

TELJES
JÁTÉK:

„A DUNGEON KEEPER ÓTA NEM SZÓRAKOZTUNK ILYEN JÓL”
GHOST MASTER

GS 2003/05: 89%
GAMER 2003/07: 92%

DVD
KIADÁS

EURÓPA LEGOLVASOTTABB GAMER MAGAZINJA

GAMESTAR.HU

GameStar

DUPLA DVD 8 KIPRÓBÁLHATÓ JÁTÉKDEMÓ
AJÁNDÉK NOD32 VÍRUSÍRTÓ
140 + 4 EXTRA OLDALON

IDG
HUNGARY

1896 Ft
2006/1

TOMB RAIDER LEGENDS

LARA KISASSZONY FELTÁRJA
LEGÚJABB TITKAIT

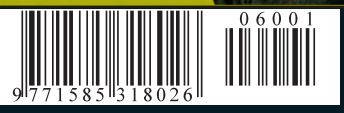
HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

HELYSZÍNI SZEMLE PÁRIZSBÓL - EZ A JÁTÉK ÜTNI FOG!

22
OLDALON

2006-OS NAGY JÁTÉKELŐZETES: ELDER SCROLLS 4... UT 2007 THE GODFATHER

További játékok: X3: Reunion, Gun, Stubbs the Zombie, The Chronicles of Narnia, World Racing 2, Onimusha 3, Gene Troopers, Knights of the Temple 2...
Mélyvíz: Hány forint egy plusz FPS? – grafikus kártya teszt, Csak profi játékosoknak! – lézeres egérteszt, Creative GigaWorks bemutató, Registry tisztítás, Firefox bemutató
Játékvideók: The Godfather, Commandos: Strike Force, Driver: Parallel Lines, Prey, Rainbow Six: Lockdown, Runaway 2, LotR: BfME 2, Sims 2: Open for Business



TELJES
JÁTEK:

„A DUNGEON KEEPER ÓTA NEM SZÓRAKOZTUNK ILYEN JÓL”
GHOST MASTER

GS 2003/05: 89%
GAMER 2003/07: 92%

GD
KIADÁS

EURÓPA LEGOLVASOTTABB GAMER MAGAZINJA

GAMESTAR.HU

GameStar

3CD

**3 KIPRÓBÁLHATÓ JÁTEKDEMÓ
AJÁNDÉK NOD32 VÍRUSÍRTÓ
140 + 4 EXTRA OLDALON**

IDG
HUNGARY

1646 Ft
2006/1

TOMB RAIDER LEGENDS

LARA KISASSZONY FELTÁRJA LEGÚJABB TITKAIT

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

HELYSZÍNI SZEMLE PÁRIZSBÓL - EZ A JÁTÉK ÜTNI FOG!

22
OLDALON

2006-OS NAGY JÁTÉKELŐZETES:

UT 2007 THE GODFATHER ELDER SCROLLS 4...

További játékok: X3: Reunion, Gun, Stubbs the Zombie, The Chronicles of Narnia, World Racing 2, Onimusha 3, Gene Troopers, Knights of the Temple 2...
Mélyvíz: Hány forint egy plusz FPS? – grafikus kártya teszt, Csak profi játékosoknak! – lézeres egérteszt, Creative GigaWorks bemutató, Registry tisztítás, Firefox bemutató
Játékvideók: The Godfather, Commandos: Strike Force, Driver: Parallel Lines, Prey, Rainbow Six: Lockdown, Runaway 2, LotR: BfME 2, Sims 2: Open for Business



Kattanj ránk!



GameStar online

**chat | fórum | letöltés | gyors hírek
hírlevél | képgaléria
www.gamestar.hu**

GameStar

TARTALOM

01

44

TOMB RAIDER LEGENDS



Már a legelső, bolíviai tutorial pályán szembesülhetünk vele majd, hogy itt valami egész új van születőben: hősnőnk kecsesen mászik a falon ahogyan az akcióhősök szoktak a filmekben. Mozdulatai rugalmasak és életszerűek, még talán a Prince of Persia hercegét...

GYORSKERESŐ

AMERICAN CONQUEST	B	96
CHICKEN LITTLE	B	99
CREATURE CONFLICT	B	89
CRIME LIFE	B	98
GENE TROOPERS	B	86
GUN	B, T	72
KNIGHTS OF THE TEMPLE 2	B	88
NARNIA	B	82
ONIMUSHA 3	B	90
SHREK SUPERSLAM	B	94
SKI RACING 2006	B	89
STUBBS THE ZOMBIE	B, T	78
WORLD CHAMPIONSHIP POKER 2	B	99
WORLD RACING 2	B	92
X3	B, T	64
SIMS 2: OPEN FOR BUSINESS	H	14
FORD STREET RACING	H	15
ÜBERSOLDIER	H	16
ADRENALIN	H	16
GRAND RAID OFFROAD	H	17
THE SILVER LINING	H	17
UFD: AFTERLIGHT	H	18
THE SACRED RINGS	H	18



64

„Amint kicsit megszedtük magunkat, bennük helyezük majd el a gyárainkat, melyeket meg kell védeni, forgótökével ellátni, s melyek között idővel a saját „Universe Tradereink” szállítják az árut, egy komplett termelési láncot alkotva.”



72

„Hőseink egyebet is megosztanának az örömlánnyal, egy agresszív pap közbelép és nemes egyszerűséggel meglékeli egy csatabárdal a prosti fejét.”



8

Mind a situációk, mind a megoldások nagyon viccesek, úgyhogy, aki fél a szellemektől, az is nyugodtan betöltheti gépére a Ghost Masters-t. Maga a játékmenet elsősorban stratégia...



90

„A helyi rendőrség bőrkabátos-borostás-motoros-tökös zsaruja, Jacques Blanc épp belevetné magát a küzdelembe, ám Samanosukéhez hasonlóan jár: őt is elragadja egy portál, és a XVI. századi Japánba kerül.”



T: Tipp C: Cheat B: Bemutató O: Összeállítás E: Előzetes Bt: Bétateszt U: Új információ Ekt: Előzetes Ekt: Előzetes Ekt: Előzetes

HOLLA PÍPÖL!



Ez itt a jövő, végérvényesen, visszavonhatatlanul – kollegák: mostantól 2006-ot írunk! Eljött a génmanipulált kukorica és a fogba ültetett IP telefon korszaka, amikor az ember szondát küld a Jupiter belsejébe, és becsatornázza a Góbi sivatagot!

Szűkebb pátriárkánkat tekintve szintén lesznek említésre méltó események az évben, ám ezek fejtegetésébe itt és most nem kezdek bele: trendelemzéssel, jövőkutatással és részletes prognózissal vegyített 2006-os Nagy Játékelőzetesünket megtalálhatjátok hátrébb. Az évkezdés az ideje a visszatekintésnek is, így bővebben foglalkozunk az elmúlt év említésre méltó eseményeivel, játékaival is, a Best of GameStar 2005 öt oldalas összeállítása keretében, mely amellet, hogy elképesztően jól néz ki, még hihetetlenül informatív, és olvasmányos is (56. oldal). Ekkora horderejű események tükrében csak halkán jegyzem meg, hogy magunk is változunk tovább, az ünnepeken átívelő kitarót és fáradszaltatlan munka eredményeképpen jelen számunkban is találhat átcsiszolt rovatokat az, aki ügyesen keres. Dehát ez ugye alap, értetek mindent. Persze nem csak dolgoztunk, hanem szórakoztunk is az ünnepek alatt, Sam például Karácsony előestéjén utazott ki Párizsba, kipróbálni a Heroes V legújabb verzióját. Sok érdekes dolgot írt le róla, mint ahogy Uhu kollega a TR7-ről, vagy Kecske is az X3-ről – fogadjátok e cikkeket is szeretettel. Itt hívnám fel továbbá figyelmeteket egy új ötletünkre, mely nem tudom már konkrétan kinek jutott eszébe, de a lényeg, hogy nem rossz. Lényege abban áll, hogy kijelölünk egy konkrét időpontot minden hónapban, amikor a szerkesztők egy emberként beveszik magukat a GSO chatjére, és akkor 1-2 órában élőben megválaszoljuk mindenkinek az ügyes-bajos kérdéseit (már ha vannak ilyenek). A részleteket Gyu mester tárgyalja az Arénában, tessenek jönni bátran, dumáljunk, cseverésszünk, anyázzunk – kinek mire lesz igénye.

Végül e hónapban is figyelmetekbe ajánlanám teljes játékunkat, ugyanis ismét egy gyöngyszem akadt a játékipar tengerében szüntelen horgászó pecabotunk végére: a Ghost Master unikális szórakozást ígér mindenkinek, arról nem is beszélve, hogy másfél éve mind a magyar, mind a nemzetközi szaksajtó igencsak 90% környékére pontozta.

Nem is maradt más hátra, mint hogy jó szórakozást kívánjak a laphoz, a mellékletekhez, a teljes játékhoz, és 2006-hoz egyaránt.

Üdv,
Boe / GS Team

PS: Online kód: „csokimikulás”

52 HEROES 5.



86 GENE TROOPERS

ÁLLANDÓ OLDALAK / HASZNOS OLDALAK

CD TARTALOM 6

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

ARÉNA 136

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

TIPPEK 100

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

CD BORÍTÓ 142

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

BEMELEGÍTÉS

CD-DVD TARTALOM	6
TELJES JÁTÉK	8
ELSŐ LÁTÁSRA: WITER	10

ÚJDONSÁGOK

HÍREK	12
2006 LEGJOBB JÁTÉKAI	18
TOMB RAIDER 7	44
CITROMPÓTLÓ	50
HEROES OF MIGHT & MAGIC V	52
2005 LEGJOBB JÁTÉKAI	56

JÁTÉKBEMUTATÓK

X3: REUNION	64
GUN	72
STUBBS THE ZOMBIE	80
NARNIA	82
GENE TROOPERS	86

KNIGHTS OF THE TEMPLE 2

SKI RACING 2006	88
CREATURE CONFLICT	89
AMERICAN CONQUEST	89
CRIME LIFE 98	96
CHICKEN LITTLE	99
WORLD CHAMPIONSHIP POKER 2	99

TIPPEK

RÖVID TIPPEK-CHEATEK	100
GUN	102
STUBBS THE ZOMBIE	103
X3: REUNION	106
ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE	108
KV SZOFTVER	110

MÉLYVÍZ

HÍREK	112
JÖVŐNÉZŐ	116

PIACTÉR

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

MÁSVILÁG, KÖZÖSSÉG

STARMUSIC	134
STARMOVIE	135
ARÉNA	136
KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL	140
DVD BORÍTÓ	141
CD BORÍTÓ	142
IMPRESSZUM	142

CD-DVD

JÁTÉK DEMÓ



MADY

MELLÉKLET@GAMESTAR.HU

Sziasztok! Köszöntök mindenkit a 2006-os év legelső lemez mellékletén! Remélem, sikerült kipihennetek az ünnepi „fáradalmakat” és megújult erővel vetitek bele magatokat az ehavi finomságokba. Nézzük hát, mit is tartogat a januári korong! Kezdeném a teljes játékkal, mely kivételesen igen „apró”, egyetlen CD-n terpeszkedik. Gondolom, nem lesz túl nagy meglepetés, a beharangozott Ghost Masterről van szó, melyhez rögtön egy magyarítást is mellékelünk. Demófronton is akad néhány érdekesség, itt van például a Hammer & Sickle, a Harry Potter And The Goblet of Fire, a The Chronicles of Narnia vagy a Toca Race Driver 3 demója – sőt, a Quake 4-hez is kiadták az immár hivatalosnak tekintett demót. Mindezek mellett persze a szokásosnak mondható gazdag körítést is megtalálhatjátok a mellékleten, illetve szeretném még a figyelmetekbe ajánlani újraindult rovatsekciónkat is. Végezetül kukkantsatok bele a GSTV adásába, ahol igazi finomságokat (GUN, Onimusha 3, Paraworld, Stubbs The Zombie, X3) mutatunk be Nektek!

QUAKE 4

KIADÓ: ACTIVISION, MÉRET: 340MB, CD/DUPLA DVD



Az előző hónapban véletlenül napvilágra került egy nem hivatalos Quake 4 demó, mely – mint utólag kiderült – nem a végleges kipróbálható verziót tartalmazta, hanem annak egy korábbi béta változatát. Azon kívül, hogy tele volt mindenféle idegesítő hibával, sok gépen problémák merültek fel a futtatással, sőt, sok esetben el sem akart indulni. A készítőik orvosolták a dolgot és gyorsan kiadták a végleges változatot, melyben már minden gond nélkül multizhatunk is.

TOVÁBBI DEMÓK

HAMMER & SICKLE	DVD
THE CHRONICLES OF NARNIA	CD/DVD
HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE	CD/DVD
MALL TYCOON 3	CD/DVD
NEURO HUNTER	DVD
SUPER TAXI DRIVER 2006	DVD
TOCA RACE DRIVER 3	DVD

Indítás

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

FŐMENÜ

Átszerkesztett, egyszerűbb menüpontok, a már ismert témákban

GYORSMENÜ

A fontosabb menüpontokat bárholon gyorsan és egyszerűen elérhetitek



INDEXKÉPEK

Indexképek teszik még átláthatóbbá a melléklet tartalmát

TELJES JÁTÉK

Aktuális teljes játékról egy kattintással mindent megtudhatsz

HA PROBLÉMÁD VAN A LEMEZZEL

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



VIDEÓBEMUTATÓ



ONIMUSHA 3

Tisztelt GS TV nézők! A karácsonyi adásban (mert mi akkor készítettük, sajnos csak januárban láthatjátok) új vendégszereplő debütál. Berkenye, aki hősiesen végigpuffogtatta a GUN-t, elmondja élményeit nektek, üdv a fedélzeten Berk! A többi videót mazur és Gyu előadásában láthatjátok. Lesz itt kardozós kaszabolós Onimusha, zímbez zombis Stubbs the Zombie, Paraworld, és egy igen izgi ürkereskedős X3. 5 játéka, 5 teljesen más stílus: ez a GS TV januárban! STV Videó bemutatók: GUN, Onimusha 3, Paraworld, Stubbs the Zombie, X3: Reunion GSTV Videó interjú: Dark Messiah of Might & Magic

TELJES VERZIÓS NOD32 ANTIVÍRUS AJÁNDÉKBA

Mostantól a NOD32 Antivírus programot is ajándékba adjuk minden GameStar olvasónknak. A melléketlen 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:

superman



MOZI
CD+DVD



SUPERMAN RETURNS

Mit is mondhatnék a világ egyik legismertebb szuperhőséről? Tudjátok, arról a csávóról van szó, aki röpködni szokott abban a piros lepedőben, azzal a szép nagy „S”-sel a hasán. Na, ő a Superman, és megint csinálnak róla egy filmet.

TOVÁBBI FILMEK

CARS	CD/DVD
ICE AGE 2:	
THE MELTDOWN	CD/DVD
LADY IN THE WATER	CD/DVD
THE NEW WORLD	DVD
THE PINK PANTHER	DVD
THE SENTINEL	DVD
X-MEN 3	CD/DVD

DRIVER
PARALLEL LINES

MOD



FAR CRY

Sokak kedvenc FPS-e ugyan már nem számít mai darabnak, de azért a különféle kiegészítésekkel még jó darabig el lehet lenni vele. Modgyűjteményünkben új kiegészítéseket találhattok, sőt, egy méretezhető pályacsomag is felkerült a korongra.

TOVÁBBI
VIDEÓK

AGE OF CONAN	DVD
ACT OF WAR:	
HIGH TREASON	CD/DVD
COMMANDOS:	
STRIKE FORCE	CD/DVD
CRASHDAY	CD/DVD
GRAND RAID	
OFFROAD	CD/DVD
PREY	CD/DVD
RAINBOW SIX:	
LOCKDOWN	CD/DVD
SWAT 4: STETCHKOV	
SYNDICATE	CD/DVD
THE GODFATHER	CD/DVD

TELJES JÁTÉK

GHOST MASTER



E havi játékunk igencsak szellemesre sikerült, ráadásul a szó mindkét értelmében!

Nos, tehát, már találkoztunk egyes programokban legyőzni való szellemekkel, ezúttal azonban mi magunk fogjuk e túlvilágról itt ragadt lényeket irányítani: célunk az adott épületben lakó emberek kiűzése, a legextrémebb módokon. Mind a szituációk, mind a megoldások nagyon viccesek, úgyhogy, aki fél a szellemektől, az is nyugodtan betöltetheti gépére a Ghost Masters-t. Maga

a játékmenet elsősorban stratégia, néha megtűzdelve egy kis fejtörővel. Felhasználhatjuk szellemeink speciális képességeit, valamint a plazmát is, ami afféle pontként funkcionál: jutalomként kapjuk és vehetünk belőle különböző extrákat. A grafika nem egy nagyágyú, de nem is csúnya, viszont humoros – egy ilyen jellegű programnál nincs is szükség ennél látványosabb környezetre.

GHOST MASTER TELEPÍTÉSI TUDNIVALÓK

A CD-s GameStar esetében a telepítést indító "setup.exe" fájlt az egyes CD-n (GS73A) található. A DVD-s változatnál ezt a Dupla DVD főkönyvtárában kell keresni. A "setup.exe" elindításával megkezdhetjük a telepítést, melyhez 600 MB helyre lesz szükség. Mivel az egész játékot feldolgozza a winchesterre, a lemezre nem lesz szükség a játék közben. A telepítés befejezése után automatikusan elindul a Ghost Master.

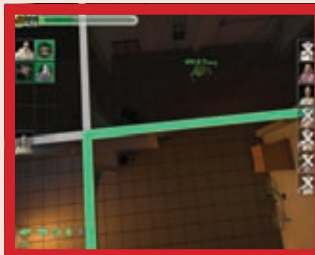
Ha gond van a telepítéssel:

Ha a telepítés közben merülnek fel gondok, például nem olvassa be a lemezt a meghajtó, vagy egy adott százaléknál állandóan megáll a telepítő, akkor próbáljátok ki egy másik gépen is. Ha ott is ugyanezt produkálja, írjatok a terjeszt@idg.hu címre, kicseréljük a lemezt. Ha a telepítés rendben lezajlott, de valamiért mégsem sikerülne elindítani a játékot, akkor érdemes frissíteni a videokártya drivert, esetleg új DirectX-szel próbálkozni.

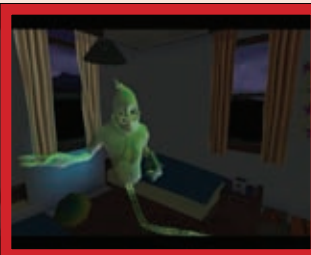


HOGYAN VIDD VÉGIG AZ ELSŐ PÁLYÁT?

Első misszió, a Hunting 101 nevet kapta, a Kappa Lambda csajokat kell elűldözünk otthonukból. Mivel még újak vagyunk a szellemvilágban, a gép megmutogatja/elmagyarázza az alapvető dolgokat. Elsőként csupán egyetlen hölgygel kell elbánnunk. Legkönnyebben úgy tudjuk elérni, hogy sikítva elrohanjon, ha a környezetbe pakoljuk le a szellemeinket – illetve abba az irányba amerre megy. Ne felejtjük el bekapcsolni a rémségek képességeit (Powers). Miután sikerült elűznünk az iskolást, komolyabb feladat vár ránk: ki kell szabadítanunk a porszívóhoz láncolt szellemet, aki a földszinten van. Fogjuk meg az elektromos szörnyünket, és tegyük a banya melletti magóra. Kapcsoljuk be nála a Wild & Crazy képességet, ami nyomban meg is fosztja a banyát a rablánctól. Cserébe hogy felszabadítottuk, csatlakozik hozzánk, és segít a további rémszétgetésekben. Ezzel még nem értek véget a megpróbáltatások: a többi lányt is el kell üldözünk. Érdemes módszeresen, egyesével letámadni őket. Kezdjük azokkal, akiknek legnagyobb a hitük (kék mutató), hiszen ők hamarabb elszaladnak. A lényeg, hogy egyszerre ne csak egy szellemmel dolgozzunk. Rakjuk le egymástól nem túl távol a lényeinket, így együttes erővel ríogatnak majd. A boszorkányt érdemes kihelyezni valahova a ház köré, hiszen ha bent nem érzik jól magukat, ki fognak menni a lányok a szabadba. Ha megengedhetjük magunknak, érdemes minden képességet bekapcsolni, mert akkor sokkal jobban tudnak félelmet kelteni az egységeink.



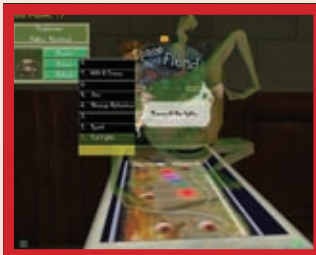
Ne hagyjuk szanaszét a házban a szellemeinket! Aki éppen nem ríogat, azt inkább hívjuk vissza.



Érdemes már a pálya elején kiszabadítani a házban raboskodó szellemeinket, hiszen több szellemmel gyorsabban megy a rémszétgetés.



Ha sok embert kell elijesztenünk, olyan helyre pakoljuk a szellemeinket ahol egyszerre több pácienssel tudnak foglalkozni.



Jól gondoljuk meg, kinek milyen képességet vásárolunk. Amit egyszer megvettünk, azt már nem tudjuk eladni.



JÓ TUDNI

A küldetések előtt nekünk kell kiválasztanunk, hogy kiket viszünk magunkkal. Sajnos csak pár lényt vehetünk be a csapatunkba, így nagyon meg kell gondolnunk, hogy kiket választunk. Elsőként érdemes megnézni, mit ajánl a gép (Recommend gomb), azután elgondolkodni azon, mi kit szeretnénk látni a csapatban. A vezető képsoroknál jól figyeljük meg a környezetet, így mielőtt elindulunk, már tudjuk milyen területen kell dolgoznunk (pl. ha sok az elektromos ketyere, akkor érdemes áramos szellemet vinni).

CD GALAXIS

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

BORÚS IDŐ – DERŰS ÁRAK!

ÁFA: 20%
ÁRCSÖKKENÉS!



Prince of Persia 3



GT Legends

- Act of War3 830
- Afrika Korps vs D. HUN...1 910
- Against Rome.....950
- Age of Empires 2.....3 830
- Age of Empires 2 Gold...4 790
- Age of Empires 3.....11 510
- Age of Mythology Gold...6 710
- Aiken's Artifact.....950
- Airport Tycoon 3+Luxury 1 910
- American Conquest.....1 230
- American C. Fight Back...1 230
- Aquanox 2.....950
- Arcanum.....950
- Armies of Exigo HUN.....3 830
- Army Racer HUN.....1 910
- Arx Fatalis.....950
- Atlantis Evolution HUN...6 710
- Augustus HUN.....1 910
- Bad Boys 2.....1 910
- Bandits HUN.....690
- Bard's Tale.....7 670
- Battlefield 1942.....3 830
- Battlefield 2.....11 510
- Battlief.2. Special Forces.7 190
- Beyond Divinity.....3 830
- Big Mutha Truckers 2.....1 910
- B & W 2 Collector's Ed..12 990
- Blitzkrieg.....1 230
- Blitzkrieg: Barbarossa...2 870
- Blitzkrieg: Kursk.....3 830
- Blitzkrieg Anthology...4 790
- Blitzkrieg 2.....9 590
- Blood Omen 2.....950
- Boiling Point HUN.....9 590
- Breed.....1 230
- Brothers in Arms HUN...6 710
- Brothers in Arms 2.....9 590
- C&C Generals Deluxe.....3 830
- Call of Duty "év játéka" ..3 830
- Call of Duty 2.....13 990
- Children of the Nile.....3 830
- Chrome SpecForce.....7 670
- Chronicles of Riddick...3 830
- Civilization 4.....9 590
- Claw.....950
- Close Combat: First to F.1 910
- Colin McRae Rally 2005...2 870
- Combat Flight Sim 2.....3 830
- Combat Mission B.Overl.1 910
- Commandos 3.....2 870
- Cossacks Back To War...1 230
- Cossacks 2.....7 670
- Counter-Strike Anthol...3 830
- Counter-Strike Source*.7 190
- Crime Life.....7 670
- Crusader Kings.....1 910
- Csatamágusok HUN.....1 910
- D-Day HUN.....1 910
- Demon Stone.....3 830
- Diablo 2 + Lord of Destr..2 990
- Disney játékok.....Hivj
- Divine Divinity.....1 230
- Dragonshard.....7 670
- Drakula 2 HUN.....950
- Driver.....1 910
- Driver 3.....3 830
- Dungeon Siege 2.....9 590
- Earth 2160.....7 670
- Egypt 3 HUN.....3 830
- Empire Earth HUN.....1 910
- Empire E. Art of C. HUN.1 910
- Empire Earth 2 HUN.....6 990
- Etherlords HUN.....950
- Euro Rally Champion.....1 910
- Europa Universalis HUN...950
- Europa Universalis 2.....1 910
- Evil Genius.....3 830
- Fahrenheit: Indigo Pr...7 670
- Far Cry.....2 390
- F.E.A.R.....6 990
- FIFA 2005.....7 190
- FIFA 06 HUN.....12 470
- FIFA Manager 06.....11 510
- Fire Captain HUN.....3 830
- Flatout.....1 910
- Flight Simulator 98.....1 910
- Flight Simulator 2002...3 830
- Flight Simulator 2004*..9 590
- FS'2004 Kiegészítők.....Hivj
- Football Manager 2006..9 590
- Ford Racing 3.....1 910
- Freelancer.....2 390
- Fritz 8 Sakksum. HUN...5 990
- Gorky Zero HUN.....1 910
- Gorky Zero Aurora HUN.1 910
- Gothic 2.....3 830
- Gothic 2 Night of Raven.3 830
- Gothic 2 Gold.....5 750
- Grand Theft Auto 3.....2 870
- GTA Vice City.....2 870
- Great Escape.....950
- Grand Control 2 HUN...1 910
- GT Legends HUN.....9 590
- GTR (FIA GT R) HUN...7 670
- Guild W. Sp. Ed. /online..9 590
- Gunship.....1 910
- Gyűrűk U.: Király visszat.3 830
- Gy.U.: Harc Középföld...7 190



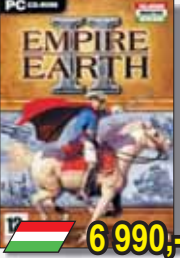
Civilization 4



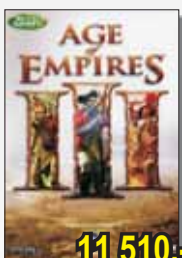
Guild Wars Spec.Ed.



F.E.A.R.



Empire Earth 2



Age of Empires 3



UFO Aftershock



Matrix Path of Neo



Panzers Phase 2



Rollercoaster T. 3 Wild



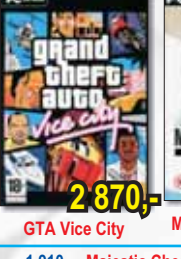
Fritz 8 Sakk



Diablo 2 Gold



GTA 3



GTA Vice City



Metal Gear Solid 2



Silent Hill 3



Far Cry



TOCA Race Driver 2

- Haegemonia HUN.....1 910
- Haegemonia Solon HUN...1 910
- Half-Life 2 Game o.t.Y...11 510
- Halo.....3 830
- Harry Potter 1 Bólcsék k.3 830
- HP 2 Titkok kamrája...3 830
- HP 3 Azkabani fogoly...3 830
- HP 4 Tűz serlege.....11 510
- Heavyweight Thunder...1 910
- Heroes of M & M 3.....1 910
- Heroes of M. & M. 4 HUN.1 910
- Heroes 4 Complete HUN.3 830
- Hitman.....1 910
- Hitman Contracts.....2 870
- Homeworld 2 HUN.....1 910
- Hotel Giant.....1 910
- House of the Dead 2.....950
- House of the Dead 3.....1 910
- I of the Dragon HUN.....1 910
- IGI 1 (Project IGI).....1 910
- IGI 2.....2 390
- IL-2 Forogott B. HUN...2 870
- Imperium Galactica 2 HUN.950
- Inkvizíció HUN.....950
- Industry Giant 2 HUN...950
- Italian Job.....950
- Jeantek Alliance 2 Gold..1 910
- Jeanne D'Arc HUN.....3 830
- Kelták királya HUN.....1 910
- King Kong.....9 590
- KnightsHift HUN.....1 910
- Knights and Merch. HUN.950
- Knights & Merch. 2 HUN.1 910
- Kohan 2 Kings of War...950
- Larry Magna Cum Laude.3 830
- Lego Bionicle.....1 910
- Lego Football Mania.....1 910
- Lego Racers 2.....1 910
- Légió HUN.....950

- Majestic Chess.....3 830
- Mars: Letelepdes... HUN..690
- Mashed.....1 910
- Matrix: Path of Neo.....9 590
- Medal of Honor.....3 830
- MOH Pacific Assault.....7 190
- Medieval Lords HUN.....5 750
- Men of Valor.....3 830
- Metal Gear Solid 2.....2 870
- Monopoly Tycoon.....1 910
- Mortal Kombat 4.....950
- Morrowind csomag.....2 870
- Mortyr 2 HUN.....5 750
- Moto GP 3.....9 590
- Myst 4 Revelation HUN...1 910
- Myst 5 End of Ages.....7 670
- Nagymester 2 HUN.....950
- NBA 06.....11 510
- Need for Speed Porsche.3 830
- NFS Hot Pursuit 2.....3 830
- NFS Underground.....3 830
- NFS Underground 2.....7 190
- NFS Most Wanted.....11 510
- Nexus HUN.....3 830
- NHL 06.....11 510
- No Man's Land.....1 230
- Oil Tycoon 2 HUN.....5 750
- Outcast.....1 910
- Painkiller.....2 390
- Painkiller csomag.....4 790
- Panzer Elite Special Ed..950
- Panzers HUN.....2 870
- Panzers 2 HUN.....4 790
- Paradise Cracked HUN...690
- Platoon HUN.....1 910
- Port Royale 2 HUN.....3 830
- Postal 2 HUN.....1 910
- Prince of P. Warrior W...2 390
- Prince of Persia 3.....ÚJ

- Pro Evo. Soccer 5.....9 590
- Raven Shield.....1 910
- Restaurant Empire HUN.1 910
- Rise of Nations.....4 790
- Rise of Nations Gold...6 710
- Robin Hood Def. HUN...1 910
- Rollerc. T. 3 + Soaked...6 710
- Rollerc. T. 3 Wild.....4 790
- Rome TW: Barbarian Inv.7 190
- Roncsderby HUN.....1 910
- RPM Tuning HUN.....1 910
- Runaway HUN.....1 910
- Rune.....950
- Sabotain HUN.....1 910
- Sacred Underworld.....3 830
- Sakk Mester (Inf. új) HUN.1 910
- Serious Sam 2.....9 590
- Settlers 5 HUN.....9 590
- Shade: Wrath of Angels..1 910
- Sherlock Holmes ezüst..3 830
- Silent Hill 3.....2 390
- Silent Hunter 3.....9 590
- Silent Storm Gold.....3 830
- Simpsn's Hit & Run.....2 870
- Sim City 4.....3 830
- Sims + Livin' It Up.....7 190
- Sims kiegészítők/db...4 790
- Sims 2 HUN.....12 470
- Sims 2: Egyetem HUN...7 190
- Sims 2: Ejszakák HUN...7 190
- Sinbad.....2 870
- Singles HUN.....4 790
- Singles 2 HUN.....7 670
- Ski Racing 2006.....5 750
- Soldiers: Heroes of WW.2 390
- Sonic Adventure DX.....1 910
- Sonic Heroes.....3 830
- Space Colony.....690
- Space Hack HUN.....1 910

- Spellforce + Breath of W.5 750
- SC Pandora Tomorrow H.3 830
- SC Chaos Theory dvd...6 710
- Star Wars Jedi Academy.3 830
- Knights of the Old Rep..3 830
- Lego Star Wars.....3 830
- Régebbi SW játékok/db3 830
- Starcraft és Brood War...1 910
- Starksy and Hutch.....1 910
- Streets R. 2: Fast Driver.1 910
- Stronghold 2.....7 670
- Sudoku Challenge.....1 910
- SWAT 4.....7 670
- S.W.I.N.E. HUN.....950
- Thief 3.....2 870
- TOCA Race Driver 2.....2 390
- Tomb Raider Chronicles.1 910
- Tomb R. Angel of Darkn..2 870
- Total Overdose.....9 590
- Trackmania HUN.....3 830
- Trackmania Sunrise HUN.7 670
- Train Simulator.....3 830
- UFO Aftershock.....7 670
- Válaszcsepap HUN.....1 910
- Vészhelyzet 2 HUN.....1 910
- Victoria.....1 910
- Vietcong 2.....9 590
- Wanted Guns HUN.....1 910
- War of the Ring.....2 870
- Warcraft 3.....2 870
- Warcraft 3 FrozenThrone.2 870
- Warlords 4 HUN.....1 910
- Wildlife Park.....1 910
- World of Warcraft /onl..11 510
- WOW 60 nap Gamecard..6 990
- Worms 2.....950
- Xpand Rally HUN.....2 870
- Zoo Empire HUN.....3 830
- Zoo Tycoon.....3 830

Szoftver Áruház

a Blaha Lujza térenél

TÖBBEZER TERMÉK EGY HELYEN!

PC játékok
gyerekprogramok
oktató programok
Playstation 2 játékok
DVD filmek

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

Telefon: (06-1) 479-0933

Nyitva: Hétfő-Péntek
9:30-18:00 óráig



Csomagküldés! MÁR MÁSNAPRA!

479-0933

vagy

galaxisnet.hu



GYORS + OLCÓSÓ

Magyarország
bármelyik településére!

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

Cégünk bejegyzett csomagküldő.
Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet

Számítógépek és videojátékok, DVD filmek online áruháza

INTERNET ÁRUHÁZ!

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

www.galaxisnet.hu

ELADÓKAT, CSOMAGKÜLDŐ MUNKATÁRSAKAT KERESÜNK!

Érettségizett kollégákat
keresünk hosszú távra,
teljes munkaidőbe.
Eladói tapasztalat, PC-s
ismeret, kis angol nyelv
tudás előnyt jelent.
Jelentkezés nyitvatartási
időnk alatt, az üzletünkben.

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

WITER HELM OF MIND

ELSŐ
LÁTÁSRA



Japánban is ilyenek
a hidak, csak keve-
sebb a warlock

A *Witer: Helm of Mind* egy magyar fejlesztőcsapat új projektje. A fantasy stratégia Eruditos világában játszódik, amely már szinte elfelejtette, milyen is a háború. Azonban legendákat mesélnek egy ősrégi kristályról, amely viselőjének szinte korlátlan mágikus hatalmat biztosít... és a regék mesélnek egy varázslóról is, aki mindent elkövet, hogy megszerezze azt, és vele a világ feletti uralmat. A játékmenet leginkább a Heroes soro-

zatra fog emlékeztetni, természetesen továbbfejlesztett formában. A grafikai előrelépés akár a *Heroes IV*-hez képest is a mellékelt képek alapján eléggé szembetűnő, játszhatóság szempontjából pedig az említett sorozat "térképszintjeit" gondolják tovább. A játék világa ugyanis három különböző szintre tagolódik, melyek között természetesen teleportkapukon keresztül közlekedhetünk. Minden egyes szinten három különféle „család” él, melyek

mindegyike egyedi lényekkel és ostromgépekkel rendelkezik. Emellett természetesen, akár a nagy elődben, megtalálhatjuk a hősöket is, akik varázslataikkal és egyéb bónuszaikkal segítik seregeiket. Mindenképpen újítás viszont a *Heroes*-hoz képest a fejlett diplomáciai rendszer beépítése, amelyet nem csupán emberi, hanem akár gépi játékosokkal kapcsolatban is alkalmazhatunk. Akár egyesíthetjük is seregeinket, és közös

csatát vívhatunk gépi szövetségeseinkkel karöltve. Egységeink mindemellett nem csupán mennyiségükben számítanak, hanem tapasztalati pontot is kapnak a harcban, ezáltal egyre erősebbek lesznek, így több ellenfelet tudunk eliminálni velük, viszont vigyáznunk is kell rájuk mint a szemünk fényére... A játék 3 kampánnyal, kampányonként 8 hatalmas pályával remélhetőleg még idén megjelenik.

JÁTSZHATÓ FAJOK

A játékban előforduló összesen kilenc faj mindegyikének egyedi épületei és egyedi egységei lesznek



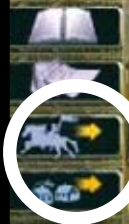
STRATÉGIAI KÖRNYEZET

A játék folyamán nagymértékben kell támaszkodni a környezetre adta lehetőségekre, sőt, nem pán az egyes stratégiai pontokra kell ügyelnünk, hanem az alsó-felső szinteken párhuzamosan az eseményekre is.



ISMERETLEN ISMERŐS

A Heroes sorozatból már megszokott felület köszön vissza ami azért is érdekes, mivel ezt Heroes kategóriás játékokban még nem nagyon tehetjük meg.



Hősünk épp kastélyt nappallá téve küzd



A jobb alsó sarokban a még be nem jelentett UFO faj vára látható

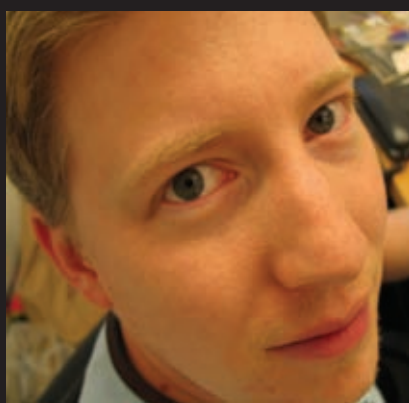


A vízeffekt a DirectX 5-ös időket idézi



ÚJDONSÁG

SZERKESZTŐI JEGYZET



Kedves kollegák!

A tavalyi alapokon nyugodva újra elkészítettük újévi összeállításunkat a jövő évben várható játékokról. A majdnem 50 kis gyöngyszem kivésése mellett Titeket is megkérdeztünk, miről is fog szólni a következő egy esztendő játékkfronton. Az eredményeket (illetve kollégáim és szerény személyem hasonló témakörben alkotott véleményét) az immár hagyományossá vált kihajtott oldalainkon tanulmányozhatjátok. Milyen szép kis mondat lett ez. Emellett azzal a világszenzációval szolgálhatok, hogy ebben a hónapban nem Bad Sector utazott, hanem Sam! Méghozzá Párizsba, hogy egy kicsit tolja a Heroes V-öt. Azt mondta jó volt, de ezt le is írta, Ti pedig, kedves Olvasók, elolvashatjátok! Kkthxbye
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 kiszedni az adott játékkal kapcsolatban, amik máshol nem hozzáférhetőek, mint pl. a nem is oly régi Driv3r előzetesünk.

BÉTATESZT > ha a játék kiadóinak jóvoltából egy olyan játszható verzió kerül hozzánk, ami a nagyközönség számára nem hozzáférhető, és már a fejlesztés olyan stádiumában van, hogy megíthessük belőle az adott játékot, bétatesztet írunk belőle. Igyekszünk azt elérni, hogy az ilyen bétatesztet exkluzív 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 bétatesztben sajnos nem közölhetjük le az általunk készített képeket, mivel egy játék megjelenéséig csak a kiadó engedélyével elláthatók jelenhetnek meg. És sajnos ilyen szempontból a cégek gyakran vaskalaposak...



ZSEBEIBE ZSE

Itt az idő, hogy egyetlen kikupált, majd az éjszákban szétbuliztatott szimrácainkat és szimlányainkat bele vessük a mocskos pénzvilágba. Az erősebb győz, ami egy dolog, de közben betegre is keresi magát. The Sims 2: Open for Business, szeretettel.

Mert ugye nem csupán a móka meg a kacagás, valamiből élni is kell. Ha pedig nem elégszünk meg annyival, hogy valamilyen cégnél lóti-futizzunk, hanem saját vállalkozásba kezdenénk, akkor csak bátorság kérdése az egész: a The Sims 2: Open for Business lehetőséget ad arra, hogy belevágnunk. Majd elvállik, alkalmasak

vagyunk-e a feladatra, vagy becsődölünk. És hogy miből lehet pénzt csinálni? Lehetőségünk bőven akad majd: butik, szépségszalonn, virágüzlet, étterem, dizsi... akár még valami otthoni munkát is választhatunk magunknak. Először érdemes kitzúzni magunk elé a pénzvilág első szabályát: a bevétel legyen sok, a kiadás legyen kevés,

GOK



Bill Gates is így kezdte

a vevők legyenek elégedettek. Nos, nem lesz egyszerű menet, mire mindeme három dolgot sikerül *egy időben* megvalósítani, de ez nehogy elretentsen bárkit is. A legfontosabb persze a megfelelő munkaerő beállítása: a hatékony kollégákat jutalmazni kell, a haszontalanokat ki kell rúgni, megfelelő embert a megfelelő feladatra ráuszítani. Eleinte nyilván szűkösebbek az erőforrásaink és előfordulhat, hogy szerencsétlen szimünk (netán kis családjával karöltve) igyekszik mindent elvégezni, de később ez változhat, minden posztot rábízhatszunk egy-egy alkalmazottra, míg végül más dolgunk nem marad, mint hónap végén elégedetten végignézni, hány nullával gazdagodott bankszámlánk. De nem muszáj egy adott irányt követni: üzletünket ízlés szerint testreszabhatjuk: egy ruhabolt esetében például árulhatjuk a divatos, közepkategóriás cuccokat, de a nehezebb feladattal is megpróbálkozhatunk, és saját tervezésű ruhákkal is bepróbálkozhatunk.

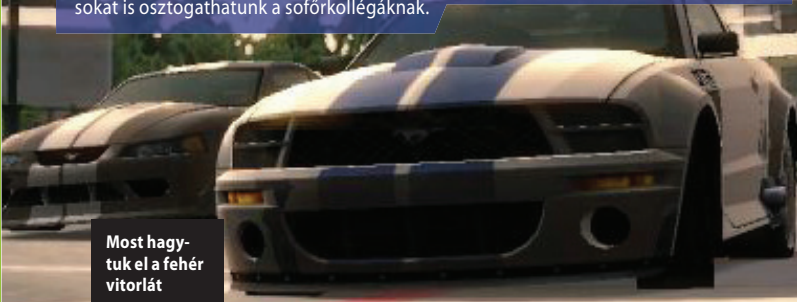


KAPCS. FORD.

Szinte az összes nagyobb autógyárnak megvan a maga játébrandje is, a Ford pedig különösen sok játékkal örvendeztette már meg a tisztelt publikumot. Más kérdés, hogy az eddigi próbálkozások közül csupán kevés volt emlékeztető, de talán a **Ford Street Racing** más lesz, mint a többi. Végülis minden van, ami naggyá teheti: aprólékosan modellezett Los Angeles-i helyszínek, 18 Ford autó (csak Ford? nos... ez vele jár) a nagy klasszikus, 1970-es Mk 1 Capri RS2600-tól kezdve a nemrégiben bejelentett, 2007-ben várható Shelby GT 500-ig, melyek mindegyike rípiytára törhető, illetve... a csapatmunka. Talán ez a legérdekesebb: akár hármas csapatban is versenyezhetünk a többiek ellen, menet közben szabadon váltogatva a három autó között, illetve utasításokat is osztogathatunk a sofőr-kollégáknak.



...és ugyanilyen zászló van a Holdon is!



Most hagy-tuk el a fehér vitorlát



ÜZLETI HÍREK

Az Activision módosította novemberi előrejelzését: a cég meglepően ismerte fel, hogy a több nagy név ellenére mégis szegényesebb a felhozatal, mint tavaly, ezért az év során (különösen az év első felében) jelentősen kisebb nyereség várható. A játékipiac szerintük kicsit megpihent, a verseny csak a PlayStation 3 megjelenésével újul ki ismét.

A StarForce másolásvédelmi eljárásokkal foglalkozó vállalat megelégedte, hogy mindenki arról beszél, eljárásuk micsoda károkat okozhat a számítógépben, ezért felajánlották: aki elballag hozzájuk és náluk is reprodukálja a hibát, az 1000 dolcsit kap, plusz egy kétnapos moszkvai körutazást. Egy csapásra megkedveltük őket, igaz?

Már majdnem megvolt, majdnem... *A Rise & Fall: Civilization at War*-t fejlesztő Stainless Steel után a Midway lehúzta a rolót a Ratbagnél is (Midway Australia). Nagyon belejöttek.

Bezárta a bazárt s Digital Anvil stúdió is, akinek többek közt a kiváló *Freelancer* című játékot köszönhetjük. A Microsoft Games Studios máris felajánlotta a hajótörött munkatársaknak, hogy washingtoni részlegénél vackoljanak be.

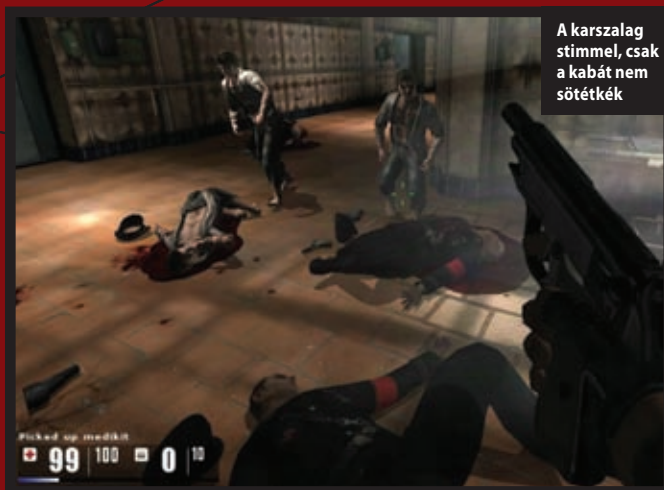
A GamesRouter, azaz a R.O.S.E. Online kiadója bejelentette, hogy 2006-ban február és november között nagyszabású nyereménysorsolásra készülnek: a játék bizonyos szörnyei a szokásos tárgyak mellett arany, ezüst és bronz „jegyeket” is dobhatnak majd, melyek játékidőre (bronz) különféle hardverekre, például mp3 lejátszókra (ezüst) válthatók be, akik pedig arany jegyet szereznek, november végén részt vehetnek az egymillió eurós fődíjért – és egyéb nyereményekért – zajló kupában. W00tzor!



SZUPERKATONA

A NÁCIK ELLEN, ZOMGI!

A második világháborús FPS-ek két nagy csoportra oszthatók: az egyikben partraszállás van, a másikban zombik. Utóbbi, sci-fi elemekkel vegyített alkotások panteonjába készülődik az ÜberSoldier.



A karszalag stímmel, csak a kabát nem sötétkéék

A játékot korábban már említettük, akkor még *East Front* néven futott. Tehetnének epés megjegyzéseket azzal kapcsolatban, hogy micsoda kreativitásról árulkodik maga a cím is, de ne legyünk ennyire negatívak. Finoman elejthetnének egy utalást azzal kapcsolatban is, hogy az **ÜberSoldier** fejlesztője a Burut, akiknek még a *Kreed*-et is alig bocsájtottuk meg... de nem tesszük, szóba sem hozzuk. A képek azonban kétségtelenül mutatósak, bár épp a *Kreed* miatt (amit ugye

nem hozunk most szóba) már óvatosak vagyunk: annak idején arról is érkeztek olyan előzetes képek, hogy szinte aggodni kezdtünk, a *Doom 3* képes lesz-e labdába rúgni mellette. (Képes lett.) A lényeg, hogy egy fiatalon elhalálozott, majd amerikai tudósok által felrezzelt katonát alakítunk, akit jól meggémánpulálnak, hogy szuperképességei révén vágjon rendet a gonosz náci között. Akit ez a lehetőség lázba hoz, az valószínűleg egyenesen elalél a számtalan korhű fegyver és a számtalan típusú küldetés ígéretétől – akit nem, az bölcsen hallgat. Azt viszont semmilyen szín alatt nem áruljuk el, mi melyik csoportba tartozunk, ne is kérdezzétek, nem hallom, sálalá.



Ő nem a szuperkatona. Mi vagyunk a szuperkatona.



AMI A FÉRFINAK KELL

Kissé bizarr árukapcsolás, de manapság már ez a divat: az Adrenalin fejlesztői keresztelik a gazdasági stratégiát az autóversenyes játékokkal. Sőt, raknak bele jó nőket is.

Óh, az a sok sim, meg tycoon... Mindannyian tiszteljük és szeretjük őket (annak ellenére, hogy nemigen játszunk velük). Az **Adrenalin** megpróbálja a tömegek számára is fogyaszthatóvá tenni a műfajt, méghozzá az egyszerűen drótozott férfiyagot zseniálisan átlátva jó nőkkel és jó kocikkal. (A kiegben állítólag sör és focis is lesz!) A kezdés egyszerű: választunk egy hölgyet tizenkét jelentkező közül, akik a világ minden tájáról érkeztek (egyikük valódi, Miss Oroszország 2003-ról mintázták, whoah). Feladatunk, hogy minél sikeresebbé és híresebbé tegyük, leginkább egy autóversenyes valóságshow (autóversenyes valóságshow?) keretein belül. Itt jön a turpisság: nem ám csak az győz, aki elsőnek robot át a célszalagon, sokkal inkább a nézők kegyeiért megy a harc. Akit megkedvel a nép, az sorban kapja majd a szerződéseket, hiszen minden cég védencünkkel akarja majd eladatni portékáját. Dó! a pénz, mi pedig örülünk. Ennyi a gazdasági rész, az autós lehetőségek pedig hasonló játékokból ismerősek: különféle versenyek, változatos pályák, dögös koncept autók, tuning... Nyamm.



...na meg a bulák.



AMEDDIG A SAM ELLÁT

A sivatagi autózásnak megvannak a maga előnyei és hátrányai is. Mindenképpen pozitív, hogy viszonylag ritkán kerül az ember dugóba, azonban még a kesztyűtartóban eldugott szalámis szendvics is telemegy homokkal.

Persze valami valamiért. A **Grand Raid Offroad** igazi hardcore rally lesz, realiztikus fizikával és irányítással (lásd még: *irányíthatatlan*), harmincféle autóval, különféle versenyekkel. A játék különlegessége a hatalmas játéktér: mintegy tízezer négyzetkilométernyi terület, húsz ezer kilométernyi út... persze nem egyben, különféle környezetekben. De azért bátran neki lehet majd lódulni, bele a vakvilágba. A fejlesztők szerint az óriási terület természetesen gazdagon kidolgozott lesz, nem ám csak úgy tessék-lássék összecsapják a kilencezerkilétszázkilencvenkilencedik négyzetkilométert, gondolván úgysem téved oda a kutya sem. Ha pedig mindez nem lenne elég,

dinamikusan változnak a napszakok és az időjárás viszonyok is: menet közben beesteledik és ha az első kanyarban kitörtük a lámpákat, megszívtuk, illetve bármikor elerjedhet-kitörhet az eső, hó, szélvihar, cunami, földrengés, madárinfluenza is, hogy csak a leglátványosabbakat említsük.



Ezt a matricát a chipkes zacskóban találtuk.



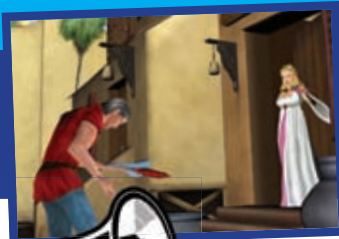
A távolban egy fehér vitorla

EGY MÁSIK KIRÁLY, AKI VISSZATÉR

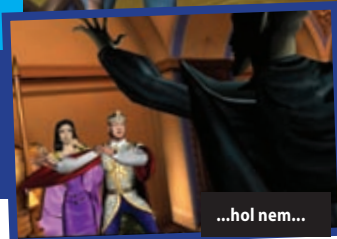
Igen, tudjuk, a „király visszatér” címet ezerszer elsütöttük már, lécci ne írjatok ezzel kapcsolatban levelet. Most az egyszer tényleg jogos, hiszen maga Graham király tér vissza, az az egykor dicső King's Quest sorozat hőse. A sztori egyébként érdekes: a Sierra Online legendás sorozatát több tucat lelkes rajongója 2002 óta próbálta feléleszteni, egy „nem hivatalos” folytatás keretében. A jogokat birtokló Vivendi azonban még szeptemberben véget vetett a zenének és hazaküldte a legényeket, mondván, ha itt valaki lépni fog King's Quest ügyben, az ő lesz. A fanok elkenődtek és levelekkel kezdték bombázni a Vivendit, míg a kiadó végül belement, hadd játszadozzanak a fiatalok, neki amúgy is van jobb dolga. Így az eredetileg King's Quest IX: Every Cloak Has A Silver Lining címmel indult projekt immár a Vivendi áldásával folytatódhat: a **The Silver Lining** trilógia formájában jelenik majd meg, melynek első része *Shadows* alcímmel hamarosan elkészül.



– Még a kalapom is félrecsúszott!
– Még a kalapja is félrecsúszot...



...volt...



...hol nem...



...volt...

JÁTÉK-BEJELENTÉSEK

Játék készül a méltán sikeres Ice Age című animációs film folytatásából, az **Ice Age 2: The Meltdown**-ból. A jogokat a Vivendi szerezte meg. A játék állítólag elsősorban a makkfixált mokuszer(szerűség), azaz Scrat (Motkány) köré épül, aki valóságos akcióhőssé avanszál.

Bejelentésével egy időben a „fantáziadús játékcímek” show-műsor különdíját is elnyer(hette volna) az ukrán Crazy House **Tank Killer** nevű alkotása, mely a T-72: Balkans on Fire grafikai motorját használja, illetve... szóval, nagyjából ugyanaz lesz. Izgatottan várjuk!

Luc Besson készülő animációs-fantasy filmje, az **Arthur and the**

Minimoys az Atari jóvoltából játékformában is napvilágot lát majd. Atari jó, Luc Besson jó, film-adaptáció szűk egy év alatt: nem jó. De azért reménykedünk.

És igen! Az utóbbi hónapok legjobb játékcímével büszkélkedhet a lengyel Play frissiben bejelentett kis csodája, a **Funny Racer!** Tömör, világos, mégis sokatmondó: a játék egy autóverseny lesz,

ami ráadásul vicces is. Alig várjuk a Bloody Shooter című FPS-t is, a nevet gyorsan levédettük, de jó pénzért átadjuk.

Jack Keane címmel klasszikus kalandjáték készülődik a német Deck 13 műhelyében. Fogalmunk sincs, kik ezek a srákok, de ők lettek 2005 legjobb fejlesztői (a németek szerint), így nyilván nagyon jó játék lesz. Nyilván.

AFTER PARTY SZÜRKÉKKEL

Nem is oly rég Del még azon töprengett *UFO: Aftershock*-cikkében, hogy vajon mi lesz a címe az UFO-sorozat esetleges folytatásának... nos, a dologra hamarabb derült fény, mint reméltük. Az Altar ugyanis nem totózott, máris bejelentette a folytatást, melynek címe (előre is elnézést) **UFO: Afterlight**. Izgott moraj, tapsvihár. A következő epizódban már nem a Földön taktikázunk, hanem a Marson, ahol szegény telepesekeket kell megvédelmeznünk, nehogy kiszippantsák agyukat a szürkék. A játékmenet elsősre nem sokat változik: globális stratégia és taktikai küldetések váltják egymást, a legfontosabb különbség, hogy ezúttal erőforrásainkkal is ügyesen kell gazdálkodnunk, illetve terraformálnunk is kell a bolygó egyes részeit, hogy legyen hova terjeszkednünk. Erősítenek a taktikai részekben, mert hőseink új felszereléseket kapnak, sőt, az RPG-elemek is gazdagabbak lesznek: mivel összetettebbé válik a képzés, mindenkit jóval „egyedibb” személyiséggé alakíthatunk. És a legjobb: ezúttal nem csak puny human egységek lehetnek csapatunkban, hanem harci robotok is – most végre *tényleg* ellátjuk az ufók bajját, muhaha.



Kinyílnak a napelemcellák, örülnek a rabok



BOLDOG ÚJ EVE-T MINDENKINEK!

Bár nem büszkélkedhet akkora előfizetői bázissal, mint egyéb MMO-k, a gazdasági elemekkel megrakott űrstratégiák kedvelői körében egyre népszerűbb Eve Online tovább erősödik. Nem titkolt céljuk az egyre szélesebb játékosréteg bevonása, ezért (is) érkezik a játék eddigi legnagyobb kiegészítése, az Eve Online: Red Moon Rising – éppenséggel egy kiegészítés jött eddig, az Exodus, úgyhogy a „legnagyobb” nem is olyan nagy szó, de ne kötekedjünk. Az újdonságokat lehetetlen lenne mind felsorolni, csupán némi ízelítő: minden faj számára választható lesz az új, ázsiai vérvonal, mely az eltérő képességek mellett új fejlődési és diplomáciai lehetőségeket is nyit. Megérkeznek a Titánok, a játék eddigi leghatalmasabb csatahajói, illetve a Hordozók, melyek a frontvonalban nyújtanak fedezőtűzetet a zászlóaljoknak. Kibővítik a játékosok által üzemeltetett bázisok és üzemek lehetőségeit, és persze számtalan új technológia érkezik – például 23 új hajó, néhány kimondottan a bányászok megörvendeztetésére. Akik eddig is előfizetői voltak az Eve Online-nak, a kiegészítőt természetesen ingyen kapják meg, akik pedig még csak most érdeklődnek, a játék oldaláról (eve-online.com) bármikor kérhetnek trial kulcsot a kipróbáláshoz.

KALAND ÁLNÉVEN



Ez a szikla, hogy is mondjam, érdekes

A The Adventure Company kalandjátékai... szóval annyi van belőlük, hogy már statisztikai alapon is akad köztük néhány emlékezetes alkotás, de legtöbbjük általában a szomorú közepszerűségbe hullik. Ez történt az *Aura: Fate of the Ages*-zel is, mely bármily ígéretesnek tűnt, végül nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. De még nincs veszve minden: jön a **The Sacred Rings** (ravaszdi álnéven, tehát nem *Aura* 2-ként) mely talán kiköszörüli a csorbát. Hagyományos point 'n click (klick 's katt) játékmenet, három hatalmas, felfedezésre váró világgal, 25 fejtörővel és szépen kismizett grafikus motorral. A sztori ezúttal (állítólag) követhetőbb lesz, erről negyven percnyi áttevő gondoskodik – a hangsúlyosan „nonlineáris” játékmenet azonban sejtetni enged, hogy itt sem ússzuk meg a kissé zavart kóborlásokat, de legalább ott akadunk majd el, ahol nekünk tetszik.

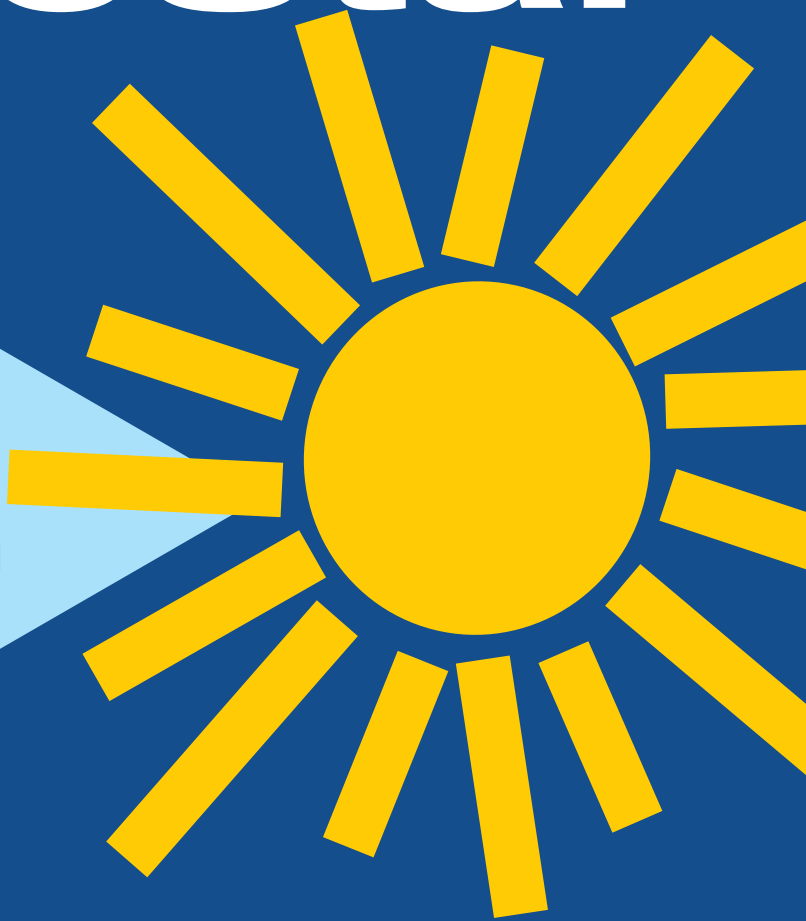
HEROES BAJNOKSÁG



Lezajlott a 3. HBB azaz Heroes Bajnokság – tíz évvel a játék megjelenése után is akadt 24 bátor versenyző, akik hat négyfős csoportban nyüstölte egymást. A középdöntő 12 játékosá egyenes kieséssel fogyasztotta magát 6 elődöntős és 3 döntős versenyzővé. A döntőbe Nimbus, Ssth és Titi került. Vologya a sűrűn etetett kondája jutalmául a legszerencsésebb, Warlock – aki nem vett részt az etetésekben – a legszerencsétlenebb játékos lett! A H3 és H4 „Támadás” verseny arról szól, hogy 25 ezer aranyból mindenki összeállít egy csapatot és oda-visszavágó alapon mindenki ellen levívja csapatát. 17 induló közül a legtöbb győzelmet Laca, Vologya, Karesz és Lord Shaba, a H4 10 játékos közül Sorceress, Muggger és Judicator szerezték! Gratulálunk mindenkinek!

GameStar

Nyílt



Regisztrálj

a **www.gamestar.hu-n!**

Játszhatsz a hálózatba kapcsolt gépeken,
egésznapos program a GameStar újságíróival
és szerkesztőivel!

Helyszín: Budapest, **MOM Park Palace Mozi**
1123 Budapest, Alkotás utca 53.

Időpont: **2006. február 11.**, szombat, 10 óra

A részvétel ingyenes, regisztrációhoz kötött!
Létszámkorlát: 100 fő

GameStar

Európa legolvasottabb gamer magazinja

2006 LEGJOBB JÁTÉKAI

AGE OF CONAN

UNDER CONSTRUCTION

BAD DAY L.A.

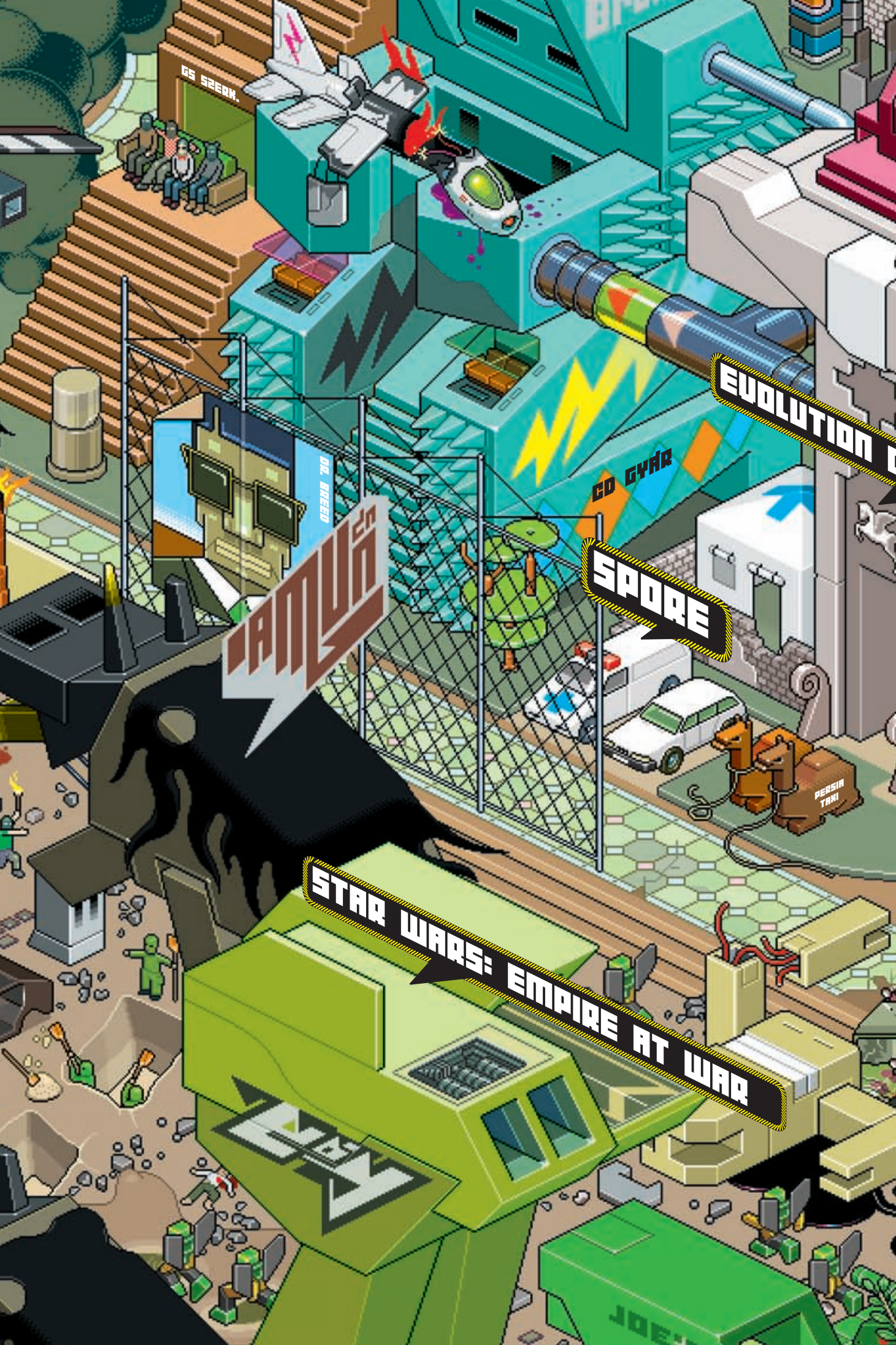
SIMS2 : OPEN FOR BUSINESS

DARK MESSIAH

EATWORLD

RAINBOW SIX: LOCKDOWN

KEDVES OLVASÓK 2006 igazán érdekes év lesz a játékok frontján. Nem csak jól ismert címek újabb, és szemmel láthatóan jobb részei jelennek meg, hanem olyan, valószínűleg játéktörténelmi mérföldkövek is, mint például a Spore, Bad Day L.A. vagy az Omikron Karma. Szóval mindenki megtalálja majd a számítását, a rajongók és az ingyencék egyaránt. Hogy mégis mire számíthatok, arról szól a következő pár(?) oldal. ender



GS 5268K.

DR. BREED

GO GYAR

EVOLUTION

SPARE

PERISA TANI

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

JOE'S

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

smét feltámad hamvaiból egy legenda, a klasszikus Might & Magic-sorozat folytatódik. A Ubisoft ígérete szerint a régi rajongók nem fognak csalódní, de



**KIADÓ UBISOFT
FEJLESZTŐ ARKANE
MEGJELENÉS 2006 NYÁR**

számtalan variációja közül választatunk. A harcos inkább üt-vág, nyers erejére és bravúros

Magic sorozathoz hasonlóan a belső nézetet használja. Nem látunk a hátunk mögé, mint a TPS-ekben, ha pedig szembekerülünk egy három méter magas orkkal, akkor valóban érezzük, nem lesz egyszerű a menet. Az irányítás szintén ismerős lehet korábbi, hasonló játékokból, ahol FPS-nézőpontban lehetett kardozni (pl. Thief). Akinek QuickShot II egere van, még ne örüljön, a győzelemhez nem elég bekapcsolni az Auto Fire-t. Igaz, a központban a klikk-klikk-klikk áll, melynek folyamánként hősünk szélesebben üt-vág-kalapál-csíp-harap, de az igazán elegáns mozdulat okhoz meg kell tanulnunk jól suhintani az egeret. Ha például nyomva tartjuk az egér gombját, hősünk előbb erőt gyűjt és izomból lendíti meg kardját-kalapácsát. De ami talán a legizgalmasabb: multiplayer módokat is kapunk. Ko-operatív játék sajnos nem valószínű, de

és persze a klasszikus Might &

Húsz évvel a Heroes of Might & Magic V eseményei után járunk – bár ez viszonylag kevés támpontot nyújt, hiszen a HoMM V sztoriját még nem ismerjük. Hősünk Sareth, akit születése óta nevelnek különféle harci művészetek és mágiák használatára, egyetlen cél miatt: a prófécia szerint közeleg a Sötét Messiás eljövetele, ha pedig ez bekövetkezik, Sareth lesz az, akinek szembe kell szállnia vele. Hogy ezt miképp tesszük, teljesen rajtunk múlik: a játékban három fő karaktertípus

mozdulataira hagyatkozik. A mágus tűzlabdákat hajgál, fagyaszt, netán akkorára zsugorítja ellenfeleit, hogy diszkrétan eltaposhatja őket, mint a csikket. A tolvaj inkább lopakodik és mit sem sejtő áldozataira akkor sújt le... nos, amikor mit sem sejtene, a meglepetés – és két tör – erejével. Igaz, amost felsorolt karaktertípusok egyike sem forrda on alakíthatja karakterét. Mindenki egyformán kezd a kalandot, de szinte biztos, hogy senki sem fogja ugyanúgy befejezni. Fontos, hogy a játék a Morrowindhez,

SPÓRÁLJ SOKAT RÁ...

THE SPORE

**KIADÓ EA GAMES
FEJLESZTŐ MAXIS
MEGJELENÉS 2006 ŐSZ**

Vannak játékok, amelyek döbbenetes grafikájukkal, pörgős, véres játékmenetükkel, fantasztikus motorjukkal büntetnek, mások inkább sokféle hihetőtlen innovációval akarnak elvarázsolni minket...

A Spore inkább az utóbbi kategóriába tartozik. A játék „főszereplője” egy egysejtű lény, amely más organizmusokat felfalva fokozatosan lesz egyre nagyobb, többsejtűbb, hatalmasabb, míg végül az egész univerzumot meghódítja. Érdekes lesz, az egyszerű biztos... Mindenesetre a készítő Will Wright géniusza megfelelő garancia (névéhez fűződik például a Sim City sorozat is).



INTERJÚ RAPAHÉL COLANTONIOVAL, AZ ARKANE ALAPÍTÓJÁVAL

COLANTONIOVAL, AZ ARKANE ALAPÍTÓJÁVAL

Gamestar: A játékhoz a Source engine-t liceneltétek, de állítólag nem pusztán üzleti kapcsolatban álltok a Valve-val.

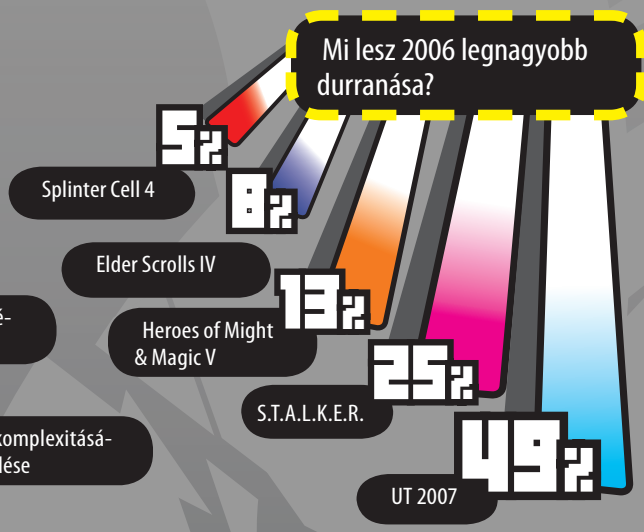
Rapahel Colantonio: Valóban nem. 2003-ban egy játékiállításon találkoztunk néhány Valve-os sráccal, akik lelkesen újságolták, hogy mennyire szerették előző játékunkat, az Arx Fatalist. Nem sokkal később megmutatták, mire képes a Source engine, mi pedig azonnal beleszerettünk, hiszen épp erre volt szükségünk. Azóta is tartjuk a kapcsolatot, gyakran felkeressük őket és beszámolunk Dark Messiah fejlesztéséről, kipróbáltatjuk velük az aktuális buildet. Nagy segítség és remek érzés a játékkipar legnagyobb koponyáitól hallani véleményét.

Gamestar: Miért a Source engine?

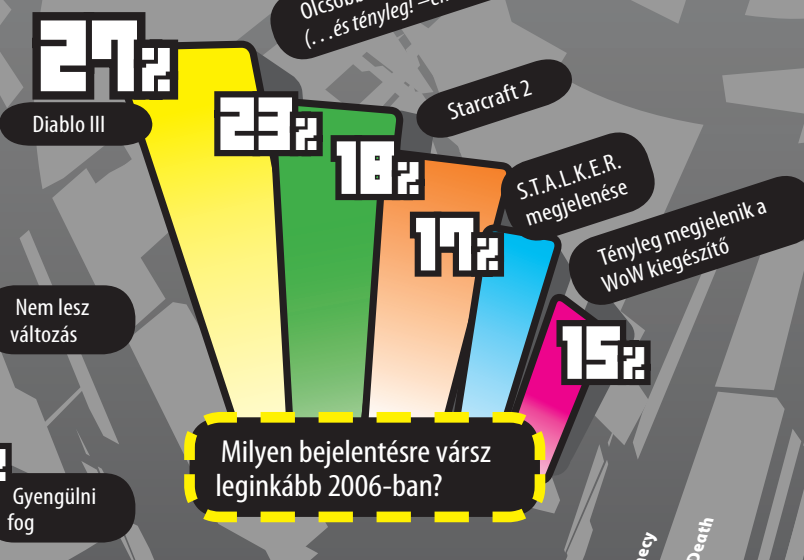
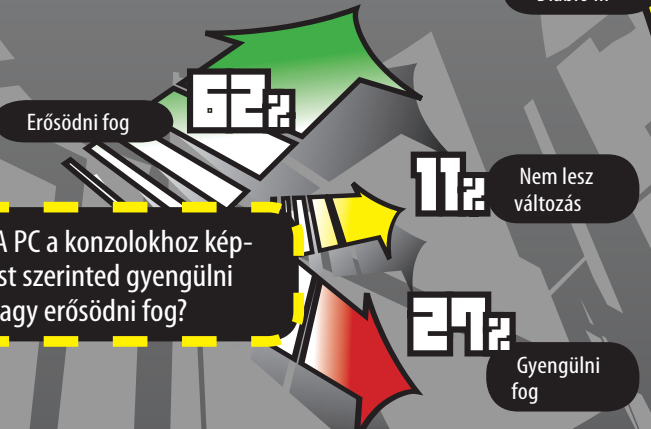
Rapahel Colantonio: A licenelt engine eleve szabadságot ad a fejlesztők számára, mert nem kell bajlódniuk vele és minden kreatív energiájukat egyéb játékbeli tartalmakra fordíthatják. Egyébként nem is csak a grafikai lehetőségek, hanem az engine egyéb, járulékos tulajdonságai – például nagyfokú flexibilitása – miatt döntöttünk mellette. A játékban hangsúlyos lesz a fizika szerepe, ebben pedig egyszerűen tökéletes a Source. Továbbá kész netkóddal kaptuk, mellyel nagy terveink vannak. Olyan multiplayer lehetőségeket szeretnénk a Dark Messiah-ba építeni, amit még senki sem látott.

A TI VÉLEMÉNYETEK

A GameStar Online-on kérdeztünk meg Titeket, hogy mit vártok a 2006-os évtől, mi lesz az, ami...



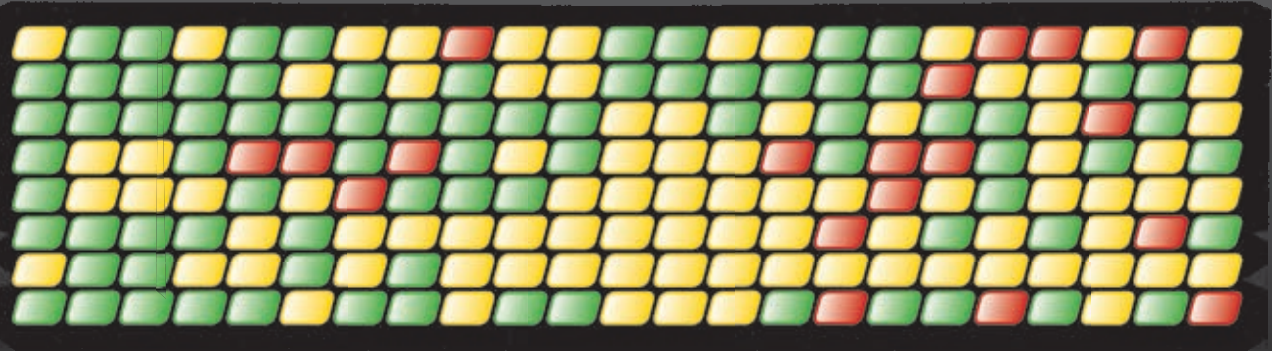
Olcsóbb lesz a GameStar (...és tényleg! -ender)



- Nagyon várjuk
- Egynek jó lesz
- Nem dob fel

- Dragon Age
- Prey
- UT2007
- Oblivion
- Age of Conan
- The Spore
- Condemned
- BIA 3
- Neverwinter Nights 2
- TOCA Race Driver 3
- The Godfather
- BioShock
- Omicron: Karma
- Precursor
- Dark Messiah
- Call of Cthulhu
- Bad Day: LA
- Evolution GT
- Witcher
- SWAT 4: Tschechow prophecy
- Broken Sword: Angel of Death
- Desperados 2
- TLJ: Dreamfall

- ENDER
- MAZUR
- BOE
- BAD SECTOR
- GYU
- ZEROCOOL
- CSONTI
- MADY

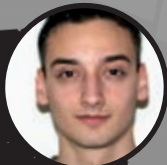


TRENDELEMZÉS HÁZON BELÜL

Immár hagyománnyá vált, hogy a GameStar munkatársai is kifejtik gondolataikat az előttük álló esztendőről, és beszámolnak legbensőbb vágyaikról.

MADY

Ha engem kérdeztek, szerintem 2006 egyértelműen az MMO-k éve lesz itt Európában is. Már most látható, hogy hamarosan el fognak árasztani minket a különféle neten játszható suffokkal. Ez nagyban köszönhető a WoW töretlen sikerének, és hogy a kiadók is rájöttek, jóval nagyobb üzletet csinálhatnak így, mint a hagyományos, "egyszer eladható" játékokkal.



SZITTYÓ

2006-tól inkább a konzol fronton várok nagy áttörést a harmadik generációs konzolokon végre megjelennek a várva várt nagy nevek. A PC-s iparág szerintem egy kicsit csöndesebb lesz, de azért nem kell félnünk jó játékokban idén sem lesz hiány.



BAD SECTOR

2006-ot leginkább az Xbox 360 előretörése jellemzi, így sok olyan PC-s átirattal, fogunk találkozni, amely ebből a géptípusból készült, illetve az sem lesz ritka, hogy a "rendes" PC-s megjelenést egyáltalán csak annak köszönhetjük, hogy könnyű lesz eleve PC-re is kifejleszteni a Microsoft konzolján is megjelenő játékot. Ilyenek lesznek például a Splinter Cell 4, illetve a szerepjátékosok által messiásként várt Elder Scrolls Oblivion.



CSONTI

Az új konzolcsodák valószínűleg jótékony hatással lesznek a PC-s piacra is, hiszen az erősebb verseny csak hasznára válhat a 2006-os „termésnek”. Remélhetőleg már nem lesz elég egy jól csengő név mögé egygel nagyobb számat biggyeszteni, és várni, hogy csörögjön a kassza. Ennek ellenére csodaszámba menne, ha idén már nem találkoznánk ilyen szánalmas próbálkozásokkal.



GYU

Azt várom 2006-tól, hogy egyre több NextGen konzol játék kerüljön át PC-re ezzel kijavítva azt a csorbát, amelyet sok mostani csúf konzolátírat okoz. Mindemellett azt remélem, hogy új fizetési módok jelennek meg MMO világban, így talán előbb-utóbb azok is játszhatnak majd, akik nem akarnak havi díjat fizetni. S persze nagyon várom a PS3-at.



ENDER

Véleményem szerint a hardvertrendek fogják meghatározni a játékiparbeli trendeket. Itt nem csak arra gondolok, hogy szebb lesz a grafika (mert az mindig szépül), hanem a több magos processzorok eljövételével talán az eddigiéknél is több erőforrás marad a mesterséges intelligencia kezelésére. Most már olyan komplex rendszerek találhatók a játékokban (hatalmas, gépi lényekkel benépesített világok), hogy ezek „életre keltése” hatalmas előrelépést jelentene a játékelményben.



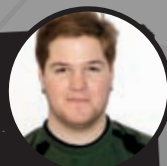
KECSKE

Biztosan beérnek majd a fizikai csipes Unreal Engine és hasonló technológiai demó alapú csodák, de számomra mégis csak a Heroes V és a D&D Online ígér masszívabb szórakozást. Nem beszélve a Supreme Commander-ről, az RTS etalon folytatásáról: az Annihilator falat emléhetőleg már egy négyprocis teljesen zajtalan Barebone-on fogom felépíteni, ketten együtt csak elbírnak majd a több ezres robot hadtestekkel.



ZEROCOOL

Ebben az évben egyértelműen ugrás várható a játékok terén. Megérkezik végre az Unreal Engine 3, kis szerencsével a S.T.A.L.K.E.R., és óriási patkó és "nyusztappancs zabálás" mellett még a Duke Nukem Forever is újra előkerülhet. Persze ezek mind mind csak remények, de sokan mondják, hogy a számmisztika szerint a 2006 egy igen szerencsés évnek mondható. Ki tudja, lehet, hogy ez nekünk, megszállott játékmániakusoknak is bejön majd.



BOE

Azt várom, hogy 2006-ban eredeti ötleteket felvonultató, és új irányokba mutató játékok fognak dominálni. Egyrészt azért, mert a generációváltással a fejlesztők kezében eddig nem látott eszközök lesznek (Unreal 3 fejlesztői környezet, programozható fizikai chip, stb.), ami lehetővé teszi, hogy kreatív és produkciós szinten nagyobb erőforrásokkal gazdálkodhassanak (ebből pedig a sztori, karakterek, MI, és a játékmélet profitál). Üzleti szempontból is kifulladásra kényszerítik a kiadók is érzik (új irányokba tapogatózik az EA, Larát a nulláról gondolja újra az EIDOS, stb.), ez szintén a fentieket vetíti előre. Végül 2006-ra marad még egy örömteli változás: a next-gen konzolok elterjedésével még egy lépést tesz a játékvilág a popkultúra felé, végleg kilépve a "csapatnyi fanatikus szórakozása" imidzsből.



