

TELJES JÁTÉK **SINGLES** 18

A LEGJOBB...  
VERY HOT DA...

SIMS-KLÓN...  
ZTIKUS!

EURÓPA LEGOLVASOTTABB GAMER MAGAZINJA

# Gamest

**DUPLA DVD-VEL**

**DUPLA DVD 2.** TELJES JÁTÉK: **TRACKMANIA: NATIONS**  
A REGISZTRÁLÁSHOZ NET SZÜKSÉGES

IDG HUNGARY

1896 Ft  
2006/4

# SCARFACE

**VILAGPREMIER: TONY MONTANA LENYOMJA A KERESZTAPÁT!**  
**LESZ, KI TOVÁBBVISZI A MAFIA ÖRÖKÉT!**

**ELDER SCROLLS 4**

# OBLIVION

**MÉG MINDIG AZ ÁLLUNKAT KERESSÜK!**  
**9 OLDAL FÓKUSZTESZT + 7 OLDAL MEGA-GUIDE!**

**+** **GOTHIC 3**  
**COMMANDOS: STRIKE FORCE**  
**BROKEN SWORD 4**

# TOMB RAIDER LEGEND

**EGYÉJSZAKÁS KALAND VOLT - DE MINDEN PERCÉT ÉLVEZTÜK!**

**KIÁLLÍTÁSI BESZÁMOLÓK: CEBIT 2006 GDC 2006**

**További játékok:** SWAT 4: The Stetchkov Syndicate, Ford Street Racing, Ice Age 2, The Regiment, Act of War: High Treason, Ankh, Crime Scene Investigation 3...  
**Mélyvíz:** CeBIT 2006 beszámoló, Hardvertrendek 2006-ban, Játékkontrollerek tesztje, Mesterfogások: Netes képgalériák, Képtömörítési trükkök...  
**Játékdemók:** Evolution GT, GTI Racing, Ice Age 2: The Meltdown, Knights of the Temple II, Spellforce 2: Shadow Wars, Condemned: Criminal Origins, X3 Reunion



TELJES JÁTÉK **SINGLES** 18

A LEGJOBB... SIMS-KLÓN... VERY HOT DA... ZTIKUS!

EURÓPA LEGOLVASOTTABB GAMER MAGAZINJA

# GameStar

DVD-VEL

**DVD 2** TELJES JÁTÉK: TRACKMANIA: NATIONS



1646 Ft  
2006/4

## SCARFACE

VILAGPREMIER: TONY MONTANA LENYOMJA A KERESZTAPÁTI!  
LESZ, KI TOVÁBBVISZI A MAFIA ÖRÖKÉT!

## ELDER SCROLLS 4 OBLIVION

MÉG MINDIG AZ ÁLLUNKAT KERESSÜK!  
9 OLDAL FÓKUSZTESZT + 7 OLDAL MEGA-GUIDE!

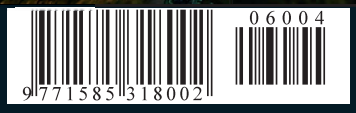
## TOMB RAIDER LEGEND

EGYÉJSZAKÁS KALAND VOLT -  
DE MINDEN PERCÉT ÉLVEZTÜK!

+  
GOTHIC 3  
COMMANDOS:  
STRIKE FORCE  
BROKEN SWORD 4

KIÁLLÍTÁSI BESZÁMOLÓK: CEBIT 2006 GDC 2006

További játékok: SWAT 4: The Stetchkov Syndicate, Ford Street Racing, Ice Age 2, The Regiment, Act of War: High Treason, Ankh, Crime Scene Investigation 3...  
Mélyvíz: CeBIT 2006 beszámoló, Hardvertrendek 2006-ban, Játékkontrollerek tesztje, Mesterfogások: Netes képgalériák, Képtömörítési trükkök...  
Játékdemók: Ice Age 2 The Meltdown, Condemned: Criminal Origins, Knights of the Temple II, GTI Racing



60 féle SONY VAIO  
asztali PC és notebook

ACOMP  
Számíthat ránk.

# Szevasz tavasz!

60 féle SONY VAIO PC és  
notebook szenzációs áron,  
nettó 89,900 Ft-tól!

0 Ft indulóval!

 BUDAPEST BANK

THM: 24.41%

## VAIO

**Asztali PC:**

**89,900 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!



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

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

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

Aktuális árak, teljes katalógus: [www.acomp.hu](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

# TARTALOM

## 04



### 58 THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

„Az emberek (illetve orkok, elfek, stb.) leállnak az utcán, a kocsmákban, a guildházakban cserfelni egy kicsit, a katonák a kaszárnyákban a vívást gyakorolják, a mágusok a varázslataikat, az alkimisták lötyiket kevergetnek.”

### GYORSKERESŐ

ACT OF WAR: HIGH TREASON	B, T	88
AGE OF EMPIRES III EXPANSION	H	17
ANKH	B	90
BLACK & WHITE 2: BATTLE OF THE GODS	H	12
BROKEN SWORD 4	E	52
CABELA'S OUTDOOR ADVENTURES	B	89
CIVILIZATION IV: WARLORDS	H	19
COFFEE BREAK	H	16
COMMANDOS: STRIKE FORCE	B, T	74
CRYSIS	UI	26
CS3	B	92
DESPERATE HOUSEWIVES	H	24
EARACHE EXTREME METAL RACING	H	23
EL MATADOR	UI	27
FIELD OPS	H	10
FORD STREET RACING	B	82
GOthic 3	E	32
GTI RACING	BT	38
GUILD 2	E	32
ICE AGE 2	B	84
ILLUMINA	H	15
JACKED	B	93
NITRO STUNT RACING	H	15
POWER OF DESTRUCTION	H	15
PRO EVOLUTION SOCCER 6	H	19
SCARFACE	E	44
SID MEIER'S RAILROAD	H	14
SWAT 4: THE STETCHKOV SYNDICATE	B	78
THE ELDER SCROLLS: OBLIVION	B, T	58
THE REGIMENT	B	86
TOMB RAIDER: LEGENDS	B, T	68
TRUE CRIME: NEW YORK	H	24
UNDERCOVER	H	20
ÜBERSOLDIER	B	93
WARHAMMER ONLINE	E	50
WINX CLUB	B	89
WORLD IN CONFLICT	E	54



68

„Az igazi hatást azon fogjuk dobni, ahogy Lara sirmamrákban való mázskálástól koszos, illetve a folyókban való úszkálástól vizes lesz: ilyenkor bőre nedvesen csillog és ha elég sokáig volt a habok között, akkor a víz is csöpög róla.”



44

„Nemcsak Scarface arca néz ki tökéletesen pacinósan, hanem a testtartása, a drogtól és vérszomjtól elvadult tekintete, és nem utolsósorban az animációja is.”



8

„A Singlesben remek pixelcicák várnak arra, hogy minden óhajunkat teljesítsék, a TrackMania Nationsben pedig olyan gyors autókkal száguldozhatunk, melyek még fejjel lefelé is megállják a helyüket.”



110

„Azzal tökéletesen tisztában voltunk, hogy a grafikusok új generációi nem most érkeznek meg, de azért erősen reméltük, hogy lesz mit nézegetni.”

# HÓLVÁ PÍPÖL!



Annyi mindenről kell beszélnem ebben a hónapban, s oly kevés a hely, nem is pazarlom felesleges tavaszközszöntő lelkesedésre, hanem belecsapok inkább a lecsóba! Annak is a közepibe!

Először is örömmel jelentem, hogy a Nagy Váltás zökkenőmentesen lezajlott: a Kék GS-esek DVD-t, az Ezüstösök Dupla DVD-t kapnak kézhez mostantól már visszavonhatatlanul, végérvényesen – és változatlan áron! Aki továbbra is CD-t szeretne, még mindig a terjesztést keresse bizalommal (elérhetőségük hátul, az impresszumban).

Valószínűleg észrevettétek már, hogy a beharangozottakkal ellentétben nem az X2 figyel a korongokon. Ugyanis egy kedvező ajánlatot kaptunk a pikáns Singlesre, és az akciódús Trackmania: Nationsre – amit nem tudunk kihagyni. Csak kibírjátok velük az X2-ig, addig is a korongokon figyel az X3 demója. Nem mindennapi vendégünk volt az olvasói bétateszten: Harsányi Levente jött el egy kis autókázásra, s ha már itt volt, beszélgettünk vele erről-arról, hisz nagy játékos hírében áll. Fogadjátok őt szeretettel, és nézzétek el neki, hogy ebben a hónapban valakit kitért a bétatesztre jelentkezettek közül. Nem direkt volt. És egyébként is: a GS-be kerülni nem csak bétateszterként lehet! A Hősök Tere ehónapban is dübörgött, százával érkeztek az időeredmények, a legjobbknak a 97. oldalon állítottunk örök emléket. Azért nem kis dolog egy adott játékban az ország legjobbjának lenni, ugye? Új játékok, új pályák, új versenykiírások ugyanitt! Hajrá!

Eldőlt a Tábor helyszíne és időpontja is! Ezévből rengeteg előre leszerelt programmal várunk mindenkit, meg korlátlan étel-ital fogyasztással, szaunával, konditeremmel (tényleg) – a pontos leírást a következő számban tesszük közzé. Addig tessék iktatni az időpontot és a helyszínt: augusztus 6-12., Kecskemét. Néhány változtatást eszközöltünk a korábbiakhoz képest az újságban itt-ott. Visszább fogtuk a Vásárlási Tanácsadót, az összes lényeges információt begyömöszöltük egy oldalra: így ugyanannyit tud, de kevesebb helyet foglal. Másrészt a GS történetében először óriás-tippalmazt (anglisul: mega-guide-ot) készítettünk egy játékhoz, konkrétan az Oblivionhoz. Viszont ő tényleg megérdemli. Rajta kívül megannyi érdekes és exkluzív anyag került a számba, nem utolsósorban azért, mert ennek érdekében nem voltunk restek nyakunkba kapni a világot: voltunk Bécsben Gothic 3-at nézni, Spanyolországban a Scarface világpremierjén, Hannoverben a CeBIT-en, sőt, a kinti GS-es kollégák révén még a san jose-i GDC-ről is tudósítottunk!

Úgyhogy kellemes olvasgatást, és Húsvéti Ünnepeket Kívánunk!

Boe/GameStar Team

Online kód: „berkenye”

74

## COMMANDOS: STRIKE FORCE



78

## SWAT 4: TSS

### ÁLLANDÓ OLDALAK / HASZNOS OLDALAK

#### CD TARTALOM 6

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

#### ARÉNA 132

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

#### TIPPEK 96

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

#### CD BORÍTÓ 138

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

### BEMELEGÍTÉS

CD-DVD TARTALOM	6
TELJES JÁTÉK: SINGLES	8
ELSŐ LÁTÁSRA:	
FIELD OPS	10

### ÚJDONSÁGOK

ELSŐ LÁTÁSRA: FIELD OPS	10
HÍREK	12
ÚJ INFÓK	26
GDC	28
GOthic 3 ÉS GUILD 2 OLVASÓI BÉTATESZT	32
A NYÚLON TÚL	38
SCARFACE 44	42
WARHAMMER ONLINE	50
BROKEN SWORD 4	52
WORLD IN CONFLICT	54

### JÁTÉKBEMUTATÓK

ELDER SCROLLS IV: OBLIVION	58
TOMB RAIDER: LEGEND	68
COMMANDOS: STRIKE FORCE	74
SWAT 4: TSS	78
FORD STREET RACING	82
ICE AGE 2	84
THE REGIMENT	86
ACT OF WAR: HIGH TREASON	88
ANKH	90
CSI 3	92
JACKED	93
ÜBERSOLDIER	93

### TIPPEK

RÖVID TIPPEK-CHEATEK	96
HŐSÖK TERE	97
COMMANDOS: STRIKE FORCE	98
TOMB RAIDER: LEGEND	99
ELDER SCROLLS IV: OBLIVION	100
KV SZOFTVER	108

### MÉLYVÍZ

CEBIT 2006	110
PIACTÉR	116
2006-OS TRENDEK	118
JÁTÉKKONTROLLEREK	122
MODDING: VENTILÁTOROK	124
NETES KÉPGALÉRIÁK	126
KÉPTÖMÖRÍTÉS	127
KV HARDVER	128
VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ	129

### MÁSVILÁG, KÖZÖSSÉG

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

# JÁTÉK DEMÓ

**CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS**

KIADÓ: SEGA, MÉRET: 477 MB, DVD/DUPLA DVD



Megérkezett a *Condemned: Criminal Origins* című nyomozós, brutális és erőszakos pszichológiai thriller-akciójáték kipróbálható verziója. Az hiszem, ezekkel a jelzőkkel tökéletesen körül is írtuk a játékot, nyugodtan a bal alsó sarokba képzelhetjük a piros karikát. A demó egyébként egy teljes pályát tartalmaz, amely a gyilkossági ügy nyomozásával kezdődik, majd a gyanúsított üldözésével folytatódik egy lepukkant épületben.

## TOVÁBBI DEMÓK

EVOLUTION GT	DVDS/DVD
GTI RACING	DVD
ICE AGE 2:	
THE MELTDOWN	DVDS/DVD
KNIGHTS OF	
THE TEMPLE II	DVDS/DVD
SPELLFORCE 2:	
SHADOW WARS	DVD
ÜBERSOLDIER	DVD
X3: REUNION	DVD

MADY

MELLÉKLET@GAMESTAR.HU

Sziasztok!

Üdvözlök mindenkit áprilisban. Amint láthatjátok már a kék GS mellé is 4,5 gigás szimpla DVD-t csomagoltunk -- változatlan áron. Azok, akiknek esetleg mégse lenne DVD olvasójuk, ne aggódjanak. Csupán írni kell a terjesztés címére egy kedves levelet (terjesztes@idg.hu), vagy hívni a (06-1) 577-43-01-es számot.

Úgy látszik, a tavasz meghozta a játékgyárosok kedvét, mely egy csomó finomságban testesült meg. Kiadták például a *Condemned: Criminal Origins* horror-FPS demóját, ami mellett olyan nevek lapulnak még, mint az *Evolution GT*, *GTI Racing*, *Spellforce 2: Shadow Wars*, *Übersoldier*, *X3 Reunion*. Aki esetleg egy kis fölirtólésre vágyik, annak ajánlom figyelmébe ehavi teljes játékunkat, a *Singles*-t.

Emellett persze megtalálhatjátok a szokásos kóritést, extrákat, érdekességeket, videókat, mozielőzeteseket és még sok más. Végezetül pedig hadd ajánljam a GS TV áprilisi adását is, melyben kiemelten foglalkozunk az *Oblivion*-nal. Nem maradt más hátra, mint hogy kellemes időtöltést kívánjak!

### FŐMENÜ

Átszerkesztett, egyszerűbb menüpontok, a már ismert témákban

### GYORSMENÜ

A fontosabb menüpontokat bárholnan gyorsan és egyszerűen elérhetitek

## 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 *Singles* telepítésével akarod kezdeni, futtasd a DVD-k főkönyvtárban található "setup.exe" fájlt



### INDEXKÉPEK

Indexképek teszik még átláthatóbbá a melléklet tartalmát

### TELJES JÁTÉK

Aktuális teljes játékunkról egy kattintással mindent megtudhatsz

## HA PROBLÉMÁD VAN A LEMEZZEL

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



VIDEÓBEMUTATÓ



ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Az utolsó utáni pillanatban készült el az áprilisi GS TV, annyira friss, mint soha még egyik sem. A helyzet ugyanis az, hogy mindnyájan beleestünk *Oblivion* világába, így igazán hiteles képet adhat erről mazur beszámolója. Mindemellert Berkenye borzolja az idegeket a *Condemneddel*, jómagam ránéztem Lara Croft formás popsijára, Gyu pedig két olyan játékot próbálhatott ki, melyekről még alig hallhatatok: Egyik Spárta, a másik a PC-s játékok legendás múltjába repít minket... Jó szórakozást az ehavi GS TV-hez!

TELJES VERZIÓS NOD32 ANTIVÍRUS AJÁNDÉKBA

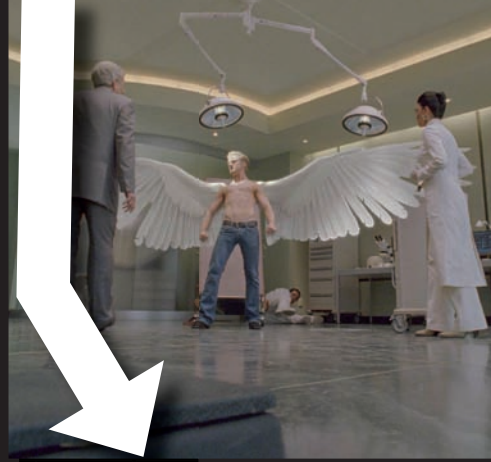
Mostantól a NOD32 Antivírus programot is ajándékba adjuk minden GameStar olvasónknak. A melléketlen megtalálhatjátok a program kliensét. Fontos tudni, hogy a használathoz elengedhetetlen a telepítés utáni regisztráció. Ezt a [www.nod32.hu/gamestar](http://www.nod32.hu/gamestar) weboldalon tehetitek meg.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

A REGISZTRÁLÁSHOZ SZÜKSÉGES KÓD:

**GS99ALK1**



MOZI DVD5/9



X-MEN: THE LAST STAND

A mutánsos trológia elérkezett befejező epizódjához. Az előző részek sztárjai visszatérnek, a rendező személyében azonban változás történt, Bryan Singer helyett Brett Ratner keze alatt készülget az akcióban ezúttal is bővelkedő X-Men 3.

TOVÁBBI FILMEK

- A SCANNER DARKLY DVD5/DVD9
- ALPHA DOG DVD5/DVD9
- CARS DVD5/DVD9
- STAY ALIVE DVD5/DVD9
- BALLAD OF RICKY BOBBY DVD5/DVD9
- THE WILD DVD5/DVD9
- TRUST THE MAN DVD5/DVD9

HÓNAP VIDEÓJA DVD5/9



BATTLEFIELD 2:142

MOD



QUAKE 4

Ebben a hónapban jó néhány remek *Quake 4* modifikáció kapott helyet a korongokon. Olyan érdekességeket próbálhattok ki, mint az Unreal Tournamentből ismert terület-birtoklás mod (Domination) konverzióját, vagy a *Quake III: Arena* népszerű Instagib deathmatch módjának átalakítását. **További játékkiegészítések:** Battlefield 2, Doom 3, GTA: San Andreas, Half-life 2, World of Warcraft

TOVÁBBI VIDEÓK

- 2006 FIFA WORLD CUP ALLIANCE FUTURE
- ARCHLORD
- BACK TO GAYA
- BATTLEFIELD 2: EURO FORCE
- BSW2: BATTLE OF THE GODS
- DARKSTAR ONE
- EL MATADOR
- EMERGENCY 4
- EXPEDITION TROPHY
- GUILD WARS: FACTIONS
- HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES
- HITMAN: BLOOD MONEY
- PARADISE
- PARAWORLD
- THE MOVIES STUNTS & EFFECTS
- TORTUGA: TWO TREASURES
- TRUE CRIME: NEW YORK CITY
- WARHAMMER: MARK OF CHAOS
- X-MEN THE OFFICIAL GAME

# TELJES JÁTÉK

## ÁPRILISI DUPLA MÓKA



**A**z április lapot éppen olvasod, tehát ez adott, de hová lettek a kocsik meg a csajok? Ők a DVD mellékleten bújtak meg, teljes játék formájában. A *Singles*ben remek pixelcicák várnak arra, hogy minden óhajunkat teljesítsék, a *TrackMania Nations*-ben pedig olyan gyors autókkal száguldozhatunk, melyek még fejjel lefelé is megállják a helyüket. Nézzük meg őket kicsit részletesebben, hogy az is rájöjjön, mekkora királyság ez a két játék, aki nem ismerné őket!

### ÉLETMENEZSER

A *Singles* egy igazi *The Sims* klón, amit némi erotikával is megfűszereztek, így néhányatoknak biztosan finomabb falatnak bizonyul majd, mint nagytestvére. Először ki kell választanunk azt a két embert, akiket szeretnénk majd összehozni. Sajnos nem mi készíthetjük el a figuráinkat, mint a *The Sims*ben, viszont választhatunk akár lány-lányt is. Hoppácska. Miután megvan az álompáros, megkezdhetjük közös életüket. Itt máris egy érdekes kérdés vetül fel mindenkiben: hogyhogya összeköltöznek, de nincs köztük semmi kapcsolat? Ezt mi sem értjük teljesen, talán csak barátok vagy ilyesmi... ha sikerült túllépnünk ezen az apróságon, akkor rögtön vár ránk az első feladat: berendezni a lakást. Nekünk kell kialakítani minden helységet, még hozzá izlésesen. Nem tehetjük be a fridszidert és a számítógépet az ágy mellé (pedig milyen kényelmes lehet!) ugyanis a

karaktereinknek is vannak egyedi igényeik. Nem szeretnek csúnya lakásban lakni, kifestetlen falak közt, viszont szeretnek naponta többször étkezni, mosdóba menni, és szórakozni is. Szerencsére az ilyen jellegű szükségleteiket maguktól is kielégítik, ha van rá idejük.

### FLÖRTRE FEL!

Van azért egy olyan igényük, aminek kielégítéséhez a mi segítségünk is kell, ez pedig az „Erotikamérő”. Hogy ez a mérce pozitív irányba mozogjon, egy kis szexualitást kell vinnünk az életébe: flörtölni, csókolózni és minden efféle dolgot kell vele csináltatni. Persze ez csöppet sem egyszerű, hiszen azt nem lehet, hogy „csak úgy” összejövünk valakivel, hiszen a játék a rendes párcapcsolatokat részesíti előnyben. Ezért először csak beszélgetni kell a kiszemelttel, viccelődni egy kicsit, flörtölgetni, és csak aztán jöhetnek a komolyabb dolgok. Sajnos az élet nem csak csupa móka és kacagás, valamiből meg is kell ám élni. Ezért álompárunk hétköznaponként munkába jár és keményen megdolgozik minden egyes euróért. Ebből mi csak annyit fogunk érzékelni, hogy emberünk elmegey a melóba, majd hazajön. Szerencsére hétvégén nyugodtan tud pihenni (ebből már lehet tudni, hogy biztos nem újságíró) ismerkedni és szórakozni. Remekül el lehet lenni a *Singles: Flirt Up Your Life*-fal, különösen, ha sikerül belelőnünk magunkat karaktereink helyzetébe. Próbáljátok csak ki, megéri!

**Gyors kocsik, gyönyörű lányok és a GameStar áprilisi száma. Mi mást kívánhat még egy igazi gamer? Szerintünk sem sok mindent, ezért mindezt elhoztunk nektek.**



### HÁROMSZÁZZAL A KANYARBAN

Másik teljes játékunk a *TrackMania Nations*, ami nagyon jól kiegészíti a *Singles*t. Ebben nincs semmi szöszmötölés: a gázt kell padlógig nyomni, és megpróbálni az úton maradni. Ez cseppet sem olyan könnyű, mint gondolnánk, különösen akkor nem, amikor egy szép nagy ugrató után egy 180 fokokos kanyar következik. Szerencsére a készítő az olyanokra is gondoltak, akik esetleg kiesnek a pályáról, ugyanis az Enter gomb lenyomásával azonnal előlről kezdetjük a pályát, ezzel megspórolva a szokásos [Esc] + „Restart map” kombinációt. Emellett a grafika is teljesen korrekt, mellőzték a sok csicsát és effektet, hogy az embernek legyen ideje az útra figyelni. Az eszeveszett száguldozás és az extrém pályaszerkezeteken kívül még két tényező szól amellet, hogy mindenki elkezdje tolni ezt a játékot: az egyik, hogy bárki könnyedén készíthet benne pályákat, amiken aztán az egész rokonságot és haverokat leversenyztetheti, a másikat pedig a 87. oldalon találjátok. Igen, jól sejtitek: újabb hősokeket keresünk, akik kiváló eredményeikkel a történelem lapjaira (vagy legalábbis a GameStarba) írják be nevüket.





# CD GALAXIS

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

## HÚSVÉTI JÁTEKVÁSÁR!



**6 990,-**

**Guild Wars Factions\***



**9 990,-**

**FIFA World Cup 2006\***



**ÚJ!**

**Elder Scrolls 4: Oblivion**



**ÚJ!**

**Tomb Raider Legend**



**12 790,-**

**Godfather**



**12 790,-**

**Battle for M.E. 2**



**9 990,-**

**Crashday**



**9 490,-**

**Commandos Str.F.**



**9 990,-**

**D&D Online**



**Akció**

**Settlers 5**



**Akció**

**King Kong**



**5 990,-**

**Boiling Point**



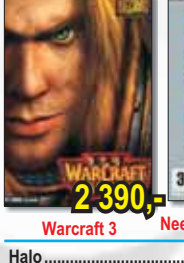
**7 190,-**

**Sims 2 Vár az üzlet**



**Akció**

**Age of Empires 3**



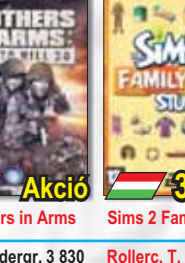
**2 390,-**

**Warcraft 3**



**3 890,-**

**Need for Speed Und.2.**



**Akció**

**Brothers in Arms**



**3 990,-**

**Sims 2 Family Fun\***



**3 990,-**

**Bard's Tale**

## Szoftver Áruház

a Blaha Lujza téren!

### TÖBBEZER TERMÉK EGY HELYEN!

PC játékok  
gyerekprogramok  
oktató programok  
Playstation 2 játékok  
DVD filmek

Cím: Budapest  
VII. kerület (pest)  
Dohány utca 64.  
Telefon: (06-1) 479-0933  
Nyitva: Hétfő-Péntek  
9:30-18:00 óráig



## Csomagküldés! MÁR MÁSNAPRA!

479-0933  
vagy  
galaxisnet.hu



## GYORS + OLCSO

### Magyarország bármelyik településére!

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

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

## GalaxisNet

Számítógépek és -tartozékok, DVD filmek online áruház

## INTERNET ÁRUHÁZ!

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

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

## ÁLLÁSLEHETŐSÉG!

Eladókat keresünk, hosszú távra, teljes munkaidőre.  
További információk honlapunkon olvashatók. Jelentkezés az üzletünkben.

## AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

- 7 Sins HUN .....4 990
- Act of War .....3 830
- Act of War High Treason\*5 990
- Afrika Korps vs D. HUN...1 910
- Age of Empires 2 .....3 990
- Age of Empires 2 Gold...4 990
- Age of Empires 3 HUN...Akció
- Age of Mythology Gold...6 990
- American Conquest.....1 230
- Armies of Exigo HUN.....3 890
- Army Racer HUN.....1 910
- Atlantis Evolution HUN...6 710
- Augustus HUN .....1 910
- Bard's Tale .....3 990
- Battlefield 1942 pakk .....3 890
- Battlefield Vietnam .....3 890
- Battlefield 2 .....11 490
- Battlefield 2 Spec. Forc...7 190
- Beyond Divinity .....1 990
- Big Mutha Truckers 2 .....1 910
- Black & White 2 .....11 490
- Blitzkrieg .....1 230
- Blitzkrieg 2 .....9 590
- Boiling Point HUN .....5 990
- Brothers in Arms HUN...Akció
- Call of Duty 2 .....13 990
- Car Industries HUN.....5 990
- Chaos League .....990
- Children of the Nile.....3 830
- Chrome Gold .....1 910
- Chronicles of Riddick...Akció
- Civilization 4 .....9 590
- Claw .....990
- Combat Flight Sim. 2 .....3 490
- Combat Flight Sim. 3 .....4 990
- Combat Mission .....1 910
- Comm. & Conquer pakk\*7 190
- C&C Generals Deluxe.....3 830
- Commandos 1 kieg.....990
- Commandos 2 .....2 870
- Commandos Str. Force...9 490
- Conflict Desert Storm 2...950
- Cossacks Back To War...1 230
- Cossacks 2 .....7 670
- Crusader Kings .....1 910
- Crashday HUN .....9 990
- Csatamágusok HUN .....1 910
- CSI .....1 990
- CSI 1+2+Miami .....3 690
- D-Day HUN .....1 910
- Diablo .....950
- Diablo 2 + Lord of Destr..2 990
- Dino Crisis 2\* .....1 910
- Doom 3 .....3 830
- Doom 3 Resurr. of Evil...7 670
- Dragonshard .....7 670
- Driver .....1 910
- Driver 3 .....3 830
- Duke Nukem Manhattan P.950
- Dungeon Siege 2 .....5 990
- Dungeons & Dragons O...9 990
- Echelon Wind Warriors...990
- Egypt 3 HUN .....3 830
- Empire Earth HUN\* .....1 910
- Empire Earth 2 HUN...Akció
- Enigma Rising Tide HUN...990
- Enter The Matrix.....3 830
- Etherlords HUN .....950
- Euro Rally Champion .....1 910
- Eurofighter Typhoon .....990
- Europa Universalis HUN...950
- Europa Universalis 2 .....1 910
- Everquest 2 .....2 390
- Everq. 2 Kingdom of Sky4 990
- F.E.A.R. .....Akció
- FIFA 2005 .....3 890
- FIFA 06 HUN .....12 470
- FIFA World Cup 06 (ápr)\* 9 990
- FIFA Manager 06 .....11 490
- Flatout .....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
- Ford Street Racing.....1 910
- Gangsters 2 .....990
- Getting Up .....7 990
- Godfather (Keresztapa)...12 790
- 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 .....6 990
- Ground Control 2 HUN...1 910
- GT Legends HUN .....9 590
- GTR (FIA GT R.) HUN...7 670
- Guild Wars Online .....6 670
- Guild Wars Special Ed...9 990
- Guild Wars Factions ápr\* 9 990
- Gunship .....990
- Gyűrűk U: Király visszat.3 830
- Gy.U. Harc Középföld.2.12 790
- Haegemonia HUN .....1 910
- Haegemonia Solon HUN...1 910

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árvaltoztatás jogát fenntartjuk. Ajánlatunk érvényes: 2006.04.14-05.12., ill. a készlet erejéig - \* Előrendelhető - Újdonságok / top akciók - Magyar nyelven

# FIELD OPS

ELSŐ  
LÁTÁSRA

KATEGÓRIA TAKTIKAI RTS KÖRNYEZET HONG-KONG, CHICAGO  
KIADÓ FREEZE INTERACTIVE FEJLESZTŐ DIGITAL REALITY  
MEGJELENÉS 2006. OKTÓBER

GYORSLINK  
1569



**A** hazai székhelyű Digital Reality-s srácok újabb játékukat jelentették be, a Field Ops-ot. Ebben a közeljövőben játszódó RTS-FPS hibridben a gonosz terroristákat kell meggyőznünk nézeteik helytelen voltáról. A történet szerint Afganisztán hegyei között székel a gonosz hadúr, aki bizony annyira elvetemült, hogy nem is vallási vagy nacionalista fanatizmusból táplálkozó célokért harcol, hanem csupán a pénzért és a hatalomért. Legalább egy őszinte

ember, megjegyzem. Céljai elérésében (melyek a jól bevált ópiumtéglák után egy új, titokzatos anyagot érintenek) természetesen nagyban gátolja az országot többé-kevésbé ellenőrző amerikai és koalíciós haderő. Ennek elhárítására pofonegyszerű tervet eszel ki: ha zsoldoshadserege segítségével támadást indít a Koalíció háterszága (például New York) ellen, akkor a katonákat nyilvánvalóan kivonják Afganisztánból a haza védelmére, és így már szabadon garázdálkodhat...

Erre mondjuk nem vennék mérget, viszont kiváló alapot teremt arra, hogy egy nukleáris támadás fenyegetésének árnyékában élő New Yorkban is játszódhasson egy pálya... Juj, ezt el sem szabadott volna mondanom! A játékban egy kis létszámú, a Különleges Műveletek Csoportjának kötelékébe tartozó csapatot kell menedzselnünk, az új, kevert műfajnak megfelelően RTS, TPS vagy akár FPS nézetből. A játékmenet a jól bevált hagyományokra épít, vagyis pályánként adott

számú „egységből” gazdálkodunk (nyilvánvalóan, hiszen nevesített embereink vannak, akárcsak a Commandosban a Green beret stb.), akik azonban szintet lépnek, képességeik fejlődnek, és így felerősítve őket továbbvihetjük a csapatot a következő pályára. Természetesen előbbre haladva nem egy szál Kalasnyikovval (stílszerűen) kell majd felvennünk a harcot a gonosz terroristákkal, hanem különféle vezethető járműveket is birtokolhatunk majd.

**GÉZA OKOS**

Az egységeink futnak, letérdelnek, kúsznak vagy épp fedezéket keresnek, ha úgy hozza a szükség

**DE BÉLA SE HÜLYE**

Az ellenséges M1 által irányított egységek földre vetik magukat a robbanásoknál, visszavonulnak, ha rosszul állnak a dolgok, házakat kerülnék meg, fedezékbe futnak vagy éppen hátra támadnak bennünket

**AZ ÉLET NEM HABOSSÜTEMÉNY**

Különleges időjárási körülményeket tapasztalhatunk meg, az egyszerű esőtől a masszív homokviharokig

A távolból így néz ki a régi grund



Az meg ott a Pistiek háza



Emlékszem, gyakran játszottunk számháborút az erdőben



Itt laktunk, amikor kicsi voltam



# ÚJJDONSÁG



## Drága emberek!

Hihetetlen ez a hónap, hihetetlen! Csak kapkodtuk a fejünket olyan bejelentések történtek, illetve régi, nagy reményű játékok tértek vissza a süllyesztőből. A magyar Digital Reality is új játékokat készít, illetve a Ground Control készítői is új projektbe fogtak, World in Conflict néven.

Emellett ez a hónap a rendezvények jegyében is telt (például meghirdettük az idei GS tábor). Bad Sector például szinte csak átrepült szerkesztőség felett. Már akkor irigykedtünk rá, amikor Bécsbe ment ki Mócárktuglit fogyasztani (mellesleg pedig megtekinteni a Gothic 3-at és a Guild 2-öt), de amikor Malagába, a spanyol üdülőhelyre távozott, már kezdtünk csúnyán nézni rá. Amikor azonban visszatérése után volt szerencsénk megtekinteni, hogy milyen khm... „körülmények” között zajlott ott a „sajtótájékoztató”, akkor erősen foglalkozni kezdtünk a kiadós verés gondolatával. De aztán persze letettünk róla, mert szeretjük ezt a kis csibészt. Jah, a Scarface ürügyén utazott oda, amelyről a legelső PC-s screenshotokat Magyarországon először nálunk láthattok, illetve a játékról is nálunk olvashattok először lényegi információt. 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. Igyekszünk azt elérni, hogy az ilyen bétatesztek exkluzívak legyenek, vagyis ha egy országból csak egy újság kapja meg a lehetőséget, akkor az a GameStar legyen. Ilyen volt a 2003-as Doom 3, vagy a S.T.A.L.K.E.R. bétatesztünk. A bétatesztekben sajnos nem közölhetjük le az általunk készített képeket, mivel egy játék megjelenéséig csak a kiadó engedélyével ellátottak jelenhetnek meg. És sajnos ilyen szempontból a cégek gyakran vaskalaposak...



Psztt! A játék-fejlesztés pápája újra alkot!

EXTRA VIDEO A DVD/DUPLA DVD-N

# ÉGSZAK FÖLDIND

Ha már épp belejöttél abba, hogy jóságos avagy haragos istenségként terelgeted az embereket (illetve egy felhőkarcoló méretű lényt), ám véget ért a móka, ne csüggedj: közeleg a *Black & White 2: Battle of the Gods*.

# GOK



...és így kell tekerni a nagy healt



Ugye senki sem gondolta komolyan, hogy kiegészítő nélkül maradunk? A **Black & White 2** ugyan nem aratott mindent elsöprő sikert, de azért a „majdnem mindent elsöprő” avagy „viszonylag sok dolgot elsöprő” siker se rossz, úgyhogy jöhetnek az új kalandok.

Ismét visszakerülünk az Édenbe, ahol fura dolgok történnek mostanság, egy sokkal sötétebb hangulatú világ fogad minket, mint amit hátrahagytunk. Az aztékok ugyanis nem igazán akarják elfogadni a vereséget, és számtalan emberáldozat árán megidézik saját gonosz istenségüket, akivel kénytelenek vagyunk mi – hiszen ki más? – felvenni a harcot. Ahogy az már lenni szokott, két választási lehetőségünk van: vagy olyan jók leszünk, amennyire csak tőlünk telik, és a hit-remény-szeretet erejével kényszerítjük térdre a galádót (nem, még ez

esetben sem választhatjuk lényünknek Kozsót) vagy tűzzel harcolunk a tűz ellen és még ellenfelünkénél is gonoszabb módszereket vetünk be a győzelem érdekében.

## HÁLA ISTENNEKI IZÉ, NEKEM

A száraz adatok: egy új lényt kapunk, két új földrészt és négy új csodát. Az ellenséges seregeket ezúttal alaposan átdolgozott mesterséges intelligencia vezérli, így a csaták nehezebbek, ám jobban tervezhetők lesznek. Két ellenséges sereg vár ránk, hogy kiokosított katonáit bevesse ellenünk, valamint az igazi kihívás: az új ellenséges lény. Ha valakinek mindez nem lenne elég, hat új „challenge” is vár ránk, illetve egyéb kisebb-nagyobb meglepetések, amiket majd menet közben fedezhetünk fel magunknak – és nem is kell sokáig várni, az EA ígéretei szerint már április végén.



## TÁMADNAK A HOLTAK!

Ellenfelünk egy igazi istenség, méghozzá a gonoszabb fajtából. Bár az aztékok idézik meg, a számtalan emberáldozat semmiképp sem ment veszendőbe... ellenségünk saját seregeként kelti életre őket, így a játékban most már élőhalottakkal is küzdhetünk... Krípi.

