

TELJES JÁTEK: **MASHED**

„ÉLVEZETES, ...  
GS 2004/09

AUTÓVERSENY!  
82%

**DUPLA DVD-VEL**

EURÓPA LEGOLVASOTTABB GAMER MAGAZINJA

# GameStar

**DUPLA DVD**

8 JÁTEKDEMÓ, 21 JÁTEKVIDEÓ  
7 GSTV VIDEOBEMUTATÓ  
+ AJÁNDÉK NOD32 VÍRUSÍRTÓ

FÓKUSZTESZT  
+ DEMÓ  
+ GSTV  
BEMUTATÓ

1896 Ft  
2006/3

## THE BATTLE FOR MIDDLE EARTH 2

AMIT NEM HITTÜNK VOLNA: AZ ÉV EDDIGI LEGJOBB STRATÉGIÁJA!

## RAINBOW SIX LOCKDOWN

TESZT  
+ GSTV  
BEMUTATÓ

KIRÁLYI VÉR: MÚFAJTEREMTŐBŐL TRÓNKÖVETELŐ

## THE GODFATHER

KIDERÜLT: ÉRDEMES VOLT-E VÁRNI?

TESZTÜZEM

CRASHDAY

SIMS 2: OPEN FOR BUSINESS

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

AZON FRISSIBEN

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE - RESIDENT EVIL 4 - PREY

További játékok: Age of Pirates, Paradise, Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure, War on Terror, The Settlers: Heritage of Kings - Legends, Rugby Challenge 2006, 25 To Life...

Mélyvíz: Intel és AMD alaplapok összevetése, Játékos billentyűzetek tesztje, Internet Explorer 7.0 Beta 2 bemutató, Mesterfogások: Képmanipulálás és Blogkészítés...

Játékdemók: Lord of the Rings: The Battle for Middle Earth 2, War on Terror, Commandos: Strike Force, The Movies, TimeShift, TOCA 3 Multi



9 771585 318026

06003



TELJES  
JÁTEK: **MASHED**

„ÉLVEZETES,  
GS 2004/09

AUTÓVERSENY!  
82%

EURÓPA LEGOLVASOTTABB GAMER MAGAZINJA

GAMER

# GameStar

**DVD + CD** EXTRA ANYAG-TÖMEG:  
4 JÁTEKDEMÓ, 21 JÁTEKVIDEÓ  
+ TELJES GSTV TARTALOM!

FÓKUSZTESZT  
+ DEMÓ  
+ GSTV  
BEMUTATÓ

1646 Ft  
2006/3

## THE BATTLE FOR MIDDLE EARTH 2

AMIT NEM HITTÜNK VOLNA: AZ ÉV EDDIGI LEGJOBB STRATÉGIÁJA!

## RAINBOW SIX LOCKDOWN

TESZT  
+ GSTV  
BEMUTATÓ

KIRÁLYI VÉR: MŰFAJTEREMTŐBŐL TRÓNKÖVETELŐ

## THE GODFATHER

KIDERÜLT: ÉRDEMES VOLT-E VÁRNI?

TESZTÜZEM

CRASHDAY

SIMS 2: OPEN FOR BUSINESS

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

AZON FRISSIBEN

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE - RESIDENT EVIL 4 - PREY

További játékok: Age of Pirates, Paradise, Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure, War on Terror, The Settlers: Heritage of Kings - Legends, Rugby Challenge 2006, 25 To Life...

Mélyvíz: Intel és AMD alaplapok összevetése, Játékos billentyűzetek tesztje, Internet Explorer 7.0 Beta 2 bemutató, Mesterfogások: Képmanipulálás és Blogkészítés...

Játékdemók: Lord of the Rings: The Battle for Middle Earth 2, War on Terror, The Movies, TimeShift





# SilentCool és ReverseCool

## Hangtalan hűtés az ASUS grafikus kártyákon



A PC házából kiszűrődő zajok jelentős szerepet játszanak a számítógép nyújtotta élmények élvezetében. Különösen napjainkban igaz ez, amikor egyre több ember használja számítógépét TV vagy filmnézésre, zenehallgatásra. Szeretné egy nagyszerű film végén, vagy egy klasszikus zeneszám alatt a ventilátorok hangját hallgatni? Ha a PC-jét multimédia központtá szeretné varázsolni egy jó grafikus kártya kötelező vétel, de ez a legtöbb esetben egy újabb ventilátort, és még több zajt jelent.

A csendes PC kedvelőinek most bemutatunk két nagyteljesítményű, de ventilátormentes grafikus kártyát, az EAX800 Silencer-t és az EAX700 Silencer-t. Bármelyikük képes egyszerűen megkímélni a PC környezetét a további ventilátorzajoktól.

### EAX800 Silencer és SilentCool

A SilentCool két innovatív fejlesztést jelent, amelyek lehetővé teszik a nagy videó teljesítményt ventilátor nélkül. Az első az a nagy hűtőborda, amelyik hatásosan megnöveli a hőleadó területet, elvezetve a meleget a grafikus processzortól és a réz hőelvezető csövektől.



Az opcionális hűtőmodul kiterjed a számítógépház belseje felé és tovább csökkenti a GPU hőmérsékletét 6°C-kal

A szabadalmaztatott elforgatható kialakítás lehetővé teszi, hogy a sűrű hőleadó lamellákat elforgassuk a kritikus komponensek közeléből

A rejtett hőelvezető cső hatékonyan elvezeti a hőt a hűtőbordától a lamellák felé



A lamellák elforgathatók a kritikus komponensek közeléből

A második, hogy fő hőleadó lamellák egy 90° fokban mozgatható részen vannak. A hűtőborda elforgatható a kritikus összetevők, mint pl. a CPU, memóriachipek, MOSFET-ek és kondenzátorok közeléből az optimális hőleadás érdekében. Egy további, a bordához rögzített hűtőmodul a PC belseje felé történő kiterjesztése tovább csökkenti a GPU hőmérsékletét 6°C-kal.

### EAX700 Silencer/TD/256M és a ReverseCool

A ReverseCool technológia segítségével a grafikus processzor és a hűtőborda intelligens módon a grafikus kártya hátoldalára kerül, közvetlenül a CPU ventilátor által keltett légmozgás útjába, ezzel is kihasználva annak hűtési képességét. A hűtőborda, amellyel, hogy



Nyissa fel a hűtőbordát a jobb hűtés érdekében

nagy hőleadó felületet biztosít, még kagylószerűen ki is hajtható. Így a hűvös levegő még nagyobb felületet ér el, még jobb a szellőzés.

### Nincs ventilátor, nincs zaj

A SilentCool és a ReverseCool technológiákkal a hatékony hűtés többé nem jár zajjal, és a nagy teljesítményű grafikus kártyák nem fogják lerontani a PC által nyújtott szórakoztatás élményét. A hatékony hőelvezetésű ASUS EAX800 Silencer és EAX700 Silencer/TD/256M grafikus kártyákat teljes szívvel ajánljuk az erőteljes, mégis hangtalan teljesítmény eléréséhez.



EAX700 Silencer



## TARTALOM

03

54  
LOTR: BFME 2

„Persze azért a prezentációra is adni kell. Amikor először betöltöttem a játékot elképesztően szép és izléses menüképernyő fogadott a film varázslatos zenéjével megspékelve”

## GYORSKERESŐ

25 TO LIFE	B	94
AGE OF PIRATES	BT	38
CRASHDAY	B	84
CURIOUS GEORGE	B	91
DUNGEON RUNNERS	H	17
FIRE DEPARTMENT 3	H	19
FLATOUT 2	H	23
HALO 2	H	14
HEARTS OF IRON II	H	24
HUXLEY	H	18
LIQUIDATOR	H	17
LOTR: THE BATTLE FOR MIDDLE EARTH 2	B	54
MARC ECKO'S GETTING UP	B	76
MOH:A	E	46
OUTRUN 2006	H	19
PARADISE	E	50
PREY	E	48
RAINBOW SIX: LOCKDOWN	B	64
REBEL RAIDERS	H	25
RESIDENT EVIL 4	E	32
RUGBY CHALLENGE 2006	B	94
SIMS 2: OPEN FOR BUSINESS	B	86
SIN: EPISODES	UI	29
STRANGLEHOLD	EL	12
STRONGHOLD 3	H	24
SW II: THE ORIGINAL TRILOGY	H	16
TAKE COMMAND	H	25
THE GODFATHER	B	72
THE SECRETS OF DA VINCI	H	24
THE SETTLERS: HOK - LEGENDS	B	91
TONY HAWK: AMERICAN WASTELAND	B	80
TYCOON CITY: NEW YORK	B	92
UFO: EXTRATERRESTRIALS	UI	28
WAR ON TERROR	B	88
WARPATH	H	20



72

„Itt ülök merengve a székemen, mint Micheal Corlene a Keresztapa 2 végén és valahogy elégedetlen és csalódott vagyok”



64

„A Lockdown a Tom Clancy háttértörténetű katonai akcióktól, politikától és világösszeesküvéstől átítatott érat remekül adja vissza most is”



10

„A szokványos autóversenyektől eltérően, legtöbbször nem a „minél több kört, minél gyorsabban” elv alapján megy a játék”



46

„A játék egyik legfontosabb erénye, hogy nem egy konkrét helyről kezdjük a pályát, hanem gyakorlatilag bárhol földet érhetünk”



# HOLLA PÍPÖL!



**76**  
**MARC ECKO'S**



**86**  
**SIMS 2: OFB**

## ÁLLANDÓ OLDALAK / HASZNOS OLDALAK

### CD TARTALOM 6

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

### ARÉNA 136

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

### TIPPEK 100

A TIPPEK ROVATBAN A LEGFRISSEBB TESZTELTE JÁTÉKOKHOZ TALÁLSZ ÚTMUTATÓKAT JELENTŐSÉGÜKHÖZ MÉRT TERJEDELEMENBEN.

### CD BORÍTÓ 142

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

Mind tudtuk, hogy eljön egyszer ez a nap... A jelek már régóta sokasodtak... A demók méretei egyre csak nőttek! Mady az utóbbi hónapokban egyre többször hasonlított egy hisztis napközisre, amikor megpróbálta őket felgyömöszölni a 640 megás lemezzel! A Kék GS olvasói először csak elégedetlen leveleket küldözgettek, aztán már kiegyenesített kaszákkal vonultak az irodaházunk elé, több demót és videót követelve! A feszültség tapintható lett, a hangulat a tetőfokára hágott, az aggodalom apró izzadságsepek formájában ült ki mindannyiunk homlokára – mígnem megszületett a döntés: mostantól DVD-t adunk a Kék GS mellé is! Phew... ez meleg volt...

Nos, az előzmények drámaiságát picit eltúloztam, ám az eredmény szempontjából ez lényegtelen: a Kék GS mellé ezentúl 4,5 gigás szimpla DVD-t kap mindenki – változatlan áron. Azok, akik gépe még mindig híjján van egy jófajta DVD-olvasónak, egyet se féljenek: nem szünik meg a CD sem, pusztán csak ímrotok kell a terjesztes@idg.hu címre, vagy hívni a (06-1) 577-43-01-es számot, és postai úton továbbra is megkapjátok a CD melléklettel szerelt GS-t, amin a teljes játék mindig, a kiegészítő anyagok pedig helytől függően szerepelni fognak. A teljes kiszolgálást igénylők szempontjából sem változik semmi: a 9 gigás Dupla DVD-s dózsölés továbbra is az Ezüst GS vásárlók kiváltsága marad.

Mady számára tehát megkönnyebbülést hozott a március, Mazur számára azonban tébolyközeli állapotot: a Hősök Tere igencsak megmozgatta a fantáziátokat, többszáz pályamű érkezett a Richard Burns Rallyhoz, melyeket mind neki kellett ellenőrizni, rendszerezni, rangsorolni, stb. Ám Mazur egy hős. Önfeláldozó odaadása legendás, így meg sem lepődünk, amikor kibővítette a kategóriákat, új versenyeket írt ki, és felkészült a következő havi levéláradatra. Ne kíméljétek! Részletek a 97. oldalon.

Közben pedig forgassátok a márciusi lapszámot, mert megéri: olvashattok az EA tündökléséről és bukásáról (BFME2 és The Godfather), az utóbbi hónapok leglazább PC-s játékaikról (Marc Ecko's és Tony Hawk), az újhullámos céllövöldékről (Rainbow Six: Lockdown, MoH: Airborne, Prey), a nyílt napról és az induló WCG nevezésről, és nem is sorolnám tovább, ha nem baj.

Kellemes időtöltést kívánán tisztelettel:  
Boe / GS Team

PS: Online kód: „moniplx”

## BEMELEGÍTÉS

CD-DVD TARTALOM	6
TELJES JÁTÉK: MASHED	10
ELSŐ LÁTÁSRA: STRANGLEHOLD	12

## ÚJDONSÁGOK

HÍREK	14
ÚJ INFÓK	28
RESIDENT EVIL 4	32
AGE OF PIRATES OLVASÓI BÉTATESZT	38
A NYÚLON TÚL	42
FEJLESZTŐI JEGYZET	44
MEDAL OF HONOR: AIRBORNE	46
PREY	48
PARADISE	50

## JÁTÉKBEMUTATÓK

LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE EARTH 2	54
RAINBOW SIX: LOCKDOWN	64
THE GODFATHER	72

MARC ECKO'S GETTING UP	76
TONY HAWK: AMERICAN WASTELAND	80
CRASHDAY	84
SIMS 2: OPEN FOR BUSINESS	86
WAR ON TERROR	88
CURIOUS GEORGE	91
THE SETTLERS: HERITAGE OF KINGS	91
- LEGENDS	91
TYCOON CITY: NEW YORK	92
RUGBY CHALLENGE 2006	94
25 TO LIFE	94

## TIPPEK

RÖVID TIPPEK-CHEATEK	96
HŐSÖK TERE	97
LOTR: BFME 2	98
TONY HAWK: AMERICAN WASTELAND	101
RAINBOW SIX: LOCKDOWN	102
MARC ECKO'S GETTING UP	104
KV SZOFTVER	106

## MÉLYVÍZ

HÍREK	108
JÖVŐNÉZŐ	112
PIACTÉR	114
RENDSZERFEJLESZTÉS AGP-RŐL	
PCI-E-RE	116
GAMER BILLENTYŰZETEK	
TESZTJE	120
INTERNET EXPLORER BETA 2	
PREVIEW	122
KÉPMANIPULÁTOROK	124
BLOGKÉSZÍTÉS INTERNETEN	125
KV HARDVER	126
VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ	128

## MÁSVILÁG, KÖZÖSSÉG

MÁSVILÁG	130
ARÉNA	132
KÖVSZÁM TARTALMÁBÓL	136
DVD BORÍTÓ	137
CD BORÍTÓ	138
IMPRESSZUM	138



## CD-DVD

## JÁTÉK DEMÓ

**LOTR: THE BATTLE FOR MIDDLE EARTH II**  
 KIADÓ: ELECTRONIC ARTS, MÉRET: 1,4 GB, DVD/DUPLA DVD

MADY

MELLÉKLET@GAMESTAR.HU

Sziaztok! Üdvözlök mindenkit a márciusi lemez mellékleten! Nem csak a fagyos, hideg idő ért véget, de szerencsére az uborkaszegzonnak is búcsút mondhatunk, hisz rengeteg érdekességet sikerült begyűjtenünk Nektek. Lássuk, miből lehet csemegézni.

Szokásomhoz híven először teljes játékunkra hívnám fel a figyelmeteket. Az előző hónapban nagy sikert aratott Richard Burns Rally után ismét egy autós játékot vehettek kézbe, a Mashedet.

A demó szekció soha nem látott méretű játékokat termelt e hónapban. Olyan nagy neveket próbálhattok ki, mint a Timeshift, a The Movies, sőt az extra méretű LoTR: The Battle For Middle-Earth II demóját is felpasszíroztuk a korongra. Emellett persze a szokásosnak nevezhető extrákkal is találkozhattok, felkerültek például a GameStar nyílt nap képei is. A GSTV (D&D Online, FlatOut 2, Prey, Rainbow Six: Lockdown) mellett szeretném még kiemelni Mozi rovatunkat is, ahol márciustól szintén minden videót DVD minőségben csodálhattok meg. Azt hiszem, ennyi bőven elég is lesz, kellemes időtöltést kívánunk!



Elég ritka, amikor az újság fókuszáéhoz rögtön demót is tudunk mellékelni. Most viszont szerencsésnek mondhatjuk magunkat, hisz frissen, ropogósan megérkezett a The Battle For Middle-Earth II kipróbálható változata is. Az 1.4 GB-os méretből már sejthető, hogy nem két perces játékidővel szűrjük ki a szemünket. Összesen két darab single player skirmish térképet próbálhatunk ki a goblinok vagy a törpök seregeinek élén.

## TOVÁBBI DEMÓK

**COMMANDOS**  
**STRIKE FORCE** DUPLA DVD  
**SHADOWGROUNDS** DUPLA DVD  
**THE MOVIES** DVD/DUPLA DVD  
**TIMESHIFT** DVD/DUPLA DVD  
**TOGA 3 MULTI** DUPLA DVD  
**WAR ON TERROR** DVD/DUPLA DVD  
**WINTERSPORT PRO 2006** 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 Mashed telepítésével akarod kezdeni, futtasd a DVD-k főkönyvtárban található "setup.exe" fájlt.

## FŐMENÜ

Átszerkesztett, egyszerűbb menüpontok, a már ismert témákban

## GYORSMENÜ

A fontosabb menüpontokat bárholon gyorsan és egyszerűen elérhetitek



## TELJES JÁTÉK

Aktuális teljes játékunkról egy kattintással mindent megtudhatsz

## INDEXKÉPEK

Indexképek teszik még átláthatóbbá a melléklet tartalmát

## 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



## PREY

A márciusi műsorunkban több legendát is segítségül hívunk, hogy szórakoztathassunk benneteket. Stratégáknak itt a Gyűrűk Ura legújabb része, a BfME 2, szerepjátékosok a híres D&D Online világában merülhetnek el, autódörültek a FlatOut 2. részét szemlélhetik, míg az akciójátékosoknak is marad csemege, a Rainbow Six: Lockdown és a Prey. Nagyon ütős felhozatal! Ja, és vannak bakik is!

**Videó bemutatók:** Dungeons & Dragons Online, FlatOut 2, Rainbow Six: Lockdown

**Videó interjú:** Ghost Recon 3, Elder Scrolls: Oblivion

MOZI  
CD+DVD

## 16 BLOCKS

Jack Mosley rendőri pályafutása az utóbbi időben nem volt túl fényes. Most éppen egy időpocsékoló feladatot bízna rá – egy tolvajt kell átkísérnie a bíróságra. A helyzet azonban bonyolultabb lesz, mikor Jack kollégái az életükre törnek.

## TOVÁBBI FILMEK

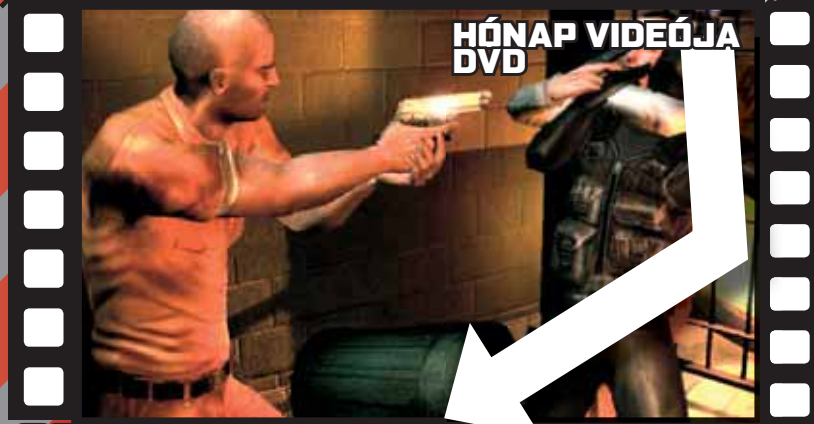
BRICK  
DIRTY  
HARD CANDY  
HAPPY FEET  
JOYEUX NOEL  
RV  
THE SHAGGY DOG

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](http://www.nod32.hu/gamestar) weboldalon tehetitek meg. A regisztrációhoz szükséges kódot megtalálhatjátok az aktuális számunkban:

A REGISZTRÁLÁSHOZ SZÜKSÉGES KÓD:

**GS28A7SE**

HÓNAP VIDEÓJA  
DVD

## SC: DOUBLE AGENT

## MOD



## BATTLEFIELD 2

A Battlefield játékosok már minden bizonnyal nagyon várják a Euro Force tuningcsomagot, mely három új pályát, hét új fegyvert, és négy új járművet fog tartalmazni. Az addon megjelenéséig néhány igen kellemes kis moddal üthetitek el az időt.

**További játékkiegészítések:** Battlefield 2, Doom 3, GTA: San Andreas, Half Life 2, Quake 4, World of Warcraft

TOVÁBBI  
VIDEÓK

BATTLEFIELD 2:  
EURO FORCE  
DRIVER: PARALLEL LINES  
EVOLUTION GT  
GHOST RECON 3  
HALF-LIFE 2: EPISODE I  
NEVERWINTER NIGHTS 2  
PREY  
SIN EPISODES  
SUN  
THE SIMS 2:  
OPEN FOR BUSINESS  
TOMB RAIDER: LEGEND



# GS ONLINE TARTALOM

Nem csak a magazinunk esik át folyamatos változásokon, igyekszünk a GS Online-t is állandóan fejleszteni. Rég nem számoltunk be az újdonságokról, így elérkezettnek láttuk az időt, hogy ezt megtegyük. Lássuk, miért is érdemes naponta látogatni a GameStar weboldalát.

## 1 CHAT

\*Freddy22> hi  
 \*Mady[GS]> hali  
 \*Freddy22> =>  
 \*Mady[GS]> lenne egy kérésem  
 \*Mady[GS]> dumálnátok egy kicsit? 😊  
 \*Freddy22> mi?  
 \*Freddy22> ok  
 \*Mady[GS]> kéne egy kép a GS chatról és elég üres alap állapotában 😊  
 \*Freddy22> de miért?  
 \*Fly> hű  
 \*Freddy22> ok  
 \*Freddy22> de várj  
 \*Freddy22> mert akkor  
 \*Freddy22> felhívom  
 \*Fly> fáááááááááá a fejem  
 \*Freddy22> egy haveromat  
 \*Mady[GS]> nem fog látszódni nagyon a szöveg  
 \*Mady[GS]> csak hogy legyen valami azért a képernyőn 😊  
 \*Fly> akkor lejárom, hogy ma bementem  
 \*Freddy22> 😊  
 \*Fly> a városba  
 \*Fly> nagyon hideg volt  
 \*Mady[GS]> múltkor a GS chaten elfelejtettünk képet lopni, mindenki annyira befeleledkezett a dumáiba  
 \*Freddy22> fejjön dann  
 \*Fly> villamossal mentem  
 \*Freddy22> én busszal  
 \*Freddy22> 😊

A bal oldali menüsor feltűnő, sárgával kiemelt chat opciónak mostantól jelentős szerepe lesz. Azon kívül, hogy egymással csevegtek minden hónapban, online chat délutánokat is rendezünk, ahol kötetlenül beszélgethettek velünk a játékokról, a magazinról vagy bármilyen érdekes témáról. Az előre kitűzött chat időpontokat keressétek az Arénában.

## 2 GYORSLINK

Keresés:

# A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

A legutolsó 30 játék

- Star Trek Legacy
- Dynasty Warriors 4: Hyper
- KnightBlade: Line Of Defense
- OSTFRONT: Decisive Battles in the East
- Glory of the Roman Empire
- Hotel Empire 2
- Reprobates
- ArchLord
- Experience112
- Emergency 4
- Medal of Honor: Airborne

A gyorslink rendszernek hála a cikkekben szerepelő kóddal egy adott játék online adatlapját lehet elérni, vagy akár név szerint is rá lehet keresni a címekre. A pillanatok alatt elérhető adatlapon a játékhoz kapcsolódó friss képgalériákat, híreket, linkeket találhatjátok meg, így még több hasznos információhoz juthattok hozzá.

## 3 NYEREMÉNYJÁTÉKOK

Minden hónapban különleges ajándékokat nyerhettek. Regisztrált tagok például ingyenesen játszhatnak havi nyereményjátékunkon, ahol elsősorban játékszoftvereket sorsolunk ki. Az értékesebb hardver SMS nyereményjátékunkon regisztráció nélkül bárki részt vehet, csupán az újságban vagy a weboldalon található kérdés helyes választát kell SMS-ben eljuttatni nekünk.

The screenshot shows the GameStar website interface with several callouts:

- 1**: Chat button in the top navigation bar.
- 2**: Gyorslink (Quick Links) section.
- 3**: Nyereményjáték (Prize Game) section.
- 4**: GameStar Shop section.
- 5**: Registration form.
- 6**: Forum section.
- 7**: Friss cikkek (Latest Articles) section.
- 8**: Hírek (News) section.
- 9**: Friss letöltések (Latest Downloads) section.
- 10**: Friss galériák (Latest Galleries) section.
- 11**: ADSL AKCIÓ! (ADSL Promotion) banner.



4 GS SHOP

GameStar Shop interface showing search filters, product categories (Action games), and a list of featured titles like CSI: Miami, Empire Earth 2, Splinter Cell 3 Chaos Theory, and Codename Panzers 2. Below the products is a 'TOP 10 - szavazatok alapján' section listing popular games like Age of Empires 2 Gold and Black and White 2.

Hivatalosan is megnyitotta kapuit a GameStar Shop, mellyel mostantól bárki kényelmesen, otthonról megrendelheti a legújabb játék szoftvereket, DVD filmeket. Egyre bővülő kínálatunkban a legújabb teljes árú játékoktól kezdve egészen az akciós 1-2000 Ft-os termékekig, szinte minden megtalálható.

5 GAMESTAR FREEMAIL

Registration form for GameStar Free E-Mail. Fields include E-mail (mady@free.gamestar.hu), Password (Jelszó), and a 'Regisztráció!' button.

Felejtsetek el a különféle ingyenes és megbízható levelező rendszereket, melyek többsége csak spam gyűjtésre alkalmas. Inkább regisztrátok az ingyenes GameStar netes levelezőrendszerben. Az e-mail címeiket a felhasználónév@free.gamestar.hu formában lehet regisztrálni.

6 FORUM

GameStar Forum interface showing a list of threads under categories like 'Fórum', 'Térképek', and 'Galeriák'. The main section lists threads such as 'OSTFRONT: Decisive Battles in the Bode Miller Alps' and 'Full Spectrum Warrior: Ten Hammer...'. It also shows a 'TOP 10' section with threads like 'GameStar Fórum Szabályzat v2.0' and 'Terjesztés'.

A GS olvasói közösség egyik fő színtere a moderált Fórumunk, melyet egy rövid regisztráció után bárki elérhet. Amellett, hogy egy jó társaság tagja lehetsz, megoszthatod a véleményed, tapasztalataidat más játékosokkal is. Akkor is érdemes ellátogatni a fórumra, ha csak segítségre lenne szükséged, vagy elakadtál egy játékban.

7 HÍREK

GameStar News section with a list of articles. Recent news includes 'Hírek, január 23. Hétfő' and '2006. január 22. Vasárnap', covering topics like 'Hercules V-béta: Egyelőre csak PlayStation' and 'Project 1: Far Cry mod'.

Érdemes egy nap többször is meglátogatni az oldalunkat, ugyanis folyamatos hírszolgálatunk egész nap szállítja Nektek a játékvilág friss híreit. A főoldal legalján megtalálhatjátok napokra lebontott hírcsúszatunkat. A hírek böngészése mellett feliratkozhattok a napi Hírlevélünkre, melyet e-mailben juttatunk el hozzátok, hogy egy percre se maradjatok ki a játékvilág vérkeringéséből.

8 LETÖLTÉSEK

GameStar Downloads section showing a list of files for download. The list includes titles like 'Crysis', 'Half-Life 2: Blue Print', and 'Medieval II: Total War Injected', with columns for file size, date, and download count.

A nap 24 órájában frissülő letöltés szekcióban a játékvilág legfrissebb izelítőit találhatjátok. Kategóriákba rendezve letölthetők a legfrissebb játékdemók, videók, képgalériák, javítások, mozi előzetesek, játék zenék, felhasználói programok és egyéb érdekességek.

9 ÍRJ TE IS JÁTÉK CIKKET!

'Write for Us' page encouraging users to contribute articles. It features a list of featured articles with game covers, such as 'Fable: The Lost Chapters by Skywind @ 2006-07-02' and 'Grand Theft Auto: San Andreas by Rádli Richárd Bence @ 2006-07-07'.

Értékelj Te is a kedvenc játékaidat! A regisztrált olvasóknak lehetőségük van saját játék cikkek publikálására melyet a GameStar Onlineon teszünk közzé. A rendszerünkben jelenleg több száz játékhoz található olvasói kritika található.

10 FONTOS INFÓK

Azon kívül, hogy itt jelenik meg egy-egy online-ra kitett cikkünk, gyakran itt is értesülhettek a legfrissebb GameStarral kapcsolatos exkluzív eseményekről, rendezvényekről. Cél szerű figyelni, mert például az előfizetői nyerményjáték kihirdetése, a nyílt nap regisztrációja, valamint a GS táborra jelentkezés is itt történik.

11 ARCHÍVUM

GameStar Archive showing a grid of past magazine covers from 1999 to 2005, with a search bar and navigation options.

Ha nem teljes a gyűjteményed, esetleg keresel egy cikket vagy teljes játékot, akkor a Számaink menüpontban érdemes kutakodni. A GameStar megalakulásától, azaz 99-től az összes számunk tartalma és címlapjai(i) megtalálható(k) itt.

12 REGISZTRÁCIÓ

Megéri regisztrálni magatokat a GSO-n, ugyanis sok extra szolgáltatást csak így lehet elérni. Regisztrált tagok például testre szabhatják a weboldal felületét különféle témájú skinekkel, részt vehetnek nyereményjátékokban, kommentezhetnek, fórumozhatnak, sőt akár saját cikket is publikálhatnak az oldalon.



# TELJES JÁTÉK

## MASHED



### Hódítanak az autós játékok:

nemrég jelent meg a *Need For Speed: Most Wanted*, múlt hónapban pedig a *Richard Burns Rally* volt teljes játékunk. Hogy most miért egy „újabb autóversennyel” rukkoltunk elő? Mert ez közel sem a szokványos autóverseny.

**K**ét szó: *Micro Machines*. Remélem sokatoknak kötődnek hozzá kellemes emlékei, ha nem is a gyűjthető kisautók kapcsán, de legalább az azonos című autóversenyzős játék miatt. Aki még mindig nem tudja, miről van szó, az most jól figyeljen, mert csak egyszer írjuk le! A *Micro Machines* nagyon hasonlított a Matchbox-hoz, csupán az autók mérete egy kicsit kisebb volt. A Codemasters még a Sega Megadrive fénykorában kiadott egy azonos nevű videójátékot, melyben ilyen mini távirányítású kocsikkal kellett versenyeznünk. Nemrégiben gondolt egyet ez a fejlesztőcsapat, és elkészítették a hasonló alapokon nyugvó *Mashed*-et, ami aktuális teljes játékunk lett.

### GYŐZNI MINDEN ÁRON

A szokványos autóversenyektől eltérően, legtöbbször nem a „minél több kört, minél gyorsabban” elv alapján megy a játék. Győzni ugyanis nem csak úgy lehet, ha mindenkit megelőzve elsőként jutunk a célba, hanem úgy is, ha csak mi maradunk talpon (keréken). A régi jól bevált lökdösődést alkalmazva könnyedén kirepíthetjük ellenfeleinket a pályáról egy-egy élesebb kanyarban. Persze ennél sokkal mókásabb, ha a szimpla lökések helyett egy kanyarban belevakuzunk az ellenfél szemébe... De akár alá is pörkölhetünk lángszórával, esetleg olajcsíkot húzhatunk előtte vagy egyszerűen kilyuggathatjuk egy golyószórával a kocsiját. Ilyen és ezekhez hasonló felszedhető csudafegyvereket szinte minden pályán találunk elszórva.

Persze a fegyverarzenál szinte mindig feldobja a hangulatot, de mit is érne, ha folyton ugyanolyan helyeken, ugyanolyan autókra kéne lödözni? Szerencsére a fejlesztők mind a 13 pálya környezetét és útvonalát teljesen máshogy alakították ki. Itt nem csak arról van szó, hogy két fa után egy házíko az egyik pályán, a másikon pedig két házíko után egy fa jön. Míg az egyik pályán egy sivatagi terepen pusztítjuk egymást, addig a következőn már jegesen, megint másikon egy elhagyott gyártelepen. Külön érdekesség, hogy minden pályán más és más autóval kell versenyeznünk, bár leginkább a külsejükben különböznek a járművek, és nem az irányíthatóságukban.

### MÉG EGY ROBBANTÁST?

Sajnos az igazán élvezetes multiplayer rész a játék konzolos mivolta miatt olyan, mintha még mindig Sega Megadrivéra fejlesztették volna. Se LAN, se netes támogatás... Csak úgy tudunk többen játszani, ha számítógépünkön a billentyűzet mellé még van legalább egy gamepad is csatlakoztatva. Kár érte... A játék grafikája, csakúgy mint a hangjai teljesen letisztultak, semmi csicsa, semmi effekt. Ez a része másfél évvel ezelőtt is csak egy erős középet érdemelt meg. Szerencsére a remek játékmenet és a nagyszerű hangulat mindezt feledtetni velünk. Pár percet mindenképpen érdemes rászánni a játékra, és hamar rájövünk, hogy kezdeti pár percből hirtelen pár óra lett...  
**GS Team**

## TIPPEK

### 1 LE A PÁLYÁRÓL

Az olajat a kanyarban, vagy egy picivel a kanyar előtt érdemes szétfröcskölni. Így azoknak, akik áthaladnak rajta, nem sok esélyük lesz rendesen bevenni a fordulót. Ugyanígy járjunk el az aknákkal: az egyenes út helyett inkább a kanyarokban helyezzzük el őket. Szerencsétlen kisautó nem csak hogy felrobban, de még le is repül az útról.

### 2 INDULÁS

A versenyek egyik legkritikusabb pontja az indulás. A gyorsulás gombot kicsivel azután kell megnyomni, hogy megjelent a három piros lámpa. Onnan tudjuk, hogy jól időzítettünk, hogy ugyanolyan gyorsan indulunk, mint a gépi ellenfelek, és két piros tűzcsík lövell ki a kocsink hátuljából.

### 3 FEGYVERTÉNY

Nem mindig éri meg felvenni a fegyvereket, ugyanis elég fura helyeken tudnak lenni. Ha biztos a győzelem, inkább ne tegyük, nem éri meg a kockázatot. Ugyanakkor, ha olyan fegyvered van, amit úgyse használsz, akkor inkább dobd el, és vegyél fel valami olyat, amivel borsot törhetsz az ellen orra alá.



# CD GALAXIS

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

## ÁFA 20% - ÁRCSÖKKENÉS!

7 Sins HUN	4 990
Act of War	3 830
Act of War: High Treason* Jön	990
Action Man Arctic Adv.	990
Afrika Korps vs D. HUN	1 910
Against Rome	950
Age of Empires 2 Gold	4 790
Age of Empires 3	11 510
Age of Empires 3 HUN*	11 510
American Conquest	1 230
American C. Fight Back	1 230
American C. Divided N.* Jön	990
Another War	990
Aquanox 2	950
Armies of Exigo HUN	3 830
Army Racer HUN	1 910
Asterix és Obelix XXL 2	7 670
Augustus HUN	1 910
Battlefield 1942 pakk	3 830
Battlefield Vietnam	3 830
Battlefield 2	11 510
Battlef.2. Special Forces	7 190
Bet on Soldier	7 990
Beyond Divinity	1 990
Big Mutha Truckers 2	1 910
Black & White 2	11 510
Blitzkrieg	1 230
Blitzkrieg Anthology	4 790
Blitzkrieg 2	9 590
Blood Omen 2	950
Boiling Point HUN	5 990
Brothers in Arms HUN	6 710
C&C összes First Decade	1 190
C&C Generals Deluxe	3 830
Call of Duty "év játéka"	3 830
Call of Duty 2	13 990
Car Industries HUN*	5 990
Chaos League	990
Chaser HUN	990
Children of the Nile	3 830
Chrome Gold	1 910
Civilization 4	9 590
Close Combat: First to F	1 910
Combat Flight Sim. 2	3 490
Combat Mission B.Overl	1 910
Commandos 3*	1 910
Commandos Str. Force	9 490
Cossacks Back To War	1 230
Cossacks 2	7 670
Crash Day HUN*	9 990
Creature Conflict	3 990
Crime Life	7 670
Crusader Kings	1 910
Csatamágusok HUN	1 910
CSI 1+2+Miami	3 990
D-Day HUN	1 910
Desperados 2	9 990
Diablo 2 + Lord of Destr.	2 990
Disney játékok	Hívj
Divine Divinity	1 230
Doom 3	7 670
Doom 3 Resurr. of Evil	7 670
Dragonshard	7 670
Driver	1 910
Driver 3	3 830
Dungeon Siege 2	9 590
Dungeons & Dr. online*	9 990
Echelon	990
Egypt 3 HUN	3 830
Empire Earth HUN	1 910
Empire E. Art of C. HUN	1 910
Etherlords HUN	990
Euro Rally Champion	1 910
Europa Universalis HUN	950
Europa Universalis 2	1 910
Faces of War*	6 990
Fahrenheit HUN	5 990
Far Cry	2 390
F.E.A.R.	6 990
FIFA 2005	3 890
FIFA 06 HUN	12 470
FIFA Manager 06	11 510
Fifth Disciple	990
Fire Captain HUN	3 830
Flatout	1 910
Flatout 2*	1 910
Flight Simulator 2002	3 490
Flight Simulator 2004	9 590
FS 2004 Kiegészítők	Hívj
Football Manager 2006	9 590
Ford Racing 3	1 910
Freelancer	2 390
Getting Up	7 990
Ghost Recon 3*	6 990
Godfather*	12 790
Gooka	990
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
GTA San Andreas	7 990
Great Escape	950
Ground Control 2 HUN	1 910
GT Legends HUN	9 590
GTR (FIA GT R) HUN	7 670
Guild W. Sp. Ed. /online	9 590
Guild Wars Factions*	6 990



**Star Wars Empire at War**  
13 990,-



**TOCA Race Driver 3\***  
9 990,-



**Godfather\***  
12 790,-



**Battle for Middle Earth 2\***  
12 790,-



**Rome Total War Gold**  
9 990,-



**Commandos S.F.\***  
9 490,-



**Sims 2: Vár az üzlet\***  
7 190,-



**Oblivion\***  
12 990,-



**Dungeons & Dragons\***  
9 990,-



**Boiling Point**  
5 990,-



**Fahrenheit**  
5 990,-



**Medieval Lords**  
3 990,-



**C&C First Decade**  
7 190,-



**UFO Aftershock**  
5 990,-



**Train Simulator**  
3 490,-



**Medal of Honor pakk**  
3 890,-



**Battlefield 1942 pakk**  
3 890,-



**Battlefield Vietnam**  
3 890,-



**Need for Speed Und. 2.**  
3 890,-



**FIFA 2005**  
3 890,-



**Total Club Man. 2005**  
3 890,-

### 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 MASNAPRA!

479-0933  
vagy  
galaxisnet.hu



### GYORS + OLCSSÓ

Magyarország bármelyik településére!

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

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

### GalaxisNet

Internet Áruház!

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

www.galaxisnet.hu

### ÁLLÁSLEHETŐSÉG!

Eladókat keresünk, hosszú távra, teljes munkaidőbe.

További információk:  
www.galaxisnet.hu/allas.php

Jelentkezés az üzletünkben.

### AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!



# STRANGLEHOLD

KATEGÓRIA TPS-AKCIÓ KÖRNYEZET HONG-KONG, CHICAGO  
 KIADÓ MIDWAY FEJLESZTŐ MIDWAY  
 MEGJELENÉS 2006. DECEMBER

GYORSLINK  
 1511

ELSŐ  
 LÁTÁSRA



Így is lövök!



Meg így is!

John Woo (akinek akciófilmjeiből annyi van, hogy el sem kezdjük felsorolni) már korábban is pedzegette, hogy úgy igazából kipróbálna magát a játékok terén is. A rendező filmjeit mindig a bravúrosan megkomponált akciójelenetek, már-már túlzásba hajló koreográfiák jellemezték – mi lehetnek ezeknek hálásabb terep, mint egy akciójáték? A Midway Chicago, azon belül a /Psi-Ops fejlesztői már nagy erővel dolgoznak a /Strangleholdon,

mely Woo egyik régebbi filmjének, a Hard Boilednek afféle „spirituális” folytatása lesz. Tequila felügyelő (Chow Yun-Fat) tehát visszatér és ezúttal sem pepecsel olyan felesleges részletekkel, mint a rendőri előírások betartása vagy az ártatlanság vélelme... beveti magát Hong Kong drogbárói közé és mindenkit elkap, mindenkit szétlő, mindenkin bosszút áll. A Strangleholdban feleségét egy orosz maffiózó rabolja el... ami végzetes hibának bizonyul. Tequila ugyan igyekszik egy

darabig egyensúlyozni a bosszúvágy és hivatalos kööttségei közt, de hamar kiderül, ez most sem jön össze. A játék központi eleme a filmszerűség: akár két pisztolyból szórjuk egyszerre a budda-buddát, akár csillárokon lengedezünk, akár robogó kocsikra ugunk rá... a lényeg a John Woo filmekből megszokott, látványos akció. Chow Yun-Fat volt oly kedves és arcát-hangját is adta a játékhoz, John Woo pedig ugyanúgy rendezőként vesz részt a játékban, mintha csak egy

újabb filmen dolgozna. Ügyel a sztorira, a párbeszédre, még az átvezető mozik kamerabeállításaira is. Kitalált egy teljesen újfajta bullet-time-ot is, melyről még nem sokat tudni, csak annyit, hogy Tequila előszeretettel fogja alkalmazni... A játék technikai érdekessége a „Massive D” rendszer, ami tökéletes „pusztíthatóságot” biztosít mindkét hatalmas pályán (Chicago és Hong Kong). Maga a fizika persze Havok, a grafikáról pedig az Unreal 3.0 engine gondoskodik.



### TEQUILA

Azt hitted, csak Max Payne tud /igazán bepöccenni? A filmből ismert Tequila felügyelő szerepében ismét Chow Yun-Fat brillirozik és ezúttal sem kedveli jobban a rosszfiúkat, mint korábban. Lőni fog, sokat.

### MASSIVE D

Azaz „massive destructibility”, mely számunkra annyit tesz, röpítjük a környezetet, ami nekünk tetszik. Hiába, ahol dolgoznak, ott hullik a forgács... A környezet nem csupán papírból kivágott díszlet.

### MINT A MO- ZIBAN

A grafikáról az Unreal 3.0 engine, a fizikáról a legújabb generációs Havok motor gondoskodik - az eredmény: tökéletes filmszerűség és olyan effektek, hogy tátva maradt a szánk.

### AKCIÓ INDUL

A duálban használt pisztolytól kezdve az irrealis vetődésekig minden itt lesz, ami csak szerepelhet egy jobbféle akciófilm kullék- tárában. John Woo nem csupán a nevé adja a játékhöz: valóban rendez.

Mip\*csa?!



Segítség, anyu, úgy maradtam!



Öt óra után senkit nem szolgálunk ki!



Leveszem melle!





# ÚJJDONSÁG

SZERKESZTŐI JEGYZET



## Kedves emberek!

Új év, új lendület. Azt hiszem, a GameStar egy újabb szintre lépett azzal, hogy átalakítottuk a kék GameStart, és immáron az is DVD-vel jelenik meg. Természetesen ez nem azt jelenti, hogy azok, akiknek csak CD-olvasójuk van, le kell hogy mondjanak a lapról. Kedvezményes áron ugyanis ők is hozzájuthatnak, ehhez nem kell mást tenni, mint írni egy szívhezszóló hangulatú levelet a Terjesztés tündéri munkatársainak. Terjesztes@idg.hu. Mennyire jó már! Ebben a hónapban a kiemelt játékunk az előzetes rovatban a Resdint Evil 4, mely kedves játék konzolon már megjelent korábban, azonban most már teljesen tutóbiztos, hogy PC-re is lesz. És mivel minikutána a sorozatnak kedvenc gépünkön is jelentős rajongótáborra van, ezért biztos nagy érdeklődésre tart számot. A játék. Biztos. ender

## AMIT AZ „ÚJJDONSÁGOK” 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 megítélhessük belőle az adott játékot, bétatesztet írunk belőle. Ígyekszünk azt elérni, hogy az ilyen bétatesztek exkluzívak legyenek, vagyis ha egy országból csak egy újság kapja meg a lehetőséget, akkor az a GameStar legyen. Ilyen volt a 2003-as Doom 3, vagy a S.T.A.L.K.E.R. bétatesztünk. A bétatesztekben sajnos nem közölhetjük le az általunk készített képeket, mivel egy játék megjelenéséig csak a kiadó engedélyével ellátottak jelenhetnek meg. És sajnos ilyen szempontból a cégek gyakran vaskalaposak...



Ha a nagy felhajtás ellenére csak egy sima konzolátirat lesz, csúnyát mondunk!

# TIBI BÁCCSI ELJÖN A HA

Mivel a Halo PC-n és Xboxon egyaránt hatalmas siker volt (a Halo 2 pedig minden idők legnépszerűbb Xbox játéka lett) várható volt, hogy előbb-utóbb elkészül a PC-s verzió is. A dolog pikantériája, hogy futtatásához már a Microsoft következő generációs oprendszerére lesz szükségünk, azaz a Windows Vistára:

technikai részletekbe nem bocsájtkozánk, de annyit érdemes tudni az XP utódjáról, hogy DirectX 10-zel érkezik, mely az alapoktól átdolgozott API-k révén hatszor-nyolcszor nagyobb teljesítményre lesz képes, mint a DirectX 9. A Halo 2 remélhetőleg ezt maradéktalanul ki is használja majd. Az mindenesetre jó jel, hogy



Ti vagytok a kék halál? Rofi



# GOK



# ITÉZTE: LO 2

## MULTI A NÉPNEK

Mivel a *Halo 2* konzolon valóságos multi-őrületet robbantott ki és az alapjátékhoz már egy „multiplayer map pack” is megjelent (kilenc új pályával), mire hozzánk is megérkezik a kicsike, bőven lesz miből válogatni. A PC-s verzió ugyanis ezeket a pályákat is tartalmazza majd – sőt, ha a Microsoft igazán jó fej akar lenni, a játék multist támogatását ugyanúgy folytatja majd PC-n is, mint a konzolos verzió esetében, így később is számíthatunk extra tartalmakra.

a Bungie ezúttal nem engedi ki kezei közül a PC-s verzió elkészítését: a *Halo 2: Combat Evolved* a többek közt a *Brothers in Arms*-ról is elhíresült Gearbox munkája volt, ám a Bungie a hírek szerint szorosan együttműködik a Microsoft embereivel, hogy a konverzió tökéletes legyen – ez nyilván a Windows Vista számára is komoly fegyvertény.

### SZÜKSÉGES PLUSSSSZ

A Bungie egyelőre nem árulta el, pontosan milyen újdonságokat mutat fel a PC-s verzió a konzolhoz képest: az egyjátékos rész nemigen változik, a Halo pusztulása után tovább követhetjük Master Chief kalandjait (aki továbbra sem mesterszakács, bármily becsapós a neve), illetve azokban a küldetésekből, ahol egy arbitert irányítunk, megtudhatjuk végre, milyen is az ellenség bőrében lenni. Ami azonban már biztos: a Bungie igyekszik egy mindenki számára könnyedén kezelhető editort készíteni a *Halo 2*-höz, mellyel nem csupán multist térképeket hegeszthetünk, de akár egyjátékos kampányokat is – sőt, akár a meglévő helyszíneket is kedvünkre módosíthatjuk. Pontos megjelenési dátum még nincs, de a *Halo 2* nagyjából a Windows Vista megjelenésével egy időben várható – év végére már biztosan a kezünk közé kaparinthatjuk.

Azt hiszem drágám, most sem megyünk le a strandra







Olyan kis cukik...

# STAR WARS II THE ORIGINAL TRILOGY

**A LEGO Star Wars sikere után nem meglepő, hogy közeleg a folytatás:** ezúttal az „eredeti” trilógia, vagyis az Episode IV-V-VI eseményeink döngethetünk végig.

Aki játszott a LEGO Star Wars-szal, valószínűleg egyetért velünk, a játék apró poénjai és egyedi stílusa nagymértékben hozzájárultak sikeréhez. A játékmenet ugyan néhol kicsit az ún. „dedő” felé hajlott, de a filming miatt nem lehetett rá haragudni.

feladathoz, az jobban jár, ha ebben próbál szerencsét.

## MINDENKI, AKI SZÁMÍT

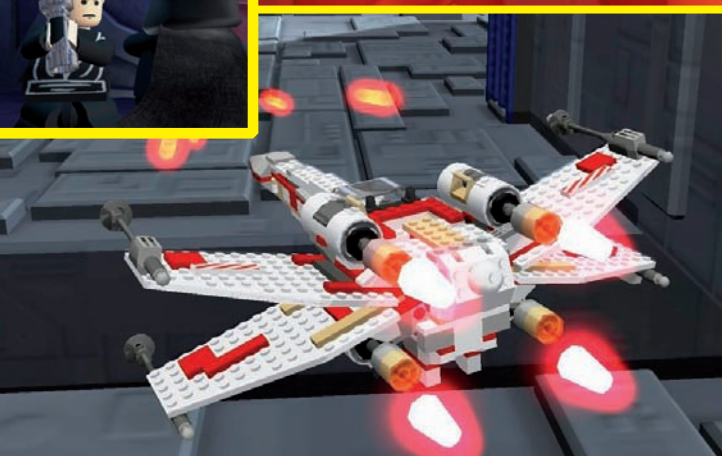
Akárcsak az előző részben, most is minden fontos szereplővel összefuthatunk, sőt, még irányíthatjuk is őket. Összesen 50 karakter közül választhatunk, melyek mindegyike rendelkezik valamilyen egyedi, speciális képességgel-támadással. Ha valaki ennél többre vágyik, az kapja elő az első rész mentéseit (amennyiben megvannak még) és így hozzáférhet az ott kilockolt hősökhöz is: így összesen 106 Star Wars-figura közül választhatunk, ami már szép kis mennyiség. Erősítendő a játék „legős” jellegét, Free Play módban az összes játszható karaktert átépíthetjük úgy, ahogy nekünk tetszik. Csereberélhetjük testrészeiket, újjakkal bővíthetjük őket...

## KIRAKÓS, BEÜLŐS

Ahogy az előző játékban, most is összegyűjthetünk különféle legódarabkákat, melyekből extra járműveket rakhatunk össze, de ezeknek már a játék során is nagyobb szerepe lesz: mindet irányíthatjuk, de nem csupán ezekbe pattanhatunk bele. A különféle küld-



tések során lesz alkalmunk járművekben is bizonyítani, a lépegetőtől kezdve a tauntaunig. Akárhogy is, a LEGO Star Wars II remek mókának ígérkezik – várjuk szeretettel!

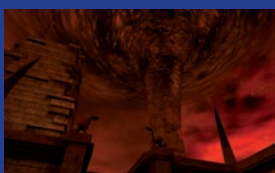
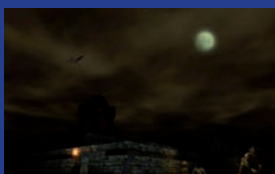
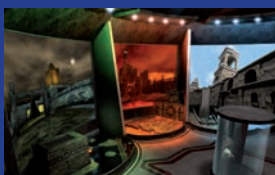


Nem csoda, hogy a LucasArts és a Traveller's Tales bejelentette a folytatást: az egyelőre a nem túl eredeti, LEGO Star Wars II: The Original Trilogy címre keresztelt második rész igyekszik mindenkinek a kedvére tenni. Méginkább ráhajtanak a játék parodisztikus elemeire és a poénokra, valamint igyekeznek úgy alakítani a játékmenetet, hogy ne csupán a kiscsopisoknak jelentsen valódi kihívást. Itt van például az advanced mód, aki úgy érzi, felnőtt a



# SZÉP ÚJ VS CSÚNYA RÉGI VILÁGOK

Baljós hangzású neve ellenére a Liquidator: Welcome to Hell nem csak egy lövős-ölős akció, van itt minden, mint Bécsben: kaland, RPG, FPS... és persze lövés-ölés.



Ma már megszokott dolog, hogy a fejlesztő bácsi-nénik nem ragadnak le egyetlen műfajnál, az már olyan uncsi. A Liquidator így a lövöldözést csúrcsavaros sztorival és fejtorókkal (a.k.a. kaland) illetve folyamatosan fejlődő hőssel (a.k.a. RPG) dobja fel, ami óhatatlanul is kíváncsivá teszi az embert, mert mi itt a gyárban a fiúkkal szeretjük az ilyesmit. Az alapszitu szerint a Föld népei végre szögre akasztották a BFG-t és összepuszkodtak egymással. A háborúzás helyett inkább technológiai fejlesztésekbe ölték fölös idejüket, ripsz-ropsz fel is találták a téridőn átnyúló hiperkapukat. Három új világ tárult fel az emberiség előtt, ráadásul mindhárom barátságos lények laktak. Ám váratlanul (mert ilyenkor mindig történik valami váratlan) megszaktadt a kapcsolat: kiderült, hogy egy idegen civilizáció módszeresen nekilátott bedarálni ezeket a szép új világokat, így csupán idő kérdése, mikor jutnak el a Földre is... Na de majd mi jövünk és rendet teszünk. A három, teljesen eltérő világban lesz alkalmunk felfedezősdiát játszani, megismerni az ottani kedves lényeket, háttérstorit. Különböző küldetéseket teljesíthetünk, melyekhez nem csupán fegyvereinkre, de eszünk... nos, ki tudja, mondjuk inkább hogy lőszerre is szükségünk lesz. Ravaszdi módokon támadó ellenfelek, akik olyan okosak hogy csak na, hihhetetlen fizika, hihhetetlen mesterséges intelligencia és hihhetetlen interaktivitás... Mindez annyira szép, hogy számunkra kicsit hihhetetlen is, de ne legyünk szkeptikusak, majd kiderül.



ÜZLETI HÍREK

Miután az Atari néhány hete bejelentette harmadik negyedévének lesújtó üzleti eredményeit, a cég részvényeinek árfolyama meredeken kezdett zuhanni. A várható átszervezések eredményeképp legalább két fejlesztőcsapatot adnak el: a Reflectionst (*Driv3r*) és a Shinyt (*Enter the Matrix: The Path of Neo*), a jövőben pedig inkább külsősökkel dolgoztatnak. Nem sokkal később azt is bejelentették, hogy a cég elbocsátja alkalmazottainak 20 százalékát.

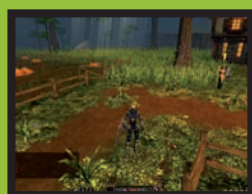
Az Activision sincs a helyzet magaslatán: bár a játékeladásokból származó bevételei húsz százalékkal nőttek, a nyereség harminc százalékkal csökkent: ezért elbocsátják az alkalmazottak 7 százalékát. (Apró adalék: míg az Atari húsz százalékos leépítése 98 embert érint, az Activision hét százaléka 150 munkatársat...)

A Games Media Properties megirigylte a WCG sikerét és új multis versenysorozatot indít, melynek címe World Series of Video Games (WSVG). Az első ilyen rendezvényre Louisville-ben kerül sor, júniusban: négy forduló várható, a döntő decemberben lesz. A fődíj 1 millió dollár készpénzben, úgyhogy aki akar egy kis zsebpénzt, pakolja be a gépet és üljön repülőre.

Miközben erősödnek a Lionhead tervezett felvásárlása körüli pletykák, csak olaj volt a tűzre, hogy az idei D.I.C.E. konferencián Peter Molyneux az utolsó pillanatban lemondta előadását. A GameSpot informátora szerint a Ubisoft és a Microsoft licitál a cégre, Molyneux pedig azért jelentett betegeget, mert a finishez közelednek a tárgyalások...

## CRAFT OF WARWORLD

Bár az NCsoft már nem kevés sikeres MMO-t tudhat a háta mögött – hogy csak a *City of Heroes* vagy a *Guild Wars* említsük – következő játékuk, a **Dungeon Runners** elsőre egy üdítően arcpírtó lenyúlásnak tűnik. Persze, ahogy mondani szokás, az utánzás más munkájának legnagyobb elismerése... de azért a *Dungeon Runners* és a *World of Warcraft* közti ordító hasonlóságokat nagyon nehéz lenne nem észrevenni. A dolg pikantériája, hogy az NCsoft korábban meglehetősen sok Blizzard-munkatársat csábított át magához, így máris világos, honnan jöhetett az ihlet. A játék egyébként leginkább a *Diablóra* (nahát, egy másik Blizzard játék...) emlékeztet, persze online körítéssel. Mérhetetlen mennyiségű hackre és slashre lehet számítani, így aki már feladta a reményt, hogy valaha a kezei közé kaphatja a *Diablo 3*-at, vígasztalódjon ezzel.



Nyitva: H-P: 10-18, Szo: 10-14  
Címünk: Budapest, Dohány utca 54  
Telefon: 462-0311, fax: 462-0310  
E-mail, msn : keresdes@landcomputer.hu  
Skype: landcomputer  
Web : www.landcomputer.hu

### Akciós termékeink (bruttó árak)

- 512Mb Pendrive Kingston USB 2.0 **8.280.-**
- LG GSA-4167 16x Dual-Layer DVD író **9.480.-**
- Logitech Wingman Force EX kormány **14.880.-**
- Linksys WRT54-G WLAN 54Mbps Router **16.680.-**
- ATI Radeon 9600PRO 128MB AGP VGA **17.520.-**
- AMD Athlon64 3500+ Socket939 BOX **49.680.-**
- ASUS X1800XL 256MB PCI-e VGA 2 év gar.! **89.880.-**
- 17" Daewoo L1711MN (8ms) TFT, 3 év gar.! **55.080.-**
- 17" ACER 1716s (12ms) TFT, 3 év gar.! **55.080.-**
- 19" ACER 1916s (12ms) TFT, 3 év gar.! **69.480.-**

Árúhitel már 0% önrésszel is! Házhozállítás az egész országban a futárszolgálattal!

Konfigurációinkra 1+5 év garanciát biztosítunk !

**Land Premium**  
Intel P4 3.0/775, 512 MB DDR, LAN  
120GB HDD, LG DVDWR, FDD, AC'97  
ATI X550 128MB PCI-e VGA, MidiATX  
**Bruttó ár: 124.680.-**

**Land Gamer**  
AMD Athlon 64 3500+, 1GB DDR  
160GB HDD, LG DVDWR, FDD, AC'97  
ATI X800GT 128MB VGA, Midi ATX  
**Bruttó ár: 179.880.-**

RAID MAX házak nagy választékban kaphatóak !

Samurai **33.000.-** Ninja **18.000.-** Virgo **15.250.-** Cobra **14.125.-** Scorpion **14.125.-**

Bruttó árak!



**PÉNZ, PARIPA, FEGYVER**  
Mint a legtöbb MMO-ban, a Huxley-ban is létfontosságú felszerelésünk folyamatos fejlesztése. A városokban adhatunk-vehetünk, NPC-ktől és játékosoktól is, illetve minél magasabb szintre tornázzuk magunkat, annál komolyabb eszközök használatát sajátíthatjuk el.

**DING!**  
A karakterek eleinte szinte teljesen egyformák: fegyverük van és lövöldözni akarnak. Magasabb szinteken már kiválaszthatjuk, mire specializálódunk, illetve a különféle „license”-ek megvásárlásával új képességeket kapunk.

**LÁTHATÓ ÉS LÁTHATATLAN TECHNOLOGIA**  
Ami a külsínyt illeti, nem is kell különösebben részletezni az Unreal 3 engine adta lehetőségeket. Akiket azonban a játék netes stabilitása is érdekel, azok nyugodtan bizzanak a Webzenben: a háttérben olyan netkód áll, mely több ezer játékos harcát is lekezeleti.

MEGJELENÉS 2006. TAVASZ

# HUXLEY

**Ahogy lassacskán egyre többet tudunk meg a Webzen Unreal 3 engine-es MMOFPS-éről, a Huxley-ről, annál kíváncsibban leszünk. És annál biztosabbak vagyunk abban, hogy ez lesz a műfaj első igazi sikere.**

Akik emlékeznek a *Planetside*-ra, az első MMOFPS-re, azok talán egyetértenek abban, hogy bármilyen remek is volt az ötlet, a megvalósítás már nem tudott teljes mértékben megfelelni az elvárásoknak. Nem is igen volt folytatás, maradtak

Az indulás egyszerű, csupán a három szembenálló frakció (Sapiens, Alternatives, Hybrids) közül kell kiválasztanunk a szívünkhöz legközelebb állót, felöltöztetjük karakterünket és már indulhatunk is.

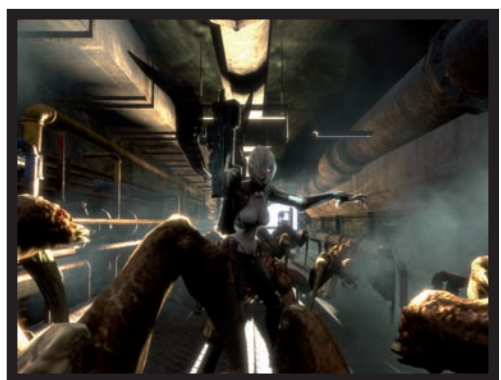
Hogy pontosan milyen irányba „szakosodunk” az menet közben dől el, hiszen ahogy gyűjtjük a tapasztalati pontokat és fejlődünk, úgy szerzünk új képességeket, páncélokot, fegyvereket, járműveket... Mint minden MMO-ban, itt is

vannak „békés” nagyvárosok, ahol adhatunk-vehetünk, barátkozhatunk a többi játékosal, ám a Huxley városai folyamatosan változnak, akár

a napszakok, akár az aktuális politikai események tükrében.

Bőven találunk alkalmat arra, hogy függetlenül az ellenséges játékosoktól, PvE környezetben (player vs environment) gyűjtögessük a pénzt és a tapasztalatot: számtalan egy- vagy néhány személyes, kisebb csapatot igénylő küldetést találunk, ám ha megerősödünk, nekilódulhatunk a komolyabb kihívásoknak és a PvP-nek (player vs player) is. A különféle küldetések végigmennek az FPS-ekben látott összes jól bevált formulán: lesznek egyszerű, darálós helyek, ahol mindössze rá kell tapadnunk a tűzgombrá és kipisztítani mindent aki pirosan jelenik meg célkeresztünkben. Lesznek komolyabb stratégiai döntéseket igénylő pályák, ahol a játékosoknak összehangoltan kell dolgozniuk a siker érdekében

és az is előfordul, hogy egymagunkban kell nekivágnni egy „lopakodós” küldetésnek...



inkább az MMORPG-k. A Webzen azonban lát még fantáziát a műfajban és talán sikerre is viszi.



# PARTI PARTI



**Akik inkább az árkádosabb autóversenyekért vannak oda, bizonyára találtak már az OutRun-sorozat-tal, melynek következő részében ismét teljes gázzal döngethetünk a hepizsánsájnba.**

Autóversenyezni ugye lehet úgy is, hogy magunkra rántunk egy matrikákkal telepakolt overallt, fejünkbe húzunk egy bukósisakot és egész vasárnap délután rójuk a köröket egy elkerített pályán – de lehet úgy is, hogy bepattanunk egy Ferrariba, bedobjuk magunk mellé a szőszit és nekilödulunk a tengerpartnak. Az OutRun-sorozat mindig is ezt az életigenlőbb felfogást hirdette, nincs ez másképp az OutRun 2006: Coast 2 Coast esetében sem. A helyszín a Nagy Amerika, annak is főképp tengerpartjai: Palm Beach, Cape Way... Az újfajta küldetésrendszerben még szabadabban száguldozhatunk, alternatív útvonalakat, rejtett levágásokat kereshetünk. Szerencsére nem kell cicis verdákkal égetni magunkat: a 12 Ferrari közt biztos mindenki talál olyat, amilyet nagy duzzogva elfogadna akár játékon kívül is. Már csak márciusig kell várni és irány a bícs!



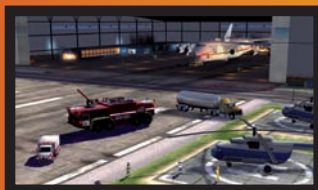
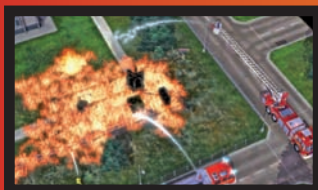
**Sikerült elkapni a retró hangulatot, ennyi pixelt rég láttam...**

**Óh, azok a balatonparti éjszakák... Óh, azok a balatonparti játéktérmekek...**

**Mintha csak a '82-es eredetit látnám... igaz, ott még / \ volt a pálya széle**

# KÖTELELEZŐ OLTÁS

Azok a Kis Balázsok, akik a tűzoltó-katona-vadakat terelő juhász alternatívái közül inkább a két utóbbit valamelyikét választották, illetve mindazok, akik kicsiny gyermekkoruk óta ábrándoznak a tűzoltók szép hivatásáról, most belekukkancolhatnak a szakma rejtelmeibe, melyről megtudjuk többek közt, hogy a dögös sisak és a piros kocsival szíreázás közötti ámokfutás mellett egyéb izgalmakat is tartogat. A **Fire Department 3**-ban – guess what – ismét tűzoltathatunk, ilyen tüzet, olyan tüzet, kicsit és nagyot. Összefüggő küldetések, sztori, újféle járművek és egységek, továbbfejlesztett mesterséges intelligencia, realisztikusabb tűz- és füsteffektek...



## GAMES BOND

JELENTI

A Digital Illusions vezető producere, Dan Blackstone egy interjúban elhíntette, hogy a csapat nagy-nagy bejelentésre készül. Azt hitte, túljárhat a gamer ifjúság eszén és „3213/3X2” meg „négyzetgyök 4588164”-ot emlegetett: a Battle-

field-szcéna néhány éles eszű tagja persze azonnal kiszámolta, hogy 2142 az eredmény... ami talán egy Battlefield 2142 című, futurisztikus FPS-re utalhat? Hm? Hm?!

Bár a VU Games hallgat a dologról, a legutóbbi Larry-játékot fejlesztő High Voltage egyik alkalmazottja kibökte, hogy a kiadó a *Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude* katasztrófális fogadtatása után (amibe nem

számít bele, hogy Malachitnak tetszett, neki minden tetszik) végleg ejtette a sorozatot. Két Larry játék is tervbe volt véve, az egyiket már közel másfél éve fejlesztették – a Vivendi azonban teljesen leállította a munkálatokat.

Ismét felreppentek a pletykák arról, hogy a Microsoft, megirigyelve a Sony és Nintendo sikerét a kézi konzolok (handheld) piacán, illetve

az iPod elképesztő népszerűségét, előállna valamiféle hordozható, hibrid játékép-média lejátszó megoldással. Mivel az előrejelzések szerint a kézikonzolok felvevőpica 2009-re eléri a 43 milliót, illetve manapság 10 MP3 lejátszóból 8 (!) iPod, üzletileg megalapozottnak tűnne a döntés...







# SEGÍTSÉN, TONY MONTANA, ÖN AZ UTOLSÓ REMÉNYÜNK!

A *Godfather* bágyadt fogadtatása után a Vivendi nagyobb sebességgel kapcsolt, hogy a virtuális maffiázásra vágyó, csalódott rajongókat mielőbb megörvendeztesse a **Scarface**-szel. Ami a Keresztapának nem sikerült, az talán majd összejön a Sebhelyesarcúnak – mi legalábbis bízunk benne, mert épp elég volt egy legendát tönkrevágni... A Vivendi mindenestre nemsoká felfedi kártyáit: nagyobb adag info és képek az átdolgozott grafikáról hamarosan várható!

# HADIÖSVÉNYEN

Lehet vitatkozni, de a multis FPS-ek etalonja máig a **Quake első része**. A *Warpath* nem is igazán a kortársakkal kíván versenyezni: egészen a gyökerekig nyúl vissza.

A Digital Extremes (ejnye, honnan is ismerős...) új multis FPS-e nem a realiztikusabb lövés-ölős játékok babérajaira pályázik. A játékmenet lelke a Quake-hez hasonlóan felpörgetett harc és a fizika, melyben mindenki bőven kamatoztathatja az évek során magára gyűjtött elte hax0r skilljeit: gyorsabban futunk, magasabbra és messzebbre ugunk, mint bármilyen más FPS-ben. Csupán egyetlen apró bibi van: a legszebb hagyományokkal szemben itt némi sztori is van, talán mert ez már a XXI. század: egy harcoktól tépázott galaxis legtávolabbi csücskében ismeretlen, paradicsomi bolygót fedeznek fel: a környék három uralkodó faja természetesen azonnal rátenné kezét-mancsát-csápját (ki mivel rendelkezik) úgyhogy nem is kell egyéb ürügy a lövöldözésre. Az egyjátékos küldetések leginkább arra szolgálnak, hogy belerázódjunk a játékba, és ha multira kerül a sor, ne alázzanak minket szénné az első öt percben. Maguk a küldetések hatalmas összecsapások, melyek célja, hogy az általunk választott frakció fokozatosan uralma alá hajtssa az egész térséget – ezekben a csatákban botok ellen harcolunk, egyszerre akár 32 ellen. Mindhárom faj egyedi tulajdonságokat, különleges képességekkel (és gyengeségekkel) illetve saját, fejleszthető arzenállal rendelkezik. Négy játékmódban (deathmatch, team deathmatch, CTF és frontline assault) darálhatja egymást 2-16 játékos, és ezúttal a huszonöt pályá mindegyike úgy lett kialakítva, hogy megfelelő helyszínt találjanak az 1v1 vagy a 8v8 rajongói is. Hogy a Digital Extremes reményeinek megfelelően a *Warpath* valóban előcsalja-e az azóta már nyugállományban szuszogó Quake-szcénát, májusban elvállik.

Biztos a játékmenet lesz jó



Az időgép egy szörnyű hiba folytán a q2dm4-re repített minket



A játék külön érdekessége, hogy az idegen bolygó 60 óra alatt fordul meg a tengelye körül!



## JÁTÉK-BEJELENTÉSEK

Jön az Europa Universalis III: a Paradox Entertainment bejelentette, hogy már egy évek zajlik a munka – úgy látszik, eddig bírták magukban tartani az információt. Azt ígérik, hogy bár a játék nem veszít összetettségéből, igyekeznek „felhasználóbarátabbá” tenni, így talán azok is belerázódhat-

nak, akik eddig nem igazán mélyedtek el a hardcore RTS-ek világában.

**Nem annyira bejelentés, mint „re-jelentés”:** a decemberi hírekkel ellentétben mégsem törölték az *Age of Mourning* című MMORPG-t: bár a cég eddig nem sietett eloszltni a félreértést, a fejlesztés időközben folyamatosan haladt. Hamarosan indul a zárt bétateszt.

A City Interactive (*Combat Wings, Terrorist Takedown*) bejelentette következő FPS-ét, melynek címe *Battlestrike: Eastern Front* és a (na vajon?) II. világháborúban játszódik. Nos... ennyi a hír.

Bár a *Bet On Soldier* nem lett átütő siker, a német Frogster mégis tervez hozzá két kiegészítőt: a *Bet On Soldier: Blood of Sahara* és a *Bet On Soldier: Black Out Saigon* tavasszal, illetve

**nyár végén várható. Hát nem a menny rogyott a fejünkre?**

Jövő év közepén várható a kocsiból robottá (majd vissza) alakuló robotok kalandjait feldolgozó *Transformers* filmváltozata, az Activision pedig máris büszkén jelentette, hogy megszerezte a jogokat a játékváltozat elkészítésére – a filmhez hasonlóan 2007. júliusában várható.





## HA LÓ NINCS, SZAMÁR IS JÓ? AVAGY HALO LESZ, DE SZAMÁRNAK NÉZNEK?

Bár még nem is biztos a Microsoft következő operációs rendszerének megjelenési ideje, már bejelentették rá az első játékot. Nem kisebb címet, mint a Halo 2.



Szatyorban él, aki nem veszi észre rögtön az összefüggést: annak idején a Halo projektet (és az egész fejlesztőcsapatot, vagyis a Bungie-t) a PC-sek orra előtt vásárolta meg a Microsoft, hogy az ígéretes sci-fi FPS-t inkább mégis csak a ő megjelenés előtt álló konzoljára, az Xboxra készítsse el. Lett is sírás-rívás, éveket kellett várni, mire a „redmondi szoftveróriás” (kedvenc kifejezésünk, a szaksajtó mindig ezt a rettenetes közhelyet használja, ha nem akar szóismétlésbe keveredni) mérhetetlen jószágában rábólintott, hadd legyen a PC-seknek is egy kis öröme a „zéletbe” és hadd tudják meg, hol lakik a tuti. Márpedig a Halo tuti volt a javából, az Xbox második legsikeresebb játéka lett (néhány évvel később ugyanis épp a Halo 2 előzte meg), hosszú ideig pedig a konzol egyetlen igazi húzóneve. S láss csodát: a PC-s Halo: Combat Evolved Dan Brown-könyvekbe illő fordulattal épp a Halo 2 bejelentése idején érkezett. Aki végigjártozta, az

tudja, hogy nagyjából úgy ér véget a történet, hogy az ember szíve szerint felpattanna, repülőre szállna, ráruhá az ajtót a Bungie fejlesztőire és fejhangon rikácsolva követelné a folytatást. És milyen jól is jön ez... Senki ne értse félre, a Microsoftot még véletlenül sem ítéljük el azért a tulajdonságáért, hogy nem bújik el ijedtségben a sarokba, amikor pénzt lát. Nem lehetnek hülyék, ők csinálták a Windowst meg az Aknakeresőt is, nyilván felismerték, hogy az egyszerű PC-s talán nem várja meg, míg a második rész is eljut hozzá, inkább vesz egy Xboxot. Azt az eladási statisztikákból még azt



is egyértelműen lehetett látni, hogy az xboxos Halo 2 megjelenése után a PC-s Halo: Combat Evolved is újra a listák élére került. Már bejelentették a Halo 3-at Xbox 360-ra, így újra elő lehet venni a menetrendet: addigra nekünk is lesz PC-n Halo 2, melyet végigjártva ismét sokan lesznek kíváncsiak a folytatásra – ta-

lán még az Xbox 360-at is megveszik. És ha idáig elbotorkáltunk ebben a gondolatmenetben, óhatatlanul felmerül a kérdés, melyet már oly sokan, oly sokszor fogalmaztak meg a redmondi szoftveróriás (kacsint-

kacsint) kapcsán: vajon meddig lehet feszíteni a húrt? Nem elég, hogy a PC-s Halo 2 az Xbox 360 burkolt promóciója, de még az új oprendszer, a Windows Vista legkevésbé sem burkolt promóciója is? A Halo 2 ugyanis csak Windows Vista alatt fut majd. Van rá magyarázat, hiszen Vistán lesz DirectX 10 meg minden szép és jó, de mivel az első és második rész vígan elfutott ugyanazon a konzolon (ami ráadásul egy kicsontozott Windows 2000-re épül) épp PC-n lenne szükséges egy vadiúj rendszer bevezetése? Furcsállnánk. Ahhoz, hogy indokolt legyen ez a döntés, hét nyelven beszélő, kacsalábon forgó csudálatosságának kell lennie majd a PC-s Halo 2-nek, ami utólag is messze kenterbe veri az xboxos változatot.

Az egyetlen bökkendő csupán az, hogy a Microsoftnak, a redmondi szoftveróriásnak nincs szüksége indokokra.

**mazur**



# BÖNGÉSZDE

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

OLVASÓI TOP 20

Az igazán nagy durranásokat valahogy senki nem szereti december 27-e és január közepe között bejelentetni, így nem nagyon mozdult a mezőny. Mindenesetre már a mostani számban is látszik hogy hamar meglódult a piac...

	előző helyezés	GS cikk	GS százalék
<b>1. Need for Speed: Most Wanted</b>	<b>2</b>	<b>2005. november</b>	<b>92%</b>
<b>2. Call of Duty 2</b>	<b>1</b>	<b>2004. október</b>	<b>87%</b>
<b>3. Prince of Persia: The Two Thrones</b>	<b>7</b>	<b>2004. december</b>	<b>94%</b>
4. F.E.A.R	5	2005. október	90%
5. World of Warcraft	8	2005. március	97%
6. Quake4	3	2005. november	83%
7. FIFA 2006	4	2005. október	94%
8. CS Source	9	2004. november	93%
9. Half-Life 2	11	2004. november	97%
10. Age of Empires	-	2005. november	86%
11. Warcraft 3	13	2003. június	93%
12. The Sims 2	-	2005. december	95%
13. Star Wars KOTOR	-	2005. február	90%
14. Star Wars Battlefront 2	10	2005. november	89%
15. Fable - The Lost Chapters	-	2004. december	95%
16. Diablo 2: LoD	16	2001. augusztus	93%
17. Serious Sam 2	-	2005. november	82%
18. Pro Evolution Soccer 5	-	2005. november	95%
19. Fahrenheit	14	2005. november	93%
20. UT 2004	19	2004. március	89%

MEGJELENÉSI LISTA

737 Pilot In Command	03/30
Bad Day L.A.	03/31
Baseball Mogul 2007	03/30
Battlefield 2: Armored Fury	03/28
Blazing Angels: Squadrons of WWII	03/30
Call of Juarez	03/30
Combat Mission Campaigns	03/30
Commandos Strike Force	04/04
Condemned: Criminal Origins	04/11
Crime Stories	03/14
Crysis	ősz
CSI 3 Dimensions of Murder	03/31
Dark Messiah of Might and Magic	nyár
Enemy in Sight	04/01
Evolution GT	03/31
Faces of War	03/30
FIFA Street 2	03/30
Final Fantasy XI: Treasures of Aht Urhgan	04/18
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	03/27
Ghost Wars	03/30
Great Invasions	03/03
GTR 2	06/01
Half-Life 2: Episode One	04/24
Half-Life 2: Platinum Collection	04/24
Heroes of Might and Magic V	03/31
Ice Age 2: The Meltdown	03/14
Iron Warriors	03/30
Kao the Kangaroo Round 2	03/30
Keepsake	04/18
King's Quest Compilation	03/30
L.A. Rush	03/01
Leisure Suit Larry Compilation	03/30
LMA Manager 2006	03/30
Lula 3D	03/30
Monster Madness	03/30
Neighbors From Hell 2: On Vacation	03/30
Outrun 2006: Coast 2 Coast	04/11

Paradise	04/25
ParaWorld	03/31
Payout Poker and Casino	03/30
Police Quest Compilation	03/30
Prey	03/31
PT Boats: Knights of the Sea	03/31
Raiden III	03/17
Rebel Raiders: Operation NightHawk	03/30
Red Orchestra: Ostfront 41-45	03/31
Rogue Trooper	04/25
Rugby Challenge 2006	03/31
Seal of Evil	03/31
Seed (MMO)	04/02
Shadowgrounds	03/28
Silent Hunter 4	03/31
Sonic Mega Collection Plus	03/31
Soul of the Ultimate Nation	03/30
Space Quest Compilation	03/30
Space Rangers 2: Rise of the Dominators	03/16
SpellForce 2 - Shadow Wars	03/31
Splinter Cell 4	09/01
Spore	09/01
The Elder Scrolls IV: Oblivion	03/21
The Elder Scrolls IV: Oblivion Collector's Edition	03/21
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II	03/31
The Sims 2 Open for Business	03/02
The Station Access Collection	03/14
TimeShift	03/21
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	03/15
True Crime: New York City	03/30
UberSoldier	03/30
UT 2007	nyár
Wildlife Park 2	03/31
Winx Club	03/15
World War II Combat: Road To Berlin	03/30
World War II: Iwo Jima	03/21

## FIGYELEM

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

## ANGOL TOP 5

Peter mester játékaik csúcspontjához kényelmesen a lista tetején, mögöttük bújjuk meg szerényen a múlt hónap legjobb durranása. Úgy látszik, teaszür-csölő barátaink most a régebbi cuccok beszerzésével vannak elfoglalva.

- 1., **Black And White 2**
- 2., **The Movies**
- 3., **Football Manager 2006**
- 4., **F.E.A.R.**
- 5., **World Of Warcraft**

## GS OLVASÓI KÍVÁNSÁGLISTA

Gyakorlatilag a várakozási lista nem változott az előző hónaphoz képest, kisebb elmozdulások csupán az arányokban figyelhetőek meg.

- |                                       |            |
|---------------------------------------|------------|
| <b>1. S.T.A.L.K.E.R.</b>              | <b>28%</b> |
| <b>2. Splinter Cell: Double Agent</b> | <b>23%</b> |
| <b>3. Hitman: Blood Money</b>         | <b>19%</b> |
| <b>4. Heroes of Might and Magic V</b> | <b>16%</b> |
| <b>5., UT 2007</b>                    | <b>14%</b> |

## SZERKESZTŐSÉGI TOP 5

Nagy változás nincs, Nefariust farmolgatjuk, kösszép kkkthxbye.

1. **World of Warcraft**
2. **Battle for Middle Earth 2**
3. **Civilization IV**
4. **SW: Empire at War**
5. **Prince of Persia: The Two Thrones**

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





Törjetek, zúzzatok, BOTRÁNY!

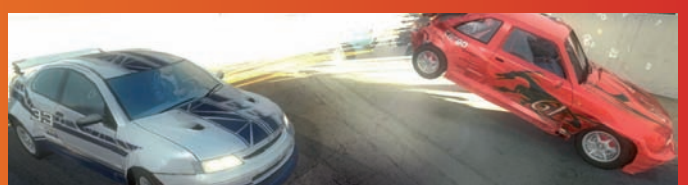


# FLATOUT 2

**Bár nem kavart akkora vihart, mint bármelyik Need For Speed epizód, a FlatOutnak mégis sikerült nevet szereznie magának az autós játékok... „ínyencei” körében.**

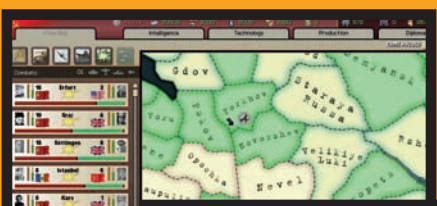


Amikor 2004-ben megjelent a FlatOut, pont egy szerencsétlen időszakot sikerült találni magának. Tele voltunk jobbnál-jobb autós csodákkal, így nem meglepő, ha szegényke nem igazán tudott érvényesülni. Szerencsére mégsem tűnik el a süllyesztőben, mert kiadója, az Empire nem tett le róla. Már kalapálják a folytatást, mely májusra akár meg is érkezhethozzánk. Nagy ígéretékért nem kell a szomszédba menniük: a fejlesztők mindent újra ígérnek, amit eddig csak kedvelhettünk a játékból, ám mindenből többet, nagyobbab, szebbet, színesebbet, szagosabbat. Ezúttal 34 autó közül választhatunk, és nem csupán csúcsgépekkel találkozhatunk: lesznek kisautók és teherautók is, ha épp valakinek az lenne a vonzó (értsd: azokat törné ripityára). A pályák száma immár 60 lett (közel kétszer annyi, mint az első részben), melyek mellé hat „destruction derby” aréna is jár. Versenymódokból is jóval többet találunk majd – szerencsére főképp „agyatlanabb” műsorszámokkal bővül a repertoár (például milyen messzire sikerül kirepíteni a sofőrünket a volán mögül...) hiszen a FlatOut 2 igyekszik majd arra sarkallni minket, hogy minél művészibben változtassuk járműveinket egy száguldo tűzlabdává. A környezet ezúttal nem Európa, hanem Amerika, ahol a vidéki helyszínek (eldugott porfészekektől kezdve a hegyvidéki szerpentinekig és sivatagos szakaszokig) mellett természetesen a nagyvárosokban is arathatunk. A grafikával kapcsolatban nem tudunk semmiféle saftos technikai részletet, de elég a képekre pillantani némi támpontért. Meg kell hagyni, csinosnak ígérkezik, de a lényeg úgyis a fizika: arra pedig most sem lesz panaszkodás, sőt... A Bugbear esküdjök, hogy az összes irreális manővert olyan realiztikusan hajthatjuk végre, hogy épp csak ki nem ugrik a kocsí a monitor innenső oldalára. Bár ebbe már szinte mi pirulunk bele, ha ennyire bíznak magukban, egye fene, mi is bizunk bennük. Májusban úgyis kiderül, mire volt elég a nagy lelkesedés.





# AKINÉL A TOM ANNÁL A HATALOM



Reméljük, ez még nem maga a játék...

Hamarosan érkezik a **Hearts of Iron II: Doomsday**, mely afféle „standalone” kiegészítő: azok is rávethetik magukat, akik valamilyen oknál fogva nem törték kezüket-lábukat, csak hogy annak idején beszerezzék az alapjátékot. Sebai, a figyelmes kiadó bácsi most odacsomagolja a kiegészítő mellé. A grafika ezúttal sem sokkal haladja meg azt a szintet, melyet átlagos tehetséggel MS Paintben is reprodukálhatnánk, de itt természetesen nem ez a fő szempont. A II. világháborús kampány kibővül (egészen 1953-ig), sőt, ezúttal átcsusszanhat a jelenbe is, mivel az 1945-ös eseményeket kedvünk szerint formálhatjuk, teljesen átalakítva a XX. század történelmét. Az új technológiai fejlesztésekkel kibővíthetjük pusztító arzenálunkat, taktikai nukleáris fegyverektől kezdve egészen a helikopteres egységekig. Továbbra is a technológia a legfőbb hatalom: szövetségeseinket hozzásegíthetjük a legújabb fejlesztésekhez, illetve ellenfeleinkből kikalapálhatjuk féltve őrzött hadi titkaikat. Keményvonalas stratégiák, előre!



Drágám, jó hírem van! Nem kell új videókártát vennünk!