LotR: BfME 2

Rise & Fall: Civ at War

Titan Quest

Timeshift

Rise of Nations

Driver 4

Pirates of the Caribbean 2

Paraworld

SW: Empire at War

The Guild 2

Paradise

Hellgate: London

DoV: Inklód

Tabula Rasa

Marc Eco's Getting Up

StarGate SG-1

Scarface

Demonik

Possession

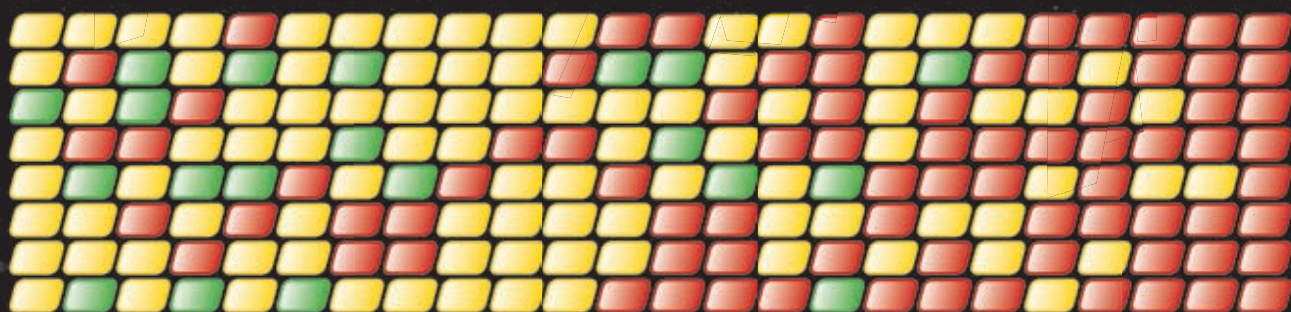
El Matador

You are Empty

Commandos: Strike Force

Shadow of Aten

The Sims 2: Open For Business





KIADÓ MÉG NINCS
FEJLESZTŐ IRRATIONAL GAMES
MEGJELENÉS TBA

SHOCK TO THE SYSTEM?

BIOSHOCK

Minden sci-fi akció-kalandor számára igazi mérföldkövet jelent a *System Shock 2*, amely félelmetes atmoszférájával és teljesen nyitott játékmenetével a legblázirtabb FPS-rajongókat is magával ragadta. Annyi eltelt év után végre itt a folytatás. . .

Akkor már miért nem *System Shock 3*? – merülhet fel Bennetek a logikus kérdés. Nos, a *Bioshock* inkább szellemiségében folytatja a nagy sikerű előző részt, a történet ugyanis semmilyen téren sem kötődik hozzá. Az előző rész technorémálmát egyfajta bio-rémálmom váltja fel, ahol lerombolt kutatólaboratóriumokban különféle elfuserált genetikai kísérletek próbálnak az életünkre törni. Ilyet persze már átélhettünk az összes horror témájú FPS-ben, ám a *Bioshock* abban különbözik elődeitől,

hogy – hasonlóan a két előző *System Shock*hoz – a játékmenet itt is teljesen nyitott, tehát teljesen rajtunk áll, hogy mi fog velünk történni a játék során. A játék elején semmit sem tudunk majd arról a génlaboratóriumról, ahol járunk, mindössze annyit, hogy a második világháború után teljesen elhagyatott és hogy a 21. század elején folytattak itt ismét ultratitkos katonai kísérleteket. Ellenfeleink „drónokból”, „predátorokból” és „katonákból” állnak – ezek a lények egykor mind emberek voltak... A lények nem saját

maguktól mozognak, harcolnak, öldökölnék, hanem egyetlen „közös agy” irányítja őket. A szörnyek mindennapi rutinja abból áll, hogy élő és holt testekből táplálkoznak, amelyeket aztán egyetlen közös masszába fordítanak... A játék – hasonlóan az előző *Shock*okhoz – igencsak félelmetesnek ígérkezik, úgyhogy remélhetőleg igazi csemege lesz a horror FPS rajongók számára...

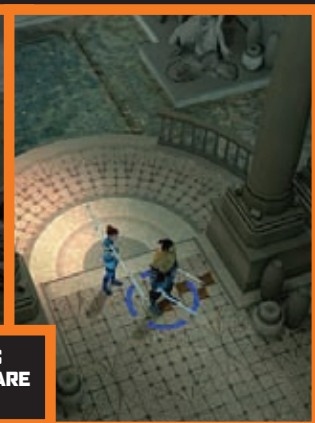


BONO VIGYÁZÓ SZEMEI

DRAGON AGE

A BioWare és a Pandemic egyesült és az egész befektetést a U2 éneke, Bono irányította és felügyelte, úgyhogy remélhetőleg ez csak jót jelenthet a BioWare rendkívül ígéretes szerepjátékának, a *Dragon Age*-nek.

A híres kanadai cég az xboxos *Jade Empire* óta nem hallatott magáról, úgyhogy mindenki kíváncsian várja, hogy milyen lesz következő nagy durranásuk, a *Dragon Age*, amelyről egyelőre még harapófogóval sem lehetett tőlük több infót kiszedni a több mint fél éve megjelent képeket és információmorzsákat leszámítva. Mindenesetre az eredetiség hiányával nem lehet megvádolni a BioWare-t, hiszen a képek alapján amúgy hagyományos fantasy miliőt bemutatató játék egy teljesen új univerzumot mutat be a megszokott *Forgetting Realms* helyett. Kíváncsian várjuk, mi sül ki majd belőle...



KIADÓ MÉG NINCS
FEJLESZTŐ BIOWARE
MEGJELENÉS TBA

2006 LEGJOBB JÁTÉKAI

2006 LEGJOBB JÁTÉKAI



INDIÁNTÁNC

EXTRA ANIMÁCIÓ A CD/DVD-N

PREY

A Doom 3 után nehéz igazán újat letenni az asztalra (a Quake 4-nek sem jött igazán össze...), de a 3DRealms mégis bepróbálkozik a Prey-jel...

**KIADÓ 2K GAMES
FEJLESZTŐ HUMAN HEAD STUDIOS
MEGJELENÉS 2006. JÚNIUS 6.**

A készítőik ugyan eddig olyan hihetetlen mértékben nem kápráztattak el minket, hiszen a kezük közül a jópofa *Rune*-on, és az elég közepes western shooteren, a *Dead Man's Hand*-en kívül még nem sok minden került ki, ám a *Prey* mégiscsak különleges, hiszen fejlesztése már vagy nyolc éve folyik. A játék hőse, Tommy, egy ifjú indián, aki a hadseregnek dol-

gozott, mint mechanikus, ám nemrég rúgták ki onnan. Sebb, így legalább van ideje visszavonulni Oklahomába barátjával, hogy vidáman ke... keressek együtt az élet értelmét. Persze a dolgok mindig csak egyre rosszabbra fordulnak, ezt már megszokhattuk: idegen lények támadják meg a Földet és – ó, minő szörnyűség – Dana Scully helyett hősünket rabolják el. Persze az alienek még nem tudják, kivel van dolguk: Tommy kiszabadul és indián örökségének köszönhető misztikus képességeit is felhasználja, hogy szembe szálljon az idegeggekkel. Az Isaac Asimovot is alázó-gyalázó hihetetlenül kifinomult, zseniális sci-fi történet ezen a ponton aztán átmegy kökemény FPS-be, ahogy Tommy-val az űrhajón kell mászkálnunk és irtanunk az alieneket. A *Prey* érdekessége még, hogy sokkal többféle karakterrel kell majd szóba elegyednünk, mint ahogy azt más FPS-ben megszokhattuk (szóval nem egy *Serious Sam* a játék...) gyakran segít nekünk például Tommy indián nagyapja, aki hősünket az indián képességei csínjára-bínjára tanítgatja. Jópofa ötlet még, hogy – lévén egy űrhajó vagyunk – sokszor fogunk anti-gravitációban lebegve harcolni. Emellett a *Doom 3*-at és *Half Life 2*-öt alázó grafika is igencsak büntetni fog: tessék a képekre nézni...



**KIADÓ MÉG NINCS
FEJLESZTŐ QUANTIC DREAMS
MEGJELENÉS TBA**

REMÉLJÜK EZ IS NAGYOT SOUL...

OMICRON: KARMA

Az *Omicron: The Nomad Soul* és a *Fahrenheit* készítői új kalandjáték készítésébe fogtak. Az *Omicron: Karma* az első Omicron közvetlen folytatása lesz, de ezentúl sajnos még nem lehet róla tudni túl sokat. Az első Omicronban énekelt és „játszott” David Bowie is, meg egyébként is minden idők egyik legütösebb kalandjaként tartjuk számon, úgyhogy valószínűleg ebben sem kell majd csalatkoznunk.

2006 LEGJOBB JÁTÉKAI

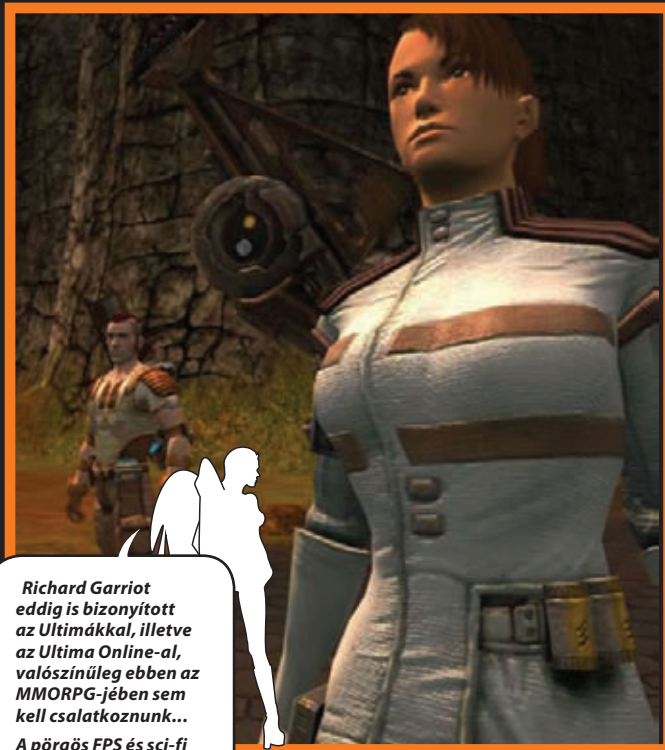
TABULA RASA

Richard Garriot neve a régi motorosok számára valószínűleg minden idők leghíresebb RPG sorozatával, az *Ultimával* fonódik össze. A majd húszéves RPG eposz 1999-ben csúfos befejezéssel, a rendkívül ambiciózus, ám rettenetesen bugos és rosszul megírt *Ultima IX*-cel zárult.

Talán ennek hatására, talán más okok miatt, ki tudja, mindenesetre Richard Garriot viszonya alaposan megromlott a kiadó Electronic Arts-szal, olyannyira, hogy végül ott is hagyta a céget és egy sci-fi témájú MMORPG, az igen beszédes elnevezésű *Tabula Rasa* (nomen est omen, ugye...) fejlesztésébe kezdett a koreai NCSoft cég berkeiben. A *Tabula Rasa* futurisztikus távoli világában egy bane nevű idegen népség azt a nemes célt tűzte ki maga elé, hogy leigázza az egész létező világegyetemet, ezért az egész létező világegyetem elhatározta, hogy pusztá önvédelemből kiírja az összes bane-t. Ez a lesz a feladata a játékosnak is, aki sok társával egyetemben útra kel, hogy levadássza a bane-eket. Az alapsztóri talán kicsit gyökérnek és lerágott csontnak hangzik, ám a *Tabula Rasa*-t Garriot olyan új elemekkel szeretné bővíteni, amelyek túlmutatnak a szokásos MMO-s kliséken. A játék például bizonyos elemeket átvesz az FPS-ekből és szerepjátékos köntösbe öltözteti ezeket. Persze ez nem jelenti azt, hogy szimpla akció lesz az egész, hiszen mint más szerepjátékokban és MMO-kban, itt is a statisztikákon és a karakterfejlesztésen lesz az igazi hangsúly, a készítőik ugyanakkor az FPS-feelinget is a játékukba akarták szőni, mert – saját elmondásuk szerint – sokkal intenzívebb, izgalmasabb élményt szeretnének nyújtani, mint azt más MMORPG-ben megszokhattuk.

FIRST PERSON MMO

Az FPS-játékstílus arra engedne követke-



Richard Garriot eddig is bizonyított az *Ultimákkal*, illetve az *Ultima Online*-al, valószínűleg ebben az MMORPG-jében sem kell csalatkoznunk...

A pörgős FPS és sci-fi MMORPG keveréke jó körtélnak ígérkezik...

tetni, hogy jó sok ordibálás, hajmeresztő PvP-sztílusban lesz majd részünk, ám a *Tabula Rasa* – bármilyen meglepő is – kizárólag PvE alapú lesz, tehát a játékosok csak a mobokat öldökölhetik majd, egymást nem. A készítőik emellett nagy hangsúlyt fektetnek arra, hogy könnyen lehessen szólózni a küldetéseket, hogy a magányos playerek is jól szórakozzanak. Természetesen bőven lesz alkalom és lehetőség arra is, hogy a különféle küldetéseket csapatosan hajtsuk

majd végre. Bár arról még nincs pontos információ, hogy milyen kasztok lesznek a játékban, annyit mindenesetre már lehet tudni, hogy (például a *WoW*-ra jellemző) nagyon leszűkített osztályokkal nem is fogunk találkozni, hanem megadják azt a szabadságot, hogy minél többféle irányba fejleszthessük kedvencüket. Mindenesetre érdekes lesz majd, hogy a játékosok hogyan reagálnak egy olyan MMORPG-re, ahol nincsenek tankok, „heal botok”, és távolról varázsolgató mágusok, hanem sokkal többféle variációval van dolgunk.

SZÉP ÚJ VILÁG

A készítőik azt ígérik, hogy a narrációnak, illetve a világ bemutatásának sokkal fontosabb szerepe lesz. A játék univerzumát nemcsak a különféle küldetéseken, hanem a mágia-rendszeren keresztül is megismerhetjük. A „Logos” egy pszichikus energia, amely az egész világegyetemen keresztül áramlik. Ahogy karaktereink újabb és újabb képességeket nyernek ebben a diszciplínában, úgy fogunk egyre többet megtudni a körülöttünk zajló eseményekről. A képekből már talán látszik is, hogy a grafikusok nagyszerű

RICHARD GARRIOT INTERJÚ

GameStar: A *Tabula Rasa* cím utalás arra, hogy Ön az *Ultima* játékok után valami egészen másba fogott, vagy másfajta jelentéstartalma van?

Richard Garriot: Igen, elsősorban emiatt választottam ezt a címet. Eleinte ez is maradt meg munkacímként, aztán a fejlesztés során nem találtunk mást, meg illik is a sztóriához (ismeretlen erők teljesen lerombolják a Földet) így végül megmaradt.

GameStar: Ha már sci-fi témájú játékkal van dolgunk, irányíthatunk majd különféle harci járműveket is: űrhajókat, lekövetelt lézérágyúkat, katonai dzsipeket és hasonlókat a játékban?

Richard Garriot: Bár ezeket később addon formájában majd implementáljuk, amikor maga a játék megjelenik, még nem lesznek benne.

GameStar: Mivel sci-fi MMORPG-vel van dolgunk, a legtöbben arra vagyunk kíváncsiak, hogy hányféle bolygót fedezhetünk majd fel?

Richard Garriot: Eleinte csak 2-3 bolygó lesz, de későbbi addonokon keresztül újakat rakunk majd a játékba.

GameStar: Lesz kétféle választható oldal a játékban, mint például a *WoW*-ban?

Richard Garriot: Mivel csak PvE lesz a játékban, ezért a játékos nem kerülhet majd a másik, „rossz” oldalra, de különféle „etikai” problémák felmerülhetnek majd a játékban.

érzékel adják vissza ezt a kegyetlen sci-fi világot. Környezetünknek szinte minden eleme romos, koszos, szét van löve, a katonák hi-tech cuccokban feszítenek. A bejárható világok közül egyelőre sziklás, kiégett sivatagokat láthatunk, de remélhetőleg sokkal változatosabb helyeken is járhatunk. Már a képek alapján is látszódik, hogy rendkívül részletes és aprólékos megjelenítéssel van dolgunk. Persze nem is vártunk kevesebbet Richard Garriottól – reméljük, maga a játék sem fog csalódást okozni.

**KIADÓ NCSoft
FEJLESZTŐ DESTINATION GAMES
MEGJELENÉS TBA**



**Nem lesz benne PvP???
OMG LOLZOR! Hogy fogok így mindenkit hátbasz... löni???**

Az a két bolygó kicsit kevésnek tűnik...

Új ígéretek

2006 LEGJOBB JÁTEKAI

NÉZD MEG FUTÁS KÖZBEN ANIMÁCIÓ A CD/DVD-N

KIADÓ FUNCOM FEJLESZTŐ FUNCOM MEGJELÉNÉS 2006. VÉGE

AGE OF CONAN

Az idei év legnagyobb MMO-ígérete egyértelműen az *Age of Conan: Hyborean Adventures* – talán még a *World of Warcraft*ot is megszorogatja majd. Barbárpalánták, előre!



Először is próbáljunk meg elvonatkoztatni az isteni Schwarzenegger (kormányzó) személyétől. Robert E. Howard hetven évvel ezelőtt alkotta meg az időközben elhíresült barbárlegény univerzumát, méghozzá oly gazdagon, hogy azt csak a regények rajongói ismerhetik igazán. Bár napról-napra többen választanak maguknak MMO-játékot, melyről aztán hónapokig (évekig) sem képesek lecuppanni, sokan még mindig idegen-

kednek a műfajtól. Sokan attól tartanak, hogy elveszettnek és kiszolgáltatottnak éreznék magukat az online világban. Az *Age of Conan* azonban mesteri ötlettel nyit: a játék kezdeti szakasza szinte teljesen egyjátékos élményként is felfogható. Ha akarjuk, nem is kell foglalkoznunk a többi játékosal, kényelmesen barátkozhatunk a környezettel, az irányítással, izomkötegeinkkel. A fejlesztők ugyanis bíznak abban, hogy az *Age of Conan* single játékként is

megállja a helyét. Nagyjából akkor, amikor elérjük a huszadik szintet, új kaland kezdődik: kilépünk a nagyvilágba, és indulhat a harc a dicsőségért. A R.E. Howard látomásához hű univerzum, a gazdagon ágazó sztori (melyen a *Longest Journey* és az *Anarchy Online* írói dolgoztak) és az újszerű harcrendszer mindenképp ígéretes – utóbbi lényege, hogy az MMO-kban eddig megszokott „stilizáltabb” harcba jobban belemélyedjünk. Ha már

egy kétszáz kilós barbárt alakítunk, szeretnénk kicsit érezni a kezünkben a százkilós fejszét, nem igaz? Hatalmas csatákba vethetjük magunkat, társként toborozhatunk magunk mellé játékosokat, de akár NPC-eket is. A céhekbe (guildekbe) szerveződött játékosok epikus feladatokat is kaphatnak: ellenséges várak, akár városok (!) ostromát. A játék persze technológiai szinten is versenyképes: a gyönyörű grafika mellé 7.1-es hang jár.

ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

KIADÓ 2K GAMES FEJLESZTŐ BETHESDA SOFT. MEGJELÉNÉS 2006. ÁPR. 28.

Az RPG rajongók már valószínűleg napi hat levél nyugtatón élnek, a sorozat szerelemesei pedig valószínűleg egy hegyi klinikán fekszenek, de még mindig nem adták fel őket, és mi sem a reményt, hogy végre kezünkben tarthatjuk már az *Elder Scrolls IV: Oblivion*-t. Nem túlzunk nagyon, mivel a fejlesztők már tavaly is azt ígérték, hogy tökéletesítik a játékmenetet. Az E3-as demót kipróbálók arról számoltak be, hogy néhány grafikai hibától eltekintve nagyon komoly produkcióval találkoztak. Nemcsak a már ismert történet lesz lenyűgöző, hanem a játékmenet is rengeteg újdonságot és szabadságot ad majd a kalandra vágyó RPG rajongóknak. Kellően precíz karakterfejlesztés, teljesen bejárható világ, sokkal kifinomultabb harcrendszer, több mint ezer NPC, akik viselkedésünk-

től függően viszonyulnak hozzánk, nyílt terek és sötét labirintusok, csapdákkal és kincsekkel, a Tolkien világot megidéző helyszínek és karakterek, soroljuk még? Nem csoda, hogy alig bírunk várni, bár a késésnek egyetlen oka van csupán. A 2K Games nem szeretne közepes minőségű produkciót kiadni a kezéből, és tavaszig még bugtalanítani és beta-tesztelni a játékot, mielőtt az a boltok polcaira kerül, ezért van az, hogy még végleges gépigényt sem tudtak megjósolni a fejlesztők. És hogy egy kis örömhír is legyen, megtudtuk, hogy az *Oblivion* zenéjét Jeremy Soule komponálja majd, aki az egyik legismertebb játékzeneszerző ezen a világon, így a hangulat valószínűleg még ütősebb lesz. Amint nyílnak a virágok a kertben, a pokol kapuja is megnyílik majd. Addig mi lesz?

A Morrowind sikere után már alig vártuk tavaly, hogy megjelenjen az Elder Scrolls sorozat negyedik része, de sajnos pont az év végén érkezett a bejelentés, hogy 2006-ra csúszik az Oblivion debütálása. Így most az idei év nagy sikervárományosa lesz.



DEMONIK

Tömegesen érkeznek a horrorjátékok, de ha valamelyik mögött olyan név áll, mint Clive Barker, az rögvést kiemelkedik a tömegből.

**KIADÓ MAJESCO
FEJLESZTŐ TERMINAL REALITY
MEGJELENÉS 2006. KÖZEPE**

A Messiah már lelőtte ezt a poént...



A mikor Clive Barker horror-szerző először próbálkozott számítógépes játékokkal, rögtön klasszikust alkotott: az *Undying* ugyan nem lett kirobbanó üzleti siker, sokak (sokunk) szerint mégis minden idők legjobb horror-FPS-e volt. Az író derekasan kiveszi a részét a *Demonik* fejlesztésből is: ő írta a sztorit, ő alkotta meg a karaktereket, ő felelős az átvezető animációkért és még a szinkronba is besegített... Egy démon, Volrath szemén át látjuk a világot: feladatunk, hogy bosszút álljunk azok nevében, akik megidéznek bennünket. Mind a tíz küldetés egy-egy bosszú története: valakit szörnyű sérelem ért és mi vagyunk számára az egyetlen eszköz, hogy visszavágjon. Démonként bárkit megszállhatunk (hasonlóan a régi jó *Messiah*-hoz) és az irányításunk alá vont karakter összes tárgyát, egyedi képességét használhatjuk. Fontos az is, hogy a kiszemelt áldozat mennyire jó vagy gonosz: a jók sokkal erősebbé tesznek minket (mi pedig őket), míg a gonosztevőkkel nem sokat nyerünk (ők sem velünk). Nagy szerepet kap az interaktivitás: nem csupán azért, mert minden tárgy használható, elpusztítható, de tetteink és döntéseink is folyamatosan visszaköszönnek majd. A játék filmjogait egyébként nemrégiben bocsájtották áruba: ha valóban készül belőle mozi (mi örülnénk), úgysem ússzuk meg a hype-ot.

...de Clive Barker jobban tudja



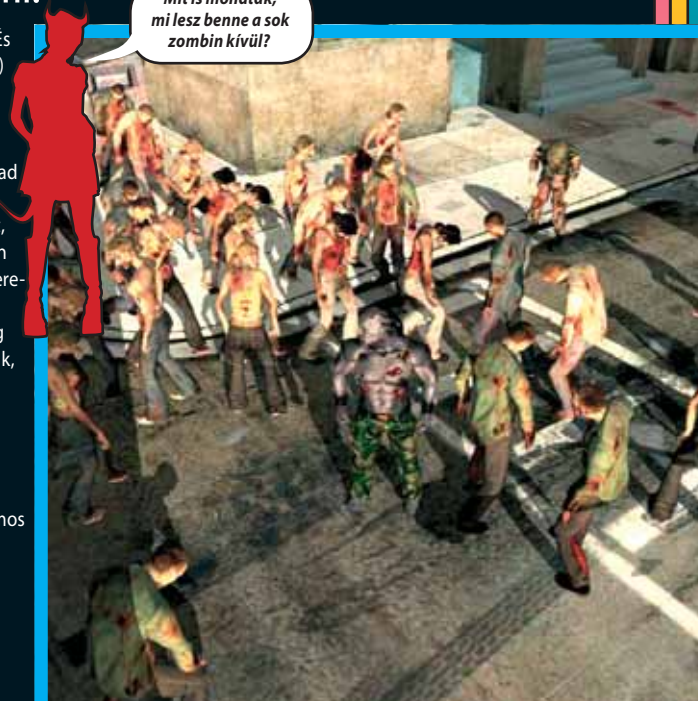
POSSESSION

**KIADÓ N/A
FEJLESZTŐ BLITZ GAMES
MEGJELENÉS 2006. VÉGE**

A *Possession* sokban emlékeztet a *Stubbs the Zombie*-ra, csak ezúttal viccelődés nélkül: „hősünk” az Enslaver, egykor jó srác, mára vérbeli főgenyő, aki egy teljes várost (aztán persze a megyét! a világot!) tervez bezombítani.

Négy környezetvédő aktivista betör egy Nagy És Gonosz vállalat (hm... csak nem az Umbrella?) laboratóriumába, hogy bizonyítékot szerezzen, micsoda galád kísérletek is folynak ott. Ha pedig már ott járnak, elszabadítanak egy gyilkos vírust, mely szélsébesen zombiszerű lényekké alakítja őket. Egy marad szegényeknek: a bosszú. Bár ezúttal nem rölapokk: a színes táblákkal nyerik meg ügyüknek a kedves lakosokat, a végeredmény szempontjából ez lényegtelen: hamarosan egész zombisereg élén szállhatunk szembe a vállalat embereivel. A helyszín hatalmas, a fejlesztők szerint mérete nagyjából hasonló a *GTA: Vice City* városához – kicsit talán még nagyobb is. Egyszerre akár többszáz zombit is irányíthatunk, így igencsak látványos összecsapásokra lehet számítani. A játék egyik érdekessége az endorphin 2.5 animációs rendszer, mely a karakterek számára előre definiált viselkedési mintáknak megfelelő motion capture-sablonokat választ ki: a hatalmas városi összecsapásokat a fejlesztők ennek segítségével jelenítik meg, így nem kell kompromisszumos megoldásként csökkenteni a „szereplők” létszámát. Itt tényleg háború lesz.

Mit is mondtak, mi lesz benne a sok zombin kívül?



BAD DAY L.A.

MI LENNE, HA MINDEN, AMIVEL A TÉVÉBEN, RÁDIÓBAN FOLYAMATOSAN RIOGATNAK MINKET, EGY „SZÉP” NAPON VALÓSÁGGÁ VÁLNA? JÖNNÉ A CUNAMI, A TERRORISTÁK, FÖLDREN-GÉS, METEORZÁPOR, AZ AGRÉSSZÍV VIDEÓJÁTÉKOK, DE MÉG... ZOMBIK IS. KÉSZÜLJÜNK FELI!

AMERICAN MCGEE, AZ ID SOFTWARE EGYKORI ALAPÍTÓTAGJA SAJÁT BEVALLÁSA SZERINT AKKOR KAPOTT IHLETET ÚJ JÁTÉKAHOZ, AMIKOR LOS ANGELESBEN MEGLÁTOTT EGY TÁBLÁT, MELY A BIOLÓGIAI TERRORIZMUS VESZÉLYEIRE HÍVTA FEL A KEDVES LAKOSOK FIGYELMÉT.



AMERIKÁBAN NAGYON KOMOLYAN VESZIK A „JOBB FÉLNI” ELVÉT, MÉG AKKOR IS, HA EZ MÁR SOKAKBAN VISSZATETSZÉST KELT - HIÁBA, NEM MINDENKI SZERET ÁLLANDÓAN FÉLNI.



A BAD DAY L.A. FŐHÖSE, ANTHONY (FOGLALKOZÁSÁT TEKINTVE HÓMLESSZ) MIT SEM SEJTVE TOLOGATJA KACATOKKAL MEGPAKOLT BEVASÁRLÓKOCSIJÁT A KÜLVÁROSBAN, AMIKOR A KÖZELBEN FRANCIA (!) TERRORISTÁK BIOLÓGIAI GÁZOKKAL MEGPAKOLT REPÜLŐGÉPE CSA-PÓDIK BE: A GÁZ ELSZABADUL, ÉS MINDENKI, AKI BESZÍP-PANTJA, ZOMBIVÁ VÁLTOZIK. ÉS EZ MÉG CSAK A KEZDET...



A JÁTÉK HÁROM FŐ RÉSZBŐL ALL:



1. TPS AKCIÓ: A JÁTÉK LEGNAGYOBB RÉSZE HAGYOMÁNYOS AKCIÓ: FUTUNK ÉS LÖVÜNK. KÖRÜLÖTTÜNK ROBBANNAK A DOLGOK (NÉHA EHEZ NEKÜNK IS KÖZÜNK VAN), ÉGIG CSAPNAK A LÁNGOK, REPKEDNEK A TESTEK, MI PEDIG IGYEKSZÜNK SHOTGUNNAL UTAT VÁGNI MAGUNKNAK, KÖZBEN PEDIG VALAHOGY TÚLÉLNI AZ EGÉSZET.



2. KÁOSZ-MENEDZSMENT: A RENDELKEZÉSRE ÁLLÓ ESZKÖZÖK SEGÍTSÉGÉVEL (PÉLDÁUL TÚZOLTÓ KÉSZÜLÉK) IGYEKSZÜNK „JÓ-FIÚK” MARADNI ÉS SEGÍTENI BAJBAJUTOTT POLGÁRTÁRSAINKON. AZ ÉGŐ EMBEREKET ELOLTJUK, MEGMENTJÜK ÖKET A ZOMBIKTÓL, ÉS PRÓBÁLUNK NEM TÚL SOK FELESLEGES PUSZTÍTÁST VÉGEZNI. HA MINDERRE NEM ÜGYELÜNK ÉS CSAK AGYAT-LANUL GYALOGOLUNK ELŐRE, SAJÁT TÚLÉLÉSI ESÉLYEINKET IS DRASZTIKUSAN CSÖKKENTJÜK.



3. KÜLDETÉSEK: AHOGY A GTA-SZERŰ JÁTÉKOKBAN IS LÁTHATTUK, A FŐKÜLDETÉSEK-KEL LENDÍTJÜK ELŐRE A SZTORIT. ÁLTALÁBAN EMBEREKET KELL MEGMENTENÜNK, DE MIVEL ÖSSZESEGÉBEN ÚGYIS TÖBBET MÉSZÁROLUNK, MINT AHÁNYAT MEGMENTÜNK, INKÁBB CSAK LELKIISMERETÜNK MEGNYUGTATÁSA A CÉL...

AMERICAN MCGEE INTERJÚ

GAMESTAR: A BAD DAY L.A. POLITIKAI TÉMÁKAT FESZEGET ÉS MINTHA NÉMI TÁRSADALOMKRITIKÁVAL IS ILLETNÉ AZ EGYESÜLT ÁLLAMOKAT. KÖNYVEK, FILMEK MÁR GYAKRAN VÁLLALTAK MAGUKRA ILYEN SZEREPET, A SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉK ALKALMAS MÉDIUM ERRE?

AMERICAN MCGEE: A JÁTÉKOK ÉS A JÁTÉKOK KÖZÖNSÉGE EGYRE ÉRETTEBBÉ VÁLNAK. EGYRE NAGYOBB AZ IGÉNY A „FELNÖTTEBB” TARTALMAKRA - ÉS ITT NEM CSUPÁN A SZEXRE KELL GONDOLNI. A BAD DAY L.A. A TÖMEGEK SZÁMÁRA KÉSZÜL, DE BÍZOM ABBAN, HOGY SOKAN FOEJTÁK ÉRTENI A REJTETTEBB IRONIKUS ÜZENETET IS.

GAMESTAR: MENNYIRE FONTOS EBBEN A JÁTÉKBAN A SZTORI? EGYÁLTALÁN, MENNYIRE FONTOS MANAPSÁG A JÁTÉKOK SZTORIJA?

AMERICAN MCGEE: ÉN MINDIG IS A SZTORIT ÉLVEZEM LEGINKÁBB A JÁTÉKOKBAN. A KÖNYV, SZÍNHÁZ, FILMEK UTÁN A JÁTÉK-PAR LEHET A LEGNAGYOBB A XXI. SZÁZAD NAGY „MESEMONDÓJA”. TALÁN MIND KÖZÜL A LEGSIKERESEBB. A JO SZTORI PEDIG MINDIG FONTOS, FÜGGETLENŰL A MÉDIUMTÓL. A JÁTÉKOK NYITOTTASÁGA CSÁBÍTÓ, DE CSAPDA IS LEHET - GYAKRAN ITT IS „A KEVESEBB TÖBB” ELVE ÉRVÉNYESÜL.

GAMESTAR: AZ ALICE DIZÁJN-JÁRA MINDENKI ÉLÉKEN EMLÉKSZIK - A BAD DAY L.A. ERŐSEN MÁS STÍLUSU KÖVET. HONNAN JÖTT EZ A LÁTÁNYVILÁG?

AMERICAN MCGEE: SZÜKSÉGÜNK VOLT VALAMIRE, AMI NEM RETTENTI EL AZ EMBEREKET AZONNAL, ELVÉGRE TÖMEG-TASZTRÓFÁKRÓL, TERRORIZMUSRÓL VAN SZÓ... KELLETT, HOGY ELSŐ RÁNÉZÉSRE MEGÉRTSÉK, EZ A JÁTÉK MÁS, EZ VICC. A LOS ANGELESI KOZYNDAN MŰVÉSZCSOPORT MUNKÁIT PEDIG RÉGÓTA ISMERTEM, EZÉRT HÍVTUK ÖKET SEGÍT-SÉGŰL A LÁTÁNYVILÁG MEGALKOTÁSÁHOZ.

MARC ECO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE

Marc Eco, az Eco Unlimited feje (főleg hip-hop fanatiq srácoknak gyártanak buggyos gatyát és egyéb trendi ruhadarabot) beköszön a játékiparba. Vajon miről is szólhat a játék? A graffitiről.

Az ötlet érdekes, mert ugyan sok játékban fújhattunk már graffitit a falakra (pl. *Tony Hawk* sorozat, vagy... akár a *Counter-Strike*), ez sosem volt a játék lényegi része. Itt egy underground falfirkász srácot, bizonyos Trane-t alakítjuk, akinek nem titkolt célja, hogy a város legnagyobb graffitise legyen. Miközben a leghetetlenebb helyeken igyekszik otthagyni kézjegyet, véletlenül belebotlik a város szörnyű titkába. Innentől a graffitizés szent küldetésé válik, mert Trane ezen keresztül igyekszik felnyitni a lakosok szemét: a polgármester egy korrupt, aljas dög. A játék megmutatja, merre találhatók azok az extrém helyek, ahol graffitit elhelyezve jelentősen emelhe-

tünk megbecsültségünkön. A legjobb pontokra gyakran egészen hajmeresztő módon juthatunk el, úgyhogy fel lehet készülni az fal- és oszlopmászásra, tetőkön ugrándozásra. Maga a graffitizés egy külön ügyességi minijáték: miután kiválasztottuk az alapmintát és a színeket, kézzel (egérrel) kell kifesteniünk, ügyelve arra, hogy ne csöpögjön a festék. Minden graffitizés után kapunk egy pontszámot, annak függvényében hogy milyen extrém helyszínt sikerült találnunk, mennyire volt összetett a minta, mennyire lett pontos a festés és milyen gyorsan végeztünk. Igéretes, szó se róla, majd meglátjuk, mi sül ki belőle. A filmjogokat mindenesetre már megszerezte az MTV.

KIADÓ ATARI
FEJLESZTŐ THE COLLECTIVE
MEGJELENÉS 2006. FEBRUÁR

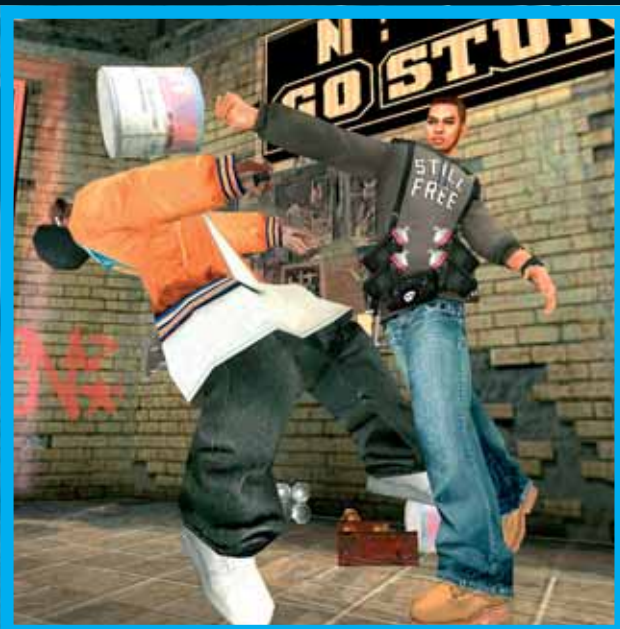


Klassz ötlet, de tényleg annyira rá fogunk kapni erre a pózán mászunk-fal-firkázunk filingre?

STARGATE SG-1

KIADÓ NAMCO
FEJLESZTŐ N/A
MEGJELENÉS N/A

A Stargate SG-1, talán a háttértörténetből következően, egy egyszerű UFO klón lesz csupán. Kiválasztjuk kedvenc karakterünket (természetesen a TV-sorozat főszereplői közül), akik egymástól skilljeikben különböznek. Ezután indulhat a többféle környezetben játszódó élienhentelés... Talán érdekes lehet még, hogy négy fős csapatunkat 3 másik emberi játékoskal karöltve akár internetes brodákból is összeállíthatjuk. Így biztosan érdekebb lesz...



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!
Ha újra olvasni akarod éreg, karcos lemezeidet, hozd el hozzánk!
Megvárattat, kb. 5 perc alatt kész! **1.000 Ft**

Sulinet Express

Processzorok	bruttó	Memóriák	bruttó	Alaplapok	bruttó
Sempron (Socket A) 2400+ OEM	17,720	DDR400 256/512 MB Brand	5.240/9.730	ABIT(2év): NF8-V / AX8	19.890/24.740
Sempron (Socket A) 2500+ OEM	18,620	DDR400 512: Kigston 5év	13,590	ABIT(2év): KN8 ULT. /KN8SLI	25.910/29.790
Semp. (S. 754 64 bit) 2600+ BOX	17,550	DDR400 512: KingMax 3év	11,990	ABIT(2év): IS7E2/IS7E2G	18.290/19.090
Semp. (S. 754 64 bit) 2800+ BOX	18,910	PenDrive 128/256 MB	2,860/4,940	ABIT(2év): IC7G / AG8	34.460/28.990
Semp. (S. 754 64 bit) 3000+ BOX	21,990	PenDrive 512MB/1GB	7,010/13,480	ASUS A8N-SLI	30,990
Semp. (S. 754 64 bit) 3100+ BOX	23,430	SD Kingst. 256/512/1G	5,790/8,150/14,670	ASRock: K7S41GX / P4VM800	9,390/10,450
Semp. (S. 754 64 bit) 3300+ BOX	27,990	CF Kingst. 128/256/512	3,990/5,990/8,990	ASRock K8NUpgrade NF3	11,990
Athlon64 3000+ (939) BOX	40,590			Gigabyte (2év):K8NSC/K8NF9	18,990/23,490
Athlon64 3200+ (939) BOX	42,350	Merevlemezek	bruttó	CD, DVD-írók	bruttó
Celeron-D 2.5GHz BOX	17,790	Maxtor (2M) 40/80 / 80(8M)	10.880/12.790/13.780	LG: CD-RW/Combo	4.460/7.110
Celeron-D 2.6GHz BOX	18,990	Maxtor (8M) 160/200/250	18.510/21.310/28.990	Toshiba: DVD / Combo	4,390/6,990
		Maxtor (SA) 160/200/250	19.120/21.610/24.810	LG 4167 / NEC 4550	9,750/10,890
Videokártyák	bruttó	Sams. (2M)40/80	12,490/14,260	Pioneer 110 White/Black	10,290/10,390
Gigabyte 9250/9550 128MB	8,990/14,840	Sams. (8M)160/200/250	21,950/23,390/26,540		
HIS X800GTO: 128/256MB	41,890/49,320	Sams. (SA)160/200/250	20,490/24,960/28,890		
6600GT Club3D AGP/PCI-E	34,910/33,610	Seag. (8M) 120/160/200	18,290/19,690/22,990		

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

Új ígéretek
2006 LEGJOBB JÁTEKAI

PARAWORLD

KIADÓ SUNFLOWERS
FEJLESZTŐ SEK
MEGJELENÉS 2006. TAVASZ

Szinte minden RTS-veterán kiéhezve vár a jövő év egyik nagy stratégia-reménységére, amelyik friss témával és történettel készül mindenkit elvarázsolni. A történet szerint a 19. században egy Jarvis Babbit nevű tudós kutatásai során rátalált egy másik, párhuzamos világra, amelyeket féreglyukon keresztül lehet elérni. Mikor a felfedezésére három másik fiatal tudós is rájön, a felfedező csapatába csajja őket, és átküldi őket a másik világba, amely a kőkorszak állapotában leledzik. Itt kell helyt állniuk hőseinknek, ha életben akarnak maradni, és valahogy visszajutni saját világukba. A történet egy kicsit emlékeztet az Elveszett Világra és a King Kongra, de ez egyáltalán nem baj, sőt kifejezetten felüdítő a többi, lerágott témához képest. De a Paraworld nem csak a történetével igyekszik nagyot alakítani: a grafika szenzációs – az egységek aprólékosan kidolgozottak, a dínók, a „gyalogosokhoz” képest arányosan nagyobbak. Összesen 120 fajta egység található meg a játékban, illetve 3 féle népcsoport: a Norsmen a vikingek, kelták őseire hasonlítanak, nomádok afrikai, míg a Dragon Clan ázsiai jegyeket mutat. Csapataink tapasztalatot gyűjtenek és továbbfejleszthetőek, emellett pedig számtalan más újítás teszi a játékot reményelti trón várománnyossá.



HELLGATE: LONDON

A Flagship Studios (ex-Diablo csapat egy része) új munkájáról sok új infó nem látott napvilágot manapság, jelenleg az eddig kitalált dolgokat implementálják bele a játékba.

A H:L gyakorlatilag a korábbi nagy siker, a Diablo II folytatása, más eszközökkel. A játéktér megváltozott (most már full 3D-ben oszthatjuk az áldást), a helyszín megváltozott (a közeljövő pokoli befolyás alá került Földjén vagyunk, pontosabban azon a helyen, amit régebben Londonnak hívtak.), azonban a lényeg ugyanaz maradt: véletlenszerűen generált helyszíneken kell irtani a pokol ránk rontó seregeit, majd pedig begyűjteni az xp-t és a lootot. Úgy gondoljuk, a készítőik neve elég garancia, várjuk a megjelenést!

KIADÓ NAMCO
FEJLESZTŐ FLAGSHIP STUDIOS
MEGJELENÉS 2006. VÉGE



AZ ŐSÖK LEGENDÁJA...

PRECURSORS

Ambíciózus kelet-európai csapatot nagy tervekkel láttunk már párat, ám projektjeik nem ritkán megbuknak, mert vagy a szakmai háttér vagy a pénz hiányzik mögülrük. Hogy mi lesz a sorsa az ukrán Deep Shadows (*Boiling Point: Road to Hell*) új játéknak, a *Precursors*nak, nem tudni, de az ígéretek nem mindennapiak...



AZ ALAPOK

Végy egy élő-lélegző univerzumot teljesen lemodellezve (amúgy *Elite*, vagy frissebb példával élve: *X3* módjára), sok-sok szabadon bejárható csillagrendszerrel, szektorral, bolygóval, s a velük együtt járó hatalmi harcokkal, korrupt politikussal, érdekszövetségekkel – és működő gazdasággal, melyet a különböző nyersanyagok, árucikkek kereskedelme tart mozgásban.



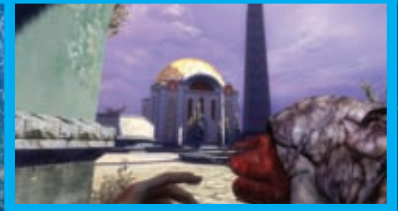
A VILÁGOK

Az univerzum bármelyik planétájára leszállhatunk, melynek körülményei – hőmérséklet, légköri adottságok, domborzati viszonyok – ezt lehetővé teszik. Mindezt töltögetés és átvezetők nélkül (!). Itt is elfelejthetjük a „csőbenjárást”, a bolygókat is teljesen szabadon felfedezhetjük, akár csak a galaxist: némelyikük lakatlan, mások csak csempészek rejtett bázisaként szolgálnak, van mely civilizációját ereje teljében élte, s metropoliszokkal, erőművekkel, kitermelő-telepekkel találkozhatunk rajtuk, máshol viszont csak a valaha ott lakók összeomlott társadalmának romjait találjuk. Jónéhányukat klasszikus lövöldözős küldetés keretében fedezhetjük majd fel...



A KARAKTERÜNK

Emberünk többféle módon is helyállhat a világban, rajtuk áll, hogy tisztas kereskedőként, csempészként, fejedásként, távoli világok felfedezőjeként teszünk szert elég pénzre és befolyásra, illetve haladunk végig a sztorit kibontó, univerzumok között átívelő 250 (!) küldetésen. Ennek során döntéseink következményei módosíthatják eredeti terveinket, és tehetnek bennünket köztisztviselőként álló kereskedőből csempészkedő törvényenkívülivé.

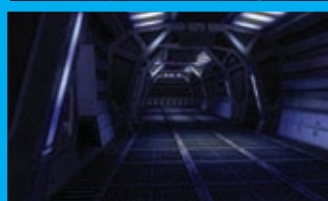
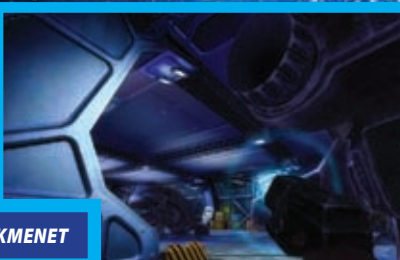


A végcél. Nos, sztori az Ősök, a Teremtők génállománya körül bonyolódik, valamelyik faj ugyanis mind a mai napig hordozza őket. Hogy kik ezek, mire képesek e hatalommal, kiknek áll érdekében ennek kiderítése és kiaknázása, s kinek nem... ennek már a játékból kell kiderülnie.



A JÁTÉK MENET

A bolygók között mi magunk vezethetjük űrhajónkat, sőt, grandiózus űrcsatákban is részt vehetünk idegenek, kalózok, vagy más birodalmak rendfenntartói ellen. Az űrszimulátorosdi a játék 30 százalékát adja, a fejlesztők a másik 70 százalékra FPS nézőpontot ígérnek, mely során bolygókat is bejárhatunk ugyan, de jó része ezeknek is az űrhajóhoz kapcsolódik (például ha saját hajónkat megvédenünk küzdünk a fedélzetre benyomuló kalózok ellen, ami nem kis móka, tekintve, hogy a különböző vezethető hajóosztályok némelyike 10.000 méteres csatacirkáló.)



A projekt grandiózus, mi azonban óvatosak vagyunk, még akkor is, ha egyértelmű: a tervek felénekelnek csak megvalósulnia ahhoz, hogy a *Precursors* a *S.T.A.L.K.E.R.* és a *Fahrenheit* mellé felnőve a kötöttségektől mentes, komplex és szabad játékmenet irányba tolja a játékipar szekerét. A *Boiling Point* jó alap, kellemes bemutatkozás volt, a képek nagyon jól néznek ki, a világot a nemrégiben elhunyt sci-fi-nagyagyú, Andre Norton írásai ihlették, a játékot pedig egyelőre a Sony jegyzi, mint kiadó. Mindegyik biztató előjel. Úgyhogy várunk – úgy néz ki, érdemes.

**KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ DEEP SHADOWS
MEGJELENÉS 2006 VÉGE**

TITAN QUEST

A *Diablo* nagyon sokakat megihletett annak idején, íme egy újabb, rá hajazó fejlesztés, mely 2006-ban fog beérni.

A nagynevű Ensemble és Papyrus stúdiók fejesei alakították a *Titan Quest*et jegyző Iron Lore-t 2001-ben – ez a cég első projektje: *Diablo 3D*-ben, néhány ígéretes, új ötlettel színesítve. A hack & slash játékmélet marad, ám már a karaktergenerálás sem a régi: nyolc klasszikus kaszt közül kettőt választhatunk, melyek később meghatározóak karakterünk képességéit (mint az AD&D dualclass rendszerében). A környezetet az ókori mondavilágból merít, a görög mediterrán tájakon

küklpszokkal, minotaurusokkal találkozunk, a sivatagos Egyiptomban múmiákkal, skarabeuszokkal. A pályák ugyan nem randomgeneráltak, de a szörnyek fajtája, száma és elhelyezése, neme, a belőlük eső kincs igen. A „dropok” konzervensek lesznek, azaz kutyából nem esik csak szalonna, páncélt, kardokat, pajzsokat pedig csak az ilyesmít használó szerzeteknél találunk. A kincsek megszerzése is nehezedik, hisz a szörnyek számára ugyanazon skillfák lesznek elérhetőek, mint nekünk,

ráadásul csoportokban, egymást erősítve küzdenek a közelharcosok, a varázstudók és a gyógyítók... Ízletes újítás a csillivilli 3D grafika mellé implementált ragdoll fizika is, melynek eredményeként sauronni lendülettel csaphatunk szét a nagyobb csoportok közt, ha elég hozzá erőnk, és fegyverünk mérete. Kooperatív multimód természetesen lesz, de a nagy elődhez hasonlóan három nehézségi szint is garantálja a hosszútávú szórakozást.



**KIADÓ THQ
FEJLESZTŐ IRON LORE
MEGJELENÉS 2006.**

EL MATADOR

A DEA-ügynök, drogbárókra vadászó hős ugyan már 2005-re volt ígérve, azonban nem estünk kétségbe, hogy csak idén jelenik meg, tekintve, hogy addig is tovább csiszolnak ezen sikerre esélyes játékon. Az első, amit azonnal meg kell állapítanunk a gyönyörű grafika (Egy új Far Cry van születőben?), amelyet kiemelnek a változatos helyszínek: 26 pályán harcolunk a kormányerők és a drogbárók hadseregei közé szorulva, kórházban, templomban, irodában, temetőben, és természetesen a dél-amerikai dzsungelben. A profi rag-doll fizikának köszönhetően ellenfeleink élethűen csuklanak össze, miután elszállt belőlük az élet, emellett pedig a környezet is teljesen interaktív, azaz szabadon rombolhatunk és mozgathatunk tárgyakat.

Az összecsapások is fontos részt képeznek: 25 féle gyilokeszközt vehetünk a kezünkbe – minden küldetést más, speciális összeállítással kezdünk, de természetesen találunk még újabbakat is a különböző helyszíneken. Egy lerobbant házból például egy régimódi fegyvert találunk (shotgun? ☺), míg a modern irodaépületben inkább egy fejlettet. Mindezek mellett a történetet is kiemelt helyen tartják a készítők: a kemény drogháborúban gyakran kerülünk olyan helyzetekbe, ahol nehéz, nem egyértelmű morális döntéseket kell hoznunk és sosem tudhatjuk, kikben bízhatunk meg igazán. Nagyon ígéretes alkotás!

**KIADÓ CENEGA PUBLISHING
FEJLESZTŐ PLASTIC REALITY T.
MEGJELENÉS 2006. NYÁR**



YOU ARE EMPTY

A sötét hangulatú, bizarr FPS lassan-lassan elkészül, közben pedig újabb morzsákat hintenek el a fejlesztők. A történet egészen extrém: sc-fi, miközben a múltban játszódik – az 1950-es évek Szovjetuniójában. Az USA elvesztette erejét, míg Oroszország szuperhatalommá vált, amivel annak rendje és módja szerint vissza is élt. Kifejlesztett egy új fegyvert, amely kiszívja az emberek tudatát, és cserébe harci droidokká alakítja őket, akik ettől kezdve már csak ölni akarnak. Mi is egyike vagyunk az átalakított szuperkatonáknak, viszont a céllal nem értünk egyet, ezért kezünkbe vesszük a fegyvert és az irányítást (Mintha már hallottam volna párszor ilyen történetet...). Miközben csatázunk, egyre betegebbek és mutánsabbak leszünk, ezért a ránk támadók lemészárlásán

kívül ellenszörnyet is kell találnunk, ha nem akarunk teljesen megbolondulni. A grafika maga is sötét, baljóslatú: a falak mocskosak, elszáradt növényekkel és az 50-es évekre jellemző propaganda plakátokkal találkozunk. Mintegy 30 féle ellenség támad ránk, akik elég buták, szemben a level bossokkal, akik viszont nem csak szívósak, de igen intelligensek is – előre scriptelt programozás helyett az adott helyzetre reagálva hozzák meg döntésüket, miként segítsenek minket át a másvilágra. A fejlesztők irányítható járműveket és multiplayer módot is ígérnek, de elsősorban az egyszemélyes küldetésekre koncentrálnak.

**KIADÓ IC COMPANY
FEJLESZTŐ DIGITAL SPRAY STUD.
MEGJELENÉS 2006. ŐSZ**



SW: EMPIRE AT WAR

Jó hír, új infó és egy megaelőzetes után lássuk, az utóbbi időszakban milyen újdonságok derültek ki a februárban megjelenő Star Wars alapú stratégiáról.

KIADÓ LUCASARTS
FEJLESZTŐ PETROGLYPH
MEGJELENÉS 2006. FEBRUÁR

A játékban négyféle, egymástól nagyon különböző módon harcolhatunk: az egyszerű egyjátékos üzemmódban, melyben egy sztori vonalát követve takaríthatjuk ki a galaxist a boldog végkifejletig. A galaktikus hódításban valami hasonlót tehetünk akár a gép, akár embertársaink ellen, melyben egy alig pár napos csata folyamán, bolygóról bolygóra haladva vívjuk meg harcunkat. A harmadik pedig a szintén akár gép akár ember ellen játszható skirmish, melyben egy bolygó vagy űrszektor feletti uralomért küzdhet két, emberek és számítógépes

játékost is magában foglaló, egyenként akár öt fős csoport. A játékban javarészt bolygófelszíni csatában kell bizonyítanunk rátermettségünket. A nagy galaktikus térképen egy-egy adott helynek is különböző szerepe lehet, a stratégiai fontosságát a bolygóhoz vezető hiperutak száma, illetve a helyben elérhető fejlesztések és hősök milyensége adja meg (pl. Palpatine-t vagy Chewbacca-t is besorozhatjuk, ízlés szerint). Az újabb célpont kijelölése után nincs más dolgunk, mint egy átlagos RTS keretében meghódítani az adott bolygót.



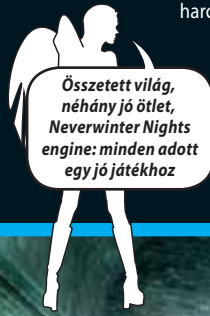
Az RTS űrcsatákat csak nem rontják el... (Felejtjük el a Galactic Battlegrounds-t.)



THE WITCHER

A Witcher egy lengyel fejlesztőcsapat remeke lesz majd valamikor. A sztori egy nagy lengyel fantasy-író regényén alapul (melyet sajnos még nem fordítottak le magyarra), de jobbára a szabvány fantasy elemeit követi. A játékmenet megpróbál szakítani a szerepjátékos hagyományokkal, a harcrendszer például a

KIADÓ N/A
FEJLESZTŐ CD PROJEKT RED
MEGJELENÉS TBA



Összetett világ, néhány jó ötlet, Neverwinter Nights engine: minden adott egy jó játékhoz

Die by the Sword nevű játszhatatlan klasszikusra emlékeztet, ahol az egérről irányított kardunkat a képernyőn.

Ezt a játékot már annyiszor beharangozták, hogy semmi nem biztosított rá, hogy pont az ideje lesz az a szerencsés esztendő, amikor megjelenik.

SigmaLine Computer
 www.sigmaline.hu
 Nyitvatartás: H-P 10-18, Szó.: 10-14
 Címünk: Budapest, Dohány u. 54.
 Telefon: 462-0310, 11, 13
 Email, MSN: kerdes@sigmaline.hu
 Skype: sl_computer

Válasszon konfigurációt az új Sigma családból : **Bruttó árak !**

Sigma Silver AMD Sempron 2600+, 256 MB DDR, 80GB HDD, DVDROM, FDD, Geforce FX5200 VGA, AC'97, LAN	73.625.-
Sigma Gold P4 3.0/775, 512 MB DDR, 120GB HDD, DVDRW, FDD, ATI X550 VGA, AC'97, LAN	129.900.-
Sigma Premium Athlon64 3200+, 2x512 MB DDR, 160GB HDD, DVDRW, FDD, Geforce 6600 VGA, AC'97, LAN	152.375.-

Alkatrészek verhetetlen áron! Bruttó árak !

17" Daewoo LM1711 TFT , 3 év garanciával	58.625.-
19" Proview UK-913 TFT , 3 év garanciával	71.125.-
Maxtor 80GB HDD 7200RPM 2MB	13.500.-
512MB DDR400 PQI , 3 év gar.!	10.250.-
1GB DDR400 Infineon , 3 év gar.!	22.000.-
256MB Pendrive A-Data PD2	5.000.-
LG GSA-4166 16x LightScribe, DL. DVD író	13.900.-
LG GSA-4167B 16x DualLayer DVD író	10.250.-
Pioneer 110D 16x DualLayer DVD író	10.900.-

Megérkeztek a régóta várt **RAIDMAX** házak !

Virgo	Samurai	Cobra	Scorpio 868
15.250.-	33.000.-	14.125.-	14.125.-



Bruttó árak !

THE DA VINCI CODE

Nyújt majd bármilyen újdonságot annak, aki olvasta a könyvet és/vagy látta a filmet?

Bár már bejelentettek egy játékot hasonló témában (Da Vinci Experience), Dan Brown regényét (és az abból készülő filmet) a The Da Vinci Code dolgozza fel. Sokat egyelőre nem lehet tudni róla, ám erre a projektre a Broken Sword sorozat atyja, Charles Cecil is csatlakozott a fejlesztő The Collective csapatához. Így már azért lehet bizakodni, de azért várjuk meg a májust – a játék a filmmel egy időben érkezik.



CALL OF CTHULHU

**KIADÓ BETHESDA SOFTWORK
FEJLESZTŐ HEADFIRST STUDIOS
MEGJELENÉS N/A**

A CoC-t akármennyire is vártuk, mint félelmetes hangulatú horror-FPS, az idő csak telt-múlt (a hivatalos weboldal FAQ-jában még P3-500, 128 MB Ram-mal van megadva, mint minimum konfiguráció!), a játék pedig nemigen akart elkészülni, így lassan szomorú szívvel, de lemondunk róla... Nos, a PC-s verzió megjelenési ideje még most is ismeretlen, de az XBOX-os változat már megjelent és a PC-s screenshotok is már vannak, úgyhogy ismét elkezdhetünk reménykedni! Akik netalán még nem hallottak volna róla, annyit kell tudniuk, hogy a H.P. Lovecraft ihlette világban zajló akciójáték különös hangsúlyt kelt a félelemkeltésre, így a szörnyhentes tanácsos gyorsan elfelejteni, tekintve, hogy emberünk eleve, ha túl sok szörnyüséget lát, becsavarodik, így ajánlatos óvatosan közelíteni a dolgokhoz...



SCARFACE

**KIADÓ VIVENDI
FEJLESZTŐ RADICAL ENT.
MEGJELENÉS N/A**

A hogyan a The Godfather sem, úgy a Scarface sem követi szolgáiban a film eseményeit, sőt itt is szinte csak a film háttérvilága adja a játék hangulatát. Annyiban azért kötődik a mozi változathoz, hogy a történet a film befejezése után kezdődik: miután Tony Montana elintézte a rá támadókat, végül meglép és új kalandokra indul. A grafika első látásra nem csúnya, de nem is egy csúcskategória – némileg

hasonlít a GTA-ra. Ez utóbbira amúgy is erősen hajaz a játék, hiszen ugyanaz a játékmotort jellemzi. Éppen ezért, a gyalogos küldetések mellett autós akciókban is részt veszünk. Autónk kevésbé szakad el a földtől, még a nagyobb ugratásoknál is, ezért jobban is tudjuk irányítani. Emellett vezetés közben képesek vagyunk lövöldözni is, úgyhogy számíthatunk izgalmas autós-üldözős küldetésekre.



A GAZDAG AMERIKAI ROKON

KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ EA REDWOOD SHORES
MEGJELENÉS 2006. MÁRCIUS

THE GODFATHER

A Mafia és a GTA-sorozat óta tudjuk, hogy rosszfiúként is meglehetősen szórakoztató a lét a PC világában. A Keresztapa adaptációja pedig minden jel szerint felveszi a koronát – a saját fejére és átveszi a két rivális gengsztertől a hatalmat, valamint a dicsőséget.

A legendás könyvből és filmből ugyan készült annak idején Amigára egy elég átlagos alkotás, de az igazi, komoly kaliberű megvalósítás az EA berkeiből fog kikerülni. A szoftverkiadó óriás nem kevesebbet vállalt magára, minthogy a Mafia hihetetlenül szép látványvilágát (aki betölti, láthatja, hogy még mindig csodálatos – igaz, nagyjából a mostani gépeken is fut teljesen folyamatosan, ha maximumra tesszük a beállításokat...), részletesen kidolgozott történetét és karaktereit ötvözi a GTA-sorozat sokszínűségével és szabad világával. Mindezt megspékelve a Keresztapa mesterien komponált kulisszáival. Meg kell állapítsuk, nem keveset vállaltak magukra a fejlesztők, mégis, jó esély van rá, hogy mindez megvalósul.

SZÉLESVÁSZON HELYETT

Korábban már hírt adtunk arról, hogy Coppola, a film rendezője nem örült, hogy akciójáték készül a művéből, illetve, hogy a film főszereplője, Al Pacino sem kívánt részt venni a The Godfather készítésében. Ugyanakkor számos másik színész vállalta a szereplők hangjainak szinkronizálását, így aggodalomra nem volt okunk, ugyanakkor kérdéses volt, mennyire fog a játék a film történésein

alapulni – különösen, ha a nemlineáris küldetészerkezetet is figyelembe vesszük. Időközben megtudtuk, hogy a könyv, illetve film eseményei szinte egyáltalán nem fognak játékelemként szerepelni, viszont kulisszaként, hangulatfelelősként találkozunk velük, elsősorban átvezetők formájában. Így tehát nem Michael Corleone-ként kezdjük meg maffiózi-karrierünket, hanem mint egy állástalan, nincstelen bevándorló, aki az egyik new york-i szegénynegyedben él. Ugyanakkor, amennyire nem „neves családból” származik hősünk, annyira látványosan kidolgozhatjuk a karakterét. Mindezt mindenekelőtt vizuálisan kell értenünk, azaz egy „MobFace”-re keresztelt szerkesztővel saját ízlésünkre alakíthatjuk emberünket. Megválaszthatjuk a bőr-, és hajszínét, frizuráját, hogy legyen-e szakálla, milyen legyen a testfelépítése, sőt még a ruháját is mi jelölhetjük ki (tisztára, mint egy babaöltöztetés ☺).

BARÁTSÁGTALAN NYAKCIRÓGATÁS

A harcrendszerrel is megtudunk számos újjdonságot – idetartozik az NPC-vel való „beszélgetés” is, mikor valakit nem akarunk megölni, csak félelmet kelteni benne. Mivel a The Godfather erősen épít a pszichológiai faktorra is,

azaz nem kell mindenkit leölnünk, elég, ha rettegnek tőlünk, így ennek a kimunkálásra különösen nagy hangsúlyt fektettek a készítők. Azontúl, hogy érdemes mérlegelnünk, valakinek a fejébe, vagy a lábába eresztjük-e az ólmot, enyhébb megoldásokra is támaszkodhatunk. Időnként elég a jó öreg basaball-ütő, de van akinek az is sok, ha pár maflást adunk, már attól is megérti, hol a helye. A fizikai „meggyőzésnél” áldozatunk testtájainak érzékeny részeit is célba vehetjük, mint például a nyak egyes pontjait. A fejlesztők ezt Akupunktúra-pontoknak, illetve Blackhand-irányításnak nevezik: egy külön mérővonal tájékoztat minket arról, hogy mennyire törtük meg áldozatunk ellenállását. Mindezeket az akciókat az egér mozgásával érjük el, ráadásul azon a módon, ahogy hősünk mozog – ez már ismerős lehet azoknak, akik játszottak az EA golf szimulátoraival. Egyelőre még kissé fura, és nehézkes ez az irányítási mód, azonban ha az alkotók kicsit még kalapálnak rajta, akkor sikeres lesz. Összességében az újítások jók, a játék, már jelenlegi állapotában is siker várományosnak tűnik, így már csak márciusig kell várnunk, hogy beépülhessünk az alvilág köreibé.



Sorozatok

2006
LEGJOBB
JATEKAI

50000

GEORGE STOBARD ISMÉT SZÍNRE LÉP

BROKEN SWORD ANGEL OF DEATH

A *Broken Sword* sorozat kritikai sikere ellenére anyagi-
lag nem hozta a kellő bevételt, ennek ellenére a Revolution
nem keseredett el, hiszen készül már a negyedik rész. . .

KIADÓ THQ
FEJLESZTŐ REVOLUTION SOFT.
MEGJELENÉS TBA

A játék hivatalos honlapján (www.brokenswordtheangelof-death.com) egyelőre egy árva artwork vagy kép sem árulkodik arról, hogy pontosan milyen stílust képvisel majd a játék, viszont a kissé vésztiósó hangulatú kis filmcseke alapján sokkal darkosabb lesz. „A tudomány és a vallás közötti évszázados háború a végéhez ért!” – hirdeti a játék... No meglátjuk...

BROTHERS IN ARMS 3

B ezony, bezony, a *Brothers in Arms* következő epizódján is gőzerővel dolgoznak a Gearboxos fiúk és lányok. Épp a napokban jelentették nekünk, hogy befejeződött az ötödik pályán található növényzet lemodellezése. Egyébként minden titokban zajlik, szinte semmi információt nem szivárogtatnak ki a készülő részről, még a cím is igen csak kérdéses. Sajnos egyelőre csak next-gen konzolokra jelentették be, bár a Gearbox fejese, Randy Pitchford igen csak kitágult pupillákkal magyarázta a

legutóbbi sajtótájékoztatón, hogy 2 millió eladott példány után még szép, hogy folytatják a sorozatot. Sejtethető tehát, hogy nem akarnak minket, PC-seket sem kihagyni a buliból. Az viszont jó hír, hogy az előző részek agyonglowozott grafikai motorjának örökre búcsút inthetünk, az Unreal 3 lesz a játék szíve, mely igen durva dolgokra képes.

KIADÓ UBISOFT
FEJLESZTŐ GEARBOX SOFTWARE
MEGJELENÉS 2006. SZEPT.

PÁR BOSSZÚVAL TÖBBÉRT... DESPERADOS 2

A 2001-ben megjelent *Commandos*-szerű taktikai lopakodós játék, a *Desperados* folytatása megújult, megszépült és a 3D-s megjelenítésnek és akciódúsabb játékmenetnek köszönhetően új távlatokat kapott. . .

Omg, omg! Megölték John Cooper testvérét! A szemetek! Ez véért kiállt! A derék Cooper és társai, Doc, Sam, Kate és a többiek ezért útra kelnek, hogy megtalálják a gyilkosokat! Na jó, így első hallásra a *Desperados* keretsztorija a leggyagyibb keletnémet westernfilmek színvonalát súrolja alulról, de a kifinomult játékmenet állítólag kárpótol majd a kicsit gügye történetért. Kis csapatunkkal ismét alaposan meg kell majd terveznünk, hogy merre lopakodjunk, milyen akadásokat és őrzőeljárásokat ellenségeket kerüljünk ki. Sokan kritizálták az első rész mesterseges intelligenciáját, akár az ellenségét, akár saját csapatunkét néztük, és ezt most végre alaposan átdolgozták. A ránk leselkedő banditák, indiánok és katonák sokkal logikusabban reagálnak és látótávolságuk sokkal is realisabb. Bár hőseinket alapvetően 3D-ben, felülnézetben irányíthatjuk, időnként bármelyik hősiünk belső nézetébe kerülhetünk, ami hasznos, hogyha valamit precízen akarunk végrehajtani. A vadiúj grafikus motor emellett igazán kidolgozott és precíz, teljesen 3D-s megjelenítés ígér. Másik újdonság, hogy hőseinknek előre kioszthatjuk pontokba szedve feladataikat: fekdj hasra, mássz oda, szúrd hátra, stb. Igazi western csemegével gazdagodnak tehát azok, akik 2006 tavaszán betöltik a játékot.



KIADÓ ATARI
FEJLESZTŐ SPELLBOUND
MEGJELENÉS 2006. MÁRCIUS 21.



PIRATES OF THE CARIBBEAN THE LEGEND OF JACK SPARROW

KIADÓ BETHESDA SOFTWORKS
FEJLESZTŐ 7 STUDIÓS
MEGJELENÉS 2006. JÚLIUS

Bár a cím megtévesztő, ne gondolja senki, hogy bármi köze lenne az előző *Pirates of the Caribbean* játékhöz. Egész egyszerűen a Disney úgy gondolta, kihasználja az alkalmat és a nyáron debütáló Karib-tenger kalózái film második része mellé gyártanak egy inkább akcióra kihegyezett, hack 'n slash kalózájátékot. A történetnek egyébként semmi köze nincs a mozifilm második részéhez, az első rész eseményeit élhetjük majd át, különféle megvilágításból. És ha nem lenne elég vonzó Jack Sparrow, mint választható karakter, akár Will Turner (alias Orlando Bloom) szemszögéből is végigjátszhatjuk a játékot, elvégre a játék végén zárul majd le a romantikus szál. Lehet készíteni a zsepit.

RISE OF NATIONS RISE OF LEGENDS

Máig nem találunk rá racionális magyarázatot, de a *Rise of Nations*-t szerettük. Talán mert jó volt. Az viszont meglepett bennünket, hogy a folytatás a techno fantasy ingoványos, sárkányos-fogaskerekes mezsgyéjére lép...

A *Total Annihilation* egyszer már bebukott ezzel a váltással, most bízunk abban, hogy a Big Huge Games nem követi el ezt a hibát. Ott talán az jelentette a legfőbb gondot, hogy az általuk kitalált fantasy környezet teljesen érdektelen volt – a *Rise of Legends* esetében ez a lehetőség szerencsére nem áll fenn. A két legérdekesebb frakció egyértelműen a Vinci és az Alim: előbbi reneszánsz-indusztriális elemeket vegyít (Leonardo Da Vinci találmányai, ugyebár) és erősen gépközpontú, míg az Alim keleti, mágikus hangulatú. Itt is lesznek hősök, akik kiemelkednek a tömegből, a játék során pedig egyre erősebbé válnak. Fontos szerephez jut a diplomácia, ugyanis számtalan független néppel is találkozhatunk a játékban. Hogy miképp egyesítjük velük erőnket, rajtunk múlik: erőszakkal, pénzzel, katonai segítséggel... mindez hosszú távon is kiható a játékmenetre. Igen kellemes meglepetés lehet például, ha egy szövetségünk váratlanul (magától) felbukkan, hogy kihúzzon minket a csávból: felmentősereggel vagy egy számunkra addig ismeretlen technológiával. Ilyen esetekben ezerszer hálát adunk, hogy nem taposunk le őket az első adandó alkalommal. Visszatér a világtérkép is, amit már a *Rise of Nations*-ben megismerhettünk: így a körökre osztott stratégiák kedvelői is találnak maguknak valamit, amivel kényelmesen elszütytyöghetnek. A fizikáért az AGEIA NovodeX felelős (PhysX ftw!), úgyhogy ezzel kapcsolatban szemernyi aggályunk sem lehet. A grafika pedig egyszerűen mesés, úgyhogy... kérnénk ide ezt a játékot minél előbb. Plz.

KIADÓ MICROSOFT
FEJLESZTŐ BIG HUGE GAMES
MEGJELENÉS 2006 ŐSZ



COMMANDOS STRIKE FORCE

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

**KIADÓ EIDOS INTERACTIVE
FEJLESZTŐ PYRO STUDIOS
MEGJELENÉS 2006. TAVASZ**

A Commandos nem az a habkönnyű vasárnap délutáni mészárlás, mindig is egy igazi stratégiai háborús akciójátékot adott nekünk az Eidos kultikus sorozata, amely még a legedzettebb játékosoknak is komoly kihívást jelentett. Most sem lesz ez másképp.

A második világháború még most sem ért véget a Pyro Studios falai között, gőzerővel folynak az utolsó simítások a Commandos: Strike Force-on, és minden tesztelési eredmény azt mutatja, hogy ismét kemény fába vágjuk majd a fejszénket, ha ezt a játékot választjuk. A legszembetűnőbb változás a csodálatosra kifényezett, 3D-s grafikai motor, és a már-már filmszerű látvány külső,

és FPS nézetben egyaránt. Küldetéseink során - amelyek Franciaországon, a Szovjetunió és Norvégia között visznek minket - egy három fős elitegység kalandjait élhetjük majd végig, természetesen szabadon válthatunk majd csapatunk különböző képességeivel felruházott tagjai között. A térképek sokkal nyitottabb tereket biztosítanak majd a taktikai manőverezéshez, és a fejlesztők ígérete szerint nem lineáris

küldetések várnak ránk, így - ahogy egy igazi háborúban is - a körülmények változása szerint dönthetjük majd el, hogy mit tartunk fontosabb feladatnak egy adott helyzetben. Többféle lehetőség, többféle befejezés, hatalmas harcok, és igaz háborús hangulat, nagyon nehéz feladatokkal. Ez lesz a Commandos: Strike Force, szerintünk bőven elég az újra ennyi ígéret, csak tartsák is be!



TOCA RACE DRIVER 3

Akik nem a lötyögős autós játékokat szeretik, hanem a vezetés igazi élményére kíváncsiak, sosem csalódtak a TOCA sorozatban. Az alkotók tehát már nem tudnak harmadszorra is újat nyújtani, csupán beprézeltek mindent, ami csak egy szimulátorba belefér.

Nehéz elképzelni, hogy a TOCA sorozat lehet tökéletesebb, de ha végignézzük, hogy a Codemaster legújabb alkotása mit nyújt majd nekünk 2006-ra, akkor egész egyszerűen nem jutunk szóhoz. Először is teljesen élethű fizikai modellezést ígérnek a fejlesztők, ami azt jelenti, hogy minden autó a valósághoz hasonlóan viselkedik majd, minden pálya adottságához viszonyulva. A törések, és a külső behatások még inkább hasonlítanak majd egy valódi verseny élményéhez, és immár nem csak a megszokott betonpályás versenyeken vehetünk majd részt, tehát lesz itt meglepetés és kihívás bőven. Összesen 116 verseny áll rendelkezésünkre, mint például Open Wheel, GT racing, Touring cars, Oval racing, Rally, Historic és Off Road, 70 valódi autómoddell vár arra, hogy széthajtsuk őket, Nissan 350Z, Corvette C5R, Pontiac Firebird, Ultima GTR, Subaru Impreza N10 és Lotus 49, csak a teljesség igénye nélkül. Közel száz pálya, megnyitható extrák, és 21 játékos multiplayer erősíti még a mezőnyt, ha valaki tud ennél jobbat mondani, annak kezét csókolunk. Addig is keressük az állunkat a padlón, és nagyon-nagyon várjuk már a február végét.

**KIADÓ CODEMASTERS
FEJLESZTŐ CODEMASTERS
MEGJELENÉS 2006. FEB. 24.**

AZ 1 GYŰRŰ

LORD OF THE RINGS THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II

Tovább folytatódik a globális csetepaté Középfölde szabadságáért, egy sokkal nagyobb, szebb és látványosabb RTS keretében. Az EA addig üti a vasat, amíg meleg, és ennek mi csak örülni tudunk, mert az ismétlés a tudás anyja. Vagy mi.



KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ EA GAMES
MEGJELÉNÉS 2006. MÁRC. 3.



Minden, ami az első részből ki-maradt. Nem kiegészítővel van dolgunk, ami újabb bőrkötet húz az előző The Battle For Middle-Earth játékra, a fejlesztők valóban új produkciót akarnak nyújtani nekünk, igaz a grafikai motor és a játékmenet nem sokat változik majd. Cserébe viszont egy teljesen új Single Player történetet kapunk három új faj kalandjaival, immár a törpök, elfek és goblinok vezéréként is hadba indulhatunk Középfölde elnyomásáért, vagy felszabadításáért, ahogy tetszik alapon. Az egységek és az épületek teljesen szabadon alakíthatóak lesznek, és fejlesztésük is a mi döntésünk alapján történhet meg, a helyzetnek megfelelően. A térképeken szinte bár-hova építközhetünk, így külön taktikai kihívás lehet a megfelelő terjeszkedés a harcok előtt is. A fejlesztők komolyabb MI-t ígérnek majd, de természetesen az igazi nagy csaták ember és ember között lesznek majd a multiplayer módban, és már nemcsak a szárazföldön, hanem a tengereken is összemérhetjük erőnket, hatalmas vízi csaták keretében. Tolkien világa ismét arra vár, hogy jól összevérez-zük, nincs más hátra, mint várni a tavaszt, hogy kedvünk szerint alakítsuk át Frodó-ék világát. Érdemes nagyon izgulni.



ÚJABB TÉL NÉLKÜLI ÉJSZAKÁK...

NEVERWINTER NIGHTS 2

Miközben a BioWare éppen gőzerővel kódolja nekünk a Dragon Age-t, egykori másik címükhöz, a 2002-ben megjelent Neverwinter Nights-hoz az Obsidian Entertainment készíti a folytatást...

3.5-ÖS D&D RENDSZER + WARLOCK = NEVERWINTER 2

Az igazi szerepjáték ingyencék biztosan el lesznek ragadtatva, ugyanis a játék az AD&D 3.5-ös kiadását használja majd. Persze bizonyos részeket azért át kellett alakítani, elvégre egy számítógépes játékról van szó és nem egy papír&ceruza alapú társasjátékról. A bárkok osztályát például alaposan átalakították és sokféle dalt is hallhatunk kedvenc dalnokainktól. A legérdekesebb újítás azonban, hogy a *World of Warcraft*-ból ismerős warlock itt is meg fog jelenni (nagy örömmükre), mint választható kaszt. A warlockok a *Neverwinter 2*-ben abban fognak leginkább különbözni sorcerer és mage varázslótársaitól, hogy bár alapvetően kevesebb varázslatot ismernek, ugyanakkor ezek megidézéséhez nem kell állandóan pihenniük, hogy „megtanulják”, hanem bármikor, bármilyen pillanatban megtehetik ezt.

Aki emlékszik a nagyszerű *Knights of the Old Republic II*-re, az nagyjából sejtheti, hogy mire számíthat, hiszen az Obsidian azzal már bebizonyította, hogy mire képes, amikor egy BioWare játékhoz kell folytatást készítenie. A *KotOR II* remekül sikerült, azonban egyetlen szempontból mégis csak alulmaradt elvárásainknak: a játék régi motort használó grafikája nem igazán felelt meg a várakozásoknak. Az Obsidian, úgy látszik tanult a leckéből, és a *Neverwinter II*-höz már egy teljesen új engine-t írtak. Persze az „új fiúk” jól tudják, hogy az új motor még önmagában nem elég... Akik még emlékeznek az *NWN* első részére, azok biztosan képen vannak, hogy melyek voltak az első rész erősségei és buktatói: bár kiváló ötlet volt, hogy egy profi multiplayer részt mellékeltek a játékhoz, amelyben bárki mesélő, vagyis „dungeon master” lehetett, illetve mindenki megalkothatta saját kalandját a mellékelt editor segítségével, ugyanakkor a single player rész hagyott némi kíváncsiságot maga után... „A BioWare rengeteg időt töltött a motor kidolgozásával, így mi



Sokkal szebb, változatosabb lesz a grafikája
Sokkal kidolgozottabb sztorira várhatunk
Lesz benne warlock

már jobban koncentrálhattunk a sztorira és a konkrét játékmenetre.” - mesélte Feargus Urquhart, az Obsidian vezető designere. A készítők már bebizonyították a *KotOR II*-vel, hogy ehhez igencsak értenek, ezért bizonyos elemeket kölcsön fognak majd venni a nagysikerű sci-fi RPG-ből. Nem kell azért aggódnunk, ez nem jelenti azt, hogy a játék eseményei egy messzi-messzi galaxisban játszódnak majd: most is *Neverwinter* városában járunk, bár szinte nem is fogunk ráismerni, annyira megváltozott az évek során. Amikor teljesen új hősünkkel kalandra indulunk, *Neverwinter* még alig-alig heverte ki az előző rész epikus küzdelmeit és csatáit. Az új világ megmentő híró ezúttal West Harborban született, ami a végső összecsapásnak helyszíne volt. A készítők kihangsúlyozták, hogy ezúttal sokkal hihetőbb sztorit és világot akarnak teremteni – amennyire persze egy fantasy RPG hihető lehet... Mindenesetre, amikor hősünk belép a városba, akkor nem rögtön a királytól fogja a küldetéseket kapni, csak azért mert ő a... játék nagy hírója. „Először a kellő befolyásért és hatalomért meg kell dolgoznod, és amíg a megfelelő szintre érsz, addig sokat kell még küzdened...” - meséli Ferret Boudain a játék vezető designere.

TÁRSASÁGI ÉLET

A hatalomra emelkedéshez persze társakra is szükség van... Az előző részben egyetlen társunk lehetett csak, majd a később megjelent kiegészítőben nagy kegyesen megengedték nekünk, hogy még egy „henchman” rója velünk az utakat. A *Neverwinter Nights 2*-ben

összesen három haverunk lehet, ami szintén nem egy RTS-hadsereg, de mégiscsak több, mint a kettő, emellett pedig ezek a karakterek sokkal jobban ki lesznek dolgozva, mint az előző részekben. Mindegyüknek saját motivációi lesznek, kidolgozott háttértörténetük, és a sztorit, illetve hősünk felemelkedését is nagy mértékben befolyásolja, hogy kik lesznek társai. Kicsit talán viccesen hangzik, de az is újdonságok közé tartozik, hogy kollégáinkat végre irányítani is tudjuk, illetve az inventory-jaikban is turkálhatunk, az előző részben

Jaj, a dungeonök és épületbelsőik már megint elemekből építkeznek...
Három másik társ az még mindig nem túl sok...

KIADÓ TBA
FEJLESZTŐ OBSIDIAN
MEGJELENÉS TBA

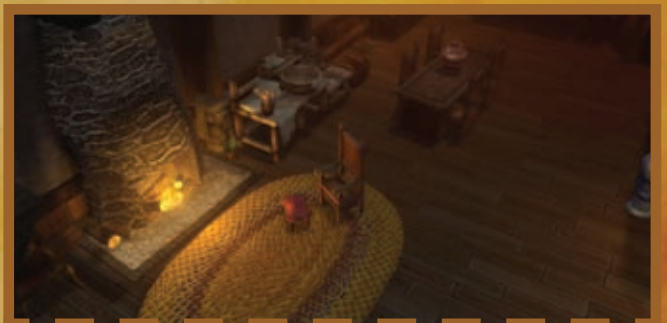
ugyanis erre nem nyílt lehetőségünk... Az igazi nagy etvasz azonban az, hogy – ép-pügy, mint a *KotOR II*-ben – befolyásolni is tudjuk őket. Itt is befolyást nyerhetünk, vagy vesztethetünk rajtuk, attól függően, hogy mit mondunk nekik. Ugyanakkor ezek a párbeszéddek nem statikus, unalmas képernyőkön zajlanak majd, mint a *KotOR*-okban, hanem látványos átvezetők, vagy szituációk során.