# ADÁS, ULÁS



Tigris visszatérő rémálma volt, hogy egy nap eljönnek kísérteti egykori áldozatai



# SID MEIER'S RAILROADS!

**Volt idő, amikor még a "tycoon" játékok tele voltak ötlettel és újítással. Öreg barátunk, Sid Meier 16 év múltán szánta rá magát, hogy folytassa az egyik ilyen klasszikust: jön a Sid Meier's Railroads!**

Bár az iménti felkiáltójel nem a mi izgatottságunkra utalt, hanem Sid Meier jól ismert szokása, hogy szereti játékaiknak címét az arcunkba sűvölteni (*Gettysburg! Pirates!*), azért minket is felvillanyozott a hír. Hősünk az 1990-es *Sid Meier's Railroad Tycoon* után ugyan levette kezét a sorozatról, melyet mások foly-

problémába futhatunk majd bele, amik csak nehezíthetik egy szegény kis multi életét. Akár hisztis utasokat szállítunk, akár teherfuvarozásban igyekszünk villantani, mindenképp lesznek izasztó perceink -- de különben hol is lenne a kihívás, nem igaz?



## NAPI GAZDASÁG

A játék üzleti része újszerű modellt követ, ugyanis a játék gazdasági szituációi dinamikusan változnak majd. Nem csupán a kereslet-kínálat versenye, de egyéb tényezők is felboríthatják egész üzletpolitikánkat, ha nem vagyunk folyamatosan résen. De a változás nem csak gondot jelenthez: mi magunk is aktív részesei vagyunk, hiszen azzal, hogy egy kisebb települést bevonunk az úthálózatba, akár fel is virágoztatjuk. Különösen fontos ez ipari szempontból, ahol különféle gyárak termelésének összehangolásában lehet fontos szerepünk - nem is beszélve arról, hogy ha a harmincféle különböző üzem közül néhány a mi tulajdonunkban van, máris tágabbak a lehetőségeink... A játékban harminc különféle vonatcsodának örvelezhetünk, de akinek ez sem elég, az a "locobuilder"-ben építhet magának olyat, amelyről mindíg is álmott.



## SZIGORÚAN ELLENŐRZÖTT VONATOK

A Firaxis a *Pirates!*-ben és *Civilization IV*-ben is használt motor átfozott változatát használja, úgyhogy még azoknak sem igazán lehet majd különösebb panaszuk, akik egy gazdasági stratégia esetében olyan dőreségekkel is foglalkoznak, mint például a grafika. A Sid Meier's Railroads! persze nem emiatt ígértes: bár nem szeretnénk feleslegesen hype-olni Sid Meiert (nem is szorul rá) de neve mindenképpen biztosítékot jelent. Összetett, mégis átlátható gazdasági és technológiai lehetőségek, egyszerű irányítás és változatos játékmélet - mi erre számítunk.

tatták tovább, hosszú évek után mégis visszatért a gyökerekhez. Bár időközben eltűnt a manapság különben is kevésbé izgató "tycoon" szócska, a lényeg változatlan. Célunk mi más is lenne, mint kezdetben aprócska vállalatunk felvirágoztatása, a vasút aranykorának dőcögő-pőfögő masináitól kezdve egészen a mai szupervonatokig. Dolgunkat nem csupán a külföldre természeti katasztrófák nehezíthetik, hanem a konkurens cégek is - számtalan kisebb-nagyobb

# NITRÓ, STUNT, RACING!

Akárki is töltött álmatlan éjszakákat a **Nitro Stunt Racing** nevének kiötlésével, vitathatatlanul kiváló munkát végzett, ugyanis sikerült három szóban összefoglalnia a játék (úgymond) kvintesszenciáját. Amit ezen felül érdemes tudni róla: a szürreálisan nyaktörő pályák ellenére - vagy talán épp azért? - nagy hangsúlyt kap a fizika, finom egyensúlyt képezve a realisztikus és arkád rajongói számára. Így legalább minden alkalommal, mikor fejjel lefelé veszünk be egy kanyart, eltölthet minket az a kellemesen bizsergető érzés, hogy vajon túléljük-e a mutatványt, vagy sem. A járművekre szerelt iszonyatos motorok ráadásul némi air controlt is engedélyeznek, úgyhogy mindenki bátran trükközhet, vadulhat, szágulhat, ugrathat, egyszóval kiélheti a felgyülemlett akármilyen valamit.



Ne vedd komolyan, csak ugratunk



Turbó Rudi akcióban



# FUTURISZTIKUS FPS, YAY!

Tele a tank



Akinek ennyire nincs ötlete, miért fejleszt játékok?



Gyuszi ül a fűben

Kis naivan azt hihetnők, az UT sorozat mellett nem nagyon mer senki „csak multi” FPS-sel előállni, de szerencsére akadnak, akik bátran belevágják a nagy fejszét a nagy fába. Az már a képeken is látszik, hogy az **Illumina** nem szédületes grafikájával fog megalázó vereséget mérni az UT 2007-re, hanem... nos, őszintén szólva nem is sejtjük, hogy mivel, a lényeg azonban az, hogy nagyon futurisztikus lesz, rengeteg fegyővel és járművel. A kedves résztvevők team DM, CTF és Conquer módokban ugorhatnak egymás torkának – utóbbi annyiban extra, hogy mindkét csapatnak

saját bázisai is vannak, melyeket le lehet rombolni jól. Virágozzék minden virág, mi azt mondjuk, lehet hogy nem lesz annyira rossz. (Ez már hype-nak számít?)

# IRODAI PATKÁNYOK



Végre egy erősakmentes játék!

**Elsősorban pályaválasztás előtt álló fiataloknak ajánlanánk a *Coffee Break* című életszimulációt: mielőtt a "zéletbe" kilépve elköteleznék magukat valamelyik multi mellett, érdemes egy pillantást vetni a dolgos nagyvállalatok hétköznapijaira.**

Persze nem valami uncsi tycoon-ra kell gondolni: a lényeg hogy kellemesen tengődjünk az irodában és igyekezzünk nem kirúgatni magunkat. A baj csak az, hogy a kettő gyakran ellentétben áll egymással: bármilyen csábító dolog is rászállni a főnök csini titkárnőjére, ellőgni a fontos (ám rettentő unalmas) meetingeket vagy megdézsmálni a cég pénzügyi tartalékait, ugyanannyira veszélyes is. A lényeg hogy kollégáink maradéktalanul megkedveljenek minket, ha kell, még hátukat is tartásuk nekünk (ezzel nem az imént említett titkárnőre utaltunk). Ez persze nem könnyű, hisz a játékban mind más és más személyiséget kapnak, nekünk pedig nem lesz könnyű dolgunk, mire szívükbe lopjuk magunkat. És hogy mire megy ki az egész? Nos, a vállalat megbecsült munkatársaként eljutni egészen a nyugdíjig, botrány, kirúgás, vádemelés nélkül. Nem rossz!



József vagyok és három hete nem nyúltam a pohárhoz



"...sales meetingek aprócska sztárja..."

SCORE: 240

TIME: 143

M: 9

## LÖVÉS, ÖLÉS, AGRESSZIÓ

SCORE: 60

TIME: 167

M: 10

Útvaló

Ismét egy oldszkúl FPS azoknak, akik szerint máig nem csináltak jobb játékot (legfeljebb szebbet) a Wolfenstein 3D-nél. A **Power of Destruction** szkenáriója szerint (szeretjük ezt a szót, szkenárió, szkenárió...) Adolf Hitler és baráti köre 1945-ben elfelejtette elveszíteni a második világháborút, 1980-ra pedig már az egész világot a markában tartja. A dolog pikantériája (szintén egy remek szó!) az, hogy a német ellenállás egyik hős katonáját alakíthatjuk, aki egy szép nap azt mondja hogy "genug ist genug" (...vagy esetleg azt hogy „na klar Jürgen gib mal die Wurst!“ – ender) és nekilát jól felszámolni a rémuralmat. A többi már a klasszikus formulát követi, megyünk előre és a világbeke érdekében jól lelövünk mindenkit. Hogy ez a régi recept 2006-ban mennyire állja meg a helyét, majd kiderül...



# ÖSOTTHON, ÉDES ÖSOTTHON

Kíváncsian vártuk, vajon milyen környezetben játszódik majd Age of Empires III első kiegészítője - nos, azok trafáltak bele, akik az amerikai őslakosokra tippeltek.

Az Age of Empires III: The War Chiefs-ben a három új "civilizáció" mellett (melyek közül egyelőre csak az irokéz konföderációt jelentették be, de a többiek is őslakosok lesznek) az alapjáték oldalai is kapnak néhány újdon-ságot. Az új kampány a Black család története helyett inkább történelmi eseményekre koncentrál, de természetesen lesz alkalmunk összefutni ismerős arccal is. Az Ensemble Studios mindenestre azt ígéri, hogy a kiegészítő nem csupán új kampányt vagy új egységeket jelent, hanem a játék egészét is kibővíti néhány új lehetőséggel, melyek nem csupán a multit, de az egyjátékos módokat is érintik majd - hogy pontosan mit is kapunk, legkésőbb ősszel kiderül.



Végre egy normális kiegészítő...

**MagiComp**  
1054 Budapest,  
**Bajcsy-Zsilinszky út 60.**  
Tel.: 1/373-05-82 Nyitva:  
20/538-55-46 H-P: 8-20  
30/489-13-39 Szó: 10-16  
www.magicomp.hu info@magicomp.hu  
Áruhitel, bankkártya elfogadás!  
**CD-DVD polírozás!**  
Ha újra olvasni akarod öreg, karcos lemezeidet, hozd el hozzánk! bruttó **990 Ft**  
Megvárható, kb. 5 perc alatt kész!

Processzorok	bruttó	Memóriák	bruttó	Alaplapok	bruttó
Semp. (S. 754 64 bit) 2500+ BOX	15,960	DDR400 256/512MB Brand	4,260/8,100	ABIT(2év): NF8-V / IS7E2	18,840/18,600
Semp. (S. 754 64 bit) 2800+ BOX	18,930	DDR400 512MB Kingston 5év	10,680	ABIT(2év): KN8 Ult. / KN8-SLI	24,480/29,160
Semp. (S. 754 64 bit) 3000+ BOX	20,700	PenDrive: 256/512MB	3,090/4,410	ASUS: K8N / K8V-MX	14,640/13,260
Semp. (S. 754 64 bit) 3100+ OEM	18,240	PenD.: 1GB/2GB/4GB	7,410/13,320/27,300	ASUS A8N-SLI / P4P800 SE	28,740/19,170
Semp. (S. 754 64 bit) 3300+ OEM	21,570	SD Kingst.: 256/512/1G	3,660/5,460/9,300	ASRock. K8UpNF3/A8XM	10,800/11,400
Athlon64 3200+ (939) OEM	32,250	MMC: 128/256/512	2,910/4,410/6,000	ASR(LGA): TwinsHDTV/VM80015,060/12,720	
Athlon64 3500+ (939) OEM	42,960	C.F Kingst.: 256/512/1G	5,890/8,820/12,600	Gigabyte (2év): K8NF9 / Ultra	20,560/23,970
Athlon64 3700+ (939) BOX	54,480			Gigabyte (2év):K8NE/K8U	17,100/12,420
Celeron-D 2.6GHz BOX	16,920				
P4 3.0GHz LGA 2MB BOX	43,660				
Videokártyák	bruttó	Merevlemezek	bruttó	Optikai meghajtók	bruttó
Ati 9550 128MB: C3D / Gígab.	13,740/15,540	Maxtor (8M) 80/160/200	11,790/16,080/20,160	DVD-ROM: LG / Toshiba	4,200/4,440
GF: MX 4000 / FX 5200	6,660/8,700	Maxtor (16M) 250/300	20,940/26,100	LG OEM: 4167	8,850
Club3D 6600GT: AGP/PCIE	33,900/31,860	Maxtor (SATA-16M) 250/300	21,180/29,340	NEC OEM: 4550 / 4551	9,780/10,770
Inno 6800 XT(128) / GS (256)	31,080/52,920	Sams. (8M) 80/160	13,740/17,820	Pioneer OEM: 111D / 110	10,380/11,160
		Sams. (8M) 200/250	20,460/23,640		
		Sams. (SATA2) 200/250	20,880/21,360		
		Seagate(8M) 160/200/250	18,120/20,370/22,080		

További részletek online árlistánkon... Az átválttatás jogát fenntartjuk! Áraink tartalmaz-  
zák a 2%-os készpénzintézési kedvezményt.

## TICSUNG!

A gyalogosok számtalan remek játékszert kapnak, hogy ne legyenek teljesen védtelenek a brutális monstrokkal szemben. Álcázó berendezés, EMP gránátok... És persze számtalan kiváló fegyver.

## MECHWARRIOR NOT DEAD

A csatamezőket ezek a gyors mozgású, brutális tüzerővel felszerelt lépegetők uralkodják. Egy-egy ilyen jármű ellen kizárólag összehangolt csapatmunkával van esély a "puhatestűeknek"...

## MENNYBŐL AZ ANGYAL

Nem csupán a földi egységek lesznek brutálisabbak, a repülőkhöz is találunk néhány vonzó darabot. A járművek funkcionalitása kibővül, mindegyiküknek meglesz a saját helye a csapat taktikájában.



# BATTLEFIELD 2142

Vége a találgatásoknak, az Electronic Arts hivatalosan is bejelentette a *Battlefield* sorozat következő epizódját, a *Battlefield 2142*-t.

Nem kellett különösebb jóstehetség ahhoz, hogy kikövetkeztessük: a soron következő *Battlefield* már sci-fi környezetben fog játszódni. Az alapkonfliktus a mostanában oly divatos globális felmelegedés és új jégkorszak derűs koncepciójával riogat: a világ a fagyhalál szélén áll, és azok a területek, melyek még nem kerültek hó alá,



csupán egy töredékét képesek ellátni a Föld lakosságának. A maradék erőforrásokért persze azonnal megindul a harc a két fő szembenálló hatalom, az Európai Unió és a Pán-Ázsiai Koalíció között... A DICE számára ez szinte "jutalomjáték", hiszen számukra is felülűlés, hogy elszakadhatnak a valós



fegyverektől és járművektől, szabadon kísérletezhetnek eddig sosem látott pusztító alkalmatosságokkal. Aki például a Mechwarrior játékok óta sirja vissza azokat a régi szép időket, amikor száztonnás lépegetőből szórták a rakétákat, most újra magára lelhet: a legjellegzetesebb földi egységek ezek a Mech-ek lesznek, a játékosok pedig az EMP gránátoktól kezdve az álcázó berendezéseken át az automatikus lö-

vegtornyokig az egész hi-tech arzenált kénytelenek lesznek bevetni, hogy a földre küldjenek egy ilyen fenévatat. A játékmélet lényegi része ugyanaz marad, mint amit a *Battlefield 2*-ben láthatunk. Bár a sci-fi körítés és a jóval brutálisabb járművek miatt erősebb és látványosabb fegyverekre van szükség, nem szorul háttérbe a gyalogság sem. A játék csúcspontját is a hatalmas helyszíneken zajló

összezsapások jelentik (egyszerre 64 játékos ugorhat egymás torkának), és ahogy azt a *Battlefield 2*-t profibb szinten játékosok tanúsíthatják, az ilyen léptékű csatákban többet számít az összehangoltság, mint a "hax0r skillz" - így visszatér a commander mód is. Nyerni most is érdemes: a *Battlefield 2142* a már jól ismert online ranking továbbfejlesztett változatát használja majd, a sok tapasztalatot gyűjtött, viharvert veteránok a különféle kitüntetésekkel és rangokon kívül még több extra fegyvert nyernek.





## JÁTÉK- BEJELENTÉSEK

Bizonyára többen is akadnak köztek, akik hébe-hóba szívesen merengenek el arról, vajon milyen klassz is lenne rocsztárként tengődni, a színpadról nézni ezeket, akik mind teljesen odavannak értünk, közben pedig azokra a lányokra gondolni, akik szobánk előtt vároznak libasorban,

csak hogy... öhm, kezét szoríthassanak velünk. Nos, a *Shady O' Grady's Rising Star* című RPG (!) nekik készül.

**A D&D Online első kiegészítője áprilisban érkezik *Dragon's Vault* címmel, és amilyen áldott jó emberek dolgoznak a Turbine-nál, ingyenesen elérhető lesz minden játékos számára. Ahogy a címből is sejthető, a középpontban a sárkányölés áll, de aki nem efféle babérokra pályázik, 15 egyéb új dán-**

**dzsönben is apríthat kedvére.**

Az IncaGold bejelentette *CarJacker: Hotwired & Gone* című játékát. Feladatunk elsősorban autólópás és versenyzés... bár most, hogy így belegondolunk, mintha lett volna már valami hasonló játék... mi is volt a címe...

**Úgy tűnik, az új X-Men játék a brand iránti elkötelezettség iskolapéldája,**

**hiszen ennél hivatalosabb címet nem is kaphatott volna: *X-Men: The Official Movie Game*. Aki úgy gondolja, hogy a közelgő harmadik X-Men filmre épül, jól gondolja.**

Bár már mindenki tudja, hogy kiegészítő érkezik a *Dungeon Siege II*-höz, a hivatalos bejelentés során végre megtudhattuk, hogy *Broken World* lesz a címe. Úgyhogy most örülünk.

# CIVILIZÁCIÓS ÁRTALMAK

**Sid Meier valószínűleg igen gonosz ember, mert fáradhatatlanul dolgozik azon, hogy a kedves játékosok lehetőleg hajnalig ne tudjanak felállni a gép előtt.**



Cézár, ül

Sőt, elkéssenek munkahelyről-iskolából, végérvényesen összerúgják a port szeretteikkel és életveszélybe sodorják háziállataikat, cserepes virágaikat. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint hogy készül a **Civilization IV: Warlords**, a méltán sikeres Civ sorozat legutóbbi részének első kiegészítője. A szokásos újdonságok mellett (új egységek, népek) egetrengető változásokra nem kell számítani: ez a kiegészítő azoknak készül, akik egyszerűen nem érték be a Civ IV örömeivel és folytatnák a mókát. Márpedig sokan vagyunk így ezzel...



És Sid Meier tud róla?



**Szivárognak az első infók a FIFA egyetlen komoly ellenfeléről" (eposzi jelző) azaz a Pro Evolution Soccer 6-ról.**

Röviden összefoglalnánk a lényegét: állat lesz.

# SZÍVÜNK RE PES



Labdám kerek, csakámon stopli

Egyelőre ennyi, ami biztos (mi legalábbis könnyű szívvel borítékoljuk), a többi még inkább pletykázkodás tárgya. Lesz sok új, eddig PES-ben (avagy a keletebbi régiókban *Winning Eleven*-ben) nem látott, licenclátott játékos, számszerint 118. A játékban benne lesznek a közelgő német VB válogatott csapatai is, úgyhogy akinek épp arra támad kedve, újrajátszhatja az összecsapásokat. Addig is tessék elábrándozni az alábbi képeken, amint több infót is sikerül elcsípnünk, rögvest jelentkezünk a részletekkel. Sztjtyúnd.



# GAMES BOND JELENTI

Scott Miller (az egyetlen ember a 3DR-alms-nál, akinek szavában még nem kételkedünk) egy interjúban kibökte, hogy egy új, még név nélküli projekt mellett már készülnek a Prey 2-re is. A bibi csak az, hogy rögtön a Duke Nukem

Forever megjelenése után fognak majd igazán hozzá... Nos, ez két, homlokegyenest eltérő módon is értelmezhető – amit inkább rábízunk a kedves olvasók fantáziájára.

Ha másért nem, legalább a Halo 2 megjelenése miatt szíven üthet minden játékost, hogy a Microsoft 2007 januárjára tolta el a Windows Vista megjelenését, természetesen azért, hogy a megjelenés

idejére már tökéletesen és hibamentesen fusson. Mint a Windows XP. (Khm.)

Nemrégiben kitudódott, hogy az Electronic Arts mekkora összegeket bukott a The Godfatherrel (elsősorban nem is az eladott példányszám, hanem a magas produkciós költségek és a karácsonyi főszezonról lecsúszott megjelenés miatt) mely akár a 800 millió dollárt is elérheti. Bár már korábban is pletykáltak arról, hogy az EA a filmekhez hasonlóan

trilógiává bővíti a játékot, ez egyelőre teljes bizonytalanságban marad.

Az Age of Empires sorozat miatt szeretve tisztelt Ensemble Studios feje, Tony Goodman elárulta, hogy jelenleg az AoE III konzolos átiratán dolgoznak (remek móka lehet), és hogy az Ultima Online óta fontolgtatnak egy MMO játékot... Állítólag a dolog lassan meg is valósulhat, úgyhogy elkezdték gyűjteni az ötleteket. Egyszer ebből is lesz valami...



# THE SINS

Az utóbbi időben különféle pletykák reppentek fel a **SIN** esetleges csúszásáról, egyesek még azt is sutyorogták, hogy bizonytalan időre leáll a projekt. Ebből szerencsére semmi sem igaz, és hogy az aggályok árnyékát is eltüntessék, a játékot már elérhetővé tették a Steam rendszeren keresztül. Aki tehát megvásárolná a **SIN Episodes I: Emergence**-t, akár el is kezdheti letölteni. Játsszani persze még nem lehet vele, csak a hivatalos megjelenés napján, 2006. május 9-én. (Persze nem csak aznap lehet játszani vele... de értitek.) A megjelenés előtt előrendelni-előtölteni azért is érdemes, mert így 10 százalék kedvezményt kapunk az amúgy sem túl magas árból. Lehet barátkozni a rendszerrel, ez a jövő.

# HITLER LÚTJAI KIFÜRKÉSZHETETLENEK?



A DTP gyakrabban jelent be játékokat, mint a Dire Straits válogatást.... Nem lesz ennek jó vége

A német DTP nem viccelt, tényleg megállás nélkül ontja a különféle kalandjátékokat. Elfutni úgysem lehet előlük, annyi van már, inkább nézzünk szembe velük: a soron következő darab a beszédes **Undercover** nevet kapta - persze csak akkor beszédes, ha véletlenül nem "Fedő alatt"-nak fordíthatjuk, hiszen úgy akár egy főzős játékot is vizionálhatnánk mögé. Pedig nem az. A második világháború idején játszódó kalandban Indiana Jonest idéző módon különféle mítikus tárgyak után nyomozunk, melyeket a nácik a világalumal érdekében használnának fel (talán épp a Talisman of Ephemeral Power?). Ezt természetesen nem hagyhatjuk, úgyhogy halált megvető bátorsággal klikkeljük végig magunkat száz veszély között, a DTP egyéb kalandjaiból már jól ismert 2,5D-ben. Majd szeptemberben.



Nem Güntheren múlt, hogy szét-esett a Harmadik Birodalom



# PÉNZÉRT MINDENT... ...DE MINDENT PÉNZÉRT?

**A folyamat régen indult, de a játékosoknak csak most kezd leesni a tantusz. A kiadók ezer módon húzzák ki a zsebünkből a pénzt, mi pedig igazi fanatik módjára fizetünk. De ez már egy kicsit tényleg bosszantó...**



A lehúzásnak több fokozata van. Kedvenc klasszikus példánk a régi jó *Heroes*-kiegészítők sora, melyeknél az ezresekért vásárolt szép nagy dobozból kipottyantott CD-n kemény 10-20 mega volt az összes data, benne néhány új pályával, új tárggyal, új küldetéssel - épp annyi újdonsággal, hogy másnap reggel azért még a tükörbe tudjanak nézni a 3DO emberei, heves köpési inger nélkül. Persze a kiegészítők között is találni olyat, melynek ára arányos a hozzáadott tartalommal, rajongók például a *The Sims 1-2* tengernyi kiegészítő mondják, hogy jók, és én elhiszem nekik. Ezzel nincs is semmi baj... Néhány játékos most az *Oblivion* kapcsán akadt ki. Xboxosok számára kikerült ugyanis egy hivatalos mod, melyben két csini páncélt vásárolhattunk lovunk számára. Igaz, valódi funkciója nincsen, hiszen nem védi a derék

hátast, ám jól néz ki. A konzolosok a Live! rendszer hivatalos valutájában számolva 200 pontért, azaz 2,5 dollárért (kb. 540 forint) tölthetik le. 540 forint persze nem vézes összeg, ár/érték arányban tekintve azonban - finoman szólva is - furcsa. Lám, örülhetünk a PC-re letölthető több ezer ingyenes modnak, de a hivatalos *Oblivion* modok már nekünk is pénzbe kerülnek. (Igaz, valamivel olcsóbb, alig két dollár darabja.) Persze, aki nem akarja, az nem vesz meg, de nem ez a lényeg. Inkább az elgondolkodtató, hogy vajon merre tart ez a folyamat. Hiszen megtehetnék volna akár azt is, hogy - az *Oblivion*-nál maradva - kihagyják a játékból a glass armor-t, ám neten keresztül megvásárolhatóvá teszik... Anyáznánk? De persze nem az *Oblivion*-nal vagy a Bethesda-val van bajom, számtalan példát lehetne még említeni. Egyesek persze érvelhetnek azzal, hogy a kiadók oly sok pénzt

veszítenek az illegálisan másolt szoftverekkel, hogy kénytelenek efféle turpisságokhoz folyamodni - de ugye senki sem gondolja komolyan, hogy ezt egyenlő arányban kell azokra is terhelni, akik jogtiszta szoftverrel játszanak? Érdekes, hogy ehhez képest az MMO-kat tartják a lenyúlás nagymestereinek. Itt van például a Blizzard, melyet lehet azért szidni ezért-azért (miért bugos még mindig a blink?! na mindegy) de az ingyenes tartalmak terén példaértékű a munkájuk: a *World of Warcraft* fizetős, persze, de annyi új helyszínt, tárgyat, küldetést kaptunk már a megjelenés óta, még jóval az első fizetős kiegészítő előtt, melyért más MMO-kban vagyontokat kérnek el. Az is igaz, hogy hatmillió előfizetői bázissal megengedhetik maguknak a nagyvonalúságot... De nem csak a kiadók szedik ám meg magukat. Az MMO-ban úgy látszik annyi a pénz, hogy bőven jut még az élelmesebbeknek is: minden MMO

kitermeli a maga "szürkegazdaságát". Külön cégek szakosodnak arra (mint például az IGE.com), hogy azoknak a playereknek, akik nem tudják vagy nem akarják saját belefeccölt idejük árán megszerezni karaktereiknek a kellő aranyat, megfelelő fegyvereket, egyéb ritka tárgyakat, azok több ezer dollárért is vásárolhatnak maguknak ezt-azt, akár egy maximális szintre húzott karaktert. A Sony Online nem volt szívbijos, inkább beindította saját boltját, így már bárki megveheti magának a Nagy Tutit. Kérdés persze, nem rontja-e ez a játékelményt, de mivel szakértők a tavalyi évben 200-900 millió dollár közti értékre becsülik az IGE.com-hoz hasonló cégek bevételeit, érthető a döntés... Akárhogy is, ez egy hosszú folyamat lesz, anyázni fogunk, de fizetünk. Csak reménykedni lehet, hogy előbb-utóbb kialakul egy egészséges egyensúly és nem kapnak vérszemet a kiadók.  
**mazur**

# BÖNGÉSZDE

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

OLVASÓI TOP 20

Sok változás nem történt, viszont következő hónapban földcsuszamlások várhatóak, ugyanis rengeteg új és jó játék jött ki most...

	előző helyezés	GS cikk	GS százalék
<b>1. Call of Duty 2</b>	2	<b>2004. október</b>	<b>87%</b>
<b>2. Need for Speed: Most Wanted</b>	1	<b>2005. november</b>	<b>92%</b>
<b>3. CS Source</b>	9	<b>2004. november</b>	<b>93%</b>
4. LOTR: Battle for Middle-earth 2	-	2006. március	82%
5. GTA: San Andreas	-	2005. június	95%
6. F.E.A.R	4	2005. október	90%
7. FIFA 2006	4	2005. október	94%
8. World of Warcraft	5	2005. április	97%
9. Far Cry	-	2004. április	94%
10. Crashday	-	2006. március	83%
11. Age of Empires	10	2005. november	86%
12. Battlefield 2	-	2005. június	93%
13. SW: Empire at War	-	2006. február	86%
14. Diablo 2: LoD	16	2001. augusztus	93%
15. Fable - The Lost Chapters	-	2004. december	95%
16. Warcraft 3	11	2003. június	93%
17. Pro Evolution Soccer 5	18	2005. november	95%
18. UT 2004	20	2004. április	89%
19. Fahrenheit	19	2005. november	93%
20. Star Wars Battlefront 2	14	2005. november	89%

## 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

Na kérem szépen. Ez egy szép, jól kiválogatott toplista: jó játékok, Sims 2, egy kis foci...

- 1., The Elder Scrolls IV: Oblivion**
- 2., Championship Manager 2006**
- 3., The Sims 2: Open For Business**
- 4., The Sims 2: Nightlife**
- 5., Dungeons And Dragons Online: Stormreach**

MEGJELENÉSI LISTA

Bad day L.A.	április	Joint Task Force	tavasz
Call of Juarez	június	L.A. Rush	május 12.
Condemned	április 11.	LEGO StarWars II	karácsony
Crysis	ősz	Maelstrom	ősz
Dark Messiah of		Medal of Honor: Airborne	ősz
Might and Magic	április	Medieval II: Total War	karácsony
Enemy in Sight	március 31.	Outrun 2006	április 28.
Evolution GT	április	Paraworld	augusztus 25.
Faces of War	nyár	Prey	július 14.
Final Fantasy XI	április 18.	Rise & Fall:	
Full Spectrum Warriors:		Civilizations at War	június 30.
Ten Hammers	május 5.	Savage 2	nyár
Glory of the Roman Empire	június	The Movies:	
Half-life 2: Episode One	május 31.	Stunts and Effects	június 9.
Hard Truck Apocalypse	nyár	Splinter Cell: Double Agent	szeptember 29.
Hellforces	június 15.	UFO: Extraterrestrials	május 9.
Heroes V	május 19.	Warhammer 40K	
Huxley	ősz	2. Expansion	szeptember 29.

## GS OLVASÓI KÍVÁNSÁGLISTA

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

- 1., S.T.A.L.K.E.R. 38%**
- 2., Prey 16%**
- 3., UT2007 16%**
- 4., Heroes V 16%**
- 5., Crysis 14%**

## SZERKESZTŐSÉGI TOP 5

Úristen veszébe került a WoW trónjára!!!111!!! Meneküljön ki merre lát, az Oblivion ugyanis majdnem kiütéssel győzött. Szerencsére csak majdnem. Jah és kiesett a Robe of Transcendancy, úgyhogy már úgy nézek ki mint egy űrgárdista.

- 1. World of Warcraft**
- 2. Elder Scrolls IV: Oblivion**
- 3. Tomb Raider: Legends**
- 4. Battle for Middle Earth 2**
- 5. CS: Source**

### CALL OF JUAREZ



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

# POKOLBÉLI VÍG NAPJAINK

ÜZLETI HÍREK

A BioWare, mint az offline RPG-k egyik legnagyobb neve meghökkenítő lépésre szánta el magát. Megnyitották első "külföldi" (értsd: Kanadán kívüli) kirendeltségüket, még-hozzá a texasi Austinban - ez még önmagában nem lenne különösebben érdekes, ám a BioWare Austin első projektje mindenképp az: hivatalosan is bejelentették, hogy egy egyelőre névtelen MMORPG-n dolgoznak.

Miközben a World of Warcraft népszerűsége töretlenül ível felfelé, egyéb MMORPG-k kiadói kénytelenek ingyenessé tenni játékaikat ahhoz, hogy ne tűnjenek el végleg a süllyesztőben. A Ubisoft is így járt el a Shadowbane-nel kapcsolatban: immár bárki szabadon beleveheti magát, aki belekóstolna az MMO-világba ám nincs kedve havidíjra verni el a zsebpénzt.

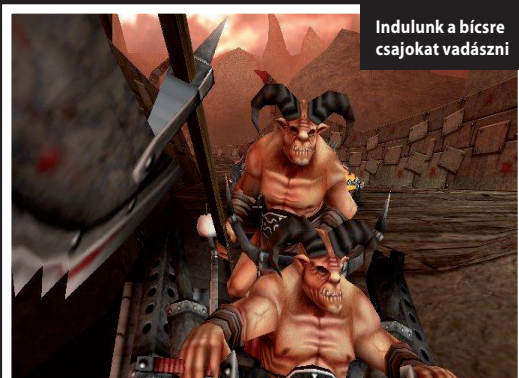
Az Electronic Arts nem várt túl sokáig, már most bejelentette, hogy megszünteti a Need For Speed: Most Wanted támogatását. Nem lesznek patchek és egyéb új tartalmak, de azért ne aggódjunk, ha találunk hibákat, azokra majd különösen figyelnek a következő rész készítésekor. Szimpatikus...

A THQ sem bírta már tovább és kicsengette a pénzt az Unreal Engine 3.0 jogaiért. Szándékaik szerint maximálisan ki akarják használni az új szerzeményt és a kód bizonyos részeit olyan játékokba is beemelik, melyek eredetileg más engine-t használtak... mint például a S.T.A.L.K.E.R.

Daemon Hill akcióban



Ez már nagyon kellett! Mi is így nyomjuk a sistákkal



Indulunk a bicsre csajokat vadászni



Az autóversenyes játékok történetében már sokféle egzotikus helyszínen megfordulhatott a kedves játékos fiatalság, de az Earache Extreme Metal Racing ezúttal minden értelemben kicsit "messzire megy". A helyszín ugyanis a pokol, ahol a millió megféle stílusban kell győzedelmeskednünk: mindenféle alantas és piszkos trükk megengedett, a lényeg hogy kíméletlenül ledaráljuk az ellenfeleket. Ha valakinek pedig nem lenne elég, hogy olvadt láva, földből kikanaláló koponyák és egyéb hangulatos díszletek közt száguldozhat, az tekerje majd fel a hangerőt: a soundtracket olyan slágergyáros popcsoportok készítették, mint például a Napalm Death vagy a Deicide (ezek ilyen ötfős fiúbandák nem? -ender). Kicsit ugyan félünk, nem lesznek-e túlságosan durvák a dalszövegek, de mivel úgyis csak hörgés az egész, úgysem értjük majd.

**Land Computer**  
 Nyitva: H-P: 10-18, Cím: Bp, Dohány utca 54  
 Telefon: 462-0311, Fax: 462-0310  
 E-mail & msn : kerdes@landcomputer.hu  
 Skype: landcomputer  
[www.landcomputer.hu](http://www.landcomputer.hu)

**Akciós termékeink (bruttó árak)**

512Mb Kingmax DDR RAM, 3 év gar!	8.640.-
DVD író LG GSA-4167 16x Dual-Layer	8.880.-
Logitech Wingman Force EX kormány	14.760.-
250Gb Samsung SATA HDD 8Mb, 3 év gar!	22.800.-
Mtek Radeon X700 512Mb PCI-E VGA	22.800.-
AMD Athlon64 3500+ Socket939 BOX	47.880.-
17" ACER 1716s (12ms) TFT, 3 év gar!	51.480.-
19" ACER 1916s (8ms) TFT, 3 év gar!	68.280.-

**Land Gamer 170.280.-**  
 AMD Athlon64 3500+ CPU, 2x512 DDR, 160Gb HDD, DVDRW, FDD, AC'97, ATI X1600PRO 128Mb VGA, Midi ATX

**Land Premium 161.880.-**  
 intel P4 3,26Hz CPU, 2x512Mb DDR, FDD, DVDRW, 160 Gb HDD, ATI X700 128MB VGA + TV Out, AC'97, LAN, Mini ATX

**Land Premium 139.080.-**  
 AMD Athlon64 3200+ CPU, 512Mb DDR 160Gb HDD, ATI 9600PRO 128Mb VGA, +TV Out, DVDRW, FDD, AC'97, Midi ATX

**Land Gold 124.920.-**  
 intel P4 3GHz CPU, 512MB DDR, FDD, 120 Gb HDD, ATI X550 128MB VGA+TV Out, AC'97, LAN, DVDRW, Mini ATX

Áruhitel már 0% önréssel is! Háhozszállítás az egész országban a CREDIGEN a Cetelem a GLS futárszolgálat!

**RAID MAX** házak nagy választékban kaphatóak!

Storm	Samurai	Cobra	Scorpio
13.875.-	33.000.-	14.125.-	14.125.-

www.raidmax.hu **Bruttó árak!**

# FELESÉGFÉLESÉGEK



Nem a cél a lényeg, hanem az út maga

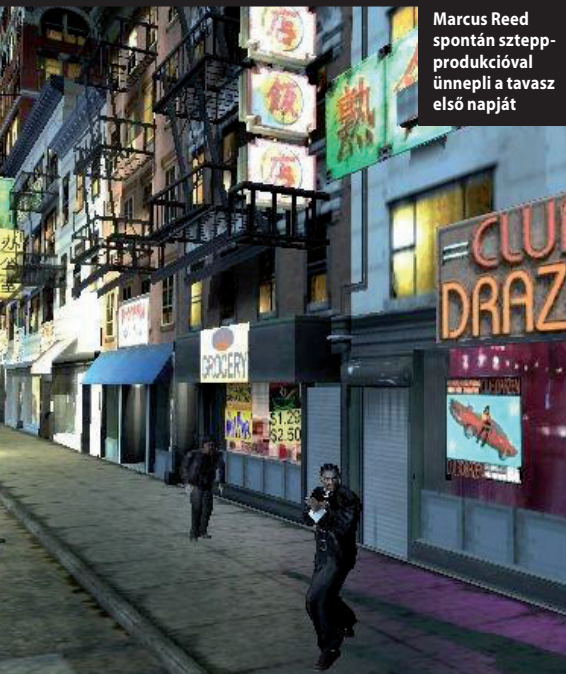
Kata, van egy tepsid?