# HADD VÁRJON!

Bár a **Stronghold**-sorozat második epizódjával sokat veszített régi fényéből, talán a visszatérés minden bút feledtet: Ímhol közelg a **Stronghold Legends**. Nagyvonalóan hunyunk szemet az előző (harmatgyöngye) rész hibái felett, hiszen ez az a játék melyben mindenki kiélheti várépítős-ostromlós elfojtásait. A **Stronghold Legends** bevallottan rá is erősít ezekre a részekre, így kicsiny birtokunk építése-szépítése minden korábbinál több lehetőséget hordoz majd. A grafika a **Stronghold 2** továbbfejlesztett engine-ére épül – ez még önmagában nem sokat jelent, attól függ, pontosan mennyire is fejlesztik tovább. Jó hír, hogy azok is megtalálják számításaikat, akik a történelmi stratégiát keresik, és azok is, akik inkább a fantasy elemeket favorizálják: Arthur király és lovagjai, netán a germán mondakörből megismert Szigfrid mellett hősünk akár Drakula gróf is lehet – utóbbi esetében a vármenedzsment kellemes *Dungeon Keeper*-filínget kaphat. A kibővített építkezési lehetőségek mellé újfajta területfoglalós játékmenet és többféle multis mód is társul, melyek remélhetőleg nem ragadnak le a kézenfekvő „rombold le a...” illetve „foglald el a...” formuláknál.



A kis hercegő nagyon örült a szülinapjára kapott fel-fújható (életnagyságú!) sárkánynak



Melee DPS up!!



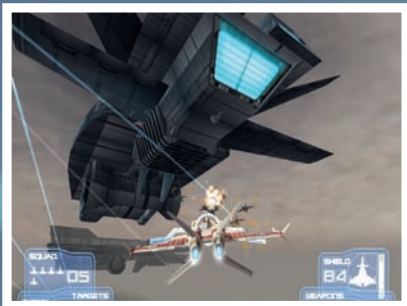
# MONA LISA PASIJA

Előkerült néhány kép a **The Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript** című játékból, (melyet még azelőtt, hogy a *The Da Vinci Code* készítői rájuk pirítottak volna,

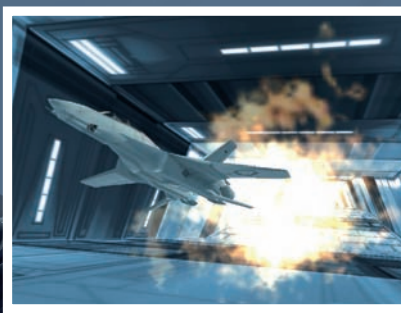
*The Da Vinci Experience* néven ismertünk). A Nobilis néhány apróságot is elárult: a középpontban természetesen Da Vinci és az ő titokzatos utalásai állnak, melyeket műveibe, terveibe és tanulmányaiba rejtett. Megtudhatjuk, a tiszteletre méltó itáliai mester nem egészen az volt, mint aminek évszázadok óta hisszük... de hogy ez pontosan mit is takar (talán ufó volt?) az majd csak a játékból derül ki. A *The Secrets of Da Vinciben* nem csupán fejtörők, de akciórészek is lesznek, mivel Leonardo Da Vinci munkáit tanulmányozva egy olyan titokra bukkanunk, melyről sokan nem szeretnék, ha napvilágra jutna. Persze mindannyian úgy érzik, a cél érdekében szerény személyünket nem túl nagy ár feláldozni, ha viszont mi ezt másképp látjuk, ügyeskednünk kell. Megjelenés április végén.







# LÉGBŐL KAPOTT HÁBORÚ



**A repülőszimulátorok mindig is rétegjátékok voltak, attól függetlenül, hogy a hardcore („öt-perc-alatt-memorizálok-két-száz-hotkey”) játékosok, vagy a könnyedebb, árkád lövöldözést kedvelők számára készültek. A *Rebel Raiders: Operation Nighthawk* újszerűen próbál közelíteni**

A fejlesztők például mozgalmas háttérstorit ígérnek, mely a küldetések során is alakul – így nem csupán a légi harc köti le minden figyelmünket (bár őszintén szólva először nem ájultunk el a „Zsarnok Nagyhatalom vs Néhány Mindenre Elszánt Lázadó” szkenáriótól). Az irányításban igyekeznek megtalálni a két véglet közti egyensúlyt: bár számtalan taktikai lehetőséget kínál, könnyen megtanulható. Mivel az egész konfliktus a jövőben játszódik, nem leszünk a mai fegyverekhez kötve, mindenki nyugodtan szabadjára engedheti a kreativitását (avagy destruktivitását) mert a firepowah-ra nem lesz panasz, ráadásul a *Rebel Raiders* feltett szándéka, hogy akkora légi csatákat varázsolt elénk, melyeket még egy játékban sem láthattunk: a fejlesztők szerint még a Star Warsban vagy Pearl Harbourban sem. Persze ők pirulás nélkül leírnak ilyeneket, mi inkább várunk még a megjelenésig. De azért szurkolunk.



**ELŐTTEM VAN ÉSZAK, HÁTAM MÖGÖTT DÉL**



Akik valós történelmi eseményben szeretik próbára tenni hadvezérei képességeiket, a **Take Command: 2nd Manassas**ban bizonyíthatnak, mely az amerikai polgárháború 1862-es eseményeibe kalauzolja el a kedves érdeklődőket. A képeken jól látszik, hogy ez a játék sem az átlagos földi halandók számára készül, akik olyan apróságokon is képesek fennakadni, mint – tesszük azt – a grafika. A keményvonalas stratégiák rajongói persze ezzel nem foglalkoznak, számukra nagyobb öröm a történelmi realizmus vagy az egymással kapcsolatban álló csaták (tehát a „túlélő” egységek száma közvetlen kihatással lesz a következő összecsapásra). A fejlesztők öt hatalmas csatateret építettek fel az amerikai kongresszusi könyvtár korabeli iratai alapján, így nyugodtan hihetünk nekik: a XIX. századi srácoknak tényleg ilyen nehéz dolguk volt. Persze aki nem akarja a törikönyv lapjaihoz kötni hadi karrierjét, „open mode”-ban is játszhat, így akár meg is fordíthatja az események menetét. Például az utolsó előtti összecsapásban eladja amerikát a koreaiaknak, aztán megnézhetjük magunkat. (Nem, ilyen nincs a játékban.)

# NOKIA US.

megrendelésre készülő telefonos

## játékprogramok

fejlesztéséhez munkatársakat keresünk.

A következő munkakörök betöltéséhez várunk jelentkezőket:

### Projectvezető

Energikus kreatív munkatársat keresünk, aki legalább középfokú angol nyelvtudással rendelkezik és egy 5-10 fős csapatot önállóan tud irányítani.

### Programozó

C++ v. Java gyakorlattal.

### 2D grafikus

Játékfejlesztésben szerzett gyakorlat előnyt jelent. Jelentkezni levélben, szakmai önéletrajzzal, és a megpályázott pozíció megjelölésével a következő címen lehet:

**nokiagame@bonus.hu**

vagy

**1537 Bp. 114 Pf. 453/467**



# MIRE HASZNÁLJUK A PC-T JÁTÉKON KÍVÜL?

Tudtad-e, hogy a PC-n nem csak játszani lehet? Mi persze tudtuk, és most meg is mutatjuk, hogy mennyi mindenre jó még a számítógéped. Ettől a szülők is boldogabbak lesznek, hiszen nem csak a játékról szól minden.

aszta-lunkra. Egyes visszajelzések szerint ezek után már nem biztos, hogy elindul a gép, de kit érdekel, amikor friss a levegő és természetes színek dobják fel a szobánk hangulatát?

csokat is kérhetünk közben, ha látjuk, hogy partnerünk elaludt, vagy éppen manikűrözik. Viszont semmi esetre se kezdjünk el játszani, mert ilyenkor kedvesünk indokolatlanul ellenségesé válik, esetleg ki is megy a szobából. (Bár akkor legalább nyugodtan játszhatunk.)

Ha az évek során sok számítógépes alkatrészünk összegyűlik, akkor leselejtezett darabjaink segítségével remek alkalmunk nyílik művészi hajlamunk kifejezésére. A képen Robotka Elemér „Monitorív” című alkotása látható, amely megrázó művészi eszközökkel mutatja be korunk emberének elszigeteltségét a XXI. század elgépisedett világában. A híd azonban a remény szimbóluma a technika és a humán életforma ellentéte között, és a sötét képernyők az ismeretlen jövő bizonytalanságát tükrözve borzolják fel a néző lelkét. A művészi lehetőség tehát adott, rajtunk múlik, hogy tárjuk fel belső világunkat PC-nk segítségével.

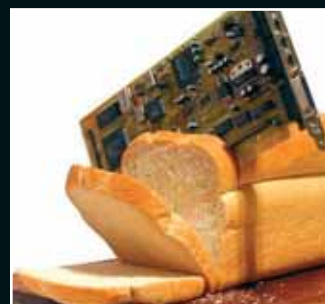
ság nevében tehát érdemes cicus-kompatibilis PC-t kialakítanunk, nem fogjuk megbánni ezt a praktikus döntést.



Számtalan olyan alkatrész található gépünkben, amelyeket kivéve megkönnyíthetjük hétköznapijainkat. Például reggelinél jól jöhet egy alaplap vagy videokártya, amely segítségével tökéletes szeleteket vághatunk a friss kenyérből. Később a kenyeret meg is kenhetjük a kioperált alkatrészekkel, azonban érdemes vigyázni: mindig el kell mosogatni a kártyát, mielőtt visszahelyezzük a gépbe! A készletet pedig nyugodtan kidobhatjuk, hiszen PC-nk segítségével szinte bármilyen szeletelhetünk, felvágathatunk, apróra kockázhatunk, de még reszelhetünk is (sőt, ha régebbi a gép és szagatnak a játékok, készíthetünk vele nokedlit). Ha pedig kikapcsoljuk a hűtést működés közben, akár a főzeléket is megmelegíthetjük az ebédhez. Remek, nem?



Lakásban mindig problémát okoz az állat, mert kicsi a hely, nehéz kényelmes fészket találni a házi kedvencnek. A PC remek lehetőség arra, hogy például meleg és kényelmes helyet biztosítsunk macskáknak. A gép ventilátora légkondiként is szolgálhat a cicus számára, ráadásul a halk berregések könnyen álomba szenderítik kedvencünket. Ha néha kaparászni kezd, akkor érdemes kiengedni, és almot se felejtünk el tenni a DVD lejátszóba, amelyet kinyitva könnyen cserélhetjük macskáknak végtérmetéket. A helytakarékos-



**B**izony, a PC-k nem csak játékra jók. Mi sem hittük el, de a hír igaz. Az otthoni számítógépben számtalan eddig ismeretlen lehetőség rejlik, amelyek segíthetik mindennapjainkat. Így játék után egy csomó hasznos dologhoz kezdhethünk még hozzá, csupán némi nyitottság és kreativitás szükséges hozzá. A következőkben néhány hasznos tanácsot adunk, amelyek segítségével a játékba begyepesedett elme új lehetőségeket kap, hogy nyitottá váljon a világ hasznos dolgaira. Lássuk tehát, mire jó még a PC a játékon kívül!

Egy számítógépes asztalon viszonylag kevés a természetes szépség, de ezen könnyen segíthetünk. Nyissuk ki a gépház oldalát, és vegyünk ki olyan alkatrészeket, amelyekről azt gondoljuk, hogy feleslegesek. Ezek segítségével építsünk cserepet, amelybe földet és virágot helyezve egészen új esztétikai élményt varázsolhatunk sivar munka-



Ha hordozható gépünk van, akkor szerelmi életünket is feldobhatjuk segítségével. Vigyük a masinát a hálószobába, és miközben az érzéki örömmök útjára lépünk kedvesünkkel, hangulatfényt varázsolhatunk a helységbe. Mindemellett az internetet is segítségül hívhatjuk, ha lendíteni szeretnénk a felhasználói élményen, vagy éppen online taná-







# GS NYÍLT NAP

Ismét túl vagyunk egy nyílt napon, örülünk hogy találkozhattunk Veletek és reméljük, Ti is hasonlóan jól éreztétek magatokat, mint mi.

Ahogy az már lenni szokott, ezúttal is a MOM Park multiplexének előterében alakítottuk ki a mi kis lair-ünket, kötöttük sorba gépeinket, hogy együtt játszassunk és diskuráljunk Veletek. Aki akart, ismerkedett, lehetett kérdésekkel bombázni a szerzőket-szerkesztőket, alá lehetett iratni a rongyosra olvasott GameStarokat (az autogram-osztogatás legendás szerénységünk miatt meglehetősen nehézünkre esett, de értetek vállaltuk!) lehetett egymással multizni és persze részt venni a ferrrgeteges csapatjátékon, melyben heroikus küzdelmeket vívhattak a hadtestek. Győzött a legjobb, de senki sem veszített: mindenkinek sikerült valami aprósággal kedveskedni. (Színes tévét sajnos csak egyvalaki kapott, de senki se bánja, könyvet olvasni sokkal értékesebb időtöltés. Igaz, könyvet nem osztogattunk.) Aki pedig nem várta ki, hogy mi szözzünk a nyakára valamit, az gondoskodott magáról: a nyolcvanas évek Pokolgép koncertjeit idéző, tömegbe dobálós extravaganza osztatlan sikert aratott, még épp időben álltunk le ahhoz, hogy ne rohamrendőrök verjék szét a felbolydult tömeget (pedig egy stagedivingot nyomtam volna! – ender). A lényeg: szép volt, jó volt. Ahogy Móka Miki™ is mondta mindig a Zsebtévében: eljövünk még hozzátok, viszontlátásra pajtások.



## WCG 2006 JELENTKEZÉS

Akárcsak az elmúlt 5 évben, idén is lesz Magyarországi WCG Selejtező. Tavalyhoz képest csupán apróbb változások történtek a játékok terén. Míg a FIFA és a Need For Speed új részeiben lehet indulni, addig Counter-Strikeban nem Source, hanem 1.6 lesz idén. Magyarországon a következő kategóriákban zajlik majd a bajnokság:

- Counter-Strike 1.6
- FIFA06
- Need for Speed: Most Wanted
- StarCraft: Brood War
- WarCraft 3: Frozen Throne

Nevezni már most is lehet a <http://hu.worldcybergames.com> oldalon!



**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 Sz: 10-16  
[www.magicom.hu](http://www.magicom.hu) [info@magicom.hu](mailto:info@magicom.hu)  
 Árúhitel, bankkártya elfogadás!  
**CD-DVD polírozás!**  
 Ha újra olvasni akarod öreg, karcos lemezedet, hozd el hozzánk! **bruttó 990 Ft**  
 Megvárható, kb. 5 perc alatt kész!

Processzorok	bruttó	Memóriák	bruttó	Alaplapok	bruttó
Semp. (S. 754 64 bit) 2600+ OEM	16.530	DDR400 256/512 MB Brand	4.710/8.790	ABIT(2év): NF8-V / ISTE2	18.270/17.970
Semp. (S. 754 64 bit) 2800+ BOX	18.480	DDR400 512MB: Kigston 5év	11.880	ABIT(2év): KN8 Uit. / KN8-SLI	23.760/29.160
Semp. (S. 754 64 bit) 3000+ BOX	20.850	DDR400 512MB: KingMax 3év	11.460	ASUS: K8V-MX / A8N-SLI	14.340/28.740
Semp. (S. 754 64 bit) 3100+ BOX	23.520	PenDrive: 128/256 MB	2.790/3.630	ASRock: K8UpNF3 / A8XM	10.560/12.400
Semp. (S. 754 64 bit) 3300+ BOX	27.120	PenD.: 512MB/1GB/2GB	5.460/9.480/25.590	ASR(LGA): TwinsHDTV/VM800	15.060/12.720
Athlon64 3000+ (939) BOX	39.570	SD Kingst.: 256/512/1G	4.290/6.990/12.980	Gigabyte (2év): K8NF9 / Ultra	20.580/24.210
Athlon64 3200+ (939) BOX	41.400	MMC: 128/256/512/1G 2.880/4.740/7.980/15.660		Gigabyte (2év): K8U/K8VM800	11.940/13.230
Athlon64 3500+ (939) BOX	49.980			Gigab. (2év): K8NE/K8NSC939	16.740/17.100
Celeron-D (S.478) 2,5GHz BOX	17.220				
Intel P4 (LGA) 3.0GHz 2MB 64bit	44.700				
Videokártyák	bruttó	Merevlemezek	bruttó	Optikai meghajtók	bruttó
Giga. X600Pro: 128M / 256M	16.680/17.820	Maxtor (8M) 80/160/200	12.840/17.010/19.800	DVD-ROM: LG / Toshiba	4.020/4.260
GF 6600: AGP(256)/PCIE(128)	24.960/22.020	Maxtor (16M) 250/300	22.050/27.360	LG: 4167 OEM / 4166 BOX	8.940/13.320
Club3D 6600GT: AGP/PCIE	33.900/31.860	Maxtor (SA)160/200/250	17.160/19.800/23.370	NEC OEM: 4550 / 4551	10.170/11.160
Club3D 6800GS PCIE	48.660	Sams. (8M)80/160	13.590/19.410	Pioneer OEM: 110D / 110	9.660/11,010
		Sams. (8M) 200/250	21.720/24.420		
		Sams. (SATA2)200/250	21.930/25.620		
		Seagate(8M)160/200/250	17.940/19.710/21.090		



# UFO: EXTRATERRESTRIALS

MEGJELENÉS: TBA

És megint jönnek az *UFO*-k! Bár elvileg már 2004 végére azt ígérték, hogy benéznek hozzánk, még mindig várat magára a nagy találkozás. A PC-k hajnalán kultusszá lett nagy név azért még tartogat meglepetéseket.

Új csapat vette kezébe a szebb napokat is megélt *X-COM - UFO* legendájának kezelését, amelynek köszönhetően még ma sem tudni, hogy mikor jelenik meg pontosan az újabb modernizált alkotás. Az *Aftermath* mérsékelt sikere után nagy a felelősség, ez érthető is, de most februárban a Chaos Concept végre válaszolt néhány kérdésre, feléledt tehát a remény, hogy talán hamarosan láthatunk is valami végeredményt. Annyit tudhatunk ebben a pillanatban biztosan, hogy a körökre osztott stratégiai játék minden régen megszokott eleme megmarad, így a rajongók minden bizonnyal fellélegezhetnek. Újításként a kommandósok mellé robot egységeket is kapunk, igaz, ezek nem lesznek fejleszthetőek, de legalább nem a drága emberéletet pazaroljuk majd a földönkívüliek elleni mérszárlós délutánok során. Az emberi faj további nagy segítsége az energiapajzs bevezetése lesz, sőt, az eszeveszetten rohángáló civilek mellett a rendőrség is megjelenik majd, bár néhány gyorshajtó csészealj igazoltatásán kívül feltehetően nem sokat adnak majd hozzá a küzdelemhez. A harcok ismét a Földön, és persze az Esperanza bolygón folynak majd, de a történetről az alkotók nem akartak többet elárulni, mivel állításuk szerint több nagy meglepetés is várható a játékmenet során. Ígéretük szerint az MI is jelentős reszelésen esett át, amelynek köszönhetően a gép kemény ellenfélnek bizonyul majd. A grafikáról a Synoptic engine gondoskodik, bár a grafika az előzetes képek alapján nem fog hanyatt dönteni egyetlen edzettebb játékos sem. A terep azonban szabadon pusztítható lesz, a falak, vagy akár egész épületek is tökéletesen legyalulhatóak, amelyek egészen új stratégiai ötleteket adhatnak majd az idegenirtás során. Több információt nem lehet egyelőre kicsikarni a Chaos-os fiúkból, de azt ígérik, hogy a hamisítatlan *X-COM* hangulat garantált, amely állítólag a régi idők varázsát hozza majd el nekünk. A kegyetlen idegenek inváziójával együtt. Remélhetőleg nagyobb sikerrel, mint a legutóbbi cenega-s próbálkozások.







**A bejelentés óta mindenki csak találgatja, hogy mit is jelent az Episodes cím a nagy SiN név mellett, és vajon ez hány részt is takar pontosan. Nos, a híres FPS alkotói nagy fába vágták a fejszájüket, egy darabig el leszünk látva játszaniával.**

**A** mit mindenképpen érdemes tudni, hogy a SiN: Episodes egy nagy trilógia lesz, részenként három epizóddal (tehát összesen kilenc epizód vár ránk, ha esetleg nincs kedvünk számolgatni), ennek elsősorban pénzügyi okai vannak, nem akarnak nagyot bukni a kiadónál, így sok apróbb és olcsóbb szeletet szórnak eléink. Minden rész külön-külön is játszható lesz, de összességében nyilván komolyabb történetet ismerhetünk meg, tehát érdemes figyelemmel követni a megjelenéseket. Az ígéretek szerint a játékhoz adják az eredeti SiN-t, hátha valaki el van kicsit maradva, és szeretne megbarátkozni az előzményekkel is. Az alkotók azt is megpendítették, hogy a második résznél érkezik egy multiplayer mód is, valamint a kooperációs küldetések ötlete is felmerült, de ezt még nem döntötték el véglegesen (szerintük kellene, már ha érdekelt ez ott valakit). Az első epizód címe Emergence lesz, amely kb. 5-6 óra játékidőt kínál majd nekünk, és a következő részre minimum fél évet kell majd várni. A grafikai motor alaposan ki lesz pofozva, amelynek köszönhetően komoly újítások kerültek be a játékba. Minden tárgyat használhatunk, a fizika törvényei is kegyetlenül érvényesek, a járművekben szabadon mozoghatunk, piszkálhatunk bármit, és még sorolhatnánk. A fegyvereknek is több funkciójuk lesz, és közelharca is használható lesznek majd a készítőik ígérete szerint. A legnagyobb újítás mégis a játékmotort lesz, ugyanis az MI ahhoz mérten módosul, hogy a játékos hogy muzsikál a pályákon előrehaladva. Ez azt jelenti, hogy a tapasztaltabb FPS felhasználók keményebb kihívásokat kapnak, mint kezdő társaik. Ezt nem kérdőívvél deríti ki a program, abszolút a megfigyelés elve érvényesül. Ha pl. gyorsan és hatékonyan öljünk, akkor ellenfeleink idővel páncélsisakban jelennek meg (a kellemetlen fejlődések elkerülése végett), és kerülük a robbantható tereptárgyak közelségét. Ha ügyetlenek vagyunk, akkor az utunkba kerülő rosszfűk is sokkal készségesebbek az elhalálozást illetően. Az ötlet egyáltalán nem rossz, mint ahogy maga a SiN legendájának folytatása sem. Telve vagyunk reménnyel, reméljük, nem rontja el senki a nagy lelkesedést.

**ÚJ INFÓK**

**2006. ELSŐ FELE**

**SIN: EPISODES**





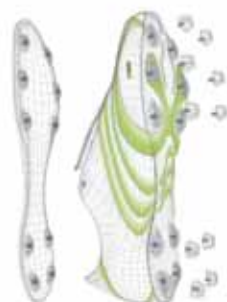
CISSE+10





ÁLLÍTSD ÖSSZE A SAJÁT CIPŐD  
VÁLASSZ MAGADNAK TALPAT, STOPLIT, FELSORÉSZT, HOGY MÉG JOBB LÉGY

+F50 TUNIT







Ez, az bébi, most húzd le a bugyidat!

# RESIDENT EVIL 4

2005-ben egyetlenegy játék jelent meg GameCube-ra, amelyért a sárga irigység csócsált minket, ha a kis dobozt láttuk: a túlélő horrorok császára, a *Resident Evil 4*. A mellőzésnek szerencsére hamarosan vége: a Capcom csodája PC-n is tarolni fog!

**H**ol vannak a zombik?! – horkantunk fel felháborodottan, amikor először hallottunk a Capcom túlélősorozatának negyedik részéről. Hiszen egy *Resident Evil* játék olyan zombi nélkül, mint bableves csülök nélkül (remélem, megbocsátjátok nekem ezt a párhuzamot...) és a negyedik részre a Capcom tisztán és világosan kijelentette, hogy a lassú mozgású, hörgő, nyáladzó és emberi agyvelővel táplálkozó rémek szépen visszafeküdtek a sírjukba. A japán fejlesztőcsapat megunt már, hogy újra és újra a régi receptet hasznosítsa, és teljes új élményt akartak nyújtani fanatikus rajongóik számára,

amelyben a zombiknak már nem volt helye. De ne aggódjatok. A hamarosan PC-re is megjelenő *Resident Evil 4* játékmotívumában és atmoszférájában fényekkel fogja lehagyni azt, amit eddig a sorozatban láthattunk! Ha a PC-s verzió konverzióját nem szűrik el, akkor szépen elfelejthetsz majd mindent, amit eddig a túlélő horrorokról tapasztaltál...

## LEON, A PROFI

Hat évvel járunk a *Resident Evil 2* eseményei után. A filmekből is ismerős „zombigyáros” Umbrella Corp. tönkrement. Amikor a T-vírus mindenkit megfertőzött Raccoon City-ben, az amerikai kormány nem kispályázott és atommal szórta meg a helyszínt. Nos, mi történhet egy vállalattal, ha atom-

támadás éri és a kormány nem szereti? Leesnek a részvényei és tönkremegy. Pontosan ez lett a sorsa az Umbrellának is: úgy eltűnt, mintha soha nem is létezett volna. Mindeközben a második *Resident Evil* ifjú zsaru főszereplője, Leon S. Kennedy munkahelyet váltott: felvette az amerikai kormány szigorúan titkos ügynöknek. Hősünknek nyilván herója van már a nyáladzó, hörgő zombik kiiktatásából, ezért hálát ad a sorsnak, hogy legújabb munkája Európa egyik távol szegletébe vezet, ahol meg kell találnia az elnök elrabolt lányát. „Nyilván néhány terroristával kell csak megküzdenem” – gondolhatta magában Leon... Hát, szerintem nem is számított rá, hogy mekkora lesz a pófára esés, amikor az események beindulnak...





**„GYERÜNK  
A MOZIBA BE”**

Bár mi PC-sek eddig nem voltunk nagyon elkényeztetve normális *Resident Evil* átiratokkal, azt még a korábbi részeknél is el kellett ismernünk, hogy a Capcom az átvezető filmek terén mindig is elsőrangút alkotott. A *Resident Evil 4* azonban a moziszerű jelenetekről alkotott minden eddigi elképzelésedet felül fogja múlni! A negyedik rész mozi-jai annyira látványosak voltak már Gamecube-on is, hogy a Milla Jovovich-film rendezője szerintem elsírta magát, amikor tavaly meglátta. Rádásul az összes ilyen jelenet a játék motorját használja, úgyhogy teljesen bele fog olvadni a játékmenetbe, így az átélés sokkal intenzívebb lesz, mint ahogy azt eddig megszokhattuk. Ugyanakkor a hangulatos bevezető mozin túl a negyedik rész nem fogja vesztegetni az időt hosszú felvezető játékrészekkel. Egy perccel azután, hogy hősünk belép egy romos kis házikóba, azonnal ráront majd egy figura egy baltával a kezében és kint is gyülekezik majd egy kisebbfajta embertömeg, akik csak egyetlen dologra vágnak: apró húscsapatokra

szeretnék szedni Leont. A *Resident Evil 4* tehát tényleg forradalmasítja a túlélő horror műfaját (olyan formában

hogyan lesz túlélő? – *ender*). A korábbi játékokban ugyanis sokkal lassabb tempóban csörgedeztek az események, az *RE 4*-ben viszont egyfolytában futnod kell majd az életedért. Bár az előző epizódok is rendszeren ránk hozták néha a frászt, viszont nem nyújtották azt az adrenalinpumpáló állandó rettegést, mint amit majd most fogsz átélni. Persze a szokásos lassú, idegcincáló részek sem maradnak majd ki a játékból. Bár az *RE 4* során majd a legtöbbször folyamatosan futnod kell az élete-

dért, időnként elfordul majd, hogy a távolban, egy sötét folyosó végén csak árnyakat látsz mozogni, ahogy hörögve, nyögdecselve és furcsa, éneklő hangot kiadva közelednek feléd. Aztán hirtelen berúgják az ajtót melletted és onnan özönlik rád az áldás, ahonnan nem is számítottad. Még inkább parásak azok a részek, ahol Ashley-vel, az elnök lányával kell menekülni, zseblámpával a kezében (és nem, itt nem tudsz csapkodni vele, mint a *Doom 3*-ban...), miközben örült tekintetű, hatalmas kámszádba öltözött fickók üldöznek. A lánnyal ezeken a helyeken csak úgy tudunk majd eliszkolni, ha időnként elbújítjuk, illetve egymás után kinyitjuk, majd mögötte lezárjuk a kapukat. Ha túl sokáig szöszmötölsz a zárral, a veszett tömeg utoléri Ashley-t és darabokra szedi...

**NÉZD A HÁTAM**

A játék irányításának alapvető funkciói konzolon nem nagyon változtak, azt pedig még nem tudni, hogy PC-n ezt pontosan hogy fogják megoldani. (Egy jó gamepad nyilván erősen javallott lesz majd a játékhoz.) Az FPS-hez, vagy jobb

TPS-ekhez szokott PC-s tulajok számára az is furcsa lesz majd, hogy valószínűleg oldalra strafe-elni sem tudunk majd. Mivel

**» A SZALAMANDRA HATALMAS AGYARAIN ÉS VÉRVÖRÖS FOGÍNYÉN KISEBB FÉRGEK IZEGNEK-MOZOGNAK. «**

sem Gamecube-on, sem PS2-n nem volt erre lehetőség, erősen kétlem, hogy a PC-s verziót annyira átirná a Capcom, hogy ezt belerakja, de ha mégis, akkor leborulunk előtte... Ugyanakkor egy olyan, a sorozatban újnak számító megoldást találtak ki, amelyet korábban csak a *Cold Fear* nevű túlélő horrorban láthattunk (ami később jelent meg, mint a Gamecube-os *Resident Evil 4*): a kamera pontosan a főhős háta mögül mutatja az eseményeket, így Leon sokkal kényelmesebben

Na ott pecsétetted össze a kabátod öreg!





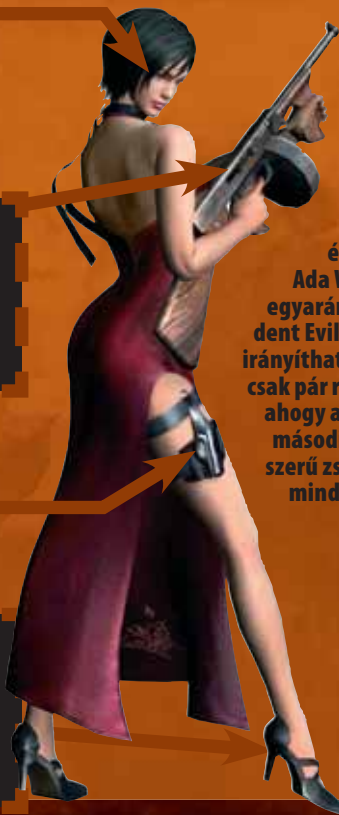
# A SIMLIS ÉS A SZENDE

A japán játékokban a Final Fantasytól kezdve a Resident Evilig minden nő épp ugyanolyan szexi babaarcú csoda.

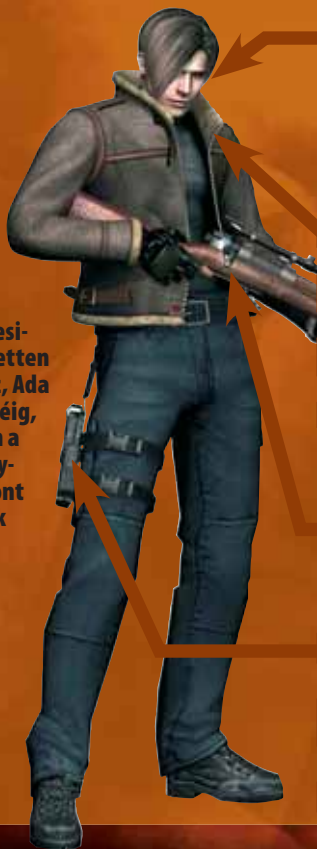
A játékban igencsak változatos arzenált használhatunk: ki gondolta volna, hogy az élőhalottak ellen az orosz háborús Kalasnyikov a leghatékonyabb...

Ada Wong Leonhoz hasonlóan a kormány ügynöke, ezért minden eshetőségre felkészülve óvsz... pisztolytartót hord a combján...

Az amerikai titkosszolgálat legprofibb kiképző parancsnokai tanították Adának, hogy erdős, sziklás terepen leghatékonyabb a magassarkú cipő...



A Resident Evil 4 főszereplője, Leon Kennedy és a társa, a szexi Ada Wong. Mindketten egyaránt szerepeltek a Resident Evil 2-ben is és mindketten irányíthatóak is voltak (igaz, Ada csak pár rövid küldetés erejéig, ahogy az RE4-ben is). Leon a második részben még egyszerű zsaru volt, Ada viszont mindig is a kormánynak dolgozott.



A Gamecube és a PlayStation 2 verzió közti különbségek egyike, hogy GC-n lobogott Leon haja, PS2-ön pedig nem...

A minimum, amit a fejlesztőtől elvárhatunk, hogy a PC-s verziónál a bőrkabát bélésének akár minden szőrszálát is megszámlálhatjuk...

Leonnal a játék során különféle zugárúsoktól távcsöves puskát is vásárolhatunk.

Leon elsődleges fegyver a Browning gyártmányú pisztolya, amelyet újabb és újabb upgrade-ekkel spécizhetünk fel.



Jól van, beszélék én veled, de vedd már le azt a rongyot, nem hallok mit mormogsz...



Jónapot kívánk, faluról gyűjtünk, merre van 3-as metró?

irányítható lesz, mint a korábbi részekben. Az ötletet egyébként szerintem mindkét játék fejlesztői a Splinter Cellből merítették, mert ott találkozhattunk először ezzel. Ennek köszönhetően többet nem fogunk zavarba jönni, amikor egy új szobába lépünk be és először nem látjuk át, merre hány méter, mert váltott a kamera.

## MAX PAIN

Másik újítás lesz, hogy célzáskor jobban ráközelítünk Leon fegyverére, és szinte FPS módban tudjuk analóg módon mozgatni a célkeresztet. Ennek köszönhetően az egész játékmenet megváltozik, hiszen nemcsak pontosabban tudunk löni, hanem akár különböző testrészeket is becélolhatunk. A játék így sokkal taktikusabbá válik, például akkor, amikor kifogytunk a golyókból és csak lassítani akarjuk az ellenséget, ezt pedig úgy tudjuk elérni, ha a lábukat löjük ki, mielőtt elrohannánk. Így tudjuk persze a hajszálpontos fejlődéseket is véghezvinni: ilyenkor kegyetlen kis szívünk elégedett lesz majd, ahogy a vér, agyvelő és csontszilánkok sugárban fröcsögnek a levegőben és kapásból meg is szabadultunk egy szívósabb ellenféltől. (Hogy a készítőik nehezsítsék a dolgot, a játék egy bizonyos szakaszában viszont épphogy rosszul járunk majd, ha mindenkit fejbe lövünk...) Persze nem hiányzik arzenálunkból a shotgun sem, amellyel ügyesen osztva egyszerre akár három-négy ellenséget is elintézhetünk. Hogy még inkább fel-

csigázam a fegyverek iránt rajongó olvasókat, megsúgom még, hogy lesznek távcsöves puskák is, géppisztolyok és egyéb automata fegyverek, rakétavető, és még az egyszerű, mezei pisztolyunkat is (ahogy minden fegyvert) folyamatosan upgrade-elhetjük. A fegyverhasználat végre nem csak egy vérszegény, rosszul kidolgozott, alibi része lesz a játéknak, mint ahogy azt korábbi túlélő horrorokban megszokhattuk...

## VÉGSZÜKSÉG ESETÉN...

Persze bármikor előfordulhat az a kínos helyzet, hogy kifogyott a lőszer, mi meg ott állunk egy csapat vérszomjas figura előtt fegyvertelenül. Az egyszerű

## RESIDENT EVIL 5

PC-re még meg sem jelent a negyedik rész, de a nextgen konzolokra készül már a Resident Evil 5. Egyelőre még nem lehet túl sokat tudni róla, pusztán annyit, hogy az irányítás nagyjából megegyezik az előző részével, a főszereplő egy kócos, barna hajú, borostás fickó lesz (tehát nem Leon) és ismét zombikkal kell majd megküzdenünk. Visszatért tehát nukleáris hamvaiból az Umbrella Corporation – hogy miként (és főleg: minek...) sikerült ismét vírus és zombigyártásba fognia, arról még nem szól a fáma...



## KIT KOMÁL A CAPCOM?

A Resident Evil sorozat mindig is a Sony Playstation-jének egyik ékköve volt (az első részek Playstation 1-re jelentek meg) úgyhogy szerintem a Sony vezérigazgatója biztosan majd megfulladt, miközben félre nyelte az éves üzleti megbeszélés végén felhörpintett pezsgőjét, amikor valaki a fülébe súgta, hogy a Gamecube felvásárolta a brandet). Mivel PS2-n egyre erősödött a túlélő-horror játékokban a konkurencia (például: Silent Hill, Fatal Frame sorozat), ezért a Capcom szerintem azért is „adta” a Nintendónak a sajátját, mert ott legalább egyedül volt. (Gamecube-ön ez volt az egyetlen túlélő horror). No és persze annak a sok-sok yennek is köszönhetően, amit ezért cserébe a Capcom bezsebelt a Nintendótól. Bár a tavaly megjelent Resident Evil 4 miatt szerintem jó páran vásároltak Gamecube-ot, azonban ez nem tudta megmenteni a kis kocka alakú gépet a további hanyatlástól, így a Capcom végül beadta a derekát és a Sony (mára már igencsak koros) PS2-jén is megjelentette játékát...



Nem, nem, NEM, akkor sem térek meg!

verekedés helyett a készítőket az találták ki, hogy bizonyos szituációk során Kennedy-vel speciális mozdulatokat vihetünk be egy, vagy több gomb segítségével. (Aki játszott a Fahrenheittel, azok talán már képen is vannak, hogy miről van szó.). Például így tudunk egy ablakon keresztül előrevetődni, háztetőkön átugrálni, egy felénk repülő nehéz tárgy előtt az utolsó pillanatban félresiklani. Ugyanakkor így tudunk egészen egyszerű műveleteket is végrehajtani: beszállni egy liftbe, vagy egy bányában lévő csillébe. Emellett a bossok ellen is ezekkel az idejében végrehajtott speciális mozdulatokkal (is) tudunk érvényesülni.

### „A BAGLYOK NEM AZOK, AMINEK LÁTSZANAK” (TWIN PEAKS)

Ha már a bossoknál tartunk, akkor ezekről is muszáj regélnem pár sort. A madarak azt csicseregik, hogy ezek nem csak mérföldkövekkel, „szebbek” lesznek, mint másból, hanem

A környéken élők csak El Gigante-nak hívják és iszonyúan félnek tőle. Ez a két szörny azonban mind semmi ahhoz képest, amivel a Capcom még a játékban kecsgetet. Ahogy egyre jobban belebonyolódunk Leon történetébe, úgy derítjük majd ki, hogy ezek a szörnyek (hasonlóan a falusiakhoz) valójában nem azok, mint aminek látszanak. Ráadásul mindegyik boss legyőzéséhez (és jó sok lesz majd belőlük) teljesen másféle stratégiákat kell majd alkalmaznunk. Itt bizony nem csak löni kell majd őket ezzel, mint más akció-kalandokban, hanem alaposan meg kell figyelniük környezetünket, hogy kihasználjuk a különböző lehetőségeket, illetve rá kell jönnünk a dögök gyenge pontjaira.

### MENTSÜNK, TÉRKÉPEZZÜNK, CSENCELJÜNK

Mindig is furcsa mánia volt az előző részeknél, hogy a játékállást

kötés, hogy ezt csak bizonyos pontokon tehetjük meg (ahol az írógépeket találtuk). Másik újdonság lesz, hogy végre-valahára lesz egy használható térképünk, amely nem csak egyszerűen a környék rajzát mutatja, hanem jelöli rajta a fontosabb ajtókat, átjárókat, mentési helyeket, kincseket – ezt csak akkor, ha külön „kincsés térképet” is vettünk – és árusokat.

Árusokat???

Igen, jól olvastátok, lesznek különféle cseccselő alakok is a játékban, akikről a fegyvereket vásárolhatjuk, tehát nem találni, hanem venni fogjuk ezeket – persze jó borsos áron. A készítőket még egy adag RPG-részt is csempésztek a játékba, ugyanis a különféle upgrade-ekkel is felturbózzhatjuk az összes fegyverünket: tüzert, újratöltési sebesség, és sok egyéb extra kütyü (távcső, stabilizátor), amelyek akár az életünket is megmenthetik egy húzósaabb szitu során.

Ha látnád bébi milyen az, amikor a bal kezemben tartom a pisztolyt és jobb oldalról nézek...



Mondtam fiam, az én lányom nem eladó! Gyere Böske, most jól elfenekellek...

megalkotásuknál igazán szárnyalt a játékdesigneri elme. Az egyik tó felszínén például egy óriási szalamandra él. Amikor a vízből előtör, hatalmas agyarárain és vérvörös fogínyén kisebb férgék izegnek-mozognak. A dög persze pont akkor fogja üdvözölni Leont, amikor hősünk éppen csónakázik és a szalamandra kb. ötször akkora, mint Leon ladikja... Egy másik lény egy ogre-ra hasonlít és pont úgy fest, mintha a Peter Jackson-féle Gyűrűk Úrából rángatták volna elő.

Írógépeken lehetett menteni, feltéve ha találtunk hozzá valahol szalagot. (LOL?) Szerencsére ezen a szokásán változtatott a Capcom: bár most is régifajta írógépen kell mentenünk, viszont nem kell a szalagokkal kinlódnunk, tehát annyiszor save-elhetünk majd, ahányszor csak kedvünk tartja, az az egyedüli meg-







Zsákos Frodót keresi?



Clint Eastwood beajulna.

ÚJABB RESIDENT EVIL FILM KÉSZÜL...

Akár szeretted, akár utáltad Paul W.S. Anderson eddigi Resident Evil-filmjeit, 2007-ben megállíthatatlanul jön majd a harmadik rész. A főszereplők ugyanazok, mint az előző részben: Jill Valentine és Alice, akiket ismét Sienna Guillory és Milla Jovovich alakít. A legfőbb ellenség megint csak az Umbrella Corporation lesz, viszont a sztorinak ezúttal még kevesebb köze lesz a játékokhoz, mint eddig. A rendező annyit azért megígért, hogy utalásokkal, illetve bizonyos, a játékokból származó jelenetekkel most is fogunk találkozni. (Leginkább a Code Veronica-ból)

Ráadásul tárgyaink és fegyvereink hurcolása sokkal realisabb lesz, hiszen csak annyit tarthatunk magunknál, amennyi egy táskába befér. Ahogy a játékban haladunk előre, nagyobb és nagyobb táskákat vehetünk, így, míg eleinte épphogy csak egy pisztolyt és pár kötszert tudunk elrakni, később szinte egy teljes arzenált és kórházat is hurcolhatunk.

PC FOR THE WIN...

Idáig sikerült kihúzni, hogy a grafikáról írjak pár szót. Nos, a PC-s verzióról még nem tudni sokat ezen a téren, az viszont biztos, hogy tavaly a Gamecube verziót minden idők legszebb konzolos játékának tartották, amely a Chronicles of Riddicknek, és a Splinter Cellnek is odavert. A Capcomnak sikerült elérnie, hogy ne csak technikailag, hanem művészileg is

kiemelkedőt alkosson: a játék atmoszférája stílusos grafikájának is köszönhetően egyszerűen utolérhetetlen lett, nemcsak a Nintendo kis kék dobozán, hanem az azóta megjelent Playstation 2-es verzióban is. A PS2-es RE4 egyébként egy hangyányit csúnyácskábbra sikeredett, mint a GC-s: a színek picit halványabban és néhány grafikai elem hiányzik. A fejlett PC-s hardvernek köszönhetően

» HA ELSZÚRJÁK A KONVERZIÓT, MEGTUDJÁK MAJD A CAPCOMNÁL, MILYEN AZ, AMIKOR AZ A BIZONYOS MOTOROS FÚRÉSZ EGY DÜHÖDT GAMER KEZÉBE KERÜL... «

nekünk ettől nem kell tartatunk: a Capcom nyilván Gamecube-ös verziót veszi majd alapnak és a nagyobb felbontással csak nyerhetünk az üzleten... A legtöbb túlélő horrornál állandó probléma, hogy vagy túlságosan röviddek, vagy azzal hosszabbítják meg a játékídjót a készítők (lásd: Silent Hill 4...) hogy ugyanazokat a helyszíneket többször is be kell járnunk. A Resident Evil 4 állítólag 20 órányi játékídjót ígér, amely

csupán állandó jelleggel szét fogjuk parázni magunkat, hanem egy pillanatig sem tart fel majd a játék valamilyen ostoba puzzle résszel, vagy túl nehéz ellenféllel. Ha már kiismersz majd egy adott

helyszínt, akkor hirtelen sötétség borítja el a tájat, elkezd zuhogni az eső. Nem lesz majd időd ezen töprengeni, ugyanis a vérszomjas falusiak a nyakadban lihegnek, miközben keresztülrohantad a falut, átevezteél egy

tavon, keresztülbotorkáltál egy temető fejfái között a dohos földbe süppedve, aztán egy kastélyba jutsz el, vizes csatornákon keresztül kell csámborognod – és még sorolhatnánk a rendkívül

változatos és hangulatos helyszíneket. Szóval nagy királyság lesz a Resident Evil 4 – feltéve, ha ezúttal tisztességes konverziót kapunk, PC-n is kezelhető irányítással és polírozott kezelőfelülettel. A korábbi Resident Evil részek PC-n sajnos csak a „borzalmasan tré” szintet ütötték meg (kivéve talán az első részt), úgyhogy csak reménykedhetünk, hogy a Capcom ezúttal komolyan vesz minket is. Ellenkező esetben kikapaszthatják, hogy milyen az, amikor az a bizonyos motoros fűrész egy dühödt gamer kezébe kerül...

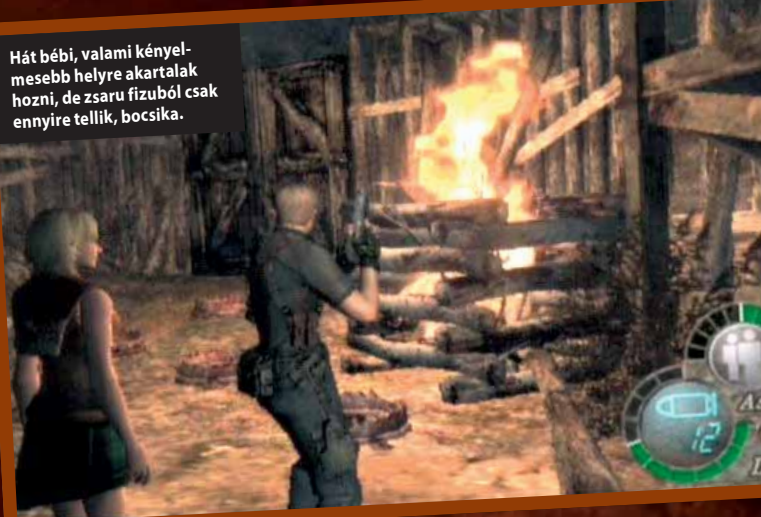
BAD SECTOR ELSŐ BENYOMÁSAI:



Akár hiszed, akár nem, ha megjön a Resident Evil 4 PC-re, minden idők legprofibb akció-horrorjával lesz dolgod! Imádkozzunk, hogy jól sikerüljön az átírat...



Micsoda??? Xavier Varnus a Resident Evil 4-ben???



Hát bébi, valami kényelmesebb helyre akartalak hozni, de zsaru fizuból csak ennyire tellik, bocsi.

BENNE LESZ-E A BÓNUSZ KÜLDETÉS?

A nemrég megjelent Playstation 2-es Resident Evil 4 technikailag egy hangyányit alulmaradt a Gamecube-oshöz képest, ezért valami pluszt is kellett hozzá rakni, hogy mégis megvegye a jó nép. A PS2-es verzióban ezért található egy „Separate Ways” nevű bonusz küldetés, amelyben Ada Wongot, egy rejtélyes kémnőt alakíthatunk, akit már a GC-s verzióban is láhattunk. A Separate Ways-nek nem csak az az érdeme, hogy még többet játszhatunk, hanem a sztori bizonyos homályosabb pontjaira is magyarázatot ad. Nagyon reméljük, hogy ez a kis plusz a PC-s verzióban is benne lesz.

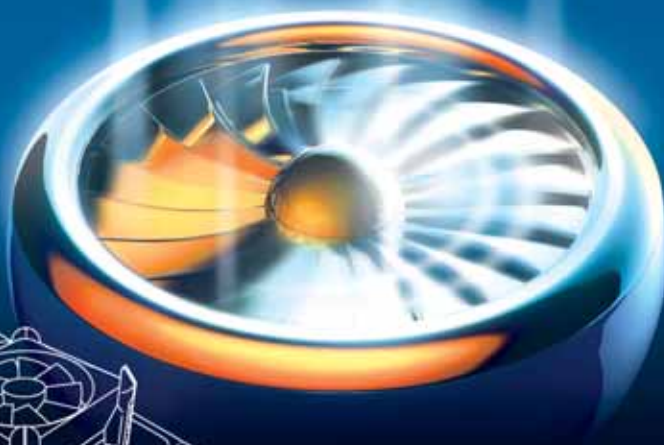


# G1-Turbo

alaplapok

**Született győztes!**

Teljesítménymániásoknak és játékorülteknek tervezve



Intel®

**975X**  
EXPRESS  
CHIPSET

Supports Intel® Pentium®  
Processor Extreme Edition

**GA-G1975X**

November 14-től kapható

## TurboJet technológia

A GIGABYTE TurboJet technológia jelenti rendszerének a leghatékonyabb hőelvezetését

TurboJettel

TurboJet nélkül



① Memória 43 °C  
② Északi hő 54,8°C  
③ Tápellátó áramkör 63,5°C

① Memória 51,2°C  
② Északi hő 95°C  
③ Tápellátó áramkör 87°C

## Hőmérséklet



## Két PCI-E grafikus bővítőhely

Intel® 975X Express lapkakészlettel támogatva, a GA-G1975X két PCI Express x8 foglalattal kétszer akkora teljesítményt kínál, mint egy sima PCI-E x16 megoldás



## Creative Sound Blaster

Creative Sound Blaster Live 24-bit DTS támogatással, 7,1 csatornás térbeli hangzás



## C.R.S. (CMOS visszaállítás)

A C.R.S. kényelmesen biztosítja az alapértelmezett beállítások visszaállítását



- TurboJet technológia
- Kétfős PCI-E grafikus bővítőhely
- Gigabit LAN
- Creative Sound Blaster
- S/PDIF kábelem
- C.R.S. (CMOS visszaállítás)
- Kétfős processzor
- Kétszatornás DDR2 667
- Kétfős BIOS™
- SATA 3 GB/s
- IEEE1394 FireWire
- Hibajelző

★ A termék nem tartalmazza a CPU hűtőventilátort

Bővebb felvilágosítást hívja disztributorainkat:



Since 1986  
GIGABYTE Technology  
20<sup>th</sup> Anniversary



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



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



Ramiris  
www.ramiris.hu  
Tel.: +361-888-3200  
Fax.: +361-888-3201



HANNOVER · GERMANY  
8 - 15 MARCH 2006  
See you at Hall 23, A42

www.gigabyte.hu / www.gigabyte.com.tw

These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE. The specification and pictures are subject to change without notice. All trademarks and logos are the properties of their respective holders. Any overclocking is at user's risk. GIGABYTE Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

**GIGABYTE**  
TECHNOLOGY



**OLVASÓI  
BÉTATESZTRE**  
JELENTKEZNI  
AZ ALÁBBI CÍMEN LEHET:  
[WWW.GAMESTAR.HU/BETATESZT](http://WWW.GAMESTAR.HU/BETATESZT)

# AGE OF PIRATES CARIBBEAN TALES

**Kampókéz, faláb, meg egy papagáj a vállon: ha erre vágyik az ember, ne az *Age of Pirates*-szel töltse az idejét, hiszen itt is egy nyalka szőke fiatalembert alakíthatunk, kinek kebelében igazából nemes szív dobog. Segíts rajtunk Jack Sparrow!**

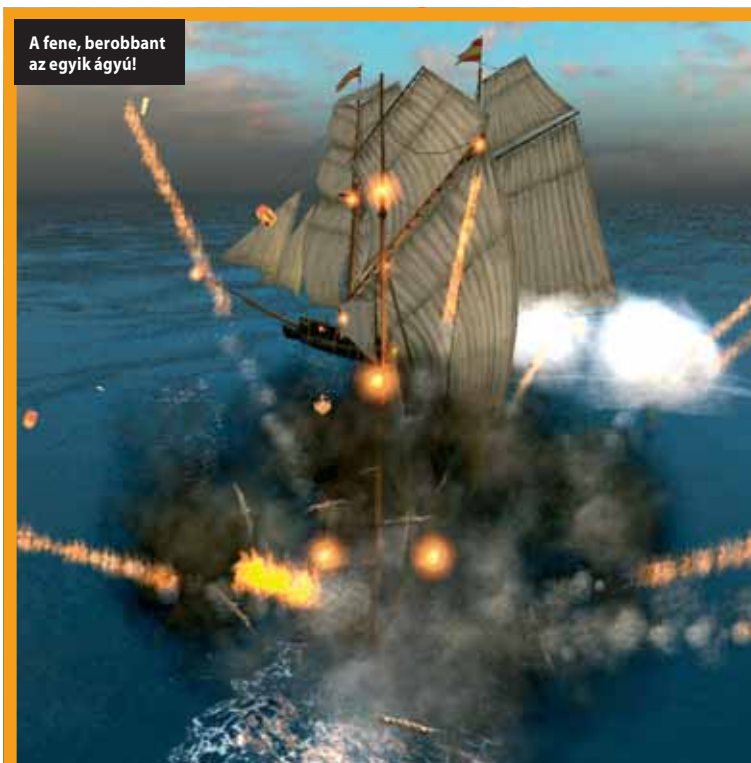
**A**z orosz Akela fejlesztőcsapat úgy látszik igen nehezen, tulajdonképpen egyáltalán nem tud elszakadni a kalózos témától, mindennek tetejébe azt sem tudják megállni, hogy meglévő játékokat újradróttozzák. Az *AoP: Caribbean Tales* már korábban megjelent *Cosair III* néven orosz nyelvterületen, de most úgy döntöttek, hogy a nemzetközi verzió megjelenése előtt nagyszabású tatarozásba kezdenek – így lesz egy megjelent játékból ismét béta verzió. Elsőre úgy tűnik, hogy az *Age of Pirates: Caribbean Tales* nem fog nagy tabukat és szokásokat ledönteni, s szerintem a kalózos játékok világát sem fogja felkavarni. Mert hát van ugye deli vitézünk (hölgyeknek sem kell lázadniuk, van női karakter is, sőt határozottan kellemes formákkal

van megáldva), aki éppen most kezdi kalózos pályafutását egy szál kis hajóval, a sok kis karibi sziget egyikén. Rádásul halott apja egy rejtélyes térképet hagyott hősünkre... Nahát, micsoda eredeti felvezetés! Sebaj, ettől még lehet jó a játék, pláne ha hozzávesszük, hogy mennyire vicces, ahogy egész Közép-Amerikában mindenki oroszul beszél.

## TENGERIBETEGSÉG A SZÁRAZFÖLDÖN

A kerettörténet tulajdonképpen szánt szándékkal hiányzik, hiszen a készítők arra törekedtek, hogy minél nagyobb szabadság illesse a vállalkozó kedvű játékost. Mi dönthetjük el, merre hajózunk, melyik ország megbízólevelét zsebeljük be és kit támadunk meg – a cél mindössze a temérdek összeharcsolható kincs, no meg a szárnyaló hírnév. Akik egyébként velősebb sztorira áhítoznak, azok számára készített már most az *AoP: Captain Blood*-ot, ami

A fene, berobbant az egyik ágyú!





# AMI SZÁMÍT

A várakozáshoz képest a játék bizonyos területen beváltotta a reményeket, néhol sajnos nem igazán. Az értékelőinkok jelentése:



Minden ok, erre számítottunk!



A megvalósítás OK, de csak közepes



Ez nem jött be, többet vártunk!



Grafika

**GS:** Egészen rendkívüli in-game képernyőképek keringtek a neten az AoP-ról, s most mindezt testközelből is megfigyelhettük. Az igazság felemás: az éjszakai és viharos tengeri hajózás látványától eldobtam a hajam, de a szárazföldi kalandozásoktól úgyszintén, csak egészen más miatt. A készítők biztos azzal védekeznek, hogy ez egy tengeri kalózos játék, pff...

**Olvasók:** Nem igazán győzött meg minket, talán csak a víz lenne említésre méltó, de összességében ez azért így kevés.



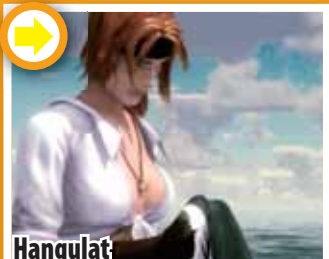
Most pedig elkapjuk azt a gre-enpeace-es hajót!



Ötletek

**GS:** Még nagyítóval se találtam igazi eredeti ötleteket, a Caribbean Tales a játéklón iskolapéldája. Cuccokat meg embereket hurcolunk ide-oda, hajókat védünk vagy éppen csákyalunk meg – so what?

**Olvasók:** Nem nagyon van benne újítás, azt kell tenni, amit a többi kalózos játékban is. Jó pont, hogy RPG-elemekkel próbálták fűszerezni a játékmenetet.



Hangulat

**GS:** Az izgalmas kalózlét mindenki bízsergő érzéseket kelt, s most akár a lányok is beleélhetik magukat, hála a női karakternek. Már ha igazán bele tudja magát valaki élni: a nehézkes kezelés eléggé megtöri a varázst.

**Olvasók:** Elvileg jó lenne és beleélés, ha van rá elég idő, amit rászánhatsz.



Irányítás

**GS:** A kardozgatás valami extra bénára sikeredett, a tengeri manőverezés közbeni lövöldözés és hajórombolás is enyhén szólva nehézkes. Sokszor vette el a kedvem a játéktól, már azt fontolgattam, hogy csak kereskedni fogok.

**Olvasók:** Nagyon nehézkes mind a földi, mind a vízi mozgás. Igencsak kell hozzá idő – nem a tanulás miatt, hanem mert nyögyvenyelős.



És hol rejtegeted a lányod, kormányzó?

## LEGINKÁBB ÚGY TŰNIK, MINTHA EGY NAGY FREE-FOR-ALL MECCS ZAJLANA A KARIB TENGEREEN

eséllyel akad össze gazdag zsákmánnyal.

### KAVARODÁS KÖZÉP-AMERIKÁBAN

A szárazföldi csatagolásoknál persze jóval nagyobb izgalmakat ígér a tenger, ahol háromféle nézetben navigálhatunk. Legnagyobb rálátást a tékép-mód jelenti, ahol jól kizoomolva hasíthatjuk a hullámokat, miközben látjuk, ahogy körülöttünk igencsak zajlik az élet. A csetepaték több, mint hétköznaposak, leginkább úgy tűnik, mintha egy nagy free-for-all meccs zajlana a Karib-tengeren, ahol mindenki ott üti a másikat, ahol éri. Ebből persze kis dereglyénk is

húzza a részét, ha akarjuk, ha nem. Igen gyakran meg fog történni ugyanaz, az, hogy valaki egyszer csak nekünk ugrik a semmiből, mert éppen kalóz ökelme, vagy az ellenséges ország kapitánya. Ilyen összetűzések alkalmával kell a másik két nézetet használnunk, amikor is vitorlásunkat testközelből irányíthatjuk, illetve az ágyúk célkeresztje mögül tüzelünk.

### NEHÉZ HAJÓSÉLET

A látványvilág mellesleg ezekben a közelebbi hajócsatákban mutat némi figyelemreméltó képet, a szigetvilág és a kolóniák lehangoló látványa után. A napok ugyanis teljesen reálisan 24 órából állnak, s ennek megfelelően van tűző déli napsütés és csillagos éjszakai égbolt is. Ehhez járulnak még az időjárás effektek is: egy-egy erős vihar nem gyengén képes tönkretenni a vitorlákat és kötélzetet – vizsgasztalásként az elemekkel folytatott küzdelmekért is kapunk XP-t. Már ha túléljük, mert a hajónkat nem egykönnyű terelgetni, pedig extra ötletként külön-külön

húzhatjuk és vonhatjuk fel a különböző vitorlákat is. A viharból még csak csak ki tudunk kavarodni, de ez

a bénalajhár-hajókázás csata közben bosszulja meg magát igazán: nem túlzással órákat is eltölthetünk a kereskedőhajók levadászásával. Sajnos ez a helyzet a kardozós részekkel is, ahol a karaktermozgás finoman szólva nem tükrözi a valóságot, de legalább az ellenfelek hülyén viselkednek. A végére sikerült jól lehúzni a játékot, de az igazat megvallva erre minden okom meg is van, öngazolásra pedig mi sem jobb, mint a három olvasó véleménye, akik velünk tesztelték a játékot.

Sam

Sárga felkiáltójel... hmm, nem láttam én ezt már valahol!

egy valódi kalóztörténetet dolgoz majd fel, határozott történetvezetéssel. A mindenfelé felvehető küldetések véletlenszerűen generálódnak egy-egy játék indításakor vagy szigetre lépéskor, ezért nem jegyezhetjük meg, hogy hol, merre lelhetők fel a zsírosabb ajánlatok. Így aztán a szerencsének is nem kevés szerepe van abban, hogy elcsípünk-e egy remek ajánlatot egy sikátor vagy kocsmá mélyén. A kikötőket egyébként emberünket külső nézetből látva deríthetjük fel, a dolog negatívuma viszont az, hogy a kamerakezelés olyan hirtelen átmenetekkel közelít és távolít, hogy egy perc után frankón hányingerem lett. A hányingeren kívül egyéb RPG-motívum-





# OLVASÓI BÉTATESZT

**Valljuk be: igen cool dolog, hogy nem csak mi, világtól elzártan próbálhatjuk ki egy-egy közelgő nagyobb név játszható verzióját, hanem Ti is.** Az olvasói bétateszt népszerűségét mi sem jelzi jobban, mint a jelentkezők hegye, akik a honlapon regisztráltak „egy kis exkluzív játéklehetőségre” áhítózva. Következzenek most az e havi három szerencsés játéktapasztalatai – aki lemaradt, ne habozzon kitölteni a jelentkezési ívet a [www.gamestar.hu/betateszt](http://www.gamestar.hu/betateszt) címen, hátha legközelebb őt dobja ki ender... izé, a számítógépes sorsolás!

## PLAYER 1



**Név:** Nemes Dávid

**Kor:** 18

**Lakhely:** Budapest

**Kedvelt játékok:** FPS, TPS, autós szimulátor

**Most ezt tolja:** Total Overdose

**Best of 2005:** NFS: Most Wanted

### Vélemény

Az *Age of Pirates*-ben, hasonlóképpen Sid Meier játékaéhoz, a különböző szigetek közötti feladatok megoldásán van a hangsúly, meg persze a tengeri csaták is fontos szerepet kapnának, de az egészet túl leegyszerűsítették, egyben nehézkesek ahhoz, hogy élvezetesek legyenek. Összességében a játékmenet is elég lassú, sokáig kell keresgelnünk, míg feladatokat kapunk, és ezzel rengeteg idő megy el. A grafika szerintem csak középkategóriába sorolható, a víz megjelenítése szép, bár nem *Silent Hunter*-verő. A kisebb szigetek kidolgozottsága viszont elég puritán. A szabadság csak részleges, a szigetek között utazgatunk, kereskedünk, bár a térép és a városok nem túl nagyok. A kardozás is lehetne élvezetesebb, változatosabb, az ellenfelek reagálása néha ésszerűtlen. Jó pont viszont a napszakok váltakozása, bár ma már ez sem újdonság. A kezelőfelület egyszerű, hamar ki lehet tanulni. Az irányítás kicsit fura, nem zavaró, csak nem túl élethű, meg lehet szokni.

Mindent összevetve egy átlagos minőségű *Pirates*-hasonmásnak mondható, aminek valószínűleg nem fog sikerülni megszorogatni a stílus királyát, bár kalóz-fanoknak ajánlható.

## PLAYER 2



**Név:** Molnár Patrik

**Kor:** 20

**Lakhely:** Budapest

**Kedvelt játékok:** FPS, TPS, RPG

**Most ezeket tolja:** PoP trilógia

**Best of 2005:** PoP: Warrior Within

### Vélemény

Az *AoP* egy igazi *Karib tenger kalózái* klón, amely grafikai és játékélmény terén igazán nyújt újat. A játéktér eléggé határolt és az emberek többségével sem folytathatunk órákig tartó beszélgetéseket – ez remélhetőleg a béta verzióknak tudható be. Grafikai téren igen elavult a játék, és igazából számomra nem nyújtott élményt a csimpánzként mozgó emberek látványa, sem a vízé, mely meg sem közelíti a jól ismert *Far Cry* szintjét.

A tengeri csaták elég lassúak és az ellenségek intelligenciája is hogy maga után kívánvalót. Az irányítás elég egyszerű és a jól bevált sémákat követi, picit változtatásokkal. A beállítási lehetőségek és a képességek választéka kielégítő.

Az mondjuk tetszett, hogy nem kellett órákat eltölteni tanítóküldetések végigjátszásával vagy a sok instrukció meghallgatásával. Személy szerint azoknak ajánlom ezt a játékot, akik türelmesen képesek eltölteni a tengeren való utazások hosszát és feltétel nélkül szeretik a kalózok világát.

## PLAYER 3



**Név:** Veres Gergely

**Kor:** 21

**Lakhely:** Budapest

**Kedvelt játékok:** MMORPG, RPG, FPS, Autóverseny

**Most ezt tolja:** PoP, GTA: San Andreas

**Best of 2005:** PoP: Warrior Within

### Vélemény

A kevés idő miatt kissé tömören fogom fejtegetni magam – ugyanis elkéstem a béta-tesztől ☹. Első látásra olyan érzésem volt, mintha az *AoP* egy RPG lenne, de persze valamivel több. Egy kereskedős-kalózos-okoskodós, de legfőképpen türelmijáték.

A grafika jó, bár nem mondanám „trendinek”. A hajóutak kissé veszélyesek (kalózkodó, hódítók stb. akadtak állandóan az utamba) de ez nem hátrány! Az után bárkihez szólhatunk, ami klasszikus RPG-s vonás és persze fejleszthetők a „tudások” is. Ez a kereskedős stílus inkább a *78 Wheels of Steel* című játékra hasonlít (persze van több is, de hirtelen ez jutott az eszembe).

A *Caribbean Talest* azoknak ajánlom, akik szeretik a hosszú utak megtétele (ülve) és nem sajnálják az időt egy játékra, amiben talán felfedeznek rejtett szépségeket.





# CSAPATBAN



## A LEGJOBB!

### JÓ TÁRSASÁGRA, IZGALMAS IDŐTÖLTÉSRE VÁGSZ? A BEVETÉS KLUBOT NEKED TALÁLTÁK KI!

A Bevetés Klub a diákok, fiúk és lányok számára létrehozott országos szabadidős és ismeretterjesztő szervezet. Klubunk tavaly alakult. Célunk, hogy tartalmas időtöltést nyújtsunk minél több általános- és középiskolásnak, így Neked is. Az országban több ezren vettek már részt valamelyik rendezvényünkön. Falmászás, paintball, csocsó, akadálypálya, makettezés, akció- és küzdősportok – programok a legjobb társaságban, egy igazi csapat tagjaként.

A HANGULAT MINDIG FERGETEGES!

Ez nem is csoda, hiszen csak nálunk vehetsz részt harci helikopterek bemutatóján vagy terep-akadályversenyen.

### CSATLAKOZZ HOZZÁNK!

Meglátod, hogy a Bevetés Klub több mint játék: igazi kaland. A Magyar Honvédség szakmai tudásával is segíti rendezvényeink megszervezését. Eppen ezért nálunk előfordulhat, hogy egyik pillanatban egy valódi ezredessel beszélgetsz, a másik pillanatban viszont már egy tank belsejéből szemléled a világot. Gondold el, hogy ezt a hangulatot sem a filmek, sem a számítógépes játékok nem képesek visszaadni!

A legjobb lehetsz a legjobb csapatban!

### MIRE VÁRSZ? REGISZTRÁLJ ÉS LEGYÉL KLUBTAG!

[www.bevetes.hu](http://www.bevetes.hu)

# WWW.GAMESTAR.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





# A NYÚLON TÚL

AMIT EGY  
PALLÉROZOTT  
GAMERNEK  
TUDNI KELL

## A JÁTÉK NEM VÉSZ EL, CSAK ÁTALAKUL

A nosztalgia szele körülbelül tíz éve söpört végig először az interneten, de a retróhullám azóta is tart. Rendhagyó összeállításunkban most az emulátorok és a netes játékarchívumok világába teszünk egy kis kirándulást.

A PC-k világméretű terjedése a kilencvenes években megadta a kegyelemdőfést számtalan régi masinának. A C64 után az Amiga, az Atari ST és sok egyéb gépcsoda is levonult a virtuális porondról. A régi nagy kedvencek hatványdala közben a játépiaci drasztikus megváltozott: ipari méreteket öltött, régi nagy cégek ezerszámra mentek tönkre, olvadtak össze. Akik fennmaradtak, azokat a piaci verseny iszonyú hajszába kényszerítette. A kreativitás szó elvesztette korábbi jelentését: többé nem az számított, hogyan vagy képes a legtöbbet kihozni egy gépből, inkább

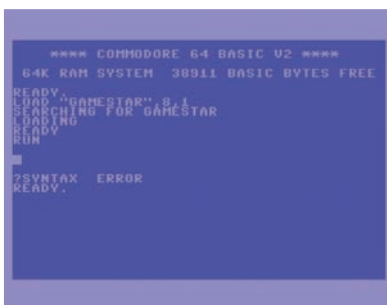
### EMULÁLNI TUDNI KELLI

Mivel a PC értelemszerűen nem volt kompatibilis a régi gépekkel, ezért a játékokat első lépésben emulálhatóvá, vagyis PC-n futtathatóvá kellett tenni. A C64 floppyja például maga is egy kisebbfajta számítógép volt, saját CPU-val, és RAM-mal/ROM-mal: a PC jóval „primitívebb” drive-ja nem sokra ment volna egy Commodore lemezzel, melynek mágneses struktúrája is teljesen másfolyan volt. A kilencvenes években született első emulátorok

többsége még DOS-os volt, és kinkservvel ismerte fel, futtatta a játékokat. Egy-egy komolyabb progibetöltésekgyakran

még a töltés idejét is sikerült szimulálni, és sokszor előfordult, hogy a hosszas töltés után be sem jött a játék, vagy ha igen, a hanggal voltak problémák, esetleg az irányítással. Ma már szerencsére szuper emulátorok léteznek, és szinte minden régebbi géptípust vissza tudunk varázsolni a monitorunkra. Az emulátorok működési elve nagyon hasonló. Általában ingyen és gyorsan letölthető a netről (maximum 1 Mbyte-osak). Felinstallálásuk-elindításuk után sokszor nincs is más dolgunk, mint megnyitni a menürendszert, és a virtuális drive-ba tölteni a megfelelő könyvtárból az adott játékot. Az emulátorok többsége a régi géptípus töltőképét, karakter-

### Commodore 64:



A Speccy mellett természetesen ezt a gépet próbálták elsőként emulálni a PC-n. A C64 játékok általában .d64, .t64, vagy .prg kiterjesztésben találhatók a neten. A kitűnő C64 emulátorok az ellenállhatatlan kék képernyőt és a C64 betűkészletet is monitorunkra varázsolják, így a retró élmény teljes lehet. Egyik legkitűnőbb C64 emulátor a CCS64, melynek első típusát Per Håkan Sundell, egy lelkes

egyetemista készítette 1995-ben diplomamunkájaként, és azóta is folyamatosan fejleszti. A program disk drive-ot, magnót, különböző cartridgeket tud emulálni, kezelése pofonegyszerű, csak a menüt kell előhívunk az F9 billentyűvel. Itt aztán elképesztő mennyiségű beállításra nyílik lehetőségünk. Az emulátor honlapja:

<http://www.computerbrains.com/ccs64/>

A másik csúcs-emulátor a win64. Kezelése talán még az előzőnél is egyszerűbb. Legszebb teljesítményét 256 színű üzemmódban nyújtja. Hivatalos honlapja:

<http://www.geocities.com/SiliconValley/Park/6558/win64.htm>

További C64 emulátor gyűjtőhelyek még a: <http://c64emulator.co.uk>.

Azok, akik online akarják kipróbálni a játékokat, a <http://c64s.com> honlapon próbálkozzanak, bár itt elég kevés progibetalálható. A C64 ma már Pocket PC-n is emulálható ([www.clickgamer.com/pocketc64](http://www.clickgamer.com/pocketc64)) sőt, Xbox-emuláció is létezik a Vice 64x proginak köszönhetően. Akik pedig a virtuális emulátorok helyett egy igazi, kézben tartható gépecskésre vágnak, azoknak a Commodore 64 DTV (Direct to TV) ajánlatot. Ez a „plug and play” miniszterkutyájoystick formájú, és harminc klasszikus C64 játékot tartalmaz. A 2004-ben megjelent gépecskéből egyedül az USA-ban 40.000 példány kelt el a megjelenés napján!



az, lépéstudsz-e tartani az örületes audiovizuális fejlődéssel. A nagy rohanás nem csak kiszámíthatóvá, de kissé lélektelenné tette a játékipart. Részben ezzel magyarázható, hogy az évtized közepén már felébredt a nosztalgia a régi gépek, játékok iránt. Ez sarkallhatta emberek tízezreit arra, hogy monitorjaik elé ülve hidegen kékülő Commodore kezdőképeket bámuljanak, és sokezer Mhz-en dübörgő gépük klaviatúráját kalapálva pixeles figurákat irányítsanak. Hasonló feeling ez, mint amikor a DVD lejátszónkba csúsztatunk egy karcos némafilmet tartalmazó korongot. Ahogy a régi filmeknek is megvan a maguk hangulata, úgy az ősi játékok is felejthetetlen élményt nyújthatnak patinájuk, bájos anakronizmusuk, egyszerűségük miatt.

készletet is szimulálja. A játékokat egész képernyőn vagy ablakban futtathatjuk (ez utóbbi esetben sokszor az eredetnél jóval „szebb” képi világ fogad minket). Ezernyi felbontási lehetőség (320x200-tól 1024x768) közül választhatunk, rengeteg billentyűzetkiosztás, joystick kalibrálási lehetőség létezik, a kép-és videó lopásról, vagy az automata térképezési funkciókról már nem is beszélve.

Berr

### EMULÁTOROK:

[www.emulator-zone.com](http://www.emulator-zone.com)

[www.emulator.lap.hu](http://www.emulator.lap.hu)

Kezdésnek remek honlapok, szinte minden fontosabb emulátor-link megtalálható rajtuk.



## Amiga



Az Amiga nem volt egy egyszerű masina, és a megfelelő PC-s emulátor elkészítése igencsak megizzasztotta a programozókat. Bár már '97-től léteztek Amiga emulátorok,

többségük igen gyatra volt, és nem csak készítőiknek, de felhasználóknak is szörnyű kinszenvedéseket okoztak. Szerencsére manapság már remekbeszabott Amiga emulátorok tölthetők le a netről. A legismertebb talán a Winuae ([www.winuae.net](http://www.winuae.net)), a Fellow (<http://fellow.sourceforge.net/>), és a hihetetlenül profi Amiga Forever ([www.amigaforever.com](http://www.amigaforever.com)) amely azonban sajnos nem ingyenes. Az Amiga emulátorok használata egy hajszállal bonyolultabb, mint a C64-eseké. Működésükhöz ugyanis szükségük van az ún. Kickstart ROM-ra, melynek különböző típusai léteznek, és amelyek általában az emulátorral együtt tölthetők le. Ugyancsak el kell kicsit bibelődnünk a felbontás, a hang, a CPU sebesség beállításával. A konfiguráció lementhető, ezért érdemes mindenképp eltöltyörészni, míg ki nem sakkozzuk a legjobb változatot. Az Amiga játékok még mai szemmel nézve is szépek, és az sem mindennapos élmény, amikor hangszóróinkon felbúgnak a jellegzetes hangzásvilágú zenék.

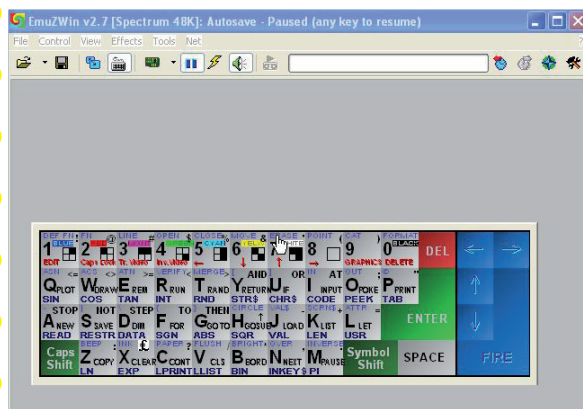
## Atari ST.

Ez igencsak kemény dió volt. Bár az első komolyabb Atari ST emulátor, a DOS-os Pacifist már 1996-ban elkészült, használata valódi rémálom volt. A legtöbb gondot az okozta, hogy az emuláláshoz szükség volt az ún. TOS ROM-okra, ám az .st, .stt kiterjesztésű játékok más és más típusú ROM-okkal működtek, ezért egyenként kellett minden egyes esetben kikísérleteznünk a lehetőségeket. Ma már remek windowsos ST emulátorok léteznek, pl. a Winston és a Steem. Ezek akár tíz hard drive egyidejű kezelését teszik lehetővé, és fényerő szabályozótól kezdve patch kezelőn át ezernyi funkciót ismernek. (Letölthetők: [www.atari.st](http://www.atari.st).) Az ATARI ST hazánkban nem volt különösebben elterjedt gép, virtuális változatát mégis érdemes kipróbálni, nem csak azért, hogy lássuk az érdekes menürendszert, de hogy kipróbáljunk néhány igazi unikumnak számító játékot, melyek más géptípusra nem is jelentek meg. Az ATARI ST és az AMIGA tulajdonosok között hasonló gyűlölködés-háborúskodás zajlott, mint a ZX Spectrum és a C64 fanok között, és erre a fent említett honlap készítői sajátosan reagáltak: az oldalon található egy „Trashcan” ikon „Amiga” felirattal.



## ZX Spectrum:

A Speccyre rengeteg emulátor készült, PC-n túl ma már Amigán, Macintosh-on, Playstation-ön, Dreamcast, Gameboy gépeken is szimulálható. Az 1997-ben készült ZX32 emulátor és az 1999-es Z80 még kicsit kezdetleges, de az EmuZwin már hiánytalanul futtat szinte minden régi játékot. Ezek elsősorban .tap, illetve .ttx kiterjesztésben találhatók. A spectrumos játékok, emulátorok letöltésére remek lapocská a: <http://www.worldofspectrum.org/>.



## És hol találok játékokat?

A régi játékok ezerszámra tölthetők le ingyen a netről. Nagy részük az ún. „abandonware” kategóriába esik, vagyis afféle anyátlan-apátlan árvák, melyek jogviszonya tisztázatlan, hiszen programozóik és a készítő cégek rég eltűntek. Ennek ellenére sokszor piaci forgalomba is kerülnek nagy gyűjteményes CD-ken. Íme néhány archívum, hogy legyen miből csemegézgetni a következő hónapig:

Spectrumos játékok: <http://www.worldofspectrum.org/>

C64 játékok ezrei screenshotokkal: [www.c64.com](http://www.c64.com)

Amiga abandonware játékok: <http://www.amiga.hu/amigos/ancienttoys/archive.html>, <http://www.classicamiga.com/games.htm>

THEO PAPA  
KONYHÁJA

479-0-479

WWW.THEOPAPA.HU



# PRESSKIT TÁPLÁLÉK A SAJTÓNAK

**Egy program elkészüléséig rengeteg idő telik el, és ha azt akarjuk, hogy a játékosok kiéhezett vadként vessék rá magukat, akkor folyamatosan fent kell tartani a figyelmet, különböző sajtóanyagok kiadásával.**

**E**gy fejlesztő cég PR-részlegének rengeteg feladata van: Az egyik gamez weboldal új képeket igényel, a másik PC-valamilyen újság videó anyagot a DVD-mellékletre... holott épp a múlt héten ment ki egy

sajtóanyag koncepció-képekkel, táj-tanulmányokkal, képekkel a pályaszerkeztőből, és egy 30 másodperces trailer. Csoda, ha nem tudott ezzel mit kezdeni a sajtó? Egyáltalán nem, hiszen magából a játékból – hogyan néz ki, milyen lesz a játékmenete – szinte semmi sem derült ki! Ezt elkerülendő pár olyan szabályt mutatunk be, amelyet az okosabb fejlesztőcégek alkalmaznak, hogy a készülőfélben lévő alkotásuk ideális formában jusson el a sajtóhoz, majd azon keresztül a játékosokhoz.

előtérben mindenképpen legyen valamilyen izgalmas jelenet (csata, üldözés, robbanás) – általános szabály, hogy a kép közepét egy akciódús, a játékra jellemző jelenet alkossa. Egy magányos

harcos karddal megteszi, egy magányos harcos, amint kardjával egy orkot mészárol, még jobb. Ha pedig még

körülöttük mások is harcolnak, vagy egy csata tombol, az a legjobb! Egyedüli kivételt a stratégiai játékok képeznek, ahol érdemes egy olyan képet választani, ahol nagyon sok apró részlet látszik: jobbra egy kovácsműhely, balra egy kisebb hadsereg, középen pedig egy varázsló, aki éppen tűzlabdát dob. Egy ilyet nagyon jól tudnak használni az újságok, hiszen nyilakkal, számokkal jelölhetik az összefüggéseket, részleteket a képen. Csak arra kell ügyelni, hogy a fejlesztők maguk ne rakjanak mindenféle magyarázatot, vagy céglogót a képre, mert az szinte garantált, hogy nem illik bele az adott újság formátumába.

## NEM BAJ, HA NEM VÉGLEGES

Hasonlóan fontos, hogy még ha nincs is sok kidolgozott anyagunk, akkor se adjunk ki egy sötét labirintusban böklászó lényről képet, még akkor sem, ha csak ennyi van kész, mert garantáltan nem fog megjelenni: nemcsak a fejlesztők küzdenek a játékosok figyelméért, hanem az újságok is, így egy semmitmondó, sötét, monoton kép esélytelen. Inkább tegyük be az elkészült karaktert a szerkesztőben valamilyen színes tájra – még akkor is, ha később az adott táj nem kerül bele a végleges verzióba. Hasonlóan, csak azért, mert az interface

még nem végleges, nem szabad nem megmutatni: a játékosok megértőek – elfogadják, hogy mivel ezek még csak előzetes képek, a végleges változatban nem biztos, hogy ugyanígy néz majd ki

a látvány. Szintén ajánlott képsorozatok készítése: az eltérő screenshotokon a játékos mintegy mozgás közben látja

a programot, megfigyelheti hogyan változik a játékmenet a küldetésekben.

## MOZGÓKÉPSZÍNHÁZ

Nem szabad azonban megfeledkeznünk a videó-anyagokról sem. A fejlesztők nagy része fél, hogy az ott látogató újságíró felvegye a bemutatót: fél, hogy már nem tudja az anyagot módosítani, lefagyhat a program, vagy az optimalizáció hiánya miatt beszaggat – mindez rossz fényt vetne a készülő műre. Valójában pedig – legalábbis az írott sajtónál – felesleges a félelem: mindenütt rendelkeznek szakemberekkel és a szükséges szoftverrel, hardverrel, amelyekkel megvágthatják, kiigonylálhatják a felesleges részeket. Hiszen az újságnak sem célja, hogy egy rossz benyomást keltő játékról adjon hírt. Ilyenkor a legbiztosabb, ha a fejlesztő megegyezik az újsággal, hogy kiadás előtt még meg tudja nézni a megvágott verziót. A weboldalak számára ugyanez nem járható út, hiszen a legtöbb esetben hiányzanak a feldolgozáshoz az eszközök – így csak egyszerűen feltennék az oldalukra. Számukra a rövid előzetesek küldése a megoldás, itt is ügyelve arra, mint a screenshotoknál, hogy látványos, akciódús eseményeket lásson a néző.

**Uhu**



Egy tipikus sorozat: a Battle for Middle Earth 2 erődje kezdésnél és a küldetés végén – ideális a játékmenet bemutatására.

## UNALOM HELYETT AKCIÓ

Van egy grafikus motorunk, amely csodálatos tájakat, hatalmas külső tereket produkál? Remek, mutassuk is bátran meg a screenshotot. De ne csak azt! Még akkor is, ha a horizonton impozáns építmények körvonala rajzolódik ki, az



**KINGMAX®**  
Memory Technology Leader

Mars

**DDR II** Memory Module

Élettartam garanciával!