CSINÁLD MAGAD NEVERWINTER!

Csak úgy, mint az előző részben, itt is lehetőségünk nyílik majd, hogy saját modulokat, kalandokat gyártsunk. Az Obsidian szerint a kezdő játékosok igencsak megszenvedtek, amíg kitanulták az editor csinját-binját, ezért a folytatásban ez sokkal felhasználóbarátabb lesz. Hogy mindenki minél gyorsabban fel tudja fogni, hogy működik az egész, a készítők egy oktatóprogramot is mellékelnek majd az editorhoz, illetve egy „wizarddal” is megfelelik az egészet, amely segítségével pár gombnyomással is érvényesülni tud egy mezei játékos is.

ÜTŐS LESZ...

Az *Iceland Dale*, *Planescape Torment* és *KotOR II* készítőitől szerintem bizakodva várhatjuk, hogy a második rész alaposan le fogja pipálni az elsőt. A kidolgozottabb single player rész, és a sokkal látványosabb grafika révén szerintem azoknak is be fogja lopni magát a szívébe, akik nem rajongtak annyira az elsőért...



A *Neverwinter 2*-höz teljesen új motort írtak, így nemcsak sokkal szebb lesz a grafika, hanem végre-valahára minden sokkal természetesebb és egyénibb is lesz. Legalább is a külső, erdős, mezős részeknél, amikor ugyanis egy épület belsejébe kerülünk, akkor – továbbra is a pályaeitor miatt – ismét csak részesebbé lesznek a helyszínek összerakva. Ugyanakkor a tárgyakat, bútorokat végre különválasztják a többi elemtől, így úgy vehetjük ezeket a szerkesztőben, ahogy csak akarjuk. Például fűvet és növényeket is rakhatunk egy barlangba, erre pedig eddig nem volt lehetőségünk...

Sorozatok

2006
LEGJOBB
JATEKAI

ÁLOM, ÉDES ÁLOM...

LONGEST JOURNEY: DREAMFALL

Minden idők egyik leghíresebb kalandjátékának folytatása hosszabb, akciódúsabb és 3D-sebb, mint az előző rész. A motor mellett pedig egy új főszereplőlányt is megismerhetünk. . .

A Funcom 2000-ben megjelent kalandjátékának egyik legnagyobb erőssége a rendkívül aprólékosan kidolgozott sztori volt, így nem csoda, hogy a folytatásról egyelőre szinte semmi konkrétumot nem szeretnének elárulni a fejlesztők. Annyi bizonyos, hogy a főszereplő ezúttal nem Apryl Ryan, hanem egy új lány, Zoe lesz. A derék leányzónak különféle víziói vannak, melyek hatására Apryl-höz hasonlóan útra kel, hogy kiderítse eredetüket. . .

Útjai során azonban nemcsak eszét és beszélőkéjét kell igénybe vennünk, hanem ökleit is, a Dreamfallban ugyanis akciórészekkel is jócskán lesz dolgunk. Szerencsére a készítők azt ígérik, hogy nem agyatlan verekedés várható, hanem az sokkal taktikusabb lesz a megszokottnál. Bár a verekedés alapvetően a kung-fu szabályai alapján fog működni, időnként különféle fegyverek is a kezünkbe akadnak:

kardok, török és különféle botok is. Bár több karaktert is irányítani fogunk, és mindegyikükkel küzdenünk is kell, azért az irányításuk szerencsére alapvetően nem fog különbözni, így nem kell mindent újra megtanulni. A játék nagy erőssége lesz, hogy nemcsak sokféle hőssel lehetünk, hanem rengetegféle változatos helyszínen is járhatunk majd:

többek között futurisztikus jövőbéli és mesészerű fantasy nagyvárosokba kerülhetünk. A készítők alapvetően megváltoztatták a puzzle-részeket is: végre nem csak egyféle megoldása lesz egy bizonyos feladatnak... Egy mindenesetre biztos: a Dreamfall 2006 legígéretesebb kalandjátékának ígérkezik.

KIADÓ FUNCOM
FEJLESZTŐ FUNCOM
MEGJELENÉS 2006. NYÁR



ÚJABB KIEG...

THE SIMS 2 OPEN FOR BUSINESS

Mint egy kígyó, a Maxis a világ legnagyobb nyugalmával adja ki az újabb és újabb kiegészítőit a *The Sims 2*-höz. Az Open for Business-től már saját üzletet is nyithatunk.

Álmodtál már róla, hogy saját ruhaüzleted, szépségszalonod, virágárusod, elektromos szaküzleted, étteremhálózatod, vagy bármilyen másféle üzleted van? Ha nem álmodtál, akkor 2006 márciusában majd fogsz.

NÉZD MEG
FUTÁS KÖZBEN
ANIMÁCIÓ A CD/DVD-N

KIADÓ EA GAMES
FEJLESZTŐ MAXIS
MEGJELENÉS 2006. ŐSZ

UT 2007

Mikor először írtunk arról, hogy az Epic Games nagyjából évente tervez megjelentetni egy újabb részt, némileg szkeptikus voltam: gondoltam, egy újabb mód arra, hogy kevés újítás mellett újabb jókora pénzeket akasszanak le a rajongóktól.

Szerencsére a valóság megcáfolta ezt a feltételezést, hiszen eddig mindegyik UT rengeteg újítást hozott. A következő rész és az előzőek között viszont akkora a különbség, hogy ezen még a fejlesztők is elcsodálkoztak ☺. Ez mindenekelőtt a grafikára értendő: az elképesztően brutál grafika láttán máris mindenki elkezdhet gyűjtögetni a következő erőgépre... Az Unreal 3.0 engine teljes erejével dübörög, és bizony minden mást lemos a pályáról. A grafika mellett azonban a játékmenetben is komoly módosítások következtek be: a fejlesztők célja az eredeti UT, az UT 2004 és a sorozat azóta megjelent darabjainak összegyűrése volt, kiemelve természetesen a legnépszerűbb elemeket. Így a kevésbé játszott Bombing Run és Domination módok eltűntek, viszont az Onslaught-ot és az Assault-ot összevonták és Conquest névre keresztelték. Itt még nagyobb szerepe lesz a csapatjátéknak, és a stratégiai tervezésnek (ezzel akár a Battlefield-szériát

is megszorongathatja bizonyos szempontból). A járművek továbbra is nagy, vagy ha lehet még nagyobb szerepet kapnak – ez már csak azért is így lesz, mert a pályák nagy méretűek lesznek, és a feladatok nem bizonyos hálózati pontok elfoglalása-megtartása lesz, mint az Onslaught-ban, hanem területek birtoklása. Nagyobb változások a fegyverzet terén nem lesznek: felmerült egy közelharcú eszköz bevezetése, de erre végül, a játékegyensúly fenntartásának érdekében, mégsem került sor.

Ellenben bekerült három, még az eredeti UT-ból ismert

klasszikus, némileg feljavított változat – a Shock Rifle, a Rocket Launcher és a Flak Cannon (Yesss!). A hálózati játékmódok mellett a készítők tovább csiszolják a botok intelligenciáját is, így az egyszemélyes mód is összetettebb lesz. Az MMORPG-k hatása annyiban itt is érződik, hogy széleskörű lehetőségek lesznek az egymás elleni versenyekre, akár magányos harcosok, akár csapatok között, így a kellemes összecsapások még tágabb horizonton folyhatnak.

**KIADÓ MIDWAY
FEJLESZTŐ EPIC GAMES
MEGJELENÉS 2006. SZEPTEMBER**



ÉS EZ MÉG NEM MINDEN

Van néhány játék, amelyeket nagyon várunk ugyan, de mivel a legutóbbi előzetesünk óta nem jelent meg róla értékelhető információ, ezért csak említés szintjén kerülnek be az összeállításba. Azt is megemlítjük, hogy mely GameStarban olvashattatok róluk részletesebben.

Játék címe

Splinter Cell: Double Agent
Spellforce 2
SiN: Episodes
Crashday
Ghost Recon: AW
WoW: Burning Crusade
Hitman: Blood Money
S.T.A.L.K.E.R.
Supreme Commander

GS

2005. december
2005. április
2005. augusztus
2005. október
2005. június
2005. november
2005. július
2004. március
2005. augusztus

TOMB RAIDER LEGESŐ

Elsirattuk, eltemettük, most mégis visszatér, és elragadóbb, mint valaha! Ki másról lehetne szó, mint a legeső és egyben legismertebb digitális díváról, aki Indiana Jones nyomdokaiba lépve vadászik ősi templomokban elfeledett kincsekre. Hölgyeim és uraim, íme: Lara Croft!

1996-ban, az éppen bimbózó 3D-s kártyák hátán ugrott be a számítógépünkre Lara Croft kisasszony, és a *Tomb Raider*. A csinos és formás idomú hölgyeményt irányítva fedezhettünk fel ősi templomokat, sírokat, és egyéb misztikus helyeket. Azonban nem is annyira a játék – bár az első néhány rész nagyon jól sikerült –, hanem a régészeti vitte médiafénybe a sorozatot, amit aztán az EIDOS rendszeresen meg is lovagolt: nem csak számítógépes

HŐSNŐNK, KECSÉSEN MÁSZIK A FALON, AHOGYAN AZ AKCIÓHŐSÖK SZOKTAK A FILMEKBEN.

újságok címlapjain, hasábjain integetett nekünk vissza, nem is beszélve a két filmről. Itt azonban már meg kell említeni a gondokat is, hiszen a film első része még szódával elment – bár Angelina Jolie kitűnő választás volt a főszereplő megformálására – a második rész már pocsek volt. Ugyanígy, a játék újabb részeinek is folyamatosan esett a színvonala, egészen a 6. részig, amely viszont egyenesen a porba alázta a *Tomb Raider* nevet. Most azonban új remény jelent meg: a Crystal

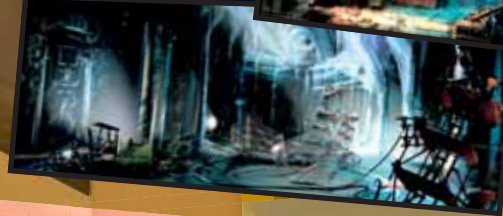
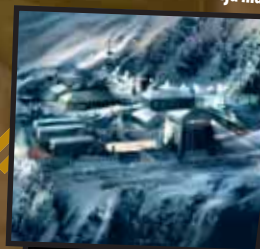
Dynamics csapatának a kezébe került a fejlesztés, aki immár két éve hegesztik az új *TR* részt – bizakodhatunk, hogy a Lara név megint szép lesz.

FEJTŐRŐ, DE NEM KERESZTREJTÉVÉNY

Már a legeső, bolíviai tutorial pályán szembesülhetünk vele majd, hogy itt valami egész új van születőben: hősnőnk kecsesen mászik a falon, ahogyan az akcióhősök szoktak a filmekben. Mozdulatai rugalmasak és életszerűek, még talán a *Prince of Persia* hercegét is lepipálja (még szép, hiszen nő!) (*nade kolléga! – ender*). Ahogy már ebből is kiderül, a hetedik részben végre búcsút mondunk a nagyvárosi, ide nem illő

KALANDOZÁSAINK HELYSZÍNEI

Az eredeti részekben megszokott helyszínekhez képest kissé változtattak a fejlesztők: a szokásos sírkamrák mellett Lara havas katonai bázisokon, dzsungelfalvakban, és a képeken látható egyéb egyotikus helyszíneken is tolja majd.



RA



Az úszkálós küldetések sem maradhatnak ki a sorból.



KATEGÓRIA TPS MEGJELENÉS 2008. NYÁR
KIADÓ SCI FEJLESZTŐ CRYSTAL DYNAMICS
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTEKAI PANDEMONIUM, LEGACY OF KAIN 2

GYORSLINK
1261

HARC A TOMB RAIDER 7-BEN

A korábbi átlagos lövöldözések helyét látványos összecsapások veszik át.



Az automatikus célzássegítővel még a távoli célpontokra is pontosan tudunk tüzelni.



Lövöldözés közben egy gombnyomással bármerre elugorhatunk, így elkerülve, hogy eltaláljanak a golyók.



Ha közelharcra kerül sor, Lara pisztolyával ad akkora maflást a rátámadóknak, hogy azok lerepülnek a lábukról.



Ettől a résztől Larával telepített géppágyúk mögül is oszthatjuk az áldást. Persze szokás szerint szkriptelt eseményekről lesz szó.



Hiába a lézertámadás, mert megvéd az Erő.

helyszíneknek és ismét templomokban, romok között, barlangokban, egyéb egzotikus és misztikus tájakon kalandozunk. Megfordulunk az előbb említett Bolíviában, Peruban, Burkina Faso-ban, sőt még a Himalája magasságaiba is eljutunk. A grafika, ahogyan az a képekből is látszik, erősen ütni fog, úgyhogy emiatt nem fog a fejünk fájni, és a jó hír, hogy a játékméletben is jelentős, pozitív változások várhatóak. Mindenekelőtt ismét előtérbe kerülnek a rejtvények, amelyek a sorozat vége felé átadták a helyüket a átláthatatlan lövöldözéseknek, de a megmaradt feladványok is nagyjából arra korlátozódtak, hogy különböző gombokat nyomogas-

sunk meg, ajtók kinyitására. A fejtörők ezúttal viszont jobban meg fogják mozgatni a szürkeállományt, de több is lesz belőlük: a rejtvény – csetepaté arány nagyjából 70 – 30 százalékos arányban szerepel majd a játékban. Az új játékelemekhez új felszerelés is dukál: erről részletesebben a dobozban található információ,

JÓ HÍR, HOGY A JÁTÉKMELETBEN IS JELENTŐS, POZITÍV VÁLTOZÁSOK VÁRHAJÓK.

itt csak a mágneses kampóra térnék ki, amelyre egy kötél van erősítve. Az eszköz nagyban hasonlít Indiana Jones legendás ostarára, de jó pont, hogy a fejlesztők, bár ellopták az ötletet, mégis tudtak azon fantáziadúsan újítani. Mindenesetre a kampó nagy szolgálatot fog tenni nekünk, hiszen

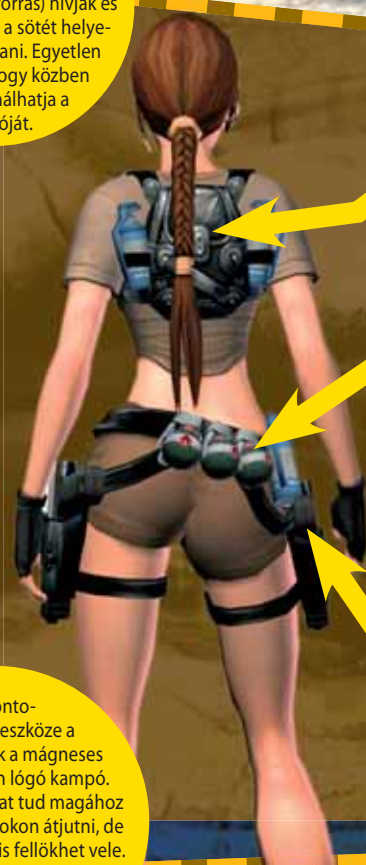
Ha ezt most megrántom, és leesik, akkor az műemlékrongalásnak minősül?



az igazán profi kincsvadászok, mint Lara, zseblámpájukat „Personal Light Source”-nak (személyes fényforrás) hívják és két percig tudja a sötét helyeket megvilágítani. Egyetlen hátulütője, hogy közben nem használhatja a kampóját.

a korábbi részekhez képest hősnőnk hátizsákja lényegesen kisebb lett – nem csoda, tekintve, hogy az összes fontosabb cuccát az övére akasztva hordja.

ha Lara éppen sötétben tátongó mélységek felett kell átjusson, vagy nincs kéznél a zseblámpa, akkor a fáklya az egyetlen (igaz, nem túl erős) fényforrása lehet.



egyszerre négy darab gránátot vihet magával, amelyek igen hatásosak – ha pontosan céloz a hölgy, akkor rá támadók egész hordáit iktathatja ki velük.

a speciális többfunkciós távcső igen hasznos szolgálatot tesz, hiszen nemcsak a távol lévő tárgyakat vehetjük észre, hanem a sötét sarkok fényeit felerősíti, infravörös szűrőjével pedig észrevehetjük az ellenségeket.

a legfontosabb segédeszköz a régésznőknek a mágneses felületű, kötélben lógó kampó. Ezzel fémtárgyakat tud magához rántani, szakadékokon átjutni, de még ellenfeleket is fellökhet vele. Célozni szerencsére (?) nem szükséges, Lara automatikusan célra fog találni.

mi-vel egyszerre nem tudja mind a hétféle fegyvert magára aggatni, ezért hősnőnk maximum háromféle fegyvert talál egy adott pályán. Kedvelt 9mm-es pisztolyait az övéen hordja, a többi fegyvert a hátára, hátizsákja mellé akasztja.

segítségével tárgyakat húzhatunk magunkhoz, átjuthatunk mélységek, akadályok fölött, de még a harcban is hasznát vesszük.

KAMPÓ(S)KÉZ

A fejtörő, a kampós kötél és a fizikai modell (igen, ilyen is van) ügyes kapcsolatára jó példa lehet a fejlesztők említett szituáció, mikor a régésznő egy sebes folyó partján találja magát, és valahogy át kéne jutnia. A megoldás az, hogy meglöki a parton álló oszlopot, amely a vízbe dől, majd erre ráállva, kampójával már eléri a túlparton növe fát, és így átlendülhet a túloldalra. A TR-profil számára ez persze kispiskóta, de nekik sem kell aggodniuk, mert ennél jóval összetettebb feladatok is lesznek. Lesz olyan terem, ahol csak úgy nyithatjuk ki a továbbjutás felé vezető ajtót, ha a nagyméretű kőlapokra golyóbisokat görgötünk. Mivel

azonban van amelyik csak nehezen elérhető, előtte egy kicsit körbe kell ugrálnunk a teremben, hogy eljussunk célunkig. Szerencsére Lara mozgáskultúrája is gyarapodott: ő is, akár a Herceg, egészen akrobatikus mozdulatokra képes. Emellett olyan apró, de zavaró momentumokat is helyükre raktak, hogy ha egy mélység mellé lépünk, akkor nem fogunk leesni, mert véletlenül túl sokáig nyomtunk egy gombot – ilyenkor a régésznő visszahököl, majd megáll. Ha át akarunk



ELBESZÉLGETTÜNK A FEJLESZTŐKKEL

A Crystal Dynamics-től Riley Cooperrel váltottunk pár szót – az úriember részt vett a *Legacy of Kain*-sorozat készítésében, mielőtt belevágott volna a *Tomb Raider: Legends* fejlesztésébe.

Gamestar: A korábbi *TR*-részeket még a Core Design készítette. Hogyan került a hozzátok?

Riley Cooper: Egyszerűen nem volt más választásunk, mindannyian fel voltunk villanyozva az ötlettől, hogy részt vehetünk a következő rész fejlesztésében. Különösen örültünk, mikor kiderült, hogy rajtunk kívül milyen sok rajongója van még most is a régészőnének. Viszont azzal is tisztában vagyunk, hogy ideje bevezetni játékméletbeli újításokat is, ha azt akarjuk, hogy igazán sikeres alkotás kerüljön ki a kezeink közül.

GS: Felmerült bennetek, hogy Angelina Jolie külsejét digitalizáljátok be?

R.C.: Angelina tényleg kiváló megtestesítője volt Larának, így valóban komolyan elgondolkoztunk azon, hogy digitálisan bekerül a játékba. Végül azonban rájöttünk, hogy nem az a cél, hogy egy ismert arc vigye el a hátán a játékot, hanem maga a főhősnő, őnmaga. Éppen ezért Lara Crofttal nagyon sokat foglalkoztunk, és nem csak külsőleg – igyekeztünk neki valódi háttérrel, személyiséget adni. A második legfontosabb, amire a fejlesztés során koncentráltunk, azok a hangulatos helyszínek voltak, ugyanis ez egyes korábbi verziókban szem elől lett tévesztve.

GS: A gyenge részeknek köszönhetően sokan elvesztették a lelkesedésüket és a hitüket a sorozatban...

R.C.: Ez abszolút így van. Éppen ezért jóval óvatosabbak vagyunk, hogy mit ígérünk előre, majd mit tudunk teljesíteni. Ez talán frusztrálóan hat egyes olvasókra, mert kevesebbet tudnak meg, de senkit nem akarunk átverni, illetve hiú reményekkel kecsegtetni. Így viszont biztos talajon állunk, és biztos lehetünk benne, hogy amit

elkészítettünk, az garantáltan nem okoz majd csalódást.

GS: Vagyis a játék útjára indításakor ezúttal nem lesz semmilyen drága és csillogó nyitó-party, hollywoodi sztárokkal?

R.C.: Nem bizony. És ha már Hollywoodnál tartunk, azt is megemlíteném, hogy nem utólag akarjuk a játékba betenni a történetet, hanem folyamatosan, a pályákkal párhuzamosan készítjük, így a játékmenettel együtt igazi filmhangulatot tudunk létrehozni, amit a játékosok is értékelni fognak.

GS: Az eddigi részekben a történet gyakorlatilag kimerült abban, hogy „Lara a romok között kincset keres”.

R.C.: Most viszont nem fog kimerülni. Sok kérdés előkerül, amelyek Larát a múltba rántják vissza. Ezen keresztül számos egzotikus helyszínre eljut, ahol különleges tárgyakkal találkozik.

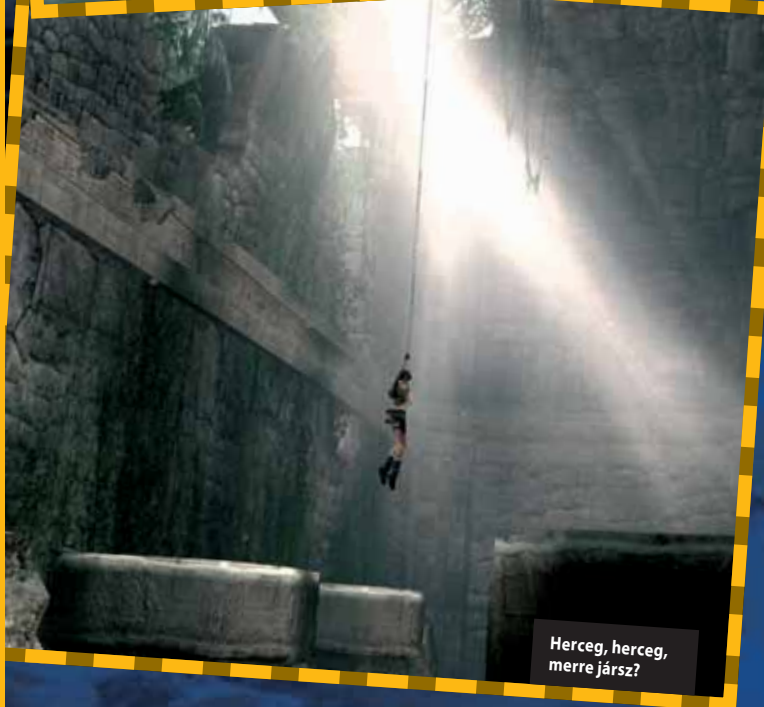
GS: A végén így nem marad semmilyen elvarratlan szál?

R.C.: Dolgoztam a *Legacy of Kain*-en, és ott sajnos elkövettük azt hibát, hogy a végén nem derül ki egyértelműen, hogy miért is volt érdemes ennyit küzdeni. A *TR: Legends*-ben nem fog így történni: a játék végére szinte minden kiderül Lara múltjáról, és megkapja kérdéseire a választ, amelyek a kalandok közben foglalkoztatják. Persze marad azért egy-két kérdőjel, hiszen különben unalmassá válna a történet, nem igaz?

GS: Mondjuk a végső főellenség, aki tizenöt perc kemény harc után eltűnik, mi meg ott maradunk és nézünk, mint borjú az újkapura?

R.C.: Nem, ilyen semmiképp sem fog előfordulni. A játékosok nagyon elégedettek lesznek a befejezéssel. Becsszó!

Az ilyen mozdulatoktól lesz hősnőnknek szép, formás popója.



Herceg, herceg, merre jársz?

ugrani valahová, akkor megfogja az ágat, sziklapárkányt, és nem esik a mélybe. Ugyanez kerülhet el azzal is, hogy Lara mindig arra néz, amerre ugrik, így nem vetődünk vakon a semmibe. Persze a puding próbája az evés, meglátjuk hogy fog mindez a valóságban is működni, mindenesetre a jelek biztatóak ezen a téren is. Érdemes még szót ejtenünk a Big Action Moments elnevezésű játékelemről is: ez olyan lesz, mint ahogy a *Fahrenheit*-ben láttuk – megfelelő időben kell megnyomnunk egy gombot, hogy

akik ezért kattintanak „véletlenül” félre ☺). A fejlesztők ígérik, hogy a mentési rendszer sem fogja frusztrálni a játékosokat, mert minden fontos feladat után automatikusan ment a program.

AGRESSZÍV TÁRGYALÁSOK

Természetesen azért a harc sem lesz teljesen háttérbe szorítva, hiszen hét-féle fegyvert vehetünk a kezünkbe, és számos ellenféllel kell megküzdenünk

MEGÁLLAPÍTHATJUK, HOGY LARA FELFRISÜLT, MEGFIATALODOTT ÉS TRENDI RUHADARABOKAT VETT MAGÁRA - VÉGE A GÁZOS ÖLTÖZETEKNEK

hősnőnk időben kikerüljön a csávából: ugrásokkal kijusson egy összeomló épületből, miközben szobrok omlanak össze

körülötte, vagy elkerülnie a felé repülő forgó késeket... ha pedig nem sikerülne, akkor minden szituációban másfajta haláltusát láthatunk (biztosan lesznek,

(hogy milyenekkel, arról a fejlesztők még nem árultak el részleteket, de várhatóan az emberek mellett most is lesznek állatok, akik életünkre

törnek), és összességében sokkal összetettebb, változatosabbak lesznek a harcok. A történetről annyit tudunk, hogy jóval nagyobb szerepet szánunk neki,



A HARC MESTEREI

Lara, mint gyenge nő? Mfha. A tüzérophöz végre ütések is társulnak, ezúttal közelharcban is leverhetjük a pupákokat. Elég egy jól irányzott ugrás, ütés a fegyver markolatával (akár ugyanez csendben, hátulról) és máris lábaink elé omlanak a férfiak.

ÁRULKODÓ JELEK

Bár a játékmenet szabadabb lesz, mint az eddigi részekben, a régi jó Tomb Raider hangulat letagadhatatlan. Gyakorlott játékosok már első látásra meg tudják állapítani, merre vannak azok a kiszögellések, melyekre előbb-utóbb felkapaszkodunk.

A MODELL

Hova ragozzuk? Ez a grafika végre méltó Larához. Csendben emlékeztünk az előző részre – nos, a váltás még a feülletes szemléltő számúrai is látványos. A látvány persze nem csupán a shaderelen, mappíngokon, HDR-en múlik: változatos helyszínek, új mozdulatok várnak ránk.

FELSZERELÉS

Az inventory végre nem csupán egy képzeletbeli zsák: a magunkkal hurcolt tárgyak mind ott figyelnek Lara övében. Ebből is látszik, rakétavetőt nem igazán használunk majd, hiszen nem is tudná hova tenni hősnőnk. <ez itt a jóízűs nevében kitörölt poén helye>

mint az eddigi részekben. Előkerül egy rivális is, aki nem válogat eszközökben, többek között elteszi láb alól Lara egyik barátját és övele sem kíván kesztyűs kézzel banni. A visszaemlékezések és ezeken keresztül az „időtűzások” is szerepet kapnak, reméljük ezek nem szabdalják majd szét a történet fonálát.

JÓL SIKERÜLT PLASZTIKAI BEAVATKOZÁS

Magáról a hősnő kinézetéről szólva, megállapíthatjuk, hogy Lara felfrissült, megfiatalodott és trendi ruhadarabokat

vett magára – vége a gázos öltözeteknek. Toby Gard, a fejlesztés fődízajnere zsebre vágta a pixelbabát és egy élő, természetes megjelenésű és vonzó nőt alkotott. Ha először a szikár adatokat nézzük, már azok is lehangolóak: Lara 9800 poligonból áll, és ebbe az övében található tárgyak nincsenek is benne! Ez a szám, több mint kétszer akkora, mint az *Angel of Darkness* részletessége. Az arcát különösen kidolgozták – sokkal érettebb, és önbizalomtól duzzadóbb lett a kifejezése, érzelmeket

is ki tud fejezni, és szájmozgása követi az elhangzottakat. A szemeket hosszú szempillák keretezik, a copf ugyan kicsit rövidebb lett, de a gyönyörű, vörös haj továbbra is lenyűgöző. Az egészen rövid nadrágnak köszönhetően részletesen tanulmányozhatjuk Lara bőrét is, ami a Normal Mappingnak köszönhetően természetes egyenetlenségeket tartalmaz. Az alkata is jobban emlékeztet egy élő emberére: keblei a korábbi már-már pornósztyáros, szilikonos dudák helyett kisebb és formásabbak, látszanak a testén az izmok, és végtagjai is arányosabbak.

VISSZA A DICSŐ TRADÍCIÓKHOZ

Összesítve az ígéreteket és az eddigi információkat, örömmel állapíthatjuk meg, hogy a fejlesztők visszatértek a gyökerekhez, amelyek annak idején a sikereket hozták – ismét templomokban, barlangokban és sírokban mászunk, kúszunk, ugrálunk és lövöldözünk. Szinte olyan, mintha az utolsó találkozások, részek csak rossz álmok lettek volna. Bár a történetről még nem tudunk meg komoly részleteket, de a grafika és az új játékelemek biztatóak – most már csak az irányítás és a kamerakezelés, amely alapvetően elronthatná a játékot, de a Crystal Dynamics várhatóan erre is odafigyel, így már semmi sem akadályozhatja meg, hogy nyár környékén kalandokra induljunk a szexi régészsnővel.

Uhu

UHU ELSŐ BENYOMÁSAI:



Az eltelt időben még tovább csiszolt rajta a Crystal Dynamics, így egyre biztosabbnak tűnik, hogy Lara Croft igazi, fényes visszatérése lesz.

AKROBATIKA FELSŐFOKON

Bár Lara-baba hajlékonyságára a korábbi részekben sem volt panasz, hiszen már a kezdetektől tudott például oldalszáltó közben medvére tüzelni, de a hetedik epizódban eddig soha nem látott move-okkal bővül a repertoár: vetődhetünk, falról ugrálhatunk, hanyatt vághatjuk magunkat. Határozottan fejlődünk.



SZILVESZTER 2006

Utólag persze mindig okosabb az ember, mi magunk is csak Szilveszter után döbrentünk rá, idén milyen maradi módon ünnepeltük a Boldog Új Évet. Hogy ez még egyszer ne fordulhasson elő, összeállítottunk Nektek egy kis listát, hogy ha eljön az idő, miképp tegyétek emlékezetessé 2006 Szilveszterét!

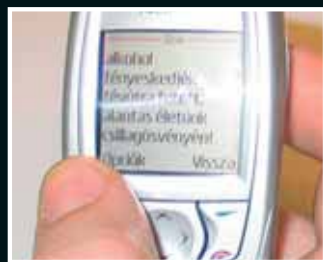


mult esz-
közei,
mint a
MSN is
töke-
letesen
megfelel
a célra.

Trombitáljuk össze a hoz-
zánk hasonlóan
felvilágosult cím-
borákat és kívánjunk
egymásnak boldog új
évet! Ne feledjük, minél
több szájjal zsúfolunk egy
sorba, annál jobb fejnek tűnünk. Ez
olyan I33t dolog.

SMS

Szilveszterkor sokan ráébrednek,
hogy a mobiltelefon elsősorban tréfás
SMS-ek továbbítására lett kitalálva.
Nem kényszerülünk holmi „személyes”



találkozásokra szeretteinkkel, ha az
aktuális ünnepkörnek megfelelő – ez
esetben a Szilveszterhez kapcsolódó
–, 160 karakterbe foglalt szellemes
rigmussal lépjük meg őket! Ezt nem kell
magunknak kitalálni és bepötyögni,
mert a modern kultúrának megvannak
azok a névtelen hősei, akik fáradságos
munkával kitalálják és megírják ezeket.
(Mily méltatlan, hogy az irodalom nem
tartja számon a klasszikus „ablakon
kihányok / buékot kívánok” vagy az „itt

a szilveszter, vége az évnek / kell a zsíros
kocsonya, vörösbőr a bélnek” örökbe-
csú költemények szerzőit!) Fontos, hogy
ezen üzeneteket küldjük el minden
ismerősünknek, akiknek csak megvan a
telefonszáma.

ÜZENET AZ UFÓKNAK

Ha egy nagyobb szabású projekttel
tennénk emlékezetessé az új év
kezdését, és nem ártunk a szent cél



érdekében felállni a gép elöl, akkor
néhány meleg pulcsival és több rekesz
sörrel felszerelve (utóbbi különösen
fontos!) autóból vágjuk magunkat,
majd kidöngögetünk a hegyekbe.
Keressünk egy megfelelő, 1-2 négyzet-
kilométer alapterületű magaslati pontot
és szűkebb pátriánk után most az egész
világnak, sőt, az ufóknak kívánunk
boldog új évet. A több rekesz sört
tempósan fogyasszuk el, majd pisiljük
a hóba: HAPPY NEW YEAR! (Ez angolul
van, mert a filmekből tudjuk, hogy az
ufók angolul beszélnek.) Ha mindent
jól csináltunk, és ügyeltünk a megfelelő
betűméretre, a Föld körül keringő mű-
holdak segítségével hamarosan minden
érintetthez eljut üzenetünk!

WOW

Aki menthetlenül ragaszkodik kedvenc
játékaihoz, ne érezzen lelkiismeretfur-
dalást, ha szíve szerint Szilveszterkor
sem szakadna el tőlük. Az MMORPG-k
– például a World of Warcraft – gyakran
még arról is gondoskodnak, hogy virtu-

álisan megteremtsék egy valamirevaló
buli érzetét: van tűzijáték, ital és persze
tánc. Hős elf warriorok, amint páncél-



jukat ledobva, részegen ugrándoznak
Ironforge főterén, netán egy egész
seregnyi tauren druida, akik (szintén
meztelenül) táncolnak Orgrimmar
közepén... priceless.

SKYPE

Egyre többen fedezik fel az internetes
telefonálásban rejlő lehetőségeket,
ilyen például a Skype, melyhez
csupán egy mikrofon és netkapcsolat
szükséges. Igaz, általában hangszóró
vagy fülhallgató is, de Szilveszterkor
ettől eltekinthetünk: ha ugyanis némi
alkohol elfogyasztása után találomra el-
kezdjük a többmillió felhasználói bázis
szerencsés kiválasztottjait felhívogatni,
majd a számunkra legszimpatikusabb
nyelven boldog új évet kívánni nekik (jó
hangosan!), nem szükséges tudnunk a
reakciót. Legyen elég a tudat, hogy mi
kedvesek voltunk.

RL

Ha szerencsétlen véletlenek folytán
(áramszünet, kék halál, szerverleállás)
az iménti módszerek egyikét sem
tudjuk alkalmazni, akkor – de csak
akkor – megpróbálkozhatunk valódi
(„RL”) bulival is. Ilyenkor vigasztaljon az
a tudat, hogy nem rajtunk múlt, talán
még nem érett meg a világ a virtuális
mulatozás örömeire. És akár még be is
csajozhatunk.

A XXI. század embere a Szilvesz-
tert a XXI. század emberéhez
méltó módon tölti. A házbuli,
a partyzás, utcákon petárdázás, han-
gосkodás és hupákolás már rég kiment
a divatból, uncsi, passzé. Kultúremler
az évszázadot a virtuális térben tölti, mely
kétségteljesen sokkal higiénikusabb: például
szinte elenyésző annak az esélye, hogy
valaki – mondjuk ki – lehányja a cipőnkét.

MSN

Az igazi bulihoz ki sem kell mozdulni a
szobából, a kapcsolattartás oly kifino-



**A DVD-s GameStart most
a CD-s árért kaphatod
meg, ha előfizetsz fél évre!**

7836 Ft

VS.

~~**9372 Ft**~~

EUROPAI LEGTÖBB ELVÁSOTTABB GAMER MAGAZIN A
2004/5
GEMSTAR.HU

GameStar

DVD-S KIADÁS
DUPLA
DVD
JÁTSZHATÓ
DEMOK

QUAKE 4
NFS: MOST WANTED
CIVILIZATION 4

IDG 1896 Ft
2005/12

**PRINCE
OF
PERSIA
TWO THRONES**

A HERCEG VISSZATÉRT, ÉS KÖSZÖNI, NAGYON JÓL VAN.

**STAR WARS
BATTLEFRONT 2**

„LUK3, NE LŐJ! ÉN VAGYOK AZ, 4P4'D!”

KARÁCSONYI MINDENBÉLEI
14 CD-NYI
TARTALOM
8 JÁTSZHATÓ DEMÓ
+2 BÓNUSZ
TELJES-
JÁTÉK
AJÁNDÉK
NDD 32 VÍRUSIRTÓ

Az akció a következő lapszám megjelenéséig tart, és csak azon új vagy CD-ről DVD mellékletre áttérő előfizetőinkre vonatkozik, akik az IDG Hungary Kft.-nél fizetnek elő. Elérhetőség: 577-4301, terjesztes@idg.hu, mediashop.idg.hu
DVD-s lapszám 1/2 évre 9.372,-Ft helyett most 7.836,-Ft.

HEROES AND MAGIC

A PC-s játékvilág egyik legpatinásabb játéksorozata igencsak megsínylette a lehúzós kiegészítők és a gyengécske negyedik rész okozta rossz hírverést. Igazi szerencse, hogy a Ubisoft úgy gondolta, tesz valamit azért, hogy a név ismét régi fényében ragyogjon.

Pár hónappal a megjelenése előtt – nagyon helyesen – a kiadó úgy gondolta, fellebbenti a fátlyat a finiséhez közeledő *Heroes of Might and Magic V* kulisszatitkairól, harcrendszeréről és a multiplayer lehetőségekről is. Nem voltak restek és párizsi főhadiszállásra repítettek egy maroknyi európai újságíró, hogy stílszerűen középkori hangulatúra dekorált előadótérben prezentálják az igencsak ígéretesnek látszó jövevényt. Nyáleválasztásom már a hangulatos zenére beindult, hát még amikor megláttam a körben elhelyezett jó pár gépet, amin mind-mind a *HoMM V* látszólag teljesen kész verziói futottak...

LEÁSTAK A GYÖKERÉIG

Fabrice Cambounet, a játék producere remek öniróniával a Rendőrákadémia sorozathoz hasonlította a *HoMM*-szériát: az elején még sokan jól szórakoztak rajta, de aztán egy idő után kezdett szét-esni az egész, ami természetesen az érdeklődés megcsappanását is maga után vonta. Hogy valami ismét használható és élvezetesebb hozzanak ki belőle, az ötödik részre lecsupaszították az egészet a magjáig, a jól működő részeket meghagyták, de a többi teljesen

újrarendelték. Számos dolog még most sem végleges, így változni fog még az irányítófelület, a menük, illetve be kell ültetni a háttértörténetet, a hősöket, mind-mind a maguk kis előzményeivel, életükkel – amit olyan kis szórakoztató volt

S OF MIGHT MAGIC V

A SZERELEM VÁROSA

A Ubisoftot jóvoltából különleges meghívást élvezhettem Párisban, ahol a sajtóbemutatót megelőző napon egy kis városnézésre is volt lehetőség. A karácsony előtti, decemberi időjárás talán nem a legmegfelelőbb sétatidő, de még mindig kellek extrém sportokat megszégyenítő módon az összes fontosabb nevezetességet belesűríteni egy napba – a Louvre-tól a Notre Dame-on át a kihagyhatatlan Eiffel toronyig (bár ez utóbbi szerintem nem is olyan magas... ©). Ha előre sejtet-Annál is inkább, mert fél Párisz órult módon robogókon közlekedik, s ha leszámítjuk azt az eleve kissé bizarr tényt, hogy a közlekedési szabályokra, lámpákra és autókra, amik között cikázunk. Fanyalgásról természetesen távolról sincs szó: minden köszönet a Ubisoftnak és a hazai forgalmazó SeVenM Kft-nek a meghívásért, az élményekért és persze a néhány óra szabad „hírózásért”.



olvasgatni eddig is.

Az újragondolást természetesen nem úgy kell érteni, hogy valami, az eddigiektől gyökeresen eltérő dolgot fogunk kapni, sőt. Nyugodtan elképzelhetjük, hogy a nagyon jól bevált harmadik részhez tértek vissza – onnan sok dolog ismerős is lehet – csak megpróbálták a játszhatóságot még jobban előtérbe helyezni.

ORSZÁGOMAT EGY LŐÉRT - VAGY HARCÍ ELEFANTÉRT

Hős nélkül nem lenne Heroes a Heroes, s most is a karizmatikus vezető köré gyűjtött sereg áll a középpontban, no meg szeretve fejlesztgetett városunk, ami mindezt termelgeti. Hat fajtál fogunk találkozni (Inferno, Dungeon, Elfek, Lovagok, Varázslók és a Sötét Elfek), amiből egyedül az utolsó jelent teljesen új szörnyseregletet, bár a többiek közül is sokban lecseréltek két-három lényt. Összesen 90 régi-új kreatúra várja a bevetést, s akin nem is változtattak névben, tulajdonságban biztosan: az extra, általuk elsűthető varázslatoknak és más finomságoknak köszönhetően jóval tágabb spektrumban taktikázhatunk csa-

ta közben, mint az eddigi – jórészt sima – ütésváltáskor. Nem minden hős lovagol egyébként a térképen, a szó szoros értelmében, hiszen mindenkinek megvan a fajtájára jellemző háta: van akinek óriásgyík vagy éppen harci elefánt. Fejlesztésük kissé át lett alakítva, rengeteg különleges szerzett, vagy fajra jellemző tulajdonságot vehetnek fel, s van jó néhányan előképzettség követelménye. Ami határozottan nem tetszett, az a viselhető varázstárgyak száma – egyszerűen túl kevés hely van, ahová ezeket pakolhatjuk – hiszen milyen dolog az, hogy választanom kell: vagy egy +2-es pajzsot tartok a bal kezemben, vagy egy szerencsét hozó négylevelű lóherét?! A városok fejlesztése jelen pillanatban még kissé nehézkes és átláthatatlan, de az ígérek szerint ezen még jócskán csiszolnak, illetve már most is lehívható egy amolyan „tech-tree” az épületekre: hasznos infót nyújt, hogy mihez van szükségem ehhez vagy ahhoz, hogy megépíthessem.

MESEVILÁG

Maga a grafika lenyűgözően szép. Teljesen 3D-s, ami miatt (ahogy általa-

» KELLŐ HATÁST KELT, AMIKOR EGY ÓRIÁSI VASKESZTYŰ JELENIK MEG AZ ÁLDOZAT FELETT, ÉS A FÖLDRE DÖNGÖLI A SZERENCSETLENT... «



Csonti ijász testközelből



Új játszható hír: Hannibál



Ghost mode: tiszta WoW-filing



Szép-szép, de hol lehet itt a környéket megvenni?

ban) kicsit nehezebb navigálni a hőst a térképen, de a látvány bőven kárpótól. A HoMM mindig is híres volt az élő hanghatásokról, a kis területekre jellemző utolérhetetlen atmoszféráját. Sajnos a jelenlegi verzióban nélkülöznünk kellett a hangot, de az árnyas erdők, félhomályos föld alatti szintek mind-mind előrevetítik a páratlan játékmény ígérését. A világot úgy sikerült átültetni három dimenzióba, hogy az megőrizte a régi Heroes III meseszerű kinézetét – ezen a fronton

biztos nem vall szégyent a játék. A csaták közbeni effektek is igencsak kitesznek magukért, főleg a varázslatok, melyeknél hősünk még szabályosan hókuszpókol is, mielőtt elsütne egy-két ajándécsomagot. Meteorzápor esetén például az egész játéktér megremeg és durva tüzes kövek zúgnak alá az égből, amik lángoló fáklává változtatnak mindenkit, aki volt olyan szerencsétlen, hogy a közelben álldogált. De nem csak látványos, hanem poénos például az Iron Hand, ami nem magas szintű varázslat ugyan, de kellő hatást kelt: egy óriási vaskesztyű jelenik meg az áldozat felett, és a földre döngöli a szerencsétlent... A külsővel kapcsolatban nem tudok nem hangot adni

annak a sejtésemnek, hogy a készítők jobban kedvelik a „sötét oldalt”: a gonosz lények messze jobban, hangulatosabban és egyszerűen cool-megban néznek ki, mint a jó társaság... Persze, lehet, hogy én vagyok elfogult?

» AMÍG AZ ELLENFÉL TÉNYKÉDIK, BIRTOKBA VEHETÜNK EGY SZELLEM-HŐST, AKIVEL KEDVÜNKRE GARÁZDÁLKODHATUNK «

MÉHSEJTEK HELYETT NÉGYZETEK

Minden küzdelem előtt lehetőség lesz helyeztetni a seregeket, hogy milyen pozícióból vágjanak neki a henteseknek: ez gyakorlatilag azt jelenti, mintha

minden hős alpból megkapta volna a Tactics skill-t. Ha valamiért egy-két csapatra nincs szük-

ségünk, vagy egyszerűen nem akarjuk kockáztatni őket, ilyenkor lehetőség van talonban hagyni a bandát, ekkor nem vesznek részt a harcban. Ez egyébként jó ötlet – kifejezetten utáltam a gépet, amikor nyilvánvaló fölényemet látva mindig csak leidézett harc elején egy mindenkit sebző Armageddont, majd lefalcolt, a tápos hős meg ott virult az ellen kocsmájában 2000 aranyért.

A csatát a megszokott hatoldalú méhsejt-szerkezettel ellentétben ezúttal szimpla sakkáblaszzerű, azonban támadhatunk a sarkok irányából is, így összesen hat helyett nyolc irányból. Az egyes lények sebessége most még hangsúlyosabban számít: nem lesz már ugyanis hagyományosan körökre osztva a harc, csak egy nagy csata lesz az egész, ahol mindenki a másik után jön libasorban, sebessége alapján.

Előfordulhat így az, hogy egy csigalassú gölem egyet tud támadni, amíg egy szupergyors griff ezalatt hármat: az aktuális sorrendet (ez ugye pl. egy Haste vagy Slow varázslat hatására változhat) a



25

MAGYARORSZÁG, A JÓ HEROES-NEMZET

A kiadó nem mindennapi meglepetéssel kedveskedik kis országunknak: a megjelenéssel egy időben elkészül majd a teljesen honosított, magyar változat is az ötödik részből. A kitüntető figyelmet rajtunk kívül még a lengyelek élvezik: úgy látszik, van egy-két szoftvertercég, aki lát fantáziát régióinkban, és így hálálják meg a jó eladásokat. Mindenféle remek extrával felszerelt Collector's Edition is megjelenik majd, igaz az csak angol nyelven – de ne legyünk telhetetlenek.

Jó ez az Artifact, mindent rózsaszínben látok...

küzdőtér alatti sáv mutatja. A hős ezúttal nem vetheti be magát a harc sűrűjébe, mint a *HoMM IV*-ben, bár igencsak kivetheti a részét belőle. Anélkül, hogy ellentámadástól kellene tartania, fizikai sebzést is tud okozni (így legalább egy korlátozottan varázslóképes Lovag sem csak álldogál a partvonalon) extra vicces, ahogy átdübörög a harctéren a hős és belevág az ellenbe. Azon kívül, hogy pontosan tudjuk, melyik lény melyik után jön az adokkapokban, számos egyéb „baráti” funkciót is beépítették, így például azt, amikor az ellenfélre víve a mutatót láthatjuk, hogy milyen távolságra juthat el majd, ha rákerül a sor, vagy hogy előre láthatóan mennyit fogunk elpusztítani belőlük, ha támadunk.

VIVA LA MULTIPLAYER!

Bármennyi munkaórát öltek is bele az egyjátékos módba, a legtöbbet egészen biztosan a többjátékos lehetőségek fejlesztésén törték a fejüket a Nivalnál. Nehezen tudták megemészteni, hogy egy játék, ami single playerben ennyi ideig leköti az embert, multiban ne legyen legalább annyira élvezetes. Aki már valaha játszott *Heroest* hálóban, háromnál több emberi ellenféllel, annak ismerős lehet az akár hetes időtartamra húzódoó játékidő (*hot seat plusz egy üveg*

borftw! – mazur). Elsősorban az volt a cél, hogy a játékosokat eltántorítsák attól, hogy órákat szöszöljenek egy-egy körrel, netán kimenjenek ebédelni, miközben az ellenfél tétlen várakozásra van kárhoztatva. Gyorsan elvetették a mini-játékok megoldását vagy a *The Sims*-szerű városépítgetés ötletét (ezek tényleg megfordultak a fejlesztők fejében), saját meglátásom szerint a *World of Warcraft* megjelenésének időpontjában. Bár Fabrice szerint egy verőfényes londoni napon pattant ki az isteni szikra valaki fejéből (szerintem az első *WoW*-elhalálózásakor): Ghost mód!

A SZELLEM EREJE

A való anyagi létben birtokolt hősök mellett, amíg az ellenfél ténykedik, birtokba vehetünk egy szellem-hóst, akivel kedvünkre garázdálkodhatunk a pályán, melyet kék színű szellemvilágként érzékelünk. Kezdetben, míg anyagtalán vitézünk alacsonyabb szintű, nem láthatunk túl sokat, s a tevékenységi körünk is behatárolt, de minél többet időzik az ellenfelünk ezalatt az anyagi síkon, annál több pontot kapunk, amit fejlesztésekre költethetünk. Mi döntjük el, hogy milyen tulajdonságot tuningolunk fel a kapott mennyiségből, aztán kedvünkre átkozhatunk el egy-egy bányát vagy akár

az ellenfél igazi hősét. Harcra is velhetjük a drágát, hiszen akár össze is akadhat (három vagy annál több játékos esetén) az ellenfél ghost-jával. Az ilyen kis mocskos trükkökön kívül persze a szellemlovagoknak legnagyobb funkciója a felderítés, ugyanis – szintén szinttől függően – egyre tisztábban látják a való világot, az ott tanyázó lényeket, azok számát, no és persze nem utolsó sorban az ellenfél mozgását. A Ghost mód választható opció: nem lesz majd kötelező így játszani, mindenesetre az egyik legeredetibb ötlet, amit a fejlesztés során kitaláltak, és igencsak színesíthet és más taktikára kényszeríthet multiplayer játszmák alatt.

TISZTA ADRENALIN

A bemutatón még egy újdonság felbukkant, mégpedig a Duel mód. Mint neve is mutatja, itt csatározásról van szó,

gyakral „csomagolva” kaphatók kézhez, aztán nemes egyszerűséggel... durr bele! Azon kívül, hogy maximum 15-20 perces gyors játékot ígér, itt lehetőség van taktikák kikísérletezésére, hogy ki vagy mi a legjobb ellenszere egy-egy lénynek. Az itt szerzett tapasztalatokat azután multiban vagy akár sima kampány módban is kamatoztatni lehet.

HEROES IIID

A tucatnyi kis változtatás, valamint a Ghost és a Duel módok ellenére jelen állapotban a játék leginkább a *HoMM III*-ra emlékeztet, csak épp 3D-ben megvalósítva. Ez ettől számomra máris sokkal jobb, mint a negyedik rész, és abszolút játékra sarkall, viszont lehet, hogy sokaknak kevés lesz. Természetesen még jó néhány dolog hiányzik belőle, amik majd billenthetik a mérleg nyelvét, így a zene és hangok mellett természetesen az eddig sokat bíralt mes-

Draco hibázott, ezért a köfejtő-be számúztük



mégpedig annak vegytiszta formájában. Ismét csak rövidíteni akartak a hosszú játékidőn, s ez a módozat csak a harcot kínálja az arra áhítozóknak. A hat faj 3-3 hőséből választhatunk, akik előre generált sereggel és varázstár-

terséges intelligencia. A producer határozottan kijelentette, hogy a gép nem fog csalni, mint régebben, mert sokkal jobban lett megalkotva, és ebből kifolyólag auto-combat választásakor sem fog a seregünk félig elvérezni egy értelmű helyzetben. Ezt viszont majd hiszem, ha látom – nem egészen három hónap múlva.

Sam

GameStar
BEST OF 2005

SZIMULÁTOR 2005

GT LEGENDS:	15,4 %
GTR:	11,94 %
FALCON 4.0 ALLIED FORCE:	6,5 %
SILENT HUNTER III:	4,5 %
HEROES OF THE PACIFIC:	3,4 %

GT LEGENDS

15,4%

A szavazatokat testvériesen osztották el a szimulátorok alfajai között: top 5-ös lett két autó, két repülő és egy tengeralattjáró-szimulátor, ráadásul a hatodik – belsős infó – egy vonatszimulátor lett. Az eredménnyel nem vitatkozunk.

GameStar
BEST OF 2005

FPS2005

CALL OF DUTY 2:	39,8 %
F.E.A.R.:	28,21 %
QUAKE 4:	9,3 %
BATTLEFIELD 2:	6,8 %
STAR WARS: BATTLEFRONT 2:	1,7 %

CALL OF DUTY 2

39,8%

Az FPS-ek között nagyobb versenyre számítottunk, a CoD2 viszonylag simán verte a F.E.A.R.-t, a többiek eredménye pedig nem számított.

GameStar
BEST OF 2005

SZEREPJÁTÉK 2005

FABLE:	45,2 %
WORLD OF WARCRAFT:	19,4 %
DUNGEON SIEGE 2:	7,7 %
SW: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II:	6,7 %
SUDEKI:	6,4 %

FABLE

45,2%

A World of Warcraft MMO létére nagyon szép eredményt produkált, ám népszerűségben még így sem tudta felvenni a versenyt az offline játékként sokkal szélesebb rétegeket elérő, szintén zseniális, Molyneux-remek Fable-lel. A novemberi GS-teljes Sudeki szintén bekerült a toplistások közé – külön öröm.

GameStar
BEST OF 2005

SPORT 2005

FIFA 06:	41,2 %
PRO EVOLUTION SOCCER 5:	26,8 %
NBA LIVE 06:	13,7 %
NHL 06:	10,2 %
MADDEN NFL 06:	3,5 %

FIFA 06

41,2%

A várt nagy harc a két örök rivális közt ez évben elmaradt: a FIFA simán verte a PES-t. Az EA további játékaiknak sorrendjét egyértelműen a sportágak népszerűsége határozta meg.

Az egyes kategóriákban mindenki szabadon szavazhatott, nem voltak előre meghatározott válaszlehetőségek. A listákban az első öt helyezettet mutatjuk be, ám a szavazatarányok összege a legritkább esetben adja ki a 100-at. Minél jobban megoszlottak a vélemények, annál kisebb százalékokkal lehetett bejutni a Top 5-be, vagy akár megnyerni az adott kategóriát.



Kishazánk legnagyobb játékos közössége a gamestar.hu kérdőívét több ezren kitöltve jelei 2005-ben. 23 kategória, pozitív és negatív szürke eminenciásként bevonulni a játéktör-

2005
LEGEMLÉKEZETESEBB
ESEMÉNYEI

Új szereplőként indítottuk a szavazáson ebben az évben a „Legemlékezetesebb történet a játékvilágban 2005-ben” kategóriát, ahová akár pozitív, akár negatív élményeket bírhattatok az idei év színteretek leginkább említésre-méltó eseményei közül.

➔ Nagyon sok említést kapott – egészen pontosan a negyedik legtöbbet – a GTA Hot Coffee botrány, amivel gyermekvédő-szervezetek, amerikai politikusok, és mi is foglalkoztunk többször, több helyen. Úgy látszik, Titeket is érzékenyen érintett az a fajta nevetséges szülőkörűség, ami a Rockstart beperelő „szakembereket” jellemezte. Az ügyvéd egyébként nem sokkal később az EA-nak is nekiment, mert a „gonosz kiadó” The Sims 2 című játékát is meg lehetett hackelni úgy, hogy az alaplóból kikockázott sexjelenetek részletei láthatóvá váljanak. Furcsa firtora a sorsnak, hogy az urat azóta már kizárták az ügyvédi kamarából, és ő maga is per alatt áll mindenféle korrupciós ügyek miatt.

➔ Még ennél is többen tartották 2005 legjelentősebb eseményének az idei E3-as „konzolbuktát” – nevezetesen, hogy kiderült: a Los Angelesben Xbox 360-nak beállított gépek tulajdonképpen G5-ös Macintoshok voltak, melyeken úgy-ahogy eldöcögtek a konzolra irt next-gen játékok.

➔ Apropos: Next-Gen. Sokan írták ezt is, mint legjelentősebb eseményt (mármint hogy 2005-ben lépett egy nagyot a PC-s és a konzolos technológia), illetve ehhez kapcsolódóan sok-sok konkrét technikai újítás is említésre került: az NVIDIA 7800 GTX, és az ATI X1000 sorozat bejelentése, az AGEIA fizikai chip, illetve a HDR technológia bevezetése is sokatok szerint az eseménye volt.

GameStar

OF 2005

sége egy emberként mozdult meg:
döntötték el ismét, mik voltak a GameStar legdijak, emlékezetes események – 2005 nem fog tételelem nagykönyvébe. Előre lapozni nem ér...

→ Többen hozták fel kedvenc játékaikat megjelenését, vagy meg nem jelenését is, ehhez kapcsolódik a két legtöbbet említett esemény is. A megjelenések kapcsán szerepelt a *CoD2*, az *NFS: MW*, a *PoP:TT*, de mesze a legtöbben tartották legjelentősebbnek a *World of Warcraft* megjelenését. Nem is csoda, hiszen a *WoW* játékipari hatása túlmutatja önmagán – több okból is. Egyrészt azokban az országokban, melyekben jelentős a warez (ide tartozunk mi is), hathatós ellenüzenetet hordoz, sőt, direkt hatása is van annak visszaszorítására. Másrészt ez volt az első, játékosok körében is tömeglicencként számító világ MMO-sítása, így sikere a mai napig óriási. Ebből következik hosszútávú játékipari hatása is: biztosak vagyunk benne, hogy több kiadó fog elgondolkozni ezután ismert játékvilágok „online-osításán”, ráadásul a normál single-programok egy részének játékmeneete is új irányt fog venni, hogy az MMO-élményt szimulálhassa, lásd az *X3*-at, vagy épp a *S.T.A.L.K.E.R.*-t.

→ Ezzel meg is érkezünk a legjelentősebb 2005-ös eseményhez, melyet legtöbben hoztak fel a szavazáson, s ez nem más, mint a *S.T.A.L.K.E.R.*-botrány. Év elején már a kezünk között éreztük, aztán csúszás csúszást követett, jelenleg 2006 tavasza tűnik reálisnak, de még ez is messze van a biztostól... 2005 nagy kérdése tehát ez volt: mi lesz veled, *S.T.A.L.K.E.R.*?

→ KÖZÖNSÉGDÍJAS VÁLASZOK (TERMÉSZETESEN NÉV NÉLKÜL):

„WCG-n CS-ben bekerültünk a legjobb 8-ba!” – Gratulálunk! Neked is, meg az egész Ancients-nek is! Csak így tovább!

„Nem lett drágább a lap ára” – bizony, és nem lesz drágább 2006-ban sem, sőt!

„Nem volt a WCG-n versenyszám sem a *Call of Duty* sem az *UT2004*” – nem mondom, hogy majd jövőre: ez a kiadókön és a WCG-szervezőkön múlik.

„Ender GSTV-s szereplése a *Serious Sam 2* alatt” – hát igen, ender már csak ilyen. De mi azért szeretjük (szerintem a *Starship Troopers* és a *Warhammer 40K* sokkal jobban sikerült – ender!).

„Ellett a tehenünk” – Gratulálunk! Vigyázzatok, hogy egy ideig még ne igyátok tejet tőle, mert tele van a kisboci immunrendszerét erősítő adalékokkal, melyek ember számára nem javalltak (ez az ún. föccsteg).

„Doom-ból filmet csinálnak :P” – ez már kellett.

„CS:S-hoz megcsinálták a de_nuke pályát” – simán.

„Megszületett a világtörténelem első 100%-os játéka ©!” – Szergejék azóta már hazamentek, de Mazur még mindig sokkos állapotban van.

„6.Gamestar szülinap ©” – oh, be kedves, köszönjük a megemlékezést!

GameStar
BEST OF 2005

STRATÉGIA 2005

AGE OF EMPIRES III:	58,7 %
CIVILIZATION 4:	9,5 %
BLACK & WHITE 2:	7,2 %
WARHAMMER 40K:	
WINTER ASSAULT:	4,9 %
PANZERS: PHASE TWO:	4,3 %

AGE OF EMPIRES III

58,7%

Elég nagyarányú győzelmet aratott az *Age* következő része, pedig nem kis nevekkel kellett összemérnie erejét.

GameStar
BEST OF 2005

AUTÓS 2005

NFS: MOST WANTED:	88,9 %
GT LEGENDS:	3,2 %
GTR:	2,5 %
STREET RACING SYNDICATE:	1,7 %
JUICED:	1,2 %

NFS: MOST WANTED

88,9%

Az egész szavazás legdurvább győzelmét aratta a szavazatarányokat tekintve a *Most Wanted*. Ha a szimulátor-szekció nyerő párosa nem avaszkodott volna be ide is, normál torta-grafikonon talán már nem is lehetne ábrázolni az EA játékaának elsöprő sikerét. Jó lett, jó lett... na de ennyire?

GameStar
BEST OF 2005

TPS 2005

GTA: SAN ANDREAS:	28,7 %
PRINCE OF PERSIA:	
TWO THRONES:	28,4 %
SPLINTER CELL: CHAOS THEORY:	11,4 %
PSI-OPS:	3,6 %
THE SUFFERING 2:	2,9 %

GTA: SAN ANDREAS

28,7%

A TPS-eknél pedig az egész szavazás legszorosabb befutójával találkozunk: mindössze 0,3% (egész pontosan 7 szavazat) döntött a *GTA: San Andreas* javára a *Prince of Persia: Two Thrones*-szal szemben! A novemberi GS-teljes *Psi-Ops* szintén toplistás lett, a nem túl jól sikerült *Suffering*-folytatást is maga mögé utasítva.

GameStar
BEST OF 2005

KALAND 2005

FAHRENHEIT:	74,9 %
MYST V:	5,6 %
STILL LIFE:	3,6 %
AND THEN THERE WERE NONE:	3,1 %
MARTIN MISTÉRE:	2,1 %

FAHRENHEIT

74,9%

Az itteni eredmény eléggé egyértelmű lett: a *Fahrenheit* mellett úgy kellett összevadászni a még értékelhető mennyiségű szavazattal rendelkező versenyzőket. A játék nagysága előtt mi is csak tisztelni tudunk, s bízunk benne, hogy sok követője akad még a jövőben.

GameStar
BEST OF 2005

A HŐS

A HERCEG - PRINCE OF PERSIA:	30,8 %
CJ - GTA: SAN ANDREAS:	18,5 %
SAM FISHER - SPLINTER CELL:	
CHAOS THEORY:	7,6 %
LUCAS KANE - FAHRENHEIT:	7,1 %
KANE - DUAKE 4:	2,7 %

PRINCE OF PERSIA

30,8%

Ez a szó mindenkinek mást jelent. Van akinek Bem apó ugrik be, van akinek Rambo, van aki az önmagával vívódó archetípussal szimpatizál (*Ulysses da best! - ender*), mások a világmegmentőkkel, megint mások pedig a klasszikus értékekért küzdő mindennapi hősokeket tisztelik. Am az, hogy 2005-ben egy paranoid skizofrén bőrben érezték legjobban magatokat, mindenesetre elgondolkodtató ☺.

GameStar
BEST OF 2005

AZ ANTIHŐS

A SÖTÉT HERCEG - PRINCE OF PERSIA:	19,5 %
RAZOR - NFS: MOST WANTED:	8,9 %
ALMA - F.E.A.R.:	6,3 %
JACK OF BLADES - FABLE:	3,3 %
BIG SMOKE - GTA:	
SAN ANDREAS:	2,9 %

PRINCE OF PERSIA

19,5%

Antihősből is sokféle van. Sokukkal szimpatizálunk, másoktól félünk, de van, akit szenes lapáttal ütnénk, amíg mozog. A PoP itt is viszi a prímet skizoid hercegünk másik énjével, de a lista többi szereplője is érhető okokból került oda, ahol van. Egyedül ez a Big Smoke gyanús kicsit. Ki ez az ember egyáltalán? (Na jó, ismerjük, de hogy miért pont őt pécézték ki a San Andreasból, az egy rejtély.)

GameStar
BEST OF 2005

A NŐ

MIA TOWNSEND - NFS: MW:	33,4 %
BLOODRAYNE - BLOODRAYNE:	11,8 %
KAILEENA - PRINCE OF PERSIA:	
TWO THRONES:	11,5 %
CARLA - FAHRENHEIT:	8,3 %
FARAH - PRINCE OF PERSIA:	
TWO THRONES:	6,8 %

NFS: MOST WANTED

33,4%

Hol van már a tavalyi hó! Nő! Lara ezévből már be sem került! Ellenben az új kedvenc, Josie Maran mindent vitt. Külön öröm, hogy a plasztikkicák mellett az intellektus is képviselteti magát, Carla (*Fahrenheit*) személyében. Persze neki sem mondanánk nemet, ha meg szeretné nézni bélyeggyűjteményünket, de mégis csak üdítő, hogy karakterének árnyalása túlmutatott a hajlatok és domborulatok grafikai utómunkáin.

GameStar
BEST OF 2005

LEGJOBB ZENE/HANG

NFS: MOST WANTED:	35,2 %
GTA: SAN ANDREAS:	14,6 %
CALL OF DUTY 2:	7,7 %
FAHRENHEIT:	5,3 %
PRINCE OF PERSIA: TWO THRONES:	5 %

NFS: MOST WANTED

35,2%

A CoD2 a hangjai miatt, a *San Andreas* a dögös soundtrack miatt került dobogóra. A *Most Wanted* azonban mindkét téren tarolt, megérdemelten nyert ekkora előnnyel.

GameStar
BEST OF 2005

LEGJOBB GRAFIKA

F.E.A.R.:	30,8 %
NFS: MOST WANTED:	13,5 %
QUAKE 4:	11,9 %
CALL OF DUTY 2:	11,7 %
FABLE:	3,2 %

F.E.A.R.

30,8%

Az eredmény érdekes, nem számítottunk ennyire egyértelmű helyzetre, hiszen a top 5-ös címek közül csak ránézésre legalább négy maradádot alkotott a saját műfajában. Node ez van, ugye, a F.E.A.R. speciális effektjeit kikerekedett szemekkel éltük végig, ez kétségtelen.

KATEGÓRIÁN

Game
BEST OF

GameStar
BEST OF 2005

LEGHUMOROSABB JÁTÉK

SERIOUS SAM 2:	22,1 %
PSYCHONAUTS:	10,8 %
GTA: SAN ANDREAS:	10,4 %
FABLE:	7 %
THE BARD'S TALE:	5,4 %

SERIOUS SAM 2

22,1%

A világegyetem legdebilebb játéka címe is pályázhatna a horvát csoda, csak ugye nálunk nincs ilyen. Viszonylag meggyőző fölénnyel zsebelte be a győzelmet, bár voltak jó pillanatai a GTA-nak, a Fable-nek is, sőt, a *Psychonauts* egyenesen szellemi közösséget is vállalhatna a Croteam kultúrtörténeti jelentőséggel bíró alkotása. (Sam és Raz jóbarátok, éjszakába nyúló eszmecsereik legendásak.)

GameStar
BEST OF 2005

LEGADDIKTÍVABB JÁTÉK

WORLD OF WARCRAFT:	17,3 %
GTA: SAN ANDREAS:	10,2 %
FABLE:	5,7 %
FAHRENHEIT:	5,4 %
CIVILIZATION 4:	3,4 %

WORLD OF WARCRAFT **17,3%**

Szinte kizárt, hogy ennyien játszanak vele, de úgy látszik, mindenki hallotta már havertól, olvasta a neten, látta a tévében... hogy a WoW, az bizony veszélyes egy játék. BoP-os. A szerkesztőség értetlenül áll az eredmények előtt. Kek (Bur! - ender).

GameStar
BEST OF 2005

LEGJOBB SZTORI

GTA: SAN ANDREAS:	17,5 %
FAHRENHEIT:	16,2 %
PRINCE OF PERSIA:	15,7 %
TWO THRONES:	12,4 %
F.E.A.R.:	7,6 %
FABLE:	7,6 %

GTA: SAN ANDREAS **17,5%**

Gigászok harca! Az ezévi szavazáson ez a kategória produkálta az első többesélyes befutót! Az utolsó pillanatig fej-fej mellett haladt négy játék, aztán először a F.E.A.R. szakadt le, utána a PoP esett vissza, hogy végül a célfotó döntson a San Andreas és a Fahrenheit között – az előbbi javára.

KÉNTI DÍJAK

GameStar BEST OF 2005

GameStar
BEST OF 2005

LEGÖTLETESEBB JÁTÉK

FAHRENHEIT:	19,5 %
FABLE:	11,3 %
THE MOVIES:	8,7 %
PSYCHONAUTS:	8,4 %
PRINCE OF PERSIA:	7,3 %
TWO THRONES:	7,3 %

FAHRENHEIT **19,5%**

Nem értem, a *Two Thrones* mit keres a listán (Ajvél! Az új mozdulatok?), de az előtte végzett programok bizony megérdemelték helyezésüket, a *Fahrenheit* pedig jogosan nyert. Ennyit arról, hogy nincsenek új ötletek manapság...

GameStar
BEST OF 2005

LEGHANGULATOSABB JÁTÉK

CALL OF DUTY 2:	18,9 %
GTA: SAN ANDREAS:	10,2 %
FABLE:	9,7 %
PRINCE OF PERSIA:	8,5 %
TWO THRONES:	7,8 %
WORLD OF WARCRAFT:	7,8 %

CALL OF DUTY 2 **18,9%**

Új kategória! Saját műfajában mind az öt „döntős” versenyző kiemelkedőt nyújtott, hiszen volt itt hamisítatlan fantasy-feeling, ezeregy-éjszaka érzés, mesevilág és gettó-szimuláció, de széleskörben a leghatásosabbnak még mindig a háború, és az ő borzalmai bizonyulnak.

GameStar
BEST OF 2005

LEGROSSZABB JÁTÉK

CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY:	7,4 %
VIETCONG 2:	6,7 %
JUICED:	5,6 %
FANTASTIC FOUR:	4,9 %
DEAD TO RIGHTS 2:	3,1 %

CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY **7,4%**

Na itt viszont ki lehetett ereszteni a gőzt! Károly és a Csokigyár! *Vietcong 2!* *Dead to Rights 2!* Nem mondom, hogy a játékipar szemetei ezek, mert nem azok – hangsúlyozom: nem azok – de tény, hogy náluk már erősen rezgett a léca a „még játszható” kategóriába való bekerülésért. Amely játékok ide sem kerültek be, azzal nem foglalkozunk a GS-ben, és nyilván Ti sem játszottok velük, hiszen hirt sem kaptok róluik. Így a valódi „legrosszabb játékok” be sem jutottak ebbe a kategóriába, magyaráz az itteni díjazottaknak közül sincs a díjhoz, létezésük értelme jelen kontextusban erősen megkérdőjelezhető. A listát inkább már meg se nézzétek, mert a végén Ti is felszívódtok egy logikai buborékban.

GameStar
BEST OF 2005

LEGNAGYOBB CSALÓDÁS

MATRIX: PATH OF NEO:	18,9 %
DRIV3R:	11,8 %
QUAKE 4:	11,4 %
NFS: MOST WANTED:	4,9 %
AGE OF EMPIRE III:	3,4 %

MATRIX: PATH OF NEO **18,9%**

Nos, itt nincs mit kertetni, ebben a kategóriában azok a játékok sunnyognak, melyek valakiknek valamiért a felfokozott várakozások után nem jöttek be igazán. Szinte minden „sikerjátéknál” borítékolható egy ilyen réteg, már csak a nagy számok törvénye alapján is, a kérdés csak az, hogy mekkora. Az első két helyezettel egyetértünk mi is, a harmadik már necces, a negyedik-ötödik helyezett játékok viszont egyáltalán nem lettek annyira rosszak. De hát Ti tudjátok.

FORGALMAZÓK MONDTÁK:

GameStar

BEST OF 2005

A végső összecsapásban egymásnak feszültek a kategóriagyőztesek, hogy végül a körülményekhez képest tetemes előnnyel a *Call of Duty 2* győzedelmeskedjék!

CALL OF DUTY 2:	14,2 %
GTA: SAN ANDREAS:	13,1 %
PRINCE OF PERSIA: TWO THRONES:	10,3 %
WORLD OF WARCRAFT:	9,9 %
NFS: MOST WANTED:	8,1 %
F.E.A.R.:	7,4 %
FAHRENHEIT:	7,2 %
FABLE:	6,3 %
BATTLEFIELD 2:	3,1 %
STAR WARS: BATTLEFRONT 2:	1,8 %

„Nagyon örülünk a *Call of Duty 2* győzelmének és szeretnénk megköszönni, nem csak azoknak, akik szavaztak, de azoknak a lelkes szervertüzeltetőknek, weboldal szerkesztőknek is, akik munkájukkal hozzájárultak ehhez a sikerhez!” **Kordován Csaba, Automex** (Activision, EIDOS, Ubi Soft, Rockstar...)

„Tudjuk, hogy egyre több színvonalas, remek játék jelenik meg a piacon, éppen ezért nagyon nagy öröm számunkra, hogy három általunk forgalmazott terméket is kitüntettek az olvasók; a Fahrenheitet pedig két kategóriában is a legjobbnak ítélték.” **Gazsó Ágnes, SeVeN M** (Atari, JoWood)

„Nagyon örülök, hogy saját kategóriájában ilyen toronymagasan nyert az NFS. Szerencsére ez a népszerűség a legális játékok eladásán is látszik. El is árulok egy titkot a GameStar olvasóinak, az NFS csapat óriási meglepetésre készül ☺! A sportjátékok terén is sikeres volt számunkra az idei év, hiszen ez az első alkalom, hogy a FIFA ilyen magabiztosan vezet a

mezőny. Külön öröm, hogy az 5 legjobb játékból 4 az EA stúdióiban készült.” **Joó Ildikó – EA Magyarország**

„A Fahrenheit legjobb kalandjátékká és legeredetibb játékká választása ismét bizonyította, hogy van igény az



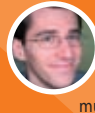
izgalmas sztorik újszerű prezentálására a játékokban. Mi az ATARI-nál mindig is hittünk a Fahrenheitben, ami még büszkébbé tesz bennünket sikerei láttán. A teljes fejlesztőcsapat nevében megköszönjük mindenkinek, aki rá szavazott – a támogatásotok nélkül ez nem sikerülhetett volna.” **Michael Roeder – ATARI**

„Köszönjük ezt a nagyszerű kitüntetést!, A GTR és GT Legends reakciói az egész világon hihetetlen pozitívak, s mi nagyon büszkék vagyunk rájuk. Ez a két első játékunk, s rögtön első és második helyen zártak – igérjük, hogy ezt a minőséget továbbra is tartjuk majd!” **Marcel Jung – 10tacle**

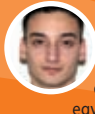
A GAMESTAR-OSOK VÉLEMÉNYE KINEK MI VOLT AZ ÉV JÁTÉKA?



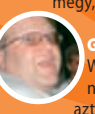
UHU: Majdnem a F.E.A.R., azonban az utolsó pillanatban beelőzte a Civilization 4. Hogy miért? Mert ismét hozta a „szakosás” Civ-színvonalat, és ha jobban belegondolok, akár az egész karácsonyi időszakot is el lehetne vele tölteni...



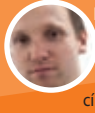
CSONTI: „Civilization 4. Sajnos indoklást nem adhatok, mert még le kell nyomnom a keresztény japánok és a zsidó muszlimok egyesített seregeit, hogy végre bebizonyosodjon: a buddhista zuluk a világ legfejlettebb népe. Ha máshogy nem megy, hát indítom az atomot...”



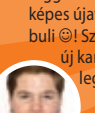
MADY: „Hát egyértelmű, hogy a Wo...akarom mondani a Call of Duty 2. A 2005-ös év egyetlen olyan játéka, amit még szerintem egy jó párszor le fogok szedni a polcomról. Szkriptelés ide vagy oda, nekem nagyon bejött a filmszerű hangulata.”



GYU: Az év játéka a World of Warcraft. Miért is? A vele töltött nettó 50-60 nap az elmúlt évben azt hiszem magyarázatot ad: beszippann, elbűvöl, függővé tesz és mindig képes újat adni. Ja és jó buli ☺! Szeretem! Főleg új karit indítani, az a legjobb ☺!



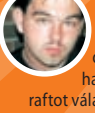
KECSKE: „A legtöbb időt talán a WoW-val töltöttem, de ez csak az időigényes mivoltát igazolja. Az év játéka számomra Sid Meier Pirates! című alkotása, bár nem tudom az ebben az évadban volt-e, egybefolyik az idő. Ha nem, akkor a szintén várakozáson felül teljesítő Civ4-ben is kiegészzek. Nagy duzzogva.”



ZERO: „Szerintem azért a F.E.A.R., mert hosszú idő után végre született egy játék, mely nem folytatás, és képes volt valóban megmozgatni a vérkeringésemet!”

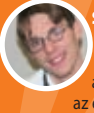


BOE: Tisztelem, becsülöm azt a munkamennyiséget, kreativitást és szakértelmet, melyet a Blizzard belerakott a World of Warcraftba, így ezt a játékot tartom 2005 legjobb-jának. És még jó is!



MAZUR: Talán nem leszek egyedül ezzel, köhómm, mindenesetre hazudnék, ha nem a World of Warcraftot választanám. Főleg az első néhány hónapban volt hatalmas élmény,

de még mindig nem tudok leszakadni róla. Igaz, nem is nagyon próbálok.



SZITTYÓ: „Játékidőben idén a WoW-val töltöttem el a legtöbbet, de oldalbordámmal közösen a NFS: MW-t választanánk meg az év játéknak, aminek folyamánnyaként egy MOMO kormánnyal vagyunk kénytelenek meglepni egymást karácsonykor ☺.”



MALACHIT: Régóta vártam már a Fable megjelenését, s egy cseppet sem csalódtam benne. Régi, elvesztetnek hitt játékaddícióm újra visszatért, s hetekig nem bírtam róla lekattanai. Eredeti játékmenete mellett olyan színes világot teremtetek mellé, amit hosszú időig emlegetni fogunk még.



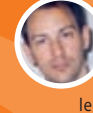
ENDER: WoW! Mer' f'sza ☺! Mert egy igazi csapat-játék, és nagyon hangulatos, a többi MMORPG-vel szemben (legalábbis számomra).



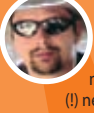
LASER: Naná, hogy a WoW! Amúgy azt figyeltem meg, hogy a fejlesztők az elmúlt években sokat csiszoltak a játék grafikáján, és külön jó, hogy végre hálózatban is lehet nyomni. Viszont nem értem, hogy miért maradt ki a főgonosz varázsló „Wor” karaktere a termékből, de ettől eltekintve a 2005-ös WoW számomra méltó utódja a '83-as WoW-nak ☺.



BAD SECTOR: „A Prince of Persia: Two Thrones méltó zárása az egyébként is kiváló trilógiának. Az akció-kalandjátékok legjobbika volt idén, izgalmas fordulatos sztorival, remek grafikával, tökéletes játékmenettel.”



DEL: A WoW nem csak a 2005-ös év, hanem egyenesen az évtized játéka, sőt, ha őszinte akarok lenni, az előző 15 év legnagyobb kedvenceivel együttvéve sem játszottam annyit, mint idén a WoW-al. Megyek is gyorsan Felwoodba répat farmolni az esti BWL raidhez...☺



SAM: Bár már szeptember végén lejött a szerről, ha meg kell nevezni egy játékot, az egyértelműen a World of Warcraft. A 40 nap (!) nettó (!) játékidő magáért beszél, ennyit még a Panzer Generallal sem töltem...

GameStar
BEST OF 2005

Küldj SMS-t és nyerj!

EBBEN A HÓNAPBAN EGY MP3 LEJÁTSZÓT!

KÉRDÉS:

Mi a látható modell típuszáma?

GS A – U57
GS B – U2
GS C – U10

Küldd el a megoldást
(GS A, GS B, vagy GS C)
a **06-90-624-000**-es
telefonszámmra, és tiéd lehet ez az
értékes nyereménycsomag!

Az SMS elküldésének határideje:
2005. február 9.
(Az SMS díja 240 Ft + áfa. Mindhárom
mobilszolgáltató hálózatáról elérhető!)

SMS rendszer szolgáltató:
Telefor Kft.

A játékosok a játék során hozzájárul-
nak, hogy személyes adataikat a játé-
kot lebonyolító Telefor Kft. továbbítsa
a nyereményt biztosító IDG Hungary
Kft. felé.

iriver

FAST Hungary Kft.
Cím: 2046 Törökbálint,
Depo, Pf 102
Tel.: 06-23-330-830
Fax: +36 23 330-827
Web: www.iriver.com



GameStar

A tökéletes társ



U10 [1 GB/2 GB]



Az iriver az U10-zel egy teljesen új irányvonalat követ. Ez a zseniális lejátszó látszólag nem áll semmi másból, mint egy nagyfelbontású kijelzőből, gombot és kapcsolót nem látni sehol. Mindegy, hogy éppen zenére, videóra, fotókra, szövegre vagy flash játékokra támad-e kedved, az U10 a Neked való, tökéletes, mobil szórakoztatógép. Csekély méreteinek köszönhetően bármelyik zsebbe elfér, a nyerő design pedig egyszerűen vonzza a tekintetet.