Igen, bármilyen meghökkentő, játék készül a tévés sorozat alapján. Bár minket még csak épp most kezd teljes erővel elérni a sorozat körüli hiszti, az Egyesült Államokban már külön iparág kezd kiépülni a négy feleség kalandjai köré (legutóbbi húzásuk a Született feleségek társasjáték volt... az sem lehetett semmi). Persze, mi más is lehetne a legalkalmasabb arra, hogy magunk is beleflesseljünk a kisvárosi háziasszonyok dolgos-pletykás-nyomozós hétköznapijaiba, mint egy *The Sims*-szerű életszimulátor? A sorozatból ismert karakterek mind felbukkannak, és a *The Sims*-szel ellentétben a játéknak csúrcsavaros sztorija is lesz – a megjelenéséig összel várható.

**Aki szerda esténként remegve várja, hogy kezdődjön végre a Született feleségek című sorozat aktuális epizódja, örvendezzen, mert végre értelmet nyerhet számára a hét többi napja is.** Elütheti az időt például a *Desperate Housewives* játékkal.

# NEW YORK BANDÁI 2006

**True Crime: New York! Úgy volt hogy lesz, aztán hogy nem lesz, majd „lehet hogy mégis de csak konzolra” ám végül mégis inkább PC-re is, lesz ami lesz.** Aki most nem egészen érti hogy mi van, az ne essen kétségbe.



Marcus Reed spontán sztepp-produkcióival ünnepli a tavasz első napját

A lényeg úgyis csak az, hogy miután a konzolosok már kiörmöködték magukat a True Crime folytatásával, mi derék PC-sek is belevehetjük magunkat a budda-budda-buddába – mi öröm, ha ez nem? Aki már agyának sötét, hátsó szegleteibe száműzte a játékot, annak csak emlékeztetőül: ezúttal nem Nick Kangot irányítjuk, hanem bizonyos Marcus Reedet, rablóból lett pandúrt, aki Manhattan tökkkéletesen lemodellezett utcáin kergeti egykori kollégáit. Igen, a játék fő érdekessége a GPS-szinten leképezett város: más kérdés, hogy minket ez totál hidegen hagy, a manhattaniek bizonyára odavannak. Minden lesz, amit szerettünk az első részben: többféle harci stílus, extra mozgulatok, tetteink következtében dinamikusán változó város... már csak abban bízunk, hogy a grafikát is kipofozzák a kedvünkért.





# POLITIKUSKÉPZŐ

CITROMPÖTLŐ



Kicsiny rovatunk messze földön híres arról, hogy hasznos tanácsaival ott segít, ahol csak tud. Bár politikusaink kompetenciájához szemernyi kétség sem férhet, úgy érezzük, számtalan hasznos és fontos dolgot tanulhatnának a játékokból.



Választások idején, amikor kedves és szimpatikus politikusaink ezer plakátról mosolyognak ránk, elmereng az ember. Beh jó is lehet nekik! Mi csupán játékokban irányítjuk virtuális embereink életét, ők azonban a valódi döntéseket hoznak, önfeláldozóan építik az országot, dolgoznak éjt napallá téve, példát mutatnak erőből, erényből, rátermettségéből. Nincs is ennél szebb hivatás, úgyhogy ha valaki kedvet kapna hozzá, mielőbb kezdjen el tréningezni, és egy szép napon talán maga is a Parlamentben ül majd. (Csupán annyit kérnénk, ne feledkezzen majd el, kik is indították el a pályán, khm.)

Lássuk azokat a játékokat, melyek nem hiányozhatnak egyetlen politikus számítógépe mellől sem. A *Republic: The Revolution* kézenfekvő példa, az alapokat ott remekül meg lehet tanulni.

Azt azért érdemes megjegyezni, hogy a játék kicsit sarkítja a dolgokat, hiszen ki hallott már olyanról hogy a politikusok manipulálják a médiát vagy titokban megfenyegetik ellenfeleiket? Itt van például a sokkal barátságosabb *SimCity*-sorozat, mely ugyan leginkább a mindenkori polgármesterek számára lehet tanulságos, egyéb döntéshozók is elleshetnek belőle néhány műhelytitkot.

## VÁROSFEJLESZTÉS PROFIKNAK

Már rövid játék után megtanulhatjuk, milyen fontos (és milyen költséges!) dolog az utak megfelelő állapotának fenntartása - gondolatban köszönjük meg vezetőinknek, hogy nálunk ezzel minden a legnagyobb rendben van. Hamar ráébredünk, hogy érdemes a pozitív közhangulatot megtartani. A középületek ugyan inkább csak a pénzt nyelik, sajnos muszáj ilyesmibe is beruházni. Pénzt mindig onnan vonjunk el, ahol a legkevésbé feltűnő, nem is kell nagydobra verni - miért is

untatnánk ilyesmivel az embereket? Az FPS-ek... nos, remélhetőleg ilyesmire nem lesz szükség. Bár elsőre jó ötletnek tűnik kezünk ügyében tartani a *Quake 4*-et (egy esetleges alien invázió esetére) de a politikus sosem ragad fegyvert. Ők maradjanak inkább a *Civilization IV*-nél, hiszen közelebb áll hozzájuk a stratégia, mint az akció. Persze a titokban háborús terveket dédelgető politikusok számára zavarba ejtően bőséges RTS-választék áll rendelkezésre - nem kell ezt szégyellni, a politikusoknak elévülhetetlen érdemei vannak a háborúk kirobbantásában. Az indok bármi lehet, a kivitelezést pedig el lehet lesni akár a *Rise of Nations*-ből, melyben oly élvezetes módon sajtáíthatjuk ki magunknak a bolygót.

## A MEGYŐZÉS ESZKÖZEI

Mivel a közszereplés alapvetően szerepjáték, az RPG-k elengedhetetlenek egy magára valamit is adó politikus számára. Jó szívvel ajánljuk az *Elder Scrolls IV: Oblivion*-t, egyrészt mert gyönyörű a grafikája és a politikusok szeretik a szép dolgokat, másrészt számtalan fontos és érdekes

apróságot lehet megtanulni belőle. Itt van például az emberek meggyőzése, melyet mesteri szintre lehet vinni a hízélgés, a hengegés, a viccelődés és a fenyegetés megfelelő keverékével. Felfokozott időszakokban, például a választások idején mindenki vevő a hízélgésre, az emberek szeretik azt is, ha a politikus tréfálkodik, hiszen az olyan emberi. A hengegést érdemes inkább a politikai ellenfeleknek megtartani, ahogy a fenyegetést is - ezekkel csínján kell bánni, de a haladóbb politikusok már tudják, mikor érdemes ilyesmihez nyúlni.

## ÁRTATLAN TULAJDONÁTCSOPORTOSÍTÁS

Az Oblivion még egy nagyon fontos dologra megtanít, mely nélkül elképzelhetetlen egy politikus élete: hogy miképp lop... hm, csoportosítsunk át dolgokat saját érdekeltségi körünkbe úgy, hogy megússzuk a börtönt. Szeretnék emlékeztetni: ez csak fikció, hiszen a politikusok becsületes emberek. Mindenkinek jó szórakozást kívánunk a választásokhoz!

mazur

# EL MATADOR

MEGJELENÉS: 2006. AUGUSZTUS

**A drog rossz, értem?** Ha pedig valaki nem hajlandó ezt megérteni, annak El Matador kézséggel megmutatja a helyes utat. A droggkartell elleni küzdelem még sosem volt ennyire valóságos, remek akciójáték várható a nyár végére.

**M**ár 2005 elején bejelentette a CENEGA, hogy a Plastic Reality Technology lelkes csapatát igénybe véve egy kőkemény akciójátékot készít a droggkommandó nehéz és kalandos életéből. Nos, azóta egyre több infó látott napvilágot az alkotásról, és szerencsére még mindig nagy reményekkel nézhetünk a nyár végi megjelenés felé. A fejlesztők ugyanis minden jel szerint elég komoly taktikai TPS-t hoztak létre, amelynek nyomasztó hangulata, kacifántos története, és teljesen valóságghú látványvilága lesz. Az El Matador erőssége kétségtelenül a brutális grafika lesz, bár a fejlesztők még nem közölték, hogy milyen gépigénnel fut majd a végső verzió, de az előzetes képhalmokat látva úgy érezzük, hogy kell majd erő rendesen, ha valaki élvezni akarja a játék lehetőségeit. A pályák rendkívül változatosak lesznek (trópusi paradicsom, mexikói kisváros, ipari méretű kikötő és még sorolhatnánk), de szerencsére a részletesség is komoly szerepet kap. Szinte minden tárgy használható vagy elpusztítható lesz, a falakat és az ablakokat is szitává lőhetjük majd, ha ehhez kapunk kedvet, ráadásul bizonyos pályákon nem csak a gengszterekkel gyűlik meg a bajunk. Ha például a vadonban kutatjuk a drog nyomát, összeakadhatunk egy-két szigorú állattal is, a krokodilok például a zsarukat is előszeretettel fogyasztják. A játékmenet nem lesz könnyű és a hangulatról nem csak a kiváló grafika, hanem a realisztikus hangrendszer is gondoskodik majd. Egy nemrég bejelentett hír szerint a Plastic Reality Technology a Creative céggel kötött megállapodást, így a játék igen komoly támogatást kap a Soundblaster X-Fi hangkártyáktól. Minden lövés, robbanás, haldokló sikoly teljesen valóságghú lesz, mi pedig teljesen átérezhetjük, hogy milyen is egy bevaló zsaru élete a droggmaffia elleni küzdelemben. Nyár végére pont ezt terveztük.



Tipp: ha rogggyantunk, nehezebben találunk el minket egy tökéres stégen



Ha motorcsónakra megyünk, nem árt gondosan kiválasztani a megfelelő fegyvert

**NÉZD MEG  
FUTÁS KÖZBEN**

ANIMÁCIÓ A DVD/DUPLA DVD-N

Imrét gyermekkora óta kísértette az emlék, amikor szüleit halálra marta egy megvadult konténer. Most azonban eljött a bosszú ideje.

Hűdejő, maradt még sörke

Ezt a puskát össze kell hajtogatni, ha beme-gyünk valahova





Áprilisban még gyakoriak a talajmenti fagyok



Megérett a fejtőbb, lehet szüretelni



Az lesz a limbókirály, aki átbújik a cső alatt

EXTRA ▶ TECHDEMO A DVD/DUPLA DVD-N



Ilyenkor spórádzik az erdei pajzsika

## A Far Cry után ismét lebilincselő látványvilágot ígér a Crytek legújabb alkotása, amely saját grafikai motort kapott és olyan grafikával büntet, hogy még csak elképzelni sem tudjuk, mi lesz itt 2007 elején.

**A**történetről egyelőre annyit lehet tudni, hogy 2019-ben egy ismeretlen eredetű aszteroida csapódik bolygónkba, egy lakatlan szigeten ér földet. Észak-Korea persze azonnal odamegy, hogy kivizsgálja az ügyet, de a Pentagon sem késlekedik a válasszal, egy különleges egységet küld a haditengerészet komandójától, hogy hamarabb szerezzenek információkat, mint a komcsik. A titokzatos meteorról persze hamar kiderül, hogy valójában egy földönkívüli űrhajó, ami támadásba is lendül, a Föld atmoszféráját támadja meg. Az időjárás teljesen felborul, a harc pedig megkezdődik az emberiség megmentéséért. A Crytek legújabb FPS-ében fontos szerepet kap az említett időjárás, a szélsőséges környezetek remek lehetőséget adnak, hogy az új grafikai motor megmutassa, mire is képes. A lényeg a részletesség: a fény-árnyék effektek elképesztőek lesznek (erről a nemrégiben közszemlére került képek és videók is tanúskodnak), az idegenek által előidézett szélsőséges időjárás és környezet pedig hihetetlenül változatos pályákat nyújt majd a hentelesre éhes közönségnek. A fejlesztők ígérete szerint nem csak a látvány lesz újgenerációs, az AI tekintetében is igyekeztek nagyot alkotni. Az ellenfelek (akár a koreaiak, akár az idegenek) komoly kihívást jelentenek majd. Összedolgoznak, csapatban támadnak, csapdát állítanak, szóval életszerű helyzetekbe kerülünk majd a Crytek borzalmainak szigetén. Az ígéretek szerint a multiplayer is igen komoly támogatást kap, egyszerre akár 32-en vadászhatnak egymásra, taktikai feladatokkal fűszerezve az élményt. Komoly fegyverarzenál is rendelkezésünkre áll majd, és természetesen a járműveket is használhatjuk, amelyeket küldetéseink során találunk. Akit ez még mindig nem győzött meg véglegesen, annak még ott van a Crytek pályaszerkesztője is, amely az új Crysis motorral igen keményen néz majd ki, csak győzzünk küldetéseket generálni. 2007 tehát az idegenek éve lesz, olyan látvánnyal megdöbva, ami valóban leigazza majd a Földet.

MEGJELEMÉS: 2007 ELEJE

# ÚJ INFÓK



# CRYSIS

# GDC

## GAME DEVELOPERS CONFERENCE

# 2006

**A játékipar fejesei minden évben exkluzív szeánszot tartanak San Joseban, ahol meleg kézfogások és hátlapogatások közepette elmondják egymásnak: mi a pálya.**

**E**gyszeri halandó nem vehet részt az eseményen, hisz ez nem egy show, csilli-villi standokkal és cicababákkal, hanem egy szakmai konferencia programozókkal, designerekkel és cégtulajdonosokkal – no meg persze velünk, a sajtóval. Az itt elhangzott

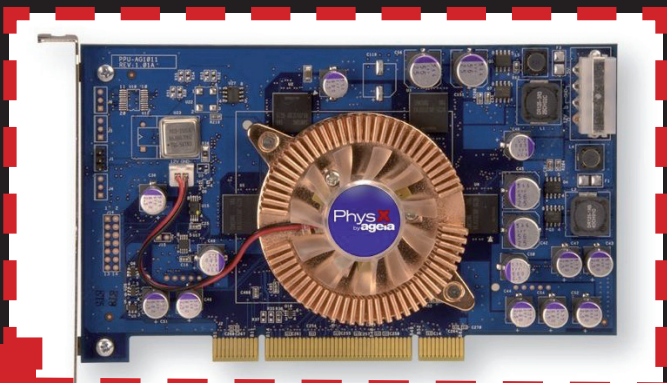
dik közre a projektben, ami garantálja a proci széleskörű elterjedését. Az egybegyűltek az első Sound Blaster hangkártyák egykori megjelenéséhez hasonlították a PhysX jelentőségét. Elsőre túlzónak tűnhet az állítás, ám megváltozik a véleményünk, ha jobban

belegondolunk, milyen játékipari folyamatokat indíthat útjára a technológia. Az egy dolog, hogy a fizikai események kiszámolása lekerül a CPU-k válláról, s az így felszabaduló processzoridőt a fejlesztők más, nem kevésbé hasznos funkciókra használhatják, mint pl. a mesterséges intelligencia valóság-hűbb viselkedésének kiszámítása. Ezzel párhuzamosan azonban minden eddiginél élethűbb szövet-, ruha-, haj-, és folyadék megjelenítést láthatunk majd, a szétrobbanó tárgyak darabkái nem tűnnek el, hanem a játéktéren maradnak

felvehető vagy eldobható objektumként, illetve a teljesen lerombolható környezet fogalma is új értelmezést nyer, konkrétan: kilép a dehonesztáló „marketingbullshit” kategóriából (azaz nem csak szöveg lesz mostantól, hanem tény). Látható tehát, hogy miért ez a nagy lelkesedés: ha a fejlesztők egyszer teljesen kihasználják a benne rejlő lehetőségeket, a PhysX radikális változást fog hozni a ma megszokott játékmotív-típusokban. Két formában juthatunk majd hozzá a kiegészítő fizikai processzorhoz: heteken belül kaphatók lesznek az első PhysX



Jason Della Rocca fejti ki épp nézeteit a Hot Coffee botrányral kapcsolatos aggályairól



bejelentések, trendelemzések mindig sokat nyomnak a latban, kvázi meghatározzák a következő évek játékfejlesztési irányait. Ezért vetjük vigyázó szemünket minden márciusban San Jose-ra, és ezért érdemes nektek is így cselekedni beszámolóink kapcsán.

### ÉS MÉGIS MOZOG A JÁTÉKTÉR!

Az egymást érő kerekasztal beszélgetések, szakmai előadások és prezentációk legérdekesebbjei az AGEIA PhysX fizikai processzora körül zajlottak: a cég bejelentette végre a sorozatgyártást, illetve azon játékok listáját, melyek támogatják a technológiát. Mint megtudtuk, első körben olyan címek profitálnak majd belőle, mint az UT 2007, a Rise of Nations: Rise of Legends, vagy a Ghost Recon: Advanced Warfighter, de a Midway, a Microsofton és a Ubisofton kívül további hatvan fejlesztő-, és kiadóállalat működ-

## A PHYSX HATÁS



Nem tűnnek el, de még csak át sem alakulnak: az örörony darabkái a játéktéren maradnak, felvehetjük, eldobhatjuk őket, vagy ha van nálunk pillanatragasztó, felépíthetjük megint az egészet.



Ez nem szkript, nem prerenderelt videó! Készüljünk fel más léptékre: ezentúl ha valami megmozdul, az nagyot fog szólni, és visz magával mindent, ami körülötte volt...

Ez évben is megrendezésre került a GDC mini játékdíjazás bajnoksága. A hagyományok szerint ilyenkor összeáll három neves fejlesztő, akik egy adott témára komplett ötletet dolgoznak ki, melyeket a kollegáikból álló zsűri bírál el. Ez évben a Nobel-békedj volt a fókuszban, a három versenyző Harvey Smith (Deus Ex: The Invisible War), Cliff Bleszinski (Unreal Tournament 2004) és Keita Takahashi (Katamari Damacy) voltak. A győztes végül Harvey Smith lett, Peace Bomb! című alkotásával.

Harvey Smith



„Bár tudnám hova... de hova... de hovamegyek...”



jelenlegi masináját tuningolná, annak picit többet kell várnia a PCI kártyára szerelt változatra, az ASUS és a BFG néhány hónapot jósol a boltokba kerülésig. Örömteli hír, hogy ha upgrade-elünk PhysX-képes rendszerre, jelenlegi kedvenceinket sem kell uninstallálni: utólagos patchként is belekerülhet a támogatás az egyes játékokba, ezt tervezi például az NCSOFT a City of Villains-szel, de hamarosan további bejelentések is várhatók.

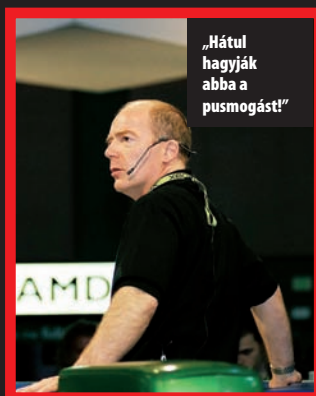
### XNA, A JÁTÉKFEJLESZTÉS HŐS AMAZONJA

Érdekes előadásorozatot tartottak a Microsoft szakemberei az XNA projekttel kapcsolatban. A „platformfüggetlen”

fejlesztői környezet, mely előre beépített eszközeivel és hihetetlenül rugalmas portolási lehetőségeivel a játékfejlesztés technikai oldalát sokkal egyszerűbbé

chippel szerelt előregyártott PC-k Amerikában (ha netán arra járnátok, a Dell, az Alienware és a Falcon Northwest kínálatát böngésszék az ilyen gépekért). Aki

számtal olcsóbbá is tenné, a 2004-es GDC-n került a nyilvánosság elé. Az akkor felvázolt tervek mostanra konkrét formát öltöttek: bemutatásra került a legfissebb, valahol alfa és béta fázis között lebegő verzió. A hallgatóság leplezetlen izgalma érthető volt, hiszen ha elkészül, az XNA számos változást hoz majd a játékfejlesztés ma ismert metodikájába. A Microsoft célja az, hogy a munka sokkal inkább szójjon magáról a játékdizájn-ról, a kreatív ötletekről, a játékmenet, a hangulat és az élmény megkreálásáról, mintsem a technikai mambo-dzsambóról. Ez utóbbi sokkal kisebb anyagi és emberi erőforrásokat igényelhetne, ha a fejlesztőkörnyezet készen tartalmazná az előregyártott effekteteket, forrásokat, plugineket, melyeket így nem kellene mindenkinek mindahányszor külön megírnia, elég lenne csak gombnyomásra implementálni őket a készülő műbe. Nos, erről szól az XNA. Sőt, még többről: fejlett megoldásokkal segíti a gyorsabb és hatékonyabb bugkeresést, szervevesebb, átláthatóbb kapcsolatot teremt a for-

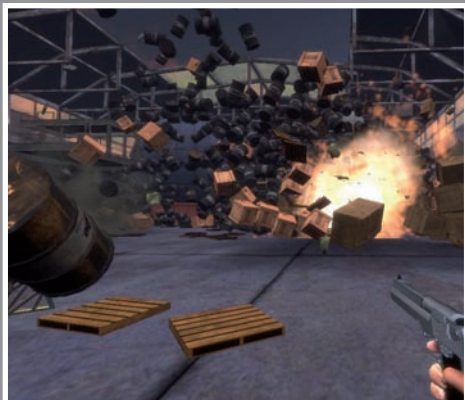
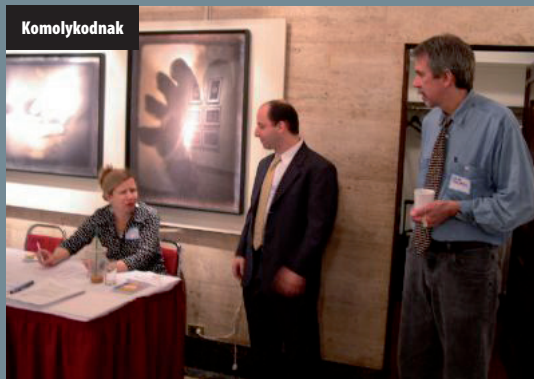


„Hátul hagyják abba a puszmagást!”

rászkod és a megjelenített végeredmény között, és az optimalizálási folyamatokat is leegyszerűsíti, lévén a vele készült játékok eleve finomhangolt kódokra épülnek. Ez utóbbi azért is érdekes, mert így a különböző programok hardverigény szempontjából is egységesebbé válnak, és a mindenkori átlag PC-ken sokkal ritkábbak lesznek az akadások, rögögések. (Magyarán: konzolosodik a PCI. Bár

Egész elképesztő szemináriumok is helyet kaptak a GDC-n, mint például a játékok „komolyabb” felhasználási lehetőségeit firtató előadás a Games for Change (Játékok a változásért) társaság szervezésében. Suzanne Seggerman elnökszeny tolmácsolásában megtudhattuk, hogy a szervezet a játék, mint nagy hatású popkulturális tömegmédiátársadalomfejlesztő szerepkörét kívánja erősíteni. A leginkább fogas kérdésre, mely azt firtatta, miért helyezné az egyszerű fejlesztőcég a társadalmi szerepvállalást a profit elé, a közpénzek és alapítványi források felhasználását neveztek meg lehetséges megoldásként. Aki adója 1 százalékával támogatná a STALKER-t, mint a nukleáris apokaliptiszis eljövételére felkészítő tanulószoftvert, jelentkezzen a szerkesztőségében.

Komolykodnak



A robbanások eddig is szétlőtték a környező tárgyakat. A PhysX-szel „csak” monumentálissá válik az egész: ezernyi objektum, kölcsönhatásban a lökéshullámmal, a gravitációval és egymással – mindez a processzorunk egyetlen órajelének felhasználása nélkül.



A grafikát a GPU, a fizikát a PPU számolja. A CPU ilyenkor mit csinál? Még nem tudjuk, de biztos jó lesz...

ebből a szempontból, gondolom, senki nem bánja). Az előadás során élesben is demonstrálták az XNA képességeit: lefuttattak egy demót, mely elképesztő grafikai részletességgel mutatott be egy erdős-mezős területet, két képernyőn, egyszerre. A látvány másodpercre és pixelre megegyezett, ám mint kiderült, az egyik képernyő egy PC-re, a másik egy X360-ra volt kötve. A demót egy külsős fejlesztőcéggel készítették XNA környezetben csak PC-re, majd feladatult tűzték ki annak portolását X360-ra. A munka kerek egy (1) napot vett igénybe. A bemutatót vezénylő Chris Satchell, aki a Microsoft játékfejlesztői divíziójának vezetője, gyorsan hozzátette, hogy azért tartott ilyen „sokáig”, mert alfa fázisban van a rendszer. Hasonló a helyzet a mobiljátékokkal: egy adott szoftver Windows és az X360 konverziója XNA környezetben egy nap alatt készül el,

és további hat nap kell a grafikat az említett rendszereken megszokott „next-gen” minőségűre cserélni. A bemutató slusszpoénja az volt, amikor a 2001-es Mechwarrior 2 forráskódját a közönség szeme láttára etették meg az XNA-val, ami kisvártatva kiköpte a játék grafikailag és fizikailag 2006-ra update-elt verzióját. Sommáza tehát: az XNA-nak köszönhetően jobb játékokkal játszhatunk majd, melyeket olcsóbban állítanak elő, így kevesebbet fizetünk értük. Köszönjük, Microsoft! Khm... Azt azért mindenki éri, hogy a képlet valahol hibádzik: vajon miért éri meg mindez az MS-nek? Miért öi dollármilliókat éveken keresztül egy ilyen rendszer fejlesztésébe? Azért, mert az XNA jogtulajdonosaként az MS olyan licencgazda szerepkörbe kerül PC-n, mint konzolpiacon a gép gyártójaként: mindenki fizet neki, aki a technológiáját használja. Ráadásul olyan piacokról beszélünk, melyet a fejlesztések könnyű és minőségi portolhatóságával még fel is lendítettek.

## SZEX, ERŐSZAK, VIDEOJÁTÉKOK: A HOT COFFEE MÉG MINDIG KISÉRT

Az elméleti vitatémák legérdekesebbike egy ismerős probléma köré szerveződött: szex és erőszak a videojátékokban! Igen, a bulvársajtó örök kedvence (ha épp nem született kétfejű tehén Kam-

## A GDC SZTÁRJAI

Akár mennyire is szakmai, a GDC a játékokról szól. Több kiadó rendre bemutatja itt legújabb fejlesztéseit: a legnagyobb érdeklődés az UT 2007-et, a Spore-t, a Dreamfallt és a SIN Episodes-t övezte.



bodzsában, előszeretettel húzzák elő a csikkzebből) innen sem hiányozhatott. Aktualitását még mindig a nemrégiben kiborult Hot Coffee bili, és a körülötte gyűrűző komikus kaliforniai kormányzati huzavona adta (az eseménnyel egy számunkban foglalkoztunk részletesen). A GDC-n egy háromszereplős kerekasztalbeszélgetés szerveződött, ahol három különböző oldal álláspontját hallgathat-

ták meg az érdeklődők. A tudományos megközelítést James Paul Gee, a Wisconsin-Madison Egyetem professzora képviselte. Elmondása szerint mind a mai napig nincs közvetlen bizonyíték az erőszakos játékok fiatalokra gyakorolt negatív hatásáról. A pusztá statisztikai adatok sem erősítik meg a bírálókat, ezek ugyanis a fiatalok közötti erőszakos cselekmények csökkenését mutatják az

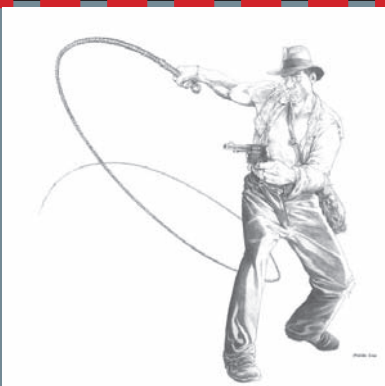
utóbbi évtized videojáték-ek elterjedésével fémjelzett időszakában. Egy másfajta megközelítést volt hivatott hangoztatni Leland Yee, akinek része volt ama kaliforniai bírósági keresetek benyújtásában, ám Mr. Yee a vele nyilvánosan szembehelyezkedő tömeg előtt ideje nagy részében inkább a bizonyítványt magyarázta: elmondása szerint beadványa nem a videojátékok teljes betiltását célozta, csak szegény gyerekeknek szeretett volna vele segíteni, megakadályozván, hogy a veszélyes játékok hozzájuk kerüljenek. A harmadik résztvevő, Jason Della Rocca, a Nemzetközi Játékfejlesztő Szövetség (IGDA) elnökeként a fejlesztők szemszögéből közelített. Ő azt a sajnálatos tényt emelte ki, hogy a Hot Coffee-botrányhoz hasonló támadások konkrét negatív hatást gyakorolnak a játékok minőségére azáltal, hogy a fejlesztők egyre nagyobb hányada éri magát egy feketelistás, megbélyegzett iparág bábjának, s ha valami, hát ez aztán gúzsba köti a kreativitást. Gee és Della Rocca hamar megtalálta a közös hangot, s gyorsan meg is egyezett abban, hogy egy társadalomban, melyben az erőszak a kultúránk szerves részét képezi, nem a videojátékok kipécézése és stigmatizálása a megoldás. A szülőket inkább úgy általában a modern médiumokkal kapcsolatban kellene tréningezni csöppet. Amíg a videojátékokat „figyelemelterelésül” használva a többi irányból cenzúrázatlanul ömlik a gyerkőcökre a fertő és az erőszak, nem teljesülhet nyilvános realis célkitűzés a problémával kapcsolatban. Erre fel Yee megint elmondta: csak a gyerekeknek szeretett volna segíteni, ám most hozzátette, hogy főleg a rossz családi

Na, felismeritek, ki ül a negyedik sorban, jobbról a nyolcadik széken?



## JÁTÉKOK ÉS FILMEK (ILM & LUCAS)

Érdekes előadást tartott a Lucas Arts színeiben Chris Williams az Interactive Light & Magic (többek közt a Lucas-filmekért felelős látványstudió) és a LucasArts Entertainment összeolvadási folyamatáról, mely szerintük példaértékű a játék-film konvergencia jövőbeni folyamatainak szempontjából. Eredményként a meghökkenítő minőségugrást emelte ki mindkét fronton. A módszer: létrehozta egy közös fejlesztőfelületet Zeno néven, s ebbe mindenki beletette, amije van. Bár elsősre azt gondolnánk, hogy az egyesülésből inkább a játékreszleg profitált, Williams ezt cáfolta. Számos okot hozott fel érveként, köztük a valós idejű fizikai szimulációt, melyben az ILM kevéssbé tapasztalt, mint a fejlesztőstudió. Játékfronton a közös munka első gyümölcse az új Indiana Jones lesz, melynek bejelentése a 2006-os E3-on várható. Kíváncsian várjuk, mi sül ki belőle.





háttérrel rendelkezőknek, ahol már a szülő sem segít. A tömeg eddig a pontig bírta, itt nekiesett a kaliforniainak. A

kérdésre, hogy miért a besorolást végző ESRB inkompetenciájára hivatkozva kérényezte a direkt törvényi szabályozást

egy olyan tartalommal kapcsolatban, mely csak a játék hackelésével csalható elő, azaz a bolti verziót rendeltetészerűen használva nem is találkozhat vele a fogyasztó, mint ahogy az ESRB-féle ellenőrzés alkalmazásával sem derülhetett rá fény, szokás szerint nem jött értékelhető válasz. A korábbi nyilatkozatait ismételve védekezett csak: szerinte az ESRB alkalmatlan a feladatra. És ő tényleg csak a gyerekeken akart segíteni... Végül Doug Lownstein, a kiadókat tömörítő Entertainment Software Association elnöke szólalt fel, mintegy lezárva az egyre hevesebb vitát. Elmondta sokszor hangoztatott álláspontját arról, hogy a helyzet idővel normalizálódni fog, a játékok elfogadottá válnak majd a társadalom szélesebb rétegei számára is, csakúgy, mint anno a saját idejében szintén sokat támadott TV és mozi. Arról sem szabad azonban megfeledkezni, hogy

mindig a készítő felelőssége marad az elképzeléseik, ötleteik, adott esetben művészi vízióik tálalásáról a kulturális határokon belül gondoskodni. A játékoknak küldetése tartalmat és jelentést hordozni, s szerencsére szépen szaporodnak az ilyen próbálkozások. Ám minden fejlesztőnek fel kell tennie magának a kérdést: az erőszak a játékban segédeszköz, a morális jelentéstartalom kifejezője, vagy pusztán azért van ott, hogy ott legyen, öncélúan, értelmetlenül? Záróakkordként a legnagyobb fejlesztőcsapatok képviselői közül többen is hangoztatták, hogy cégüknél már jó ideje nem csak az ESRB besorolás miatt vizsgálják játékaikat, de a játékosokra feltételezhetően gyakorolt hatások szemszögéből is. S ha kell, kompromisszumokat kötnek. Ez pedig, kérem, hosszú távon csak jót jelenthet az ipar megítélésének.

**Boe**

**Csak tippelni merünk, mi megy a monitoron**



# VISSZA A KÖ

**Az orkok lerohanták az emberek városát, mindent porig romboltak, és a legyőztek vérével itatták fel a szétvert utcákat. A legtöbb RPG-ben ilyenkor hősünkkel zokszó nélkül kell az emberiséget mentenünk, ám a *Gothic* komplex világában akár a zöldbőrűeket is segíthetjük, ha az jobban szolgálja céljainkat. . .**

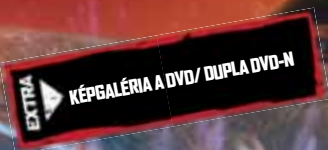
**R**ealizmus. Ez az a fogalom, ami egy fantasy témájú szerepjátéknál a legkevésbé tűnik fontosnak, hiszen mesés környezetben mesés kalandokra vágyunk mindannyian. Mégis, annyi RPG készült már ebben a témában, hogy a falat kaparnánk, ha például az emberek és orkok harcában újra és újra egy derék hőssel kellene kipucolni a királyságot, hogy aztán az utolsó gonosz mágus, vagy sárkány legyőzése után ellovagoljunk a naplementében...

## TÖBB ZÖLD BŐRT! SZAVAZZ AZ ORKOKRA!

Szerencsére a német fejlesztésű *Gothic* sorozatban mindig is teljes

mértékben elkerülték a kliséket és ez a legújabb részre is jellemző lesz. Az előző epizódban hősünk kalandjai egy szigeten végződtek és az utolsó képsorokban azt láthattuk, ahogy elindult a királyság biztonságosabb földjeire. A *Gothic 3* elején meg is érzékeljük és megdöbbenve tapasztalja, hogy az emberek városait mind lerombolták az orkok és mindenkit

totális rabszolgaságba szeretnének hajtani. Más RPG-ben talán a játék maradék részét azzal kéne töltenünk, hogy kiűzzük az elnyomókat, azonban a *Gothic* világa szerencsére sokkal összetettebb ennél. Ahogy a bécsi bemutatón Stefan Berger, a játék egyik designere nagy lelkesedéssel magyarázta, a *Gothic* nem egy fekete-fehér univerzum, ahol a jó és rossz örök harcában kell részt vennünk, hanem sokkal árnyaltabb szitukba kerülünk. „Még azt a fajta döntésmechanizmust



# GOTHIC 3



# KÖZÉPKORBA!

## A CSÁSZÁRVÁROS FÉNYEI

**Körkérdés: kinek mi jut eszébe Bécsről?** Jó pár éve az olcsón megvásárolható elektronikus cuccok fővárosát jelentette (ott vettem anno a Commodore Amigammat), most viszont azért látogattunk el ide, hogy egy exkluzív bemutató keretében meglessük a *Gothic 3* és a *Guild 2* legfrissebb verzióját.

**N**ehéz az újságíró élete... Francnak sincs kedve reggel hétkor kelnie, hogy nyolctól egy hosszú autótúton vegyen részt, melynek

végállomása Bécs. Esik a hó, hideg, nyirkos idő van, a kávé még nem hatott, de hát mit lehet tenni, ha oda kell érnii időben a bemutatóra, ahol a JoWood lelebbenti a fátylat első nap a *Gothic 3*-ról, másnap pedig a *The Guild 2*-ről.

Az utazás fáradalmival most nem untatlak benneteket, a lényeg az, hogy az osztrák cég – számomra is meglepően – igazán megadta a módját, hogy a két játék középkori hangulatát visszaadja a rendezvényen keresztül.

Maga a bemutatóként szolgáló épület is gótikus stílusú volt, és ahogy megérkeztünk a nagy hallba,

középkori ruhába öltözött marketinges hölgyek és urak fogadtak minket.

Különösen mókás volt az egyik, aki skót szoknyában invitálta beljebb a ven-

dégeket. (Mielőtt kiakadnátok, hogy az osztrákok nem viseltek soha skót szoknyát: maga a *Gothic* sorozat fantasy világban játszódik, illetve a *Guild 2*



is sokfajta középkori világot mutat be) Az újságírókat persze jól kell tartani és a bemutatók és interjúk után maga az ebéd ugyan nem volt a pesti Lancelot



étert nem lealázó középkori lakoma, viszont közben egész végig korabeli zenét hallhattunk: a *Gothic 3* után kecskedudát, a *The Guild 2* után pedig citerát. Nem tudom, hallgattatok-e már tíz percnél tovább kecskedudát: eleinte nagyon hangulatos és élvezetes, aztán szép lassan arra gondol az ember, hogy talán most már abba lehetne hagyni, a végére pedig legszívesebben bedugaszoltuk volna a fűvócsöveit valamivel, csak fejezze már be végre a fickó... A citerával szerencsére nem volt ilyen gondunk. A szervezők egy részének oldalán fegyverek is fityegtek: korabeli kétkezes kardok és hosszú éles kések. Első nap még türtöztették magukat, ám második nap a marketinges urak

már nem bírták ki és egy vívóbemutató keretében összecsapták a pengéiket. Bár egyikük sem alázta be Erroll Flynnt egy Kertész Mihály filmből, azért egész ügyesen csattogtatták kardjaikat. Egyikük meg is vágta az ujját, de szerencsére azért sebészi beavatkozásra nem volt szükség, egy ragtapasz, mely egy marketinges kolleginánál épp kéznél volt (hehe, a hölgyek is minden eshetőségre felkészültek) visszaadta a túlságosan lelkes vívóbajnok lecsökkenő HP csíkját. A bemutató hangulata tehát teljesen rendben volt, a következő oldalakon pedig megtudhatjátok, hogy maguk a játékok mennyire indították be fantáziánkat...