Lifetime  
Warranty

*ASIC Anti-Counterfeiting IC*  
(Advanced anti-counterfeiting design)

Master distributor:

**CO-RUN Export-Import Kft.**  
1139 Budapest, Üteg utca 6.  
Tel.: (+36-1) 412-23-85  
www.corun.hu  
www.kingmax.hu

Distributors:

**MISTRAL COMPUTERWORLD**

**Mistral Computerworld Kft.**  
1132 Budapest, Váci út 60.  
Tel.: (+36-1) 236-0000,  
Fax: (+36-1) 350-4577  
www.mistral.hu



**Cédrus Kft.**  
1142 Budapest, Tatai u. 93/a.  
Tel.: (+36-1) 450-1266,  
Fax: (+36-1) 450-1268  
www.cedruskft.hu

www.kingmax.com





EXTRA HÁTTÉRKÉPEK KÉK/ÉZÜST  
GS-BEN

# MEDAL OF HONOR AIRBORNE

**Semmi jel nem mutat arra, hogy ráuntak volna a háborúra: a legújabb *Medal of Honor* ismét a harcmezőkre visz. Még hozzá szebb, intenzívebb és szabaddabb, mint valaha – legalábbis a fejlesztők szerint.**

**A**z adrenalinfüggőknek ideális sport az ejtőernyő-ugrás. Különösen, mikor a merész fiúk éjszaka ugranak, a német hadierő a pilótákat veszi célba, és egyik-másik bajtárs fülüketítő kiáltással zuhan a mélybe. 2006-ban, a szövetségi erők ejtőernyős iskolájának edzésein ritkán történik ilyesmi. Boyd Travers, a *Medal of Honor: Airborne* hőse esetében ez mégis napi rendszerességgel fordul elő. De már megint a II. világháború? A már csontig rágott történet ellenére az Electronic Arts újabb ötletekkel rukkolt elő.

## KITERVELT HÁBORÚ

Az *Operation Flashpoint* sikeres bevezetése, és a *Call of Duty 2* könnyed finomítása révén a játékos nem közbeszúrt filmjelenetek segítségével, hanem saját perspektívájából éli át az *Airborne* történetét. Ez mindenekelőtt a leugrás előtti percekben nagyon hangulatos, mert saját maga döntheti el, hogy merre néz... Nem lehet persze túl sok bátorságot meríteni a félelemmel teli bajtársi tekintetekből, vagy a jobbra-balra lezuhanó C-47-esek látványából. Még becsukott szemmel is ott a háború, hiszen a han-

gok is díszletei a történetnek: golyók csapódnak a repülők gyomrába, robbanás és pánikszzerű kiáltás keveredik a katonatisztek parancsszavaival. Egyszer csak kigyullad a leugrást jelző lámpa, és a bajtársak együtt ugranak a sötétbe – azzal a biztos tudattal, hogy több száz ellenséges katona között fognak majd valahol földet érni.

## EGY, KETTŐ VAGY HÁROM?

A *Brothers in Arms* vagy az eddigi *Medal of Honor* részekkel szemben a küldetés kezdete nem telik tétlenül. Leereszkedés közben a játékosok maguk döntenek el, hol fognak landolni: ez újdonság a lövöldözős műfaj terén. Jóllehet a konkurens *Call of Duty* is szabadságot ígért a résztvevőknek, végül a szintek egyenesen A-ból B-be vezették a játékosokat. Az *Airborne*-ban ellenben a földet érés helyétől függően zajlik majd a kül-

detés. Így például egy félig beszakadt templomtetőn landolva a csarnokban állomásozó tucatnyi németet fentről lehet majd célba venni. Vagy mi lenne, ha

a társak egy stratégiai szempontból előnyös ponton, egy búzamezőn érnének földet,

és együttes erővel kifűstölnének egy ellenséges bunkert? Ha valaki inkább Rambo-típusúnak gondolja magát, akkor egyszerűen az ütközet közepébe ugrik, és egyedül veszi fel a harcot az ellenséges csapatokkal. Egyelőre nem tudjuk, hogy az *Airborne* a *Call of Duty 2*-re fog-e hasonlítani abban, hogy folyamatosan újabb és újabb ellenségeket generál, vagy autentikus csatahangulatot teremt.

## PIMP MY MG

A sok világháborús lőfegyver közül alig akad olyan történelmi fegyver, melyet még nem sütöttek el. Ézért az Electronic Arts az *Airborne*-ban valami





## HÁBORÚS TÖRTÉNETEK

Az eddigi Medal of Honor részekhez hasonlóan az arcszimulációs rendszer a fejlesztés egyik fontos momentuma lesz, és az előző részhez képest is jelentős előrelépésen esett át. Az itt látható négy képen különböző élethelyzetekre adott reakciókat láthatunk:



mérges



csodálkozik a katonatársán



elmereng a borzalmakon



örül, hogy nem vele történtek a szörnyű események

kezeében van. A filmgyártásból ismert motion capture technológia mellett, mellyel igazi szereplők mozgását viszik át a játéktárgyokra, az Electronic Arts kifejlesztette az úgynevezett universal capture módszert. Itt a Polar Express című animációs filmhez is használt módon szenzorokat szerelnek a színészek arcára, és több kamerával készítenek róla felvételeket. Így a szemöldökök vagy a száj sarkának apró mozdulatai jól megfoghatók, és azonos módon átvihetők a játékos karakterre. Ennek köszönhetően a bajtársak izgatottan néznek

Kik ezek? Lövésem sincs...



újjal merészkedik majd elő, ami viszont nem tűnik majd túl hitelesnek egy II. világháborús ütközetben. Az M-1903 mesterlövészpuskán bajonett lesz majd, ami a közelharcban lehet hasznunkra. A bőrbevonattal ellátott puskatussal pontosabban lehet célózni, a felcsavarozható hangtompítóval suttogásnak tűnik majd a lövés, a szuper távcsőről és a speciális Thomson-géppisztolyról nem is beszélve. A fejlesztők mind a 12 fegyvernek mintegy tíz különféle, szabadon alakítható változatát alkották meg.

### NÉZZ A SZEMEMBE

Egy fegyver csak annyira jó, amennyire a katona, akinek a

Nagyon meleg van, kicsit kinyitom az ajtót jó?



az ég felé, mikor repülők közelednek, ijedten összerezzenek, ha robbanást hallanak, feljebbvalójuk vicceire pedig széles vigyorral válaszolnak.

### NÉMETES PRECIZITÁS

Mivel a játék egyik legfontosabb erénye, hogy nem egy konkrét helyről kezdjük a pályát, hanem gyakorlatilag bárhol földet érhetünk, ezért a mesterséges intelligencia megalkotóinak eddig nem nagyon látott problémákkal kellett szembenéznük. A megoldás abban rejlik, hogy a pályát nem csupán a játékos szempontjából kellett a készítőknél „megrajzolniuk”, hanem mindezt a

mesterséges intelligencia számára is értelmezhetővé kellett tenniük. Így minden egyes tereptárgyhoz egy adott értéket rendelnek, hogy mennyire használható az a karakter számára. Ez az érték természetesen függvénye a tereptárgy környezetében lévő többi elemnek, tehát egy sokkal nagyobb értéket képvisel tereptárgyként egy erdő részeként, mint magányosan a mező közepén. Ezáltal a gép irányította karakterek gyakorlatilag a játékoshoz hasonlóan mozoghatnak a terepen, ezáltal biztosítva a játékelményt egy ilyen, a hagyományostól eltérő pályafelépítés esetén is.

### A NAPOS OLDALON

Medal of Honor: Airborne a Renderware grafikus motorok legújabb verzióját alkalmazza, mely már bizonyított a Peter Molyneux fémjelezte *The Movies* című játékban, és különböző egyéb címekben. Kétségtelen, hogy a fejlesztők több helyen új, pazar részletekkel színesítik a játékot. A high dynamic range rendering a ráeső fények révén fokozza a hangulatot. Így például a falrepedéseken át napfény szűrődik majd be egy parasztház pincéjébe. Mindezek ellenére várhatóan mégis kisebb hardware igényű lesz a *Call of Duty 2*-nél. **ender**





KATEGÓRIA FPS KÖRNYEZET SCI-FI  
 KIADÓ 3D REALMS FEJLESZTŐ HUMAN HEAD STUDIOS  
 FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTEKAIRUINE, BLAIR WITCH 2, DEAD MAN'S HAND

GYORSLINK  
 1265



Bár Duke még nem kopogtat az ajtón, a 3D Realms váratlanul bemutatta egy másik rég elfeledett fejlesztését: legújabb alkotásuk szakít a megszokott FPS-klisékkel és minden téren új irányt jelöl ki – feltéve, ha megjelenik (muhaha).

# PREY



Ööö, elnézést, meg tudná kérem mondani, mennyi az idő?

**B**ár FPS téren az elmúlt évben is több kiemelkedő alkotásnak örvendezhettünk, igazán eredeti talán csak a *Chronicles of Riddick* volt, amely szakítva a gonosz szörnyek és a még gonoszabb, titkos laborokat üzemeltető állam, megavállalat, nációk (kívánt rész aláhúzandó) sémájával, egy sci-fi börtön falai közé vezetett minket. Bár a *Prey*-ben találkozunk szörnyekkel, és a világmegváltás terhe is a mi vállunkon nyugszik majd, ennek ellenére hatalmas ötletekkel fogunk találkozni a játék során. Kezdődik mindez már rögtön az alaptörténettel. Ki hallott már olyat, hogy jön egy hatalmas UFO, és megész mindenkit? Jó, a South Parkon kívül... Valószínűleg főhősünk, Tommy is a porban fetrengene a nevetéstől, ha valaki ezzel jönne neki, viszont mivel nagyapja, saját maga és a barátnője is az idegenek étlapjára kerül, máris sokkal hihetőbbnek hangzik a történet.

Akik éhes szürkéket, vagy tojáspotyogató alieneket vízionálnak, azok rossz irányba tapogatóznak: a „főgonosz” egy gigantikus méretű, részben fém, részben organikus, élő és gondolkodó űrhajó, hatalmas étvágygal. Ráadásul láthatatlan a radarok, szkennerek számára, nem lehet elmenekülni, vagy elbújni előle, mert egyszerűen leszedi a házak a tetejét, beszippantja az áldozatait, aztán elszorakozik velük. Mr. Űrhajó, előételnek egy indiánrezervátumot szemelt ki, ahol Tommy is lakik barátnőjével és nagyapjával – hősünk ugyan tervbe vette az elköltözést, csak nem erre a megoldásra gondolt... Ugyanis az űrhajó gyomrában (átvitt értelemben, és szó szerint is!) tett magáéhoz, leköttözve egy futószalagon. Rá és a többi leköttözött emberre is szörnyű sors vár: egy részük azonnal a mészárszékre – bocsánat: húsfeldolgozóba – kerül, a másik eltűnik a hajó meg



QUICKLOAD HELYETT

Aki Karl May regényeit olvasva kíváncsi lett, milyen is az az úgynevezett örök vadászmező, ahová a könyv szereplőinek jelentős része idővel elutazik, az most betekínthet nyerhet e rejtélyes birodalomba. Nem kell mást tennie, mint meghalni és máris ott találja magát. Azonban hősiünk csak átmenetileg tartózkodik itt: ha elég szellemet lőtt le energianyilával, akkor visszakerül a lelke a testébe és folytathatja a rendtevést. (Aról nem szól a fáma, mi van, ha ez a test mondjuk egy éles késsel teli darálóba esett...) Szerencsére emellett normálisan is menthetünk, visszatölthetünk is.



mélyebb bugyrában. Tommy nagypapát megölik, barátját pedig eltüntetik, rá pedig szintén tápanyagként számítanak. Azonban egy váratlan eseménynek hála, megszabadul, így a volt katona előtűnve áll az út, hogy megkeresse kedvesét, és megpróbáljon kerekedni ebből a modern kiscsömböcből.

KISSÉ BOGARAS AZ ÜRGÉ...

Elsőnek egy csavarkulcs akad a kezébe – Gordon Freeman beajúlna – később azonban már erősebb fegyverekkel is felveheti a harcot a támadókkal szemben. Természetesen a géppuska, a mesterlővézpuska, vagy a lefűrészelt csőű shoti nem hiányozhat egyetlen olyan akciójátékból sem, amelynek volt gyerekszbójája, úgyhogy a Prey-ben is találkozunk velük – csak egész más formában! Ha egy fegyverrel rá akarunk közelíteni a célpontunkra, akkor nem egy távcső lesz a segítőnk, hanem egy csáp nyúlik ki a fegyverből, Tommy szeméhez. Gránátvetőként egy guszttustalan állatot hurcolásunk, amelyik a hátsójából lö ki robbanó csomagokat. Különösen eredetiek a gránátokként funkcionáló bogarak, akiknek ha kihúzzuk egy lábát, akkor pár másodperc múlva felrobban-

nak (célszerű őket előtte elhajítani...). Minden fegyver két móddal rendelkezik, sőt, a sugárgyű hárommal: attól függően, hogy mivel töltjük meg, lehet energiagolyó-lövő, lángszóró, vagy sokk-fagyasztó. A lövöldözés mellett amúgy számos rejtvény is megoldásra vár, ezek jelentős részét szellem-módban kell végrehajtanunk - a változó gravitáció és a portálok már önmagukban nem kevés feladványt fognak jelenteni.

DARK PORTAL

A készítőik azonban nem elégszenek meg ezzel az alaphelyzettel: a „kiscsömböc” ténylegesen úgy viselkedik, mint egy élő szervezet: először, mikor elindulunk kalandunkra, még nem foglalkozik tudatosan velünk, csak a védelmi mechanizmus indul be, ahogy az emberi szervezet immunrendszere is felveszi a harcot a kórokozókkal szemben. Később, mikor már egyre nagyobb bajt okozunk – legalábbis az ürgolyhó nézőpontjából – már elkezd Tommyval foglalkozni, sőt, még kommunikál is vele. Emellett megváltoztatja a gravitációt, teleportokat nyit, és a legváltozatosabb szörnyeket küldi hősiünkre. Ezek

között megtalálhatóak lesznek rohadó ember-maradékok, akik már új urukat szolgálják, és csak akkor támadnak ránk, ha bántjuk őket. Lesznek esetlen támadók, de lesznek nagyon okosak is, akik kihasználják a helyszín adottságait: összegyűjtik a gyógyító spórákat, felcsippentik a löszerkészletet, átállítanak kapcsolókat, hogy kihúzzák alólunk a talajt, mi pedig a mélybe hullunk. Ráadásul a legkülönbözőbb helyekről, irányból támadnak: vannak, akik csak egyszerűen besétálnak az ajtón,

MÁS DIMENZIÓ

A grafikáról külön nem ejtettem szót, de nem is vesztegetném rá a helyet: egy ilyen kaliberű alkotásnál szinte kötelező az áll-kiakasztó látvány és ebben a Prey kiválóan teljesít – reméljük majd a gépünk is futtatás közben... A hálózati lehetőségekre viszont érdemes kitérnünk, mert a fejlesztők itt sem kispályáztak – az egyszemélyes kampány lehetőségei itt is mind megtalálhatóak lesznek, amely új világot fog megnyitni minden multiplayer harcos előtt - elég csak az előbb említett portálokra, és a gravitáció-változásokra

» NEM EGY TÁVCSŐ LESZ A SEGÍTŐNK, HANEM EGY CSÁP NYÚLIK KI A SZEMÜNKHÖZ «

Most kérdezhetnénk, hogy mi nem stimmel ebben a képből, pedig semmi.



Ez egyáltalán nem volt szellemes poén!



mások a portálok használják. A poén ezekben az, hogy a szörnyek nem a semmiből jönnek, hanem valahonnan - azaz minden portálnak van egy másik oldala is! Persze sokuk olyan gyorsan bezárul, hogy már nem tudjuk használni, de mások elég ideig nyitva lesznek ahhoz, hogy a játékos átugorjon, vagy egy rejtett szobába, vagy adott esetben a következő pályára. Ám nem csak ez a különleges bennük: a portálok nyitottá lyukakon át is lehetünk, az ott sunnyogókra, de ők is átlóhatnak hozzánk. Sokszor a túlsó oldal ráadásul egész más környezetben van, így egy egészen különleges világba csöppenünk. És ez még mindig nem minden! Vanak

gondolunk, hogy összefusson a nyál a szánkban. A Human Head Studios annyi fantáziadús és kreatív ötletet vitt bele a Prey-be, hogy ezzel akár több FPS-t is meg lehetne tölteni. A körítés, forma is bizalomgerjesztőnek tűnik. Bár a fejlesztők ezúttal is a Duke Nukem-nél már hírhedtét vált „Ha majd kész lesz” (When it's done) kifejezéssel jelölték a megjelenés dátumát, az eddig elkészült anyagot látva már nem lehetünk messze a megjelenéstől. Ha minden jól alakul, jó eséllyel néhány hónap múlva már izdíthatjuk a csápokot és a bogarakat, hogy izzó mételyként megsemmisítsük a falánk ürgolyhót. Uhu





# PARADISE

Ha a „Paradicsom” szót egy PC-s játékfejlesztőhöz kötjük, akkor azt hiszem, nincs is megfelelőbb ember rá, mint Benoit Sokal. A híres belga képregény-készítő a *Syberia* után ismét kalandjáték készítésre adta a fejét. . .

**M**i jut eszedbe Afrikáról? Ha a híradót nézed, akkor persze a számtalan háborús esemény és politikai hercehurca, de mi, játékosok mindig is az egzotikusabb, romantikusabb és kalandosabb témák iránt rajongunk, mint a valós élet, nem igaz? Ha fülledt, árnyakkal teli, veszélyes dzsungelre, vad törzsekre és rejtett királyi kincsekre asszociálsz, akkor jó nyomon jársz: Benoit Sokal legújabb kalandjátékában többek között ezek a témák is felmerülnek. Maga Sokal saját bevallása szerint is sokat álmódzott gyerekkorában Afrikáról, ahol egzotikus vadállatok rejtőzködnek az őserdőkben. Korábbi kalandjátékaiban (*Amerzone*, *Syberia I-II*) is központi szerepet

kaptak az egzotikus helyszínek és állatok, nem lesz ez másképp a kissé tragikusabb hangvételű *Paradise*-ben sem.

## EGY NŐ, EGY LEOPÁRD

A játék főszereplője, Anne Smith egy fiatal nő, aki súlyos amnéziában szenved. Anne egyetlen lánya és repülőbalesetet szenvedett Maurániában, egy nem kitalált afrikai országban, amelyet egy hidegszívű és kegyetlen diktátor, Rodon király irányít. A játék során a lány szép lassan felfedezi, hogy ő nem más, mint a király lánya, aki már elhagyta apjától, ám az mégsem engedi, hogy elhagyja az országot, hogy visszatérjen az egyetemre tanulni. A sztori persze ennél sokkal komplexebb, és rengeteg csavar és meglepetés fogja megkavarni, ám Sokalék még nem szeretnék túl sok mindent elárulni belőle. Az viszont bizonyos (már a trailerből is kiderült),

hogy egy rejtélyes leopárdnak is központi szerepe lesz benne. Anne kalandjai során találkozik egy szolgálóval, aki rábizza a gyönyörű állatot, amelyet a lánynak haza kell vezetnie. Kalandjaink során a leopárd igazi társunkká válik, és gyakran őt irányítva kell bizonyos puzzle-öket megoldani.

## KLASSZIKUS SOKAL DÁRAB

A játék puzzle részei hasonlóak lesznek Sokal korábbi játékaikhoz: se túl könnyűek, se túl nehézek vagy logikátlanok sem lesznek. Az egyik helyszínről például úgy kell Anne-nak megszöknie, hogy egy érte rajongó szolgálóknak átnyújtja kendőjét, míg máshol csak úgy tud kinyitni egy sötétben lévő kaput, melyhez már megtalálta a kulcsot, ha előbb valamilyen módszerrel sikerül megvilágítania – nyilván nincs nálunk lámpa. A játék grafikája – Sokal korábbi munkáihoz hasonlóan – művészi szinten hihetetlen stílusérzékkel kidolgozott lesz. Sokal egy interjúban kifejtette, hogy a játékaiban a helyszínek ugyan valós miliókre utalnak, ugyanakkor sohasem valóságosak, így Mauránia palotái, poros falusi utcái, dzsungeljei sem valódi helyszínek alapján készültek. A kalandjátékok rajongói számára tehát rendkívül ígéretes darabnak tűnik a *Paradise*, de hogy igazi „elveszett paradicsom” lesz-e, azt csak április végén tudjuk meg...

Ez a játék le sem tagadhatná, hogy a *Syberia* fejlesztői készítették...

» KALANDJAINK SORÁN A LEOPÁRD IGAZI TÁRSUNKKÁ VÁLIK, ÉS GYAKRAN ŐT IRÁNYITVA KELL BIZONYOS PUZZLE-ÖKET MEGOLDANI. «



Puzzle feladat: melyik madár született kakukk tojásból...?



## BAD SECTOR ELSŐ BEMŰVÉSE:



Hasonlóan a *Syberia*hoz egy rendkívül hangulatos, zseniális sztorijú, egzotikus, hagyományos kalandjátékban lesz majd részünk április végén.

KATEGÓRIA HAGYOMÁNYOS POINT 'N' CLICK KALAND MEGJELENÉS 2006 VÉGE  
 KIADÓ UBISOFT FEJLESZTŐ WHITE BIRDS PROD.  
 FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI AMERZONE, SYBERIA, SYBERIA 2  
 GYORSLINK 879





# gyors és hivatalos 3d oktatás

[www.3dtraining.hu](http://www.3dtraining.hu)

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

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

3ds max  
Maya  
Softimage | XSI  
Cinema 4D

.. és még sok más

Államilag akkreditált képzések  
Adóvisszatérítés  
Munkaügyi támogatás  
Munkalehetőség

Budapest, 1132 Nyugati tér 4., Tel.: (1) 359 6410, [www.3dtraining.hu](http://www.3dtraining.hu)  
Keszthely, 8360 Bessenyei u. 28., Tel.: (83) 515 020, [oktatas.mkmoom.hu](mailto:oktatas.mkmoom.hu)  
Győr, 9021 Árpád u. 2., Tel.: (06) 550 200, [www.gdfgyor.hu](http://www.gdfgyor.hu)

**studio21™**  
Digital Visual Effects School



# BEMUTATÓK

SZERKESZTOI JEGYZET



Időnként onnan érik kellemes meglepetések az embert, ahonnan nem is számít rá... Amekkora csalódást okozott az első *Battle for Middle Earth*, annyira bejött a folytatás. Gyönyörű, hangulatos grafika, jól kidolgozott játékmenet, masszív csaták: nekem nagyon tetszett. Kifejezetten rákattantam a multiplayer részre, amely sokkal inkább fontosabb egy RTS-nél, mint a single: ki tudja, lehet, hogy megpróbálók feljuttatni a hivatalos ranglisták legtetéjére... © Sajnos az EA kellemetlen meglepetéssel is szolgált: a várva várt *Godfather* egy közepes, csúnyácska és nem túl eredeti GTA-klónnak bizonyult. Szegény Coppola, most már megértem, miért nem akarta a nevéet adni hozzá... Nem váltotta be teljesen a hozzá fűzött reményeinket a *Rainbow Six: Lockdown* sem: úgy látszik, az Ubisoftot is meg tud néha botlani... Annál jópofább lett viszont a *Marc Ecko's Getting Up*: ha még sohasem próbáltad ki, hogy milyen lehet egy banda élni graffitizni, akkor itt az ideje. Erre aztán tényleg nem foghatjuk, hogy nem elég eredeti témájú játék. No és ebben a számunkban teszteltük a hazai Digital Reality újabb RTS-ét, a *War on Terror* is. A játék a szokásos DR minőséget hozta: nem rossz, sőt, határozottan kellemes, de nem is túlságosan kiemelkedő. Még mindig várjuk az igazi áttörést srácok... Az elmaradhatatlan *Tony Hawk*-sorozat viszont ezúttal igencsak alulfejlesztett. Úgy látszik, fáradnak a készítőik, a sokadik részre már nem tudnak igazán újdonságot nyújtani... Szóval ez a számunk is igazán változatos felhőzattal dicselkedhet, legfeljebb a drága fejlesztő urak nem ügyeztek minden esetben a maximumot nyújtani...  
**Bad Sector**

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSI RENDSZERE



### ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

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

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 tesztter véggezze. Gyu például sohasem fog FPS-t tesztelni, mint ahogy ZeroCool sem gazdasági menedzsert.

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

### 90%+

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

### 80-89%

Ebben a sávban szintén csak nagyon jó játékok szerepelhetnek, ám egy dolog közös bennük: valamiről lemaradtak a legjobbakból. 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 egyenesen 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 rosszazt bizony már fölüljük kerekedtek. Ötletlen, fásarost, esetleg technikailag tökéletlen programok, s ebből kifolyólag a játékélmény már épp hogy csak kielégítőnek nevezhető. Ki lehet őket próbálni, de végjátásásuk 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. Végjátásásról szó sincs, hiszen jóval hamarabb fognak felállni előlük még az adott stílus legelhivatottabb 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 szórakoztatnak, de a hajadat téped tölük, vagy egyszerűen csak szánakozva röhögsz rajtuk. Technikailag katasztrófálisak, "játékmenettel" már-már nem is rendelkezik. Ha meglátod valamelyiküket, menekülj, amíg megteheted, vagy égsd el a lemezt, és a maradványokat ásd el jó helyre.

# HAVI KÉRDÉS

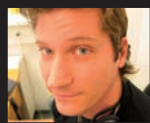
Az e havi kérdést Soler tette fel nekünk, és a következő:

Melyik az a játékkategória, amelyet szerintetek mostanában nagyon elhanyagolnak a fejlesztők és amelyet ti magatok személy szerint hiányoltok, illetve melyik az, amelyet túlságosan is nyomtatnak?



**BERR**  
SZAKTERÜLET: KALAND, MUZEÁLIS ÉRTÉKŰ AKÁRMI  
ELOFELT: 15 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGIRO (COMPUTER MANIA, GAMESTAR)

Kalandjátékok ugyan többször fejlesztenek mostanában, de sajnos ezek minősége ritkán kielégítő. (És még finoman fogalmaztam.) A tömeges FPS és RTS gyártásból pedig elegem van.



**MALACHIT**  
SZAKTERÜLET: MINDEN AMIRE 50%-NÁL KEVESEBBET ADUNK  
ELOFELT: 8 ÉVE A PC-X+GS LEGFOBB TÖRDELŐJE, DESIGNERE

Rengeteg FPS van, már herótom van tölük. Nekem legjobban az MMO-k jönnek be, meg a GTA klónok. Viszont ami igazán élvezetes lenne ebből a műfajból, azok sajnos nem állják meg manapság a helyüket.



**BOE**  
SZAKTERÜLET: AKCIÓ, RTS, SZIMULÁTOR, RPG  
ELOFELT: 5 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGIRO (GAMESTAR)

Nagyon szeretnék több körökre osztott kommandós stratégiát, végre egy nyamvadt F1 szimulátort, és persze a kalandjátékok feltámadását. Cserébe nyomathatnak tölem bármilyen kategóriát, úgysem ezen múlik, hanem hogy mennyi köztük a szemét.



**ZEROCOOL**  
SZAKTERÜLET: FPS, AUTÓS GAMMÁK, ONLINE, HW  
ELOFELT: 7 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGIRO (PC ZED, GAMESTAR)

Véleményem szerint egyértelműen túl sok figyelem irányul az FPS játékok világára. Mi hiányzik? Hááát, régebben szerettem a kalandjátékokat, talán azokra újra ráfékdíthetnének a srácok – persze csak az olyan mósokokra, mint mondjuk a *Sam & Max* volt...



**SAM**  
SZAKTERÜLET: AKCIÓ, STRATÉGIA, RPG  
ELOFELT: 5 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGIRO (EARTHQUAKE SZERVEZŐ, GAMESTAR)

Warhammer témájú játék jelent meg ugyan mostanában, de szerintem még mindig kevés van belőle. Kicsit unom már a képregényhözmozdaptációkat.



**SZITTYÓ**  
SZAKTERÜLET: KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA, RTS, FPS, RPG  
ELOFELT: 5 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGIRO (GAMESTAR)

A jó kis körökre osztott stratégiák piaca teljesen leádozott. A jó öreg CIV sorozat tartja magát rendületlenül, igaz alki ezzel játszák, nincsen is ideje másra. Bezzeg FPS-ekből Dunát lehetne rekeszténi, és be kell valljam, a *QIII* óta csak a *Call of Duty*-t töltöttem be, a többi szerintem szóra sem érdemes.



**UHU**  
SZAKTERÜLET: KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA, RTS, FPS  
ELOFELT: 7 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGIRO (PC ZED, GAMESTAR)

A körökre osztott/megálítható – igényes! – háborús stratégiák nagyon elfogytak: volt pár éve a *Combat Mission*, nemrég a *Rome: Total War*, de ettől eltekintve nem nagyon... Amit túlságosan is nyomtatnak? Nem tudok most ilyenről: régebben az RTS volt ilyen, de az igényes akciójátékokból sosem elég. :)



**KECSKE**  
SZAKTERÜLET: MULTIPLAYER BÁRMI, TAKTIKAI FPS, CS  
ELOFELT: 5 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGIRO

Szerintem a számuk mind egy, a minőség a nagyobb gond. Mindenesetre az biztos, hogy tetszőleges számú "nem stratégiai játékot" és "nem taktikai FPS"-t elszerelnék szintén tetszőleges számú RPG-re.







# LORD OF THE RINGS BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2

**Az Electronic Arts Szarumán döbbenetes harci „gyárához” hasonlóan félelmetes gőzerővel dobja ki az újabb és újabb Gyűrűk Ura játékokat. A *Battle for Middle-Earth 2*-vel minden eddigi LotR és RTS próbálkozást igyekeznek lehangerelelni. . .**

**P**eter Jackson trilógiája kétségtelenül az utóbbi idők legambíciózúsabb fantasy filmje volt, amely majdnem a Csillagok Háborújához hasonló örületet kavart a mesékre kiéhezett nagyközönség körében. Az Electronic Arts nem véletlenül ölt bele irgalmatlan pénzösszeget, hogy megszerezze a filmek licencét: ez a kisebbfajta vagyon és a belőle készült játékok fejlesztési költsége busásan megtérült. A kiadó célja eddig az volt, hogy a filmek hangulatát maximálisan

visszaadja és majdnem az összes eddigi adaptációt ennek rendelte alá. A két akció hack 'n slash-ben, a *Two Towers*-ben és a *Return of the King*-ben az összes irányítható hős pontosan úgy festett, mint filmbéli megfelelőik, a stúdióba rángatták az összes színészt, hogy hangjukat adják virtuális alteregójukhoz és ha ez nem lett volna elég, mindegyik Gyűrűk Ura játékot orrvérséig tele-tömtek a film jeleneteivel. Azt hiszem, mégsem panaszkodhattunk, hiszen az EA elérte célját: mindegyik játékban pontosan átéltük, milyen, ahogy a Szövetség oldalán az orkokat kaszaboltuk Középfölde megmentéséért. Az eddigi LotR játékok olyannyira hitelesen adták vissza a filmek feelingjét, hogy az EA-nak muszáj volt már kicsit eltávolodnia Jackson filmes víziójától, ha nem akarta, hogy végül hatalmasat ástsunk, ahogy ismét meglátjuk Cate Blanchette egy újabb LotR játék intrójában. Úgy tűnik, hogy mostanra, a *Battle for Middle-Earth* második részére esett le az EA-nak, hogy valami pluszt is kell nyújtania a filmes hangulat mellett.

## JAVÍTOTT BIZONYÍTVÁNY

Amikor 2004 decemberében megjelent az első *BfME*, mielőtt végül Csontinál landolt volna a cucc, én is belenéztem, azzal a feltett szándékkal, hogy esetleg én tesztelem. Bár a Gyűrűk Ura mánia már rég nem élt bennem olyan hevesen, mint anno, amikor a filmek moziba kerültek, azért kíváncsi voltam, hogy az EA mit képes kihozni a licencből RTS téren – ki tudja, talán egy újabb *Warcraft 3*-mal lesz dolgunk. Nos, a végső verzió nem igazán nyerte meg a tetszésemet. Bár a filmes hangulat rendben volt, hiszen az EA ezúttal is mindent megtett, hogy Peter Jackson trilógiájában érezzük magunkat: apró mozi-betétek színesítették a játékot, a küldetések egy része egy az egyben a filmből kerültek át, Gandalf éppolyan szürke volt, mint Ian McKellen, azonkívül Arwen bájával és Aragorn kusza sérójával sem akadt problémám. Sokkal inkább zavart, hogy a *Battle for Middle-Earth* egy túlságosan is leegyszerűsített, lebutított RTS volt, amelyet a Gyűrűk Ura filmek iránt rajongó kocajátékosok is meg tudtak emészteni. A bázisépítés szerintem elképesztően primitív



## Ó, ÉN HŐSÖM!

Óriási ötlet a *BfME 2*-ben, hogy **mindenki megalkothatja saját hősét**, akit aztán a harcmezőn is irányíthat! Egy külön kis menüben beállíthatjuk, hogy hősünk milyen fajú legyen (elfek, törpék, orkok, uruk'hai-ok, emberek, varázslók és trollok közül választhatunk), megadhatjuk, hogy milyen páncél és ruhadarabot viseljen, illetve milyen képességekkel bírjon. A ruhák között külön válogathatunk a sisak, páncél, pajzs, fegyverek és csizmák közül – akár valami egészen egyedi kollektíót is összerakhatunk, ha van hozzá kedvünk. A képességek között találunk alapvető tulajdonságokat: erő, gyorsaság és stamina, illetve speciális skilleket is, amelyek az adott kaszthoz kötődnek. A varázslóknál például értelemszerűen olyan mágikus képességeket választhatunk, mint például a hagyományos tűzlabdák, vagy az ellenség elteleportálása. A Szauron által megrottott emberek viszont az árulás nagymesterei: pénzt tudnak lopni az ellenségtől, vagy akár az ellenség katonáihoz hasonlatos külsőt vesznek fel, hogy a mit sem sejtő hősöket hátszúrják. Hogy ezekből a képességekből miket használunk fel, az persze csak tőlünk függ. . .





# THE RINGS OF MIDDLE EARTH

# 2



- Arwen, ugye nem gondoltad komolyan, hogy itt ketten rivalizálva udvarlunk neked és végül egy EMBERHEZ mész hozzá? - De.

**EXTRA**  
TIPPEK A 98. OLDALON  
HÁTTÉRKÉPEK KÉK/EZÜST 6S-BEN  
DEMÓ KÉK/EZÜST 6S-BEN

volt ahhoz képest, amit más RTS-ekben (különösen a *Command & Conquer*-ekben, hiszen nagy részben ők készítették a *BfME*-t is) megszokhattunk és a küldetések sem egy igazi stratégiai játékot idéztek, hanem pusztán egy újabb Gyűrűk Ura licenccs fejtőstehenet.

Ezek után őszintén szólva nem vártam túl sokat a folytatástól sem... Ugyan mit szottak még az előző részhez hozzátenni? Szébb grafika? Nyolcvanötféle új egység? Még hat másik interjú a film szereplőivel? Nos, örömmel jelenthetem, hogy szerencsére az EA-nál valaki mégiscsak a fejéhez kaphatott, ugyanis a folytatás mérföldkövekkel összetettebb és kidolgozottabb lett, mint az előző rész.





Is itt láthatják azt a legendás világitórnyot, ami előtt Gandalf egyszer lehalott, hogy megigazítsa a cipőfűzőjét.



Bazeg, minek vagyunk itt, ha még a falat sem kell szétvernünk, mert a sok gyökér goblin úgyis átmászik???

**TÁLLALÁS EZÜSTTALCÁN**

Persze azért a prezentációra is adni kell. Amikor először betöltöttem a játékot (hálistennek most elmaradt az analomig ismert, szokásos filmes bevezető rész, ahol Galadriel mindig elmeséli a gyűrűk történetét) elképesztően szép és ízléses menüképernyő fogadott a film varázslatos zenéjével megspékelve – ez rögtön megadta a kellő hangulatot, anélkül, hogy erőszakoltan filmes részekkel szórta volna tele. A menüpontok is kellően átláthatóak, egyszerűek, ugyanakkor ahogy nézegettem őket, lassan felsejlett előttem, hogy mennyi újdonságot sikerült az újabb részbe suvasztani. A szülő játékmódban például a szokásos jó és rossz hadjárat mellett, amelyben a Szövetség, illetve Szauron seregeit vihetjük győzelemre, mindjárt ott figyel a War of the Ring játékmód, egy külön



Titanic, BfME II kiadás...

kapcsolatban, hogy a játék végre nem ragaszkodik görcsösen a filmhez (hála a Tolkien licencnek) tehát helyett, hogy ismét a jól ismert történet egyes állomásait kellene újrajátszanunk a Szövetség tagjai, illetve a Szauron és Szarumán vezetésével az orkok oldalán ezúttal „új” (vagyis a regényekből ismert)

és hősökkel is megismerkedhetünk. A Jók kampányában például a (többé-kevésbé kidolgozott)

**» A GOBLINOK ELLEN A FALRENDSZER ANNYIT ÉR, MINT HALOTT ELFNEK AZ ARWENI CSÓK «**

menüpontban pedig a My Heroes. (Ezekről a dobozban olvashattok.) A tutorial is három külön részre van tagolva és ezúttal a játék kellően komplex ahhoz, hogy tényleg érdemes legyen végigrágni magunkat rajta.

**A VÁLTOZATOSSÁG GYÖNYÖRKÖDTET**

No de szakadjunk el a tutorialtól, nézzük a játék szívét, a hadjáratokat! A Jó és Rossz campaignban szokás szerint egy sztorimódon keresztül, összefüggő küldetésekben menthetjük meg Középföldét a gonosz Szauron seregeitől, vagy épp ellenkezőleg, dönthetjük teljes romlásba. Az igazi érdekesség ezekkel

sztori a filmben csak utalás szintjén szereplő eseményekre koncentrálnak. A főbb szerepet a törpék, elfek és kis részben az emberek fogják kapni és leginkább olyan hősöket fogunk irányítani, akik a filmvászonon egyáltalán nem, vagy csak harmadik alabárdosként szerepeltek: a törpék királya, Glóin, két elf vitéz, Haldír és Glorfindel, illetve az énekléséről híres Bombadil Toma. Utóbbi egyébként egyfajta tapasztalati pontokért megvásárolható „skill”: hatalmas poén volt, hogy bármikor lerakhattam az ellenség seregei közé

és a jó öreg a szó szoros értelmében végigszambázta a csatateret, miközben danolászva mindenkit szétkasabolta. A rosszaknál többek között egy teljesen új népet, a Peter Jackson adaptációból kimaradt goblinokat irányíthatjuk és külön poén, hogy a kegyetlen hadjárat során nem csak az elfekkel, törpékkel, emberekkel bánunk el, hanem az egyik küldetés során leszámolunk ősi ellenségeikkel, a hobbitokkal is. Aki tehát mindig is arra vágyott, hogy Frodóék torkát elvágja, annak végre itt kínálkozik rá a lehetőség... Údító változatosság az is, hogy a csatateréknel sem kizárólag a filmekből unalomig ismert helyeken járunk, hanem gyakran teljesen új, vagy alig ismert helyszíneken is megfordulunk. Az EA-t a licenc terén tehát ezúttal nem érheti panasz, hiszen mindent megtettek, hogy a jól ismert Gyűrű Ura világot ezúttal kicsit más oldalról mutassák be.

**AZ ÉN VÁRAM, AZ ÉN HAZAM**

Szép, szép, végre igazi újdonságokat is kapunk a pénzünkért, ám a regényből átvett hősök és helyszínek mit sem érnének, ha az EA ugyanazt a lebutított RTS rendszert toltta volna le a torkunkon, mint tavaly. A készítők érezhetően

hallgattak a szegény kis játékosok panaszaira és igyekeztek az előző rész összes primitív megoldását kijavítani. Míg a BfME-ben például anno rendkívül gyökér ötlet volt, hogy a különféle épületeket csak fix helyekre lehetett lerakni (gondolom, túlságosan megerőltető lett volna a jóllakott amerikaiaknak, hogy maguktól kitalálják a megfelelő építkezési helyet) itt ez a bornírt megkötés végre megszűnt: a sziklás talajt, vagy egyéb terepadályokat leszámítva bárhova bármit építhetünk. Emellett a BfME-hez képest nagyságrendekkel többféle épületet is húzhatunk fel, igaz, ezek nem nagyon különböznek a régebbi RTS-ekétől: a legfontosabbak most is a barrack (*az olyasmi, mint a körte? – mazur*), íjászat, lovaszat, illetve az ezeket fejlesztő kovácsműhelyek (vagy ezek megfelelői) lesznek. Emellett a hatékonyság szempontjából nem mindegy, a termelő építményeket





# WAR OF THE RING

A BAME egyik remek újítása a War of the Ring, amely a Rome: Total Warhoz hasonlatos körökre osztott stratégiai résszel bolondítja meg a jól ismert RTS receptet.



A War of the Ring körökre osztott és három fő fázisból áll: taktikai, harc, területfoglalás fázis. Ezek egymás után zajlanak le, ahogy vége van egy körnek.

Amikor egy adott területen két ellenséges sereg találkozik, akkor veszi kezdetét az összecsapás. Megadhatjuk, hogy ezt a gép játssza-e le helyettünk (nem éri meg persze), vagy mi magunk is küzdjünk meg az ellenel: ilyenkor egy skirmish RTS részben kell hely állnunk.

A taktikai fázisban többféle épületet is felhúzhatunk, egyesek a terület védelmére, mások egységek toborzására, vagy termelésre szolgálnak.

Itt találhatóak az egységeink, amelyeket jelen pillanatban Szarumán vezet. Minél nagyobb sereggel foglalunk el egy adott területet, annál nagyobb eséllyel tudjuk megtartani, ha ellenséges csapatokkal találkozunk.

(elf fák, az emberek farmjai, a törpék bányái, stb.) hova rakjuk le, bizonyos földterületek ugyanis termékenyebbek, mint mások. Ahogy ide-oda húzágáljuk a föld felett a mintát, úgy változik százalékosan, hogy a kitermelésre váró nyersanyag szempontjából mennyire bőséges az adott terület. No persze a farmokat meg is kell

védenuk: az előző résszel ellentétben a terep adottságainak figyelembevételével bárhova felhúzhatunk falakat és különálló, vagy a falakba építhető védőtornyokat. Egy ügyesen kiépített falrendszerrel sokkal nagyobb eséllyel vissza tudjuk verni az ellenség rohamait és a hadjáratok egyes küldetéseinél ezek nélkül nem is tudunk megmaradni.

Jópofa újdonság viszont, hogy az új faj, a goblinok már tudnak falat is mászni, úgyhogy ellenük gyakran még egy okosan kialakított falrendszer is annyit ér, mint halott elfnek az arweni csók.

## VÉGRE TÉNYLEG „GYÚRUK HÁBORÚJA”

Maguk az összecsapások is némileg taktikusabbak, mint az előző részekben. Borzasztóan tetszett például, hogy eleve nem egyesével kell az egységeket irányítani, hanem szakaszonként, viszont a szakaszokon belül egyenként

pusztulnak el a katonák. (Ez így volt az előző számunkban megjelent *Star Wars: Empire at War*ban is – úgy látszik, ebből már trend lesz, királyság). Csapatainknak különféle alakzatokat is megadhatunk: legklasszikusabb, amikor az egyszerű kardos osztagok elől csépelik az ellent, míg az íjások hátulról sunyiban sorozzák őket nyílveszőikkel. Sajnos mozgás közben az egységek hajlamosak kissé szétzilálódni, úgyhogy az alakzatoknak azért én olyan borzasztóan sok értelmét nem láttam, de bizonyos szituációkban hasznos lehet.

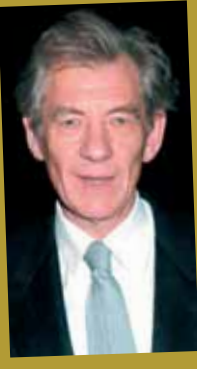


- Srácnok, komolyan már nekem ég a pófámon a bőr emiatt a harci teljesítmény miatt...

## MÁR CSAK KETTEN MARADTAK



Az előző részeknél az Electronic Arts mindig azzal rajózott, hogy az összes híres filmsztár a hangját adta a játékhoz. Úgy látszik elfogyott a pénz, vagy a filmsztárok unták meg az együttműködést, mert ennél a résznél már csak a két örökké lelkes öregúr, Ian McKellen és Christopher Lee dolgozott együtt az EA-val... Az összes többi karaktert más amatőr színészek szinkronizálták. Ó jaj.





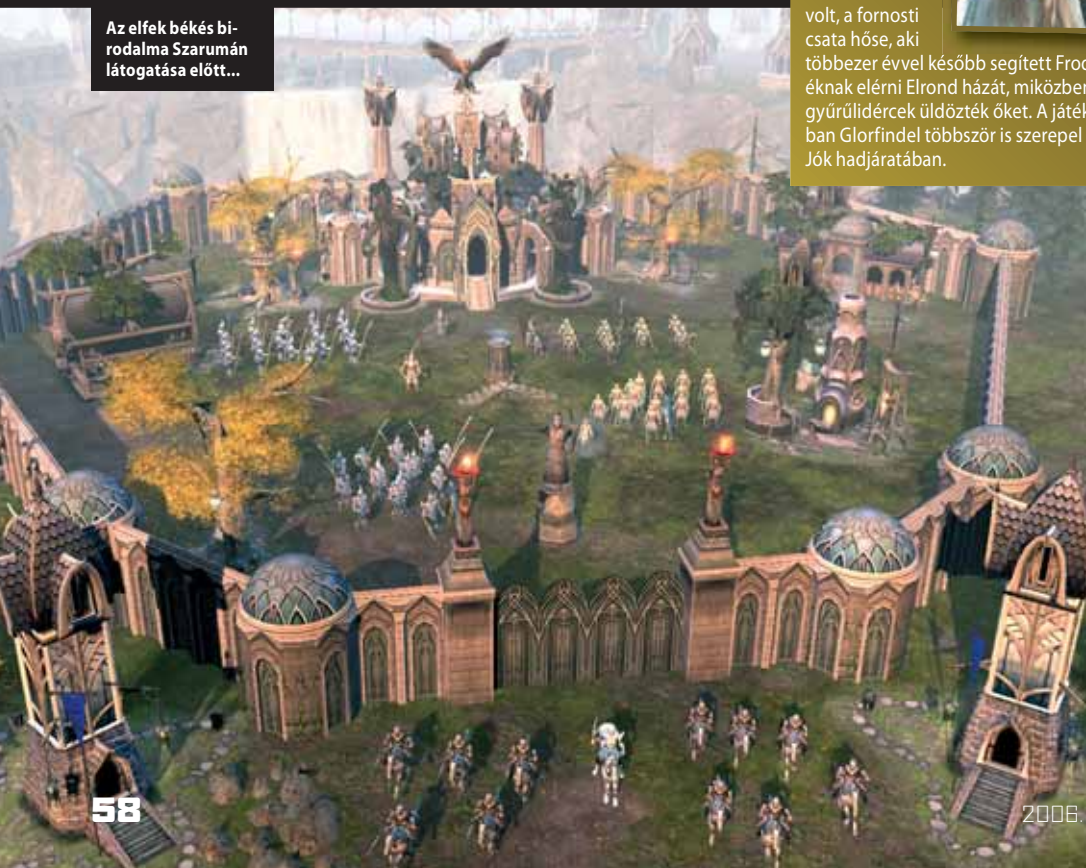


Na itt az ideje, hogy beves-sük a bűvár egységeket...

Az össze-csapásokat emellett remekül lehet kombinálni a varázslatokkal: nincs is pusztítóbb, mint például egy kiadós földrengést megidézni az ellenség tornyokkal bevédett seregeire és épületeire, hogy aztán egy kiadós rohammal kivégezzük a maradékot. A varázslatok a hadjáratokban talán kicsit túl is vannak tápolva: a Jóknál az utolsó küldetésnél szép kényelmesen szétbombáztam velük mindent, így a katonáimnak nem volt túl sok gondja, hogy Szauron seregeit Balrogostul, mindenestül elsöpörjem. Sajnos, ami kicsit belepiszkít az egyébként remek összképbe, az a mesterséges intelligencia... Mind a saját, mind az ellenség szakaszok elég bután és lassan támadnak, ha környé-

kükön harc folyik, így nekünk állandónosozogatni kell őket, az ellenséges MI pedig csak akkor igazi kihívás, ha óriási túlerővel támadnak. A gép amúgy sem túl nagy ellenfél, ez pedig kifejezetten igaz a hadjáratokra, ahol az ellenség eléggé szkriptelve viselkedik. A skirmish módban, illetve a War of the Ringnél (ahol az RTS rész gyakorlatilag a skirmish-részeknek felel meg) már más a helyzet, itt az MI sokkal agresszívebben és okosabban támad. Örök szívfájdalmam, hogy ezt a jobb mesterségesebb intelligenciát miért nem lehet átvinni a hadjáratokba is, mint például anno az *Age of Kings*-nél... Remek ötlet (igaz már sok korábbi RTS-ben szerepelt, de az első *BfME*-ből kimarad) hogy a harcokat ép bölrel megüsző szakaszok tapasztalati pon-

Az elfek békés birodalma Szarumán látogatása előtt...



# ÚJ HŐSÖK

A *Battle for Middle-earth 2*-ben néhány olyan hírót is megismerhetünk, akik a filmben csak háttérben, vagy egyáltalán nem szerepeltek – illetve az eddigi játékokban hanyagolták őket. Íme néhány hős, akik – hála a regény licencének – az előtérbe kerülnek.

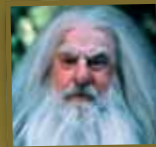
## Haldir

Haldir Lothorin határain volt felderítő a testvéreivel, Rumillal és Orophinnal együtt. Amikor a Szövetség Lorienbe érkezett, Haldir beszélt velük, ugyanis a felderítő csapatból egyedül ő ismer-te a köznyelvet. Később ő vezette a Szövetség tagjait Caras Galadhonba és ő adott Samunak egy speciális elf kötelet. Halir halálának körülményei a regények alapján ismeretlenek, a film szerint viszont Minas Tirith védelme során esett el a csatában.



## Gloin

A törpék királya, Gro-in fia és Gimli apja az azanullbizári csata hőse volt és II. Thrain király és fia, Thorin Oakenshield barátja. Kalandjai során többek között ő ölte meg a Smaug nevű sárkányt és ő erősítette meg a törpék királyságát. A Gyűrű háborúja alatt az Erebor védelméért folytatott harc bajnoka volt. A Negyedik Korszakban halt meg.



## Grima

Grima rohani ember volt, ám Szarumán hatására a nagyúr szolgádjává vált. Szarumánnak szüksége volt egy kémre Rohanban és Grimát küldte, hogy a piszkos munkát elvégezze. A „Kígyónyelvű” ezek után Théoden király „tanácsadója” lett, ám valójában csak megmérgezte és meggyengítette a király elméjét. Amikor a Szövetség Edorasba érkezett, Gandalfék megtisztították Théoden elméjét és a király elüldözte a sunyi tanácsadót.



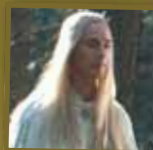
## Bombadil Toma

Ez a különös lény pusztán a regényekben (nem csak a Gyűrűk Urában, hanem Tolkien más műveiben is) szerepel, a filmből Peter Jackson teljesen kihagyta. Frodó és a többi hobbit kalandjaik során találkoznak ezzel az állandóan éneklő, furcsa, kissé komikus figurával. A játékban Toma nem hős, hanem egyfajta megidézhető varázslat: az ellenség seregei között tekintélyes pusztítást tud okozni...



## Glorfindel

Glorfindel egy Rivendélben élő, arany hajú nemes elf volt, a fornosti csata hőse, aki több ezer évvel később segített Frodóknak elérni Elrond házát, miközben a gyűrűidércek üldözték őket. A játékban Glorfindel többször is szerepel a Jók hadjáratában.



## Lurtz

Lurtz csak a filmekben szereplő karakter. Ő volt Szarumán egyik legelső „legyártott” uruk'hai katonája. Az uruk'hai orkok hihetetlenül kemény harcosok és a filmben az volt a feladatuk, hogy elfogják a gyűrűhordozót. Lurtz, miközben Frodókat üldözte, szembekerült Boromirral és egymás után kilőtt négy darab nyílveszővel üdvözölte. Mielőtt azonban kivégezte volna, Aragorn összecsapott vele és levágta az ork harcos fejét.



tokat szereznek, tehát minél tovább tartjuk őket életben, annál gyilkosabb haderőt képviselnek. Mondjuk az is igaz, amikor már egy jó nagy hadsereget legyártottunk, akkor nem nagyon tudunk arra külön figyelni, hogy egy konkrét csapatot életben tartsunk...

## „I NEED A HERO”

A harcokban emellett központi szerepet képviselnek a különféle hősök. A regényekből, illetve a filmből ismerős híróink a *Warcraft 3*-hoz hasonlóan fejlődnek és lépnek szintet, sőt, különféle varázslatokat tudnak használni. Maguk a varázslatok is erősödnek és még az animációjuk is megváltozik. A hősök általában pokoli erős egységek, magasabb szinten egyszerre több szakaszt is képesek szétszedni, és nagyon sokáig



# A VALÓS IDŐ AZ IGAZI?

## AZ RTS-EK MÚLTJA, JELENE, JÖVŐJE

Vitatható, hogy melyik volt az első RTS (egyesek szerint a *Populous*, mások a *Dune 2*-öt tekintik annak) de az kétségtelen, hogy a műfaj még ma is él és virágzik. Rövid kis szösszenetünkben az RTS került górcső alá. . .



A LoTR: BfME 2 minden bizonnyal viszi az RTS-ek között a „legtöbb egység” címét is.

**H**a megfigyelitek a PC-s játékipiac alakulását, az RTS az a műfaj, amelyik az FPS mellett a legmakacsabban tartja magát. Míg más játékműfajok haldoklanak (kalandjáték), egyre inkább átkerülnek konzolokra (TPS), átvedlenek MMO-kká (szerepjátékok), addig az RTS-ek továbbra is tartják pozíciójukat és az alapvető játékelemek keveset változnak bennük. Vajon jó ez nekünk? Örüljünk, Vincenz!

### MITŐL RTS?

Ha szigorúan vesszük az RTS kifejezést, akkor minden olyan stratégiai játék ide tartozik, amelyben az egységek valós időben mozognak. Ez a műfaji meghatározás azonban a *Dune 2* óta terjedt el leginkább és azokra a progikra használták a legtöbbet, amelyek egyfajta játéktílust képviselnek, ahol bázisokat húzunk fel, egységet termelünk és fejlesztünk ki, hogy aztán lerohanjuk az ellenséget. A legtöbb RTS küldetésekre van tagolva, és minden egyes küldetés után új helyszíntre kerülünk, új csapattal, új szituációkkal, feladatokkal. Mint más játékműfajoknál,

az RTS-eknél is egyes játékok sikere determinálta, hogy mennyire stagnált ez a stílus: oly kevés változás érte, hogy már megszoktuk, hogy a valós idejű stratégiai játék csak ezt jelentheti, minden más, ami ettől eltér, nem is igazi RTS.

A fejlesztők az „ami már jól működik, minek azon változtatni” elvén görcsösen ragaszkodtak a sémákhoz. Ez nagyobb cégeknél, híresebb sorozatoknál igazából nem jelentett problémát, hiszen a játékok, vagy a kiadó neve simán eladta a játékot, viszont a közép-kategóriás utáztatok villámgyorsan elsüllyedtek az elfelejtett játékok nagy, közös sírjába – sokkal gyorsabban, mint az másféle programoknál jellemző volt.

### MÁS KELL

Szép lassan elértünk azonban ahhoz

a ponthoz, ahol a nagyobb kiadók is belátják, hogy igazi újításokra van szükség, különben a műfaj totális unalomba fullad. Szerintem sok kiadó kicsit tanácstalan, hogy igazából mire vágyik

**» BOMBADIL TOMA VÉGIGSZAMBÁZTA A CSATATERET, MIKÖZBEN MINDENKIT DANOLÁSZVA SZÉTKASZABOLT «**

a nép, azért olyan feltűnő a hallgatás olyan kiadók és sorozatok háza tájáról, mint a Blizzard-féle *Warcraft* és *Starcraft*, vagy az EA *Command & Conquer*-je. A *Total War* sorozat persze egyfajta útmutató lehet, ám nem biztos a körökre osztott területfoglalósi mindenki inyére válna például a *Starcraft*-nál és ha visszagondolunk a *Defender of the Crown*-ra, vagy a *Civilization*-re, akkor ezt a megoldást sem érezzük a forradalmi megoldások netovábbjának. . .

### BATTLEFIELD KEEPER

Ugyanakkor léteznek még más

újításbeli lehetőségek is. . . Távol álljon tőlem, hogy a játékesignernek én osztogassak tanácsokat, de kicsit furcsának tartom, hogy azt a *Dungeon Keeper*-ből ismerős megoldást, hogy saját egységeink „fejébe” léphettünk és FPS módban harcolhattunk velük, semmilyen más későbbi játékcím sem aknáta ki. (Sőt, ráadásul még a *Dungeon Keeper 3* projektet is lelőtték...) Pedig bizonyos FPS-ek (például a *Battlefield* sorozat) nem állnak messze attól, hogy egy kidolgozottabb RTS-résszel nyakon öntve nagyszerű kis egyvelegét alkossanak (*Pöli: Savage 2 – ender*). Lelki szereim előtt szinte látom, ahogy a multiplayer partik során a virtuális hadszíntéren lévő egységeim egyike mondjuk mazur, és noszogatom, hogy ugyan foglalja már el az ellenség bázisát, különben hátraküldöm fát gyűjteni a központba. © (*teamkill FTW – mazur*) Az RTS-ek fejlesztésében rejlő lehetőségek tehát igencsak tágak, már csak egy kis fantázia és bátorság kéne, hogy hajlandóak legyenek elszakadni a megszokott sémáktól. . .



# HATALMAS

A játékban központi szerepet kapnak a „hatalmak”, amelyeket felhasználva egyedi, pusztító erejű varázslatokat idézhetünk meg. Egy-két ilyen jól elhelyezett varázslat akár sorsdöntő is lehet egy csatában, ezért most alaposan kivesszük funkcióit a Jók hadjáratának hatalmain keresztül.

## Ködfátyol:

A szövetséges egységeket rejthetjük el egy leszálló köd segítségével. (Csak és kizárólag a tündéknél vehetjük be.)



## Tünde ajándékok:

Hatására a hősök sebzése sokkal brutálisabb lesz. Passzív erő, tehát állandóan jelen van, nem kell klikkelni rá.



## Újraalakulás:

Növeli a kiválasztott egységek páncélját és sebzését. (Csak a törpéknél tudjuk ezt a varázslatot megidézni)



## Bombadil Toma:

Bombadil Tomát, a regényben a hobbitokat megmentő rejtélyes idegent idézhetjük meg vele a harcmezőre. A jó öreg meglepően hatékony, akár több osztagot is kicsinálhat. (Csak a nyugati emberek és a törpék használhatják)



## Völgylakók:

Ezzel egy jó nagy seregnyi völgylakót idézhetünk meg, ha szorult helyzetben vagyunk. (Csak a törpéknél használható)



## Felhőszlatás:

Erős nap, vagy holdfény sugár úzi el a gonosz erőket, ami a játék nyelvére lefordítva azt jelenti, hogy ezzel béníthatjuk meg az ellenséges egységeket a csatatéren.



## Szökőár:

A filmben Arwen használta ezt a rendkívül látványos varázslatot: lovakat formázó hullámokat idézünk meg, amik pusztító erővel sebzik az ellenséget és minden tüzet elolt a környéken.



## Földrengés:

Az ellenséges épületekben döbbenetes pusztítást tudunk okozni ezzel a varázslattal. (Csak a törpéknél vehetjük be)



BFME 2  
KÉPEKBEN

POWER POINT



RESET



# KODJUNK!

PTS TO SPEND:

2



ACCEPT



### Gyógyítás:

Felgyógyítja az egységeket és csapatstestenként egy halottat fel is éleszt. Akkor a leghatékonyabb, ha éppen harcolunk: ilyenkor a megfelelő pillanatban megidézett gyógyítással szorult helyzeteket is visszafordíthatunk.



### Tündeerdő:

A kiválasztott területre tündeerdőt tudunk növeszteni, ami növeli a jó erőinek bónuszait és lenullázza a gonosz erők haderő bónuszát.



### Törpe kincs:

Bányaaknán használva ez a hatalom növeli az erőforrások begyűjtésének sebességét. (Csak a törpéknél vehetjük be)



### Újjáépítés:

Ezzel a varázslattal azonnal újjáépíthetjük a kiválasztott szövetséges épületet. (Csak a törpéknél tudjuk bevetni.)



### Magányos torony:

Egy tornyot hoz létre, amely nyílveszőkkel sorozza a közelben lévő ellenséget. (Csak a nyugatiak és a törpéknél használhatjuk)



### Akna:

Ezzel a varázslattal aknalejárókat építhetünk a csatatér több helyszínére, amellyel összeköttetést biztosítunk a csapataink között, oly módon, hogy bármelyik aknából bármelyik másikba átcsoportosíthatjuk őket. (Csak a törpéknél vehetjük be.)



### Katapult:

Gyilkos erejű kötőbök záporoznak az ellenségre. (Egyedül a törpék használhatják)



### Napsugár:

Tüzes napsugarat tudunk megidézni ezzel a hatalommal, amely perzselő erejével minden ellenséges egységet feléget maga körül. (Egyedül az elfek használhatják.)

## MEGJEGYZÉS

Némi megjegyzés is szorul ehhez a palantírhoz, ugyanis ez a jók hadjáratnak végső varázslatait tartalmazza. Ahol zárójelben odaírtam, hogy „kizárólag xy nép(ek) használhatják”, azt jelenti, hogy multiban, skirmish módban, illetve a War of the Ring módban tudják egyedül ezek a népek használni, amikor csak egyetlen népet választhatunk. A hadjáratokban tehát egyfajta „összesített” varázslatfát láthatunk, amelyet a készítő JÓ, illetve Rossz oldal népeinek különféle hatalmai közül mazsolázva alakítottak ki. A különféle egyéb játékmódokban tehát sokkal többféle hatalommal találkozunk.



tart, amíg ledarálják őket. Ha jobblétre szenderülnek, akkor erre drámai hangon figyelmeztetnek minket, de szerencsére ekkor sincs tragédia, mert a kástélyunkban újra tudjuk éleszteni őket. A hadjáratokban sajnos csak néhány hőssel találkozunk, viszont a War of the Ring módban, illetve a skirmish-ekben tömérdek többé-kevésbé ismert hírot tudunk irányítani. A már említett Haldíron, Glorfindelen és Glóinon kívül többek között Aragorn, Gandalf, Arwen, Frodó, illetve a Szövetség összes tagja is irányítható lesz, a gonoszak oldalán pedig ott figyel az elmaradhatatlan Szarumán, de olyan „mellékesebb” szereplők is, mint a Boromirt kivégző Lurtz, vagy Grima, a kétnyelvű. (Utóbbiaknak az is a speciális képességük, hogy kinyírják a Jók híroít.) Ha pedig mégis megunnád a Tolkien világ hőseit, akkor egy külön részben akár saját hőőket is generálhatsz (erről külön dobozban olvashatsz).

eljárások képesek voltak, emellett a hajók, sziklák tükröződése és a part menti hullámverés láttán is manuálisan kell majd visszacsukni tátva maradt állkapcsunkat. Ráadásul a készítők még a felszín alatti világ megjelenítésére is ügyeltek: a figyelmes szem korallvilágokat, úszkáló halakat, vagy akár elveszett városok romjait is észreveheti. A különféle népek épületeinél is sikerült visszaadni a filmek varázsát: az elfek hatalmas fákra erősített pompázatos birodalommal büszkélkedhetnek, az emberek sokkal rusztikusabb parasztházakban és kővárakban élnek, a törpéknél a különféle masinériákat gyártó építmények és bányák dominálnak, míg a Szauron-féle népek sötét várait és bűzös barlangjait a romlás és rothadás jellemzi. Az EA-nak szerintem még egyetlen játékban sem sikerült ennyire a maximumot kihoznia Peter Jackson vizuális

## KÉT LICENC MIND FELETT

Az első és legfontosabb, amiben az EA-s játékok eddig hiányt szenvedtek, az Tolkien eredeti regényéhez kötődő játékelemek és karakterek. Mivel az óriási kiadó a filmek és nem a regények licencét birtokolta (az ugyanis a Vivendié volt), ezért rengeteg olyan karakter és sztori-elem hiányzott belőle, ami könyvekben ismerős volt, ám Peter Jackson lehagyta a filmvászonról. Ilyen például Bombadil Toma, vagy a goblinok népe, illetve egyéb kevésbé ismert hőők. Az EA azóta egy rámenős üzleti húzással bekebelezte a Tolkien regények licencét is (vagyis megállapodott a Tolkien társasággal), így ennek köszönhetően a *Battle for Middle-Earth 2*-ben dűskálunk az újdonságokban.

világából, ugyanakkor olyan elemekkel is színesítene, amelyekről eddig csak a regényekben olvashattunk. Nem panaszkodhatunk az egységek megjelenítésére sem: a hatalmas kódobáló trollok, mumakok (elefántszerű lények), griffmadarak és egyéb nagyobb monstroomok mintha csak a filmvászonról

léptek volna le, de tökéletes animációjuknak köszönhetően még a kisebb katonai alakzatok egységei is kellően látványosak. A hőők kidolgozásánál persze külön ügyeltek a készítők, hogy maximálisan a film főszereplőire hasonlítsanak, már csak azt fájaltam, hogy hangjukhoz ezúttal két színészt (Ian McKellan: Gandalf és Chris-



Helikopter, vagy sárkány – a Command & Conquer készítőinek egyre megy...



A hajós rész terén a BfME 2 igazán megemberelte magát.

## NÉZÜNK, MINT A MOZIBAN

Eddig tartogattam, de most már tényleg muszáj írnom a játék grafikájáról is. Az előző részt annak idején orrba-szájba hype-olták, és szépen megphotoshopolt képeket mutogattak róla, hogy majd persze a világ harmadik csodája lesz, aztán a végső verzió már korántsem lett akkora etvasz, mint amire számítottunk. A *BfME 2*-nél már jóval viszafogottabb marketing kampány nyomattak, ahol ezúttal nem a grafikára helyezték a hangsúlyt, ehhez képest a második rész szerintem mérföldkövekkel jobban néz ki. Magát a vizet például a hollywood-i filmekben használt digitális technológiával készítették el és döbbenetesen élethűre sikeredett. A vízfelszín, a hullámok, a habok, az apró kis fodrozódások megjelenítése odaver mindennek, amire az eddigi pixel shader

A Nazgulok az RTS-ek között is a legütősebb „gonosz lovasok”.





topher Lee: Szarumán) kivéve a többi nem sikerült megnyerni, így egy kicsit kiábrándító, amikor Liv Tyler helyett Arwen hangján egy idősebb női hang szólal meg...

**FEKETELEVES**

Hát ez mindig el szokott jönni, sajnos, mint az várható volt, a *Battle for Middle-Earth 2* sem tökéletes... Ami talán a leginkább

zavart, hogy a hadjáratokat úgy próbálták meghosszabbítani, hogy a mindössze kilenc pályát lehetőleg elhúzták, mint a rétestésztát.

Mivel a küldetéseknél nem volt ott mankóként a film, ezért a legtöbb pályánál leginkább az „építsd fel a bázisodat, aztán rohand le az ellenséged”, vagy „építsd fel a bázisodat és vedd meg magad” típusú feladatok dominálnak, ezt pedig azzal próbálták „ellensúlyozni”, hogy borzasztóan sokáig tart, amíg elég épületet és egységet húzunk fel ahhoz, hogy mindenkit szétszedjünk. Bizony, néha azon vettem észre magam, hogy akár mennyire döbbenetesen élethű a grafika, az animáció, érdekesek a helyszínek, a hosszúra nyújtott és általában véve kicsit unalmas pályák vége felé már szétuntam az agyam. A játékmenet és stratégiai kihívás szem-

pontjából sokkal érdekesebbnek találtam a *Rome: Total War* idéző War of the Ring térképes, területfoglalós játékrészt, ennél viszont kicsit száraz megoldásnak éreztem, hogy rögtön odakerülsz egy térképkiválasztós menühöz és itt nincs semmilyen olyan hadjárat, amelyet valamilyen sztori, átvezető vagy egyéb nyálánkságok színesítenék. Talán ha a

**» GRIMA AZ ELLEN-SÉG KATONÁI-HOZ HASONLATOS KÜLSŐT VESZ FEL, HOGY A MIT SEM SEJTŐ HŐSÖKET HÁTBASZÚRJA. «**

hagyományos single player RTS hadjáratokat vegyítik a War of the Ringgel, akkor sokkal jobban jártunk volna... Ennél is jobban idegesített azonban, hogy a motor

kicsit rosszul lett optimalizálva közepesebb, vagy azoknál csak kicsit jobb gépekre: nagyobb csatáknál és több egységnél még közepes grafikai beállításokon is úgy belassultak az események, mintha Aragorn Max Payne módra belötte volna a bullet time-ot... A teljes élvezethez tehát igencsak brutális

gép, vagy olyan beállítások kellenek, ahol a korábban általam tömjénezett grafika már annyira nem nagy ász...

**DRÁGASZÁG, KISEBB HIBÁKKAL**

Összességében azért nem lehet panaszunk a *BfME 2*-re: az Electronic Arts apait-anyait beleadott, hogy ne „csak” egy igazán hangulatos, a filmeket idéző játékot nyomjanak le megint a torkunkon, hanem egy igazán komplex, profin kidolgozott stratégiai játékot. Az előző résszel ellentétben itt tényleg érződik a Command & Conquer sorozattal elhíresült csapat keze munkája: a *Generals* után ismét sikerült olyat alkotniuk, ami a multiplayer rész révén nagyon sokáig a „drágaszágunk” lesz... **Bad Sector**

**HARDVER**

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
P4 1,6 GHZ	AMD64 3000+
512 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	RADEON 9800 PRO

Ha mindent fullra felhúztam, akkor ezen a konfiguráción ha sok egység volt a térképen, igencsak beszaggyott a játék, ezért lejjebb kellett vennem pár beállítást.

**A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE**

↑ Egyszerre komplex és könnyen kezelhető	<b>GRAFIKA</b>	<b>10</b>
↑ Sokkal taktikusabb, összetettebb, mint az előző rész	<b>HANGOK</b>	<b>10</b>
↓ A kastély kiépítésének nincs sok értelme	<b>IRÁNYÍTÁS</b>	<b>10</b>
↓ Az MI elég butus	<b>HANGULAT</b>	<b>10</b>
	<b>KIHÍVÁS</b>	<b>9</b>
	<b>SZAVATOSSÁG</b>	<b>10</b>

**BAD SECTOR VÉGSZAVA:**



A *Battle for Middle-Earth 2* nem csupán sokkal kiforrottabb, kidolgozottabb, mint az előző rész, hanem az utóbbi idők legjobb RTS-e is.

**» 91%**

**ÉS A TÖBBI:**

<b>Warcraft 3</b>	<b>90%</b>
<b>C&amp;C: Generals</b>	<b>85%</b>
<b>LoTR: Battle for Middle Earth</b>	<b>80%</b>







EXTRA TIPPEK A 102. OLDALON BSTC A DVD-KEN

# RAINBOW SIX: LOCKDOWN

**Oroszok, kémek, terroristák, atomfegyver, Tom Clancy.** A Rainbow Six nevű speciális alakulat már minden kényes akcióban részt vett, amiben a téma kapcsán részt lehet venni. A negyedik részre viszont valami jobbat kell alkotni, valami újszerűt, elvégre ez egy nagy visszatérés. Valami biofegyvereset.

**T**úlzás nélkül állíthatom, hogy Tom Clancy neve bizony garanciává vált az utóbbi időben a taktikai FPS műfaj kedvelőinek, melyet a *Rainbow Six* sorozat megalapozott, a *Ghost Recon* masszívan bevészt a köztudatba, majd a szakma egy óvatlan mozdulatát követően, nevezetesen a kiaknázatlan „taktikai nézdahátam” szegmenst betörve a *Splinter Cell* mindezt megkoronázta (már az eladási statisztikákat tekintve mindenképpen). De amiben pénz van ugye, az franchise része lesz igen hamar és

megjelenik konzolokra, mobil kutyúkra, sőt, talán még autóba épített minibárra is. A konzolok szintje alá mondjuk kár volt menni, mert minőségileg elég nagy bukta lett és bár hullámvölgyek a nagyobbaknál is voltak, a trendeknek megfelelően a konzol került a fókuszba. A legrégebbi gyökerekkel rendelkező *Rainbow Six* az elmaradhatatlan konzol változat után most úgy tér vissza, hogy eltér kissé az elődök hagyományaitól, és sokkal jobban megcélozza az alkalmi játékosokat, akik a stílus jellegzetességei miatt igen jó eséllyel nem játszottak az előző részek

egyikével sem. Egyszerre kell tehát megfelelni a régi rajongóknak és az újdonsült érdeklődőknek, ami már első ránézésre is elég nagy falat. Második ránézésre pedig valóságos remekművet igényel

### EZ PEDIG ITT CSAK EGY KONZOLÁTI RAT

Még ha jól is sikerült. A *Lockdown* a Tom Clancy háttértörténetű katonai akciók-

képezt, hogy... egyszerűbb. Persze minden, amit ettől a játéktól vár az ember, az gyakorlatilag ott van, csak épp nem olyan fejlett már. Egyébként, aki hozzám hasonlóan konzollal sosem játszik, az az ott hírdetted vált távcsöves jeleneteket (hátról mesterlövészként szededetjük az osztagunk életére törőket, akik természetszerűleg tonnaszámra jönnek) már szerencsére sosem fogja

megismerni, ezeknek az akció részeknek a kiesése az egyébként is lassabb tempó mellé

## » MINDEN OTT VAN, AMIT ETTŐL A JÁTÉKSTÍLUSTÓL VÁR AZ EMBER, CSAK MOST MÁR EGYSZERŰSÍTETT FORMÁBAN «

tól, politikától és világgösszeesküvéstől átítatott érat remekül adja vissza most is, a konzol eredetét pedig szinte sehol nem lehet érezni (ami, mint később meglátjuk, nem véletlen, rengeteg dolgot nem hoztak át vagy nem éppen úgy). Részletesen kidolgozott, a PC-s technikai elvárásoknak maradéktalanul megfelel, így egyetlen apró bibi van csak: időközben sajnos ez már egyáltalán nem az a játék, amit a rajongók anno megszerettek. A játék a legkönnyebben úgy írható le a régebbi *Rainbow Six*ekhez

még pluszban jól jött, de még így is árkadosabb a régi *Rainbow*-részeknél. Mellesleg a pályák is át lettek szervezve, meg össze lettek kavarva, ami a maradék kohéziót is







## NAPSZEMÜVEG HELYETT

Számtalan felszerelési tárgyunk közül az elsődleges fegyver (valamint a gyorsmentés és a visszatöltés gombok) kívül leggyakrabban biztos, hogy két kiegészítő szemüvegünket fogjuk használni. A bevetések gyakran játszódnak sötét helyeken, vagy eleve éjszaka, és sok más játékkal ellentétben a sötét itt tényleg vaksötétet jelent, amit nem old meg némi gamma állítgatás a VGA driveren. Az éjjellátó segítségével ilyenkor fekete-fehérben ugyan, de a legminimálisabb fény nélkül is rendkívül jól kivehetővé válnak ellenfeleink. A mozgásérzékelő ennél is ütősebb, rendkívül kis hatótávra ugyan, de még a falon keresztül is meglátjuk áldozatainkat, garantálva a helységbe való sikeres behatolást. Én azért el tudtam volna képzelni ajtó alatt bedugható száloptikát is, de ugye mindent nem lehet...

# DOWN



Raymond is jön, a poloskákat a végén szedjük össze!



Olyan gyönyörű volna ez a fa! De nem az!

kiírja a háttértörténetből. Számomra legalábbis – túl azon, hogy a játéknak relatíve az elején ennek nem volt még megfelelő feszültségszintje sem – nem túlzottan volt világos, hogy a sivatagi táborból megmentett mesterlövészünk ki a fene is valójában, miért olyan fontos bemászni érte egy fél város leirtása árán, de ezeket fedje jótékony homály, a kommandós nem

kérdez, ugye (meg aztán lehet, hogy a konzolos eredeti sem kapna éppenséggel Oscart a forgatókönyvére).

## A TÖRTÉNET PERSZE NEM SZEMPONT

Ha már itt tartunk, a főszereplő most is Ding Chavez, régi motoros már a szakmában, az ő bőrébe bújva

írhatjuk végig a Global Liberation Force (GLF) tagjait a világ minden táján, 16 küldetés teljesítése során. Egy holland terrorista vezért kellene megtalálnunk, aki halálos vírussal akarja elpusztítani nem utolsó

sorban a világ vezetőit is, így hozva el a várva-várt globális anarchiát. Ekkor jöhetne a jellegzetes bevetési útvonal tervező, de erre már nincs szükség, mivel a környezetérzékelő egyszerűsített kurzorral bármire rámutathatunk

majd játék közben azonnali parancskiadás céljából. A rövid eligazítás után tehát bele a levesbe, a részleteket majd menet közben megtudjuk. Igaz, több útmutatásra itt már nem is lenne

A terv a következő: bementek és ha kész, a büfében megtaláltok.



Szegény fikusz meg itt sínylődik... ha a Greenpeace ezt tudná!





Ti sem láttátok a két zsáknyi tartalék táram, előbb még itt volt...



Elmegy a helink. Pánik indul.

## A FŐTÉR OS

## „...A FRIZURÁM VÁLTOZATLAN.”

Küldetéseink során nem egyszer fogunk találkozni gránátok által generált füsttel, sivatagi szél által kavart porviharral, és egyéb olyan tényezőkkel, amik a látásunkat befolyásolják. Akkor döbbenünk azonban csak rá, hogy társainkhoz hasonlóan mi is védőszemüvegben vagyunk, mikor a holland rendőrség ostrománál a hűtőkamrába belépve szó szerint befagy a látómezőnk, utána pedig nem sokkal a skót parlamentnél kopognak rajta az esőcseppek. Dicséretes dolog nem agyoncsepegt effektusokkal találkozni, és még módjával is bannak vele!

### AMSZTERDAM, ERŐS FAGY...

### SKÓCIA, SZAKADÓ ESŐ...



többsége nélkülözi a legkisebb funkcionálisitást is. A hosszan és céltalanul kígyózó, csak textúráként jelenlévő áljáttakkal megpakolt kietlen folyosók egymásba érő apró szobák halmába nyílnak, mind-

csak akkor okoznak, ha testközben vannak, vagy ha rakétával, illetve masterlövész puskával támadnak, mert akkor

Ellenfeleink nem csak az általunk elérhető helyeken bukkanhatnak fel, minden fedezék gyanús.

A ragdoll fizikának köszönhetően áldozataink még holtukban sem vesznek fel természetellenes testhelyzetet.



Hmm... megterítve.

fogunk látni, melyet egy két-három fős csoport reprezentál. Ezzel kapcsolatban egyébként az az elméletem, hogy ezek egyrészt azért kerültek bele, hogy elmondhassák, nem csak ellenfél van, másrészt plusz két quickload, mert félezer lelőtt terrorista után erre számítana a játékos a legkevésbé.

ristával és jól elszórt fedezékekkel – hát nem a Feng Shui jegyében rendezték be őket, az tuti. Nagyon megkapó az a garázsajtó is, amely félig van csak felhúzva, de mivel nemhogy kúszni, de még a lumbágós állapotnál lejjebb guggolni sem lehet, ezért a terroristákkal egymás lábait lövöldözzük. Lenyűgöző húzás, ezt már oktatják remélem, mint elit antiterrorista taktikát... (és akkor még nem dobtunk el gránátot, az lesz ám a csúcspont, türelem!)

## » HA EGY ADOTT PERCBEN NEM ÖLÜNK MEG LEGALÁBB KÉTTUCATNYI TERRORISTÁT, AZ BIZTOS JEL ARRA, HOGY ITT MÁR JÁR-

korábbi részek

### A PÁLYATERVEZÉS MŰVÉSZE

A helyszínek néhol unalmasak, néhol kifejezetten ötletesek, fogunk harcolni gyárakban, villákban, rendőrorosón, kórházban, komphajón, sőt, még a Skót Parlamentben is. Ezen túl sajnos meglátogatjuk a Közél-Kelet összes bunkerré alakított koszos pincehelyiségét is, melynek arányát kissé soknak éreztem. Ez önmagában nem lenne probléma, de sajnos a pályák túlnyomó

ultrahalás rendszerén, mi pedig társainkkal együtt a már a *Ghost Recon*ban is bizonyított három fázisú életere kijelzőt kapjuk – jó helyről nem szégyen lopni, hát ha még saját is! Erre jön rá még a több tucat fegyverből álló arsenal, melyet fegyverenként eltérő kiegészítővel (pl. hangtompító vagy lézercélzó) testre is szabhatunk, a *Global Operations* óta nem volt ilyen hangulatos csúzlépítgetős rész. Érdemes is válogatni, mert nem csak (az amúgy rendkívül fillinges) kinézetüket tudjuk vele befolyásolni, hanem érezhető különbség van használatban is. Erre pedig lesz alkalmunk bőven, az általában bombahatástalanításról vagy túsmentésről szóló küldetések során, mert minden esetben ki kell iktatni az irdatlan mennyiségű szembejövő



Lámpára vigyázni, már kicsípte a bőröm az éjjel-látó pereme.



terroristát, számuk általában 100 felett van küldetésenként. Mivel a legtöbb kézifegyverbe a tartalék tárakkal együtt még 500 lőszer sem fér, könnyen kiszámolható, hogy ha magunk akarunk csinálni mindent, nem lesz elég a skuló... hacsak nem

rombolják be az ajtót (C4-estől a kalapácson át sarokpántok lelövéséig), majd mit csináljanak a bentlévő szerencsétlenekkel. Társaink általában hatékonyan fogják fel az ellenfél tüzét, de visszalövésben már kevésbé jeleskednek, találati pontosságuk a küldetés végén jól olvashatóan sokszor elég gyatra. Normál fokozatban ez amúgy lényegtelen, mert minél hamarabb elhullanak az embereink, annál hamarabb

kezdhetünk bele a maradék ellenség villámgyors egyszemélyes lekommándózába anélkül, hogy törődni kellene a behatolási iránymutatások kiadásával. Probléma egyébként igazából csak az ellenfelek

## A FÉNYES NAPPAL



A fényeffektusokra nem lehet panasz.

Nah, a hitetlen gyaur Ubi marketing ide is begyűrűzött...

Ugrás hiányában mozgási lehetőségeink korlátozottak, de ebbe a buszba például be lehet szállni.

A kisebb tereptárgyak mozgathatóak, vagy akár szilánkokra is löhetőek, bár ennek funkcionalitása ritkán van.

gy... vis... Br... , mi... L... ak a sarok mögül, füst- és egyéb gránáttal ajándékoznak meg. De mivel a játékban szerencsére van fizika is, így azok a legvéletlenszerűbb helyekre pattannak el, így zsúfolt helyen gyakorlatilag mindegy, hogy az ellenfél dobja a gránátot vagy a társaink, orosz rulett mindkettő.

### "GHOST RECON-T TESSEK!"

A játékmenet minősége tehát megkérdőjelezhető, magának a játéknak a technikai megvalósítása azonban szinte sehol sem hagy kíváncsivalót maga után. A grafika meglehetősen jó, van DX9 effekt-halom és HDR, de úgy általában is ütős kidolgozású minden grafikai elem, ami épp nem a gyenge szürke folyosós eresztésből van. Különösen kiemelkedő a fegyverünk kinézete – főleg szemmagasságba emelve – és az árnyékolásai. Erőműtulaj inyenek még dinamikusan leszámolt

Társaink modelljei igen aprólékosan kidolgozottak, ha nem lenne épp vakító napsütés, még az aktuális fegyvermodell árnyéka is látszódná.

intelligenciájával van, mert ha nem csak állunk és várjuk, hogy leöjjenek, akkor jó eséllyel soha nem találunk el – bár néha nem is lönek, csak bámulják a falat. Általában annyit megtesznek, hogy fedezékbe-

Társaink tűzharcban azonnal löpőpozícióba helyezkednek, mégpedig lehetőségeikhez mérten fedezék mögé.

Fegyverünkön gyönyörűen megfigyelhetőek a fényeffektusok, még önmagára is árnyékok vet.

géppuskát viszünk, vagy fegyver kiegészítőként nem választunk extra méretű tárat. Bár a készítőik valószínűleg arra voksoltak volna, hogy a társainkat hívjuk segítségül.

### "LOISELLE KEDVES, JELRE BEHATOLNI!"

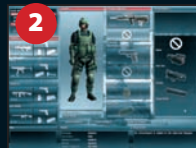
Társaink irányítása – hála az új rendszernek – pofonegyszerű, csak rá kell mutatni a bármire. Egy gombnyomásra számítógépet vezérelhetünk, kamerát hatástalaníthatunk, vagy csak megkérhetjük társainkat, hogy menjenek oda a kijelölt pontra. Ajtóra mutatva menüből kérhetjük, hogy milyen módon

## A BEVETÉSEK MENETE

Megszűnt az előző részek legjellegzetesebb ficsőre: nem lehet már küldetés előtt behatolási útvonalakat tervezetni. Erre persze nem is nagyon van már szükség, mert az új, egyszerűsített rendszerrel könnyebb a helyszínen kérni embereinktől, hogy romboljanak be egy adott ajtót... Akárhogy is, tény, hogy egy igen fontos és jellegzetes hangulati elem veszett oda.



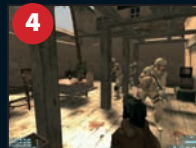
1 Igényesen renderelt videókon megismerhetjük a politikai/harci tényállást.



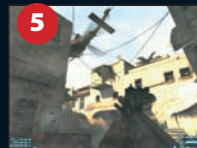
2 Az egyenruha színét, a fegyvereket és azok kiegészítőit beállíthatjuk magunknak és csapatársainknak is.



3 Eligazításnál vagy töltés közben még megnézhetjük előre a térképeket.



4 Az indulóhelyről kilépve azonnal jön majd bele az arcunkba az ellenfelek végeláthatatlan áradata.



5 Ha a felszedési pontra tartó helikopter átrepül felettünk, az már jó ómen arra, hogy ezzel a tárral már talán kihúzzuk, míg odaérünk. Vagy nem...