- Forradalmi „direct click” rendszer közvetlenül a kijelző érintésével, gombok és kapcsolók nélkül
- Nagyfelbontású kijelző 320x240 (QVGA) • MP3, WMA, ASF, OGG Q10, MPEG4 SP videók, JPG képek, szöveg, flash játékok egyedülálló támogatása
- 1 és 2 GB memóriával készül • Beépített FM rádió rögzítési és ébresztési funkcióval • Divatos dokkolóal-
lomás infra távirányítóval (külön megvásárolható).

iriver

www.iriver.com



BEMUTATÓK

SZERKESZTŐI JEGYZET



„Az űr... a legvégső határ...” Tüütü tüütü-tááááá (itt most mindenki képzelje ide a Star Trek nyitózenéjét...) Idei első számunk fókuszja igaz, „szájszavak fiásonós”, úrhajós, kereskedős, *Elite*-klónos gémm lett. Az *X3: Reunion* az igazán türelmes embereknek szól, akik hihetetlen kereskedelmi és kalózszerkezetek képesek kiépíteni a világűrben, ezért rábíztuk a játékot cikkiróink közül a legtürelmelebb emberre, Kecskére. Hogy mennyire képes elfeledtetni az ősrégi *Elite*-tel töltött feledhetetlen órákat, azt négy lábú, mekegő jószágáról elnevezett kollégánk nagyszerű írásából megtudhatjátok... Jómagam a klasszikus Sergio Leone westernfilmek feelingjét éltam át ismét a *Gunnal*, amely egy érdekes próbálkozás arra, hogy milyen lehet egy a Vadnyugaton játszódó *GTA* klón. Gyorskezü cowboyok, kegyetlen banditák, vérszomjas indiánok, és a „francia nyelv” terén szakértő prostitúáltak világába kalauzol a játék, lapozzatok, hogy megtudjátok, milyen is lett. A hónap egyik legmókásabb játéka azonban mégis az *Onimusha 3*... Az annak idején PS2-re elkészült Japánban és Párizsban játszódó horror-akció-kalandban nem mást üdvözölhetünk, mint Jean Renot, aki nemcsak a hangját, hanem külsejét is kölcsönözte egy tökos francia zsarú megformálásához. Hogy maga a konverzió hogy sikerült, az már más kérdés... Szerencsére sokkal élvezetesebb lett a *Stubbs the Zombie*, amelyben ezúttal a horrorjátékok másik oldalára állhatunk, hiszen mi magunk lehetünk az emberi agy íránt kulinaris érdeklődést tanúsító zombi! Jó évtágyat mindenkinek és kellemes olvasást! **Bad Sector**

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSI RENDSZERE



ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

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

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

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

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

90%+

Minden értékelésnél nagyon nagy gondot fordítunk arra, hogy ebbe a kategóriába csak a legszelegjobb játékok kerülhessenek be. Ezek az alkotások állítják fel az új standardokat, a jövőben megjelent 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: valamért 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 játékélményt nyújtanak, és mindenki számára ajánlhatóak.

70-79%

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

60-69%

Ezeknek a játékoknak még szintén vannak jó tulajdonságaik, ám a rosszak bizony már főléjük kerekedtek. Ötletlen, fászsót, esetleg technikailag tökéletes programok, s ebből kifolyólag a játékélmény már épp hogy csak kielégítőnek nevezhető. Ki lehet őket próbálni, de végjátékszásuk csak az adott műfaj szerelmeseinek ajánlott.

50-59%

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

0-49%

Ezek azok a „játékok”, amelyek nem egyszerűen nem szórakoztatók, de a hajdat téped tőlük, vagy egyszerűen csak szánaokozva röhögés rajtuk. Technikailag katasztrofálisak „játékmenettel” már-már nem is rendelkeznek. Ha meglátnod valamelyiküket, menekülj, amíg megteheted, vagy égesd el a lemezt, és a maradványokat ásd el jó mélyre.

HAVIKÉRDÉS

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

Ki hol és mivel töltötte a szilvesztert?

A GAMESTAR-CSAPAT



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

Valószínűleg életem legszörb szilveszterét tudhatom magam mögött. Vidékre szeretünk volna lemenni, de Pesten ragadtunk a nagy hó és a lustaság miatt. Itt aztán egyik silány buliból a másikba vándoroltunk. Se táncolni, se bergüni nem sikerült tisztsegesen...



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

Idén kivételesen a szűk családi körömet választottam, nyugodt esti tévézésel egybeköve. Alkoholt is csak éjjelkor fogyasztottam, mikor kibontottunk egy üveg fincsi pezsgőt. Ilyen utoljára kb hat évvel ezelőtt volt precedens, úgy vettem észre, néha szükségem van nyugis szilveszterekre is. (Űristen, távozottak démonok ☺)



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

Egy megfelelően késői időpontban barátommal bevettük magunkat az Oktogonra, ahol ütköztünk néhány cimborával. A szolid éjjeli pezsgőzés után robbanó petárdák és süvítő tücsök zene kíséretében eltávoztunk egy kellemes szórakozóhelyre, ahol hajnalhasadtáig kultúrált ünneppel töltöttük el időnkét.



ZEROCOOL
SZAKTERÜLET: FPS, AUTÓS GAMMÁK, ONLINE, HW
ELŐLELT: 6 ÉVE JÁTÉKÚJÁGÍRÓ (PCZED, GAMESTAR)

Otthonban rőfentettünk egy kisebb párét, afféle iszogatos, zenés-táncos est keretében. Aztán úgy éjjel előltől kezdve valamivel összemostódtak az események... és hirtelen január másodika lett.)



SAM
SZAKTERÜLET: AKCIÓ, STRATÉGIA, RPG
ELŐLELT: 4 ÉVE JÁTÉKÚJÁGÍRÓ (EARTHQUAKE SZERVÉZŐ, GAMESTAR)

Egy kis étteremben a kedvesemmel, némi malacsüttel és egy üveg gold tequilával. Semmi extra, csak így öregesen...



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

Szilveszterkor WoW karekteremmel halálra ittam magam Stormwindben, majd pedig kedvesemmel elfogyasztottuk az újévi vacsorát, és nyugovóra tértünk. Szépen, nyugolomban...



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

Baráti társasággal rendeztünk közösben bulit. Evéssel, ivással, „muzsikával” (illetve táncal) adtunk túl az előző esztendőn.



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

Otthon szűk családi körben tölttem a fejem ráksalátával, és jól elbeszélgettem Olmecca Silver, valamint az utolsó házibuli óta szintén nálunk lakó Maradék 3 Rekesz Pia nevű haverjainkkal. Nem, nem neteztem, mert az elment vadászni. Dehát mit várjon az ember egy hangszertől, csúcsideben nem muzsikál.

HA ÚJ VAGY A GAMESTAR-NÁL

NYITÓKÉP

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

Gyorsnézet

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



BOXOK

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

HARDVERBOX

Amíg világ a világ, a PC-s játékok 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 cikkek mellett található Hardverboxra. Minimális konfiguráció és teszttapasztalatok. Nagyon hasznos.

ÉRTÉKELŐ

Hosszú évek tapasztalásaink 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 összérteket képviselni hivatott % található benne. Az „és a többivel” hasonló játékok között helyezheted el a tesztalanyt.

JÁTÉKBEMUTATÓK

X3: REUNION 64



GUN 72



STUBBS THE ZOMBIE 80



NARNIA 82

GENE TROOPERS 86

KNIGHTS OF THE TEMPLE 2 88



SKI RACING 2006 89

CREATURE CONFLICT 89

AMERICAN CONQUEST 96

CRIME LIFE 98

CHICKEN LITTLE 99

WORLD CHAMPIONSHIP

POKER 2 99

Tesztelőink kivétel nélkül nagy tapasztalattal bíró játékkülsőszakértők, 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 formájában öntsze szórakoztató, logikus és átlátható módon.



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

Pertut ittunk Booty Bayben az örökkel, erre ezek kidölte, aztán családias hangulatban lemeszárultok az összes hordást ugyanott. (Aztán ahogy múlt az idő, egyre nehezebben találtak meg a gombokat...)



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

Feleséggel és barátainkkal voltam egy pécsi wellness-hétvégén. Mindenki ajánlani a várost, mert egyrészt szép, másrészt a fővárosi hozzáálláshoz képest összehasonlíthatatlanul kedvesebbek az emberek.



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

Én egy kissé „avantgarde” házbulin, ahol többek között arra is rájöttem, hogy Berr cimborám szakasztott hasonmása egyik egykori egyetemi tanáromnak (mindketten jelen voltak a bulin, nagyon mókás volt). Bizonyos mennyiségű alkohol elfogyasztása után aztán táncalkáltunk a jelenlévő leányzókkal egy kicsit és nem sokkal fél után hazatértem szerény kis lakhelyemre...



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

Kicsaládom körében, illetve egy hipergagyi hetvenes évek retró-koncerten (10 percig), valamint egy filmszínházban a King Kong meglepetésként.



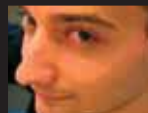
GYU
SZAKTERÜLET: SPORT,
MMORPG, RTS
ELOLELT: 15 ÉVE JÁTÉK-
ÚJSÁGÍRÓ (PC GURU,
OTHERSIDE, GAMESTAR)

Odahaza, két fantasztikus Jack Nicholson filmmel (Lesz ez még így se, Ki nevel a végén) a kedvesem, macskám, sok virsli és egynemely pezsgő társaságában.



LASER
SZAKTERÜLET: PMRC, MIAMI
VICE, MTV
ELOLELT: 13 ÉVE A KÖZÖNSÉG
SZOLGÁLTATÁBAN

Este tízkor mindennapi szokás szerint ledöltünk aludni. Az ünnepre való tekintettel 2 óra körül felkeltem orrotfújni, majd a reggeli ebéd után örömmel konstatáltam, hogy 2005-ben sem sikerült az UFO-knak elrabolni és megteremkenyíteni, tehát jó kis évet zártunk.



MADY
SZAKTERÜLET: CS, AUTÓVER-
SENVI, TPS, ÉS MINDEN AMI HW
ELOLELT: 4 ÉVE JÁTÉK-
ÚJSÁGÍRÓ (GAMESTAR
ONLINE, GAMESTAR)

Mindenki tudja, hogy nagyon nyugis ember vagyok. Mint mindig, most is otthon voltam. A jó meleg szobából néztem a hulló hóhelyeket és nagyokat száncsörteltem a gőzölő teámból. Éjfélkor meghallgattam a Himnuszot, majd elfogyasztottam egy fél pohár felszáraszt, de azt is csak az ize miatt... (Az igazságvizsgáló gép ezen a pontot totál kiakadt...)



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

Az egész a szárazföldön kezdődött, ahol barátai kompaniánk egy jól bevált szórakozóhelyen indította az estét. Később testületileg vízre szálltunk és egy hajón várunk be az új esztendő. Ha jól emlékszem, remek buli volt.



A neve „Xenon N”.
Elég hmm... parasztos.



A parand úrállomások vitorláhajónak néznek ki. Biztos nagy az űrszél erőfélé.

AZ X UNIVERZUM

A sorozat meglehetősen részletesen és következetesen kidolgozott történelmében az érdeklődők nyomon követhetik, hogy a Földön fellépő japán gazdasági válság és egy technológiai felfedezés hogyan torkollik elkerülhetetlenül az űr kolonizációjába, és más fajokkal dúló háborúba. Az X univerzum erős közgazdasági kötődését jól szimbolizálja, hogy egybként rendkívül szimpatikus módon a történelem itt nem pusztán háborúk által alakul, hanem az olyan új fajok megjelenése, mint a Teladi időnként komoly kereskedelmi konfliktusokba, mint például birodalmi céhek közötti valutaproblémákba sodorja a törékeny szövetségeket. Az X3-ban már a térkapuk újraszervezése után járunk, a Kha'ak támadások pedig kezdenek mindenkit súlyosan veszélyeztetni.



EXTRA

TIPPEK A 106. OLDALON

Pár évtized eltelt az első *Elite* óta, mégsem mondhatnánk, hogy tömegesen támadtak minket a trónjára pályázó klónok. Az mondjuk érthető, hogy bevált recept teljes hiányában

nem épp a mai szoftver-gyártósorokhoz idomítható stílusról van szó, ráadásul inkább fix fanatikuskok-

kal, semmint popularitásából fakadó őrjöngő vásárlótömegekkel kell számolnia annak a bátor kiadónak, aki bepróbálja a területet. Aki nem játszott még az előző részekkel – ami azért lehet bocsánatos bűn, mert népszerűsége ellenére itthon a mai napig nem is forgalmazzák – annak úgy tudnám meghatározni az X rendszerét, mint egy szimulátornak álcázott űrkereskedelmi életjátékot. Nem egy történet körül forog, és azt lenyomva nagyjából vége is, mint a *Freelancer*-ben, hanem a sztori csak egy mellékszál, egy nem agyonhang-

súlyozott lehetőség az idő eltöltésére amellet, hogy az ember kereskedelmi, illetve katonai flottát épít, és megpróbálja meghódítani a világegyetemet, melynek fizikai korlátaiból adódóan a

játéknak soha sincs vége.

S hogy mi változott az előző részekhez képest? Azt kell hogy mondjam, a grafikát leszám-

ítva szinte minden csiszoltak, s azt már csak halkan teszem hozzá, hogy az *Egosoft*-nál ez alatt többnyire azt kell érteni, hogy egy nagyságrenddel komplexebb lett az adott részterület.

KVAZÁR, NEBULA, ASZTEROIDÁK

Az első ami szembeötlik azonban a grafika lesz, mely már az *X² - The Threat*-ben is eléggé büntetett, már csak azért is megérte vele repkedni egy kicsit. A bolygók és egyéb csillagászati jelenségek közel fotorealisztikusak, a

» A MODELLEK TÖBBSÉGE ELKÉPESZTŐ RÉSZLETGAZDASÁGGAL VAN ÁBRÁZOLVA «



A játékok alfája és omegája, a nonpluszultima - volt aki így jellemezte a nagy elődöt, az Elite-et. Hát így ennyit a történelmi áttekintésről. Eksön van ugyanis: az X sorozat most csap le épp harmadszorra ebben a ritka műfajban, szóval kéretik kapaszkodni, négyzetrácsos füzetet és számológépet magunk mellé betárazni!

REUNION



fémfelületek ábrázolása, a shaderek és az árnyékolás korrektek, de a legszembetűnőbb, hogy a grafikusok mostanra szemmel láthatóan eléggé belerázódtak a 3D objektumok modellezésébe is. Valószínűleg a hobbijuk és kedvenc hétvégi foglalatosságuk lehetett ez egyben, mert mind az űrben lebegő monumentális építmények, mind pedig a hajók túlnyomó többsége valami elképesztő részletgazdagsággal van ábrázolva. S az csak egy dolog, hogy erősen kihasználják a DirectX 9-es effektek garmadáját, de altípusokkal együtt számszerűleg 100 (!) felett van az egymástól eltérő kinézetű, berepülhető űrhajó modellek száma – és mint tudjuk, ez még csak a váz, melyet jó pénzért és nem kevés utánajárással úgy feldíszíthetünk majd, akár egy karácsonyfát. Egyetlen fájló hiányosság bújjik elő, akár egy rossz ómen: nincs pilótafülke és műszerfal! A sejtést nemskára felváltja majd a rádöbbenés.

nézegetni bármikor is, én inkább tutorialt indítok. Na az most nincs, csak néhány éles helyzet szimulációja, tehát tény, hogy a belerázódást inkább segíti az előző részekből átmenekített tapasztalat, mintsem a játék felülete. Persze lehet kérni, hogy dobáljon tooltípeket, csak az ember a komplex menük látványától még nem fogja tudni eldönteni,

hogymilyen lenne a legjobb következő lépésként.

A belerázódás persze nem akkora probléma, mert ehhez a játéktípushoz egyébként is hihetetlen sok idő kell. Másként hogy is járnának be keresztül-kasul azt a cirka 130 rendszert, amely az ismert X-Univerzumot alkotja? És a szektorokat nem átrepülni kell, a szektorok élnek. Amint kicsit megszédztük

magunkat, bennük helyezzük majd el a gyárainkat, melyeket meg kell védeni, forgatókövet ellátni, s melyek között idővel a saját „Universe Tradereink” szállítják az árut, egy komplett termelési láncot alkotva. Mi közben esetleg az univerzum egy másik végén harcolunk erre szánt flottánkkal azokkal az idegenekkel, akik benépesítik ezt a világot. Szám szerint van belőlük öt civilizáltabb, melyekkel komplex diplomáciai kölcsönhatásban állunk: ők adják azokat a hajósokat, akik nélkülünk is repkednek szerte a galaxisban, és viszik valamerre a játékokat, háborúban vesznek részt, vagy egyszerűen csak hétköznapiakkal befolyásolják a mindenkorai árakat (meg lenyúlják az orrunk elől az árut, grr). A Xenon és a Kha'ak fajok már kevésbé nevezhetjük civilizáltnak, ők nem tudják megemészteni, hogy rajtuk kívül más is létezik, és sajnos ez ellen folyamatosan tesznek is. Persze most is jelen van a nyolcadik jelentősebb frakció,

KITÁRJA (TÉR)KAPUIT A GALAXIS

A játékokhoz mellékelte majd 100 oldalas kézikönyveket nem tudom ki szokta



Mint szövetségi polgárnak, jogom van venni 2000 darab harci drone-t. És bármikor jól jöhet!

KATEGÓRIA KERESKEDELMI ÚRSZIMULÁTOR KÖRNYEZET A JÖVŐBELI UNIVERZUM
 KIADÓ DEEP SILVER/ENLIGHT SOFTWARE FEJLESZTŐ EGOSZFT
 FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI A KORÁBBI X RÉSZEK
 GYORSLINK
 1447

EGYSÉGESÍTETT HAJÓOSZTÁLYOK

Az X3-ban az összes űrjármű besorolható az alábbi 10 osztály valamelyikébe, az általánosabban használtaknak ezen felül nemritkán 4-5 alváltozata is van (pl. Sentinel, vagy Hauler, azaz megnövelt pajzsrekeszek, illetve raktér, a többi jellemző rovására). A Reunionben minden fajnak saját tervezésű űrhajóvariációja van az összes hajóosztály mindegyik altípusára, így a változatosság ez esetben valóban gyönyörködtet (a teljesen eltérő hajó jellemzőkről már nem is beszélve).

M0 - Csatahajó. Csillagromboló, a szó szoros értelmében. Civilizált fajok ilyet nem gyártanak, mivel szükséges, mi sem birtokolhatjuk. A Xenont és a Kha'akot persze nem riasztja el holmi építési megfenntartási költség, nekik van belőle „mutatóba”.

N/A

M1 - Anyahajó. Általában 50-60 befogadóhelytel rendelkezik M3-M5 hajók számára. Lassú, de még a Gamma-foton impulzuságyú is felfér rá, a legerősebb pajzsok mellé jól mutat, ami miatt M2-essel célszerű támadni, ha jól akarunk.



M2 - Romboló. A legnagyobb elérhető hadihajó osztály, egyben a leglassabb is. Alig átlátható pajzs (masszívabb csak az M0-án és az űrállomásoknak van), melyet egy jókora reaktor pumpál, ehhez társul a galaxisban fellelhető egyik legütősebb arzenál. Ellenszere talán csak az anyahajó, megtámogatva egy kisebb M6 flottával.



M3 - Nehéz vadász. Nem túl gyors, de még a raktere is egész korrekt, fegyverzete és pajzsa pedig bőven veri a kisebbeket. Méretét tekintve – Star Wars-os hasonlattal élve – ez a Millennium Falcon kategóriája, beszerzése nem egy rossz döntés.



M4 - Vadászgép. Általános harcigép, a kezdő hajónk is ilyen, kereskedelemre hamar kinövi ugyan az ember, de nem is ez a fő célja. M5-ösökkel könnyedén megbirkózik, nagyobb hajók ellen már inkább csoportban, vagy rakétákkal célszerű menni.



M5 - Felderítő. Száználmas pajzs, jelképes fegyverzet, raktere pedig kb. a személyes holminknak



ha elég. Mozgékonyágban persze mindent magasan üt, a Split Scorpion Raider 297-es csúcsebbsége például majdhogynem a rakétákat is állva hagyja...

M6 - Korvett. A rendfenn tartók gyakran vonulnak ki vele, hamar véget vetve mindenféle trükközésnek. Mérete, meg úgy minden egyéb tulajdonsága is az M3 és az M2 osztályok közé sorolja, meglehetősen optimális a legtöbb katonai célú feladatra, mivel sebessége így is duplája az M2-eseknek.



TS - Teher szállító. Mindenféle kereskedelem gerince, természetesen számos alváltozatban létezik. Kissé lesarkítva ez egy egész korrekt pajzs, jó nagy raktér köré húzva. Mozgékonyága és fegyverzete ennek megfelelően csapnivaló, legfeljebb meglehetősen gondolkodjunk egy ilyenben ülve.



TL - Óriás transzporter. Birtoklását, de minimum bérletét nem fogjuk megúszni, ugyanis csak ez tudja elszállítani az összecsomagolt űrállomásokat és gyárakat rendeltetési helyükre. Gigászi raktér, ráadásul mini anyahajóként is szolgálhat, és bár sebessége is jobb az M1-nél, katonailag természetesen csak szükségmegoldásként jöhet szóba.



TP - Személyszállító. Egész jó raktér, bár XL-es konténerek már nem férnek bele. A sebessége viszont veri a TS-ét, ráadásul a BBS-en felszedett utasok tömegét csak ezzel tudjuk hatékonyan a célállomásra juttatni.



Goner temple. Egyszerűen odavagyok az ultra-klaszicista stílusért.

amely soha nem hiányozhat onnan, ahol hajó van, meg pénz is: ők a kalózok.

KALÓZ LEGYEK, VAGY KATONA?

Ezzel – nem kellett sokáig várni – el is érkeztünk a játék legnehezebb részéhez: a legelejehez. Mint majd később visszatérünk rá, a korábbi részekkel ellentétben a kereskedelem a Reunionban nem annyira lefutott meccs, így egy kezdő számára nem feltétlen jó ötlet

kapásból erre-felé keressélni a boldogulást. A legjövendelmezőbb gyorsstart talán egy kiszemelt fáj, illetve a kalózok hajóinak eladásra szánt foglalatása, aminek egyetlen aprócska hátulütője, hogy ez biztosan a legnehezebb alternatíva. Küldetéseket is vállalhatunk persze, az űrstoppokos „van pár kanyim, villámgyorsan vigyél már el az Istenhátamögött Alsó Szektorba, látom a szemedem úgyis arra mennél, elcsövezek én a raktérben is

kkthxbye” nehezen visszautasítható felkérésére igent bólintva (mókás egyébként, hogy a „Surrender!” opció minden párbeszédben rendelkezésre áll, ha nem is túl kedvező, de feltétlen érdekes perceket sze-

rezhetünk vele). Mondjuk nem fogjuk magunkat halálra keresni ezekből, de legalább javít az adot fajjal szembeni megítélésünkön is, ami nem éppen elhanyagolható szempont a játékban. Ugyanezen okokból érdemes a játék elején egyből végigjuttatni a story küldetésiáncának minimum első két lépcsőjét. A teljes történet magában foglal egy kisebb világmegmentősdit, Khaak invázióval, birodalmak közötti háborúval, a nyomozást pedig nehezíti

» EGYES FAJOK NEM TUDJÁK MEGEMÉSZTENI, HOGY RAJTUK KÍVÜL MÁS IS LÉTEZIK, ÉS EZ ELLEN FOLYAMATOSAN TESZNEK IS «

egy ősi fajoktól öröklött ránkmaradt ismeretlen rendeltetésű eszköz, meg egy eltűnésre képes titokzatos hajó is. Sablonoktól persze nem mentes, felépítésre meg tök lineáris, de az átlagnál azért fordulatossabba sikerült darab, és tucatnyinál is több részegységre van bontva, így legalább bármikor jelgelhetjük.

40000 TONNA RÉ-SZECSEKGYORSÍTÓ, MARADHAT?

De mivel a sztóri befejeztével úgysem érne véget a játék, az ember inkább idejekorán elkezd bebiztosítani, hogy galaxisszerte megbecsült/rettegett boldog multimilliárdosként tekintsenek rá, és ennek legtriviálisabb módja a kereskedelem – gondolnánk naívan. A gazdasági modell rugalmas, és az

BUGFIX VAGY CONTENT PATCH?

Ugye mennyivel jobban hangzik az utóbbi? Pedig csak az első variáns keverése a félkészben kiadott játék lassanként elkészülő újabb töredékével... A marketing gyöngyszeme: nem az jön le, hogy „na, megint félkész terméket kaptam” hanem hogy „alig várom a jövő hetit, ezek nem feledeztek el rólam, mindig valami újdonság”. S láss csodát: a hibából érdem kovácsolódott, ráadásul a játékos figyelme is jóval tovább fenntartható. A technikát – bár némileg folyamatosan termelte ki a szoftver ipar – úgy saccolom, a Blizzard találhatta fel szükségszerűségből, még a *Diablo 2*-nél (már akkor is erősségük volt a balance-olás), és a *WoW*-nál fejlesztette végül ipari szintre. Nagyobb újrabalanszolásnál kidobjuk a billegtetett mérleget és lecseréljük egy nagyobbra, ezt hívják kiegészítőnek. Az X3 persze itt még nem tart egy darabig, de a heti átlag 50 megácskányi frissítés beszerzése több, mint ajánlott. Rengeteg alaplöngöt érintő változás, valamint sebességbeli növekedés is jön így, arról nem beszélve, hogy a harmadik patch után állítólag már nem fog kivágni az űrbe egy szál űrruhában a sztori utolsó küldije végén. Elvégre nem árt, ha egy játékot végig lehet játszani (Ultra-LOL!), bármennyire nem lételeme a sztori...



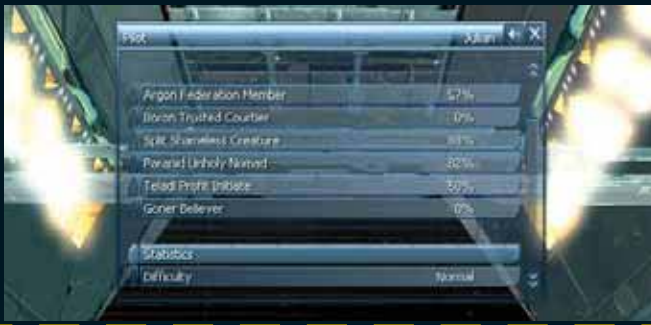
Ez anyahajó lesz, mert a segédhajótömvé is ötször nagyobb, mint az egész hajóm.

árak követik a helyi és a globális eseményeket is, melyek akkor is fellépnek, ha a környéken sem járunk, és ha az egész nem is átláthatatlanul komplex, közgazdasági alapelméletek nem csak nyomokban fedezhetőek fel. A termelési lánc sokat nem módosult az előző rész óta: a különféle gyárak csak bizonyos nyersanyagokra és félkész termékekre vevők, a késztermékek pedig meg kell találni a piacot, nem kell

belőle akármennyi és akárhol. Az energia, amit a Solar Power Plant gyárt, most is mindenhez kell, a termelés másodlagos: nem kötelező erőforrás hozzá, ez esetben kristállyal gyorsítható. Több gyáron és kismillió komplex alapanyagon keresztül olyan végtermékek állnak elő, mint mikrocsipek, vagy épp néhány raklapnyi gamma

INTERGALAKTIKUS HIRNEV

A reputáciánk MMOPRG-*ket megszégyenítő módon 16 szintre van osztva*, természetesen minden fajnál külön számolva, melyet a személyes statisztikai adatoknál tudjuk nyomon követni. Ezen kívül van általános kereskedői, katonai, és Goner vallási megítélésünk is – a háttérben valószínűleg az agresszorokkal szemben is számítódik, mert ha sokat kötekszünk, előbb-utóbb „Kill on Sight” listára tesznek minket. A leglényegesebb persze az öt birodalmi rang: meghatározza az árakat, vagy teljesen meg is gátolhat egy ritkább eszköz megvásárlásában, ha nincs kellőképp magas reputáció az adott fajnál. Küldetések teljesítése, sőt, a pusztá kereskedelem is javít a megítélésünkön, akárcsak a fajnál agresszorként nyilvántartottak pusztítása (Xenon, Kha'ak, és kalóz bárkinek jöhet, a háborús felek már változóak). Arra azért számítsunk, hogy ha megbecsültségünk valahol nő, akkor a faj ellenfeleinél az ellenkező irányba mozdul.



Csak kevesen sejtették, hogy a szója farmon titokban mákot termesztettek...

osztályú lövegtorony. Saját gyárakat is vehetünk, sőt egy hub rendszerben gyárkomplexumot is összeállíthatunk. Ez esetben a forgatóke biztosítása és az árak beállítása is a mi dolgunk. Ha minden jól megy, azaz elég közel vannak a gyárak egymáshoz, de nem annyira, hogy széttorjje magát az AI a dokkolásnál (vagy helyette az egész gyárat a nagyobb hajók esetében), és még az árak is jók, akkor megy minden magától. A legszebb persze, ha hajóinkra drága MK3-as kereskedelmi szoftvert veszünk, így a Universe Traderek használja is a miénk, sőt, egy kis profizmussal még szkriptelhetjük is a rengeteg beállítást és kiadandó parancsot, hogy csak számolni kelljen az intergalaktikus

suskát. Amint látszik, hosszú távon ez remek szórakozást biztosít, árnyoldala viszont, hogy a „kicsit megszedem magam a kezdéshez” elvet nagyon nem biztosítja. Van olyan áru is, amely egyes fajoknál illegális, máshol nem annyira: ha ilyet találunk nálunk a szinte semmiből felbukkanó és röptében szkennelő vámosok, akkor számíthatunk rá, hogy még a rombolók is felénk kacsintják szép gamma szemüket, garantáltan rövid folytatást biztosítva.

ÁH, INKÁBB LELÖVÖM...

A kereskedelemnél már csak egy kérdés sarkalatosabb ebben a műfajban: a harc és a fizika. Az X³ ebből a szempontból már

elég kiforrott, a kényes egyensúly teljesül: a fizika a *Freelancer*-ben látott shoot'em up, illetve a másik véglet, az *Elite*-beli newtoni fizika között úgy félúton található. Ezt olyan eszközökkel oldották meg, mint például az egy gombnyomósos fékezés, melynél a gáz elvétele mellett tizedmásodperc-ben mérhető az idő, amíg a fékezési korrekció megtörténik. Ez könnyörtelenül elvesz valamennyit a dolog varázsából, de hosszú távon azért elég idegkímélő tud lenni, ha nem sodródunk bele aznap x-edik alkalommal is mondjuk egy úrállomás kilógó dokkolópaneljébe. Nem kell feltétlen botkormány sem, egész élvezhető billentyűzet-egér kombinációval is, duplaklikkre például automatikus követési üzemmód jön,

A VÉDELEM: STARFORCE

Az X³ Reunion védelmét a hírhedt StarForce szolgáltatja.

A védelem az, ami többek között akkor jó, ha egy eredeti példány birtokában lévő játékos mit sem tud létezéséről. Hát ez a StarForce-os játékok esetében nem így történt: vásárlók panaszkodtak, hogy nem engedélyez a védelem virtuális meghajtót (mely ugye messze nem csak illegális dolgokra használható, tehát jogos), nem fogadja el mindig elsőre a lemezt, nem fut bizonyos konfigurációkon, valamint egyeseknek állítólag fizikai károsodást is okozott a meghajtójukban. A védelmet gyártó cég utóbbira úgy reagált, hogy 1000 dolcsit kap az első ember, aki ezt moszkvai irodájukban reprodukálni tudja (gondolom özőnlenek). Én alapvetően bízom a fejlesztőkben, ezért a fizikai károsítást csak úgy tudom elképzelni, hogy ügyeskedők tették tönkre saját meghajtójukat a védelem kikerülésére tett próbálkozásaik közepette. Teszem ezt annak ellenére, hogy a StarForce a hardver- és szoftver kompatibilitásnak még csak a látszatát sem próbálja megőrizni, mivel a működése többek között úgy kezdődik, hogy a driverek megkerülésével hosszasan resetelgetni kezdi az IDE csatornákat, ami pár játékújraindítás után könnyen az IDE eszközök eltűnézéséhez vezet. Most nem mennék bele abba a teóriába, hogy mindenfajta védelem eleve kizárólag csak a vásárlókat szivatja meg, illetve hogy mi a véleményünk arról, ha mondjuk fél évvel későbbi gépeken már nem fut egy adott játék, és most is csak a teljesen szabványos konfigurációkon teszi ezt. Az érdekes az egészben igazából az, hogy volt kiadó, amely már meg is szakította a panaszok miatt az együttműködést a StarForce-szal, azaz gyakorlatilag egy kiadó marketing osztálya közvetlenül elkezdte aláásni a jelenleg leghatékonyabb másolásvédelmi eljárás jövőjét. Ebben a formában nem lenne nagy kár érte.



A Parand Birodalom pár fényévről nézve amúgy egész barátságos. Néha.



Tisztelt Argon Bíróság, az ügy kezdődött, hogy a Teladi visszalőtt (mocskos egy népség).



„HAJÓNAPLÓ: EGY VILÁGMEGMENTÉS KEZDETE.”

Az Argon rendszer békés hely ugyan, de azért nem annyira, hogy ne találjanak meg minket azonnal egy kisebb problémával. Ja, hogy ez milliók életét érinti? Hát istenem, nagy a galaxis, sok zűr elfér benne. . .



Kyle Willam Brennan kapitány (és galaktikus hős) leszámoltjának lenni nagy felelősség: emlékére hivatkozva egyből segítséget kér egy ismerősünk pár katoná alapszintű kiképzéséhez. Utálom az ilyet, de a Kha'ak-ot még jobban. A háború az háború.



Az oké, hogy kell az ember a frontra, hogy de hogy olyan nőket vigyenek, akik a rakétakioldót sem találják meg? Sebaj, néhány felderítőnek akár egyedül is elkenem a száját. Feltéve, hogy van nekik.



Újabb rendszer, nem tűnik túl barátságosnak. Meg a Kha'ak sem az, az alakzatunk közepén lép ki a térből, és már lő is. Legszébb álmomból ébresztettek, úúúútáalom lekapcsolni a robotpilótát az osztagvezetőről! Ezért bűnhődni fognak.



Ki sem léptem az újabb térkapuból, hájfej parancsnok és a női szakasz leköszön – nincs mit. „Engedélyt kérünk a...” és hopp! Már le is szkenelt a váromság. Csak jó reflexeimnek köszönhetem, hogy a BoFu-ból párolt ürtörkölyt időben köszúztattam az ülés alá.



A közeli templomba invitál egy pap, transzporterre keresnek lövést. A pilótahölgyet ismerem korábról, női szemmel egy fehér kőnek nevezi a rakományt. A pap ezt valamilyen ősi kristályra pontosítja, amin az univerzum sorsa múlhat. Ha ő mondja...



Saya drone-okkal teszteli a reflexeimet. Kemény csaj, így is kell vele bánni. Úgy beszél velem, mint gazdi a kuttyájával, jobb lesz villantani valamit. Egy mozdulattal lövöm le az összes harci robotot, mi baj lehet belőle.



Kalózok támadnak, több hullámban, már az összes ütegem füstöl! A követ akarják. Saya kezd kikészülni, papnak titulálták. Pedig egyáltalán nem is néz ki papnak, mert azoknak nincs ilyen szép... szóval nem úgy néz ki.



Leszálltunk egy közeli bolygó nagyvárosába, erre épp a dokkban állva rabolják el a követ. Hogyazal! Vészstart és púcolás! Saya lenn maradt, de ez a legkisebb gondom most, ezek kicsinálnak! Száguldás a felhőkarcolók közt, már jörözik a szemem.



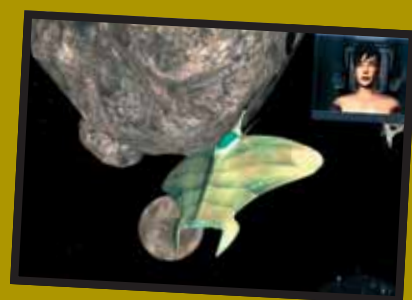
Kimenekülünk a nyílt világűrbe, a kalózok leszakadtak. Vagy csak nem akartak utánunk jönni ebbe az aszteroidamez... vigyázz! Előre nézz!



A papok odavesztek, egy szál szkafanderben lebegek egy meteorzápor közepén, és fogy a levegőm is, minden szuper. Látok egy mentőhajót, jeleznek, van még pár másodperc, ha oda tudnék érni valahogy...



Nem emlékszem tisztán, hogy kik és miért, de sikerült bezippantaniuk. Jó időre kialudtam magam, bár van aki ezt kómának hívna. „– Biztos, hogy ő jó lesz erre?” – „Persze, mivel nincs más.” Remélem, ezt álmodtam, de nem rólam beszéltek.



Annyit megtudok, hogy az ellopt kö miatt nagy slamasztikában van az univerzum. Meg a kalóz nevét, aki majdnem kicsinált. Saya is üzent, jópár rendszerrel odébb van találkánk, azt hiszem, ezek után befektetek egy Argon rendfenntartói engedélybe...

A modellen olyan részletek is megjelennek, mint például egy hátsó lövegtorony.

A kilőtt lövedékek, vagy a felvillanó pajzs is fényforrásként szolgálnak, ami sötét rendszerekben különösen látványos.

A hajtóművek fénye úgy nő, ahogy gázt adunk, gyorsabb hajóknál messze kiő a toló sugar is.

Fél kilométeres hajókhöz is közel repülhetünk, nem lesznek elnagyoltak a textúrák.

A külső fényforrások, mint például saját lövedékeink dinamikusan leszámolt fényárnyék hatásként vetítődnek a hajótestre.

Argon Centaur (Class M6)

Ha jól látom, ez egy fényes üdvözlés a hatóság részéről.

vagy be is dokkal magától, mert a Reunionben már a galaxis összes hajójához alapban jár az automatika. A hajó felszerelése korántsem ennyire triviális, főleg a nagyobbaké nem, időnként finoman szólva is van benne kihívás. Méregdrága behemótunk egy szál pajzsban lebeg ki a hajógyárból, kínunkban még olyan kombó elméletek is előjönnek, melyek saját gyárakkal, meg egyéb egységek leszerelésével kapcsolatosak... Különösen tréfás még illegális ketyeréket felszerelni: más hajót szkennelve pl. az gyakran értesíti kapásból a helyi hatóságot, sok-sok vidám percet szerezve nekünk. A grafika mellett ez a velünk vagy nélkűlünk is működő kölcsönhatásrendszer az, ami a Reunion legfőbb erőssége. De sajnos van itt egy alig felelhető probléma.

kezdetre, ez már bizony javában zajlik. A játékoknak lassan már csak a betöltőjét árusítják, a többit szedjük le magunk (bosszankodásom folytatását e ponton külön keretbe foglaltam). Az X3 nem instabil, nem fagyogat, egyszerűen csak nincs befejezve, még a küldetések is gázosak néha. Persze optimalizálva sincs, mindent csutkára visszavéve is szaggat. Oké, két patch felmegy, hajszálnyival jobb. Akkor lássuk 1280-ban, mondjuk ablakban, hogy legyen egy kis nehezítés. Gyorsult. Hát ez a fizika törvényeinek ellentmond, de mint látjuk lehetséges, kapcsoljuk be hát az összes létező és elképzelhető ficsört, élsimítás, anizotropikus szűrés, hadd szóljon! A sebesség visszaesés nem észrevehető. Nézőpont kérdése, hogy ezt minek nevezzük, de remélhetőleg egyszerűen csak visszajönnek azok a fránya pilótáfülkék is, hátha lesz idő végül lefejleszteni, így azért kicsit steril. Tény, hogy az X3 tudja a monumentális galaktikus re-

ÉS BEFEJEZNI KI FOGJA?!

A kérdés sajnos nem vicc. És még csak tréfásnak sem mondanám, mert ez nem egy korszak

Autopilotá az osztagevezetőre, időgyorsítás. Ha lőnek, majd ébresszettek.



Ahogy Párizs összes ablakából az Eiffel torony látszik, úgy minden űrállomás a bolygófelszínre néz. Ki érti ezt?

A világegyetem legnagyobb kézi lövegvere.

pülési élmény mellett a legtöbb érzelmi vetületet felmutatni eddig a stílus történelmében, de ezt azért még jócskán lehetne fokozni. A történések a régi *Elite*-hez hasonlóan például kizárólag a pilótafülkéből zajlanak (na jó, rövidebb időközökre űrruhában is, ami mindig jó kis – pozitív értelemben vett – hátborzongató élményt tud nyújtani), beleértve az űrállomáson bedokkolt kereskedelmet (bolygókra eleve csak küldetés vihet le), de még a kaszinózást is. Erre ma már nem igazán látok technológiai megköttést, mint a pár évtizeddel ezelőtti rokonnál, bár meg tudom érteni, ha ez volt az első ficsőr, amit megvagtak időhiány miatt. Többjátékos üzemmód természetesen semmilyen szinten nincs, de ez nem is az a műfaj, és nem az a koncepció: aki ilyesmire vágyik, az inkább az *EVE Online*-t próbálja ki. Hiba is lett volna bepróbálni, az MMO-kban folyamatos fejlődési modell van, játékosok közötti vérprecíz egyensúlyozással. A Reunionben ezzel szemben maga az ügyeskedés az egyik legfőbb cél, megszedni magunkat minél előbb, mindenáron. Ehhez rengeteg idő kell, de botrányosnak érzem, hogy ezt ennyire pófátlan szinten növeli tovább a félkész állapotból adódó várakozás. Az AI tényleg elég

SZKRIPT ÍRÁS ÉS MODDOLÁS

Az X² – *The Threat*hez is számtalan mod jelent meg, mellyel ugye bővíthető, vagy akár teljesen át is alakítható és újrabalanszolható a játék. Ennél is nagyobb számban, szinte versenyszerűen születtek hozzá az automatizált kereskedelmi szkriptek. Az X³-ban ez kétségkívül méginkább így lesz: a trendet segítő, a szkriptek létrehozása már a játék futása közben elért alapmenünek is részét képezi.

szuper, de elkerülhetetlen, hogy minél komplexebb, annál több legyen benne a potenciális hiba. Ilyen például, hogy hajóink néha oly megdöbbenő hidegvérrel vágnak keresztül a legvérmesebb Xenon- és kalóz szektorokon (csak mert úgy légvonalban közelebb van valami), hogy bármely sci-fi hőst porig bealáznának vele – ha túlélnek. Egyelőre ott is billeg a mérleg, hogy ha mi vezetünk egy hajót, akkor olyan

Mit nézel gyíkárcú, nem láttál még fehér embert kamikaze manőverben?



támadásokat is percekig túlélhetünk, amit ha egy pilótánk vizs, akkor pár másodperc alatt csillagporrá alakítják. De az sem ritka, hogy mire odakapcsolnánk a támadás figyelemzetés miatt, már nem is létezik. Kiváló játék lehetett volna ez, ha nem az menne, hogy ezeket az apróságokat (?) javítják, meg belefejlesztik a következő patchben. És a rákövetkezőben. Meg az azutániban. Akkor divat lett ez a patchen keresztül fejlesztős, félkész kiadás módszer, lassan lehet meg kéne változtatni az értékelési szempontjainkat, hogy jobban követhessük a fejlesztői trendet. Lehetne pl. két százalék minden egyes játékra: az első mutatná, hogy a tervezők idealizált elképzelése mennyire jön be nekünk, mint játékkonceptió, a másik pedig, hogy a játékot mennyire sikerült befejezett és bugmentes állapotra hozni kiadásakor és milyen gyakran jön hozzá a további fejlesztés. Ha még pár ilyen Reunion állagú anyag érkezik, jobban járok ha ezt mihamarabb szabadalmaztatom.

Kecke

HARDVER	
MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
P4 1,7 GHZ	P4 2,1 GHZ
512 MB RAM	1 GB RAM
128 MB VGA	GEF 6600 GT

1280-ban az összes létező effektet fullra rakva, sőt még ablakban is elviselhetően futott: valami borzalmasan rosszul skálázható.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE	
↑ Fotorealistikus grafika	GRAFIKA 10
↑ Elképesztő komplexitás	HANGOK 7
↓ Miért kell félkész állapotban kiadni?	IRÁNYÍTÁS 7
↓ Nincs már/még pilótafülke sem	HANGULAT 8
	KIHÍVÁS 9
	SZAVATOSSÁG 9

KECKSE VÉGSZAVA:
 Monumentális és félkész. A vicc az benne, hogy ennek ellenére alternatíva hiányában nem csak a rajongók kegyeiért indulhat esélyel...

82%	
ÉS A TÖBBI:	
Freelancer	87%
X ² – The Threat	83%
Star Trek Starfleet Command	71%



Amilyen népszerűek voltak anno az amerikai, majd később a spagetti westernnek a mozikban, annyira kevés játék készül mostanában ebben a témában. A *Tony Hawk* sorozatról elhíresült Neversoft a Gunnal szeretne változtatni ezen a sajnálatos tendencián...

Bár a filmvászonon Gary Cooper és Clint Eastwood mindig élve megúsza a pisztolypárbajokat a film végére, az élet a vadnyugaton valójában sokkal keményebb, erőszakosabb és főleg rövidebb volt, mint azt a moziban láthattuk. Hasonló jelzőket lehetne felsorolni a western témát *GTA* köntösbe öltöztető *Gunra* is, amely kegyetlen jeleneteiben időnként meglepő módon még a Rockstar autótolvajos játékait is felülmúlja, ám sokkal rövidebb azoknál.

COLTON, MIT ESZEL AZON A COLTON...? (BOCS...)

Véres részletekre epekedve váró olvasóinkat azonban egyelőre ki kell ábrándítanom, mert első körben a sztori részleteit szeretném ecsetelni. Az aluljáróban árult puhafedelű western regényeket idéző történet hőse Colton White, egy laza, de mégis önértetes ifjú cowboy, akit egy Ned nevű idősebb vadász nevelt fel. Egy napon Ned és Colton egy folyami gőzös fedélzetére kerülnek, Nednek ugyanis egy prostituálttal kell találkoznia, aki titkos információkat ad át neki. Mielőtt hőseink egyebet is megosztanának az örömlánnyal, egy agresszív pap közbelép és nemes egyszerűséggel meglékeli egy csatabárdal

a prosti fejét, majd a hajót banditák lepik el és mindenkit lemészárolnak, aki él és mozog, kivéve persze hősünket, Colton, aki nélkül ez a játék nem jöhetett volna létre. Miután a hajó felrobban, Colton a szintén elhunyt Ned kérésére Dodge City-be megy, innentől pedig hősünk egy kapzsi és kegyetlen vasúti vállalkozó mogul és pribékjei ellen fog harcolni a játék küldetésein keresztül. Talán így leírva kicsit gyöker a történet, de a kiváló átvezető jeleneteknek, illetve a kitűnően kidolgozott karaktereknek köszönhetően mégiscsak az utóbbi idők lehangulatossabb sztorijával van dolgunk. Bár a *GTA* részek zseniális humorához természetesen nem ér fel, a western témájú játékok közül még mindig magasan a *Gunnak* van a legütősebb meséje. Különösen tetszett, hogy a játék egy bizonyos szakaszában Colton átkerül a törvény túlsó oldalára (hogy honnét hova, azt persze nem árulom el) és pont azok ellen kell harcolnia, akiket korábban barátainak hitt. Hősünk célja persze az, hogy megbosszulja Ned halálát, illetve kiderítse a nevelőapja körüli rejtélyeket.

A történet egyedüli hibájaként talán azt lehet felróni, hogy bizonyos részeket kicsit túlságosan is összerántottak:

olyan érzésem volt, mintha egy kereskedelmi tévében levetített klasszikus western agyonvágott verzióját nézném...

A *Gun* bizonyos szituációi során például fontos események jelzik, hogy hősünk karrierjének most egy új szakasza következik és ez befolyással lesz a játékmenetre is, de aztán ismét történik valami, ami azonnal megszakítja az egészet. Amikor például *Empire City*-be érünk, Colton kinevezik sheriffnek, így arra számítunk, hogy most aztán jó kis városvédő küldetések következnek, ám az ifjú revolverhős hamar szembekerül a vezetőséggel, így túl sok időnk ezt nem lesz kikapasztalni.

Maga az egész játék nem tart tovább 6-8 óránál, attól függően, hogy hány mellékküldetést vállalunk, illetve hogy mennyit szenvedünk a végső

» DERÉK PARIPÁNKAL ORCÁN RÚGATHATJUK AZ ELLEN-SÉGES BANDITÁKAT, ILLETVE EL IS TAPOSATHATJUK ŐKET. «



EXTRA TIPPEK A 102. OLDALON



összecsapásnál, ami amúgy a játék egyetlen igazi kihívást jelentő pizsitolypárbaja (persze normál szinten).

A LOVAKAT ELLOPJÁK, UGYE?

Maga a főjáték tehát igen rövid, és relatíve kevés főküldetéssel találkozunk benne, viszont ezek igazán változatosak, izgalmasak és jól kidolgozottak. A *Gun* egyik nagy erénye, hogy ügyesen keverték benne a realiztikus, taktikai elemeket és az egyszerű, kőkemény akciót – ebből a szempontból az I/O Interactive Freedom Force-jára emlékeztet a leginkább. Kalandjaink során többek között hidakat kell megvédenünk az apacsok támadásától, egy klasszikus „Hatosfogat”-féle postakocsi-védelemben kell részt vennünk, TNT robbanóanyaggal játszadózva kell robotgó vonatokat megállítanunk, különféle ágyúkkal

Hősünk nem egy Rózsa Sándor, de lovat ugratni legalább tud...



durrogatnunk és még sorolhatnánk. Ráadásul lóhátra is ülhetünk, ami talán a legnagyobb királyság a *Gun*-ban. Míg más játékokban

lovass üldözések általában külön kis epizódként

szerepelnek, itt a lovaglás szerves része a játéknak. Derék paripánk hátán (*avagy háttas paripánk derekán – mazur*) ülvén nem pusztán utazhatunk, hanem vágatára is serkenhetjük, átugrathatjuk vele az akadályokat,

FILMES UTALÁSOK

A játékban tobzódunk a különféle filmes utalások, kikacsintások. A főhős ruhája például pontosan úgy néz ki, mint Clint Eastwoodé a Sergio Leone westernfilmekben (Egy maréknyi dollárért, Pár dollárral többért, A Jó, a Rossz és a Csúf), a lecövekelte géppuskával épp úgy írthatunk, mint a Vad banda című rendkívül véres Sam Peckinpah műben, a postakocsi indiános üldözés pedig a Hatosfogat című klasszikus John Ford/John Wayne westernre emlékeztet.



SZTÁRPARÁDÉ

Colton White – Thomas Jane

A főszereplő szoitkus, nyugodt hangját Thomas Jane, a *Megtorló* című film főszereplője kölcsönözte. Jane általában White-hoz hasonló „alvó oroszlán” típusú, nyugis hárókat alakít a filmvászonon is, akiknek ha megcincálják a bajuszát, akkor

komoly károkat tud okozni...

Ned White – Kris Kristofferson

Az öreg prémvadász, aki White-ot nevelgeti, nem csak szakasztott úgy néz ki, mint Kris Kristofferson, hanem az idős színész is adta a hangját hozzá. Kristofferson minden Blade rajongónak ismerős lehet, hiszen ő volt a vámpírvadász mentora és legjobb barátja. Korábban a *Konvoj* című filmben alakított emlékezetes szerepet.



Thomas McGrudger – Lance Henriksen

Az *Alien* filmek egyik androidja és sok egyéb sci-fi film fő-, avagy mellékszereplője kölcsönözte hangját a főgonosznak, Thomas McGrudgernek. Henriksen nem először szerepel egyébként videójátékban, korábban a *Red Faction II*-ben

és a *Run Like Hell*ben hallhattuk hangját, és ő lett volna Abaddon, a *Four Horsemen of the Apocalypse* főszereplője, ha valaha is elkészül ez a remek hangulatú TPS...

Josiah Reed atya – Brad Dourif

Erre a perverz szerepre egy igazi perverz hang kellett és erre nincs is alkalmasabb, mint Brad Dourif, aki általában áruló aljas fickókat szokott játszani a különféle filmekben. Ő volt a Dúnében Piter de Vries, a báró minden hájjal megkent mentat-ja is.



orcán rúgathatjuk vele az ellenséges banditákat, illetve el is taposhatjuk őket, sőt, a nyeregből löhetünk. Remek ötlet, hogy ha túlságosan hajszoljuk a lovunkat, a sarkantyúnkkal folyamatosan gyötörve szegény párát, akkor egy idő után ki fog dőlni alólunk és nézhetünk másik háts után. Ami egyébként kicsit a *GTA* mintájára működik: csakúgy, mint Rockstar klasszikus sorozatában, ahol bárki autóját „meglovásíthatjuk”, itt is „megautósíthatjuk” a lovakat. A lótolvajlás művelete némileg hasonlóképpen zajlik a *GTA*-khoz: az ácsorgó gebéket bárhonnán elvihetjük, míg az éppen „használatban lévő” pacikat úgy tudjuk megszerezni, ha gazdájukat kilőjük a nyeregből. Igazából a lótolvajlás a játék legkevésbé precízen és érdekesen kidolgozott eleme. Igaz, a különféle kocsimárkákkal ellentétben lómárkák ugye nem nagyon léteznek, de a készítők legalább másféle hátsakat is préselhetek volna a játékba:

szamarak, öszvérek, irányítható lovaskocsik, vagy a jó ég tudja még mi. Ráadásul annak sincs következménye, hogy elcsaklizzunk a gebéket, pedig a lótolvajlást a vadnyugaton szigorúan büntették, a régi tulaj az ökölrázason kívül a legtöbbször másra is vetemedett... Kicsit kiábrándító az is, hogy hősünknek nincs egy saját pacija: mennyivel hangulatosabb lett volna, ha van állandó derék hátsunk.

SOKSZOR SZÓL A HATLÖVETŐ

Mivel igazi westernhóst irányítunk, aki mindenkit ledurrant, aki csak ferdén néz rá, mi viszont nem rendelkezünk Clint Eastwood különféle inkarnációinak képességeivel, ezért a drága készítő egy kicsit besegítettek nekünk. Az autó-célzás különféle változataival könnyen megtalálhatjuk az ellenséget, még akkor is, ha az galád módon elbújik valamilyen tereptárgy mögött. A legpraktikusabb azonban a puská használata, amellyel first person módba kerülünk, így sokkal könnyebben le tudjuk szedni a távolabb lévő ellenségeket. A másik a „csíter” mód, a „quick-draw”, amely nagyjából annak felel meg, amikor a Clint Eastwood hirtelen előrántja Coltját a moziban, a játékban pedig minden lelassul körülöttünk, hogy kényelmesen le tudjuk szedni az ellenséget. Biztosan nem hallott még senki erről az effektről, ezért leírom, hogy ez engem leginkább valamilyen „bullet time”-ra, vagy mire emlékezett, amelyet még oly kevés játékban láthattunk... Coltonnak emellett szerencsére végtelen tölténytára

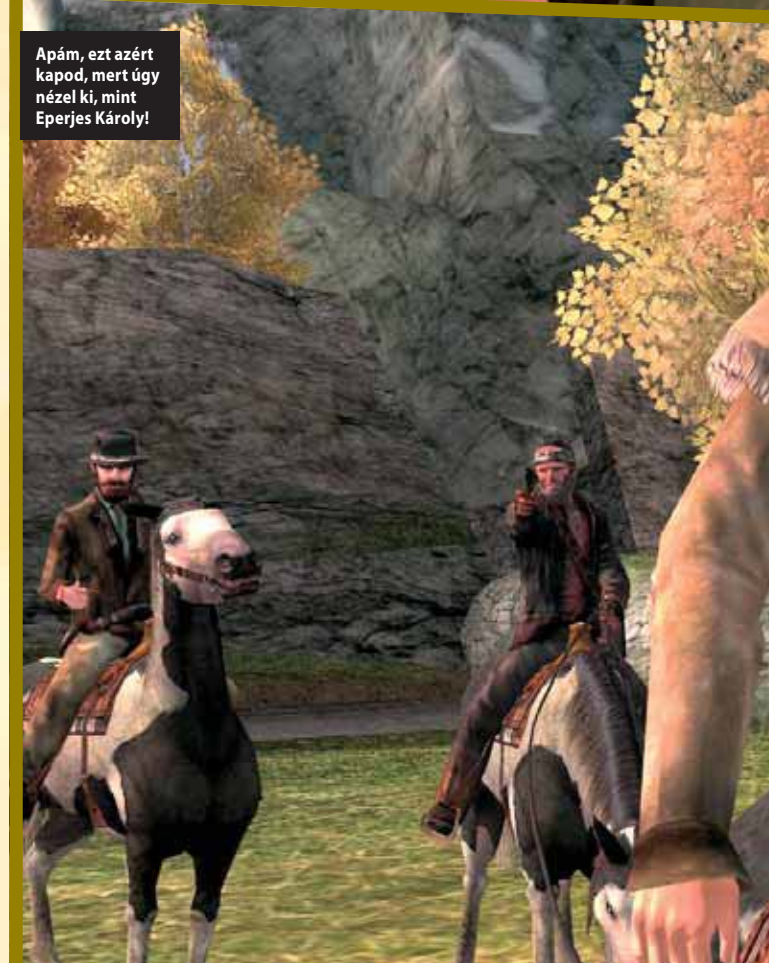
van, így sohasem kell újratöltenünk. Másrészt hősünk közelharcban lazán le tud szedni több tucat ellenséget egy törrel, vagy csatabárrdal is a kezében, úgyhogy a játék akciórésze nem nevezhető éppen realiztikusnak... Ennek ellenére azért közel sem primitív a csata, hiszen az ellenség egész ügyesen védekezik mind közelharcban, mind a pisztolycsaták során. Maga a lövöldözés egyébként igen élvezetes, különösen akkor, amikor a banditák lovon közelednek felénk bőszen, és választhatunk, hogy ledurrantjuk őket a paripájuk hátáról, vagy épp hogy a lovukat löjük le (ugye?).

IGAZI VADNYUGAT

Az akciórész tehát szórakoztató, de ugyanakkor meglepően erőszakos is. Aki eddig ebben a műfajban a *GTA*-t tartotta a legdurvábbnak, az csalatkozni fog, ugyanis a *Gunban* rendkívül szemléletesen ábrázolják a halálnemek minden formáját. A fejlődésekkel például simán szét lehet fröccsíteni a szerencsétlen áldozat agyvelejét, ami kis tócsában a földön landol, az egyik átvezetőben pedig premier plánban láthatjuk, ahogy egy szép nőnek egy borotvával felhasítják a torkát. Ha már a nőknél tartunk: a *Gunban* található fontosabb női szereplők mind prostituáltak



Bumm, headshot!



Apám, ezt azért kapod, mert úgy nézel ki, mint Eperjes Károly!

KORLÁTOZOTT SZABADSÁG

A játékok igyekeznek nagyjából hasonló szabadságot adni, mint azt a GTA játékokban megszokhattuk, hiszen a városokban itt is mellékküldetéseket vállalhatunk, illetve elvileg bármerre ellovagolhatunk bátor hősünkkel. Ugyanakkor a fősztori egyetlen lineáris szálon halad és igazából nem nagyon érdemes eltérni tőle...



csetepaté.) Persze a Vadnyugat nem volt olyan tiszta és politikailag korrekt, mint a John Wayne westernfilmekben, de mivel maga a Gun egyéb téren nem túl realiztikus, érezhető, hogy ez a szándékosan hatásvadász „szex és erőszak” csak a jobb eladások, illetve a GTA-ra való utalás miatt került a játékba. A szex és erőszak mellett egyébként kicsit értelmetlenül szadista dolgokat is művelhetünk: például vehetünk skalpolókést, amelynek segítségével indián módra szabadíthajuk meg a haldokló áldozatot

és persze mindenkivel összefekszenek, az egyik jelenetben például azon folyik a diskurzus a banditák között, hogy kit fog már végre a hölgy a szájával kezelésbe venni: hősünket, vagy egy (másik) banditát (ezen persze aztán ki is tör a

fejbőrének felső részétől). Ez azonban a játékmenet szempontjából teljesen felesleges, ugyanis a halálosan sebesült áldozatok már nem lőnek vissza és a játék a skalpolásokat még csak nem is tartja számon, mint ahogy azt a GTA-kban megszokhattuk. Kicsit olcsó megoldás az is, ahogy a városban való mérszálásokat kezeli a



Gun. Ha ugyanis elkezdjük mérszálolni a lakosságot, akkor csökken a város „türelme”, míg végül belovagol egy városvédő híró, akit egy párbaj során nevelésesen könnyedén elintézhe-

EGY KIS „MELLÉKES”

Csakúgy, mint a GTA-kban, a Gunban is vállalhatunk különféle mellékküldetéseket és ezek egész eredetiek és szórakoztatóak. A városokban például a wanted

» HIDAKAT KELL MEGVÉDENÜNK AZ APACSAK TÁMADÁSÁTÓL, KLASSZIKUS „HATOSFOGAT”-FÉLE POSTAKOCSI VÉDELEMBEN KELL RÉSZT VENNÜNK «

tünk. Miután a fickó kilehelte a lelkét, minden visszatér a normális kerékvágásba, mintha mi sem történt volna... Kissé szánalmas megoldás, különösen olyan játékok után, mint a Fable, ahol minden tettünket megjegyezték.

posztterek segítségével fejdadás küldetéseket vállalhatunk, a farmokon igazi tehenészlegény módjára próbálkozhatunk a szarvasmarhák terelgetésével, a kocsmákban pedig kártyaversenyekben vehetünk részt. Sajnos ezek a mellékmissziók egy



Hősünk egy időre megoldotta a rezervátumok helyhiányának problémáját e pár indián lemészárlásával...



idő után elég önisméltóvá és unalmasá válnak: a fejlődésért például mindig azzal végződik, hogy megkeresünk egy bandavezért és az embereivel együtt le kell őket durrantani (igaz, egyszer vissza kellett vinnem egy „meglovasított” paripát) és azon kívül, hogy pénzt és a különféle képességeink terén bónusz pontokat kapunk, nincs túl sok teteje az egésznek. Egy idő után rá is untam ezekre és inkább a főküldetésekkel foglalkoztam. Azért sincs túl sok értelme ezekkel a melléküldetésekkel babrálni, mert igazából nem fogunk nagy különbséget észrevenni, hogy most 1 százalékkal „pontosabban célzunk”-e vagy sem. Egyébként is vásárolhatunk különféle jobb fegyvereket (illetve a sztori küldetések végén is megjutalmaznak ilyenekkel), vagy az „egészségügyi csinkunkat” növelő dolgokat, úgyhogy normal szinten nem egy nagy etvasz ezek nélkül befejezni a játékot.

SZÉLES-VÁSZNÚ, TECHNICO-LOR

Érdekes, hogy míg a *Gun* multiplatformra készült, elvileg nem kellene, hogy a grafikának nagyon konzolos feelingje legyen, hiszen egy Xbox 360-as verzió is a boltokba került, ami papíron sokkal szebb megjelenítésre képes, mint egy átlagos PC. Ennek ellenére a Neversoft túlságosan nem kényeztetett el minket: a grafika részletessége és kidolgozottsága az első generációs Xbox szintjét nem nagyon haladja meg. Ami körülbelül azt jelenti, hogy a környezet szép, színgazdag és viszonylag kimunkált, a karakterek aránylag sok poligonból állnak, viszont a textúrák kicsit mosottak, pedig egy Xbox 360 porttól azért nem ezt várná az ember... A kicsit ósdi motor ellenére azért a vadnyugati környezet (lepukkant kis városok, sziklás kanyonok, napszitta prérik) igazán hangulatos és jól adja vissza a klasszikus westernfilmek színvilágát.



Bicska Maxi in ekszón...

EGYETLEN LÓERŐ

Hasonlóan a *GTA*-hoz, itt is „járműveket” köthetünk el, csak ezek négy lábon járnak és nyehersznek. A lótolvajlás szerves, de sajnos annyira nem kidolgozott eleme a játéknak, ellentétben azzal, amit a *GTA*-ban megszokhattunk. Ugyanúgy bárhol lóra pattanhatunk, vagy a pacik hátáról lelőve a banditákat megszerezhetjük az állatokat, de ez sokkal ritkábban fordul elő és lévén másfajta „járműveket” (lovaskocsik, szamarak) nem szerezhetünk, annyira nem fogunk tőle lehidalni.

Nem panaszkodhatunk a szinkronhangok terén sem, hiszen igazi sztárokat vettek fel a játékhoz (lásd a dobozban) és a játék zenéje is ügyesen kerül a szokásos „jaj de Ennio Morricone akarok lenni”-féle zsákutcát, helyette inkább a klasszikus hollywoodi westernnek muzsikáikhoz hasonló részeket hallhatunk.

MATINÉ MOZI

Ha össze akarjuk vetni a *Gun*t a műfaj olyan igazi klasszikusaival, mint *Mafia*

vagy a *GTA* sorozat, akkor érződik rajta, hogy a készítők hasonlóra törekedtek, csak sajnos kissé összecsapták az egészet. Az eleinte ígéretes és jól kidolgozott sztori a játék vége felé egyre semmitmondóbb lesz és a befejezés is igencsak gyenge. A fősztori küldetései ugyan egész változatosak, viszont maga a játék annyira rövid, hogy jogosan érezzük, hogy még ez a minimum... Ennek ellenére így az év végére a *Prince of Persia 3* után mindenképpen ajánlom a *Gun*t egy végigvitelre, mert egy ideig most úgysem fogunk dúskálni hasonló címekben...

Bad Sector

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
AMD 1400+	AMD 3000+
512 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	RADEON 9800 PRO

Szerencsére semmilyen technikai jellegű problémám nem volt vele.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Végre egy western játék!	GRAFIKA	8
↑ Utós, pergős akciórések	HANGOK	9
↑ Jól kidolgozott sztori	IRÁNYÍTÁS	9
↓ A <i>GTA</i> -nál jóval lineárisabb játékmenet	HANGULAT	8
	KIHÍVÁS	7
	SZAVATOSSÁG	6

BAD SECTOR VÉGSZAVA:

A *Gun* egy western millióba ágyazott kellemes *GTA*-klón, kidolgozott sztorival és dögös akciójelenetekkel. Túl sok összetettséget azért ne várjunk.

83%

ÉS A TÖBBI:

<i>Mafia</i>	95%
<i>GTA: Vice City</i>	94%
<i>Freedom Force</i>	93%

Most azt hiszed, hogy te vagy Clint Eastwood és rögtön hanyatt vágom magad tőled???



MEGBÍZHATÓ TANÁCSOK PROFIKTÓL

PC WORLD

www.pcworld.hu

AJÁNDÉK
MICROSOFT VISUAL
STUDIO EXPRESS
fejlesztőcsomag
a DVD-n!

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MAGAZIN 15. ÉVFOLYAM 1. SZÁM 2006. JANUÁR ÁRA: 1847 FT, ELŐFIZETÉSSEL 1160 FT

DVD melléklet



TELJES VERZIÓ

PARAGON Drive Copy
KÉSZÍTSÉN MÁSOLATOT
MÉRLEMEZEIRŐLI
KIVÁLÓ ARCHIVÁLÁSRA
VALAMINT RENDSZER
KÖLTÖZTETÉSRE!



EXKLUZÍV

Segélyvonal CD 7.0
10 ÚJ SZOFTVER, MÉG
TÖBB INGYENES SEGÉD-
PROGRAM!



PRÓBAVERZIÓ

**ADOBE Premiere
Elements 2.0
+ Photoshop
Elements 4.0**

A PROFI VIDEO- ES KÉPSZERKESZTŐ
EGYSZERŐSÍTETT VÁLTOZATA OTTHONI
FELHASZNÁLÓKNAK

2 VÍRUSIRTÓ

**PANDA TITANIUM
Antivirus 2005**



**2 TELJES
VERZIÓ
EGY ÉVEN ÁTI**



**NOD 32
Antivirus System**



2006 befutói

A jövő technológiai már ma

Védje jobban gépét!

10 szupertipp
PC-nk biztonságáért

Póráz nélkül



MEGBÍZHATÓ TANÁCSOK PROFIKTÓL!

Lejátszók

TOP 10: DivX-képes DVD-lejátszók

STUBBS THE ZOMBIE

Ha valaki emberi agyakkal táplálkozik, óhatatlanul más szemmel kezdi nézni a világot. A sikoltozva menekülő járókelőket előbb-utóbb ugyanolyannak látjuk, mint eddig a zombikat – kínos, de az egész csak nézőpont kérdése.

A zombik mindig afféle töltelékmonsztárak voltak a különféle játékokban: nem túl okosak, nem túl erősek, sokan voltak, jöttek, mi pedig lelőttük-felrobbantottuk-szétfűrészeltük őket. Ezúttal mi magunk is megtudhatjuk, milyen a duplacsóvú túlsó oldalán állni, miközben az embereket bámuljuk üveges szemekkel (amennyiben ezen szervünk még nem lett az enyészeté) és csupán a megfelelő pillanatra várunk, hogy jól belakmározunk az agyukból – ne finomkodjunk, kérem, a zombik így nyomják. Amikor először kikelünk a sírból, pontosabban a föld alól, egy park közepén, még nem nagyon értjük, mi a helyzet. Egy biztos: embereket megrágni jó, úgyhogy az elkövetkező néhány órában ez nagyjából ki is tölti napirendünket. Ha meglátunk egy sipítózó járókelőt, megragadjuk, megcsócsáljuk és kész. Nekünk jobb lesz a közérzetünk, ő pedig egy ideig ugyan fájlalja a dolgot, néhány másodperc múlva már elégedett zombiként csatlakozik hozzánk.

STUBBLEFIELD BUKÁSA ÉS TÜNDÖKLÉSE

Nagyjából ennyi a lényeg, úgyhogy nem meglepő, ha a *Stubbs the Zombie* elsőre egy kétségtelenül humoros, ám totál agyatlan zombis játéknak tűnik. Bár ezzel meglehetősen nehéz vitatkozni, később kikerekedik egy sztori is, illetve kiderül, a háttérben nagyon is átgondolt, ravasz koncepció áll. (Abba éppenséggel beleköthetünk, hogy mivel nem embert, hanem zombit irányítunk, korábbi példákkal ellentétben ez talán nem is „zombis” hanem „emberes” játék... na mindegy.) Nem véletlen, hogy egyből fejest ugrunk az eseményekbe és előtörténetünkben sem tudunk semmit, nagyon lassan áll össze a kép – hősünk sem érti, hogy mi van. Valószínűleg arra sem emlékszik, hogy annak idején még Edward Stubblefieldnek hívták, aki a harmincas évek Amerikájában utazó ügynökként tengette szürke életét. Pályája csúfos véget ért, amikor brutális gyilkosság áldozata lett, és eltemették egy hangulatos kis pennsylvania-i mezőn.

Azóta több, mint húsz éve telt el. Stubbs névtelen sírja fölött közben felépült egy város, egy milliomos playboy, bizonyos Andrew Monday hatalmas beruházása: Punchbowl, a jövő városa. A megtestesült amerikai álom. Itt minden szép és minden jó, mindenki elégedett. Minden gépesített, robotok szolgálják az embereket, akik széles mosollyal teszik dolgukat. Úgy tűnik, porszem sem kerülhet a gépezetbe – mindaddig, míg időközben kissé amortizálódott hősünk ki nem kel a sírból, hogy megkezdje ámokfutását. Mr. Stubblefield (azaz Stubbs) megkapja azt, ami életében elkerülte: erőt és hatalmat. Talán még bosszút is állhat.

ES-TÉRE MIÉNK A VÁROS!

A játékmenet lényege nagyon egyszerű: igyekszünk minél több szembejövő agyát elfogyasztani, lehetőleg alattomban, hogy ne

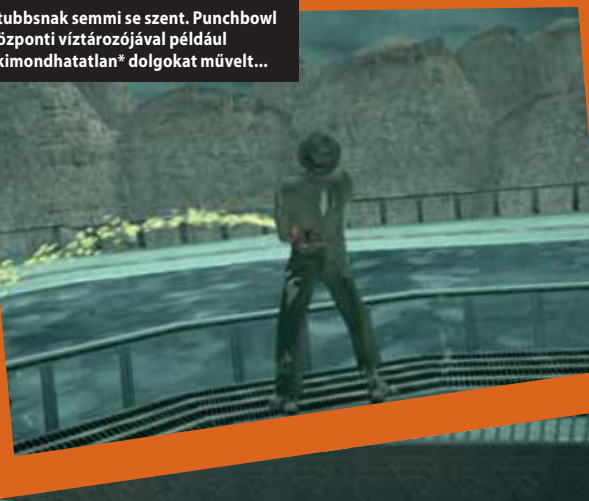


BIE: REBEL WITHOUT PULSE

EXTRA
 TRAINER A CD/DVD-N
 KÉPGALÉRIA A CD/DVD-N
 HÁTTÉRKÉP A CD/DVD-N



Stubbsnak semmi se szent. Punchbowl központi víztározójával például *kimondhatatlan* dolgokat művelt...



SPECIÁLIS KÉPESSÉGEK

Stubbs nem akármilyen zombi. Néhány extra képessége kiemeli kollégái közül és jelentősen megkönnyítheti harcát Punchbowl szálnalmas lakosai ellen.

Zombipuki:

Bármennyire is illetlen dolog, taktikai szempontból nagyon hasznos képesség, amikor Stubbs a harc hevében engedni szabadjára a... benne kavargó gonosz erőket. Ilyenkor mindenki, aki körülötte áll, megszédül néhány másodpercre, mi pedig komótosan megrághatjuk őket.

Fejlesztés terhe:

Mindig csak az erőszak... pedig a fejünket használva gyakran többre jutunk! Különösen igaz ez, ha lecsavarjuk búránkat és robbanó tekegolyóként gurítjuk az ellenség sorai közé. Nehezen, de irányíthatjuk is, amikor pedig a kellő helyre értünk vele, felrobbanthatjuk.



Bél-pokol:

Talán emlékszik valaki a *Quake* első részére, ahol szemérmetlen zombik saját beleikkel dobálták meg minket. Stubbs is képes a mutatványra, azzal a különbséggel, hogy saját szerveit fel is robbanthatja. Első gombnyomásra hajít, másodikra detonál.



Kézrátétel:

Egy elegáns mozdulattal letéphetjük saját karunkat, majd egy (lehetőleg) mit sem sejtő áldozat mellé araszolhatunk vele, hogy átvegyük felette az irányítást – nem szabad elfelejteni, hogy testünk ilyenkor sebezhetően ácsorog valahol. A kar sebezhető, ám bárhova képes felmászni.



tudjanak nagyon ellenkezni. Aki nem adja, azt ráutaló magatartással győzzük meg, úgymint: gránátként funkcionáló beleinkkel történő megdobálás, fejünket robbanó tekegolyóként hasznosító meggurítás, laposra verés. Sőt... akik holdvilágos éjszakákon még ábrándosan gondolnak vissza a *Die By The Sword* című rettenet remek kis játékra, melyben tréfás ügyességi betétként ellenfeleinket saját levágott karjukkal verhetjük agyon, az örvendezzen: ilyesmi itt is megoldható. (Szerkesztőségünk testületileg elhatárolódik a levágott kezekkel történő agyonveréstől, egyik kedves olvasónknak sem javasoljuk,

szerintünk tökre nem szép dolog!) Gyöngye érv, tudom, de a karletépésnek taktikai szerepe is van, például a lánzfűrészrel támadó ellenfelek esetében, úgyhogy azért nem ám csak az erőszak, meg a brutalitás, meg a vér, meg az erőszak. A járókelőkön kívül senki sem adja könnyen az irháját: a rendőrök, futurisztikus fegyverekkel felszerelt tudósok, a duplacsövvel szaladgáló, *Redneck Rampage*-ből szalajtott farmerek és persze a katonák sem. A harc elsőre nem túl bonyolult: korlátlanul üthetünk-vághatunk-haraphatunk, akár ugrásból és nekifutásból is, az elfogyasztott agyak eredményeképpen



Ha már mindenki zombi, eltűnnek a régi sérelmek: rendőr és bűnöző vállvetve küzd

lelő irányba taszigálhatjuk őket, vagy fűtyentéssel magunkhoz is hívhatjuk a srácokat – ezt gyakran fogjuk használni, mert együtt sokkal hatékonyabbak vagyunk. Különben is hajlamosak lera-gadni valahol: mi ugyan futás közben egy idő után begyorsítunk, hogy be tudjuk érni a menekülő áldozatokat, ők mindvégig komótosan cammog-nak, klasszikus zombi leosztás szerint. Leghasznosabb képességünk azonban egyértelműen az agykontroll, pontosab-ban valaki más agyának kontrollálása. Miután megkaptuk ezt a képességet, letéphetjük egyik karunkat, melyet kü-lönálló élőlényként irányíthatunk. Oda-rogunk vele egy emberhez (nyilván csak azzal játszhatjuk el, akinek még megvan az agya) majd rácuppanunk. Ha ügyesek vagyunk (például gyorsan el-
rakjuk fegyverét), társai nem fedezik fel a dolgot. Járhatunk-kelhetünk közöttük, akár ajtókat is nyithatunk – nem kell túl-magyarázni. Ha azonban nem ez a cél, akkor valóban TPS-sé is változtathatjuk a játékot: amikor már jól felszerelt kato-nákat pécézünk ki magunknak, például egy rakétavetővel, nagyon komoly megszárlást rendezhetünk. Azért ezt sem szabad túlzásba vinni: bár léleképítő dolog saját bajtársainkat a levegőbe repíteni („Frank... mi van veled... olyan furcsán nézel... NEEEE!”) ilyenkor áldozat-ainkból nem lesz zombi, márpedig kell a saját hadsereg. Bizonyos helyszíneken nem is juthatunk át, amíg nem árasztjuk el a környéket kellő számú zombival.

TANKKAL, TRAKTORRAL

Mivel a Wideload Games fejlesztői a Bungie csapatától szálltak ki, nem meglepő, hogy a játék a *Halo: Combat Evolved* továbbfejlesztett engine-jét használja. Ez talán csak az autós (traktoros, tankos...) részeknél tűnik fel igazán. Ami a külszínyt illeti, hiába a régi filmeket idéző szemcsés effekt, nem takarja el a hiányosságokat. Ez az

pedig a speckóbb képessé-gekhez szükséges zombi-erő is visszatöltődik – ezeket külön dobozban szedtük csinos csokorba, ott tessék megnézni. Bármennyire is egyszerű a közelharc, a játék végére sem válik unalmassá, később már azon is trükközhetünk, hogy miképp tudunk ugrásból támadni. Kellemetlen beis-merni, de nagyon szórakoztató, ahogy magasba szökkenve lessük a pillanatot, amikor ellenfelünk mögé kerülünk és már a levegőből elkezdhetjük... rágni.

FELSZABADÍTÓ ZOMBIHADSE-REG

Fontos taktikai szerepe van saját zombihadse-regünknek: bár ők velünk ellentét-ben korántsem észlelnek (csak mennek, amerre élőt látnak) minél többen vannak, annál könnyebben vegyülhetünk el közöttük, így megoszthatjuk az ellenség erőt. Megfe-

AZ ELVESZETT MULTIPLAYER

Szemfűlesek észrevehették, hogy a *Halo*-hoz hasonlóan a *Stubbs the Zombie* legtöbb járművében még egy hely található a vezető ülése mellett – nos, ez valahol a konzol és PC közt féltúton elkallódott kooperatív mód szomorú mementója. Kicsit nehezményeztük, hogy a PC-ből kimaradt, pedig milyen felemelő érzés lenne egy cimboránkkal közösen nekivágni átvenni az irányítást Punchbowl békés népe fölött...

Stubbs szinte az egész játék alatt dohányzik – ő már megteheti.



Ó, az a vidéki élet!
Ó, az a traktoros
ámokfutás!



ZENÉK

A GTA: San Andreas óta talán a Stubbs the Zombie büszkélkedhet a legjobb zenékkel. Sok óta lesz ismerős amerikai filmekből (a Lollipop és a Strangers in the Night például biztosan) annak ellenére, hogy a klasszikusokat olyan bandák dolgozták fel, mint a Cake vagy a The Dandy Warhols. Némelyik alig tér el az eredetitől, máshol azonban zúzós gitárok vagy elektronikus alapok csavarják meg a (kissé szirupos) ötvenes-hatvanas évek hangzását.



engine már a PC-s Halo megjelenése idején sem volt a technika csúcса, mára pedig kimondottan baltával faragottnak tűnnek a modellek – az összehatáson csupán a meglepően életszerű (hovatöbbé, élőhatszékű) animációk javítanak valamelyest, de nem sokat. A Halo uncsi, szürke folyosói is feltűnnek néha és ugyan sokféle helyszínen megfordulunk majd, előbb-utóbb már

» EGY BIZTOS: EMBEREKET MEGRÁGNI JÓ! «

mindegyik egyhangúnak tűnik kicsit, a belső terek miatt. A fizika azonban rögtön ismerős lesz azoknak, akik a Halóban kipróbálták, vajon a Warthog dzsipet tényleg fel lehet-e lökdösní rakétavetővel egy hegytetőre. (Fel lehet.) Ahhoz képest, hogy egy TPS vezetős „betéteiről” van szó, a járművek nagyon jól irányíthatók, úgyhogy nagyon szórakoztatóak ezek a részek. (Ismét nem akarok számítógépes játékoktól megvadult véreöv

barbáragresszornak tűnni, de amikor a kukoricaföldeken sorban tüzzük traktorunk hegyére a helyi kistermelőket... nos, az tényleg levezeti az egész napos felgyülemlett akármilyen valamit). A TPS irányítás már nem annyira tökéletes, de ez igazán csak akkor tűnik fel, amikor átvesszük az uralmat valamelyik fegyveres szereplő felett: nem vészes, csak kicsit lassan reagálnak a srácok, ami egy tűzharc során nem kifejezett előny, főképp mert rettentően sebezhe-

tők. A legrosszabb azonban az, amikor kezünket elhajítjuk, hogy keressünk magunknak valakit, akit agykontrollálhatunk... a kéz ugyebár felmászik mindenre (kicsit emlékeztet az Alien Vs Predatorra, abból is a kicsi Alienre) a kamera pedig úgy pörög-forog, hogy mindig kell néhány másodperc, hogy nyugodt szívvel megállapíthassuk, merre is van a fent és a lent. Azért is érdemes megállni hébe-hóba, hogy a megvadult kamera következtében nehogyan visszavonhatatlan károkat idézzünk elő az ebéd és a számítógép billentyűzetének váratlan szembeállításával – ha értitek, mire célzok.

VÉR, BELEK, ERŐSZAK

Jellemző, hogy alig jelent meg a játék, az egyik kereskedelmi csatornán már fel is bukkant róla egy sokkaló

humorát az említett csatorna viccesnek szánt műsoraihoz. A Stubbs tele van ilyen-olyan poénnal: némelyiktől prüsszögve csapkodja az asztalt az ember, másik csak később esik le, de tagadhatatlan: az utóbbi idők legviccesebb játékáról van szó. Sajnos más a baj: bármily kiábrándítóan is hangzik, a játék egyetlen nap alatt végigjátszható, még akkor is, ha nem döntünk végig a pályákon, hanem komótosan kiélvezzük zombilitünk minden percét. Addig azonban lesz néhány szép órák: akinek bejön a környezet és az atmoszféra, nagyon jól fog szórakozni, mert a játék az utolsó pillanatig képes meglepni minket valamilyen idióta fordulattal, mint például egy ügyességi játékra emlékeztető táncversennyel, melyben a helyi rendőrökkel kell megküzdőnk. Sőt, még némi morális mondanivaló is akad: öö... volt valami, csak nem jut eszembe.

mazur

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIII 700 MHZ	P4 3000 MHZ
128 MB RAM	1 GB RAM
32 MB VGA	ATI X800XL 256 MB

Nagyobb felbontásnál már csúnyán beszaggatott, ami ilyen grafika mellett érthetetlen. Ha indítás után nincs kép, érdemes valamilyen segédprogrammal lockolni a képernyő frissítési frekvenciáját, mert elállítja.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Remek ötletek	GRAFIKA	7
Egyedi atmoszféra	HANGOK	10
Jó poékok	IRÁNYÍTÁS	8
Zseniális soundtrack	HANGULAT	10
Rövid	KIHÍVÁS	8
Kicsit kopott grafika	SZAVATOSSÁG	6
Kimaradt a multiplayer		

MAZUR VÉGSZAVA:

Eredeti, ötletes és nagyon szórakoztató, legalábbis azoknak, akik bírják a bizarr, szürreális humort. Kár hogy ilyen rövid, eljátszogatam volna még vele.