**Bad Sector**

is el akartuk kerülni, ami a *Knights of the Old Republic I-II*-t jellemezte, ahol nyilvánvaló mondatokon keresztül kellett eldöntenünk, hogy az Erő jó, vagy sötét oldalát választjuk. A *Gothic 3*-ban viszont semelyik fél sem eredendően jó, vagy rossz." Itt is sokféle frakcióba férkőzhetünk be, például akár az orkoknak is segíthetünk „meggyőzni” az emberiséget, hogy „green is beautiful”... Maguk az orkok egyébként sokkal intelligensebbek és ravaszbabak, nem

„A szomszéd füve zöldebb??” – avagy az új egymás közötti versengés az RPG-kben: kinél szebb a pázsit...?



olyan buta vérengző szörnyetegek, mint más RPG-kben, emellett pedig sok más frakcióval és népséggel is szövetség-re léphetünk, amelyek mindegyike nagyon ügyesen próbálja majd meggyőzni hősünket, hogy náluk van az igazság. Tiszta választási kampány tehát, már csak a

plakátok hiányoznak... Magáról a sztoriról még sok mindent nem lehet tudni, mindössze annyit,

hogy a különféle elágazásokon, illetve döntéseinken keresztül három különböző befejezést ismerhetünk majd meg

és csak rajtunk áll, hogy az emberiséget megmentő híróként, az orkok hódítását segítő félistenként, vagy egy mindkét felet kijátszó opportunistá kalandorként fejezzük be a játékot.

**SZORODJ MEG HÁROMMAL**

A *Gothic 2*-nél sem panaszkodhattunk a játéktér méretére, ám a *Gothic 3* alapterülete (nomen est omen...) egész pontosan háromszor akkora lesz, mint a *Gothic 2* szigete. Emellett sokkal változatosabb lesz környezetünk is: tikkadt, napszitta, forró sivatagokba, dús erdőkre, mezőkre és rideg, hóeséses

tájakra visznek majd kalandjaink. Azonban nemcsak a bejárható világ lesz sokkal hatalmasabb, hanem lényegesen több NPC-vel is szóba elegyedhetünk. Míg az előző részben 400 karakterrel találkoztunk, itt ez a szám 1000-re növekedett. Persze önmagában ez a szám nem sokat érne, ha pusztán azt jelentené, hogy 600-zal több ugyanazt ismételtető „robottal” kéne beszélgetnünk. A *Gothic 3*-ban azonban az emberek különbözőféleképpen reagálnak hősünk viselkedésére, vagyis a reputációdnak óriási jelentősége lesz. A komplex mesterséges intelligenciának köszönhetően az emberek megjegyzik majd tetteidet, és ha rosszfiú voltál, akkor egyesek nem segítenek bizonyos küldetésekben, vagy épp ellenkezőleg, csak akkor tudsz más feladatokat megoldani, ha kegyetlenséged híre már elterjedt a lakosság körében. Persze, mindenki a *Fable*-re asszociál, azonban Berger sietve megjegyezte, hogy azért ez a reputáció nem úgy működik majd, mint Peter Molyneux híres RPG-jében. Ha bemegyünk egy városba, nem fognak éljenezni, vagy síkítva elrohanni az emberek, a *Gothic* ennél sokkal árnyaltabb: inkább arról van szó, a jelentősebb párbeszédok során bizonyos NPC-k másképpen viselkednek veled, az alapján, hogy mit műveltél addig a játékban. Másrészt bizonyos helyekre sokkal nehezebb lesz bejutnod, ha nem vagy éppen szimpatikus a lakosság szemében. Az egyik küldetésben például egy ork városba kell beszálloznunk, de mivel korábban az embereknek segítettünk, az őr azonnal elhajt minket, ahogy meglát.



Hősünk végigharcolt már két *Gothic*-ot, aztán mégis mindig ilyen koszlott falvakba kerül újra és újra...

# THE GUILD 2

**Míg manapság a szupermarketekben, közértekben vásárolsz szinte mindent, a középkorban a céheken belül gyártották termékeiket a kereskedők. A rivális kalmárok pedig mosóporreklámok helyett gyakran a késükkel iktatták ki egymást, ha üzletről volt szó. . .**



**A** legtöbb szerepjátékban a kereskedőnek sokadrangú szerepe van, hiszen pusztán a fegyverek vásárlását bonyolítjuk le nála, a menedzser jellegű programokban pedig ritkán szoktunk RPG elemekkel foglalkozni. A legelső *Guild* mégis zseniálisan ötvözte a kettőt: egy szerepjátékos elemekkel teletűzdelt középkori menedzserjátékkal volt dolgunk, amelyben egy minden hájjal megkent céhmestert, illetve annak családját irányíthattuk. A cél persze itt is a mérhetetlen meggazdagodás volt, ám a *Guild*-ben mindezt furmányos intrikákon keresztül érthettük el. Az első *Guild* viszonylag szép sikert aratott, mindössze azért szorult kicsit háttérbe, mert némileg megbonyolított kezelőfelülete egyeseket elkedvetlenített.

**LECKÉK HELYETT HADJÁRAT**  
Annak idején azért ment el a kedvem a *Guild*től, mert a rendkívül hosszadalmas tutorial nyolcadik pontjánál egész egyszerűen ráuntam. A *Guild* 2-nél ezt a részt szerencsére egy hadjárat fogja helyettesíteni. Nottinghamban járunk és egy ifjú kalmárt alakítunk, akinek apját becsapták és kisémmiztek rivális uraságok. Hősünkkel természetesen mindazt el kell érnünk, amit a szabad



Szépen induló városkánkban csak rajtunk áll, hogy mindent lezüllesszünk...

játmód is kínál: egy virágzó kereskedelmi láncolatot kell kialakítanunk, el kell lehetetlenítenünk ellenségeink üzletét, meg kell házasodnunk és végül meg kell szereznünk a nottinghami seriff posztját. Ez a hadjárat rész tehát nem csak ügyesen belevisz a játékba, hanem az összes olyan elemet kitapasztalhatjuk benne, amellyel a szabad játékmódban találkozunk majd.

**ÖREG-SZEM**

A játék főszereplőjének, a „kalmárnak” sokkal nagyobb szerepe lesz, mint eddig. A *Guild 1*-ben egyfajta „Istenmódban” láthattuk a játékkeret, itt viszont a rendkívül részletesen kidolgozott kis városkában saját alteregónkat is irányíthatjuk felülnézetben. Mint a hagyományos szerepjátékokban, a játék legelején hatféle karakter közül választhatunk és hősünk külsejét is gondosan megváltoztathatjuk, ahogy csak kedvünk tartja. Mint a *The Sims 2*-ben, avatarunk itt is megöregszik a játék során, haja szép lassan megőszül, arca megrán-cosodik, majd egy szép napon ő is eltávozik az élők sorából. Mivel a *Guild*-ben a harcnak is jelentős szerepe van, ezért életkorát erősen befolyásol-

ja, hogy hányszor és mennyire sebesült meg karrierje során.

**SZERELEM, CSALÁD, GYEREK...**

Amikor hősünk elhunyt, nincs semmi baj, hiszen csemetéje veszi át az üzlet irányítását – feltéve, ha van utód. Mindenképpen kell találnunk tehát egy feleséget, aki gyereket szül nekünk, hogy aztán a megkezdett és felvirágoztatott bizniszt legyen kinek folytatnia. Ha nincs utód és meghalunk, akkor természetesen game over...

**PISZKOS ÜGYEK**

Persze a család nem minden: céhünk üzleti sikereihez minden eszközt latba kell vetnünk. Ezek politikai kapcsolatok kiépítésétől kezdve még a rivális kereskedő elcsábításáig is vezethet. Ha sikerül elcsavarni a fejüket egyfajta *The Sims* típusú udvarlási procedúrán keresztül, akkor az asszony akár a kémünké is válhat. Persze sokkal radikálisabb eszközök-höz is nyúlhatunk: bérnyílkosokat bérelhetünk fel ellenfeleink kiiktatására, vagy akár személyesen is a pokolba küldhetjük őket, feltéve ha jártasak vagyunk a kardforgatásban. A *Guild 2* tehát mindazoknak rendkívül ígéretes darab lehet, akik kedvelik a jól kidolgozott manager játékokat, a *The Sims*-sorozatot, illetve a lightosabb szerepjátékokat. Engem sikerült meggyőzniük a fejlesztő arcoknak, biztos ki fogom próbálni, ha a nyár folyamán megérkezik...



Éz itt Kovács törzsörrmester, akit le kell majd fizetni, hogy ne nézzen mindig „oda”, csak épp mindezt középkori változatban...



Ez a kép is azt bizonyítja: jobban Gothicozunk majd, mint két éve...



Szép kis keró, így a harmadik részre már nekem is lehetne ilyenem, bakker...

RPG-ről és nem kalandjátékról lévén szó szerencsére sokféle lehetőségünk van, hogy kijátsszuk a zöldbőrű strázsát: megpróbálkozhatunk belopakodni, a közelben lévő börtönből emberi foglyokat kiszabadítani, és ha egyedül nem megy, akkor az ő segítségükkel levernünk orkokat, de próbálkozhatunk egy sokkal rafináltabb trüffel is... A közelben T-Rex dínókra hasonlító szörnyek legelésznek, és hőszűkkel magunkra rántva őket, behúzhatjuk a dögöket a városba, hogy eljesszük az orkokat. Az orkok ugyanis rettegve félnek ezektől a vadállatoktól, úgyhogy ahogy meglátják ezeket, hanyatt-homlok menekülve kiszaladnak a városkából.

**EGÉR A HÁZNÁL**  
Az előző részekben a legtöbbet kritizált játékelem az irányítás volt. Őszintén szólva én a *Gothic 1*-ért azért is nem rajongtam túlságosan, mert egyszerűen borzalmasnak találtam főhős botlódását, a tárgyak felvételét és a harcrendszert. (Most a bécsi bemutató során elmeséltem Bergernek azt a régi sztorit, hogy egyszer egy haverom azért hívott fel valamikor éjjel környékén, hogy már egy órája szenved azzal, hogy egy nyomorult kardot felvegyen a földről, erre a designer csak elégedetten csettintett: „Hmm, a barátod egy hajlandó volt egy óráig küzdeni ezzel az egyszerű művelettel? Akkor aztán tényleg igazán megfoghatta a játékkunk!”...) Szóval szó, ami szó, padlógáz volt anno a *Gothic 1* irányítása (tudom, tudom, kedves rajongók, meg lehetett szokni, nem kell mindjárt dühöngő emailek és

fórum kommentek áradatát a nyakamba zúdítani... ☺), de most Berger végre- valahára elkottyantotta, hogy mivel sikerült ennyire elbaltáznunk. Anno ugyanis először konzolra tervezték a játékot és csak a fejlesztés során jöttek rá, hogy ez a komplex program bizony nem fog beleférni az akkori konzolok szűk kapacitásába, ezért szerencsénkre végül maradtak PC-nél, viszont balszerencsénkre az irányítást már nem írták át (vissza?), így az egér használatát teljes egészében kihagyták a *Gothic*-ből. Jó hír, hogy hál- istennek a harmadik részre már teljesen rendbetették a dolgot: ezúttal a hírót úgy fogjuk egérrel vezetgetni, mint bármilyen PC-s TPS akciójáték hőstét. Javítottak az ellen kijelölésén és magán a

képzítésén is: harc közben a hős végre folyamatosan „szemmel tarthatja”, illetve a jobb gombot nyomva tartva

védekezhettünk. Bár a bemutatón mi magunk még nem próbálhattuk magat a játékot, az már most is látszott, hogy lényegesen kényelmesebb az irányítás és a csata. A készítőknél persze még sok munkájuk lesz a közelharc kidolgozásával, hiszen több száz fegyver és ötvenféle varázslat szerepel majd a végleges játékban, az ezekhez kötődő animációk polírozása pedig nem lesz kispálya... Az előző részhez hasonlóan a *Gothic 3*-ban sincsenek harcosok, mágusok, tolvajok, lovagok, hanem a különféle

skillek kifejlesztése számít. Azonban akármilyen kaszthoz kötődő képességeket is tanulod meg, éppolyan ügyesen tudsz majd a karddal, vagy a mágiával bánni.

**KEGYED IGEN CSINOS...**

Remélem ájtott soraimból, hogy a *Gothic 3* némileg komplexebb lesz tehát, mint elődei (*intonációs problémáid ugyan voltak, de nekem átjött!* – Pély Barna), de a legtöbbben úgyis arra vagytok a leginkább kíváncsiak (na, na, ne is tagadjátok!) hogy mennyire lesz szép a játék. Nos, külsőleg azt hiszem, nem kell majd panaszkodnunk: ha nem is lesz *Oblivion*-szintű a teljesen új grafikus motort használó grafika, azért igencsak megközelíti. A bemutatón erdős-mezős környezetben kóborolhattunk hőszűk-

kel, és igazán beleéltük magunkat, ahogy a szépen kidolgozott dús növényzet, a magas páfrányok, illetve faágak levelei hajladoztak, fújta őket a szél, ahogy azt kell. Az emberek, szörnyek is sokkal kidolgozottabbnak tünnek, végre elfelejthetjük majd a baltaarcú apukat és kockatrollokat.

**HMM...**

Szebb, kidolgozottabb, nagyobb: ezek azok a jelzők, amivel a *Gothic 3*-at leginkább illetni lehet. Bevallom őszintén, ennek ellenére engem maga a bemutató annyira még nem győzött meg, talán az hiányzott, hogy a készítő még magáról a sztoriról az ég adta világon semmit sem árultak el, pedig egy RPG-nél ez is lényeges szempont. Aki szerette az előző részeket, az úgy érzem ezzel az epizóddal is maximálisan elégedett lesz, de nekem még kell valamilyen szükséges „plusz”, amivel igazán rákattanhatok a játékra... Hogy mekkorát tudnak „harapni” az RPG-piacból azok a „piranják”, az viszont csak év végén fog kiderülni.

**Bad Sector**

**» TIKKADT, NAPSZÍTA, FORRÓ SIVATA-GOKBA, DÚS ERDŐKBE, RIDEG, HŐESÉSES TÁ-JAKRA VISZNEK MAJD KALANDJAINK. «**



Baz, Malac, ha ennyi erdős képet raktál be, akkor ehhez most már TE találj ki képalát!

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



Ez biztos jó autó,  
mert piros



Elővigyázatosságból leszereltük a piros autó kerekeit

Épp nemzet-  
biztonsági  
nyomozás  
zajlik, de mi nem  
keveredünk bele



# GTI RACING

**Ehavi bétatesztünk hatalmas csalódást okozott. Szerencsére itt volt velük három kedves olvasó (köztük egy igazi híresség), akik osztoztak fájdalmunkban, így könnyebb volt feldolgozni a GTi Racing csúfos szereplését... De ne szaladjunk ennyire előre.**

**A** GTi Racing specialitása, hogy a „változatos” pályákon kizárólag Volkswagen típusú verdákkal szállhatunk versenybe a kupáért, így a készítők valószínűleg a márka rajongóira (és persze a gyártól befolyó pénzmagra) építettek a játék elkészítések. A beharangozott ficsórlista tanúsága szerint a Volkswagen gyár teljes történelmét fel fogja ölelni a program, így valószínűleg éppen úgy találkozhattunk majd a játékban a klasszikus „kicsi-kocsival”, mint a VW Golf IV-el vagy éppen a Touareggal. Voltak már régebben is hasonló ötleteken nyugvó próbálkozások a műfajban, amelyek közül a legemlékezetesebb talán a *Need For Speed* sorozat *Porsche Unleashed* epizódja volt, de érdemes megemlíteni még a *Ford Racinget* és Mercedes üdvöskéit felvonultató *World Racinget* is.

## MI A PÁLYA?

A béta sajnálatos módon még nem enged nagy betekintést a különféle pályák felhozatalába, de már itt is kipróbálhattunk több

eltérő tereptípust (szabványos verseny-pálya, szabadtéri szerpentin). Az autók beállításait indulás előtt 2-3 lépésben módosíthatjuk, ami – valljuk be – nem valami sok egy ilyen típusú játéknál (pl.: felfüggesztés, gumi, váltó). Ezek a lehetőségek nagyban elmaradnak a mostani trónkövetelőkhez képest, így már itt is meglátszik, hogy a játék nem akar, avagy nem tud igazán nagy babérokra törni jelenlegi állapota alapján, inkább a budget kategóriában lehet majd csábító alternatíva a többi versenyzőhöz képest. A grafika tulajdonképpen a helyén

van, de nem nagyon fogja megizzasztani kártyánkat, sőt, talán ezen a ponton is tapasztalható egy kis elmaradás a többi versenyzőhöz képest – de legalább gyengébb konfigurációkon is eldöcög majd. Nem találkoznunk például tüéles, nagy felbontású textúrákkal és szemet gyönyörködtető shaderekkel, de tulajdonképpen minden adott ahhoz, hogy egy jól kocsikázzunk ráérő perceinkben.

## SE SZÁGULDÁS, SE PORSCHE, SE SZERELEM

A teszt során furcsa volt, hogy a játékban sebességérzet abszolút nincsen. Olyan érzésem volt 200 km/h-nál, mintha ötvennel poroszkáltam volna egy belvárosi úton. Az iménti igen szembeötlő hibától eltekintve az irányítás korrekt még akár billentyűzettel is, bár a tökéletes élmény eléréséhez azért itt is kormány dukál. A különféle típusok karakterisztikájára szerencsére odafigyeltek a fejlesztők,

így érezhető a különbség a kormányozhatóságban és a gyorsulásban is, annak fejében, hogy éppen egy Beetle-t vagy egy Golf

II GTi-t vezetünk. Az autók külső modellezése korrekt, és ha minden igaz, a végleges verzióban már optikai tuningra is lesz lehetőségünk – ezt sajnos most még nem próbálhattuk ki. A törésmodell és az AI-t bőven lehet egy szóval részletezni: NINCS! Igaz, az autó ablaka betörik, mint anno a *Need*

*For Speed: High Stakes*-ben, de még ott is megfigyelhető motorház-gyűrődést sem produkálja a játék. Igaz, ütközéseknél azért tűzijátékszerű szikraesőben gyönyörködhetünk, ez azonban az autó menetteljesítményére egy szemernyi kihatással sincs, ami... furcsa, legalábbis a komolyabb autóversenyes játékhöz képest. A mesterséges intelligencián még remélhetőleg csiszolnak a fejlesztők, mert ellenfeleim úgy jöttek bele autómba minden irányból, mintha ott sem lettem volna a pályán. Az egyik ilyen eset során ellenfelem nekem szaladt, majd úgy száguldott át alattam, hogy autómmal a pályát szegélyező kerítésen kötöttem ki, ahonnan csak a „reset car” gombbal sikerült visszamásznom a pályára. Az iménti eset valószínűleg annak tudható be, hogy első ránézésre úgy tűnik, mintha ellenfeleinket egy előre megrajzolt íven hűznék végig a verseny során, és sajnos ezt az érzésem a pálya többszöri újrajrása után sem ingott meg. Egy szó, mint száz: van még mit csiszolni ezen a játékon a megjelenésig. De az is lehet, hogy jobban megérem inkább egy újat kezdeni...

» **AZ IMÉNTI IGEN  
SZEMBEÖTLŐ HI-  
BÁTÓL ELTEKINT-  
VE AZ IRÁNYÍTÁS  
KORREKT** «



# 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... ízé, a számítógépes sorsolás!

## PLAYER 1



**Név:** Harsányi Levente  
**Kor:** 35  
**Foglalkozás:** médiatényező  
**Lakhely:** Budapest  
**Kedvelt játékok:** FIFA 2005  
**Most ezt tolja:** neve még nem publikus, de „jó bőr”

### Vélemény

Nagyon tanulságos volt, hogy alig néhány perc játék után sikerült felvergődnöm a pálya mellett végigfutó kerítés tetejére, majd azon egyensúlyozva siklottam előre. Annak azért nem igazán örülök, hogy áramot vezettek bele, de így legalább szépen szikrázott. A kocsni nem mindig arra ment, amerre én akartam, és nem hiszem, hogy ez mindig rajtam múlt. Kis koccanások után berepedt az üveg, ez nagyon látványos volt, de jobban már nem lehet meggyűrni a verdákat, ami béna. Kicsit lassúnak tűnt a játék, bár az is igaz, hogy nem valami spéci sportkocsival hasítottam, ennek ellenére akkor is úgy tűnt, hogy csak vánszorgok előre, amikor a kijelző több, mint 200 km/h-t mutatott. Sajnos mostanában próbáltam a Need For Speed: Most Wantedet, ahhoz képest ez a játék nagyon gyenge.

## PLAYER 2



**Név:** Diószegi Péter  
**Kor:** 29  
**Foglalkozás:** lava surger  
**Lakhely:** Budapest  
**Kedvelt játékok:** World of Warcraft  
**Most ezeket tolja:** épp államvizsgára készül, nem játszik

### Vélemény

Elsőre még úgy tűnt, semmi gond ezzel a játékkal, viszonylag korrekt grafika, szokásos kezdés... aztán hamar kiderültek az alapvető problémák. Egyedül talán az irányítás van rendben, de az sem különösebben kiemelkedő. Inkább az a baj, hogy valahogy az egész játék unalmasnak, semmitmondónak tűnik. Nincs benne semmiféle „flash” amivel lekötne az embert: annyira nem realiztikus, hogy egy profi(bb) játékos számára is kihívás legyen, annyira meg nem árkádos, hogy bárki kellemesen ökörködhesse vele. Összességében csalódás volt a játék, és ugyan nem tudtuk megnézni a sokat emlegetett optikai tuning részt, a végleges verzióknak mindenképp fényekkel kellene jobbnak lennie, hogy a GTI Racing bármilyen szinten is érdekes legyen, illetve kiemelkedjen a többi autós játék közül...

## PLAYER 3



**Név:** Bognár Gergely  
**Kor:** 21  
**Foglalkozás:** egyetemi hallgató, informatikus  
**Lakhely:** Budapest  
**Kedvelt játékok:** World of Warcraft  
**Most ezt tolja:** Need for Speed: Most Wanted

### Vélemény

A menüben az eléggé elnagyolt alapvető beállítások után jöhetett is a száguldás. Azaz csak jöhetett volna, mert mindnyájunknak feltűnt, hogy vezetés közben abszolút nincsen még a legkisebb sebességérzetünk sem. A grafikával nincsenek problémák, bár napjaink játékaikhoz képest kicsit talán elnagyolt, olyan erős közepesnek mondanám. Az autók egész jól irányíthatóak és a különféle típusok között megfigyelhetőek az ilyen téren jelentkező különbségek. Sajnos a tesztelés során önmagam és ellenfeleim hibájából többször előfordult, hogy a különféle tereptárgyakon landoltam, ahonnan csak resettel tudtam visszakerülni a versenybe. Ezen a játékon még van mit dolgozniuk a kedves fejlesztőknek...

# INTERJÚ

## HARSÁNYI LEVENTÉVEL

Vannak fanatikusok, akik nem ismernek tréfát a játékban, de valószínűleg nagyon kevesen veszik olyan komolyan a FIFA-t, mint Harsányi Levente és baráti kompániája. Ha már sikerült rábeszelnünk, hogy csatlakozzon hozzánk az olvasói bétatesztben, gyorsan kifagatuk erről is.

Úgy hallottuk, többek közt Ganxta Zolival és Nacsa Olivérral rendszeresen Összejártok, és nagyon keményen toljátok a FIFA-t.

Így van, szigorú szabályaink vannak. Összesen hatan vagyunk, mindenki az általa képviselt csapat mezében. Az aktuális országra jellemző kaja-pia megy (van külön gasztronómiai felelős - ő rendeli a pizzát) és a himnuszokat is meghallgatjuk. Egyébként Nacsa most kiesett, mert kétszer is igazolatlanul maradt távol, márpedig ez a szabályzat

szerint mindössze két esetben elfogadható: ha valamelyikünk szül vagy meghal.

Mivel Olivére

egyik sem volt igaz, először sárga, majd piros lapot kapott, végül sajnos ki kellett zárunk. Viszont csatlakozott Zoli faterja (Zana József), aki hatalmas arc. Idegesítően jól játszik, az a típus, aki csak belelő vaktában és mindig beletrafál.

**Mi lesz szegény Olivérral?**

Fáj a szívünk érte és ő is szeretne visszajönni, de a szabály az szabály. Talán majd keresünk valami kiskaput.

**Minden héten találkoztok?**

Általában igen, bár most egy darabig nem volt ilyen alkalom, legutóbb például én nem értem rá.

**Szültél?**

Nem, meghaltam.

**Világos. Általában hogy zajlik egy ilyen szeánsz?**

Ahogy elkezdődik a játék, vége a barátságoknak, csak nagyjából a játék vége után két perccel áll vissza minden a régiibe. Addig törünk-zúzunk, mint hat elmegegye - bár most vettem egy Xbox 360-at, arra már nagyon kell vigyázni, mert drága dolog. Utána persze mennek a köresemesek, „bocs hogy úgy viselkedtem” satöbbi... Néha kicsit elragadtatjuk magunkat, de ez benne van.

**Mindezek fényében jogosnak tűnhet a kérdés, szerinted agresszívva tesznek a játékok?**

Amíg nincs halál, belefér. Az mindegyesre biztos, hogy mi agresszívek vagyunk, játék közben tiszta idegrongcs mindenki, és persze mindig az a szemét, aki nyer. Néha kicsit eltöprengünk, hogy mire is ez a nagy őrjöngés meg anyázás, végülis csak játék az egész... de azért jó a hangulat. Leegyszerűsítendő a dolgokat, csináltam például egy bűnmegbánó nyilatkozatot, amikor valaki hülye, egyszerűen aláíratom vele. Van egy fogadalom is, amit a vétkesnek el kell

szavalnia, valahogy úgy hangzik, hogy...  
(Levente volt oly kedves és elszavalta nekünk, és ugyan a versike

vitathatatlan irodalmi értékeket vonultatott fel, sajnos nem merjük leközoelni - mazur).

**A FIFA-n kívül mi jóval játszótál mostanában?**

Valamiért nagyon megfogott a Tiger Woods PGA Tour 06, nem gondoltam volna hogy a golf virtuálisan ilyen szórakoztató lehet... Kipróbáltam a Need For Speed: Most Wantedet is, az is nagyon tetszett. Főleg az, amikor kétszázal veszel be egy kanyart és „mátrixosan” belassítod a képet, kicsit korrigálsz, aztán úgy mész tovább. Mondjuk picit kínos volt, amikor rájöttem, hogy ezt a speckót nem lehet mindig használni, és egyszer hiába nyomtam a gombot, úgy szálltam el, mint a győzelmi zászló.

**Ha épp nem játszol, mibe öltöd az időd mostanában? Hol találkozhatnak Veled a fanok?**

Hosszú lenne felsorolni, hogy mi mindent csinálok, most például a rádióból jöttem, ahol reggeli műsort vezetek. De akár a saját weboldalakon is találkozhattatok velem, mert ha jól láttam, kint volt az egyik Axe-os banner.

**Tényleg, te vagy az egyik reklámarc. Akkor neked is van olyan klikkentőd, amivel a csábos mosolyokat számo-  
lod? És klikkelni is szoktál? Mint a Beneflek?**

Szoktam, de ne viruljatok ennyire, mert kénytelen leszek azt is beleszámolni.



# ÉJSZAKAI ŐRSÉG

НОЧНО! ДОЗОР



**MEGVÁSÁROLHATÓ DVD-N!**

16

Tizenhat éven aluliak  
számára  
nem ajánlott



[www.foxhome.com](http://www.foxhome.com)

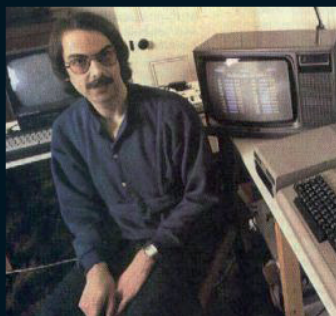
INTERCOM





## ROB HUBBARD

Maga az Isten, ahogy akkoriban nevezték. Minden idők legdallamosabb játékenének szerzője. A SID technológia igazi úttörője, aki elképesztően sokfajta hangzásvilágot kísérletezett ki. A SID chip komoly hiányossága volt a három csatorna, a Rob Hubbard zenék esetében mégis úgy érezte az ember, hogy öt vagy hat hangszert hall egyidejűleg. Saját zenei rutinjának alig 1000 byte-os forráskódját később közzétette, és ennek köszönhetően mások is átvehették a stílusát. Ennek jellegzetessége volt a pörgős ritmus, a sajátosan elnyújtott, „síró” gitárhangok szerepeltetése, és jazzes atmoszférák megjelenése. A *Monty on the Run* című játékhoz írt zenével futott be 1985-ben, majd olyan kultuszzenéket írt, mint a zúzós *Commando*, az oroszos *Rasputin*, az álomszerű *Spellbound*, a keleties *International Karate*, vagy a „space” hangulatú *Warhawk*. A kilencvenes évektől 2001-ig az *Electronic Arts* zenei igazgatója volt.



## CHRIS HÜLSBECK

Összetéveszthetetlen hangzásvilága rányomja a bélyegét a nyolcvanas évek végének legtöbb akciójátékára. Korát jócskán megelőzve samplereket és digitalizált hangszereket alkalmazott, és olyan hangeffekteket fejlesztett ki, melyek később csak az Amigánál tértek vissza. Többek között a *Katakis* és *R-Type* űrhajós játékok, és a *Great Giana Sisters* platformer muzsikáit szerezte.



### C64 RETRO DISCO

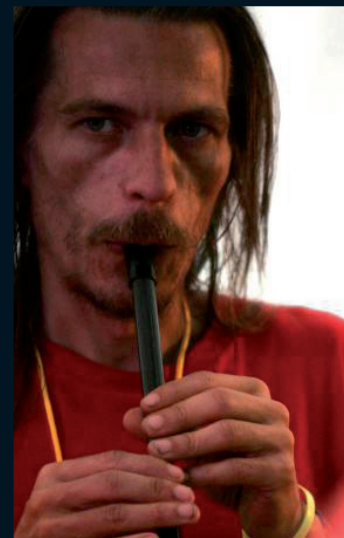
Az Atari ST, az Amiga *Paula* névre keresztelt hangchipje, majd az ADLib generációt követő PC-s hangkártyák lenyomták jó öreg SID papát. A profizmus növekedésével egyidejűleg a zene inkább illusztratív szerepet kapott, és eltűntek a nagy muzsikusztaírok is, akik kizárólag játékművészekre szánták a hangszerelési feladatokat. Ennek az lehetett az

egy általános „feeling” megragadását igényel- te. Az általános retróhullám részeként a kilencvenes évek közepén megjelentek a neten a PC-s SID lejátszók és archívumok. Ezek közül leghíresebb talán a *High Voltage SID* kollektív, amely több ezer klasszikus C64 játékművészt tartalmaz. (<http://www.hvsc.c64.org/>) Az igazán fanatikusok hardveresen is emulálhatják a SID chipet a *Hardsid* nevű csodacartidge-zsel. Ezzel párhuzamosan feltűntek a régi zenék MP3

átírtai (egyedül a *Last Ninja* zenéjéből több száz átdolgozás született), a non-stop C64 játékművészet sugárzó internetes rádiók, (pl. a *slayradio.org*) valamint a különböző C64 játékművészek remix CD-k. Ezek közül a leghíresebb a *Back in*

## BEN DAGLISH

Neki köszönhetjük minden idők legszebb és méltán leghíresebb számítógépes játékművészt: a *Last Ninja* muzsikáját. Az Anthony Lees-el közösen szerzett zene tökéletes összhangban volt a grafikával: virágos japán ligetekben lírai muzsikát hallottunk, az akciórészekben dinamikus zenét, az erőszakos és kínzó részekben horrorisztikus muzsikát. A *Last Ninja* valósággal sokkolta a játékosokat, mert senki sem gondolta volna 1987-ben, hogy ennyit ki lehet hozni a C64-ből. De Ben Daglish nevéhez fűződnek még olyan slágerjátékok zenéi, mint a *Gauntlet*, a *Vikings*, vagy a *Firelord*. Később folkmuzsikusi lett, elsősorban fúvós hangszereken játszik.



## MARTIN GALLWAY

Főleg az Ocean cégnek dolgozott. A '86 és '88 közötti akciójátékok legalább annyira emlékeztetnek az ő muzsikáira, mint a pörgős játékművészet és a gyönyörű grafika miatt. Olyan játékok zenéit írta, mint pl. a *Green Beret*, *Arkanoid*, *Wizball*, *Rambo*, *Times of Lore*, *Game Over*. A digitalizált beszéd és hangeffekteket alkalmazásának egyik úttörője volt. Rob Hubbardhoz hasonlóan később ő is az *Electronic Arts*-hoz került.



## MANIACS OF NOISE

Máig működő elektronikus csapat, melynek alapítója a holland Jeroen Tell volt. Legnagyobb sikerei között meg kell említeni a *Myth*, a *Hawkeye*, vagy a *Cybernoid* zenéit. Később az *Interplay* csapathoz került, ahol a *Baldur's Gate*, vagy a *Plainscape Tormment* muzsikáit komponálta.



egyik oka, hogy míg a C64 limitált memóriája miatt pár perces, bombasztikus hatású „slágerekre” volt szükség, vagyis iszonyú zenei kreativitásra, addig a PC-s játékok hosszúsága, komplexitása inkább

*Time* sorozat. A remixelők paradicsomában, a *remix64.com* honlapon a nosztalgiaízni vágyók tucatnyi house/trance, ambient, rap, hardrock feldolgozást találhatnak, sőt van itt nagyzenekari C64 muzika is. Az igazi kuriózumot azonban a *Press Play on Tape* dán csapat

jelenti, mely nagy sikerű Commodore 64 koncerteket ad élőben Dánia és Anglia szerte. Ezekre a koncertekre rendszeresen elhívnak egy-egy nagyágyút is. A számokat DJ kíséri, miközben a háttérben játékból vett jeleneteket vetítenek. Bár a „turnékról” készült képeket figyelve feltűnő a söröskorsókkal felszerelke-



zett férfi hallgatóság nagy aránya, reméljük, idővel a hölgyek szívét is elnyeri a PPT csapat és egyszer még kicsiny hazánkban is koncerteznek. A Papp László Sportaréna például remek helyszínnek tűnik!  
**Berr**

EXTRA  
HÁTTÉRKÉPEK  
A DUPLA DVD/DVD-N

# SCARFACE

„A világ a tiéd” – ez volt a mottója annak idején a Brian de Palma által rendezett Scarface című gengszterfilmnek, amelyben Al Pacino briliáns módon játszotta el a piti kis kolumbiai bevándorlóból az első számú közellenséggé vált vakmerő és brutális maffiózó szerepét. A Vivendi szeptemberben megjelenő GTA klónjában nem más, mint Te leszel Tony Montana...

„A sebhelyesarcú” a nyolcvanas években került a mozikba. Akkor valamiért még nem aratott túl nagy sikert, ám az évek során igazi kultusszá vált és Al Pacinot sokan leginkább ehhez a szerephez kötik – sokkal inkább a Keresztapa Michael Corleone-jéhez. A Scarface napjainkban népszerűbb és aktuálisabb, mint valaha: az utóbbi évek egyik legtöbbet eladott DVD-filmje és az amerikai hip-hop zenei élet sztárjainak legtöbbje is rajong ezért a filmért, illetve az Al Pacino által alakított figuráért. No de minket természetesen leginkább a játékos vonatkozás érdekel... A Grand Theft Auto sorozat készítői, a Rockstar csapata is vérbeli Scarface rajongókból áll, így nem véletlen, hogy korábbi játékaikban is tömérdek motívumot találhatunk a filmből. Már a Grand Theft Auto 3 zenei része is tucatnyi olyan zeneszámot tartalmazott, amelyek a Scarface-ben is szerepeltek, de igazából a Vice City-t ihlette meg a legjobban Brian de Palma filmje: például maga Vice City is feltűnően hasonlított Miami-ra, de rengeteg küldetéssel is találkozhattunk a játékban, a melyet mintha egy az egyben a filmből ültettek volna át. No de ha az igazi Scarface-feelinget akarod, akkor az igazi adaptációhoz nincs is hozzá fogható – legalább is ez a merész gondolat fogant meg a The Simpsons: Hit & Run-ról elhíresült Radical Entertainment fejlesztőinek fejében, amikor a Scarface alapján egy GTA-klón készítéséhez fogtak...

„NEKEM A VILÁG KELL, CHICO... ÉS MINDEN, AMI BENNE VAN...” (TONY MONTANA)

No de most az egyszer nem úgy van ám, hogy kapunk majd egy egyszerű, átlagos mozi-adaptációt, mint az összes eddigienél, aztán viszonlátás. A Radical Entertainment célja az volt, hogy teljesen átérezd: TE vagy Antonio „F\*cking” Montana, a gengszterfilmek legtökösebb gengsztere, aki mocskokban, vérben és heroinban fürödve, összeszorított fogakkal is elérte a célját:

ha csak egy rövid időre is, de a „világ” (vagy legalábbis az alvilág) tényleg az övé volt. Pacino hihetetlen, hogy mennyit beleadott a szerepbe: úgy tudta megformálni a mocskos szájú, eleinte pitiáner, erőszakos kis bűnözőt, aztán a giccsesen újjagdag, öntelt maffiafőnököt, hogy közben mégis végig drukkoljunk neki és teljesen azonosuljunk vele. A Radical tisztában

volt vele, hogy az olasz filmsztár szerepeltetése nélkül belekezdeni a Scarface-be olyan lenne, mintha a bolognai spagettit az eredeti húsos szósz helyett ketchuppal és

» TE LESZEL ANTONIO „F\*CKING” MONTANA, LEGTÖKÖSEBB GENGSZTER «





„Say hello to my little friend!”