# AZ ÖRÖKÖS HÚZÓERŐ: A MULTI

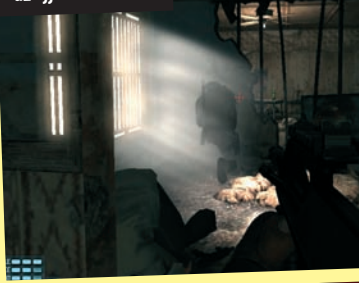
Az Ubi.com rendszerbe belépve számos többjátékos lehetőség tárul elénk, melyek szinte mindegyike úgy kezdődik, hogy kiválaszthatjuk karakterosztályunkat (nyilván más arzenálja és képességei lehetnek egy mesterlövésznek, mint a nehéztűzérségnek). Az elvezetések elég rejtélyesek néhol, de lényegében van mindenki mindenki ellen, illetve csapat alapú deathmatch és egy CTF-szerű mód is, a stílusból adódóan a legjobbak azonban mégis az ezeknél összetettebb opciók. Ilyen pl. a „rivalry”, ahol két csapat a játék közben folyamatosan változó célokért küzd. Ez lehet egy „ki hatástalanítja előbb a bombát” verseny, majd ha megvan, „ki menti ki előbb a pályán császáló túszt” vagy „ki tőri fel előbb a számítógépet”. A véletlenszerű sorrend és helyszín meglehetősen érdekessé teszi, még ha igazságtalan is, ha időnként az egyik csapat szájába spawnol egy részfeladat, labdába ott már nyilván nem nagyon rúghat az ellen. Akárhogy is, mozgásérzékelővel vadászni az ellenfélre szokatlan és jó ficsór, bármely módban legyünk is. Mindezekre hab a tortán, hogy kooperatív módban is lehet tolni mind a 16 szintnyi single küldetést, mind pedig egy terroristavadász üzemmódot, ahol társainkkal vállatve mehet a vágóhíd – na persze, minket a respawn is segít.



Küldetés teljesítve!



Szépnek szép, csak nem ártana az éjjellátó...



nyilván csak a menüben van, ellenben ellenfeleink hangulatos

véletlenszerű, célja se sűrűn van, de bizonyítja, hogy hébe-hóba van fizika. Az elmaradhatatlan „modell-egymásba-lógásos” bug néha persze beüt, de említésre sem méltó, hiszen a rongybabu fizika ezt leszámítva

beszólásokat eresztenek el olykor-olykor, amit beárnyékol, hogy kissé irreális, ha egy arab angolul motyog magában valahol a közel-keleten...

## KÍSÉRLET VOLT, ELFOGADJUK, MÁSKOR ILYET NE!

Az összes küldetés végigvittele nem tart tovább 8-10 óránál, de maradt még azért egy adu a Lockdown tartsolyában, ez pedig a multi rész, mely mindig is a legerősebb pontja volt a sorozatnak (talán kárptólasként a single részekért). A ubi.com rendszerében accountot nyithatunk és gyűjtögethetjük a plecsniket, ahogy azt a Battlefield 2 már elvárásá tette – tehát ezt a kanyart sikeresen vették a fejlesztők. Számátlan játékmód van, és ezekben különböző osztá-

lyok közül választhatunk, mindegyik eltérő bónusszal és arzenállal rendelkezik. Többjátékos módban a hármas életrő rendszer

mondjuk elvesz a hangulatból, bár a sniper kinagyított távcsővel egy lövésre szed le mindig, így ez némileg megke- rülhető. Be kell vallani, a multi a legjobb része a Lockdownnak, de elhalványul a SWAT, sőt, még az előző rész, a Raven Shield mellett is. Vannak visszaközö- nítő mapkedvencek, de többjátékos módban még jobban visszaüt, hogy ez bizony már nem taktikai shooter: a Battlefield-hez vagy a CS-hez képest viszont így is túl lassú. Olyan ez, mint a nagy költségvetésű, de „B” kategóriás átlagamerikai akciófilm. Elképzelhető, hogy így is van némi célközönsége, csak azt tudnánk, minek... Úgy néz ki a Lockdown, mint egy kísérlet arra, hogy összegyűrjék az eddigi különböző



És egy közepes vizi pipát és vigyünk, mert megígértém. Kéket.

fény-árnyék hatást is kérhetnek, hadd dolgozzon meg a gép az árért. A játékos modelleken is aprólékosan ki vannak munkálva az aktuális felszerelési tárgyak, ellentétben az ellenfelekkel, melyekből ha szembejön tucatnyi, abból 3-4 tuti egyforma... a holttesteik ráadásul eltűnedeznek, nem igazán értem, miért volt erre szükség. Külön finomság, hogy Ubisoft hirdetések vannak mindenfelé, nem túl életszerű Ghost Recon plakátokkal telerakott arab utcákon lóni halomra az emberek. Egyes tárgyak amúgy szét- lőhetőek, hogy pont melyek, az teljesen

igen korrekt. A grafika mellett ráadásul a hangokra sem lehet egyetlen rossz szavunk sem, a lépések zaja is jól hallható, akárcsak saját légzé-

## » A HOSSZAN KÍ- GYÓZÓ, ÁLAJTÓKKAL MEGPAKOLT KIETLEN FOLYOSÓK NÉLKÜLÖZ- NEK MINDEN FUNKCIO- NALITÁST «

mondjuk elvessz a hangulatból, bár a sniper kinagyított távcsővel egy lövésre szed le mindig, így ez némileg megke- rülhető. Be kell vallani, a multi a legjobb része a Lockdownnak, de elhalványul a SWAT, sőt, még az előző rész, a Raven Shield mellett is. Vannak visszaközö- nítő mapkedvencek, de többjátékos módban még jobban visszaüt, hogy ez bizony már nem taktikai shooter: a Battlefield-hez vagy a CS-hez képest viszont így is túl lassú. Olyan ez, mint a nagy költségvetésű, de „B” kategóriás átlagamerikai akciófilm. Elképzelhető, hogy így is van némi célközönsége, csak azt tudnánk, minek... Úgy néz ki a Lockdown, mint egy kísérlet arra, hogy összegyűrjék az eddigi különböző



841 lőszer elég lesz az egész Parlamentre?

## HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
P4 1,5 GHZ	SEMPRON64 3000
512 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	GF 6600GT

1024-ben teljes részletesség mellett is tökéletesen futott, az 1 GB RAM viszont ajánlott.

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

▲ Kiemelkedő grafika	<b>GRAFIKA</b>	<b>9</b>
▲ Változatos hangeffektek	<b>HANGOK</b>	<b>9</b>
▲ Egész korrekt arzenál, mely testre is szabható	<b>IRÁNYÍTÁS</b>	<b>8</b>
▼ Taktikai részek gyökerestül kiirtva	<b>HANGULAT</b>	<b>8</b>
▼ Száználman lineáris küldetések	<b>KIHÍVÁS</b>	<b>7</b>
	<b>SZAVATOSSÁG</b>	<b>7</b>

## KECSKE VÉGSZAVA:



A rangjók számára taktikailag élvezhetetlenül lebutított, a többieknek viszont még így is túl lassú és monoton lesz. Szépnek szép, de ezer sebből vérzik. Béke poraira.

**82%**

## ÉS A TÖBBI:

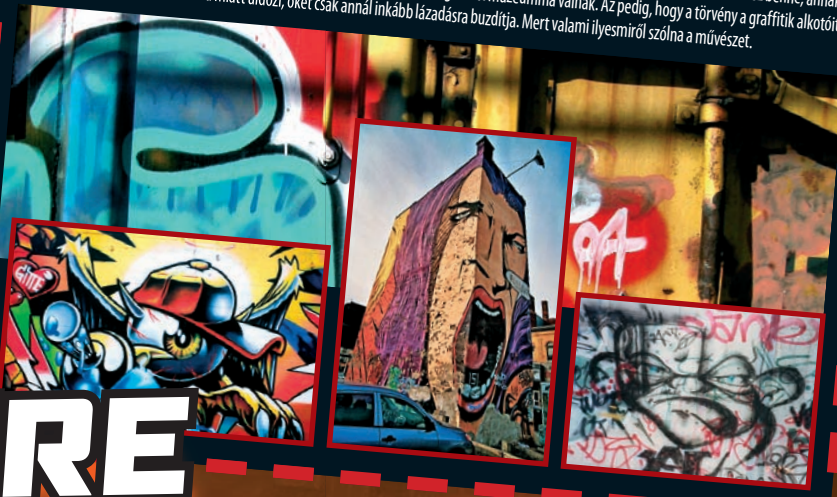
Splinter Cell	96%
Battlefield 2: Special Forces	85%
Full Spectrum Warrior	81%



## MŰVÉSZET VAGY VANDALIZMUS?

A kérdést természetesen nem mi fogjuk eldönteni, de a szembeállítás (mely nem is jelöl igazi szembenállást) jellemzi a graffitit mai helyzetét: Marc Ecko nem véletlenül érezte szükségét, hogy a *Getting Up: Contents Under Pressure*-rel megpróbálja másképp láttatni a graffitit. Bár sokak szemében egyszerűen vandalizmus, mások a vizuális önkifejezés művészetének legújabbkori változatát látják benne, a popkultúra – vagy inkább hip-hop kultúra – hivatalos vizuális nyelvéként tekintenek rá. Értse mindenki, ahogy akarja: sosem volt nehezebb megkülönböztetni a művészetet a szeméttől, mint manapság és valószínűleg senki nem győzheti meg azokat, akik csak így tudnak a graffitikre tekinteni. Persze aki hisz benne, annak még a lepukkant külvárosi gyártelep senki nem győzheti meg azokat, akik csak így tudnak a graffitikre tekinteni. Persze aki hisz benne, annak még a lepukkant külvárosi gyártelep senki nem győzheti meg azokat, akik csak így tudnak a graffitikre tekinteni. Persze aki hisz benne, annak még a köz- és magántulajdon rombolása miatt üldözi, őket csak annál inkább lázadásra buzdítja. Mert valami ilyesmirtől szólna a művészet.

# UP: PRESSURE



sorsa. A játék egész narrációja tökéletes: hitelesek a karakterek és a párbeszéddek egy cseppet sem erőltetettek.

### EGY GRAFFITIS HÉTKOZNPJAI

A játék alapvetően három részből áll: ügyesség, graffitizés és verekedős jelenetek váltják egymást – ezekről külön dobozban olvashatók összefoglalások. Miután belépünk egy-egy új területre, több lehetőségünk is van: a sztorit továbblendítő feladat hamar világossá válik, de előtte még körbejárhatjuk a helyet, különféle melléküzenetek után kutatva. Ezek a „reform challenge”-ek általában egyszerűek, például firkáljunk tele egy pénzállító autót anélkül, hogy észrevennének az örök vagy adott idő alatt csapjunk fel tíz „tag”-et egy nehezen elérhető falfelületre (később azért már jönnek az „ugye ez csak vicc” jellegű, szívatósabb feladatok is... befesteni egy robogó metró?!). Ha kicsit tanácsalannok lennének, érdemes rábökni az „intuición” (intuition) gombjára: ilyenkor különböző színű fénycsíkok

indulnak el irányunkból, és végigsuhanva a pályán, kritikus pontokra mutatnak rá. Az aranyszínű csíkok mutatják az elsődleges célpontokat, a kékek a másodlagosakat, előbbieket a sztori szempontjából fontosak, utóbbiak a reputáció miatt. Az intuiciónnal könnyű kiszúrni, hogy hova érdemes graffitit fújni: például a rivális bandák műveire, ami nyílt hadüzenetnek számít vagy egy

menetbe, mint a *Getting Up* esetében. Aki kicsit is járatos a graffitizés világában, az tudja, hogy minden művész legféltehetőbb kincse a notesz, avagy „black book”, melyben az ötleteket, vázlatokat gyűjti. Egy-egy pályán minden graffitizés-típusból (stencil, marker, stb) négyet-négyet használhatunk, de hogy épp melyik négyet, azt a küldetések előtt választjuk

festési technikák. A soundtrack néhány számát is meg kell szerezni, igaz, ez nem olyan rafkos: itt-ott találunk egy lebegő iPod ikont (dizskrét werbung) melyekre rágyalogolva újabb nótával gazdagodik az amúgy is impresszív repertoár. A reputáció persze nem csupán apró érdekességek vásárlására költhető: később bizonyos

### MARC ECKO



Napjaink legfiatalabb és legsikeresebb üzemterebereinek egyike, Marc Ecko érthető módon vonzódik a graffitizés kultúrájához: karrierje tizenhárom évvel ezelőtt kezdődött, amikor hat graffitizés-szerű mintával díszített pólót dobott piacra. Mára az \*eckó untd. jellegzetes rinocérosz-logója a világ minden pontján megtalálható, a legkülönfélébb ruházati termékek és kiegészítők mellett még újságkiadással – sőt, immár játékkészítéssel – is foglalkozik, valamint évi szerény egymilliárd dollárt termel. Marc Ecko a *Getting Up* elkészítéséhez nem csupán nevét adta, ő maga írta a sztorit (!) és producereként is közreműködött. Következő lépése a filmiparba vezet, ugyanis az MTV Films már meg is vásárolta Trane kalandjainak filmes jogait...

nehezen elérhető, ám annál látványosabb helyre. Könnyebben megláthatjuk azt is, hogy hol találhatók a „nagy elődök” mesterművei, melyeket érdemes lefotózni – így bekerülnek noteszünkbe, későbbi inspirációkhoz.

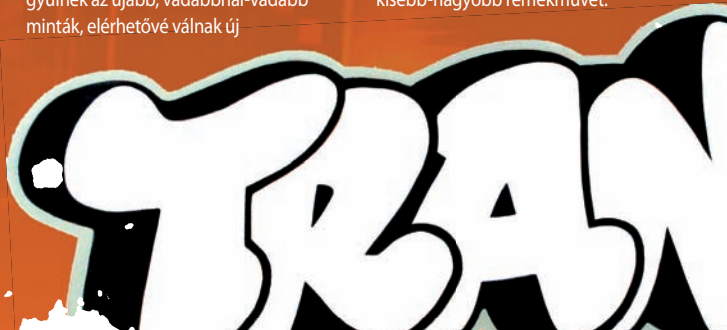
### HA NINCS ESZE, LEGYEN NOTESZ (BWHAAAA)

Sok játékban töltene be fontos szerepet a különféle, menet közben „unlockolható” extra tartalmak, ám nem emlékszem, hogy ez bárhol is olyan jól illeszkedett volna a játék-

ki. Új mintákat reputációnk növekedésével kapunk, illetve azzal, ha a pályákon elszört fényképezőgépek segítségével lefotózzuk a nagyok munkáit. Ahogy haladunk, noteszünkben szépen lassan gyűlnek az újabb, vadabbnál-vadabb minták, elérhetővé válnak új

fegyvereink erejét is növelhetjük, illetve új harci mozdulatokat vásárolhatunk magunknak. Erre szükség is lesz, úgyhogy saját, jól felfogott érdekünk, hogy bizony, ahová csak lehet, felpakoljunk egy kisebb-nagyobb remekművet.

A játék nem mentes a romantikától





# MÉG TOBBET

ÁPRILISTÓL A KÉK GS DVD



VÁLTOZATLAN  
ARON!

Yes!



SZIMPLA DVD „4,5 GB”  
1646 FT-ÉRT

AMAZING!

NEM SZŪNIK MEG A CD-S GAMESTAR!

Ha netán géped még mindig nem rendelkezik DVD olvasóval, akkor sincs vész:  
írj a [terjesztes@idg.hu](mailto:terjesztes@idg.hu) címre, vagy hívd a (06-1) 577-43-01-es számot,  
és postai úton továbbra is megkaphatod GS-edet CD melléklettel.\*



# A PENZEDÉRT!

## MELLÉKLETTEL JELENIK MEG!



**DUPLA DVD „9 GB”**  
**1896 FT-ÉRT**

**GameStar**

EUROPA LEGOLVASOTTABB GAMER MAGAZINJA

\* Az újság a teljes játék méretétől függően 1 vagy 2 CD melléklettel jelenik meg, és a teljes játék méretétől függően tartalmazhatja magát a játékot, illetve az adott havi demó és videófelhozatal méretarányos részét. Az ára: 1396 Ft, melyet külön postaköltség nem terhel!



Amikor egy számunkra kedves és nagyon feelinges filmre, vagy univerzumra építő játéknál könnyeket hullajtunk, akkor annak két oka lehet: vagy nagyon eltalálták a hangulatát, vagy szánalmasan elszúrták bizonyos részeit. A *Godfatherre* sajnos mindkettő jellemző...

# THE GODFATHER

Azt hiszem, mindent elértem, amire igazán vágytam. Senkiházi jöttmentből New York egyik leghíresebb gengszterévé váltam, a Corleone család magas rangú „soldato”-jává, akiről suttogva és tisztelettel beszélnek, ha végigmegyek az utcán, és rettegnek tőlem a rivális bandák vezetői. Gazdagságom ugyan a Donéval még nem vetekszik, de mindent bármikor meg tudok szerezni, amire szükségem van. Ellenségeim zömével kíméletlenül leszámoltam, aki dacolt velem, vagy egykor fájdalmat okozott, azt is megbánta, hogy megszületett, amikor végül a túlvilágra küldtem. És most mégis itt ülök merengve a székemen, mint Michael Corleone a *Keresztapa 2* végén és valahogy elégedetlen és csalódott vagyok. Az Electronic Arts ugyanis közel sem váltotta be a *Godfatherrel* kapcsolatos reményeimet...

## GODFATHER FEELING: KIPIPÁLVA

Pedig a hangulatos körítéssel nincs gond. A *Godfather* töltéskor finoman, lassan a jól ismert szomorkás Nino Rota-féle *Keresztapa*-melódiával indít, amivel sikerült azonnal ráhangolódnom a játékra. A menü ízléses, jól áttekinthető és illik a filmek hangulatához. Az EA még ügyes marketing-húzással

a trilógia DVD-s trailerjét is a menüpontok közé biggyesztette, így az összevágott filmrészleteken keresztül az is felidézheti *Keresztapa*s emlékeit, aki már régen látta a filmet. Nagyszerű ötlet még és sokat dob a hangulaton, hogy a játék során a filmekből láthatunk még további kilockolható jeleneteket, amelyek egy része – kisebb-nagyobb változtatásokkal – a játékban is szerepel. A tálalással tehát alapvetően nincs gond. Egyedül az hökkentett meg kissé, hogy az igencsak spártai és kevés lehetőséget tartalmazó videóbeállításoknál a kétfajta felbontás között választhatunk: 800x600 és 1024x768... Ez így, 2006-ra már a vicc kategóriájába tartozik, még akkor is, ha alapvetően egy konzolátírral van dolgunk. (Mint ahogy ez számomra később világossá vált...) Ettől függetlenül azért bizakodva vettem magam bele a játék bevezető eseményeibe.

## EBBŐL VENDETTA LESZ, AKÁRKI MEG-LÁSSA...

A játék legelején egy fiatal, sikeres üzletembert láthatunk, amint éppen kifizeti szokásos adósságát a *Keresztapa* embereinek, aztán találkozik szerető feleségével, hogy együtt elmenjenek szórakozni

» HŐSÜNKNEK KELL MAJID MICHAEL SZÁMÁRA A WC VIZES-TARTÁLYÁRA ERŐSÍTENI AZT A BIZONYOS PISZTOLYT... «

GYORSLINK  
1486  
KATEGÓRIA GTA KLÓN KÖRNYEZET NEW YORK, 40-ES, 50-ES ÉVEK  
KIADÓ ELECTRONIC ARTS FEJLESZTŐ EA GAMES  
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI CÁTWMAN, HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE, NFS: MOST WANTED



valahova. A gyerekre vigyáznak, úgyhogy kellemes estének néznének elébe, ám egy ellenséges maffiafőnök nem nézi jó szemmel a férfi üzleti sikereit, ezért először egy bombamerénnyel felrobbantja az üzletét, majd néhány gengsztert küld a nyakára, hogy agyonverjék. Itt kapcsolódunk be először a játékba, hogy rögtön kipróbálhassuk a játék sajátos veredési rendszerét (erről majd még később) majd miután ököllel elintéztünk mindenkit, a maffiavezér nemes egyszerűséggel agyonlöveti hősünket. Miután az kilehelte lelkét, a főnök hanyag mozdulattal elhajtja cigarettacsikkjét (ahogy azt csak az igazán gonosz karakterek tudják...), majd gögös pillantást vetve az időközben odaszaladt, kétségbeesett tekintetű kisgyerekére, és

távozik a helyszínről. Mielőtt a gyermek teljes idegössze-roppanást kapna, megérkezik Keresztapa, aki biztosítja róla, hogy egyszer neki is eljön majd az ideje... A kissrác pedig természetesen ki más lehetne, mint hősünk, akit az egész játék során irányítani fogunk. Úgyes, interaktív felvezető intró, kétség sem férhet hozzá: az Electronic Arts mindig is értett ezekhez...

**PLASZTIKAI MŰTÉT KEZDŐ GENGSZTEREK-NEK**

Időbeli ugrás: hősünk már felnőtt, mi pedig gengszterkarrierjének kezdetén megadhatjuk, hogy milyen külsővel hódítsa meg az alvilágot. Ez a *The Sims 2* továbbfejlesztett karakter editorja, és tényleg jópofa ötlet,



Kiss kiss már megvolt, most jön a bang bang

**ER**

Lovagi torna a la Godfather



hogy a legapróbb részleteken keresztül olyaná formáljuk, amilyené csak szeretnénk. Többek között változtathatunk a haja, a szeme, a szemöldöke, a szája, az orra, a füle formáján, mindezt olyan részletességgel, hogy akár a felsőajak teltségét és alakját, a fülcimpa vastagságát, a szemöldök sűrűségét, a homlok ráncait és magasságát is teljesen átalakíthatjuk. Annyiféle okosságot átállíthatunk benne, hogy akár az egész cikket is megtölthetném a részletek felsorolásával, aztán írnék még pár dobozt és készen is lennék, be jó is lenne... Na jó, az álmodozások korának:

aki tényleg elég lelkes ahhoz, hogy ezzel szöszmötöljön, az kellő kitartással akár saját tökéletes arcmását is megalkothatja a játék hőiséhez. Én speciel amikor megláttam a játék által felkínált figurát, akkor elégedetten nyugtáztam, hogy hú de mennyire frankó ez a srác, nem is kell ezen változtatni, aztán szépen leokézta és hagytam az egész procedúrát a vérbe...

**ROSSZ TÁRSASÁGBA KEVEREDETT**

A bevezető rész és a plasztikai sebészet rejtelmek után láthatjuk a játék tényleges intróját, ami nem más,

**COPPOLA CSAK MINKET HAGYOTT KI A FILMBŐL**

**A játék erőssége, hogy nagyszerűen keveri bele a főszereplőt az eredeti sztoriba.** Tom valahogyan mindig a környéken van, amikor a film valamelyik fontosabb jelentet lezajlik és ha nem is vállal aktív szerepet, de gyakran ő van a háttérben. Amikor lelővik a Keresztapát, neki kell először segítenie, hogy megvédje, miközben a mentőautó kórházba viszi, ő fogja először megakadályozni a kórházi merényletet, mielőtt Michael Corleone odaérne. Még nagyobb poén, hogy hősünknek kell majd Michael számára a WC vízestartályára erősíteni azt a pisztolyt, amivel majd a Don addig ártatlan fia agyonlövi a „török” Solozzot és társát, a korruprt rendőrfőnök McCluskey-t vacsora közben, illetve Tommal kell majd eljuttatni a híres levágott lófejet a filmproducer ágyába.





## KÜLDETÉSEK

A Godfather egyik küldetését láthatjuk 3 lépésben. Mint a GTA-ban, a missziókat általában itt is a különféle fontosabb karakterektől vehetjük fel – jelen esetben Clemenzától a Corleone család egyik legbefolyásosabb emberétől.



**Clemenza elregéli a küldetésünket: egy bárba kell eljutnunk és egy bombát a megfelelő helyen lerakva a levegőbe röptenünk.**



**A bár azonban természetesen a rivális banda tartja sakkban, így először keresztül kell lövöldözniünk magunkat az embereiken.**



**Miután mindenkit kiirtottunk és leraktuk a bombát, a kocsmá hatalmas tűzijáték kíséretében eltávozik az éterbe...**

mint a legelső Keresztapa film lelegeje: az esküvő, amikor Connie Corleone, a Don lánya férjhez megy. Ismét csak jó pontot kapott a játék tölem: zseniálisan visszaadták azt a jelenet, amikor Luca Brazi, a Don „gorillája” gyakorolja gratuláló beszédet („...és remélem, hogy az eső gyermek fíjjügyermek lesz” sic.). Keresztapa emellett találkozik Tom, a játék főszereplőjének anyjával is, aki megkéri a Dont, hogy segítsen az ifúnak talpraállni, mert rossz társaságba keveredett. A „talpraállást” szó szerint is kell érteni, ugyanis miután Keresztapa elküldi Luca Brazit, hogy vegye kézbe a srác kioktatását, hősünk éppen a földön hever, miközben társai, néhány romlott fiatalok bűnöző fekvés közben rugdossa. Persze vissza is fizetünk nekik rögtön: Brazi segítségével (és egy hosszú tutorial rész indulásával) egymás után elagyabugyalhatjuk őket. A játék sztorija ezek után további érdekes fordulatokat vesz és meglepő profizmussal követi a film történetét, anélkül, hogy nagyon durván beleavatkozna, ugyanakkor saját, rendesen kidolgozott szálait is megismerhetjük. A történettel nagyon sokáig igazán elégedett voltam: igazán hangulatos és rendkívül jól illeszkedik az eredeti filmhez. Sajnos a játék egy bizonyos szakaszában azért eléggé leül a sztori, és bosszantó ökörségeket is találunk benne: az egyik részben például Fredo, a Don nyápic fia lövi ezerral a minket üldöző gengsztereket, pedig minden magára valamit is adó Godfather fan jól tudja, hogy valójában sohasem volt képes még csak fegyvert sem venni a kezébe...

## KASZKADŐRREL JOBB LETT VOLNA...

Na jó, ezek apróságok, nem emiatt adtam 78 százalékot a játékra... Az első pofáraesés az volt, amikor jobban kitapasztaltam a játék irányítását. TPS módban nyomulva még hagyján, bár az elég vacak kamerakezeléstől itt is lefáradtam párszor. A verekedős részt, amire már utaltam, mondjuk elég bérán sikerült megoldani: egyszerűre feleslegesen agyonbonyolított, ugyanakkor valahogy esetlen is lett. A jobb egérgombbal lehet kiválasztanunk az ellenséget, ezután pedig különféle gombokkal öklözhetjük jobbról, balról, nekilökhethetjük a falnak, gyomron rugathatjuk, nyakon ragadhatjuk, és amikor



**Madonna mindig is tagadta korát, de most lelepleztük: ez a fiatalkori fellépése a Godfather idejében készült...**

már kellően legyengült, akkor egyetlen mozdulattal kivégezhetjük, elreccsentve a gerincét vagy a nyakcsigolyáját. Ez így persze nagyon izgalmasan hangzik, de sajnos szó sincs arról, hogy valami *Mortal Kombat*-féle csodával lenne dolgunk. Technikailag sajnos meglehetősen szánalmas az egész, részben a gyengén animált mozdulatok, részben a béna irányítás miatt, illetve az ellenség a legtöbbször annyira sárgán harcol, hogy egyszerű pózfogatással simán leverhetjük, felesleges cifrázni. A lövöldözés egy fokkal élvezhetőbb, de még az is fényévekre van a *Max Payne*-szerű tűzpárbajoktól, leginkább a köhülye mesterséges intelligencia miatt. Verekedési és lövöldözési technikánkat amúgy javíthatjuk a tapasztalati pontok segítségével is, de olyan nagy különbséget igazából nem vettem észre...

## „MA-ŰZSOLA” AUTÓSOKTATÁS RÜLEZ...

A TPS rész azonban sohasem volt a *GTA klónok* erőssége, emiatt még nem is panaszkodnék... Ami azonban egyszerűen BOR-ZAL-MAS a játékban, az az autóvezetés. Nem tudom, milyen szerencsétlen balféket bíztak meg, hogy a kocsi viselkedésének fizikai modelljét, illetve magát a vezetési modellt megalkossa, de merem remélni, hogy soha, semmilyen játékban nem kell a munkájával újra találkoznom. Maguk a járgányok úgy mozognak, mintha szappanon csúsznának, és ha picit is kicsúsznak, akkor azonnal kifarolnak és színte

lehetetlenség megint egyesbe hozni őket. Mielőtt még megjegyzést tennétek a vezetési képességeimre, vagy azzal jönnétek, hogy hát ezek régi korok autói: nos, a *Mafia*-nál (ami tényleg tökéletesen szimulálta a régi autók vezetését) egyszerűen kiváló volt a vezetési modell, és gyorsan belenéztem a *Need for Speed: Most Wanted*-be (nem is értem, miért nem vettek át ebből a csapatból is fejlesztőket a Godfather teamhez) és az autóvezetés abban is maga volt a gyönyör. Ráadásul van még egy rettenetesen idegesítő bug is játékban: a kocsi gyakran durván későn reagálják le, hogy milyen gombot nyomtam le: már fékeztem, de járgányom még mindig hasít előre, bele a házfalba! Hát, bravó, ez szép munka volt...

## » EGYETLEN MOZDULATTAL ELRECCSENT-HETJÜK AZ ELLENSÉG GERINCÉT, VAGY NYAKCSIGOLYÁJÁT. «

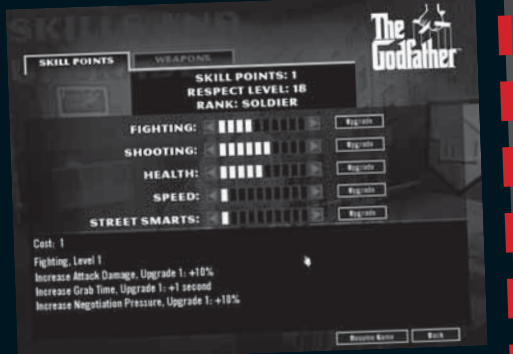
**HIÁBA IS SZÉPÍTENÉNK: EZ BIZONY CSÚNYA**

Amikor annak

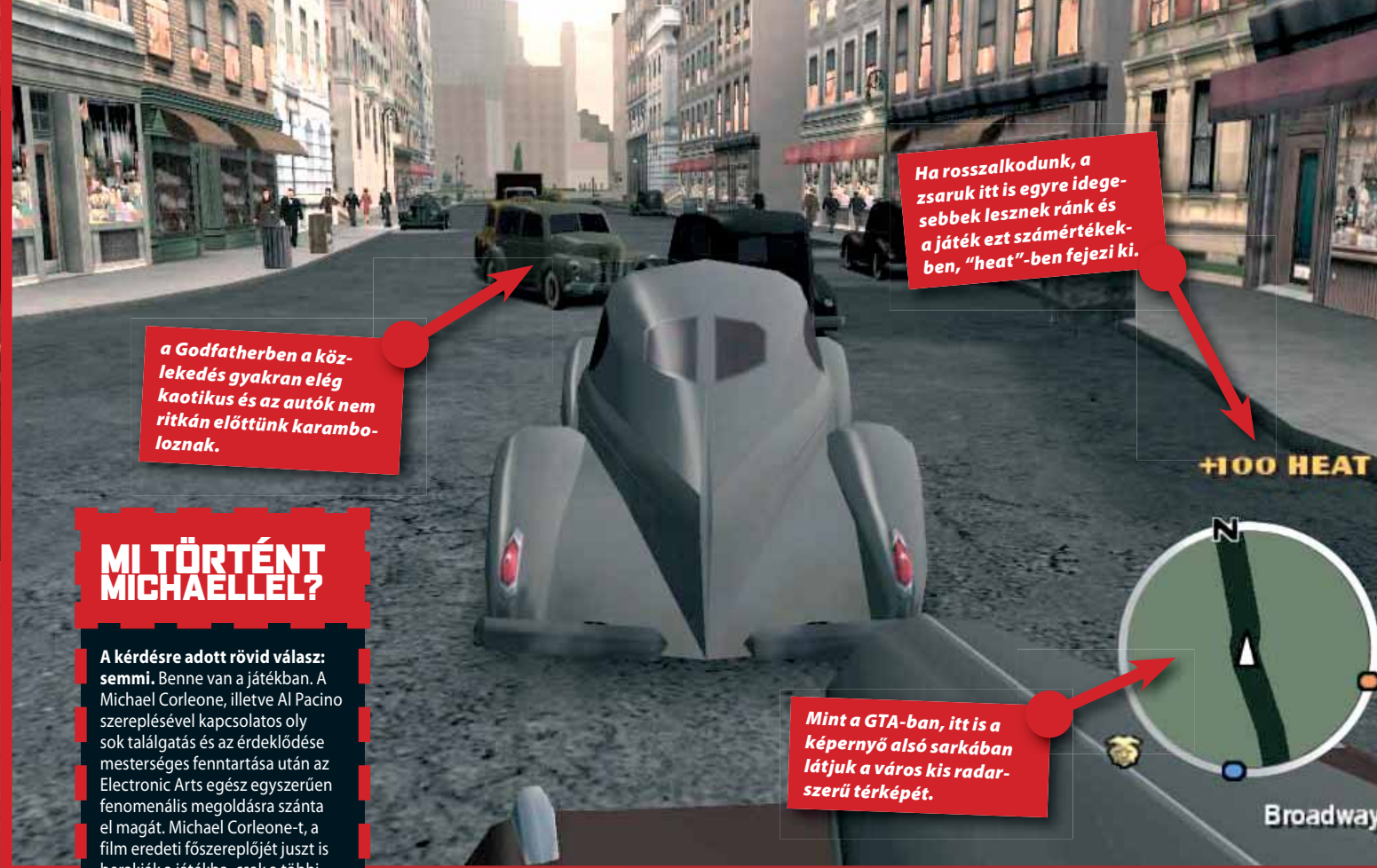
idején megérkeztek az első képek a Godfatherhez, mindenki a száját tátotta, hogy hű, meg há, a végleges verzióról azonban lehullott a Photoshop-lepel, a végeredmény pedig eléggé elkésztető. Nem is a karakterekkel van bajom, mert az emberi modelleket igazán profin kidolgozták, hanem minden mással: a szegényes környezettel, a falak sivár, szürke, alacsony felbontású textúráival, az elképesztően kevés és gyengén kidolgozott 3D-s effektel. Azt hittem, hanyatt dőlök a székben, amikor például megláttam, hogy az autók alatti árnyék egy vízszintes szürke lap, emellett pedig még sorolhatnám a *Tomb Raider 1*-et idéző technikai megoldásokat. De nincs mit dicsérni az autók modelljein sem: eleve kevés fajtaival találkozunk és azok is roppant igénytelenül néznek ki, igen kevés poligonnal dicsekedhetnek. Könnyörgöm, kedves fejlesztők, 2006-ban járunk, ilyen grafikai elemekkel előállni, ráadásul a világ jelen pillanatban legerősebb és legtermékenyebb játékkiadójának neve alatt vérciki. Még a 2002-ben megjelent

## SKILLRENDSZER

Ahogy haladunk előre a játékban, fokozatosan kapunk újabb és újabb tapasztalati pontokat, amelyeket a testi felépítésünkön, a tűzfegyverek használatában, a közelharcok során, illetve rábeszélési képességünk terén kamatoztathatunk. Igazából túl sok jelentőségét nem vettem észre, amikor „fejlődtem”...







**a Godfatherben a közlekedés gyakran elég kaotikus és az autók nem ritkán előttünk karamboloznak.**

**Ha rosszkodunk, a zsaruk itt is egyre idegebbek lesznek ránk és a játék ezt számítérekben, "heat"-ben fejezi ki.**

**Mint a GTA-ban, itt is a képernyő alsó sarkában látjuk a város kis radar-szerű térképét.**

**+100 HEAT**

**Broadway**

## MI TÖRTÉNT MICHAELLEL?

**A kérdésre adott rövid válasz: semmi.** Benne van a játékban. A Michael Corleone, illetve Al Pacino szereplésével kapcsolatos oly sok találgatás és az érdeklődése mesterséges fenntartása után az Electronic Arts egész egyszerűen fenomenális megoldásra szánta el magát. Michael Corleone-t, a film eredeti főszereplőjét juszti is berakják a játékba, csak a többi szereplővel ellentétben nem a film eredeti főszereplőjéről (jelen esetben Al Pacinoról) mintázták és nem is ő adja hangját hozzá, hanem sikerült valamilyen teljesen semmitmondó olasz bájgúnárt alkotni az eredeti helyett. Ezt már igazából kommentálni sem szeretném...



(PS2-es átirat) *Grand Theft Auto 3* grafikája is odaver ennek (persze az emberi modelleket leszámítva.)

### LITTLE THEFT AUTO

A grafikán túl sajnos a játék mechanizmusa is hagy bőven kívánnivalót maga után. Pedig papíron remek ötleteket sorakoztattak fel a készítők arra vonatkozólag, hogy miként futhatunk be sikeres gengszterkarriert. Ezeket most mind elsorolni nagyon hosszú lenne és egy korábbi előzetesemben már megtettem. A játék lényege tulajdonképpen a „tisztelet”, minél többen tisztelnek minket, annál magasabb rangot szerzünk a Corleone családban, annál több pénzünk lesz, stb. Vagyonkát például úgy tudunk szerezni magunknak, ha bemegyünk különféle bárókba, szórakozóhelyekre, üzletkebe, kicsit

megpofozgatjuk a boltosokat, aztán már tejelnek is. Elvileg a tapasztalati pontok szerzésével javíthatunk rábeszélőképességünkön is, ám öszintén szólva ennek nem sok értelmét láttam, amikor egy-két pofonofonnal már enélkül is hallgatnak ránk...

Az igazi bajom a pénzszerzéssel inkább az, hogy az égvilágon semmi, de semmi értelmét sem láttam nagyon felhalmozni. Oly kevés dologra kell költenünk, és olyan hamar szerzünk tetemes vagyont, hogy egy idő után teljesen felesleges azzal tölteni az időt, hogy boltosokat zsaroljunk, enélkül is tudunk épp elég zsetont összeszedni. A *Godfather* sajnos a pénzszerzésen túl is egy borzasztóan lecsapasztított *GTA* klón. Nincsenek benne rendőrös, mentős, tűzoltós, pizzás vagy egyéb küldetések, az elég szegényes választékú autókön kívül nincs benne motor, hajó, repülő, vagy legalább érdekesebb járgányok,

illetve semmilyen egyéb olyan jópofa lehetőség, amelyekben egyszerűen tobzódhattunk a *San Andreas*ban, de már a *GTA 3*-ra is jellemzők voltak.

### ÜZENET A FEJLESZTŐKNEK: VIGYÁZZATOK A LOVAITOKRA...

Amennyire vártam tehát a *Godfather*re, akkora csalódás volt. Hiába sikerült ügyesen visszaadni a filmek hangulatát, hiába hátborzongató Marlon Brando hangját hallani a játékban, ha technikai téren egyszerűen nem igazán állja meg a helyét. Egy látszólag összetett, ám valójában eléggé lineáris módon végigvihető, nehézkesen irányítható, csúnyácska játék, amelyet igazából a filmhez való kötődése mellett az ment meg, hogy mindig kíváncsi vagy rá, hogyan folytatódik a történet. Vannak benne jó ötletek, helyenként tényleg izgalmas és érdekes, de aztán megint elveszi az ember

kedvét, amikor autóba kell szállnia, hogy szánkózzon egy kicsit. Nagy kár érte: ennyi pénzből sokkal többet ki lehetett volna hozni, csak a Rockstarra kellett volna bízni a fejlesztést...

### Bad Sector

### HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
P4 1,6 GHZ	A64 3000+
512 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	RADEON X800

Bár nem szagattott a játék (ilyen grafikával szegényen is lett volna...), néha tapasztaltam furcsa belassulásokat, ami szerintem a rossz optimalizálásnak róható fel.

### A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

▲ A filmek hangulatát sikerült áthozni	<b>GRAFIKA</b>	<b>6</b>
▲ A sztori egy ideig egész jól kidolgozott	<b>HANGOK</b>	<b>8</b>
▼ Borzalmasan tré vezetői modell	<b>IRÁNYÍTÁS</b>	<b>4</b>
▼ Gyengus TPS rész	<b>HANGULAT</b>	<b>7</b>
	<b>KIHÍVÁS</b>	<b>8</b>
	<b>SZAVATOSSÁG</b>	<b>7</b>

### BAD SECTOR VÉGSZAVA:

A *Godfather* kétségbeesetten próbálta egyszerre visszaadni a filmek hangulatát és egy tisztes GTA-klónt is letenni az asztalra, de sajnos az utóbbi igencsak felemásra sikerült...

**76%**

### ÉS A TÖBBI:

Mafia	95%
GTA: Vice City	94%
GTA: San Andreas	93%





EXTRA TIPPEK A 104. OLDALON

EMPEROR'S TOMB, STAR TREK: DEEP SPACE NINE - THE FALLEN

1919



# MARC ECKO'S GETTING UP CONTENTS UNDER

**A graffiti az utóbbi évtizedek egyik legérdekesebb nagyvárosi jelensége.** Ha belegondolunk, gyökerei egészen az ősember barlangrajzaihoz vezetnek, mai popkulturális hatásai pedig olyannyira összetettek, hogy könyvet lehet megtölteni elemzésével. A kérdés csupán az, kellőképp izgalmas-e a téma ahhoz, hogy játékot készítsenek belőle?

**L**egalábbis ez volt az a kérdés, ami sokunkban felmerült, amikor megtudtuk, hogy Marc Ecko, leginkább divattervezőként tengődő derék fiatalember az Atarival és a The Collective-vel karöltve egy „graffitis” játék készítésébe fogott. Persze a graffiti ilyen-

olyan formában már számtalan játékban megjelent, de hogy a *Getting Up* teljes egészében erre épüljön, az kicsit meredekek ötletnek tűnt. Az eredmény azonban messze túlszárnyalta várakozásainkat: a *Getting Up* nem csupán izgalmas és akciódús, hanem az utóbbi idők egyik legeredetibb játéka.

### A HÍRNÉVÉRT MINDENT?

A cím több értelemben is találó: a „getting up” nem csupán arra utal, hogy vadabbnál-vadabb helyekre próbálunk feljutni, hanem minden

graffiti művész alapvető motívációjára: hogy nevével felkerül-

jön a falakra és ismertté váljon. Hősünk, Trane legalábbis csak erre vágyik. Egy retro-futurisztikus „szép új világban”, New Radius nagyvárosában elégedél, melynek polgármestere épp azon dolgozik, hogy „úgy igazából” rendet tegyen. Ez önmagában még üdvözlendő, ám az általa elképzelt rend szöges ellentétben áll a Trane által vallott szabadság eszményével. A graffitiseket persze New Radiusban is üldözik, aki pedig szembekerül a rendszerrel, óhatatlanul is forradalmárrá válik.

### NOT A TOY!

Ez a sors vár Trane-re is, bár eleinte az a legnagyobb gondja, hogy logóival alapo-

san megbombázza a házak falait. Nem az a nyuszi fajta, vonzza a bajt: először a rivális bandával kerül összetűzésbe, a Vandals of New Radius (VaNR) tahóival (őket kell utálni, főleg vezetőjüket, Gabe-et) később azonban már olyan hírnevet és olyan

ellenségeket szerez magának, amiről (ré)m)álmodni sem mert volna... de még véletlenül sem akarom lelőni a sztorit, mert van olyan

**» A MINDENKIBEN OTT BÚJKÁLÓ LÁZADÓ (VAGY PERSZE BIRODALMI) HAMAR MEGKEDVELI TRANE-T «**

jó, hogy kár lenne érte. Ez volt a *Getting Up* első váratlan húzása: dramaturgiai szempontból zseniálisan bonyolódna a cselekmény szálai és a mindenki ott bujkáló lázadó (vagy persze birodalmi) hamar megkedvelti Trane-t, nem hogy minket hidegen a



Még hogy az ajtók záródnak...







**ÉLŐ LEGENDÁK**



A játékban látható graffitiket több, mint ötven művész munkáiból válogatták, közülük néhány legendás arccal össze is futhatunk: Cope2, Futura, Obey, Seen, Smith és T-kid mind-mind ellátja Traner valami hasznos tanáccsal. Kellemes meglepetés, hogy nem csak valami agyatlan, műmájér „yo brotta” pacsizásra lettek berángatva, hanem mindegyik mond valami olyan apróságot a graffitiről, mely azoknak is érdekes lehet, akik nem annyira járatosak ebben a világban.



A kolléga épp a „szájjal graffitizés” művészetét gyakorolja



Trane túl szorosan értelmezte a „felszállni a vonatra” kifejezést

**NAHÁT, IGY IS TUDOK RÚGNI!**

Az új mozdulatok jól jönnek, mert folyamatosan erősödnek az ellenfelek is. A nehézséget sikerült ravaszul adagolni, később már érezhetően izzasztóbb egy-egy összecsapás, ám az időközben szerzett trükkök miatt nem válik túl macerássá.

sokkal hitelesebb, kicsit talán az utcai harcra emlékeztet. (Talán mert utcai harc?) A játék ráadásul jóindulatúan feltételezi rólunk, hogy nem csupán csapkodjuk a gombokat, hanem memorizáljuk és használjuk is a különféle trükköket-kombókat: előbb-utóbb kitesztáljuk, milyen taktika a

nyerő a rendőrök vagy épp a CCK ellen... ha már belejöttünk, egyszerre többet is könnyedén lerendezünk. Igaz, ebben az is

közrejátszik, hogy az MI folyamatosan csal a kedvünkért. Ha több ellenféllel verekszünk, egyszerre

általában csak egy-kettő támad minket aktívan, a többi diszkrétén toporogva várja, hogy sorra kerüljön. Van néhány „power move” is: egy kombó végén nyomva

szont ódzkodik a harctól, annak talán némi vigaszt nyújt, hogy számtalan alkalommal megúszhatjuk a nagyobb bunyókat, ha inkább a lopakodást választjuk. Hátralól támadva behozhatatlan az előnyünk, de nem is kell mindig összeverekedni mindenkiel – persze ha valaki ezt akarja, csak csinálja.

**NEMZETI HIP-HOP**

Nézzenek oda, épp a grafikáról nem esett szó eddig: nos, ez gyorsan lerendezhető. A *Getting Up* grafikája ugyan átlagosnak

mondható, a helyszínek kidolgozottsága és hangulata azonban

**AKI SZEMBEKERÜL A RENDSZERREL, ÓHATATLANUL IS FORRADALMÁRRA VÁLIK**

feledtetni a hiányzó csillogást. Amit azonban mindenképpen meg kell említeni, az a félelmetesen jó zene. Nem az az „egyenhiphop” amire számíthatunk: bár atmoszférájában mindvégig koherens

**„GETTING UP” - HÁROM EGYSZERŰ LÉPÉSBEN**

A *Getting Up*ban többféle módon dekorálhatjuk a várost: festékhengerrel, festékszóróval, stencillel, filccel, vagy akár egyszerű matricákkal... A graffitik felfestése afféle mini-játék.



**1**

Az első lépés a megfelelő hely kiválasztása: kicsit talán fura, hogy nem tudunk bárhová festeni, de intuíciónk [F] használatával megláthatjuk az ideális pontokat. Az már más kérdés, hogy hogyan tudjuk felverekedni magunkat ezekre a helyekre: gyakran minden akrobatikus képességünket be kell vetnünk: oszlopokon, falakon mászunk, függeszkedünk, háztetőkről háztetőkre ugrálunk... Néha festés közben is vigyázni kell, nehogy lepotyanjunk.



**2**

Ha megtaláltuk az ideális pontot, megjelennek leendő alkotásunk körvonalai és rákészülhetünk a festésre. Ilyenkor még van némi beleszólásunk a dolgokba, kiválaszthatjuk a méretet és nem ketyeg az óra sem, ha azonban nekilátunk, már nincs megállás. A lényeg, hogy szépen, egyenletesen végigjárjuk a kép teljes felületét, mindenhova szórjunk kellő mennyiségű festéket, de sehol se álljunk le túl sokáig: ha valahol egy piros pötty kezd növekedni, azonnal haladjunk tovább, mert ha nem vigyázunk, ezeken a pontokon átfolyások (drip) alakulhatnak ki, melyek csökkentik végső pontszámunkat.



**3**

Menet közben érdemes szemmel tartani a jobb felső sarokban látható festékesdoboz ikonját: a mellette látható piros csík jelzi a nyomást, amikor elfogy, fel kell engednünk a festés gombját, megvárva, amíg Trane fel nem rázza. Ezzel értékes másodperceket veszíthetünk, úgyhogy érdemes jól időzíteni. A kép elkészültével annak függvényében kapjuk meg értékelésünket, hogy időben elkészültünk-e alkotásunkkal és megúsztuk-e az átfolyásokat. Bónusz pontot kaphatunk, ha kellően látványos, nehezen megközelíthető helyet (heaven spot) találtunk a műnek, illetve ha a hagyományosnál nagyobb méretben festettük fel.



A mozdulatok nagy része ráadásul egészen eredeti, nem annyira kiművelt, dzsekisenes akrobatika, mint ahogy az akció-filmekből megszoktuk, hanem

tartva a támadás gombját Trane bevisz egy keményebb (és látványosabb) ütést-rúgást, a kép kicsit belassít, mi pedig vidáman szemlélhetjük, ahogy egy jó nagy adag eltűnik az ellenfél HP-jából. Aki vi-

és hű a játék hangulatához, változatos és igényes, ezt az is kénytelen elismerni, aki amúgy nem rajong ezért az irányzatért. Ritkaság, hogy ennyire átgondolt legyen egy soundtrack és ilyen pazarul illeszked-



jen a játékmenetbe. A zene dinamikusan követi a történéseket, más hangulatú melódiák szólnak a mászkálás és az akciórészek alatt, bizonyos dallamok pedig jellegzetes helyszínekhez kötődnek... azt hiszem, így kell soundtracket csinálni.

fokig ilyenkor is irányíthatjuk a kamerát, de épp csak annyira, hogy bosszúsán jöjjünk rá, hogy nem is tudjuk irányítani. Remeg, visszafordul, alig mozdul el... nagyon idegesítő. És mivel hősünk mozgása mindig a kamerához képest

romi bosszantó tud ám lenni, úgyhogy az ember később óhatatlanul elkezd

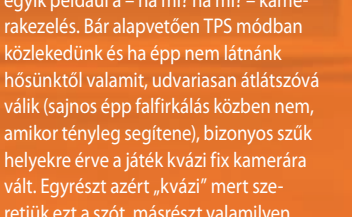
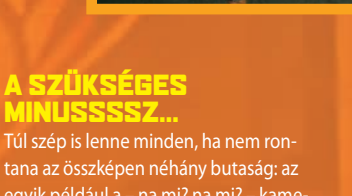
Készen van a nagy mű, igen, a gép fog az alkotó pihen.

## FUSS, ALKOSS, VEREKEDJ

Aki azt hitte, hogy a *Getting Up* csupán egy hip-hop szószal leöntött középszerű akciójáték lesz, nagyot tévedett. Meglepően eredeti és nehezen sorolható be bármelyik jól ismert műfaj keretébe. Ennek titka talán három fő eleme, mely érdekes elegyet alkot.

### ÜGVESSÉGI RÉSZEK

Talán túlzás lenne a *Prince of Persia* sorozathoz hasonlítani, mivel az akrobatikus részek nem túl összetettek, a mozdulatok mégis elég változatosak ahhoz, hogy ne jöjjünk rá az első pillanatban, hogy juthatunk fel egy-egy rafináltabb helyre. Amikor bepróbálkozunk az intuícióval, szinte mindig mutat valami olyan célt, ahová sejtésünk sincs, miképp fogjuk felverekedni magunkat. Ezért is dícséret jár: bár néha alaposan körbe kellett járni a helyszínt, annyira sosem sikerült eltévedni, hogy frusztrálóvá váljon a kutakodás. Némi kúszás-mászás, függeszekedés, háztetőről-háztetőre ugrálás – és már ott is vagyunk.



### A SZÜKSÉGES MINUSSSZ...

Túl szép is lenne minden, ha nem rontana az összképen néhány butaság: az egyik például a – na mi? na mi? – kame-rakezelés. Bár alapvetően TPS módban közlekedünk és ha épp nem látunk hősünkötől valamit, udvariasan átlátszóvá válik (sajnos épp falfirkálás közben nem, amikor tényleg segítene), bizonyos szűk helyekre érve a játék kvázi fix kamerára vált. Egyrészt azért „kvázi” mert szeretjük ezt a szót, másrészt valamilyen

relatív, amikor a megáll vagy épp perdül egyet, Trane hirtelen nem is arra indul, amerre mi szeretnénk – márpedig az efféle polgári engedelmességet nehezen toleráljuk mink. Mint annyi konzolport esetében, a *Getting Up* is kontrollerelel játszható leghatékonyabban. Szerencsére a billentyűzet-egér kombináció teljesen működőképes, egyszerűen könnyebb a gamepad. Az azonban tény, hogy néha (főleg akkor, amikor kezdünk belehevülni a csapkodásba) a billentyűzet kicsit lemarad, nem reagál elég gyorsan. Ez ba-

verni a gombokat, nehogy emiatt maradjon ki egy ütés. Ha pedig már agyatlanul csépeljük szerencsétlen billentyűzetet, nyilván nem olyan élvezetes (és hatékony) a harc... Ördögi kör ez, ördögi. Van még más hülyeség is, a sok apró grafikai vagy játékmenetbeli bug. Az előbbi először mérhetetlen jóindulatom-ban megpróbáltam a driverre fogni (festegetés közben eltűnik a minta vagy vibrálni kezd) de driverfrissítés után is megmaradt, sőt, másoktól is

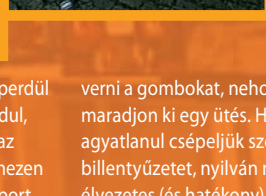
### GRAFFITI

Nem minden graffitit előre definiált: főleg akkor, amikor valaki más munkáját igyekszünk ledőzerolni, Trane valami szennyaságot eszel ki. Amikor például egy nagydarab fehér csávó, White Mike tagját dolgozzuk át, Trane a megkapóan lényeglátó „Fat Ass” logót festi rá... A festegetés persze nem biztos, hogy mindenkinek bejön majd, mi a magunk széről élveztük, és mire már kezdtek volna kicsit elunni, addigra elérhetővé vált a gyorsított mód: ilyenkor ugyan szélsébeesen szórjuk a festéket, de a „dripeknek” is nagyobb az esélye – annyira azért nem nehéz, könnyen bele lehet tanulni.



### VEREKEDÉS

A verekedős részek az első néhány összecsapásnál kicsit esetlennek tűnnek, később derül csak ki, milyen összetett a rendszer és milyen jól lehet benne taktikázni. Az alap ütések-núgásokon kívül előcsalható néhány extra mozdulat is: satuba foghatjuk ellenfelünket, úgy gyeppálhatjuk, blokkolhatunk vagy kioldalazhatunk egy-egy támadást, hogy rögtön visszatámadjunk. Ha sikerül hátulról közelíteni, lesből nagyot somhatunk mit sem sejtő áldozatunk fejére – ehhez alaptól a festékszórót használjuk, de ha felkapunk valami arra alkalmas tárgyat (lécek, vödörök, baseball labdák) azzal tovább növelhetjük a sebzést. Tárgyakat hajigálhatunk ellenfelünkhez, vagy akár őt magát is megragadhatjuk és hozzávághatjuk valamihez... a lehetőségek adottak, lehet kísérletezni.



hallottam, hogy szembesültek a jelenséggel... A játékmenetbeli bugok még bosszantóbbak: néha harc közben a felénél befagy az ellenfél HP-ja, mi pedig kénytelenek vagyunk újrajkezdni a pályarészt, mert egyszerűen nem akar elfogni... Dühítőek még a pályák közti hosszú töltési idők is, érthetetlen, hogy miért tart ennyi ideig. Mindezzel együtt a *Getting Up* olyan akciójáték, ami nem csupán azok számára lehet izgalmas, akiket kicsit is érdekel a graffitis szubkultúra – ha valakit ráadásul vonz ez a világ, annak egészen biztosan hatalmas élmény lesz. Sztorija, hangulata magával ragadó, játékmenete pedig kellőképp változatos. Kevés az ilyen eredeti játék, kár lenne kihagyni.

mazur

### HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
P3 AMD ATHLON 700	P4 3000
128 MB RAM	1 GB RAM
32 MB VGA	ATI X800XL 256MB

Gondok csak a bugokkal voltak, néha nem volt mit tenni, újra kellett kezdeni egy adott pályarészt. A grafikai hibákon segíthet a driverfrissítés, de sajnos nem mindent old meg.

### A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ izgalmas sztori	GRAFIKA	8
↑ ötletes graffitielemek	HANGOK	10
↑ jól kidolgozott akciórészek	IRÁNYÍTÁS	7
↓ bugok	HANGULAT	9
↓ hosszú töltések	KIHÍVÁS	8
	SZAVATOSSÁG	8

### MAZUR VÉGSZAVA:



Hatalmas meglepetés: a *Getting Up* az utóbbi hónapok egyik legérdekesebb, legeredetibb játéka. Minden apró hibája ellenére remek darab.

**84%**

### ÉS A TÖBBI:

GTA: San Andreas	95 %
GTA: Vice City	94 %
Tony Hawk: American Wasteland	81 %





EXTRA TIPPEK A 101. OLDALON

# TONY HAWK AMERICAN WASTELAND

Olyan hosszú sorozatoknál, mint a Tony Hawk széria, az egyszeri újságíró nehezen ússza meg a már százszor leírt közhelyeket. De ez még a kisebbik baj: sajnos a Neversoft is hasonló gondokkal küszködik.

**N**ekik ráadásul egy pöppet nehezebb dolguk is van: életben tartani az egykor oly kiváló sorozatot, melynek fénye az utóbbi néhány résszel már érezhetően megkopott. A két *Underground* rész után (melyből csak a második jutott el PC-re) szerencsére váltottak, és a *Tony Hawk: American Wasteland* lehetett volna a sorozat számára a nagy visszatérés. Az ilyen

hosszan nyújtózó szériáknál (a legelső, PlayStation 1-es epizódtól számítva hét rész!) ez hatalmas lehetőség volt, és nagyon kár, hogy elsősorban technikai gondok miatt mégis elhasal az egész.

## KIHÍVÁS NÉLKÜL

Mielőtt azonban képzeletbeli mécseseket gyújtának egy koszorúkkal és fekete sza-

lagokkal díszített félcső tövében, gyorsan tisztázzuk, ennyire azért nem siralmas a helyzet. Az „eggyazisten: TONIHÓKI!” szintjén fanatikus rajongók például biztosan elnézik majd az összes technikai malört – bár a veteránok is kicsit becsapottnak érezhetik magukat. A *THAW* sztori módja ugyanis

bosszantóan könnyű, a classic mód pedig... nos, olyan mint eddig. Ez persze nem olyan nagy baj, de azért furcsa, hogy még a legnehezebb fokozaton is minden

challenge közben kiírják a megfelelő gombokat a mozdulatokhoz (más kérdés, hogy a gombok nevei eleinte annyira átláthatatlanok, hogy nem sokat segít)

és mindig bekészítenek minket a cél elé. Rendben, néha kapunk olyan furmányos feladatot, hogy szúrjuk le sorban a bemondott kombókat

és a játék nehezítésképp *nem* írja ki a gombokat... de erre még a pallérozottabb elméjű játékos is csak annyit tud mondani, hogy „mfhaha”. A *THAW* két

legfontosabb ötlete-újítása azonban simán elvinné a hátán az egész játékot: az egyik, hogy a deszka mellett immár BMX-en is megpróbálhatjuk elérni, hogy orrunkkal töröljük fel az aszfaltot avagy összes csontunkat rípiyára törjük (extrém sport, értem?), a másik pedig hogy a *GTA* játékok mintájára különálló pályák és töltegetés nélkül, szabadon közlekedhetünk egy hatalmas városban. Apró probléma csupán, hogy ennek érdekében gyakran kiábrándító „kamufolyásokon” kell átgurulni, ami teljesen átlátszó megoldás arra, hogy a játék könnyebben tölthesse a következő pályarészt, de hát ez van.

## ÖRDÖGI TECHNIKÁK VS. A TECHNIKA ÖRDÖGE

Mielőtt továbbmennénk, tisztázzuk, mi is a gond – aztán még mindig el lehet

» A LEGJOBB KÜLDÉTESEK AZ ELŐZŐ RÉSZ SZELLEMISSÉGÉT IDÉZIK, VICCESEK, BRUTÁLISAK ÉS KELLŐKÉPP ÍZLESTELNEK. PAZAR! «





...és sz\*r voltál a Pearl Harborban!

dönteni, hogy érdekel-e ez minket (fanok vagyunk) vagy nem érdekel (nem vagyunk fanok). A PC-s verzió minőségével van baj, ami azért is fura, mert az Aspyr-tól nem ezt szoktuk meg, márpedig ők végezték az eddigi részek portolását is. Konzolon nem nagy probléma, hogy a grafika semmit sem javult az előző rész (*Tony Hawk's Underground 2*) óta, de nekünk szemet szúr. Főleg akkor, ha az ember nem tud szabadulni a gyöttrő sejtéstől, hogy a *THAW* még rosszabbul is fest, mint elődje. És ez még semmi. Bár a játék gépigénye hivatalosan nem magasabb, mint a *THUG 2* esetében, körülbelül ugyanazon grafikai részletesség mellett néha bosszantóan beszaggatott a kép – pedig azóta oka gyaníthatóan abban rejlik, hogy nagy, nyitott tereket a játék nehezkese kezel. Ahhoz, hogy folyamatosan „streamelhesse” a pályarészeket, vissza kellett venni a részletességből, de még ez sem volt elég. Az egészben az a legviccesebb, hogy mindez a felbontástól függetlenül történik: 800x600-ban, minden beállítást közepesre butítva ugyanúgy érezhető, mint 1280x1024-ben, mindent maxra húzva.

## BALTÁVAL FARAGOTT KIRÁLYFI

Nagyon szomorú, de ez a játékmenetre is kihat: ha például felugrik egy szöveg, vagy épp magasan vagyunk és a gép kicsit leáll számolni a háttérben látható rengeteg érdekességet, szinte biztos beszaggat a játék. Persze épp olyankor, amikor épp egy sokcsillió pontos kombó közepén vagyunk, melyet akár egyetlen másodperces kihagyás is haza tud vágni... A nagyobb felbontás általában nagyobb textúrákat is jelent, de csodára senki se számíton. Ráadásul nagy részük hibás, rosszul illeszkedik, vibrál, a graffitik fele lelóg a falakról, ésatöbbi... A kezelőfelület is rettenetes (főleg billentyűzettel navigálni benne, de ronda is) az átvezetők alatt pedig elcsúszik a szöveg, halmazati büntetésül pedig ilyenkor közelről is kénytelenek vagyunk jól megnézni a szereplőket. Márpedig a modellek kidolgozottsága egyszerűen szárnalmas, még a főbb karakterek is úgy néznek ki, mintha most túrták volna ki magukat a föld alól. Komolyan. Aki persze mindezek

## BEMUTATÓ TONY HAWK: AMERICAN WASTELAND

### KI A NETRE!

Az online játék vicces: a *GameSpy* rendszerét ismerve sóhajtván láttam neki, lélekben felkészülve hogy már megint regisztrálnom kell (körülbelül tizedszer, mert minden alkalommal elfelejttem a jelszavamot). Legnagyobb megdöbbenésemre másodpercek alatt bent találtam magam egy szerveren, és kezdődött is a meccs. Aki akar, a pályákon szabadon gurulhat, miközben cseveg a többiekkel – ami magunk közt szólva egy rémálom: ki kell menni a menübe, kiválasztani a „chat” opciót, bepötyögni a szellemességet, vissza, megint vissza – de különféle mini-játékokat is lehet indítani. Ezek persze ismerősek lesznek: a szakosos „ki nyom nagyobb kombót” mellett jópofa a területfoglalás (aki egy nagyobb kombót csinál valamelyik pályarészen, az az övé lesz – a többiek persze egy még nagyobb kombóval „ellophatják” tőle) a lövöldözés (kickflipre tűzlabdákat szórunk előre vagy hátra, a lényeg hogy telibe kapjuk valamelyik kedves ellenfelet) és persze a deszkával verekedés is.



után szíve szerint széttörne egy gördeszkát a hátamon, azt megérem, hiszen „nem a grafika a lényeg” – ám sajnos ezek a fogyatékoságok nagyon nyomták a kis szívemet. De most már továbbléphetünk.

### GYERÜNK A TUTIBA BE!

A sztori mód elején választhatunk néhány nagyon nem szimpatikus srác közül, majd felszállhatunk egy képregénybuszra, (khmm... ne tessék aggódni, ez a képzavar nem azt jelenti, hogy mazur kollegánk idegetzte feladta a szolgálatot... – *Bad Sector*) hogy menekülve a meg nem értettség és a kamaszkor buktatói elől

eljussunk végre Los Angelesbe, ahol boldogan gördeszkázhatunk, míg meg nem halunk. Egy nagyon kínos bevezető után megérkezünk, és azonnal meg is vernek minket a helyi vagány csávók. Szerencsére épp arra jár egy Mindy nevű punk csajszi, a Jó Nő (legalábbis a dramaturgia szerint, a *THAW* grafikája miatt nem kell ezzel egyetérteni) (nem a poligonszám teszi a jó nőt, hát még mindig nem érted, mazur??? (de nem is a mesterséges intelligencia...)) – *Bad Sector*) és miután kedvesen vidéki suttyónak titulál minket, majd elzavar levágnak a hajunkat (ami a San Andreasban látott módon akár azt is jelentheti, hogy félcentis sérőnk alatt másodpercek alatt bozótos afróvá növeszthetjük) és beszerezni néhány menőbb göncöt. Aki izgul az ilyesmire, az számtalan boltot talál majd Los Angelesben, vehet ilyen-olyan kiegészítőket, csinosíthatja magát. A sztori pedig megállíthatatlanul hömpölyög, nem kell feltétlenül szeretni



Rossz vége lesz ennek, érzem...

DOUBLE PEG GRIND + RAIL2RAIL + DOUBLE PEG GRIND + TABLETOP + TOOTHPICK GRIND + TABLETOP



A menő srác és a dögös maca – ezt persze XXI. századi engine híján bele kell képzelni



(aki bele tud érezni a vidéki gördeszkás gyerek nagyvárosi viszontagságaiba, annak csak tessék) de elmegy. A párbeszéd cikisek néha, a konfliktusok kicsit mondva csináltak, de mindez türethatáron belül van. A nagyobb baj az, hogy ha sztori módban haladunk, a játék elején még egy nyamvadt kickflipet sem tudunk villantani, amíg nem teljesítjük az erre vonatkozó küldetést (ez esetben: át kell ugratni a limóból kiszálló Ben „Whofleck” Affleck fölött). Ez az újaknak annyiban nem zavaró, hogy egyenként tanulják meg a régi-új trükköket, a veteránok pedig csont nélkül darálhatják le az összes küldetést, viszont ha két küldetés között nekilendülnénk a csábító félcsöveknek és a számtalan remek, milliós kombóra hívó treptárgynak, csak a már meglévő arzenálból szemezgethetünk. Az új trükköket folyamatosan kapjuk, egészen a játék végéig, és mivel minden alkalommal szinte teljesen ugyanaz a feladat (egy perc alatt csináld meg háromszor) hamar az lesz az érzésünk, hogy az egész egy hatalmas tutorial. Nagy kár.

## ROMBOLÁS - VISSZAFOGOTTABBAN

Statisztikáinkat a naponta változó „sponsor challenge”-ekkel javíthatjuk: csak oda kell gurulni egy deszkás bolt kirakata elé és elvállalni a kitűzött feladatokat. Ezek közt aztán minden marhaság előfordul majd, de az egésznek ugyanaz a lényege, mint az előző részekben (statisztikáink fejlesztése) csak egy kicsit el lett nyújtva és most jobban integrálódik a környezetbe. Nehezítés, hogy a feladatokat mindig éjfélig kell teljesítenünk. Persze ezúttal is akad egy rakás küldetés, amin egyszerűen nem lehet nem nevetni. A legjobbak az előző, pusztító rész szellemiségét idézik, viccesek, brutálisak és kellőképp izléstelenek. Pazar! Még ezzel együtt is sokkal kevesebb a sorozat hangulatához nem illő küldetés (például nem kell vadidegeneket paradicsommal dobálni... mekkora hülyeség volt) ami nagy piros pontot ér – legalábbis az én szememben. Kicsit azért hiányzik az igazi „deszkával a világ ellen” érzés, mint amikor a korábbi epizódokban – gondolok például a *THPS 3* földrengésére – teljesen átfórmálhattunk egy-egy pályarészt, bár vannak hasonlóak. Hiánya a sztori módban persze nem olyan feltűnő, hiszen ahogy sorban nyílnak az új pályarészek,

# KÉT KERÉKKEL KEVESEBB: BMX

**A THAW leglátványosabb ötlete nem a hatalmas, szabadon bejárható város, hanem a bringázás lehetősége.**

Összetettségre még véletlenül sem lehet panasz, úgyhogy senki ne számíton egy végtelenig leegyszerűsített rendszerre – sőt, hamar rájövünk, hogy meglepően nehéz BMX-szel eljutni az első sikerélményekhez (látványos kombókhöz). Sebj, legalább az öreg Tony Hawk-veteránok is molyolhatnak valamin, mert rendszerét mindenkinek szokni kell, még azoknak is, akik korábban próbáltak Matt Hoffman vagy Dave Mirra-féle BMX játékot. Bár BMX-es challenge-ből jóval kevesebb akad, mint deszkásból, aggodalomra semmi ok, bőven lesz alkalmunk kiélni magunkat.



folyamatosan bővül a játéktér, classic módban azonban kicsit „steril” a környezet.

## SZÉP TRADÍCIÓK

A *THUG*-ban megjelent gyaloglós részeket sikerült továbbfejleszteni, jóval több is található belőlük – kicsit talán túlságosan is sok, főleg ha a dombos részeket vesszük figyelembe, ahová nem tudunk felgurulni és muszáj gyalogolni. (Persze ott a bringa is, de azt nem ránthajtuk elő bármikor a zsebünkéből.) Mivel nagyobb a játéktér, összetettebbek a helyszínek, gyakran fogunk leszállni a deszkárol, csak hogy a lépcsőn bénázás helyett könnyedén begyalogolhassunk egy épületbe. Ha arra kerül sor, akár bunyózhathatunk is, és deszkával verhetjük laposra, akivel nem

egyeznek a világ dolgairól vallott alapvető nézeteink. (Vagy csak nem tetszik a képe.) Nagyobb szerepet kaptak a gyalogos ügyességi részek is, ami a graffitizéssel együtt jópofa helyzeteket produkál: például egy magas párkányról függeszkedve fújhatunk fel egy ábrát a falra. (Arra nyilván emlékeztek a korábbi részekből, hogy a graffitizés kombókba is illeszthető – máshogy nem is lenne sok értelme.) Ha már ebben a számban foglalkoztunk a *Marc Ecko's Getting Up*-pal is, annyit érdemes megemlíteni, hogy ugyanott összehasonlíthatatlanul gazdagabb a graffitizés lehetőségei (és nem fordulhat elő az, mint a *THAW*-ban, hogy a graffiti fele lelóg a falról és a levegőben lebeg) de itt legalább saját logó is összerakhatunk

nagyobb meglepetést tartogat, úgyhogy akit nem rettentenek el a fentebb már kivesézett technikai gondok, összességében jól fog szórakozni. A grafika fogyatékoságait részben ellensúlyozza a hagyományosan remek soundtrack, mely ezúttal is a retró vonalat erősíti: egy rész klasszikus rap és rock, de túlnyomórészt most is punk: már a Dead Kennedys, Green Day, The Doors, Mötley Crüe, Public Enemy, D.R.I. (óh, az a klasszikus német trash metál, nyolcadikban ráztuk erre a loboncot) vagy Bad Religion is elvinné az egészét, de mellettük még számtalan – kevésbé ismert – gyöngyszem akad. Kár azokért a technikai gondokért, tényleg kár...

**mazur**



Az igazán kemény arcok akkor sem szállnak le a BMX-ről, ha kiesik a kontaktlencséjük.

magunknak. Nagy művészetre azért senki se számíton, nagyjából ugyanazok a lehetőségeink, mint a *THUG 2* esetében.

## MINDAZ, MI LEHETETT VOLNA

A Classic mód is visszatért, a maga megunhatatlan (?) trükkjeivel (szedd össze egy kombó alatt a C-O-M-B-O betűket, kapd fel a lebegő kazettát... <ásít>) bár az a hat pálya valószínűleg szintén nem köti hetekre a gép elé az öreg motorosokat, még „sick” nehézségi fokozaton sem. A játék persze még számtalan kisebb-

## HARDVER

MINIMUM	EZZEL TOLTUK
PIII 1,2 GHZ	P4 3000 MHZ
256 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	RADEON X800 XL

Szaggatni fog, bármit csinálsz. Nem (feltétlenül) a Te géped hibája. Controller használata – most először – tényleg javallott.

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

▲ BMX!	GRAFIKA	6
▲ Hatalmas, összefüggő város	HANGOK	9
▲ Jópofa multis lehetőségek	IRÁNYÍTÁS	6
▼ Ósdi grafika	HANGULAT	9
▼ Rosszul optimalizált engine	KIHÍVÁS	9
	SZAVATOSSÁG	7

## MAZUR VÉGSZAVA:



Ha nem lennének a technikai gondok, ennyi újítás könnyedén elvinné a hátán az új részt.

# 81%

## ÉS A TÖBBI:

Tony Hawk's Pro Skater 4	93%
Tony Hawk's Pro Skater 3	91%
Tony Hawk's Underground 2	90%



305 X 1  
NOSE MANUAL



# Küldj SMS-t és nyerj!

EBBEN A HÓNAPBAN EGY SAGEM MY400V MOBILTELEFON!

 **SAGEM**

**GameStar**

## KÉRDÉS:

Alkalmas-e videó készítésére a my400V?

GS A – Igen, de csak hang nélkül  
GS B – Nem  
GS C – Igen

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

Az SMS elküldésének határideje:  
**2005. április 5.**  
(Az SMS díja 240 Ft + áfa. Mindhárom  
mobilszolgáltató hálózatról elérhető!)

SMS rendszer szolgáltató:  
D.C. Lax kommunikáció  
A játékosok a játék során hozzájárulnak, hogy személyes adataikat a játékot lebonyolító D.C. Lax kommunikáció továbbítsa a nyereményt biztosító IDG Hungary Kft. felé.



## Termékleírás:

A francia gyártó legújabb készüléke, az elmúlt hónapok divathullámának megfelelően, extra vékony kialakításával ejti rabul a vásárlókat. A 65 ezer színű TFT kijelzővel felszerelt telefon a világ bármely kontinensén használható a 3 sávú GSM-működésnek köszönhetően. A beépített digitális kamerával VGA felbontású fotókat, sőt, mozgófelvételeket is rögzíthetünk. A Sagem my400 segítségével kedvenc MP3 fájlnkat használhatjuk csengőhangként.

GYŰJTŐGETŐS  
FANTASY KÁRTYAJÁTÉK

## KIVÁLASZTOTTAK

AZ M\*K KÁRTYAJÁTÉK

**Zászlóháború**

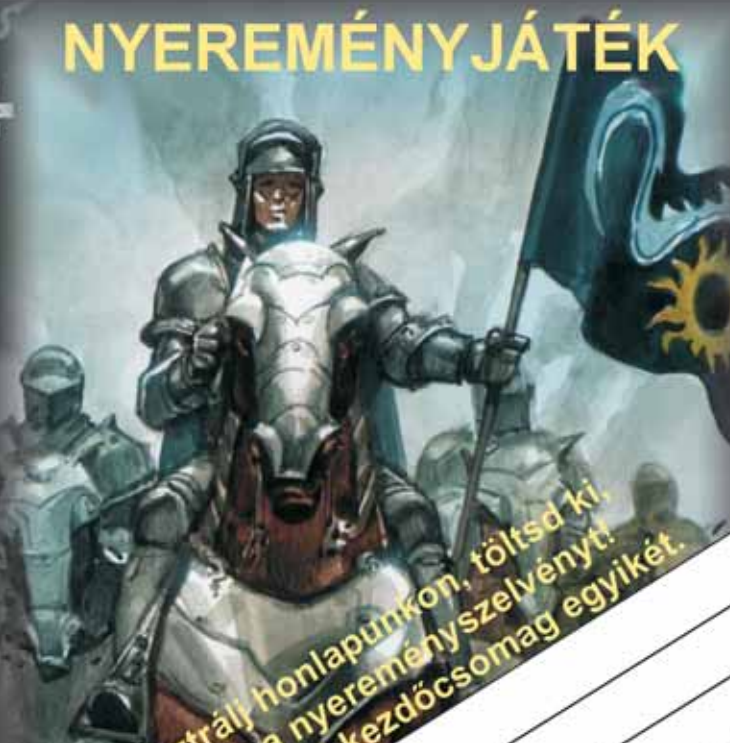
Új kiegészítő jelenik meg a KIVÁLASZTOTTAK, vagy röviden M\*K kártyajátékhoz. A kiegészítő összes lapját Boros Zoltán és Szikszai Gábor, a sci-fi és fantasy világ kiemelkedő grafikuspárosának az illusztrációi díszítik. A Zászlóháború az M\* történelem őskorát idéző lapjaival, grafikáival rengeteg újdonságot tartogat a régi és új játékosok számára. Keresd fel honlapunkat: [www.ketmagus.hu](http://www.ketmagus.hu), ahol sok más érdekesség mellett további részleteket is megtudhatsz e misztikus játékról és világról, valamint nyereményjátékunkról. A kiegészítőt egy bontott paklis verseny keretében mutatjuk be Budapesten, március 11-én 10 órakor az Orczy kert Főépületében.

 **Két Mágus**

**Részletek a honlapunkon!**  
[www.ketmagus.hu](http://www.ketmagus.hu)

**GameStar**

## NYEREMÉNYJÁTÉK



Regisztrálj honlapunkon, töltsd ki, küldd be a nyereményszelvényt!  
Nyerd meg a 10 kezdőcsomag egyikét.

Név: \_\_\_\_\_  
Cím: \_\_\_\_\_  
Telefon: 06- \_\_\_\_\_  
Regisztrációs számom: \_\_\_\_\_





EXTRA TIPPEK A 96. OLDALON

FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI SABOTÁGE 1943  
444

# CRASHDAY

**Autós játékokkal igen nehéz berobbani a köztudatba, éppen ezért a fejlesztők néha kénytelenek visszanyúlni a nagy elődökhöz. Akit valaha gyengéd szálak fűztek a *Carmageddon*hoz vagy az *Interstate '76*-hoz, az kezdhet örülni, indul az osztás!**

**D**ugóban ülve gyakran eljátszik az ember a gondolattal, hogy mi lenne, ha a légzsák és az ABS mellett alapfelszereltségnek számítana a Minigun és a rakétavető? Tuti időben beérnének a munkahelyre, nem késnének le a mozifilmet és mindenki megadná az elsőbbséget. A *Crashday*ben mindez valósággá válik

mostanában oly divatos posztapokaliptikus jövőben játszódik, ennek ellenére megvan a maga hangulata, szinte érezni lehet a már említett elődök rég elfeledett ízét a szánkban. A készítőik 2006-nak megfelelően igen bölcsek voltak, így még az elején kérnék minden kedves timentni készülő anyukát, állatvédőt, prostituátát és zöld vérű idegent, hogy tartózkodjon most ettől. A játékban ugyanis csupán



'nyáért nem adtad meg az elsőbbséget!



Kórház előtt egy nappal

## REPÜLŐ SMILEY ÉS EGYÉB FINOMSÁGOK

A német Moonlight Studios és Replay Studios közös munkájaként megszületett alkotás a féktelen lövöldözésen kívül számtalan szórakoztató játékmódot kínál. Összesen hét különféle féllal gördülhetünk rajthoz, melyek a hagyományos autós játékok kedvelőinek elsöre talán szokatlanok lesznek. A *Pass the Bomb* például egy fogócska, akihez hozzáérünk, az lesz a bomba, míg a *Test Drive*-ban furcsa ugratásokat, műlesiklásokat kell kiviteleznünk. A *Hold the Flag*-ben a kocsinakra tapasztott smiley fejet kell minél tovább birtokolni, miközben az ellenfél megpróbálja azt elszedni tőlünk. De van itt olyan ingyencsés is, mint a *Stun Show*, amiben életveszélyes kaszkadórmutatványok

végrehajtása lesz a célunk. Természetesen kevésbé agresszív játékosoknak normál versenyre (*Racing*) is lehetőségük nyílik, a már említett szabad gyilkol (*Wrecking Match*) mellett, ahol egy arénában kell kivégeznünk egymást. Aki látta a *Féktelenül* című filmet, annak a *Bomb* játékmód is ismerős lesz, ha egy bizonyos sebesség alá megyünk, akkor felrobbanunk. Persze ez még nem minden, plusz hat minijátékkal is kedveskedtek nekünk a készítőik, amivel tovább durvulhatunk unalmas perceinkben.

## TÉGED IS VÁR A MAD MAX AUTÓSISKOLA

Az előbb említett játékmódok természetesen szabadon választhatók, ám egyes pályákat, autókat csak akkor

és még a legnyugisabb hétvégi vezető is pillanatok alatt a *Mad Max* főszereplőjének érezheti magát. Bár a játék nem a

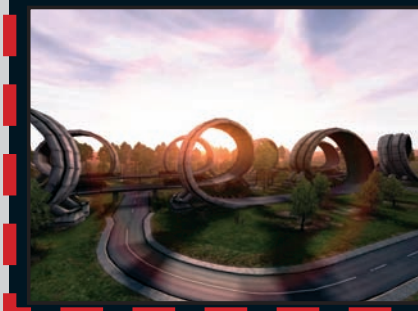
autókat zúzhatunk szét, illetve ezeknek a vezetőire robbanthatjuk rá a kasznit. Ugye, mennyivel humánusabb? :)





**CSINÁLD MAGAD**

A *Crashday* alapból igen változatos, de ha netalán megunnánk a gyárilag tervezett pályákat, akkor egész egyszerűen kipróbálhatjuk magunkat a beépített editor segítségével. Itt aztán mindenki szabadjára eresztheti a fantáziáját, pillanatok alatt vadabbnál-vadabb pályákat kreálhat, ugratókkal, rámpákkal, életveszélyes kanyarokkal és betongyűrűkkel megspékelve.



**Géza,**  
a Mad Max  
fanklub osz-  
lopos tagja

kapunk majd... Nem tudni, hogy a játék "őcsósága" vagy csupán az autógyárak rettegése miatt – hogy a törött Ferrari látványa netán elriaszt minket a vásárlástól – de nem találkozunk licenclátványokkal. Még szerencse, hogy a fejlesztőket sem kell féltetni, feltalálták magukat. Márkánév nélkül ugyan, de azért felismerhető autótípusokat

szert tehetünk. Gyakorlatilag a festést leszámítva a megvásárolt alkatrészeketől is függ, hogy milyen erős lesz a páncélunk, mennyi "HP"-nk lesz, milyen gyorsak és erősek leszünk.

**IRÁNY AZ ARÉNA**

Amint elkezdjük az első meccsünket, tapasztalni fogjuk, hogy a menetek igen pörgősek, nem sok időnk van gondolkodni, főleg ha egyszerre 5-6 kocsi is darálja egymást. Célszerű tehát gyakran alkalmazni a kézifékes fordulást és azért a folyamatos tüzelést se felejtjük el. Persze itt felhívnam a figyelmeteket a monitor jobbal alsó sarkában található rakéta- és löszér kijelzőre. Az izalmakat ugyanis tovább fokozza, hogy csak meghatározott számú munióval tárolhatunk a hátsó ülésen, és a

használhatunk, ha már a karrier módban is bebizonyítottuk, hogy nem véletlenül kaptuk a Chuck Norris becenevet. A story módnál egyébként nem kell túlzottan bonyolult dolgokra gondolni, összesen három ligát játszhatunk végig, ami 30 különféle versenyszámot foglal magába, az egyszerű versenytől kezdve az offroad adok-kapokig. Az amatőr bajnokságon például eleinte csak minimális pénzeket nyerhetünk, de később ez az összeg már akár több tízezer dollárra is rúghat. Sőt, a keményebb küldetések elvégzésével kivívhatjuk a szakma elismerését is, mely reputációs pontokban fog megjelenni, a repu pontokat szorgalmasan gyűjtögetve pedig újabb verdákra tehetünk szert. Ezekből szám szerint 12 van, ami első halásra ugyan nem tűnhet soknak, de mivel tulajdonságaikban elég jól elkülönülnek egymástól, elégségesnek mondható. Sőt, állítólag hamarosan egy autószerkesztőt is

kreáltak, így vezethetünk például Golf, Mustang, vagy Lamborghini modelleket. Ezeket a fantáziánévvel ellátott kocsikat egyébként a futamokon nyert pénzzel tudjuk majd tuningolni. Mivel nem egy *Richard Burns Rally*-ról van szó, ezért komoly beállításával szöszmötölni. Helyette azonban vehetünk pofás karosszéria elemeket, páncélt, lecserélhetjük a kereket, sőt, akár nagyobb és masszívabb terepgumikra és erősebb motorra is

**» ÜTKÖZÉSNEK LÁTNI LEHET AZ ELDEFORMÁLÓDOTT KASZNI-RŐL LEVÁLÓ ELEMÉKET, AZ EGÉSZ APRÓ ÜVEGSZILÁNKOKAT «**

tárak kifogyása után csupán egyetlen módon likvidálhatjuk az ellenséget: össze kell törnünk! Éppen ezért ilyenkor különösen fontos szerepet

játszik, hogy milyen a páncélunk, vagy hogy a kocsink mennyire erős. Am azt sem árt figyelembe venni, hogy nem feltétlenül egy "tankkal" járunk jól. Egy gyors, könnyű és fürgé kocsival sok kellemetlen meglepetést szerezhetünk másoknak és könnyebben boldogulhatunk kaszkadőr-mutatványok közben is. Egyébként, ha már sikerült valaki mögé kerülnünk, akkor igen egyszerű a dolgunk, szórjuk a golyókat és a rakétákat az arcába, amíg mozgásképtelenné nem válik, vagy fel nem robban. A sérülésmodell nagyon látványos, ütközésnél látni lehet az eldeformálódott kaszniról leváló elemeket, az egészen apró üvegszilánkokat. Sőt, leforgácsolódnak a fémdarabkák, melyek szikrázás kíséretében hullanak le szerencsésebb esetben az ellenfél kocsijáról. A hangulatot ráadásul tovább erősítik az élethű hanghatások és a stílusosan zúzó muzika a háttérben. A feelingnek és a látványnak azonban ára van, melyet szerencsére nem az irányítás



**Egyesek furcsa módon próbálnak tiltakozni a környezetszennyezés ellen**

– ami egyébként egész jó – hanem az autó fizikai sérülésmodellje szenvedett meg. Azt is mondhatjuk, hogy nem túl reális, gyakran kisebb koccanások is komoly sérüléseket okozhatnak, míg máskor a több tízméteres rámpáról való leesést szinte egy karcolással megússzuk. Nem számít például, hogy összetörjük a felfüggesztéseket, vagy nyolcast teszünk a kerekembe, esetleg az állandó nitróhasználat miatt tönkrevágjuk a motort. A program nem figyel az adott részegységeket, egy darabnak tekint a kocsit, aminek az állapotáról csupán százalékos kijelzést kapunk.