»» 88%

ÉS A TÖBBI:

Psychonauts	92%
The Suffering 2: Ties That Bind	79%
Scrapland	72%



Valószínűleg senkinek nem tűnik fel az áldozatunk fejébe kapaszkodó kar – simán beépülünk

riport – bizonyára épp nem történt semmi érdekes a hazai sztárvilágban –, melyben okos riporternéni elmondta: nem elég, hogy amúgy is agresszívek a számítógépes játékok, meg tele vannak szexszel, most egyenesen arra kényszerítik szegényt, eltéveldett játékosokat, hogy zombiként vadásszanak ártatlan járókelőkre... nos, egy marék gémpocsnál is butábbnak kell lenni ahhoz, hogy valaki ne értse meg hamar: ez az egész vicc. Méghozzá a jobbik fajtából, és most nagyon nehezen állom meg, hogy ne hasonlítsam a játék zseniális

KATEGÓRIA AKCIÓ - TPS KÖRNYEZET NARNIA-JUNIVERZUM KIADÓ DISNEY INTERACTIVE
 FEJLESZTŐ TRAVELLER'S TALES
 FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTEKAÍ LEGO STAR WARS
 GYORSLINK
 1364

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



THE CHRONICLES OF NARNIA: THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE

A fantasy témájú filmek virágkorukat élik: A Gyűrűk Ura, Harry Potter... persze mi ennek csak örülhetünk, különösen, hogy ilyen kiváló alkotások születtek. A filmátiratok már problémásabbak, azonban a négy gyerek és a fehér boszorkány meséje megér egy próbát.

Mit tegyünk akkor, ha bújócskázás közben a régi, odvas szekrény mélyén, a születte ruhák között egyszer csak azt vesszük észre, hogy fázik a hátsónk? Majd miután megfordultunk, kideríteni ennek okát, egy havas táj fogad minket, erdővel, és egy mesebeli lényvel? Természetesen elindulunk felfedezni a tájat, hiszen melyikünk ne indulna kalandozni egy mágikus világba? A regény, a regényből készült film, majd

Még akkor is így van ez, ha a Narnia nem mondható egy klasszikus szerepjátéknak: bár hőseink fejlődnek és új tulajdonságokkal

gazdagodnak, nem tapasztalat-szerzés miatt történik, és nincs is egy kialakult képesség-fa, amelyen haladva továbbképezhetnénk karaktereinket. A Narnia sokkal inkább egy akciójáték, hasonlóan a Harry Potter részekhez, csak szerencsére nem vitték annyira le a korhatár felső sávját – magyarul: felnőttek is képesek lesznek játszani vele.

CSALÁDI KIRUCCANÁS
A játékban négy gyereket irányítunk, akik a valós világban, a második világháború angolai légitámadásai elől kimenekítettek egy csendes vidéki kastélyba. Itt talál rá Lucy, a minden lében kanál kislány bújócskázás közben a mágikus szekrényportálra, amelyen keresztül Narnia világába jut. Persze először senki sem hisz neki, de miután a többiek is megtapasztalják a tényeket, úgy döntenek, hogy körülnéznek egy kicsit. Innentől beindulnak a kalandok és hőseink rövidesen egy

cseppet sem veszélytelen helyzetben találják magukat, ahol csak a gyors döntések, az ügyesség és a kirtartás segíthet. A főgonosz

ezáltal a Fehér Boszorkány névre hallgat, akinek célja egész Narnia leigázása és örök télbe burkolása (soha nem értem ezeket a főgonoszokat: miért nem inkább egy napfényes, pálmafás rivierát akarnak kialakítani, ahol csokibarnára süttethetnék magukat, miközben degeszre kereshetnék magukat a tengerparti szállodák révén... ah, mindegy!). Ahogy ez lenni szokott, egy prófécia szerint hőseink fogják megmenteni a mágikus világot a pusztulástól. Aki úgy hinné, hogy lerágott csont és kliséhegyek fogadják, azt megnyugtatom – szó sincs erről: Narnia világa úgy fog elvarázsolni minket, hogy egyszerre érezzük majd mesebelinek, félelmetesnek és kalandosnak.

» BÁR A JÁTÉK ALAPVETŐEN EGY AKCIÓ-TPS, A VAGDALKOZÁS KÖZBEN BIZONY DOLGOZTATNUNK KELL AGYSEJTJEINKET IS. «

FIATALSÁG, BOLONDÓSÁG

A négy fiatal remekül kiegészíti egymást: egyszerre csak egyiküket irányítjuk, míg a többiek követnek minket. A harc ügyesen (még ha nem is tökéletesen) lett megoldva: látszólag társaink is hadakoznak a ránt támadók hordáival, de valójában nem sebzik egymást, és a dögök azért elsősorban mindig arra a karakterre jönnek, amelyiket éppen irányítjuk. Természetesen a speciális képességeket csak mi magunk alkalmazhatjuk, illetve mikor két fiatal összeáll egy kombóhoz, azt is nekünk kell megszerveznünk. Az egyes karakterek képességeiről a dobozban lelhető információ, azonban a közös akciókra itt ténnek ki: attól függően, hogy ki, kivel áll össze, lehet speciális akciókat indítani (*rossz az, aki rosszra gondol?* – *mazur*). Ha például Edmund és Lucy kooperációjánál Edmund megfogja a kislány kezét, és húzza, majd a megfelelő pillanatban elő-



Ez a kép szinte már a LOTR hatalmas csatáit idézi.

az ebből fejlesztett játék tolkien-i távlatokat nyit (lásd még a dobozt), így minden fantasy rajongó szívét öröm töltheti el.



Peter: A négy gyerek közül a legidősebb, egyben a legerősebb is. Karjával is szét tudja törni az ajtókat, de később bottal, majd karddal még keményebb harcos. Idővel még ellenségei páncélját is le tudja verni.



Susan: Bár közelharcban is megállja a helyét, a lány elsősorban távolsági fegyvereket használ. Első lépésben ezt a hógolyók jelentik, amelyek még később is fontos szerepet kapnak égo tárgyak eloltásában. Idővel hozzájut egy íjhoz.



Edmund: A fiatalabb fiú szintén jól bánik a bottal és a karddal, emellett pedig kis természetnek és akrobatikus ügyességének köszönhetően sok helyre el tud jutni, illetve fel tud mászni.



Lucy: A kislányt, bár még igen fiatal, nem szabad lebecsülni: gyógyító képessége nélkülözhetetlen. Emellett hólabdát is gyúrhat, amelyre felállva addig elérhetetlen pontok is hozzáférhetővé válnak.

relelndí, aki így tekegolyóként minden útjába kerülő ellenséget vagy akadályt félrelök. A két fiú együttműködésénél pedig Peter kapja fel Edmundot és a lábánál megpörgetve oszt pofonokat minden útjába kerülő rosszarcúnak. A kooperáció mellett minden fiatal rendelkezik saját speciális varázslattal vagy mozdulattal is, amelyeket a játék folyamán, az összegyűjtött érmékből vásárolhatunk. Gyakorlatilag ez az a pont, ahol a Narnia erősen lekúszik a gyerekjátékosok (játékfejlesztők által elképzelt...) szintjére: mint egy sima ugra-bugra programban,

itt is lépten-nyomon érméket és pajzocsokkákat kell gyűjtenünk, megátkozott és szoborra változtatott szerencsételeneket felszabadítanunk, amely tevékenységek meglehetősen kiábrándítóak – olyan, mintha A Gyűrűk Urában Aragornnal kéne valamilyen tütyüket gyűjtögetnünk. Ennek ellenére mégsem igazán gyerekek fogják játszani a Narniát, de hogy miért, erről majd még később szót ejtünk.

TÖRJÜK A FEJÜNKET, MEG AZ ELLENSÉGÉT IS!

Maguk a küldetések igen jól felépítettek és változatosak: több szakaszból állnak, és felváltva kell irányítanunk hőseinket, ha sikereket akarunk elérni. Bár a játék alapvetően egy akció-TPS, amit a ránk törő ellenségek hordái is bizonyítanak, mégis, a folyamatos vagdalkozás közben bizony erősen dolgoztatunk kell agysejtjeinket, mert igen összetett feladatok megoldása árán vihetjük csak sikerre a küldetéseket. Legtöbbször valamilyen trükköt, cselt is be kell vetnünk, másképpen elbukunk. Külön nehezítésként igen gyakran időre is mennek a dolgok – ez önmagában nem lenne baj, hiszen fo-

kozza az izgalmakat, csak éppen túl gyakran fordul elő és túlságosan is frusztráló a nehéz pályák miatt, így összességében cseppet sem mondható élvezhető ötletnek. A mentés ellenben teljesen jól szabályozott: csak a program ment bizonyos pontokon, azonban ezek mindig megfelelő helyen vannak, így nem kényszerülünk távolról újratekdeni a küldetést (kivéve, ha véglegesen kilépünk a programból, mert akkor a pálya elejéről kezdjük). A környezetünkben található tárgyakat is felhasználjuk: botkötegeket lökünk az ellenfélre, meggyújtjuk a bozótot, sziklát omlasztunk a barlang kijáratá elé, vagy éppen a minket jégdarabokkal dobáló ogrék fejére. Végezetül érdemes még megemlíteni az „arcade” küldetéseket is, ahol egy jégdarabon kapaszkodva kell átvészelnünk egy sodró folyón

való lejutást, esetleg egy lavina hullámának elején, szintén jégen lovagolva kerülgetni az akadályokat. Ezek a pályák kellemes szint víznek a vagdalkozások és fejtörő rejtvények közé.

EGYSÉGBEN AZ ERŐ

Mint konzolos eredetű alkotás, szinte kötelező volt valamilyen társas módot

készíteni a játékhoz, ami meg is történt: ha kedvünk tartja, akár egy barátunkkal közösen irányíthatjuk a négy gyerkőcöt, így a sokak által kedvelt kooperatív módra lehetőségünk nyílik. Ráadásul ez a mód igen élvezetes is, úgyhogy akiknek módjuk van rá, tanácsolom is, hogy párosan kalandozzanak.



Készülget a hóember... vagy legyen inkább hószörny?



Ábel a rengetegben – rengeteg érmét gyűjtünk itt össze.



Indul a party, középen a lemez-király, DJ Ogre.

MESEVILÁG

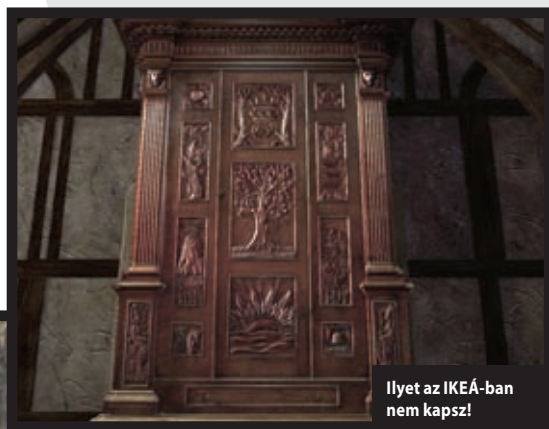
A külsőségekre térve, mindenekelőtt meg kell jegyezni, hogy Narnia világa lenyűgözően szépre sikeredett. Hőseink mozdulatai kidolgozottak, a havas, majd zöld táj csodálatos – és mindezt a hatást csak növelik az ügyesen a játékba illesztett filmbetétek. Itt találkozunk egy viszonylag ritka effektussal is: a film egy az egyben vált át a játék grafikus motorjára, úgyhogy szinte Mátix-után-érzésünk lesz, ahogy a film „hús-vér” hősei átalakulnak digitális szereplőkké. A grafikus motort dicséri viszont, hogy ezt az átmenetet cseppet sem érezzük bántónak, vagy zavarónak (*Uhu a rengeteg stratégia után varázslatos 3D-világba csöppent – mazur*). A zenéről szintén csak superlatívuszokban tudok beszélni: elvárás, elbájol és tovább növeli a mese-fantasy hangulatot. Hozzájuk képest a hangeffektek nem domborítanak akkorát, de probléma sincs velük, csak nem annyira kiemelkedőek. A szinkron viszont megint csak nem lehet panasz, egyedül a feliratozás hiánya zavart.



A híd nincs is túl messze.

KÉT SZEM NYUGTATÓ RENDEL!

Oly sok gyenge, csupán néhány jól sikerült filmátirat után örülnöm kéne, de sajnos csak félszívvvel teszem. Bár a grafika, a karakterek, a filmbetétek lenyűgözően hangulatosak, a pályák változatosak, mégsem vagyok elégedett. Nem emlékszem olyan játékokra, eddigi pályafutásom során, amelyet ezért húztam volna le, de most ez is megtörtént: a Narnia egyszerűen annyira nehézre sikerült, hogy az már a játszhatatlanság határát súrolja. Alapból normál fokozaton indítottam, de miután kiderült, hogy még az először szegyenre



Ilyet az IKEA-ban nem kapsz!

letöltött végigjátás mellett is csak iszonyú nehézségek árán lehet teljesíteni egy pályát, úgy döntöttem, óvatos duhajként kiválasztom az easy fokozatot. Nos, kiderült, hogy ilyen nincs is! Úgyhogy, aki végig szeretné játszani a programot, jó

ha felkészül rá, hogy nagyon sokat fog próbálkozni, kiabálni és asztalt/bilentyűt/egert ütlegelni, míg sikerül végül pontot tennie a történet végére. Ezen a ponton viszont ki is esik a fiatalabbik korosztály (nagyobbik része), hiszen ez nem az a gyűjtögetős-ugrálós játék, mint mondjuk egy Shrek, vagy Harry Potter. Ugyanakkor annyira magával ragadó a hangulat, hogy miután feldühödve a lehetetlen pályákon, kiléptünk, idővel lehiggadva csak folytatjuk és fogainkat összeszorítva addig küzdünk, míg végül csak sikerült megcsinálni az átkozott küldetést. A fenti okok miatt éppen ezért igen nehéz eldönteni, hogy akkor most a Narniába érdemes-e belekezdeni, vagy nem. Én mindenképpen csak azokat biztatnám, hogy belépjenek a ruhásszekrénybe, akik átlagon felüli türelemmel,

LEGENDÁK SZÜLETÉSE

MESEREGÉNYBŐL NÉPSZERŰ FILM

A Narnia Krónikái hét kötetből álló regény, amelyből a szerző először Az orosz-lán, a boszorkány és a ruhásszekrény-t írta meg. Időrendben ez a rész csak a második, mégis ez jelent meg először, 1950-ben. A szerzőről, C. S. Lewis-ről is érdemes ejtenünk pár szót: emberünk és Tolkien jó barátok voltak, tizenhat évén át rendszeresen találkoztak, más írakkal együtt, a Lewis által alapított irodalmi kör ülésein.

A filmet Andrew Adamson rendezte, aki rendezőként a Shrekkel aratott hatalmas sikert. E munkája várhatóan még a szeretnivaló ogre kalandjait is felülmúlja, tekintve, hogy a film Amerikában már az első hétfvégén megközelítőleg másfélszer akkora bevételt (67,1 millió dollárt) hozott, mint A Gyűrűk Ura első része 2001-ben. Ezek után biztosra vehetjük, hogy Narnia világhoz lesz még szerencsénk, aminek – ha ugyanilyen igényes formában látjuk viszont – csak örülhetünk.



nyugalommal és kitartással bírunk, (játék közben nekik is el fog ez múlni), számukra élvezetes lesz Narnia, a többiek viszont jobb, ha elkerülik, hacsak nem akarnak mérgükben szétpukkadni.

Uhu

HARDVER

MINIMUM	EZTEL TÖLTÜK
P4 1.5 GHZ	SEMPRON 3000+
256 GB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	ATI 9600XT

Tükörsimán futott, bár nem is volt minden maxra állítva. Emellett rég találkoztam ilyen villámgyors töltési idővel.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

gyönyörű grafika	GRAFIKA	9
varázslatos hangulat	HANGOK	9
nagyon nehéz!	IRÁNYÍTÁS	6
nem derül ki, hogy kigyerekeknek, vagy idősebbeknek készült	HANGULAT	8
	KIHÍVÁS	10
	SZAVATOSSÁG	7

UHU VÉGSZAVA:



Kiváló filmátirat, de a túlzott nehézsége és frusztrálósága miatt nem kerülhet a legjobbak közé.

84%

ÉS A TÖBBI:

Harry Potter 3	83%
LOTR: Fellowship of the Ring	81%
Harry Potter 4	78%

Megjelent Bösztörményi Gyula
legújabb Álomfogó regénye!

A **GameStar**
ajánlásával!

RÚVEL hegyi legenda



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



3D | VFX | DTP | CAD

államilag akkreditált szoftveroktatások
hivatalos tréningközpont
adóvisszatérítés, munkaügyi támogatás

STUDIO21 TRAINING CENTER

DIGITAL MEDIA SCHOOL BUDAPEST

ANIMATION • FILM • POST • NEW MEDIA • DESIGN

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





EXTRA TIPPEK A 100. OLDALON

GENE TROOPERS

Számtalan típusú ellenséggel megküzdöttünk már akciójátékokban, miközben az emberiségért, vagy saját bőrünkért harcoltunk. Volt katona, démon, sárkány, sőt, még emberbe épített gép is. Utóbbi bőrre a Quake 4-ben mi magunk is belebújhattunk, ahogyan mostani játékunkban is.

A Gene Troopers története hasonlóképpen indul, mint az első Alien filmé (*Nyolcadik utas a Hald!*). Johansson Bridger békésen alszik egy távoli rendszerbe tartó űrhajón, azonban álma egyszerre rém-álmommá változik, testét ízekre szedik, és átalakítják – Johansson bíz benne, hogy hamarosan felébred, és viszontlátja egyetlen lányát, aki szintén a hajón utazik. Mikor viszont felébred, kiderül, hogy az egész nem álom volt, hanem a kegyetlen valóság: hajójukat elrabolták, lánya eltűnt, őt pedig épp most alakítják át akaratnélküli, génezelt szuperkatonává (Gene Trooper-ré, azaz GT-vé). Szerencse a szerencsétlenségben, hogy néhány ellenálló épp arrafelé jár, ahol őt kezelik, így még akaratának megtartásával ki tud szabadulni

és csatlakozni megszabadítóihoz. Lányát azonban sehol sem találja... Mint kiderül, a Galaktikus Birodalom rabolta el, és próbálta engedelmes GT-jévé alakítani: ez a szervezet fogja össze a galaxis nagy részét, amelynek élén Központi Planéta elnöke áll, Horacius Prowler. Ő agyával irányítja a GT-k hadát, akik, miután letörtek mindenfajta elszakadási törekvést, immár azzal foglalkoznak, hogy újabb DNS mintákat felkutatva még tökéletesebb szuperharcosokat alkossanak (ha valaki a történet alapján a Star Wars és a Warhammer 40k világát véli felfedezni, akkor az egész biztosan csak a szintizta véletlen műve lehet...). Két társával először a laborból kell kijutnia, majd biztonságos helyre mennie, majd következhet a lánya, utána meg a világ megmentése. Mindezt nem egyedül fogja véghezvinni, hanem több ellenállóval együtt, akik hatékony segítséget nyújtanak neki.

VÉGTELENÜL ÖSSZEOLÓZOTT TÖRTÉNETEK

Ha netalán egyesek úgy éreznék, hogy a kiinduló történet elég átlagos, akkor igazat adok nekik: valóban nem egy különösen motiváló indulás. Azonban sokszor a gyenge alapra izgalmas folytatást tudnak tenni a készítő, ezért csapjunk is a lovak közé, hogy mennyire eszik forrón a kását a kis génfalóink! Első látásra egy sima sci-fi FPS-nek tűnik, ami nagy vonalakban igaz is, azonban néhány extrával igyekeztek mindezt feldobni a fejlesztők. Az egyik, az előbb említett társak: ők tényleg segítenek legyűrni a ránk támadókat, igaz scripteltek, azaz nem fognak meghalni, csak akkor, mikor a történet szerint az meg van írva. Viszont meglehetősen érdekesen követnek: néha kicsit lemaradnak, ami esetenként kritikus lehet, ha például épp egy liftbe szállunk be, valamelyikük pedig kint marad. Ilyenkor, pár pillanatig nélkülük

folymatodnak kalandjaink, azonban rövid időn belül újra ott teremnek mellettünk. Ez a „teleportálás” pedig meglehetősen illúzióromboló tud lenni.

A VENDÉGJÁTÉKOS: GORDON FREEMAN

A másik extra a génmanipuláció – mivel testünk félig-meddig átalakult szuperképességűvé nem csak ezt tudjuk kihasználni, de mások DNS-ét összegyűjtve, beépíthetjük azt szervezetünkbe, ezzel újabb képességeket szerezve. Mindez a gyakorlatban úgy működik, hogy a leölt ellenségek helyén ott marad egy lila villogzó nyaláb, amit összegyűjtve növekszik a DNS pontunk. Ha kellő mennyiség összegyűlt, akkor abból vásárolhatunk speció képességeket, mint éjjellátás, életerőnk növelése, gyógyítás, és egyéb hasonló nyalánkságok. A harmadik extra, a *Half-Life 2*-ből ismert Gravity Gun gyenge utánzata, a Grip Gloves. Ahogy mondani szokták

GÉP ÉS HÚS, EGY TESTBEN



Anélkül, hogy nagyon eltávolodnánk a sci-fi irodalom és

filmgyártás területére, láthatjuk, hogy bizony ez a téma már régóta izgatja az írók fantáziáját. Elsőre rögtön mindannyiunk kedvence, Darth Vader ugrik be, de a másik szintén népszerű sci-fi univerzum, a Star Trek is rendelkezik gépből és élő testből álló lényekkel, a borgokkal. Számítógépes játékok közül rögtön adja magát a Quake-sorozat, de ha jobban belegondolunk, a

Deus Ex mindkét része is igen komolyan foglalkozik a MI, gép, nanotechnológia és a hús-vér ember összekapcsolásának kérdéskörével. A Gene Troopers mindehhez semmi újat és semmi érdekeset nem tesz hozzá, csak egyszerűen felhasználja az eddig látott megoldásokat. Önmagában nincs is ezzel semmi probléma – gondok a játék más részénél jelentkeznek...

„nice try” de amennyire fölösleges, kár volt a játékba erőltetni... Fegyverek terén egyéb nagy újdonságot nem sikerült felfedeznem: van sci-fi pisztoly, meg puská és egyéb futurisztikus bizgentyű, azaz a szokásos felhozatal.

A lányszórót és a jégvetőt azért érdemes kiemelni – ezek kellemes szint hoznak a GT-be. Ettől eltekintve igencsak monoton a játémenet: hiába a társak, tevékenységünk alapvetően a lövöldözésre korlátozódik, amit néha ugyan megszakít egy-egy párbeszéd (itt jó pont, hogy kaland-, és szerepjátékokhoz hasonlóan kiválaszthatjuk a válaszokat), de ettől még unalmas marad hősi ténykedésünk.

MEGLÁTNI ÉS NEM SZERETNI

A látványra terve megállapíthatjuk, hogy a grafika egyértelműen a Gene Troopers leggyengébb pontja: teljes mértékben elavult - igazából el sem tudom képzelni, miként gondolták a játék fejlesztői, hogy ezzel a motorral

sikert aratnak. Bár van néhány látványos effekt a pályákon, de a karakterek elnagyoltak, mozgásuk darabos, alig kidolgozott, fegyvereink kinézetétől és a pályáktól sem fogunk háttást dobni.

Apropó pályák. Nem értem, miért lesz egy ür-

hadjélsó attól futurisztikus, hogy a legocsmányabb színösszeállításat használják a fényekre, folyosókra, tárgyakra? Talán valamilyen katalizma

során minden belsőépítész-dizájner elvesztette a képességét a kulturált színösszeállításához? Pozitívum, hogy szabad tereken is ügyködhetünk, beleértve a dzsungleket, mocsarakat is, az már viszont kevésbé, hogy a grafikus motornak és az előbb említett kitekert színeknek hála, itt sem fogunk ugrálni az örömtől. Az ősi engine egyetlen előnye, hogy a játék folyamatos és gyors, és a (vissza)töltésekre sem kell hosszú percek várni. Zenét nem sikerült felfedeznem a játékban, ami elég szomorú, tekintve, hogy a megfelelő helyen, megfelelő időben

tőle, nem fogunk különösebb élvezetet lelteni benne. Ha nincs más, akkor megteszi, de amint van választási lehetőségünk, máris otthagyjuk. Mivel pedig PC-s FPS-ek terén szerencsére bőszeges a választék a jobbnál-jobb játékok között, így mindez nem is fog nehezünkre esni. Aki nagyon imádja a sci-fi akciójátékokat és ki van éhezve, annak jobb híján megteszi, másoknak csak akkor, ha leárazva juthatnak hozzá, de akkor is csak abban az esetben, ha nincsenek nagy igényeik, vagy régebbi, lassabb konfigurációval rendelkeznek.

Uhu

» A LÁNCSZÓRÓT ÉS A JÉGVETŐT AZÉRT ÉRDEMES KIEMELNI «



Nálam a nagygyű: most már jöhettek, öcsisajtok!

Csak te, meg én, egy liftben... mit csináljunk, szívni?

adagolt zenével hangulatot, sőt drámai pillanatokat lehet alakítani. A hangeffektokról semmi kiemelkedőt nem lehet elmondani: egyes ellenfelek gagygarászása kifejezetten viccesnek hatott, bár elképzelhető, hogy másokat inkább idegesíteni fog. Hálózati játék terén sem fedezhetünk fel semmi átlagon felülit: van deathmach, team deathmach, CTF és slussz.

GYENGE UTÁNZAT

Végeredményben a Gene Troopers olyan, mint az ízetlen menzszakoszt. Ugyan ehető, és rosszul sem leszünk

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
P4 1,8 GHZ	SEMPRON 3000+
256 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	RADEON 9600 XT

A gyenge grafikus motor miatt minden simán futott, és a töltések is rövidek voltak.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Szerepjáték elemek	GRAFIKA	5
↑ Nem egyedül harcolunk	HANGOK	6
↓ Ősi grafika	IRÁNYÍTÁS	8
↓ Monoton játémenet	HANGULAT	6
	KIHÍVÁS	5
	SZAVATOSSÁG	6

UHU VÉGSZAVA:



Ha 3-4 évvel ezelőtt jelenik meg, egész szép sikere volna, így viszont maximum budget kategóriájú játéknak megy el.

» 67%

ÉS A TÖBBI:

Half-Life 2	97%
Area 51	83%
Tribes-Vengeance	81%



Római légiósok a középkorban? Hmm...



Ide most egy szellemes kép alá kéne, de kísértetiesen nem jut eszembe semmi...



És azt látnotok kellett volna, amikor mindezt a sarkamon guggolva csináltam a hecc kedvéért!



Repül a nehéz lovag, ki tudja, hol áll meg...

KNIGHTS OF THE TEMPLE 2

Tavaly egy igen jó kis középkori TPS-akció-kalanddal örvendeztetett meg minket a Starbreeze, így már tűkön ülve vártuk a folytatást. Sajnos ez az érzés a játék megérkezése után is megmaradt...

Szerintem a TDK-nak az utóbbi időkben a sorozatos ócskaságok után egyetlen jó dobása volt, és az a nagyjából egy éve megjelent *Knights of the Temple*. Úgy látszik a TDK hű akart maradni hírnevéhez, hogy már csak sített képesek kiadni, ezért a folytatást a szlovák Cauldron csapatára bízták. Nem volt nyerő ötlet...

ISTEN NEVÉBEN

A játék főszereplője Paul de Raque foglalkozását tekintve keresztet lovag, és becses munkájához leginkább a hitetlenek kardjával való megtérítése tartozik, illetve időnként bevállal speciális feladatokat is, mint például különféle túlvilágról ideszabadult démonok hazaküldése. Az első részben Paul de Raque végzett a démoni hatalmát felhasználó püspökkel és megmentette kedvese életét, ám a dolgok nem alakultak jól, mert szerelmét megfertőzte a gonosz, hősnünket meg 20 év után is víziók gyötrik, ezért a „válaszhoz” meg kell találnia három rejtélyes műtárgyat. A történet nagyjából ennyi: ezt is a meglehetősen gyöker bevezető intróból tudhatjuk meg. Később lesznek csavarok a szto-

riban, de összességében nem hiszem, hogy bárki hanyatt vágna magát tőle.

TENGERRE KERESZTES!

A Cauldron becsületére válik, hogy legálább megpróbálta valamilyen szinten változtatossá tenni a hosszú távon kicsit uncsi hack 'n' slash részeket, ezért kaland és RPG elemekkel is próbálta dúsítani. Hősünknek saját hajója van, amellyel bárhova utazhat, hogy letudjon egy adott questet. A questek viszont sajnos borzasztóan primitívek és nem nagyon múlják felül a „menj, szerezz meg XY tárgyat” színvonalat. Ez még mind

hagyján, de a városokban beszélgetnünk kell bizonyos NPC-kkel, ezt viszont sikerült olyan tréül megcsinálni, hogy

automatikusan én kértem elnézést a Cauldron fejlesztőinek nevében, amikor ezzel szembesültem. Amikor ugyanis egy adott városban szóba elegyedünk egy derék (elég szánalmasan festő...) polgárral, akkor az esetek nagy százalékában valamilyen dögunalmas rizsát nyomtatnak, amit valószínűleg a Cauldron cég portása, vagy valakinek a nagymamája dobott össze üres órájában. Még

nagyobb baki, hogy ezt a beszélgetős részt mindjárt a játék elejére rakták, így igen gyorsan elveheti a kedvét azoknak is, akik egyébként pozitívan állnának a játék többi, harcolgatós részéhez.

ÜSD, VÁGD, KERESZTELJ!

Ami egyébként annyira nem is lenne rossz. Kalandjaink során rengeteg kardot, pallost, számszerjät és egyéb gyilkolóeszközt találhatunk. és nagyszerű kis párviadalokban használhatjuk fel őket.

Sajnos a pocskék kamerakezelés majdnem teljesen hazavágja a lovagi küzdelem örömét is: leginkább a szűk kazamatákban, de igazából szinte

mindenhol fejfájást és enyhe (?) hányingert fogunk tőle kapni, ha huzamosabb ideig toljuk a cuccot. Kár ezért a játéért, mert az előző rész igazán élvezetes volt (bár az sem volt hibátlan) és ha nem egy ennyire amatőr csapat kezébe kerül, akkor méltó folytatás kerekedhetett volna belőle. Én mindenesetre maradtam hitetlen... **Bad Sector**

» A KAMERA MIATT ENYHE (?) HÁNYINGERT KAPUNK, HA SOKÁIG TOLJUK A JÁTÉKOT «

HARDVER

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

Szagatással, fagyással nem volt gondom.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Hangulatos középkori milió	GRAFIKA	5
↓ Vacak irányítás	HANGOK	4
↓ Idegesítően buta „kaland” részek	IRÁNYÍTÁS	5
↓ Összecsapott megjelenítés	HANGULAT	6
	KIHÍVÁS	6
	SZAVATOSSÁG	4

BAD SECTOR VÉGSZAVA:



Egy remek kis középkori keresztet lovagos hack 'n' slash szánalmas folytatása. Kár volt másik fejlesztőcsapatot keresni...

» 62%

ÉS A TÖBBI:

Knights of the Temple	85%
BloodRayne	82%
BloodRayne 2	81%

CREATURE CONFLICT THE CLAN WARS

A magyar tehetségek alkotta Mithis Games ismét érdekes témával csalogatja a játékosokat, a Creature Conflict: The Clan Wars egy rajzfilmszerű alkotás, ahol elmebeteg állatok csapnak össze, hogy átvegyék az uralmat a galaxis fölött. Furcsán hangzik? Nem baj!

Olyasmi játékról van itt szó, mint a *Worms 3D*, csak itt nem az erőszakra hajlamos, zavart elméjű kukacok csapnak össze, hanem mindenféle kellemetlen külsejű állat szerveződik klánokba, hogy eldöntsék, melyikük uralja a kiválasztott területeket (vagyis bolygókat, mivel itt bizony nem babra megy a játék). Három nagy csapat, a Frects, a Techies és a Pack áll kezdetben rendelkezésünkre, ezek mindegyike más-más állatokból áll, akik különféle képességekkel és persze fegyverekkel rendelkeznek. A játékmenet alapvetően a real-time stratégia és a körökre osztott harcok keveréke, amely egy rajzfilmes világba helyezve igen viccesen hat. Képzeljük el, hogy a farkas lángszóróval füstöli ki a fejkendő malacot bunkeréből, a pávián lézerstukkerekkel pörköli a vaddisznó nemesebbik fele alá, és persze mindez egy adott bolygó megszerzéséért történik, amiből összesen 16 vár arra, hogy leigázzuk, és benépesítsük saját klánunk erőszakos tagjaival. Elmebeteg ugye? Nos, ennek a játéknak pontosan ez a vonzereje.

FEGYVERBEN A NÉGYLÁBUAK

Pedig egyébként nem nagy szám a dolog. A stratégiai rész ugyanis elég gyermeges, a harcok irányítása nem igényel különleges képességeket, és a játékmenet

hamar egysíkúvá válik. Ami mégis életet visz az egészbe, az a blód humor, ami feledhetetlen perceket szerezhet a játékos számára. Ráadásul a cel-shaded grafika tökéletes látványt nyújt még egy közepes erejű konfiguráció esetében is, csak a kameramozgással akadtak néha gondok. A hangok terén sem lehet okunk panaszra, bár idővel a rajzfilmes robajok és effektek fejfájást okozhatnak, de hát ez a stílus velejárója. Az egyjátékos küldetések mellett kellemesen kialakított multiplayer pályák és módok is várnak ránk, ahol számtalan fegyver és kiegészítő segítségével babrálhatunk ki egymással. Mindent összevetve megéri kipróbálni a Mithis Games új örületét, de csak ha felhőtlen jókedvünk van, és szeretjük az olyan játékokat, ahol fegyveres állatok keménykednek egymással (pl. *utcai bandaháborúk?* – *ender*).

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

75%

FEJLESZTŐ:
MITHIS GAMES

KIADÓ:
CENEGA PUBLISHING



A tetovált disznó már nekünk is sok...



Nem kellett volna babot ennem tegnap este

SKI RACING 2006

Bár manapság egyre olcsóbb kaland a síelés, mégis érdemes azokra is gondolni, akik nem tudnak, vagy éppen nem akarnak távolra utazni azért, hogy kipróbálják ennek a téli sportnak az örömeit. Most megtehetik otthon is, fagy és nagy esések nélkül.

Persze azok, akik minden télen a pályákon vakarják a havat, valószínűleg most felszisszennek, hogy bizony nincs az a számítógépes szimuláció, ami vissza tudná adni azt az érzést, amit egy valódi lecsúszás ad, és ebben teljesen igazuk van. Ennek ellenére a *Ski Racing 2006* alkotói mindent megtettek azért, hogy a virtuális téli sport megközelítse a valóságot. A tavalyi epizóddhoz képest tovább erősítették a grafikai motort, gyorsabb és szebb lett az egész, ráadásul a mozgások is sokkal élethűbbek lettek, látszik, hogy sokat kinlódtak a valódi síelő modellezésével. A sebességérzet is sokat javult, főleg, ha belső nézetben nyomjuk a versenyeket (többféle kameraállítás van, távoli, közeli, és saját szemszög egyaránt), ilyenkor már csak egy erősebb ventilátor kell az arcunk elé, hogy tökéletes legyen a hatás, ráadásul az esések fizikája is hasonló ahhoz, amiket a tévében lát az ember.

MINDEN, AMIT TUDNI AKARSZ A HÓRÓL

A játékmenet terén is vár ránk elég kihívás, a 2005/2006-os szezon összes jelentősebb bajnokságán indulhatunk, és folyamatosan edzve játékosunkat szépen lassan a világ nagy nevei közé iratkozhatunk fel, ha van elég türelmünk

az összes pályát és ellenfelet kiismerni. A Slalom, Giant Slalom, Super-G és Downhill versenymódok arra ösztönzik az embert, hogy minden módot külön-külön megismerjen, kigyakorolja és mesterévé váljon, ez persze hosszú és nehéz feladat, aki pedig nem a bolondja ennek a sportnak, az könnyen beleun a kihívásokba. A játék ugyanis nehéz, és még sok gyakorlással is frusztráló tud lenni, ahhoz pedig, hogy minden pályát és módot megnyissunk, bizony jól kell muzsikálnunk már az elejétől fogva. Ezért hát a *Ski Racing 2006* inkább csak azoknak ajánlott, akik az EuroSport közvetítéseket is izgalomtól sikoltozva nézik, vagy olyan türelműk van, amiért egy buddhista birka is sírva könyörög. A többiek csak óvatosan. Nagyt lehet esni.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

70%

FEJLESZTŐ:
GOLDWOOD INT.

KIADÓ:
JOWOOD PRODUCTIONS



Tözsdei hírek:
Jacques villámcsa-
pásként érte a piacot

Még hogy nem agyas
játék? Samanosuke most
darabol fel egyet...



EXTRA
TIPPEK A 108. OLDALON

ONIMUSHA 3 DEMON SIEGE

Mivel ismertük az **Onimusha-sorozatot**, nagyon vártuk a harmadik rész PC-s verzióját. Nehéz szavakba önteni csalódottságunkat...

Remélem, kellőképp drámaira sikerült a felütés, rögtön meg is magyaráz-nám, mi itt az ordas nagy probléma. Ez a játék... kiváló lehetne. Nem kezdem el találgatni, milyen pazar pontszámot is kaphatott volna (amellett, hogy nem csupán szerény két oldalon számolnánk be róla) ha nem minden idők legbotrányosabb PC-s verziójáról lenne szó... És még csak nem is a grafikával van a baj, mindenről az irányítás tehet: bár konzolról portolt játékok esetén gyakran nyúnyög az ember az irányítás és kamerakezelés miatt, itt ez oly mértékben megy a játszhatóság rovására, hogy az már szinte emberiség elleni bűn. Aki nem szán a konfigurálásra egy napot (az általunk ismert világgyetem legkevésbé konfigurálható billentyűzetkiosztása mellett)

annak a játék egyszerűen játszhatatlan lesz. Persze, aki nem adja fel, az véreverték-könnyek árán sikerrel járhat, de a végeredmény így sem lesz tökéletes – márpedig egy olyan játéknál, melynek központi elemét a harc, a látványos kombók és extra mozdulatok jelentik, ez egyszerűen megbocsáthatatlan.

NÉGYSZÁZ ÉVRE OTTHONTÓL

De kicsit próbáljunk meg elvonatkoztatni az irányítástól és lássuk a játék többi részét. Elsőre agyatlan – bár kétségtelenül stílusos – hentelesnek tűnhet, de hamar kiderül, hogy sokkal többről van szó. A sztori viszonylag egyszerűen indul, később azonban egyre izgalmasabbá válik. Meglepő, de a játék végére már az lesz az érzésünk, mintha egy remek filmet láttunk volna... Röviden: a játék elején, a XVI. századi Japánban Samanosuke Akechi (a korábbi *Onimusha*-részek hőse) szembeszáll

a fő-főgonossal, Nobunaga Odával (szintén régi ismerős), de váratlanul megnyílik egy portál, mely napjaink Franciaországába, pontosabban Párizsba repíti. Ott sem megy épp flut-tul minden: a genmák démonhadserege lerohanta a várost és nagyban mészárolja szegény párizsiakat – mon Dieu!

A helyi rendőrség borkabátos-borostás-motoros-tökös zsuruja, Jacques Blanc épp belevetné magát a küzdelembe, ám Samanosukéhoz hasonlóan jár: őt is elragadja egy portál, és a XVI. századi Japánba kerül. A két hős tehát helyet cserélt, és eleinte nem igazán tud beilleszkedni új környezetébe,

később persze feltalálják magukat. Mindkettejüknek akad segítőtje is, egy idő után pedig szorosan összefonódik a két idősíki: előfordul, hogy néhány száz év távlatából kell összedolgozniuk.

Samanosuke és Jacques arzenálja, speciális képességei persze alaposan eltérnek egymástól. Ez azért is fontos, mert

gyakran ugyanazt a helyszínt többször is bejárjuk (más-más idősíki) és Jacques olyan helyekre is eljuthat,

ahova Samanosuke nem. Samanosuke különféle kardokat használ, míg Jacques egy ostromszerű valamit – elsőre kicsit hülyén hangzik, de nagyon látványos és hatékony fegyver.

» A GENMÁK DÉMONHADSEREGE LEROHANTA A VÁROST ÉS NAGYBAN MÉSÁROLJA SZEGÉNY PÁRIZSI-AKAT - MON DIEU! «



Nem oda
Nobunaga Oda!

Rádásul ha meglátunk egy magasabb kiszögellésen valami bogárszerű jelet, Indiana Jones-ot idézve ostorunkkal felkapaszkozhatunk oda.

FEJTÖRÉS KARDAL ÉS KARD NÉLKÜL

Nem véletlen, hogy a játékot akció-ka-landként definiáltuk, hiszen jónéhány fejtörő is színesíti az akciórészeket. Ezek annak ellenére is szellemesek, hogy csupán néhány akad köztük, amelyen valóban el kell tőprengeni. A megoldás kulcsa gyakran Ako, az a kis tündér, aki a játék elején szegődik Jacques mellé: ő ugyanis képes arra, hogy a két idősík között utazgasson. Előfordulhat, hogy a két hős az ő segítségével küld valamilyen tárgyat a másiknak – néha egy fejtörőhöz kapcsolódva, bár akár azt is megtehetjük, hogy ha egyik hősünk épp vészesen kevés kötszerrel-herbával rendelkezik (ami a HP regenerálásához szükséges) akkor postázunk neki némi utánpótlást. A harc és az RPG legfontosabb eleme a karunkra erősített, hmm... „pislogó” kesztyű. (Biztos van rá valami misztikus mumbo-jumbo, de az egyszerűség kedvéért nevezzük így.) Bármennyire is bizarr, (pislogó kesztyű?!), ez itt kérem high end magic! A gauntlettel ugyanis begyűjthetjük a leölt ellenfelek után megmaradt, levegőben úszkáló, színes lélegzőgombokat. Van, amelyek XP-t ad (melyekkel páncélunkat vagy fegyvereinket fejleszthetjük magasabb szintre) netán kombópontokat (melyek egy-egy durvább speckóhoz,

illetve a brutális Onimusha-módhoz szükségesek) és HP-nt is visszatöltik. Ezek egy idő után eltűnnek, de azért nem feltétlenül kell leállnunk minden egyes ellenfél után összeszikipkázni őket. Mindkét hős három komolyabb fegyvert szerez be (ebbe nem számítanak bele a mágikus képességgel nem rendelkező alapfegyverek), melyek minden egyes szinttel új „extra” támadást kapnak. Hogy melyik fegyvert favorizáljuk, teljesen rajtunk múlik – nem szükségszerűen jobb például az elsónél, főleg ha azt már magasabb szintre hűztük –, bár néhányuk jellegzetesen kötődik valamelyik elemhez (tűz, víz, levegő, Duracell) így adott ellenfelekkel szemben nem egyformán hatékonyak.

NICSAK, MAGA NEM IS OLYAN HÜLYE!

Ha már az ellenfelekről van szó: egy idő után már ők sem olyan agyatlanok, mint eleinte. Főleg a játék második részében találkozunk okosabbakkal is: bármily meglepő, ezek összedolgoznak, egy időpontra időzítik támadásaikat és igyekeznek a hátunkba kerülni – tehát mester-séges intelligencia jelelt mutatják. Eleinte nincs különösebben nehéz dolgunk, elég ütni-vágni, előbb-utóbb elhaláloznak a rondák, de később már muszáj ravaszkodni, mert olyan ellenfeleink is lesznek, akiket kizárólag egy irányból, egy adott típusú ütással tudunk megsebezni. A játék persze igyekszik meghagyni a sikerélményt, és mivel gyakran rémségek egész hordája zúdul ránk, az „üvöltve berohanok a tömegbe és tenyérrrel csapok a gombokat” taktika is hatékony lehet – más kérdés, hogy aki veszi a fáradságot, hogy kikapasztalja a különféle fegyve-



Burn in righteous fire!

rek speckóit, az extra modulokat, az nagyon élvezni majd a harcot – persze ha az irány... no de ezen már kísértük magunkat.

verziót csinosabb varázsolni, a magasabb felbontású textúrák nem takarják az összes hiányosságot. Mégsem panaszkodunk a grafikára, elsősorban a karakterek tökéletes animációja és a gazdagon díszített, változatos, hangulatos helyszínek miatt. Az Onimusha 3 legnagyobb erénye mindenképp filmszerűsége: rendelt animációkból sajnos kevés van, de azok egyszerűen lélegzetelállítóak. Ilyen szintű átvetők mozikat (néhány részletet a GS TV-ben is megkukkanthattok) mi még nemigen láttunk... A belső engine-nél készített átvetők ugyan grafikai okokból már kevésbé látványosak, mégis nagyon jók: hasonlóan a Hitman-részekhez, a gyengébb grafikát itt is a remek kamerabeállítások és vá-gások ellensúlyozzák. A kamerakezelés nem jelent problémát a fix nézetek miatt – legalábbis nem a mi dolgunk bajlódni velük. Persze, aki eleve nehezen viseli, hogy nem ő irányítja a kamerát, ezúttal is bosszankodhat kedvére: holott a nézetek az esetek legnagyobb részében jól

ISMERŐS ARCOK

Hőseink érdekes karakterek, ráadásul mindkettejüket egy-egy több-kevésbé ismert színészről mintázták. A Samanosukét alakító, félig kínai, félig japán Takeshi Kaneshiro nálunk nem annyira ismert, de aki kedveli a keleti filmeket, többek közt a Repülő török klánja (House of Flying Daggers) című alkotásban találkozhatott vele. Jacques Blanc, azaz Jean Reno valószínűleg sokaknak lesz ismerős, őt nem is hinném, hogy különösebben be kellene mutatni. A két színész természetesen hangját is adta a szerephez, és remek munkát végeztek (- Ne haragudjon drága barátom, idenyújtaná a csigával töltött nyers homárt? - Orimasza! -ender).



VÉN KECSKE IS NYOMHATJA A SHOW-T (MI VAN?!)

Kár szépténi, a grafika szigorúan technikai szempontból alig éri el a gyenge közepes szintjét. Ez érthető, hiszen a játék 2004 elején jelent meg PlayStation2-re (tehát még csak nem is az izmosabb hardverrel szerelt Xboxra) és ugyan a készítőök szemmel láthatóan igyekeztek a PC-s

vannak beállítva és átlátjuk az eseményeket, néha így is előfordul, hogy néhány ellenfél látómezőnkön kívül marad és csak akkor vesszük észre őket, amikor már vészesen közel kerültek hozzánk. De mindez a néhány apróság eltörpül az irányítás problémái mellett. Ha azt megcsinálták volna rendesen... őszintén, nem is igazán tudjuk, hogyan értékeljük ezt a játékot. Akárhogy is, kár érte, nagyon nagy kár.

mazur

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIII 1800 MHz	P4 3000 MHz
256 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	X800XL 256 MB

Kapásból ablakban indul, [alt]+[enter]-rel kell full képernyőre rakni. Sok sikert az irányítás konfigurálásához.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

▲ Izgalmas, fordulatos sztori	GRAFIKA	7
▲ Remek harcrendszer	HANGOK	9
▲ Jean Reno	IRÁNYÍTÁS	2
▲ I-rá-nyít-ha-tat-lan	HANGULAT	9
	KIHÍVÁS	9
	SZAVATOSSÁG	9

MAZUR VÉGSZAVA:

Egy kiváló konzolos játék rettettes PC-s konverziója. Ha legalább elfogadható lenne az irányítás, örömmel ajánlanánk mindenkinek, de így...

68%

ÉS A TÖBBI:

Ultimate Spider-Man	83%
Alone in the Dark 4	81%
Jeanne D'Arc	64%



Haladunk, gyűlnek a lélegzőgombok

0:45.65

BEST LAP

1:01.38

OVERTAKING

3 x



WORLD RACING 2

EXTRA JAVÍTÁS A DVD-N

Jó két évnyi gondos hegesztés, toldozás, faldozás után a Syntec csapata elérkezettnek látta az időt, hogy megörvendeztessen minket a *World Racing* sorozat második részével és egyben elfeledtessék a kissé gyengécske első részt.

Jó, bevallom, kissé cinikus voltam a bevezetőben, de az az igazság, hogy az ősidőkből származó kapcsolatom a sorozattal hagyott bennem némi nyomot. Ennek ellenére gyorsan megjött a kedvem a teszteléshez, ugyanis egy manapság igen ritka kategóriát testesít meg, a világ legegzetikusabb tájain száguldós, legdögösebb verdákat vezető játékat. Khmm, jól hangzik! A kezdeti lelkesedést még a négy GB-os helyigény sem képes letörni – sebjá, mikor máskor pucolja ki az ember a Windows Temporary könyvtárat, ha nem most! Aztán jön a hidegzuhány. A dobozon beharangozott 90 verda jórészt a szorgos német autópálya régi és új modelljeiből kerül ki, sehol egy japán csoda. De van itt minden, például Volkswagen, Volkswagen kétkben, Volkswagen pirosban,

és különféle Mercedesek, sőt fel-fel bukkannak Porschék is. Szerencsére nyomokban fellelhető egyéb márkák is, már csak a rend kedvéért választhatunk Lotust vagy akár Alfát is. De azért az igazi autós inyeneknek is jut némi csemege, akár Skodával is feszíthetünk. Ez tulajdonképpen előrelépésnek tekinthető, mivel az előző részben például csak Mercedes-Benz járgányokat nyűsztölhettünk. Viszont így, 2006-ban már elvárható lenne egy autós játéktól, hogy mi is belepiszkálhassunk a beállításokba, tuningolhassunk, és különféle csinosításokat eszközöljünk. Ehelyett egész egyszerűen meg kell elégednünk a karosszéria bizonyos részének festésével, a matricázással és a szabadon választható könnyűfém felnik feledhető kínálatával.

QUESTET IDEI!

A *World Racing 2* teljes egészében ragaszkodik az eddig jól kikaposított ösvényhez, hisz a fő karrier mód mellett számtalan „küldetés” vár minket. A

kiesésen alapuló körversenyek mellett szabadon kocsikázhatunk és tesztelhetjük a járgányokat, de kipróbálhatjuk magunkat akár a terepen is. Érdemes azonban a karrier móddal kezdeni az ismerkedést, hisz a missziókban szerzett pontjaink alapján vásárolhatjuk meg a különféle autósodákat, illetve a pályák is csak így nyílnak meg





Jenő, mindig mondtam, hogy ideális túrako-csít vettünk



Kifogástalan állapotú sportkocsi eladó, női tulajtó!



Régi álmom teljesült, olyan kocsim van mint Jockey-nak!



A rendőrökkel nem érdemes ujjat húzni, csak szírélnézni tudnak

előttünk. Aki egyébként ezt a módot választja, ne számíton semmi extrára, átvetőre vagy keretsztorira, a pályák egymás utáni teljesítésével juthatunk feljebb a képzeletbeli ranglétrán. Ugyan hat különböző világrész első hallásra sokkal kevésnek tűnhet – mondjuk másodikra is –, de azért nem árt tudni, hogy a méretük igen tekintélyes, és a küldetések csupán a pálya egyes részeit érintik. Dícséretes megoldás azonban a készítőktől, hogy ettől függetlenül nem zárták le az egészet. Az útvonalat jelző villogó nyílak nem betonfalként hatnak a kocsira, bármikor áthajthatunk rajtuk, ezzel akár könnyedén le is vágva az utat. Más kérdés, hogy a program elég szigorúan veszi az ilyen kis magánkiadókat, és különféle kommentárokat fűz a dologhoz. Nekem speciel szinte minden második mozdulatommal sikerült előcsalnom az „extreme driving error” feliratot. Az említett levágások egyes versenyszámokban viszont tilosak, így

gyakran előfordulhat, hogy egy-egy rövidítés miatt esetleg vissza kell majd fordulnunk. Nem csak a megnyert futamokért, de a szebb megmozdulásokért is beváltható pontokat kaphatunk, sőt egy-egy akcióit akár rövid visszajátszás keretén belül is megcsodálhatunk.

ÉLJENEK A JÓ MUNKÁS EMBEREK

A versenyek túlnyomó többségében a közúti forgalom nehezíti majd az életünket. Értem ezalatt a lassan kikaparodó teherautókat, a kempingezni siető családi autókat és a távolsági buszokat, melyek mellett biztonságosan elsuhanhatunk. Ez egészen addig rendben is van, amíg figyelembe vesszük a KRESZ szabályait. Ellenkező esetben a békés hétfévi vezetők is vérszemet kaphatnak, és nem lesznek restek ránkvillogni, vagy ránkdudálni, esetleg egyenesen belénkjönni. Könnyű nekik, hisz csak a mi autónk törik! Ennek tudatában pedig felettébb bátran

teszik ezt. Egyik alkalommal például sikerült belehajtani egy buszba, ami viszont egyáltalán nem hagyta magát eltéríteni. Kérem szépen, itt a sofőrök még tudják, mi az a menetrend, ugyanis a gép nem foglalkozva velünk, azonnal továbbsietett a dolgára, még ha emiatt kétszer is belénk kellett jönnie. A forgalomba gyakorlatilag nem lehet beavatkozni, és ha megpróbáljuk, kegyetlenül ledarálnak az útról. Ugyaneb- ből a fából faragták a gépi ellenfeleket is, ha úgy érzik, mazsolaként szerencsétlenkedünk előttük, hajlamosak belénkjönni, illetve megpróbálnak leszorítani. Kis naívan ezt első pillantásra a bámulatos MI számlájára írhatnánk, ám pár kör után rá kell jönnünk, a gépi versenyző taktikázás helyett csupán követi az előírt pályát, amin haladnia kell. Egyébként éppen ezért nem túl nehéz a játék, akinek van némi autós előélete, az minden gond nélkül jó helyen fog célba érni.

JOGA VAN ÜGYVÉDHEZ, MINDEN, AMIT MOND...

Na, ez az, amit tuti nem fogunk hallani, még jogsí nélkül is nyugodtan cirkálhatunk, és az sem gond, ha kicsit megzúszunk valakit. Rendőrök ugyan vannak, ám ha nekikmegyünk, nem történik semmi. Két csokis fánk elcsócsálása között nagy nyugodtan felcsapják a szírélnét és mérgesen ránkdudálnak, hogy ugyan ne itt bohócodjunk, de ezzel a lendülettel tovább is sietnek. Még az sem zavarja őket, ha nincs meg az elakadásjelző háromszögünk, vagy hiányzik a kocsí fele. Igen, igen, jól hallottatok, végre egy játék, amiben szinte miszlikre szedhetjük az autónkat. Egyes küldetések például csak akkor teljesíthetők, ha bizonyos sérülési százalékot nem lépünk át. Ez mondjuk nem túl könnyű feladat, tekintve, hogy például egy oszloppal 1%, egy zöldeges bódéval akár 2% kárt is okozhatunk. A „textúrasérüléseken” kívül azonban a karosszéria is sérül, leeshetnek a különféle elemek, letörhetnek a tükrök, ajtók, így nem csak a mellettünk feszítő stopposlányt hagyhatjuk el, de szinte minden mozgó alkatrészt. A kocsi viselkedésüket tekintve elég különbözőek, viszont ennek ellenére kicsit arcade-szagú a dolog. Ezen sajnos a menüben található arcade-szimulátor csúszka sem segít. Legfajóbb pont, hogy a sérülésmodell hatása nem érződik kellően, hiába törjük ripityára a jobb első futóművet,

nem úgy fog viselkedni, mint ahogy azt ilyenkor elvárhatnánk, és ez így sajnos elég sokat levon az értékéből.

GRAFIKA IS VAN, MERT MEGÉRDEMLEM

Azt kell mondjam, hogy a sok hiba ellenére – ami a játékot csak a középkategóriába sorolja – megadja nekünk az amerikai filmek „gyönyörű tájakon suhanunk az új nyitott tetejű sportkocsinkon” életérzését. Hallgathatjuk a jobbnál-jobb muzikákat, ráfeküdhethetünk a nitró gombjára, gyönyörködhetünk a naplementében, vagy a bárányfelhők között

» A KAROSSZÉRIA IS SÉRÜL, LEESHETNEK A KÜLÖNFÉLE ELEMEK, LETÖRÖK, AJTÓK A TÜKRÖK, AJTÓK «

gyanúsán sokszor elhúzó F16-osokban. Ezzel kitűnően össze is foglaltuk a játék lényegét. Az első részhez képest alig változott *World Racing 2*: egy könnyed kis autóverseny azok számára, akik nem akarnak 80 alá menni, hogy felfedezzék a kartonpapír fákat, a 2D-s virágokat vagy a LEGO teheneiket. Egyszerűen csak élvezni kell a száguldást, és tessék nem az apró részletekkel foglalkozni. Éppen ezért, aki minőségi autós játékokhoz szokott, annak azt tanácsolom, nagyon elnéző állapotában tölts csak be a *World Racing* második részét.

Mady

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜNK
AMD 1800+	P4 2,4 GHZ
256 MB RAM	512 MB RAM
64 MB VGA	ATI X800

Teljesen átlagos gépigénye van, egy közép kategóriás VGA kártyával már remekül futtatható részletesebb grafikai beállításokkal is.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Hangulatos versenyek	GRAFIKA	7
Hatalmas nyitott pályák	HANGOK	8
Nagyon látványos törésmodell	IRÁNYÍTÁS	7
Nem sokat változott az előző részhez képest	HANGULAT	8
	KIHÍVÁS	7
	SZAVATOSSÁG	6

MADY VÉGSZAVA:

Két év munka, és szinte alig látszik meg rajta. Sajnos csak egy újabb börről beszélhetünk, a kellemes hangulatú, ám hamar feledhető játékok világában.

» 76% «

ÉS A TÖBBI:

NFS: Most Wanted	92%
GT Legends	85%
World Racing	73%



Az a kalapács kicsit durva, nem?



Jé, innen látom a házunkat!

SHREK SUPER SLAM

Már nem egy bőrt nyúztak le a nagy sikerű Shrek filmekről, és eddig egyikről sem mondhatjuk azt, hogy valami maradandót hagyott volna az utókornak, most azonban egy egészen új stílussal próbálkoztak meg a Shaba Games-nél, ami érdekes végeredményt hozott.

Egy kellemes estén Shrek mesét akar olvasni Szamár és a Sárkány gyermekeinek, amikor az egyik kölyök tüzes leheletével felgyújtja a könyvet. Így az ogre kénytelen saját fantáziáját használni, hogy álomba segítse a kicsiket, de mint tudjuk, az ogrék fantáziája nem éppen lágy, meditációs tréning. Shrek meséjében minden összekeveredik, és mindenki összeveredik, a mi dolgunk pedig, hogy a történetben haladva végigbunyózzuk a Dreamworks filmjének összes állomását, sőt, más mesékbe is belekeveredve megmutassuk, hogy ki a legkeményebb rajzfilmhős a gáton. Ha valaki véletlenül ismeri a *Super Smash Bros. Melee* című Nintendo játékot (*uber!* – *ender*), akkor talán könnyebben megérti, mi is folyik itt: gyakorlatilag mesehősöket engednek össze, hogy alaposan elpáholják egymást, és persze kezünkbe adják az irányítást, hogy mindeközben jól szórakozzunk. Két fős csapatban indulunk el, és arénákban kell összemérnünk tudásunkat más szereplőkkel, az általunk irányított karakterek pedig speciális képességekkel rendelkeznek, amelyek igen jól jönnek bonyolult közben. Persze nem kell megijedni, nem véres sportról van szó, csupán látványos és inkább vicces veredésekről, amelyet külön feldob a Shrek szereplőgárda színes

skalája (főleg a Mézeskalács, aki már a filmben is sokakat meghódított, és most igen jó érzés vele harcba indulni, például a szöke, nyálasképu herceg ellen). A *Shrek Super Slam* alapja tehát nagyon egyszerű, akár Story Mode-ban, akár Mega Challenges (itt összesen 45 külön feladat vár ránk, és új szereplők, valamint jelmezek nyithatóak meg) módban indulunk harcba. Az arénák igen látványosak, és persze mindegyik ismerős lehet a filmből, vagy éppen híres mesékből (Piroska, Égig érő... paszuly), ráadásul szabadon átrendezhető a harcok során. Az alkotók szinte minden tereptárgyat úgy helyeztek el, hogy a játékos szabadon törhessen és zúzhasson bonyolult közben. Vagyis Shrek nyugodt szívvel felkaphat egy faldarabot, fatörzset, és azzal ritkíthatja az ellent, a Szamár erős hátsórúgással bármit a másikhoz vághat, sőt, a csapattagok még egymást is hozzávágthatják ellenségeikhez, ha éppen nincs semmi más kéznél.

PANKRÁCIÓ MESEHŐS MÓDRA

Ez a zűrzavar igen szórakoztató, és órákon át leköti az embert, bár sok értelme nincsen. Valószínűleg a fiatalságra sincs túl építő hatással, ha azt látják, hogy Fiona és Shrek éppen Mortal Combat stí-

lusban végzik ki egymást, de ettől még lehet rajta röhögni, és épp ez a célja. A Slam pedig külön hab a tortán, olyan, mint a pankrációs WWE játékokban a csapatos támadások, ha elég jól bonyolunk, akkor pluszpontokat kapunk és ha elegendő összegyűlik ebből, akkor speciális támadásokkal pofozhatjuk ki az ellenséget a kerek erdő minden zugából. Kár, hogy a PC-s verzió nagyon látszik a multiplatform fejlesztés, főleg

az irányítás lett konzolos mellékízű, ami sokaknak okozhat nehé-

séget. A grafika is megsínylette ezt a folyamatot, bár alapvetően a rajzfilm minőségéhez hasonló látványvilágot kapunk (főleg 1024x768-as felbontásban), a 3D-s akciózás már nem ilyen könnyű, és még erősebb gépen is képes akadózni a játék. A célnak azonban a látvány pont megfelel, ahogy a zenék és a hangok is épp azt adják, amire szükségünk van a könnyed, limonádé szórakozáshoz. Ez a játék csak arra jó, hogy elmondhassuk, már ilyen is van PC-n, és elmökázzunk Shrek bandájával az arénában, akár egyedül, akár ketten, egymás ellen nyomulva – egyébként így a legjobb az élmény. Azon pedig most inkább el sem kezdünk gondolkodni, hogy miért is jó aranyos mesehősökkel hülyére verni egymást, vagy milyen hatással lehet Piroska, mint akcióhős

egy hat éves gyerekre, mert egyszerűen jól éreztük magunkat. Ész nélkül.

ender

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜNK
PIII 800 MHZ	P4 2,4 GHZ
128 MB RAM	512 MB RAM
32 MB VGA	GEFORCE 4

A tesztelt gépen már maximális beállítások mellett is rendesen futott, szép is volt, de néha akadózik, teljesen érthetetlen pillanatokban

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Ilyen Shrek játék még nem volt	GRAFIKA	7
↑ Ilyen stílus ritka PC-n	HANGOK	8
↑ Szórakoztató	IRÁNYÍTÁS	6
↓ Rajzfilmhősök bonyolultak	HANGULAT	8
↓ Látszik a konzolos fejlesztés hatása	KIHÍVÁS	6
	SZAVATOSSÁG	7

ENDER VÉGSZAVA:

Annak ellenére, hogy senki sem tudta elképzelni eddig, amint Shrek és Fiona péppé verik egymást, egészen jókat lehet rajta röhögni.

70%

ÉS A TÖBBI:

Shrek 2: The Game	62%
Shrek Super Party	57%
Shrek 2: Team Action	51%



ALIEN computers

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

Acer, Alibacomp, Asus, Dell, Gigabyte, Fujitsu-Siemens, Toshiba és más márkák táskák, tartozékok, kiegészítők

NOTEBOOK-, PDA-, GPS AKCIÓNK FOLYTATÓDIK I részletek, árlisták a WEB-oldalunkon

Konfigurációk: 3 év garanciával!
INGYENES ÖSSZESZERELÉS, TESZTELÉS!

Számitógépek munkahelyre, otthonra
Különleges kiépítési konfigurációk:
csúcsgepek játékra, videószerkesztéshez, grafikai munkára; szerver gépek

Vírusirtás, szerviz (kiszállással is)
Rendszerek tervezése, építése, karbantartása, cégek, intézmények kiszolgálása

3 ms Hyundai TFT-k (3 év garancia, Pivot, DVI)
19" Q90U 95.960 ~~115.192~~ 17" Q70U 67.360 ~~80.832~~
4 ms Samsung TFT-k (3 év garancia, Pivot, DVI)
19" 930BF 83.300 ~~99.900~~ 17" 730BF 61.300 ~~73.600~~

Darwoo 17" 8ms, multimédiás 48.000 ~~57.000~~
AOC LM-928 19" 8ms, DVI 70.000 ~~84.000~~
Fujitsu-Siemens P19-2 Pivot, DVI 99.960 ~~118.992~~

Az akciokról, aktuális árakról a WEB-oldalon, telefonon, illetve az üzletben kap félvilágosítást!
Nem találta az árlistán? Kérjen ajánlatot!

Néhány konfigurációs javaslatunk:

Sirius 2 (erős irodai, alap játékgép) 74.960 ~~89.992~~
(AMD 2800+, 256 MB, 80 GB, csatlak. ATI 9550, 3.1 hang)
Sirius 2+ (erős irodai, közép játék) 96.800 ~~118.400~~
(Gigabyte K8N-S, Athlon64 2800+, 312 DDR, 120 GB HD, CD/DW+DVD, Radwin 9000Pn, 7,1 hang, ModeCom 359W)
Sirius 3 (felso-közép játék /AMD) 147.800 ~~177.200~~
(NF4 lap PCIE, Athlon64 3000+, 1GB/400 DDR, 160 GB DVD+G, Gef 6600GT, 7.1 hang, Logitech cordless optikai)
Alpha C (felso-közép játék /Intel) 150.600 ~~188.720~~
(d1 Sirius 3, de Gigabyte 8P775G, P4 3.0GHz LGA, AGP)
Sirius 3 Max (felso kat.jatek AMD) 209.800 ~~251.760~~
(Gigabyte K8NF9 NForce4, Athlon64 3000+, 1 GB DDR, 200 GB HDD, 16x DVD+RW 2 layer, CSD X800 XL PCIE, 7.1 audio, Chiftec medi 400W, Logitech billentyu, MNS18)
Alpha C Max (felso kat. jatek Intel) 203.800 ~~248.200~~
(d1 Sirius 3 Max-sal, de Gigabyte 8P945P P4 3.2GHz LGA)
Sirius 3 Ultra (csúcs játékgép AMD) 479.960 ~~575.972~~
(Gigabyte K8N-Ultra-SLI Athlon 64 X2 4200+, 2 GB RAM 36GB WD Raptor 10k rpm + 250GB SATA2, Pioneer 110D, 3x GeForce 7800 GTX, Chiftec 550W, Logitech G5 laser)
Alpha C Ultra (csúcs játékgép Intel) 463.640 ~~566.208~~
(d1 Sirius 3 Ultra-sal, de Gigabyte RN-SLI Pro, Pentium 660 CPU: 3.0GHz, HT, 64 bit, 2 GB DDR2 / 667 MHz)

Ezek csak ötletek, bármilyen konfigurációt megépítünk!
Uj szolgálatunk konfigurációkál +3% - másmag garancia

Club 3D 2 év gar. X1800XT 512MB 120.000 ~~144.000~~
7800 GT 73.800 ~~88.560~~ 6800 GS 50.400 ~~60.480~~
X1800XL 80.000 ~~96.000~~ X800XL 52.000 ~~62.400~~
Sapphire (2 év gar.) X800 GTO 256MB 42.400 ~~50.880~~
9600Pro AGP 15.600 ~~18.720~~ X550 256PCL 14.400 ~~17.280~~
Asus 3 év g. A8N-E 21.900 ~~26.280~~ P5LD2 23.800 ~~28.560~~

3év garancia Western Digital HDD-k akciója
80GB 8M 11.800 ~~14.160~~ 320GB SATA 28.300 ~~33.960~~
SATA2, 200G 20.000 ~~24.000~~ 250G 8M 22.400 ~~26.880~~
Hitachi 500GB SATA2, 16 MB cache 70.500 ~~84.600~~
AMD Athlon64 5754 BOX 3000+ 24.000 ~~28.800~~
AMD Athlon64 5919 BOX Venice 3200+ 35.200 ~~42.240~~
AMD Athlon64 X2 4400+ DualCore 110.800 ~~132.960~~
Intel Pentium4 630 3GHz 2MB cache 37.000 ~~44.400~~
Pioneer 110D 8.300 ~~9.960~~ NEC 4550 9.550 ~~11.460~~
SB Audigy4 11.200 ~~13.440~~ X-Fi Extreme 26.200 ~~31.440~~
Corsair 512/400 8.650 ~~10.380~~ 1G/400 19.600 ~~23.520~~
Kingmax DDR2/667 512M 8.800 ~~10.560~~ 1G 17.000
Samsung ML-1610 lézernyomtató 16.800 ~~20.160~~

Chiftec akció pl. BX02HBB (400W) 22.000 ~~26.400~~
tápcok: 400W 9.000 ~~10.800~~ 450W silent 12.600 ~~15.120~~

LOGITECH TERMÉKEK AKCIÓJA !!!
Feltetei szöveg mellé az **eltes szöveg** keretbe az (28% ÁFÁval)
Az árak változhatnak jogi határokig, de nem ritkán vissza is!!
Házhozzáállítás az ország egész területén !!!

SZÍNES FÉNYMÁSOLÁS, NYOMTATÁS A3+ig
2006-BAN IS KEDVEZŐ ÁRON !!!
csak bruttó 90 Ft/A4, 100 oldalról 78 Ft
PROSPEKTUSOK, SZÓRÓANYAGOK stb.
nyomtatásánál további mennyiségi,
viszonyfeladói kedvezmények

nyomtatásnál az első oldal 200 Ft, a többi oldalról 100 Ft

GIGABYTE TECHNOLOGY

Celesztés, 3 év garancia !!!
Üzletünk kiemelt márkaként, a legjobb árakkal, választékkal (hálózati eszközök is!), akciókkal
K8N SLI 20.600 ~~24.720~~ GA-SI 945-P 20.200 ~~24.240~~
7800GTX turbo 110.000 ~~132.000~~ 6600GT 30.000 ~~36.000~~

10%*

Keressd a hétvégi kedvezményt!

* Légy előfizetőnk olcsóbban, fizess elő online a hétvégén!

mediashop.idg.hu

GameStar



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

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!!!

AMD Athlon 64 3000+
Gigabyte K8NF-9 alaplap
AMD Athlon64 3000+ Venice box CPU
2x256MB (400MHz) Kingmax memória
Gigabyte GF 6800 256MB 256bit
1.44 NEC FDD
LG4167 DVDW
160GB Maxtor (8MB) HDD
400W MS Silent táp, 12cm fan
Chiftec BG-0288SL ház
139.900 Ft

AMD Athlon 64 3500+
Gigabyte K8NF-9 alaplap
AMD Athlon64 3500+ Venice box CPU
2x512MB (600MHz) Kingmax Hardcore
Gigabyte GF 6800 256MB 256bit
1.44 NEC FDD
NEC 3540 16x +/- DL DVDWR
200GB Maxtor SATA II (8MB) HDD
LC Power 420W táp, 14cm fan
Chiftec BG-0288SL ház
197.900 Ft

AMD Athlon 64 3800+
Gigabyte K8N-SLI alaplap
AMD Athlon64 X2 3800+ box CPU
2x512MB (600MHz) Kingmax Hardcore
Gigabyte GF 7800GT 256MB 256bit DDR3
1.44 NEC FDD
Pioneer 110D 16x +/- DL DVDWR
300GB Maxtor SATA (16MB) HDD
Chiftec 400W táp, Aktiv PFC, 12cm fan
Chiftec BG-0288SL ház
307.500 Ft



WWW.SILICIUMCOMPUTER.HU

Intel P4 3GHz, 64bit
Gigabyte 8N-SLI alaplap
Intel P4 3GHz, 2MB cache, 64bit box
2x512MB (533MHz) Kingmax DDR2
Gigabyte 6800 256MB 256bit DDR3
1.44 NEC FDD
LG 4167B 16x +/- DL DVDWR
200GB Samsung SATA II (8MB) HDD
LC Power 420W táp, 14cm fan
Chiftec BG-0288SL ház
189.900 Ft

Intel P4 3.6GHz, 64bit
Gigabyte 8P95X Pro alaplap
Intel P4 3.6GHz, 2MB cache, 64bit box
2x512MB (667MHz) Kingmax DDR2
Gigabyte 7800GT 256MB
1.44 NEC FDD
Pioneer 110D 16x +/- DL DVDWR
300GB Maxtor SATA (16MB) HDD
Chiftec 400W táp, Aktiv PFC, 12cm fan
Gigabyte Aurora Alu Ház
379.900 Ft

TFT	Alaplap
17" Acer 1714S, 12ms, 500:1	60.500 Ft
17" Daewoo L1711MN 8ms, 500:1	58.100 Ft
17" Samsung 730BF, 4ms, 700:1	78.900 Ft
19" Samsung 930BF, 4ms, 700:1	103.500 Ft
19" Acer 1916S, 12ms, 500:1	76.900 Ft
20" Acer F-20 Ferrari Led-Lcd 8ms 800:1	197.900 Ft
VideoKártya	Ház / Táp
Gigabyte 7800GT 256MB, PCI-E	99.500 Ft
Gigabyte 6800 OEM 256MB, PCI-E	47.900 Ft
Gigabyte 6600GT 128MB, PCI-E	43.500 Ft
Gigabyte 6600 256MB, PCI-E	29.500 Ft
Gigabyte X1800 256MB, PCI-E	103.500 Ft
Gigabyte X800 512MB, PCI-E	74.500 Ft
Gigabyte X800 GTO 256MB, PCI-E	44.900 Ft
Gigabyte 6800LE 128MB, AGP	41.500 Ft
Gigabyte 6600GT 128MB, AGP	40.900 Ft
Gigabyte X800 128MB, AGP	32.900 Ft
Sapphire X800Pro 256MB VIVO, AGP	75.000 Ft
Logi / Compad	Processzor
Logitech cordless Rumblepad	10.250 Ft
Logitech MX610 cordless laser mouse	12.500 Ft
Logitech LX7 cordless optical mouse	8.500 Ft
Memória	Windows
312MS 400MHz Kingmax, cl 2.5	45.600 Ft
512MB 500MHz Kingmax hardcore	15.900 Ft
512MB 533MHz DDR2 Kingmax	9.700 Ft
512MB 667MHz DDR2 Kingmax	10.550 Ft
Windows	Alaplap
74GB WD Raptor SATA 8MB, 10.000rpm	45.600 Ft
300GB Maxtor SATA 16MB	31.200 Ft
160GB Samsung SATAII 8MB	21.120 Ft

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



AMERICAN CONQUEST DIVIDED NATION

Sajnos vannak rosszindulatú emberek a világban. Egyesek lopnak, mások csalnak, megint mások hazudnak, csak hogy nekik jó legyen. És vannak cégek, amelyek játéknak nevezett programok kiadásával vágják át a gyanútlan vásárlókat.

Erős kezdés, belátom, de keresve se találtam finomabb szavakat arra, hogy érzékeltessem csalódottságom. Mert ugye kezdetben vala az ige és a *Cossacks*. Utóbbiban egy igen kellemes RTS-t tisztelhetünk, az orosz illetőségű GSC Game World csapatától. Szláv pajtásaink aztán „menni Amerika”, ahol az *American Conquest* megjelentetésével kívántak villantani. Elvégre azt senki nem várhatja el az átlag amcsitól, hogy megkülönböztesse az oroszot a porostól, de az talán már jobban megy, ha saját nemzetük történelmét kell újraélni, esetleg újraírni. Hát óriási siker így sem lett belőle, de azért el lehetett játszogatni a kozákos alapokon nyugvó „amerikás” átirattal. Csakhogy akkoriban a naptár éppen átfordult a 2003-as évre, szóval ez nem tegnap volt.

FOLYTATÁSOS REGÉNY

S alig telt el a röpke három esztendő, „máris” itt hever az AC

folytatása: a *Divided Nation*. Igaz, az eredeti fejlesztőgárda átadta a stafétabotot egy új csapatnak, de a program alapjaiban masszívan épít a szláv srácok munkájára. Rögtön hozzá is tehetjük, hogy sajnos. Ami néhány évvel ezelőtt látvány szempontjából szódával elment, az mára körülbelül annyira vonzó, mint egy férfivá operált egykori NDK-s úszó(lány). Olyan szintű lemaradás érhető itt tetten, hogy belegendolni sem merünk abba, mit reméltek ettől a projektől a kiadónál. Javaslom, inkább tartalmi szempontból vizsgálódjunk tovább, mert a grafikát illetően csak egyre jobban behergelnénk magunkat, az pedig csúnya dolgokhoz (és szavakhoz) vezetne. Tehát az AC történelemkéjének záró évében (1813) veszi át a „szót” a *Divided Nation*. Ekkor még élt a buzgalom a brit birodalom vezetőiben, hogy valahogy mégis rábeszéljék a frissen függetlenedett Egyesült Államok népét arra, térjen vissza a boldog nemzetközösség kebelére. New Orleans környékén meg is tárgyalták mindezt – s bár a tettegesség sem hiányzott az angol érvrendszerből, a vörös kabátos

uraknak a végén távozni kellett. A nem sokkal később zajló mexikói konfliktusba szintén beleérthetjük magunkat, amely a mucsácsók és a texasi elszakadói mozgalom hívei között zajlott. Végezetül elérkezünk a klasszikus darabhoz: az amerikaiak igencsak véresre sikeredett polgárháborújához.

Pozitívum, hogy minden oldalról bekapcsolódhatunk a küzdelembe, tehát a Konföderáció mai híveinek nem muszáj az északiak katonáit kommandírozni, mint ahogy az is elképzelhető, hogy valaki a latinos temperamentum híve, és szíve szerint inkább a mexikói hadsereg lovasait vezényelné rohamra.



Vagy a déliek törpealakulatához van szerencsénk, vagy a méretarányal gáz van

VÁRJ, MÍG FELKEL MAJD A NAPI!

Ritkán bonyolódunk technikai élmények részletezésébe, de nem tudunk szó nélkül elmenni amellett, amit a játék installálásakor volt szerencsénk átélni. Első körben majdnem úgy volt, hogy nem is irunk a *Divided Nation*ről, mivel a korongot ugyan felismerte az olvasó, de az installálást már nem volt hajlandó megkezdeni. Természetesen kipróbáltuk egy másik eszközzel is, de az hasonló tüneteket produkált. Már épp vudubábukat kezdtünk gyártani (melyek valamilyen furcsa okból a kiadó prominens képviselőire hasonlítottak), amikor hirtelen feltűnt az képernyőn az installálási ablak. Stopperrel ugyan nem mértük, de körülbelül 10–15 percnyi (!), mellesleg felettébb haszталannak tűnő kerregést követően jutott odáig az olvasó, hogy megnyissa az applikációt. Tehát ha valamelyikőtök arra vetemedne, hogy megveszi a progit, az készüljön néhány szendviccsel, mert a probléma könnyen előjehet másnál is.

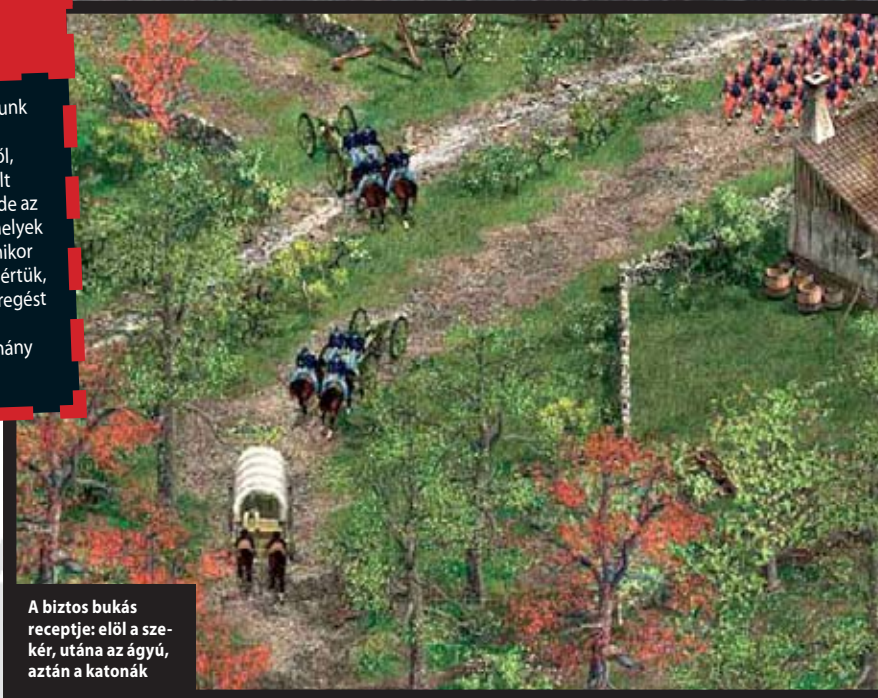
VÁLTOZATOSSÁG - DE MINEK?

Ugyan az eredeti részhez képest lényegesen kevesebb „néppel” találkozunk a *Divided Nation*ben, de ez a néhány csoport tekintélyes mennyiségű, eltérő karakterisztikájú egységeket vonultat fel. Szinte természetes, hogy ezeket a csapatokat korhú egyenruhába öltöztették a készítők, a kérdés már csak az, hogy: ugyan minek? A gyenge látványvilág itt is megbosszulja magát: hiába a gondos kutatás, ha a képernyőn kék masszák küzdenek szürke masszák ellen. A kilenc, hosszabb-rövidebb kampány mellett híres csatákat is tolhatunk, no és ott van a világháló, mint csodálatos lehetőség a társas szórakozásra – de béka legyen egy hatsávós autótű közepén, ha néhány izlésficamos szerencsétlenül kívül bárki arra vetemedne, hogy a *DN*-nel multizzon.

HARC, ÁLLÁSPONT

A harcrendszer jól bevált RTS-alapokon nyugszik: küldetésektől függ, hogy éppen mennyire kell szütyögnünk a parasztok rugdosásával, s mennyit foglalkozhatunk magával a seregek vezetésével. A játék honlapján írott ódát olvasva egy verbéli stratégiai játék képe sejtik fel az emberben, kár, hogy a valóságban mindezt csak erőtlen próbálkozásként érzékeljük. Itt van például a formációk témaköre. Abban az időben a csaták nagy részét az döntötte el, hogy melyik sereg tudott a megfelelő pillanatban és a megfelelő alakzatban támadni. A játékban mindez addig fontos, amíg közel nem érünk az ellenséghez, mivel

A biztos bukás receptje: elől a szekér, utána az ágyú, aztán a katonák



ilyenkor össznépi birkózás alakul ki, és a kicsi a rakáson már nehéz változtatni.

Szintén érthetetlen, hogy a lovasság támadáskor nem testületileg támad, hanem néhány bátor önkéntes előrelovagol, és megpróbálja likvidálni a kijelölt célpontot – a többiek meg hátul állnak, és nyilván jól röhögnek. Az ágyúk nehézkes használatára már ki sem akarok térni... A körülbelül nyolc éve megjelent *Gettysburg!* harmincszor profibban oldotta meg a taktikai elemek beépítését, a morál kezelését, a formációk használatát – igaz, azt valami Sid Meier nevű pernahajder kalapálta össze... Nem sok mentséget tudok találni erre a *CDV*-s produkcióra. Talán annyiban reménykedhetnek a német cégnél, hogy a téma miatt sok amcsi bedől, és megveszi a korongot. Mert lássuk be, nekik nyilván jobban megdobbann a csillagos-sávós szívük, ha a híres alamói ostromot élhetik át a védők szemszögéből – még ha olyan formában is, amilyenben.