## OLIVER STONE(D) HELYETT DAVID MCKENNA

A film és a játék érdekessége, hogy a két forgatókönyvíró nem csak a hírnév, hanem a nyolcvanas évekbeli kokainhasználat beható ismerete is összekötötte. A film eredeti forgatókönyvét az azóta híres rendezővé cseperedett Oliver Stone írta, aki nem csak jól ismerte a heroin és kokain világát, hanem saját bevallása szerint maga is komoly drogfüggő volt (innen a szójáték: „stoned” = be van löve – bocs...). Stone a játék forgatókönyvét már nem vállalta el, helyette azonban a készítőknek David McKenna-t, az *Amerikai história X* és a *Betépve* (Blow – ez egy másik híres drogfilm Johnny Deppel) rendezőjét sikerült megszerezniük a munkára.

trappista sajtóval szolgálnának fel (ja én azt hittem eleve azzal kell –ender). Pacino egész egyszerűen kellett a Scarface-be, ez nem is volt kérdéses. Az első hírek alapján úgy tudtuk, hogy ő is lesz Montana, ám ez végül kicsit megváltozott: Al csak arcát adta a figurához, ám a hanghoz egy másik színészt kerestek. Amikor leültem beszélgetni Peter Wanattal, a játék egyik designerével, természetesen az első kérdésem rögtön ez volt: „Miért nem Pacino hangját hallhatjuk?” A kissé indulatos természetű, nagydarab fickó először rám nézett

## PACINO: MIÉRT A SCARFACE ÉS MIÉRT NEM A THE GODFATHER?

Ok, vonatkoztassunk el attól, hogy a *The Godfather* elég balul sikerült, és hogy a *Scarface* tényleg ígéretesnek tűnik – Pacino nem emiatt nem vállalta el a *The Godfather*-ben való szereplést (még az arcát sem adta hozzá). A színészek nem játékszakértők, Pacino nyilván nem tudta előre, mi lesz az EA játékaival. A válasz ennél összetettebb... Peter Wanat, az egyik designer szerint Pacino is azt a nézetet osztja, hogy a *The Godfather* egyfajta művészfilm, ezért nehéz hozzá mérhető játékadaptációt gyártani, a *Scarface* viszont inkább popkulturális jelenség, amely a DVD verzió és a *GTA* sikereinek köszönhetően olvadt bele annyira a köztudatba. Hogy eme nemes elgondolások mellett mennyire volt szerepe a készpénznek, azt már sohasem tudjuk meg, de azért az biztos, hogy Pacino nincs pénzszűkében, az Electronic Arts pedig egyébként is simán rálicitálhatott volna a Vivendire, ha csak erről lett volna szó...

Al találta meg a színészt és ő szólt nekünk, miután egy fél évet szenvedtünk, hogy találjunk valakit helyette.” – mesélte Wanat.

## „B\*SZAKODTOK VELEM??? A LEGJOBBAL B\*SZAKODTOK!!!”

A hang tehát garantáltan tökéletes lesz, de mi a helyzet Tony Montana külsejével? Nos, a grafikusoknak nem kell szégyenkezniük, az eddig látottak alapján pontosan olyanak sikerült megalkotniuk, ahogy Pacino

a filmben kinézett. Nemcsak az arca néz ki tökéletesen pacinósan, hanem a testtartása, a drogtól és vérszomjtól elvadult tekintete, és nem utolsósorban az animációja is. A készítők büszkéek rá, hogy külön színészt kerestek a Pacino-szerű mozgás lemodellezésére is: pontosan ugyanolyan hányaveti, kissé taho „lazacsávó”, vagyis ízig-vérig macho módon beszélget majd a játékban a drog dealerekkel,

és egy rövid pillanatig azt hittem, hogy mindjárt meg fog ütni. Aztán mégis fékezte magát és így válaszolt. „Háfigy, öregem, játszottál te a *From Russia With Love*-val?” (Ez egy konzolra készült James Bond akciójáték volt, amely egy 1963-as azonos című filmet dolgozta fel, melynek szereplője Sean Connery volt és a játékhoz is ő adta most a hangját. És persze nyilván játszottam vele. ©) „Aha”, „Na hát akkor bammeg, szerinted olyan kurta nagy ötlet volt az EA-tól, hogy hetvenéves öregember próbálja neked beadni, hogy ő a virgonc fiatal James Bond??? Hámer

szerintem baromira neveléses! Na látod ezért nem is kértük fel Pacino-t: Al-nak eléggé megváltozott a hangja az évek során a sok cigitől, úgyhogy nem lett volna jó ötlet, ha ő lett volna Montana szinkronja”. Nos, teljesen őszintén igazat adtam Wanatnak, annál is inkább, mert az a színész, aki utánozza Pacino filmbéli hanghordozását és megkapóan tapló kubai akcentusát, egész egyszerűen *tökéletes* munkát végzett: ha eredeti nyelven nézitek meg a filmet, és utána összevetitek a játékbeli színész munkáját Pacino-jével, garantáltan nem fogtok különbséget tenni! „Amúgy maga

„A PC-s verzióban remélem arany nyakláncot és szíves tetsköt is kapok...”





Így jár az az olvasó, aki a kávészünet helyett hozzám küldi az „elakadtam az xy játékban...” típusú leveleket...

# „ELŐSZÖR SZEREZTE AZTÁN HATALMAT, AZTÁN JÖHETNEK

(TONY MONTANA)

Képzeltetek el egy olyan játékprezentációt, ahol tényleg MINDENT bedob a kiadó, ami szem-szájnak ingere... Spanyolország, vakító napfény, tengerparti luxusszálloda, feszített víztükör és temérdek gyönyörű fürdőruhás lány: ebben az élményben lehetett része a Scarface című játék bemutatójára meghívott újságíróknak...

a korrupt zsarukkal és a lányokkal, mint a filmben. A legpacinosabb mozdulatot egy igazi játékelemhez kötötték: amikor a film végén Pacino palotáját előzönlik

## » MOCSOKBAN, VÉR-BEN ÉS HEROINBAN FÜRÖDVE ÖSSZESZÓRÍTOTT FOGAKKAL IS ELÉRTÉ A CÉLJÁT «

egykori üzlettársa, a kolumbiai drogbáró, Sosa emberei, hogy kivégezzék Tony-t és embereit, akkor Montana teljesen bevadul és üvöltözve kiront egy katonai gépfegyverrel, amellyel kicsinálja majdnem az egész bandát, miközben golyók sorát eresztik belé, de őt mégsem tudják megölni. (Legalább is az utolsó percig, amikor...) Pacino ennél a jelenetnél gúnyosan széttárja a karját

öt (egészen addig, amíg...). A játékba nemcsak magát a mozgást rakták bele, hanem magát az ötletet is: ha elég agresszivitást szed össze (amit a játékban úgy

hívnak, hogy „tele lesz a töke” sic), akkor egy rövid ideig

nem fogják a golyók és sérthetetlen lesz.

### DE AKKOR JÖTT EGY SUNYI BÉRGYLKOS HÁTULRÓL, AKI...

...egy duplacsöves puskával hátbalötözte Tony-t, aki a lépcsőfeljáróról vérzivatar kíséretében beleesik a medencébe, amelynek vizét vörösre



cok, ennél a nőnél sokkal durvább fürdőruhás csajok lesznek a szállodában, csak várjátok meg, míg odaérünk”. Lelki szemünk előtt már meg is jelent pár csodálény képe, ám az álmodozásnak hamar vége szakadt, Manolo ugyanis odavezetett minket a kocsihoz, ami a hotelbe vitt minket. Már a rögtön az autóval megadták a kellő hangulatot, ugyanis igazi gengszteres fekete Mercedesba tessékelt b minket egy gyanús arcú spanyol sofőr, aztán irány a szálló... No, igen, a szálloda... Maga a szoba nem csak egyszerűen elegáns, hanem stílusos is, pon-

Kár is lenne tagadnom: ekkora buliban még nem nagyon volt részem. Amit a Vivendi Universal összedobott az élményekre kiéheztett újságíróknak az felejthetetlen élmény volt... Miután az esős és nyirkos Budapestről megérkeztem a napfényes malagai repülőtérré, a csomagfeltevő kijáratánál ott állt valami Manolo, „Scarface” táblával a kezében. Amíg egy harmadik újságíróra vártunk, egy cseh kollégámmal tekintettünk lustán egy arra sétáló spanyol stewardess fenekére tévedt, mire a spanyol marketinges rögtön meg is jegyezte: „Srá-



Hawaii-ing, pálmafa, „szánsájn” – meghitt szituáció egy rablógyilkossághoz...



énja, hogy pontosan innen kezdődik, vagyis Tony mégsem hal meg! A sztóri

szerint Tony megérezte, hogy valaki hátulról közeledik és az utolsó pillanatban hátrafordult, hogy még idejében

„Hmm... picit füstöl a motor, elmegyek egy mekibe, aztán keresek egy autószervert...”



és „illegeti magát”, miközben üvöltözve sértegeti Sosa hadseregét („Mind felfogom a kib\*szott golyóitokat!”), akik valamiért képtelenek elintézni

festi a vére... Legalábbis így végződik a film. Mélységes bocsánatért esedezem azoktól, akik még nem látták, de muszáj volt elárulnom, mert a játék slusszpo-

# PÉNZT, CSAJOK...



tosan olyan, mint amilyenekben az italoano gengszterek az ágyba vitt villásreggeli után egy selyemszalvétával hanyag mozdulattal megtörlik a szájukat. Persze maga Scarface is mindenhova elkísért: az egyik tévécsatormán egyfolytában, megállás nélkül az eredeti filmet vetítették. A szobából kiérve a szálloda medencéje mellett gyülekeztek az újságírók, ahol a feszített víztükör közelében ott labdázta, nevetgéltek és fotóztatták magukat a korábban említett fürdőruhás cicababák. A lányok természetesen mind elsőrangú modellekből és kebelcsodákból lettek összeválogatva: a fotók

azt hiszem, magukért beszélnek...

Szóval a Scarface feeling teljesen a helyén van. Aki látta a filmet, az biztosan emlékszik arra a részre, amikor Tony (Al Pacino) és haverja, Manny megérkeznek egy beach clubba és a Tony hanyag eleganciával benyögi az azóta híressé vált mélyen „filozofikus” mondatot, amelyet akár életcélként is lebeghet sokak számára: „Először szerezz pénzt, aztán hatalmat, aztán jöhetnek a csajok...” Nos, a környezet és a lányok pont úgy néztek ki, mint ebben a híres jelenetben...



## Dózsölés a la Scarface

Kár is lett volna ezt a paradicsomi első napot elrontani holmi munkával, ezért első éjszaka egy night club-

ba látogattunk el (természetesen csak a maximális Scarface feeling kedvéért, nem kell itt rosszra gondolni!), ahol temérdek mennyiségű sangria (különféle borokból összepancsolt speciális spanyol koktél) elfogyasztása után végül hajnalját távoztunk a szállodába... Másnap reggel kötelességünk teljes tudatában szürsölgettük el az életmentő kávéát az elmaradhatatlan fürdőruhás lányok társaságában, hogy másnaposságunkat valahogy kiheverjük. Tizenegy óra körül jutottunk be először a hatalmas bemutatóterembe, ahol a film fülbemászó és rendkívül hangulatos zeneszáma már megadta a kellő hangulatot, majd egy óras prezentációt hallhattunk a játékról, melynek lényege nagyjából az volt, hogy a készítő tisztában vannak vele, hogy a Scarface-ből a tavalyi E3-on látható verzió enyhén szólva „kissé” családást okozott (mindenki megértően bólogat), ám most a grafikát és a játékmentet is teljesen átdolgoz-



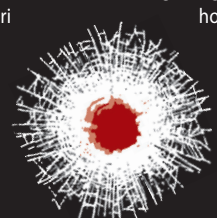
ták. Emellett láthattunk még interjúkat a készítőikkel, és magával Al Pacino-val is... Végül a prezentáció után az események igazi fénypontjához érkeztünk, ahol egy beach club-ban egy igazi fejedelmi lakomában volt részünk után: a svédasztalokon különféle homárok, húsok, tészták rogyásig. Miután már mozogni is alig tudtunk a sok étektől, végre kipróbálhattuk magát a játékot is... Az este fénypontja azonban még hátra volt: az esti lakoma előtt két félméztelen lányt (lásd a képen) befestettek tigriscsíkos mintájúra és bezárták őket egy ketreche, ahol morogva és miálkolva hergelték a közönséget. Hát, nem tudom a Sebhelyes arcúnak valaha is volt-e része hasonló mókában, de mindenesetre mi nem panaszkodtunk...

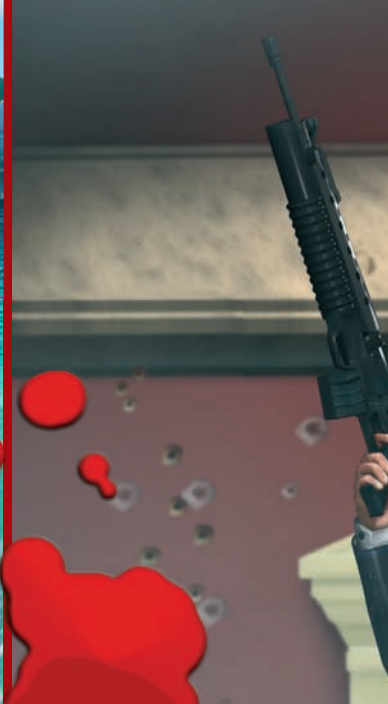


„Te figy, De Palma, most tényleg tegyék úgy, mintha nem látnám ezt a majmot???”

végezen a szemüveges kolumbiai bérgyilkossal. Itt kapcsolódunk be a játékba, vagyis mi magunk fogjuk elsőként szítavá löni azt a fickót, aki a filmben lelőtte Tony-t. Ezután kezdődik a játék első küldetése: le kell számolnunk egy teljes kolumbiai maffiabandával, aztán meg kell szöknünk a házból, mielőtt az igazi sztori kezdetét venni. A történetről sajnos sokkal többet még nem lehet tudni, mindössze annyit, hogy aktívan szerepelni fognak benne Gaspar Gomez és a Diaz testvérek, akikre a filmben Lopez, Tony egykori főnöke folyton utalt, de sohasem láthattuk őket, illetve a végső ellenség maga Sosa lesz. Más régi szereplővel nem nagyon

fogunk találkozni, tekintettel arra, hogy a filmben szinte majdnem mindenki meghalt, így nehéz is lett volna őket újra a történetbe passzírozni... A cseh kollégával felváltva faggattuk a készítőket, hogy Elvira, Tony szerelme és felesége (Michelle Pfeiffer alakította), vajon szerepelni fog-e a játékban, de végül nagy sokára kibökték, hogy egész biztosan nem. „Tony-t a film végén elhagyta Elvira, ez a szerelem elmúlt,





tönkrement: ez teljesen világosan kiderült abból a jelenetből, amikor Montana hiába próbálja hívogatni, szóval nem is lett volna értelme belerakni a játékba. Ne aggódjatok azért, Tony nem pusztul bele a dologba, lesznek még csajai, de Elvira nem lesz köztük. „Hogy Tony kivel fog kavarni, pusztán a játékostól függ...” – tették hozzá sejtelmesen a készítők.

### „NÁLAM VAN A YEYO ÉS NÁLAM VAN A STEKSZ IS, OMAR...”

Az udvarlással át is térünk magára a fő játémenetre. Ez a játék a GTA és a Scarface mozi hagyományainak megfelelően nem kispályázik, nem lámázik, nem fogunk romantikus gengszter-bullshit küldetéseket a nyakunkba kapni: itt biza drogmaffia-vezérek vagyunk és kőkeményen droggal fogunk üzletelni. Legfőbb feladatunk heroin-dealek leszervezése lesz, amelyet a rivális bandák, illetve a rend őrei természetesen nem fognak jó szemmel nézni. A bemutatón egy olyan küldetést próbálhattunk ki, ahol egy kis furgonnal furikázva kellett a város különböző, megadott pontjain ledobnunk a drogos ládákat.

A zsaruk időnként felfigyeltek ránk, ilyenkor a szírenázó kocsi elöl úgy tudtunk meglőgni, hogy egy kék kistérképben egyre inkább felénk növekvő kék zónából ki kellett törnünk. Míg a

GTA-kban teljesen kiszámíthatatlan volt, hogy mikor tudtuk lerázni a zsarukat, ez ahhoz képest sokkal ügyesebb megoldásnak tűnik... Ha mégis tűzharcba keverednénk, akkor sincs feltétlen baj, a játék ugyanis némileg jobban és elegánsabban kezeli a TPS lövöldözéseket, mint a GTA. Harc közben ugyanis becélózhatjuk az ellenség különböző testrészeit is, így akár pontos fejlődésekkel is operálhatunk, ha van hozzá kellő időnk és idegzetünk.

### „BULÁK, PEZSGÓ, FÉNYŰZÉS”

Két dologról nem beszéltem még, amit ugye eléggé elszúrtak a *The Godfather*-ben: a grafikáról és az irányításról. A *Scarface* grafikája a tavaly bemutatott E3-as demóban mindössze a nagyjából a *Vice City* PS2-es verziójának színvonalát hozta és ezt a készítő is belátták, így teljesen átdolgozták a mo-

tort. Egy bemutatón külön képeket illusztráltak az „előtte-utána” effektust, és az eredmény tényleg fényekkel jobb lett. A karakterek több poligont kaptak, a textúrák

jóval részletesebbek, összetettebbek lettek, sokféle újabb fényárnyék effektet („Tony árnyékot vet a falra és a földre, a kaktusz árnyékot vet Tony-ra, az árnyék árnyékot vet az árnyékrá” – blablabla) kapunk majd a helyszínek geometriáján

## » NEMCSAK MONTANA ARCA NÉZ KI TÖKÉLETESEN PACINÓSAN, HANEM TESTTARTÁSA, ILLETVE A DROGTÓL ÉS VÉRSZOMJTÓL ELVADULT TEKINTETE IS «

## BUNKOFON

A mostani mobiltelefonok őse volt az a hatalmas maroktelefon, amellyel a nyolcvanas években az újjgazdagok előszeretettel telefonáltak az utcán – legalább is külföldön. A telefon műholdas technológiát használt és rendkívül drága volt. A játékban Tony Montana-val is egy ilyen „bunkofonnal” tárgyalhatunk le bizonyos küldetéseket, illetve ezáltal hívhatunk magunknak kocsit sofőrrel, ha már meggazdagodtunk és nincs kedvünk – vagy lehetőségünk éppen autót lopni.

is javítottak a készítő. Hogy ez pontosan mit jelent majd a PC-inken? Nos,

nem fogok lódtítani: a grafikán látszik, hogy elég konzolos és nem nagyon hiszem, hogy az ATi vagy Nvidia kártyák



„Ratatatata, kabummmmm, skrossh!”

Békés kisváros  
Miami-ban, karrierünk kezdete előtt...



# NO



A GameStar szerkesztősége mielőtt egy ennél flesibb helyre költöttünk...

rikító színvilághoz nem is lesz erre szükség. Úgy vettem észre, hogy az átvezető animációk (gesztusok, mimika, stb.) terén a Racial kissé kevésbé otthonos, mint a Rockstar az utóbbi játékaiban, viszont maga az alapgrafika ütősebb a

## MI IS AZ AMERIKAI ÁLMOZT AKARJUK

Őszinte legyek? Bár eddig igencsak voltak kétségeim a játékkal kapcsolatban, a látottak alapján nem nagyon hiszem, hogy a Scarface-t nagyon el tudják már rontani... Az irányítás, a grafika nagyon is okésnak tűnik,

### A pihenő szoba



GTA-knál. Meglátjuk majd persze, hogy PC-n képesek a A készítő

mire srácok... nem nagyon

akarták megengedni, hogy a vezetést kipróbáljuk, ám némi rábeszélés árán végül sikerült kidumálnom, hogy egy furgont és pár egyéb verdát is elkövete kitesztaljam. Nos, jó hír, hogy pontosan érzem rajta a GTA-féle vezetési modellt, tehát nem erőltettek bele valamilyen The Godfather-féle borzalmat, sőt, mintha kicsit kényelmesebb, de ugyanakkor realiztikusabb is lenne a kocsi irányítása. Minden jármű úgy hasított, pörgött, forgott, ahogy az kell, nem voltak eltűzött farolások, „szappanon csúszások”, egyszóval a vezetéssel PS2-n „no problema, amigo” és nem nagyon hiszem, hogy PC-n ezen sokat lehetne rontani.

a játékmenet echte GTA, pár ügyes újítással: például lehet majd bármikor, bárhol állást menteni, a küldetéseket akár maroktelefon-hívásokkal is intézhetjük, illetve saját kocsikat hívhatunk sofőrökkel, ha kedvünk tartja. Nem állítom, hogy maga a játék annyira komplexnek tűnik, mint mondjuk a San Andreas (sajnos nem motorozhatunk majd, és nem irányíthatunk repülőket), de őszintén szólva magasról teszek rá, ha egyszer tényleg bele tudom élni magam, hogy én vagyok Tony Montana...

### Bad Sector

#### BAD SECTOR ELSŐ BENYOMÁSAI:



Számomra a legbiztatóbb, hogy a készítő leginkább arra koncentráltak, hogy ne cifrázzák a la The Godfather, hanem egy vérprofi GTA-klónt csináljanak, illetve maximálisan beleéljük majd magunkat Montana szerepébe

legújabb effektusait is kiizzadja majd belőlük, de a Vice City-re emlékeztető napfényes, miamis, kissé cartoon-os,

... és után







Placcs.



Ide valami Super Mariós poént akartunk írni



Dwarvz not dead!



Ez pedig itt Ironforge-Külső



For teh Horde!

# WARHAMMER ONLINE AGE OF RECKONING

**Közel két év (!) telt el azóta, hogy utoljára képeket kaptunk a Warhammer Online-ról. Időközben behalt a projekt, majd feltámadt hamvaiból, de immár a maradék kétség is eloszlott: jön!**

**A** Mythic inkább jelképes lépésként jelentette be nemrégiben a Warhammer Online: Age of Reckoningot, de ennyivel tartoztak azon fanoknak, akik már azt sem tudták, mit higgyenek - a lényeg, hogy 2007-ben biztosan jön a játék. A Climaxot felváltó Mythic ráadásul minden segítséget megkap a Games Workshoptól ahhoz, hogy a játék kerettörténete is méltó legyen a regényekhez. Az események egy titokzatos járvány körül indulnak el, mely sorban tizedeli a Császár hú alattvalóit - azok a szerencsétlenek, akik elkapják, néhány hét alatt a Káosz mutáns lényeivé változnak át... és ez csak a kezdet. Hat faj közül választhatunk, játszhatunk az emberek, a Káosz, a törpék, orkok, high elfek és sötét elfek oldalán. Bár alapvetően itt is két fő oldal van, a tényleges háború faji alapon zajlik: a legjellegzetesebb személyes ellentétek az emberek és a káosz, a törpék és az orkok, illetve a high és dark elfek között dúlnak. Ez persze nem akadályozza meg az orkokat, hogy alkalmasint jól összerúgják a port a high

elfekkel, de a faji konfliktusok mindenképpen mélyebbé teszik a háttérvilágot.

## VÉG NÉLKÜLI HÁBORÚ

A Mythic nem cáfol rá a Dark Age of Camelot kapcsán szerzett hírnevére, hiszen a játék igen erőteljesen PvP központú lesz. Az ott oly kiválóan vizsgázott PvP modellt emelik át és persze fejlesztik tovább. Lényegében nem is lesznek külön PvP (player vs player), PvE (player vs environment) és RvR (realm vs realm) részek, hanem az egész egy hatalmas, összefüggő folyamat alkot. A harcok több csoportra oszthatók: az első, klasszikus eset, amikor néhány el-lenséges játékos valahol összefut, és ha már így alakult, ledarálják egymást. Lesznek hatalmas összezsapások, melyek célja esetleg területfoglalás, vagy egyéb, adott szkenárióhoz kötött eseménysor. Olyan csaták is várhatók, ahol az igazi tömegézésről gépi ellenfelek

gondoskodnak, kiegészítve a számbéli hátrányban lévő csapat sorait. Ez főképp a városok elleni ostromoknál lesz izgalmas, melyek a játék szerves részét képezik (nem úgy, mint a WoW-ban, ahol az ilyesmi sajnos pillanatok alatt hatalmas lagba, akár szerverleállításba torkollik...). A háború vég nélkül zajlik, lényegében bárhol és bármikor fellángolhatnak a harcok.

## A BÉKE CSUPÁN ILLÚZIÓ

A „békés” questelgetéssel kapcsolatban (mely természetesen nem marad ki) érdekes ötlettel állt elő a Mythic: lesznek olyan questek, melyeket adott területre érve mindenki megkap.

Ha ez például az, hogy egy NPC holtan szeretne látni néhány közelben ólalkodó rémséget, a játékosoknak nem kell vére menő küzdelemben egymás elől „ellopkodni” azokat (mint sok egyéb MMO-ban) csak hogy

teljesíthessék a questet. Az NPC-t mindössze a végeredmény érdekli, nem az, hogy ki „adja le” a questet, ezért amint az utolsó szörny is elhalálozott, testvériesen szétosztja a résztvevők közt az XP-t és a pénzjutalmat. Érdekes az is, hogy a questek gyakran elágaznak, azaz a feladat teljesítése közben többször ránk hárul a döntés, hogy pontosan betartsuk-e a kapott utasításokat. Ilyen például az, ha egy rához kell beosonnunk a börtönbe, hogy végezzünk vele, ám más jutalmakért és más következményekért ki is szabadíthatjuk, el is engedhetjük.

## ÉN ÉS AZ AVATAROM

A karakterek sokkal egyedibbek, testreszabhatóbbak lesznek, mint más játékokban. Hősünk külseje játék közben is változik, ahogy egyre magasabb szintre jutunk, nagyobbaknak és erősebbnek fognak tűnni, illetve apró, divatos kiegészítőkkel is feldobhatjuk avatarunkat: az orkok például koponyákat vagy a törpék skalpként lenyisszantott szakállát tűzhetik övükre, de aki szívesen pepecsel ilyesmivel, akár apránként át is festheti páncélját... **mazur**

## » LESZNEK HATALMAS ÖSSZECSAPÁSOK MELYEK, CÉLJA, TERÜLETFOGLALÁS «

# 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 helyezetteje. 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 betekintheznek 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 beviteli / irányító eszközeiket.



gody professional series



## BATTLEFIELD 2



## PCWORLD

## GameStar





# BROKEN SWORD THE ANGEL OF DEATH

A vallás és a tudományok közti évezredes viták hirtelen véget érnek, amikor egy hatalmas erejű, ősi tárgy kerül a felszínre. Veszélyben a... minden, hát ki más is jöhetne egyszemélyes felmentő sereg gyanánt, mint George Stobbert?

**A** Revolution már hónapokkal ezelőtt bejelentette a *Broken Sword* sorozat következő epizódját, csak épp érdemi infót és képeket felejtettek el mellékelni hozzá. Ám mielőtt vérebeikkel indítottunk volna pixel-huntingot utánuk, végre összeszedték magukat és kidugták fejüket az odúból, csak hogy megörvendeztessenek bennünket néhány érdekes aprósággal. Bár a képek még a fejlesztés korai szakaszából származnak és messze nem tükrözik a végleges változat (állítólag) szemet gyönyörködtető grafikáját, két kézzel kaptunk utánuk...

## ERŐS FOLYTATÁS UTÁN ERŐS FOLYTATÁS

Nem csoda a felfokozott várakozás, hiszen az előző rész (*Broken Sword: The Sleeping Dragon*) meglepően nagy sikert aratott, nem csupán a játékosok, de a

szakma körében is -- sőt, miután a kiadó összesítette az eladási adatokat, még az öltönyösök is örültek. Bár néhány öreg motoros húzta a száját („de hát ez *Tomb Raider* vazz, fegyverek meg cickók nélkül...”), a harmadik rész sokkal több új rajongót szerzett a sorozatnak, mint ahány régit elveszített: hiába, a Revolution nevéhez méltó módon mert újítani, és be is jött nekik.

## » JAJ, JÖNNEK A... ÖHM, KIK IS JÖNNEK MOST?»

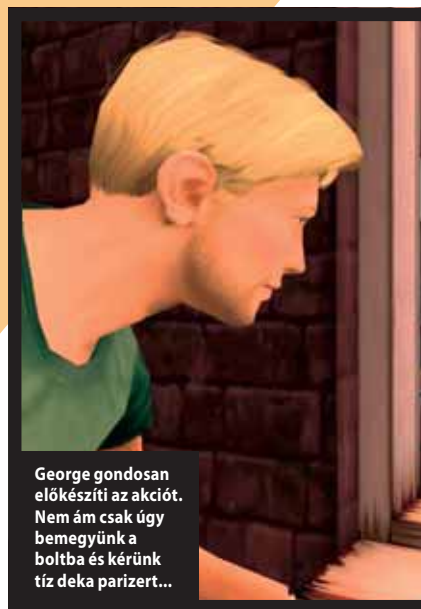
A sztorit egyelőre hét lakat alatt őrzik, de természetesen ezúttal is a sorozat védjegyévé vált misztikus-krimi keve-

résre lehet számítani, melyben rendre felbukkannak az összeesküvés-elméletek rajongóinak kedvenc gumicsontjai. Az események mindenesetre egy

**» AZ ESEMÉNYEK  
MINDENESETRE EGY  
HATALMAS EREJŰ,  
ŐSI TÁRGY FELBUK-  
KANÁSA KÖRÜL BO-  
NYOLÓDNÁK MAJD «**

hatalmas erejű, ősi tárgy felbukkanása körül bonyolódna majd, hősünk pedig, a drága jó George „Zsóóórrrsz” Stobbert természetesen visszatér hogy helyükre tegye a dolgokat. Ami azonban máris csavar egyet a klasszikus felálláson, egyelőre semmi hír kolléganőjéről (akivel ugye még mindig nem jött össze), Nico Col-lardról. Helyette felbukkan egy másik, gyönyörű és titokzatos hölgy, bizonyos Anna Maria, akibe hősünk persze fülig

hatalmas erejű, ősi tárgy felbukkanása körül bonyolódna majd, hősünk pedig, a drága jó George „Zsóóórrrsz” Stobbert természetesen



George gondosan előkészíti az akciót. Nem ám csak úgy bemegyünk a boltba és kérünk tíz deka parizert...



Foglalkozásom: senior slice & dice meat manager

belehabarodik... Ám mivel nem szólhat arról a játék, hogy családot alapítanak és boldogan élnek, míg meg nem halnak (ez nem a *The Sims*, ugyanis), Anna Maria váratlanul eltűnik, George pedig kétségbeesetten kezd nyomozni utána - így kerül kapcsolatba az említett ősi tárggyal is, mely persze az egész világot fenyegeti. George-nak csupán egyetlen támpontja van, egy ősi kézirat, mely egy kétezer éve elfeledett, misztikus anyagra, a mfkztz-ural. (És melynek nevét valószínűleg csak a *South Park*-ból ismert Kenny tudná helyesen kiejteni, természetesen csutkáig behúzott kapucnival.) De hogy mi sül ki ebből, nem is sejtjük...

### RÉGIEKNEK, ÚJAKNAK

Ahogy azt már megszokhattuk, ez a *Broken Sword* epizód is tökéletesen megállja magában a helyét: az sem fog-

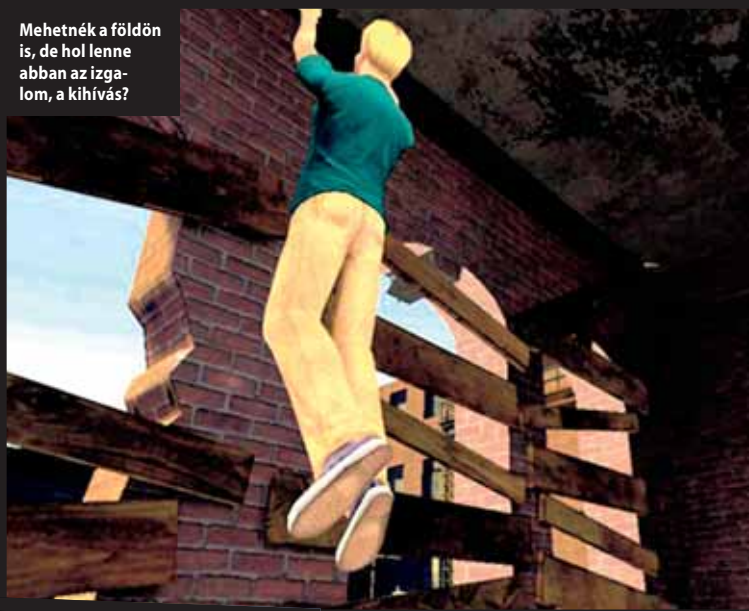


Gyermekkori álmom, hogy lepökjek a Westend tetejéről. De tesztek is érte!

ja hülyén érezni magát, aki netán nem játszott valamelyik korábbi résszel - bár apróbb utalásokra, poénokra és néhány rég nem látott ismerős felbukkanására azért lehet számítani. Ami azonban más, mint eddig: a *Revolution* a sorozat esetében először lemondott a játék technikai kivitelezéséről, mivel a keretrendszer eleve adott, most kizárólag a projekt kreatív oldalára összpontosítanak, a kalapálásra pedig egy külső csapatot, a Sumo Digitalt kérték fel. Ha ez a hollywoodi modell akár részben bevéltja a *Revolution* reményeit, már nyert

ügyük van: változatosabb, árnyaltabb játékmenet, még pontosabb és apróbb technológiába csomagolva - ez így nekünk is tökéletesen megfelel. A *Revolution* első számú feladatának tekinti, hogy az előző részben is látott újszerűbb fejtörő-típusokat (ritkábban ügyességi részeket) még szerveesebben illesszék a játékmenetbe. Nagy hangsúlyt fektetnek arra, hogy a játékosok egy pillanatra se érezzék, hogy az adott akadály csupán azért van ott, hogy lelassítsák őket -- mindegyiknek indokoltnak kell lennie, valamint

Mehetnék a földön is, de hol lenne abban az izgalmom, a kihívás?



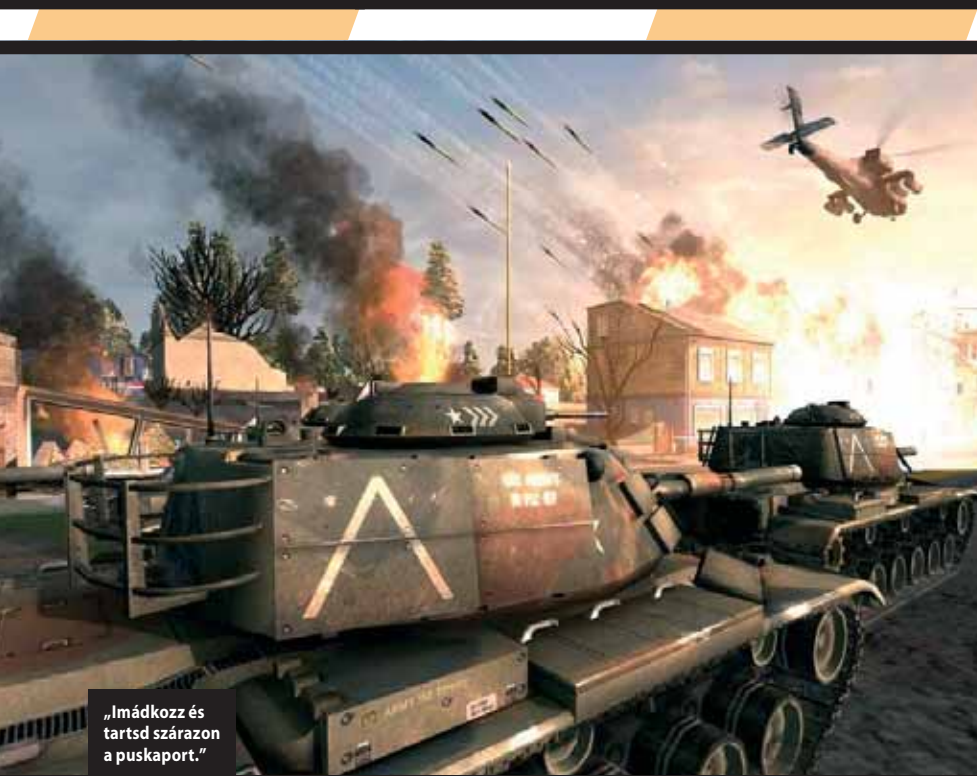
kellőképp újszerűnek ahhoz, hogy kedvvel vágjunk nekik. Hiába, amikor a manapság nyűglődő kalandjátékokról beszélünk, inkább csak a rengeteg rossz tapasztalat beszél belőlünk. A műfaj teljesen jól van, csupán sok a gyenge, közepeserű alkotás. Pedig nem is olyan nagy a titok: a *Broken Sword* sorozat atyja, Charles Cecil szerint a legfontosabb, hogy a fejtörők sosem szoríthatják háttérbe a sztorit. Első a történet, ha az kész, megvan az összes fordulat, a fontos helyszínek, csak akkor indulhat az agyalás a fejtörőkön. Persze, legalábbis akkor, ha nem egy unalmas *Myst*-klón akar valaki fejleszteni, amely mintha csak egymásra dobált puzzle-ök sorozata lenne...

### KALANDNAGY BÜDZSÉVEL

Fontos, hogy az első képek ne hogy megtévesszenek bárkit is, hiszen inkább illusztrációnak tekinthetők, mivel a fejlesztés korai fázisából származnak. Az új engine végleges változata sokkal többre lesz képes: elődjével szemben a *The Angel of Death* valószínűleg nem készül el konzolokra (a pletykák is csak arról sutyorognak, hogy legfeljebb next-gen konzolokon bukkan majd fel), így a *Revolution* határozottan kijelentette, hogy a PC „aktuális” képességeit tekintik mérvadónak. Kalandjátékoktól szokatlan módon a végleges verzió bizony meg fogja dolgoztatni videókártyáinkat, és aki bírja vassal, az napestig örömköndhet a next-gen grafikán. Ahhoz, hogy a játék valóban kihasználhassa a PC-ben rejlő összes lehetőséget, többszörös produkciós költséggel kellett számolni, de a jelek szerint a *Revolution* vállalta a kockázatot. Mi mindenképpen csak nyerünk a dolgon: a technikai rész ígéretes, a sztori és fejtörők, tehát a tartalom kapcsán pedig még sosem kellett csalódnunk a sorozatban, úgyhogy íme egy újabb, biztosnak tűnő befutó. Idén ősszel igazán nem lesz okunk panasznazur



Igen, 18 éves vagyok és szőke... Csipkés melltartó van rajtam...