**EREDMÉNY PÁR NAP ALATT**

Jó pár napos *Crashday*ezés után elmondhatom, az agresszivitási küszöböm csökkent, olyannyira, hogy mostanában már csak passziánsszal vagyok hajlandó játszani. Bár azt nyújta, amit már az előzetes képek végignyálazása közben is vártunk tőle, azért a bevezetőben említett elődöket nem tudja felülmúlni. Repkedő rakétákat, cefatokra tépődő autókat és zűzös feelinget viszont kapunk, így mindenki garantáltan jól fog szórakozni, aki kicsit is nyitott a téma felé. Az összképet az MI átlagos szereplése sajnos rontja, bár én azt mondom, a küldetések ledarálása után az igazi szórakozást úgyis a multiban fogjuk megtalálni. Hisz a legnagyobb hangulata kétségkívül akkor van az ilyesfajta játéknak, amikor a haverokat kenjük fel a betonfalra. Jut is eszembe, még le kell tolnom George Rusht Németországból, múltkor nagyon csúnyán kiosztotta a népet.

**Mady**

**HARDVER**

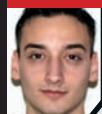
MINIMUM	ÉRTÉK, TÖLTÜK
AMD 1600+	P4 2.4 GHZ
512 GB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	ATI X800PRO 256

Meglepően erős van kell a futtatáshoz, egy 128 MB-os VGA kártya ajánlott: alacsony fps miatt problémás lehet a harc.

**A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE**

▶ Látványos törésmódel	<b>GRAFIKA</b>	<b>8</b>
▶ Változatos játékmódok	<b>HANGOK</b>	<b>9</b>
▶ Multiban még feelingesebb	<b>IRÁNYÍTÁS</b>	<b>8</b>
▶ A környezet lehetne szebb is	<b>HANGULAT</b>	<b>9</b>
▶ Az MI kissé esetlen	<b>KIHÍVÁS</b>	<b>7</b>
	<b>SZAVATOSSÁG</b>	<b>6</b>

**MADY VÉGSZAVA:**



Kellemes időutazás, vissza az Interstate '76 korszakba, minden hétkévi vezető álma teljesülhet végre.

**83%**

**ÉS A TÖBBI:**

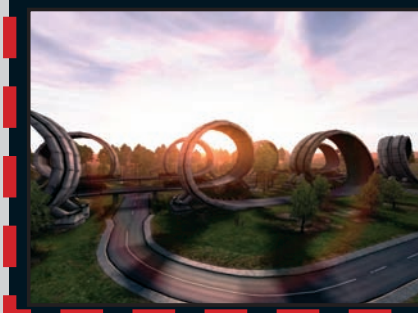
<b>FlatOut</b>	<b>86%</b>
<b>Carmageddon TDR 2000</b>	<b>85%</b>
<b>TrackMania</b>	<b>77%</b>





**CSINÁLD MAGAD**

A *Crashday* alapból igen változatos, de ha netalán megunnánk a gyárilag tervezett pályákat, akkor egész egyszerűen kipróbálhatjuk magunkat a beépített editor segítségével. Itt aztán mindenki szabadjára eresztheti a fantáziáját, pillanatok alatt vadabbnál-vadabb pályákat kreálhat, ugratókkal, rámpákkal, életveszélyes kanyarokkal és betongyűrűkkel megspékelve.



Géza, a Mad Max fanklub sz-losop tagja

kapunk majd... Nem tudni, hogy a játék "őcsósága" vagy csupán az autógyárak rettegése miatt – hogy a törött Ferrari látványa netán elriaszt minket a vásárlástól – de nem találkozunk licenclátványokkal. Még szerencse, hogy a fejlesztőket sem kell féltetni, feltalálták magukat. Márkánév nélkül ugyan, de azért felismerhető autótípusokat

szert tehetünk. Gyakorlatilag a festést leszámítva a megvásárolt alkatrészeketől is függ, hogy milyen erős lesz a páncélunk, mennyi "HP"-nk lesz, milyen gyorsak és erősek leszünk.

**IRÁNY AZ ARÉNA**

Amint elkezdjük az első meccsünket, tapasztalni fogjuk, hogy a menetek igen pörgősek, nem sok időnk van gondolkodni, főleg ha egyszerre 5-6 kocsi is darálja egymást. Célszerű tehát gyakran alkalmazni a kézfékes fordulást és azért a folyamatos tüzelést se felejtjük el. Persze itt felhívnam a figyelmeteket a monitor jobbal alsó sarkában található rakéta- és löszerkijelzőre. Az izalmakat ugyanis tovább fokozza, hogy csak meghatározott számú munióval tárolhatunk a hátsó ülésen, és a

használhatunk, ha már a karrier módban is bebizonyítottuk, hogy nem véletlenül kaptuk a Chuck Norris becenevet. A story módnál egyébként nem kell túlzottan bonyolult dolgokra gondolni, összesen három ligát játszhatunk végig, ami 30 különféle versenyszámot foglal magába, az egyszerű versenytől kezdve az offroad adok-kapokig. Az amatőr bajnokságon például eleinte csak minimális pénzeket nyerhetünk, de később ez az összeg már akár több tízezer dollárra is rúghat. Sőt, a keményebb küldetések elvégzésével kivívhatjuk a szakma elismerését is, mely reputációs pontokban fog megjelenni, a repu pontokat szorgalmasan gyűjtögetve pedig újabb verdákra tehetünk szert. Ezekből szám szerint 12 van, ami első halásra ugyan nem tűnhet soknak, de mivel tulajdonságaikban elég jól elkülönülnek egymástól, elégségesnek mondható. Sőt, állítólag hamarosan egy autószerkesztőt is

kreáltak, így vezethetünk például Golf, Mustang, vagy Lamborghini modelleket. Ezeket a fantáziánévvel ellátott kocsikat egyébként a futamokon nyert pénzzel tudjuk majd tuningolni. Mivel nem egy *Richard Burns Rally*-ról van szó, ezért komoly beállításával szöszmötölni. Helyette azonban vehetünk pofás karosszéria elemeket, páncélt, lecserélhetjük a kereket, sőt, akár nagyobb és masszívabb terepgumikra és erősebb motorra is

**» ÜTKÖZÉSNEK LÁTNI LEHET AZ ELDEFORMÁLÓDOTT KASZNI-RŐL LEVÁLÓ ELEMÉKET, AZ EGÉSZ APRÓ ÜVEGSZILÁNKOKAT «**

tárak kifogyása után csupán egyetlen módon likvidálhatjuk az ellenséget: össze kell törnünk! Éppen ezért ilyenkor különösen fontos szerepet

játszik, hogy milyen a páncélunk, vagy hogy a kocsink mennyire erős. Am azt sem árt figyelembe venni, hogy nem feltétlenül egy "tankkal" járunk jól. Egy gyors, könnyű és furge kocsival sok kellemetlen meglepetést szerezhetünk másoknak és könnyebben boldogulhatunk kaszkadőrmutatványok közben is. Egyébként, ha már sikerült valaki mögé kerülnünk, akkor igen egyszerű a dolgunk, szórjuk a golyókat és a rakétákat az arcába, amíg mozgásképtelenné nem válik, vagy fel nem robban. A sérülésmodell nagyon látványos, ütközésnél látni lehet az eldeformálódott kaszniról leváló elemeket, az egészen apró üvegszilánkokat. Sőt, leforgácsolódnak a fémdarabkák, melyek szikrázás kíséretében hullanak le szerencsésebb esetben az ellenfél kocsijáról. A hangulatot ráadásul tovább erősítik az élethű hanghatások és a stílusosan zúzó muzsika a háttérben. A feelingnek és a látványnak azonban ára van, melyet szerencsére nem az irányítás



– ami egyébként egész jó – hanem az autó fizikai sérülésmodellje szenvedett meg. Azt is mondhatjuk, hogy nem túl reális, gyakran kisebb koccanások is komoly sérüléseket okozhatnak, míg máskor a több tízméteres rámpáról való leesést szinte egy karcolással megússzuk. Nem számít például, hogy összetörjük a felfüggesztéseket, vagy nyolcast teszünk a kerekembe, esetleg az állandó nitróhasználat miatt tönkrevágjuk a motort. A program nem figyel az adott részegységeket, egy darabnak tekint a kocsit, aminek az állapotáról csupán százalékos kijelzést kapunk.

**EREDMÉNY PÁR NAP ALATT**

Jó pár napos *Crashday*ezés után elmondhatom, az agresszivitási küszöböm csökkent, olyannyira, hogy mostanában már csak passziánsszal vagyok hajlandó játszani. Bár azt nyújta, amit már az előzetes képek végignyálazása közben is vártunk tőle, azért a bevezetőben említett elődöket nem tudja felülmúlni. Repkedő rakétákat, cefatokra tépődő autókat és zúzó feelinget viszont kapunk, így mindenki garantáltan jól fog szórakozni, aki kicsit is nyitott a téma felé. Az összképet az MI átlagos szereplése sajnos rontja, bár én azt mondom, a küldetések ledarálása után az igazi szórakozást úgyis a multiban fogjuk megtalálni. Hisz a legnagyobb hangulata kétségkívül akkor van az ilyesfajta játéknak, amikor a haverokat kenjük fel a betonfalra. Jut is eszembe, még le kell tolnom George Rusht Németországból, múltkor nagyon csúnyán kiosztotta a népet.

**Mady**

**HARDVER**

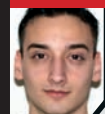
MINIMUM	ÉRTÉK, TÖLTÜK
AMD 1600+	P4 2.4 GHZ
512 GB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	ATI X800 PRO 256

Meglepően erős van kell a futtatáshoz, egy 128 MB-os VGA kártya ajánlott: alacsony fps miatt problémás lehet a harc.

**A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE**

▶ Látványos törésmódel	<b>GRAFIKA</b>	<b>8</b>
▶ Változatos játékmódok	<b>HANGOK</b>	<b>9</b>
▶ Multiban még feelingesebb	<b>IRÁNYÍTÁS</b>	<b>8</b>
▶ A környezet lehetne szebb is	<b>HANGULAT</b>	<b>9</b>
▶ Az MI kissé esetlen	<b>KIHÍVÁS</b>	<b>7</b>
	<b>SZAVATOSSÁG</b>	<b>6</b>

**MADY VÉGSZAVA:**



Kellemes időutazás, vissza az Interstate '76 korszakba, minden hétkévi vezető álma teljesülhet végre.

**83%**

**ÉS A TÖBBI:**

FlatOut	86 %
Carmageddon TDR 2000	85 %
TrackMania	77 %





**NÉZD MEG  
FUTÁS KÖZBEN**

ANIMÁCIÓ A KÉK/EZÜST GS-BEN

**KLEINE FISCHÉ,  
GUTE FISCHÉ**

**A sűrű fillér jobb, mint a ritka forint** – tartja a régi magyar szólás, és ez igaz az *Open for Business* filozófiájára is. Kezdetben ne próbáljunk óriási profitra bázírozni, örüljünk, ha szépen fogy a limonádé a szomszéd srácok körében. Mert bizony vállalkozni nem csupán meglett símekkel lehet, hanem a fiatalabb korosztály tagjaival is. És minél előbb kezdjük a tapasztalat és a suska gyűjtését, annál hamarabb tehetjük ki a „Nyitva” táblát vadiúj, háromszintes elektronikai áruházunkra ©.



# THE SIMS 2 OPEN FOR BUSINESS

**Óriási szenzáció!!!** Megjelent a *The Sims 2* kiegészítője! Nem csalás, nem ámítás. Lesz itt móka, kacagás, no meg vödörszám ömlő dohány! Tessék, csak tessék!

**H**a nem érezték ki a bevezetőből áradó gúnyt, akkor vagy nem volt szerencsétek valamelyik előző kiegészítőhöz (az utóbbi egy évben „mindössze” kettő volt belőlük), vagy jobban teszem, ha felhagyok az irással. Mindenesetre ha valamivel fél lehetne hagyni valakinek, az éppen az Electronic Arts, amely kiadó rajtahagyta az ujját a „Make expansion pack for extra money” gombon. Sajnos most már ott tartunk, hogy az alapjáték híre és nívója sem képes megmenteni az aktuális kiegészítőtől.

## DOLLÁRBÓL FONT KERÍTÉS

Már-már arcpirító azonban maga a témaválasztás, hiszen simjeink élete ezúttal a pénzszerzés körül forog

– piszkosabb fantáziájú olvasóink számára szeretném aláhúzni: *munkával* kell előteremtenünk az anyagiakat. Igaz, hogy a fodrászüzlettől a diszkóig minden területen kipróbálhatjuk magunkat, de – valamilyen érthetetlen okból – sikeres játékszoftverek gyengus kiegészítőit nem árulhatjuk. Pedig az lenne az igazán nagy kaszálás... Tegyük azért kicsit félre a maliciát, és koncentráljunk az *Open for Business* adta új lehetőségekre. A címből nyilván mindenki számára világos: végre megtudhatjuk, mit is csinálnak kedves simjeink, amikor munkába mennek. Eleinte persze nem kell messzire caplatniuk, hiszen egy külön üzlet helyiség vétele és berendezése nem tartozik az „egypálcás” kategóriába. Csőringer kezdetként kénytelenek leszünk a családi ház verandáját, kertjét (szemtelenebbek

– piszkosabb fantáziájú olvasóink számára szeretném aláhúzni: *munkával* kell előteremtenünk az anyagiakat. Igaz, hogy a fodrászüzlettől a diszkóig minden területen kipróbálhatjuk magunkat, de – valamilyen érthetetlen okból – sikeres játékszoftverek gyengus kiegészítőit nem árulhatjuk. Pedig az lenne az igazán nagy kaszálás... Tegyük azért kicsit félre a maliciát, és koncentráljunk az *Open for Business* adta új lehetőségekre. A címből nyilván mindenki számára világos: végre megtudhatjuk, mit is csinálnak kedves simjeink, amikor munkába mennek. Eleinte persze nem kell messzire caplatniuk, hiszen egy külön üzlet helyiség vétele és berendezése nem tartozik az „egypálcás” kategóriába. Csőringer kezdetként kénytelenek leszünk a családi ház verandáját, kertjét (szemtelenebbek

## SZOLGÁLTATÁS: ADÁSVÉTEL

A kiegészítőben alapvetően két típusú bizniscet vihetünk: az egyszerűbb verzió az „olcsón végy, drágán adj” koncepcióra épül – bármi legyen is az adásvétel tárgya; míg a másik eshetőség, hogy szolgáltatásunkat veszik igénybe derék polgártársaink. Utóbbihoz jóval komolyabb kezdőtőke igényeltetik, így a kispénzűek eleinte kénytelenek a kertitörpe-eladásra koncentrálni. Bármibe is kezdünk, egy pénztárgép

és egy nyitva/zárva tábla vásárlása szinte kötelező jellegű. Előbbi azért, hogy ügyfeleinknek legyen hova befizetni a dellát (igen, ez egy kitalált álmvilág, ahol mindenki becsületesen üti a tételeket a pénztárgépbe), utóbbi meg csak arra az esetre kell, ha néha be szeretnénk csukni a boltot. Ezen peremfeltételek teljesítése után megkezdhetjük a munkaerő-toborzást. Feltéve persze, ha nem akarjuk, hogy három nap után menedzserbetegségünk legyen a stressztől, és netán azon kapjanak, hogy munkahelyünk falára piszkítunk (pár éves történet: aki érti, érti).

## ALKALMAZOTT = FIZETETT ELLENSÉG

A fenti képlet természetesen az életben sem igaz minden esetben, az *OfB*-ben



Örül ki magad a születési partidon, fiam, holnaptól te keresed a kenyeret!



Hmm... vajon a zöldet, esetleg a... zöldet választom?



Oké, 50% engedményt kap, ha velem próbálja ki az ágyat

pedig pláne nem. Beosztottaink többsége tisztességesen végzi munkáját, s ennek folyamánként egyre tehetősebbe válnak abban, amit rájuk osztotunk. Egy csinos, de tapasztalatlan hölgyből például se perc alatt

## » KISPÉNZŰEK ELEINTE KÉNYTELENEK A KERTITÖRPE-ELADÁSRA KONCENTRÁLNI. «

kvalifikált „rabszélőgépet” teremthetünk. Fájdalom, a megszerzett tudással egyenes arányban nő a bérigény is, így nem győzünk majd fizetésemelési beszélgetéseket kezdeményezni. Mert ha ezt elmulasztjuk, akkor válik igazzá a keserű egyenlet, s sok köszönet nem lesz abban, ha kollégánk munkába áll. Még egy egyszerű kirakodóvásáros üzlethez is ajánlott legalább három alkalmazottat beállítani: egy a kasszát kezeli, egy a vevőkkel foglalkozik, egy pedig a lefogyott készleteket pótolja. Természetesen ezen feladatok mindegyikét átvállalhatjuk mi is, de ne feledkezzünk meg arról, hogy a játék neve továbbra is The Sims, azaz folyamatosan figyelniünk

kell a különböző paraméterek (jóllakottság, kipihentség, vidámság stb.) magas szinten tartására. Aki még nem tölti hétköznapi jórésztét azzal, hogy munkának látszó tevékenységet folytat, az a játékkal ügyködve hamar

rá fog döbbsenni, mennyire nehéz dolog mindenre időt szakítani abban a bizonyos 24 órában.

### ÜZLET ÉS SIKER

A flottul menedzselte üzlet azonban hamar meghálálja a befektetett időt és energiát, hiszen ügyfeleink elégedettségével vállalkozásunk hírneve is emelkedik. Minden újabb lépcsőfok elérésekor mi magunk is választhatunk a különleges képességek listájáról, ahol természetesen olyan skill-kaptak helyet, amelyek könnyebbé teszik egy üzletvezető életét. Jobb kommunikációs készség, arab (kfm akarod mondani közel-keleti... – ender) kereskedőket

megszégyenítő alku-dozási talantom, illetve számtalan egyéb csecse és becse szerezhető. Mindeddig pusztán a lehetőségek felvillantására szorítkoztunk, de itt az ideje a tesztelési tapasztalatok megosztásának is. Tehát szép és jó, amit kínál a program, ám a gyakorlatban ez inkább lesz vesszőfutás, mint diadalmenet. Főleg az első időkben, amikor sem anyagokban, sem a helyben nem dúskálunk, így egyrészt rengeteg dolgot saját magunknak kell elvégezni, másrészt az üzletmenet sem megy gördülékenyen, mert a vásárlók nem férnek el családtagjainktól, esetleg mi magunk sem tudunk időben eljutni egy alkalmazotthoz, hogy megmondjuk neki, most a kasszánál van rá szükség. Mire sikerül beszélni vele, a várakozástól elégedetlen ügyfél földhöz vágja a megvásárolni kívánt portékát, mi pedig sűrű elnézéskéresek közepette hallgathatjuk a panaszáradatot.

### LÉPJÜNK MÁR TOVÁBBI

Panaszból nálunk is akad, nem kevés. Nézzük a kétvétsnél is öregebb

grafikus motort, háromszázadszorra is megetettjük, lefektettjük, megmosdatjuk aktuális simünket, megpróbáljuk olyan jól érezni magunkat a játékkal, mint amennyire azt egy-két éve még simán megtettük... majd végül elküldjük magunkat: MIÉRT? Miért nem lehet ezt abbahagyni? Miért kell égetni egy sikeres brandet azzal, hogy néhány havonta kirukkolnak egy kétes értékű kiegészítővel? Elfogyott az ötlet? Elfogyott a lendület? Mert ha így van, hamarosan a folyamatosan apadó rajongótábor maradék túrelme is elfogy, és akkor már valószínűleg késő lesz váltani... **-csonti-**

### HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIII 800 MHZ	AMD 3500+
256 MB RAM	1 GB RAM
32 MB VGA	GEF 7800 GT

A futással nem volt gond.

### A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Sokféle üzletbe foghatunk	GRAFIKA	7
↑ Egy ideig még szórakoztató is...	HANGOK	8
↓ ...de aztán ez hamar elmúlik	IRÁNYÍTÁS	8
↓ Előregedett alapjáték	HANGULAT	6
↓ Sokadik kiegészítő	KIHÍVÁS	8
	SZAVATOSSÁG	5

### CSONTI VÉGSZAVA:

Menedzseres proginak nem elég bonyolult, életszimulátornak túl összetett. Sokadik kiegészítőnek meg kifejezetten irritáló. Amúgy korrekt...

» 77%

### ÉS A TÖBBI:

The Sims 2: Egyetem	90%
The Sims 2: Éjszák	85%
7 Sins	83%



Hoppá, a polcra előkerültek az iraki tömegpusztító fegyverek





**EXTRA** TIPPEK A 96. OLDALON DEMÓ A DVD-KEN

Egy, csak egy legény van talpon e vidéken.

A városi harcok kiemelt szerepet kapnak a küzdelmek során.

# WOFOR: WAR ON TERROR

**A hazai szoftverfejlesztés két zászlóshajója közül ezúttal a Digital Reality rukkolt elő újdonsággal, amely mind témájában, mind megvalósításában új szelet hoz a megfáradt RTS játéktílus vitorlájába.**

**M**egvallom őszintén, mikor először meghallottam a *War on Terror*-ról szóló híreket, cseppet sem dobódtam fel tőle. „Íme, egy újabb tucat-RTS, ahol a jóságos nyugati országok haderőivel kell irtanunk a sátánian gonosz terroristákat” – gondoltam

rosszkedvűen. Bár a téma önmagában nem rossz, sőt, az agyoncsepelt második világháború után felüdülésként hat egy a közeljövőben játszódó csihi-puhi, valahogy nem tudott feldobni a fekete-fehér megközelítésű alapszituáció (az maradjon csak a *Star Wars*-ra) – hiszen már a *Warcraft 3* is igen komoly karaktermelységet

alkotott, nem beszélve az egyes szereplők mozgatórugóiról. Így nem véletlen, hogy mikor ellátogattam a Digital Reality új főhadiszállására, az első kérdésem rögtön erre vonatkozott. Nos, innentől akkor most átlendülünk a pozitív hangvételre, ugyanis... a játék története, mint azt a fejlesztők elárulták, később pedig én is megtapasztaltam, sokkal mélyebb, árnyaltabb, és változatosabb az

## GÁZOLÁSOS HARCMÓDOR

A *WoT* az RTS vonalra épül, de szerencsére annak továbbfejlődött, a stratégiára koncentráló ágára. Így a játékmenet bármikor megállítható, nincsenek benne bázisok, azaz nem építkezünk, hanem csak úgynevezett ledobási pontok találhatóak, ahová légből érkezik az utánpótlás. Hasonló ez, mint a *Battlefield* rendszere: amel-

**» BIZONYÁRA MINDENKIT KITÖRŐ ÖRÖMMEL TÖLT EL A HÍR, HOGY AZ UTUNKBA ÁLLÓ GYALOGSÁGOT LEGÁZOLHATJUK HARCÍ GÉPEINKKEL. «**

lyik oldal birtokolja a zászlóval jelölt pontot, az tud arra a pontra utánpótlást rendelni. Mindez természetesen azt

is jelenti, hogy egy viszonylag kis számú csapattal megünyk, akikre ebből kifolyólag vigyáznunk is kell. A motivációt fokozandó kiemelt szerepet kapnak a gyalogosok, azaz elfelejthetjük azokat a rohamokat, ahol agyontápolott tankjainkkal átgurulunk az ellenségén. Viszont, ha már az átgurulásról van szó: bizonyára mindenkit kitörő örömmel tölt el a hír, hogy az utunkba álló gyalogságot



Számos ismert épülettel is találkozunk utunk során.

1443 FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI PLATOON, HAEBEMONIA, D-DAY



legázolhatjuk harci gépeinkkel. Mind- ez nem jelenti azt, hogy a játékban nem található meg számtalan mai, illetve enyhén futurisztikus beütésű harcjármű, de a gyalogosok is fontos szerepet kapnak az ütközetekben.

**VASKERESZT, VAGY AMIT AKARTOK**

Rádásul annyi könnyítést még bele- tettek a fejlesztők, hogy a kilőtt jár- műveket, illetve az éppen csak lelőtt gyalogosokat egy gyors beavatkozás



A fejlesztők egészen aprólékosan kidolgozták a pályákat – nézzük csak meg a graffitit!



A népszerű orosz Hind, ezúttal kínai használatban.

nyozási célra. Annyi egyszerűsítés történt a világháborús alkotásokhoz képest, hogy mondjuk egy harcokcsi elvezetéséhez nem kell 4-5 fős személyzet, hanem elég a vezető, illetve amennyiben még egy embert a jármű tetejére ültetünk, akkor az még tud onnan lődni. Az egysíű „egyfajta szuperegységeimmel mindent lerohanok” taktikát tovább akadályozza a részletes kő-papír-

olló rendszer, amely szintén nagyon dicséretes kezdeményezésnek tekinthető. Egyetlen zavaró hibának az egységek melletti gigantikus életerő-csíkot éreztem. Ezt viszont annál inkább, tekintve, hogy erre már számtalan jobbnál-jobb megoldást találtak más RTS-fejlesztők – nem értem, miért nem lehetett egy már jól beváltat alkalmazni ehelyett az ősi módszer helyett.

– szerelő, orvos – megmentheti és visszahozhatja az örök harcmegzőkről az aktuális csataterre. Ez különösen azért jó dolog, mert egységeink tapasztalatot gyűjtenek, ezért nem ajánlott, hogy hagyjuk őket fűbe harapni. Tapasztalatot egyébként az ellenségek megölése mellett a különböző teljesített küldetésekért is kapunk, amit hallatlanul okos ötletnek tartok – mindez máris jóval nagyobb motivációt jelent a főfeladatok mellett egyéb küldetések sikeres teljesítésére. Szintlépéskor bakáink plusz életerőt, illetve bónusz képességeket kapnak. Érdemes még kiemelni egy másik zseniális újítást: ha egy egység valamiképp legyőz egy nálánál jóval

erősebb ellenfelet, akkor „hősiességeért” külön kitüntetést, külön extra képességet kap. További motivációs faktor a pályák minél tökéletesebb véghezvitelére, hogy a küldetések végén, értékeléskor aszerint kapunk kitüntetést, mekkora veszteséget szenvedtünk, illetve mennyi feladatot teljesítettünk (a cheatelők pedig megkapják a cheat-érdemrendet! – de komolyan).

**ÉN ÉS AZ ÉLETERŐM**

Külön érdekesség, hogy a civil járművek sem csak dísznek vannak a pályákon, hanem szabadon felhasználhatók, akár harci, akár szállítmá-



Afrika Korps – 67 évvel később

**HÁROM A MAGYAR IGAZSÁG**

**A játszható három frakció**

Talán ez az a pont, ahol viszonylag nagy fokú hasonlóságot fedezhetünk fel a C&C Generals és a WoT között, de ez cseppet sem zavaró momentum.

-WOFOR: a NATO utódjának tekinthető gyorsreagálású, terrorizmus elleni haderő, modern, gépesített fegyverzettel. Különösen a felderítő-, lopakodó technológiájuk igen fejlett.

-A Rend: titkos, földalatti szervezet. Elsősorban a gyalogságra épít, fegyverei másod-harmadrangúak, adott esetben leselejtezett eszközök. Járműveik részben civil gépek. Kémiai és vegyi fegyvereket is felhasználnak, ha úgy hozza a szükség. Erősségük az álcázás és a gerilla-hadviselés.

-Kína: a továbbra is kommunista tekintélyuralmi országra mindenben a „nagy” a jellemző: nagy ország, nagy hadsereg, nagyméretű járművek... Ők építenek leginkább a nyers erőre, illetve alkalmazzák még a mikrohullámú fegyvereket és egyedül ők használhatják az atomfegyvert.

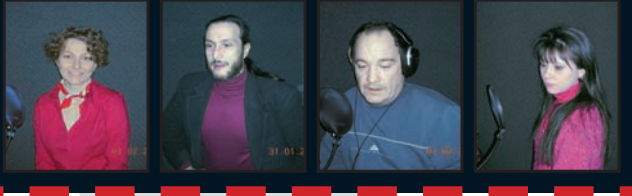




## SZAVAK SZÁRNYÁN

### Híres magyar színészek a szinkronnál

A DR komolyan vette a dolgokat, és kizárólag a magyar verzióhoz számos nagy nevű és tehetséges színész szerződött, hogy a szereplők hangjai igazán ütősek legyenek (remélem Németh Kristóf köztük van! –ender). Hasonló volt a helyzet a Stormregion *Panzers*-ével is, úgyhogy kezdhettünk reménykedni benne, hogy ez a figyelmesség a hazai közönség felé általános lesz. Csak pár név a stáblistáról: Zsigmond Tamara (Egy Rém Rendes Család, Star Wars), Sinkovits-Vitay András (Jóbarátok, X-men), Náray Erika (X-Akták), Csankó Zoltán (Dallas, Top Gun).



### FŐSZEREPBEN: A FŐSZEREPLŐK

A történet kiindulópontja a mához képest mindössze két évvel később indul: 2008-ban végleg elszabadulnak az indulatok és mindenféle terror-támadások kergetik az embereket rémületbe. Ennek ellensúlyozására a nyugati országok megszervezik a NATO utódját, a WOFOR-t, ám ehhez Kína vé-

teres hősök „dukálnak”. A hőskérdés nagy problémája szokott általában lenni, hogy mivel a történet miatt a hősök nem halhatnak meg, a játékosok legtöbbször elküldték a szegény hőst a pálya túlsó, békésebb felébe kapálni, nehogy szegénykém a csata hevében feldobja a talpát. Amennyiben a fejlesztők a másik megoldást választották, és ezt elkerülendő übertápozza



A járművek is masszívak, viszont nem forognak a kerekeik.



Kiderült a nagy titok: valójában a DR készíti a S.T.A.L.K.E.R.T.

gül nem csatlakozik (érthető, hiszen Kína keletre van –ender). A játék folyamán ezt a három frakciót (lásd még a kiemelt szöveget) fogjuk irányítani, egymás után, 26 küldetésen keresztül. A történetbe ennél jobban nem is szeretnék belemenni, tekintve, hogy kar lenne lelőni a fordulatokat, de elég összetett, még akkor is, ha nem ér el *Warcraft* 3-i magasságokat. Viszont szót ejtenék a hősökről, hiszen jó történethez, karak-

A WoT fejlesztői egy új megoldással igyekeztek áthidalni a problémát: léteznek a történet szempontjából fontos hősök, akik itt sem halhatnak meg, viszont csak ritkán kell bevetnünk őket a harcba, olyankor viszont kötelezően. Mellettük vannak a „mezei” hősök, akik gyakorlatilag felturbózott egységek – őket sem célszerű elveszejteni, de mindenesetre haláluk esetén sem veszítjük el a küldetést.

## VILÁGVÁROST ÉPÍTETTÜNK

Maguk a pályák kellően változatosak, mindenféle tájon megfordulunk, számos ismert nagyvárosban, mint Berlin, Párizs, vagy Mexikó City, sőt még Budapest is helyet kapott a pályák között! Magukban a városokban civil lakosság is található, akik

## » A JÁTÉKOSOK LEGTÖBBSZÖR ELKÜLDTÉK SZEGÉNY HŐST A PÁLYA TÚLSÓ FELÉBE KAPÁLNI, NEHOGY A CSATA HEVÉBEN FELDOBJA A TALPÁT. «

normál esetben élnek a békés mindennapi életüket, ha viszont beindul a lövöldözés, akkor igyekeznek elmenekülni a tűzvonalból. A küldetésekről szintén csak jót tudok szólni. A bázis és építkezés mellőzése már önmagában feltételezi az összetettebb, bonyolultabb feladatokat, és ez ténylegesen is így történik – nem lehet panasz a készítőkhöz. Kivétel egyedül a tutorial pálya, amelyet szerettek volna a készítőkhöz teljesen a történetbe illeszteni. Ez sikerült is, csak az a baj, hogy túlságosan is: ugyanis, miközben a játékos alig kap valami segítséget, mit kéne csinálnia – a tutorialnak, ugye pont ez lenne a célja... – éles bevetésre kerülünk, és bizony nem is okoz nagy nehézséget, hogy elveszítjük a küldetést, ami azért egy tutorial pályához képest kissé erős.

## A SZEMÜNK ÉS A FÜLÜNK IS ÖRÜL

Látványban ismét nagyot alkottak a DR-nél, de hát erre soha nem is volt panasz. A grafikus motor még a *Platoon*-ban debütált Walker utódja, de annak már 3.0-ás verziója, így az összes mai grafikus effektre képes. Ami miatt kicsit morgok, az a jókora gépigény: korábban a hazai játékok egyfajta irratlan szabálya volt, hogy átlagos gépeken is jól elfutnak, amely tény a *WoT*-ra már csak helyel-közzel igaz, bár még épp belefér az elfogadható kategóriába. Cserébe kárpótolnak minket az egészen részletesen kidolgozott egységek, a dinamikus, változó időjárás és a nap-szakok, valamint a műemlék épületek kivételével porig rombolható összes épület és tereptárgy, valamint a számtalan szebbnél-szebb jármű. A zene – a grafikához hasonlóan – mindig is minőségi védjegy a DR-játékoknál. Ezen alkotásuknál is remek munkát végeztek a készítőkhöz, pedig ezúttal nem is a belső, házi zeneszerző csapat komponálta, mint amelyik szokta. A hangeffektek

szintén jók, a magyar szinkronról pedig a dobozban ejtek szót. Multiplayer fronton forradalmi újításokkal nem találkozunk, de ami van, az is épp elég az élvezetes, egymás elleni csatározásokhoz. Összesen 8 játékos tolhatja egyszerre, akik között lehet ember, és gép is. A már ismert egymás elleni, CTF, és King of the Hill játékmódok mellett még érdekes a

Steal the Flag (ilyenkor egy zászlót kerget mindenki), és a Conquer.

## SZÉP EZ AZ ÚJ VILÁG

A cikk végén jöjjön az értékelés: „Végre!” – mondtam, mikor felálltam a *WoT* mellől. Végre minden a helyén van: nincsenek elbaltázott lehetőségek, irreális, valószerűtlen harctéri körülmények, logikátlan csapatrendszer. Látszik, hogy amennyiben a DR kap elég időt a fejlesztésre, kiforrott, kaliberes programokat tud készíteni. Reméljük, a jövőben ez lesz a standard, hiszen a *WoT* igen magasra tette a léceket. Vannak apróbb hibái, és a stílus megújítójának sem mondanám, ettől eltekintve viszont tényleg első osztályú alkotás – akik szeretik az RTS-eket, azoknak feltétlenül ajánlott a *War on Terror*.

Uhu

## HARDVER

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

Eleg erős a gépigénye. Közepes beállításoknál is volt, hogy pár pillanatra beszaggyatt a testgépen.

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

▲ A szokásos DR-minőség a grafikában	GRAFIKA	9
▲ Dinamikus és változatos kampányok	HANGOK	8
▼ Forradalmi újítások nincsenek benne	IRÁNYÍTÁS	7
▼ Néhány apróbb játékmódbeli hiba	HANGULAT	8
	KIHÍVÁS	8
	SZAVATOSSÁG	8

### UHU VÉGSZAVA:



Minden hibája ellenére a *War on Terror* a Digital Reality végre egy igazán ütős játékot tett le az asztalra.

# » 83%

### ÉS A TÖBBI:

C&C: Generals	85%
Act of War: Direct Action	82%
Soldiers of Anarchy	81%



# CURIOUS GEORGE

Ha egy afrikai majom egy elrontott expedíció folytán Amerikába kerül, akkor ne reméljünk sok jót. A Curious George egy egész estés rajzfilm, amely számunkra talán még ismeretlen, de játék-változata alapján nem is lehet olyan rossz.

**A**tengerentúlon már a negyvenes évek óta közkedvelt mesehős Curious George, a virgonc kismajom, így nem csoda, hogy az USA-ban nagy várakozás előzi meg a mozifilm bemutatóját. Nálunk valahogy kimaradt a majom-láz, de azért a Namco legújabb alkotása így is megér egy misét. A történetről annyit érdemes tudni, hogy egy bizonyos Ted nevű kutató (aki sárga kalapot visel, ez az ismertetőjele, az amcsik bolondulnak érte) Afrikába érkezik, hogy egy ősi kincset kutasson fel. Nos, a mütárgy összetörik, de helyette találkozik egy vicces majommal, aki követi őt a hajójára, és Amerikába érkezve egy csomó zúrt csinál. Nem túl bonyolult alaphelyzet, de bőven elég ahhoz, hogy egy gyermekeknek való platformjáték készülhessen, ahol a csintalan George-dzsál tehetjük pokollá a békés amerikaiak életét.

## SIVÁR A MAJMOK ÉLETE

Bár a pályák közti átvezetők a filmből vannak, a történetről sokat nem tudhatunk meg, az alkotók direkt nem akartak túl sok poént lelőni a nagy moziból. Ennek eredményeképpen történetünk sincs nagyon, csak lineáris pályákon

kell végigvezetünk kis majmunkat. Tárgyakat kell keresnünk, ajtókat kinyitni, épületekben ugrálni össze-vissza, és ennyi. Bár a hangulat – főleg a remek cel shaded grafika miatt – először nagyon megkapó, idővel még a remek rajzfilmes világ sem menti meg a játékost az unalomtól. Persze a Curious George rajongó gyerekek biztos napokon keresztül elbohóckodnak egy ilyen játékkal, de nekünk néhány óra után az uninstal jelentette a legnagyobb szórakozást. Kipróbálni azért mindenképpen érdemes a Namco legújabb alkotását, de nem ígérhetünk túl sokat. George azért bejött, hiába, aranyos állatokkal mindent könnyebb eladni.

**A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE**

60%

**FEJLESZTŐ:**  
MONKEY BAR GAMES

**KIADÓ:**  
NAMCO



Ide sem jönnek hivatlan turisták, az biztos!

# THE SETTLERS HERITAGE OF KINGS LEGENDS

**A Settlers sorozat nemrégiben megjelent ötödik része elég sok változáson ment keresztül, kapott is ezért hideget-meleget. Az viszont kétségtelen, hogy az alkotók mindent megtesznek a figyelem ébrentartásáért, így meg is érkezett a Legends című kiegészítő lemez.**

**A**lapvetően nem volt túl jó a Settlers V fogadtatása. A legtöbb kritikus azt róta fel az alkotóknak, hogy bár maguk mögött hagyták a kissé bugyuta grafikát, és teljes 3D-s stratégiai játékot készítettek, a külsín pofozgatása mellett a legtöbb jó tulajdonságot sutba dobták az eladhatóság kedvéért. Ez a Settlers már kétségtelenül nem az a Settlers, amivel korábban – egy nem túl népes, de legalább lelkes – rajongótábor szerzett magának a sorozat. Igaz, a látvány sokkal szebb lett és a rajzfilmes világ már a múlté, de az alkotók áttértek a Warcraft stílusra, előtérbe került az akciózás és háttérbe szorult az építgetés-fejlesztés, ami a sorozat korábbi részeinek taktikai erőssége volt. A hódítás persze így is szórakoztató volt, de többen csalódtak a végeredményben, mint amennyien örültek a megújult külsőnek. A BlueByte azonban nem adta fel, és azonnal piacra dobta a kiegészítő lemezt, amely a Legends nevet kapta.

## AZT KAPOD, AMIT LÁTSZ

Nyilván nem vártuk azt, hogy az alkotók igyekezzenek visszacsinálni mindent, amit kifogásoltak a rajongók, és ez így is lett. A Legends nem akar szépíteni a hibákon, bár a kommerszebb játékmenet nem feltétlenül hiba, csak az igényes játékosok sírnak emiatt, a

nagy tömegek pont az egyszerűsített értékelik. Szóval maradt a The Settlers V grafikája, felépítése és kezelőfelülete, viszont kaptunk cserébe négy teljesen új küldetést, összesen 18 térképpel megfejelve. Öt pálya jut a szabad single játékhöz, és 10 multplayer térkép is került a kínálatba. A történet szorosan kapcsolódik a nagy játék „igázz le mindenkit, és legyél Te a király!” vonalához, nem erőltették meg magukat a srákok, igaz, nem is feltétlenül kell ennél több. Aki szerette az újításokat, és nem rettent meg a Settlers beolvadásától a tucat RTS-ek közé, az biztosan imádni fogja ezt a kiegészítőt. A grafika továbbra is szép, a zenék lenyűgözőek és a játékmenettel sincs komolyabb probléma. Ha nem hasonlítgatjuk a korábbi részekhez, ez a Settlers egész jó. Ha hasonlítgatjuk, akkor hamar rossz kedvünk lesz. Mi inkább játszunk vele.

**A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE**

70%

**FEJLESZTŐ:**  
BLUEBYTE

**KIADÓ:**  
UBI SOFT



# TYCOON CITY NEW YORK

EXTRA  
TIPPEK A 96. OLDALON

Aki a *Civ 4* után ismét ki szeretné élni uralkodói hajlamait, annak itt az újabb betevő falat – ezúttal ugyan nem birodalmakat igazgathatunk, csak egy várost, de ez is kellően hozzá tud láncolni a géphez, ha esélyt adunk neki.

**H**a azt halljuk, hogy „tycoon”, akkor – valljuk be őszintén – többségünk gyorsan továbblép, nehogy kapcsolatba kerüljön a ilyen elnevezésű programmal (*hahó, van itt még valaki? – mazur*). Nem csak azért, mert a menedzserjátékok rajongói bázisa viszonylag szűk, hanem mert annyiféle típusú játékot jelentettek meg, odabiggyesztve mellé a tycoon szócskát, hogy már az is megunta, aki el sem kezdett foglalkozni ezekkel az alkotásokkal. Hab a tortán, hogy többségük színvonalai igencsak alacsony volt, a pár üdítő kivétel csak erősítette a szabályt. Jelen esetben ismét egy ilyen kivételről beszélünk, amely ráadásul széles körben népszerű lehet, hasonlóan a legendává vált (utóbbi részeiben viszont már halványabb) *Sim City* részekhez. A nagy nevű versenyzőhöz hasonlóan itt is egy várost fogunk igazgatni, a cím alapján pedig viszonylag könnyű is kitalálni, hogy melyiket. Jó hír, hogy a program nem dob minket rögtön a mélyvízbe: először csak egy-

egy kerületet virágoztunk fel, mielőtt nagyobb fába vágánk a fejszénket.

## BARÁTSÁGOS POLGÁRTÁRSÁK

Már a tutorialba belekezdve optimistán tekinthetünk a jövőbe, hiszen igen élvezetesen oldották meg a fejlesztők: nem túl hosszú, viszont minden alapvető játékelemmel megbarátkozunk. Külön hangulatot ad a dolognak, hogy nem

személytelenül kapjuk a feladatokat, hanem az egyik helyi lakos magyarázza a frankót, meglehetősen barátságosan. Ráadásul a részletes grafikának

köszönhetően nem egy pixelfigurával, vagy kockamatyival folytatunk diskurzust, hanem egy kellemesen kidolgozott taggal. Ha túljutottunk a bevezetőn, máris beülhetünk a polgármesteri munkakörbe és felvirágoztatjuk a ránk bízott kerületet. Ahogy az lenni szokott, szinte a semmiből fogunk virágzó települést létrehozni, de azért nem teljesen. Néhány ház, üzlet, és szolgáltatóegység már található a területen, amelyek egy része segítséget

jelent – nem kell lakóházakat építenünk, így már alapható van néhány száz lakos –, egy része kicsi hátrányt (a konkurencia néhány létesítménye). Ebből már ki is derült, hogy nem egyedül igyekszünk a lakosokat boldogítani, hanem vannak vetélytársaink is. Kezdetben persze nem zavarnak sok vizet, de később egyre inkább oda kell figyelnünk rájuk.

## SÓHIVATAL HELYETT

Az alapfeladatunk hasonló a többi menedzserjátékhoz: meg kell figyelnünk polgáraink igényeit, és ezeket figyelembe véve új épületeket felhúznunk. Itt előkerült egy kisebb hiba, mégpedig, hogy ha rákatintunk egy lakóházra, akkor megtudjuk ugyan a számtalan igényt, ellenben ezek igen gyorsan változnak, úgyhogy nem úgy fog működni a dolog, hogy ha igényük van táplálkozási lehetőségekre, akkor építünk egy vendéglőt, és mindenki boldog. Szerencsére azzal azért áthidalhatjuk ezt a gyenge pontot, hogy amikor kijelöljük egy épület helyét, akkor egy nagy kör nemcsak

» A SZOKÁSOS VÁROSEPÍTÉS ÉS ÜZEMELTETÉS MELLETT, FOLYAMATOSAN KISEBB-NAGYOBB KÜLDETÉSEKET KAPUNK «



Egy hétköznap a belvárosban: sok autó és még több ember.



**LEGYENEK, VAGY NE LEGYENEK?**

Túlságosan ne menjünk bele abba a vitába, hogy kellenek-e hirdetések a játékokban, mindenesetre azt gondolom, hogy a Tycoon City még az elfogadható változtatást nyújtja a cégek emlékmáinak: ha rájuk közelítünk, tisztán kivethetőek, ugyanakkor egyáltalán nem ütnek el a környezettől, hanem természetesen belesimulnak, így még élethűbbé téve a várost.



az általa kiszolgált terület mutatja meg, hanem azt is jelöli, melyik ház lakói mennyire vágnak az adott létesítményre. Egy egyetemi kollégium fiataljai pl. sokkal jobban értékelnek egy utcai, lezser ruhákat áruló boltot, mint mondjuk egy házat, még nem fejeződött be a munkánk: különböző fejlesztésekkel kell kiegészítenünk, ha azt akarjuk,

A grafika brutális: ez a közelkép lehetne akármelyik kaland-, vagy akciójátékból is.



hogy tóduljanak bele az emberek. Ezt érdekes módon nem pénzért vásároljuk – az épületeket kemény dollárért építjük fel – hanem upgrade pontokért, amelyek végesek, de újabb építkezésbe belekezdve nőnek valamelyest. Ezekből vehetünk táblákat, virágokat, alkalmazhatunk felszolgálókat vagy kitehetünk újabb padokat, és még úgy ezerféle más megoldást is választhatunk. Ezeknek két haszna van: egyrészt a saját ízlésünkre alakítjuk a várost, másrészt ezen keresztül tesszük az adott épületet hívogatóbbá, barátságosabbá, így lesznek elégedettebbek a vevők és sikeres az üzlet. A Tycoon City nagy extrájáról eddig nem szóltam, pedig ez rengeteget dob a játékon: a szokásos városfejlesztés és üzemeltetés mellett,

folyamatosan kisebb-nagyobb küldetéseket kapunk, amelyet elvégezve extra pontokat gyűjthetünk, majd az extra pontokból különleges épületeket állíthatunk. A sikeresen elvégzett feladatokat rövid videóbejátszások is követik, további hangulati elemekkel fűszerezve a játékmenetet. Természetesen azért itt is akadnak üresjáratok és előfordulhat, hogy monotonná válik a városépítés, de a küldetések beemelése a szárazabb menedzselési részbe hatalmas piros pontot érdemel!

**PAZAR KILÁTÁS**

A grafika valami eszméletlenül szép, amely tény különösen sokat mond egy alapvetően nem a látványra építő játékban (Bár az is igaz, hogy csúnya grafikával kevés játéknak van esélye – mégis nem kevés ilyen jelenik meg.) A kameramozgatással nincsen gond, közelíteni a magasból egészen a földig tudunk – ilyenkor látszik csak igazán, mit tud a motor. Kérdés, hogy mennyire jön át a képeken, de néhány éve egy ilyen grafikával akár egy akciójáték is elment volna, egy kalandjátékhoz pedig még ma is elfogadható lenne. A napszakok



Az éjszakai élet is igen hangulatos.

dinamikusan változnak, megcsodálhatjuk a napfelkeltét, vagy akár a naplementét is. Este a fényviszonyok szintén feldobják a hangulatot: az autók felgyújtják a lámpáikat, a klubokban felkapcsolják a reflektorokat, amelyek az égen köröznek (ha építettünk ilyet), és a lakóházakban is itt-ott kigyulladnak a fények. Szinte már csak fogjuk az állunkat, hogy a polgárok is mennyire kidolgozottak, holott nem kevés mázskál belőlük, és mindezek mellett a játék sem megy át diafilmvetéskébe. Ez lehetővé teszi azt is, hogy a fontosabb eseményekről videóbejátszást kapjunk: azt hiszem, nem kell ecsetelnem, mennyire feldobja városigazgatást, mikor a Central Park közepéről, emberek gyűrűjében állva tudósít arról a riporter, hogy mekkora oázist varázsoltunk a lepusztult zöldterületből. Összességében a látvány a Rome: Total War-ra emlékeztetett: a játéktílus okán igazából ott sem lett volna „szükség” olyan elképesztő grafikára, azonban annak köszönhetően könnyedén felkerült a dobogóra. Persze ehhez kellett egy szenzációs játékmenet is.

**A POLGÁRMESTER-KÉPZŐ TYCOON**

A Tycoon City zenéjéről nem lehet túl sok mindent mondani, ugyanis alig van – ez sajnálatos, mert jó kis háttérzenével azért tovább lehet növelni a hangulatot. A hangeffektek ellenben teljesen jók, akár a város zajairól, akár az emberek beszélgetéséről van szó. Utóbbi esetében nagyon jó, hogy nem valami sim-féle zagyvanyelven gagyognak, hanem ékes angol nyelven, így egyrészt jobban beleélhetjük magunkat a nagyváros életébe, másrészt a felmerülő gondokról is képet kaphatunk. Mindent egybevetve azt kell mondjam, hogy igen pozitív csalódás volt a játék, ráadásul több okból is: a címről már tettem korábban említést, viszont a Sim City-vel való összehasonlítás még nem került szóba. Nos, bár annak idején zseniálisat alkottak a nagy előd fejlesztői, de idővel egyre kevésbé láttam

előrelépést, az is elsősorban csak grafikai volt. A Tycoon City viszont megmutatta, hogy lehet ebben a stílusban még újat mutatni, az idővel monotonná váló városmenedzselést különféle kisebb-nagyobb feladattal feldobni, úgy, hogy akár madártávlatból szemléljük a települést, akár földközlemből. A menedzselési munkakör is jól áttekinthető, nem bonyolult, így aki egy kicsi kis készletét is érez, hogy belekezdjen a polgármesterkedésbe, vagy némi változatosságra vágya a sok akciójáték között, annak feltétlenül ajánlom a programot.

Uhu

**HARDVER**

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

Maximális beállításnál sem voltak gondok, kizárólag a kései küldetéseknél, ahol már sok, nagy teretpárgy volt jelen.

**A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE**

↑ Gyönyörű grafika	<b>GRAFIKA</b>	<b>9</b>
↑ Gyorsan beletanulunk	<b>HANGOK</b>	<b>7</b>
↓ Változatos küldetések	<b>IRÁNYÍTÁS</b>	<b>7</b>
↓ Néha nem egyértelműek polgáraink igényei	<b>HANGULAT</b>	<b>8</b>
↓ Egy idő után csak ráununk	<b>KIHÍVÁS</b>	<b>8</b>
	<b>SZAVATOSSÁG</b>	<b>7</b>

**UHU VÉGSZAVA:**

Egy igen élvezetes és látványos Sim City-ivadék.

**89%**

**ÉS A TÖBBI:**

Sim City Unlimited 3000	90%
Sim City 4	84%
Rollercoaster Tycoon 3	80%



Ez akár a The Sims-ből is lehetne.



# RUGBY CHALLENGE 2006

A rögbi nem túl ismert vagy közkedvelt sport hazánkban, de mivel az NFL is egyre nagyobb népszerűségnek örvend, talán erre is felfigyelnek hamarosan az emberek. Főleg, ha kipróbálják az Ubisoft legújabb sportjátékát.

Talán azt mindenki tudja, hogy a „rugby football” és a foci (soccer) egy töről fakadnak, így nem csoda, hogy Angliában például hihetetlen kultusza van ennek a játéknak. Állítólag a kétféle foci úgy szakadt ketté, hogy egy bizonyos William Webb Ellis felkapta a focilabdát és átfutott vele a gólvonalon, mondván, hogy ezt nem tiltja semmi. Innentől fogva két külön sportág alakult ki, a kicsit lágyabb foci, és a keményebb testi harcon alapuló rögbi, ahol a tojás alakú labda került előtérbe. Azóta ugyan a foci a népszerűbb, de a tizenöt fős csapatokkal vívott, kétszer negyven perces meccsekkel kecsesgató rögbi is nagy tömegeket vonz, így nem csoda, hogy a játégyárosok is felfigyeltek erre a sportágra. Évek óta adnak ki rögbi játékokat PC-re, de sajnos a szűk célcsoport miatt ezek az alkotások igen kevés reflektorfényt kapnak, pedig a sport maga rendkívül látványos és szórakoztató, és ha az ember tesz egy próbát a *Rugby Challenge 2006*-tal, viszonylag hamar ráérez az izére. Így történt ez velünk is.

## VÉRES SPORT

A Swordfish Studios alkotása igyekezett mindent kihasználni, hogy visszaadja a játék élményét a monitor előtt ülőknek. Először is remekül modellezett pályákkal és játékosokkal rukkolt elő, bátran állíthatjuk, hogy a látvány már önmagában is megnyugtató. Ha esetleg nem ismernénk a szabályokat,

akkor egy elég jól felépített tutorial is rendelkezésünkre áll, aztán indulhat is a tánc, ami egyáltalán nem lesz könnyű menet. Valós bajnokságok kerültek be a kínálatba, mint például a Heineken Cup, 6 Nations Tournaments, Zurich Premiership, Celtic League, French National League (Top 16) és még sorolhatnánk, aki jártas a témában, biztos dörzsöli már a tenyerét. Persze a sportjátékokban egyre népszerűbb karrier mód sem maradt el, ahol saját játékos vagy csapatot is felépíthetünk, és több szezonen keresztül válhatunk a világ legjobbjai. A meccsek hangulata nagyszerű, bár az irányítást és a játékmenetet néhol nagyon nehézre szabták, de hát ez egy kemény sport, nem árt, ha otthon is megizzadunk kicsit vele. Összességében kellemes produkció született, kár, hogy a téma nem mozgat meg tömegeket, de egy próbát akkor is megér. Hogy ne csak a fociról szóljon már minden!

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

# 87%

FEJLESZTŐ:

**SWORDFISH STUDIOS**

KIADÓ:

**UBI SOFT**



# 25 TO LIFE

Lehet felháborodni azon, hogy miért erősödik a játékok elleni cenzúra világszerte, de néha azon is megütközünk, hogy miért kell mindenkinek erőltetnie a kökemény gengszteres, drogos, gyilkolós hőseposzokat. Értelem nélkül.

A GTA sikere meghozta az özőnvizet, sorra jönnek ki a bűnöző-szimulátor játékok, amelynek kapcsán tényleg elgondolkodik az ember, hogy vajon kinek jó ez az egész? Nem vagyunk véres szájú cenzorok, de azért a minimális értelmet szeretjük megtalálni egy játékban, és bizonyos esetekben mi sem tudunk mit kezdeni a végeredménnyel. Fel kéne már fogni végre, hogy az erőszak önmagában nem boldogít, a *25 To Life* pedig nem más, mint agyatlan öldöklés, korunk „népszerű” utcai bűnözős köntösébe bújtatva. Mondjuk ahol 50 Cent is henteslős játékhőssé válik, már nehéz meglepődni bármin is, de azért sikerül. A *25 To Life* semmi más, csak egy konzolos TPS (leginkább *GTA*-klón, de abból is a genetikai hulladék) átírata, ahol zsaruként és anyaszomorító bűnözőként is kipróbálhatjuk magunkat. Pénz, drog, rengeteg lövöldözés, utcai harcok, rivális bandák, mint valami Z-kategóriás amerikai akciófilmben. Történet zéró, izgalom nem túl sok, a játékmenet pedig kizárólag megkattant tömeggyilkosoknak nyújt hosszabb távon is megfelelő szórakozást.

## ÖLNI, ÖLNI, ÖLNI

Valóban, nincs is más dolgunk, csak ölni. Ehhez persze kapunk egy rakat fegyvert, választhatunk kedvünk szerint,

melyiket használjuk fel ámokfutásunkhoz. Az akció jórészt az utcán történik, ahol ártatlan járókelők is vannak, kapnak ők is az ölből rendesen, de mindegy, mi csak megyünk előre, ami mozog, abba belelövünk. És ennyi. Nem az a baj, hogy egy játék durva, vagy erőszakos. A baj ott kezdődik, amikor meg sem próbálnak mást beletenni. Mindemmellett a grafika is csapnivaló, nagyon látszik, hogy a konzolos verziót próbálták meg szebbé varázsolni, de még ez sem sikerült. A hangok és a zenék terén nincs komolyabb gubanc, kemény rap slágerek szólnak vérontás közben, ez a stílus jön be a sarki hentesnek is. Mindent összevetve tehát megint csak pazarolták az időnket, de ha valaki bolondul az öncélú öldöklésért, annak talán még tetszeni is fog ez az alkotás. Kérjük, ne bántson minket!

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

# 35%

FEJLESZTŐ:

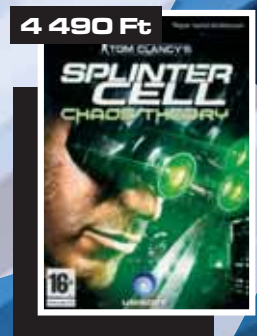
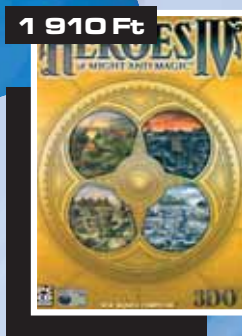
**AVALANCHE**

KIADÓ:

**EIDOS INTERACTIVE**



# Ha kell egy új game, klikkelj!



... és nem csak game



Előfizetés



Ajándéktárgy



Szoftver



Archív CD

<http://shop.gamestar.hu>



# TIPPEK TRÜKKÖK

SZERKESZTOI JEGYZET



Üdv Mindenkinek! Nyilván emlékeztek, hiszen csak egy hónapja volt, hogy előző számunkban útjára indítottuk a Hősök Tere névre keresztelt rovatot (mit rovatot, dicső panteont!) melybe első alkalommal a Richard Burns Rally-ban elért mesés eredményeitekről vártunk screenshotot. Nos, egyikünk sem gondolta volna, hogy a beérkező elektronikus levelek szinte elektromos lavinaként zúdulnak nyakunkba – pontosabban az én nyakamba, mert a magam kis lelkes-naív módján vállaltam, hogy levezényelem a kontesztet. A végeredményt, minden bizonnyal megtaláljátok, valahol itt jobbra. Arra →  
A rovat egyébként folyamatosan bővülni fog, a legjobb eredményeket később is számon tartjuk ám! Aki tehát február 27. után küldte el nevezését, ebből a körből kimaradt – oda se neki, még biztosíthatja magának a halhatatlanságot.

## CRASHDAY CITY TYCOON: NEW YORK

- 1 Szabadelés**  
Repülés közben sem vagyunk csupán a játék fizikájára utalva, hiszen a nyílak segítségével tudjuk valamilyen befolyásolni a kocsi röptét.
- 2 Tartsd meg**  
Csak azért, mert jön egy rámpa, még ne fogyasszuk el a nitrót. Tartogassuk inkább olyan esetekre, amikor valamiért nagyon lelassultunk.
- 3 Amit ma megveszel...**  
Érdemes végigtolni a karrier módot, hiszen a közben megvásárolt dolgok az egyéb játékos és a többjátékos módokban is megmaradnak.



Az igazán dögös képekhez használd a fagyasztást [Del].

### 1 Fejlesszük ki teljesen az épületeket



Érdemes odafigyelnünk arra, hogy ne csak felépítsük az adott épületet, hanem egészítsük ki, lehetőleg mind a négy tulajdonságát maximumra tornászva, mert csak úgy lesz sikeres. A műtárgyak (székek, padok, virágok) elhelyezése tetszőleges lehet, mert nem befolyásolják az értékeket, egyedül esztétikai érzékünknek számít.

### 2 Elakadt küldetések

Előfordulhat, hogy megkapunk egy küldetést, amit elvállalunk, de még nincsenek meg a szükséges eszközök (pl. oroszlános szökőkutak a parkba, a legelső pályán). Ilyenkor ne essünk kétségbe,

hanem várjunk, amíg megkapjuk őket, majd ekkor vágjunk bele a küldetésbe. Ajánlott mindegyiket elvállalni, mert ezekkel komoly előnyökhöz juthatunk a játékban.

### 3 Polgáraink igényeinek kielégítése

Hogy az adott terület lakossága mire vágyik, azt nem a lakóházra kattintva tudjuk meg igazából – itt ugyanis az igény-grafikonok állandóan mozognak, hanem ha építés előtt megnézzük, mennyire színeződnek el az építendő épület hatósugarában a lakóházak. Ha bezöldülnek, akkor építsünk.

## WAR ON TERROR

### 1 Használjuk a speckókat



A legtöbb egység rendelkezik valamilyen speciális képességgel, mint az utászoknál az aknakerakás, vagy a Hind helikopternél a tűz-rakéták. Érdemes ezekre még a csata hevében is figyelni és kihasználni, mert komoly bónuszokat adnak.

### 2 Tapasztalatgyűjtés

Tapasztalatot egységeink két módon kapnak: a megölt ellen-ségért és különböző elvégzett küldetésekért. Éppen ezért, hogyha azt szeretnénk, hogy alakulataink kellően megerősödjenek, akkor meg kell csinálnunk a mellék- és bónusz küldetéseket is. Az pedig természetes, hogy megsemmisülni sem hagyjuk őket – ebben szerencsére a játérendszer is segít.

### 3 Csak csendben, csak halkán

A lopakodás olyan faktor a WoT-ban, amelyre nem kell feltétlenül ügyelnünk – csak érdemes. Nehéz fokozaton játszva különösen, de egyéb szinten is elbukhatunk bónusz küldetéseket, ha idejekorán észrevesz minket az ellenség. Persze, aki a nyers erő híve, végigtolhatja úgy is, csak némileg nehezebb lesz a dolog.

## CHEAT DV ZE MONZ MARC ECKO'S GETTING UP

### CHEATS!!!

A kódokat a... nos, a gyanúsán kézenfekvő „Codes” menüpont alatt kell bepötyögni.

### marcuseckos

végtelen életerő

### fliphescript

végtelen skillz

### babylontrust

feltolja az életerőt

### vancedallister

feltolja a skill-mérőt

### workbitches

minden bunyós aréna

hozzáférhető

### stateyourname

minden bunyós karakter

hozzáférhető

### shardsofglass

teljes black book,

minden mintával

### dogtags

minden harci upgrade

hozzáférhető

### sirully

minden koncept art

hozzáférhető

### grandmacelia

a teljes soundtrack

hozzáférhető

### ninesix

minden „legenda”

hozzáférhető

### ipulator

minden szint hozzáférhető

### dextercrowley

minden mozi hozzáférhető





## HŐSŐK TERE

## Tisztelt Játékos Fiatalság!

Először is köszönjük a számtalan eredményt, amit beküldtetek: mindenkinek gratulálunk, örülünk, hogy sikerült kiengedni a versenyszellemet a versenypalackból. Alant láthatjátok az első 20 helyezettet – aki nem került be közéjük, ne csüggedjen, hiszen a verseny folytatódik, sőt, új versenyszámokkal bővül! A márciusi győztes Schwartz Károly lett, akinek lenyűgöző eredményét féléves GameStar előfizetéssel díjaztuk.



1

## 28:37 SCHWARTZ KÁROLY

A közel másfél másodperces előny épp elég volt arra, hogy gyanakodni kezdjünk. Malachitból, illetve az ő képezetbeli közjegyző barátjából álló szakértőcsapatunk azonban tüzetesen megvizsgálta a képet és el kell ismernünk: ennyi az annyi.

2

## 30:04 BAKTI RÓBERT

3

## 30:99 NAGY SEBI

## TÖVÁBBI HELYEZETTEK:

31:40 Kiss Attila  
31:44 Szlahorek András  
31:48 Pál Ádám  
31:55 Paulin Ákos  
31:55 Gazdag Csongor  
31:55 Lale József  
31:56 Bereczki József  
31:66 Nyilas Mihály  
31:73 Révész Péter  
31:77 Ladakill-R  
31:79 Erdei István  
31:91 Kovács András  
31:94 Kiss Péter  
31:98 Ball József  
32:05 Daróczi Márkó  
32:07 Kőfaragó Miklós  
32:07 Németh Tamás

A következő hónaptól négy, párhuzamosan futó versenyt hirdetünk. Egy játékos több versenyszámban is nevezhet, de eredményeit minden esetben külön e-mailben küldje el, különben az eredmények összesítésekor mazur még bekatann és jó eséllyel megharap valakit. Az e-mail tárgya mindig az adott játék címe legyen, a cím hosoktere@gamestar.hu, a beküldési határidő pedig 2006. április 1. Nem tréfa.



## 1. versenyszám

A Richard Burns Rally áprilisi versenyszáma az ausztrál rali „Greenhills” szakaszán zajlik. (Az autó sérülését ki lehet kapcsolni, azt ügysem tudjuk ellenőrizni). Innen kérjük az összegzőképernyőt, ám ezúttal kérnénk, hogy a visszajátszást és a pace cart is mentsetek ki, illetve küldjétek el. (Utóbbiak a játék könyvtárán belül a „Ghost Car” és a „Reply” alkönyvtárakban találjátok).



## 2. versenyszám

FIFA 2006! Aki nem akar autókázni, az kezdhet melegíteni a focira. Ebben a versenyben az a cél, hogy a West Bromwich Albion színeiben laposra verjük a Chelsea-t. A félidők tíz percesek, az győz, aki a legtöbb gólt lövi nekik. Az alábbi képen láthatjátok, melyik képernyőt kérjük. Még egyszer: mi: West Bromwich Albion. A gép: Chelsea. Tíz perces félidők. Sok gól. Screenshot. Elküld.



## 3. versenyszám

Need for Speed: Most Wanted! Quick Race / Custom Race / Sprint / Seaside & Power Station (első). A forgalmat ki lehet kapcsolni, elég egy ellenfél, mely easy lehet, a catch up-ot szintén érdemes kikapcsolni. Itt tessék bizonyítani, a legjobb időről screenshotot kérünk!



## 4. versenyszám

Mashed! Hány másodperc alatt tudod végigzúzni Time Trial játékmódban a „Timgidski” pályát? A pálya akkor válik játszhatóvá, ha karrier módban megnyertük az első három pálya első versenyét. A mellékelt képet várjuk. Ennél lehetőleg jobb eredménnyel.

Sok sikert mindenkinek, várjuk az eredményeket!  
hosoktere@gamestar.hu



# LOTR BATTLE FOR 2 MIDDLE-EARTH 2

**A harc Középföldéért megkezdődött. Mordor orkjai, Vasudvard urukjai és a Goblinok goblinjai hatalomra törnek. Legyőzöd őket, vagy melléjük állsz? Ahhoz, hogy tényleg csak tőled függjön a háború kimenetele, érdemes elolvasni az alábbiakat...**

## KEZDŐ TAKTIKA

Amikor elkezdünk egy csatát, rögtön rakjunk le 3-4 nyersanyagtermelőt – lehetőleg úgy, hogy mindegyik haté-

Ezzel növeljük a command pontunkat és a vagyonunkat is. Érdemes kiküldeni egy csapat őrszemet, akik megkeresik az ellenfelet.



Mindig a főépület közelébe rakjuk le a gyártó épületeket, így sokkal hatásosabb lesz a védelmük.

konsága 90 % fölött legyen. Ezután dobjunk le 1-2 katonagyártó épületet, és kezdjük el készíteni a hadsereget. Miközben jönnek a katonák, rakjunk le további pénztermelő építményeket.

## HŐSIRTÁS

Ha szembekerülünk egy hőssel, érdemes ráküldeni teljes ott lévő seregünket. Ne zavarjon a többi harcos, ha a hős megdől, akkor mi is jobb



Ha elég erős a seregünk, még csak ostromgépet sem kell magunkkal vinni a harcba.

## WAR OF THE RING TANÁCSOK

- 1 Addig foglaljuk az üres területeket, amíg ellenfélbe nem ütközünk.
- 2 Mindig tartsunk fent egy határvidéket, azaz olyan területeket, amik közvetlen határosak egy konkurens birodalommal. Ide érdemes kihelyezni a seregünket.
- 3 Azokról a területekről, amiket az ellenfél nem tud elérni egy kör alatt, nyugodtan küldjük át máshova a katonáinkat.
- 4 Ha van várunk, akkor gyártunk le ott pár hőst, akiket hozzáadhatunk a támadósereghez, de akár védekezhetünk is velük.
- 5 A belső országokba mindenképpen rakjunk nyersanyagtermelő épületeket, ezzel növelhetjük a térképen elhelyezhető seregünk számát.
- 6 Csak akkor válasszuk az „auto battle” opciót, ha hatalmas túlerőben vagyunk, hiszen a gép nem taktikázik olyan jól, mint egy ember.
- 7 Ha egy kicsit is túlerőben vagyunk, akkor real time csatánál akár ki is hagyhatjuk az építkezést. Elég megkeresni az ellenfelet (a térképnek pont a túloldalán van általában) és adni az arcába.
- 8 Ebben a játékmódban nagyon fontos, hogy fejlesszük a hősünket, különösen azokat, akik a térképen vannak, hiszen ami tapasztalatot a csata során összeszednek, magukkal viszik a következőbe.



esélyekkel indulunk a maradékkal szemben.

## OSTROMGÉPEK

Nagyon kellemetlen tud lenni egy összecsapás folyamán, amikor az ellenfél elkezd katalapulttal vagy egyéb szörnyvel bombázni az íjászainkat. Éppen ezért érdemes készenlétbe állítani egy csoport lovagló (gyors) lényt, akiket az ilyen esetekre vetünk be. Ha

mi osztjuk az égi áldást távolról, akkor ne feledkezzünk meg a dobáló/lövő egységeink védelméről.

## HÚZZUK A KICSIKET

Amikor újonnan legyártunk egy első szintű hőst, érdemes őt rögtön az első sorba állítani – kivéve, ha íjász. Sokkal gyorsabban szedi majd a tapasztalatot, ha ő is tud ölni, mintha csak a





A Watchert az ellenfél seregének a közepébe érdemes megidézni, így tud a legjobban pusztítani.

háttérből nézné a műsort és néha bedobna egy-egy varázslatot. Figyeljünk oda rá, ha már lement a harmadára az élete, gyógyítsuk meg, vagy hívjuk vissza a csatából.

## KAPD OLDALBA

Remek dolog, hogy másképp sebződik valaki ha előlről, hátulról vagy oldalról ütik. Amíg a frontvonalban küzdenek csapataink, érdemes megindítani oldalról egy rohamot, melyben lehetőleg lovasok vesznek részt. Ha tudjuk, persze hátba is kaphatjuk az óvatlan ellenfelet.

## FALAK

A játék falrendszere nagyon jól van kidolgozva, csak egy gond van vele: túl drága. Nem nagyon éri meg

körbefalazni magunkat, mert az árából akár egy komplett sereget is le tudunk gyártani. Persze, néha vannak olyan stratégiailag fontos átjárók, szűk szorosok, ahova megéri lerakni a falat, hogy késleltessük az onnan érkező támadást.



## MORDOR



Mordor igazi erőssége, minden látszat ellenére, nem a sereg nagyságában lakozik, hanem annak változatosságában. Készíthetünk tengernyi orkot, nem megyünk velük túl sokra, amikor az ellenfélhez csak egy szűkebb tereprészen tudunk eljutni. Kombinálni kell az orkokat, ork íjászokat és a trollokat. Minden nagyobb támadó seregbe kell tenni legalább 1-2 troll dobost és támadó trollt. Amikor találkozunk az ellenféllel, nehéz választás elé állítjuk: ha a trollt lövi, akkor a kis orkok szedik szét, ha pedig az orkokat, akkor a troll szabadon pusztíthat.

### ÉRDEMES TUDNI

Az egyetlen nép, amelyeknek több repülő hőse van. A rendelkezésünkre álló két felbeast és a lich king nagyon ütős hármast alkot. Ezzel szemben csupán akkor éri meg lehozni őket, ha már sehogya sem bírunk el az ellenfelünkkel. Ez leginkább borsos áruk miatt van, hiszen a mesterhármas összesen 11000-be kerül. Helyettünk inkább hozzuk le a három lovas nazgult, Szauron száját – és persze a saját hősünket, ha van. Ők lényegesen olcsóbbak, és magasabb szinten iszonyatos pusztítást végeznek.

### BUKTATÓK

Legtöbbször abba a hibába esnek, hogy csupán orkokkal vagy trollokkal töltik fel a seregüket. Ez legtöbbször csúfos kudarchoz vezethet. Hiába kerül egy százasba egy csomag ork, háromszázba pedig az íjász. Egy ilyen gyenge sereget egy lovasroham pillanatok alatt szétseje.

*Handwritten-style text in a decorative font.*

## AZ EMBEREK



Felejtsük el azokat a taktikákat, amelyeket az előző részben lévő embereknél alkalmaztunk. Ebben a részben nincs külön Rohan és Gondor, hanem együtt szerepelnek, így közös taktikát is kell alkalmaznunk. Rohan lovasait kombináljuk Ithilien íjásaival – persze azért kell aprólék is a „levesbe”, különösen a játék kezdetén. Bátran gyártsunk Gondor egységeket, amíg nincs elég pénzünk a fejlettebbekre.

### ÉRDEMES TUDNI

Az embereknek számos hőse van és mindegyik másra alkalmas. Elsőként érdemes kihozni Faramirt, aki csupán 1200-ba kerül. Ifjával nagyon szépen tud irtani, és ennek megfelelően igen hamar lépi a szinteket. Egy idő után őt már lóra is ültethetjük, ám nem nagyon éri meg, hiszen sokkal jobban bánik az íjjal, mint a lándzsával. Másik fontos hősünk Aragorn, aki elvegyülve a katonák között szintén hamar tud fejlődni, ráadásul tudja magát és a többi hőst gyógyítani. Akit feltétlenül érdemes még lehozni, az természetesen Fehér Gandalf. Nem csak varázslónak, de harcosnak is kiváló, egyetlen hátránya, hogy 3000-be kerül.

### BUKTATÓK

Nagyon fontos, hogy az elején rengeteg gondori katonát gyártsunk (gyalogost és íjászt egyaránt). Mert ha mondjuk goblinokkal kerülünk szembe, akkor szinte biztos, hogy tömegesen fognak támadni minket, már a kezdetektől fogva. A másik dolog, amire figyelni kell, hogy amint tudunk hozzunk le 1-2 hőst, akik tudnak fejlődni. Ha nem gyártjuk le őket időben, szinte biztos a vereség, hiszen nem tudnak szintet lépni és egy első szintű hős a 15. percben már könnyen hal...

*Handwritten-style text in a decorative font.*

## HŐSKÉSZÍTÉSI MESTERFOGÁSOK

Mielőtt belefognánk saját hősünk elkészítésébe, mindenképpen gondoljuk meg, mire is akarjuk használni. Másik vezérek leirtására, esetleg tömegpusztításra, netán kémkedésre? A választ úgy tudjuk meg legkönnyebben, hogy játszunk 3-4 partit saját hős nélkül. Ezalatt megtudhatjuk, mire is van igazán szüksége a taktikáinknak. Fontos, hogy ennek az embernek/lénynek minden egyes képességét fejből tudjuk. A játékban nincsen mana, a varázslatok csak a lejáratú idejüktől függenek. Így érdemes egy varázslónak is sok életerőt, páncélt, esetleg energiát adni, hogy mindig ütőképes legyen.





## ELFEK



A hegyesfűlűek legerősebb egységei természetesen az íjászok. Persze, tudnak lovasokat és közelharcosokat is gyártani, de azok ütőereje eltörpül egy nyílzápor sebzése mellett. Így hát a taktika adott: készíts pár közelharcos egységet, és tengernyi íjászt. Amíg a közkatonák feltartják az ellenfelet, addig a többiek hátulról lelövik őket. Fontos, hogy védjük az oldalszárnyunkat is, így ne csak a távolra lövő egységek elé, de melléjük is helyezzünk 1-2 alakulatot.

### ÉRDEMES TUDNI

Akárcsak az emberek, az tündék is a hőseikről ismeretesek. Amint van egy kisebb hadseregünk, hozzuk le Arwent, hadd fejlődjön. Ez nekünk azért lesz jó, mert ő meg tudja gyógyítani a többi vezért. Akiket még feltétlen érdemes lehozni az Haldír és Szilszakáll. Legolast csak a későbbiekben, hiszen ő 3000 pénzt kér a szolgálataiért. Sose feledjük, hogy az entek nem csupán épületet pusztítanak, de egységeket is. Érdemes őket közelharcra állítani.

### BUKTATÓK

Ha nem állítjuk rendszeren hadrendbe csapatainkat, akkor könnyedén odavesznek íjászaink. Mindig figyeljünk oda, nehogy egy-egy kősa lovasszapat áttörje a védelmünket. A másik vicces hiba, hogy az enteket hagyjuk dobálózni sima harcban. Ekkor ugyanis könnyen előfordulhat, hogy az ellenfél helyett a saját hadseregünket kezdik el pusztítani.

*Érdemes tudni, hogy a tündék is a hőseikről ismeretesek.*

## VASUDVARD



A Fekete torony serege jóval erősebb, mint azt sokan gondolnák. Nem véletlenül nem tudnak trollokat vagy egyéb nagytestű lényeket gyártani. Az Uruk-haiok szinte mindenre legendóek, így hát minden taktikát rájuk kell építeni. Kezdetben gyártsuk a kardos-íjas-lándzsás triót, legalább két Uruk-gödörből. Ha már 8-9 alakulatot elkészítettünk, mindenképp gyártsuk le Lutzot. Ő az, aki a háttérből szétlövi az ellent és a konkurens hősöket is könnyedén kiirtja – ne feledkezzünk meg a speciális lövéséről sem.

### ÉRDEMES TUDNI

Már a 10. perc környékén ajánlott megépíteni az Armoryt és kifejleszteni a páncél és a fegyver upgrade-et. Urukjaink sokkal erősebbek lesznek így és még a trolloktól sem kell félniük. Érdemes csinálni egy Warg Rider alakulatot is, amibe Sharku-t is beletesszük. Ez a csapat igazán arra jó, hogy áltamadásokat hajtunk végre, vagy hátbatámadjuk az ellenfél íjászeit.

### BUKTATÓK

Ne feledkezzünk meg a lándzsás alakulatokról sem, különben egy lovas roham a végünket jelentheti. Ott lehet még nagyon elcsúszni, hogy nem szereljük fel a seregünket erősebb páncéllal és fegyverrel. Szarumánra különösen nagy figyelmet szenteljünk, mert ha nem használjuk ki rendszeren a képességeit, hamar elhalálozik.

*Érdemes tudni, hogy a tündék is a hőseikről ismeretesek.*

## TÖRPÖK



A törpéken nagyon meglátszik, hogy eddig a föld alatt éltek, és nem nagyon rohantak le vagy foglaltak vissza területeket. Leginkább védekezésre vannak beállítva, hogy miután minden erejüket összeszedték, egy támadás kivédése után ledarálják az ellenfelet. Miután legyártottunk 5-6 csapatot, tegyünk le a védekezési pontunkra egy Heroic Statue-t és egy Hearthet. Így bármikor támad az ellen, katonáink +50% sebzést és páncélt kapnak, ráadásul kétszer olyan gyorsan szerzik a tapasztalatot.

### ÉRDEMES TUDNI

Ha harci szekeret (Battlewagon) gyártunk, mindig szereljük fel valamivel. Lovasok híján öt érdemes ráküldeni az íjászokra, akiket kegyetlenül elgázol. Nincs túl sok hőse ennek a népnek, de az a három nagyon erős. Mindenképpen gyártsuk le őket, mert megérik a pénzüket (különösen, ha odafigyelünk rájuk). Akárcsak Vasudvardnál, itt is fontos fejlesztenünk a katonáink páncélszát/fegyverét, különösen ha a inkább védekezünk, mint támadunk.

### BUKTATÓK

A védelmet úgy érdemes kiépíteni, hogy ne maradjon rajta rés. Nagyon kellemetlen tud lenni, amikor nyugaton frankó a védelmünk, ott áll minden katonánk, de keletről bejön az ellen. Ezt megelőzendő mindig tartsunk 2-3 csapatot a földalatti járatokban. Amikor támadás ér minket, ők lesznek azok, akik feltartják az ellenfelet, míg odaér az erősítés.

*Érdemes tudni, hogy a tündék is a hőseikről ismeretesek.*

## GOBLINOK



A goblinok szerepe a játékban egy kicsit más, mint a többi népé. Alapvetően rúhra vannak kitalálva, nem pedig hosszú játékra. Falat sem tudnak építeni, de cserébe az ellenfél falait átmásszák. Ha őket választjuk, egyetlen dolgunk van: gyártani. 75 pénzbe kerül egy goblin harcos osztag, 200-ba az íjász. Igaz, annyit is érnek, amennyibe kerülnek. Játék elején tegyünk le 4 cave-et aztán építsünk 2 goblin gyártót és indulhat a móka. Amíg tömeggyártjuk a katonákat, folyamatosan terjeszkedjünk a barlangokkal, így katonáink is lesz, meg pénzünk is.

### ÉRDEMES TUDNI

Amennyiben nem sikerül 10 perccel belül győzedelmeskednünk, folytassuk a sereg gyártását, de kezdjük el a nagyobb dögöket kifejlesztetni. Szépen lassan tömjük meg a seregünket trollokkal, pók lovasokkal és mountain giantokkal. Támadáskor sose felejtjük el bekapcsolni a goblin harcosok mérgezését. Ha tudjuk, hozzuk le a sárkányurat, és kezdjük el vele portyázgatni.

### BUKTATÓK

Annak ellenére, hogy nagyon nagy sereget állítunk ki nagyon hamar, még mindig törődünk kell velük. Nem elég ráküldeni az ellenfélre a csapatot, taktikázni kell. Amíg a fronton harcolnak az egységeink, küldjünk el egy-két alakulatot, akik hátbatámadják az íjászokat, vagy éppen az ellenfél épületeit kezdik el leszedni.

*Érdemes tudni, hogy a tündék is a hőseikről ismeretesek.*



# TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

„Már megint azok a deszkások! Örökké csak zajonganak, meg összetörnek mindent!” – ha megfogadod tanácsainkat, nem kell tartanod a dühös emberektől, hisz vagy lenyűgözöd őket trükkjeiddel, vagy átrobogsz rajtuk...



A sok pont semmit sem ér, ha a végén nem figyelsz oda és elesel.



Pofozkodással is lehet kombót indítani, csak figyelj az időre!

## SOROZATOK, SOROZATOK...

Amikor sok pontot szeretnénk összeszedni, igyekezzünk mindig más trükköket bemutatni. Ha ugyanis ugyanazt a trükköt egynél többször csináljuk egy sorozatban, akkor kevesebb pontot kapunk érte. Elsőre megkapjuk a teljeset, másodjára már csak 75 százalékát, míg harmadik alkalommal már csupán az eredeti pontnak felét (csak a trükkért, nem a kombóért).

## MINDEN MINDENNEL

A Tony Hawk játékok egyik ismérve, hogy mindent mindennel össze lehet kötni. Ezt nagyon jól meg is mutatják nekünk a sztori módban. Így akinek nincs nagy gyakorlata abban, hogyan kell egybekötni 20 ugrást, az először mindenképp játsszon sztori módban, ne klasszikusban.

## FÓKUSZÁLJ

A THAW hallgatva az új idők szavára,

megengedi nekünk hogy „fóku-száljunk”. Ezt a jól ismert lassítást csak hosszabb kombóknál érdemes elnyomni, ugyanis a Special mérőből táplálkozik. Van egy maximális ideje is, ezért ne a mozdulatsor elején, hanem inkább a közepén használjuk el.

## KARRIERISTA

Amikor sztori módban játszunk, minden pályán csináljunk meg minden küldetést. Ez azért fontos, mert amit nem tanulunk meg, azt nem is alkalmazhatjuk a későbbiekben. Ez a gördeszkánál nem is olyan nagy gond, a biciklinél már annál inkább. Szóval, aki tekerni akar, az már a legelső területen kezdje el, hogy később ne kelljen visszajönnie.

## SZÁZEZRESEK KLUBJA

Ha nagyon sok pontot szeretnél egy variációval bezsebelni, akkor a nagy pontot sokat érő ugrással szerezd (pl. Madonna vagy Airwalk) a szorzókat pedig sok kis flippel (pl. kickflip, impossible). A manualok és a slide-ok közben is befigyelhet egy-egy flip, hogy még nagyobb legyen a szorzó.