POZITÍVUMOK - MERT-HOGY ILYEN IS VOLT

Még mielőtt beleütköznénk az igen csúnya számokat mutató értékelő dobozba, kísérletet teszünk arra, hogy mentsük a majdnem menthetlent. Ha nagyjával is, de azért találtunk pozitívumokat. Egyrészt az igénytelen megjelenítésnek köszönhetően sokezer seregeket is gond nélkül kezel a gép, másrészt akad egy kakuktojásként funkcionáló banda: a kalózok, akikkel ideig-óráig jól elmarháskodik az ember. És képzeljétek, még ezzel sincs vége a piros pontot érő dolgoknak, hiszen a muzsika kifejezetten hallgathatóra sikerült. Az iménti dolgok ellenére a tény tény

marad: a *Divided Nation* egy rendkívül idejétmúlt próbálkozás, egy őskövelet, amely RTS-nek túl ronda, komoly stratégiai játéknak pedig túl sekélyes.

Mi szóltunk, innentől kezdve csak saját felelősségre közelítsetek a programhoz. **-csonti-**

» RTS-NEK TÚL RONDA, KOMOLY STRATÉGIAI JÁTÉKNAK TÚL SEKÉLYES «

HARDVER

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

Több ezer fős összecsapások alatt is vigan hasított.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Kellemes zene	GRAFIKA	3
↑ Történelmi pontosság	HANGOK	8
↓ Borzasztó grafika	IRÁNYÍTÁS	6
↓ „Kicsi a rakás”-effekt	HANGULAT	7
↓ Sekélyes	KIHÍVÁS	7
↓ Ósdi	SZAVATOSSÁG	4

CSONTI VÉGSZAVA:



Viccnem rossz, komoly próbálkozásnak meg szánalmas. Fussatok, bolondok!

» 62%

ÉS A TÖBBI:

Rome: Total War	92%
Imperial Glory	88%
American Conquest	87%

Atomtámadás ellen nem véd...

Északról megérkezett a keleti különítmény



Gangszta-csendélet, pár klón-nőcivel.



Fatalíty nevé szádra ne vedd!

CRIME LIFE: GANG WARS

A GTA 3 kirobbanó sikere óta divat lett gangsztás játékokat fejleszteni. Ugyan még csak mostanában jelentek meg az első komolyabb klónok, és ahogy az lenni szokott, van közöttük jobb és rosszabb is. Sajnos, jelen cikk szereplője inkább az utóbbi kategóriába esik. . .

Pedig az alapokkal nincs gáz: a helyszín Grand Central City, egy átlagos nagyváros, gettóval, bandákkal, miegymással. A főhős Tre, az Outlawz egykor erős, most viszont gyengébb banda tagja, akikre legnagyobb veszélyként a rivális banda, a Headhunterz leselkedik. Ez utóbbi éppen felszállóágban van, így az esélyek még rosszabbak. Nekünk kell megfordítani ezt a folyamatot és visszaszerezni csapatunk hírnevét. Innentől viszont kezdődnek a gondok: szemben a GTA-val, ahol szinte bármit megtehetünk, a CL játékmenegete gyakorlatilag kimerül az értelmetlen püfölsben, bunyózásban. Néha adhatunk ugyan parancsokat társainknak, csak az agyatlan MI miatt ennek semmi értelme. A gépi (un)intelligencia miatt előfordulnak már-már tragikomédiába hajló esetek is, mikor a ránk támadó horda (for teh Horde! – mazu) egy kalimpáló végtagokból és fegyverekből álló masszává alakul át, ahogyan az életünkre török egymásba akadnak-gabalyodnak. Maga a harc is – tehát amiből a játék alapvetően áll – iszonyú primitív: gyorsan verjük ki a fejünkől a Prince of Persia akrobatikus, kecses, halálos ugrásait és mozdulatait – itt van két támadó-, egy védekező lehetőségünk, és egy speciális támadás gombunk, amit akkor használhatunk, mikor maximumra növekszik az adrenalin-szintünk (ez hamar bekövetkezik). Ilyenkor extra erős ütések

vihetünk be. Valós fizikáról persze ne is álmodjunk... időnként, mikor beleütünk ellenfelünkbe, az akkorát repül, mintha egy gumilabdát rúgtunk volna el. Ha a gonosz csúnya bácsi elalélt, lehetőségünk nyílik kivégezni. Igen, a régi jó Mortal Kombat visszaköszön... Kár, hogy az abból ismert fantáziadús kivégzések itt unalmas és cseppet sem változatos akciókba torkolnak.

RONDA ÉS NEM FINOM

A grafika, mint egy ilyen jellegű játék egyik fontos eleme, egészen rosszul teljesít. Magyarán szólva: ronda, mint a bűn. Az összes textúra alacsony részletességű, de legalább teljesen mosott, úgyhogy semmi természetesség, semmi hangulat nem marad meg, hiába nyomatták a fejlesztők a gangsztás témát. Bónuszként még a kameramozgás maradt: hogyan is lehetne másképp, minthogy a kamera automatikusan követi hősünket és az eseményeket, és természetesen mindezt ügyetlenül teszi, így sokszor nem is látjuk, igazából mi történik. A játékmenet küldetés-alapú, vagyis nincsen semmiféle szabadságunk. Ez még annyira nem lenne tragikus, ha kidolgozták volna őket, de az előbb említett bunyózás-központúság miatt tényleg semmi élvezetes nincs

bennük. A küldetéseket átvezetők kötik össze, amelyek vegyesen rendereltek, vagy a játék motorjával készültek. Az utóbbiak, a csúf grafikus engine miatt természetesen szintén rondák, de sajnos a rendereltek sem lettek sokkal szebbek (talán megpróbálták a látványt egy szintre hozni...)

A ROSSZFIÚK ROSSZUL TELJESÍTETTEK

Az egyetlen pont, ahol legalább átlagosan teljesít a program, az a hangzásvilág. A zene ugyan ritka, de elviselhető – a főmenüben szóló D-12 szám kifejezetten jó – és a hangeffektek sem annyira rosszak, mint a játék többi része. Igazából rejtély, hogyan volt képes kiadni a CL-t a Konami. Még ha egy kezdő kiadóról lenne szó, akkor írhatnánk a tapasztalatlanság számlájára, de így semmi sem menti a tettet. Bár konzolokon is megjelent, ott is lehúzták a sárga földig, úgyhogy kétkem, hogy ebből bármiféle nyereségre származna a kiadónak. Felmerül a gondolat, hogy talán ez valami paródia lenne, és csak mi vagyunk a vakok, hogy ezt nem vettük észre, de nem erről van szó – még a Postal-rajongók sem járnak vele jól. Sajnos a játék nagyon gyenge, úgyhogy nem tudom senkinek sem jó szívvel ajánlani. Akik szeretik magukat

kihozni, és mindenük a gangszta-hangulat, azok tehetnek vele egy próbát, de jó eséllyel egy fél óra után még ők is ott hagyják Tre-t, és szánalmas kalandjait.

Uhu

HARDVER

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

Ahhoz képest, amilyen randa, nem volt valami különösen gyors, de lassú se.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

▲ Nem a már unalmasává váló világháború/vietnámi téma	GRAFIKA	4
▼ Gyenge grafika, gyenge játékmenet	HANGOK	7
	IRÁNYÍTÁS	4
	HANGULAT	3
	KIHÍVÁS	4
	SZAVATOSSÁG	3

UHU VÉGSZAVA:



Egész egyszerűen pocské. Aki gangsztas játékkal akar játszani, csak jobbat talál.

52%

ÉS A TÖBBI:

GTA: Vice City	94%
Manhunt	83%
Postal 2	81%

CHICKEN LITTLE

November végén érkezett a hazai mozikba a Disney legújabb egész estés rajzfilmje, a Chicken Little, vagyis Csoda Csibe, amelyhez természetesen a hivatalos játék is azonnal befutott. Azt is megnéztük. De minek?

Okay Oaks bajban van, és csak az alábecsült, népszerűtlen csibe ill. barátai menthetik meg a várost az idegenek inváziójától. A szerencsétlen karakterekből hössé fejlődött rajzfilmfigurák soha ki nem merülő tárháza most megint egy újjal gazdagodott, amivel a filmvásznon semmi gond nincs, de a csatolt platformjátékot már kezdenek igen unalmassá válni. Hiába szeretnivalók a hősök, hiába dolgozik zseniálisan a Pixar, valahogy a rajzfilmekből készült adaptációk nem képesek maradandó élményt adni – még a 10 év körülieknek sem, akiket megcélzottak az alkotók –, mert megint elkövették azt a hibát, hogy teljesen hullék nézik a játékosokat. A *Chicken Little* ugyanis nem más, mint egy mászkáló, ügyességi, lövöldözős játék, de igazából egyik sem, és ezt a keserű felismerést még egy vérbeli rajongónak sem ajánlanánk, aki már remegve várja, hogy kipróbálja kedvenc szemüveges csibéje interaktív kalandjait. Sírás lesz a vége.

MÁR A CSIRKÉK SEM A RÉGIEKI!

A *Chicken Little* legnagyobb részében a hössé váló kiscsibét, illetve néha barátait kell irányítanunk, és egy külső nézetes platformjáték keretében győzelemre segítenünk őket. A 17 nagy pálya során persze eszközöket is kapunk segítségül, mint például a rakéta, jet-pack, a csúzi vagy a jójó. A baj az, hogy a kalandozás semmilyen agymunkát nem igényel,

általában elsöre tisztá, hogy merre kell menni, hova lehet felugrani, vagy bemászni. Mindemellett 2D-s scroll szerű lövöldözős részek, illetve kidobós játék is vár ránk, ahogy halad előre a történet, amelynek részei a filmből kivágott részekkel vannak összekapcsolva (ezek a legjobbak az egészben). A multiplayerben több mini-játék is vár ránk, ezekkel egy ideig el lehet szórakozni, de az ember átlagosan három óra játék után belefárad az egészbe. Pedig a hangulat és a látvány az elején még magával ragadó, de a totálisan önméltó játékmélet, a kihívások hiánya, és az általános ötletelenség igen hamar megmutatkozik. Aranyos csirke ide vagy oda, a *Chicken Little* nem lett jó játék, és kár érte, mert a téma ismét remek lehetőségeket adott, csak a „legyünk kész gyorsan, hogy a mozirajongók a játékot is megvegyék” mentalitás megint közbeszólt.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

40%

FEJLESZTŐ: **AVALANCHE SOFTWARE**

KIADÓ: **BUENA VISTA GAMES**



WORLD CHAMPIONSHIP POKER 2

A póker az elmúlt években egyre népszerűbb játék lett, főleg a Texas Hold'Em hódít egyre látványosabban hazánkban is (Korda „Mammammariama” Gyuri televíziós szakértelmével fűszerezve az igazi). Ha eddig kimaradtunk volna a világ legelegánsabb kártyajátékából, akkor most egy körben bepótolhatunk minden lemaradást.

Persze az első komolyabb akadály, hogy a póker minden formáját pénzben szokás játszani, az adja meg a varázsát. A *World Championship Poker 2* azonban a pénzen kívül mindent megad, amire egy vérbeli játékosnak szüksége lehet, és nagyon jó lehetőséget nyújt arra, hogy kitanuljunk a világ egyik legnépszerűbb kártyajátékának minden formáját és fortélyát. Texas Hold'em, Five Card Draw, Seven Card Stud és Pineapple is játszható ebben a virtuális bűnbarlangban, és az online vagy az eddig ismert egyszerű játékokhoz mérten óriási előrelépés az, hogy virtuális játékosok ellen ülünk le játszani, akiknek arcát is nézhetjük, miközben megnézik lapjaikat. A póker egyik alapvető eleme a blöff, vagyis nem csak a szerencse segíthet nyeléshez, hanem a legmerészebb és legjobban számoló, taktikázó kártyások is nyerhetnek.

PÓKERARCOK ÉS A VAKSZERENCSE

Ez a program kifejlett MI-vel megáldva, vagyis ellenfeleink önálló személyiséggel bírnak, idegesek, ha blöffölnek, vagy éppen zseniális pókerarccal mondják be, hogy: „All In”. Most tehát nem csak a szabályokkal és esélyekkel ismerkedhetünk meg az asztalnál, hanem az élő játék varázsába

is belekóstolhatunk, amelynek alapvető lényege ellenfeleink kiismerése a matematikai esélyek latolgatása mellett. A póker legnagyobb szépsége az, hogy a tudás és a szerencse dönti el, hogy ki nyer a végén, és mindig megmarad az izgalom, mivel sosem lehetünk biztosak semmiben. Virtuális játékosunkat egyébként fejleszthetjük is a játékmélet során, így egyre jobban tud majd blöffölni, és a magabiztossága is nőhet, ha sokat ülünk asztalhoz vele. A titkos kártyabarlangoktól kezdve a tévés pókerversenyekig mindenhol részt vehetünk, és persze nem csak sztori-módban, hanem szabadon is játszhatunk. Összességében tehát remek játék lett a Point of View legújabb munkája, csak épp az hiányzik belőle, ami a legfontosabb. A pénz.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

85%

FEJLESZTŐ: **POINT OF VIEW**

KIADÓ: **GRAVE ENTERTAINMENT**

TIPPEK TRÜKKÖK

SZERKESZTŐI JEGYZET



WOW!

Nicsak, már meg is kezdődött az a Boldog Új Év, amit oly nagyon kíváncsultunk egymásnak. A hó mondjuk esik, az idő rettentő, de legalább van ürügyünk, hogy kihagyjuk a hajnali kocogásokat és inkább a gép előtt tengődjünk, nem igaz? A töletek özönlő leveleket elnézve nem tudtuk nem észrevenni, hogy a legtöbbben a teljes játékkal kapcsolatban kértek segítséget. Ettől a hónaptól kezdve tehát igyekszünk kicsit elibe menni a problémának, és az újság elején, a teljes játékot bemutató cikk keretében igyekszünk némi előzetes segítséget adni. (Lám, a tippet hős gerillái már oda is beszívárogtak, mindent szemmel tartunk!) A másik dolog, hogy sokan kértek cheatket, trainereket – ami persze így helyes, ezért vagyunk itt, de felhívánk minden kedves egybegyűlt figyelmét, hogy ha sürgősen kell a segítség, érdemes önjáró módon elkattogni bizonyos weboldalakra, melyekről még annál is hamarabb lerántható a megoldás (nevezetesen cheat, trainer), mint ahogy gyors reagálás Berkenyénk segíthetne. A bizonyos oldalak listáját egy csinos kis dobozban megtaláljátok a KV szoftver hasábjain. Persze aki imád levelezni, ne fogja vissza magát, csak épp megemlítetük, nem tesz semmit.

THE CHRONICLES OF NARNIA

1 A 7-es küldetés trükkje

A 7-es küldetésnél (amikor egy szűk ösvényen menekülünk, hátunk mögött az elzárt farkasokkal) nem elég, hogy megvárjuk, amíg az egyik hód kirágja az akadályt, mert kevés lesz hozzá az idő. Mikor megjelenik a visszaszámoló farkas-csík, vissza kell mennünk a pálya elejére, és a lezárt kapun át kell lelőnünk az ordásokat, így megáll a számláló.

2 Gyűjtsük a cuccokat

Az érméket, pajzsokat gyűjtőgeszük szorgalmasan, és a szobrok életre keltéséről se feledkezzünk meg, mert ezekből tudunk újabb képességeket vásárolni. Ha azonban nagyon kemény a pálya, inkább hagyjuk őket a fenébe, és koncentráljuk arra, hogy sikerüljön megcsinálni a küldetést.

3 Legyünk résen

Figyelniük kell a harc közben arra, hogy a program milyen új feladato-

kat jelöl ki a pályán, hiszen, ha ezeket kihagyjuk lehetetlenül nehéz lesz a játék, vagy éppen lehetetlen. Ezért, ha nagyon nem boldogulunk, akkor ajánlatos az újratöltés után vizslatunk mindent, hátha valamit előzőleg nem vettünk észre.



Ha egy ellenfél nagyon ütögeti az éppen kiválasztott testvért és nem tudunk tőle megszabadulni, akkor váltsunk gyorsan egy másikra. Ilyenkor rögtön arra jönnek az ellenségek, így az előző addig levegőhöz jut. Ez olyankor is jó, ha emberünk nagyon legyengült, viszont a többiek még nem, így ők folytathatják a harcot.

4 Megfelelő embert...

Ha közelharccra kerül a sor, elsősorban Petert érdemes bevetni, mert ő a legerősebb. Távolsági lövésekhez értelemszerűen Susant. Viszont Lucy-t szinte értelmetlen harcba küldeni, inkább csak gyógyígtassunk vele.

GENE TROOPERS

1 DNA-gyűjtés

Miután lelőttük a ránk támadót, mindig azonnal szedjük fel az utána maradó DNA-maradványt, mert egyrészt fejlesztési pontokat kapunk érte, másrészt, ha nem mi vesszük fel, akkor az ellenség fogja, aki még erősebb is lesz tőle!

2 A nagyfiúk vigyáznak magukra

Társainkra nem kell különösebben figyelniük, tekintve, hogy sorsuk előre programozott. Ha le is lövik őket, utána leporolják magukat és folytatják a harcot.



Ha hirtelen azt vesszük észre, hogy társaink sehol sincsenek, és erről nem kapunk valami külön értesítést (magyarán, nem a történet alapján maradtak el), akkor haladjunk tovább és nyugodjunk meg, mert bár lemaradtak, a játék hamarosan újra mellénk „teleportálja” őket.

3 Vigyázzunk a robbantókkal

Az alacsony termetű, tömzsi GT-egységekre nagyon figyeljünk oda, és még időben lőjük le őket, mert robbanóanyagot szállítanak. Ha elérnek hozzánk, akkor nekünk bizony anyi.

DUNGEON SIEGE 2

1 Az ideális csapat

Az ideális csapat egy közelharcosból, egy távolsági fegyverrel operálóból, egy harci-, és egy természeti mágusból áll. Ha ilyen összeállítást használunk, alkalmazni tudjuk a különböző Set-tárgyakat, és útközben újabb képesség-ajtókat nyithatunk. Ugyan mindegyik karaktertípust helyettesítheti egy



Mivel többen jeleztétek, hogy nem egészen világos ez a jó herceg-sötét herceg kavár (például az, hogy ha a játék végén megnyírjuk a Vezírt, miért kerültünk egy képzeletbeli világba a sötét herceggel) ezért Berkenye barátunk volt oly jó és most elmeséli nektek. Még véletlenül sem lővünk le poént, úgyhogy aki akarja, álljon fejen és úgy olvassa!

POP 3 SZTORI

Ugyebár a Sötét Herceg való-
jában csak a mi lelkünkben él,
mint egy gonosz alteregó. Idő-
vel elhatárolmasodott feltevének a
gonoszság, a szerencse és a szeretet háttér-
be szorult a sok harc miatt – ennek, és az
Idő Homokjának felfedezése következtében
„bőjtött teszt” a Sötét Herceg. Őt azonban
csak úgy lehet legyőzni, ha megfosztjuk az
erejét tápláló gonoszsgától. Az a képzelet-
beli világ csak a Herceg elméjében létezik,
és mivel a Sötét Herceg itt tanúzik, csak
itt pusztíthatjuk el. Valójában csak saját
magunkkal viaskodunk. A gonoszsg
feltehetőleg elmeskednie kell a jósgónknak.



Ne fukarkodjunk a potion-ökkel, és mindig legyen náunk tartalék

állat is, de a hősök sokszínűsége nagyobb előnyt jelent.

2 Barátunk, a szerencsemalac

Amennyiben nem találunk elég sok érdekes tárgyat, akkor ajánlatos egyik karakterünket „szerencsemalaccá” kineveznünk. Legalkalma-

CHEAT DV ZE MONZ POP: THE TWO THRONES

A kódok beírása előtt csak a törünk legyen a kezünkben, másodlagos fegyver nem. Pause, majd gépeljük be a megfelelő kombinációt:

Titkos „babacsörgő” fegyver:

2x [Balra] 2x [Jobbra] [Fel] 2x [Le] 2x[Fel] [Le] (Ehhez előbb könnyű fokozaton végig kell vinni a játékot!)

Titkos telefon fegyver:

[Jobbra] [Balra] [Jobbra] [Balra] 2x[Le] 3x[Fel] [Le] 2x[Fel] 2x[Le] (Ehhez előbb normál fokozaton végig kell vinni a játékot!)

Titkos karhal fegyver:

[Fel] [Le] [Fel] [Le] [Balra] [Jobbra] [Balra] [Jobbra] [Fel] [Le] [Fel] [Le] (Ehhez előbb nehéz fokozaton végig kell vinni a játékot!)

Titkos láncfűrész:

2x [Fel] 2x [Le] [Balra] [Jobbra] [Balra] [Jobbra] [Fel] [Le] [Fel] [Le]

sabb erre egy ember közelharcos. Csak öt alkalmazzuk ládák, hordók, szekrények kinyitására. Nagyobb kincslelőknél még azt is meg érdemes megpróbálnunk, hogy elteleportálunk a városba, ott elénekeljük a jólét énekét, újrasmélteljük az idézési kiáltást, majd utána nyitjuk fel a ládát. Ezt olyankor sem árt megtennünk, mikor elmegyünk átvenni egy befejezett küldetés jutalmát.

SACRED: UNDERWORLD

1 Fejlődj, mééég

A játék kampányában a Purgatori névre hallgató legelső városban fogadjuk el a küldetést, amelyet hid második emeletén kapunk. Egy csontváz akar tőlünk többször is pénzt kölcsönkérni. Tegyük meg neki ezt a szívességet, mert cserébe minden alkalommal képesség-, és tulajdonság pontokat kapunk.



Bár szegény a futás, de hasznos! Egy esélytelen küzdelemből inkább távozzunk sietősen, ne haljunk hősi halált.

2 Galád árusok

Soha ne adjuk el egy szett darabját, amelyre nincs szükségünk, egy árusnak, ugyanis csak töredékét kapjuk meg a valódi értékének. Cseréljük el inkább interneten egy olyan szett darabjára, amelyet hasznosítani tud a hősrünk.

FABLE

1 50-es szorzó

Ha szeretnénk hihetetlen mennyiségű tapasztalati pontot szerezni, akkor fejlesszük ki a mana pajzsot. Ha aktív, életerőnk helyett a manánk fog fogyni amikor bekapunk egy találatot. Ha elég ügyesek vagyunk, ötvenszeres tapasztalat szorzót is elérhetünk!

2 Golyóstrollok

Ha trollal találkozol és közelharcos vagy, ne félj közel menni hozzájuk. Így „csupán” a taposásukat kell kibírnod, a dobálást nem. Ha jól csinálod, még az XP szorzót is fel tudod nyomni.



A jobb fegyverekre mindig rakjunk fel extra sebzsét a kövek segítségével!

3 Egyszerre csak egyet

Már az elején döntünk el, mik szeretnénk lenni: harcosok vagy mágusok. A kettő együtt sajnos nem nagyon megy, különösen a játék elején nem. Csak olyan dolgokat fejlesszünk ki, amiket valóban használni fogunk.

4 Védj magad!

Ne felejtse el, hogy nem csak csapkodni tudsz, hanem védekezni is. Leginkább egy az egy elleni harcokban érdemes használni, hiszen így szinte minden támadást ki tudunk védeni.

VEGYES CHEATEK

NFS: MOST WANTED

A kódokat az intró után kell begépelni, azon a képernyőn, ahol a „CLICK to Continue” felirat látható, mielőtt a menübe lépünk. Ha helyesen gépelted be, egy ablak fog felugrani, ami leírja, mit is aktiváltál éppen.

castrol

elérhető a Castrol SYNTEC Ford GT a bónusz kocsi

burgerking

elérhető a Burger King speciális eseménye a Challenge Series-ben

iammostwanted givemethego

új kocsi
kinyitja a GTO-t

CHRONICLES OF NARNIA

Az összes gyerek életének feltöltése: tartsd nyomva az [L]-t, majd nyomd le a [Le], [Bal], [Bal], [Jobb] gombokat játék közben. Csak gamepaddal működik!

Teljes warmth: amikor egy új helyszínrre érkezel, mentse el a játékot, majd indítsd újra. A warmth ezután teljesre fog tölteni.

CHICKEN LITTLE

Válaszd ki az Extras menüponton belül a Cheat Codes-ot. Négy dobozt fogsz látni egy-egy képpel. Ezeket tekerd úgy, hogy a csalásoknak megfelelő sorrendben legyenek!

Sérthetetlenlenség:

baseball, baseball, baseball, póló

Nagy láb:

sapka, kesztyű, kesztyű, sapka

Nagy haj:

baseball, ütő, ütő, baseball

Nagy fej:

sapka, sisak, sisak, sapka

Papír gatya:

ütő, ütő, sapka, sapka

Napszemüveg:

kesztyű, kesztyű, sisak, sisak

Fehérnemű:

sapka, sapka, póló, póló

COLD WAR

Játék közben tartsuk nyomva az [ENTER]-t, majd nyomjuk le a...

[I] Láthatatlanság

[O] Isten mód

STARSHIP TROOPERS

A játékot indító .exe fájl mögé ird be: -devuser és aztán indítsd a játékot. Ezután játék közben a tildével (~) bármikor lehozhatod a konzolt, ahova beírhatod a cheateket:

god

halhatatlanság

ammo

rengeteg töltény

hud

eltünteti a hudot

speed <#>

a játékos sebességét lehet változtatni. A # értéke alaptól 1

evileye

minden lény automatikusan meghal, akire ráirányítjuk a célkeresztet

Help

még több cheat

A trainerrel működő cheatet nem a hagyományos módon aktiváljuk, hanem a trainer programot (ami általában egy .exe file) bemásoljuk a játék könyvtárába, majd ez indítja el a játékot. Ezután a játékban a trainer beprogramozza a megfelelő gombokra a megfelelő cheatet – nekünk csak a kiválasztott billentyűre kell bökniünk, és máris aktív a kód. A trainer programokat a CD/DVD mellékleten találjátok meg.

GUN

Milyen jó is a vadnyugaton kalandozni... sörétet integrálni a rézbőrűekbe, lóháton szelni a vadont. Ésatöbbi. Talpon maradni azonban nem olyan könnyű – íme egy kis segítség.



Lóval jóval gyorsabb

Egy lórerős, négy pata meghajtású

A ló (mint tudjuk) igen hasznos állat. Nem csak azért érdemes a játékban a hátára pattanni, mert gyorsabban tudsz helyet változtatni, hanem amíg él, különös módon kizárólag őt fogják érni a banditák töltényei – gyakorlatilag golyófogóként üzemel. Ha még most sem értenéd: amíg él a lovad, te nem sebződsz. A fíling és a valóság-hűség érdekében élete újratöltődik, ha egy kicsit félreállsz védett helyre. A [Shift] gyakorlatilag ostorként üzemel. Nyomva tartva paripánk vágat, nyomogatva pedig egyenesen szárnyal. Érdemes odafigyelni a „lóméterre”, ami az élelcikod körül jelenik meg. Amikor árnyalatot vált, akkor biztathatod ismét a gyorsabb vágásra anélkül, hogy élete csökkenne.

A játék vége felé, mikor a bányába érsz, egy sínpályán közlekedő ágyút kell kezelned. Talán nem elég egyértelmű, de bármikor leszállhatsz, hogy összegyűjtsd a whiskey-s kulacsokat és töltényeket.

FŐMUFTIK



Hoodoo Brown

Nagy füstöt csinálnak a csatlósai az egész szalon tűzbeborításával. Őket még az ajtóból intézd el, ott legalább van egy kis fedezék, még látni is lehet valamit, belesétálnak a puskádba. Magát Hoodoot nem nehéz kinyírni, csak a QuickDraw módot érdemes használni ellene. Azonban egy egyszerű trükkkel meggyorsíthatod a folyamatot. Hoodoo a második emeleten rejtőzött el. Alapesetben arra a szintre érve egy hosszabb drámajelenet után le kell számolnod vele, ám ezt kikerülheted, ha nem mész be a szobába, hanem továbbmész a harmadik emeletre. Könnyű rátalálni a lépcsőre, mert vörös tapéta van a falakon. Szóval, ha ügyes vagy, onnan az átvezető animációk kihagyásával tudsz végezni a főszereplővel.



Dutchie

Vele a vonaton fogsz találkozni, miután elvonszoltad a sínekről Soapy-t, a széftörőt. Itt veheted hasznát annak, hogy a lovad élete újratöltődik. Mikor már minden banditát elintéztél, rohanj el Dutchie elé és FPS nézetben lőj bele pár tárat. A vonat végéinél nem lát, nem tud eltalálni, így itt ki tudod magad fújni. Néhány dinamit is segíthet, ha van nálad, esetleg keress olyan pozíciót, ahonnan ő még nem találhat el, de te őt igen.



Thomas Magruder

Ő a végső ellenség, rendesen meg is fog izzasztani. Segédeiből is sok akad, de fedezékből dinamittal őket még könnyen elintézed, pláne ha kihasználod a terepen szétszóró TNT-s hordók jótékony hatását. Aztán végül szembetalálsz magad a félszemű, zsíros, szivarozós csókovály, aki ráadásul trendi páncélinget is visel. Ennélfogva töltényeid nem fognak rajta (bárhova is célzol). Remélhetőleg nem használtad fel a dinamitos nyilaidat korábban, most ugyanis csak ezekre lesz szükséged. A sziklapadló bizonyos helyein fekete, füstölő krátereket találsz. Magruder folyamatosan a nyomodban van (a jobb alsó sarokban lévő térképen kövesd a mozgását és maradj fedezékben) de intézd úgy, hogy amikor egy ilyen kráteren sétál át, lőj arra egy robbanó végű nyilat. Néhány után megelégsz a dolgot és továbbáll máshova. Ha elfogyna a nyíl, használd a dinamitjaidat, bár azokat időben kell eldobnod. Ha eddig megvagy, vedd elő a távcsöves puskádat és célozz a fejére. Ennek eredménye egy szép adag dinamit lesz, amit a fejedre akar szórni. Úgyesen találod el őket még a levegőben, úgy időzítve, hogy összemoljon az a szikla, amin ő áll. Ha kifogytál a távcsöves lövedékből, használd a QuickDraw módot, és folytasd tovább a fejlődés-dinamitrobbantás kombót, amíg ki nem nyírod.



Hollister

Miután megölte szerencsétlen indián barátodat, bosszút kell állnod rajta. A sziklák közt rohagálva nem sok hasznát veszed az FPS nézetnek, inkább tömöd tele puskagolyókkal az arcát, hát-ha szebb lesz tőle. Amikor menekülőre fogja a dolgot, igyekezz távol maradni tőle. Használd ki, hogy öngyilkos akcióra készül, és azelőtt robbantsd fel a dinamit rúdait, hogy közel érne hozzád.

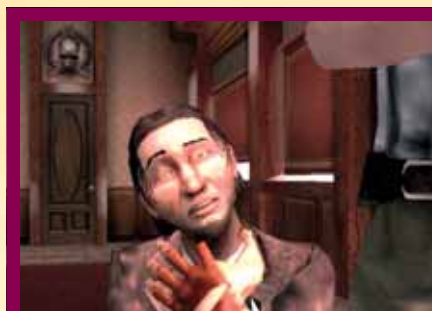


Reed

Ő ölte meg Jennyt. (kicsinálták Jenny-t?! – mazur) Lóháton vonul ellened, úgyhogy keríts egy jószágot gyorsan Te is, akad néhány a hajóroncs körül. Ha elpusztult szegény pára, szállj át másikra, mert addig nem tud sebezni Reed. Nagyjából ugyanazon az útvonalon megy végig mindig, úgyhogy elég fedezékbe vonulni és lesni rá, ha például nincs elég lőszered. Közelebbről alkalmazd csak a QuickDraw-t, távolabbról nagy puskákkal szórd.



Érdemes minden mellékküldetést elvégezni



Mutatóujj nélkül nehéz a puskát elsűtni



FPS nézetben jobban tudsz célozni

Piros az igazi

Hiába hiszed azt, hogy pontosan célzol, csak akkor sebzelt a töltényeiddel, ha a célkeresztet fehérről pirosra vált. Ez még akkor is igaz, ha látszólag takarásban van az ellenség

FONTOS APRÓSÁGOK

Élj mellékesből

Legyél jó fiú, és végezz el minél több mellékküldetést. Ezeket leggyakrabban a Wanted plakátok, vagy olyan emberek adhatnak, akik feje felett valami olyan felirat látható, ami nem az aktuális főküldetés szerint keresett személyre utal. Empire Cityben például ilyen a Federal Marshall, vagy Dodge City-ben Tod. A begyűjtött pénzt a Shopkeep vagy Trader feliratú csókáknál válthatod be új fegyverekre, QuickDraw (FPS) nézet hosszának növelésére.

Aranybánya

Utad során több helyen találkozol majd aranyrögökkel – finoman szólva. Ezeket a kizárólag a Dodge City árusánál kapható Pickaxe csákánnyal fejtheted ki. Sok zse űtheti a markod, ha megszenvedsz vele.

Betyárkerülő

Ha banditákkal találkoznál a vadonban, inkább vágtsd tovább, ne állj le harcolni velük, kivéve ha valamiért pénzre van szükséged és épp van nálad elég pia...

Bónuszok

Reed páncélos lovát és egy robbanó golyókat lövő ágyút is szerezhetsz, ha minden mellékküldetést elvégzel.

STUBBS THE ZOMBIE

Manapság már a zombik élete sem egyszerű. Nincs egy perc nyugtunk sem, mindig jön valaki aki az „életünkre” tör. Vagy mire. Ez nem is csoda, főleg akkor, ha a városka összes lakójából igyekszünk zombit csinálni... Hogy ne kelljen egyhamar visszatérni rideg sírunkba, íme néhány hasznos tipp.



Nem csak a különböző tereptárgyak mögött tudunk elrejtőzni, hanem a sötétebb helyeken is.

Ugróiskola

A játék során csupa lövöldözős ellenféllel találkozunk. Mi ugyebár nem tudunk lőni, de szerencsére hatalmasat tudunk ugrani. Ha egy puskás ellenfélnek rontunk neki, érdemes ugrálva haladni felé. Így nemcsak kevésbé talál el, de hamarabb a közelébe tudunk férközni. Érdemes már a játék elején begyakorolni, hogyan kell ugrásból agyat harapni!

Ipiapacs!

Ha több ellenféllel kerülünk szembe, és nincs más kiút, mint nekikrontani, csalogassuk őket magunkhoz. Ezt a következőképpen tehetjük meg: menjünk a közelükbe, és mikor észrevesznek, gyorsan bújjunk fedezékbe. Ilyenkor





A civilek ugyan nem sebeznek sokat, de ha meg akarjuk enni őket, nem is ellenkeznek. Amikor gyorsan akarunk életet tölteni, őket együk meg először.

csak 1-1 katoná indul felénk, nem az egész csoport.

Robotkomák

Amíg mi sem bántjuk a robotokat, addig ők sem bántanak minket. Ezért vigyázzunk tömegpusztító fegyvereinkkel, nehogy a robbanás hatósugarába essen egy másina. Ha mégis ellenünk fordul egy gép, érdemesebb a zombijainkra bízni, legalább az utolsó ütések, ugyanis nagyot robbannak.

Pihenőidő

Amikor nem sérülünk, akkor egy idő után elkezdünk gyógyulni. Ha harc közben már a felénél jár életpontunk, és még legalább két ellenfél él, akkor érdemes elfutni. Bújunk el valahol a közelben, és várjuk meg, míg újra feltöltődünk. Szerencsére az ellenfelek nem regenerálódnak, így elég ha két pihi között csak egyet-kettőt bemosunk nekik, hamarosan megfekszenek.

Én vagyok a fegyver

A különböző testrészeink dobálása remek móka, ráadásul felettebb hasznos. Bátran használjuk mindegyiket, hiszen könnyen, gyorsan újra tudjuk őket tölteni. Azért sem érdemes tartogatni őket, mert a nagyobb ellenfeleknél

úgyis kószál pár civil, hogy biztosítsák a municiónkat.

Rendőrörs

Amikor a rendőrségen a kezünkkel kell kommandóznunk, és megszálltuk a kiszemelt zsarut, véletlen se vegyük elő a fegyverünket! Ekkor ugyanis feltűnik nekik, hogy egy kéz van a fejükön, és elkezdenek ránk tüzelni. Mindaddig érdemes inkognitóban maradni, amíg meg nem nyomjuk az ajtót nyitó kapcsolót.

A farm

Rengeteg ellenfélbe botlunk ezen a pályán, ráadásul csoportosan mászkálnak. Könnyedén kiiktathatjuk őket, ha a kukoricásban maradunk. Ahhoz hogy biztosan ne találjanak meg minket, rohagáljunk össze-vissza. Mikor egy-egy farmer a tábla szélére megy, esetleg bemelegszik a sűrűjébe, kíméletlenül csapjunk le rá!



A gépfegyver állások kezelőit mindig érdemes megszállni a kezünkkel.

Az örült tudós

Sok rohagálás vár ránk, amikor a laboros pálya végén belefutunk a repülő, energiapajzsos tudósba. Ahhoz hogy lefegyverezzük, rohanjunk a terem közepére, és nyomjuk be a 4 piros gombot. Fontos, hogy ne próbáljuk meg egyetlen körberohanással végignyomkodni mindet! Kettőt intézzünk el, majd vonuljunk vissza életet tölteni. Utána elintézhethetjük a másik kettőt is. 4-5 kör után már nem repül többet a fehér köpenyes barátunk.

FEGYVERHASZNÁLAT

Robbanófej

A fejünket csak nagyobb tömegek ellen érdemes bevetni, és távolról. Véletlenül se felejtsük el, hogy nem tudjuk kilométerekre elgurítani, mert egy idő után magától felrobban.

Újratöltési költség: 5-8 agy

Mászókéz

Talán ez a legegységibb mind közül. Segítségével könnyedén leirhatjuk akár a tetőről lövöldöző ellenfeleket is. Másik hasznos funkciója, hogyha közelről rádobjuk valakire, és utána rögtön leváltunk róla (alapból [X]) akkor az illető meghal. Ez különösen jól jön, ha kevés az életerőnk, és már csak egy ellenfelünk van.

Újratöltési költség: 1 agy

Bélgránát

Nagyobb csapatokat is könnyedén kifűthetünk a segítségével. Nagyon közelről ne használjuk, mert minket is ugyanúgy sebez. Szinte sosem éri meg megvárni míg magától robban, ezért a detonációt hajtjuk végre magunk (Jobb egérgomb lenyomásával).

Újratöltési költség: 2-3 agy / db

Gázosítás

Ha körülvesz az ellen, akkor érdemes kiereszteni magunkból a felgyülemlett gázmennyiséget. Ezzel egy rövid ideig bekábítjuk az ellenfeleinket. Ilyenkor azonnal ugorjunk neki ellenfeleink agyának, és kezdjük el zabálni őket!

Újratöltési költség: 4-6 agy



A játék utolsó nagy csatája sem egy perc, de azért annyira nem hosszadalmas. A lényeg, hogy mindig álljunk be egy oszlop mögé, és ott várjuk be az enniváló ellenfeleket. Amikor már megvan a három gránátunk, akkor érdemes elhajítani őket a boss pajzsfalára. Ha nagyon nagy gázba keveredünk, akkor fussunk be az egyik hátsó szobába. Ide valószínűleg követni fog egy adag ellenfél, de ha kieresztjük magunkból a felgyülemlett gázt, akkor nyugodtan falatozhatunk belőlük.

KEMÉNY CSÁVÓK

A játék során 3 különböző hétköznapi ellenség okozhat nekünk különösebb fejfájást. Érdemes rájuk előre felkészülni, hogy tudjuk miként kell őket könnyen legyűrni!



Láncfűrészes Józsi

Az erős csontozatú, láncfűrésszel felszerelt emberek úgy hatolnak át a zombi testeken mint kés a vajon. Ám ez fordítva is igaz, ha sikerül belőlük zombit csinálnunk, akkor egy igen erős bajtársra teszünk szert. Ezt pedig úgy tehetjük meg, hogy odacsaljuk, ahol rengeteg zombi bókál, és amíg velük foglalatokodunk, addig szépen lassan kifáraszthatjuk egy-két hátulról bevitt csapással. Amikor már teljesen kifáradt – szédeleg – akkor nyugodt szívvel együk meg az agyát.



Tank

Szerencsére nincs túl sok belőlük, és inkább csak a játék vége felé tűnnek fel. Ha könnyen és gyorsan szeretnénk lerendezni őket, akkor célozzuk a tornyot! Dobjuk a fejünket a tank eleje felé, így a robbanás hatósugara eléri a kezelőt is. Még 1-2 bélgránát a tetejére, és meg is hal a kezelőszemélyzet. Esetleg még a kezét használva szálljunk meg egy rakétavető katonát, akinek mindössze két lövésébe kerül a tank elintézése.



Repülő muzikusok

Talán a legkellemetlenebb ellenfeleink közé tartoznak a jatpackes éneklő zenészek. Szóval, ha találkozunk egy fejünk felett cirkáló énekes pacsirtával, ami feltűnően nagy és még lö is ránk, fújjunk visszavonulót. Dobjunk el a karunkat, és szálljunk meg a legközelebbi puskás embert, akivel könnyedén leszedhetjük. Viszont, ha elég ügyesek vagyunk akkor egy jól irányított dobással, egyetlen bélgránáttal elintézhethetjük őket. Még csak el sem kell őket találni, elég ha a közelükben robbantjuk fel.

A kártyához jár!

- 10% kedvezmény a GameStar tábor részvételi díjából
- * 15% kedvezmény a Burger Kingben
- soron kívüli meghívás az olvasói bétatesztre
- karácsonyi dedikált GameStar



GS előfizetőknek 3500 Ft/év,
nem előfizetők részére 10 000 Ft/év

*És még sok-sok további kedvezmény, kattints a www.priorcard.hu/gsvipcard.html weboldalra!

Kártyarendelés a mediashop.idg.hu-n!



Új Év

Infopatika

MP3
DIGITAL

Új Árak

Változatlan minőségben!

www.infopatika.hu

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

ON TIPPEK

KERESKEDELEM TIPPEK

Argon Prime és környéke

Kereskedni a játék elején az argon és a boron szektorokban érdemes kizárólag, már a közeli déli paranid szektorok sem biztonságosak, valamint repu hiányában egy ideig garantált, hogy leszállni sem engednek.

Universe Trader képzés

Trading Software MK3-mal már magától tud kereskedni a hajónk, csak ne szálljunk bele innentől kezdve. 8-as szintet elérve már Universe Traderré válhat, azaz szektorok között is üzletelhet.

Méretkülönbségek

Hajóknál az S/M/L jelzők a kezdeti felszerelést mutatják, a váz tulajdonságai nem ettől, hanem az altípustól függenek (pl. a Raider mindig sebességre gyúrt változat).

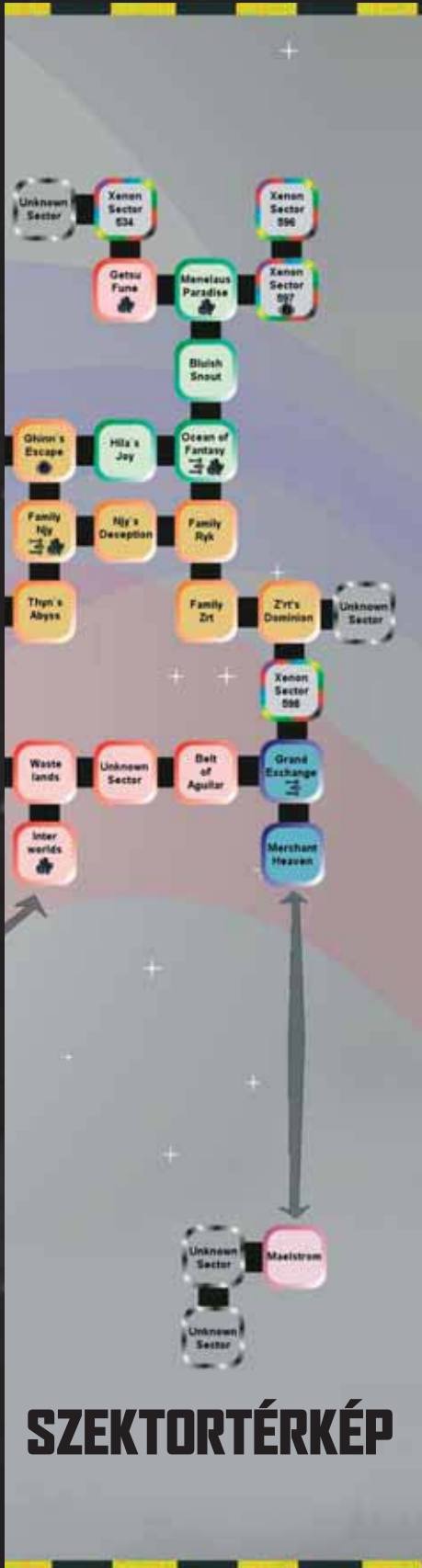
Ezzel ellentétben gyáraknál az L/XL már a termelési sebességet takarja.

Gyarak flotta helyett

Egy jól elhelyezett, a környéken hiánypótlónak számító gyár jóval hatékonyabb és idegkímélőbb is, mintha ezért a pénzért Universe Tradereket futtatnánk, és ugyan kell hozzá forgatóke is, utána ezt még javíthatjuk a termelési lánc továbbépítésével, míg egy kézben nem lesz minden.

Gyarak telepítése

Ha nincs TL osztályú hajónk gyártelepítéshez, akkor béreljünk egyet. Egy környékbeli kapitányt szólítsunk meg, hogy szállítani akarunk valamit. Innentől kezdve minden kapun amin áthalad, csengetnünk kell – viszont mi vezényelhetjük. Dokkoltassuk be, és vegyük meg rá az állomást, majd vitessük a célhelyére.



A célpont előtt cikázó négyágú jelzés mutatja mindenkorú útirányát a sebesség alapján, így könnyen elé célozhatunk.



Ismeretlen szektorban ha térkaput vagy gyárakat keresünk, kövessük a látszólag semmibe tartó civil hajókat.

HARCI ÉS EGYÉB TIPPEK

Javítás csak ésszel

A hajókról az egyes kütyüket is le lehet lőni. Kivételesen az alól a hajtómű, a sebességünk a hajtótest állapotától függ. Pénz szűkében 90% fölé nem érdemes javítani, mert ott már úgyis hozza a maximális hajtóerőt.

Gépfoglalás

Ha nem lövünk csillagpor állagúra egy hajót és kiugrik belőle idejében a pilóta, akkor megszerezhetjük. Ehhez 70 százalékos hull környékéig impresszív pusztítás kell, utána pedig már csak a környékét sütögessük. Érdemes a drágábbakra menni, mert a kicsiknél is ugyanannyi reput veszítünk az adott fajnál. Xenon hajóknál persze ne számítsunk 50:1-nél jobb capture arányra (sem).

Hajó begyűjtése

Megüresedett hajóhoz repülünk közel, kiszállás ([Shift]+[E]), majd a hajó közelében megjelenik a Claim funkció a menüben. Másik módszer a kalóz bázisokon aranyárban kapható System Override szoftver, ami alapban illegális, ráadásul nem is sokkal kényelmesebb.

Tárgyak felszedése

Az űrben lebegő tárgyakat, pl. a lelőtt ellenfelek után maradó rakétát könnyedén felszedhetjük, csak repülünk neki viszonylag lassan bármilyen irányból, de nyitott csomagterrel ([O]). Vigyázat, a pajzs ilyenkor inaktív!



Ha az autodokkoló épp nem menne, kérjünk leszállási engedélyt és kövessük a jelzőfényeket.



90 százalékos hull alatt a hajók elkezdnek lassulni.

ONIMUSHA 3

Az irányítás megfelelő konfigurálásához sajnos nemigen tudunk tanácsot adni, még mi is sírógörcsöt kapunk, ha eszünkbe jut. Álljon itt azonban néhány tipp azon bátraknak, akiket mindez nem rettentí el.



Bármikor, amikor mágikus tükör kerül az utunkba, mindig fejlesszük a fegyverünket, páncélunkat.

Mágikus támadások

Igaz, hogy ha mágiával megerősítettet támadunk, pillanatok alatt elhullik az ellen, de mégsem érdemes bevetni ezt a különleges képességünket. A mágikus támadások ugyanis pontból mennek, amiket az ellenfelekből gyűjtünk össze. Tartogassuk a manánkat a bossokra, hiszen ellenük sokkal jobban kell mint a hétköznapi monsztrák ellen.

Nyilátadó

Ha Jacques-kal veszünk fel valamit, amit inkább Samanosukenak adnánk, akkor ezt a lila varázstükrök segítségével át teleportálhatjuk. Szinte bármit el tudunk így küldeni a másik karakterünkre, kivéve néhány kulcsot

Nehézségi szintek

A játékban alapból nem tudunk nehézségi szintet választani, de egy kis trükkkel ez is megoldható. Ha könnyű fokon szeretnénk tolni, haljunk meg háromszor egy pályán. Ha a nehéz fokra akarjuk, vigyük végig normál módban a játékot. A pokolian nehézhez vigyük végig úgy a játékot, hogy be van kapcsolva a critical mode.

Gyógynövények

Érdeemes inkább növényeket rágcálni ha kevés az életünk, mint az elsősegély csomagokat elhasználni. Legfőképp azért, mert a csomagok száma limitálva van, ellentétben a gyógyfűvekével. Azokból bármennyit össze lehet szedni, még az ellenfelek is dobnak nekünk párat belőlük.

Cowboyruhaszamarúj

Samanosukenak két különleges rucija van: egy cowboyfelszerelés

ONI KÖVEK LELŐHELYEI

- Japán 1582 - Mt. Hiei**
Miután megszereztük a kapukulcsot és találkozunk Samanosukével. A kő a ház tetején lesz.
- Franciaország 2004 – Sewers**
Egy dobozban, a szobában, amelynek kódja 314.
- Japán 1582 – Senshuu Sakai**
Egy dobozban a tengerparton. Használd a tündért hogy megkaparintsd.
- Franciaország 2004 – Notre-dame**
Az egyik szobában, miután bementünk a sárga standba.
- Undersea Temple 1985**
Miután legyőztük Genma Ranmarut, be tudunk lépni a kék zónába. Használd a liftet, utána pedig a tündéretet, hogy átmenj a két hézagon. Itt lesz a doboz amiben a kő van.
- Franciaország 2004 – Boulogne Zoo**
A laboratóriumban.
- Japán 1582 – Azuchi Castle**
Amikor elkezdődik a pálya, menj át a falon lévő lyukon.
- Franciaország 2004 – Eiffel Tower**
A pálya elején rögtön menj jobbra.
- Gyakorló tekercs – Chain Critical**
Vidd végig a Chain Criticalt és megkapod az oni követ jutalomként.

ERŐ KÖVEK LELŐHELYEI

- Párizs 2004 – Arch of Triumph**
Az első szinten, egy dobozban.
- Japán 1582 – Mt. Hiei**
A főkapu után egy dobozban.
- Párizs 2004 – Sewers**
A csatorna végén nyisd ki a bezárt ajtót egy kulccsal, a kő a piros ládában van.
- Japán 1582 – Senshuu Sakai**
A mólónál van néhány kölépcső, aminek a közelében egy szoba bejárata található. Menj be ide, és már meg is találd a követ rejtő dobozt.
- Japán 1582 – Naban Ship**
A hajón megütközünk néhány zomi katonával, melyek közül az egyik elereszt egy tündért. Használjuk a kis szárnyast, hogy elérjük a vitorla tetejét, ahol a kő van.
- Undersea Temple 2004**
Miután megütköztünk Gertrude-dal, Samanosuke be tud menni a piros ajtón, ahol a követ rejtő doboz van.
- Franciaország 2004 – Mont-Saint-Michel**
Miután megszereztünk a „Sun Crest”-et, lesz egy szoba, amiben találunk egy ecospiritet és egy dobozt, melyben a kő lapul.
- Franciaország 1582 – Mont-Saint-Michel**
Azon a sarkon, ahol a 2. „sötét birodalomba” tudunk bemenni, lesz egy genma növény a vaskapu mögött. Ez alatt rejtőzik az a bizonyos doboz.
- Gyakorló tekercs – Deflect Critical**
Vidd végig a Deflect Criticalt és megkapod az oni követ jutalomként.



Egy puzzle megoldása.

és egy panda jelmez. (Ritka alkalmakkor hordja őket...) Ahhoz, hogy az elsőt megkapjuk, csupán végig kell vinnünk a játékot normál nehézségi szinten. A másodikhoz minden Oni traininget meg kell csinálni, és végigvinni a játékot. Emellett még meg kell csinálnunk az Oni training minijátékot is.

Hosszabb vég

A játéknak van egy hosszabb záróvideója is annál, mint amit alapból látunk amikor végigvisszük. Ahhoz hogy ez jöjjön elő, össze kell gyűjtenünk az összes mellényt a játék során. Persze, ha ennyire nem vagyunk fanatikusak, akkor megnézhetjük a játék filmjeit a install könyvtárán belül az image\movie mappában.

most még több csengőhang, kép, játék...

Még több játék még több mobilra



www.bublo.hu

TÖBBSZÓLAMU CSENGÉSEK

GSP xxxxxx => 1785

SMS ára: 400 Ft. - (500 ÁFA-val)

Pop		
Stevie Wonder	Happy Birthday	20217
Sheryl Crow	Good Is Good	20216
Natasha Beddingfield	Unwritten	20211
Les Rythmes Digitales	Jacques You Body	20210
Kistehén Táncczenekar	Feri Elvitte A Kabátom	20207
Kajagoogoo	Too Shy	20204
Juanes	La Camisa Negra	20203
Jamiroquai	Seven Days	20202
Banarama	Venus	20194
Backstreet Boys	Just Want You To Know	20193
Aventura	Volvio La Traici	20192
Aventura	Un Beso	20191
Aventura	You're Lying	20190
Aventura	Our Song	20188
Aventura	La Boda	20187
Aventura	Obsesion (Dance Mix)	20186
Kozmix	Kell Még Egy Szó	21206
Mariah Carey Ft. Jermaine Dupri	Get Your Number	21205
The Pussycats Dolls	Stickwitu	21234
Bebe	Micsoda Nő Ez A Férfi	21143
Ashlee Simpson	Boyfriend	21140
Durch Den Monsun	Tokio Hotel	21139
Madonna	Hung Up	21138
Groovehouse	Mit Ér Neked	21217
K'Maro	Histoires De Luv	21215
Mom's Favorite	Amit Életnek Hívunk	21214
Animal Cannibals & CCSElőször	Mindenki Béna	20289
Baby Gabi	Ha Újra Kezdehetném	20288
Hip Hop Boyz	Part A Tő Szélnél	20284
Kanye West (Ft. Jamie Foxx)	Gold Digger	20283
Zsedenyi Adrienn	Újhold	20277

Dance/Disco

Szabi Duo	Kar-A-Lábé	20218
KFT	Afrika (Shane 54 Szavanna Remix)	20206
Crazy Frog	Popcorn	20198
Armand Van Helden	My,My,My	20185
Royal Gigolos	Self Control	21204
Sterbinszky & Zola	Queen Of Chinatown	20279
Belga	Szerelmes Vagyok	21142
Dj Newl & Jay Cortez	Performance	20285

Funk/Rnb

Rihanna	Pon De Replay	20213
Pussycat Dolls Feat. Busta Rhymes	Don't Cha	20212
Lemar	If There Is Any Justice	20209
Black Eyed Peas	Don't Lie	20195
Amerie	1 Thing	20184
Gwen Stefani	Luxurious	21237

Rock

T.A.T.U.	All About Us	20219
Keane	Everybody's Changing	20205
Hoobastank	The Reason	20200
Green Day	Wake Me Up When September Ends	20199
Bloodhound Gang	Foxtrot Uniform Charlie Kilo	20196
Shakira	Don't Bother	21203
The Rasmus	Sail Away	21202
Son Of Dork	Ticket Outta Loserville	21235
Tokio Hotel	Schrei	21233
Hooligans	Menj Tovább	21216
Backstreet Boys	I Just Want You To Know	20287
Bloc Party	Two More Years	20286
Kelly Clarkson	Behind These Hazel Eyes	20282
N/A	Nickelback- Photograph	20281
Rammstein	Benzin	20280



Küldd el másnak is!

Ha más telefonra szeretnéd küldeni, akkor a szokásos kódok után még annak a telefonszámát is be kell írnod, akinek küldöd. Ez a szám a 36-al kezdődik -ez Magyarországot jelenti- majd a körzetszám -ami 20, 30, v. 70- és jöhet a szám. (Pl: GSP 11785 36301234567). A 36 elé NE! üss "+" jelet!!

TOP VALÓS CSENGÉSEK

GSA xxxxx => 0690 629 000

BOULEVARD OF BROKEN DREAMS	GREEN DAY	10082
AMERICAN IDIOT	GREEN DAY	10079
GET BUSY	SEAN PAUL	10088
IT'S YOUR LIFE	Hrutka Robert - JAMIE WINCHESTER	10037
NUMERAKIRÁLY	IRIGY HÓNALJIRIGY	10054
CRAZY	K'MARO	10084
ARVA FIÚ	RONY	10009
LONELY NO MORE	ROB THOMAS	10098
FEMME LIKE U	K'MARO	10087
SUBARU IMPREZA 2003 WRC	AUTÓK	3094
HORSE	AUTÓK	3007

SMS ára: 799 Ft. - (999 ÁFA-val)

TOP JÁTÉKOK

SMS ára: 799 Ft. - (999 ÁFA-val)

GSJ xxxxx => 0690 629 000

10154	10170	10125
FELIX az örödfőke	ninja király	Karomatix
10174	10122	10151
Furi UFO-duó	Kosárlabda	
10175	10176	10177
ALPHAMAN	ANDROMEDA	URVIHAR
10178	10187	10202
Bike King	CHYRON KOVEL	Dentek 13
10204	10189	10190
Rémálom az Elm utcában	ADRENALIN	B-terv OPERÁCIÓ
10191	10194	10192

Játékra alkalmas telefonok kódjai:

- Minden színes kijelzős NOKIA
- Motorola: T720; T722; V220; V300; V400; V500; V600
- SonyEricsson J300i; K300i; K500i; k600i; K700; k750i; T230; T290; T610; T630; Z600;
- Siemens: S55 L55 M55 MC60 C60 C62 C65 CF52 C75 SX1
- SHARP: GX10 GX10i GX20 GX30 D500

Új év új játékok

TOP POLI CSENGÉSEK

GSP xxxxx => 1785

NOX	FOROGJ VILÁG	10472
TIESTO	ADAGIO FOR STRINGS	10710
RONY	ARVA FIÚ	10491
50 CENT	CANDY SHOP	10380
AKON	LONELY	10573
ARASH	BORO BORO	10534
ZSÉDENYI ADRIENN	MINDHALÁLG MELLETEM	10141
BRITNEY SPEARS	ANTICIPATING	1039
IRIGY HÓNALJIRIGY	NUMERAKIRÁLY	10103
KISTEHÉN TÁNCZENEKAR	SZAJBER GYEREK	10395
L.L. JUNIOR	RÁBSZOLGALÁNY	10493
FILMZENE	MACSKAJAJ	1299
MORRIGONE	THE GODFATHER	1300
MORRIGONE	ONCE UPON A TIME IN THE WEST	1311
FILMZENE	CARIB-TENGER KALÓZAI	1535
MORRIGONE	A JÓ A ROSSZ ÉS A GSÚF	1199
FILMZENE	RÓZSASZÍN PÁRDUC	1163
ROMEO AND JULIETTE	LES ROIS DU MOND	2038
METALLICA	NOTHING ELSE MATTERS	1138
KISTEHÉN TZ SZAJBER GYEREK (NAKSI BR. MIX)		10834

SMS ára: 400 Ft. - (500 ÁFA-val)

ÉREDETI HANGOK, ZENÉK

GSA xxxxx => 0690 629 000

SMS ára: 799 Ft. - (999 ÁFA-val)

Green Day	She (Chorus)	13495
Green Day	Are We The Waiting?	13489
Simple Plan	Welcome To My Life	10211
Green Day	Wake Me Up When September Ends	10208
Craig David	Rendezvous	10182
Craig David	Johnny	10165
Craig David	Fill Me In	10142
David Gray	Disappearing World	10137
Despina Vandi	Gia	10050
Sean Paul Ft. Sasha	I'm Still In Love With You	10093
K'maro	Crazy	10084
Dorina	Instant Nő	10002
Rob Thomas	Lonely No More	10098

Eric Prydz	Call On Me (Rad.E)	10250
Drunkenmunky	Calabria (Radio Mix)	10249
D.O.N.S. Feat. Technotronic	Pump Up The Jam	10246
Brooklyn Bounce	Crazy (Single Mix)	10244
Blue Lagoon	Break My Stride (Rad.E)	10243
Tiesto	Adagio For Strings (Rad.E)	10321
Richard Grey Pres. Gate 54.	What A Feeling!	10307
Armand Van Helden	My My My	10234
Sonique On Tomcraft	Another World (Rad.E)	10323
Virus Incorporation	Heaven Is A Place On Earth	10281
Tomcraft	Loneliness (Rad.E)	10278
Tiesto Feat. Bt	Love Comes Again (Rad.E)	10275
Scotter	Suavemente (Rad.E)	10268
Scotter	Shake That! (Rad.E)	10267
Royal Gigolos	No Milk Today (Radio Mix)	10265
Royal Gigolos	California Dreamin' (Clubhouse)	10264
O-Zone	Dragostea Din Tei (Original)	10262
Sean Paul	We Be Burnin'	10210
Sean Paul	Gimme The Light	10148
Melody Boys	Részeg Vagyok Rózsám	10320
K'maro	Femme Like U	10087

Brandy	The Boy Is Mine	10199
Twista	So Sexy	10195
Fat Joe	Safe To Say	10186
Kano	Remember Me	10181
Kano	Reload It	10180
The Streets	Has It Come To This?	10154
Goldie Lookin Chain	Half Man, Half Machine	10151
The Streets	Get Out Of My House	10147
Fat Joe Feat. Nelly	Get It Poppin'	10146
Fabulous	Can't Let You Go	10132
The Streets	Blinded By The Light	10131
Brandy	Afrodisiac	10122
Majka	Tündi Búndi	10004
Jay-Z And Linkin Park	Numbencore	10101
Sean Paul	Like Glue	10097

Green Day	Basket Case	13490
Eleven Hold	Ha Így Allunk, Arra	10286
The Darkness	I Believe In A Thing Called Love	10159
Jet	Are You Gonna Be My Girl?	10125
Linkin Park	Breaking The Habit	10083

The Drifters	Under The Boardwalk	10207
Michael Buble	Sway	10198
Michael Buble	Put Your Head On My Shoulder	10179
Michael Buble	Mack The Knife	10171
Ray Charles	I've Got A Woman	10164

Csengőhang- játékok és háttérkép letöltéséhez küldd a megfelelő kódszót, ami megtalálható a kategóriánál, és a választott hang- játékokat szöközzel elválasztva a kód melletti telefonszámmal! (pl. GSP 1138 a 1785-ös számmal) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted. Figyelem: aktív WAP hozzáférés szükséges! Inforon: Digitaria Rt (1) 328-5063 (normál hívás)

© DreamWorks' Shrek2 TM & © 2004 DreamWorks LLC Published by Eurofun & DTR
 © Madagaszkár TM & © 2005 DreamWorks Animation L.L.C. Published by Eurofun
 © Comics © GoComics. Garfield © Paws, Inc. All Rights Reserved

vagy valami rabházféléből! A problémám az, hogy addig elmegyek velem, míg előttem el nem megy egy alak sárga ruhában, meg félig kopaszon! De utána próbálok balra menni (a félelem jelzőt közepén tartani még sikerül is), de valahogy mindig jön egy alak és vége! Hiába állok meg! Ja jobbra is mentem ott ugyanez a helyzet! Szerinted már a vége felé járok?

Követni kellene, amit Carla mond. Ha jön a rab, azonnal állj meg, csak akkor indulj el újra, amikor Carla mondja. Fordulj balra, menj tovább, húzd a folyosó jobb oldalára és ha jön egy rab, megint merevedj le. Amikor többen is felfigyelnek Carlára, akkor már nincs mit tenni, rohanj. Amúgy nagyjából a játék utolsó negyedében járhatsz.

GAMEBABY[KILLITE]

GTA: SA

1. Hogyan kell mind a két kézbe fegyvert rakni (pisztoly, micro SMG)?
 2. Hogyan csökkentsem az izom szintemet? Mert egy csajjal szeretnék fegyvertanon lenni, de azt mondja, hogy túl izmos vagyok.
- 1. Ha azzal a fegyverrel eléred a maximális skill szintet, akkor lesz**

belőle dupla. Persze ez nem minden fegyverre igaz.

2. Miután lement a fat szinted, ne egyél és fuss sokat. Mentés nélkül, mert úgy sokkal gyorsabban fogy a muscle.

N. GÉZA

SW: KOTOR

Nem régiben vettem elő a Star Wars: KotOR-t, amit csak egyszer akasztottam ki, de most eldöntöttem, hogy végigviszem a sötét utat is, csak felmerült bennem a kérdés, amire remélem választ kapok: elég-e ha csak szorgalmasan gyűjtögetem a dark side pontokat, vagy kell valamit tennem? (mondjuk nem szabad elmenni a Dantooine-ra a jedi kiképzésre, vagy a Korribeanon nem mindegy, hogy melyik mester mellé állok...)

Elég csak dark side pontokat gyűjtögetni egészen odáig amíg a Star Forge melletti bolygón a templomban Darth Bastila ellen kell harcolni, ott kell a megfelelő dialógusokat választani, és megölni mindenkit, aki ellened és Bastila ellen fordul.

FAQ

N. András

Helló! Lenne egy kérdésem a NFS2-höz melyik jobb gép a Nissan Skyline vagy a Subaru?

Szerintem az NFS 2 idején még nem is léteztek ilyen kocsik. Egyébként meg az a jobb, amelyik gyorsabb, jobb az úttartása, vagy jobban gyorsul. Ezt mind kiírja a program...

K. Levente

Nekem ATI Radeon 6600 Extreme GT van az jónak számít?

Hát, mivel ilyen kártya szerintem nem létezik, így igencsak büszke lehetsz magadra, ha Neked mégis van egy ilyen...

Olivér

Azt szeretném megkérdezni, hogy hogyan lehet zenéket betenni a Need For Speed: Most Wantedbe? Vagy lehet egyáltalán?

Nem lehet.

William Killjoy

Mit kell tennem a Battlefield 2-ben, hogy megkapjam a speciális fegyvereket? **Fegyvereket csak online lehet „unlockolni”, ranked szervereken.**

Maxi2000

A Fable-ben a „Temple of Avo” környékén lévő kardot hogyan kell kihúzni a kőből? Mert az erőmet maximumra felraktam, italokat ittam, 3000 erőm van, és nem tudom sikerülni!

Nem csak erő kell hozzá, hanem minden erővel kapcsolatos tulajdonságnak maximális szinten kell lennie. Amúgy meg nem is túl jó kard, nem érdemes vesződni vele.

DonFrigo

Hali mi a különbség a dobozos Need For Speed: Most Wanted és a Black Edition között?

A BE változathoz jár egy bónusz DVD, amin a játék fejlesztésének háttérképe pillanthatunk bele (interjúk, forgatói munkák, stb.), illetve van két új autó és egy új játékmód is benne.

J. Dávid

Hogyan lehet épületeket lebontani (pl.:lakókocsit)?

Meg kell ragadni egy munkást és az épület melletti kis bomba ikonra dobni. (remélem játékról beszéltek... - mazur)

AMIKOR TIVÉSZITEK 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!

H. TAMÁS

GOthic & SUFFERING

1. A Gothic nevű játékban, ha magasról ugrunk le (pl. egy óriási hegyről), nyomjuk folyamatosan a jobb, vagy a bal iránygombot és így túlélhetjük a legnagyobb esést is.
2. A Sufferingben ha pont a legnagyobb csata közepén kell újratáraznunk, de már felénk tartanak a monszták, akkor kezdjük el tárazni, majd hirtelen vetődünk (Q, vagy E) egyet oldalra és már is tele van a tárc.

E. GERGELY

NFS: MOST WANTED

1. A Most Wantedben ne pazaroljuk a pénzt autók vásárlására, inkább ha legyőztük a főellenséget, válasszuk ki a kocsját és a megmaradt pénzből tuningoljuk halálra. (Jó, és addig menjünk a kis Puntóval? Na ne... - Berkenye)
2. Ha sok zsaru van a nyomunkban, keressünk a térképen egy épületet, ami tele van üvegekkel. Törjük be az üvegeket, és az épületből hajtunk fel egy busztor tetéjére. Ide nem tudnak feljutni. Ha Milestone-t megyünk, könnyedén megcsinálhatjuk az idős missziót és a vérdíjat, mert körülöttünk a zsaruk összetörik egymást. Csak parkoljunk le és kényelmesen várjunk.

KEE-BORG

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

1. Az olyan küldetésekben, ahol high score-okat kell megdönteni, úgy lehet elérni legkönnyebben a pontszámot, ha csúszás közben nyomunk flip trükköket (esetleg grabet). Na és ott van még a revert. Ennél sem lesz olyan átkozottul nehéz dolgunk. Egy félcsőben, miután kidobattuk magunkat jó magasra, pont amikor földet értünk, megnyomjuk a revert gombját. Ekkor még kombóban bírunk maradni, ha gyorsan nyomunk egy manuált. Ez a két módszer különösen jól jön akkor, ha már máshogy semmiképp nem tudjuk összehozni a hön áhított pontokat.
2. Magas pontszámok elérésére van még egy lehetőség. Nyomjunk gyakran special-trükköket. A menü options, edit tricks menüpontban tudjuk őket szerkeszteni. És ezek a trükkök is csak akkor érnek valamit, ha legalább 5000 pontot érnek (fejenként!). Persze fontos még az is hogy egy trükköt ne túl sokszor ismétlegessünk, mert akkor egyre kevesebbet fog érni, és ez igaz a special trükkökre is!
3. A 2. pályán (San Fransisco) van egy rejtett küldetés. Van a pályán 3 festő. Az egyik egy sirályokkal teli, vízbe nyúló tornác közepén fest egy táblát. Ha végigcsúszunk a korláton az egyik szélétől a másikig (egy kombóból!) akkor a tornác leszakad, a festő letrája megbillen, és egy cápa ugrik elő a vízből. A festő pedig kétségbeesetten kiáltozik segítségért a táblába kapaszkodva. A dolgunk annyi hogy a tornáccal szemben lévő hosszú szegélyen elhelyezkedő kögolyó rögzítő huzalain kell csúszni. A kögolyó elsodorja a cápát és már kész is a küldetés. Gurulhatunk tovább.

H. TAMÁS

GOthic

Szeretnék megosztani a Gothic rajongókkal egy apró érdekességet. Ha a játékban éjszaka nyomunk egy F gombot, és körülnézünk az égen, akkor sok helyen olvasható a csillagokból kirakva, hogy KSO.



MÉLYVÍZ

SZERKESZTŐI JEGYZET



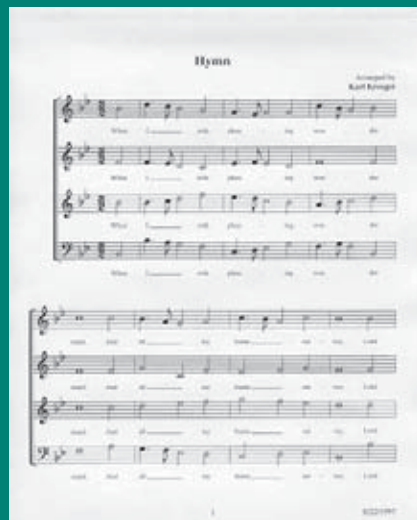
Boldog új évet kívánok! Azért hihetetlen, hogy megint elment egy év. Még fantasztikusabb, ahogy fejlődik a technika – erről úgy győztem meg magam a minap, hogy kipróbáltam a Need for Speed 1 Special Editiont, majd betöltöttem mellé a most megjelent Most Wantedet. Gigantikus különbség, ég, és föld, tűz és víz – mindamelllett, hogy az első rész minden idők legszebb és legrealisztikusabb játékának lett kikiáltva. Mindössze 10 év telt el a két alkotás között. Mi lesz vajon 10 év múlva? Jó lenne már tudni azt is, mi lesz a jövő héten persze, de még ezt sem lehet megmondani. Annyit viszont elmondok, hogy mi mindent tuszoltunk aktuális Mélyvíz rovatunkba.

Egy régóta várt, igen átfogó teszt első felvonását készítettük el, melyben a Ti 4200-as kártyától kezdve, napjainkban is kapható, bruttó 50 ezer forint alatti VGA-kat vetettük össze AGP és PCIe fronton. Kipróbáltuk továbbá, hogy a manapság egyre divatosabb lézeres egerek mennyire állják meg a helyüket a játékok világában. Gyu mester rávilágít, hogy mit tud a Creative legújabb gyöngyszeme, míg Mesterfogásunk rovatunkban ezúttal megismerkedhetek néhány jobbfejta Registry-tisztítással, és egy néhány Firefox kiegészítéssel. Kellhet még valami? Nos, talán a teljesen megújult Vásárlási Tanácsadónk!

ZeroCool

ZENEI GUGLI

A napokban indul(t) a Google új szolgáltatása, amely nem más, mint egy internetes zenei katalógus. A Google Music az előadó, a lemez, a dal címére vagy annak részleteire keresve is kidobja a megfelelő találatokat. A fájlinformációk mellett az előadóról és a stílusról is részletes információt tudhatunk meg. A kiválasztott dalokat aztán a tervek szerint rögtön meg is lehet vásárolni a kapcsolódó online zeneáruházak megjelenő linkjeire kattintva. A tervek szerint ráadásul gondoltak az „igazi világban” élőkre is, mivel olyan szolgáltatást is terveznek, amelyben olyan hagyományos boltok is megjelenének, melyekben a keresés pillanatában készleten van az adott dalt tartalmazó CD vagy DVD.



ÚJ INTEL LOGÓ

Változik az Intel logója. A jó öreg, megszokott Pentium márkanévnek is búcsút mondhatunk majd lassan, lesz helyette Core és Viiv. Jövő évtől új szemléltetve igazodva kettéválnak a kifejezetten számítástechnikai célú processzorok és a médiacenterekbe, szórakoztató eszközökbe szánt lapkák. A számítástechnikai vonalon valószínűleg a kétmagos Yonah processzor lehet az első, mely már nem Pentium néven lát napvilágot. A lapka – az egyelőre nem hivatalos hírek szerint – Core néven kerül forgalomba. Ezt követően a kétmagos Intel változatok Core Duo, míg az egymagosak Core Solo névre hallgatnak majd.

A Viiv elsősorban a multimédia-centerek márkanéve lesz, ahol a lényeg nem (csak) a teljesítményben, hanem az esztétikumában rejlik. A tervek szerint a márkajelzést olyan hardverek nyerhetik el, amelyek technikailag (kétmagos processzor, online videózás, tévzés és zenehallgatás, távirányítás) és esztétikailag (nappalikban is kulturált kinézetű, nem feltétlenül számítástechnikai jellegű formatervezés) is megfelelnek egy teljesen új trendnek.



XBOX 360 FELTÖRVE

Napokkal a játékgép megjelenése után crackerek máris feltörték a konzol másolásvédelmét.

Az interneten máris terjedni kezdtek olyan játékkópiák, melyeket ugyan még nem lehet lefuttatni, ám annak demonstrálására kiválóak, hogy igenis létezik mód a lemezek „feltörésére”. Az Xbox 360 által használt DRM technológia ráadásul a kalózok közleményei szerint egy teljesen átlagos, nyílt forráskódú szoftverrel játszható ki, mely a világhálón bárhol megtalálható.

A „szabad programozók” Team PI nevű csoportja szerint a feltörésekkel és azok nyilvánosságra hozatalával a céljuk csupán a demonstráció, azonban úgy vélik, más kalóznak nagy könnyítést jelent módszerük használata. Egyelőre azonban nem tudni pontos részleteket magáról a módszerről, amivel a töréseket megoldották, ezeket a hírek szerint „földalatti módszerrel” osztják meg más kalózzal (aluljárókban dumálgatnak róla? – mazur). A hírhez kapcsolódik még az az érdekesség, hogy szemben a sikeres európai és amerikai bemutatkozással, az Xbox 360 fogadtatása meglehetősen hűvös volt Japánban.

Megjelenése utáni első két napon „csupán” 62100 darab kelt el belőle a szigetországon, amely a világ második legnagyobb konzolpiaca.



KÖZÖS MICROSOFT ÉS MTV CSATORNA

A két gigász egy új tévécsatorna, az Urge alapjait vetette meg egy nemrég aláírt megállapodással. Ez egy olyan digitális zenei csatorna lesz, amely Windows Media Playeren keresztül lesz fogható. Több mint két millió dal és több szerkesztett műsor lesz hallható ezen a csatornán. Ezt a digitális zenei forrást, szolgáltatást az Apple iTunes zeneportál versenytársának szánják. Az Urge hivatalosan a CES 2006-on, Las Vegasban indul majd el.



IE7 MÁR A VISTA ELŐTT

Várhatóan márciusban, jóval a Vista megjelenése előtt kipróbálhatjuk majd az Internet Explorer 7 publikus béta változatát. Fontos ez a tesztelés szempontjából is: jelenleg csak a fejlesztőgárda és egy szűk tesztelői kör próbálhatja a böngésző új szolgáltatásait. Az IE7-ben nagyon fontos lesz a biztonság, az eddigi zónákat átalakítják, azok jelenlegi állapotban ugyanis könnyen manipulálhatók. Maga a böngésző alapvetően a Vistára lesz optimalizálva, így egyes funkciói csak a 2006 végén megjelenő operációs rendszerrel együtt működnek majd teljesen, ennek ellenére több, az XP felhasználók által is kihasználható újdonság várható a programtól. Márciusig ráadásul a fejlesztőknek van még némi idejük tesztelni a nemrég megjelent 1.5-ös Firefoxot is, amely még mindig az Internet Explorer legnagyobb vetélytársának számít.

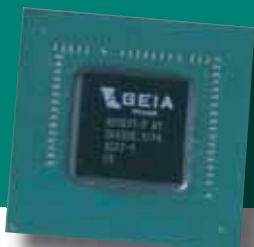


NVIDIA ULI HÁZASSÁG

Az NVIDIA felvásárolta az innovatív megoldásairól híres ULI-t, amely az alaplap chipsetek piacának egyik kisebb szereplője volt a közelmúltban. Ezzel a lépéssel további csatározásokra készítheti az ATI-t, amely nagy előnyre tett szert az NVIDIA-val szemben az olcsó alaplap lapkakészletek piacán, mindemellett az SLI-t a Centrínóhoz hasonló márkanévvé teheti. Ez elég hátrányos lehet az ATI számára, mert főleg az olcsó alaplapok piacán elterjedtek az ULI southbridgei (még Crossfire alaplapokban is), illetve a Crossfire révén maga is érdekelt az SLI-szerű technológia elterjesztésében. A felvásárlás 52 millió dollárjába (mintegy 1,04 milliárd forint) került a cégnek.

CSIPEK HAVONTA 20 MILLIÁRD FELETT

Bármilyen hihetetlen, a világ összesített csip eladásai októberben felülmúlták a 20 milliárd dollárt (4000 milliárd forint), amely elemzők szerint legfőképp a fogyasztó-elektronikai eszközök egyre növekvő piacának és csip-használatának köszönhető (számítógépek, mobiltelefonok, mp3 lejátszók, digitális kamerák). A félvezető ipar globális éves bevétele 2005-ben várhatóan 228 milliárd dollár lesz, amely 6,8 százalékkal több, mint tavaly volt. Ehhez „egészséges”, 90 százalékos termelt árú felhasználás járul hozzá.



KALÓZOKAT FOGTAK BUDAPESTEN

Egy angyalföldi bérház egyik melléképületében működött az a „lemezmásoló nagyüzem”, melyre a minap csaptak le a rendőrök. Egy meg nem nevezett forrásból kapott fület követően a rendőrség „bűncselekmény elkövetése közben” érte tetten a 23 éves hölgyet és társát, egy 33 éves fiatallembert. A belső udvar melléképületében csaknem 5100 illegálisan másolt CD-t és DVD-t találtak.

Az „üzem” már régóta működhetett, és kiterjedt infrastruktúrával rendelkezett. A filmeket, játékokat és zenéket összesen hat számítógépen sokszorosították, és nyomtatóból is hat állt rendelkezésre, melyek segítségével a borítókön kívül a lemezek felületére is az eredetivel közel azonos minőségű grafikákat nyomtattak. Az elkészült CD-ket általában piacokon próbálták értékesíteni.

A VIII. kerületi kapitányságon szerzői jogsértés gyanújával folyik a nyomozás a két vádlottal szemben, egyelőre annak kiderítése folyik, pontosan mennyi film-, zene- és játékkiaadó „károsult” az ügyben, és mi lehet az okozott kár összértéke.

(Képünk csak illusztráció)



Rövid hírek SZOFTVER

Az Aardvark Digital kémiaoktató programja, a Periodic Table Free v2.0 új változatához érkezett. A progij a periódusos táblát használja ismeretterjesztésre.
www.paulalanfreshney.com

A Commodore-korszak legnagyobb klasszikusainak egyike volt a Boulderdash. PC-s „újraalkészítése”. A Boulder Remake v1.8.5 néven immáron ingyen beszerezhető a játékos kedvűeknek.
www.caiman.us/scripts/fw/f2107.html

Egykoron a Boulder Dashnál is nagyobb legenda volt Commodore-on az Impossible Mission. Ezt a programot is újraírták PC-re, Impossible Mission Annihilation néven juthatunk hozzá.
www.origo.hu/szoftverbazis/

Akik CD/DVD írásra is használják gépüket, minden bizonnyal örülnek a híres-neves CD-író program új változatának. A Nero 7 Premium 7.0.1.4 letölthető a honlapjáról.
www.nero.com

Live CD kedvelőknek ismét jó híreink vannak: az egyik legjobb rendszer, a Knoppix v4.01 DVD letölthető és használható.
www.knoppix.com

Megjelent a grafikai kártyákat tuningoló progij, a RivaTuner Free v2.0 158-ás változata is.
www.nvworld.ru

Trójai-, kém- és hasonló gonosz programok elleni védelmet nyújt, alkalmas spyware, adware, worm, hijack, keylogger, IE Toolbar, BHO és hasonló kártevők azonosítására és legyilkolására on-line frissíthető adatbázissal. Itt a SpywareTerminator.
www.spywareterminator.com



6 MEGAPIXEL IDEHAZA

Immár itthon is elérhető az eddig csak kémfotókon látott Xcute DV2, mely igen futurisztikus külsővel dicsekedhet. Az elforgatható kijelző aljánál egy 6 megapixeles optika figyel. Talán nem túlzás azt mondani, hogy ez már inkább fényképezőgép, mint mobil. Az igen jó minőségű képeken kívül MP3-at hallgathatunk, vagy akár MPEG4 videókat játszhatunk le, ráadásul a TV-kimenetnek köszönhetően nagyban is visszanezhetjük a rögzített felvételeket. A képeket egyébként a nem túl nagy, 20 megás belső memórián tárolhatjuk illetve (SD Mini formátumú kártyákon), melyből pont most jelentették be a 2 gigabájtos változatot is.

www.xcute.com

NOKIA BÖNGÉSZŐ

Megszokhattuk már, hogy a Nokia szinte vagonszámra ontja magából az újabbnál-újabb telefonokat. Am jelen esetben nem egy készülékről van szó, ugyanis a Nokia 770 Internet Tablet mindenre képes, kivéve a telefonálást.