„Imádkozz és tartsd szárazon a puskaport.”



Kis változtatással lehetne ez a kép egy 2. vh-s csata is.



# WORLD IN CONFLICT

**Az RTS-ek állóvizében valami megmozdulni látszik. Még nem látjuk teljes alakjában, de ami áttükröződik, az biztató - az alábbi játék akár igazi nagyagúvá válhat!**

KATEGÓRIA RTS KÖRNYEZET HIDEGHÁBORÚ  
KIADÓ SIERRA FEJLESZTŐ MASSIVE ENT.  
MEGJELENÉS 2007 TAVASZ  
GYORSLINK  
1551

**N**em kezdik itt arról megint tanulmányt, hogy jók a 2. vh-s játékok, de már mindenki unja a témát, és különben is, kéne már valami változatosság... maradjunk annyiban, hogy a World in Conflict témaválasztása igazán felfrissítő. Az időszak ugyanis a hidegháború, ráadásul annak is a késői része. Legutóbb ilyen korszakban a Hammer & Sickle nevű átlagon aluli RTS-RPG játszódott, de hogy van még mit kihozni a témából, az már ott is kiderült. Hiszen adva vannak érdekes harceszközök, amelyek átmenetet alkotnak a legendás 2. vh-s és napjaink fegyverei között, illetve hatalmas szárazföldi-, légi, és vízi haderők állnak egymással szemben, nagyjából azonos technikai szinten. A történet tehát 1989-ben kezdődik: még létezik a két nagy, egymással ellenséges katonai tábor, a NATO (Nyugati) és a Varsói Szerződés (szovjet tömb országai). A történelmi eseményekkel ellentétben azonban a Szovjetunió nem omlik össze, hanem inkább megtámadja Európát, és Amerikát. Innentől az események nyilván felpörögnek és ami jó, hogy mi ennek a pörgésnek a közepébe kerülünk.

## TÁBOROK ÉS TÁBORNOKOK

Az egyszemélyes kampányról meg nem akartak sok mindent elárulni a

fejlesztők. Amit tudni lehet, hogy egy fiatal amerikai tisztet irányítva kell győzelmet-győzelemre halmozunk, vagyis legyőzni a kommunista blokk országait. A hálózati módkról szintűgy nem sikerült még tüzes vasfogókkal sem sokat kiszedni a készítőkből, de annyit azért elárultak - látván a fortyogó olaj látványát, hogy nem lesznek hagyományos

„capture the nuke” (CTF) többjátékos módok, hanem más formában képzelik el az egymás elleni, illetve kooperatív csatákat. Emellett természetesen itt már kézbe vehetjük a Szovjetunió vezette tömb irányítását is. A fejlesztők emellett nagyon büszkék az új, Massgate névre keresztelt szervertechnológiájukra, amellyel elkerülhetőek lesznek a lassú és szétszakadó szerver-browserek.

## IDE STRATÉGÁK KELLENEK

Bár a kampányról nem sok mindent mondtak, magáról a játékmenetről azonban sok mindent kiderült. Az egyik legfontosabb, hogy nincs nyers-

anyaggyűjtögetés: minden pályán kapunk egy fix, megadott nyersanyag-pontszámot, amit aztán nekünk tetsző módon költhetünk el. Utánpótlást kizárólag a lemészárolt ellenséges egységekből remélhetünk. A másik lényeges elem a stratégiai pontok bevezetése. Ez azt jelenti, hogy a területszerzés-területmegtartás sokkal nagyobb szerepet fog kapni az egyszerű bázisrombolás-

nál, ami értelemszerűen az ügyes taktikázás felé viszi el az irányt (persze ehhez nem árt majd

egy aktív és okos MI sem). Emellett a fejlesztők áthozták a Ground Control részek azon nagy előnyét, hogy támadásnál nagy számú, homogén seregekkel - mondjuk tankokkal - semmire sem megyünk: győzelemre kizárólag csak akkor számíthatunk, ha okosan együtt alkalmazzuk a légi-, páncélos-, gyalogos- és támogató fegyvernemeket. Ráadásul a támadásokat előre meg kell majd terveznünk, nem elég csak rázúdítani katonáinkat az ellenségre. Sokszor a csata folyamán is változtatnunk kell a taktikán: ha pl erdős, vagy városi területre helyeződik át a csata

súlya, akkor a növényzetben, illetve a házakban elrejtőzni tudó és védelmet találó gyalogságot kell előtérbe helyeznünk, hiszen ők ilyenkor komoly előnyöket élveznek. A fegyverekről még annyi elmondható, hogy teljesen visszatükrözik a 80-as éveket, így nem lesznek futurisztikus, sci-fi egységek sem, hanem tényleg csak olyanok, amelyek a valóságban is léteztek.

## HADITUDÓSÍTÓINK JELENTIK

Már az első képek alapján is nyugodtan elmondhatjuk, hogy a WiC grafikája igazán kimagasló - a készülő Warfront látványorgiájához hasonlít. Itt is sűrűn láthatjuk a különböző grafikus effekteteket, a tankok felületén a Z-bufferelést (érdes felületek), a látványos robbanásokat, fényeffekteteket és a tájban is valódi rombolásnyomok maradnak (nem pedig csak fekete kráter-textúrák). A játék egyértelműen az RTS-ek új generációját képviseli látványban, hiszen minden egyes egység aprólékosan kidolgozott, rájuk közelítve sem találkoznak pixelekkel, emellett a gyalogosok sem pöttöm pétérek. Hab a tortán, hogy ha úgy tartja kedvünk, akár FPS-nézetben is böklátszhatunk - ez szinte már fricska az akciójátékok felé.

**Uhu**

**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, Úteg 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

# BEMUTATÓK

SZERKESZTŐI JEGYZET



A szerepjátékos bizony kényes fajta, neki semmi sem igazán elég, maximális beleélés kell, szívődlegesítő grafika, küldetés hegyek, izgalmas és összetett sztori, etcetera. Nos, a most megjelent Oblivionba aztán tényleg sikerült mindezt kiskanállal is belepréselni – és még többet is. A „méret a lényeg” kifejezés itt aztán tényleg igazi értelmet nyert, hiszen nemcsak eszméletlen mennyiségű küldetést hajthatunk végre egy hatalmas univerzumban, hanem az isten gépe sem elég neki, hogy igazán jó sebességgel fusson. Nem baj, halljátok szavamot feleim, ez a játék megéri, még akkor is, ha helyenként 10 FPS-sel megy csak! Az Oblivion után mi jöhet még? – kérdeztük magunktól. És kérdésünk hamar válasza is talált, amikor a lapleadás előtt pár nappal megjelent Tomb Raider: Legend. Mondanom sem kell, hogy azonnal rávettem magamat erre is – most az egyszer annyira nem is bántam, hogy viszonylag rövid a gém: 6-8 óra alatt is kényelmesen végig lehet vinni. Viszont amilyen rövid, annál ütősebb! Tudom, Lara sokszor okozott csalódást, de most megadja nekünk, ami kell: aki nem hiszi, olvasson utána! No és újabb részéhez érkezett a Commandos sorozat is... A szokásos izometrikus nézet helyett ezúttal FPS-ben nyomulhatunk a jó öreg kommandósokkal. Hogy ettől a játék taktikai szempontból csorbát szenvedett-e? Mazar cikkéből megtudhatjátok... Ebben a számunkban mindenesetre az igazán nagy címek domináltak, a „közepesebb” játékok most annyira nem váltották be a hozzá fűzött reményeket, de hát azt hiszem egy Oblivionnal és Tomb Raiderrel nincs oka senkinek sem panaszra...

Bad Sector

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSI RENDSZERE



### ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

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

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

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

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

#### 90%+

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

#### 80-89%

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

#### 70-79%

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

#### 60-69%

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

#### 50-59%

Az ebbe a csoportba sorolt játékokban nem nagyon fogszórakozást találni, még akkor sem, ha nagytítóval keresed. Végigjátszásról szó sincs, hiszen jóval hamarabb fognak felállni előlük még az adott stílus legelhatottabb hívei is. Ha netán egy-egy ötletem meg is tettszene bennük, lelkesedésed tutira lelohad majd, ha tovább játszol...

#### 0-49%

Ezek azok a „játékok”, amelyek nem egyszerűen nem szórakoztatnak, de a hajadat téped tőlük, vagy egyszerűen csak szánakozva röhögsz rájuk. Technikailag katasztrófálisak, „játékmenettel” már-már nem is rendelkeznek. Ha meglátod valamelyiküket, menekülj, amíg megleheted, vagy égesd el a lemezt, és a maradványokat ásd el jó mélyre.

## HAVI KÉRDÉS

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

„Ti a játékokban a jókat vagy a gonoszokat szeretitek inkább? Ha válaszhattok, melyik félel mentek inkább?”

A GAMESTAR-CSAPAT



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

Tudom, hogy gagyin hangzik, de pacifista szellememből adódóan, néhány kivételes alkalomtól eltekintve én mindig a fény oldalán állok. Gonoszak véreben fürdeni szerintem sokkal élvezetesebb dolog, mint a jókban.



**MALACHIT**  
SZAKTERÜLET: MINDEN AMIRE 50%-NÁL KEVESEBBET ADUNK ELŐLEGT: 7 ÉVE A PC-X+GS LEGFÖBB TÖRDELŐJE, DESIGNERE

(Lassú mozdulattal hátrahajtom a sötét csuklyámat...), Az, hogy jó vagy rossz oldal mindig nézőpont kérdése... Vajon lehetséges-e, a rossz erők segítségével a jót szolgálani, vagy esetleg a jó erőt rosszra fordítani? A választ mindenki saját magában találja meg. Nézzetek magatokba mélyen, és gondolkozzatok el rajta. (Lassú mozdulattal visszahajtom a sötét csuklyámat.)



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

A játékokban ennek nincs jelentősége: mindenképp leatomozzuk a másikat, meg belekben gázolunk térdig. Nem úgy a való világban: ott csakis jónak szabad lenni, ne mondjátok csúnya szavakat, legyenek toleránsak, és másnak is adjatok a csokiból. Peace, riszpekt, habbhabba...



**ZEROCOOL**  
SZAKTERÜLET: FPS, AUTÓS GAMMAK, ONLINE, HW ELŐLEGT: 6 ÉVE JÁTÉKÚJÁGÍRÓ (PC ZED, GAMESTAR)

Miután legtöbbször csak jó karaktert lehet alakítani, úgy vélem nem árt néha, ha megizelhetjük a sötét oldal mámorító érzését. A legjobb közep-út azonban szerintem például a Black & White, ahol ugyebár attól függően döntök a hovatarozásom felől, hogy épp milyen kedvem van.



**SAM**  
SZAKTERÜLET: AKCIÓ, STRATÉGIA, RPG ELŐLEGT: 4 ÉVE JÁTÉKÚJÁGÍRÓ (EARTHQUAKE SZERVEZŐ, GAMESTAR)

Mostantól biztos velem fogják ríogatni az anyák az engedetlen gyermeküket, de én a gonoszokat szeretem inkább. Nem tudom, hogy azért van-e ez, mert hogy a filmekben képtelenség hogy a gonosz győzzön, vagy hogy én magam vagyok belülről a sötét, de ez a helyzet.



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

Én a jókat szeretem, mert a gonoszok azok gonoszok. A kérdés már csak az, hogy kinek a szemszögéből gonosz a gonosz, és jó a jó. Ez is, mint minden relatív, így nem játszom, inkább ezen gondolkodom a jövőben.



**UHU**  
SZAKTERÜLET: KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA, RTS, FPS ELŐLEGT: 6 ÉVE JÁTÉKÚJÁGÍRÓ (PC ZED, GAMESTAR)

Erkölcsei felfogásom miatt inkább a jókat, de azért nem fanatikus. Tehát egy Maffiát azért nem dobok félre, illetve ha úgy adódik, egy Necromancert is elvezetgetek.



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

Azzal, amelyik érdekesebb. Ez általában a gonosz, de ha mindenkori gonoszt választ, akkor már csak azért is a jóval leszek, főleg ha utálják. Bár ez gonosz dolog. Hmm, akkor ezt újra kell gondolnom.

# HA ÚJ VAGY A GAMESTAR-NÁL

## NYITÓKÉP

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

## Gyorsnézet

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

## BOXOK

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



## ÉRTÉKELŐ

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

## HARDVERBOX

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

## JÁTÉKBEMUTATÓK

THE ELDER SCROLLS: OBLIVION 58  
TOMB RAIDER: LEGEND 68



COMMANDOS: STRIKE FORCE 74  
SWAT 4: THE STETCHKOV SYNDICATE 78  
FORD STREET RACING 82



ICE AGE 2 82  
THE REGIMENT 86  
ACT OF WAR: HIGH TREASON 88



ANKH 90  
CSI 3 92  
JACKED 93  
ÜBERSOLDIER 93



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



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

Játéka válogatja, de inkább a pozitív hősök oldalán állok...



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

Nekem teljesen mindegy, melyik oldal, a lényeg, hogy vagy egy Tigrisben üljek, vagy egy birodalmi csatahajó parancsnoki hídján álljak.



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

Muhahahaha! És megint csak: muhahahaha! Következő kérdés?



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

Én a jókkal, hisz minden hős jó. A gonoszok megölik a jókat, ami rossz, a jók ellenben megölik a gonoszokat, mert az jó. Ha választani lehet akkor a pirosak. Ja azok a gonoszok. Akkor a kékek.



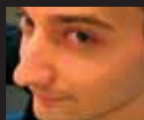
**GYU**  
SZAKTERÜLET: SPORT,  
MMORPG, RTS  
ELŐLELT: 15 ÉVE JÁTÉK-  
ÚJSÁGÍRÓ (PC GURU,  
OTHERSIDE, GAMESTAR)

Én a jók nevében hátulról odasettenkedem az ellenfélhez, mérgezett törrel hátbadöföm váratlanul és kizsebelem a hulláját... ☺ Viccet félretéve: nem tudok azonosulni törvénytelenül cselekvő, vagy gonosz karakterekkel/lényekkel: Én mindig a jó fiúk csapatában játszom.



**LASER**  
SZAKTERÜLET: PMRC, MIAMI  
VICE, MTV  
ELŐLELT: 13 ÉV A KÖZÖNSÉG  
SZOLGÁLATÁBAN

For the herd! - de a viccet félretéve: engem is régóta foglalkoztat, hogy vajon a fekete vagy a fehér nindzsa a nyerő...? rejtély... merő rejtély...



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

Én általában először mindig a jó oldalt próbálom ki. Megmenteni a világot, helyreállítani az univerzum törekény egyensúlyát, bla-bla. Egy idő után viszont mindig átszábuk a sötét oldalra. A pszichológusom szerint ez gyerekkoromból ered. Talán nem kellett volna annyit játékpuskát venni nekem.



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

A klasszikus AD&D felosztás alapján ha rajtam múlik, karaktereim előbb-utóbb mindig a chaotic good vagy lawful evil féle sodródnak. (Lawful good vagy chaotic evil viszont sosem lennék.)





Döbbenetesen nagy, szinte bejárhatatlan világ, városok, falvak, kazamák tömkelegei, ahol tengernyi NPC-vel beszélgethatsz, harcolhatsz, ezernyi kalandot élhetsz át, miközben szövevényes intrikákba keveredsz, ahol a legváltózatossabb veszélyek leselkednek rád – ezt kínálja az Elder Scrolls sorozat legújabb része. A Bethesda a *Morrowind*del nagyon magasra tette a mércét, ám az *Oblivion*nal ezt is sikerült túlszárnyalnia...

EXTRA  
MEGA-GUIDE A 100. OLDALON  
SZINKRON A DVD/DUPLA DVD-N  
CHEATEK A DVD/DUPLA DVD-N



# The Elder Scrolls IV OBLIVION

**T**eljesen elvesztem benne. Ez az érzés kerített a legjobban hatalmába, miután már napok óta teszteltem az *Oblivion*-t. Oly sok mindent kipróbálhattam, oly sokfelé fejleszthettem a karakterem, hogy végül teljesen lemondtam róla, hogy hagyományos módon játszom végig a Bethesda gyöngyszemét. Persze nagy önakarattal koncentrálni tudtam volna pusztán a főküldetésre, hiszen egy egész birodalom léte forgott kockán, de akkor kihagytam volna a tömérdek mellékküldetést, nem jutottam

volna be a különféle szövetségekbe és szektákba, nem tudtam volna karakteremet olyanná formálni, amilyenné igazán szerettem volna. És egyáltalán, ki tud ellenállni egy segélyt kérő NPC küldetésének, amikor a jutalom kecsegtető és egyébként is furdal a kíváncsiság, hogy mi fog történni a végén? Már nagyon rég éltem át ezt ennyire single player szerepjátéknál: az *Oblivion* teljesen, totálisan magába szippantott, szinte vákuumként szívta el a szabadidőmet, és amíg játszottam vele, nem létezett és nem számított semmi és senki más, csak a karakterem és a Bethesda által megálmodott világ.

## Most „szabadultam”...

A *World of Warcraft* varázsa után nehezen képzeltem el, hogy ismét lesz olyan single player szerepjáték, ami el tud szakítani tőle. De persze az is igaz, hogy valószínűleg pont ez hiányzott: egy teljesen offline RPG, ahol questek tömkelegét tudod végrehajtani, szintet lépni, és ahol a gazdagon szőtt történetnek kardinális jelentősége van. Ahol tényleg olyanná formálhatod a karaktered, amilyenné csak akarsz, nem csak egyszerűen egy mágust, vagy egy harcost irányítasz.

A játék elején persze megint csak nyeszlett, gyengus nímándként, egyszerű börtöntölteléként kezdjük a császári palota egy koszos, nyomorult cellájában, és onnan kiszabadulva az első patkány megölése is gondot okozhat, ám egyre hatalmasabbá és erősebbé válunk, egyre durvább fegyvereink és varázstárgyaink lesznek, amelyekkel pillanatok alatt intézheted el a legvérszomjasabb dögöket, vagy ha úgy tetszik, akár ártatlanokat is. Az „erő” önmagában persze nem elég: több különböző szervezeten keresztül specializálhatod magad: a mágusok, harcosok, tolvajok céhének





Az Oblivionban nem feltétlen szitokszó, ha „gyíknak” hívnak...

Ettől még Krokodil Dundee is beajulna...



és a Dark Brotherhoodnak mind különböző quest sorozatai vannak és különböző képességekkel és tárgyakal is jutalmaznak meg. De ha igazán vérszomjas vagy, akkor a Császári Város arénájában készpénzért véres harcokban vehetsz részt egy, vagy akár több ellenséggel szemben is. Az *Oblivion* igazi vonzereje tehát abban rejlik, hogy egy teljesen szabad világban tényleg azt csinálsz, amit akarsz. Szinte a játék legelejétől kezdve mindent a saját tempódban fedezhetsz fel: akár rögtön lenyomhatod a főküldetéseket, de belemélyedhetsz az említett guildquestekbe is, esetleg elszószmötölhetsz a városok, falvak lakosainak ügyesbajos problémáinak megoldásával is, de abba is teljesen bele lehet feledkezni, ahogy csak felfedezed a hihetetlenül gazdag és változatos tájakat, földeket, erdőket, mezőket.

### Mesélj, mi újság?

Persze szabadság ide vagy oda, azért kell valamilyen összetartó kapocs, egy kerettörténet, ami összefogja a játékot, hiszen enélkül csak offline MMORPG-nek, vagy valamilyen *The Sims*-klónszerűségnek éreznék az egészet. Aki a játszott a *Morrowind*-del, biztos emlékezik rá, hogy ott kicsit már túl sok volt a szabadság és túl kevés a lineáris történet. Az előző részben eleinte annyira jelentéktelenek éreztük a fő sztorit, hogy nagyon sokáig szinte észre sem vettük, hogy egyáltalán van-e ilyen. Később aztán (nagy sokára...) azok számára is beindultak az események, akik a főküldetésekre koncentráltak, és a történet egyre fordulatossabbá

és érdekesebbé vált, de addigra jó páran csalódtak a játékban. A készítők szerencsére belátták ezt és az *Oblivion* nem csak igazán izgalmas és karakteres sztorival spékelték meg, hanem a főszereplőt remek érzékkel rögtön az események középpontjába lökték. Kalandjaink Cryodill birodalmában, egy koszos cellában kezdődnek, ahol egyedül senyvedünk, ám hamarosan furcsa társaság közeledik felénk a börtön folyosóján... Egy kis csapat élén maga a császár, Uriel Septim érkezik, akit testőrei egy titkos alagúton át igyekeznek kiszóktetni a városból, mely véletlenül (?) épp a mi cellánkon vezet át. Mi persze követjük őket, és miközben keresztülboladozunk a sötét alagutakon (és együttal át is esünk a remekül a játékba szótt tutorialon), a császárt és testőrségét egy furcsa szekta tagjai újra és újra megtámadják, míg végül egy félreeső helyen Uriel Septimet meg is ölik. A Patrick Stewart hangján megszólaltatott uralkodó azonban jóstehetség: előre látta a bekövetkező eseményeket, amelyben hősünk kardinális szerepet játszik majd. A történet központi szálát ezek után egy rejtélyes nyakés és az uralkodó egyetlen életben maradt fia, Martin (őt Sean Bean személyesíti meg) alkotják: az ő segítségével tudjuk csak megállítani az egyre erősödő és terjeszkedő szektát, melynek célja, hogy újabb és újabb Oblivion kaput

nyissanak meg a birodalomban, illetve egy pogány istenséget is megidézzenek. Az Oblivion kapuk egyfajta lángoló átjárók a túlvilágra (azaz Oblivionba), ahol a Doomhoz hasonló pokoli környezetben kell különféle démonokkal megküzdenünk. Hősünknek nem csak egyszerűen az a feladata, hogy lezárja a kapukat és megmentse a világot, hanem szép

lassan ki kell nyomoznia, hogy pontosan honnan ered és milyen ez a szekta,

sőt egy időre be is épülhetünk a soraiba. Többet nem akarok elárulni a sztoriból, de az gondolom látszik, hogy sokkal hangsúlyosabb és jobban kidolgozott, mint a *Morrowind*-é. A fősztoriszál mellett feltűnően színvonalasak a mellékküldetések is. Szinte mindegyikhez kötődik valamilyen poénos vagy érdekes történet, esetleg meglepő és mulatságos befejezés, illetve szinte az összes karakter fényekkel kidolgozottabb, mint a *Morrowind*-ben. Ennek köszönhetően is oly addiktív az *Oblivion*: mivel ennyire jók ezek a mellékmisiók, ezért nagyon könnyen rájuk kattanhatunk – „csak egy kicsit” – félretéve az alaptörténet feladatait.

### Az Elder Scrolls utazási iroda szolgálatára áll

Amellett tehát, hogy sokkal érdekesebbek és élvezetesebbek a küldetések, sokkal világosabbak

és áttekinthetőbbek is, mint az Elder Scrolls előző részeiben. Ez részben annak is köszönhető, hogy a *Morrowind* kissé kaotikus és összecsapott naplórendszere helyett itt a missziókat kiválóan összekötötték a főtérképpel. Amikor egy feladatot elvállalunk, illetve valahogy folytatódik egy küldetéssorozat, akkor egy naplóbejegyzést kapunk, amelyet ha akarunk, „aktiválhatunk”. Az aktív küldetéseknel a térképen vörös nyílak jelölik, hogy pontosan hova kell mennünk, amelyek „bezöldülnek”, ha már nagyjából jó helyen járunk. Külön könnyebbség, hogy még a képernyő alján lévő iránytűbe is bekerül ilyenkor ez a vörös/zöld nyíl. Néhány hardcore *morrowind*es arc talán ezt túl nagy könnyebbségnek találja, de őszintén szólva én nagyon örültem, hogy végre nem kell azért órákig keresgélnem, hogy

A „pókasszony csókját” most inkább kihagynánk...





### Személyre szabva

Persze a legtöbb RPG célja, hogy hő-södöt igazi legyőzhetetlen bajnökká, vagy gonosz erővé formáld és az Oblivionban elképesztően sokféle módon alakíthatod a karaktered, hogy ezt a célt elérd. A játék legelső karaktergeneráló részében hihetetlenül kifinomult módon, a legapróbb részletekre kiterjedően tudod megalkotni hőköd külsejét, fizimiskáját, tulajdonságait és képességeit is. Miután választottál, hogy egy nord, breton, vagy imperial emberrel, dark wood, vagy high elffel, a kétélűtükre hasonlító argoniaival, vagy esetleg egy zöldbőrű, rusnya orkkal tudnál a leginkább azonosulni a játék során. Az előző számunkban tesztelt *The Godfather*-nél is részletesebb módon tudod hőköd arcvonásait megalkotni a felsőajkának teltségétől kezdve a szempillák formáján és vastagságán keresztül egészen a ráncok részletességéig. Míg a *The Godfather*-nél semmi kedvem sem volt ezzel szöszmötölni, itt tényleg legalább egy félórát töltöttem azzal, hogy a sötét elf híróm pontosan úgy nézzen ki, mint amilyenek előtte elképzeltem. Maga a karaktergenerálás is hasonlóképpen működik, mint az előző részben: nem egy statikus képernyőn kell unalmas statisztikákat kitöltenünk, mint a hagyományos RPG-kben, hanem a legelső, börtönből kiszökős, csatornás pályán egymás után kapjuk a kérdéseket a hősünk tulajdonságaira vonatkozólag. Mint a korábbi játékokban, itt is megadhatunk fix kasztokat és ahhoz

mondjuk egy hatalmas városban megtalálják valamilyen kimondhatatlan nevű fickót egy félreeső kocsmában, vagy sikátorban. Másik könnyítés a „fast travel”, melynek segítségével a főtérképen szinte bárhova azonnal eljuthatunk. Az összes ismert, fontosabb helynek saját ikonja van, amelyre klikkelve azonnal „odateleportálunk” – feltéve, ha már egyszer gyalog (vagy lovon) is jártunk ott. (E feltétel alól egyedül a városok, illetve azokon belül a fontosabb városnegyedek képeznek kivételt, ezekre a helyszínekre ugyanis azonnal a játék legelején is eljuthatunk fast travellel.) Persze az idő ugyanúgy múlik ilyenkor, tehát nincs szó tényleges teleportálásról, pusztán csak arról, hogy ilyenkor nem kell végigjárnunk egy gyakran eseménytelen és hosszadalmas utat.

### Hó!

Jópofa újítás az Oblivionban, hogy végre lóhátra is szállhatunk. Érdekes módon eddig a klasszikus RPG-kben elég ritkán pattanhattunk a derék hátasokra, pedig sok játékban jött volna jól, ha nem kell folyton gyalogolnunk, a feelingről már nem is beszélve. Jópofa az is, hogy párbeszédéből néha kiderül: a lovaglás még újfajta dolognak számít Cryodill világában és sokan még tartanak a paciktól és nem mernek rájuk ülni.



kapcsolódó képességeket, vagy akár saját elnevezésű, teljesen egyedi karaktert is gyárthatunk. Én például „táltos” foglalkozású karaktert alkottam, aki a pengék csattogtatásában és mágiában egyaránt megállja a helyét, utóbbinál leginkább a destruction varázslatokra koncentrálvam. A játék során aztán persze teljesen tőlünk függ, hogy hősünket milyen irányba visszük tovább: ha egy bizonyos tevékenységet sokat alkalmazunk, vagy gyakorlunk, akkor kis kedvencünk szép lassan a mesterévé válik. Én például eleinte nem nagyon raktam a speechcraft-ra, de mivel állandóan használtam a „rábeszélőgépes” mini-játékot (lásd a dobozban), ezért egy idő után a párbeszéd mesterem lettem és minden

információt ki tudtam mindenkiből szedni és ennek igencsak sok hasznát vettem, amikor az összegyűjtött ócskaságaimat jobb áron passzol-tam el a helyi kereskedőknek. Szóval a skilleket általában véve elég okosan kitalálta a Bethesda, de azért azt is hozzá kell tenni, hogy néhány képességnek semmi értelme. Az acrobatics-ra és athletics-ra például semmi értelme rakni, mivel ezek úgyis fejlődnek maguktól, lévén a futástól és az ugrálástól nőnek, mi pedig egyébként is állandóan szaladgálni és szökdecselni fogunk.

### Mesteri intelligencia

A Morrowind a maga idejében igen-



Hát ez el fog tartani egy darabig...

Lock Level:  
Hard

Picks Left: 22



Skill: 10

Auto Attempt

Close

# Karrier-történet

OBLIVION  
KÉPEK BEN

Az Oblivionban piszkos börtönteléből a birodalom leghíresebb világmegmentő bajnokává válhatunk, ezernyi kalandot élhetünk át, és olyanra formálhatjuk hősünket, amilyenné csak szeretnénk. Az alábbi eseményeket a dark elf hősöm élte át, de ha Te másmiyenné szeretnél válni, akkor az csak rajtad múlik...

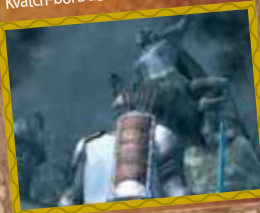
## Chorrol

Chorrol kicsi, de barátságos városka, ahol egyszerű kezdő-questeket vehetünk fel, és talán itt érdemes először belépni valamelyik szövetségbe is. Erena, a vitatható szépségű mágusnő éppen a város fontosabb figuráival beszélget. Ha belépünk a mágusok szövetségébe, akkor az első küldetésünk az lesz, hogy valahogy szabaduljunk meg Erenától, a mágusnő viszont szintén egy megbízatással próbálja hősünket a saját oldalára állítani...



## Kvatch

Martin, a császár fattyú gyermeke Kvatch-ban lakik és azt sem tudja, ki az apja. Minél hamarabb meg kell találnunk, ezért Kvatch-ba mentünk, ám van egy kis apró malőr: az itt megnyitott Oblivion kapuból különféle rémségek áramlottak elő, és majdnem mindenkit lemészároltak, aki (addig...) élt és mozgott. Valószínűleg Martin is meghalt, ám ezt csak úgy tudhatjuk meg biztosra, ha segítünk a helyi miliciának kipucolni Kvatch-ból a démonokat.



## Weynan Priory

Miközben együtt menekültetek egy rejtélyes szekta gyilkos tagjai elől, a császárt testőrsége minden igyekezete ellenére is meggyilkolják. Utolsó kívánsága, hogy keressd meg Jauffre-t, a Blades lovagrend egyik prominens tagját és a császár utolsó életben maradt fiát, ugyanis a birodalom sorsának kérdése rajta áll vagy bukik. Jauffre a Weynan Priory-ban, egy apátságban tölti nyugodalmas hétköznapjait...



Province of Cyrodiil

© 3E 433 Natalia Dravarol, Cartographer

# a la Oblivion



## Bruma

Martin csodával határos módon mégiscsak megúsza, nem utolsósorban annak is köszönhetően, hogy sikerült kiűznünk Kvatch-ból a szörnyeket és bezárni az ottani kaput. Martinnal ezután először visszatérünk Weynan Priory-ba, ahol nem meglepő módon már le is mészárolták az apátság nagy részét. Jauffre szerencsére megúsza és az öreg Blades tiszt arra kér minket, hogy vigyük el Martint és őt is a Bruma melletti Cloud Ruler Temple kolostorerdőbe, hogy az uralkodó leszámazzottja biztonságban legyen.



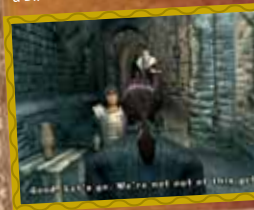
## A Mythic Dawn rejtékhelye

A Mythic Dawn szekta természetesen nem úzheti összeesküvését nyíltan: tagjai egy titkos barlangrendszerben rendezik gyűléseiket, és ide kell bejutnunk, hogy megpróbáljuk visszaszerezni az Amulet of Kings-et. A szektavezér nyakán ott fityeg az amulett, és áldozatbemutató közben, egy szép hosszú beszéd után próbál átmenni a túlvilágra egy megidézett kapun keresztül...



## Börtön

Mit követtél el? Meddig leszel még bezárva? Ezek a kérdések többé már nem számítanak, hiszen szabad vagy. A császár és testőrsége „éppen erre járt” (hogy miért, az csak később fog kiderülni) és egy titkos átjáró pont a te celládon keresztül vezetett. Ráadásul a császár álmaiban te szerepeltél, mint a Birodalom megmentője...



## Imperial City – könyvesbolt

A császár elleni merénylet szálai egy Mythic Dawn nevű szektához és négy rejtélyes könyvhöz vezetnek. Az írásköböl két darab már a rendelkezésünkre ám, a harmadik és a negyedik rész még hiányzik. A harmadikat egy Gwinas nevű fickó akarja megvenni, ám mi meggyőzhetjük róla, hogy nem túl okos dolog a császár gyilkosainak irodalmával művelődni...



## Oblivion

A játék során többször is át kell mennünk az Oblivion kapukon keresztül, ahol Oblivion-ba, egy másik létsíkra juthatunk. Oblivion sötét, depressziós, pokoli környezet, ahol daedrák és másféle szörnyek is azonnal a véres hullánkkal szeretnék felsüvickolni a padlót. Iszonyúan kemény küzdelmekben kell itt részt vennünk, de megéri, mert rengeteg jó cuccot és pénzt szedhetünk össze.



csak fellelkesített minket, és a sok erénye mellett elnéztük egy igencsak szembeötölő hibáját (megvallo, én is): az NPC-k elképesztően statikusak és élettelenek voltak, a legtöbben ugyanis nem csináltak semmit, csak álltak a városok utcáin vagy az otthonaikban, kocsmákban és néztek ki a fejükből. A Bethesda becsületére legyen mondva, hogy ezen a téren nem csak apró változtatásokat eszközölt, hanem totálisan megváltoztatta a mesterséges intelligenciát: a vadonatúj Radiant A.I.-nak köszönhetően mintha csak most keltek volna életre az Elder Scrolls világ viaszbábui! Az emberek (illetve orkok, elfek, stb.) leállnak az utcán, a kocsmákban, a guildházakban cserfelné egy kicsit, ha megéheznek, leülnek enni, a katonák a kaszárnyákban a vívást gyakorolják, a mágusok a varázslataikat, az alkimisták lötyiket kevergetnek, aki pedig éppen művelődni óhajt, az leül egy könyvet olvasni, esténként pedig mindenki nyugovóra tér. Az NPC-k közötti párbeszéd általában a közvetlen környezetükre vonatkoznak, de néha az egész birodalomra is: egyesek például riadtan kérdezzétek egymást a

## » RPG-BEN MOST ELŐSZÖR RÁZOTT KI A HIDEG A ROT-HADÓ TESTŰ ÉLŐ-HALOTTAKTÓL «

mostanában feltűnedező Oblivion kapukról, mások a császár haláláról pletykálnak. Persze semmi sem tökéletes: egyes párbeszédetek néha kicsit mesterkéltek, vagy nem oda illőek, mint például amikor egy férj úgy üdvözlöli a feleségét, mint az összes többi idegent, aki a házába tévedt, illetve találkozunk néha zavaróan ismétlődő diskurzusokkal is. Időnként vicces szituációkban is részünk lehet: ma-

zur mesélte, hogy mikor egy útonálló elől bemenekült egy kolostorba, a derék szerzetesek azonnal lecsapták üldözőjét, majd megálltak a hullája felett, és mint ha mi sem történt volna, vígan tereferéltek tovább a hétköznapi történéseiről. Némileg változott a különféle törvénytelen cselekedetekhez (betörés, lopás, gyilkosság, stb.) kötődő mesterséges intelligencia is. Ha például hivatalosan belépünk egy tiltott helyre, akkor az ott tartózkodók először általában udvariasan megjegyzik, hogy talán sürgősen ki kéne onnan takarodnunk, mert baj lesz és csak ha sokáig nem megyünk el,

akkor hívják az őroket. Ha valakinek a lakásában járkalunk, akkor most már általában követnek, bár még most is előfordult, hogy valahol lemaradtak, úgyhogy vígan kifoszthattam őket. Ha már itt tartunk: még mindig kicsit furcsa, hogy például a mágusok szövetségben heverő összes alkímista cuccot bezsákmányolhatom, aztán az ott ácsorgó kereskedőnek jó pénzért el tudom adni. Annyit azért szigorított ezen a Bethesda, hogy a ténylegesen lopott cuccokat (tehát amiket pirossal jelölve vettünk fel) „normális” kereskedőknek nem tudjuk eladni, csak olyan alvilági figuráknak, mint például a tolvajok szövetségének csencselő kufarjai. Összességében azért a Radiant AI nagyon ott van a szerven és messze leghagyja még az ezen a téren eddig etalonnak számító Gothic II-ét is, úgyhogy igazán nincs okunk panaszra.

még mindig messze van a tökéletestől. Harci manővereink általában három részből állnak: kézitusa a különféle kardokkal és pajzsokkal, a távolsági harchoz ijazhatunk, illetve a mágiahasználóknak tömördek támadó és védekező varázslat áll rendelkezésére.

Próbáltam magyarázni az őrnek, hogy én csak épp hogy belepislantottam abba a pénzes ládába, de valahogy nem hitte el...