## A SPECIALISTA

Ezek a profi deszkások nem csak olyan hétköznapi ugrásokat tudnak kivitelezni, mint egy kickflip vagy a cannonball. Vannak bizonyos

speciális mozdulatok, amiket csak akkor lehet előhozni, ha a bal felső sarokban lévő mérő villog. Amennyiben sok pontot akarunk elérni, mindenképp jegyezzük fel aktuális karakterünk mozdulatait. Érdemes mindig beállítani legalább egyet mindenfajta trükkből (manual, flip, stb...) hogy bármilyen helyzetben elő tudjuk hozni ezeket a rengeteg pontot érő mutatványokat.

## ŐSEMBER

A THAW-ban bármikor leugorhatunk a deszkáról és elkezdhetünk futni. Ez azért nagyon jó nekünk, mert így sokkal könnyebben össze lehet kötni a mozdulatokat. Miközben két trükk között futunk, akár szaltóztathatunk is egyet, ezzel is növelve pontjaink számát. Fontos, hogy az időre nagyon figyeljünk, mert ha kifutunk belőle akkor annyi az egész kombónak.



Amit deszkával nehéz, azt néha gyalog nagyon könnyű elérni.





# RAINBOW LOCKDOWN

**Játszhatjuk árkádosan, vagy lassan, megfontoltan. Mehetünk lézercélzós géppisztollyal, vagy esetleg bazinagy géppuskával. Küldhetjük az embereinket, vagy választhatjuk Rambo klasszikus stílusát. Egy a lényeg: halljam a végén, hogy „célpont leszedve”!**

## EGYENRUHA VÁLASZTÁS

Azt nem mértük le, hogy az egyenruha színére statisztikailag mennyire figyel, vagy figyel e egyáltalán az AI, de többjátékos üzemmódban próbáljunk ellenállni a kísértésnek, és ne divatosan, hanem a map-hoz öltözzünk. Ilyen halálos rendszernél minden tizedmásodperc számít, míg a másik játékos kiszúr minket!

## GYORSAN EGY GYORSMENTÉST

Az alapállapotban F5-re rakott gyorsmentés valóban észrevehetetlenül hamar megvan, így könnyű szívvel javasolható, hogy minden veszteségek nélkül leelőtt ellenfél után rá kell nyomni egyet reflexből. Mivel bárhol használható, hosszú távon ez igen sokat csökkenthet a frusztrációnkon.

## ENNYIRE AZÉRT NEM ÁRKÁDOS

Ne rohanjunk túlzottan előre, hiába árkádosabb már a játék, nem időre megy. Ha embereinket le hagyjuk, akkor bármilyen hihetetlen pontosan tud is valaki szolozni, le fogja szedni másodpercek alatt az ellenfél. Ha kettőnél többen vannak, akkor már eleve félmagasságra ereszkedés a minimum, amit meg kell tennünk, de fedezék se árt.

## HA ELFOGYOTT A LŐSZER

Másodlagos fegyverünkhöz kifogyhatatlan számú tartalék tár van, a tár nagybővítés itt mindössze azt jelenti, hogy ritkábban kell cserélnünk. De minek pisztoly, ha vihetünk könnyű géppisztolyt is arra a slotra, szintén végtelen lőszerrel? Rambo beajúl!

## A TÚSZKEZELÉSI POLITIKA

Ha túsok vannak velünk, akkor még annyira se rohanjunk. Ha visszafele kell menni, újratermelődek az ellenfelek, és leszedik őket könnyedén. Tartsuk őket társaink gyűrűjében, vagy mögöttük, és

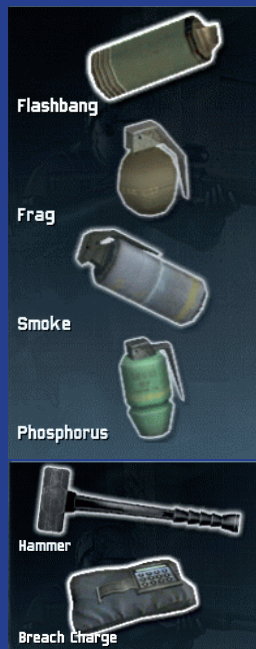
harc előtt tegyük hold-ra a mozgásukat (5-ös gomb alapesetben a váltás).

## TARTÓS ELEM NEM ÁRTANA

A legjobb eszközünknek, a mozgásdetektornak igazából egyetlen nagy hibája van: használat közben igen hamar – másodpercek alatt – lemerül (lgaz hamar fel is töltődik). Csak jól kiszámolt rövid másodpercekre kapcsoljuk be, amíg szétnézünk vele, mert ha erősítés érkezik, nélküle sokkal nehezebben vesszük észre az új támadókat.

## AZ ELMARADHATATLAN KIEGÉSZÍTŐK

A két kiegészítő slotra gránátot, vagy egyéb eszközöket pakolhatunk. A csak multiban a terroristáknak meglévő (egyébként azonnal ölő gázt eregető) vírusgránát kivételével lássuk mi is a választék.



**Vakítógránát:** nem annyira meggyőző, mint mondjuk a Counter-Strike-ban, van jobb opció is helyette. Persze társaink még így is jobb, ha ezt dobálják ránk visszapattanóval, mint a repszet.

**Repszgránát:** Jó a hangja, korrekt méretű a hatása, igazából egyetlen negatívumot lehet csak említeni: ellenfeleink is adagolják majd nekünk a vége felé, gazdagon.

**Füstgránát:** taktikai értéke kiváló, küldetéseknel és multiban is ott a helye a tarsolyunkban, repszgránát mellé az egyik legjobb alternatíva.

**Foszfor gránát:** lángba borítja a fél környéket, ami rendkívül látványos, de mozgó ellenfeleket majdnem telibe kell találni, ami erősen rontja a valós használati értékét.

**Kalapács:** remek effektek kíséretében bezúzzuk a zárat, a túloldalán állók egy másodpercre le is merevednek. Hát a hangját hallva nem is csodálom, ráadásul a játék talán leghangulatosabb ficsőre, kipróbálni KÖTELEZŐ! \$

**Robbanótöltet:** egy idő után unalmassá válhat(na) a kalapáccsal durván kettécsapott ajtó, ezért ha látjuk, hogy közel van a túloldalán az ellenfél, nem árt rárobbantani, mert a fél környék sebződik tőle. Kell a változatosság!

## A FEGYVERRAKTÁROS NAPI AJÁNLATA

Nem annyira kimagaslóan jó taktika, ha megoszlik embereink között a könnyű/nehez/távolsági fegyver, igaz bármi ellen, de csak közepesen jók lesznek. Ha hasonló cuccal szereljük fel őket (pl. mind assault kategória), legalább tudjuk mire számíthatunk, mesterlövészkedni amúgy sem őket küldjük.

Ha magunk akarunk letarolni amit csak lehet, akkor nehéz géppuska ajánlott, pontossága alapján az M73E. Erre kell távcsövet szerelni, mivel ügyis fejre megyünk, ekkora ágyúnál épp elég ha első lövés talál. Ebbe „csak” 750 lőszer fér, de ez is elég baráti tud lenni bármire.



Pisztolyt ne vigyünk, akkor már inkább a kis géppisztolyokat preferáljuk. Távra amúgy a pisztoly is elég reménytelen, így a megoldás, hogy 100 lőszer környékén már spórolni kell és a fő fegyverből csak irdatlan messzire löni.

Hangtompított csak úgy vigyünk, ha az összes emberünk fegyverére raktunk, különben sok értelme nincsen...

Embereinknek elsősorban vakító gránátot adjunk, meg füstöt, azzal biztosan nem tesznek kárt magukban semmilyen helyzetben, és számunkra ez ugyanolyan hasznos a végeredményt tekintve.



## A RENDŐRŐRS OSTROMA

A holland rendőrőrs pultjának két oldalán kis csetepaté van a rendőrök és a túszejtők között egy igen kis helyiségben. Van pár módja a megoldásnak, mégha egyik-másik kockázatosabb is: remek szemléltetési lehetőség ez a hely a tömegek kezelése kapcsán.



A gránát íve egyre nagyobb, ha lenyomva tarjuk a gombot. Elegetve eldobjuk, figyeljünk a lepattanókra... góll!



Rohanjunk be előre a pultot megkerülve, oldalról lekasaboljuk őket a géppuskával, mire épp kezdi őket útjukra engedni a script. Hát nem csodálatos? Ők már nem mondják meg...

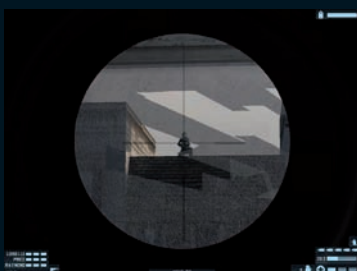


Leguggol, éjjelátó be, dobozokon keresztül jó pixelharcos módjára ellenfelek fejbőlve. Aki maximalista, az másodlagos fegyverrel teszi mindezt, kell a lőszer...

Bármilyen szűk helyre is kerülünk, a távcsöves kiszerezésű fegyver minden küldetésnél igencsak jól fog jönni, így a rendőrőrsön is. Ime.



Folyósókon oldalról behajolva, de minimum félmagasságra ereszkedett állapotból nézzünk ki. Erdemes tudni, hogy a rácsok egyébként felfogják a golyót.



A távcsöves puska tündöklése... Első lövésre találunk kell: elég egy másodperc késekedés, és ők is lekapnak azonnal.



## BEHATOLÁSI MÓDSZERTAN

Ha fellép egy olyan deja vu jelenség, hogy mintha nem először töltenénk vissza az állást egy adott helyiségbe törtető behatolási kísérletünkhöz, nem árt kicsit nekikészülni, elvégre az ilyen helyzetekért tartanak minket!

1. Még csukott ajtó mellett mozgásdetektorral nézzünk a falon át, hogy az összes ellenfelünknek meglegyen a pozíciója. Ha végeztünk, a detektort azonnal kikapcsoljuk, hogy ne merüljön.
2. Egyik emberünket megkérjük, hogy ha már itt van, törje be valamelyik módszerrel az ajtót, és egyből egy gránáttal is köszönjön be. A módszer függ attól, hogy van-e ellenfél ajtóközélen, meg persze hogy mit hoztunk hozzá.
3. Embereinknek új célpont: behatolás. Az első kommandósunk így elvonja pár ellenfél figyelmét, ami úgymint hamar visszaterelődik majd ránk. A többiek egyébként a kezdeti helyezkedésüktől függően sajnos még egy vagy két másodpercet filozofálnak, mire beérnek, ami az élen lévő halálát is okozhatja.
4. A fentieket elkerülendő másodiknak mi rontunk be az élen járó társunk hátába tapadva. Amint bennvagyunk, a legnagyobb gócpont felé induljunk (erre ugye még emlékszünk a detektorból), a társaink meg majd lekapkodják a szétszórtakat.
5. Mozgásdetektort bekapcsoljuk a harc idejére, baj semmiképpen nem lehet belőle! Pontos lövésekkel operálunk, pixelvadászat - lehetőleg fejre, és ne szórjuk a lövedéket még középtávra se, hanem rövid két három golyós sorozatokkal pontozzunk, az hatékonyabb.
6. A szemközti ajtóra vagy folyósóra is nézzünk rá, hogy nyitva van e. Ha igen, akkor be is jöhet erősítés, ami a kisebbik gond. A nagyobb baj az, hogy az esetleges elmenekülőök szólhatnak a többieknek, akik már várni fognak minket, vagy elénk is jönnek, ami jócskán megnehezítené a dolgunkat egy jódarabig.





# MARC ECKO'S GETTING UP

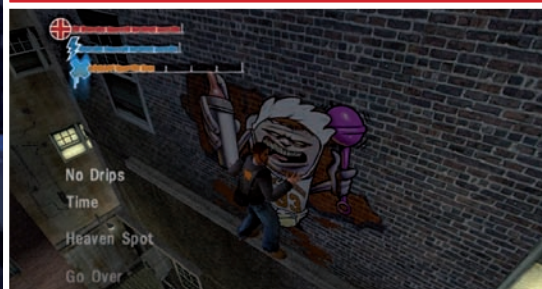
HELLO  
my name is

-TRANE

**Trane nem csak rajzolni, de mászni, ugrani és bunyózni is kiválóan tud.** Nem elég, hogy a rendőrség állandóan üldöz minket, még a konkurens bandatagokat is folyton-folyvást el kell náspángolnunk... Hogy ne felkészületlenül menj a betondzsungelbe, érdemes kicsit rákészülni a dolgokra. . .



Ahhoz, hogy összegyűjtsük a nagy elődök műveit, ha fényképezőgépet látunk, menjünk oda hozzá és nyomjuk meg az [E] gombot.



Mindig a nagyobb firkát válaszd, azért több reputáció jár.

## Csak taktikusan

Amikor egy nagyobb graffitit kell felrajzolni, érdemes egy kicsit taktikusnak lenni. Az egyik végébe menni és onnan elkezdni a felfújást, majd fel-le haladva festeni (akár a szobafestők). Amikor készen van egy csík, menjünk kicsit beljebb és ismét fújunk. Így sokkal hamarabb készen leszünk, mintha csak össze-vissza fújdogálnánk.

## A feketekönyv

A küldetések előtt mindig érdemes megnézni „fekete könyvünket”. Nem csak azért, hogy a nekünk tetsző falfirkákat tegyük bele, hanem hogy tudjuk, miket is rajzolhatunk. Mindig legyen benne egy kisebb rajz, hogy olyan helyekre is rakhassunk nagy rajzot, ahova egy nagy téglalap nem fér el. (Azaz legyenek szélesebb és magasabb rajzok is.)

## Mászóka

a nem tudjuk, hogyan kell feljutni egy adott helyre, akkor nézzünk körbe az [F]-el. Ha még mindig nem megy, akkor körbe kell nézni, hátha van egy kuka vagy hasonló tologatható tereptárgy, ami a segítségünkre lehet. Ne felejtsük el, hogy emberünk néha irreálisan nagyokat tud ugrani, így nem kizárt, hogy nem ott kell felmászni, ahol gondoltuk.

## Hátbatámadás

Amikor egy ellenfél nekünk háttal van, érdemesebb leütni, mint megverni. Először is a [Bal SHIFT]-et nyomva tartva menjünk annyira közel hozzá hátról, hogy kijelezze az életerejét (nem szabad túl közel menni, mert akkor nem tudjuk elkábítani!). Ekkor nyomjuk le az egér bal és jobb gombját egyszerre. Tartsuk kicsit nyomva, és rögtön láthatjuk az eredményt: fejen ütjük egy palackkal a szerencsétlent, aki nyomban meg is fekszik.

## Rajzoló ösztön

Mielőtt elhagyunk egy területet, mindig nézzünk körbe úgy, hogy közben az intuíciót [F] is bekapcsoljuk. Így nem csak a kihagyott bónusz falfirkákat vehetjük észre, de az esetleges kötelezőket is, amiket elmulasztottunk.

## BEVEZETÉS A BUNYÓELMÉLETBE

A játék jó részét ellenfeleink elpáholása teszi ki. Ahhoz, hogy minden jól menjen, és akár három kommandóssal is könnyedén elbánjunk, érdemes megfogadni ezt a pár tanácsot:

Ha felszabadított kombóinkat nem tudjuk fejből, érdemes megnézni őket az „unlockables” menüpontban.

Ha több ellenfél ellen küzdesz, érdemes bekábítani őket. Ezt az előre, előre és ütés/rúgás gombokkal teheted meg.

Inkább az [E] gombbal térjünk ki az ütések elől mint a védekezéssel, hiszen így egyből vissza is tudunk támadni.

Ha az ellenfeled folytonosan védekezik, ragadd meg a grabancát a rúgás és az ütés egyidejű lenyomásával.

Harc közben ne úgy vegyél fel a fegyvert, hogy egyszerűen odamegyünk, mert a séta közben könnyen leütnek. Inkább trükközünk át fölötté az [E]-vel.

Ha esetleg lefog minket egy rendőr, akkor az ütés/rúgás gomb nyomogatásával ki tudunk szabadulni.



Amikor többen jönnek ellenünk, ne hagyjuk, hogy bármelyikük is a hátunk mögé kerüljön.



# JÁTÉK EXPO – 2006. MÁJUS 27-28.

## Budapest, Népliget – Építők Sportcsarnok

Magyarország legnagyobb számítógépes játék rendezvénye gyermeknap alkalmából.

### Három verseny egy helyen.

# WWW.JATEKEXPO.hu



Negyedik alkalommal rendezzük meg a JETfly Légi Harc Kupát, vagyis a Magyar Repülőszimulátor Bajnokságot, az aktív és virtuális vadászpilóták versenyét.

Ha már elmúltál 18, nevezhetsz a Lock On játékprogram kategóriájában egy MiG-29-es vadászgéppel vagy az IL-2 játék kategóriájában egy Messerschmitt Bf-109-es vadászgéppel. 18 éven aluli versenyzőink csak Lock On kategóriában indulhatnak, egy tehetségkutató verseny keretében. E szabály alól kivételt képeznek azok, akik valamely virtuális század tagjai. A verseny során lehetséges, hogy aktív MiG-29 vadászpilótákkal is meg kell küzdened! Jelentkezni 2006. május 10-ig lehet, a jelentkezés alsó korhatára 8 év.

Verseny összdíjazása közel 2 millió forint. Díjazásra kerül mindhárom kategória első három helyezettje. A kategória fődíj egy-egy multimédiás számítógép! Az első helyezett egy évig viselheti a „legjobb magyar virtuális vadászpilóta” címet illetve képviselheti hazánkat a 2006. szeptemberben Budapesten megrendezendő Repülőszimulátor Európa Bajnokságon!

Versenyzőknek számítógépet, igény esetén botkormányt biztosítunk, a kupán használatos programok kipróbálhatóak lesznek, illetve a verseny a helyszínen megtekinthető!

## COUNTER STRIKE



A Gody Professional Series rendezvény sorozatnak ez lesz a 8. állomása. A szervező gárda célja egy színvonalas és kellemes verseny szervezése a magyarországi Counter-Strike játék szerelmeseinek.

Az idei első versenyen 48 csapat vehet részt, ami 240 játékos egyidejű versenyzését jelenti majdnem 2 teljes napon át.

A rengeteg számítógép, a részletes és szabályokkal támogatott szervezés, a közel 150 meccs lebonyolítása egyedi hangulatot és kellemes szórakozást biztosít a versenyzőknek és az érdeklődőknek egyaránt.

A verseny hétvégéjén kilátogatók betekinhetnek a játék rejtelmeibe, megtapasztalhatják a csapat-szellem és taktikai versenyzés magasiskoláját. A "cyber-sportolók" és a hobbi játékosok csapatainak összecsapásával izgalmas és feszült pillanatokkal teli meccseit mindig érdemes és érdekes nyomon követni. A LAN (Local Area Network) Party célja az online játékosok közösségének összefogása, a csapatok megmértetése és az ismerkedés, valamint a közös emlékek felelevenítése és új emberek megismerése.

Szeretettel vár mindenkit a GPS szervező gárda.

## BATTLEFIELD 2



Az Electronic Arts Magyarország 2006. május 27-28-án nagyszabású, pénzdíjas Battlefield 2 LAN Partyt szervez az eddigi legnagyobb hazai videojáték-eseményen, a „Játék-EXPO”-n.

A két napos, 200.000 forint fődíjú verseny teljesen nyitott mind versenyzők, mind pedig látogatók számára. Versenyzők esetében a belépés előfeltétele a regisztrációs oldalon történő nevezés, valamint a helyszínen egy eredeti Battlefield 1942 – vagy valamelyik kiegészítője-, Battlefield Vietnam, vagy Battlefield 2 felmutatása.

A regisztrációs oldalon a csapatoknak már végleges felállításukban kell szerepelniük. A versenyen kizárólag regisztrált csapatok vehetnek részt. Az Electronic Arts kizárólag 10 fős csapatok nevezését tudja elfogadni. A nevezett csapatok a nyolcaddöntőig a versenyszabályzatban meghatározott pályákon fognak egymással csoportmérkőzésekben megküzdeni.

Az eseményre a versenyzőknek magukkal kell hozniuk saját számítógépüket, monitorukat illetve bevitt / irányító eszközeiket.



## BATTLEFIELD 2

## PCWORLD

## GameStar



# KVSZOFTVER // // // // //

Zorro segít a bajban! Vagy ha nem Zorro, akkor Berkenye. Vagy ha nem Berkenye, akkor Zorro – de miért is ne segítene Berkenye? Nos, amíg ezen elgondolkodtok, addig gyorsan prezentáljuk Nektek az ehavi kérdéseket, válaszokat. [kavesznet@gamestar.hu](mailto:kavesznet@gamestar.hu)! Még mindig! // // // // //

## RADEON BROTHERS IN ARMS

A játék csak 65 Hz-en fut, ami nagyon irritálja a szemem. Az Optionsben nem lehet ezt átállítani, ezért belekuktantotam a config.cfg-be de ott sem találtam semmi erre utaló dolgot. Azt hiszem, elvileg erre egy olyan megoldás létezik, hogy az illesztőprogramban megpróbálok felülbírálni az alkalmazások által javasolt képfrissítési frekvenciát. Elméletileg az Asztal tulajdonságai, Beállítások fül, Speciális gomb, videokártya beállításoknál be lehet állítani, a kártyától és a drivertől függően. (Esetleg tegyél próbát a Powerstrip nevű programmal, ebben meghatározható és „lockolható” a frissítési frekvenciát, ami azután már nem fog elállítódni. [www.entehtaiwan.com/util/ps.shtm](http://www.entehtaiwan.com/util/ps.shtm) – mazur)

## P. LÁSZLÓ GHOST MASTER

Hogyan kell megcsinálni a Spooky Hollow nevű pályát? Odáig megva-

gyok, hogy az emberkéim be tudnak nézni a malomba, akkor megy az ember vissza gondolom hogy elmondja a többieknek, de akkor jön a lovas és elijeszti. Hogyan kell ezt megcsinálni? **Meg kell rémiszteni a bent ügkődő férfit, aki elejti majd a koponyát. Erre jó eszköz a villám, a vihar és a földrengés is. Ezután kis animáció következik. Oda kell csalnod pár falusit a malomhoz, hogy benézzenek. Amikor a rémült Earl Walton kísétál onnan és az egyik falusi elhantolja a koponyát, a Dragoon megszabadul és a továbbiakban csak akkor riogat, ha te is akarod.**

## CS. ROLI GTA: SA

GTA rajongóktól kérdezném, hogy miként lehet CJ izomzatát csökkenteni a leggyorsabban? Az egyik luvnya valamelyik porfészkekben, nem akar szóba állni velem, mert rettentő izmos vagyok.

Hát igen, manapság már nem divat a badibilding ☺... Nem szabad enni és sokat kell biciklizni mentés nélkül. A fat után majd elkezd fogyni a muscle.

# A HÓNAP LEVELE

Nem könnyű feladat hónapról-hónapra megküzdni az egyre növekvő levéláradattal. Igazi felüdülést jelent néha olyan szésseneteket olvasni, mint az alábbi íromány. A tanulság: pontatlan kérdésre nem érkezik jó válasz.

## G. Zsombor

Meglesz a GUN és az Age of Empires III. Mi lesz benne az első küldetés, és hogyan kell azt megcsinálni?

Okos ember előre bebiztosítja magát! Nos, az első küldetés címe Mission 1, és úgy kell megcsinálni, hogy betöltöd a játékot, és ráböksz a New Game menüpontra. Onnantól már gyerekjáték, ugyebár.

## HELYESBÍTÉS

A decemberi számunkban dr. Horváth Tibor szerint Schwarz Sándor nem a leghelyesebb választ kapta arra a kérdésre, hogy a Sudekiben miért nem tudja a játék közben szerzett scrollokat belerakni a kovácsnál a fegyvereibe. Kérésére most leközzöljük a Tibor által helyesnek vélt választ, az esetleges kellemetlenségekért pedig elnézést kérünk.

„Berkenye szerint kétszer rákattintok és bejön az empty cucc. A gubanc csak az, hogy az inventoryban nem lehet egeret használni, vagyis nincs mivel kattintani. A helyzet a következő: igenis használható a kovácsnál az újonnan szerzett scrollokat (enchantokat), de nem mindegyik helyezhető mindenhol! Vannak csak páncélba, csak karmokba (Buki), illetve csak kardba ill. varázshotba helyezhető scrollok és ezért a kovács által ajánlott scrollok listája is aszerint változik, melyik cuccot jelölöd ki enchantolásra. A kovács mellesleg – tapasztalatom szerint – egyiket sem teszi be ingyen...”



## LINKAJÁNLÓ

Ha nem találtál megoldást problémádra, ne ess kétségbe. Írj a [kavesznet@gamestar.hu](mailto:kavesznet@gamestar.hu) címre és reménykedj a gyors válaszban! Ha nem válaszolunk azonnal, az nem azt jelenti hogy személyes problémánk van veled, vagy direkt nem áruljuk el a megoldást, mert csúnyák vagyunk. Kérj segítséget a GameStar fórumon ([gamestar.hu/forum](http://gamestar.hu/forum)) vagy nézz körül az alábbi oldalakon:

Csalások minden mennyiségben:  
[www.cheatcc.com/](http://www.cheatcc.com/)  
[dlh.net/news.php](http://dlh.net/news.php)

Végigjárszások magyar nyelven:  
[www.vegigjatszas.hu](http://www.vegigjatszas.hu)

Végigjárszások angol nyelven:  
[www.gamefaqs.com/](http://www.gamefaqs.com/)

Játékthonosítások:  
[www.magyaritasok.hu](http://www.magyaritasok.hu)  
[www.jatekszinkron.hu/](http://www.jatekszinkron.hu/)  
[www.gamehunter.hu/](http://www.gamehunter.hu/)



## N. M. KÁLMÁN THE MOVIES

A The Movies nevű játékkal kapcsolatban lennének kérdéseim:

1. Mi az a Entourage? Ezt hogyan lehet növelni?

2. Asszisztenst hogyan lehet felfogni a Sztárunknak?

És ne azt írd le hogy tudom, mert én nem tudok angolul és ezért fordultam hozzátok! És nincs a közelemben senki olyan, aki tudna angolul.

**Aha... az utolsó mondataidat nem igazán értem. De azt azért elmondhatom, hogy angoltudás nélkül nem sokra mérsz ebben a játékban. Ilyenkor lépnek be a képbe a magyarázatok. A két kérdés egyébként összefügg, az entourage maga az asszisztens. Simán oda kell őket rakni a sztár mellé, meg fog jelenni egy kis ikon.**

## CORTEZ RICK FAHREN- HEIT

Papakukimami! Figyuzz, elakadtam a Fahrenheitben. Mégpedig ott, ahol azt a gyilkos csávót üldözik az irodájában a szörnyek, egy ideig minden OK, de van az a rész, amikor elkezdli fojtogatni egy nagyobb bogár. Na, ott mit kell csinálni hogy túléljem?

**Ezt a megszólítást tényleg nekem szántad? (reménykedj, hogy csak a „papa” vonatkozott rád... – mazur) Nem lenne szabad bekövetkeznie, csak akkor halsz meg, ha túl sokszor elrontottad az előtte lévő minijátékot.**

## FAQ

Hali, elakadtam a Ghost Masterben! Azon a pályán járok, aminek a neve „The Unusual Suspects”. Mit kell itt csinálni?

G. János

**Mindenkit el kell üldözni Hell Street rendőrállomásáról. Ehhez a Cogjammer, Buck, Raindancer, Wendel, Terroreyes, Arlight szellemcsapatot ajánlom.**

Azt szeretném kérdezni, hogy hogyan lehet a Battlefield: Vietnamban ejtőernyőzni, mert mikor az egyik csávó is kiugrott ejtőernyővel, de én idáig még mindig földig zuhantam.

Koda

**Kukkants be a „Controls” menübe.**

Lenne 1 kérdésem. Szerinted normális, hogy a NFS: Most Wantedben azóta nem láttam videót, amióta Mía odaadta azt a rendőrmegfigyelő bigyuszt az elején?

Sz. István

**Nem, szerintem nem normális. Szerintem.**

Az lenne a kérdésem, hogy hogyan kell használni a Fable-ben a stíluskártyákat? Nagyon fontos!

Cyb3r\_D3v1l

**A stíluskártyák egyáltalán nem fontosak. (Kivéve ha ráakadsz egy kivételesen „sexeh” vagy épp félelmetes frizurára/tetkóra – mazur) Egyébként például fodrásznál vagy tetoválónál használhatod fel őket.**

Azt szeretném kérdezni, mi lehet annak az oka, hogy a GTA: San Andreasban a gátrobbantó küldetésnél nem tudok kiugrani a gépből, ergo nem tudok a gátra ejtőernyőzni, pedig minden másiktól sikerül.

Sz. Zoltán

**Szép, hosszú kérdés. Az okot nem tudom, de az biztos, hogy az [Enter] billentyűvel lehet kiszállni.**

A Prince Of Persia: The Two Thrones-ban az életfeltöltők befolyásolják a játék kimenetelét mint a Warrior Withinben? Fontos! Kérlek, segítsetek, mert akkor úgy játszom, hogy szedem őket.

B. Zsolt

**Nem, mivel ez a trilógia befejező része, csak egyféle befejezése van a játéknak.**

Azt szeretném megkérdezni, hogy a Fable-ban melyik a legeslegerősebb kard? Nekem Solus Greatsword-om van ami, amibe „csak” 314 van beleírva. Ja, és hol vehetem meg?

T. Zsolt

**A legerősebb kard akkor lesz meg, amikor megölöd Jack of Blades-t és a rossz utat választod, magyarul megtartod a kardot.**

## AMIKOR TÍVÉSZITEK 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!**

### U. GÁBOR PRINCE OF PERSIA 3

1. Ha egyszerre több ellenféllel kell közelharcban részt vened, ne felejtse el a [space] billentyűt beépíteni a kombókba! Ekkor ellenfeleidet megragadva átugorhatsz fölöttük, ráadásul a herceg sokszor kitér a támadások elől, így nem fogsz akkorát sérülni.

2. A játék során ráakadhatsz néhány „termőhelyre”. Ezek a helyeken valahányszor legyőzöd ellenfeleid, mindig újak jönnek, így nem tudod őket elintézni. Keress menedéket, ahol nem tudnak sebezni, és nézz körül. Keressd a kapcsolókat!

3. Ha egy ellenfelet egyszer eltalálsz, utána egy ideig megpróbál védekezni. Ha egyedül van, kezd el örülni támadni, ha vannak mások is, valószínűleg meg akarják védeni őt, értelemszerűen őket kezd el támadni.

4. Az ikrek legyőzésének is hasonló taktikája van. Kezdd el nyiszálni azt, amelyiknél a kard van: ugyan nem tudod sebezni, de ez idő alatt a másik megpróbál bosszút állni (megváltozik a kamera állása), ekkor el kell ugrani a támadás elől. A fegyvere beleragad a talajba (kis időre), ekkor tudod őt támadni (óvakodj a kardostól). Ezt kell legalább háromszor megcsinálni, utána egy speed kill, majd még háromszor beveted ezt a trükköt, utána ismét egy speed kill. Mivel ezalatt az időt lelassítani nem tudod, a félresikerült speed killekre érdemes tartogatni a recaltt.

### BALI GTA: VICE CITY

A következő trükkel könnyedén lehet „rengeteg” pénzhez jutni a Vice City-ben.

Na persze, cheat is kell hozzá. Rendeljünk gyorsan egy tankot (játék közben beírod, hogy „panzer”), majd szálljunk bele, nyomjuk meg a [Caps Lock]-ot (amellyel elindul a rendőr küldetés), szálljunk ki a tankból, menjünk tőle messze, majd írjuk be a minden autó felrobbanása kódot („bigbang”). Ettől felrobban persze az összes autó, de vele együtt a körözött személy is. Ezután új tankra lesz szükségünk, hogy megjelenjen a következő bűnöző. Szóval beleszállsz a tankba, kiszállsz, bigbang és így tovább. A lényeg az, hogy egyre több pénzt kapsz majd.

### M. BÁLINT NFS: MOST WANTED, POP 2

NFS: Most Wanted

1. Ha kevesen üldöznek, jól zúzd össze őket! Majd ha megjön az erősítés, végezz az elsővel, így sokáig menekülni tudsz! Ha sokan üldöznek, ne fordulj meg! Akkor neked annyi, bekerítenek, elkapnak. Inkább csak előre, jó sok kanyarral. A helikoptert így könnyű lerázni.

2. Milestone-tippek:

- Ütlezés, szögesdrót: csak egyenesen, menj ki az autópályára! Így a legkönnyebb.

- Zúzás: ha már ketten vannak, az egyiket támadod, ha többen összegyűlnek, lassítsd le őket valamelyik épülettel!

- Idő: ha sokáig kell menekülni, nézz felfelé! Ha minél előbb le kell ráznod őket, ajánlom a Point Camden felé levő kereszteződést. Ugrató, egy „táblával” egybekötte, ez mindenkit kicsinál, ráadásul a rejtékely is ott van!

- Kár az államnak: sokat zúzz, az autók is sokat érnek. Űsd ki az oszlopokat az út mentén, dönts össze épületeket!

- Vérdíj: az „idősökön” kívül a feljebb levő 3. Ha régebbi versenyeket újra lejátszol, sok lóvéd lesz. Ezt Rog is említi.

Pop: Warrior Within főellenségek:

Shahdee: Védekezz, amikor befejezte a kombóját, támadj! Türelmetlenebbeknek: ha védekezik, ugorjatok hátra, és ismét támadjatok!

Gólemek: A lábát támadd, ahol nem védi páncél. aztán fuss fel a nyakára, és csépeled, amíg be nem adja derekát. Ha megpróbál lehajítani, dőlj a másik oldalára!

Kaileena (elsőször): Védekezz, lábra irányuló támadásnál ugorj! Támadj! A szörnyekkel átugrással végezz.

Kaileena (másodszer): Védekezz, támadj, védekezz, támadj... Gyűjtsd a homokszemeket is!



# MÉLYVÍZ



Ez az időszak mindig csöppet visszafogottnak tűnhet, bár ez természetesen egyetlen dolog miatt van így: újra rendezésre kerül a világ egyik legnagyobb hadverkiállítása, a hannoveri CeBIT. Mikor ezen sorokat olvasod, már javában zajlik, sőt, egy csomó technológiai újdonságot is bejelentettek. Erről azonban csak következő lapszámunkban számolhatunk be, melyben több tucat érdekességet hozunk majd el nektek. Most azt vizsgáltuk meg, mivel jár, ha AGP rendszerről át szeretnénk térni PCI Expressre, és mindez milyen teljesítménynövekedéssel, vagy éppen csökkenéssel járhat. Kipróbáltunk továbbá több, valamilyen szempontból kifejezetten speciális, játékosoknak kifejlesztett billentyűzetet. Ezek mindegyike valóban rendelkezik valamilyen speciális képességgel – ezúttal nem hirdettünk kifejezett győztest, nem ítéltünk, csak úgy voltunk vele, hogy talán jobb, ha ezekről is tudtok. Mesterfogások rovatunkat is tovább színesítettük, melyben ezúttal bemutatjuk nektek a Microsoft következő internetes böngészőjét, az Internet Explorer 7.0-t, szólunk pár szót a képmánipulátor programokról, illetve kicsit beleássuk magunkat az emulátorok, és az ezen terület köré tornyosuló speciális kifejezésekbe, illetve lehetőségekbe.

**ZeroCool**

## LEGO NXT



A LEGO alapokon nyugvó játékróbot lelke az úgynevezett NXT építőköcka, amely egy önálló, számítógép segítségével programozható 32 bites LEGO mikroprocesszort tartalmaz. Ez a kis eszköz Bluetooth kapcsolaton keresztül vagy USB csatlakozással szabadon fejleszhető és bővíthető, így a robot a számítógéptől teljesen független életre kel, és – Bluetooth kapcsolat segítségével – akár mobiltelefonról vagy PDA-ról (palm-top) is irányítható. A LEGO MINDSTORMS NXT – előző változataihoz képest új technológiákkal és kibővített érzékelőképességekkel felruházva – 2006. második felében jelenik meg. Az új, továbbfejlesztett változatot a január elején, San Franciscóban megrendezett Consumer Electronic Show (CES) keretében mutatták be, a játék azóta elnyerte az amerikai „Toy of the Year” technikai kategóriájának fődíját is. A szakmai közönség elismerését jelzi, hogy a nagyszabású Nürnbergi Játékiállításán „Technológiai Innováció” kategóriában nyert díjat. Mostantól tehát bárki építhet robotot.

## INTEL: JÖVŐRE NÉGYMAGOS CPU-K

A tervek szerint az Intel 2007 elején szállíthatja le az első négymagos processzorait. A gyorsaság azért olyan fontos, hogy mielőbb újra megerősíthessék piaci előnyüket, amit az elmúlt időszakban az AMD jelentősen megtépadzott. Az új, Clovertown névre keresztelt processzor összesen négy magot tartalmaz, melynek köszönhetően még tovább növekedhet az egységnyi idő alatt történő adatfeldolgozás, s e közben ráadásul kevesebb az áramfelvétel, mint a hagyományos egymagos megoldások esetében. Elsősorban szerverekbe szánják a Clovertownt, kétfoglaltas kidolgozásban, ami azt jelenti, hogy gyakorlatilag nyolc CPU dolgozhat együtt. A cég egy sajtótájékoztató keretében be is mutatott egy ilyen prototípust működés közben, azt azonban nem árulta el, hogy a négy processzor egy tokban helyezkedik-e el, vagy két duálmagos megoldást „ragasztottak össze”. Az egytokes elhelyezés sokkal hatékonyabb volna, mivel így egyszerűbb és gyorsabb az információcsere, az erőforrásait pedig meg is tudják osztani.



Maga a francia elnök, Jacques Chirac ejtett szót róla egy 2006-os tervekről szóló beszédében. „Fel kell vennünk a harcot az amerikai Google és Yahoo! óriásvállalatok elnyomása ellen.” - mondta, kihangsúlyozva, hogy milyen fontos szerepe van a technológiának Európa gazdaságára nézve, majd hozzátette: „ennek fényében kívánjuk újtárra bocsátani saját, európai keresőmotorunkat, a Qaerót.” Az Európa és az Egyesült Államok közti gazdasági versengés élesedését is jelzi a bejelentés. Elemzők szerint azonban a Qaero nem csupán egyetlen termék, hanem egy olyan komplex projekt, amely keresési és tartalomrendszerezési technológiákat tartalmaz végfelhasználók, médiavállalatok és szolgáltatók számára egyaránt. A keresési találatokat rendszerezni, vagy akár más nyelvre lefordítani is képes lesz, legalábbis a Franco-German Economic Cooperation Working Group szerint. Egyelőre azonban a legtöbb megállapítás egyszerű feltevéseken alapul... és találatnának a rendszernek egy könnyebben kiejthető nevet.

## ABIT MEGÚJULÁS?

Az alaplapok piacának egyik fontos szereplőjévé válhat a tajvani illetőségű Universal Scientific Industrial (USI), amely felvásárolta az ABIT alaplapgyártó részlegét. Az ABIT néhány éve már befejezte DigiDice néven forgalomba hozott barebone PC-inek gyártását, tavaly nyáron pedig ugyanígy tett grafikus kártyával. Egyelőre nem világos, hogy ezek közül mi kerül a USI tulajdonába. Cy Wei, a cég elnöke minden esetre bizakodó: „Mindig is az alaplapok jelentették az USI egyik fő termékvonalat, és biztos vagyok benne, hogy a felvásárlás jó lehetőséget teremt számunkra, hogy profitáljon ABIT márkanévben rejlő kiváló lehetőségekből.” Az ABIT az egész világon ismert és elismert márkanév, azonban az utóbbi időkben a gyártó cég komoly problémákkal küzdött. Az USI így saját erejét is növelheti, megőrizve az ismert márkanévet, így az ABIT remélhetőleg nem tűnik el a piacról.

## SAMSUNG SZUPER- KÉPERNYŐ



# WINDOWS VISTA UTÁN JÖN A VIENNA

Nemrégiben *Robert Scoble*, a Microsoftos technológiákat bemutató Channel 9 tévéműsor közismert alakja az egyik felvételről szóló beszélgetésben nyilvánosságra hozta, hogy a Windows Vista után tervezett, eddig Blackcomb kódnéven emlegetett operációs rendszer elnevezését Viennára változtatták. Annyi bizonyos, hogy a Vienna lesz az első olyan operációs rendszer, melyben már "beépítve" szerepel a WinFS fájlrendszer, amit még a Vistába ígértek. Néhányan tudni vélik, hogy a Vienna nyugdíjazza majd a Windows 95-ben bevezetett Start gomb + Tálca kezelőfelület és valami olyasmis váltja majd fel a háttérben futó Explorer héját, amelyen a Microsoft "Vibe" kutatólaboratóriuma tíz éve dolgozik – ám egyelőre mindez csak pusztá spekuláció.



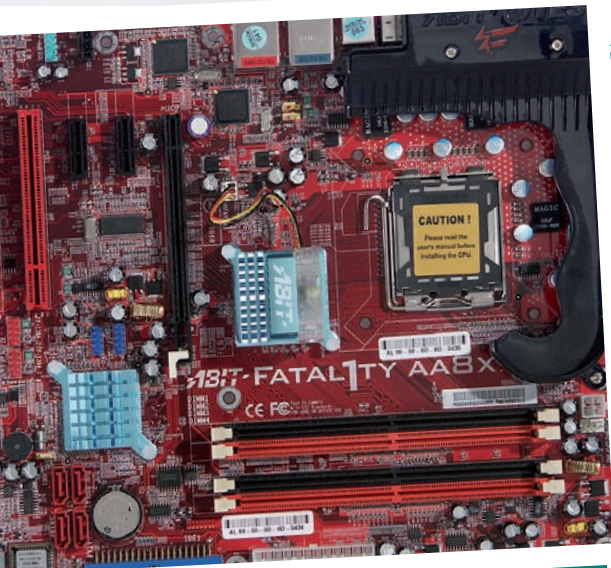
# FRANCIAORSZÁG LEGALIZÁLNA A FÁJLCSERÉT?

A tervek szerint Franciaország lenne az első a világon, ahol minimális, néhány eurós havidíj megfizetése után korlátlanul cserélgethetne minden, a díjat fizető felhasználó bármilyen fájltypust, beleértve az audió és videó tartalmakat is. Francia és nemzetközi jogvédő és szórakoztatóipari szervezetek azonban eddigi kalózkodás-ellenes munkájuk megtorpedózását látják a tervezetben: szerintük az alacsony havidíj nem fedezné a jogdíjakat a cserélt zenék és videók szerzői felé. Ráadásul a tervezet pont egy ellentétes felvetésből született: 2005 decemberében a kormány épp egy olyan rendeletet készült hozni, mely szerint akár háromszázezer eurós pénzbüntetést, és három éves börtönt helyeztet volna kilátásba a fájlcserelesért – több módosítás után azonban átbillent a mérleg, és kialakult a jelenlegi koncepció a fájlcsereles havidíjas, legális módjáról. Izgalommal várjuk a fejleményeket...

# MEGHALT AIBO, ÉLJEN PLEO!



Egy kaliforniai robot-fejlesztő cég, az Ugobe bemutatta Pleot, a dinoszauruszt. Amellett, hogy egy hi-tech kutyúról van szó, ez a „játékszer” egy bébi Camarasaurus kinézetét kapta, 12 szenzorral jelentkezik és a mesterséges intelligenciának köszönhetően képes érzelmeit kifejezni. A zöldes-sárgás műanyaggal borított robotban több, mint ötven szervómotor, szenzor és számítógép dolgozik, amely a kis „állat” mozgását segíti. Pleo képes akadályokat felismerni és kikerülni, elég okos ahhoz, hogy ne essen le egy asztal széléről, és a Life Form OS nevű oprendszer segítségével olyan érzelmeket tud mutatni, mint kíváncsiság, öröm vagy düh, sőt elvileg kis gazdájának hangulatát is átveszi. Az oprendszer frissítését SD Ram kártya-helyen át lehet véghezvinni. 2006 harmadik negyedévében lesz kapható mintegy 200 dollárért (kb. 40 ezer forint)



# TÚL A 20 SZÁZALÉKON EURÓPÁBAN A FIREFOX

A francia XiTi internetelemző cég szerint a Firefox penetrációja Európában meghaladta a 20 százalékot. A bejelentést egy január 8-ai vizsgálatra alapozták, amelynek keretében 32 és fél millió weboldalletöltést tanulmányoztak (ez egy vasárnapra volt, amikor több az otthoni, mint a céges felhasználó). A felmérés szerint Finnországban használják a legtöbben Firefoxot, a bönegésző részesedése ott 36 százalék. Ezt követi Szlovénia és Németország 36 illetve 30 százalékkal. Magyarország 24,54 százalékkal az előkelő hetedik helyet foglalja el az európai "toplistán". A jelentésből az is kiderül, hogy Firefox-használatban messze Európa jár az élen, de ami ennél is meglepőbb, hogy Észak-Amerikát még Ausztrália is megelőzi.

# Rövid hírek SZOFTVER

**Itt az ATITool v0.25 B13**, amely segítségével ATI és NVIDIA kártyákat tuningolhatunk, sebességüket és a kártyák egyéb jellemzőit (magfeszültség stb.) állíthatjuk be.  
[www.techpowerup.com/atitool/](http://www.techpowerup.com/atitool/)

**Azok, akik** imádják Windowsukat buherálni, most újabb eszközök kapnak. A XP Tinny Tweak v2.0 nevű programban található 27 menü segítségével tudjuk XP-nk működését állíthatni.  
[www.beicelectronics.net](http://www.beicelectronics.net)

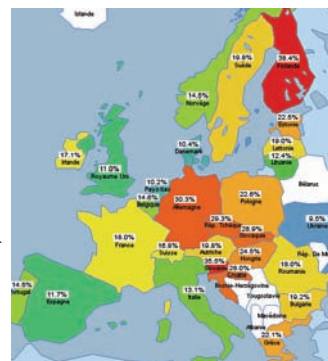
**Nemcsak komoly**, nagy költségvetésű játékok léteznek, hanem olcsók, de aranyosak is: például a Putt Nutz DX egy játékos minigolf három dimenzióban, amely legalább olyan élvezetes, mint az igazi minigolf.  
[www.blackmountaingames.com](http://www.blackmountaingames.com)

**Megjelent a Net Grid** technológiát használó új letöltésvezérlő, a GigaGet v1.0.0.21 Free: Internet Explorer, Mozilla (Firefox) böngészőkhöz használható.  
[www.gigaget.com](http://www.gigaget.com)

**Végre a Total Commander 6.54** végleges változata is megérkezett, amelyben a béta hibáit javították és "véglegesítették" a kódot.  
[www.totalcommander.hu](http://www.totalcommander.hu)

**A TrackMania Nations** a játéksorozat speciális kiadása, amit az Electronic Sports World Cup versenyre adtak ki. A teljesen ingyenes játék 90 egyjátékos és 48 többjátékos módot tartalmaz extrém pályákkal és pályaszerkesztővel.  
[www.trackmaniasunrise.com](http://www.trackmaniasunrise.com)

**Doctor Alex Free v2.02** nem más, mint egy kémprogramokat irtó, gyógyító program, amely segítségével a teljes rendszerünket ellenőrizhetjük. Az ingyenes kémelhárító innen tölthető le:  
[www.doctor-alex.com](http://www.doctor-alex.com)





# FOCI VB-RE SAMSUNG MOBIL

Szinte már minden hónapra jut valami finomság a mobil TV-zésről, így nem csoda, hogy az ember már alig várja, hogy végre ne csak Koreában, de idehaza is lehetőségünk legyen akár a buszon Lost-ot vagy foci VB-t nézni. A Samsung úgy döntött, hogy a T-DMB technológiát használó SGH-P900 típusjelzésű készülékük megjelenését a foci világbajnoksággal fogja összekötni. A tervek szerint itt Európában már az új Samsung készüléken lehet végigizgulni a meccseket. Az SGH-P900-as egyébként egy méretes elforgatható kijelzővel, és a Samsungtól megszokott igen gazdag kórtéssel – például 2 megapixeles kamerával – fog büszkélkedni.

[www.samsung.com](http://www.samsung.com)



## 500 KARAKTERES SMS

A hagyományosnak számító 160 karakteres SMS-üzenetek sajnos gyakran nem elég hosszúak, így kénytelenek vagyunk több összefüggő üzenet küldeni, amiért persze több SMS árat kell kifizetnünk a szolgáltatónak. Megszállott mobilosok azonban kidolgoztak egy teljesen új eljárást, mely képes egyetlen SMS-be 500 karaktert préselni! A dolog egyetlen hátlütője egyelőre, hogy a java platform futó üzenettömörítő program mellett egy másik „olvasó” programot is telepíteni kell a telefonunkra, illetve a fogadó félnek is rendelkeznie kell ezekkel a szoftvekkkel.

[www.mobilemag.com](http://www.mobilemag.com)

## GOOGLE A MOBILOSOKÉRT

Egy teljesen új szolgáltatást vezetett be a Google, mely elsősorban az egyre növekvő számú mobil netezőket célozza meg. Az új tömörítő motor lényege, hogy a mobil eszköz böngészőjébe a Google speciális szűrőrendszerén keresztül kell belépni. Az eredmény igen hatásos, a Google átkonvertálja a beírt oldal teljes tartalmát a mobil böngészők által fogyasztható állapotba. Jópofa szolgáltatás, PDA-k, internet kapcsolattal rendelkező okostelefonok tulajdonosainak tudjuk ajánlani.

[www.google.com/gwt/n](http://www.google.com/gwt/n)

## BLUETOOTH BILLENTYÜZET MOBILOKHOZ

Egy igen hasznos kiegészítőt jelentett be a napokban a Hama. A Freedom Mini Keyboard névre hallgató parányi billentyűzet Bluetooth-képes mobilok, PDA-k társa lehet. A QWERTY kiosztású billentyűzet 39 gombot tartalmaz, megkönnyítve a hosszabb szövegek begépelését, vagy a játékok irányítását. Az alig pár dekás csöppség egyetlen feltöltéssel 1.000 órás készenléti időt és mintegy 120 órás használati időt kínál. Az internetről megvásárolható alapváltozat ára átszámítva körülbelül 20 ezer forint.

[freedomminikeyboard.com](http://freedomminikeyboard.com)



## SZOFTVER

### COD 2 MÁR MOBILON IS

Már megszokhattuk, hogy szinte minden sikerjátéknak előbb vagy utóbb megjelenik a mobiltelefonos verziója is. Nincs ez másként a Call of Duty 2-vel sem, melynek hangulatos, 2D-s átirata szinte minden Java alkalmazást támogató mobilon játszható.

[www.activision.com](http://www.activision.com)



### MEGJELENT AZ OPERA MINI

A PC tulajok már jól ismerhetik az Opera webböngészőt, mely az Internet Explorer, és a Firefox mellett az egyik legnépszerűbb böngészőnek minősül. A "Mini" jelzőt viselő mobilos változat komoly alternatívát kínál a telefonokba épített gyengécske HTML megjelenítőknek.

[mini.opera.com](http://mini.opera.com)

## TOVÁBB FEJLŐDIK A PSP?

Bár egyelőre hivatalos bejelentés nem érkezett, a külföldi szaklapok állítását, miszerint a PSP-hez hamarosan több kiegészítés is érkezik majd, nem erősítették meg, de nem is cáfolták a fejlesztők. A hírek szerint a PSP játékkonzolt új e-mail, internet és GPS támogatással fogják ellátni, sőt egy későbbi firmware frissítés során már mobilos szolgáltatások is helyet kaphatnak benne. Eközben előkerültek az első infók az UMD discen található térkép szoftverprogramokról, memória foglalatba illeszthető GPS vevőről és mobiltelefon kiegészítőről is, mely várhatóan nyár előtt kerülhet piacra.

[www.sony.com](http://www.sony.com)



## FOLYÉ-KONY LENCSE OPTIKA - TELEFONOKBA

A Varioptic cég egy teljesen új technológiát dolgozott ki a mobilokban található lencsék leváltására. A probléma ugyanis az, hogy a manapság olyan divatos változtatható fókusz és zoom mechanikája igen nagy, ráadásul előállításuk is drága. Az új folyadéktechnológia viszont kis helyen elfér és elterjedése esetén tizedannyiba kerülhet, mint a mechanikus társa.

A működése az emberi szemhez hasonló, a folyadéksepp elektromos áram hatására képes változtatni az alakját, így módosítható a fókusz és a zoom. A Varioptic Arctic optika elsőként a barcelonai 3GSM Világ Kongresszuson mutatkozott be működés közben, jövőre pedig akár már mobilokba is kerülhet.

[www.varioptic.com](http://www.varioptic.com)





# Rövid hírek

## HARDVER

**Seagate ST1.3 Series** 12GB néven új, 1 hüvelykes (2.54 cm) merevlemez mutatott be a Seagate. Ez az első olyan 1 inches merevlemeze a cégnek, amely a perpendikuláris rögzítési technológiát alkalmazza. [www.seagate.com](http://www.seagate.com)

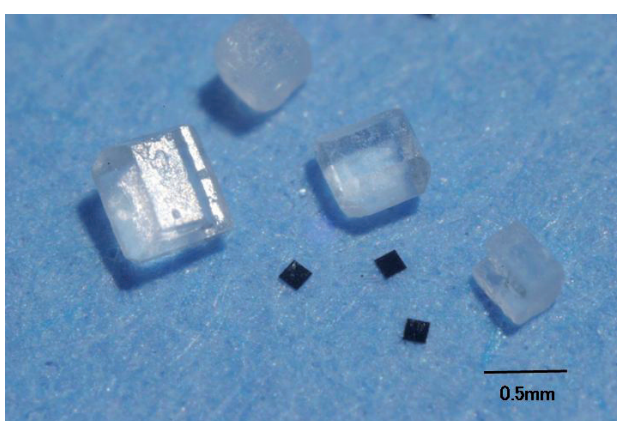
**A Plextor** új meghajtót jelentett be: a PX-760A DVD±R/RW CD-R/RW nem más, mint egy 18-szoros írási sebességre képes készülék a megfelelő 16-szoros DVD±R alapanyaggal. Emellett 10x DVD+R DL és 6x DVD-R DL sebességgel is rendelkezik. [www.plextor.com](http://www.plextor.com)

**Az S3** bejelentette, hogy PCI Express Chrome S27 grafikus-kártyái immáron kaphatóak. A 4 vertex és 8 pixelprocesszorral rendelkező kártya két változatban, 128 és 256 MB DDR3 RAM-mal szerezhető be. [www.s3graphics.com](http://www.s3graphics.com)

**Az ASRock** új, olcsó SLI alaplapokat jelentett be. Az UL1 chipsetes 939SLI32-eSATA2 és 939SLI-eSATA2 AMD processzorokhoz szánt olcsó megoldás lehet. [www.asrock.com](http://www.asrock.com)

**A Western Digital** szállítani kezdte legújabb, fél terabyte-os SATA merevlemezét a 7200 fordulaton pörgő Caviar SE16 500 gigabájtot. A készülék 16 megabájt cache-el rendelkezik. [wd.com](http://wd.com)

**A BenQ** vadiúj 19" és 17" LCD monitorokat dobott piacra. A FP93G és FP73G mindkettő vékony design-t kapott, 6ms válaszadási idővel, 700:1 kontraszt-aránnyal és 300 cd/m2 fényerővel rendelkeznek. [www.benq.com](http://www.benq.com)



## HITACHI A LEGKISEBB!

Az ismert japán gyártó és fejlesztő bejelentette, hogy kifejlesztette a világ legkisebb integrált áramkörökét tartalmazó chipjét. A kis chip mérete 0.01496x0.01496 centiméter, vastagsága a papírlapnál jóval kisebb, mint egy 0.0007366 cm. A zsinórnélküli kapcsolatra képes eszköz még a hozzákötött antennával együtt is vékonyabb, mint egy papírlap, így az információhoz úgy is hozzá lehet jutni, hogy nem érünk a chiphez. Ezt a kis eszközt akár bankjegyekbe, értékpapírokba, hivatalos iratokba is be lehet építeni, elkerülve a hamisítás lehetőségét. Tömeggyártása azonban várhatóan csak több év múlva kezdődik el.

## 45 NM-ES GYÁRTÁS HAMAROSAN

A NEC, Sony és Toshiba megállapodtak, hogy 45 nm-es gyártási technológiákat fejlesztenek ki félvezetők előállításához. Lefordítva: manapság lassan általánossá válik a 90nm-es technológia az asztali PC-kben, a közeljövőben ezt váltja majd le a lassan bevezetésre kerülő 65 nm-es gyártás – a világcégek azonban nagyobb (kisebb?) perspektívákban gondolkodnak, így a 45 nm-es gyártósorok kifejlesztése is aktuálisá vált (a gyártási technológia kicsinyítése hasznos, olcsóbb az előállítás, és a kisebb chip kevesebb áramot fogyaszt és visszafogott hőt termel). A várakozások szerint ennek a technológiának a legnagyobb haszonélvezője az Intel lesz, amely cég már bemutatta 45 nm-es alapokon nyugvó SRAM chipjeit, és ha a gyártási technológia működőképes, várhatóan 2007 végén bejelenti majd ezen alapokon nyugvó processzorait is. A 65 nm alatti további kicsinyítés igen nagy erőfeszítésekbe került: eddig a megnevezett cégek mintegy 2,5 milliárd dollárt (!) költöttek a projektre.



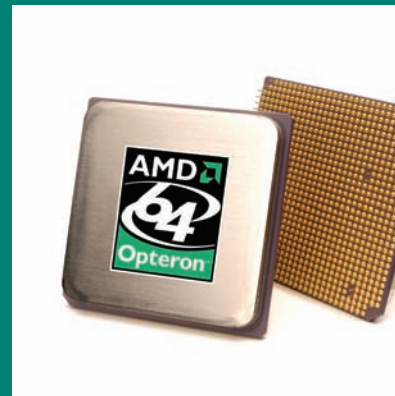
## 1500 ÚJ BLIZZARD SZERVER

Nos, jó hír minden World of Warcraft és egyéb Battle.net felhasználónak, hogy a Blizzard nagybefektetésre készül – legalábbis a pletykák szerint. A játékosok körében oly népszerű AMD termékeivel fejleszti majd szerverparkját, ugyanis 1500 darab Opteron 64 alapú szervert vásárol majd a közeljövőben, amellyel Battle.net rendszerét (ebbe beletartozik a WoW is) működteti majd. Ezzel egy új számítástechnikai fogalom kerül a képbe: eddig mindenki tudta, hogy asztali PC-jét folyamatosan fejleszteni kell, hiszen nap mint nap jelennek meg gyorsabb, többet tudó alkatrészek. Azonban az MMO divat és forradalom az „állandó szerverfrissítés” fogalmát is megteremtette, hiszen a Blizzard maga is meglepődött, amikor kiderült, hogy az eredetileg tervezett szerverpark nem elég, sőt, amint megvásárolták, már el is avult. Így szerveroldalon is kénytelenek folyamatosan fejleszteni, amely egy „klasszikus parkra” eddig nem volt jellemző, azonban világszerte új divatot indíthat.

## MÉLYVÍZ HÍREK

## AMD-DELL JÓBARÁTSÁG?

Bár ez a hír elsőre talán nem tűnik olyan fontosnak, mindenesetre másodsorú megnézve már igencsak az: a Dell, amely a világ legnagyobb számítógépgyártója, és



eddig csak Intel gyártmányú processzorokat használt számítógépeiben, igen közel áll a megállapodáshoz az Intel versenytársával, az AMD-vel. Először notebookokban jelennek majd meg az AMD procik, majd szerverekben és asztali PC-kben is. Ez azért is lehet hasznos az AMD számára, mert már enélkül a szövetség nélkül is jelentősen növelte részesedését a piacon, amely ezáltal tovább növekedhet.

# GAINWARD

BEYOND YOUR SENSES

Túl a képzeleten...

**3 év GARANCIA**  
PCI-E  
**GF7800GT**  
512MB  
ajánlott bruttó fogyasztói ár **100 230 Ft**

**3 év GARANCIA**  
PCI-E  
**GF7800GT**  
512MB  
ajánlott bruttó fogyasztói ár **95 525 Ft**

**3 év GARANCIA**  
PCI-E  
**GF6600GT**  
256MB  
ajánlott bruttó fogyasztói ár **41 980 Ft**

**3 év GARANCIA**  
PCI-E  
**GF6800GS**  
512MB  
ajánlott bruttó fogyasztói ár **72 670 Ft**

**3 év GARANCIA**  
AGP  
**GF6600GT**  
256MB  
ajánlott bruttó fogyasztói ár **45 115 Ft**

**512 MB DDR3 RAM**  
3 év teljes körű garancia  
Gyárilag overclock-olt (GPU, memória)  
Golden Sample és Goes Like Hell sorozatok  
30 termékdíj a minőségért és a sebességért

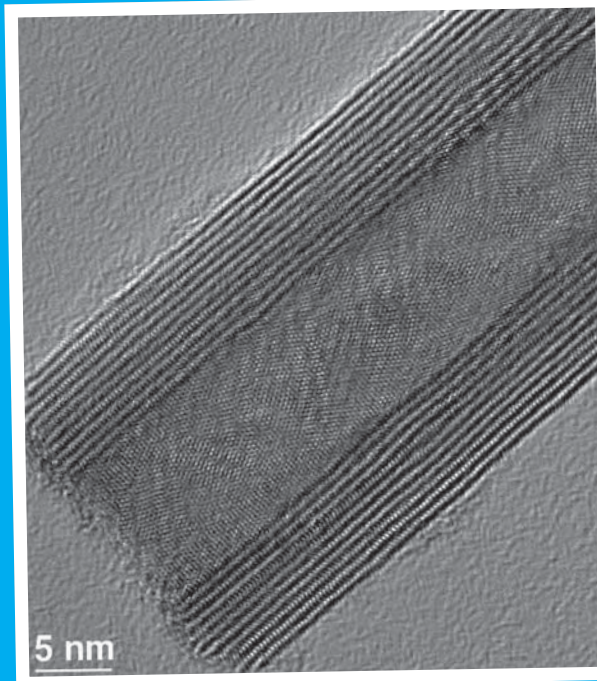




# KARBON NANOCŐVEK A MEMÓRIÁBAN

Valamikor jövőre bárki megteheti majd, hogy kihajítja klasszikus memóriáit, és sokkal gyorsabb és hűvösebb CNT (carbon nanotube) memóriával helyettesítheti azokat. Egy Nantero nevű cég ennyire közel áll már ahhoz, hogy ilyen memóriákat tehessünk gépünkbe, amellyel a jövőbeli gépek azonnal bekapcsolnak majd, kevesebbet fogyasztanak és nem kell őket annyira hűteni. A Nantero az első, amely valós életben használható számítógépes terméket jelentett be CNT alapon. Az újfajta memória az SRAM sebességét kombinálja majd a flash memóriák „nem felejtésével”, amely segítségével akár azonnali bekapcsolás is lehetséges lesz a számítógépeken. Emellett a flash memóriák elhasználódása (1 millió írás/olvasás ciklus) helyett a CNT memória sokkal tovább bírja majd a gyűrődést, a cég szerint ugyanis a karbon nanocsövek virtuálisan

végtelen írási ciklust is kibírnak. A Nantero megoldásában elektrodok fölé „lógatnak” nanocsöveket, amelyek az elektromos töltés hatására le- vagy felmozognak és a helyzetüktől függ, hogy 0 vagy 1 értéket vesznek fel. Mivel molekuláris erők tartják a helyükön a biteket, nincs szükség további energiára ahhoz, hogy az értékek igen hosszú ideig megmaradjanak. Az még nem derült ki, hogy pontosan milyen teljesítményt és adatsűrűséget érnek el a CNT memóriák, azonban a fejlesztők szerint 1 billió bitet tudnak majd egy ujjlenyomat méretén elhelyezni. A memória sebességét pedig „2 milliárd ciklus/másodperc” körülínek neveztek. A Nantero szerint nem lesznek kompatibilitási gondok, nem kell alaplapokat, chipseteket áttervezni. A memóriákat ugyanolyan foglalattal látják majd el, így a mai memóriák helyére lehet ezeket behelyezni.



## RÖVIDEN

**A New Hampshire Egyetem** és a NASA munkatársai különleges űr- és repülőgép alapú kutatási módszerekkel keresnek az őserdőben rejtőző ősi maja romokat. A kutatóeszközök a maják által használt építési alapanyagok kémiai összetételét szkenelik és keresik.

**Olasz kutatók** régi görög, görög-római térkép, valamint görög művészek vázlataira és fontos feljegyzésekre bukkantak egy időszámításunk előtti első századból származó múmián. Az Artemidorus papírusszal az elhunytat tekerték be, a 2,5 méter hosszú és a 32,5 centi széles papírusz halhatatlanná is tette az elhunytat szenzációs tartalmával.

**Egy új felmérés** szerint az online zenevásárlók körében jóval fontosabb az „ajánlási rendszer”, mint a személyes ízlés. Ez azt jelenti, hogy akár ismeretlen zenekarok dalait is megveszik, ha azokat megbízható, vagy megbízhatónak vélt honlapok ajánlják nekik. Ez a rendszer új zenei forradalmat okozhat a jövőben.

**Kutatók két új**, az Antarktisz több kilométernyi jége alá temetett, nagy méretű tavat találtak. A 90°E nevű tó mintegy 2000 négyzetkilométer felületű, míg a Szovetszkaja 1600 négyzetkilométeres. Kutatók szerint a tavak mintegy 35 millió éve lehetnek elzárva a légkörtől, és azért nem fagytak meg, mert a Föld hője ezt nem engedte (összehasonlításképp a Balaton felülete mintegy 600 négyzetkilométer).

## DÍZEL HIBRIDEK 2010-RE

Egy friss bejelentés szerint a francia PSA csoport (PSA Peugeot Citroën) 2010-re bárki által megvásárolható hibrid dízel-elektromos gépkocsikat dob majd a piacra. Egy ilyen középkategóriás modell átlagfogyasztása (3,4 l/100 km) és CO2-kibocsátása (90 gr/km) is nagyon ígéretes. A Hibrid HDi technológia egy részecskeszűrővel (FAP) ellátott, legújabb generációs „Stop & Start” rendszerű (az autó elindítható és dízel-üzemmódban használható akkor is, amikor a nagy teljesítményű akkumulátorok teljesen lemerültek) 1.6 HDi motorra épül, kiegészítve azt elektromos motorral, áramátalakítóval, nagy teljesítményű akkumulátorral és egy új vezérlő elektronikával. Mindezek mellé egy robotizált manuális váltó jár. Lassítás és fékezés alatt a gépkocsi visszanyeri a mozgásból származó energiát, amellyel tölteni lehet az akkumulátorokat, 50 km/h-nál alacsonyabb sebességnél használhatjuk a „Zero Emission Vehicle” azaz a teljesen elektromos üzemmódot, melyben a gépkocsi semmiféle káros anyagot vagy hangot nem bocsát ki. Bővített elektromos üzemmódban az akkumulátor állapotától függően előnyben részesíti a fedélzeti számítógép az elektromos használatot. Mindemellett jól jöhet a „két motor”, hiszen az elektromos rendszer nyújtotta 35 százalékos többlet teljesítmény autópályán, autópályán vagy hirtelen gyorsításnál megnöveli a dízelmotor teljesítményét.



## GIGÁSZI ELEKTROMOS VIHAR

Amerikai kutatók a Cassini űrszonda mérőműszereit használva január 23-án észlelték azt az elektromos vihart, amely a Szaturnusz felszínén tombolt. A szonda ekkor nem volt megfelelő pozícióban, nem lehetett lefotózni vele a vihart, így amatőr csillagászok segítségét kellett igénybe venni a témában, akik megállapították, hogy a vihar a gázóriás déli féltekéjén helyezkedik el. 35 különböző, legalább 10 óráig tartó részt rögzítettek, meghozzá egy olyan viharét, ami a legerősebb azóta, hogy a Cassini a térségbe érkezett. Nem tudni, hogy a hatalmas vihar hogyan született, de az már biztos, hogy egy-egy vilám ezerszer erősebb, mint a Földön található társai: egy ilyen szaturnuszi vihar alaposan lepusztítaná a földi élővilágot, ha véletlenül itt teremne. Várhatóan a közeli hetekben, amikor a Cassini jobb pozícióba érkezik, többet megtudhatunk majd a Naprendszerben jelenleg ismert legnagyobb viharról.



60 féle SONY VAIO  
asztali PC és notebook

ACOMP  
Számíthat ránk.

**Ez nem vicc!**

**0 Ft indulóval!**

**BUDAPEST BANK**

THM: 24.41%

*Ez nem vicc, hanem a  
valóság: a téli olimpia  
alkalmából 60 féle SONY  
VAIO PC és notebook  
szenzációs feltételekkel.*

**VAIO**

**Asztali PC:  
99,900 Ft + 20% ÁFA-tól!**


**Notebook:  
159,900 Ft + 20% ÁFA-tól!**

*Bármelyiket is választja a 60 féle SONY VAIO  
közül, 0Ft kezdő befizetéssel hazaviheti.  
Ne kössön hát kompromisszumot,  
válassza a számítógépek mercédeszét!*

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

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

Aktuális árak, teljes katalógus: [www.acomp.hu](http://www.acomp.hu)  
Gericom termék honlapunk: [www.gericom.hu](http://www.gericom.hu)  
Sony honlapunk: [www.sonymotebook.hu](http://www.sonymotebook.hu)

  
Az ACOMP Kft  
a magyar olimpiai csapat  
hivatalos informatikai szállítója



# PIACTÉR

**A HÓNAP  
KÜTYÜJE**

## ZENELEJÁTSZÓ



## SAMSUNG YP-D1

Samsung Electronics Magyar Kft. | 79 990 Ft | www.samsung.hu

**E**lső ránézésre könnyen össze-  
teveszthető egy mobiltele-  
fonnal, pedig az YP-D1 egy  
vérbeli zenelejátszó. Kimagaslik a  
kissé elszűrült mezőnyből, tudását  
tekintve jóval felülmúlja az átlagot.  
Az „alapnak” tekinthető funkciókon  
túl (zenelejátszás, diktafon, FM rádió  
- melyek ugyebár egy manapság  
korszerűnek nevezhető zenelejátszó  
esetében már valóban elvárhatóak)  
számtalan lehetőség bújik meg az  
igényesen kialakított kicsi házban.  
Tudása és viszonylag nagy kijelzője  
ellenére mérete mégis kicsi, ezért  
zsebben is kényelmesen elfér. Bár  
nem kifejezetten erre szakosodott,  
alkalmas videók lejátszására és .txt  
formátumú szöveges dokumentu-  
mokkal is elboldogul. Kissé szokat-  
lan módon két megapixeles kamerát  
találunk a hátlapba integrálva,  
amellyel méretét meghazudtoló,  
jó minőségű képek készíthetők.

Egyeseknek ez persze nem elég és  
inkább digitális fényképezőjükre  
bízzák a fotózást, ám ekkor sem kell  
sutba dobni az YP-D1-est, további  
funkcióinak garmadája révén ekkor  
is remek kiegészítő. Ebből fakadóan  
egyszerű háttértárnak is használ-  
ható, ennek némileg gátat szab,  
hogy nem szabványos USB kábellel  
rendelkezik. Kezelése - főként a  
kezdetekben - kissé nehézkes lehet,  
némi gyakorlás után azonban gye-  
rekjáték az egész. Menürendszere  
azonban jól áttekinthető, aki kicsit  
jártas a szórakoztató eszközök keze-  
lésében, az már a kezdetektől fogva  
otthonosan fog mozogni az egyes  
menüpontok között.

- Sok funkció
- Kezdetben nehéz kezelés

**5/5**

## VÍZHŰTÉS



## ASETEK WATERCHILL

RRC Hungary Kft. | 06-1-236-9000 | 65 600 Ft | www.rrc.hu

**A**z Asetek moduláris vízűtő  
rendszere alapjaiban vál-  
toztatja meg a vízűtésről  
eddig kialakult képet. A készlet  
egyik legfőbb erénye a modularitás,  
azaz minden részegység külön-  
vásárolható, és a rendszer bármikor  
bővíthető új elemekkel. A gyorsár-  
as csatlakozóknak hála, rettentő  
gyorsan és könnyen összeszerelhe-  
tő. A készlet költséghatékonyságát  
valamint testreszabhatóságát mi  
sem bizonyítja jobban, mint hogy  
háromféle hőleadó radiátor és két  
különböző teljesítményű vízpumpa  
közül választhatjuk ki a nekünk  
megfelelőt. A WaterChill hűtési tel-  
jesítményben messze túlszárnyalja  
a legjobb léghűtéses megoldásokat.

Működés közben nem csap nagy zajt  
annak ellenére, hogy a hőleadást  
a borda méretétől függően akár  
három, 12cm-es ventilátor is segíti.  
A mellékelt keretprogram közvetlen  
kapcsolatban áll a rendszerrel, így  
figyelemmel kísérhetjük a részegy-  
ségek hőmérsékleti adatait, szabá-  
lyozhatjuk a pumpa és a ventilátorok  
fordulatszámát. Extrém tuningra  
és halk gépek építéséhez ideális  
választás.

- ↑ Jó szerelhetőség
- ↓ A komplett rendszer drága

**5/5**

## GRAFIKUSKÁRTYA



## ATI RADEON ALL-IN-WONDER 2006 PCI EXPRESS EDITION

Bevezetés alatt | 44 900 Ft | www.ati.com

**E**z a termék nem egyszerű grafikus  
vezérlő tévévevő képességekkel,  
hanem egy izgalmas multimédiás  
kiegészítővel felszerelt szórakoztató  
eszköz. Felépítése tökéletes, még annak  
ellenére is, hogy az aktív hűtést egy  
kicsi ventilátor látja el, ugyanis a mérete  
ellenére rendkívül halk. Az ATI kártyákon  
lévő Theater lapka dekoderként működik,  
feladata az analóg tévéjel és a hang deko-  
dolása, az élsimítási eljárások kezelése,  
valamint az adás rögzítése különböző  
jelforrásokból. A korábbi modellekhez  
képest nem csupán ez maradt változatlan,  
hanem a tuner is. Ennek eredményeké-  
ppen a már jól megszokott minőségben  
lehet vele digitalizálni. Az új X1K VPU-  
szériával debütált AVIVO elsősorban az

AIW kártyával mutatja be tudása legjavát:  
a hardveres zajsűrés, a 3D-sűrés, a vek-  
toradaptív félkép-összefésülést, valamint  
az automatikus szintvezérlést. Továbbá ez  
segíti a H.264 (HD tartalmak), VC-1, WMV9,  
MPEG-2, MPEG-4, DivX formátumokba  
való kódolást. Összeségében remek kár-  
tya lett az X1300-ra épülő All-in-Wonder  
2006, viszonylag jó minőségű tévéképpel,  
továbbá kitűnő digitalizálóképességekkel,  
valamint FM-tunerrel – játékra azonban  
sajnos semmiképpen nem ajánlhatjuk.

- ↑ Multimédiás képességek
- ↓ Gyenge grafi-  
kus teljesítmény

**5/5**



## ZENELEJÁTSZÓ



# COWON IAUDIO F1 256 MB

Infopatika Kft. | 06-1-222-8079 | 34 500 Ft | www.infopatika.hu

**A** Cowon Systems féle iAudio F1 MP3 lejátszó elsősorban a férfi vásárlóközönséget célozza meg. Különleges formája ha Forma 1-es autóhoz nem is, de egy sportautóhoz mindenképp hasonlítható, természetesen kerek nélkül. Fájlfarmátumok tekintetében nem válogató, MP3 és Windows Media Audio fájllok kívül megbirkózik az OGG formátummal is. Kétszínű OLED kijelzőjén figyelemmel kísérhetjük az aktuálisan hallgatott zeneszám adatait, az akku töltöttségi szintjét és még néhány fontosabb információt. Ha már ráuntunk az általunk feltöltött zenékre, a beépített FM rádióval behangolhatjuk kedvenc rádióadóinkat. Az iAudio F1 hangfelvételt is képes

külső forrásból vonalbemeneten vagy mikrofonon keresztül, de a beépített rádió adását is rögzíthetjük MP3 formátumban maximum 128 kbit/másodperces minőségben. A mindössze 40 gramm tömegű lejátszó áramellátásáról egy lítium-polimer gondoskodik, mely közel húsz órán keresztül biztosít energiát. A készülék háromféle színben és memóriamérettel kapható (piros – 256 mega, fehér – 512 mega, fekete – 1 gigabájt). Egyetlen igazán rossz tulajdonsága, hogy meglehetősen drága.

- ↑ OGG formátumot is ismeri
- ↓ Külső

# 4/5

## MOBILTELEFON



# SIEMENS SL75

Siemens Magyarország | Ár: Szolgáltató függő | www.siemens.hu

**K**icsit bátortalanul vettük kezünkbe a Siemens (avagy BenQ) új mobil próbálkozását, sajnálatos módon nem voltunk tökéletesen megelégedve a korábbi modellel – tisztelet a kivételnek. Viszonylag hamar rá kellett jönnünk, hogy bizony elég komoly, ámde igen apró (92x48x23 mm, 99 gramm) dolgot tartunk a kezünkben. Ez is örökölte a mostanában gombamód szaporodó „szétcsúszthatató” kialakítást – a többiekkel ellentétben azonban ez ennél a készüléknél sokkal kényelmesebben van megoldva. Simán nyílik, stabilan zár, egészen egyszerűen kényelmes a használata. A fedlap alatt található a szintén jól használható

kezelőgombokat – ebből néhány az oldalán is megtalálható. 262 ezer színt jelenít meg, sajnós azonban csak egy kifelébontású képernyőn (132x176 pixel). 1,3 megapixel kamerája szép képeket csinál, akár ötszörös digitális nagyítás rásegítéssel. MP3, illetve AAC formátumokat játszik le, ezeket 58 megás szabad memóriáján tárolja – mely sajnós nem bővíthető. WAP, POP3, SMTP, GPRS, EDGE, Java, Bluetooth támogatással rendelkezik. Ha jó áron tudod beszerezni, kihagyhatatlan!

- ↑ Jól kezelhető
- ↓ Kis képfelbontás

# 5/5

## EGÉR



# RAPTOR-GAMING M1

Red Tower Computer | 06-1-788-6225 | 8 160 Ft | www.redtower.hu

**A**z előző hónapban „debütált” Raptor-Gaming felhozatalnak máris itt a második példánya. Ismét egy egérkérről van szó, mely a korábban tárgyalt M2 kistestvére. Egy 1600 dpi-s optikai megoldásról van szó, mely már ránézésre is árulkodik arról, hogy semmi felesleges nincs rajta. Ezt érthetjük a design elemekre, illetve a gombokra egyaránt. Ez utóbbiból mindössze három került rá, ami a mai játékok többségéhez természetesen elegendő – bár ez hozzáállás kérdése. Aki megszokta a többet, annak nehéz lesz áttérnie. Természetesen azért a gördítő gomb is megtalálható rajta, melyre példának okáért a fegyverváltást tökéletesen konfigurálhatjuk. A jobbkezes

játékosoknak kitalált készülék fogása kellemes, egyfajta speciális, teljesen sima felületet kapott. Elég könnyűre sikerült, ami azonban egy kicsit nehezíti a valóban precíz kezelést. Persze itt már profi szintről beszélünk, illetve azokról, akik mondjuk Photoshopban szeretnek komolyabb dolgokat rajzolni. Kábele kellően hosszú (2,5 méter), így az asztal alatt elhelyezett gépbe is gond nélkül beköthetjük.

- ↑ Hosszú csatlakozó
- ↓ Túl könnyű

# 4/5

## GRAFIKUSKÁRTYA



# GAINWARD BLISS7800GT PCX 512MB GOLDEN SAMPLE

Mercury Magyarország Kft. | 06-1-221-3020 | 93 900 Ft | www.mercurycomputer.hu

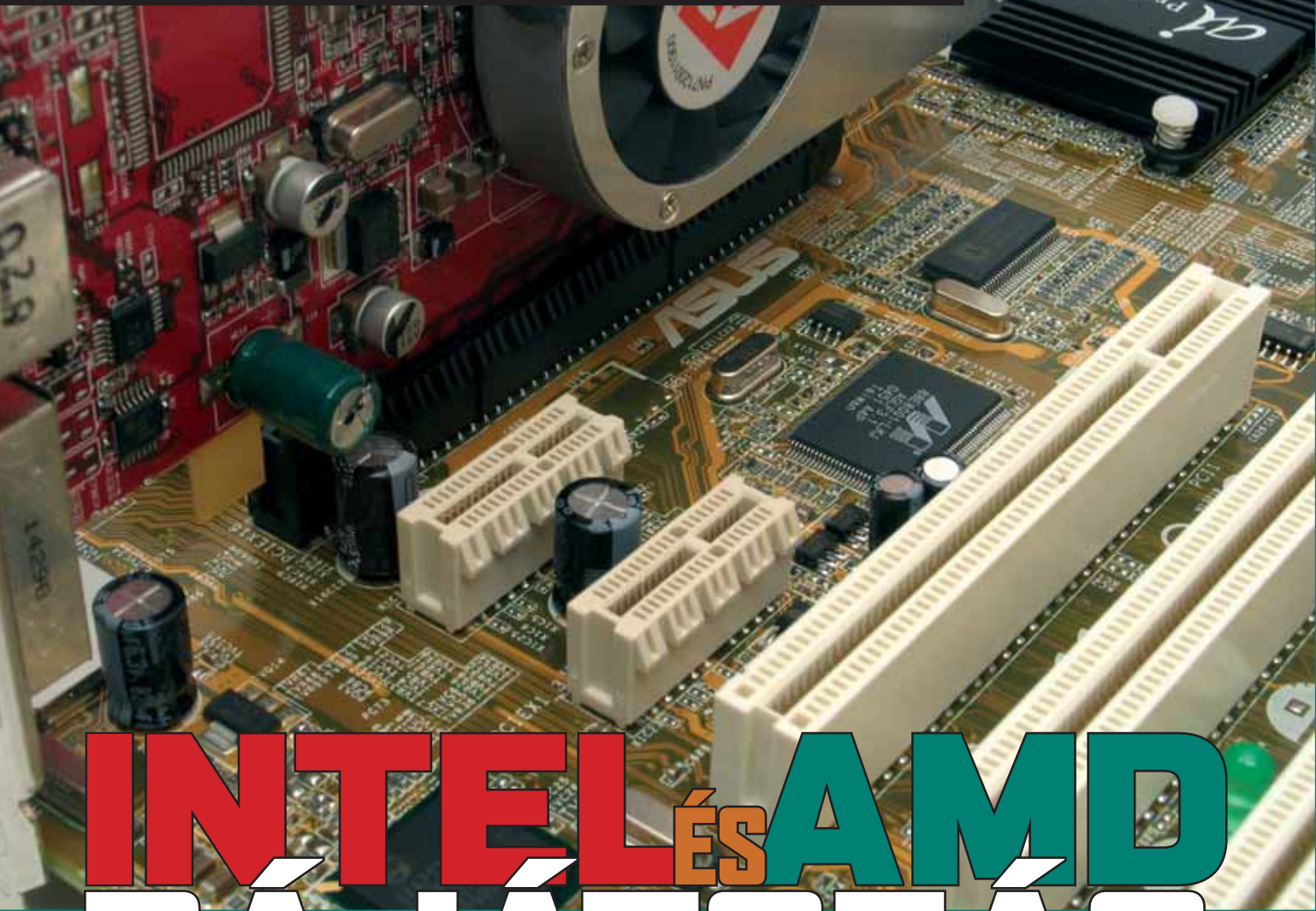
**M**ár egy jó ideje nem hallottunk a Gainward termékeiről. A „visszatérést” igencsak eleget oldották meg, hiszen elsőként dobják piacra az NVIDIA közelmúltban megjelent 7800GT megoldásának 512 megabájt memóriás változatát. A gyártó úgy határozott, hogy némileg a mag és a memória órajelét is turbózza, így azok 450+ illetve 1300+ meghertzes sebességen üzemelnek – ezt csak a Golden Sample változat éri el, a sima, „mind-össze” 400, illetve 1000 meghertzes (valamivel olcsóbb is). Ennek és persze némi szerencsének köszönhetően elérték, hogy a leggyorsabb, ráadásul legtöbb memóriával ellátott 7800GT kártyát tudhassák magukénak.

Természetesen DDR3-as memóriákkal szerelt, a jó sebesség érdekében ez elengedhetetlen. Két DVI csatlakozója van, és persze SLI-be is köthető. Dobozában néhány teljes verziós programot, TV kábelt, DVI átalakítót és egy tápelosztót találhatunk. A tesztekben kiderült, hogy valóban nagyon gyors! 3DMarkban 7814 pontot ért el, míg egy ATI X1800XL „csupán” 7104-et. Ugyanez az arány Doom 3-ban: 104,1 / 92,3 – F.E.A.R.-ben: 95 / 72. Szóval játékhöz kiváló!

- ↑ Kategóriájának legjobbja
- ↓ Drága

# 4/5





# INTEL ÉS AMD RÁJÁTSZÁS

Ha megkérdezzük valakit, hogy mitől is függ egy gép sebessége, az illető azt fogja válaszolni, a processzortól és a VGA kártyától. Azonban ez csak részben igaz, a gyártók azt állítják, nagyon is sok függ az alaplaptól. Vagy mégsem?

**A** cikk elkészítése előtt sokat gondolkoztunk, hogy vajon mi az a téma, amit még nem vesztünk ki alaposan és úgy döntöttünk, hogy

a hagyományos „letesztelünk egy tucat alaplaptól” féle teszteknek véget vetve inkább sokkal tanulságosabb oldaláról fogjuk körüljárni a témát. Nem a gyártók egyes modelljeit fogjuk szemügyre venni elsősorban, inkább megnézzük, mennyire függ egy rendszer a lapkakészletől. Persze a dolog izgalmasabbá tétele miatt Intel és AMD oldalán is rögtönöztünk egy mini tesztet, hogy kiderüljenek

a teljesítménykülönbségek és az, hogy ez vajon FPS-ben mit hozhat nekünk a konyhára.