A Linux alapú gép méretes kijelzővel rendelkezik, mely igen jól jön a weboldalak böngészése során. Felmerülhet a kérdés, hogy akkor honnan szerzi be vajon az internetet? A válasz roppant egyszerű, a 770-es WLAN támogatással rendelkezik, így hotspot közelben netezhetünk. Ha pedig nincs elérhető WiFi hálózat a közelben, akkor Bluetooth-on keresztül egy mobiltelefonnal is csatlakozhatunk a világhálóra.

www.nokia.com



FOTÓNYOMTATÓ MOBIL

A Polaroid név talán senkinek sem cseng ismeretlenül. Igen, azokra a gépekre kell most elsősorban gondolnunk, melyek azonnal ki is adják a fényképet. Nos, nem nehéz kitalálni, min is dolgoznak a cég szakemberei. A legújabb örület a fotónyomtató telefon lesz. Elég előlőni a képet és már nyomtathatjuk is. Hogy mennyire fog elterjedni a dolog, azt még nem lehet tudni, de mivel Dél-Koreáról van szó, így nem kell aggódní – sőt, a tervek szerint hamarosan több tucat ilyen készülékkel találkozhatunk az európai piacon is.

www.mobilemag.com

SONY A MOBILFILMEK PIACÁN

Jövőre a boltok polcain már nem csak DVD és UMD lemezeket találkoztunk filmekkel. A Sony úgy döntött, itt az ideje belevágni a mobil filmkiadásba. A teljes hosszúságú filmeket 128 megabájtos MMC memóriakártyán fogják árulni, melyet erre alkalmas mobilokkal, PDA-kkal játszhatunk le. Az arról még sem-

mit sem lehet tudni, de memóriakártya és filmes jogdíjakból kikalkulálhatunk egy DVD filmhez hasonló árat. Azért arra kíváncsiak vagyunk, ki az, aki telefonon végignézi egy Gyűrűk Ura részt...

www.sony.com



BYE BYE WI-FI, JÖN A WIMAX

Hivatalosan is megszületett a Wi-Fi szabványt leváltó legújabb vezetékmentes technológia, mely a WiMax nevet kapta. A 802.16e szabvány elfogadása igen fontos lépés, ugyanis az új technológia révén akár vonalas internetet megszégyenítő, 20 megabites adatátvitel valósítható meg. Ez jóval több, mint a 400-700 kbps, amit a jelenlegi 3G rendszerek ígérnek. A notebookokba, PDA-kba, okostelefonokba szánt csipet 2006-ban találkozhatunk először.

www.wi-fi.com

SZOFTVER

TYCOON JÁTÉKOK A ZSEBEN

A Tycoon játékok immár hivatalosan is elindultak a mobilkészülökre való portolás rögös útján. Legelsőnek egy igazi klasszikus, a Transport Tycoon érkezik Palm-ra és mobilra. A jelenlegi projekt ugyan még csak béta állapotban van, a fejlesztők, elmondásuk szerint már dolgoznak a sorozat többi tagján is.

www.esoftinteractive.com



MEGJELENT A POCKET VIDEO MAKER 2.0

A filmrajongók figyelmébe szeretnénk ajánlani a Pocket Video Maker új, 2.0-ás változatát. A progij közel 30 perc alatt képes egy teljes DVD-filmet a mobilok által fogyasztható formátummá konvertálni, így bárhova magunkkal vihetjük kedvenc filmünket, sorozatunkat.

www.pocketvideomaker.com

ZSEBVEVÍTŐ A SAMSUNG TÓL

Egy igazi csemegéről számolhatunk be Nektek. A Samsung elsők között dobott piacra egy mini kivétőt, melyet akár utazás közben is használhatunk. A beépített akkumulátorral üzemelő csöppséget rákérthetjük notebookra, PDA-ra, PSP-re, sőt, akár egy megfelelő okostelefonra is. A tervezők szerint az alig félkilós projektor alacsony fogyasztású LED technológiája révén akár 7 évig is működőképes lehet. A kis méret ne téveszsen meg senkit, a tenyerünkben is elférő Pocket Image akár 3 méteres képet is vetíthet.

www.samsung.hu



INTERNETEZŐK FÜGGŐSÉGE

Amerikai kutatók szerint a netfüggőség legalább annyira káros hatásokkal járhat, mint az alkoholizmus vagy a drogozás: nem csak fizikai, hanem mentális módon is roncsolja az embereket. A fellépő problémák igen különbözőek lehetnek. A szociális élettől való fokozatos és teljes eltávolodástól kezdve az internet hiányából fakadó elvonási tünetek okozta agresszivitáson át az öngyilkossági hajlamig szinte bármi előfordulhat. Az Egyesült Államokban a mintegy 190 millió netező 8-9 százalékát tartják függőnek. A kutatás kitér arra is, hogy akiknél ilyen problémák merülhetnek fel, általában egyébként is hajlamosabbak például a depresszióra, vagy már eleve, az internet használata előtt is gondjaik voltak a társadalmi élettel. A páciensek leggyakrabban játékkülfüggőségben szenvednek, amelyeket legfőképp a különféle MMO, vagyis kizárólag online játszható játékok okoznak, mint például az Everquest, vagy a World of Warcraft. Nem egyszer számoltak már be kimerültség okozta halálesetekről, amikor a játékosok pihenés nélkül, szó szerint napokat töltöttek a számítógép előtt. A lényeg tehát: néha kicsit ki kell kapcsolni a gépet, sétálni pár saroknyit, és rácsodálkozni, van világ a monitoron innen is.



Rövid hírek HARDVER

A TDK leszállította első, tömeggyártásra szánt 25 és 50 gigabájtos Blu-Ray lemezeinek mintapéldányait. A BD-ROMok kétszeres sebességgel írhatóak, 72 Mbit/s adatsebességgel.
www.tdk.com

A VIA beépített grafikai csipkészletet jelentett be (CN700 néven), amelyet saját, C7 jelzésű processzorukhoz szánunk. Megjelenése 2006 első negyedévében várható.
www.via.com

A Creative piacra dobta a Zen Vision:M-et, amely egy videókat is lejátszani képes MP3 lejátszó, és az új iPodok versenytársának szánják.
www.creative.com

A Pretec 2 gigabájti kapacitású miniSD memóriakártyát jelentett be, amely konverter segítségével normál SD foglalásban is használható.
www.pretec.com

A Kingston „Ultimate” termékcsoportjában új CompactFlash kártyák jelentek meg. Az 1,2 és gigabájtos kártyák ezerszeres sebességi rátával rendelkeznek, magyarán 18MB/s olvasási és 15MB/s írási sebességgel bírnak.
www.kingston.com

A Samsung elindította a világ leggyorsabbnak titulált memóriájának tömegtermelését. A 900 megaherces GDDR3 memória-csipek állítólag 50 százalékkal gyorsabbak, mint az előző, 600-as csipek.
www.samsung.com

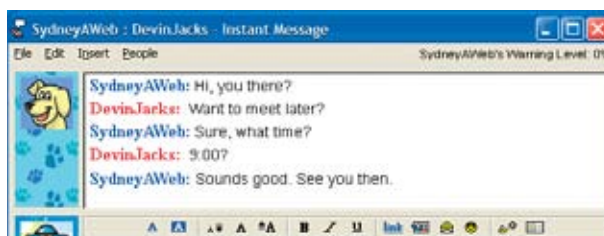
ELŐZNEK A NOTEBOOKOK

Ismét megdőlt egy régi, megdönthetetlennek látszó rekord: az Egyesült Államokban a Háladási hetében több notebookot adtak el, mint asztali PC-t: az informatika történelmében először. Az arány 52 százalék noteszgép és 48 százalék asztali gép volt. Ez azért is meglehetősen, mert a notebookok esetében az előző év hasonló időszakához képest 48 százalékos a növekedés, míg ez bevételben 21 százalékot jelent. Elemzők szerint a nagy sikert a 400 dollár (azaz 80000 forint) alatti notebookok piaca okozta, hiszen több amerikai nagyáruház is ezalatt az átlomár alatt kínált gépeket (a Circuit City egyenesen 200 dollár – 40000 forint – alatti gépet árult hat órán át egy speciális kínálat részeként). Reméljük ezek az árak hamarosan hozzánk is begyűrűznek majd.



A BOT VÁLASZOL

Egy amerikai biztonságtechnikai cég új, Instant Messenger (azonnali üzenetküldő szolgáltatás, mint az MSN Messenger, ICQ vagy Google Talk) robotot fejlesztett ki, amely az IM.Myspace04.AIM névre hallgat. Amint valaki megfertőződik, a bot minden kontaktjának küld egy üzenetet úgy, hogy a felhasználó nem is tud róla. Eddig is voltak ilyen jellegű programok, azonban ez a bot intelligens, így a számára (a „felhasználó” részére) feltett esetleges kérdésekre is válaszol olyannyira, hogyha megszólítják, akkoris képes valamilyen semmitmondó választ adni, mint „LOL it's cool”, vagy „Hey, it's OK”. Egyelőre úgy néz ki, a IM.Myspace04.AIM csak terjed és semmi rosszat nem tesz ezen kívül, ennek ellenére mindig legyünk óvatosak, ha ICQ-nkon vagy Messengerünkön akármilyen ismerősünk is küld egy linket a számunkra: olyan programok költözhetnek be a gépünkbe, amelyeket nem látunk szívesen.



Mit tennél,
ha lenne
egymillió euród?





EGYRE SZELESEBB IDŐ VÁRHA... S EZ EGYRE TÖBB ENERGIÁT AD!

Általában mi, magyarok meg szoktunk sértődni azon, ha a harmadik világ tagjai közé sorolnak minket, azonban egyrésztől tuti odatartozunk: a szélerenergia hasznosítása szempontjából. Ilyen-olyan okok miatt ebben a történetben igen nagy lemaradásban vagyunk nemcsak a nyugattal, hanem olyan országokkal szemben is, mint Kína vagy Nicaragua. Amott ugyanis nemrég olyan tanulmányok készültek az ENSZ támogatásával, amely az adott nemzet területének mintegy 13 százalékát tartja alkalmasnak szélgazdálkodásra. Ez a szennyezést nem okozó energiaforrás eddig nem lehetett túl népszerű a harmadik világ országaiban. Az új tanulmány mintegy 9,2 millió dollárba került, műholdak, meteorológiai ballonok és egyéb források felhasználásával, 19 fejlődő országban. A felmért helyek közül Mongólia, Vietnam és Nicaragua rendelkezik a legnagyobb szél-erőmű potenciállal: itt 40 százalék körüli terület alkalmas szél-erőművek telepítésére. A kezdeményezés azért jött létre, hogy az ENSZ felmérhesse, hogyan lehetne a nagyon szegény országokat függetleníteni az olaj egyre növekvő árától. S ez miért érdekes nekünk? Mert szerencsére végre idehaza is felismerték, hogy megéri és célszerű erőmű-farmokat telepíteni. S bár nem óhajtunk állást foglalni a szél-erőműveket övező vitában, az tény, hogy szükség van olyan energiahordozóra, amely szinte végtelenül rendelkezésre áll, és nem szennyezi a környezetet, hiszen egy ilyen nagy „malom” megépítése után csak pörög, nem füstöl, nem bűzöl. A szél-erőműveket szinte bárhol telepíthetjük ahol van szél, sőt, még időjárás-változtató hatása is lehet, hiszen egy új felmérés szerint a szél-erőművek befolyásolni tudják a helyi-szeles időjárást, lassítva a szeleket, amelyek így egy adott földrajzi zóna minden elemére hatással lehetnek.

MARSI MIKRÓBÁK?

Amióta a Marsot egyre intenzívebben kutatja az emberiség, azóta nem vagyunk képesek válaszolni arra a kérdésre, vajon honnan származik a Mars légkörében található metán, amely mennyisége látszatra nem csökken, tehát folyamatosan termelődik. Mivel a földön a biológiai létezés egyik melléktermékéről van szó, így jó ideje keresik azokat az életformákat, amelyek a Marson is megtermelhetik ezt a gázt. Most azonban egy földi felfedezés vezetheti sikerre a tudósokat: Grönlandon ugyanis mélyen a jégbe ágyazva majd egymillió éves mikróbákat találtak, amelyek „természetüknél” fogva felfoghatatlan ideig képesek túlélni kedvezőbb lehetőségekre várva – tudósok szerint a halhatatlan mikroba elmélete sem kizárt. Ez megmagyarázná azt a lehetőséget, miszerint a Mars kiszáradását és pusztulását túlélhették olyan mikróbák, amelyek mind a mai napig életképesek és a sarki jég alá temetve akár metánt is termelhetnek.



AZ ARCOM LESZAKAD... ERRE ÁTÜLTETIK.

Francia sebészek végrehajtották a világ első arcátültetését egy hölgyön, akinek arcát egy kutya tépte szét s amelyet jelenleg ismert plasztikai sebészeti módszerekkel nem lehetett volna megmenteni: az orra, az álla és az ajkai is elvesztek a balesetben. Az eddig sosem látott operációban egy agyhalott donor izmai, artériái, vénái és szövetei kerültek felhasználásra. Az orvosok szerint a hölgy nem fog úgy kinézni, mint ahogy a donor nézett ki: sőt, ugyanúgy sem fog, mint ahogy régebben ő maga: amolyan „hibrid arcú” lesz. A baleset óta sem enni, sem beszélni nem tudó francia hölgy a legfrissebb hírek szerint már evett epret és szavakat is formálgatni kezdett. Ez az új sebészeti technológia nemcsak rajta, hanem sok tízezer égési sérültön is segíthet majd a jövőben, akik arcát lehetetlen plasztikai módszerekkel helyrehozni. Természetesen etikai és etnikai kérdések mind a mai napig hátráltatják ezt a technikát, azonban az első sikeres műtét sokak életét könnyítheti meg.

RÖVIDEN

Újabb kutatási eredmények kimutatták, hogy a dinoszauruszok elöretörését elősegítő nagy hulló és kételtű kihalást 250 millió éve egy hatalmas vulkánkitörésből származó mérgezett gázfelhő okozhatta: erre találtak bizonyítékokat a tudósok.

Az eddig is csodás képeket szállító Cassini legújabb felvételein a Szaturnusz holdja, az Enceladus látszik, amely erős vulkáni aktivitással rendelkezik: a jégvulkánok működésének „eredményét” több száz kilométer magasságban is mérte a szonda.

Svéd kutatók szerint egy aranyos, jól nevelt házi eb és egy csúnya, gonosz nagy farkas között a különbség mintegy 40 gén lehet. Hosszú távú kutatás eredményeként állapították meg ezt.

Miután a kutatók a Titanic újabb darabjait is felfedezték az óceán mélyén (amelyeket 1985-ben nem találtak), úgy gondolják, hogy a legendás hajó nem két, hanem több darabra tört, és minden valószínűség szerint jóval gyorsabban süllyedt el, mint ahogy eddig gondolták.

HA
NYERHETNÉK
EGYMILLIÓ
EURÓT,
ABBAHAGYNÁM
MÉG A
CSAJÓZÁST IS

VAN EGYSZERŰBB MÓDJA IS, HOGY MEGGAZDAGODJ...
JÁTSSZ!

Látogasd meg a www.RoseEurope.com
web oldalt és vedd részt a nagyszabású versenyben!
Játssz és nyerj 1 millió euro készpénzt!



PIACTÉR

GRAFIKUSKÁRTYA

**A HÓNAP
KÜTYÜJE**



**NVIDIA GEFORCE
7800 GTX 512 MB**

Bevezetés alatt | - | 160 000 Ft | www.nvidia.com

Tovább folytatódik az örület. Miután az ATI-nak távolról sem sikerült egyértelműen legyőznie a friss GeForce generációt, az NVIDIA még többet akart. 7800 GTX-es kártyájukra ezúttal nem 256, hanem 512 megabájt memóriát pakoltak, mely egészen szép ugrásokat jelent a teljesítményben. Kicsit vicces mondjuk, hogy 3DMarkban laza 1500 ponttal többet ért el, mint a sima GTX, így elérte a 9261-es számot. Ez alatt körülbelül négy száz ponttal teljesít a korábban bemutatott ATI X1800 XT. Doom 3-ban 4-5, Far Cry-ban 2-3, F.E.A.R.-ben pedig körülbelül 15-20 százalékos sebességnövekedést jelent az 512 megabájt memória. Azért ez nem olyan rossz, egyértelműen látszik, hogy játékonny hatással van a játékokra. Az Unreal Engine 3-as játékoknál kifejezetten látható lesz a különbség! Maga a kártya első ránézésre eléggé robusztus. Gigantikus hűtése azonnal

magára vonja a figyelmet, aminek köszönhetően újfent visszatértünk a két kártyahelyes mérethez is. Mit is kell még tudnunk a kártyáról? Nos, két DVI és egy S-Video (ViVo) csatlakozó található rajta, PCI Express foglalata van, ahogy a mai minden egyes, ténylegesen fejlettnak mondható grafikus kártyának. Az igazán fájó pont mégis a termék vételi árának tüzetesebb szemrevétele. Lapunk leadásáig sajnos nem volt még végleges végfelhasználói ára, de információink szerint körülbelül 160 ezer forintot kell majd kiszukolni érte. Valóban nagyon jó kérdés, hogy ennyivel több pénz megér e néhány százalékos sebességnövekedést.

↑ **A legyorsabb VGA 2005-ben**
↓ **Drága**

5/5

BILLENTYŰZET



SNIPER SNIPA

Red Tower Computer | 06-1-788-6225 | 11 200 Ft | www.redtower.hu

Sok érdekes billentyűzet-kezdeményt láthattunk már, de ennire FPS játékosokra kihegyezett talán még soha. Ha szemrevételezzük a csöppséget, azonnal feltűnik, hogy meglehetősen kevés gomb van rajta. Gépelni kifejezetten nehéz lenne vele, más kérdés, hogy nem is erre fejlesztették ki. Bár a kép kis mérete miatt nem látszik, eláruljuk, hogy a középpontban a QWEASD páros helyezkedik el. Bizony, ezek az irányváltás legáltalánosabban használt betűi, még egy 102 gombos billentyűzetben is. A felette elhelyezkedő számokkal ugyebár fegyvereket válthatunk, de megtalálhatjuk a guggolás (CTRL), az ugrás (SPACE), a fegyvertöltés (R), tárgyhasználat (F), és hasonló gombokat.

Minden meg van rajta, ami egy FPS-hez kell. Legalul még egy kéztámasz is van, hogy még kényelmesebb legyen a lövöldözés. Fontos, hogy bal oldalán még a játékokban egyre népszerűbb csevegés funkciót segítő gombok is megvannak. Kezelése egészen egyszerű, szavatosságáról sajnos nem tudunk nyilatkozni, mert elég kevés ideig volt nálunk. Megszokás kérdése, de, ha már belejöttünk, már nem is akarunk normál billentyűzettel játszani.

↑ **FPS-hez ideális**
↓ **Nagyon drága**

5/5

FEJHALLGATÓ



**TERRATEC
HEADSET MASTER PRO**

RCE Hungary Kft. | - | 9 900 Ft | www.rce.hu

ATerratec hazánkban is igen nagy múltra tekint vissza, és bár megoldásai talán nem annyira népszerűek, mint akár a Creative-féle SoundBlaster (persze ez csak a vételi áraknak tudható be), biztosak lehetünk abban, hogy minőségi termékeket gyártanak. Éppen ezért úgy gondoltuk, kipróbáljuk, hogy mégis milyen minőséget sikerül elérniük egy mikrofonos fejhallgató esetén. Viselése nagyon kényelmes, nem túl nagy, nem túl kicsi, súlya pedig minimális – éppen ezért viselése hosszabb idő után sem okoz gondot, nem lesz kényelmetlen. Fejméretéhez mérten állíthatjuk is a tartót, mikrofonját szintén közelebb tehetjük a szánkhoz. Hangzása kiváló,

nem recseg, és nem csak a magas, de a mély hangokat is kifejezetten szépen kiejti magából. Mikrofonjának minősége hasonlóan jó, remekül használhatjuk játékok közben. Dobozán megtalálhatjuk a Skype Certified feliratot is, ami igazából jó hangzik csak, semmit pluszt nem jelent. Ez afféle megvett cím, mely szerint ezt a terméket ajánlják a manapság egyre népszerűbb, ingyenesen használható netes telefonáláshoz.

↑ **Nagyon jó hangminőség**
↓ -

5/5



EGÉRPAD

SHARKOON XURFACE

-| Bevezetés alatt | www.sharkoon.com

Ebben a hónapban láthattunk már speciális, játékos billentyűzetet, itt az idő, hogy egy másik fontos periféria-szegédlettel is foglalkozzunk. A másik, minden nap nagyon sokat használt eszköz az egér, mellyel gyakorlatilag egyre több funkciót irányíthatunk. Nyilván találkoztál már azzal a bibivel, hogy az egér ikonja elkezdett ugráncolni. Ez több dolog miatt is lehet: koszos az egér, szutyok került az érzékelő elé, és hasonlók. Szintén kézenfekvő probléma, hogy egérpaddunk minősége, színezete vagy mintája zavarja a kicsiny egeret. A Sharkoon egy speciális, meglepően vékony egéralátéttel kívánja magára vonni figyelmünket.

A Xurface alja tapadó felülettel van ellátva, ha letesszük az asztalra, biztosak lehetünk benne, hogy nem csúszik el. Speciális anyaggal van bevonva, amit ne úgy képzeljünk el, mint egy pillanatragasztót – ha akarjuk, könnyedén „feltéphetjük”, mindenféle felületi sérülés nélkül. Ötös kiserelésben kaphatjuk meg, amint beér kis hazánkba is ez a remek termék. Ha találkozol vele, feltétlenül szerezz be egyet!

- ↑ Mindenfajta egérnek jó a felülete
- ↓ Leválasztása után takarítani kell

5/5



HANGFAL

YAMADA ACTION LOUNGE

Origami Systems Kft. | 06-1-460-9865 | 25 000 Ft | www.origamisystems.hu

Ez a ketyere egyszerre tükrözi korunk életszemléletét és a közismert mondást, minek értelmében állni jobb, mint járni, ülni jobb, mint állni és feküdni jobb, mint ülni – szóval feküdni a legjobb (szerintem aludni – mazur). Egy könnyen kihajtogatható, mintegy 170 centiméteres, kombinált narancs-fekete műbőr matracot rejt ugyanis a jókora, kockaforma csomagolás. Ez tartalmazza az 5,25 hüvelykes mélynyomó tányért és az irányhangszórókat is, ezekből oldalanként két különböző méretűt helyeztek el a jobb hangzás végett. Végeredményben tehát egy „hangmatracral” van dolgunk, amire kényelmesen leheveredve mellhártya-rezeg-

tetőn verethetjük hátra magunkat a legújabb akciófilmek vagy videojátékok basszus-effektusaival. Szerencsére senkinek sem kell kiugasztania a szemgolyóját a helyéről, kényelmesen elérhető vezetékcsatlakozással állíthatjuk külön a mély és magas tartomány hangerejét. Számítógép, akármelyik játékkonzol vagy akár a mellékelt jack-RCA átalakítóval egy discman is szolgálhat hangforrásként. Hangminősége jó, egyetlen fájó hátránya a támla hátoldalába épített szembántóan kék LED.

- ↑ Jópofa ötlet
- ↓ Kicsit rövid

4/5

HOT SPOT KERESŐ



TRUST WIFI HOT SPOT FINDER

Procomp-Hungary | 7 490 Ft | www.procomp.hu

Amég mindig kutyügyárosként ismert Trust újabb aprósággal lepte meg a világot. A WiFi Hot Spot Finder, ahogy a neve is mutatja, a különféle csatlakozási helyek jelenlétét hivatott detektálni. Működése igen egyszerű. Egyszerűen megnyomjuk a rajta található egyetlen gombot. Minimális gondolkodás után egy „ledkukac” elkezd kolbácsolni, majd megmondja, hogy ötből milyen erősségű WiFi kapcsolat van a közelünkben. Igen hasznos lehet ez, ha a városban járunk (természetesen notebookkal), és kíváncsiak vagyunk arra, van-e lehetőségünk kapcsolódni a netre. Azért hasznos, mert a detektáláshoz nem kell bekapcsolni a

notebookot (vagyis nem fogyasztjuk feleslegesen annak tápját), illetve nem kell szoftvert telepíteni. Egyetlen aprócska hibája csupán (amellet, hogy egy csöppet lehetne olcsóbb is), hogy csak a Hot Spot jelenlétét képes megmutatni: azt nem tudjuk meg tőle, hogy ingyenes, vagy fizetős kapcsolatról van szó. Ne lepődjünk meg, hogy egy nagyobb hotelben akár 2500 forintot is elkérhetnek 1 óras használatért...

- ↑ Egyszerű kezelhetőség
- ↓ Nem jelzi, hogy ingyenes-e a Hot Spot

4/5



ALAPLAP

ECS KN1 SLI EXTREME

Case Hungary Kft. | 06-1-450-2930 | 39 990 Ft | www.case.hu

Az ECS Elitegroup mindent beleadott, amikor elkészítette a KN1 SLI Extreme alaplapját. A hatalmas dobozban egy roppant jól átgondolt és remekül kivitelezett alaplapot találunk, minden kiegészítőjével egyetemben. Maga az alaplap az NVIDIA nForce 4-es, egy jó ideje ismert megoldásra épül, ebből kifolyólag a teljesítmény terén nem kifejezetten tud újat mutatni. Az alaplapon megtalálhatjuk mindazt, amit egy felsőkategóriás terméken meg lehet. Átgondoltságát remekül jellemzi, hogy az egyetlen, egyszerűs PCI-Express foglalatot úgy helyezték el, hogy azt minden esetben ki lehessen használni. Az áramellátó

áramkörök külön aktív hűtést kaptak, így nem lesznek melegebből adódó stabilitási gondok, még rosszulló házakban sem. Az alaplap egyedi megoldásai közül kiemelkedik a Top-Hat Flash. Ez egy pót bios csip, melynek segítségével kijavíthatunk egy elrontott bios frissítést – illetve az sem utolsó szempont, hogy a biost rongáló vírus támadása után simán életre kelthetjük vele a rendszert.

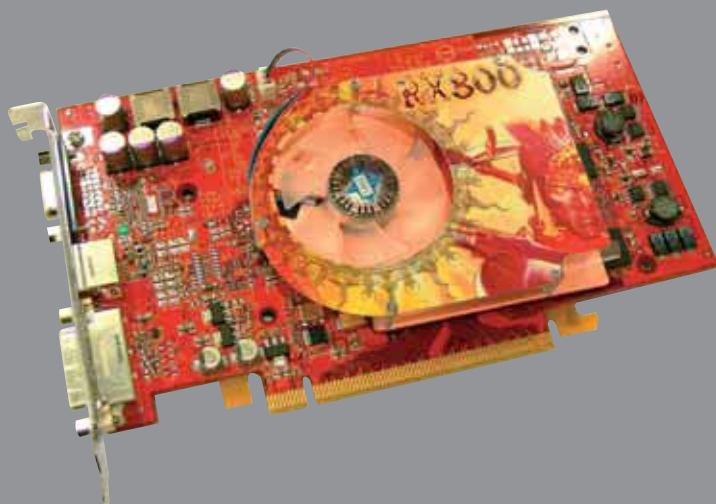
- ↑ Rengeteg egyedi megoldás
- ↓ Az aktív hűtés kissé zajos

5/5



HÁNY FORINT EGY PLUSZ FPS?

Szépen lassan újra elérkezett az idő, hogy egy igencsak összefogó grafikuskártya összehasonlítást rakjunk össze, hiszen újra elég nagy a káosz a fejekben. Most akkor szépen rendet teszünk.



Egészen pontosan ez volt a célunk, aztán rájöttünk, hogy egyszerre ezt igen igen nehéz lenne tálalni. Miért is? Nos, abból indultunk ki, hogy nem csupán azokat a kártyákat vesszük bele ebbe a tesztbe amik kaphatóak, hanem amik még elég sokak gépében benne lehetnek. Összesen 45 különféle kártyát sikerült összeszámolnunk. Ezek közül kiválasztottuk azokat, melyek érdemben is különböznek egymástól, tehát nem csupán két betűvel és egy számmal tesznek köztük különbséget. Így sikerült 16 kártyára szűkíteni a felhozatalt, melyet további két csoportra bontottunk. Igen, leleményesek már kitalálhatták, hogy 8 AGP-s, illetve 8 PCI Express alapú termékcsoportha cibáltuk őket. Még

egy nagyon fontos dolog! Első körben „csupán” az 50 ezer forint alatti kategória képviselőit vizsgáltattuk, hiszen ha e fölé is mentünk volna, bizony újabb kártyatömegekkel találtuk volna szemben magunkat. Éppen ezért született a döntés, hogy hamarosan (néhány lappszámmal később) természetesen jön a másik oldal. Elméletileg az lesz az 50 ezer forint feletti kategória, bár ez akkor már nem fedi teljesen az igazságot. Azon egyszerű oknál fogva, hogy egyes típusok ma még meghaladják ezt a határt, de a következő cikk írásának idején már nem – természetesen nem fogjuk kihagyni azon megoldásokat sem, és kis szerencsével majd belevesszük az ATI január végén bejelentésre kerülő új generációjának képviselőit is.

Tesztgépeink ezúttal a következőképpen néztek ki: AGP-s kártyákat 3,4 gigahertzes processzor, 1 gigabájt memória, Windows XP SP2 és DirectX 9.0c társaságában, míg a PCIe rendszerűeket hasonló konfigurációval tettük be – ugyanilyen sebességű processzor, 1 giga, de immáron DDR2-es memória, és ugyanolyan oprendszer. ATI és NVIDIA oldal keverve szerepelt, mindegyikhez a legújabb Catalyst és Forceware meghajtókat alkalmaztuk. Semmi tuning, semmi trükközés, csak a nyers igazság – ahogy mi, „hardkór” vásárlók és játékosok is kapjuk a boltokban. Tesztprogramjaink között megtalálhatjuk az Unreal Tournament 2004-et, a Half-Life 2-t, illetve a Far Cry-t. Miért ezeket? Az első NVIDIA kártyára, a másik ATI-ra, míg a harmadik mindkettőre optimalizálva lett rendesen. Így mindenki örül!

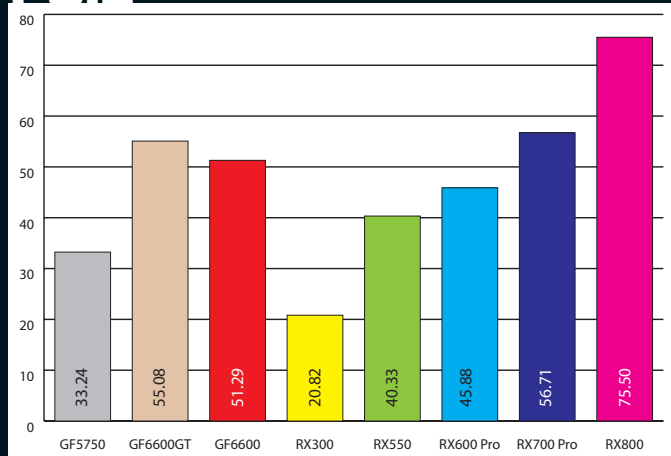
MEGKEZDJÜK A VIZSGÁLÓDÁST

Boe szavaival élve, „akkor hát vessük fel a problémát”. Mi is a gond? Bizonyára az, hogy nem vagyunk megelégedve a játékok grafikájával, vagy esetleg kicsit (netán jobban) szagatnak nem csak a mai, de a tavalyi játékok is. Nos, ennek egyik oka

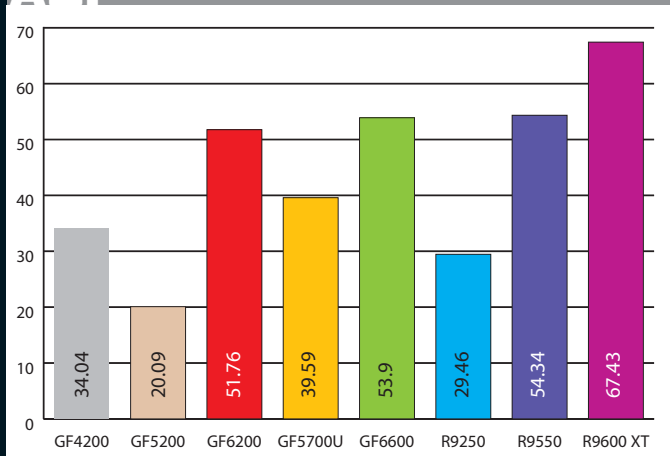
	Far Cry		UT2004		Half-Life 2		Ár (bruttó Ft)	Forint / FPS
	800x600	1024x768	800x600	1024x768	800x600	1024x768		
AGP								
GF4200	35.69	27.01	69.59	57.05	7.8	7.1	10-11	308
GF5200	11.17	7.57	46.66	32.25	13.5	9.4	10-13	572
GF6200	38.16	25.8	77.11	67.31	57.5	44.7	18-21	377
GF5700U	34.17	23.61	82.42	79.45	9	8.9	27-30	720
GF6600	49.61	44.59	87.24	85.36	28.5	28.1	33-35	631
R9250	31.43	21.82	60.82	42.68	10.6	9.4	9-12	356
R9550	39.66	27.24	84.43	65.23	57.9	51.6	14-16	276
R9600 XT	53	42.54	92.08	88.36	67.3	61.3	29-32	452
PCIe								
GF5750	22.61	17.53	69.19	48.79	24.1	17.2	24-26	752
GF6600 GT	49.63	36.07	74.69	58.46	72.2	39.4	43-46	808
GF6600	46.34	32.14	72.97	53.06	66.1	37.1	33-36	673
RX300	23.99	18.25	14.56	10.93	32.8	24.4	14-16	720
RX550	32.3	27.13	53.89	40.58	44.5	43.6	16-18	421
RX600 Pro	33.97	25.88	72.78	53.16	46.3	43.2	19-23	458
RX700 Pro	48.61	40.58	81.91	59.36	58.4	51.4	27-30	503
RX800	64	60.65	103.64	76.38	74.3	74	46-49	629

A Forint / FPS összegek az átlag- teljesítmény és ár arányából jöttek ki

PCIe

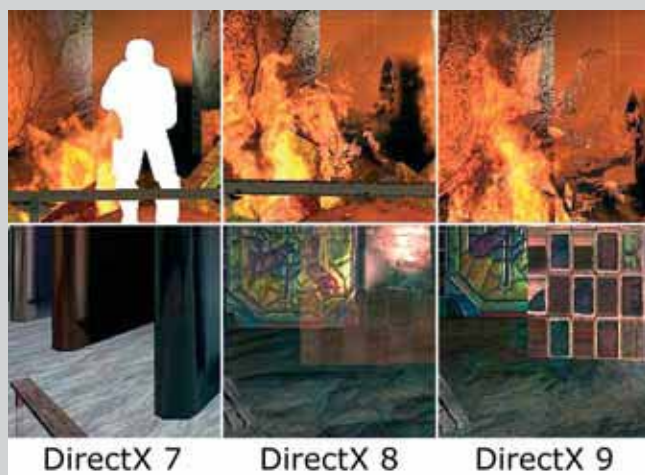


AGP



DIRECTX MIZÉRIA

Hamarosan megérkezik a DirectX 10, ám jószerivel még azzal sem vagyunk tisztában, hogy mire jó a 9.0c. Ezen szent helyet nem annak szenteljük, hogy összefoglaljuk, hogy az élethű víz, haj, bőr, és egyéb effektekért mely árnyalók felelősek, csak azt szeretnénk mondani, hogy érdemes figyelni a verziószámokra! Több játék esetén írtatok már, hogy ilyen meg olyan DirectX verziókra hivatkozva nem indul el egy alkotás, vagy jobb esetben csak nem olyan szépen néz ki, mint egyes lopott képeken. Ennek oka, hogy **bizonyos játékok effektszámokhoz a videokártyáknak meg kell ütnie egy adott minimumot.** A mellékelt táblázatokból kiderül, hogy mely tesztelt kártya milyen DirectX verziót ismer. A minimum követelmény minden játék dobozára is rá van írva, erre is jó figyelni a vásárlásnál. Nem érdemes mondjuk Radeon 9250-nel rendelkező játékosnak olyan alkotást venni, aminek a dobozára rá van írva, hogy DirectX 9.0 szükséges hozzá. Sajnos erre általában csak otthon szoktunk rájönni, ott pedig már nem tehetünk semmit – a boltban nem fogják visszavenni a terméket azért, mert az otthoni konfiguráción nem indul el. Mostantól tehát ne csak az árat figyeljük, hanem áldozzunk három másodpercet arra, hogy megsejleljük a minimális követelményeket is.



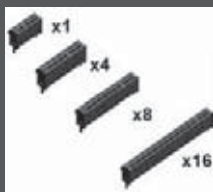
DirectX 7

DirectX 8

DirectX 9

AGP vs. PCIE

Már többször taglaltuk, most csak emlékeztetésképpen. Az AGP a régi, a PCIE az új technológia. Ma még kaphatók AGP-s alaplapon és VGA-k, de jövőre már elég keveset találunk belőle. Ha első gépet vásárolunk, most már mindenképpen PCIE alapút érdemes venni, ha még nem akarjuk lecserélni a komplett gépet, esetleg még költethetünk AGP-s videóra. Most már egyébként nem annyira magas az ára egy komplett PCIE-s rendszernek, noha a megfelelő proci még mindig elég borsos kategóriába sorolandó.



A tesztben nem szerepelt, de az üzletekben kapható videokártyák technikai adatai

	Mag órajel (MHz)	Memória sebesség (MHz)	Memória sávsz. (GB/s)	DirectX támogatás (verzió)
NVIDIA				
GF4 MX440	275	256	8.1	7
GF4 MX4000	250	250	6.4	7
GFFX 5200U	350	325	10.4	9.0
GFFX 5300	325	325	10.4	9.0
GFFX 5500	270	200	6.4	9.0
GFFX 5600	325	275	8.8	9.0
GFFX 5600U	500	400	12.8	9.0
GFFX 5700LE	250	200	6.4	9.0
GFFX 5700	425	300	9.6	9.0
GFFX 5800	400	450	14.4	9.0
GFFX 5800U	500	500	16	9.0
GFFX 6200TC	350	350	8.83	9.0c
GFFX 6600LE	300	550	8	9.0c
ATI				
R9250SE	240	200	3.2	8.1
R9500	275	270	8.6	9.0
R9550SE	250	200	3.2	9.0
R9500Pro	275	270	8.6	9.0
R9600	325	200	6.4	9.0
R9600Pro	400	300	9.6	9.0
R9600SE	325	200	3.2	9.0
R9700	275	270	17.2	9.0
R9700Pro	325	310	19.8	9.0
R9800	325	290	18.56	9.0
R9800Pro	380	340	21.7	9.0
R9800SE	325	250	16	9.0
R9800XT	412	375	23.3	9.0
RX300SE	325	400	3.2	9.0
RX700	400	300	9.6	9.0
RX700XT	475	525	16.8	9.0

lehet, hogy nem elég jó a grafikus-kártyánk. Előcsapunk hát egy pofás árlistát, és bár még csak a harmadik sornál járunk, máris összekavarodunk, nem tudjuk mi mit jelent, és csak azért drukkolunk, hogy a lehető legolcsóbban minél jobb alkatrészhez jussunk hozzá. Kezdjük az alapoknál: a múltban (na jó, mondjuk az egy évvel ezelőtti és a még korábban megjelent kártyák esetében) még elég sok különbség volt a VGA-k között. Egyrészt minden gyártó ott nyúlt hozzájuk, ahol lehetett – extra memória, felhúzott órajelek, lecserélt lapkák, miegymás – csak azért, hogy már első ránézésre is eltérjenek a többiektől. Ezen módosításoknak az volt az eredménye, hogy teljesítményben is eléggé

» TUNINGOLHATUNK UGYAN, DE NEM IGAZÁN ÉRDEMES «

eltértek a különféle gyártók megoldásai. Mostanra változott a helyzet. Egyszerűen nem éri meg bármihez is hozzányúlni, éppen ezért legtöbbször már csak egy tetszetős matricával abszolválják a különbséget. Ha manapság veszünk egy kártyát, már tényleg csak az árkategóriát kell belőnünk, és teljesen felesleges azon gondolkodni, hogy vajon a Gigabyte lesz jobb, vagy az ASUS. 98 százalék, hogy szinte megegyeznek teljesítményben. A mellékelt extrák (teljes játékok, egyéb szoftverek, különleges kábelek), és persze maga a márkanév határozza meg, hogy mennyiért vásárolhatunk. Azért arra vigyázzunk, hogy olyan márkát soha ne vegyünk, amiről még csak hírből sem hallottunk – ezek a termékek ugyanis valószínűleg olcsóbb alkatrészekből lettek összerakva (nem márkás memória például), és bár elsőre jól fest majd a néhány ezer forinttal alacsonyabb vételi ár, de minőség és tartósság szempontjából lehet, hogy csalódnunk fogunk.

NEM MINDIG KELL FEJ-JEL MENNI A FALNAK

Vásárlás előtt gondolkodjunk logikusan. Vegyünk egy példát. Mondjuk a gépedben van egy 1,6 gigahertzes processzor, 256 megabájt memória és még egy akkoriban korszerűnek számító GeForce 4 MX440. Ha ebbe a gépbe pakolnánk bele mondjuk egy Radeon 9600 XT-t (mert technológiailag van rá lehetőség), a legrosszabbat cselekedtük volna. Egy ilyen processzor ugyanis eléggé visszafogja már ezt a kártyát, következőképpen bármennyire is szeretnénk, nem fogunk ugrásszerű sebességnövekedést tapasztalni. Adott esetben többet érhetünk el egy processzor, némi memória,

és egy gyengébb VGA vásárlással, mint csak egy „gyorsabb” gra-

fikus vezérlővel.

Még fontolóra vehetjük a szoftveres tuningolás lehetőségét. Eléggé kiforrott programok vannak már erre a célra, a legismertebb közülük egyértelműen a RivaTuner mindig aktuális verziója. Ez egyaránt tudja manipulálni ATI és NVIDIA kártyák órajeleit, akár meghertzenként is. Mindemellett nagyon sok információt is kaphatunk segítségével a kártyánkról, melyek inkább informatívak, mint hasznosak. Azért félreértés ne essék. Egy tuningolás folyamán nem lehet csodát tenni. Egy MX400 soha sem lesz 3DMark rekord döntő, és még csak nem is biztos, hogy akár egyetlen egy meghertzes emelést is kibír. A tesztprogramok kimutatják majd a különbséget, viszont nagyon kicsi a valószínűsége, hogy játék közben érezhető változásokat tudunk eszközölni. Korábban még volt rá esély, hogy tuning RAM modulok kerültek egy VGA lapra, ma már egyre ritkábban fogunk ilyenrel találkozni. Ja, és persze azt se felejtjük, hogyha újonnan vett

NE DÖLJÜNK BE A SZÁMOZÁSNAK!

Alapjában véve elmondhatjuk, hogy a kártyák generáció szerint vannak számozva. Tehát mondjuk a 7800 GTX biztosan gyorsabb, mint mondjuk egy Ti 4200. Viszont nem árt tudni, hogy bizonyos esetekben csak marketingfogásról van szó, semmi másról.

Vegyünk két egyszerű példát. Ha megszemléled a mérési eredményeket egyértelműen kiderül, hogy például a GF5200 bár szám szerint nagyobbak tűnik, mint a GF4200, teljesítménye több esetben a másodikkal jobb. Az 5200-as kártya technológiailag valóban fejlettebb (ez ki is derült a Half-Life 2 esetében), de hardveresen bizony előfordulnak gyengeségek – mint a memóriájának sebessége és sávszélessége, éppen ezért a korábbi játékok esetén bizony jobban sírt. Ha az árlistából kinéztünk egy kártyát, nézzük meg a neten (vagy a cikkben található táblázatban), hogy mennyi a kártya mag (core) és memória (memory) órajele és sávszélessége (bandwidth). Ezek az értékek sokat elárulnak egy-egy jelölésről, és így már kevésbé fogunk elveszni a tömegben.



teljesítményben mindenképpen

kártyánkat elkezdjük felhúzni, és ne adj' Isten elfűstöl, a garanciáról bizony villámgyorsan lemondhatunk.

TEGYÜNK RENDET A FEJEKBEN!

A tesztek során egész szépen letisztult, hogy mitől érdemes távol tartanunk magunkat, illetve mely kártyákat érdemes megvásárolni manapság. Mielőtt azonban ítéletet mondanánk, érdemes egy kicsit elgondolkodni valamin. Ha mondjuk nem akarjuk teljes grafikai részletességgel szemlélni a játékokat, nem feltétlenül kell eltávolodnunk az olcsóbb megoldásoktól. Mint az látható, még egy Ti 4200-as is egészen szépen muzsikál korábbi játékokkal, igaz a mai technológiákat (például HDR) még csak hírből sem ismeri. Elmondhatjuk, hogy bármennyire is új vagy régi a gépünk, AGP oldalon már nem érdemes bele venni GeForce 4 Ti 4200-at, GeForce FX 5200-at, Radeon 9250-et, míg PCI-E részről totálisan felejtős az RX300. Ezek el-eldöcögnek, de igazi játékelményt már nem adnak az újdonságok terén. Ebben az árkategóriában a Radeon 9550, a GeForce 6200, illetve az RX550 a „nyerő” – persze ezt fenntartásokkal kezeljük, ne várjunk csodát, de ezek alatt ma tényleg nem érdemes beruházni. Tesztjeink szerint a ma megfizethető, és egyben optimális választások a következők: AGP oldalon egészen szépen teljesített a GeForce 6600, illetve Radeonos „testvére”, a 9600 XT. Ezek bruttó 30 ezer forint magasságában mozognak, ez egy egészséges ár egy olyan kártyáért, amivel ma még remekül lehet játszani. PCI-E részről szintén a GeForce 6600-at, illetve a Radeon X700 Pro-t tudnánk ajánlani. Érdemes megfigyelni, hogy a 6600 GT körülbelül egy tízszer drágább, mint a sima 6600, a X700 Pro-nál pedig körülbelül 15 ezer forinttal magasabb összeget kell fizetnünk az X800-as megoldásért. Ez még így elsőre rendben is van, ám nézzük meg a teljesítményeket! Mennyivel is különböznek? Nos igen, alig néhány fps-sel, ami azt jelenti, hogy a „felesleges” 10-15 ezer forinton beledobhatunk a gépünkbe mondjuk még egy merevlemez, vagy esetleg újabb memória modulokat. A játékokra ez utóbbi mindenképpen jó hatással lesz, ami tovább segíti a rezzenésmentes összkép kialakítását. Érdekes és egyben igen szélsőséges csoportot képeznek a GeForce család 57xx-es képviselői. Az AGP-s 5700 Ultra és a PCI-E-s 5750 esetén megfigyelhetjük, hogy egy olyan köztes út állt elő, mely sem pénzügyileg, sem teljesítményben sem optimális. Érthetően ez annyit tesz, hogy ha néhány ezer forinttal

többet adunk, elég nagy sebességnövekedést érhetünk el. Más kérdés, hogy ez a kártya már alig van forgalomban... Megjelenésük kicsit rosszul volt belőve, mivel amikor kijöttek, AGP-s részről pont elég nagy volt a felhozatal, és nem érte meg megvenni, PCI-E oldalon pedig alig a szabvány megjelenésének pillanatában került boltokba – azért nem kellett senkinek, mert még iszonyat drága volt a komplett rendszer kiépítése. Mit lehet tenni... ha megakad ezen a két kártyán a szemünk, nyugodtan nézgezzünk tovább – avagy fogjunk ki egy akciót, melyben adott esetben baseball sapit mellé adják a kártyát ©.

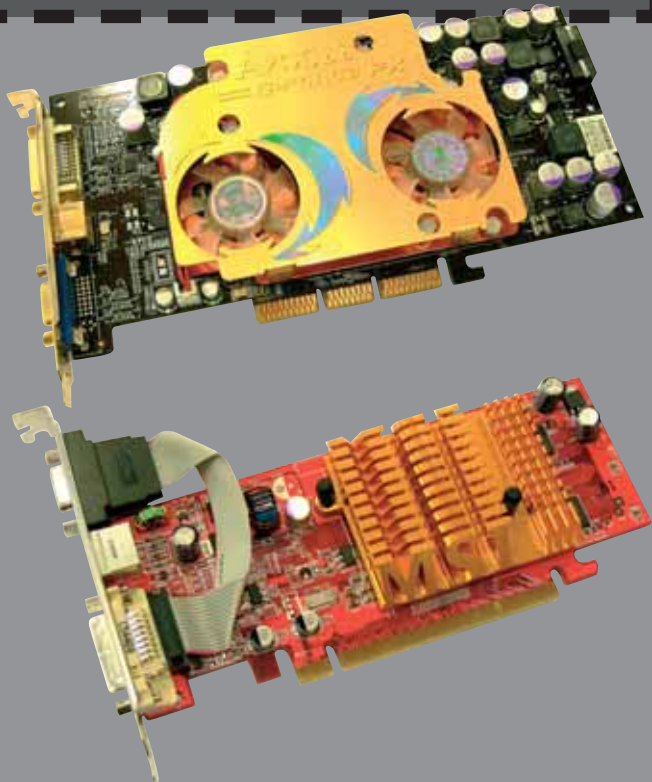
MÉG 50 ALATT IS VANNAK ALTERNATÍVÁK

A cikk elején már említettem, hogy „csak” 16 kártyát választottunk ki a tömegből. A cikkben találhattok egy táblázatot, melyben a nem tesztelt, de még mindig bruttó 50 ezer forint alatti kártyák legfontosabb technikai adatai találhatóak. Ha egy árlistát szemlélsz, érdemes mellétenni ezt az irományt, és ezekkel összevetni, mert nem kizárt, hogy 1-2 ezer forintért valamivel több memóriával rendelkező, esetleg néhány megahertttel gyorsabb kártyát találhatunk. A mérési eredmények ugyan nem lesznek mellette, de biztosak lehetünk benne, hogy néhány extra „frémet” nyerhetünk. A támpontokat megadtuk hát, most már csak rajtad áll, hogy 50 ezer alatt mit választasz a jelenleg még kapható közel 50 lehetőség közül.

ZeroCool

DRIVEREK VONZÁSÁBAN

ATI oldalon a Catalyst, míg NVIDIA részről a Forceware család képviselőit telepítgetjük gépünkre, hogyha egy kis teljesítménynövekedésre szeretnénk szert tenni. Sokak kísérleteznek beta meghajtókkal, melyek nem feltétlenül hivatalos forrásból származnak. Egyes esetekben jól jöhet, de a tapasztalat az, hogy csak végleges meghajtókat érdemes feltenni. Azokban sokkal kevesebb az esélye a textúra- és effekt hibáknak, és valamivel stabilabbak is. Egyik meghajtót a www.ati.com-ról, míg a másikat a www.nvidia.com-ról tölthetjük le.



	Archi- tektúra	Gyártási technológia (mikron)	Tranziszto- rok száma (millió)	Mag órajel (MHz)	Memória mérete (MB)	Memória Bus (bit)	Memória típusa	Memória sebesség (MHz)	Memória sávsz. (GB/s)	DirectX támogatás (verzió)
AGP										
GF4200	NV25	0.15	63	250	128	128	DDR	257	8.22	8.0
GF5200	NV34	0.15	45	250	256	128	DDR	250	8.00	9.0
GF6200	NV44	0.11	75	300	256	128	DDR	276	8.83	9.0c
GF5700U	NV36	0.13	82	475	128	128	DDR II	450	14.40	9.0
GF6600	NV43	0.11	146	300	128	128	DDR	400	14.40	9.0c
R9250	RV280	0.15	36	240	128	128	DDR	200	6.4	8.1
R9550	RV350	0.13	75	250	128	128	DDR	200	6.4	9.0
R9600 XT	RV360	0.13	75	500	128	128	DDR	300	9.6	9.0
PCI-E										
GF5750	NV36	0.13	82	475	128	128	DDR	450	14.40	9.0
GF6600 GT	NV43	0.11	146	500	128	128	GDDR3	500	16.00	9.0c
GF6600	NV43	0.11	146	300	128	128	DDR	400	14.40	9.0c
RX300	RV370	0.11	75	325	128	128	DDR	200	6.4	9.0
RX550	RV370	0.11	75	400	128	128	DDR	250	8.0	9.0
RX600 Pro	RV380	0.13	75	400	128	128	DDR	300	9.6	9.0
RX700 Pro	RV410	0.11	120	420	256	128	DDR	432	13.82	9.0
RX800	R430	0.11	160	400	256	256	GDDR3	350	22.4	9.0



CSAK PROFI JÁTEKOSOKNAK

Egyre jobban kezdenek elterjedni a lézeres egerek. A hagyományos fénysugárkat használó társaikat nyugdíjazó technológiával már szinte minden nagyobb gyártó előrukkolt. A kérdés csupán az, vajon nekünk, játékosoknak megéri-e váltani?

A megfelelő rágcsáló kiválasztása igen körülményes feladat. Az ember bemegy egy nagyobb boltba és az elérakott több oldalas listáról kellene rámutatni egyre. Persze előfordulhat, hogy a díszes csomagolás alapos megtapogatása és a hangzatos ficsőrök végigböngészése sem elegendő. Amikor hazavisszük új szerzeményünket, akkor szembesülünk vele, hogy egyáltalán nem elég precíz, esetleg kényelmetlen. Ilyenkor jön a pozitív PC felhasználó sóhajával egybekötött "kész szerencse, hogy nem dobtam ki egy vagyont az ablakon" megjegyzés. Az ilyen és hasonló bosszankodások elkerülése végett úgy döntöttünk, szétnézünk egy kicsit 2006 elején, hogy milyen a felhozatal a márkásabb egerek terén. A hagyományos optikai rágcsálók helyett azonban az új lézeres változatokat vetjük célba, melyek elvileg nekünk, játékosoknak lettek kitalálva. Lássuk, milyen versenyzőket sikerült összeszedni.

LOGITECH G5

Néha megkapom egyesektől, hogy túl elfogult vagyok a Logitech egerek iránt. Nehéz nem szubjektíven értékelni, mert az ember már az egyedi kinézetébe is beleszeret.



A fogása kellemes, még a hajnalig elhúzódozó World of... azaz miket beszéltek itt, cikkírás során is megfelelő kényelmet biztosít a kéznek. Az optika félelmetesen pontos, a speciális funkciógombbal összesen három (400, 800 vagy 2000 dpi) érzékenységi mód közül választhatunk. Különösen tetszett,

hogy a talpán teflonréteg található, így egy átlagos asztallapon is tökéletesen mozog. Érdemes azonban egéralátétet használni hozzá, mert megkímélhetjük a kellemetlen karcoktól és a talp elkopásától. Hab a tortán, hogy az alján található rekeszbe súlyokat pakolhatunk. Külön extra, hogy speciális szitázásának köszönhetően, a világon nincs két egyforma ebből az egérkéből! Aki a jelenlegi csúcsra vágyik, annak egyértelműen a G5-öst kell választania.

GENIUS ERGO 525

Személy szerint nagyon kíváncsi-an vártam a Genius Ergo 525-öst. A külsejében nem lehet csalódni, mintha már láttunk volna valahol ilyet egy nagyobb cégnél... A gusztusos

kinézetén kívül viszont fogása is igen meggyőző, roppant kellemes érzés kézben tartani. A görgő egyébként nem csupán gombként funkcionál, de két irányba dönthető is. Itt található még két apró gomb, ezeket viszont kissé körülményes használni, stratégiai játékoknál viszont jól jöhet. Az egér bal oldalán további három funkciógombot találunk. A "2000 dpi" felirat nemhiába díszleleg ott a dobozon, az optika igen precízen teszi a dolgát.



LÉZERES VS HAGYOMÁNYOS HÁZI EGÉR

Jogosan merülhet fel a kérdés, hogy vajon tényleg jobb a lézeres egerek, mint a hagyományos LED fényugarakat használó társaik? Azt kell hogy mondjuk, a válasz egyértelműen igen. Az optika precizitása tulajdonképpen azon múlik, hogy az érzékelő milyen pontossággal képes meghatározni az alatta lévő felület képét. Ehhez mérten számolja ki ugyanis az elmozdulás mértékét. A normális optikai egerek rosszabb felbontásából adódóan az érzékenyséjük is gyengébb, és ezt legjobban játék közben vagy grafikai programoknál vehetjük észre. A láthatatlan lézervény 2000 dpi felbontásban pásztázza a felületet, így szinte a legkisebb mozdulatra is képes reagálni. Azt sem árt tudni, hogy a legprecízebb lézeres egerek azért még ma napig is zsinórosak. Sokat fejlődött ugyan a vezeték nélküli technológia, de azért az USB másodpercenkénti 500 helyzetjelentésével nem képes versenyezni.



egyáltalán nem hasonlít annyira a Logitech egerekre. Sajnos ez érződik is rajta, ugyanis az igen keskeny kialakítás miatt csak kisebb kézzel rendelkező játékosoknak lehet kényelmes a fogása – a felhasznált anyagok minősége egyébként elfogadhatónak tűnik. A mai egerektől eltérően mindössze két plusz gombot találunk a hüvelykujjunknál, ami miatt általános felhasználásra javasoljuk inkább, profi játékosoknak

maximálisan ajánljuk, mert precíz az érzékelője, sőt még a vezeték nélküli megoldás hátrányát sem lehet érezni. Kifejezetten gyors és akár a szoba másik végéből is működik. Ami különösen tetszett, hogy ha nem használjuk, akkor egy bizonyos idő után automatikusan lekapcsolja magát. Ezzel a megoldással akár napokkal is meghosszabbodhat az elemek élettartama. Figyelembe véve, hogy a Trust 7500X-nél csak 2-3 ezer forinttal drágább, mindenképpen ezt érdemes választani, ha nem szereted a kábeleket.

RAZER COPPERHEAD

ZeroCool rögtön tudta, hogy ez az egér nagyon be fog jönni nekem. Az az igazság, hogy a legtöbbeknek tetszik, mert igen különleges külsővel rendelkezik. Az optikai tuning kedvelőinek végre nem kell feláldozni a minőséget a dizájn külső miatt. A kéken világító borítás nem egy bővli márkátlan egeret takar, mivel a „nagyok” is ezzel nyomulnak. A kifejezetten játékosra tervezett egér első fogásra igen furának tűnhet, de pár perces használat után már meg lehet szokni. Játékoknál hihetetlenül jól kezelhető, se nem túl nehéz, se nem

túl könnyű, épp ideális. Sőt, végre valaki gondolt a balkezesekre is, mivel a Copperhead teljesen szimmetrikus, a jobb oldalán ugyanazokat a funkciógombokat találhatjuk, mint a balon. Az alján található gombbal az előre beállított öt érzékenységi mód közül választhatunk, így nem kell a Windowsban matatni minden egyes játék-



nál. Azoknak ajánljuk elsősorban, akik FPS-játékokat nyüszölnek, és nem sajnálnak egy komolyabb összeget kiadni egy profi lézeres rágcsálóért.

KÖNNYŰ VÁLASZTANI

Az az igazság, hogy nekünk, PC felhasználóknak az egér körülbelül olyan fontos, mint a konzolosoknak a kontroller. Érdemes hát alaposan megfontolni, hogy mit veszünk, mert egy drágább egér akár hosszú évekig is jó szolgálatot tehet nekünk. Éppen ezért nem javasoljuk a márkátlan egereket, ugyanis a tapasztalat azt mutatja, hogy intenzív használat mellett ezeket szinte félévente cserélni kell. A tesztben szereplő rágcsálók közül elsőnek a Razor Copperhead játék egerét szeretnénk a figyelmetekbe ajánlani. „Ajánlatunk” díjjal jutalmazzuk, mivel rendkívül precíz és melleleg igen ütősen néz ki. A „Kiváló” díjat a Logitech MX610-es kapta meg,

» A LEGPRECÍZEBB LÉZERES EGEREK MÉG A MAI NAPIG IS ZSINÓROSOK «

mely nem csak játékoknál állja meg a helyét, de sok extrával és vezeték nélküli képességgel is rendelkezik. Végezetül a tesztgyőztest is kihirdetnénk, mely nem meglepő módon a Logitech G5 lett. Jelenleg ez a modell képes leginkább kiszolgálni a profi játékosokat. Gondolunk itt a kényelemre, a precizitásra, és a cserélhető súlyokra.

Mady

Ezzel semmi probléma nincs, egyetlen kis negatívuma a modellnek, hogy túl könnyű. Ez igazából megszokás kérdése, bár nem kétséges, a közepes súlyú egerekkel lehet a legprecízebben célozni. Mindezt átgondolva egy igen kellemes darabról beszélhetünk, ráadásul az sem utolsó szempont, hogy igen baráti áron juthatunk hozzá.



el kell kerülniük. Maga az optika egyébként igen jól veszi az akadályokat, gyorsan reagál és ez egész meggyőző, vezeték nélküli létéhez képest. A csomagban található dokkoló állomás egyben töltőként is funkcionál, éjjelre célszerű rátenni, hogy a két ceruza akkumulátor feltöltőn. Átlagos tulajdonságok, ehhez képest magas ár jellemzi.

LOGITECH MX610 CORDLESS

Ha már a vezetékmentes technológiánál tartunk, akkor érdemes a Logitech megoldását is alaposabban szemrevételeznünk. Az MX610-es Cordless egér jó ergonómiájának köszönhetően kellemes fogást biztosít. A minőségi

TRUST WIRELESS LASER MOUSE

A soron következő Trust is öreg motorosnak számít a szakmában. Lézeres csodaegerük mellőzi a felesleges kábeleket, rádióhullámon keresztül kommunikál gépünkkel. A Geniusallal ellentétben



TÍPUS	ÁR (BRUTTÓ)	CÉG	TELEFON	PRECIZITÁS	ERGONÓMIA	MINŐSÉG	EXTRA	ÁR	%
TRUST LASER MOUSE	9 900	Procomp Kft.	061-814-8300	24/30	24/30	15/20	5/10	7/10	76
GENIUS ERGO 525	bevezetés alatt	G.Network Kft.	061-239-7020	24/30	25/30	17/20	7/10	9/10	84
RAZER COPPERHEAD	17 900	Modern Média Serv. Kft.	061-223-2720	30/30	28/30	19/20	7/10	7/10	91
LOGITECH MX610	14 900	Pilot-Comp Kft.	061-321-0408	29/30	27/30	20/20	9/10	5/10	89
LOGITECH G5	19 900	Pilot-Comp Kft.	061-321-0408	30/30	30/30	20/20	10/10	3/10	93

SZÓLJON HANGOSAN A QUAKE 4!

Tegyé mindenki a kezét a szívére! 5.1-es hangfalrendszerre nemcsak azért van szükségünk, mert térhatású hangot szeretnénk a játékokhoz vagy a filmekhez, hanem a szomszédokat is bosszantani akarjuk: kell az ellentámadás, ha Matyi és a Hegedűst hallgatnak nap, mint nap! Itt a titkos fegyver!

Nagyon kellemes dolog térhatású hanggal elmerülni egy jó kis moziban, megijedni a hátunk mögül előbukkanó helikoptertől, esetleg elhajolni a fejünk felé süvítő képzeletbeli golyó elől: mindez csak térhatás előállítására képes hangrendszerrel lehetséges.

KIPAKOLNI ÉS ÖSSZERAKNI

Bármennyire is furcsa, egy hangfalszett-nél igen fontos szempont, hogy mennyire egyszerű összerakni, hiszen emiatt szakembert senki nem fog hívni, viszont ha lehet valamivel sokat szívní, akkor ezzel tuti. A G500 esetében mintegy fél órát fog elvenni az életünkből, mire mindent felcsavarozunk, összerakunk, bedugdosunk: szerencsére a kábelvégek megfelelően jelöltek, jó öreg Creative szokás szerint. A csatlakozók a subwooferben futnak össze, így egy szokásos asztal alatt térdepelés benne van a pakliban, szerencsénkre azonban egy zsinóros távirányítót is mellékeltek a készülékhez, így nem kell mindig behasalni, ha akarunk valamit a rendszertől. Természetesen az 5.1-es hatáshoz minimum 5.1-et tudó hangkártya is kell (azonban a Creative ügyes CMSS rendszerével tudja szimulálni az 5.1-et sztereó forrásból is). Szerencsére külső forrásnak ott van egy AUX bemenet, amelyen át Hi-Fit, vagy más sztereó hangforrást csatlakoztathatunk.

Azonban (rossz hír) digitális bemenet nincs, így sajnos mindent analóg audióon keresztül kell megoldanunk.

HOGY SZÓL A CUCC?

Nos, mivel magam Quake 4 ügyben nem vagyok túl jártas, így Madyt kértem meg, hogy helyettem játsszon, míg a hangzást figyelem. Ő a maga részéről élvezte a dolgot, s kritikus füllel én is: a térbeli hangzás remekül aláfestette a játékélményt, a robbanások, dörögések szinte előrobantak a subwooferből, s még az incifincíj pozícionált hangok is megszólaltak. Miután Madyt nagy nehezen elrángattuk a géptől, a Ryan közlegény megmentése című film legendás, harcokszízes, lánctalpcsikorgós jelenetét vettük elő, majd pánik-

ban keresgéljük, a kedves kis tank épp hol akar áthatolni a falon. Ezt követően jött a Beethoven-teszt, a hal(l)hatatlan mester V. szimfóniáját szólaltattam meg, hogy kiderüljön, a rendszer hogy kezeli a zenei dinamikát, mennyire szól jól definiáltan. A CMSS Upmix tulajdonság segítségével szépen „tereszíteni” is sikerült a szimfóniát, amely anélkül sem szólt rosszul, bár kétségtelenül nagyobb élmény a zenekar középből hallgatni. (az biztos, de akkor zenélné is kell – mazur) A basszusok is jól megszólaltak, középen és a magas tartományokban sem volt hiba, bár igazából egy picit több csilingelés nekem jobban bejött volna – de lehet, hogy velem van a baj, és túl jól hallok. Vagy túl rosszul?

AZÉRT VANNAK APRÓ GONDOK

Szerencsére nem sok. A már említett digitális bemenet hiányán kívül csak egy dolgot említenék: a satelittek képesek zajosak lenni, amikor csöndben kéne lenniük. Amikor nem szól a zene és viszonylag sok magasat állítottunk be (ami ugye azért kell, mert a magasakra még lehetne adni), akkor a kis hangszórókból sziszegésszerű sístergés hallatszik, szerencsére nem túl hangosan, de bizonyos körülmények között zavaró lehet. Teljesítmény szempontjából viszont semmi kifogásunk nem lehet. Mindegyik satelit 36-, míg a 8 hűvetykes mélynyomó 130 wattos, ami azt jelenti, hogy Matyi és a Hegedűsnek annyi, ha otthon vagyunk és nyomunk egy kis Dream Theater-t (durvább lelkűek Obituary-t) jó nagy hangerőn, akkor a szomszéd lakótelepen is zengedezni fognak a radiátorok. Ez egy jó dolog. Szerencsére a zsinóros távirányítóba fejhallgatót is dughatunk, szóval éjjel is lehet használni a rendszert, ha másképp nem, limitáltan. Ja és persze THX logója is van a cuccnak, ezt majd elfelejtettem... Ez valóban sokat dob a hangzáson, főleg olyan játékokon és filmekben, melyek ezen szabvány szerint „hangoskodnak”.

Gyu

» IGAZÁN JÓT CSAK 5.1-ES HANGZÁS MELLETT LEHET JÁTSZANI «





REGISZTRÁCIÓS ADATBÁZISOK

A Registry kifejezéssel már biztosan találkozottok. Ide kerül minden, ami egy program futtatásához szükséges, és bizony itt marad majdnem minden, miután letöröltük azt...

Bizony, sajnos erre, a Windowsos környezetben hírhedtté vált adatbázisra tökéletesen igaz az „élet nem habostorta” kifejezés. Az egyes felhasználói programok és játékok telepítése után mindenféle bejegyzések kerülnek bele. Merre van a játék, az egyes moduljai mihez kapcsolódnak, milyen fájltypusok tartoznak hozzá, ilyesmi. Mikor egy programot letörlünk, az bizony hajlamos ezen adatait benne hagyni, ami – mivel egy folyamatosan növekvő adatbázisról beszélünk – képes egészen látványosan lelassítani gépünket. Megjegyzem mellékesen, hogy a szoftverrendőrség is ezen táblában kutakodik, ha elvisznek egy merevlemezt, lévén hiába töröl le valaki egy programot, ebből kiderül, mi volt a rendszeren. Ahhoz, hogy az élet rózsásabb legyen, nem árt néha lefuttatni egy-egy olyan segédprogramot, mely kitakarítja a registry-t, és ezzel növeli a gépünk sebességét (mármint nem növeli effektíve, nem tuningol, csak helyrerakja azt).

A NÉGYES FOGAT

Mindjárt azzal kezdenénk, hogy amennyiben nem elég neked az általunk bemutatott, és lemez mellékletünkön is megtalálható négy program, akkor irány a Google (www.google.com), és írd be

annyt a keresőjébe, hogy „Registry Cleaner”. Kismillió találat lesz. Mi azokról számolunk be, melyek személyes tapasztalataink alapján jók, ráadásul ingyenesek, ami szintén nagyon fontos manapság. Jelenlegi kedvenceink sorát a **TweakNow RegCleaner 2.6** (www.tweaknow.com) vezeti. Elegáns, teljesen egyszerű felülettel szerelték fel,

beépített frissítés modullal is rendelkezik.

Semmi sincs túlbonyolítva, a program elindításakor egy kiemelten nagyobb gomb jelenik meg előttünk, „Clean Now” felirattal. Ezt megnyomva indul a takarítás. Maga a folyamat, regisztrációs adatbázisról függően néhány perctől, akár több órát is igénybe vehet (bár ez utóbbi eset csak az elég régen telepített operációs rendszerek esetén jelenhet meg). Igazából egyszerűen győzött meg minket arról, hogy érdemes használni. A kevésbé elegáns, és jóval több funkcióval megáldott **CCleaner 1.26.218-as** (www.ccleaner.com) verziójának egyik legjobb tulajdonsága (túl azon, hogy természetesen ez is ingyenes), hogy, ha akarjuk, teljesen magyar nyelven szól hozzánk.

Elindításának pillanatában máris beletűr kicsit a registrybe, és kiolvassa onnan, hogy milyen programjaink vannak fent a gépen. Külön kijelölhetjük, ha azt szeretnénk, hogy a gép bizonyos részeivel ne foglalkozzon. Még az internetezés közben használatos, ma már szinte mindenhol megtalálható süti (cookies) táblában is keresgél, abból

egyenként bármikor kitörölhetjük a nem kívánatos elemeket.

Szintén jópofa, hogy a teljes takarítás megkezdése előtt lefuttathatunk egy elemzést, melyből kiderül, hogy az adott beállításokkal milyen funkciókat fog eltávolítani a program. Ha valami nem stimmel, még gond nélkül megváltoztathatunk bármit (mert mondjuk találunk egy olyan cookie-t, amit mégsem kellene törölni).

Harmadik versenyzőnknek a neve utal egyszerűségére, bár jelen esetben ez nem teljesen fedi a valóságot. Tény, hogy az **EasyCleaner 2.0** nem annyira bonyolult, de, ha már az egyszerűség a cél, sokkal kézenfekvőbb megoldás a TweakNow. Az EC nem csupán a registryben kotorászik: képes telepített programokat eltávolítani, parancsikon

ellenőrzést futtatni, sütiiket rendberakni, duplikált fájlokat keresni, és még sorolhatnám. Magyarul szól hozzánk, ha telepítésnél ezt az opciót választjuk, futtatása közben különféle hasznos tippekkel segíti munkánkat.

Végére hagyunk egy, a többiekétől némileg eltérő programot. Az **IE Privacy Keeper 2.7-es** nem annyira a registryben kotorászik, pontosabban nem a nagy adatbázis minden részében. Képes Internet Explorer és Mozilla Firefox history-k, cookie-k, temp fájlok, beírt URL-ek listájának, és hasonló dolgoknak a törlésére, tisztítására. Így nemcsak meggyorsíthatjuk ezek működését, de titokban tarthatjuk azt is, hogy mely oldalakon jártunk mostanában a neten. Sajnos nem magyar, de legalább ingyenes és hasznos.

NEM ÁRT VIGYÁZNI!

Nem szabad megfeledkezni arról a tényről, hogy a regisztrációs adatbázis nem vicc. Amennyiben manuálisan módosítunk benne valamit, és a dolog nem úgy sül el, ahogy szeretnénk, bizony elég komoly károkat okozhatunk a rendszerben. Érdemes a biztonság kedvéért minden módosítás előtt lementeni az adatbázist, akkor nem lehet gond. Jó tisztogatást!

ZeroCool

» MEGNÖVELHETJÜK PROGRAMJAINK FUTTATÁSI SEBESSÉGÉT! «

FOGÁS

... ÉS AMI MÖGÖTTE VAN

FIREFOX 1.5 ...ÉS AMI MÖGÖTTE VAN

A Windows operációs rendszerben alaphól megtalálható Internet Explorer mellett több alternatíva is létezik. Valószínűleg többen használtak Firefoxot, de vajon minden lehetőségét kihasználjátok? Nem biztos...

A Firefoxot (sok érdekeséggel egyetemben) az is megkülönbözteti az Internet Explorer-tól, hogy különféle, bárki által megírható kisebb-nagyobb kiegészítőket lehet alapalkolni. Ezzel nem csupán személyre szabhatjuk, de olyan hasznos kiegészítőkkel is bővíthetjük, melyekről más böngészők csak álmodhatnak. A Firefoxról dióhéjban annyit, hogy egy, már korábban nulláról elkezdett fejlesztés eredménye, mely gyakorlatilag teljesen a szabványokra épül, azokat nem hája át semmilyen szinten – talán ez lenne az igazán követendő példa. Bár az IE legnagyobb része szabványokon alapszik, de nagyon sok olyan dolog van, mely nem működik a ma még mindig legnépszerűbb programban. Vannak parancsok, melyeket a CSS2, vagy XHTML szabványból egyszerűen nem képes felismerni, ami bizony megnehezíti az oldalak megjelenítését. Ezért fordulhat elő sokszor, hogy bizonyos weboldalak máshogy néznek ki IE, Firefox, illetve Opera alatt (hogy a többiekéről már ne is beszéljünk).

» MÁR KÖZEL 900 KIEGÉSZÍTÉS VAN A FIREFOXHOZ «

KÁNAÁN, AVAGY AZ „EXTENSION”-OK VILÁGA

Ha már telepítettük a Firefoxot (és miért ne tettük volna?), látogassunk el villámgyorsan az addons.mozilla.org címre. Itt nagyon sok érdekeséget találhatunk, de számunkra igazán az Extension fül fontos (az Addons oldalon található meg egyébként a Flash player, az Acrobat Reader és hasonló pluginok is). Az Extensions oldalán található meg az igazán fontos apószókat. Lássunk néhányat, melyet kicsiny szer-

kesztő-ségünkben is egyre többen használunk. Első kedvencünk a Flashgot névre hallgat. Ez lényegében lehetővé teszi, hogy ne a Firefoxba épített letöltés menüvel használjuk, hanem bármit, amit megadunk neki. Egyszeri konfigurálás után az elmentendő fájlra csak jobb klikket kell nyomni, letöltés, és máris indul a dolog. A Fasterfox szintén jópofa. Az amúgy is elég gyorsan működő

program futási sebességét turbóozhatjuk

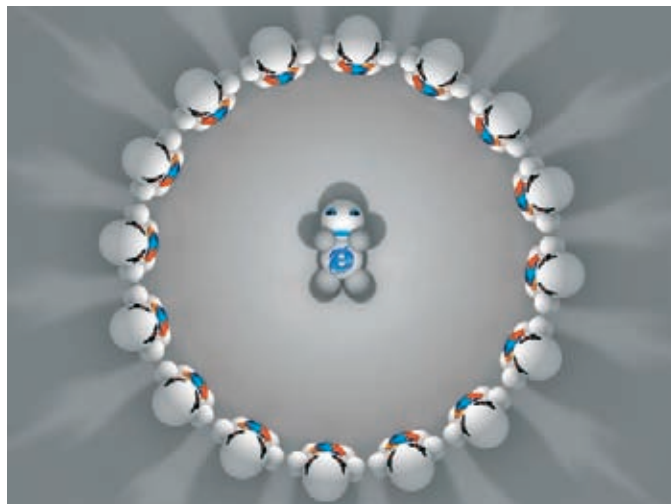
kicsit, ha konfiguráljuk ezzel a dolgokat. Állíthatjuk a cache méretét, letilthatjuk a pop-up ablakokat, és még jó néhány hálózati beállítás is buherálhatunk. A soron következő Extension a Forecastfox. Ez lényegében képes időjárás jelentést szállítani nekünk a nap minden szakára, sőt, több napra előre is. Az AccuWeather.com oldal nemzetközi adatbázisára épül, melynek köszönhetően mindig friss információkat kapunk. Akinek tetszett a *Black & White* idején megismert „rajzoljunk az egerünkkel figurákat, mert az jó” elem, annak biztos bejön majd a Mouse Gestures. Tény, hogy ezekkel nem tudunk majd varázsolni, de az oldal vissza-

előre, új ablak, ablak bezárása és hasonló parancsokat egyszerű rajzolással végrehajthatunk. Kicsit komolyabb felhasználásokra ajánljuk először az IE Tab aktuális változatát. E gomb lenyomásakor a Firefox egyik ablakában legenerálódik az éppen aktuálisan szemlélt weboldal, ám ezúttal Internet Explorer engine-nel. Ez weboldal fejlesztéseknél nagyon jól jöhet, hiszen, mint ahogy említettük, sajnos szabvány szintjén nem igazán egyezik meg ez a két prog. Szintén webfejlesztőknek elengedhetetlen segítséget nyújt a Web Developer. Lényegében extra tulajdonságokat kapcsolhatunk be, melyekkel egyszerűen megismerhetjük egy weboldal táblázatszerkezetét, vagy akár CSS rendszerét is.

ENNYI LENNE? FENÉTI!

Gondoljunk csak bele. Egy szűk oldalsó villámsebességgel bemutatunk hat olyan plugint, melyek nem csupán kényelmesebbé teszik életünket, sajnálatos módon Internet Explorer alá nem is telepíthetőek. Joggal kérdezhetsz, hogy „csak ennyi Extension létezik?” Hááá, ez azért ilyen formán nem igaz. A cikk megírásának pillanatában nem kevesebb, mint 861 (igen, annyi) efféle apró kiegészítés volt a Mozilla oldalán. Mire ezen sorokat olvasod, meggyőződésünk, hogy tovább bővült a lista. Ha másért nem is, ezek miatt mindenképpen érdemes legalább kipróbálni a Firefoxot. Azt talán mondanunk se kell, hogy a böngészés maga is sokkal biztonságosabb, egyelőre jóval kevesebb biztonsági rést találtak benne, mint az IE-ben, és mivel nyílt forráskódú az egész, minden egyes hibát hamarabb is javítanak majd – ha egyáltalán lesz még ilyen.

ZeroCool



KV HARDVER



Figyelem! Tekintve, hogy havonta több száz levelet kapunk hardveres problémákkal kapcsolatban, előfordulhat, hogy egy-egy levélre csak napok vagy hetek múltán tudunk válaszolni. Ebben az esetben a türelmetlenek tegyék fel kérdéseiteket a www.gamestar.hu/ forum oldalon a Mélyvíz részlegben, a témának megfelelő altopikban.

Tami Világító pixelek

Előre is kellemes ünnepeket az egész csapatnak! Azért írok, mert akadt egy kis probléma a gépemmel és hátha tudsz tanácsot adni. Úgy kezdődött az egész, hogy kicseréltük a VGA kártyámat egy GeForce 6600-asra. Amikor betettük és bekapcsoltuk a gépet, akkor fura pötytyök jelentek meg a képernyőn. Kis világító pixeleket kell elképzelni. A kártyámat kivettük és megint betettük, de nem változott semmi. A Windows is elég furán néz ki, és néha újból indul a gép vagy lefagy. A játékok el sem akarnak indulni, sokszor visszadob. Mi lehet a gond? Drivert frissítettem, de nem segített. Már a Windows telepítésén is gondolkodok. **Sajnos nekem úgy tűnik, hogy a kártyának hardveres gondjai vannak. Ezen sem a Windows telepítés, sem a driverfrissítés nem fog segíteni. Lehet, hogy gyárilag hibás a kártya. Ezt igen egyszerűen ki lehet deríteni, tedd bele egy másik gépbe és ha ott sem hajlandó megfelelően működni, akkor vissza kell vinni. Ha megvan a száma, akkor ki kell, hogy cseréljék!**

H. Károly Gondok a NOD32-vel

Üdvözlöm! A múltkor GameStar magazinban azt írtátok, hogy egy teljes verziós NOD32 vírusirtót mellékeltek az újsághoz. Ezt sehol nem találtam, csak egy 30 napos próba verziót, ami már lejárt és gyakorlatilag így használhatatlan. **A CD-DVD tartalommal található egy NOD32-es doboz. Ott van a havonta változó kód, amivel a www.nod32.hu/gamestar oldalon kell regisztrálnod. Csak a regisztráció után válik teljesértékűvé a szoftver, akkor tudod a frissítéseket is letölteni. A CD-n és DVD-n megtalálod magát a klienst, mely regisztráció nélkül tényleg csak 30 napig működik.**

Márk GPS

Helló Mady. Szeretném megkérdezni, hogy milyen véleményed vagy az

olyan PDA-król, amelyek GPS-t is, adóvevőt is tartalmaznak. Egy régebbi HP PDA-m van, de gondoltam, ha már a lecserélését tervezem, akkor érdemesebb lenne valami komolyabbat venni. Autóban is szeretném használni, így valami közepes méretű gép kellene. Tudsz valamit ajánlani? **Én kifejezetten ajánlom az ilyen GPS-szel felszerelt PDA-kat. Nagyon hasznos tud lenni utazásnál, de a hétköznapiakat is megkönnyítheti. Érdemes az autóba is beszerezni egy tartót, mert egy megfelelő navigációs szoftverrel megkönnyíthetjük a tájékozódást. Talán az ASUS A636-ast tudnám ajánlani, mert igen nagy, 3,5 inches képernyője van, ráadásul ajándékba egy navigációs térképprogram is jár hozzá.**

Gabi LCD kérdés

Szia Mady! Csak pár hónapja veszem a GameStart, de nagyon tetszik. Rögtön igénybe is venném a KV-hardver rovatot, ugyanis kénytelen vagyok kidobni a monitoromat. Az utóbbi időben teljesen bezöldült a 17 inches CRT-m képe és elkezdett villogni. Nincs kedvem javíttatni, és már elég régóta szemezek egy új LCD monitorral. Mindenképpen játék a fő szempont, minden más másodlagos. A 17 vagy esetleg 19 inches modellek érdekelnek. Mi az, amit ajánlani tudsz? A sebessége nagyon fontos, lehetőleg minél gyorsabb legyen, 8 vagy inkább 4ms-osra gondoltam. **Én személy szerint 12ms-os LCD monitor használok és nekem már ez is bőven megfelel. Persze manapság már találhatunk 8 és 4ms-os változatokat is. Sőt, ha a leggyorsabbat akarsz, akkor ajánlom figyelmedbe a BenQ FP93GX-et. Ez egy 19-es LCD monitor és a világon elsőként 2 ezred másodperces válaszidővel rendelkezik. Pár héten belül már itthon is kapható lesz, várhatóan 120-130 ezer forintért.**

Somogyi Attila Lightscribe

Hi Mady! Azt olvastam valahol, hogy van olyan CD/DVD-író, ami képes a

lemezekre képet égetni. Gondoltam nem ártana venni egy ilyet, a régi 2-szeres DVD-íróm felett már eljárt az idő. Érdemes ilyen spéci DVD égetőt beszerezni?