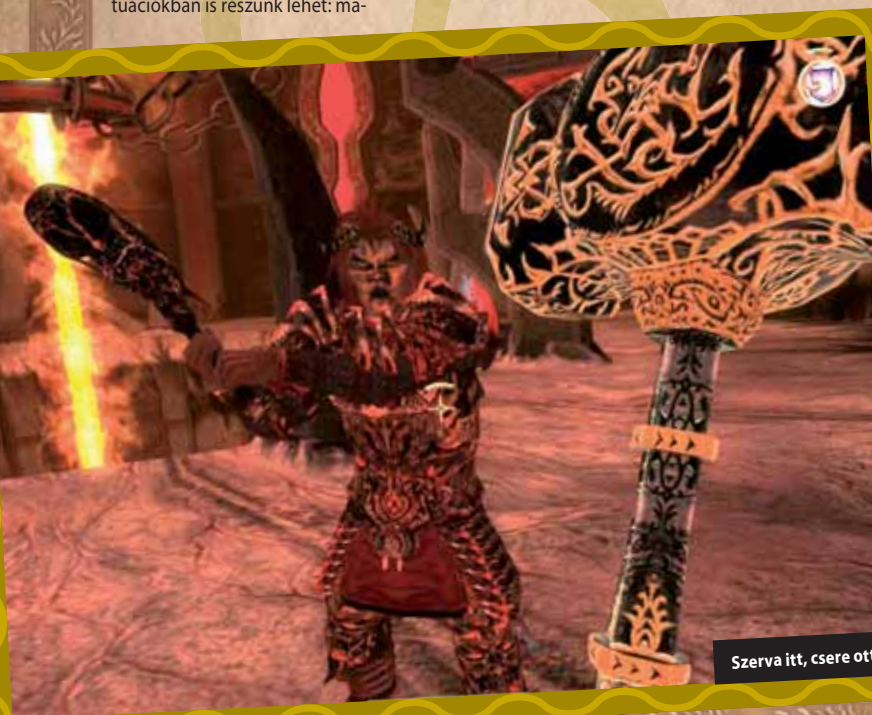
Csak a halott NPC a jó NPC?

Persze RPG-ről lévén szó, nem mindenkit győzhetünk meg békés párbeszéddel... Az eléggé sután megoldott és sokat kritizált harc talán a Morrowind leggyengébb része volt, és bár az Oblivionban tényleg sokat javult, azért

Egyik trükk a vívásnál a pajzs használata, amellyel kicsit hátrálókthetjük az ellent, akit, miközben tántorogva próbálja keresni az egyensúlyát, egy jól irányított vágással büntethetünk be. Ugyanez ránk is vonatkozik: ha éppen minket taszajtanak fel a pajzsral, akkor amíg pár másodpercig csak szédelgünk, meglehetősen védtelenek vagyunk, ez pedig roppant bosszantóvá válhat, ha éppen több ellenel kell harcolnunk, különösen akkor, ha ezt a mutaványt egy szűk barlangfolyosón kell végrehajtanunk, ahol nagyszerűen be tudunk szorulni két szerencsét-

## Az Enterprise fedélzete után császári trónon...

Az eddigi Elder Scrolls játékokban csak írott szöveg volt, szinkronhangoknak egyáltalán nem volt helye (kivéve az átvezető intrókat), ezért igencsak elismerést érdemel, hogy elsőként igazí sztárok hangjait hallhatjuk a főbb szerepekben. Uriel Septim, Cryodill császáranak hangja például nem más, mint Patrick Stewart, aki a Star Trek sorozatban Jean-Luc Picard, az Enterprise űrhajó kapitánya volt. Titokban rejtegetett fiának, a trónörökös Martinnak pedig Sean Beant sikerült megnyerni, akit a Gyűrűk Urában Boromirként láthattunk utoljára. Hogy a női vonal se maradjon ki a sztárok közül: az északi nők hangjához (több karakteréhez is) Lynda Cartert kérték fel, Charlie egyik ex-angyalát, illetve az egykor bombázó alakú miss Carter volt anno Wonder Woman is a mozikban.



Szervá itt, csere ott

„Most tényleg nem hülyések, fordulj már meg!!!”



lenül elhelyezett cseppkő közé. A legfontosabb taktika tehát, hogy lehetőleg mindenkit húzzunk ki valamilyen nyílt terepre, hogy szükség esetén tudjunk hátrafelé mozogni. Még kényelmetlenebb szitu a csoportos harc, ahol vigyáznunk kell, hogy

elég, hiszen több száz varázslatot idézhetünk meg, illetve az italokból is többféle van, ezért ha mondjuk felhőrpintettük az összes közepes gyógyitalt, akkor annyira nem intelligens a program, hogy automatikusan előkeresse a tatyónból a gyenge, vagy szupererős típusú lötyiket. Még az a szerencse, hogy az inventory-ban való turkálásnál kimerevíti a csatát a program, úgyhogy azon vettem észre magam, hogy inkább manuálisan keresgélem ilyenkor a szükséges varázslatokat és italokat, minthogy folyton állítgassam a hotkey-listámat... Kicsit sajnáltam azt is, hogy annak ellenére, hogy elvileg TPS-módban is játszhatunk, a program szinte rákényszeríti a belső nézetre, annyira esetlen a harc külső nézeten és ráadásul még a célkeresztet is elveszítjük ilyenkor. (Bár utóbbi kiküszöbölésére már letölthető egy mod.)

### Az állad: kopp...

Na, aki eddig keresgélte a cikkemen belül, hogy hol írok végre a grafikáról, az most megtalálta. ☺ Felesleges is lenne tagadni: az *Oblivion* megjelenítése egész egyszerűen káprázatos, szemet gyönyörködtető – egyértelműen az eddigi legszebb PC-s játékkal van dolgunk. Az erdőben elképesztően kidolgozottak a fák levelei, a mezőkön a buja növényzet hajladozik a szellőben, a fákon akár megkülönböztethetjük az erezeteket, de az utak macskakövein és az épületek falain is jól kivehetőek a törések, kopások, vetemedések. A városokban a házakat, templomokat, kastélyokat elképesztő stílusérzékkel és részletességgel alkották meg: tényleg olyan érzésem volt, mintha visszaröppentem volna a középkorba. Az időjárás viszonyok, illetve az égbolt ábrázolása olyanira

csakis a megfelelő ellent célozzuk be és ne véletlenül a saját társainknak sózunk oda, mert a sokadiknál ezt már nem veszik jó néven és szétrancsírozzák jó szándékú, ám kicsit bánácska hősünket. Egy célzórendszer talán nem ártott volna a játékba... A csata hevében nyilván szükségünk lesz az összes jobbféle fegyverre, íjra, támadó varázslatra, gyógy- és mana italokra, és még sorolhatnánk, ezért kaptunk egy körkörös alakú hotkey-es rendszert, amelyre minden fontosabb funkciót rábindelhetünk. Ez mind szép és jó, a gondom csak az, hogy a nyolc hely kb. semmire sem

realisztikus, hogy szinte beleborzongtam, amikor egy borúsabb napon elkezdett szakadni az eső. Hasonlóan alapos munkát végzett a Bethesda a különféle lények és emberi modellek megmunkálásával, amely annak idején nem volt éppen a *Morrowind* erőssége. Az *Oblivion*-ban az arcvonások nemcsak egyszerűen sokkal részletesebbek és sokkal alaposan kidolgozottabbak, mint az előző részben, hanem minden egyes NPC teljesen máshogy is néz ki, végre nincsenek állandó ismétlődések. A különféle lények és szörnyek megmunkálása is elsősorú: külön kiemelném a rothadó testű élőhalottakat, akiktől RPG-ben most először rázott ki a hideg. Az egyetlen igazi szépséghiba, hogy a távolban lévő hegyek textúrái erősen elmosódottak – mintha csak a *Black & White 1*-et látnám. Gondolom, ezt az áldozatot azért kellett hozni, hogy ne kelljen ténylegesen egy atomerőmű a játékhoz, de azért örültem volna, ha a menüben egy kapcsolóval ezt is fel lehet húzni, hátha egyszer lesz hozzá

## Rábeszélőgépek

Ha bevásárolsz a közértben, sajnos nem túl valószínű, hogy a sármoddal, karizmáddal, illetve általában véve a „beszélőkéddel” lejjebb tudod vinni az árakat, viszont ez *Cryodill* világában szerencsére nem ilyen reménytelen. Ha beszélgettünk valakivel, akkor már a *Morrowind*-ben is növelni tudtuk a szimpátiánkat kellő rábeszéléssel, azonban míg ott ez egy meglehetősen unalmas próbálkozási volt, itt a készítő egy remek kis minijátékot mellékeltek ehhez a részhez. Egy négy cikkelyre felosztott körtárcsát kell forgatnunk, melynek minden egyes részéhez valamilyen meggyőzés típus tartozik: csodálat, hencseregés, viccelés és fenyegetés. Mindenre két különböző meggyőzőstípus hat pozitíván és két másik negatívan. Tehát míg mondjuk a kocsmárosné attól indul be rád, ha csodálsz és fenyegeted, a sőtés mellett álló katona viszont akkor kezd tisztelni, ha hencsersz és poénkodsz. A sikeres szimpátiánövelés titka, hogy megtaláljuk a két nyelő viselkedést és a tárcsát úgy forgassuk, hogy minél nagyobb színes cikkely essen rá, illetve minél kisebb a negatívokra. Egy bizonyos értéket elérve „kimaxoljuk” magunkat egy adott NPC-nél, innentől már nem győzködhetjük. A magasabb szimpátiának köszönhetően számunkra jobb áron vásárolhatunk vagy adhatunk el cuccokat (főleg ha kereskedői képességünk is kellően magas), illetve így tudunk bizonyos információkhoz is hozzájutni.







Szegénynek gonosz suhanok kitépték az orrkarikáját...

normálisan működő játék szintén iszonyúan durván bezaggat. Mivel ez harc közben fordul elő, gondolatjátok, milyen „kellemes” lehet...

Ha Jeremy „szól”, mi csak hallgatunk...

Technikai problémák ide, vagy oda, az Oblivion grafikája iszonyúan magasra tette a léceket és a készítőket ezúttal hallószerveinket is igyekeztek elkényeztetni. A muzsikát persze

lehet okunk egy csöpp panaszra sem: a kardpengék csattogása, a pajzsokon koppanó buzogányok dobbanása, vagy a varázslatok túlvilági effektjetei tökéletesek, a trollok, az élőhalottak hörgései, a goblinok gurgulázó sikolyai igencsak növelni fogják az adrenalin-szintünket.

*Az igazi felmentő sereg*

Mostanában nem kényeztetnek el minket túl sok RPG-vel a drága fejlesztő urak, de az Oblivionra való várakozás minden parte maximálisan megérte. Minden próbált hibája és bakija ellenére, hihetetlen, hogy a Bethesda mit hozott össze nekünk: ennyire finoman összetett, ugyanakkor kezelhetőségében mégis zseniálisan egyszerű, szemet gyönyörködtető és teljesen magával ragadó szerepjátékkal már rég nem volt dolgom. Ráadásul olyannyira addiktív, hogy szinte fizikai fájdalmat érezek most is, ahogy ezeket a sorokat pötyögöm, hogy ne csakjarm már be végre a Word-öt a rákba, és ne térjek vissza Cryodill-ba a Dark Elf hírómhoz. Úgyhogy ha most megbocsátotok, rögtön folytatom is a cikket, csak izé... van egy kis dolgom, tényleg nem tart soká...

**Bad Sector**

Monokiniben az igazi

Nem tudom hányan emlékeznek még rá, de a legelső Elder Scrolls játékban, az Arena-ban nagy poén volt, hogy a karaktereidet teljesen pucérra vetkőztethetted. Az idők során a sorozat prűdebb lett, ám az Oblivionban visszatért a monokini-korszak a nőknél. Legalábbis is majdnem: sajnos a végleges verzióban ismét melltartókat raktak a női karakterekre. Szerencsére néhány élelmes játékos megtalálta az eredeti skineket, amelyeket erről a helyről tölthettek le: <http://www.adultgamereviews.com/nudepatches.shtml>.



gépem, hogy kipróbáljam milyen is az, amikor minden fullra van állítva... Ha már itt tartunk, akkor nem mehetek el a játék elképesztő étvágya mellett sem – már ami a gépigényt illeti. Mint a Morrowindnél, itt is az a jellemző, hogy még igen combos gépeken is be-bezaggat a játék, különösen akkor, amikor sokan harcolnak egymás mellett fáklyával a kezükben. Én csak úgy tudtam számomra is normális teljesítményre bírni a programot, hogy lecséréltem a mostani Ati 9800 Pro-mat egy X800 GTO-ra és alaposan felhúztam az órajelét, és még 1024x768-on (!) is lejebb kellett vennem pár beállításból. Emellett találok két csúnya grafikus buggal is a játékban (különböző fórumokon utána olvastam és ezúttal



Te figyél, ne lődöz-zé' mán jóvan'!

ki más szolgáltatóna, mint a mester, Jeremy Soule, aki ugyan most sem dolgozza agyon magát, hogy a bejáratott motívumaitól elszakadjon (jó pár dallam ismétlődik is a Morrowindből) de ebbe a játékba talán pont ez kell, és mi egyébként is az ilyen borongós, középkorias, harcias zenéiért is szeretjük. A megszokott Soulezenén túl azonban sokkal inkább elképesztő, hogy az összes (temérdek mennyiségű!) párbeszédet és monológot többé-kevésbé ismert színészek olvasták fel,

állítólag nem csak ATI-n). Az egyik az, hogy ha a karakterünkre vetődő árnyékot (self shadow) bekapcsoljuk, akkor a megfelelő effekt helyett szegény hősünk zebracsikos lesz, a másik pedig, hogy bármilyen erős konfigurunk is van, előfordulhat, hogy 1-2 FPS-en elkezd diavetíteni a játék: ilyenkor csak az segít, ha előtte

állást mentve, teljesen kilépünk a programból, aztán újraindítjuk. Hogy azért az ATI tulajok se örüljenek nagyon, hogy most a specifikus bugokat megúszták: bizonyos ATI kártyákon (9800, 9600) annál az effektnél, amikor a Mythic Dawn szektások egy vörös fény kíséretében át, illetve visszaváltoznak, az addig

akik mindegyiket igyekeztek megfelelő átélessel visszaadni. Bakik persze mindig is akadnak: például kicsit illúzióromboló, amikor két tinédzser, vagy legalábbis húszas évek elején járó ifjú egy hatvanéves öregember hangján szólal meg... A hangok terén viszont tényleg nem

**HARDVER**

MINIMUM	EZEL TÖLTÜK
P4 1,4 GHZ	A64 3000+
1 GB RAM	1 GB RAM
128 MB VGA	RADEON X800 GTO

Ezért a játékért vettem rá magamat, hogy lecséréljem végre a 9800-asomat egy X800 GTO-ra. Önmagában ez még kevés volt: jó sok állítgatás és tweekelés után működött csak szaggatásmentesen. Sajnos a fagyások, 1-2 FPS-re beállásuk még így sem múltak el teljesen...

**A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE**

Milliónyi, profin kidolgozott quest	<b>GRAFIKA</b>	<b>10</b>
Hardverizaszto, állejtően gyönyörű grafika	<b>HANGOK</b>	<b>10</b>
Technikai problémák: bugok, fagyás, szaggatás...	<b>IRÁNYÍTÁS</b>	<b>8</b>
	<b>HANGULAT</b>	<b>10</b>
	<b>KIHÍVÁS</b>	<b>10</b>
	<b>SZAVATOSSÁG</b>	<b>10</b>

**BAD SECTOR VÉBSZAVA:**



Döbbenetesen összetett és gyönyörű grafikai szerepjátékkal van dolgunk: hatalmas bejárható világ, milliónyi quest, hihetetlen karakterformálási lehetőségek.

**95%**

**ÉS A TÖBBI:**

Baldur's Gate 2	96%
Elder's Scrolls: Morrowind	94%
Arx Fatalis	87%

# WCG 2006

WORLD CYBER GAMES



# NEVEZZ TE IS!

[hu.worldcybergames.com](http://hu.worldcybergames.com)

Jelentkezési határidő: 2006. április 27.



GameStar

SAMSUNG

# TOMB RAIDER LEG

Ha létezik játék karakter, aki aztán tényleg megjárta a népszerűség csúcsát és poklát, akkor az Lara Croft: vagány játékhősnőből igazi popkulturális imidzsé vált, a sorozat a sokadik rész után viszont totális unalomba fulladt. A *Tomb Raider Legend* tényleg Lara legeslegutolsó esélye volt, a Crystal Dynamics-szel azonban a szexi régész nő háliszennek jó kezekbe került. . .



„Meg tudod csinálni, Trini... ööö... Lara!”

## MOTOROS ÜLDÖZÉSEK

A korábbi epizódokhoz hasonlóan Lara a *TR: Legend*ben is kedvenc járművére, motorra pattanhat. Ezek a részek nem csak egyszerű száguldozások, hanem Larának a mellette hasító ellenséges motoros rosszfiúkat is ki kell lőnie a nyeregéből. A járgány irányítása sajnos nem annyira jó, mint akár egy arcade-osabb szimulátorban, de az üldözéses jelenet feelingje kárpótol érte.



Ezt a nőt is unja valaki: ezt szokták mondani a csodás, ám üresfejű cicababákra és valahol hasonló érzéseket keltett bennünk annak idején Lara Croft figurája. Az első rész kitörő sikere után a média felkapta a szexi játékhősnő figuráját és magazinok címlapjaira emelte, U2 koncertek hatalmas kivetítőin és a filmvászon, majd Angelina Jolie-ként láthattuk viszont. A Core Designnak megvolt rá az esélye, hogy az újabb és újabb részekkel bebizonyítsa: a *Tomb Raider* nem csak egy mesterségesen felpumpált, agyonhype-olt jelenség, ám a fejlesztőcsapat

rúgta ki a fejlesztőket, hogy a lábuk sem érte a földet és a *Legacy of Kain*el, a vámpiros témájú játéksorozattal már bizonyított Crystal Dynamics-ra bízta a Tomb Raider franchise-t. Mivel Lara renoméját igencsak megtépták az *Angel of Darkness* és a második Tomb Raider film kudarcai, ezért a vadonatúj fejlesztőknek mindent bele kellett adniuk, hogy Larát ismét a csúcra emeljék.

Sokféle kritikával lehetne illetni a Tomb Raider mozifilmeket, ám azt hiszem, abban egyetérthetünk (én legalábbis

## SZEXI ÉS SZIMPI

Sokféle kritikával lehetne illetni a Tomb Raider mozifilmeket, ám azt hiszem, abban egyetérthetünk (én legalábbis

EXTRA  
TIPPEK A 99. OLDALON

# RAIDER END

## LARA KÉT ARCA

Nagyon sokáig úgy nézett ki, hogy Rachel Weisz angol színésznő lesz Lara Croft legújabb hangja, aki *A múmia*, illetve *A napfény íze* című filmekben is szerepelt. Mivel Weisz nemrég lett terhes Darren Aronovsky filmrendezőtől, ezért ez a munka még jól is jött volna a brit színésznőnek és a Múmia miatt valószínűleg a Tomb Raider fanok sem panaszkodtak volna. Mindenki legnagyobb meglepetésére azonban a „szerepet” végül nem Weisz, hanem

egy másik angol színésznő, Keeley

Hawes szakitotta le. Hawes saját hazáján kívül meglehetősen ismeretlen, ám Nagy-Britanniában annál inkább népszerű, ugyanis az angol BBC tévéadón igencsak népszerű MI-5 kémfilmsorozat egyik közkedvelt sztárja. A szinkronhang mellett Lara új „testet” is kapott: Karima Adebibe, a dús idomokkal rendelkező, szépséges arab származású angol modell lett a legújabb Lara-lány.



nak tűnnek (kivéve persze a fanatikus Lara rajongóknak...), de mégis ettől él és lélegzik igazán a karakter, és ettől több végre egy nagymel-lű akcióhősnőnél.

Hmm... a nagy mellek – persze azért ez sem elhanyagolható tényező. Az előző részeket páran kritizálták, hogy Lara irreális méretes kebleket visel, amelyekkel még mozogni is alig lehet, nemhogy a tőle megszokott akrobatikus mutatványokat végrehajtani. A Crystal a legújabb részben igyekezett nemcsak a megfelelő arányokat megtalálni, hanem igazán reálisan szőre is formálni miss Croft kebleit: gyönyörű, alma alakúak, de mégsem egy szilikonnal telepakolt Pamela Anderson jut róla eszünkbe.

## CROFT OF PERSIA

A fejlesztők hasonlóan elsőrangú munkát végeztek Lara általános testfelépítésével és animációjával is. Bár miss Croft a perzsa Herceggel összehasonlítva olyan hihetetlenül sok kunsztra nem képes (mivel a *Tomb Raider* környezete és sztorija inkább realitásra hagyatkozik, nem is lenne szerencsés, ha különféle csodamozdulatokkal tömnék tele a játékot), de amit tud, azt igen látványosan és életszerűen tudja

végrehajtani. Természetesen a régi speckói mind szerepelnek a játékban: Lara a megfelelő helyeken tud falra mászni, kötélbe kapaszkodik és bárhova átlendülni rajta, szakadékokat ugrál át, stb. Hogy minek írom le ezeket? Nos, az előző részekben ezek nem voltak igazán

tökéletesen kidolgozva: az első öt epizódban például a „grid-rendszer” miatt (a játéktér kockákra volt felosztva) mindig hajszálpontosan kellett kicentízní, hogy honnan hova ugrunk, az *Angel of Darkness*ben pedig borzasztóan idegesítően és kiszámíthatatlanul nagyokat szökentünk, így gyakran

képtelenség volt belőni, hogy Lara pontosan hol ér földet. Talán furcsa ezt így leírni, de a *Tomb Raider*ben most először igazán egyszerre precíz és élvezetes szakadékon keresztül, párkányokról, kötelekről át- és leugrálni, ami azért is vicces, mert hát a játékok nagy részét mégiscsak ezzel töltjük el...

## » A TÁRGYAK TELJESEN REÁLISAN MOZOGNAK, SÚLYUK, NEHÉZKEDÉSI PONTJUK VAN. «

A megszokott mozdulatokon túl persze Lara nagyon sokféle új trükköt is tud. Ezek nagy része ismerős a *Prince of Persia*ból:

meredek és magas barlangfalak kiszögellésein több szinten keresztül is ide-oda kapaszkodhatunk és lendülhetünk át, a falakból kiálló rudakon cirkuszi artistákat is megszégyenítő eleganciával pöröghetünk és repülhetünk,

egyet-értek magam-mal...), hogy Angelina Jolie kitűnő választás a szerepre, mert tényleg életet lehelte ebbe az alából kicsit üres karakterbe. A videójátékbeli Lara Croft azonban sajnos nem követte ezt a trendet: az *Angel of Darkness*ben megpróbáltak valamilyen tragikát csinálni a karakterből, de végül inkább maga a játék lett tragikus, mint Lara... A Crystal Dynamics nagyszerű érzékkel tért vissza a gyökerekhez, mindezt úgy, hogy a régész nő figurája valahogy még is sokkal érdekesebb, életszerűbb, mint az előző részekben. Ezt persze nagy részben annak is köszönhető, hogy Lara elképesztően jól néz ki. A Crystalnak sikerült úgy átformálnia, hogy bár sokkal inkább emberibb, vagyis sokkal jobban hasonlít egy hús-vér nőre, mégis megőrizte miss Croft stílusát és személyiségjegyeit. Lara eddig kicsit holdvilágképű és elnagyolt arca a *Legend*ben végre igazán gyönyörű, a szeme lélettel teli, vonásai finomak és nőiesek. Külön érdemes kiemelni a lány mimikáját az átvezetőkben, ahogy elszántan, gyanakodva, vagy bájosan néz leendő áldozataira. Ezek talán így leírva triviális-

Motor, dús keblű leányzó, kalasnyikov – lehet ennél szebb álom?





Reméljük, hogy lassan sétál erre felé a fickó, tetszik ez a kameranézet...

illetve vékony oszlopokba kapaszkodva szökkenhetünk át egyikről a másikra. A *Prince of Persia* sorozatból lenyúlni ilyen képességeket persze nem újdonság, viszont a Crystal becsületére legyen mondva, hogy nekik sikerült is épp olyan hajszálpontos irányítással is megoldani, mint a Ubisoft klasszikusában.

### VISSZA A GYÖKEREKHEZ?

No persze, maga a precíz irányítás önmagában még kevés lenne az igazi „tomb raideres” élményhez. Anno a *Prince of Persia*-ban azt élveztem leginkább, hogy a környezet felfedezése nagyszerűen párosult a puzzle részek-

kel. Míg magukban a *Tomb Raider*-ekben a pályaszerkesztés gyakran borzasztóan unalmas volt és a feladatok sokszor pusztán arra irányultak, hogy hosszú folyósokon, platformokon bumblizzunk keresztül és megtaláljuk a kapcsolókat, kulcsokat, illetve a zárt ajtókat, kapukat kinyitásának módját, a *Prince*-ekben viszont a tér minden kis szögletére figyelniük

Tessék Lara, egyszer hívunk el egy ártatlan bulira, akkor sem tudsz a bőrödbe férni...



» LARA ARCA IGAZÁNIGYÖNYÖRŰ, A SZEME ÉLETTEL TELI, VONÁSAI FINOMAK ÉS NŐIESEK «

kellett, hogy a megfelelő trükkös útvonalra ráleljünk. A *Tomb Raider Legend* vadiúj fejlesztőit hálístennek pontosan ez a kreatív gondolkodásmód vezérelte: az összes pályán alaposan igénybe kell vennünk szürke agysejtjeinket, hogy megtaláljuk a továbbvezető utat, ugyanakkor mégsem fogunk amiatt elakadni, mert nem láttunk meg egy bénán elhelyezett, szűk átjárót, vagy eltévedtünk a túlságosan is önisméltó, unalmas folyósokon. (Őszintén szólva – következtek meg, de tényleg így

### KASKADŐR NÉLKÜL MÉG ANGELINA SEM VÁLLALTA VOLNA...

A *Tomb Raider Legend* egyik újdonsága a látványos interaktív átvezetők, amelyek során általában egy nyaktörő jelenetet láthatunk, ahol nekünk kell villámgyorsan a megfelelő pillanatban megnyomni a megfelelő iránygombot. Ennél a résznél Larának egy fokozatosan leomló templom belső romjain kell keresztüljutnia és csak rajtunk múlik, kitöri-e a szép hattyúnyakát, vagy élve megússza a kalandot.

van – hosszú távon emiatt is untam meg az első *Tomb Raider*-eket...)

De a „kreativitás” a kulcsszó a puzzle-részeknél is: míg a korábbi részekben a leggyakrabban pusztán használnuk kellett a már megtalált, különféle, többé-kevésbé rejtélyes kulcsokat a

megfelelő helyen, itt általában minden egy szobában, vagy teremben található, az igazi kihívás pedig az, hogy megtaláljuk,

és rájövünk, *hogyan* és mikor kell használnunk a különböző tereptárgyakat. A puzzle-k másik nagy erénye, hogy kihasználják a *Tomb Raider Legend* vadonatúj motorjában rejlő lehetőségeket. Nem csak Lara kapott új mozdulatokat, hanem a környezet fizikája is teljesen megváltozott. A tárgyak végre reálisan mozognak, súlyuk, nehézkedési pontjuk van, és sokszor csak úgy tudunk egy adott részen továbbjutni, ha ezt ki tud-



„NEXT-GEN” VERZIÓ



„SIMA” VERZIÓ

## „NEXT GEN” PROBLÉMÁK

No igen, az FPS különbség igencsak szembetűnő...

A next gen verzióban Lara bőre és ruhája sokkal plasztikusabb, árnyaltabb, gazdagabbak a színek. A sima verzióban Lara kicsit „mosottas”.

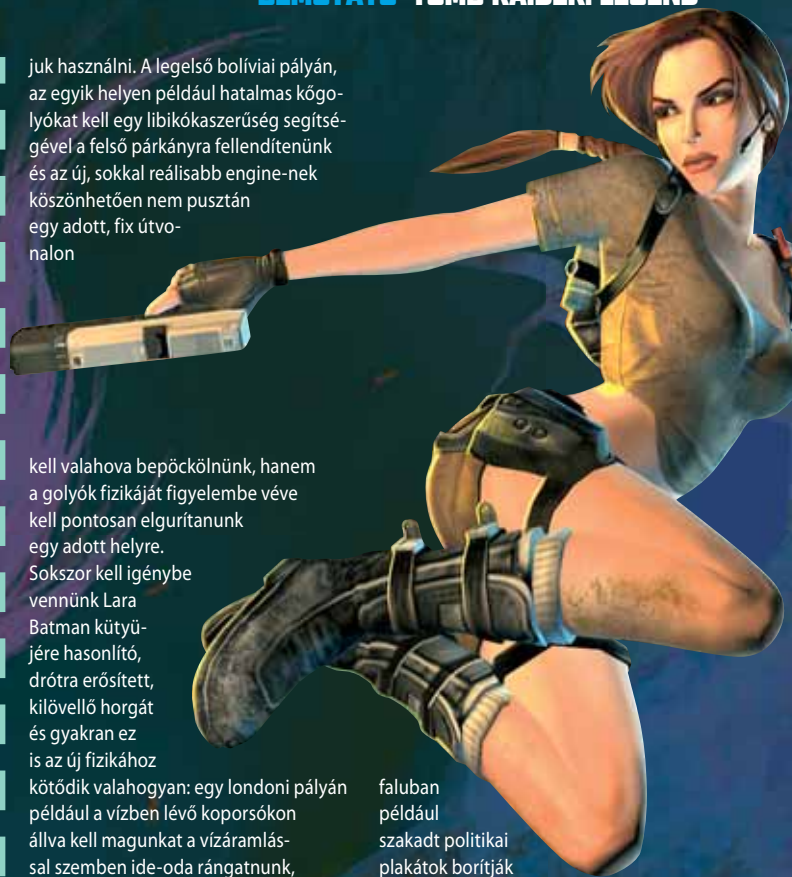
A next-gen verzióban sokkal több tárgy vet nagyon szépen kidolgozott, komplex árnyékok

A foteleken látszódnak a gyűrődések és sokkal plasztikusabban „bőrszerűbben” csilognak, mint a sima verzióban.

Sokkal jobban kidolgozott bump mapping a szobron: sokkal érdekesebbnek, göcsörtösebbnek tűnik.

Az Eidos óriási hírverést kavart akörül, hogy a *Tomb Raider: Legend* aktívan támogatni fogja a legújabb „next-gen” videokártyákat. Ez így is van: amennyiben új generációs NVIDIA kártyád van (pl.: Geforce 6600, vagy inkább 7800-as), akkor a setup menüben beikszelhetsz egy „next gen” ablakocskát, amellyel kihasználhatod az újfajta grafikus effekteteket. Ez mind szép és jó, a gond csak az, hogy ettől a beállítás-tól olyannyira belassul a játék, hogy még izmosabb konfigurációkon is 10-20 FPS-re eshet le a képfreállítás. Hogy megéri-e ennek fejében bekapcsolni ezt a feature-t? Ha nagyon brutális géped van, akkor mindenképpen, ellenkező esetben inkább hanyagold. A Crystal talán egy kicsit jobban is optimalizálhatta volna a motort... Mindenesetre itt van két kép, amelyen tisztán látni a különbségeket.

juk használni. A legelső bolíviai pályán, az egyik helyen például hatalmas kőgolyókat kell egy libikókaszerűség segítségével a felső párkányra fellendítenünk és az új, sokkal realisabb engine-nek köszönhetően nem pusztán egy adott, fix útvonalon

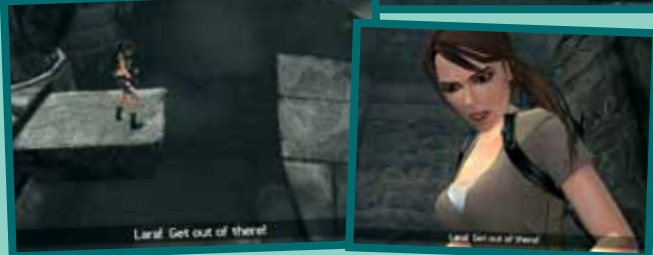


kell valahova bepöckölnünk, hanem a golyók fizikáját figyelembe véve kell pontosan elgurítanunk egy adott helyre. Sokszor kell igénybe vennünk Lara Batman kütyüjére hasonlító, drótra erősített, kilövő horgát és gyakran ez is az új fizikához kötődik valahogyan: egy londoni pályán például a vízben lévő koporsókon állva kell magunkat a vízáramlással szemben ide-oda rángatnunk, máshol pedig az utunkat álló óriási kőszobrokat kell lerántanunk.

**LARA BŐRE ŐRE**

A grafika azonban nemcsak a reális fizika miatt látványos, hanem egész egyszerűen szép is. Lara külsejét már ecseteltem, de a crystal arcok hasonló gonddal dolgozták ki a bolíviai vízeséseket, a hegyeket és barlangjáratoakat, a perui katakombákat, a japán luxusklubot és a tokiói éjszaka városképét. A környezet tökéletesen kihasználja az új motorban rejlő technikai lehetőségeket: a víz ábrázolása gyönyörű, a fény-árnyék effektek és a bump mapping tökéletesek, de az igazi háttást azon fogjuk dobni, ahogy Lara sírkamrákban való mászkálástól koszos, illetve a folyókban való úszkálástól vizes lesz: ilyenkor bőre nedvesen csillog és ha elég sokáig volt a habok között, akkor a víz is csöpög róla. A készítőik emellett igyekeztek maximálisan visszaadni az adott környezet jellegzetességeit: a poros kis perui

faluban például szakadt politikai plakátok borítják a koszos falakat, a londoni „nyóckernek” megfelelő lepukkant negyedben a romos múzeum melletti házfalakat graffitikkal firkálták össze, a tokiói ultramodern felhőkarcolókon pedig hatalmas reklámokat láthatunk. Végre egyik pályán sem éreztem azt, mint a korábbi Tomb Raidereknél, hogy a készítőik csak gyorsan összekaptak valamit az aktuális pályaszerkesztővel, aztán közsicsá. Egyedül az elmaradhatatlan oroszországi hóeséses katonai bázistól másztam a falra (itt egyébként az addig brilirozó grafika színvonala is érezhetően visszaesett), de azt jól tudjátok, hogy ezekre amúgy is allergiás vagyok. ☒ Ha már a negatívumoknál tartunk, akkor azt is meg kell említeni, hogy míg Lara arcának minden apró vonása tökéletes, és a fontosabb szereplők fizikájára sem kell panaszkodnunk, addig a többi NPC búrái olyan „konzolosan” elnagyoltak. Elégge mellbevágóan kiábrándító az is, hogy a kötelek



Kezdődik a hepaj. Ahogy Lara haverjai is megjegyezték a mikrofonon keresztül: jó lesz gyorsan olajra lépni...



Az első oszlop kezd oldalra omlani és a felfelé nyíl gyors megnyomásával szaladhatunk fel az oldalára.



Mielőtt ledőlénék az oszloppal együtt ismét nyomjuk meg gyorsan a felfelé gombot, így Lara az utolsó pillanatban a legszélsebb kőckockára ugrik.



Persze az a kocka sem fog sokáig kítartani és villámgyorsan leomlik a lábunk alatt. Lara épphogy megkapaszkodunk, ám nekünk kell felsegítenünk a jobbra nyíl lenyomásával. Hehh, megúsztuk, átértünk a túlsó oldalra egy karcolás nélkül...



„Igen, megértem, hogy ragaszkodsz a férjedhez drágám, de hát mit csináljak, ha egyszer ő akaszkodott rám...?”

valamiért 2D-sek maradtak, bár ez szerintem a kapkodás eredménye, mert nem hiszem, hogy a Crystal szándékosan így hagyta volna a játékot. A technikai problémák közé tartozik még a „next-gen effektek” körüli mizéria: erről külön dobozban olvashattok...

**EKSZÖN**

Persze nincs *Tomb Raider* akció nélkül és a készítők szerencsére ezen a téren is forradalmasították a játékot. Míg a korábbi részekben az akciónak – mely leginkább a szimpla lövöldözésre terjedt ki – csak olyan másodlagos szerepe volt, itt sokkal fontosabb része a játéknak. A tűzpárbajok során Lara gyakran egész hadseregnyi rosszfiúval kerül szembe, és ilyenkor csak akkor tudunk megmaradni, ha kihasználjuk a terep adta lehetőségeket, illetve kihasználjuk Lara különféle kunsztjait. A tüzelés közbeni különféle ugrálás, vetődés, pördülés persze alap, de az ellenséghez közel kerülve például egy energikus mozdulattal gyomorszájon is rúghatjuk

a szerencsétleneket. *Max Payne*-féle extrákra azért ne számítsatok, ez a játék nem erről szól, de az akció mégis mérföldkövekkel dinamikusabb és izgalmasabb, mint az ezen a téren meglehetősen lagymatag korábbi részekben... Változott a célzás is, amely többé nem egyszerűen automatikus, hanem mi magunk jelölhetjük ki a célpontokat és váltogathatunk köztük. Ha nem választottunk semmit, akkor automatikusan a legközelebbi ellenséget jelöli a játék. Az egész valahogy sokkal intuitívabb és kényelmesebb, mint eddig, hamar meg fogjátok szokni.

**ELVESZTETT SZÜLŐK, ÁRULÓ BARÁTOK, ARTHUR KIRÁLY**

Nem említettem még a sztorit, de igazából nehéz is róla írni anélkül, hogy lelőném a fontosabb poénokat. A történet kidolgozottsága nagyjából az első öt és a hatodik rész között húzódik. A sorozatra és a filmekre jellemző fordulatok most sem hiányoznak: ismét láthatjuk a kislány Larát (bár irányítani hálisstennek

**TOMB RAIDER 3?**

A [www.tombraiderchronicles.com](http://www.tombraiderchronicles.com)-on röppent fel a hír, hogy a Paramount filmgyár az Élet Bölcsője kudarca ellenére már erősen tervezi, hogy egy harmadik *Tomb Raider* filmet is elkészít. Nagy kérdés, hogy ki lesz az új Lara Croft, hiszen Angelina Jolie a második rész után igen határozottan bejelentette, hogy többet az életben nem hajlandó a régészsnő szűk nacójába bújni. Bár bárki más hitelesen tudná Larát eljátszani, azért kíváncsian várom a végeredményt...



pont azt csinálták, amit kell: ahelyett, hogy belevestek volna valamilyen epikus, ám annál unalmasabb sztorijú, felesleges feature-ökkel agyonbonyolított akció-kalandcsodába, mint ahogy azt az *Angel of Darkness*-szel próbálta a Core Design, inkább visszatértek a sírrablós gyökerekhez. Csak azokhoz az elemekhez nyúltak hozzá, amelyekhez tényleg érdemes volt: sokkal jobban kidolgozottak, érdekesebbek a puzzle-részek, vérpezsdítőbb az akció és mérföldkövekkel szebb a grafika. Ha tömören össze akarnám foglalni a *Tomb Raider Legends*-t, akkor kaptunk egy kiváló *Prince of Persia*-klónt, csak éppen modern környezetben és Lara Crofttal a főszerepben. Nekem pedig ennyi épp elég volt a boldogsághoz.