## MERT FEJLESZTENI MINDIG KELL

Mindenki, aki játszik, előbb-utóbb szembe találja magát azzal a problémával, hogy fejleszteni kell. Akik most vesznek új gépet, azoknak is érdemes kicsit jobban körüljárni a témát. Gyakorlatilag a gondosan kiválasztott VGA kártyát és proceszort szeretnénk

egy megbízható alaplapba tenni, ami feltehetően bírni fogja a gyűrődést és lehetőleg kihozza majd a maximumot a hardverekből. A kérdés csupán, hogy milyen chipsetes alaplaptól válasszunk? Megéri egy

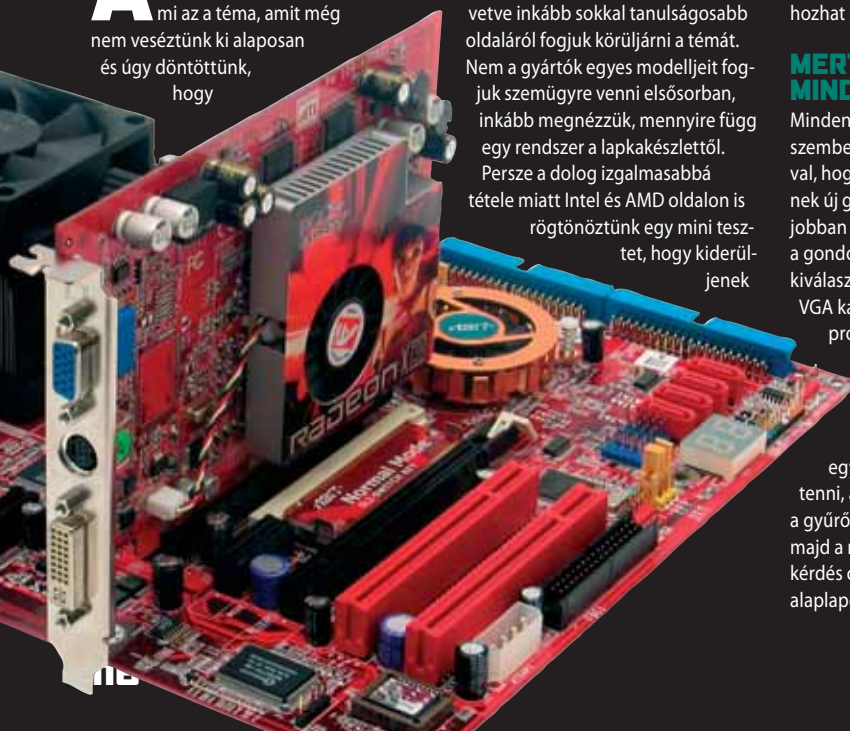
régebbi típusú modellt választani, vagy esetleg egy olcsóbb, de aktuálisat válasszunk kevesebb extrával? Netalán érdemes kétszer annyit kiadni egy profinak kikiáltott modellért?

A kérdések megválaszolására egy speciális tesztet találtunk ki. Vettünk egy manapság jónak számító AGP-s alaplaptól, majd emellett két másik chipsettel rendelkező PCI-E példányt. Ezt természetesen Intel és AMD oldalán

is megtettük, így három három alaplaptól került kezeink közé, amiből világosan kiderülnek a különbségek.

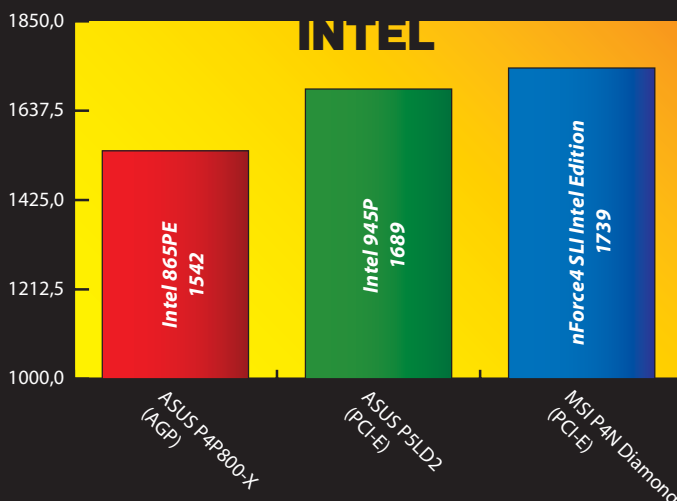
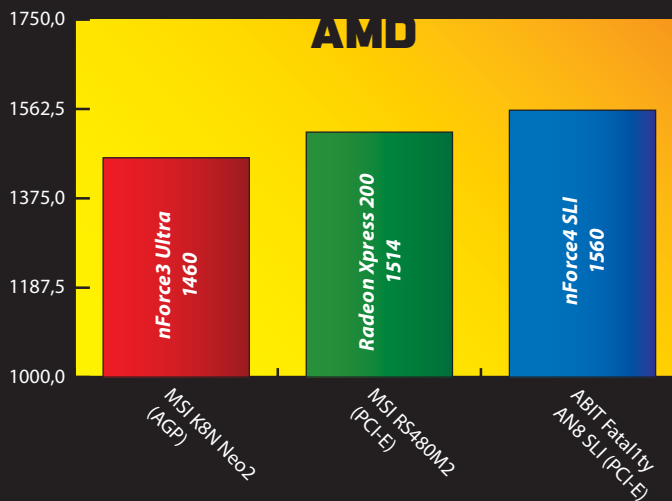
Látszik az is, hogy ha jelenlegi AGP-s rendszerünk helyett veszünk új chipsetes PCI-E rendszert, akkor milyen várható eltérésekre kell számítani, illetve az is kiderül, hogy mekkora különbség van chipset és chipset között. Végül azt

» MÉG MINDIG AZ NFORCE 4 LAPKAKÉSZLETET KELL KERESNÜNK «





# ÖSSZETETT TELJESÍTMÉNYINDEX (PONT)



## ÍGY MÉRD LE TE IS!

Hogy a tesztek minél pontosabb eredményeket adjanak, ezért nem voltunk restek féltucat programot igénybe venni. Először is a PC Markot futtattuk, majd megkérdeztük a Sandra06-ot is a dologról (arithmetic, CPU multi-media, és memory benchmark). Emellett egy .wav formátumú zeneszámot is áttömörítettünk MP3-ba. Ezután 3DMark05-öt futtattunk, bár itt gyakorlatilag csak arra voltunk kíváncsiak, hogy az adott VGA kártya vajon mennyivel több vagy kevesebb teljesítményt tud kipréselni magából más és más lapkakészlet alatt. Ja, és persze – hogy egy kicsit legálisan is játszhasunk munka közben – Doom 3-aztunk egyet, ahol a gyári demo1-et futtattuk közepes grafikai részletesség mellett. Ezt mindenki maga is megteheti külön tesztprogram nélkül, ha a konzolba beírja a „timedemo demo1” parancsot.

Az fenti tesztprogramokat Te is letöltheted az alábbi linkekről: PCMark04-05: [www.futremark.com](http://www.futremark.com) 3DMark05: [www.futremark.com](http://www.futremark.com) Sandra06: [www.sissoftware.co.uk](http://www.sissoftware.co.uk) All To MP3 Converter: [www.wma-mp3.com](http://www.wma-mp3.com)

is megvizsgáljuk, hogy az Intel és AMD jelenleg hogyan viszonyul egymáshoz.

## GYORS MÚSTRACHIPKÉSZLET PIACON

Mielőtt azonban belemelegednénk az alaplapiak bemutatásába, egy gyors kitérőt tennénk a chipsetek világába. Szemfülesebb olvasóknak bizonyára feltűnik, hogy nem szerepelnek VIA és a SIS chipsetes alaplapiak a tesztben. Legfőképpen azért nem teszteltük őket, mert tény, hogy a jelenlegi VIA (PT800, PT880) és SIS (SIS655) család – bár jól szerepel – nem tartozik az élmezőnybe. Az igazán nagy harc jelenleg az Intel és az NVIDIA között zajlik, bár a mostani állás szerint az NVIDIA uralja a piac nagyobbik részét az nForce-szal. A játékosok többsége ugyanis inkább az AMD Athlon 64-et választja, ami egyben nForce 4-et is jelent. Igen ám, de időközben az Intel is megelégette ezt az általánosítást és a 925X, 955X illetve 975X Express mellé egy kis erősítés formájában életre hívta az Intel processzorokat kiszolgáló NVIDIA nForce 4 SLI Intel Editiont. Így gyakorlatilag már az Intel processzorokat kedvelők is választhatják az igen népszerű nForce 4 lapkakészletet. Más kérdés, hogy vajon megéri-e?

A másik érdekesség, hogy az ATI, felbuzdulva az NVIDIA sikerén, a CrossFire rendszereken kívül egy Radeon Xpress 200 chipkészlettel is piacra lépett. Ember legyen a talpán, aki ezek után meg tudja mondani, hogy Intel, NVIDIA, vagy esetleg ATI alapokra helyezze-e rendszerét.

## HOGYAN ÉRDEMES TESZTELNI?

Legelőször is leszögeznénk, hogy a tesztnél igyekeztünk AMD és Intel oldalon is hasonló vasból összeállított konfigurációkat egymásnak eresztetni. Ez többé-kevésbé sikerült is, igaz, az AGP és PCI-E, sőt, az NVIDIA és ATI közötti különbségek miatt már eleve adódhatnak eltérések. Ezért is igyekeztünk nagyjából hasonló tudású hardverelemeket összeválogatni. Egy 3,4 gigahertezes P4-est és egy 3500+ Athlon 64-es processzort vettünk elő, melyeket 1 gigabájt memóriával kínáltunk meg. A VGA kártyának

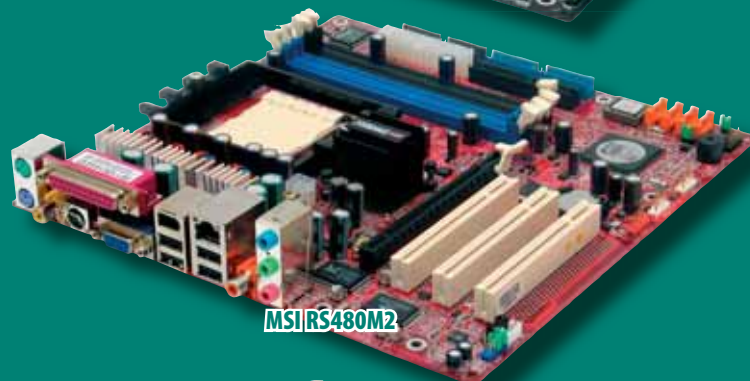
egy teljesen átlagos X700Pro-t néztünk ki, mely teljesítményét tekintve egy hétköznapi gépben is bármikor előfordulhat. Gyakorlatilag a VGA ilyen szempontból lényegtelen, hisz a mérések túlnyomó többsége független tőle, a 3DMark05-öt és a Doom 3-at csupán azért futtattuk, hogy kiderüljön, az olcsóbb kártyánál is van-e mérhető különbség a chipkészletek között.

## MSI K8N NEO2

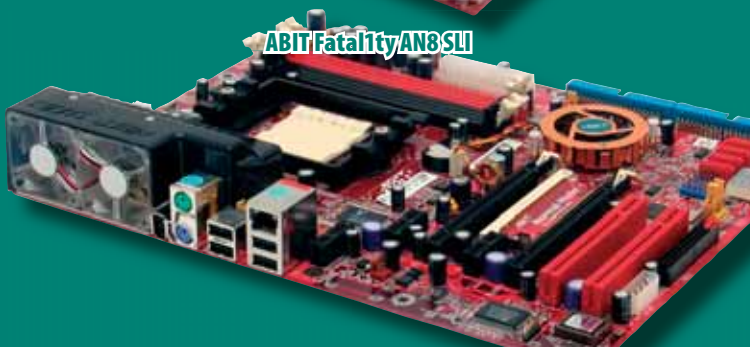
Az MSI K8N Neo 2 viszonylag új alaplapiak számít, nem mondhatnánk rá, hogy többéves modell. Tökéletes az első tesztrendszerünkbe,



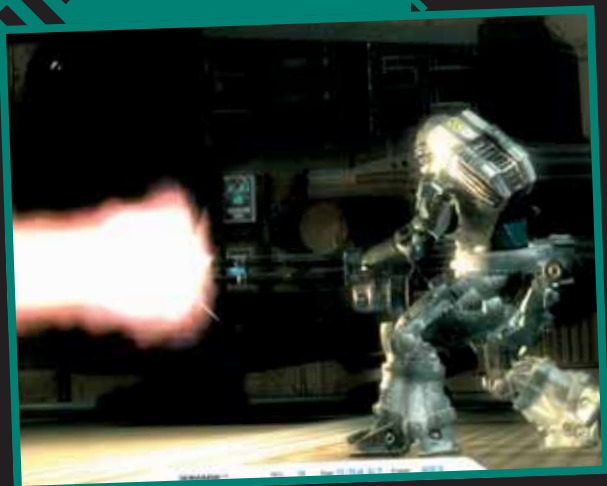
MSI K8N Neo2



MSI RS480M2



ABIT Fatal1ty AN8 SLI





## AGP-RŐL PCI-EXPRESSE

Tavaly még mindenkit óvatosságra intettünk, mivel elég komoly összeget kellett a PCI-Expressre való áttérésre költeni. Ha azt nem is mondhatjuk, hogy jelenleg már nevétségés összegbe kerül a váltás, azt azért megállapíthatjuk, hogy jelentősen csökkentek a beruházás plusz költségei. Természetesen itt az olyan elemeket nem számoljuk, amit a fejlesztés miatt úgyis meg kell vennünk (például CPU vagy VGA kártya). A memória áraknál megfigyelhető például, hogy régebbi méregdrága DDR2-es modulok jelenleg megfizethető olcsóbbak is, mint a sima DDR változat. Ennek oka nem az előállítási költségben keresendő, csupán üzletpolitika. Az olcsóbb DDR2-es memóriákkal próbálnak ösztönözni minket a fejlesztésre, ugyanakkor úgy is felfogható, hogy azt gombolják le rendesen, aki még a sima DDR-t használja. Mindenesetre egy 1 gigabájtos PC3200 400 megahertzes Kingston memória például 2-3 ezer forinttal drágább, mint egy szintén márkás DDR2 1 gigás 533-as Kingston típus. Így gyakorlatilag egy normál memória csere költségeit kell plusz költségként elkönyvelnünk, illetve egy komolyabb 4-500W teljesítményű tápét, ami márkától függően 8-15 ezer forint körül mozoghat. Ezek szerint jelenleg durván 30 ezer forint többletkiadást jelent a „PCI-Expresszesítés”.

## ABIT FATALITY AN8 SLI

Gyakori, hogy a gyártók egy játékos nevével próbálják még vonzóbbá tenni számunkra az éppen aktuális terméküket. Ebben az esetben azonban nem csak az illúziót kapjuk meg, hogy mi is mekkora arcok leszünk ettől, hanem egy

rakat extrát is. A doboz csak úgy roskadozik a különféle kiegészítőktől. Az alaplap nagyon pofás, piros ledék biztosítják a hangulat-

világítás romantikáját (*milyen szép is egy romantikus vacsora az alaplap lágy fényénél... – mazur*), de rengeteg hasznos "ficsör" is rákerült. A legjobban az a légtelítő tetszett, mely két kis ventilátorral a CPU-ról hivatott elszippantani a forró levegőt. A hőelvezetésre szükség is lesz, hisz egy 3800+ Athlon 64-es proci már igencsak felforrósíthatja a hangulatot. Ugyanúgy, mint az előbb, itt is sima DDR memóriákat kell majd belepakolnunk, viszont itt már nForce 4 SLI chipkészlet teszi a dolgát. Azt kell mondjam, teljesítményben hozza a papírfórmát, bár meglepő módon azért nem olyan egetrengető a különbség az előbbi tesztelt ATI Xpress 200-hoz viszonyítva. Nem biztos, hogy az SLI és az extrák miatt érdemes többet fizetni.

## ASUS P4P800-X

Intel oldalon az ASUS P4P800-X kapta azt a megtisztelő szerepet, hogy alap konfigurát építsünk rá. Azért is választottunk egy Socket 478-as alaplapot, mert ellentétben az AMD Athlon 64-gyel, itt még komoly alternatívát jelenthet az előző tokozású processzor. Lazán bele

is tehetjük a legnagyobb Northwood magos P4-est, ha kedvünk tartja. Egyébként sima DDR memóriákkal kell számolnunk,

ami ugye azért "minden" háztartás egyik alapkélléke. Ami a lapkakészletet illeti, Intel 865 PE chipsetet találhatunk rajta, ráadásul megelégszik egy sima AGP-s videokártyával is. A teszteken egyébként nagyon jól szerepelt, így világosan látszik, hogy nem mindenáron kell PCI-Expressben gondolkodni, hisz jelen pillanatban még létezik olcsóbb alternatíva, bár valószínűleg az AGP-s VGA kártyák kikopásával ennek az alaplapnak is megpecsételődik a sorsa.

## ASUS P5LD2

Stílusosan ismét egy ASUS terméket választottunk, mely már maga mögött tudhatja az AGP-s korszakot, PCI-E kártyát képes befogadni. Azok fogják ezt az Intel 945P lapkakészlettel ellátott

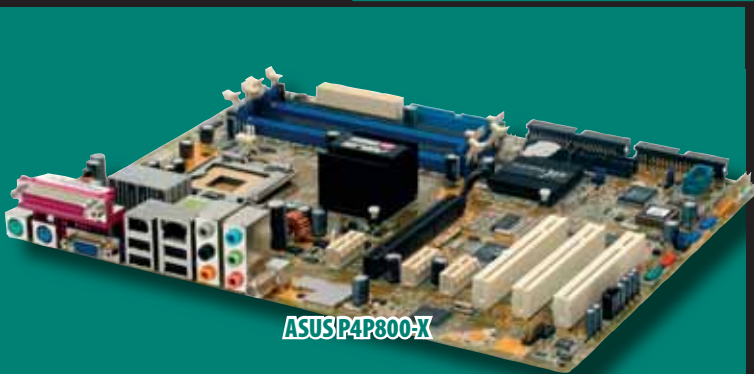
amely egy átlagos AGP-s rendszert hivatott modellezni. Gyakorlatilag elég sok fejlett szolgáltatást tudhat magáénak, képes kezelni a ma kapható legnagyobb Athlon 64 processzorokat egészen a 3800+ típusjelzésig. Ami teszt szempontjából fontos, hogy sima DDR 400-as memóriákat eszik, így átmenthetők bele "régebbi" konfigurációs moduljai. Ehhez mérten 8-szoros AGP porttal rendelkezik, így gyakorlatilag VGA kártyát sem kell cserélnünk. Az nForce 3 Ultra Chipset pedig kellően gyorsnak bizonyul. Tulajdonképpen azoknak ajánljuk, akik át szeretnék térni egy jóval erősebb Athlon 64-es rendszerre, de az alaplap és processzor jelentette kiadásokat már nem tudják vállalni.

## MSI RS480M2

Az elsőként tesztelt K8N Neo 2 ehhez képest egy kész óriás. Bár sokan még most is komoly előítéletekkel rendelkeznek a Micro-ATX lapokkal szemben, senkit ne tévesszen meg a méret. Elmúlt már az az idő, amikor a kis méret egyenlő volt a kompromisszummal és az átlagos teljesítménnyel. Főleg, hogy nem mindenki szereti a méteres toronyházakat, bár igazából azokba is be lehet szerelni.

Socket 939-es foglalatába szintén 3800+ típusjelzésű pakolhatunk proci, nagy előnye fejlesztők számára, hogy 400 megahertzes DDR modulokkal táplálkozik, így nem kell DDR2-be fektetnünk – gyakorlatilag 20 ezer forinttal beljebb vagyunk. Viszont VGA kártyából már beválaszthatunk egy komolyabb PCI-Express típusú is. A lapkakészlet egyébként az ATI Xpress 200-as családból való, ami teljesítményre igencsak kihat, jóval gyorsabb az előbbi tesztelt nForce 3 Ultránál.

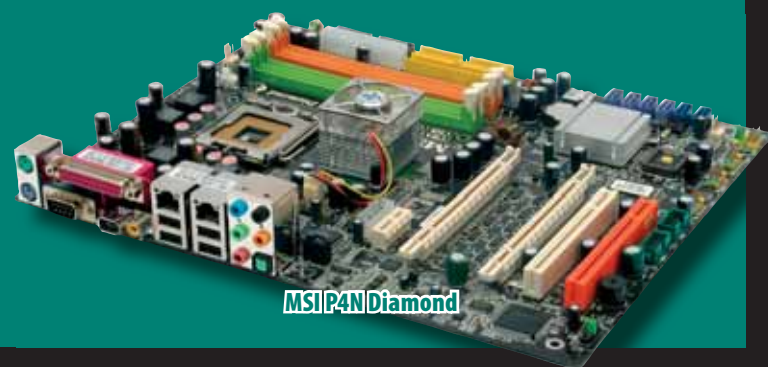
## AZ AMD AGP RENDSZERÉRŐL ÉRDEMES LEGINKÁBB PCI-EXPRESZRE VÁLTANI



ASUS P4P800-X



ASUS P5LD2



MSI P4N Diamond

	CHIPSET	CPU	TÍPUS	BRUTTÓ ÁR
INTEL	Intel 925XE	Intel LGA775	ASUS P5AD2-E	33-37000 Ft
	Intel 955XE	Intel LGA775	Abit AW8	35-39000 Ft
	Intel 945P	Intel LGA775	ASUS P5LD2	32-35000 Ft
NVIDIA	nVidia nForce4 Ultra	AMD Socket 939	EpoX EP-9NPA Ultra	30-36000 Ft
	nForce4 SLI Intel Edition	Intel LGA775	MSI P4N Diamond	36-42000 Ft
	nForce4 SLI	AMD Socket 939	ABIT Fatal1ty AN8 SLI	35-40000 Ft
ATI	RS480	AMD Socket 939	Gigabyte GA-K8A480M-9	18-22000 Ft
	RS480	Intel LGA775	ASUS P5RD1-VM	16-18000 Ft
	RS480	AMD Socket 939	MSI RS480M2	18-22000 Ft



ALAPLAPOK	3DMARK05 (3DMARKS)	3DMARK05 (CPU PONT)	DOOM 3 (1024X768)	DOOM 3 (1280X1024)	PCMARK04 (PONT)	PCMARK05 (PONT)	MP3 TÖMÖRÍTÉS (MÁSODPERC)	SANDRA06 CPU TESZT (MIPS/MFLOPS)	SANDRA06 MULTIMÉDIA TESZT (IT/S)	SANDRA06 MEMÓRIA TESZT (MB/S)
<b>AMD</b>										
<b>MSI K8N NEO2</b>	2989	4311	48,7	33,5	4123	3102	25	10034/4267	20300/22043	4298
<b>MSI RS480M2</b>	3023	4473	51,7	35,5	4284	3280	23	10101/4473	20755/22444	4352
<b>ABIT FATALITY AN8 SLI</b>	3249	4487	53,9	36,4	4447	3437	22	10179/4530	21115/22732	46932
<b>INTEL</b>										
<b>ASUS P4P800-X</b>	3302	4389	51,6	35,1	4447	3238	22	10220/7147	26047/34043	4542
<b>ASUS P5LD2</b>	3416	4549	54,4	36,6	5180	3930	21	10446/7608	26217/36529	4836
<b>MSI P4N DIAMOND</b>	3427	4622	55,3	37,5	5412	4011	21	10397/7589	26259/37426	4989

vasat választani, akik hosszú távra terveznek, esetleg már ki is nézték a leendő VGA kártyájukat. Processzorból természetesen már csak Socket 775 foglalatú jöhet szóba, abból viszont belepaszírozhatunk szinte bármilyen kétmagos Pentium D, P4, esetleg Celeron processzort. DDR2-es modulokra lesz viszont szükségünk, ami az eredményeken egyébként világosan látszik is. Gyakorlatilag ez a rendszer egy kétmagos procival akár az AMD-s nForce 4-es sima DDR memóriákkal operáló alaplapját is meg-

Diamond, mint az AMD-s Abit, szintén már nForce 4 SLI chipsettel rendelkezik, ami elég nagy előrelépést jelent az Intel processzort használók számára. Az Intel Edition változat egyébként hasonló eredményt ér el, sőt talán egy hajszállal még jobbat is, mint az AMD-s társa, bár ezt nem lehet egyértelműen a chipset számlájára írni, hisz más platformról van szó. Az viszont tény, hogy a 667 mega-

kívül azok fogják ezt választani, akik új rendszert építenek, esetleg érdeklí őket az SLI és szeretnének haladni a korral.

## MARAD AZ NVIDIA AZ ÉLEN?

Nos, igen, azt hiszem, tényleg meglepő eredmények születtek. Kezdem talán a legfontosabbal, az elért eredmények ugyan különböznek egymástól, de az ezáltal megítélt sorrendet tulajdonképpen nem kell véresen komolyan venni. Nem lehet ezek alapján azt mondani az egyikre vagy a másikra, hogy ez és ez rossz. Ez abból adódik, hogy az

rités és az extrák mennyisége más és más. Ez azért jó nekünk, felhasználóknak, mert mindenké a pénztárcájához megfelelő modellt tudja kiválasztani, a teljesítmény hasonló marad, csupán kevesebb plusz extrát vihetünk majd haza a dobozban. A hasonló adottságú alaplapok teljesítményében 2-5 százalékos körüli eltérés ingadozást tapasztalhatunk, azt is inkább csak a "régebbi" chipsetek miatt. Ez gyakorlatilag azt jelenti, hogy csupán az alaplap lecserélésével nem lesz sokkal gyorsabb a gépünk, az a néhány százalékos nem igazán érdehető. Talán a legjobban az AMD AGP rendszeréről érdemes PCI-Expresszre és azon belül is főleg nForce 4-re áttérni, bár az nForce 3 Ultra meglepően jól állta a sarat. Az ATI Xpress 200

gyengécske volt, gyakorlatilag nForce 3 Ultra szintjét teljesítette, ez pedig kevés lesz a jövőben az NVIDIA ellen. Az Intel chipset viszont hozta a szokásos formáját, jól teljesített, szinte alig maradt el az élbolytól. Végül érdekes módon az Abit fullextrás alaplapja, az NVIDIA nForce 4 SLI single chippelel kikapott az újnak mondható Inteles nForce 4 SLI Intel Editiontól, mely fura mód igencsak jobban zúzott. Úgy látszik, még mindig az nForce 4 lapkészetlet kell keresnünk, ráadásul, ha „Intelesek” vagyunk, akkor különösen jól járhatunk, hisz az Intel + nForce 4 tűnt most a legütősebb kombinációnak.

**Mady**

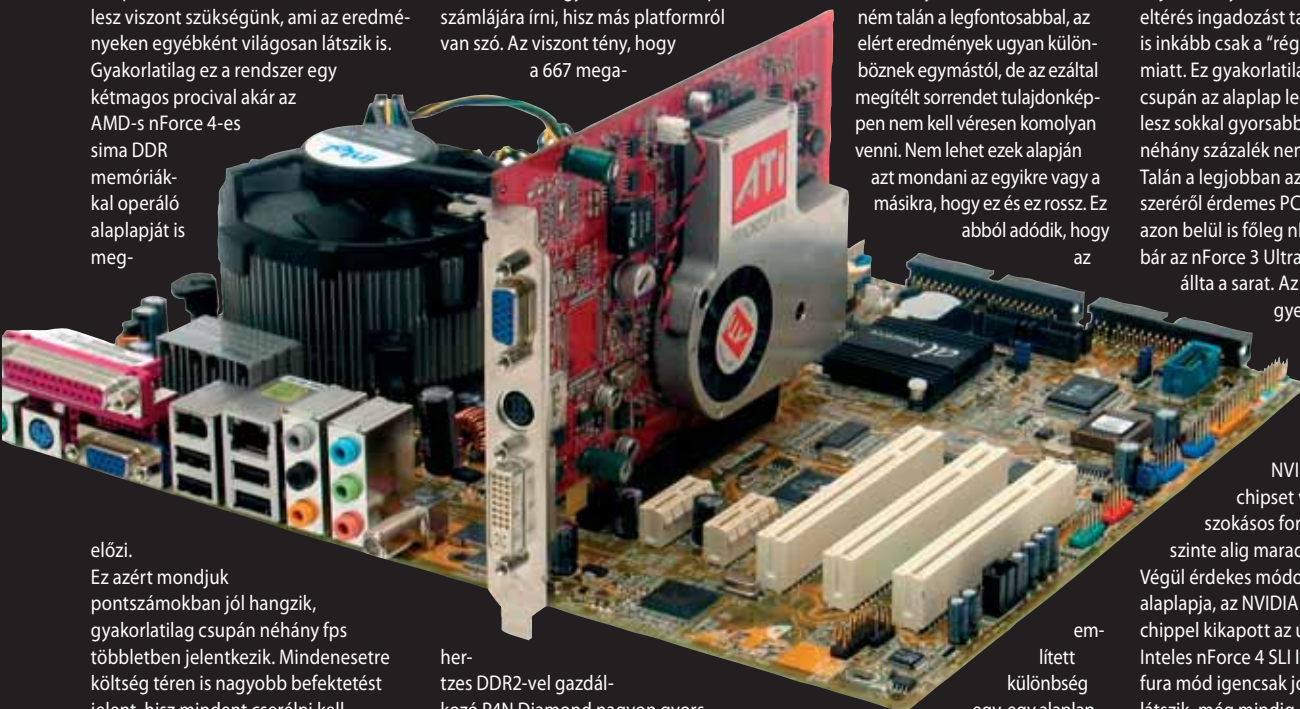
előzi. Ez azért mondjuk pontszámokban jól hangzik, gyakorlatilag csupán néhány fps többletben jelentkezik. Mindenesetre költség téren is nagyobb befektetést jelent, hisz mindent cserélni kell.

## MSI P4N DIAMOND

Ha már fejlesztünk, akkor csináljuk azt komolyan és válasszuk mindenből a lehető leggyorsabbat. Az MSI P4N

her-tesz DDR2-vel gazdálkozó P4N Diamond nagyon gyors, gyakorlatilag elég szépen elkente az AMD + nForce 4 kombó száját. Persze más kérdés anyagi oldalról megvizsgálni, hogy az a néhány fps megéri-e az esetleges többletköltségeket. Kétség-

említett különbség egy-egy alaplap között igen kicsi. Tulajdonképpen azt is mondhatjuk, hogy alaplap fronton is hasonló a helyzet, mint VGA téren az azonos chipes kártyák esetén. Hasonló a teljesítmény, csupán a kö-



ALAPLAPOK	SEBESSÉG	SZOLGÁLTATÁSOK	EXTRÁK	ÁR/ÉRTÉK	ÖSSZESEN	ÁR (BRUTTÓ)	CÉG:	TEL:
<b>AMD</b>								
<b>MSI K8N NEO2</b>	31/40	20/30	13/20	10/10	<b>77%</b>	21 900 Ft	Ramiris Rubin ZRt.	06-1-888-3200
<b>MSI RS480M2</b>	35/40	24/30	16/20	10/10	<b>85%</b>	19 900 Ft	Ramiris Rubin ZRt.	06-1-888-3200
<b>ABIT FATALITY AN8 SLI</b>	36/40	25/30	20/20	3/10	<b>84%</b>	41 900 Ft	Unitel City	06-1239-4800
<b>INTEL</b>								
<b>ASUS P4P800-X</b>	34/40	22/30	14/20	10/10	<b>80%</b>	19 900 Ft	Ramiris Rubin ZRt.	06-1-888-3200
<b>ASUS P5LD2</b>	37/40	24/30	15/20	6/10	<b>89%</b>	35 390 Ft	Ramiris Rubin ZRt.	06-1-888-3200
<b>MSI P4N DIAMOND</b>	39/40	28/30	17/20	4/10	<b>92%</b>	46 900 Ft	Ramiris Rubin ZRt.	06-1-888-3200





# BILLENTYŰZETEK NAPJAINKBAN

Éppen korábbi GameStarokat lapozgattunk Madyval, amikor rántört a felismerés, hogy milyen régen foglalkoztunk már billentyűzetekkel. Úgy gondoltuk, elővesszük a témát, mert időközben bizonyára komoly fejlődés történt.

V iszonylag hamar kikövetkeztettük, hogy a különféle tajvani és egyéb territóriumokon bizony nem álltak le – tonnaszám gyártják a ga-  
gyibbnál gagyibb megoldásokat, nem különösebben törődve a játékosok igényeivel. Éppen ezért azon réteg termékeit vettük

elő, amelyben valamiféle fantáziát láttunk – természetesen játékos szemmel. Mi magunk is nagyon sokféle játékkal nyomulunk, ezért elkezdtünk azon beszélgetni, hogy nekünk mire lenne szükségünk. Akárhogys gondolkodtunk, újra és újra az jött elő, hogy több szabadságot szeretnénk, mint amennyit ma egy átlagos klaviatúra ad. Ez alatt természetesen nem csak azt értjük, hogy szoftveresen milyen lehetőségek adóttak, hanem hogy miként alakíthatjuk akár a küllemet, saját igényeinknek megfelelően. Négy terméket emeltünk ki a tömegből, ártól és gyártótól függetlenül – ezúttal nem egy kategóriába soroltuk őket, éppen ezért egyértelmű győztest sem hirdetünk.

## KICSIKTŐL A NAGYOK FELÉ

Az utóbbi időben egyre többet előbukkanó Raptor-Gaming K1 típusjel-

zésű modellt vettük elő elsőként. Első ránézésre semmiféle extrát nem nyújt, kezelése kifejezetten jó (rövid használat után akár zseniálisnak is nevezhetjük), gombjai kiemelték – bár a szóköz billentyű egy csöppet gyengének nevezhető a többihez képest. A numerikus bil-

lentyűrészt felett akad egy kis furcsaság, ugyanis a Num Lock körüli gombok össze lettek „dobálva” egyetlen helyre. Ez egy kicsit idegesítő, de meg lehet szokni. A dobozában akadt egy kis zacsi, ami felkeltette az érdeklődésünket. Néhány extra gombról van szó, melyeket gyakorlatilag felszerelhetünk, ha néhány gombot jobban akarunk látni (például WASD különféle FPS játékoknál). Viszont ami vicc (már elnézést), az a vételára... Valóban kellemes a kezelése, a két extra USB csatlakozás is jó, és bizony üthetjük, mert strapabíró. De azért kérem, ezzel az árral valami nem stimmel... Második versenyzőnk a Saitek Backlit, ami bizony már első pillantásra is elárul valamit magáról: „nem vagyok átlagos, világítok, és kifejezetten játékosoknak készültem ©”. A speciális kinézet

azonban csak cicoma, igazán extra jelentősége nincs játékok közben. A kékes háttérvilágítást már kifejezetten kihasználhatjuk, ha mondjuk sötét lanpartin nyomulunk. Kezelése azonban kicsit nehezen szokható, a gombok puhák, bár a szóköze ennek sokkal jobb, mint az előzőnek. Az alján elhelyezett tapadó talpacsák remekül megfogják, alig tudjuk elcsúsztatni az asztalon. Ez remekül jöhet egy pergősebb játék esetében. A do-

gy lényegében 9x3, vagyis 27 funkciót adhatunk meg. Bal- és jobbkezes játékosok egyaránt tudják majd használni. Számomra külleme nem túl megnyerő, de ezen persze lehet vitatkozni. Tovább haladva természetesen előkerül a világ legnagyobb és legismertebb periféria gyártójának, a Logitechnek is egy terméke.



RAPTOR-GAMING K1

bozában található egy, elsőre numerikus billentyűrésznek tűnő valami. Ez lényegében egy kilenc gombos kezelőfelület, melyre a játékokban legtöbbet használt fontosabb funkciókat programozhatjuk. A Mode A és Mode B gombok lenyomásával tovább növelhetjük a programozhatóságot,

Előkap-  
tuk a gigantikus  
2005-2006-os katalógust, majd elkezdtek keresgélni a „jóságokat”. Sajnálattal tapasztaltuk, hogy a mi elvárásaink megfelelően csupán egyetlen terméket, a Logitech G15-öt emelhetjük ki a tömegből – oké, ezzel leegyszerűsödik a tesztelés menete, de azért tőlük többet vártunk. Ez a robosztus készülék igencsak tetszetős, felső részén néhány „kapaszzkodót” is találhatunk. Bal oldalán extra, programozható funkcióbillentyűk



AZ OLED-É A JÖVŐ!

Sajnálatos módon még nem került kereskedelmi forgalomba ez a remekmű, melynek áráról valószínűleg dobunk majd egy hátast, viszont tudásától is. A mostani billentyűzet tesztközpontunkban látható jónéhány érdekes megoldást, viszont igazán speciálisnak az Optimus Keyboard számít. Lényegében egy olyan klaviatúráról van szó, melynek minden egyes gombja egy kicsiny Oled képernyő. Ez annyit tesz, hogy a rajta megjelenített „tartalmat” szoftveresen bármikor megváltoztathatjuk, sőt, ha mondjuk belépünk a *Quake 3*-ba, a *Half-Life 2*-be, vagy mondjuk a *Photoshop*-ba, azonnal megjelennek rajta az éppen akkor fontos funkciók. Hát nem zseniális? A legjobb az egészben, hogy akár mi is írhatunk majd hozzá felületet, vagyis gyakorlatilag bármely játékhoz elkészíthetjük a kezelőfelületet. Bár nem hinném, hogy sokan fogják használni, de ha akarjuk, videót is nézhetünk a billentyűzetten. Két aprócska probléma van csupán. A megjelenésére csak valamikor 2006 végén számíthatunk, és akkor is valószínűleg horribilis összeget kérnek majd érte (reménykedjünk, hogy nagyon sokat vesznek belőle, és akkor viszonylag hamar zuhanni fog az ára).



LOGITECH G15

kaptak helyet. Kezelése nagyon jó, mesze kényelmesebb, mint bármely más vetélytársa. Háttérvilágítása is jobb, nem annyira erős, vakító, mint mondjuk az imént tárgyalt Saiteknek. Térjünk rá a ké-

EGY IGAZI GYÖNGSZEMET IS KIPRÓBÁL-TUNK!

Az eddigi készülékek nem voltak rosszak, mindben volt fantázia. Viszont

található néhány apró segédbillentyű, de ezeket nem különösebben fogjuk használni – legalábbis játékokhoz semmiképpen. A jobb szélén azonban feltűnik egy érdekes kis csatoló – ezt lepattintva, gyakorlatilag az egész kiosztást leemelhetjük róla, és a hozzá vásárolt speciálisat tehetjük rá. Igen, sajnos külön kiadással jár hozzá venni mondjuk *Doom 3*-as, avagy *World of Warcraft*os kiosztást, de mindenképpen megéri. A korábban ismertetett versenyzőkkel ellentétben itt nem csupán a funkciók állíthatóak. A képen látható *Call of Duty 2*-es kiosztáson jól kivehető, hogy az irányítógombok körül sok hely van, nem zavar semmi felesleges gomb, pedig itt is a normál WASD kiosztást használjuk. Még egy zseniális dolog van az egészben: minden előlapba beépítve megvannak a konfigurációs gombok, ergo nem igényel semmi extra programozást. Ha rátesszük a COD2-es lapkát, a játékban már ott lesznek a funkciók, ahogy a klaviatúrára rá vannak festve. Ennél egyszerűbb módot pedig nem igazán képzelhetünk el. Az új, feltehetően sikerjátékokhoz folyamatosan készülnek a kiosztások: *World of Warcraft*, *Age of Empires III*, *Batt-*

*lefield 2*, *The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II*, és még sorolhatnánk. Tudását tekintve természetesen semmit sem változik a készülék egy „arculati csinosítás” folyamán, de mindenképpen jobban kezelhető lesz az adott játékhoz. Több hivatalos forgalmazó is van, így nem jelenthet problémát beszerezni: 576, Cora, Media Markt, Euronics.

VÁLASSZUNK LEGALÁBB EGYET

Tény, hogy csak és kizárólag ezen billentyűzetek beszerzésétől nem leszünk profibb játékosok... viszont mindenképpen valami olyan extrához jutunk, amit ma érdemes kihasználni. Hirdessünk győztest? Nem lehet. Mindegyik jó valamilyen szinten. Egyesek drágábbak, mások olcsóbbak, valamelyiket szanaszét szedhetjük, megint másnak kijelzője van. Az árak lehetnek még döntőek, de ugyebár tökéletesen él itt is a „valamiért” szabály. Ha még esetleg nem olvastad volna a cikkben található külön boxot, most megkérlek, tedd meg. Tuti, hogy az lesz a legdrágább, de az is bizonyos, hogy ma, sőt 2006-ban különlegesebbet nem fogsz találni!

**ZeroCool**



SAITEK BACKLIT



szülék felső részére. A kézzel kinyitható felület alatt néhány extra funkciógomb, és egy LCD kijelző található. Erre a képre fontosabb információkat tudunk kiírni (életere, töltények száma, ilyesmi) attól függően, hogy milyen programban vagyunk. Az alapötlet nem rossz, csak igazából megnézném melyik az a „hardkór” játékos, aki a legnagyobb csata közben félrenéz a képernyőről...

mint játékos, egyértelműen a Z-Board-ot választanám. Az alapkiosztásban semmi különlegesség nincs – legalábbis úgy tűnik (mielőtt bután néz valaki, a képen nem ez látható). A tetején

TERMÉK NEVE	FORGALMAZÓ	TELEFON	ÁR (BRUTTÓ FORINT)	HONLAP
Raptor-Gaming K1	Red Tower Computer	06-1-788-6225	34 600	www.redtower.hu
Saitek Backlit	Dreamcomp Kft.	06-1-221-5026	13 800	www.dreamcomp.hu
Logitech G15	Pilot-Comp Kft.	06-1-321-0408	19 900	www.pilotcomp.hu
Z-Board	Media Markt	-	12 600	www.mediamarkt.hu







# INTERNET EXPLORER 7.0 BETA 2 PREVIEW

**Annak ellenére, hogy már jómagam is áttértem a Firefox használatára, kíváncsian vártam, hogy a Microsoft mit pakol össze „böngésző” címen. A biztonsági hibáktól ma már alapfunkciók hiányában szenvedő hatos verzió után meglepő, de kellemesen csalódtam!**

**M**ár a bevezetőben is próbáltam arra utalni, hogy az Internet Explorer jelenlegi és egyben legnagyobb problémája, hogy iszonyatosan gyenge biztonsággal bír. Gyakorlatilag „kezdő játékosok” is írhatnak olyan aprócska trükköket, melyen keresztül kéretlen tartalmak kerülhetnek a gépünkre. Ezt a 7.0-ás verzióban alapjaiban megváltoztatják, sokkal több lehetősége lesz a felhasználónak, és az ígéretek szerint sokkal kevésbé lesz kizárható a rendszer. Egyik érdekes újítás az úgynevezett Phishing Filter. Ez lényegében egy olyan adatbázis, melyet a spam szűrők esetében már hallhattunk. Olyan oldalakat gyűjtenek ide (akárki lelelenthet oldalt vizsgálatra), melyekről köztudott, hogy hitelkártya számokat szednek el, „téves” tranzakciókat követnek el rajtuk keresztül, esetleg megnyitásuk pillanatában máris valamilyen trójai vírussal gazdagítják a gépünket. Ilyen oldalak felkeresésénél a böngésző azonnal szól, hogy nem nagyon kéne erre mennünk. Persze, ha akarunk, benézhetünk, onnantól azonban a felelősség a miénk. Azt pontosan nem lehet tudni, hogy a biztonság mennyire megoldott az új, hetes változatban. A végleges verzió még kicsit odébb van, azt pedig biztos elkezdjük majd szétcincálni – idő kell ahhoz, hogy kiderüljön, mennyire sérülékeny.

## A KEZELŐFEJLÜLET ÉS AZ ÚJDONSÁGOK

A lehetőségek száma minimum megduplázódott – itt azonban álljunk meg egy pillanatra. Kijelenthetjük, hogy az IE 6.0 gyakorlatilag napjaink legfejlettebb böngészője. Olyan alapfunkciókat nem támogat, melyekre a „többiek” már esztendőök óta fel lettek készítve. Most azonban itt volt az ideje felzárkózni. A kezelőfelület szépen letisztult, minden extra funkció, sőt, még a normál menüsor is eltűnt (ez utóbbit egyébként az ALT egyszerű lenyomásával elő lehet csalni). Ha elkezdünk netezni, a második ablak megnyitásánál feltűnik, hogy végre itt is van „címkés”, avagy „füles” böngészés. Ha nem használz például Firefoxot, akkor úgy képzelj el, hogy mostantól több ablak megnyitása esetén nem nyílik újabb és újabb Explorer ablak – a már nyitva levőn belül keletkezik egy újabb fülecske. Nagyon jópofa, hogy egy extra funkció segítségével a megnyitott füleket egy oldalon is megtekinthetjük, ezen csoportokat akár el is menthetjük, és később bármikor egyben behívhatjuk. Ez nagyon jól jöhet abban az esetben, ha mondjuk sok különféle hírodalt olvasunk. A GameStar hasábjain is egyre többet

hangoztatott RSS kezelés is komoly figyelmet kapott. Ha egy oldal rendelkezik ilyen lehetőséggel (mint például a gamestar.hu), rögtön jelzi ezt a böngésző, és egy rakat lehetőséget felajánl. Átrendezhetjük az adott információkat, feliratközhatunk rájuk, beállíthatjuk, hogy milyen időközönként frissüljenek, és így tovább. A megjelenítés nagyon

elegáns, nem annyira összezecsapott, mint általában az RSS olvasó progra-

mokban. Hasonlóan egyszerű és jó megjelenésű lett a Kedvencek, avagy Favouritek menü, ahová leggyakrabban látogatott oldalainkat gyűjthetjük össze.

## AMI MÉG HÁTRA VAN...

Ezer és egy olyan apróság van, melyekre nincs helyünk, vagy éppen még nem is tudunk. Néhány fontosabb dolog, melyet még kiemelnénk: végre-valahára vettük a fáradságot a Microsoft fejlesztői és úgy alakították ki a böngészőt, hogy az majdnem tökéletesen megfeleljen a szabványoknak. Vagyis ha készítünk egy weboldalt, nem kell majd annyit küzdeni, hogy minden böngésző alatt ugyanúgy nézzen ki. A program hosszas huzavona után szabványosan támogatja a PNG képmegjelenítést, vagyis már nem csak .gif képek le-

## HISZEM, HA LÁTOM!

**Mivel sokak valószínűleg kevésbé hisznek az írott szónak, mint a szemüknek, ezért itt a lehetőség, hogy Te is kipróbáld a programot. Lemez mellékletünkön rajta van a Preview változat, mely ha jelenlegi formájában fagyogat is (illetve nincs benne minden, ami a véglegesben lesz) legalább képet ad arról, hol is tartanak most a fejlesztők. Annyit azért mondanék, hogy mindenki saját felelősségére telepítse!**

hetnek átlátszóak egy oldalon – ráadásul PNG esetén színátmenetet is tehetünk átlátszóságba (gif esetén ez nem megoldható). Fejlesztőknek jó hír, hogy még egy úgynevezett „developer toolbar” is lesz a hetes változatban, melyről egyelőre semmi konkrétumot nem tudunk. A végére még annyit, hogyha valaki ki szeretne nyomtatni weboldalt (ami lehet mondjuk egy levél, egy képgaléria, vagy bármi más) erre mostantól egy sokkal átláthatóbb, funkciódúsabb felületet és lehetőséget kapunk. Mi adjuk meg a méreteket, hogy mi látszódjon a képen, mi ne, margók és hasonlók, a legapróbb részletekig.

**ZeroCool**



# MONO CSÉNGÉSEK 06-90-635-545

FILM	MONO
Aladdin - Ezeregy éj	GE28034
Amelie csodálatos élete	GE28579
Bábar - Filmmzene	GE28560
Family Frost	GE28510
Fecsegő Tipegők	GE28496
Keresztapa	GE28141
Macskakaj	GE28486
Mission Impossible	GE28144
Roldám Coca Cola	GE28105
Rómeó és Júlia	GE28487
Titanic intro	GE28149
Valami Amerika - Velekrés	GE28565
X	GE28321
Y-AW6	GE28547

Külföldi POP	MONO
Alizee - Moi lola	GE28787
Anastacia - Welcome to my truth	GE28701
Ashanti - Only U	GE28702
Ashlee Simpson - La la	GE28750
Britney Spears - Do something	GE28746
Despina - Opa-opa	GE28561
Fatboy Slim - The joker	GE28741
Groove Armada - My friend	GE28742
Groove Coverage - 7 years and 50 days	GE28533
Gwen Stefani feat Eve - Rich girl	GE28715
Jamella - Superstar	GE28747
Jennifer Lopez - Get right	GE28783
JuJu - Leave	GE28582
Kelly Clarkson - Break away	GE28733
Ke\$ha - Femine like you	GE28704
Natasha Bedingfield - These words	GE28739
Norah Jones - I've got to see you again	GE28734
O-Zone - Ciao Bambina	GE28740
O-Zone - Despre tine	GE28543
O-Zone Dragostea Din tei	GE28349
Robbie Williams - Radio	GE28780
Soft Duo - People in the world	GE28352
The Carpenters - Close to you	GE28735
TATU - All the things	GE28521
TL - No scrubs	GE28500
UB40 - Red, red wine	GE28700

R&B - RAP	MONO
50 cent - Candy Shop	GE28737
Black Eyed Peas - Shut up	GE28048
O'J - My band	GE28297
Eminem - Like you soldiers	GE28691
Eminem - Mockingbird	GE28714
Missy Elliot - Work it	GE28340
Outkast - Hey	GE28204
The Game - How we do	GE28736
Usher - Yeah	GE28301

Dance - Trance - Techno	MONO
Alice DJ - Better of alone	GE28641
Angel City - Do you know go crazy	GE28689
Carl Cox - Phuture 2000	GE28624
Chemical Brothers - Galvanize	GE28695
Daniel - Pump it up	GE28477
Daniel - You are all of that	GE28738
DJ Tiesto - Traffic	GE28540
Kistahán Fánzenekar - Szőtyer gyerek	GE28753
Moby - Lift me up	GE28748
Nakó-Binzer-Budapest száll	GE28483
Sterbinskyy - Azetazó	GE28190

Magyar POP	MONO
Ákos - Nyerek voltunk	GE28255
Auli Csilla - Jól vagyok és pont	GE28302
Bobby Csibi - Lányi Lány - Darabokra szelőd	GE28329
BonBon-Gonda - Kapod, amit látok	GE28491
Club 54 - Még egyszer	GE28483
Crysi - Itt megtaláltam	GE28349
Gáspár L. - Hagyd meg nekem	GE28656
Groovehouse - Elment a nyár	GE28213
KFT - Afrika	GE28184
Kozma - Anyagi	GE28158
Kozo - Soha véget nem ér	GE28679
L.J. Junior - Getzozlar	GE28744
L.J. Junior - Ragamuffin	GE28687
L.J. Junior - Víznyáz	GE28675
Majka - Tündi-bundi	GE28488
Mary - Jéges sziv	GE28439
Megascary - Csallógd!	GE28118
Neo Tomes - Ha szombat este táncol	GE28691
Nox - Sziszter jöttél már	GE28571
Republic - Hétel Főváros	GE28242
Romantic - A szerelmem hajlékán	GE28671
R-Port - No táj, hi kis birod	GE28489
THT és Szekeres Adrián - Hód a folyót...	GE28488
Tóth Vera - Nem hal, hogy semmi nem jön	GE28659
United - Végül vállomra	GE28716
Vech - Harmokai írt szerelmem	GE28453
Vech - Vele minden j.	GE28284

**MONO CSÉNGÉS:** Küldd a kódját SMS-ben a 06-90-635-545-re! WAP-os tartalmak (POLIFÓNIKUS cséngés, JAVA JÁTEK, MOBIL FOTÓALBUM): Küldd a TESZT szót a 06-20-9000-868-as alapdíjas számról. Az érkező wap-címzet tölti le a telefonodra, és ha megtehető a wap hozzáférése és jó a beállításaid, a megjelenő oldalon megtudod, hogy milyen tartalomjegyzéket támogat a készülőd.

**MONO CSÉNGÉS, POLIFÓNIKUS CSÉNGÉS BRUTÓ 480 Ft/SMS. MOBIL FOTÓALBUM, JAVA JÁTEK: BRUTÓ 960 Ft/SMS. TÖVÉBBI CSÉNGÉSEK, KÉPZETEK, ÖRÖKÖZŐ A TV2 TELETEXT 600. OLDALÁN. TELEKOR KI. ÜGYFÉLKEZLŐKÉZ: 06-1-422-3490. FELHASZNÁLÓINK ADATAI A HATÁLYOS ADATVÉDELMI SZABÁLYOKNAK MEGFELELŐEN KEZELJÜK. BŐVÉBBI INFORMÁCIÓ: www.letelex.hu. A szolgáltatás igénybevételéhez hozzájárulás további - akciókörülről szóló - SMS fogadtatásához.**

# STARLOGO az én mobilom

## POLIFÓNIKUS CSÉNGÉSEK 06-90-635-545

A legújabb cséngések!	polifónikus
Anastacia - Heavy on my heart	GE37976
Ashlee Simpson - La la	GE37572
Brian McFadden-Delta Goodrem - Almost here	GE37555
Britney Spears - Do something	GE37564
Danni Minogue - You won't forget about me	GE37546
Destiny's Child - Solidier	GE37556
Embrace - Looking as you are	GE37551
Eros Ramazzotti-Cher - Più che puoi	GE37972
Goldfrapp - Strict machine	GE37536
Kany West - All falls down	GE37537
Kelly Clarkson - Since you been gone	GE37567
Natasha Bedingfield - These words	GE37550
Norah Jones - I've got to see you again	GE37538
O-Zone - Ciao Bambina!	GE37571
O-Zone - Despre tine	GE37201
O-Zone - Dragostea Din tei	GE37751
Seal - Walk on by	GE37975
Travis - Sing	GE37567
Avril Lavigne - He wasn't	GE37563
Green Day - Holiday	GE37565
Judas Priest - Revolution	GE37561
Papa Roach - Getting away with murder	GE37453
Rammstein - Keine lust	GE37574
Simple Plan - Welcome to my life	GE37543
The Killers - Somebody told me	GE37542
50 cent - Candy shop	GE37545
50cent - P.I.M.P.	GE37425
Black Eyed Peas - Hey Mama	GE37825
Eminem - Superman	GE37552
Mario - Let me love you	GE37549
Missy-Claire - 1 2 step	GE37573
Outkast - Miss Jackson	GE37539
The Game - How we do	GE37541
Usher - Caught up	GE37553
Armand van Helden - My my my	GE37568
Benny Benassi - Satisfaction	GE37426
Daniel - Pump it up	GE37180
Daniel - You are all of that	GE37547
David Guetta-DJ Davis - The world is mine	GE37544
DJ Tiesto - Traffic	GE37041
Eric Prydz - Call on me	GE37457
Fatboy Slim - The joker	GE37548
Global Deejays - What a feeling	GE37535
Groove coverage - Poison	GE37046
Junior Jack - Stupidisco	GE37165
Moby - Lift me up	GE37566
Royal Gigolos - No milk today	GE37273
Sample - Gangsters - Star industry	GE37974
Scooter - Shake that	GE37436
Scooter Vs Acardigane and Rules-Maria	GE37436
Shapeshifters - Back basics	GE37559
The House Keepers - Go down	GE37560
The Lowtreck - Shine	GE37558
The Carpenters - Close to you	GE37540

Film	polifónikus
Alibabák meg Terizanyut!	GE37368
Apollo 13	GE37836
Csudaflim - Mindhalálig mellettém	GE37475
Ennio Morricone - Sorstalanság	GE37526
Legyeltek jók, ha tudtok	GE37334
Macskafogó - 4 gengszter	GE37059
Mission Impossible	GE37126
Orion űrhajó - Filmmzene	GE37963
Rómeó és Júlia	GE37147
Szék 2 - Counting crows accidently in love	GE37253
Star Wars - Main Theme	GE37093
Surdo	GE37301
Törpé - Filmmzene	GE37820
Vangelis - Nagy Sándor Filmmzene	GE37459

**MONO CSÉNGÉS LETÖLTETÉS:** Írd a kód után készülőd típusának betűkódját is: Nokia N0, Samsung SG, Sagem SA, Motorola MD, Siemens SI, Ericsson ER, Alcatel AL. (Pl. GE28044 AL) A mono cséngések letölthetők minden Nokia és a fenti készülékek közül azokra, melyek dallamszerkesztővel rendelkeznek. Dallamként is letölthetők: SIE (Siemens SL42, S45, SL45, Me45, M50, MT50, A50, C45, C55), ALC (Alcatel 511, 512, 525, 715).

## MOBIL FOTÓALBUMOK 06-90-629-444



GE956431 GE956432 GE956433



# 06-90-629-444 MOST JÖN A JAVA



### BOWLING (2 SMS)

Kód: GEGAME 39569  
Húzd fel azt a szép cipőt, ami a bowlinghoz kell, markold meg a telefonod és tedd egy nagyot! A feladat nem bonyolult, a pályán végén a lehető legtöbb bábút kell ledönteni.



### TOWNSMEN (2 SMS)

Kód: GEGAME 40015  
Építs Saját Várost! A Townsmen-ben az élet feltételeinek megteremtése a cél, az első há kivágástól a teljes körű kereskedelem beindításáig.



### HIGHWAY RACER (2 SMS)

Kód: GEGAME 25323  
Versenyezz hárhol, hárkivel, bármikor! A Highway Racerben hajókaják és gyakori mód is van, továbbá 6 különböző pályán, egyéni rekordok, és rengeteg szórakozás!



### GOLDMINER (2 SMS)

Kód: GEGAME 24185  
Gyűjtsd össze az értékes aranyat, de közben vigyázz! Tolvajok lenk a fogakát kincsekre! Ha csapdákat ásol nekik, könnyebben meg majd a munkát!



### CAVEMAN (2 SMS)

Kód: GEGAME 24133  
Segíts a Gémbernek, hogy a csillagos érméket összegyűjtve kijuthasson a földalatti labirintusból, elkerülve a veszélyes, lezabáló szikladarabokat és a verszomjas szörnyeket, melyek mind órá lesekednek!



### PIPE WORKS (2 SMS)

Kód: GEGAME 24197  
Nagyon komoly kihívásokat kínál a kirekötő-összeépítő játék, ahol szükség van fúrás utakra és villámgyors gondolkodásra! Építsd meg a lehető leghosszabb csőhálózatot, mielőtt a víz eléri a veszekedő végét!



### DRAGON ISLAND (2 SMS)

Kód: GEGAME 24175  
Ebben a gyors akciójátékban a feladatot egy csapatbárdos főhős irányítja. El kell jünned a Sárkányszigetre, ahol le kell győzöd az őt űző sárkányt, ezzel visszazárolva a beket a birodalomban.



### RACING FEVER (2 SMS)

Kód: GEGAME 24209  
Hagyd, hogy teljesen elragadjon a verseny! Előzd meg minden ellenfeledet, miközben szeszvesztett sebességgel száguldasz végig a pályán! A célvonalig nincs megállás!



### BOBBY CARROT 2 WINTERLAND (2 SMS)

Kód: GEGAME 82777  
Közös Diót, az édes kis mókust elrabolta egy gonosz hóbercegnő. Segíts Robinak eljutni 30 dermesztő logikai feladványon, és mentesd meg együtt a legjobb barátját, akit egy magikus ketrachen tartanak fogva.



### 1941 FROZEN FRONT (2 SMS)

Kód: GEGAME 45311  
Megkezdődött a mobil stratégiai játékok korszaka! Vard meg az ellenséges csapatokat mind a 6 fenyőgödrben izgalmas küzdelemben. Hatalmas tankok, szállító járművek és a gyalgasz segít neked a feladatban.

Készülékek: Motorola C288, C650, C875, V308, V620, V635, V970, Nokia 2650, 3100, 3120, 3220, 3300, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6120, 6220, 6230, 6260, 6610, 6630, 6670, 6680, 6620, 7200, 7210, 7250(i), 7260, 7270, 7600, 7650, N-Gage, N-Gage QD, Samsung D500, E310, E710, E710, E810, X400, Sharp GX10(i), GX15, GX20, GX30, Siemens A65, C60, C65, C66, C68, C69, C70, C71, C72, C73, C74, C75, C76, C77, C78, C79, C80, C81, C82, C83, C84, C85, C86, C87, C88, C89, C90, C91, C92, C93, C94, C95, C96, C97, C98, C99, D500, D510, D520, D530, D540, D550, D560, D570, D580, D590, D600, D610, D620, D630, D640, D650, D660, D670, D680, D690, D700, D710, D720, D730, D740, D750, D760, D770, D780, D790, D800, D810, D820, D830, D840, D850, D860, D870, D880, D890, D900, D910, D920, D930, D940, D950, D960, D970, D980, D990, E500, E510, E520, E530, E540, E550, E560, E570, E580, E590, E600, E610, E620, E630, E640, E650, E660, E670, E680, E690, E700, E710, E720, E730, E740, E750, E760, E770, E780, E790, E800, E810, E820, E830, E840, E850, E860, E870, E880, E890, E900, E910, E920, E930, E940, E950, E960, E970, E980, E990, N-Gage, N-Gage QD, Siemens C65, M50, M51, M52, M53, M54, M55, M56, M57, M58, M59, M60, M61, M62, M63, M64, M65, M66, M67, M68, M69, M70, M71, M72, M73, M74, M75, M76, M77, M78, M79, M80, M81, M82, M83, M84, M85, M86, M87, M88, M89, M90, M91, M92, M93, M94, M95, M96, M97, M98, M99, N-Gage, N-Gage QD, Samsung E310, E310, E710, E710, E810, X400, Sharp GX10(i), GX15, GX20, GX30, Siemens A65, C60, C65, C66, C68, C69, C70, C71, C72, C73, C74, C75, C76, C77, C78, C79, C80, C81, C82, C83, C84, C85, C86, C87, C88, C89, C90, C91, C92, C93, C94, C95, C96, C97, C98, C99, D500, D510, D520, D530, D540, D550, D560, D570, D580, D590, D600, D610, D620, D630, D640, D650, D660, D670, D680, D690, D700, D710, D720, D730, D740, D750, D760, D770, D780, D790, D800, D810, D820, D830, D840, D850, D860, D870, D880, D890, D900, D910, D920, D930, D940, D950, D960, D970, D980, D990, E500, E510, E520, E530, E540, E550, E560, E570, E580, E590, E600, E610, E620, E630, E640, E650, E660, E670, E680, E690, E700, E710, E720, E730, E740, E750, E760, E770, E780, E790, E800, E810, E820, E830, E840, E850, E860, E870, E880, E890, E900, E910, E920, E930, E940, E950, E960, E970, E980, E990, N-Gage, N-Gage QD, Siemens C65, M50, M51, M52, M53, M54, M55, M56, M57, M58, M59, M60, M61, M62, M63, M64, M65, M66, M67, M68, M69, M70, M71, M72, M73, M74, M75, M76, M77, M78, M79, M80, M81, M82, M83, M84, M85, M86, M87, M88, M89, M90, M91, M92, M93, M94, M95, M96, M97, M98, M99, N-Gage, N-Gage QD, Samsung E310, E310, E710, E710, E810, X400, Sharp GX10(i), GX15, GX20, GX30, Siemens A65, C60, C65, C66, C68, C69, C70, C71, C72, C73, C74, C75, C76, C77, C78, C79, C80, C81, C82, C83, C84, C85, C86, C87, C88, C89, C90, C91, C92, C93, C94, C95, C96, C97, C98, C99, D500, D510, D520, D530, D540, D550, D560, D570, D580, D590, D600, D610, D620, D630, D640, D650, D660, D670, D680, D690, D700, D710, D720, D730, D740, D750, D760, D770, D780, D790, D800, D810, D820, D830, D840, D850, D860, D870, D880, D890, D900, D910, D920, D930, D940, D950, D960, D970, D980, D990, E500, E510, E520, E530, E540, E550, E560, E570, E580, E590, E600, E610, E620, E630, E640, E650, E660, E670, E680, E690, E700, E710, E720, E730, E740, E750, E760, E770, E780, E790, E800, E810, E820, E830, E840, E850, E860, E870, E880, E890, E900, E910, E920, E930, E940, E950, E960, E970, E980, E990, N-Gage, N-Gage QD, Siemens C65, M50, M51, M52, M53, M54, M55, M56, M57, M58, M59, M60, M61, M62, M63, M64, M65, M66, M67, M68, M69, M70, M71, M72, M73, M74, M75, M76, M77, M78, M79, M80, M81, M82, M83, M84, M85, M86, M87, M88, M89, M90, M91, M92, M93, M94, M95, M96, M97, M98, M99, N-Gage, N-Gage QD, Samsung E310, E310, E710, E710, E810, X400, Sharp GX10(i), GX15, GX20, GX30, Siemens A65, C60, C65, C66, C68, C69, C70, C71, C72, C73, C74, C75, C76, C77, C78, C79, C80, C81, C82, C83, C84, C85, C86, C87, C88, C89, C90, C91, C92, C93, C94, C95, C96, C97, C98, C99, D500, D510, D520, D530, D540, D550, D560, D570, D580, D590, D600, D610, D620, D630, D640, D650, D660, D670, D680, D690, D700, D710, D720, D730, D740, D750, D760, D770, D780, D790, D800, D810, D820, D830, D840, D850, D860, D870, D880, D890, D900, D910, D920, D930, D940, D950, D960, D970, D980, D990, E500, E510, E520, E530, E540, E550, E560, E570, E580, E590, E600, E610, E620, E630, E640, E650, E660, E670, E680, E690, E700, E710, E720, E730, E740, E750, E760, E770, E780, E790, E800, E810, E820, E830, E840, E850, E860, E870, E880, E890, E900, E910, E920, E930, E940, E950, E960, E970, E980, E990, N-Gage, N-Gage QD, Samsung E310, E310, E710, E710, E810, X400, Sharp GX10(i), GX15, GX20, GX30, Siemens A65, C60, C65, C66, C68, C69, C70, C71, C72, C73, C74, C75, C76, C77, C78, C79, C80, C81, C82, C83, C84, C85, C86, C87, C88, C89, C90, C91, C92, C93, C94, C95, C96, C97, C98, C99, D500, D510, D520, D530, D540, D550, D560, D570, D580, D590, D600, D610, D620, D630, D640, D650, D660, D670, D680, D690, D700, D710, D720, D730, D740, D750, D760, D770, D780, D790, D800, D810, D820, D830, D840, D850, D860, D870, D880, D890, D900, D910, D920, D930, D940, D950, D960, D970, D980, D990, E500, E510, E520, E530, E540, E550, E560, E570, E580, E590, E600, E610, E620, E630, E640, E650, E660, E670, E680, E690, E700, E710, E720, E730, E740, E750, E760, E770, E780, E790, E800, E810, E820, E830, E840, E850, E860,





# „RETUS ÁLOM”

**A digitális fényképezőgépek egyre nagyobb felbontással és egyéb extra funkciókkal győzködi a vásárlókat, miszerint egy gombnyomással a legnagyobb fotóművészeket is lepipálhatják. Nem esik szó azonban az apró nehézségekről, azok otthoni, teljesen egyszerű orvoslásáról pedig végképp nem...**

**A** hobbigépek nagy része bizonyon elég zajos képeket készít. Ha nagyobb felbontásban szeretnénk használni műveinket (például nyomdai munkákra, esetleg poszterként), két megoldásunk adódik. Az első természetesen a több százezer forintos masinák megvétele, azonban a legtöbb pénztárca nem erre lett kitalálva. Így nem marad más hátra, mint a képek utólagos zajszerűsége. Akinek sok ideje van, Photoshoppal és a megfelelő plugi-ekkel szép munkát végezhet, de így elég körülményes a munka. Akadnak

azonban olyan szoftverek, amelyekkel viszonylagos automatizmust vihetünk a zajtalanítás műveletébe.

### ALAPOZÓ

A folyamatot a NoiseWare nevű apróságon keresztül szemléltetnénk. Bár több szoftver is létezik a feladatra, az Imagenomic ([www.imagenomic.com](http://www.imagenomic.com)) segédprogramjának egyik legnagyobb előnye, hogy létezik belőle időlimites, ingyenesen használható változat, az úgynevezett Community Preview. A zajszerűsre már ez is tökéletesen beválk, de ha extra funkcióra is vágyunk, 49 dollárt kell leszurkolnunk a teljes verzióért. A programban egyszerűen, kis csúszkával állíthatjuk a zajszerűs mértékét, mégpedig kétféleképpen: az egyik a fényerővel „játszik”, a homogén háttér előtt felgyülemlett kék, zöld és vörös képpontok ugyan megmaradnak, de intenzitásuk között nem lesz eltérés. Ha pedig a másik csúszkára fekszünk rá, a színzajt csökkenthetjük, mely a zajos képpontok színeit „oltja ki”, de

maguk a képpontok még elkülöníthetően látszanak, mintha régi hatású, szemcsés fotót néznénk. Mint sok mindenben, a legjobb eredményt itt is a középút megkeresésével érhetjük el: fotónként más és más a megoldás, de igyekezzünk mindkét csúszkát használva megtalálni azt az egyensúlyt, ahogy a szemnek a legkevésbé zavaróvá válnak a zajos pixelek. Szintén nagy előny, hogy kezdők számára előre definiált lehetőségekkel is dolgozhatunk, így gyorsabb a munka, de idővel azért érdemes a „kézi vezérlést” is megtanulni.

### PROFIKNAK ÉS FUTÓSZALAG-KEZELŐKNEK

Nincs is annál szebb érzés, mint amikor memóriakártyánk teljes tartalmát beömlesztjük gépünk egyik mapájába, majd nekiállunk egyenként zajszerűni a sokszáz fotót... Már csak ezért is érdemes elgondolkodni a NoiseWare teljes verzióján, mivel abban akár egy egész mappa összes képére

kötegelve is kiadhatjuk a zajszerűsítési feladatokat. Hosszú, gyötrelmes, szűrületi UFO-megfigyelés után jóval kellemesebb egy gombnyomással az összes képet feljavítani, mint egyenként átmozsoláztatni őket. A full verzió azoknak is szolgál némi többlettel, akik a lehető legprofibb zajtalanításra vágyanak, itt ugyanis elérhető a Community változatban kiszűrített csúszkaszor is, mely a világos, középsős és árnyékos képrészeket különválasztva még inkább pengeélesre tudja csiszolni a képeket.

### VIGYÁZAT, MASZATI!

Ha valaki azt hinné, valóra váltak az X-aktákban vagy a 24-ben látható hollywoodi kémfilm-effektek, amikor egy gyűszűnyi foltot addig szűrnék, míg kristálytisztán ki nem rajzolódik egy részletgazdag arc... nos, csalódnia kell. A zajszerűs amolyan „kényelmi” funkció, a szem becsapására épül, mégpedig azért, hogy a zajos, színes pixelek színét, kontrasztját próbálja tompítani. Ezt azonban nem szabad a végtelenségig „húzni”, ilyenkor ugyanis elmosódottá, életlenné válik a kép, hasonlóan egy vízfestékkel maszatolt képhez.

**BZ**

## ZAJSZÜRŐK A HÁLÓN

A bemutatott NoiseWare mellett további megoldások is megérdekelhetnek egy próbát, kutakodni a következő címeken érdemes:  
[www.imagenomic.com](http://www.imagenomic.com) - a NoiseWare gyártójának honlapja  
[www.neatimage.com](http://www.neatimage.com) - szintén kipróbálásra érdemes zajszerűző  
[www.powerretouche.com](http://www.powerretouche.com) - Photoshoppal zajszerűző plugin



# FOGGASOK

„NEM MONDHATOM EL SENKINEK, ELMONDOM HÁT MINDENKINEK”



## BLOGGOLJUNK!

A fenti klasszikus verssor jellemzi a legjobban napjaink egyik legerősebben terjeszkedő netes „műfaját”, a blogot. Mert mi is a blog alapja? A jó öreg napló, amibe elődeink még féltett titkaikat írták le. Az internet aztán kavart egyet és ma már azért írnak „titkos” naplót, hogy aztán mindenki belelásson életükbe.

A „blog” szócska a web és a log (hajónapló) szavak összerasztásának eredménye. A legtöbb forrás szerint a World Wide Web egyik „atyja”, a svájci CERN fizikai kutatóintézet munkatársaként dolgozó Tim Berners-Lee volt az első blogoló, bár 1992-ben, amikor kollégáinak szóló, technológiai jellegű naplóját elindította, még nem létezett ez a kifejezés. A weblog első használata 1997-re datálódik John Barger „tollából”, a mai alakot pedig Peter Merholz használta először saját naplójában „we blog”, azaz „mi blogolunk” formában. Innen indult a „hétköznapiasodás” felé a szócska, és vele a napló tulajdonosát és íróját jelző „blogger” kifejezés is. Az első blogok tulajdonképpen szimpla weboldalak voltak, ahol a blogger html kódok segítségével pakolásztta fel az új bejegyzéseket. Az igazi nagy forradalmat az „automatizált” blogkésztő oldalak jelentették, mint a Blogger (www.blogger.com). Az ehhez hasonló oldalak újdonsága abban áll, hogy nagy szakértelem nélkül is könnyen létrehozhatunk és szerkeszthetünk saját naplót, csupán meglévő sablonokból kell összelegyőznünk az alapdíjazt. Ahogy egyre több lett a blogkésztő oldal, úgy vált divattá, sőt, hétköznapi szokássá a blogolás: 2003-ban 4 millió, 2004-ben viszont már 10 millió blogot írkáltak világszerte.

### A HAZAI FELHOZATAL

Jó ideje kis hazánk sem szűkölködik bloggártó oldalakban, így aki eddig még nem tette, de van mit elmondania, pár kattintással elindíthatja saját online naplóját – könnyen, gyorsan, magyarul. A legismertebb hazaiak: www.blogol.hu, www.freeblog.hu, a nemzetközi, de magyarul is tudó www.blog.co Nézzük, hogyan is foghatunk hozzá

egy saját napló létrehozásához, utána pedig alapvető stílusgyakorlatokkal magatokra is hagylak Titeket, elkészült világnaplókkal.

### ELSŐ LÉPÉSEK

Nem árt egy könnyen megjegyezhető név. Ha mondjuk a Freeblognál indítunk naplót, a Tiéd címe egyszerűen a „választottnev.freeblog.hu” lesz - ezért nem árt zengzetesebbet kitalálni, mint a „kovacsipisti” de olyat se válasszunk, ami túl gyakori lehet, mint például a „doom” vagy a „coolguy”. Szemléltetésül folytassuk tehát a freeblog oldalain. Egy zsiros kattintás a „blogot akarok írni” linkre, és máris egy egyszerű regisztráció következik. A belépési adatok után kell megadni a fent tárgyalt blognevet: Én a „wendigo” szót választottam, így lett a címem http://wendigo.freeblog.hu. Érdemes egy tömör, de jellemző blognevet is adni, majd pár sorban mottót, idézetet, vagy épp rövid útmutatást is írhatunk az idetevédőknek. Még megadhatjuk, tényleg publikus legyen-e a napló. Már csak sablont kell választanunk és hopp, meg is alkottuk saját blogunkat. A következő lépés maga a naplóírás.

### SZERKESZTGETÜNK

A belépés után egy szövegszerkesztőkhöz hasonló ablak tárul elénk, ahol szöveget lehet szerkeszteni. Megírhatunk aktuális élményeinket, gondolatainkat, majd a „Ment és publikál” gombbal máris a világ elé tárhatjuk lelki csipkéinket. Újabb gondolatokhoz már csak ezt kell ismételtetni. Eddig egyszerű, nem? Rádadásul képeket is beszűrülhatunk, mégpedig egy Intéző nevű fájl szerkesztő segítségével. Most tehát már csak a blog többi elemét kell testre szabni, ezeket a „sablon” pontban tehetjük

meg. Ide már nem árt némi html tudás, bár jól kommentezett, hatalmas segédezővel felvértezett szerkesztővel van dolgunk, így nehéz lesz elszúrni. Itt adhatjuk meg a legfontosabb webes hivatkozásokat, amelyekről úgy gon-

doljuk, a blogunk olvasói is érdekelheti – esetleg más, általunk kedvelt blogokra is linkelhetünk, hogy ők majd jól visszalinkeljenek, és így népszerűbb lehet kis naplócánk. **BZ**

**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, TFT, PROJEKTOR AKCIÓK**

Hőzhozzállítás az egész országban!  
Az akciókról, árakról a WEB-oldalon, telefonon  
illetve az üzletben kap felvilágosítást!

<p><b>Konfigurációk: 3 év garanciával ! INGYENES ÖSSZEZERÉSE, TESZTELÉS !</b></p> <p><b>Számítógépek munkahelyre, otthonra csúcsgépek játéka, videószerkesztésre, grafikai munkára; brand gépek, szerverek</b></p> <p><b>Vírusirtás, szerviz (kiszállással is)</b></p> <p><b>Rendszerek tervezése, építése, karbantartása, üzemeltetése</b></p> <p><b>NÉZZE MEG AZ ÁRAINKAT !!! MEGÉRI !!!</b></p>	<p><b>4 ms Samsung TFT-k (3 év garancia, DVI)</b> 19" 930BF 83.300 99.960 17" 730BF 61.300 73.560 6 ms 19" 970P 107.500 129.000 17" 770P 77.300 92.760 <b>ViewSonic TFT 17" 47.950 87.540 19" 62.200 74.640</b> <b>Daewoo/Daytek 17" 8ms, multim., DVI 49.400 59.280</b> <b>AOC LM-928 19" 8ms, DVI 70.000 84.000</b> Fujitsu-Siemens P19-2 Pivot, DVI 103.800 124.560 És még jöpar modell raktáron, ill. rövid rendelésre Az akciókról, aktuális árakról a WEB-oldalon, telefonon, illetve az üzletben kap felvilágosítást! <b>Nem találta az árlistán? Kérjen ajánlatot !</b></p>
<p><b>Sirius 2 (erős irodai, alap játékgép) 82.200 98.640</b> (AMD 2800+, 512 M, 80 G, combo, ATI 9800 pro, 5.1 hang)</p> <p><b>Sirius 2+ (erős irodai, közép játék) 111.850 134.220</b> (Gigabyte K8N-E, Athlon64 3000+, 512 DDR, 120 GB HD, CDRW+DVD, Gef 6600GT, 7.1 hang, Deer 350W, bill, egér)</p> <p><b>Sirius 3 (felső-közép játék /AMD) 166.600 199.920</b> (NF4 lap PCiEx, Athlon64 3000+, 1GB/400 DDR, 160 GB, DVD-író, Gef 6800GS, 7.1 hang, Logitech cordless optical)</p> <p><b>Alpha C Max (felső kat, játék Intel) 172.200 206.440</b> (d. Sirius 3, de Gigabyte 81945PG, P4 630 3.0GHz/2MB)</p> <p><b>Sirius 3 Max (felső kat, játék AMD) 215.200 258.240</b> (Asus A8N-E, Athlon64 939 3500+, 1 GB Corsair RAM, 200 GB SATA, 16x DVD:RW 2 layer, Gef 7800 GT PCiE, 7.1 audio, Chieftec midi 400W, Logitech billentyű, MX518)</p> <p><b>Alpha C Ultra (csúcs játékgép Intel) 487.400 584.880</b> (d. Sirius 3 Ultra, de Gigabyte 8N-SLI Pro, PentiumD 940 CPU: 3.2G dualcore, 2*2MB cache, 2 GB DDR2 667 MHz)</p> <p><b>Ezek csak áttekelt, bármilyen konfigurációt megépítünk!</b> Új szolgáltatásunk konfigurációknál +3% : másnapi garancia Fekete szám: nettó ár, piros szám: bruttó ár (20% ÁFÁval!)</p>	<p>Gigabyte 7900 GTX érkezik hamarosan !!</p> <p>Sapphire 2 év gar. X1900XTX 512 MB 138.500 166.200 X1800XT 256 89.200 107.040 X550 256 14.950 17.940 X800 GTO 29.950 35.940 Abit X800 AGP 39.950 47.940 <b>MSI 6800GS 48.400 58.080 7800GS AGP 67.950 81.540</b></p> <p><b>Inno3D 7800GTX 512 MB 101.200 121.440</b></p> <p><b>Avise 7800GT 59.950 71.040 6600GT 25.400 30.480</b></p> <p><b>Avise lapok 3 év gar.!</b> AN8SLI Premium 34.950 41.940 <b>P5WD2-E Premium (975X, Crossfire !!) 48.600 58.320</b> <b>MSI RD480 Neo2FI (ATI Crossfire !!) 23.300 27.960</b></p> <p><b>3 év garanciás Samsung 80GB 10.400 12.480</b> SATA2: 160GB 16.950 20.340 250GB 20.500 24.600 <b>Hitachi 160 SATA2 16.650 19.580 250GB 19.400 23.280</b></p> <p><b>AMD Athlon64 S754 OEM 3000+ 22.300 26.760</b> <b>AMD Athlon64 S939 OEM Venice 3200+ 34.950 41.940</b> <b>AMD Athlon64 X2 3800+ DualCore 65.000 78.000</b> <b>Intel PentiumD 820 2,8G/2*1MB cache 41.950 50.340</b> 930 3 GHz/2*2MB cache, Vivv technológia 72.500 87.000 Pioneer 110 9.400 11.280 NEC 4551 9.700 11.640 Corsair 3év 512/400 9.250 11.100 1G/400 18.800 22.560 Elifix 3év DDR2/667 512M 8.600 10.200 1G 17.400 Chieftec akció! p. BX02BBB (400W) 22.000 26.400 tápok: 400W 9.600 11.520 450W silent 11.500 13.800</p> <p><b>LOGITECH TERMÉKEK AKCIÓJA !!!</b> Az ár-árlistáson jogait fenntartjuk, de nem élünk vissza vele :)</p>

**GIGABYTE**  
TECHNOLOGY

Csúcsmínőség, 3 év garancia !!!

Üzletünk kiemelt márkabolt, a legjobb árakkal,  
váltászekkel (hálozati eszközök is !!), akciókkal  
G1-975X crossfire 48.400 58.080 K8N-SLI 19.450 23.340  
81945P-G 20.600 24.270 6600GT 27.800 33.360



# KV HARDVER



**Figyelem! Tekintve, hogy havonta több száz levelet kapunk hardveres problémákkal kapcsolatban, elfordulhat, hogy egy-egy levélre csak napok vagy hetek múltán tudunk válaszolni. Ebben az esetben a türelmetlenek tegyék fel kérdéseiteket a [www.gamestar.hu/](http://www.gamestar.hu/) forum oldalon a Mélyvíz részlegben, a témának megfelelő altópikban.**

## Pámer Balázs TV Tuner

Hi Mady! Régóta szeretnék egy TV tuner-t a gépembe, de ahogy olvasgatom a fórumokat úgy bizonytalanodok el egyre inkább a dologban. A rengeteg problémát, beállítási nehézséget olvasva abban is elbizonytalanodtam, hogy megéri-e a sok veszélyeséget, hogy tudjak TV-t nézni a gépen. Nem találtam egy olyan kártyát sem, amit a többség elismert volna. A képminőség lenne az elsődleges szempont, ezután következik az, hogy ki tudjam használni a felvételi funkciót is. 20 ezer körül szánék rá, ha ennyiért kapnék egy megbízható tunert. Eddig a LeadTek WinFast TV2000 XP Expert volt a favoritom, bár ezt is dicsérik-szidják vegyesen. Ennél kicsit drágább a Pinnacle MediaCenter 310i, ami digitális TV adás vételére is alkalmas, márpedig előbb-utóbb ide is elér-e a fajta műsorsugárzás. Erről a kártyáról viszont sokkal kevesebb infót, megosztott tapasztalatot találtam. Mi a véleményed ezekről a típusokról? Nem ragaszkodom ezekhez, ha esetleg tudnál valami jobb alternatívát.

**Kedves Balázs! Egy ideje Pinnacle PCTV MediaCenter 100e kártyát használok, 22-24 ezer forint körül mozog az ára, USB2.0 csatlakozású, és semmi problémám, meg vagyok vele elégedve. Egyik ismerősöm pedig Cinergy 200 USB-t használ, ennek az ára megegyezik az előbb említett termékével, és azzal sincs gondja. Ezek ugyan külső kártyák, de hallottam olyanról, hogy bizonyos termékek károsodást okozhatnak a gépben – én ezt saját tapasztalattal nem tudom alátámasztani, sőt lebeszélni se akarják a kártya vásárlásáról, csak megemlítettem. Én inkább a Leadtek karira voksolnék (ha mindenképpen belsőt szeretnél), bár a Pinnacle MediaCenter 310i-vel lehet rögtön DVD-re rögzíteni, ami az egyszeri felhasználónak komoly segítség, de aki valamiképp ért a dologhoz, az maga oldja meg a saját filmek kiírását.**

## Kovács Dániel Pentium vs. Celeron

Hi! Szeretnék venni egy új procit de nem tudok dönteni a 3 GHz-es Celeron és

Pentium között. A Pentium csak abban különbözik, hogy több a cache-je és 20000-rel többre kerül. Megéri szerinted a Pentium? Játékban mennyire mutatkozik meg a különbség? Légszki válaszolj!  
**Kedves Dániel! Nemhiába drágább a Pentium a Celeronnál. Egy processzor paramétere nem fulladnak ki az órajelnél. Az elsődleges/másodlagos gyorsítótár (cache) mérete, utasításkészlete, fogyasztása... Ráadásul a Pentium támogatja a Hyper-Threading technológiát, ami annyit tesz, hogy két külön szoftverlánc egyetlen processzorral történő párhuzamos futtatásával hatékonyabbá teszi a PC működését. Ez több alkalmazás egyidejű futtatásakor javítja a rendszer teljesítményét és alkalmazkodóképességét. Tehát minden eddiginél jobbá teszi a párhuzamos futtatást (multitasking). Leveled második felére válaszolva, ez minden játéknál máshogy mutatkozik meg, de mindenképpen javulást tapasztalhatsz.**

## Doki v Gépvásárlás

Hello! Tanácsot szeretnék kérni, számítógépet szeretnék vásárolni játékra, de 200.000 HUF fölém szeretnék menni, én Celeron 2,8 Ghz, 6 nem vagyok egy számítógép zseni (minél többször olvasom ezt a mondatot, annál kevésbé értem – mazur) de egy 512 mb ram se ártana meg szerintem min. egy 128 mb-s videokártya csak nem tudom ezek mennyibe kerülnek, na jó valami tudomásom van róla a GameStarban a vásárlási tanácsadóban szoktam sokat nézegetni de gondoltam először megkérdezlek téged.