Az új technológia Lightscribe néven fut. Csak az erre alkalmas DVD-íróval lehet fekete-fehér képet égetni a lemezre, így gyakorlatilag tetszőleges címkéket gyárthatunk és nem kell a filctollal bajlódni. Egyetlen hátrány, hogy az írón kívül speciális lemez is kell a művelethez, ami jelenleg még drága. Egyébként az elterjedése csak idő kérdése, jövőre a nagyobb gyártók is beszállnak a buliba és az új írók elvileg már támogatni fogják ezt a technológiát.

Krisz Notebookot játéokra

Sziasztok! Tudnátok valakinek továbbítani a levelem, aki notebook téren is otthon van? A kérdésem az lenne, hogy mi a véleményetek a mostani csúcs notebookokról? Alkalmasak játéokra? Sulinetben szeretnék venni. Mire érdemes figyelni? VGA kártya, proci, RAM? NVIDIA esetleg ATI a jobb? **Mivel én magam is évek óta lelkes notebook használó vagyok, épp jó helyre jött a levél. Személy szerint a Sulinetes gépek többségét nem javaslom, mert a VGA kártyák ezekben nagyon gyengék, épp az alacsony ár miatt. Általában a gép memóriájából választanok le maguknak, teljesítményük pedig igen kicsi. Persze akadhatnak kivételek is. Arra érdemes figyelni, hogy ATI Mobility X600SE vagy X700-as legyen a gépben. NVIDIA terén 6600-as vagy 6800-as kártyával találkozhatasz. Jelenleg ezek a vasak egy közepesen erős sztrai gép teljesítményét tudják produkálni. A WoW, CoD2, NFS: Most Wanted például tökéletesen futtatható!**

Ádám X800 GTO

Szia Mady! Úgy döntöttem, karácsonyra meglepem a gépem egy új videokártyával. Azt már elhatároztam, hogy ATI kártyát fogok venni, csak még azt nem tudom, melyiket. Az X800-as széria az, ami nekem elérhető közelségben van. Ez hogy viszonyul az NVIDIA GeForce 6800-ashoz? Szerinted melyik gyártót válasszam majd? **Helló! Én személy szerint X800GTO-t választanám a helyedben. Ez elvileg a 6800-ast is megszorongatja. Az ára 55-60 ezer forint körül van, gyártótól függően. Én Sapphire-t találtam első nekifutásra, de szerintem bármelyik másik is jó. Manapság a hasonló csipre épülő kártyák szinte csak a mellékelt extrákban különböznek.**

Barni Hangfal

Helló! Eddig két, sztereó hangfalnak nem nevezhető doboz volt a gépem mellett. Most, hogy vettünk egy új alaplapot, amin van 5.1-es hangkártya, szeretnék rákötni egy komolyabb szettre. Valami brutális 5.1-es rendszerre gondoltam! Olyan 60-80 ezer körüli összeget szánnék rá. Esetleg ehhez már érdemesebb minőségi hangkártyát választani? **Én a Creative GigaWorks G500-asát néztem ki magamnak. Meg is hallgattuk itt bent a srácokkal, mit ne mondjak, elég ütős kis cucc. Nem javaslok komolyabb hangkártyát, hacsak nem foglalkozol zeneszerkesztéssel. Játékra, mozira, zenehallgatásra tökéletesen jók ezek a mai integrált cuccok is.**

Mady

Ha bármilyen gondod támad a gépeddel:
kv@gamestar.hu

STAR LOGO

AZ ÉN BILOM

Mono és Polifónikus csengések

06-90-635-545

TOP 10	mono	poli
Rómeó és Júlia	GS28487	GS37147
Arash - Boro boro	GS28777	GS37576
Dj. Tiesto - Adagio for strings	GS28632	GS37652
Kistehén Táncczenekar - Szájber gyerek	GS28753	GS37569
Crystal - Összetört a szívem	GS28792	GS37593
Fresh - Félig örök, félig angyal	GS28683	GS37349
Gáspár Laci - Sosem vagy egyedül	GS28568	GS37267
Nox - Forogj világ	GS28822	GS37631
Oláh Ibolya - Magyarország	GS28989	GS37384
Irgy Hónaljmirigy - Numerakirály	GS28717	GS37464

Magyar POP	mono	poli
Baby Gabi - Ha újra kezdhethetném	GS28941	GS33867
Baby Gabi - Szivarvím	GS28908	GS33800
Clubi 54 - Csakúgy be a szemed	GS28942	GS33738
Emilio - Ez a dal	GS28911	GS33804
Lola - Alomtánc	GS28904	GS33794
Molnár Ferenc Caramel - Várt váratlan	GS28938	GS33863
Pápai Joci - Ne nézz így rám	GS28905	GS33795
R-Port - Gyűzünk kell	GS28906	GS33796
TNT - Egyetlen szó	GS28277	GS37635
TNT - Hallgass, hogy zsong a tavasz	GS28915	GS33815
Unique - Után	GS28347	GS37684
Veszh - Kell egy jóbarát	GS28454	GS37946
Veszh - Tüdőmó vagy	GS28456	GS37948

Dance - Trance - Techno	mono	poli
Chemical Brothers - Galvanize	GS28695	GS37500
Daniel Hope - Love and pride	GS28778	GS37577
Danzel - Pump it up	GS28477	GS37180
Dj. Tiesto - Forever today	GS28683	GS37466
Dj. Tiesto-Solarstone and Jos - Like a waterfall	GS28843	GS37673
Kozmix - Hőnőglóbulás	GS28928	GS33840
Groove Coverage - Runaway	GS28684	GS37468
Groovehouse - Eredj mellettem	GS28653	GS37693
Lesgo - Pray	GS28636	GS37450
Scout24 - One always hardcore	GS28687	GS37469
Scout24 - Shake that	GS28682	GS37288
Unique - Itt vagy veltem	GS28955	GS37698
Vanguard - Mamma-mia	GS28795	GS37592

R'n'B - RAP	mono	poli
50cent - P.I.M.P.	GS28781	GS37425
Black Eyed Peas - Don't lie	GS28986	GS33777
012 - My band	GS28297	GS37687
Eminem - Mockingbird	GS28714	GS37534
LL Junior - Gettószár	GS28679	GS37326
LL Junior - Mr. Ragamuffin	GS28680	GS37359
LL Junior - Rabzolgalány	GS28677	GS33743
Ogdi G - High Rollers	GS28875	GS33737
Sub Bass Monster - 4 lithum	GS28435	GS37927
Sub Bass Monster - Gyulafűrészt	GS28436	GS37928

FILM	mono	poli
Bakar - Filmzene	GS28560	GS37255
Batman TV sorozat 1. címzene	GS28861	GS33711
Gladiátor	GS28322	GS37881
Harry Potter - Main Theme	GS28668	GS37377
Jóbarátok	GS28749	GS37700
Országn Szonja-Bebe - Micsoda nő ez a héri	GS28930	GS33864
Mission impossible	GS28144	GS37126
Star Wars 3 - Battle of heroes	GS28842	GS37657
Szex és New York	GS28773	GS37712
Vik	GS28321	GS37679

Mono csengés letöltésekor, mi a kód után készüléked típusának betűkódját is: Nokia NO, Samsung SG, Sagem SA, Motorola MO, Siemens SL, Ericsson ER, Alcatel AL. (Pl. GS28544 AL) A mono csengések letölthetők minden Nokira és a fenti készülékek közül azokra, melyek dallamszerkesztővel rendelkeznek. Dallamként is letölthetők: SIE (Siemens SL 42, 345, 3L45, Me45, M50, MT50, A50, C45, C55), ALC (Alcatel S11, 512, 525, 715).

MONO CSENGÉS: Küldd a kódját SMS-ben a 06-90-635-545-re! WAP-os tartalmak (POLIFÓNUS és VALÓDI CSENGÉS, SZÍNES HÁTTÉRKEP, „4in1” Akció, MOBIL VIDEÓ, JAVA JÁTEK): Küldd a TESZT szót a 06-20-9000-860-as alapdíjas számra! Az érkező wap-címét töltsd le a telefonodra, és ha megfelelő a wap-hozzáférése és jók a beállításaid, a megjelenő oldalon megtudod, hogy milyen tartalomtípusokat támogat a készüléked!

Színes háttérképek

06-90-635-545

GS660033	GS660036	GS660128	GS660144
GS660146	GS660195	GS660220	GS660225
GS660226	GS660236	GS660250	GS660316
GS660421	GS660426	GS660431	GS660439
GS660538	GS660596	GS660609	GS660613
GS660614	GS660630	GS660631	GS660632
GS660634	GS660636	GS660645	GS660646
GS662215	GS662237	GS662280	GS662282
GS662284	GS662285	GS662286	GS664230
GS664231	GS664232	GS664233	GS665062
GS665069	GS665081	GS665088	GS665118
GS665429	GS665455	GS665457	GS665462
GS665464	GS665465	GS665466	GS665471
GS665478	GS665633	GS665634	GS665636

Mono csengés, polifónikus csengés, színes háttérkép bruttó 480 Ft/SMS. Valódi csengőhangok, „4in1” Akció, mobil videó: bruttó 960 Ft/SMS. Akciók Java játékok bruttó 480 Ft/SMS. Akciók Rally Factor Java játékok készülékek: Nokia Series 30, Nokia Series 40, Nokia Series 60, Siemens S55 Series, Sharp GX10, SonyEricsson T6xx Series, Motorola V600 Series. Akciók Traffic Java játékok készülékek: Nokia Series 30, series 40; Siemens S55, M55, SL55, C60, MC60. További csengőhangok, képzőanyagok, olgók a TV2 TELETEXT 600. oldalán. Telefon Kft. Ügyfélszolgálat: 06-1-422-3490 Felhasználóink adatait a hatályos adatvédelmi szabályoknak megfelelően kezeljük. Bővebb információ: www.telefon.hu. A szolgáltatás igénybevitelével hozzájárulsz további - akcióinkról szóló - SMS fogadásához.

FANTASZTIKUS AKCIÓ!!! 4in1

Most 1 CSOMAGBAN, 1 SMS-sel megszerezheted a két legjobb háttérképet és csengést MINDÖSSZE bruttó 960 Ft-ért!!!

- Arash - Boro boro
- Kistehén T. - Szájber gyerek



Küldd el SMS-ben a GSSPORT kódot a 06-90-629-444-re és máris TIED a négy legjobb tartalom! A szolgáltatás igénybeviteléhez WAP hozzáférés szükséges! Az akció érvényes: 2006. január 1-től 2006. február 31-ig.

Hihetetlen akció! Mindössze bruttó 480 Ft-ért!

FANTASZTIKUS Java játékok FÉLÁRON!

Küldd a játék kódját a következő számra!

06-90-635-545



Valódi csengések

06-90-629-444

Budapest Parade 2005
Naks-Brunner feat. Myrtili - Mindenki... GS16163
Pest Jr. and Fernando - Vegtelen royal... GS16164
Transzient feat. Dyk B - Budapest Parade 2005... GS16165

KÜLFÖLDI ZENÉK

Beethoven - Symphony No.9 Allegro...	GS16043
Milk and Sugar - Love is in the air...	GS16006
D-Zone - Dragostea din tel...	GS16001
Panjabi MC - Mundian to bach ke...	GS16189
Panjabi MC - Yogi	GS16031

DANCE

Andrewboy - Valami véget ért...	GS16183
Danzel - Put your hands up in the air...	GS16199
Global Desjays - The sound of San...	GS16185
Hamel P.G. and Hadar - A világ wigné...	GS16186
Mambana - Libre...	GS16202
R-port feat. Nemzeli 11 - Gyűzünk...	GS16190
Tiesto - Just be...	GS16205
Tiesto - Love comes again...	GS16206
Vanguard - Mamma-mia...	GS16191
Daniel Hope-Paul King - Love and...	GS16131
Danzel - Pump it up...	GS16000
Fresh - Félig örök (Érős vs S.boy)	GS16088
Groovehouse - Eredj mellettem...	GS16171
Inemal - From Paris to Berlin...	GS16157
Karanyi - Álomszép...	GS16137
Kistehén T. - Szájber gyerek...	GS16187
Pierrot-O. Szonja - Time after time...	GS16034
Spigiboy - Ejél érkezem...	GS16035
Soy the post - Arena...	GS16169
Uniting Nations - Out of touch...	GS16108
Vanguard - Gimme, gimme...	GS16990

SLÁGEREK

Cserháti Zs. - Kéllés szilveszter...	GS16092
Demjén F. - Szenem az első vérg...	GS16184
Harcsa Judit - Szoban mond...	GS16093
Hofi-Köcs - Macska d. - Ott a tarka...	GS16103
Yunglára - Iszamból...	GS16200
Árpa - Amikor én még kisbaba voltam...	GS16172
NFT - Afrika...	GS16187
Lacsi Charlie - Tűzvész (live)...	GS16139
LGT - Jóbárátok vagyunk...	GS16188
Ómega - Petróleum kincs...	GS16015
Szűcs Pál - Gedeon bécsi...	GS16087
Vámszer János - Csulinbaba...	GS16105
Zalány S. - Nem vagyok én apám...	GS16009
Zambó J. - Valahol bus dal szől...	GS16162
Zoran - Amikor elmentél tőlem...	GS16208

EREDTI POÉNK - HOFTÓL!

Hofi - Gondolj apádra - Jól vagy?	GS16046
Hofi - Gondolj a - Pénzért mindent!	GS16047

100% FRADI

MOBIL VIDEÓ
Gera gól az Újpestnek
06-90-629-444



SZÍNES HÁTTÉRKEPEK
06-90-635-545



CSENGÉSEK:
FRADI INDULÓ
Kód: GS823484
Valódi: GS16050 06-90-629-444
06-90-635-545
Mono: GS28755, Polifónikus: GS37575

További tartalmakat keresd szerdánként a 100% Fradi hetilapban!

Regisztráld magad a megújult Lamour társkeresőnkben!



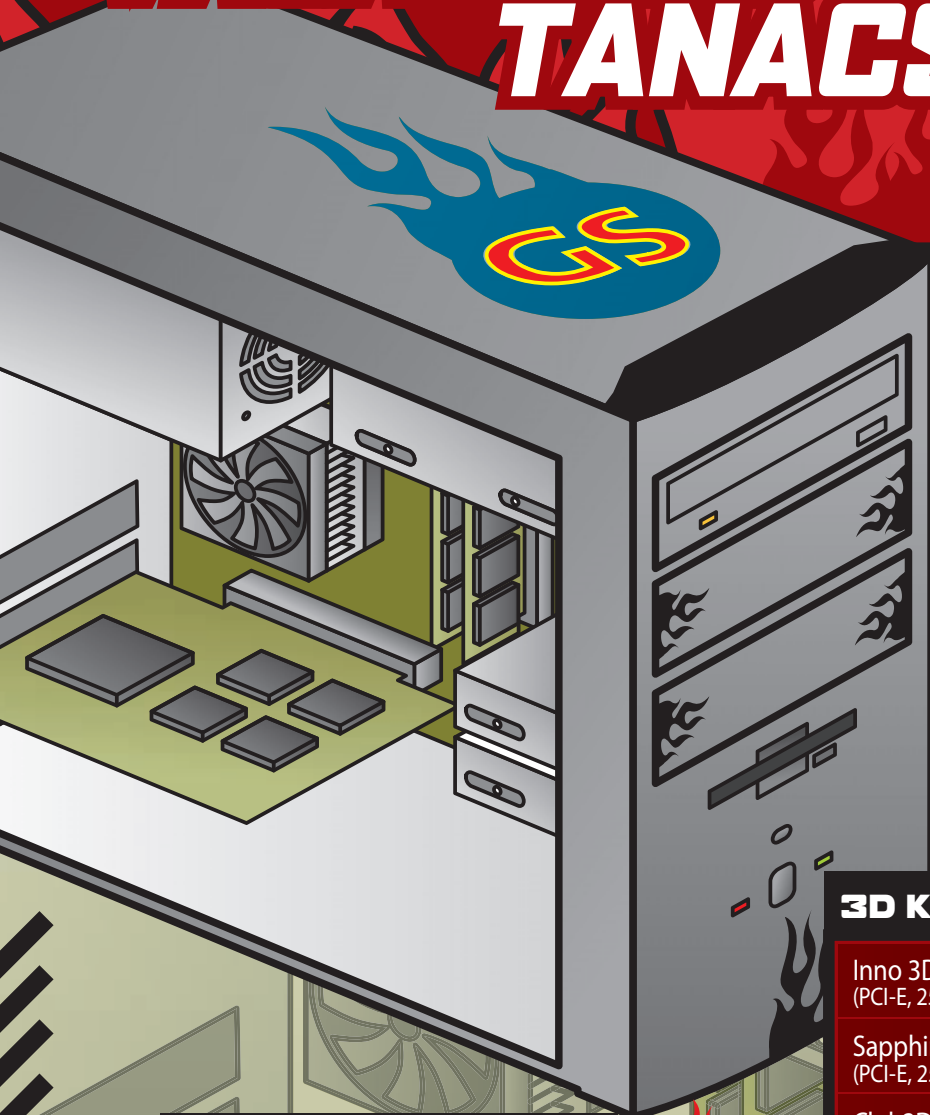
Találj magadnak társat MEGYE SZERINT!

Küldd el SMS-ben a

GSREG szót a 1781-re!

A többiben már rendszerünk segít! A telefonszámod senkinek sem adjuk ki! Társkeresés csak bruttó 91 Ft/SMS!

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ



Üdvözlünk mindenkit a megújult Vásárlási tanácsadóba. Igyekeztünk úgy átalakítani az eddig már megszokott rendszert, hogy sokkal több hasznos, kézzelfogható, mérési adatokkal alátámasztott képet kaphass a jobb termékek egész skálájáról. Processzorindexünk a most még kapható, és a még alig megfizethető CPU-kat tartalmazza, mely, akár csak a grafikuskártya táblázat, folyamatosan bővülni fog friss termékekkel. Mégegyszer jó böngészést kíván a GameStar csapata!

OPTIKAI MEGHAJTÓ

CD ÍRÓ	MSI MS-8352 (CD-R/RW: 52/24x)	4500-5500 Ft
DVD ÍRÓ	Pioneer DVR-110D (CD-R/RW: 52/24x, DVD-R/RW: 16/6x, DVD-R DL: 8x)	11200-14200 Ft

MONITOR

17" TFT	Samsung SyncMaster 730BF (1280x1024, 4ms)	79000-86000 Ft
	Acer AL1751a (1280x1024, 8ms)	73000-77000 Ft
19" TFT	Samsung SyncMaster 930BF (1280x1024, 4ms)	113000-117000 Ft
	ViewSonic VX924 (1280x1024, 3ms)	115000-117000 Ft
19" CRT	Samsung SyncMaster 997MB (1920x1440 / 64 Hz)	54000-56000 Ft
	LG Flatron F920B	58000-63000 Ft

3D KÁRTYA 50.000.- FÖLÖTT

Inno 3D GeForce 7800 GTX (PCI-E, 256MB, DVI, ViVo)	128 500 Ft
Sapphire Radeon X850XT (PCI-E, 256MB, DVI)	116 000 Ft
Club3D Radeon X800 XL	83 500 Ft

ALAPLAP

MSI P4N Diamond (Socket 775)	52000-57000 Ft
ASUS A8N32-SLI Deluxe (Socket 939)	58000-62000 Ft
Gigabyte GA-8I945P-G (Socket 775)	28000-31000 Ft
ASUS A8N5X (Socket 939)	27000-30000 Ft

PROCESSZOR HŰTŐ

Zalman CNPS7000B-AICu (Socket 478, 462, 754, 939, 940)	6500-8500 Ft
Arctic Cooling Freezer 7 Pro (Socket 775)	8000-10000 Ft
Arctic Cooling Freezer 64 Pro (Athlon 64 / X2 / 64FX)	8000-10000 Ft
Aerocool Phantom FCPGA (Socket A, 370)	2200-3000 Ft

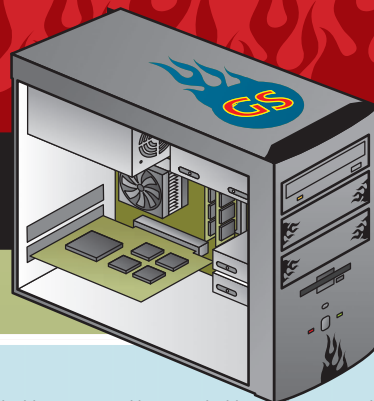
UT 2004 1024x768	AGP	Ár (bruttó ezer forint)	Half-Life 2 1024x768
57,05	GF4200	10-11	7,1
32,25	GF5200	10-13	9,4
67,31	GF6200	18-21	44,7
79,45	GF5700U	27-30	8,9
85,36	GF6600	33-35	28,1
42,68	R9250	9-12	9,4
65,23	R9550	14-16	51,6
88,36	R9600 XT	29-32	61,3
PCI-E			
48,79	GF5750	24-26	17,2
58,46	GF6600 GT	43-46	39,4
53,06	GF6600	33-36	37,1
10,93	RX300	14-16	24,4
40,58	RX550	16-18	43,6
53,16	RX600 Pro	19-23	43,2
59,36	RX700 Pro	27-30	51,4
76,38	RX800	46-49	74

A HÓNAP TIPPJE

Karácsony környékén, amellyel, hogy az akcióknak köszönhetően szinte minden terméktípus ára megváltozik, meglepő, hogy mennyire zuhantak a különféle memória kártyák árai. Most mindenképpen érdemes beruházni SD, MMC, és ki tudja még milyen apróságba, kiváltépp, ha olyan fényképezőgépünk is van, mely lekezeli ezeket.

◀ Táblázatunkon a bruttó 50 ezer forint alatti grafikuskártyák összehasonlítását láthatod.

▶ Az oldal alján adott grafikuskártyával, különböző processzorok teljesítményét találod meg a táblázatban.



3D-S KÁRTYA

A grafikuskártyákat több szempont szerint is szétválaszthatjuk. Mi általában a bruttó 50 ezer forint alatti, és e fölötti termékeket szoktuk összehasonlítani. Ez az a szint, ahol még érdemben lehet gondolkodni, hogy egy kisebb vagyont adunk e ki, vagy visszafogjuk magunkat. A lenti táblázatban ezen szint alatti termékek teljesítményét láthatjátok, az alapján könnyebben tudtok dönteni egy esetleges vásárlásnál. A drágább kártyák között is érdemes körülnézni vásárlás idején.

ALAPLAP:

Az alaplap, mint hardverelem talán legkevésbé cserélődik egy gép életében. Belekerül amikor megvesszük, és, ha nem romlik el, csak komolyabb, adott esetben komplett gépcseré esetén váltjuk le. Éppen ezért úgy gondoljuk, ma már csak és kizárólag PCI Express alapú megoldásokban érdemes gondolkodni. Mindemelllett még megemlíthetjük, hogy milyen extrák vannak mellé, de a ráintegrált extrák legtöbb esetben megegyeznek. A vételi árat csökkentheti, ha nem SLI rendszerben gondolkodunk, illetve, ha nem számít annyira, hogy milyen teljes programmal, illetve extra kutyúvel próbálnak elkápráztatni bennünket.

PROCESSZOR HŰTŐ

Jelenlegi gépünkre csak akkor vesszünk új hűtőt, ha elromlik (ekkor érdemes hasonló fordulatszámút venni), ha csendesebbet akarunk, vagy, ha tuningoljuk a gépünket. Új gép vásárlásánál szintén ezen szempontok szerint választunk. Az, hogy Intel, vagy AMD, egyre inkább összerosódik, mert sok univerzális ventilátor van már. Csend kedvelők gondolkodhatnak el némi vízhűtésen, vagy olyan ventilátor beszerzésén, melynek nagyok a lapátjai. Ez lassabban forog (ezáltal halkabb), mégis képes rendesen hűteni.

OPTIKAI MEGHAJTÓ

Valamilyen optikai meghajtója elengedhetetlen a számítógépben - már jóval fontosabb, mint egy kismeghajtó. Jelen pillanatban már ott tartunk, hogy sima CD lejátszót nem is érdemes vásárolni, mert néhány ezer, jobb esetben száz forintokkal drágábban már DVD lejátszására, vagy írására is alkalmas készüléket kapunk. A DVD lejátszás nem csak a DVD-S GS melléklete miatt fontos (©), hanem mert egyre több média jön ki ezen a formátumon.

MONITOR

Ha játékhoz szeretnénk monitort vásárolni, ma már remek lehetőségek vannak TFT szinten. Végre rendesen elérhetőek a 8 és 4 ms-os kijelzők. Kérdés, hogy 17, vagy 19 inchesben gondolkodjunk. Bár rohamosan zuhannak az árak, a 19-es TFT-k még mindig jóval elérhetőbbek. Törekedjünk arra, hogy minél jobb választású, és fényerejű készüléket vegyünk, és mindenképpen próbáljuk ki a boltban!

MEMÓRIA

Nagyon fontos elem, minél több van a gépünkben, annál jobb. Azonban nem érdemes fejetlenül bevásárolni. Figyeljünk arra, hogy milyen sebességen fut, az alaplapunk egyáltalán támogatja e azt, vagy sem. Ne vegyünk teljesen ismeretlen, csillógot, illetve feltűnően drágát pedig csak tuningolás esetén. Ma már sok játék jobban örül az 1 giganak, mint az 512 megának.

MEREVLEMEZ

Egy időben még 30 ezer forintért vettünk HDD-t - ez volt az optimális szint. Most 20 ezer forint környékén van ez a bizonyos határ. Van olcsóbban is, de már csak elvétve, és igazából nem is nagyon érdemes megvenni. Ennyiert már kapunk egy 160-200, jobb esetben nagyobb HDD-t is, amire bizony lehet pakolni. Vagy vegyünk két kisebbet, és archiváljunk rendszeresen!

HANGKÁRTYA

A ma megvásárolható alaplapok 98 százalékán van integrált hangkártya. Sok esetben ez igen jó minőségű, és távolról sem ritka az 5.1-es illetve 7.1-es kialakítás sem. Ha nem vagyunk zenészek, felejtjük el a külön kártya vásárlását. Ha már muzikálisak vagyunk, gondolkodjunk el egy **Creative Sound Blaster Audigy 4 Pro** (62-66000 Ft), vagy egy **Terratec Aureon 7.1 Universe** (40-43000 Ft) vásárlásán.

HANGADÓ

Velőszóris gondoljuk át, hogy mekkora szobába szeretnénk „hangszert” venni. Kicsibe nem érdemes fejhallgatónál, vagy 2.1-esnél komolyabbat venni. Előbbi esetén egy remekül megállja a helyét, 2.1-es rendszerek közül egyik kiváló ár-teljesítmény viszonyban a Logitech-Z3 (16-18000 Ft) van. 5.1-es választéknál még nagyobb a felhozatal, bár erre már jóval többet kell költenünk - igaz, jobban is szólnak: **Creative MegaWorks THX 5.1 550** (66-69000 Ft), illetve **Logitech Z-5500 Digital** (79-86000 Ft).

PERIFÉRIA

A különféle billentyűzetet, gamepadot, és egeret leginkább ránézésre, fogásra választjuk ki. Így aztán elég nehéz kategóriánként ezekből egyet kiemelni. Billentyűzetnél próbáljunk nem egy-két ezer forintért vásárolni, mert annak a élettartama kb. Másfél hónap. Egérből a helyzet hasonló, bár azok már jobban bírják. Hogy színös e, vagy a nélküli kiszerezést választunk, azt csak pénztárcánk szabja meg. A Logitech valóban minden árkategóriában jelen van, billentyűzet, eger, vagy éppen gamepad téren. Amiben még érdemes gondolkodni: Razer, Genius, Trust.

	Pentium EE840 3,2 GHz	Pentium 4 HT/660 3,6 GHz	Pentium 4 HT/560 3,6 GHz	Pentium D 820 2,8 GHz	Athlon 64 X2/4800+	Athlon 64 FX-57	Athlon 64 4000+	Athlon 64 3500+	Athlon 64 3200+	Athlon 64 3000+	Sempron 3100+	P4 HT 3,2 GHz	P4 HT 3,0 GHz	Athlon XP 3200+	Athlon XP 3000+
Radeon X800 XT	60	64,8	63,6	57,1	73,5	77,3	71,2	64,7	64,7	61,9	56,4	58,8	57,1	54,4	48,4
GeForce 6800 GT	57,2	58,8	58,9	54,3	67	66,5	59,5	56,8	55,2	53,5	48,5	55,2	46,4	48,8	43
GeForce 6600 GT	49,9	44,5	44,3	43,5	49,9	50,5	45,6	44,7	44,7	42,3	39,3	37,4	36,2	35	34,3
Radeon X600 Pro	24,1	17,8	17,8	24,1	23,6	23,6	18,6	18,5	18,5	18,9	18,9	17,1	17	19	18,5
	Intel Socket 775				AMD Socket 939				AMD Socket 754		Intel Socket 478		AMD Socket A		
Ár (ezer forint)	140-143	105-113	100-105	72-74	235-243	297-305	112-120	58-65	42-48	22-24	26-29	47-51	45-47	45-47	36-39
Radeon X800 XT Forint / FPS	2358	1817	1708	1217	3983	5017	1933	1025	750	383	458	817	767	767	625

JÓ, HA TUDOD

A vásárlási tanácsadóban szereplő árak tájékoztató jellegűek. Igyekeztünk több üzlet árából intervallumot felállítani az árakból, hiszen kizárt, hogy akár két helyen is ugyanannyiért lehessen megvásárolni a termékeket. Az árak a lapleadásunk pillanatában aktuális végfelhasználói bruttó állapotot tükrözik.



STARMUSIC

Disco Express

Ah...MERICA

A hétvégén a Queen emlékenekar koncertjén tomboltam hatalmasat. Ez hogy jön ide? A koncert előtt Def Leppard videók mentek, amelyek között az egykori glam legenda, a Sweet egyik nótája is elhangzott. Bizony, az egyetlen magyar glam rock zenekar nincs könnyű helyzetben: ez a stílus már rég volt divatban, viszont hangulata, lendülete ma is aktuális. Akik nem tudnák, olyan bandák harcoltak a Glam színeiben, mint a T-Rex, Slade, Rubettes, Mud, vagy David Bowie a 70-es években. Slágeres dalok jó, kórusok, szuper koncerthangulat. Mi kell még?

egy régi stílus újíjazásúletése	szólhatna jobban is	83%
---------------------------------	---------------------	------------



In-Grid

Voilà!

Ez a szimpi énekesnő nagyon izgalmas francia baguette-euródiszko ritmusban nyomja. Ami miatt számomra is tetszetős a produkció az egyrészt a kis gall íz, amely kétségtelen felüdülés a hasonló stílusú lábdobrobantó, hangfalrobantó bandák és előadók világában. Ez a lemez mindamelltt, hogy rendelkezik a megfelelő lükte-téssel, mégis cizellált, kellemes és elegáns. No persze akiknek a zenei értéket a csinn-bumm jelenti, azoknak talán uncsi és puha lesz, azonban az albumnak megvan az az előnye, hogy mindenki által hallgatható és táncolható.

elegáns, francia	nincsenek dalszövegek	88%
------------------	-----------------------	------------



Scoter

Who's Got the Last Laugh Now?

Magyarán: Ki nevet a végén most? Az a helyzet, hogy nem a Scooter. Előző albumaikon mindig volt egy-két kiemelkedő nóta, amely megmentette lemezeiket az "elüzletiesedéstől", ezzel kiemelkedtek a szürke trance/dance tömegből egyéni hangvételükkel, megszólalásukkal. Azóta voltak tagcserék, meg mindenféle próbálkozások, de nem ez az új album lesz az, amely miatt a Scooter elfoglalja újra régi, méltó helyét. A lemez dance közhelyekkel és általánosságokkal van tele, amely sajnós könnyen feledhetővé teszi. Aki jó dance lemezt akar, maradjon Madonnánál.

megszokott Scooter effektek	túl kommersz lett	72%
-----------------------------	-------------------	------------



Club Sandwich 7

Ezúttal pulsedriver keze munkáját dicséri ez az album, amely már a hetedik a sorban. A hét ugye mágikus szám, így vajon maga az album is mágikus? Hát nem annyira, de szerencsére nem is akart az lenni. Olyan ma futó, újra felfedezett slágereket is mixel az album, mint például a Self Control, de emellett Astrada, Pinball, Tiesto, Scooter, ATB és régi kedvenceim, a Benassi testvérek (és persze sokan mások) dalait is belekeverték a jó kis egész estés Mixbe. Egy ilyen album esetében csak egy dolog a siker fokmérője, mennyire lehet rá bulizni. Erre lehet!

ott a Self Control	semmi egyéni nincs benne	80%
--------------------	--------------------------	------------



The Tangent

A Place in the Queue

Ez a zenekar, amelyet ezer szál kötött mindig a The Flower Kingshez, harmadik lemezével jelentkezik, zenéjüket a Van der Graaf Generator, King Crimson és Yes irányvonalába sorolhatnám be legfőképpen. Ahogy a stílustól megszoktuk, a kezdő nóta egyből 20 perces, telve régi, analóg hangszerekkel, fuvolákkal, csengő-bongó izékkal, Hammond-brümmöggetéssel, ahogy az kell. Sőt, a címadó nóta a 25 perces is felülmúlja, így a legelvetemültebb progresszív-rock rajongó is elandolodhat rajta, azonban azoknak, akik a rövid dalokat kedvelik, elég komplikáltak tűnhet az egyébként kiváló lemez.

csodás akusztikusok	van egy-két gyengébb pillanat	89%
---------------------	-------------------------------	------------



Rhapsody

The Dark Secret

Az epikus hollywood metál olasz császárai 2005-ben Kanadában koncerteztek (tyű a kirelajzumát - ender): nyári fellépésüket sikerült is rögzíteni. Ezzel az albummal sok pletykát oszthat el a zenekar, ugyanis magam is találkoztam olyan koncertjárókkal, akik nem dicsérték halálra a Rhapsody-t egy-egy budapesti fellépés után (a rajongók persze imádták). Most azonban itt a fényes bizonyíték, hogy ezt az igen dallamos és dinamikus, komolyzenei elemeket és kórust is tartalmazó muzsika élőben is képes jól megszólalni. Szerencsére az album nemcsak a legutolsó korong „slágereit” tartalmazza.

válogatás előben	nem túl dinamikus a felvétél	87%
------------------	------------------------------	------------



Gunbarrel

Bombard Your Soul

Aki ezt a lemezt az első két perc alapján akarná megítélni, irtózatossá fog tévedni: ugyanis a két perces intró után 50 perc kompromisszumok nélküli hard rock 'n' roll következik, olyan, mintha az AC/DC, Motörhead és Iron Maiden lemezeit egy nagy keverőbe dobták volna, és ebből kijött a Gunbarrel. Mindehhez ott egy karizmatikus énekes, és jól megírt „gonosz” rock 'n' roll dalok. Azt hiszem ez a banda az, amelyiknek a koncertjét semmiképp nem érdemes kihagyni, ha véletlenül Pesten járnának: 80-as évek heavyje ruizik!

nagy rock 'n' roll buli	félvezető intro	90%
-------------------------	-----------------	------------



The Devin Townsend Band

Synchestra

Nem túl egyszerű hallgatni Devin Townsend lemezeit. Az önmagát prog-metálba soroló művész és csapata bizony nem épp könnyed, elsősorban megjegyezhető és fűtülhető muzsikát játszik, sőt, meglehetősen komplex dalok foglalnak helyet ezen a lemezen. De a libabőr azért elindul az egyszerű progger kezén is ettől a lemeztől, mert ez valami más: ahogy szaggat, ahogy zúz, ahogy andalít, ahogy szárnyal... fantasztikus. Maga a mester, Steve Vai is gitározgat az albumon, amely kétség-telenül az év prog-metál meglepetése.

csodásan komplex	nagyon nehéz hallgatnivaló	92%
------------------	----------------------------	------------



STARMOVIE

Eredeti plakát



KING KONG

Ann Darrow, a küszködő varieté-színész-nő végre munkát talál magának a gazdasági válság sújtotta New Yorkban. Akkor ragyog rá a szerencse, amikor találkozik Jack Denhammal, a nagydumás kalandor rendezővel, aki foggal-körömmel küszködik azért, hogy nevet szerezzen magának a filmiparban. Vele és a melankolikus new york-i színműróval, Jack Driscollal vág neki Ann a bajjós hajóútnak, hogy elkészítse az évszázad filmjét a távoli Koponya-szigeten...

Az Oscar-díjas Peter Jackson (Gyűrűk Ura-trilógia) új mozija egyik szeniális húzása, hogy nem a jelenbe, hanem az eredeti King Kong bemutatójának évébe, 1933-ba helyezi az évszázadot, izgalmas és nem utolsósorban romantikus történetet...

A film maga iszonyat jól néz ki, a hangulat magával ragadó, Naomi Watts csodaszép, mint szerencsétlen szöke áldozat, a zene hősi, a sztori, bár ismert, mégis szívbe-markoló, sőt picit valóságzagú... mégis valami egész pici íz, vagy fűszer hiányzik: talán az, hogy ez a film nem a MI közös nagy álmunk volt (mint a Gyűrűk Urában), hanem csak a rendezőé...

nagyszabású, látványos **88%** valami mégis elszáradt **ura**

NANNY MCPHEE – A VARÁZSDADA

Nanny McPhee

A hét Brown poronty a világtörténelem talán legmegátalkodottabban rakoncátlan hét kölyke. Apjuk, a gondterhelt Brown úr így nappalá téve dolgozik a helyi temetkezési vállalatnál, hogy gondoskodni tudjon csintalan utódairól. A gyermekek édesanyja mindössze egy esztendeje hunyt el, de Brown úr baszkodó nénikéje, Adelaide – aki rendszeresen kiegészíti unokaöccse szerény jövedelmét – most azzal fenyegetőzik, hogy beszünteti az adakozást, ha Brown nem nősül meg egy hónapon belül. Ez totális tragédia lenne a családnak. Az apa titkolja helyzetét csemetéi előtt, ám azok megneszelik a nősülési szándékot, és azt gondolják, apjuk még annyiba sem veszi őket, hogy közölje: mostohaanya áll a házhoz. Több sem kell az amúgy is meglehetősen rossz bandának, bosszújukat a „bébicsozóskön” töltik ki, és a legfőbb bajkeverő, Simon vezetésével 17 szerencsétlen hölgyet üznek el a háztól kíméletlen viselkedésükkel. Pedig csak elevenek, nem gonoszak... Ááá dehogya...

A Brown családon nem segíthet más, csak egy csoda. És felbukkan az Emma Thompson által megszemélyesített Nanny McPhee, a varázsdada... És hepiend!

Emma Thompson **85%** tényleg voltak ilyen gyerekek?

Eredeti plakát



Eredeti plakát



München

Munich

1972 szeptemberében egy addig példa nélküli terrorista támadás tanújává válik 900 millió tévénező szerte a világon.

A müncheni nyári olimpiai játékok második hetében, teljesen váratlanul, a Fekete Szeptember nevű szélsőséges palesztin csoport behatol az olimpiai faluba, ahol meggyilkol két izraeli sportlót és túsul ejt további kilencet. Míg a Münchenben lezajlott terrort az egész világ végignézte és átérzte, következményei nagyrészt titokban maradtak. Steven Spielberg legújabb filmjében, a München (Munich) című thrillerben az 1972-es müncheni eseményeket és az azokat követő megtorlást mutatja be, amely a modern történelem egyik legkegyetlenebb bosszúhadjárata.

A történet középpontjában Avner (Eric Bana), a fiatal izraeli titkosügynök áll. A müncheni mészárlástól felbőszült hazafit felkeresi egy Moszad ügynök, Ephraim (Geoffrey Rush), és felkéri, hogy vegyen részt a példa nélkül álló küldetésben; hagyja el állapotos feleségét, mondjon le addigi életéről, és segítsen kézre keríteni a müncheni gyilkosságokkal vádolt tizenegy férfit.

megtörtént sztori **88%** fura, hogy Budapesten London **ura**

DICK ÉS JANE TRUKKJEI

Fun With Dick and Jane

A gazdagságnak ára van. Dick (Jim Carrey) és Jane (Téa Leoni) viszont nem szeretne fizetni érte. Ők csupán élvezni szeretnék mindazt, ami a jól fizető állással, a nagy, tengerparti házzal és a hozzá tartozó medencével valamint egyéb kellemségekkel jár. Amikor Dicket váratlanul elbocsátják, eszükbe sem jut, hogy feladjanak bármit addig megszerzett javaikból.

Jobb híján a bűn útjára lépnek. Szerencsére sok jómódú barátjuk van, rajtuk pedig egyáltalán nem lehet észrevenni, hogy már nem azok – hiszen jó kapcsolatainknak hála rendszeresen kirabolhatják ismerőseiket, megcsapolhatják folyószámlájukat, és betörhetnek a házukba.

Hamarosan rájönnek, bolondság volt eddig munkával próbálkozniuk, becstelenség útját járni pihentetőbb és szórakoztatóbb.

A filmben az a jó, hogy Jim Carrey megmutathatja magát kicsit komolyabb pillanatokban is, amelyek jobbak, azonban a humorosnak szánt részek megmaradnak a megszokott gumiarcnál, amelyen azért lehet kacagni, de „ezt mintha már láttuk volna”. Szórakoztató és picit elgondolkodtató, kikapcsolódásnak azonban pont megfelel.

Jók a picit komolyabb részek **80%** Uncsi gumiarca **ura**

Eredeti plakát



ARENA

SZERKESZTŐI JEGYZET



Nem tudom, Ti hogy vagytok vele, de 2005 olyan gyorsan eltelt, szinte észre sem vettem. Lehet, hogy azért, mert túl sokat WoW-oztam? Nem tudom. Mindenesetre örülök, hogy vége az évnak, amely sok örömet és néhány igen szomorú pillanatot is hozott mindnyájunknak. S ami a legfontosabb: 2006-ban lesz téli olimpia, Foci VB, remélhetőleg jön PES 6, NBA Live 07, WoW kiegészítő, megjelenik a PS3 és a Nintendo Revolution, és még sok fincsi FPS, meg RTS, új proci, új grafikus kártyák meg egyebek. Izgi év lesz, nekem elhíhetitek!

A HÓNAP BUGSHOTJA

„A kép a NFS: MW-ben készült. Egyébként a teherautó hátulról csúszott belém, majd a gravitációt és a Maxwell egyenleteket meghazudtolva szó szerint átrepült felettem, bele a felüljáróba.” (Dv)
Pedig akárhogy is nézem a képet, csak egy új felhajtót építettek a hídra. Nem? ☹



Kardi

Legjobb játék

Hello!

Nagy versengések folynak a különböző játékkészítő cégek között, hogy kié a jobb játék. A múltkor elgondolkodtam azon, vajon milyen lenne a világ legjobb játéka. Valószínűleg alapjában valami emberirányítós kis stratégiai játék, mint a Sims, csak sok más játékkal együtt. Például ha hősünk kamionszofőr lenne, akkor irányíthatnánk őt vezetés közben, mintha Hard Truckkal vagy a Big Mutha Truckers-szel játszanánk, ha meg focista, akkor FIFA... Meg aztán ha kedvünk lenne furikázni egyet a városban, bepattannánk a kocsinkba, és mehetnénk egy kört, esetleg menekülhetnénk a rendőrök elől (NFS:MW), vagy lopkodhatnánk új verdákat (GTA vagy Mafia). Valami ilyesmi lenne szerintem a legjobb játék. Az egyetlen bökkenő csak az lenne, hogyha mindezt amit felsoroltam, meg még pár játékot magában foglalna, akkor már nem CD-én vagy DVD-én, hanem külön winchesteren kéne kiadni a nagy helyfoglalás miatt. Szerintetek milyen lenne a világ legjobb játéka???

A világ legjobb játéka maximum attól lehetne a legjobb, hogy mindenkinek megfelelő szórakozást nyújt, 3 évestől a 120 évesig, nőnek, férfiak, albánnak, zimbabweinek ugyanúgy. Mivel a mi kis Földgolyónk, amely változatosságában mindent felülmúl (na azért nem mindent – ender), és a mi emberiségünk, amely majdnem 7 milliárd emberből áll, önmagában sem képes mindenkinek tetszőt létrehozni, így azt hiszem, hogy a világ legjobb játéka merő ábránd csupán... Arról nem is beszélve, hogy a Földön több milliárd embernek ételre nem telik, nemhogy számítógépre. Így amíg ezek a viszonyok nem rendeződnek, addig minden idők legjobb játéka a labda és a kócbaba marad. Mi pedig maradjunk meg a jó PC-s játékoknál, amelyek millióknak szereznek örömet (mint a WoW, vagy a Half-Life 2 stb...)

Padosp

Kellemes Ünnepeket

Hello Gyu! Hamarosan itt a karácsony, úgyhogy írtam egy kis versikét a kedvenc nyomtatványomról, a GameStarról. Íme:
Kis Karácsony, nagy Karácsony
Kinyomták-e a GameStarmot?
Ha kinyomták, ide véle, hadd olvassam
melegében. :)

A leveleket eredeti helyesírással (szöveghűen), 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.



A HÓNAP LEVELE

Sulla

Első levelem hozzád

HI GYU! Mivel mostanában sokat olvasok az újságban az iskolák életre neveléséről én is hozzászólnék a számítástechnika kapcsán. Én 7 évet tanultam számítástechnikát (általános iskola + 2 évet gimiben). Elmondom mit tanultam meg: DOS-ból be tudok lépni a Windows 3.11-be (ezt már az elején megtanították, nagyon hasznos), Comediust logoval is sokat játszottam, játszottam egy csomót a Might & Magic 3-mal, tanultam Word-öt és Excelt (ez volt a leghasznosabb), interneteztem. Ez mind szép és jó, DE: először mikor megkaptam a számítógépemet NEM tudtam a Windowst újratelepíteni (sehol nem oktatják, pedig szerintem lenne értelme), múltkor mikor vettem még memóriát sem tudtam belerakni a gépbe (haverom szerencsére megmutatta), memórián és PCI-os eszközön kívül még most sem tudok semmit belerakni. Azt nem tudom ezt mért nem tudják megoldani (jó költséges lenne, de Windowst telepíteni ingyenes). Csodálkoznak, hogy kevés embernek van gépe, hát persze, azt sem tudják mit csinálnak vele. Szerintem egyedül nekivágni (senki nem tud

segíteni neked) a számítógépezésnek (megvenni) kész öngyilkosság.

Az én történetem sem egyszerűbb: néhány éve volt egy futó kaland az életemben, aki a bátyáméknak nagyon szimpatikus volt, így egyszer meghívták ebédre. Az illető hölgy épp akkor végzett el egy főiskolát (neve maradjon titok), ahol informatikus diplomát kapott. Bátyám, aki PC-k összeszerelésével (is) foglalkozik, beinvítalta a hölgyet a műhelybe, hogy „nézd, ott az a PC, össze kéne rakni”. A hölgy pedig azt se tudta, melyik részegység micsoda. Magyarán igazat kell adjak Neked, az informatika magyarországi oktatása KATASZTROFÁLIS! Például valamelyik nap egy friss „Szövegszerkesztés és táblázatkezelés” tanfolyamot végzettet ültettünk az OpenOffice elé, hogy íme, mutassa meg mit tud. Erre közölte, hogy ő csak Word-del tud, pedig a tanfolyam címe nem Word és Excel ismeretek voltak, és szövegt szerkesztési mással is lehet. Még sorolhatnám a példákat, de inkább mindenkit bízhatok, hogy igyekezzen többet megtudni az informatikáról, mint amit órán tanítanak, mert az az életben kevés lesz. Ja és van létezés a Wordön és Excelen túl is. :)

Jaj, de szép a GameStarocska, ragyog rajta a sok írka :)
Itt egy CD, ott egy extra,
Jaj de szép a GameStarocska!
(kehem... - ender)

Boldog karácsonyt kívánok a szerkesztőség tagjainak és a rokonaiknak, és persze B.U.É.K.!!

Bár az ünnep már elmúlt, ezzel a verssel szeretném megköszönni mindnyájunk nevében azt sok-sok jókívánságot, amit küldtetek, és mi is fantasztikus 2006-ot kívánunk mindenkinek!

Shadow 688

LotR á la WoW

Csá Gyu! Mint minden embert, aki látta A Gyűrűk Urát, engem is érdekel, hogy

vajon miért ugrott le Gandalf a Balroggal együtt Móriában? Hát én találtam egy választ WoW-pléjör módra
Az okok amik miatt Gandalf leugrott: - Mivel majdnem feneketlen szakadékban voltak, a többiek túl távol voltak, hogy EXP-t kapjanak, ezzel jó öreg Gandalf barátunk 60-as szintre jutott - Amilyen májka volt az öreg főszernek, a Balrog dobott neki egy epic cloth cuccot, egy Narancssárga staffot (200-300 dmg, +50 int, +30 spirit, +20 stamina, 3.30 speed, 110 dps), amit meg nem használhatott (pl. Quel Serar, vagy Sulfuras), azt disenchantolta és eladta AH-ban.

- Balrog bácsi dobott még egy questkezdő tárgyat (Mentsd meg a világot), ám előbb elment az öreg mesteréhez és megtanulta a lvl 60 varázslatokat. Útközben leölt egy városnyi orkot, amitől a Honor-pontjai felvitték Rank 14-re, ezért megkapták azt a baró lovat

kemény 90 aranyért. Sz.ted ez elég jó ok? Tanulság: Gandalf egy Ninjalooter

Gandalf vajon melyik szerveren nyomta? Merthogy nem a Dragonblighton, az tuti: nekem feltűnt volna. Mindenesetre a fehér gúnya, mint Epic Cloth cucc eszembe sem jutott volna. S mi legyen a fantáziameve? White Robe of Eternal Essence of Goodness? Egyébként a Mentsd meg a világot questért mi a jutalom? Valami kafa cucc? Igazság szerint sem a Thottbot, sem az Allakhazam nem írt róla, így szerintem ezt a questet még élő ember nem csinálta meg. Be is néztem a fórumunk WoW topikjába, de ott sem tudott róla senki sem...

D. Ádám

RPG

Üdvözltem! Csak azért írok, mert be szeretném fejezni az Élet c. RPG-t. Beleütköztem egy szerelem nevű csapdába, ahonnan nem tudok kijönni a távolság miatt... és még azt sem tudom csapda-e egyáltalán, csak annyit, hogy nagyon erős. Hű Hullámos Papagájom aki 10 év alatt engem „bátorított” sajnos meghalt, így már nincs egy kis örömöm sem. Szülő téren sem túl biztató a helyzet, hisz nem tudnak a csapdáról se és semmi másról.

A másik mentésem egy olyan feladat felé közeledik rohamosan amelyben a 8 év alatt felépített, 7. évre kb. tökéletesített kapcsolatrendszerem szinte teljesen felborulni látszik. Sajnálom, hogy a siralmaimat kellett olvasnod Gyu, de ki vagyok borulva és valakinek el kellett mondanom mindent, és nem a szüeimnek, vagy az ilyen téren kőbunkó oszt.társaimnak akartam. Quit to Desktop.

Ezek csak olyan küldetések, amelyek nagyon sok tapasztalatot adnak és végrehajtásukhoz nemcsak egyéni ügyesség, hanem szerencse és egy

jó csapat is kell, magyarán tipikus Elite küldi. Viszont ha megfelelően végrehajtod, akkor nagyon sok XP-t kapsz és Isten igazából az ilyen erős küldetések nemesítik csak a lelket és a szívet: miközben végrehajtod őket, lehet hogy fájnak (nehéz küldetés esetén konzultáljon barátaival és győgszeresével) de a végeredmény magáért beszél. A kőbunkó osztálytársakkal pedig nem kell törődni: ők sem törődnek Veled.

K. Tamás

McDönci

Üdv néked, ó Gyu! A minap láttam egy filmet, nevezetesen a Super Size Me-t. És elgondolkodtam, mekkora átvérés ez az egész gyorskajálás. Ebben azt nem értem, miért jó az a McDöncinek, hogy minket halálra mérgeznek a sok nyamvadt kajával, és a perekből mindig kihúzzák magukat. Aztán meg arra hivatkoznak, hogy az emberek önszántukból kajálnak, nincsenek rákényszerítve. Viszont akkor szerintem meg kéne mondani az embereknek, mit esznek. Mert sztem az embereknek legalább

a fele nem is tudja, mennyi sok cukor, meg mindenféle adalék van az ilyen cuccokban, és csak megeszik, mert finom. Hol van itt igazság? Sztem sehol. Szted? Az

igazság talán odaát van de nem biztos. Mert ha nincs igazság, akkor odaát nem lehet. Vagy mégis? Szóval érdekelné hogy Te szoktál-e gyorskajáldában enni, és hogy sokat-e. Mondjuk Budapesten nehéz megállni, hogy ne menj be egyikbe se, ismert okokból ugye, de ez most nem fontos. Több embernek meg kéne nézni ezt a filmet, mert tök érdekes (mondjuk én angolul, felirat nélkül néztem, mert angol óra volt, egy Portlandból jött lektorral). Szóval ennyi lenne.

Ez a kérdés engem is régóta foglalkoztat, lévén magam sem vagyok túl

karcusú. S elárulok egy titkot: ha az Egyesült Államokban térsz be egy gyorsétkezdébe (mondjuk itt van a földalattiról elnevezett szendvicsfaló már itthon is) a tálcára rakott kis papíron minden információt megtalálsz arról, mi mennyi zsírt, cukrot, szénhidrátot tartalmaz. Magyarán valóban igaza van a cégnek, ha úgy védekezik: az emberek önszántukból esznek. Azonban az kétségtelen, hogy az elmúlt 30-40 évben odakint mindent elkövettek, hogy a hagyományos étkezési formák helyett a gyorsétkezdést válasszák a kedves fogyasztók, így ma már sokaknak eszébe sem jutna mást és másképp enni. Valóban sokféle adalék van az ilyen cuccokban, de ha figyeled a sajtót, manapság már csirkehúst sem lehet nyugodtan enni, mert egyesek emberit fogyasztásra alkalmatlan termékeket próbálnak a lakosságra rásózni (arról nem is beszélve, a pletykák szerint miből készül mondjuk a párizsi....). Mit tegyünk akkor? Termesszünk otthon az erkélyen biorépát és azt együk? (disznót minden erkélyre! – mazur) Vannak, akik dohányoznak, vannak, akik kábítószeresnek (tényleg vannak ilyenek? Eszem megáll...! – ender), vannak, akik isznak. Én egyiket sem teszem, de enni szeretek. S mivel csak egy életem van, legalább hadd tegyek benne olyat, ami jölesik...

Bálint

GS-t Brazíliába

Szeva GYU! Én most Brazíliában lakom 1 évig (2006 májusig) és el vagyok keseredve a technikai cuccok és játékmagazinok minősége miatt. Na itt nekem a tavalyi egyik nagyon atom gép van, erről annyit hogy otthon kb. 2000-ben forgalmazták.

Nagyon rossz, és ez nagy baj. E miatt itt keveseknek van gépe, a gyerekeknek Pléjsztésön-jük van. (PS-One) A konfiguráció: Intel Celeron 1200MHZ, 256 MB ram (nem DDR, pfuj!), Valami ismeretlen típusú, nagyon gagyi beépített video- és hangkártya.

A másik, amitől rosszul vagyok, a játékújságok minősége. Az újság neve: Lan-Life, oldalszám 15 oldal, melléklet: 1CD, melléklet minősége: freeware játékok (Ott nagyoztak hogy rátették a Wolfenstein: Enemy Territory-t, ami nem is megy a gépemen és freeware is). Ár 11,99 reál ami 999 forint. A többi újság még gázabb. És ilyenkor gondolkodom bele milyen jó hogy magyar vagyok! Na, nem sajnálhatom magam többet, csak le akartam írni az itteni helyzetet.

Rémes, komolyan mondom. Mind- ehhez a nő gyönyörűek és tüzesek, az időjárás kellemes, a foci isteni, a brazil konyha legendás, komolyan mondom én szívesen elmennék Brazíliába, hogy ott is beindítsam a GameStart, nem is tudom, hogy bírnám ki a tengerparton azokkal a kis bikinit hordó csajokkal a kellemes melegben. Tuti rossz lenne. Szenvednék azt hiszem. Nagyon. Egyébként nem csoda, hogy Brazíliában a PC nem túl elterjedt: sokkal szegényebb ország, mint Magyarország... Nekem rengeteg dél-amerikai ismerősöm van: otthon egyiküknek van csak PC-je, a többiek mind internet-kávézóból nyomulnak. S akinek otthon van gépe, modemes internete van: az egész 2 milliós városban nincs semmilyen kábeles net. De azért élnék ott: a klíma verhetetlen.

Hebehurgia

Kiejtés

Nem tudom, te hogy vagy vele, de engem nagyon zavar, hogy mindenki

LEGFONTOSABB E-MAIL CÍMEINK

Aréna: arena@gamestar.hu (általános levelezés, észrevételek, kritikák stb.)

Hardversegítés: kv@gamestar.hu (Mady válaszol hardvergondokkal kapcsolatban)

Játékkérdések: kavesznet@gamestar.hu (Ha elakadsz egy játékban, vagy nem tudsz valamilyen kódot stb.)

Hírlevél: hirlevel@gamestar.hu (itt lehet feliratkozni a hírlevélre, vagy lemondani azt)

FÓRUM! Fórumunkon is kérdezhetsz, s ott nem csak mi, hanem más GS-olvasók is válaszolnak: <http://forum.gamestar.hu>

EZ NAGYON FONTOS! Az újság utolsó oldalán található az Impresszum nevű állandó rovat (ez egy függőleges cikk az utolsó oldal jobb oldali részén). Ott minden írónk e-mail címe fel van tüntetve: amennyiben személyes mondandókat van bárki számára, ott lelitik 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>)

FORUM.GAMESTAR.HU

„Egy gyors számítás után a mi 27 fős osztályunk 4 fő csoportból áll és ezeken belül 7 kisebb csoport van és néhány csoporton kívüli ember (közutált bomlasztó elemek többnyire). Fiúk között nincs komoly ellentét, csajok viszont (3 kis csoport + 2 bomlasztó elem) látványosan agyonvernék egymást, ha lehetne. (Én személy szerint csak ülök, nézem és röhögök magamban...). Az egyik ph. osztályban viszont van pár vernivaló idióta.” (CampingEngineer) :: KÖZÖSSÉG :: -> Kultúra -> Szülők, Te hogyan jössz ki velük? Topik.

„a multiban, ahol más játékosok is mászkálnak majd a terepen, akkor már izgalmasabb lesz az egész. Én pont ebben látom az újdonságot, amitől vonzó lehet majd a játék, hogy olyan FPS-online játék lesz, amiben nem csak az egymás elleni harc lesz, hanem mint egy MMORPG-ben, lehet együtt nyomolni a szörnyek ellen, stb.” (koschwarz) :: KOMOLYSÁGOK :: -> Általában a játékokról -> FPS -> Mi Lesz A Jövő Legjobb FPS-e?

„Egy nagydarab férfi elegáns öltözkében lépett be a teázóba. Dobókocka markolatú sétatálcájával kettőt koppantott a hajópadló mintázatú parkettára.

– Kellemes kis helynek látszik, csak nehogy a viták és káoszok forrásává váljon!

– jegyezte meg mosolyogva.

- Na mit lehet itt inni?” (Coce_Plant) :: KÖZÖSSÉG :: -> Fórumos szerepjátékok! -> Szerepjátékos Teázó

CSAK RÖVIDEN

Mitől függ, hogy mi lesz a teljes játék? (H. Peti)

Legfőképp attól, hogy adott hónapra mit kínálnak az eladók, és hogy a költségvetésünkben mennyi pénz van. Illetve hogy Ti mit kértek.

Hello, hova kell beküldeni a bugshotokat? (Karcsi)

A melleklet@gamestar.hu címre.

Hello! A Black and White 2-nél (eredetiben van meg) a 3/4 képernyőt valami kékség borítja a gépem adatai: Radeon 9200 Pentium 4 1.8 GHz, lécci segíts. (G. Bence)

Legközelebb ne öntsétek szét a tintát a monitor tetején, mert tönkretetheti! Lényeg, ami lényeg, hogy ennyi alapján ne tudom megmondani: távgyógyítani lehetetlen a PC-s világban.

Miért nem csináltak egy olyan rovatot, amiben csak Batman játékok vannak? (H.Lajos)

Esetleg BatmanStar néven ne indítsunk újságot, amelyben csak batmanes játékok vannak? Esetleg egy BatmanTV vagy BatmanRádió? Viccet félretéve, ha csinálsz ilyen rovatot és megbeszéléd Madyval (aki nem Medáj és nem is Medi) akkor szívesen feltesszük.

Nektek mi a kedvenc sorozatokat? (BGYI)

Nekem speciel a Lost, az Invasion és a Surface, de a Született feleségek is bejön.

Hi GS! Mikor lesznek olyan játékok mint a Harry4? (Qka GG)

Tudod, ha látnám a jövőt, akkor lottóznék: jó bizniss lenne! Viccet félretéve a Harry4 típusú játékok jelenleg tetszhalottak: nem tudom lesz-e aki pénzt és időt áldoz majd a feltámasztásukra.

Mi lehet a gebax, ha az msn azt írja ki, hogy "A szolgáltatás nem kompatibilis a verzióval"? (VoD Gábor)

Isten igazából óráig gondolkodtam és arra a következtetésre jutottam, hogy az általad kért szolgáltatás nem kompatibilis a telepített verzióval. Ennél többet magam sem tudtam a hibaüzenetből megállapítani.

SA-ban már az elején lehet sok pénz, csak el kell menned a lovira és 10/11/1 lovakra kell fogadni, ha nyertél lemented a játékot. (K. Róbert)

Köszí a tippet és mi legyen akkor, ha veszíték? Kezdem előlről?

rosszul ejti ki a játékeveket. Például a Call of Duty-t mindenki káll of dátinak ejti, mikor helyesen köll of gyúti. Aztán ott van a NFS Most Wanted. Akitől csak hallottam eddig, mószt vántednek ejtette, pedig nem véletlenül kapta ezt a címet, mert még rímel is, ha egymás alá írjuk: nid-for-szpid, mósztvon-tid. Azért ha sok jelentősége nincs is, jobb így.

Én nyáron, a GameStar táborban lepődtem meg ezen, amikor megkérdezte valaki: „hol van Medáj?”. Pedig csak Mady-t kereste (kijéjtése Madi). Ugyanigy éveken át találkoztam hasonló kijéjtésproblémákkal, sosem felejttem el, amikor régen egy Amigás partin a Gyu helyett valaki azt mondta Dzsájú, vagy Mucsi barátom Mákszaj lett :). Ennél csak az a rosszabb, amikor fonetikusán ejtenek valamit, például azt is hallottam már, hogy Zero nevét „kúl” helyett cool végződéssel ejtette valaki, esetleg Boe (ejtése Bó) helyett az oe-t kijéjtve... ez mind nagyon mókás szokott lenni.

gaga118

Kérdések

Csak lenne néhány kérdésem: Akadtál már úgy el tesztjátéknál, hogy segítséget kellett kérned valakitől? Melyik játékot utárod a legjobban? Mit tennél ha egyszerre 1000000000000 elolvasatlan leveled lenne? Na röviden ennyi.

Az a helyzet, hogy a PES-ben vagy mondjuk az NBA Live-ban elég nehéz elakadni, bár eljátszottam a gondolatot, ezért írtam néhány példalevelet, mintha elakadtam volna bármelyikben:

1. Hello Gyu, elakadtam a PES 5-ben. Amikor a kapusomhoz kerül a labda nem akarja elrúgni csak fogja a kezében. Mit csináljak?
2. Üdv Gyu, elakadtam az NBA Live 06-ban, 112-108-as állásnál bejött egy menü, hogy Statistics, meg Quit Game, mit csináljak?
3. Gyu, képzeld, megvettem a Madden NFL 06-ot és nem gömbölyű benne a labda, pedig azt mondták, hogy fociprogram? Mit csináljak? És miért vannak a játékosok jéghoki felszerelésben? Az nem az NHL?
4. Hello Gyu, elakadtam a WoW-ban, 60-as szintű vagyok, és valamiért nem kapok XP-t, mi lehet a gond? 512 Mb Ram-om van, az nem lehet probléma?

Melyik játékot utárod? Ez hadd maradjon az én titkom. Utálni egyiket sem utálok, maximum néhányat soha az életben be nem töltenék. Ha annyi olvasatlan levelem lenne, kérvényeznék egy nagyobb vinyót, hogy elférjenek rajta ☺.

GAMESTAR VIRTUÁLIS FOGADÓÓRA!

Igen! Régi vágyunk/vágyatok teljesül ezzel: 2006 január 18-án rendezünk virtuális GameStar fogadóórát a GameStar chaten. Ezentúl havonta egyszer itt az Arénában közölt szerdai napon fél 6-tól fél 7-ig több GS író és szerkesztő rendszeres részvételével lehet majd csetelni, kérdezni, beszélgetni vagy kíváncsiskodni. A chat címe: <http://www.gamestar.hu/chat>, mindenkit várunk szeretettel január 18-án szerdán fél 6-tól fél 7-ig. Ja, és a cset azért máskor is nyitva áll! :)

H. Balázs

Hű

Csá Gyu! Épp most lettem figyelmes egy érdekes dologra. Nem tudod, az amerikai kormány még mindig tagadja az 51-es körzet létezését? Ugyanis a Google Earth progival (az alap ingyenes változattal) ha rákeresel az „Area 51”-re, akkor odavisz. Katonai gépektől kezdve helikopterekig minden van ott. Még különös katonás rendbe épített keskeny épületek is. Szerintem nagyon érdekes. Ha tudod nézd meg. Na csak ennyi. Üdvözet a GS Team-nek és köszi a BG&E-t!

Igen, a Google Earth nagyon jó móka, épp valamelyik nap nosztalgiaztam kicsit, megnéztem a san diego-i SeaWorld-öt és ott Shamu medencéjét. De ugyanúgy megkerestem, hol jártam egyetemre, és életem több fontos helyszínét is megnéztem. Kár, hogy igazán csak az USA van meg nagy felbontásban, Európában sokszor csak fekete-fehér, rossz felbontású részleteket talál az ember, de ahogy mondani szokták, a semminél ez is több. Mindenesetre a GS szerkit megtaláltam és jól bejelöltem. Emellett rengeteg olyan trópusi tengerpartot is találtam, ahol sajnos épp nem fürdözöm. Kerestem a LOST szigetét is, de nem találtam – tudom, Hawaii-on forgatták. :)

Piero

100%

Szia Gyu! Eddig (kicsit) haragudtam rátok. Méghozzá azért, mert egyre jobban hajlottatok a nem evilági lényeken, törvényeken, helyszíneken alapuló tákolmányok felé. Lásd pl. WoW. Nekem természetesen nincs meg, de a haveromnál kipróbáltam, úgyhogy nem a semmire beszélek. Úgy tűnik, csak azért kapott ily magas százalékot, mert eddig nem készítettek ilyesmit és mindenkinek leesett az álla a csodálkozástól. Nem azt akarom mondani, hogy rossz a találás, sőt, kifejezetten profi. Az én véleményem az, hogy egy elnyűtt téma (Warcraft világ) kicsit másik oldalról való megközelítése. (A Warcraft sorozatról a véleményem csak sok * segítségével írható le). Na de nem a WoW-ot akarom szidni (megtettem azt már eleget), hanem titeket dicsérni. Ha jól látom, ez a névtelen tőkély a decemberi szám 42. oldalán egy új fejezet

a játékiparban. Ha jól értelmeztem a cikket, akkor egy abszolút reális játék, mindenféle orkok, gölemek és boszorkányok nélkül. Mert ha az, és ti 100 %-ot adtok rá... akkor nagyon szeretni foglak titeket és főleg nagyon sokáig fogom venni az újságot.

Érdekes volt ez a 100%-os játék cikk, ugyanis nem tudom feltűnt-e sokaknak (ezek szerint nem) hogy a Citrompótlóban volt, magyarul ez csak VICC! Lehet, hogy legközelebb majd egy nagy plecsnit oda kell írunk, hogy „Figyelem, vicces cikk, nem komolyan venni!”, hiszen olyan észrevételek is jöttek, hogy „Hallottam a Far Cry 2 100%-ot kapott nálatok”. Na ezen aztán magam is nevettem egy isteneset :) Egyébként pedig nem értem, mi a gondod a WoW-val? Mintegy négy millióan imádjuk úgy, hogy mi játszunk is vele, nemcsak a havernál kipróbáltuk egyszer. Mert azt még csak felfogom, hogy első látásra nem szeretted bele, de aki egy kicsit is játszik, az rájön, hogy a WoW minden, csak nem tákolmány (bár az emulátoros WoW az valóban olyan, de az igazi az nem).

Staind

Ez már mindennek a teteje!!!

Estét! Láttad az egyik tévé tényfeltáró műsorát 2005. dec. 2-án? Ha nem akkor vázolom. Ugye megint, a játékok brutalitásáról, korhatárról stb. volt szó. Eddig semmi különös DE. MOST FIGYELJ! Az NFL-ből volt részlet, mikor a pomponos

NYERTESEINK

A GS novemberi sms nyereményjátékunkon 2 db Z22-es Palmtopot lehetett nyerni. A Szerencsés

nyertesek:

Tóth Tamás, Budapests,

Szobek János, Gyula

Szívükből gratulálunk minden nyertesünknek!

Decemberi Matrix nyereményjátékunkon dobozos szoftvert és ajándékokat (táska, kulcstartó, kitűző) nyert **Zolnai Zsolt tiszaföldvári,** UFO nyereményjátékunkon pedig pólót és szoftvert nyert **Fehér Leó vaskúti** olvasónk.

KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

A Star Wars univerzum egy újabb látványos 3D-s RTS-sel gyarapodik. Bár az ebben a témában készült előző RTS-ek csak a borzalmasak tré színvonalat súrolják alulról, ez a mostani igencsak ütősnek ígérkezik. Reméljük nem lesz újabb csalódás...

L.A. Rush



Aki PC-n igazi arcade autóversenyt akar, annak gondolom már a fülén is a Need for Speed: Most Wanted jön ki, de hát nem árt némi változatosság... Konzolos berkekben a Midway igencsak patinás névnek számít, ezért nagy rá az esély, hogy most megjelenő *LA Rush* is ütős kis autóverseny lesz...

Hammer & Sickle



A hidegháború kezdetén egy szovjet KGB ügynök bőrében kell különféle hajmeresztő küldetéseket részt vennünk ebben a taktikai stratégiai játékban. A játékot a *Nival Interactive* készítette, aki többek között a *Silent Storm* fejlesztése mögött is áll. Érdekesnek ígérkezik...

80 Days



Jules Verne (vagy ha így jobban tetszik, Verne Gyula) egyik legnagyobb klasszikusát már rengetegszer feldolgozták a filmvásznon, játék azonban még nem sok készült belőle. Ezen szeretett volna változtatni a Frogware cég, aki a Sherlock Holmes után ezúttal Phileas Fogg kalandjait dolgozza fel.

TELJES JÁTÉK: RICHARD BURNS RALLY

MEGJELENIK
FEBRUÁR
10-ÉN!



Nem kispályázunk következő teljes játékunknál sem, hiszen a *Richard Burns Rally*-t, minden idők egyik legprofesszionálisabb rally-szimulátorát kapjátok a kezetekbe. Megdöbbentő realizmus, tökéletes vezetési modell: a *RB Rally* minden autószimulátor fannak kötelező darab, és méltó emléket állítunk ezzel a játékkal a nemrég elhunyt felejthetetlen pilótának.

**KERESD A KÉK GAMESTART 3 CD-VEL 1646 FT-ÉRT,
AZ EZÜST GAMESTART DUPLA DVD-VEL 1896 FT-ÉRT!**

Ghost Master

PC CD

Easy-to-play interface - forget the manual!

Spook's-eye view - an innovative 3-D camera lets you view the action from the perspective of humans or ghosts.

Revolutionary special effects, incredibly detailed characters, and macabre settings inspired by classic horror films.

Groundbreaking artificial intelligence—interact with up to 30 AI-driven characters at every level.



PC CD-ROM

Főszerkesztő:

Halász Bertalan (Boe) – bhalasz@idg.hu

Szerkesztők:

Dragon György (Gyu) Másvilág, Közösség, GS TV. – gyu@gamestar.hu
 Fülöp Viktor (énder) Újdonságok – ender@gamestar.hu
 Herpai Gergely (Bad Sector) Bemutatók – badsector@gamestar.hu
 Mezei Károly (ZeroCool) Mélyviz – zerocool@gamestar.hu
 Virágh Márton (mazur) Tippek, hírek – mazur@gamestar.hu

Munkatárs(ak):

Beregi Tamás – Berr (játékteszt) – beregit@freemail.hu
 Csontos Péter – Csonti (játékteszt) – csonpet@freemail.hu
 Daubner Tamás – Dauby (játékteszt) – dauby@digitalreality.hu
 Egri Imre – Zimi (HW) – iegri@idg.hu
 Hadházy Dániel – G-San (tippek) – g-san@gamestar.hu
 Kozma Ferenc – Kecse (multi tippek) – kecske@sn.hu
 Lám Gábor – Del (játékteszt) – deltech@freemail.hu
 Maróti Mihály – Berkenye (KV szoftver, GS TV) – berkenye@gamestar.hu
 † Szeri István – Feworkh (GS TV)
 Széchenyi János – Sz.JVC (játékteszt) – szjvc@freemail.hu
 Telek Zoltán – Sam (játékteszt) – sam@idg.hu
 Tungler Antal – Twinky (HW) – atungler@idg.hu
 Uhle Dániel – Uhu (játékteszt) – duhle@freemail.hu

DVD/CD szerkesztő:

Madarász Zoltán (Mady) – mady@gamestar.hu

Online-szerkesztő:

Mezei Károly (ZeroCool) – zerocool@gamestar.hu

Tördelőszerkesztők:

Lázárfalvy Tamás – szexicoskolade@freemail.hu
 Palotai Árpád (Malachit) – malachit@idg.hu

Kiadja: az IDG Hungary Kft.

1075 Budapest, Madách Imre út 13-14. A épület
 Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578
 Internet: idg.hu

Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető – ibiro@idg.hu

Lapigazgató: Szigetvári József – jszigetv@idg.hu

Műszaki vezető: Birkus Imre – ibirkus@idg.hu

Nyomás és kötészet: Origo Print Nyomda Kft.

Ügyvezető igazgató: Bánáti László – origo@origoprint.hu

Szerkesztőségi ügyelet: Bíró Ilona – ilbiro@idg.hu

Telefon: 577-4300, fax: 266-4343

Internet: gamestar.hu

E-mail: gamestar@idg.hu

Hirdetési 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: keriroda@idg.hu

Terjesztési igazgató: Babinecz Mónika – mbabinecz@idg.hu

Telefon: 577-4301, fax: 266-4343

MediaShop: mediashop.idg.hu

E-mail cím: terjesztes@idg.hu

Marketing vezető: Bogschütz Dániel – dbogschutz@idg.hu

PR munkatárs: Lengyel Andrea - alengyel@idg.hu

Rendezvényszervező: Boros Patrícia - pboros@idg.hu

Jogi közlemények: Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését. A GameStarban megjelenő valamennyi cikk (eredetiben vagy fordításban), minden megjelent képet, táblázatot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt DVD-k, CD-k a GameStar térítésmentes ajándékai, önállóan forgalomba nem hozhatók. A DVD-ken, CD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal.

A hirdetéseket a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.

Az esetleges hibás DVD vagy CD mellékletet postán juttassa el ügyfélszolgálatunkra, térítésmentesen kicseréljük őket.

Terjeszti: A kiadványt a LAPKER Rt., alternatív terjesztők és egyes számítástechnikai szaküzletek terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó terjesztési osztályán, a hirdapkezes@posta.hu, Budapesten a kiadó ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker., Orczy-tér 1., tel.: 477-6300), valamint OTP bankkártyával rendelkező olvasóink számára az InterTicketnél (a 266-0000-ás számon 9-20 óra között). A GameStar régebbi számai, és ajándék tárgyai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon (nyitvatartás: H-Cs: 8.30-16.30, P: 8.30-15.00), valamint elektronikusan a mediashop.idg.hu honlapon, vagy a terjesztes@idg.hu e-mail címen.

Megjelenik minden hónap második péntekén.

GameStar DVD melléklettel: 1 896 Ft, 1/4 éves előfizetés: 4 662 Ft,

1/2 éves előfizetés: 9 372 Ft, 1 éves előfizetés: 19 956 Ft

GameStar CD melléklettel: 1 646 Ft, 1/4 éves előfizetés: 3 966 Ft,

1/2 éves előfizetés: 7 836 Ft, 1 éves előfizetés: 15 264 Ft

GameStar DVD melléklettel: ISSN 1785-4644

GameStar CD melléklettel: ISSN 1585-3187

Lapunkat a MATESZ auditálja.

Olvasóink szokásait a Nemzeti Médiaanalízis méri fel.

A szerkesztőségi anyag virusellenőrzését a KASPERSKY támogatja.



Főszerkesztő:

Halász Bertalan (Boe) – bhalasz@idg.hu

Szerkesztők:

Dragon György (Gyu) Másvilág, Közösség, GS TV. – gyu@gamestar.hu
 Fülöp Viktor (ender) Újdonságok – ender@gamestar.hu
 Herpai Gergely (Bad Sector) Bemutatók – badsector@gamestar.hu
 Mezei Károly (ZeroCool) Mélyvíz – zerocool@gamestar.hu
 Virágh Márton (mazur) Tippek, hírek – mazur@gamestar.hu

Munkatárs(a)k:

Beregi Tamás – Berr (játékteszt) – beregit@freemail.hu
 Csontos Péter – Csonti (játékteszt) – csonpet@freemail.hu
 Daubner Tamás – Dauby (játékteszt) dauby@digitalreality.hu
 Egri Imre – Zimi (HW) – iegri@idg.hu
 Hadházy Dániel – G-San (tippek) – g-san@gamestar.hu
 Kozma Ferenc – Kecske (multi tippek) – kecske@sn.hu
 Lám Gábor – Del (játékteszt) – deltech@freemail.hu
 Maróti Mihály – Berkenye (KV szoftver, GS TV) – berkenye@gamestar.hu
 Ő Széri István – Feworkh (GS TV)
 Széchenyi János – Sz.JVC (játékteszt) – szjvc@freemail.hu
 Telek Zoltán – Sam (játékteszt) – sam@idg.hu
 Tungler Antal – Twinky (HW) – atungler@idg.hu
 Uhle Dániel – Uhu (játékteszt) – duhle@freemail.hu

DVD/CD szerkesztők:

Madarász Zoltán (Mady) – mady@gamestar.hu

Online-szerkesztők:

Mezei Károly (ZeroCool) – zerocool@gamestar.hu

Tördelőszerkesztők:

Lázárfalvy Tamás – szexicsokolade@freemail.hu
 Palotai Árpád (Malachit) – malachit@idg.hu

Kiadja: az IDG Hungary Kft.

1075 Budapest, Madách Imre út 13-14. A épület
 Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578
 Internet: idg.hu

Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető - ibiro@idg.hu

Lapigazgató: Szigetvári József - jszigetv@idg.hu

Műszaki vezető: Birkus Imre - ibirkus@idg.hu

Nyomás és kötészet: Origo Print Nyomda Kft.

Ügyvezető igazgató: Bánáti László - origo@origoprint.hu

Szerkesztőségi ügyelet: Bíró Ilona - ilbiro@idg.hu

Telefon: 577-4300, fax: 266-4343

Internet: gamestar.hu

E-mail: gamestar@idg.hu

Hirdetési 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: keriroda@idg.hu

Terjesztési igazgató: Babinecz Mónika - mbabinecz@idg.hu

Telefon: 577-4301, fax: 266-4343

MediaShop: mediashop.idg.hu

E-mail cím: terjesztes@idg.hu

Marketing vezető: Bogschütz Dániel - dbogschutz@idg.hu

PR munkatárs: Lengyel Andrea - alengyel@idg.hu

Rendezvényszervező: Boros Patrícia - pboros@idg.hu

Jogi közlemények: Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését.

A GameStarban megjelenő valamennyi cikket (eredetiben vagy fordításban), minden megjelent képet, táblázatot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt DVD-k, CD-k a GameStar térítésmentes ajándékai, önállóan forgalomba nem hozhatók. A DVD-ken, CD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal.

A hirdetések a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal. Az esetleges hibás DVD vagy CD mellékletet postán juttassa el ügyfélszolgálatunkra, térítésmentesen kicseréljük őket.

Terjesztés: A kiadványt a LAPKER Rt., alternatív terjesztők és egyes számítástechnikai szakszettek terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó terjesztési osztályán, a hirdetéskézbesítőkén, az ország bármelyik postáján (információ: 06-80 444-444; hirdetes@post.hu.). Budapesten a hír-lap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker., Orczy-tér 1., tel.: 477-6300), valamint OTP bankkártyával rendelkező olvasóink számára az InterTicketnél (a 266-0000-ás számon 9-20 óra között). A GameStar régebbi számai, és ajándéktárgyai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon (nyitvatartás: H-Cs: 8.30-16.30, P: 8.30-15.00), valamint elektronikusan a mediashop.idg.hu honlapon, vagy a terjesztes@idg.hu e-mail címen.

Megjelenik minden hónap második péntekén.
 GameStar DVD melléklettel: 1 896 Ft, 1/4 éves előfizetés: 4 662 Ft,
 1/2 éves előfizetés: 9 372 Ft, 1 éves előfizetés: 19 956 Ft
 GameStar CD melléklettel: 1 646 Ft, 1/4 éves előfizetés: 3 966 Ft,
 1/2 éves előfizetés: 7 836 Ft, 1 éves előfizetés: 15 264 Ft

GameStar DVD melléklettel: ISSN 1785-4644

GameStar CD melléklettel: ISSN 1585-3187

Lapunkat a MATESZ auditálja.

Olvasóink szokásait a Nemzeti Médiaanalízis méri fel.

A szerkesztőségi anyag virusellenőrzését a KASPERSKY támogatja.



PC CD

Features
 up to 15 unique, hair-raising adventures with multi-branching scenarios - all within a coherent plot and complete virtual world.
 Easy-to-play interface - forget the manual!
 Spook's-eye view - an innovative 3-D camera lets you view the action from the perspective of humans or ghosts.
 Revolutionary special effects, incredibly detailed characters, and macabre settings inspired by classic horror films.
 Groundbreaking artificial intelligence—interact with up to 30 AI-driven characters at every level.

PC CD-ROM