**Szia! 200 ezer forintból elég jó kis gépet össze lehet állítani. Bár nem írtad, hogy ebben az árban benne van-e a monitorcseré, vagy marad az eddig használt darab, így már rögtön akadályokba ütközök. Tegyük fel, ragaszkodsz a jól bevált monitorhoz. Így megoldható egy teljes alaplap-processzor-videokártya-memória újítás. Ha veszel két 512 megás memória modult, az olyan 11 ezer körül mozog darabja (vagy veszel egy 1 gigabájtosat, az 20 ezer), és így tudod őket duálban használni. Ekkor**

**mindenképp ilyen alaplapot vegyél, sőt a memória fajtára (DDR/DDR2) is figyelj, hogy a deszka rendelkezzen a megfelelő foglalattal. 30 ezerért már kapsz jó minőségű, megbízható alaplapot. A fennmaradó 150 ezerből még meg kell oldani a processzor, és videokártya problémáját, de mindegyikre áldoznod kell 10-15 ezret egy minőségi tápra. Ismét felmerül a probléma: Intel vs. AMD, ATI vs. NVIDIA... Ajánlom neked, hogy menj be a boltba, ahol vásárolni akarsz, kérj egy árlistát, és dönts belátásod szerint... Ha maradék pénzt erre a két alkatrészre kívánod költeni, akkor egy AMD Athlon 64bit, 3500+-t, Intel oldalról meg egy P4 3,2 gigahertzest ajánlok – ismét figyelmeztetek, hogy jól nézd meg a foglalat típusát, és ehhez alakítsd az alaplapodat, sőt dönts el hogy PCI-E, vagy AGP-s csatlakozóval ellátott videokártyát kívánsz vásárolni. A többi pénzedből pedig talán egy X800-XL 256MB-os ATI-t ajánlok.**

## Túri Bálint Milyen Intel procinak felel meg?

Hi! Milyen intel procinak felel meg egy amd athlon64 2800+?

**Szia! Amilyen rövid a kérdésed, olyan fogós is ☺. Egy processzor több paraméterrel rendelkezik, nem csak órajellel, ahogy egyesek gondolják (és veszik a Celeron procikat), ezeket mindegyik gyártó variálja, és két különböző gyártónál nincs egyforma processzor. Az AMD Athlon valós órajele úgy 1800 megahertz körül mozog, 512 kilobbyte a másodlagos gyorsítótárának mérete, és 64 bites utasításkészlettel rendelkezik. Számos teszt eredményben übereli a hasonló árú Intel procikat, és Pentium 4 3,0 gigahertz sebessége az, ami felveszi vele a versenyt. A 3200+-os valós órajele 2000 megahertz, a 3,2-es Pentiu-**

**mokkal száll ringbe, bár a dupla cache méret szerintem nem éri meg azt a pénzt, mert nem számít nagyon a mérési eredményekbe – bár ezt nem kérdezted.**

## Zsolt Windows induló hang

Hi Gamestar!  
Tudtok valami progit ajánlani amivel meg tudom változtatni a Windows induló és befejező hangot? Ez az a hang, ami akkor megy, amikor bekapcsolom a gépet, és bejön az Asztal.  
**Kedves Zsolt! A //Windows/Media könyvtárban található meg azokat a .wav kiterjesztésű fájlokat, amiket a Windows használ. Mielőtt ezeket felülírnád a saját hangfájloddal érdemes biztonsági másolatot készítened róluk ☺.**

## Horváth Tamás RAM kérdés

Üdv Mady!!!! Lenne egy nagy problémám!!!! Mégpedig az, hogy DDRAM-ot szeretnék venni a jelenlegi SDRAM helyett mert sajna szaggat a COD 2 ☹!!!! De az a nagy problémám, hogy nem tudom milyen számút kell bele venni!! (PL:3200)

A jelenlegi konfigom se olyan jó de én inkább a RAM-ra tippelvek a szaggatás miatt. Alaplap: ASRock K7VT2- Ha jól tudom ebbe az alapba bele lehet tenni a DDR-t meg az SD-t is de javíts ki ha nem tudom jól!!!

**Kedves Tamás! Valóban, az alaplapod támogatja mindkét memória fajtát. Ha DDR ramot akarsz venni, akkor bemész a boltba, és kérsz DDR ramot (vigyázz, már van DDR2 is, ilyet ne vegyél ebbe az alaplapba), ekkor a kedves eladó rákérdez a márkájára (Samsung, Infineon, PQI, Kingston, Kingmax...). PC2100-ra lesz szükséged. Azért annyit még hadd mondjak, hogy szerintem egy szimpla memóriacsere nem fogja megoldani a dolgot...**

Ha bármilyen gondod támad a gépeddel:  
**kv@gamestar.hu**



**SZINES HÄTTERKÉPEK**  
06-90-635-545

**100% FRADI**



**CSENGÉSEK: FRADI INDULÓ**

Valódi: GS16050 Mono: GS28755  
06-90-629-444 Polifónikus: GS37575  
06-90-635-545

**MOBIL VIDEO**

Gera gól az Újpestnek

06-90-629-444



További tartalmakat keresd szerdánként a 100% Fradi hetilapban!

Kód: GS823484

**Hihetetlen**

Mindössze bruttó 480 Ft-ért!

**Akció**

**FANTASZTIKUS**

**Java játékok FÉLÁRON!**



GSJAVA

GSGAME

Küldd a játék kódját a Következő számmal!

06-90-635-545



Küldd el SMS-ben

a **GSREG** szót a **1781**-re!

**Találj magadnak társat**

Regisztráld magad a megújult **Lamour** társkeresőnkben!

A többiben már rendszerünk segít! A telefonszámod senkinek sem adjuk ki! Társkeresés csak bruttó 91 Ft/SMS!

**VALÓDI CSENGÉSEK**

06-90-629-444

**Budapest Parade**

2005

Niki-Brunser feat. Mytili  
Mikéknél ..... GS16163  
Paul Jr. and Fernando  
Végzetlen nyár ..... GS16164  
Travolta feat. Dyk B  
Budapest Parade 2005 ..... GS16165



**STAR LOGO**  
AZ ÉN MOBILOM

**SZINES HÄTTERKÉPEK**  
06-90-635-545



**A legsportosabb képek !!!**

GS664232 GS665459



GS660627 GS660631 GS660634 GS660635 GS660636 GS665644 GS665660 GS665661



GS660645 GS660650 GS660651 GS662215 GS662280 GS665477 GS665634 GS665635



GS662285 GS664231 GS665078 GS665079 GS665081 GS665441



GS660033 GS660093 GS660128 GS660226 GS660280 GS665652 GS665656 GS665658



GS660331 GS660332 GS660334 GS660352 GS660364 GS665639 GS665640 GS665641



GS660420 GS660423 GS660440 GS660447 GS660448 GS665659 GS665645 GS665651



GS660538 GS660610 GS660642 GS662227 GS662228 GS665481 GS665630 GS665637



GS662232 GS662235 GS662236 GS665063 GS665069 GS665442 GS665458 GS665465

**MONO CSENGÉS:** Küldd a kódját SMS-ben a 06-90-635-545 -re! **WAP-os tartalmak (POLIFÓNUSKUS és VALÓDI CSENGÉS, SZINES HÄTTERKÉP, MOBIL VIDEO, JAVA JÄTEK):** Küldd a TESZT szót a 06-20-9000-868-as alapdíjas számmal! Az érkező wap-címlet tölt le a telefonodra, és ha megjelölöd a wap hozzáférést és jók a beállításaid, a megjelenő oldalon megtudod, hogy milyen tartalomtípusokat támogat a készülődöd!

**MONO csengés:** Küldd a kódját SMS-ben a 06-90-635-545 -re! **WAP-os tartalmak (POLIFÓNUSKUS és VALÓDI CSENGÉS, SZINES HÄTTERKÉP, MOBIL VIDEO, JAVA JÄTEK):** Küldd a TESZT szót a 06-20-9000-868-as alapdíjas számmal! Az érkező wap-címlet tölt le a telefonodra, és ha megjelölöd a wap hozzáférést és jók a beállításaid, a megjelenő oldalon megtudod, hogy milyen tartalomtípusokat támogat a készülődöd!

Mono csengés, polifónikus csengés, szines háttérkép bruttó 480 Ft/SMS. Valódi csengőhangok, mobil videó: bruttó 960 Ft/SMS. Akció: Java játékok bruttó 480 Ft/SMS. Akció: Rally Factor Java játékok készültként: Nokia Series 30, Nokia Series 40, Nokia Series 60, Siemens S55 Series, Sharp GX10, SonyEricsson T6x Series, Motorola V600 Series. Akció: Traffic Java játékok készültként: Nokia Series 30, series 40; Siemens S55, M55, SL55, C60, MC60. További csengőhangok, képzáratok, optógók a TVZ TELETEXT 600. oldalán. Telefor Kft. Ügyfélszolgálat: 06-1-422-3430. Felhasználóink adatait a hatályos adatvédelmi szabályoknak megfelelően kezeljük. Bővebb információ: www.telefor.hu. A szolgáltatás igénybevételéhez hozzáférő: további - akciókról szóló - SMS fogadásához.

**MONO ÉS POLIFÓNUSKUS CSENGÉSEK**

06-90-635-545

TOP 30	mono	poli
Oroszlán Szonja-Bébe - Miczoda nő	GS28939	GS33864
Rómeó és Júlia	GS28487	GS37147
50cent - Candy shop	GS28707	GS37345
K-Maro - Femme like you	GS28704	GS37313
Arash - Born born	GS28777	GS37376
D. Szalmári-Janus - Egész el	GS28786	GS37318
D. Toster - Traffic	GS28540	GS37041
D. Toster - Adagio for strings	GS28842	GS37652
D. Wajka-DJ Szalmári - Balatoni nyár	GS28840	GS37683
Internet - From Paris to Berlin	GS28876	GS37372
Kislétén Táncszektor - Szübir gyerek	GS28753	GS37569
Kozmiz - Hontoplatz	GS28928	GS33846
Bartók Kirodilin - Farsadalom	GS28648	GS37683
Club 54 - Csakd fe a szemed	GS28942	GS33738
Crystal - Öcsésért a szöveg	GS28792	GS37593
Desperado - Add nekem az álmot	GS28830	GS37645
Fresh - Félj árjól, félj árjól	GS28883	GS37349
Gáspár Lad - Sosem vagy egyedül	GS28568	GS37267
Lola - Alomtánc	GS28904	GS33794
Molnár Ferenc Caramel - Várt váratlan	GS28938	GS33863
Nax - Forogj világ	GS28822	GS37631
Oláh Irbelya - Magyarország	GS28899	GS33784
Rony - Anna fü	GS28839	GS37685
TNT - Hallgasd, hogy zsong a tavasz	GS28915	GS33815
Unies - Vigad valomias	GS28718	GS37333
Zsido - Mindeholaj melletttem	GS28823	GS37475
Legy Hóaliminy - Numerikidly	GS28717	GS37464
Damján Ferenc - A szabadság	GS28774	GS37841
Roy és Adam-Oláh Irbelya - Valami	GS28886	GS33767
Romantic - A szerelem hajnalán	GS28571	GS37272

**LEGJABB CSENGÉSEK!**

	mono	poli
Gorillár - Dirty harry	GS28957	GS33861
Robbie Williams - Advertising space	GS28963	GS33912
Ashlee Simpson - Boyfriend	GS28973	GS33932
Nelly-Paul Wall - Grilla	GS28976	GS33937
Aurora-Goldstrich - Dreaming	GS28977	GS33940
Late Night Album - Empty streets	GS28974	GS33935
Tom Noy-Michael Marshall - Your	GS28980	GS33947
Belmondo - Lesz, volt, van	GS28978	GS33941
Molnár Ferenc Caramel - Együtt élünk	GS28975	GS33936
LL Junior - Normális srác	GS28979	GS33943
Tyson-Majka - A hitetlen	GS28972	GS33931
Animal Camitales-Somló - Pérték	GS28961	GS33910
Kom - Twisted transistor	GS28969	GS33927
Rapülök - Jó reggelt	GS28987	GS33917
Sub Bass-Monster - Hova tűnt sub	GS28988	GS33919
Molnár Ferenc Caramel - Mitől kérdés	GS28985	GS33915
Kellir - Az élet meg tovább	GS28982	GS33950
Legy Hóaliminy - Ne majmolj	GS28986	GS33948
Üvegigás 2	GS28984	GS33965
Karamy-July July - I may be your star	GS28981	GS33949
Unique - En	GS28963	GS33954
Kanye West and Adam Levine - Heart	GS28950	GS33988
Wyclef Jean-Honey Enit - Party is	GS28958	GS33924
Dj Hammi and Yoda - Szerelmesangyal	GS28949	GS33926
Pinocchio - Tes pas cay pinocchio	GS28951	GS33989
Sopathy-Fishbow - Let a get down	GS28971	GS33930

**MAGYAR MÜLTÓS**

	mono	poli
Bódi fuzuli - Szép asszony vagy	GS28373	GS37867
Bunyás Piya - Mára egy kicsi	GS28887	GS33778
Dunai Károly - Ha nem adom nem bíj	GS28394	GS37883
Fekete Péter - Adt ide a didi	GS28868	GS33724
Hajkai Péter	GS28630	GS37135
Kredenc - Lem a délibabos Hortobágyon	GS28831	GS37648
Lapó Lajos - Hosszú levele haj	GS28420	GS37912
Maly és a Hegedűs - 50 percre	GS28562	GS37260
McHawer-Tekóné - 100Ft-nak 50 a	GS28424	GS37916
Melody Boys - Nem lettem én	GS28546	GS37222
Uj Tekóné - Még mindig vele van a	GS28447	GS37939
Maly és a Hegedűs - Necci-necci	GS28274	GS37005
Románok - Jaj istennek add nekem	GS28698	GS37504

Mono csengés letöltésekor, írd a kód után készülék típusának betűkódját is: Nokia NO, Samsung SG, Sagem SA, Motorola MO, Siemens SI, Ericsson ER, Alcatel AL (PI GS28644 AL) A mono csengések letölthetők minden Nokiára és a fenti készülékek közül azokra, melyek dallamszerkesztővel rendelkeznek. Dallamként is letölthetők: SIE (Siemens SL42, S45, SL45, Me45, M50, MT50, AS0, C45, C55), ALC (Alcatel 511, 512, 525, 715).

**DANCE**

Angel City - Do you know	GS16215
Angel City - Love me right	GS16216
Danzel - You are all of that	GS16101
Deep Dish - Flashdance	GS16169
Dj Szalmári-Janus - 100 évet várnék	GS16153
Dj Sammy - California dreamin	GS16036
Fresh - Félj árjól kék (Eris vs Spigboy mix)	GS16068
Global Deepsays - The sound of San Francisco	GS16185
Groovehouse - Ebrod melletttem	GS16171
Hawaii P.G. and Hauber - A világ végen	GS16186
Kislétén táncszektor - Szübir gyerek	GS16997
Loma - Papi chulo	GS16087
Magnolia - It's all vain	GS16220
Maamba - Libre	GS16202
Michael Gray - The weekend	GS16105
Milk and sugar - What is love anyway	GS16221
Niki-Brunser feat. Mytili - Mundenk	GS16163
Narcotic - Thrust I like it	GS16232
Paul Jr. and Fernando - Végzetlen nyár	GS16164
Spigboy - Ejez ékezem	GS16038
Stonefield - You and only you	GS16204
Toster - Adagio for strings	GS16206
Toster - Love comes again	GS16206
Unlign Nations - You and me	GS16234
Vampaldis - Gimme, gimme	GS16990

**MAGYAR ZENÉK**

Bonanza Barozsi - Induljon a barozsi	GS16168
Bonanza Barozsi-Live - Valami viget ért	GS16039
Caramel - Jégyvíz	GS16226
Caramel - Lükkerből szől	GS16227
Caramel - Várt váratlan	GS16231
Edes - Könyvű voltam	GS16185
Emil Ruzics - Zene az égyben	GS16040
Legy Hóaliminy - Száz útközön 50 a fele	GS16014
LGT - Ringasd el magad	GS16098
LL Junior - Fullon vagyok	GS16015
LL Junior - Belsőz	GS16041
Damján Ferenc - Szerlem az első vérg	GS16184
Hermád Judit - Sahase mondt	GS16043
Ilés - Amikor én még kisrác voltam	GS16172
Lész - Az utolsó	GS16173
Lech Charlie - Tízvárszék (live)	GS16187
LGT - Jóbarátok vagyunk	GS16188
Mate Péter - Zene megill mit érek én	GS16005
Omega - Petróleum lámpa	GS16016
Zárdó Jimmy - Valahol les dalról	GS16162

**EREDETI POÉNOK - HOFTÓLI!**

Hofi - Gondolj epidra - Jól vagy?	GS16046
Hofi - Gondolj apidra - Pénzt mindent!	GS16047

**HANGEFFEKTEK**

balhagyatás	GS16147
báránybárány	GS16023
brakcsok	GS16021
chopper bandit	GS16148
elfőnt trombitálás	GS16210
fénelés ropogás	GS16027
halközvet motor ledítás	GS16236
hurrin	GS16182
kacsahajogás	GS16022
kecskák	GS16021
kosárlabda patyogtatás	GS16237
kyuigaufant	GS16095
közvetítő	GS16113
madárszeresés	GS16179
menyőnyörgés	GS16238
minnyók élekt	GS16239
malacokfogás	GS16049
nyerítés	GS16114
oroszánbőgés	GS16213
rally start	GS16242
rugó hangja	GS16115
spray	GS16244
szarkulói keménymag	GS16181
tehenőfogás	GS16214
vérebek	GS16212
vissza a jövőbe	GS16195
We-óhítás	GS16020



# VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ



A karácsonyi láz elhaladtával érdekes volt tapasztalni, hogy minimálisan ugyan, de megindultak a hardver árak. Nagy bánatunkra ez a mozgolódás azonban nem nekünk, végfelhasználóknak kedveznek. Egyes boltokban néhány ezressel magasabb áron lehet hozzájutni bizonyos termékekhez, mint egy hónappal korábban. Azért nem kell csüggedni, tájékozódni lehet, ha vásárolni nem is most fogunk...

## OPTIKAI MEGHAJTÓ

CD ÍRÓ	MSI MS-8352 (CD-R/RW: 52/24x)	4 500-5 500 Ft
DVD ÍRÓ	Pioneer DVR-110D (CD-R/RW: 52/24x, DVD-R/RW: 16/6x, DVD-R DL: 8x)	10 500-14 500 Ft

## MONITOR

17" TFT	Samsung SyncMaster 730BF (1280x1024, 4ms)	79 000-84 000 Ft
	Acer AL1751a (1280x1024, 8ms)	73 000-77 000 Ft
19" TFT	Samsung SyncMaster 930BF (1280x1024, 4ms)	110 000-115 000 Ft
	ViewSonic VX924 (1280x1024, 3ms)	112 000-116 000 Ft
19" CRT	Samsung SyncMaster 997MB (1920x1440 / 64 Hz)	54 000-56 000 Ft
	LG Flatron F920B	58 000-63 000 Ft

## 3D KÁRTYA 50.000.- FÖLÖTT

Inno 3D GeForce 7800 GTX (PCI-E, 256MB, DVI, ViVo)	117 - 125 000 Ft
Sapphire Radeon X850XT (PCI-E, 256MB, DVI)	109 - 113 000 Ft
Club3D Radeon X800 XL (PCI-E, 256MB, DVI)	79 - 84 000 Ft

## ALAPLAP

MSI P4N Diamond (Socket 775)	52 000-56 000 Ft
ASUS A8N32-SLI Deluxe (Socket 939)	58 000-62 000 Ft
Gigabyte GA-8I945P-G (Socket 775)	26 000-31 000 Ft
ASUS A8N5X (Socket 939)	27 000-32 000 Ft

## PROCESSZOR HŰTŐ

Zalman CNPS7000B-AICu (Socket 478, 462, 754, 939, 940)	6 500-8 500 Ft
Arctic Cooling Freezer 7 Pro (Socket 775)	8 000-11 000 Ft
Arctic Cooling Freezer 64 Pro (Athlon 64 / X2 / 64FX)	6 000-10 000 Ft
Aerocool Phantom FCPGA (Socket A, 370)	2 200-3 000 Ft



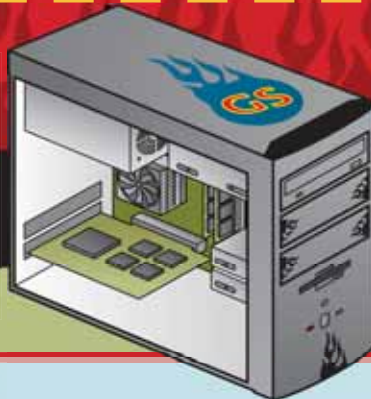
UT 2004 1024x768	AGP	Ár (bruttó ezer forint)	Half-Life 2 1024x768
57,05	GF4200	10-11	7,1
32,25	GF5200	10-13	9,4
67,31	GF6200	18-21	44,7
79,45	GF5700U	27-30	8,9
85,36	GF6600	33-35	28,1
42,68	R9250	9-12	9,4
65,23	R9550	14-16	51,6
88,36	R9600 XT	29-32	61,3
<b>PCIE</b>			
48,79	GF5750	24-26	17,2
58,46	GF6600 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

Ákár tetszik, akár nem, mostmár tényleg érdemes DVD meghajtót vásárolni. Nem csupán azért, mert magazinunk ezen formátumú mellékletén bizony jóval több anyag van... Egészen egyszerűen a CD ideje teljesen lejárt, és szinte minden pillanatban DVD korongba botlunk. Vagy esetleg valaki azonnal a Blue-Ray-re akar váltani? @

◀ Táblázatunkon a bruttó 50 ezer forint alatti grafikuskártyák összehasonlítását láthatod.

▶ Az oldal alján adott grafikuskártyával, különböző processzorok teljesítményét találd 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. Mindemellett még megsemmelélhetjük, 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 kútyúval 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 összesomósodik, mert sok univerzális ventilátor van már. Csend kedvelők gondolkozzanak 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 lejártsót nem is érdemes vásárolni, mert néhány ezer, jobb esetben száz forintokkal drágábban már DVD lejártszára, vagy írására is alkalmas készüléket kapunk. A DVD lejártszás 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 fejtellenül bevásárolni. Figyeljünk arra, hogy milyen sebességen fut, az alaplapunk egyáltalán támogatja e azt, vagy sem. Ne vegyünk teljesen ismeretlen, csillóósat, illetve feltűnően drágát pedig csak tuningolás esetén. Ma már sok játék jobban örül az 1 gigának, 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. Ennyiórt 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** (60-65000 Ft), vagy egy **Terratec Aureon 7.1 Universe** (37-41000 Ft) vásárlásán.

## HANGADÓ

Először is gondoljuk át, hogy mekkora szobába szeretnénk „hangzószert” 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** (64-69000 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 zsinóros e, vagy a nélküli kizserelést választunk, azt csak pénztárcánk szabja meg. A Logitech valóban minden árkategóriában jelen van, billentyűzet, egér, 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+
<b>Radeon X800 XT</b>	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
<b>GeForce 6800 GT</b>	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
<b>GeForce 6600 GT</b>	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
<b>Radeon X600 Pro</b>	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
	<b>Intel Socket 775</b>				<b>AMD Socket 939</b>				<b>AMD Socket 754</b>		<b>Intel Socket 478</b>		<b>AMD Socket A</b>		
<b>Ár (ezer forint)</b>	117-126	105-113	100-105	72-74	220-240	284-304	95-110	52-61	34-42	25-31	22-28	47-52	45-47	45-49	35-40
<b>Radeon X800 XT Forint / FPS</b>	2025	1817	1708	1217	3833	4900	1703	942	633	467	417	825	767	789	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.



Múlt havi Másvilág változásunk szerencsére elnyerte tetszésedet, ennek örülünk. Ezúttal a kiemelt cikk zenei lesz (igyekszünk minden hónapban a legkiemelkedőbb alkotást „kiemelni”), miközben jön egy kis infó jövőbeni megjelenésekről is. N-Joy!

FALLING IN BETWEEN

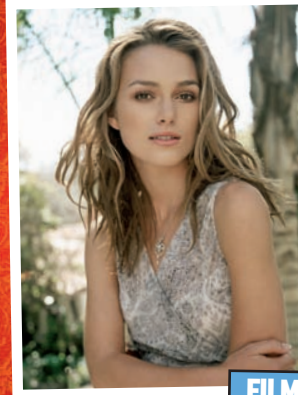


ZENE  
97%

## TOTO - FALLING IN BETWEEN

Nem tudom, hogy lehet gépelni a földre esett állal, mindenesetre most azt gyakorlom. A kiadváltás után álló zenekar, amely nevét nem az ismert tippelős játékról, hanem Dorothy kutyájáról kapta (Id. Óz, a nagy varázsló) szinte tökéletes dallamos, rockos, funkys, soulós, keleties albumot alkotott. Nem elég ugyanis, hogy ezek a ZENÉSZEK fantasztikusak, ezt számtalanszor bizonyították: a kompozíciók, dalok izgalmasak, egyéniek, sodróak, olyan hangszeres tudással, amelyet példaként kéne állítani minden zenélni tanuló elé, hogy „íme, ez az a színvonal, amit el kéne érned”. Érdekesség, hogy szinte mindegyik tag énekel a lemezen, amely főleg számomra, aki a kórusok nagy rajongója vagyok, maga a csoda. Mivel maga a muzsika stílusilag igazándiból besorolhatatlan, úgy határozám meg: fenemód jó-igényes-cizellált-dallamos-zseniálisan komponált, hangszerelt és előadott jazz-rock-funky-soul-stb... zene. Már csak azért lehet szurkolni, hogy eljőjenek Pestre és ott is ledobhassam az állam...

## KEIRA KNIGHTLEY NEM ESETT HANYATT AZ OSCAR-JELÖLÉSTŐL



FILM

A filmtörténet egyik legifjabb Oscar-jelöltje Keira Knightley, mégsem rendült meg túlságosan, amikor közölték vele az örömhírt. A színésznő éppen szállodai szobájában aludt egy fázasztó forgatási nap után, amikor édesanyja és menedzsera szinte rátörték az ajtót, hogy elűjságolják neki: jelölték a díjra. – Hát ez húzós – mondta az álmos sztár, a másik oldalára fordult, és aludt tovább. Illetve csak aludt volna, mert a szomszéd szobákban a többiek akkora ricsajt csaptak, hogy nem jött többet álom a szemére. Félálomban arra gondolt hát, hogy ez most egy darabig így lesz...

Keira a *Büszkeség és balítélet* (Pride & Prejudice) című Jane Austen-adaptáció főszerepéért kapta az Oscar-jelölést. A film 2006. február 2-ától látható a hazai mozikban.

A közeljövőben bemutatásra kerülő filmek eredeti és magyar címei, valamint a tengerentúli és a várható hazai bemutató dátuma

- Charlotte's Web (23 June 2006) - Malac a pácban, 2006. december
- Failure to Launch (10 March 2006) - Anyám nyakán, 2006. április
- Flushed Away (3 November 2006) - Elvitte a víz, 2006. november
- Inside Man (24 March 2006) - A belső ember, 2006. március 23.
- Mission: Impossible III (5 May 2006) - Mission: Impossible III, 2006. május
- Over the Hedge (19 May 2006) - Túl a sövényen, 2006. július
- Shrek 3 (18 May 2007) - Shrek 3, 2007. június (Jeeeeeeee)
- World Trade Center (August 2006) - World Trade Center, 2006. október



FILM  
87%

## AZ IDŐJÓS THE WEATHER MAN

Az Oscar-díjas Nicolas Cage pályájának egyik legjobb alakítását nyújtja ebben a sajátosan szatirikus humorú, ravasz filmben, mely a hollywoodi filmektől eltérő megvilágításban tárja elénk egy „médiasztrár” hétköznapjait. Vannak, akik szeretik, utálják, megdöbálják, féltékenyek rá stb. S bármennyire is azt hinné mindenki, hogy a nagy siker, az országos szupersztár státusz mindent rendbehoz majd, a meteorológus élete olyanra válik, mint azok a tornádók, amelyeket megjósolt – rombolóvá és pusztítóvá...



FILM  
89%

## A BELSŐ EMBER INSIDE MAN

A sokoldalú rendező, Spike Lee ezúttal az akciókrimi műfajában kamatoztatja virtuóz tehetségét, és ebben – az intelligens, fordulatos forgatókönyv mellett - olyan sztárok segítik őt, mint az Oscar-díjas Denzel Washington, az Oscar-díjas Jodie Foster, valamint az Oscar-jelölt Clive Owen. A tökéletes bankrablás végrehajtása közben a zseniális bűnöző szembekerül a kökemény zsaruvall. S ahogy a túsdrámát megoldani szeretnék, lassan kiderül, hogy a dolgok nem azok, mint aminek látszanak. S persze jön valaki, aki „felsőbb” érdekek miatt mégjobban „bekavar”...



DVD  
83%

## SZÍVEM CSÜCSKEI

Drew Barrymore mindig elgondolkodtat. Vajon szexis, vagy aranyos, de tény, helyes leányzó. Így nehezen értem, ebben a filmben párja (Jimmy Fallon) hogyan választhatja a helyes leányzó helyett a baseballt. No persze mindenki lehet hülye, alapvető emberi jog, ezt elismerem, mindenesetre érdekes szituációt tárgyal a film története és elgondolkodtat bizonyos függőségi betegségekről, amelyek bárkivel megtörténhetnek. Ki lehet az ilyesmit épéssel bírni vajon?



DVD  
87%

## SUSI ÉS TEKERGŐ

Walt Disney egyik legbájosabb és legszeretettelőbb rajzfilmjének hősei kutyák. Tekergő, a bohém kedvű, vidám kóbor eb, valamint a törzskönyvezett, szép és elkenyveztetett Susi. Bár kutyavilágok választják el őket egymástól, amikor a hölgy bajba keveredik, természetesen Tekergő az egyetlen, aki hajlandó vásárra vinni érte a (kutyá)bőrért. Úgy látszik, az ellentétek a kutyák között is vonzzák egymást. Biztos van a családban olyan csemete, aki szívesen megnézné ezt az édes mesét újra és újra...



## FILMELŐZETESEK A DVD-KEN

A DVD Mozirovat menüpontja alatt a következő feliratozott filmelőzeteseket találjátok ebben a hónapban: **16 Blocks, Brick, Dirty, Hard Candy, Happy Feet, Joyeux Noel, RV, Shaggy Dog**



### EDGUY ROCKET RIDE

Az ilyen power metal bandák, mint az Edguy, általában sárkányokon szoktak repkedni és kardokat szoktak lengetni, de a németek mindig is kicsit rendhagyóan álltak hozzá a stílushoz. Igényességében talán csak a Sonata Arctica-hoz hasonlítható banda ezúttal is kitett magáért: hozzák a magasra ívelő dallamokat, a kórusokat, a lendületet, és nem öncélú galopp a lemez, mint ahogy megannyi power metal bandáé szokott lenni. Egyenesen Deep Purple-ös hard-rock témák is (Rocket Ride) helyet kaptak az albumon.

**ZENE**  
**90%**



### THE TEN TENORS LARGER THAN LIFE

Aki megunta, vagy kevésnek találja a Három Tenort, annak jó hírem van: Angliából támad 10 fiatalember, akik az első CD-n stúdióban, a másodikban pedig élőben felvett vokális orgazmussal andalítják a hallgatót (ez utóbbi jó lehet, nekem is van. avi formátumban jó pár hasonló cuccom. Igaz, inkább női főszereplőkkel = ender). Ugyanúgy énekelnek populáris operát, mint ahogy nagy slágerek feldolgozásait (Bohemian Rhapsody, Dancing Queen), sőt nem hiányzik a zenei humor sem a lemezzől, hiszen a Bohemian Rhapsodyban az év zenei poénja is elhangzik. Bár 10 tenor, de egyik jobb mint a másik: mindenkinek ajánlom!

**ZENE**  
**92%**



### INCOGNITO ELEVEN

Bármilyen hihetetlen, ez az Incognito tizenegyedik lemeze! Bravó! A fincsi soul-funk-jazz muzsikát játszó csapat új lemeze trópusi upbeat ritmusokkal, a '70-es évek IGAZI souljával, jazz house beütésekkel operál, méghozzá igencsak kiválóan. Ilyenkor gondolkodom el, mások miért nem próbálják cizellálni mai, modern upbeat muzsikájukat picit, ha ezt például az Incognito, amely bizony már sok-sok éve létezik, meg tudja tenni. Mindenesetre itt a példa a populáris műfaj művelőinek: ne utánozzák! Csináljanak jobbat!

**ZENE**  
**90%**



### SNOWDANCE

2006

Válogatásokkal mindig nehezen birkózik meg az egyszerű kritikus, ugyanis az ilyen albumok ritkán hordoznak újdonságot, azonban szórakoztatási igényük és lehetőségeik talán nagyobbak, mint a friss albumoké. A Snowdance sem tűzött ki más célt maga elé, mint jól szórakoztatni a táncraperdülni vágyókat, ehhez olyan előadók segítene, mint Carolina Marquez, Scooter, Astrada, Jupiter Ace, Benassi Bros, Mario Lopez, Akcent, Blue Lagoon és még persze sorolhatnám. CD lejátszóba be és BULIIIIII!

**ZENE**  
**86%**

## FILM

### BATMAN ÉS SUPERMAN VISSZATÉR

A Warner Bros.-nál már a folytatásokra készülnek. A stúdió gőzerővel dolgozik a *Batman: Kezddők!* és a *Superman visszatér* (Superman Returns, hazai bemutató: július 13.) második részén.

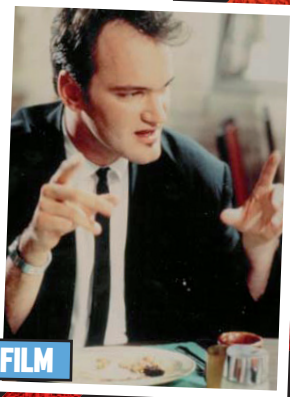
A folytatásokat mindkét esetben az eredeti rendező: Christopher Nolan és Bryan Singer készíti, a főszereplők, Christian Bale és Brandon Ruth is visszatérnek. Az új Batmant a rendező testvére, Jonah Nolan írja majd. A premier időpontjának kijelölése még várta magát (hiszen még az első Supermant sem mutatták be), de valamikor 2008-ban, illetve 2009-ben kerül majd sor rájuk.

A Superman új első részének előkészítése majd egy évtizedig tartott, a filmről, a *Superman visszatér*ről pedig már most azt mondogatják a szakmabeliek, hogy Hollywood történetének legdrágább filmje lesz; bár az ausztrál forgatás segítségével sokat spóroltak a gyártók, a film költségvetése mégis valahol 185-200 millió dollár körül lehet. A Warner Bros. vezetése azonban biztos a sikerben: Superman 20 év szünet után tér vissza a mozikba, és hatalmas várakozás előzi meg premierjét.



### TARANTINO ÁLMAI

Arról álmodozom néha, hogy valamelyik nagy magazin közzéteszi a világ 50 legperverzebb embere listát – mondta nemrég meghökkenett újságírók előtt Quentin Tarantino –, ugyanúgy, ahogy a világ 50 legszebb nője és legszebb férfia listákat szokás. És azon dolgozom, hogy ha erre sor kerül, én is benne legyek a top 10-ben. Ezért vettem részt boldogan a *Motel* (Hostel, hazai bemutató: március 23.) című film készítésében: mert ennek a filmnek az írója-rendezője csodálatraméltóan beteg fantáziával van megáldva. Irigylem öt ezért, és szeretném ellesni néhány titkát.



## FILM

## KISLEMEZ TOP 5 FEBRUÁR 23

- |   |              |                                |
|---|--------------|--------------------------------|
| 1 | Madonna      | <i>Hung Up</i>                 |
| 2 | Scooter      | <i>Apache Rocks</i>            |
|   |              | <i>The Bottom!</i>             |
| 3 | Zorán        | <i>A körben</i>                |
| 4 | DJ Tiesto    | <i>Adagio For Strings</i>      |
| 5 | Depeche Mode | <i>A Pain That I'm Used To</i> |

## ZENEI DVD TOP 5 FEBRUÁR 23

- |   |                   |                                     |
|---|-------------------|-------------------------------------|
| 1 | Zámbó Jimmy       | <i>In Memoriam</i>                  |
| 2 | Karaoke           | <i>A legnagyobb magyar slágerek</i> |
| 3 | Jean-Michel Jarre | <i>Solidarnosc</i>                  |
| 4 | Ákos              | <i>Az utolsó hangos dal</i>         |
|   |                   | - Ráadás                            |
| 5 | Rockopera         | <i>István a király</i>              |
|   |                   | - Csíksomlyón                       |

## AMERIKAI MOZI BEVÉTELI LISTA FEBRUÁR 17-23

- |    |                     |              |
|----|---------------------|--------------|
| 1. | Eight Below         | \$29,333,448 |
| 2. | Date Movie          | \$24,687,416 |
| 3. | The Pink Panther    | \$24,060,238 |
| 4. | Curious George      | \$17,978,600 |
| 5. | Final Destination 3 | \$13,733,963 |



# ARENA

SZERKESZTŐI JEGYZET



Nemrégiben olvastam egy hozzá-  
szólást a fórumon, amely kifogásolta  
az Aréna „humortartalmát”. Nos,  
akkor itt az ideje, hogy kijelentsem,  
hogy az Aréna nem humorrovat,  
vagy viccelődésre okot adó szekció:  
az Aréna érdeklődésre számot tartó,  
és/vagy érdekes, izgalmas olvasói  
levelek és az erre adott válaszok  
rovata. Lehet, hogy néha kicsit vic-  
celődünk benne, mind az olvasók,  
mind én: ha vicces a levél, a válasz is  
igyekszik az lenni. Ebben a hónap-  
ban viszont elég kevés vicces levél  
jött, annál több komoly/érdekes,  
így hadd kívánjak jó olvasást az  
Arénához mindenkinek!

## A HÓNAP BUGSHOTJA

D. Bence barátunk új, eddig nem látott  
fotóval borzongatta meg a világot. A CoD-  
ból kiderül ugyanis, hogy a németeknek  
volt egy igen speciális titkos komandó-  
juk, az SA (SturmAbteilung) mintájára lét-  
rehozott Sca, a StruccAbteilung. Ez a spéci  
komandó azért nem élte túl a harcokat,  
mert sokan behaltak a spéci, előre csuka-  
fejésből végrehajtott védekező manőverbe,  
amely szerint mint a struccok, a katonák  
fejét a föld alá kellett dugni. Mindenesetre  
érdekes történelmi felfedezés, köszönjük.



A leveleket eredeti helyesírá-  
sukkal (szövegűen), de bizonyos  
esetekben kivonatolva közöljük.  
A hozzánk beérkezett leveleket  
külön kérés hiányában leközöl-  
hetőnek tekintjük. A szerkesztő-  
ségbe érkezett levelek direktben  
(nem újságon keresztül) történő  
megválaszolására garanciát nem  
tudunk vállalni.

## N. Gergely

Hazai Pop érdekesség

Üdvözelem, Gyu!  
Először is egy érdekességet szeretnék  
megosztani veled! Történt egyszer,  
hogy édesanyám kapott névnapjára  
egy Torres Dániel CD-t (*nem mondok  
semmit... - ender*). Éppen a magnóján  
hallgatta, amikor az egyik számban egy  
érdekes dallamra lettem figyelmes: ez  
pedig nem volt más, mint az egykori  
klasszikus FPS, az 1994-ben megje-  
lent Doom 2 16. pályájának zenéje!  
Teljes bizonyossággal azonosítottam,  
ugyanis a mai napig a gépemen van  
a játék. Különös... Azért érdekelne a  
véleményed!  
A másik dolog, amiért írok neked, az a  
hangzással kapcsolatos. Szerinted ebben  
a rohamosan fejlődő hardware világban  
jónak számít egy Audigy2 hangkártya  
egy Creative MegaWorks THX 550 5.1-  
es hangrendszerrel párosítva? Én már  
több, mint két éve használom ezt a  
kombinációt, s eddig nagyon elégedett  
vagyok vele, játékra (főleg FPS, autós  
és RPG), filmnézésre és zenehallgatásra  
(D&B, goa, trance) kiváló. Mivel nem  
vagyok egy túlzottan vajtífűlű alkat, azért  
megkérdézném, hogy mondjuk egy X-Fi  
mennyivel jobb, beszélhetünk egyáltalán  
a megjelenésével újfent a számítógépes  
hangzás evolúciójáról (mondjuk az  
Audigy2-höz képest), magyarul megéri-e  
nekem befektetni egy ilyenbe szerény  
véleményed szerint?

**Érdekes dolog ez a hasonlóság: egy-  
szer elhangzott egy szerzeményem  
a magyar rádióban, s a dalt hallgató  
társaság az asztalnál végig azon  
töprengett, hogy jól megalázhaszon  
azzal, hogy „hallottunk már ilyet”,  
meg „ez rémlik valahonnan”. Ennek  
ellenére úgy gondolom, a hatályos  
jogi előírások betartásával kerül-  
hetett a Doom 2 zenéje Torres Dani  
lemezésre. Ugye Ti is így gondoljátok?  
A hangrendszered arra, amire hasz-  
nálod, tökéletes. X-Fi főleg akkor  
kéne, ha magad is zenélnél, hardcore  
játékosként szükséged lenne +1-2  
FPS-re vagy valóban vajtífűlű zene-  
hallgató lennél. Egyébként jól elleszel  
X-Fi nélkül is, ennek ellenére bátran  
állítom, hogy ez forradalom a PC-s  
hangzásban: az X-Fi olyanokat tud,  
mint a néhány évvel ezelőtti kemény  
százazrekbe kerülő effektprocik...**

## Csuby

Plz Válaszolj!

Üdv Gyu, és minden GameStar Dolgozó!  
Sajnos az iskolákban nem tanítják



# A HÓNAP LEVELE

## Vinsanity

Egy elkéseredett olvasó

Szlovákiából írok nektek, így nagyon nehe-  
zen jutok a GS-hez, de próbálok mindig  
beszerezni. Szeretném veletek megosztani  
a problémámat. Minden úgy kezdődött,  
hogy barátom és én egyszerre kaptunk  
netet. Namost valamivel el kellett ütni az  
időt, így hát a multiplayer felé hajlottunk:  
Call of Duty volt a célpont. Először csak én  
játszottam otthon, de utána beléptem egy  
ún. Klánba és hívtam a barátom is (6 13 én  
meg 15 éves vok). Nálam ez a dolog 1 héti-  
g tartott. Kiléptem. De sajnos nála ez még  
mindig tart, de nemcsak tart, ez már szinte  
a SZENVEDÉLYE. (Múlt nyáron kezdődött).  
Semmiel sem lehet kirángatni a gép elől,  
már mindent próbáltam. Óriási büntuda-  
tom van miatta, hisz miattam lett ilyen.  
Én mutattam meg neki a CoD „örömeit”.  
Azt szeretném kérni tőletek, hogy valami  
ötletet adhatnátok, mert már megőrülök,  
lassan úgy érzem, hogy a legjobb baráto-  
mat vesztettem el. Kérlek, segítsetek! (*a  
modern orvostudomány hasonló esetekben  
a lobotómiát szokta alkalmazni - ender*)

Mondhatnám, hogy a megoldás  
egyszerű: a főkapcsoló átbillentése  
csodákra képes. Azonban a PC-s játé-  
kóktól függés is betegség, méghozzá  
betagolható az egyéb függőségek  
sorába. Mivel lelki természetű, nem  
fizikai (mint az alkoholizmus, vagy a  
drogózás) így lelki gyógyászatot  
igényel: így bármennyire is fáj, ezt  
mondanom, hiszen nem kedvelem az  
agykurkászokat, mégiscsak fordulj  
pszichiáterhez vagy pszichológus-  
hoz; mond el neki, mi a barátod  
problémája, sőt, ha lehetséges, vidd  
is el hozzájuk, amikor vadul CoD-  
ozik. Egyébként pedig ne magad  
hibáztasd, hiszen a lehetséges  
lelki gyengeség nem a Te hibád: ha  
más mutatta volna meg a CoD-ot a  
barátodnak, ugyanúgy rákaphatott  
volna. A barátod szülei nem próbál-  
koztak semmivel? Mert a szülők is  
segíthetnek, ha jobban odafigyelnek  
csemetéjükre. Te pedig már azzal  
rengeteget tettél, hogy aggódsz  
és szeretnél tenni valamit: bárcsak  
minden „barát” ilyen lenne...

meg pl. a gép újarakását, és ez, ha  
nem értünk hozzá és szakemberrel  
intéztetjük el, néhány ezer forintba  
kerülhet. Nos, a haverom ezt kérdi,  
remélve, hogy Ti segítetek: az XP újra-  
rakásához a telepítő CD-n kívül kell-e  
más? Vagy ugye a BIOS-ba nem kell  
belépni, mert az nagyon bonyolult,  
meg hallottunk valami partícióról.  
Nekem gőzöm sincs, mi az, remélem  
nem kell azzal csinálni semmit, az is  
bonyolult. (De tényleg).  
A második kérdése: ha férget kap a gép,  
annak mi a jele? Nekem már lett férges:  
csökkentett mód, nem működő egér  
stb. Azt kérdi ezeken kívül van-e valami  
jel? Vagy más jelek vannak?

A gép „újarakása” magyarul  
úgy hangzik: operációs rendszer  
újratelepítése. Azért van szükség  
hozza szakemberre, mert bármennyire  
is könnyen telepíthetőnek és  
kezelhetőnek igéri magát egyné-  
mely operációs rendszer, a valóság  
az, hogy aki nem ért hozzá, örökre  
elveszíthet értékes adatokat, ille-  
ve jól összekutulhat mindent. S

ezek az adatok többet érhetnek,  
mint néhány ezer forint. Az egy  
más kérdés, hogy a Windows tele-  
pítése is megtanulható, hiszen  
maga a folyamat valóban nem  
bonyolult: az igazi tudás akkor  
kell, ha valami gond van, hiszen  
ez bármikor előfordulhat. Én azt  
javaslom, hogy amíg nem tanulá-  
tok meg, mi az a BIOS nem partíció,  
addig ne telepítsetek Windost  
semmiképp!  
Egy féreg-fertőzésnek sok jele  
lehet. Egyik legjobban látható,  
hogy a férgék többsége letiltja a  
virusirtók, féregirtók és mondjuk a  
tűzfalak használatát: tehát ha azt  
látjuk, hogy a tálcáról eltűnnek az  
ilyen programok, akkor máris gya-  
nakodhatunk, hiszen a féregnek  
pont az az „érdeke”, hogy azok a  
programok, amelyek megakadá-  
lyozzák a futtatását, lehetőleg ne  
működjenek. De mindezt megaka-  
dályozhatjuk, hogy mindennap  
frissítjük vírus- és féreg-adatbázi-  
sunkat és tűzfallal védekezünk az  
internetes kártevők ellen.



## L. Csaba

Hiba

Hi Gyu!!  
Lenne egy kérdésem. Nem rég vettem meg (2 napja) a Splinter Cell: Chaos Theory-t. A probléma az, hogy mikor elindítom, a játék egyszerűen nem jön be (kilép). De egyszer sikerült elindítanom (sokat nyomtam az .exe fájl) és mikor már más dolgom akadt és ki akartam lépni, még egyszer elindította magát, de többször már nem jött be a játék. Légszi segíts, gépem: Pentium 4, 3.2 GHz, 1GB RAM, ATI X550-es.

**Sajnos a géped konfigurációja nem sokat segít: ez kb. olyan, mintha felhívnád az orvost, hogy „Doktor úr, szűr az oldalam, szőke a hajam, 183 centi magas vagyok, 46-os inget hordok, 47-es a lábam és szeretem a madártejet. Mi lehet a gond?“. Személyes vizsgálat nélkül az orvos sem fogja tudni megmondani (lehet, hogy úgy sem). (én a madárteje gyanakodom... - mazur) Pont ugyanez a helyzet a számítástechnikában is. Milliós és egy oka lehet a dolognak. Én arra gondolok, hogy nincsenek fent a legújabb meghajtók, és/vagy a Windows már megroggyant picit. Akármi is a helyzet, próbáld ki a játékot más gépen is, ott fut-e.**

## Donfrigo

Internet

Hali! Egyszer vót, hol nem vót, vót egyszer egy falu, aminek a neve Borsodszentgyörgy. Vót egy lakosa, akinek a neve Donfrigo. Donfrigo bol-dogan élt, csak az volt a baja, hogy nem volt szélesávú internete! Ezért ő írt GYU MESTER-nek, hogy el tudná-e intézni azt, hogy bevezessék a falujába az ADSL-t és Donfrigo végre tudjon korrek-t sebességgel letölteni! Plííz HELP!

**Tisztelt Borsod-Abauj Zemplén megyei internet szolgáltatók! Ezúton szeretném megkérni önöket mielőbbi intézkedésre a következő témában: a szép nevű Borsodszentgyörgy falu lakosai is szeretnének csatlakozni a XXI. századhoz az internet segítség-**

gével. Kérem Önöket mielőbb intéz-kedni szíveskedjenek, hogy Donfrigo (magyarul Hűtőszekrény úr – ender) nevű GameStar olvasónk és szom-szédai, helyi barátai mihamarabb internetezhessenek (...és a GameStar szerkesztőség tagjai egy emberként gankelhessék le gnóm mágusait Menethilben – ender). Köszönjük szé-pen! – remélem tudtam segíteni.

## Wydra

Proci

Halihó mindenkinek, csak annyit sze-retrnék megtudni, hogy a prociknak is van valami szerepük... a játékok szemszögéből? Ugye? Igen, de az nem mindegy hogy a procim 32 vagy 64 bites, tegyük fel, hogy nekem van egy 64 bites procim azon elketyegne a Most Wanted?? Mert előkotor-tam a régi (ja a szeptemberi) GS-t, megnéztem, 3.0 GHz proci, 256 MB video k. és 1 GB RAM-mal csak el tud menni, nem?? Csak a bitekbe kavarod-tam bele 1 kicsit.

**Ha nincs proci a gépben, a PC meg sem mozdul. A proci voltaképp a gép „szíve“, az adatfeldolgozás alapvető eszköze. Olyan, mint egy autóban a motor. Ha kisebb motort teszel az autóba, akkor lassabban megy, ha nagyobbat, gyorsabban: ez a helyzet a procikkal is. A 64 bites AMD procik sze-rencésére rendelkeznek 32 bites mód-dal is, így Te csak akkor fogod tudni használni a 64 bites módot, ha 64 bites operációs rendszeren futtatsz 64 bites módra írt programot. Manapság ezek nem túl elterjedtek. A Most Wanted tökéletesen elfut majd az általad említ-tett lehetőségek között.**

## Penya

Tévedés

Hali Gyu!!  
A februári szám arénájában egy kis téve-

dés történt. Ugyanis a hónap levelét P. Gábor, IQ Fighter címmel írta ami nem igaz. A levelet én írtam, Penya. Igaz alá-írás nem volt, de ha megvan még az e-mail, nézd meg a küldőt. Tuti az lesz ott, hogy P. Gergő. És az e-mail címben is szerepel a Penya szó. Na persze semmi baj, tévedni emberi dolog és nem fogok ettől meghalni.  
Na csak ennyit akartam mondani mert nagyon megörültem hogy más névvel, de azért az én levelem lett a hónap levele. De persze az is lehetséges, hogy van egy P. Gábor, aki Gamestar olvasó és pont ugyanakkor, pont ugyanaz jutott az eszébe.

**Valóban, rettentően szégyellem magam, amikor gépeltem be a nevet,**

**a Gergő helyett Gábort írtam. Ezúton kérem szíves elnézé-sedet, én pedig betérdepelek a sarokba öt percre. Tehát a februári szám arénájában a hónap levele**

**Penyáé! Gratulálunk! Kérlek legköze-lebb írd oda a beceneved is, úgy könnyebb lesz ☺. Csak ne törné a térdem ez a kukorica annyira...**

## K. Martin

Ötletek

Olvastam mikor az egyik levélben azt kérdezték, hogy miért nincs játék náci szemszögéből. Erre te kibontakoztál és mindent elmondtál, miért nem lehet. NA DE ITT jövő én!!!! Mert nem muszáj a náccikkal úgy játszani hogy nyerjenek is, mert biztos maradt egy-két túlélő. Na az lesz a főhős. És a bukást játszuk el. A másik meg: olyan 1880-beli FPS-t miért nem dobnak piacra?

**Nem is tudom: nem hiszem, sokakat érdekelne-e egy olyan játék, amely-nen folyamatosan csak visszavonulni kell és amilyenben az ember a vesztes oldalon van. Sőt, azt sem hiszem, hogy bárki imádná egy olyan akci-ójátékot, ahol ki kell vonni magad a harcból, csak hogy túlélő lehess... Valahogy az emberek java része nyerni szeret. Mindenesetre elkép-zeltem a játékot:  
Címe: *Survive to Berlin*  
A játék az amerikaiak partraszállá-sával kezdődik, a játékos célja az, hogy minden pályán minimum 5 percig életben maradjon, mindenféle keresztűz, bombázás és hasonló akciók özönében. Ezzel egy időben a pálya végére mindig a visszavonulási zónába kell érni, egyébként fogság-ba esik. S a végső animációban meg lehet nézni, ahogy a szovjet csapatok kítűzik a vörös zászlót Berlinben. Nem hangzik túl izginek...  
A GUN kb. 1880 körül játszódik. Na jó, lehet hogy 1870.**

## MailMan

Veszítettünk, mégis nyertünk

Kedves Gyu!  
Azt hiszem, elmondhatom, hogy remekül sikerült a legutóbbi Nyílt Nap. Szomorúnak kéne lennem, hiszen csapatunk renthagyó módon utolsó lett, mégsem teszem (inkább az igazság-talan Quake 3-ra fogom, amiben a 2. helyezésünkből valahogy utolsót szá-moltak ki :). Boldog vagyok, hogy még jobban megismerhettem titeket, de főleg azért, mert így is rengeteg min-dent vittem haza – a végén a „tömeg-be ajándékot dobálás“ nagy ötlet volt, két pólóval, két poszterrel, és egy frizbivel (!) lettem gazdagabb. A fel-adatak nagyon jók voltak, a képalákon ismét szétröhögtük magunkat (bár ender és mazur valamiért mindig a

# FORUM.GAMESTAR.HU

„A Linux teljesen más, mint a Windows. Ez egy életérzés. Van akinek bejön, van akinek nem. Tudod a dolog lényege a választás szabadsága. Neked jobban bejön a Win? Vedd meg. Használd. Ha neked ez a jó, akkor ez a jó. Meg lehet beszélni, hogy kinek melyik jön be jobban, de igazából nem érdemes azon vitatkozni, hogy melyik a jobb, mert nincs olyan, hogy jobb. Valamire az egyik, másra a másik, és csak az számít kinek melyik tetszik jobban...“ (Wilber)

**:: KOMOLYSÁGOK :: -> Általában a játékokról -> Egyéb játékok -> Az új Konzolok Megezik Reggelire A PC-ke? topik.**

„(az új lemez) Hát a fantasztikus meg még egygel jobb között valahol! Nagyon bejön! Össze van rakva, nincs az az érzésem, mint a Walesi Bárdoknál, hogy az ének még nem egészen kiforrott... nagyon jól hoznak mindent. Eredeti ötletek vannak benne, és nagyon jó a magyar népszerűségi felhang“  
**(Zarathos) :: MÁSVILÁG :: -> Zene -> Echo of Dalriada topik**

„Ennyit még életemben nem röhögtem, mint a chucknorrisfacts.com-on. Én még csak pár napja ismerem ezeket, de a gyomrom már kivan. Szerintem ez a legutóbb: Amerikában legtöbb halált okozó dolgok : 1. Szíviroham 2. Chuck Norris 3. Rák “  
**(HaWK1LL3R) :: KÖZÖSSÉG :: -> Buli, pia, nők! -> Chuck Norris Fun Club XD topik**

## LEGFONTOSABB E-MAIL CÍMEINK

**Aréna:** arena@gamestar.hu (általános levelezés, észrevételek, kritikák stb.)  
**Hardversegítés:** kv@gamestar.hu (Mady válaszol hardvergondokkal kapcsolatban)  
**Játékkérdések:** kavesznet@gamestar.hu (Ha elakadsz egy játékban, vagy nem tudsz valamilyen kódot stb.)  
**Hírlevél:** hirlevel@gamestar.hu (itt lehet fel-írkozni a hírlevélre, vagy lemondani azt)  
**FORUM!** 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 állan-dó rovat (ez egy függőleges cucc az utolsó oldal jobb oldali részén). Ott minden írónk e-mail címe fel van tüntetve: amennyiben személyes mondandókat van bárki szá-mára, ott lelítek a megfelelő címetek.  
**Terjesztéssel kapcsolatos kérdések:** terjesztes@idg.hu (a lap terjesztésével összefüggő – előfizetés, nem kapható, nem jött meg stb. – összes levelet ide)  
**CHAT!** Ezentúl csetelhetsz is velünk, címünk (<http://www.gamestar.hu/chat>)



# CSAK RÖVIDEN

HI GYU!!!!

Windows Movie Makerban készített filmeket hogy lehet avi-vá „csinálni”? Egy játékból hogy lehet felvenni egy részletet, jeleneteket (saját játékot) van hozzá valami progí? Ha tudsz léccí segíts. (-TOM-)

**Javaslom, nézz körül a Google segítségével a neten, vagy kattanj rá a Szoftverbázisra (www.szoftverbazis.hu) ott tuti találsz ilyen programot.**

Hi Gyu! Jövő szombattól fogok ECDL tanfolyamra járni! :) Csak gondoltam, megosztom... (Uram) **Mindenkinek, aki a jövőben ECDL vizsgára, tanfolyamra megy: szurkolunk Nektek, értetek szorítunk, hogy sikerüljön! Akinek pedig sikerült, gratulálunk! Ez az elkövetkező 20 évre aktuális, utána majd kitalálunk valami mást ☺.**

Azt szeretném kérdezni, hogy hogy rendelhetek játékot a neten és honnan? Úgy szeretném ha otthon fizetném ki amikor kiszállítják!!!! Kérlek segítsétek!! (Á. Raymund)

**Van egy tuti tippem: www.gamestar.hu és ott keresd a gamestar shopot. Ez a mi SAJÁT boltunk!**

Hello! Én azt szeretném kérdezni hogy lehet-e utólag megrendelni 2005/5-ös számot és ha igen akkor mennyiért? (Mike)

**Minden utólagos vásárlási igénynél a terjesztési osztállyal beszéljétek: terjesztos@idg.hu, tel.: 577-4301.**

Üdv mindenkinek! Közületek valaki szokott Honfoglalózni?

**Nem szoktunk, helyette WoW-ozunk.**

Szia Gyu! Most nem Noked írnek, hanem az egyik olvasótoknak: F.Márk-nak! Érdekelne engem az a GÖTEPETELOKÁTOR! Véletlenül nem tudod Gyu,hogy egy Xerekumuluszta togóberregót beszámít F.Márk? Mert most nyertem egyet és nekem nincs szükségem rá..... (Waroven)

**F. Márk jelentkezz, F. Márk jelentkezz, megvan még a Götepetelokátor?**

Hy Gyu neked mi a kedvenc kajád? (B. Roland)

**A madártej. Imáááádom ☺.**

Gondom van ezzel a fraps-al hogy túl rövid az a video, amit fel tud venni. (T. Gábor)

**Amennyiben 37 dollárért (7500 forint) regisztrárod, minden korlátozása megszűnik**

saját csapatára szavazott...) (rágalom! – mazur) (teljesen nyilvánvaló, hiszen ők készítették a legjobb képalákat – ender), a FIFA-t pedig a káosz ellenére élveztem. Tehát összeségében mosolyogva hagytam el a helyszínt, a Táborban való találkozás reményében...

**Köszönjük, aki nem jött el (a regisztráltak majd fele) az sajnálhatja. Aki viszont beesett úgy, hogy nem volt regelve, azt jól bevettük a csapatokba és nagyot buliztunk. Kissé meleg volt a hangulat, mert majd 30 fok volt a mozik előterében, de megoldottuk a feladatot. Szerintem azért lettünk utolsók, mert a FIFA kompóban 2 tizenegyet nem adott meg a bíró, ezen kívül 3 lest tévesen ítél meg, és a labda megcsúszott a vizes fűvön. A képalírás kompó nekem is gyanús volt... De legközelebb megint mi nyerünk, most hagytuk őket ☺.**

## Marci

nagyotmondó haverok

Nekem is volt nagyotmondó haverom. Kommentár nélkül:

„Az apukám Helvécián kiment mezitláb a jégre, és azt mondta, tök meleg!”

„Terveztem egy vadászrepülő, elküldtem a NASA-nak, már gyártják!”

„Terveztem Lego-járgányokat, elküldtem a Legonak, már gyártják!”

„A nővérem kitalált egy Chio Chips reklámat két játékbábuval, a TV2-n kétszer levetítették!”

„A Tomb Raider 6-ban egy átvezetőben megölik Lara apját, és én lelöttem a gyilkost az átvezetőben, ezért nem folytatódott a játék!”

„Az apukám Helvécián az egyháznak dolgozik, és az egyháztól havonta kap egy új winchestert, amit egy robotkar cserél a gépében!”

De a legjobb az volt, mikor azt mondta, ő mindig bádibildingezik. Később megkérdeztem, fel tud-e engem emelni: - Ja, csak kétszer bádibildingeztem!

A gyerek osztályában szállóigévé vált: mikor úgy kezd egy mondatot, hogy „Az apukámmal Helvécián...”, akkor már tuti hazudik.

**Az emberiség történelme tele van nagyotmondó emberekkel, érdemes elolvasni például Münchhausen báró csodálatos utazásait, vagy akár hazai példával élve Hány János történeteit. Én a közelmúltban találkoztam ilyen emberrel, aki Gyöngyöستől Budapestig szórakoztatott minket a történeteivel, hogy három személyes jet skije van Caliban (!) az angol partoknál és olyan biztonsági övet tett rá ejtőnyözsínorból (mert ejtőnyözik is és volt otthon 2 felesleges ernyője), amely megvéd az eséstől, ha bukik az ember. Emellett hétvégenként „franciába” jár motorcsónakozni, Dubaiban nyaral a víz alá épített városban és**

**mellesleg mindezt a könyvelőirodával rendelkező barátnője fizeti. Őszintén szólva egy szavát sem hittem, de jól elszórokaztam rajta Pestig. Ja, mellesleg autóstoppolt a kőgazdag srác, mert állítólag az Audijának nekiment egy Mazda... bár Pest határában már Nissan volt ☺. (addigra lecserele, gazdagéknál tudod hogy megy ez – ender)**

## D@reeo

Hot Spot

Hy Gyu!

Lenne egy kérdésem: A hotspot inter- nethez egy Wi-Fi kártyán kívül kell még valami? És ha egy ingyenes hotspot pont kb. 25 km-re van a városomtól, rá tud csatlakozni a gépem arra a legközelebbi pontra?? Mivel ingyenes ez a hotspot pont, jár ez valamilyen hátránnyal? Az nem baj hogy nem fogok tudni letöltögetni, elég egy 56 modem sebessége is, mivel otthonról elég ha faxolok, e-mailezek,és MSN-ezek. Kb ennyi lenne.

**Elvileg ahhoz, hogy hotspotot használj, nem kell más, csak egy Wi-Fi képes kártya, vagy valamilyen integrált Wi-Fi megoldás. Azonban egy átlagos hotspot hatósugara kb. 100 méter, tehát a 25 km-re levővel nem sokra mész. Ha ingyenes a hotspot, akkor maximum az lehet a hátránya, hogy sokan akarnak csatlakozni rá, emiatt nem biztos, hogy gyors. Viszont költözz kicsit közelebb ☺.**

## Stoecky

Néhány kérdés

Hello Gyu!

1. Elképzelted már valaha is Palpatine császárt (Star Wars) rózsaszín skót szoknyában?

2. Ha el szeretném érni valahogy, hogy legyen egy kis rovat egy játékról a GameStarban (pl. Star Wars - Jedi Academy) ahhoz mit kell tennem, már ha el lehet érni?

3. Meddig tudnád fejben tartani kérdéseimre a válaszokat? :)

1. Nem, maximum Amidalát áttetsző hálóingben, amint mellettem szuszog...
2. Keresd meg Mady-t, hátha a CD/DVD-re oda lehet szorítani valahogy.
3. Kérdeztél valamit? ☺

## Vortex

Vista

Hello Gyu! Gondolkoztam. Mégpedig azon, hogy mi lesz a Windows XP-s játékokkal, ha bejön Vista? Mert olvastam a gamestar.hu-n hogy jön a Halo 2 a Vistával együtt. Ezen megrémültem, mert nem tudom hogy most mi lesz, mivel XP-m van. Vagy lesz Halo

2 XP-re is? Azt nem tudom még, hogy ha debütál a Vista, akkor a gámák csak a Vistára jönnek ki? Vagy ha így lesz, akkor futni fognak ezek a játékok az XP-n is? Meg vagyok remélve, mert nem tudom mi lesz most.

**Először is gratulálok: a mai világban gondolkodni bizony luxusnak számít sokaknál (hiába kérem, hogy gondolkodjanak el ezen azok, akiknek szól, úgysem képesek, hehe), így Te máris különleges vagy. Jól olvastad: érdekes üzleti döntés, szerintem butaság (eredetileg más szót akartam, csak az csúnya). Azonban a Vista kiadója eddig is azt csinált, amit Ő akart, nem hiszem, hogy ilyen apróságok érdekelnék. Mindemellett az esetet alkalmazva van rá egy fogadásom, hogy a Vista megjelenése után fél évvel ki fog jönni az XP-s változat, arról nem is beszélve, hogy szinte tuti, hogy a DirectX 10 is kijön majd XP-re. Elvégre száz milliós nagyságrendű PC-n fut jelenleg az XP... Ennyi embert hatalmas butaság lenne figyelmen kívül hagyni, arról nem is beszélve, hogy a marketing-gépezet által sugallottakkal szemben a Vistában igazi, forradalmi újdonság nem nagyon lesz, így az XP-t lecserelni rá egyelőre értelmetlennek tűnik. Aki pedig csak a Halo 2 miatt venne Vistát, inkább fektessen egy Xbox 360-ba: jobban jár ☺.**

## Zs. István

Mit szólsz?

Szia kedves Gyu!

Egy érdekes sztori esett meg velem pár napja a kisföldalattin. Egy a hidrogéntől narancssárga hajú, kissé csúnyácska, 30 év körüli nő felszáll földalattira, füstölő cigarettával a kezében és leül majdnem közvetlenül mellém. Kb. úgy nézhettem rá, mintha embert ölt volna. Így szól a hölgy: „Ne nézz így! Vannak olyan napok amikor az ember részeg és sz\*rik mindenre.” Nos, szó nélkül felálltam és átmentem a kocsi

## NYERTESEINK

Ehavi nyereményjátékunkon iriver multimédiás lejátszót lehetett nyerni. A szerencsés nyertes ezúttal **Veréb Anikó** volt, **Hajdúnánásról**. Szívből gratulálunk a nyereményéhez és minden játékosunknak sok sikert kívánunk a további nyereményjátékainkhoz, amelyeket a [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu) oldalon találtok meg.



## WWW.GAMESTAR.HU/CHAT

A február havi chates fogadóóra sajnos technikai okok miatt elmaradt: pont a meghirdetett időpontban történt szervecsera a cégnél, így senki sem tudott interentezni. Nagyon sajnáljuk ezt a kellemetlen malort, de örömmel közöljük, hogy lesz márciusi fogadóóra is, méghozzá kivételesen a megjelenést követő csütörtökön, március 16-án délután 5 és 6 óra között a [www.gamestar.hu/chat-en](http://www.gamestar.hu/chat-en). Aznapra állítolag senki sem tervez szervecserét ☺.

**a tányéron ott hagyott szelet hús mire odaérne Afrikába, mi lenne belőle? S sajnos jó néhány éhező állam „vezetői” egyenesen elvárják, hogy a világ eltartsa őket, arról nem is beszélve, hogy milíciáik lenyúlják a segélyeket, és az igazán rászorulókhoz nem jut el semmi... A szívem szakad meg minden éhezőért: de míg én itt vagyok,ők amott vannak: amíg nem találtják fel a teleportációt, addig semmi esély ezeken a gondokon enyhíteni. Ha pedig feltalálják, a ma ismert világ úgyis végetér hamar ☺.**

» TERVEZTEM EGY VADÁSZREPÜLŐT, ELKÜLDTEM A NASA-NAK, MÁR GYÁRTJÁK! «

## Márton Cs.

Richard Burns Rally

Hi!

Az ügyben szeretnék érdeklődni hogy... felraktam a teljes játékot, a RBR-t, és amikor már végigfutott az összes videó, akkor ezt írja ki: „error creating pixel shader: Pixel shaders/General/Carglassinternal.pso”. Nem tom, mi a probléma, remélem tudtok segíteni. GeForce 4 MX-em van. Sztém drivert kéne letölteni hozzá, csak nemtom honnan.

**Rossz hírem van: a videókérdés sajnos roppantmód elavult: a GeForce 4 MX nem más, mint voltaképp egy átcímkeztet GeForce 2: semmilyen Pixel Shader támogatással nem rendelkezik. Ugyanez igaz a Radeon család 8500 alatti, nagyon régi tagjaira is. Mivel egyre több Pixel Shader használó játék kerül a piacra, így el kéne gondolkodni egy új VGA beszerzésén minden GeForce MX és régi Radeon tulajdonosnak. A Pixel Shader hardveres megoldás, semmilyen driver letöltésével nem lesz régi VGA-nk képes a használatára.**

## Radeon

Támad a Híradó

Szevasz Master Gyu! Fel kell szólalnom az egész játékosársadalom nevében! A minap láttam a híradóban, hogy agykurkászok szerint a szerepjátékok személyiségzavarokat okozhatnak és nem tudják megkülönböztetni a valóságot a játéktól (mármint

a játékosok, a kurkászokkal kapcsolatban nem mondanék semmit nekik is megvan a maguk kis világa :D). Ez egy akkora baromság szerintem, mert em már évek óta játszom szerepjátékokkal és tudom, hogy Stormwind az a XI. kerületben van :D. Szóval ez legfeljebb csak azokkal fordulhat elő akik eleve is gyengeelméjűek, és könnyedén valószínűleg nézik a játékokban látottakat. Szerintem le kéne szállnia a médiának erről a témáról, hogy játékok ölnek meg butitanak, a drogok sokkal több fiatalt ölnek meg és butítanak el, tehát inkább evvel kéne foglalkozniuk. U.i.: Chuck Norris a legjobb WoW-os karakter. Az én karim 322 Lvl-es

**A fenébe, nem Ironforge van a XI. kerületben? Én azt hittem. És akkor hol van Orgrimmar? A baj az, hogy ezeket a „műsorokat” nem érdekli a játékosársadalom, csak a szenzáció. Kész tényként találunk olyan dolgokat, amelyekben az ártatlanság vélelme benne sincs. Például: Nő erőszakolt egy fiatal férfit! A hír pedig: kettesben maradt a 20 éves nő a 19 éves pasival, amikor a nő erős felindultságban leteper a pasit, magáévá tette annak ellenkezése dacára... a nő persze mindent tagad, saját állítása szerint ott sem volt aznap este... Mégis úgy jelenik meg a hír, hogy MEGTETTE! Érted? Felhőborító, meghurcolnak olyanokat, akik esetleg ártatlanok és egész életüket tönkreteszik... pedig csak az a bűnös, akiről a bíróság kimondja, hogy az... addig maximum gyanúsított, vagy feltételezett elkövető.**

Az ehavi aréna kissé melankólikus lett (nem baj, beleírtam minden baromságot – ender): az élet nagy dolgairól beszélgettünk, mint a CoD függőség, megtudtuk, mi az az egy osztva Utópiával, igyekeztünk megoldani az afrikai éhezők gondjait (sikertelenül), mindenkit arra biztattunk, hogy elavult GeForce 4 MX-et cserélje le újabbra, tovább vizsgáltuk Münchenhausen báró és magyar megfelelője, Hány János mai utódait. Emellett feltaláltuk azt az FPS-t, amiben nem nyerni, hanem veszíteni kell! Zseniális! **Maximális tisztelettel, Gyu**

másik végébe. Úgy egy perc múlva, amikor már eloltotta a cigijét a hölgy, odajön hozzám és azt kérdezi: „Te most felháborodva odébb vonultál?” Mire én: „Nem hiszem, hogy emberileg azon a szinten vagy, hogy ezt megbeszéljem veled. Szóval aki egy égő cigarettával felszáll egy metróra, az ne haragudj de... – (csak gondolatban: ostoba barom) –, és mivel gondolom te nem akartál odébb menni, így egyszerűbb volt, hogy én menjek arrébb, legalább a kabátom nem lesz bűdös.” Erre csak annyit felelt hogy: „Nagyon diplomatikusan” és némi megbánást véltem felfedezni a tekintetében, de nem volt azon a szinten, hogy bocsánatot kérjen. Csak gondolatban tettem hozzá, hogy a kabátom tisztításának árából egy jobb játékot ki tudok fizetni, mivel én megveszem a játékaimat. És nehogy már a Heroes V-re félretett pénzemet kabáttisztításra pazaroljam. Nekem semmi bajom a cigizőkkel, csak legyek tekintettel azokra, akik nem dohányoznak. Meg egyébként is, mindenki legyen tekintettel a másikra, akármiről is van szó.

**Mórusz Tamás egyszer írt egy művet, a címe az volt, hogy Utópia. Durván arról szólt, milyen lenne az ideális társadalom. Sajnos, amelyben jelenleg élünk az nem más, mint 1 osztva Utópiával... mesélek egy történetet: rendszeresen járok Pesterzsébeten, ahol a 3-as villamos végállomásánál szállók fel a járműre. Ott van egy zebrá. Elvileg arra való, hogy a gyalogos át tudjon haladni az úttesten. Azonban Magyarországon ezt csak olyankor lehet, ha épp nem jön arra egy gépkocsi sem: mert hiába ácsorogsz a járda szélén (rosszabb esetben, ha tőcsa is van, gondosan le is spriccelnek) a felfestett zebránál, élő magyar ember véletlenül sem enged át, nem áll meg: külföldiek pedig ritkán járnak arra. S persze a villamosvezetőt sem érdekli, hogy nem tudtál elmenni, simán elindul, pedig látja, hogy a járda másik oldaláról kétségbeesetten figyeléd... megszívtad, a Te bajod... Ebben élünk sajna...**

## Shadow688

Játékosok nagy baja

Csá Gyu!

Minden tinédzser játékos legnagyobb rémálma az, amikor a szülő hallgatva a \*\*\*\*\* amerikaiakra beszáll a „játékok károsak, ne játssz!” táborba. Ha ez a rémálom netalán valóra válna, itt van néhány frappáns visszazólás és érv, ha valamely kedvencüktől próbálnának eltiltani:

World of Warcraft: Na de anyu/apu/gondviselő/egyéb! Ezzel a játékkal nem játszok, hanem tanulom a nyelvet! Nem látod a chatet? Ott egy csomó angol/német/francia/üzbég gyerekkel csetelek öt másodpercenként (akkor

a legjobb a helyzet, ha a szülő nem beszél nyelveket, és éppen akkor kapsz egy „Do u wanna make q-s with me?” üzenetet (esetleg: *l2p nab u r preist u jsut heel – ender*)

CoD: Most éppen a II. vh-t vesszük törből, csak el akartam képzelni, milyen lehet ezt átélni, olyan nagy baj ez?

Toca-sorozat/NFS/egyéb: A vezetést gyakorlom!! Nem látod, hogy milyen realiztikus?

Fahrenheit: Gitárszámokat lesek el a gyerektől, hogy legyen mit játszanom. (stresszoldóként lehet a játékban gitározni)

Nos, egyelőre ennyi, nemsokára folyt. köv.

**Nekem is volna néhány javaslatom: Carmageddon: ugye megérted anyu, ha apa kocsiával megyek elütni gyalogosokat, akkor sok lesz a javítási költség? Csak spórolni akarok! Sims 2: Egyetem: anya, ki akarom tomlolni magam drogokkal meg bulival virtuálisan, mielőtt igazi egyetemre mennék: ott ez már akkor nem fog kelleni, uncsi lesz. Ugye megérted?**

FIFA 06: Épp meg akarom menteni a magyar futballt, te meg nem engedted, hát van Neked szíved?

Flight Simulator: Képzeld el, ha igazi Boeinggel vagy Airbusal mennék és elfoglalnák a terroristák. Így sokkal biztonságosabb!

Postal-sorozat: Most választhattok: vagy hugin vezetem le a feszültségem, vagy itt.

Moto GP 3: Ti nem akartatok karácsonyra robotot venni nekem, ennyi kárpótlást megérdemlek, nem?

## N. Sándor

Éhség

Hi Gyu

Szerinted nem fura hogy a tévében szinte mindennap látni állatszépversenyeket, amelyben a kutyaakra és macskára gyémántnyakláncokat aggatnak, miközben Afrikában az emberek éheznek? Mint a Börzeke showban mindennap kb. fél kiló kaját dobznak ki az ablakon, de nem ám a kutyanak, mert az árt a „kedveskének”, hanem csak ki a kukába. Elég fura világot élünk szerintem. Más téma: Éppen a Google Earth-öt nézegettem amikor megütötte az orromat valami: 51-es körzet. Ilyen is van? Mondom hogy fura a világ. Az amerikai kormány tagadja vagy csak én tudom rosszul?

**Ez a tipikus „érzékeny téma”. A nyugati fogyasztói társadalomban úgy tartják: ha megkerestem a pénzt, azt teszek vele, amit csak akarok: ha kilapátolom az ablakon, az az én bajom! S meg kell mondjam, jogos: ha valaki azért dolgozik, hogy ételt hajigáljon ki az ablakon, szíve-joga megtenni. Az egy más kérdés, hogy erkölcsileg megkérdőjelezhető a dolog, azonban gondolj csak bele:**



# KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

## THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Ha össze kellene számolni, hány embertől hallottuk már azt a kérdést, hogy mikor jön már az Oblivion, akkor szép nagy szám jönne ki... Az Elder Scrolls sorozat legújabb része döbbenetes grafikát és fantasztikusan kidolgozott RPG-s játékmenetet ígér. Reméljük, nem kell már sokáig csorgatnunk a nyálunkat, hanem hamarosan nyomulhatunk végre vele...

Timeshift



Az idő manipulációjának képességével áldották meg az Atari FPS-nek főszereplőjét. Hősünk lassíthatja, vissza is "tekerheti" (á la Prince of Persia) vagy más módon trükközhet az idővel, amikor éppen túlerőben az ellen. Érdekes FPS-nek tűnik, reméljük kicsit felrázza a műfajt...

Full Spectrum Warrior: The Hammers



A Full Spectrum Warrior annak idején érdekes egyvelegét alkotva az akciónak, stratégiának és rendkívül reális katonai szimulációnak, ezért érdeklődve várjuk a következő részt, amelyről, ha minden jól megy, a következő számunkban olvashattuk. Reméljük, ezúttal sem kell majd csalódnunk.

Faces of War



A Ubisoft is beszállt a második világháborús RTS piacára: az 1C rendkívül pazar grafikájú darabját fogják megjelentetni márciusban. Állítólag a mesterséges intelligencia odaver mindennek, amit eddig tapasztalhatunk, ugyanis katonáink nemcsak egyszerűen teljesítik parancsainkat, hanem mérlegelik a helyzetet, és annak megfelelően próbálják a lehető legtökéletesebben végrehajtani. Hát... meglátjuk...

## TELJES JÁTÉK: X<sup>2</sup> THE THREAT

MEGJELENIK  
ÁPRILIS  
14-ÉN!



Az Egosoft Elite-re hajazó, döbbenetes grafikájú kereskedős űrszimulációját csak nemrég teszteltük és máris a kezetekbe kaphatjátok! Aki imádta anno az Elite-et, a a Freelancert, vagy a hozzá hasonló játékokat, az szerintem mind a tíz újját megnyalja az X2 után!

**KERESD A KÉK GAMESTART SZIMPLA DVD-VEL 1646 FT-ÉRT,  
AZ EZÜST GAMESTART DUPLA DVD-VEL 1896 FT-ÉRT!**



## 2006. MÁRCIUS

### Játásokról:

Black & White 2  
Blitzkrieg Mission Kursk  
Dragonshard  
Dungeon Lords  
F.E.A.R.  
Pacific Fighters  
Factorio  
Sims 2 Nightlife  
Singles 2 Triple Trouble  
Star Wars Battlefront II

### Videók:

Battlefield 2 Euro Force  
Driver Parallel Lines  
Evolution GT  
Ghost Recon 3  
Half-Life 2 Aftermath  
Neverwinter Nights 2  
Prey  
SIN Episodes  
Splinter Cell Double Agent  
Sun  
The Sims 2 Open for Business  
Tomb Raider Legend

### GSTV

Dungeons & Dragons Online  
FlatOut 2  
Prey  
RainbowSix Lockdown  
LOTR: The Battle For Middle-Earth II  
Ghost Recon 3 Interjú  
Elder Scrolls: Oblivion interjú

### Játék kiadványokról:

Battlefield 2  
Doom 3  
GTA: San Andreas  
Half Life 2  
Quake 4  
World of Warcraft

### Honosítások:

Call of Duty 2  
Colin McRae Rally 3  
Hitman 3 Contracts  
James Bond: Nightfire,  
NFS: Most Wanted  
Worms 4: Mayhem

### Demók:

LOTR: The Battle For Middle-Earth II  
Commandos Strike Force  
Shadowgrounds  
The Movies  
TimeShift  
TOCA 3 Multi  
War on Terror  
Wintersport Pro 2006

### Mozik:

16 Blocks  
Brick  
Dirty  
Hard Candy  
Happy Feet  
Joyeux Noël  
RV  
The Shaggy Dog



DUPLA DVD 750

2006. MÁRCIUS





**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 (mazu) Tippek, hírek – mazu@gamestar.hu

**Munkatárs(a)k:**

Beregi Tamás – Berr (játékeszt) – beregit@freemail.hu

Csontos Péter – Csonti (játékeszt) – csonet@freemail.hu

Daubner Tamás – Dauby (játékeszt) – dauby@digitalreality.hu

Egri Imre – Zimi (HW) – iegri@idg.hu

Hadházi Dániel – G-San (tippek) – g-san@gamestar.hu

Kozma Ferenc – Kecse (multi tippek) – kecske@sn.hu

Lám Gábor – Del (játékeszt) – deltech@freemail.hu

Maróti Mihály – Berkenye (KV szoftver, GS TV) – berkenye@gamestar.hu

† Szeri István – Feworkh (GS TV)

Széchenyi János – Sz.JVC (játékeszt) – szjvc@freemail.hu

Telek Zoltán – Sam (játékeszt) – sam@idg.hu

Tungler Antal – Twinky (HW) – atungler@idg.hu

Uhle Dániel – Uhu (játékeszt) – duhle@freemail.hu

**DVD/CD szerkesztő:**

Madarász Zoltán (Mady) – mady@gamestar.hu

**Online-szerkesztő:**

Mezei Károly (ZeroCool) – zerocool@gamestar.hu

**Tördelőszerkesztők:**

Lázárfalvi Tamás – szexicokolade@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 Patricia – pboros@idg.hu**Jogi közlemények:** Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését.

A GameStarban megjelenő valamennyi cikket (eredetiben vagy fordításban), minden megjelent képet, táblázatot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt DVD-k, CD-k a GameStar térítésmentes ajándékai, önállóan forgalomba nem hozhatók. A DVD-ken, CD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal.

A hirdetések a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.

Az esetleges hibás DVD vagy CD mellékletet postán juttassa el ügyfélszolgálatunkra, térítésmentesen kicseréljük őket.

**Terjeszti:** A kiadványt a LAPKER Rt., alternatív terjesztők és egyes számítástechnikai szaküzletek terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó terjesztési osztályán, a hirdetéskészítőknel, az ország bármelyik postáján (információ: 06-80 444-444; hirdetelek@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 ajándék tárgyai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon (nyitvatartás: H-Cs: 8.30-16.30, P: 8.30-15.00), valamint elektronikusan a mediashop.idg.hu honlapon, vagy a terjesztes@idg.hu e-mail címen.

Megjelenik minden hónap második péntekén.

GameStar DVD melléklettel: 1 896 Ft, 1/4 éves előfizetés: 4 662 Ft,

1/2 éves előfizetés: 9 372 Ft, 1 éves előfizetés: 19 956 Ft

GameStar CD melléklettel: 1 646 Ft, 1/4 éves előfizetés: 3 966 Ft,

1/2 éves előfizetés: 7 836 Ft, 1 éves előfizetés: 15 264 Ft

GameStar DVD melléklettel: ISSN 1785-4644

GameStar CD melléklettel: ISSN 1585-3187

Lapunkat a MATESZ auditálja.

Olvasóink szokásait a Nemzeti Médiaanalízis méri fel.

A szerkesztőségi anyag vírusellenőrzését a KASPERSKY támogatja.

**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.

Megjelenik minden hónap második péntekén.

GameStar DVD melléklettel: 1 896 Ft, 1/4 éves előfizetés: 4 662 Ft,

1/2 éves előfizetés: 9 372 Ft, 1 éves előfizetés: 19 956 Ft

GameStar CD melléklettel: 1 646 Ft, 1/4 éves előfizetés: 3 966 Ft,

1/2 éves előfizetés: 7 836 Ft, 1 éves előfizetés: 15 264 Ft

GameStar DVD melléklettel: ISSN 1785-4644

GameStar CD melléklettel: ISSN 1585-3187

Lapunkat a MATESZ auditálja.

Olvasóink szokásait a Nemzeti Médiaanalízis méri fel.

A szerkesztőségi anyag vírusellenőrzését a KASPERSKY támogatja.