**Bad Sector**

**HARDVER**

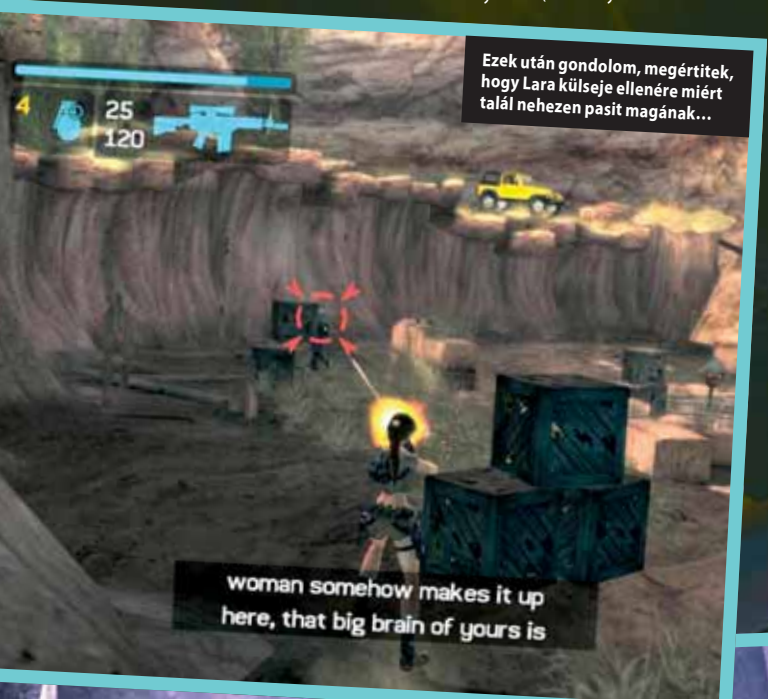
MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
P4 2000 MHZ	A64 3000+
512 MB RAM	1 GB RAM
128 MB VGA	ATI X800 GTO

Az én konfiguráción tökéletesen ringatta a csipőjét a kicsike, de aki új generációs kártyáján (Nvidia 7800 GT) bekapcsolta a Next Gen módot, annál előfordulhattak szagatások.

most nem kell...) illetve a régészsnő anyja és utalásokon keresztül az apja is egyaránt szerepet kapnak. Larát most is hűséges barátok segítik, ám lesz olyan is, aki elárulja: már rég halottnak hitte, ám a legváratlanabb pillanatban kerül elő, hogy az életére törjön... Persze mindenki a rejtélyes és hatalmas erejű mütárgyakra hajt, de végül megszerezni csak Lara tudja őket. Hogy az Indiana Jones filmekre hajazás se maradjon ki, az Arthur király mondakör is jelentős szerepet kap a játékban. Összességében a sztori nem rossz, de azért nem egy nagy eresztés – nem emiatt szeretjük a *Tomb Raider Legend*-et. Szerencsére a kicsit klisészagú eseményeket remek átvezető jelenetek és szellemes párbeszédok dobják fel. Kifejezetten jók a szinkronhangok is: Keera Hawley remek választás Larához.

**A NAGY VISSZATÉRÉS?**

Óriási nyomás nehezedett a Crystal Dynamics vállára, mind a rajongók, mind a kiadók részéről, hiszen Lara babának meg ez az egy utolsó dobása volt: ha ez a játék is fiaskó lett volna, Lara minden megmaradt hitelét is elveszíti. Hálisstennek a *Legacy of Kain* fejlesztői itt is



woman somehow makes it up here, that big brain of yours is



„Srácok... ad1: ne nézzétek folyton a fenekem, ad2: nem kell beszélni, mert múzeumba viszem, jól van?!”

**A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE**

↑ Szolid, jól kidolgozott puzzle részek	<b>GRAFIKA</b>	<b>9</b>
↑ Jól a játékba illeszkedő akció	<b>HANGOK</b>	<b>10</b>
↑ Kiváló grafika, kisebb hiányosságokkal	<b>IRÁNYÍTÁS</b>	<b>9</b>
↓ Rövid (6-8 óra alatt végig lehet nyomni)	<b>HANGULAT</b>	<b>9</b>
	<b>KIHÍVÁS</b>	<b>7</b>
	<b>SZAVATOSSÁG</b>	<b>6</b>

**BAD SECTOR VÉGSZAVA:**

A Crystal Dynamics kitünő választás volt a „Legenda” újraelésztésére: különösebb erőlködés nélkül egy kiváló akció-kalanddal ajándékoztak meg minket.

**91%**

**ÉS A TÖBBI:**

TR: The Last Revelation	85%
TR: Angel of Darkness	64%
Tomb Raider Chronicles	63%

# Küldj SMS-t és nyerj!

EBBEN A HÓNAPBAN EGY GAINWARD 6800GS PCX 512MB SPECIAL EDITION VIDEOKÁRTYÁT!

## KÉRDÉS:

Milyen néven forgalmazza a Gainward a gyárilag tuningolt grafikus videokártyáit? (megtartva a három év cse-regaranciát).

GS A – Ezüst Csirke  
GS B – Goes-Like-Hell és Golden Sample  
GS C – Arany Kolbász

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: **2006. május 11.**

(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.

**GAINWARD**  
BEYOND YOUR SENSES

## Importőr:

Mercury Magyarország ImpEx Kft.

Tel.: +36-1-221-30-20

Weboldal: [www.mercurycomputer.hu/gainward](http://www.mercurycomputer.hu/gainward)

E-mail: [mercury.info@ahol.com](mailto:mercury.info@ahol.com)



**GameStar**



## Termékleírás:

Nvidia Geforce 6800GS chipset,  
485MHz Core, 1300MHz DDR3  
Memory, DVI, Sli Support.

# GameStar TÁBOR 2006

# JÖN!

Regisztrálj és nyaralj velünk!

[www.gamestar.hu/tabor](http://www.gamestar.hu/tabor)

**Kecskemét**

**2006. augusztus 6-12.**

Részletek a következő  
lapszámunkban!



# COMMANDOS STRIKE FORCE

Egy eleve kifulladásban lévő sorozat, mely épp világháborús FPS-ként próbálja meg visszaállítani megtépázott hírnevét... valljuk be, a legkevésbé sem biztató kezdet.

EXTRA TIPPEK A 98. OLDALON

Egyeseknek nagyon bejött, kettéseknek nem, de tény, hogy hatalmas siker volt az első *Commandos* játék - mi sem bizonyítja jobban, mint klónjai (nevezetesen a *Desperados* vagy a *Robin Hood: The Legend of Sherwood*) hiszen ahhoz, hogy egy játékot másolni kezdjenek, egészen eredeti ötlet kell. A Pyro azonban csapdába esett: próbált újítani, de a szükségszerű elavulásra ítélt izometrikus nézőpont nem mert átlépni, illetve amikor a harmadik részben mégiscsak bepróbálkozott némi 3D-vel, csak kínos helyzetbe hozta magát. (Komolyan, nekünk volt kellemetlen.) Egy szó mint száz, magunkban már leirtuk a sorozatot, és őszintén szólva még az sem hozott

lázba, hogy az új epizód FPS nézetet kap. Hát igen, ez aztán rettentő izgalmas, még egy világhá-

**» MI, AGRESSZÍV JÁTEKOKTÓL ELBUTULT FIATALOK MÁR CSAK ILYENEK VAGYUNK, SZERETÜNK GÖLYÓSZÓRNI «**

borús FPS, hol a szívgyógyszerem. A tetejébe még húzták-halasztották is a megjelenést, időközben pedig a *Call of Duty 2* is befutott, úgyhogy minden adott volt egy ordas nagy bukáshoz - mégsem így lett. Ez a játék ugyanis jó. (Akkor megvolnánk az értékeléssel, a maradék helyre tehetünk be képeket?) A dolog persze nem ilyen egyszerű, hiszen már most lehet sejteni, hogy ugyanannyian fogják utálni, mint ahányan elismerik. A múlt hónapban kikerült demó sokaknak szegte kedvét, de aki az alapján írná le végérvényesen a játékot, nagyon rosszul teszi. A végleges változat grafikája például sokkal szebb (már csak azért is, mert a demóban valamiért 800x600 volt a maximális

felbontás) a játék többi küldetése között pedig bőven találhatunk olyat, melyben jobban átjön a régi *Commandos* hangulat. Hibáit persze hosszan lehetne sorolni (fogjuk is hosszan sorolni) de a Pyro összességében jobban vette az FPS-kanyart, mint eredetileg sejtettük.

## ÉN ÖLÖK (MEG MÉG ŐK KETTEN)

Kezdjük is talán a legfontosabb változással, az FPS nézőponttal. Nem szabad megfeledkezni arról, hogy a játék lényege továbbra is változatlan: a taktikai elemek kapják a legnagyobb szerepet, agyatlan mászárlással nem megyünk sokra. Tény, hogy hajlamos az ember elmerülni a felhőtlen golyószórásban

(főleg akkor, amikor a green beret-t irányítja) mert mi, agresszív játékoktól elbutult

fiatalok már csak ilyenek vagyunk, szeretünk golyószórni, de a *CSF*-ban mások a szabályok, mint egy hagyományos FPS-ben. A pályák nagyon huncut módon vannak ám kialakítva: ha épp több hős közül is választhatunk, az nem véletlenül van úgy. Elképzelhető, hogy a green beret nekilödul és végigdarálja a pályát, de így épp a lényegét hagyjuk ki. Legyen elég az a néhány pálya, amit direkt az erre hajlamos játékosok kedvéért tettek be, például a *White Alamo*, ahol egy hidat kell megtartanunk a megállás nélkül ömlő német seregeket visszaverve. Az a legkevesebb, hogy ki kell használnunk egységeink egyedi képességeit, utána jön az, hogy fel kell térképeznünk a helyszínt, kifigyelni az



A KÉM



A megtévesztés foka(i)

Az álhak különböző fokozatai (subofficer, officer, gestapo, general) a katonai hierarchia mentén működnek: minél magasabb rangú ruhában feszítünk, annál szabadabban mozoghatunk. A velünk (ruhánkkal...) egyenrangúak egy ideig gyanakodnak, majd lebuktatnak, a magasabb rangúak azonban rögtön kiszúrják minket - az alacsonyabb rendfokozatú kollégáknak azonban eszébe sem jut megkérdőjelezni hitelességünket.



Csendben, halkan

A kém immár nem francia, hanem brit (talán azért, mert a játékban ő a csapat vezére) így odalett az a jó kis akcentus. Bár akinek épp az hiányzik, nem marad le róla, hiszen az első néhány küldetésben a francia rezisztancia lelkes tagjait kell pátyolgatnunk. Bár injekciós tüje már nincs, halálos csendben dolgozik: amikor fojtószinórral elkap egy áldozatot, az hiába kapálózik és nyüsszög, társai akkor sem hallják meg, ha csupán egy lépésre állnak tőle. Pergősebb helyzetekre még mindig ott van a hangtompító pisztoly, de azzal már inkább kockáztatjuk a lebukást...



Diszkrét és halálos

Különleges képességei javarészt a figyelemelterelést szolgálják. Bár közel nincs annyi lehetősége, mint a korábbi Commandos részekben, pénzérmét vagy cigis dobozokat hajigálhat, hogy elvonja a katonák figyelmét. Legdurvább trükkje, hogy gázálcot hűz (opcionális, de erősen javallott) és gázgránátot dob a katonák közé. Ezzel egy időben több ellenfelet is némán iktathat ki.



Nézzék, ezt most teljesen félreértik.



kollégát, de az épp nincs a látószögön belül, nyugodtan diszkurálnak tovább. Így képzelhető el az is, hogy ha elég halkan dolgozunk, két egymás mellett álló katonát simán elkaphatunk hátulról (nyilván nem úgy értettem!), mert nem veszik észre, ahogy közvetlenül mellettük álló társuk összeesik. Bár a sorozat egyik védjegyeként ismert COV (cone of view) már nem látható - a minimápen is csak nyílak jelzik, hogy merre néznek a katonák - azért jelen van. Persze vannak olyan illogikus dolgok is, amik már inkább a gyengus MI-nek vagy egyéb fejlesztői hiányosságoknak tudhatók be, de ezekre majd később térünk ki.

ÉS A TÖBBIK?

A siránkozást el lehetne kezdeni már azon is, hogy a CSF-ban mindössze hárman térnek vissza a sorozat régi hősei közül: az elmaradhatatlan green beret, a mesterlövész és a kém. Róluk külön dobozokban olvashattok részletesen, úgyhogy most nem is fejtegetném szerepüket, a lényeg az, hogy mindhárman teljesen más játéktípust

képviselnek és az esetleges átfedések ellenére is javarészt egyedi eszközeik vannak a különféle taktikai helyzetek megoldására. A játékmenet folyamatos dinamikájáról nem csupán a három eltérő hős gondoskodik, hanem az is, hogy adott küldetéshez épp kik közül választhatunk. Van, amikor csak a green beret-t, a mesterlövészt vagy a kémeket irányítva ügyeskedünk, ha azonban társat is kapunk, teljesen más távlatok nyílnak meg előttünk. Ha például a kém és a mesterlövész dolgozik össze, utóbival kereshetünk egy kényelmes kis zugot és takaréka tehetjük magunkat arra az esetre, ha rosszul sülnének el a dolgok (a kém ilyenkor nem esik kétségbe, higgadt hangon megjegyzi hogy „nos, akkor jöjjön a B terv...”). Netán két beszélgető katona esetén az egyiknek elvonhatjuk figyelmét a kémmel, társát messziről leszedi a mesterlövész. Ha a sniper a green beret-vel társul, akkor aktívabban is kiveheti részét a harcból: míg a green beret folyamatosan szórja a golyókat, néha átváltunk és gyorsan

ellenséget, és a többi... a legtöbb pályát sajnábjára nem úszuk meg agyalás nélkül. Aki most elszontyolodott, annak egyrészt szívből ajánlom, hogy csüccsenjen vissza a Call of Duty 2 elé, másrészt vígaszként megemlítem, hogy ha így játszanánk a CSF-t (voltaképp megpróbálhatjuk így is), akkor csak magunkkal szúránk ki. Unalmas lenne és frusztráló, lépten-nyomon dühöngőnk szabályrendszerének „illogikus” elemein. Ha azonban elfogadjuk azt a nem mellékes tény, hogy ez elsősorban taktikai játék és csak másodsorban FPS, akkor máris másképp fest az egész.

MEGSZOKSZ VAGY... UNINSTALL

Az imént említett „illogikus” elemekre annyiban mindenképp érdemes kitérni, hogy akik nem játszottak a korábbi részekkel, azok teljesen valószínűleg találnak néhány alapvető játékelemet. Ilyen például az, hogy sokkal fontosabb az ellenfelek látása, mint hallása: a távcsöves puskák hangját néha nem hallják meg a katonák (pedig szól ám nagyot), ha azonban néhány méterrel mellettük terítünk le egy

Kívánok, akkor jöttem volna leadni a questet...



## A GREEN BERET



## Harc mindenek

A CSF akkor lenne „hagyományos” világháborús FPS, ha csak a green beret-t irányíthatnánk. Ő az FPS-ek mindenkor szuperkatonájának archetipusa, aki nem vacakol, megy és lő. Rátermettségét mi sem bizonyítja jobban, mint hogy akár két golyószóró is lehet nála (dual wield ftw) melyek segítségével pillanatok alatt kipucol egy helységet. Már csak egy tépett atléta hiányzik róla és a rambós fejpánt, a többi stimmel.



## Nem csak közelharca

A távcsöves puskán kívül minden fegyverrel boldogul, érdemes kísérletezgetni arzenáljával. Bár elsősorban közelharca alkalmas, megfelelő fegyverrel messzebbre is pontosan lőhet, ha nem csak döngget előre, hanem célzó is. Persze, kinek van erre ideje?



## Kirobbanó siker

Bár a mesterlövész is kaphat gránátot, a robbanószerkezetek igazi szakértője a green beret. A különféle aknáktól kezdve a páncéltörő mindenféle biztos kézzel bányik, úgyhogy ha a puhatestű katonák között egy harcokcsi is felbukkan, érdemes őt zavarni a tett színhelyére.



lekapunk pár távolabbi katonát. Bármilyen nagy bajban is vagyunk, amíg egy társunk biztonságban van, nem halhatunk meg. Ha egyik hősrünk HP-ja teljesen elfogy, nem tudjuk irányítani, ám odamehetünk hozzá egy másik kollégával és egy elsősegélyes dobozzal másodpercek alatt megbűvölhetjük. Ha adott küldetéshez gépi csapatátársakat is kapunk, ezt megteszik helyettünk ők (más kérdés, hogy egymást nem gyógyítják, márpedig aki sokáig fekszik sebesülten a földön, egy idő után belehal - és ez nagyon bosszantó tud lenni, ha előre meg van szabva, hogy társaink nem halhatnak meg.

## HÁROM KÍSÉRTET JÁRJA BE EURÓPÁT

Bár sajnós meglehetősen rövid a játék, legalább az a kevéske pálya kellőképp érdekes és változatos. Ennek nyilván megvan az a veszélye, hogy nem mindegyik fogja mindenki tetszését elnyerni, de legalább akad köztük hagyományos FPS darálás is, illetve régi jó *Commandos*-okat idéző lopakodás, ügyeskedés. Mindegyikük nagyon átgondolt: néha eljátszhatunk a gondolattal, hogy milyen lenne adott helyzetben a kém helyett a green be-

ret-t irányítani (véres...) de van ahol azonnal látszik, hogy másik karakterrel szinte megoldhatatlan lenne. A CSF-nak megvan az a vonzereje, mint például a *Hitman* sorozatnak: ahhoz, hogy igazán hatékonyak legyünk, teljesen át kell látnunk a pályát, tudnunk kell, veszélyhelyzet esetén merre meneküljünk, hol bújjunk el, illetve hol keressünk utánpótlást, ha már fogytán vagyunk a lőszernek vagy épp az elsősegély ládáknak. Bár kapunk egy viszonylag részletes térképet, nem minden esetben tudunk teljesen ráhagyatkozni, úgyhogy mire végzünk egy-egy helyszínen, úgy fogjuk ismerni, mint a tenyerünket. Ehhez persze az kell, hogy először türelmesen megvizsgáljuk a terepet. Nem szabad sajnálni az időt arra, hogy kiismerjük a járőrök útvonalát illetve felmérjük, hogy tűzharca esetén vajon merről fog érkezni az erősítés. Az első *Commandos* játékokban még a halálos ítéletünket jelentette a riadó, később már volt, hogy el sem lehetett kerülni. Itt is akad olyan helyzet, még a lopakodós küldetések során is, amikor megéri kockáztatni a tűzparbjait, illetve a korábbi részekkel ellentétben - hiszen mégiscsak egy FPS-ről van szó - gyakran a nyílt összecsapások sorozata je-

lenti a sikert. Más kérdés, hogy ez a régi rajongóknak nem annyira fog tetszeni... Mégis, egy-egy pálya végén nagyobb a sikerélmény, mint egy hagyományos FPS esetében. A fő feladatokat ugyanis

## HIBÁT HIBÁRA...

Szóljatok rám, mindjárt kifutunk a helyből és még hátravan egy kiadós verés, a CSF-ban ugyanis sikerült rengeteg apróságot alaposan elbaltázni.

Pisti ne hisztizz, fújd ki szépen az orrod



nem túl macerás sikerrel abszolválni, de a másodlagos célok eléréséért gyakran keményen meg kell küzdeni. Ha minden feladatot teljesítettünk, gondolatban gratulálunk magunknak és elégedetten konstatáljuk, milyen agyafúrt, ravasz fickók is vagyunk valójában. Ez főleg az újrjátszhatóság miatt fontos: vannak olyan fanatikus arcok, akik nem átallanak többször is nekimenni egy-egy játéknak (például a *Silent Hill*-nek az alternatív befejezése-kért... nyehé). Velem ez eddig nagyon ritkán fordult elő, de a CSF rávett: az egyik küldetésben egyszerűen zavart, hogy elbénáztam valamit menet közben és végül hiába sikerült, ahogy vége lett, azonnal újakezdtém. Teljesen máshogy próbálkoztam és teljesen más lett az eredmény is, más élményt nyújtott a játék. Ez egyébként tényleg becsapós, mert könnyű hamar leírni az egészet azzal, hogy milyen béna, pedig az is lehet, hogy kivételesen mi voltunk bénák... (It's fine, learn to play.)

Vannak bugok is, de azok legalább javíthatók - nagyobb baj az a néhány olyan designeri döntés, mely alaposan lerontja az összképet. Ilyen például a mesterséges intelligencia: nem a szabályrendszerrel van bajom, megértem hogy a katonák miért nem vesznek észre evidens dolgokat, sokkal nagyobb gáz az, ahogy a harcokban viselkednek. Nem futnak el, nem bújnak fedezékbe, nem dobnak gránátot... Társaink sem okosabbak, ha otthagyjuk őket valahol, míg másra váltunk, csak állnak és néznek. A legtöbb esemény szkriptelt, de sajnós nem olyan ügyesen, mint a *Call of Duty 2* esetében. Ha megkaptunk egy feladatot, gyakran addig be vagyunk szorulva, míg nem teljesítjük, méghozzá úgy, ahogy a játék elvárja. Hiába harcolunk a végtelenségig, gyakran egy adott katonát (egyébként teljesen jellegtelen közkatona) kell megölnünk ahhoz, hogy bekapcsoljon a trigger és a játék kegyeskedjen továbbblendülni. A szkripteket tényleg nagyon lehet utálni, főleg ha úgy bugzik be, hogy nem is

Még megvárjuk, hadd olvassa el azt az SMS-t, aztán majd megfojtjuk.



kidolgoztak, ami szintén megkülönbözteti a CSF-t más háborús FPS-ektől. Remélem mindezek után sikerült elfogulatlan képet adnom a CSF-ről - azért is, mert bár számtalan apró hülyeségével sikerült az agyamra mennie, el kell ismernem, hogy összességében kellemes meglepetést okozott, jól szórakoztam vele. Aki szerette a korábbi részeket és nem tartja istenkáromlásnak az FPS-feldolgozás ötletét, mindenképp vesse rá magát.

**mazur**

**HARDVER**

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
P4 1,8 GHZ	P4 3 GHZ
512 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	ATI X800XL 256 MB

Bátran lehet húzni a grafikát, kicsit öregeske az engine úgyhogy jó eséllyel bírják a vasak. Bugok akadnak majd bőven, például a gyorsmentéssel... az X-Fi hangkártyákat pedig csak névleg támogatja a játék, valójában még nem - erre hamarosan érkezik a patch.

**A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE**

↑ Változatos küldetések	<b>GRAFIKA</b>	<b>7</b>
↑ Commandos hangulat	<b>HANGOK</b>	<b>9</b>
↑ Sok taktikai lehetőség	<b>IRÁNYÍTÁS</b>	<b>8</b>
↓ Rövid	<b>HANGULAT</b>	<b>8</b>
↓ Buta designeri döntések	<b>KIHÍVÁS</b>	<b>8</b>
↓ Bugok	<b>SZAVATOSSÁG</b>	<b>8</b>

**MAZUR VÉGSZAVA:**

Lesz aki imádja, lesz aki utálja. Számos hibája ellenére is kellemes meglepetés, azoknak is bátran ajánlható, akik új szemszögből próbálnák ki a háborús FPS műfaját.

**81%**

**ÉS A TÖBBI:**

Commandos 2: Men of Courage	95%
Call of Duty 2	88%
Commandos 3: DB	74%



Teherautóspotting

Tibi (a képen jobbra) egész éjjel Oblivionozott, ezért kicsit kialvatlan

mindent maximumra húzva, magasabb felbontásokban már elég pofás. Kár, hogy kevés a textúra és a közkatonák esetében lépten-nyomon ugyanazokkal az arckokkal találkozunk. A hangulatos „noise” effektet talán megéri kikapcsolni a menüben, mert sajnos akkor is működik, amikor mesterlövészünk atávcsővön keresztül pásztázza a vidéket - nos, olyankor tényleg zavaró. Az irányítás annak ellenére is rendben van, hogy a játékot egy időben készült konzolra is (ennek talán csak a magasabb felbontású textúrák látták kárát), a fizika pedig néha furák művel, de még belefér. A hangokkal azonban nincs gond: az effektek nagyban hozzájárulnak a nosztalgiazáshoz, mert ahogy kiszűrnak minket a katonák, ahogy megszólal a riasztó... számtalan hang ismerős a korábbi részekből. Néhány hang egyenesen hátborzongató, például az, ahogy a golyók becsapódnak a testekbe, vagy ahogy összeesnek az ellenséges katonák... ügyes. A szinkronokat is sikerült jól összeválogatni: a kedélyes mesterlövész liverpooli akcentusa, a mogorva és gyanakvó green beret illetve a hűvös és kiszámíthatatlan kém mind-mind jól szerepel. A párbeszédetek egyébként meglepően

értjük, mi baj. Ha például átugorjuk az átvezető animációkat, annak eseményei... nos, gyakran *nem* történnek meg. Van hogy ez először nem is esik le, csak akkor, ha már fél órája bolyongunk és nem értjük, mit kellene csinálni. Néha a gyorsmentés is beakad, nem ment - a jelenség „anyád!!!”-faktorát talán nem kell ecsetelnem. És néhány játékmenetbeli hülyeség: nem lehet oldalra hajolni, márpedig ahhoz, hogy kikukucskáljunk egy fedezékből, nem elég az erre kitalált (és sajnos csak erre alkalmazott) külső nézet. Érthetetlen, de a hullákat nem cipelhettük el. Egészen nevetséges, de mivel az örök észrevehetik, gyakran ott kell szobrozunk mellettük, míg el nem tűnnek. *Mert eltűnnek*. Ha már a hulláknak taktikai jelentősége van, miért tűnnek el maguktól? A használ-

ható tárgyak esetében nagyon kicsi a „sweet spot”: ha egy megsebesült katonánk akarjuk használni az elsősegély csomagot, vagy becsüccsenünk egy golyószóró állvány mögé, kalandjátékokat megszégyenítő módon kell végigsikálnunk a képernyőt, míg pont oda mutat a célkereszt, ahol felvillan a „Press F to use” vagy hasonló üzenet. Utolsó - és talán legnagyobb - problémám: a CSF multi része meglehetősen kiábrándító. Bár kétségtelenül el lehet bohóckodni vele, épp a kooperatív mód hiányzik belőle, ami annyira jó lehetett volna... És annak még értelme is lehetett volna.

**AZÉRT MÉGIS CSAK COMMANDOS...**

A grafikával személy szerint nem volt bajom: tényleg nem egy *CoD 2*, de

**Kés alatt**

A mesterlövész egyik legfontosabb feladata, hogy megfelelő pozíciót találjon magának, ahonnan kényelmesen belátja a területet, illetve hosszabban elnyúló harcok esetén utánpótlást is talál. Ezekre a helyekre gyakran nem könnyű eljutni. Szerencsére tőle sem áll messze a diszkreció: a mit sem sejtő ellenfeleket dobótörökkel némítja el.

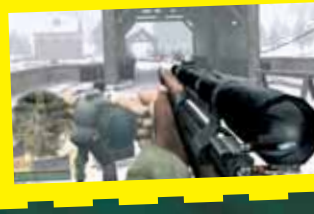
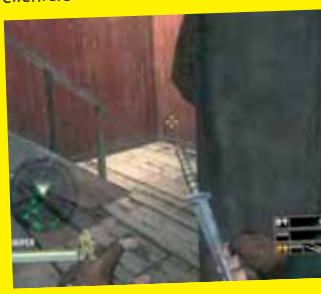
**A név kötelez**

Elsődleges feladata természetesen a mesterlövészkedés. Egyik speciális képessége épp ezt segíti elő: ha visszatartjuk lélegzetünket (mármint nem a gép előtt) akkor lelassul a világ és könnyebben célozhatunk mozgó célpontokra, illetve a puska (nem különösebben számottevő) mozgását is ezzel a módszerrel ellensúlyozhatjuk.

**Nyílt harc**

Ha felforrósodik a hangulat, a sniper már korántsem az a csendes profi, amit elvárnánk tőle. Van, hogy nincs idő távcsővezni, hanem keményen bele kell csapni lecsóba. Mindenki számára nyilvánvaló lesz, hogy hol bújjálunk, és miközben lőnek ránk, egyesével szedgetjük le a németeket. Ha egy vonalban áll több katona, a távcsöves puska lövedéke egyszerre több szerencsétlenül is átmegy, úgyhogy aki *Quake III*-ban rail camper volt, most nosztalgiaízhat (*ptűj - ender*).

**A MESTERLÖVÉSZ**





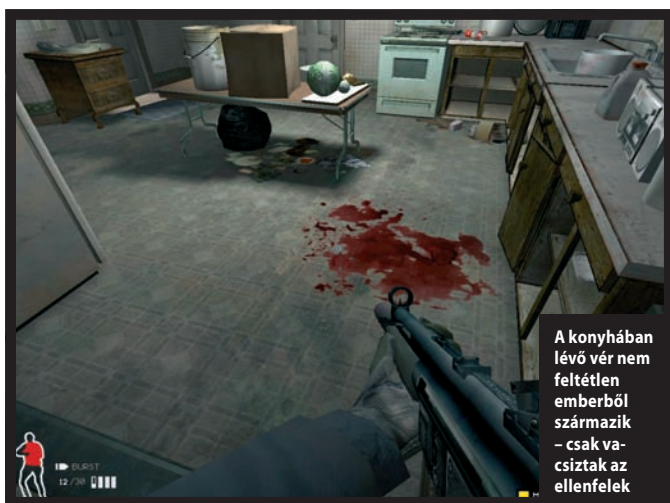
EXTRA TIPPEK A 96. OLDALON

# SWAT 4: THE STETCHKOV SYNDICATE

**Agresszívabb ellenfelek, jóval nagyobb és taktikusabb pályák, új fegyverek, friss helyszínek, a jelenkor legáltalánosabb, mégsem a valóságtól elrugaskodott kihívásai.** Dióhéjban ezek jellemzik a SWAT 4 első, most megjelent kiegészítését.

**H**add kezdjem azzal, hogy mi fán terem a SWAT sorozat – előre is elnézést azoktól, akik már régóta képekben vannak, de nekem gondolnom kell az új jövevényekre is. A negyedik epizód, mint az elődök valós élethelyzeteket dolgoz fel, olyanokat, melyek egy része meg is történt, vagy bármikor bekövetkezhet. Egy speciális

alakulat vezetője vagy, a csapatod négy tagjának te adod a parancsokat, te döntesz arról, mikor, mit tehetnek. Feladatunk az emberi élet védelme, legyen az ártatlan tús, vagy éppen felfegyverzett gyanúsított. Bizony, a játékba bekerült pontozó rendszer értelmében akkor végzed legjobban a dolgod, ha élve és sértetlenül tudod elfogni az ellenséget. Minél



A konyhában lévő vér nem feltétlen emberből származik – csak vascsíztak az ellenfelek



A srác is a videójátékok áldozata lett

kevesebbet használj éles fegyvert, annál jobb. „Akkor mégis hogyan védjem meg a saját és embereim életét?” – kérdezhetnéd jogosan: nos, különféle villanó és fénygránátoknak, illetve elektromos bénító fegyvereknek nagyon nagy hasznát vehetjük – ezekből pedig most még szélesebb a választék, mint az eredeti játékban. Természetesen az első a túsok, és saját embereid védelme, akárcsak a valóságban – mégis jobb, ha a

bűnösök a börtönben senyedhetnek hosszú éveken át.

## AZ ELSŐ PERCEK BEN A LEGIZGALMASABB

Mielőtt berohannánk a boltba, és a kiegészítő erőnyeitől felpeszdlülve beszerezni egy kópiát, nem árt tudni, hogy az eredeti játékra is szükségünk lesz ahhoz, hogy ezt futtatni tudjuk. Ha ez megvan, semmi sem állíthat meg egy újabb rövidke küzdelemben. Igen,



Hmmm, nem szeretném tudni mit csinálnának, ha nem nyitom rájuk az ajtót...

## A VALÓDI SWAT CSAPATOKRÓL

Biztosan nagyon sok filmben láttatok már különféle filmekben, játékokban, olvastátok regényekben és újságokban, hogy SWAT így, meg SWAT úgy. Nyilvánvaló, hogy nem egy kitalált, titkos szektáról van szó, hanem a valós életben is megtalálható, valóban speciálisan kiképzett egységről. Őket alakítjuk a játékokban, és egy elég összetett képet kapunk az ő „mindennapjaikról”. De azt vajon tudod e, hogy honnan származnak? Az 1960-as évek végén alakult a SWAT, azaz Special Weapons And Tactics Team – speciális fegyverek és taktikák csapata – amely arra hivatott, hogy az átlagos rendfenntartó szerveknél magasabb szintű kiképzésben vegyenek részt – ennek folyamán képpen természetesen csak a valóban zűrös feladatokat bízták rájuk, bár a macskák leébálása a fáról továbbra is a rendőrség kezében maradt. A los angelesi rendőrség munkáját egészítették ki attól az időtől kezdve, amikor szükségessé vált egy olyan egység, mely a lehető legtöbb taktikára lett felkészítve, és jobban is ismerte a fegyvereket. Az 1984-es los angelesi olimpiai játékok azonban fordulópontot jelentettek. A még akkor viszonylag kicsiny csapatot továbbképezték, újabb és újabb pénzeket túsokoltak beléjük, mondván, hogy a játékok potenciális terrorista támadások célpontjai lehetnek. Ugyan nem történt semmi incidens, sokan úgy vélték, pont azért, mert volt SWAT. Ezek után további amerikai városok is megkezdtek hasonló csapataik kiképzését, és így bővült ez a még mindig speciális réteg. Manapság csak úgy lehet csatlakozni, hogy egy komoly fizikai kiképzésnek eleget tesznek a jelöltek. Minimum négy évet a rendőrség szolgálatában kell tölteni, ekkor lehet jelentkezni. Ezt követi egy 2 hetes kemény próbaidő – aki ezt képes elvégezni, rákerül a listára. Évente körülbelül ötvenen maradnak a listán, és mindössze 8-10 ember kerül bele a tényleges SWAT csapatok egyikébe. A tagok átlagosan 8-12 évet töltenek a SWAT-ban, a rekordot egy pontosan 27 évet szolgált úriember tartja.



sajnálatos módon viszonylag rövidre sikerült a játék. Mindössze hét új egyjátékos küldetéssel gazdagodott a felhozatal, és persze még néhány járulékos aprósággal, de ezekről majd később. A grafikus motor nem változott, de mint a korábbi területek, ezek is elég szépen ki vannak dolgozva. Mind a hét pálya teljesen egyedi környezet, nagy

## » AGRESSZÍVABB ELLENFELEK, JÓVAL NAGYOBB ÉS TAKTIKÁSABB PÁLYÁK «

kedvencem a metróállomás, illetve a „drog-dílekek” lakóháza – bármilyen meglepő, egy csomó „növényzet” között kell lavírozni, melyek remek rejteket biztosítanak az adrenalintól kissé ideges ellenségeknek. Már az első pillanatban is szembetűnő, hogy az egyes pályák jóval nagyobbak, mint korábban. Ez nem feltétlenül lenne probléma, ha mondjuk vékony folyosókról volna szó, hiszen azt viszonylag egyszerűen át lehet látni. Itt azonban nem ez a helyzet – kifejezetten nagy, néha többszintes területeket is be kell látnunk – megfordulunk például olyan épületben is, melynek a közepét a támadók berobbantották még azelőtt, hogy odaérteztünk volna. A fegyveres ellenség keresése közben bizony

megesik, hogy amikor haladunk az egyik szinten, egy másik, általunk nem jól látható helyről egyszerűen leszedi egy csapattársunkat az ellen. Ettől még persze folytatható a küzdelem, de az biztos, hogy már jóval kevesebb pontot fogunk kapni ezért a küldetésért. Szintén igen élethű, és egyben felettebb zavaró (már úgy értem a

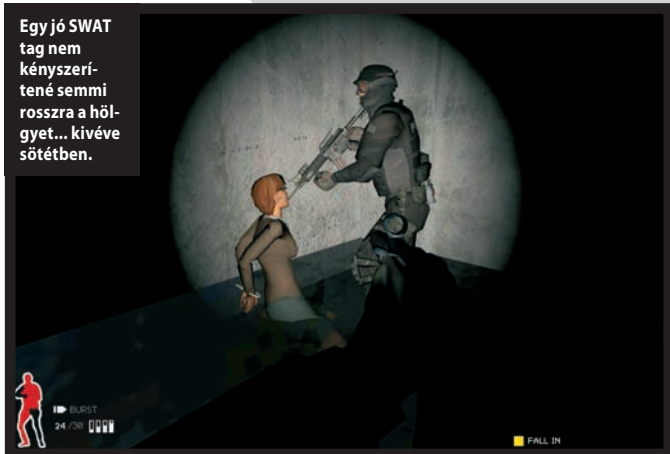
szemnek) egy belvárosi disco, ahol nem csupán a szobákból ronthatnak ki néha az ellenfelek, előfordul, hogy a színpalok mögül kukkant ki egy orvlövész, vagy éppen egy menekülő, megrémült túszt hiszünk ellenségnek.

## TÁMADNAK AZ ELLENFELEK, AKKOR IS, HA NEM AKARJUK

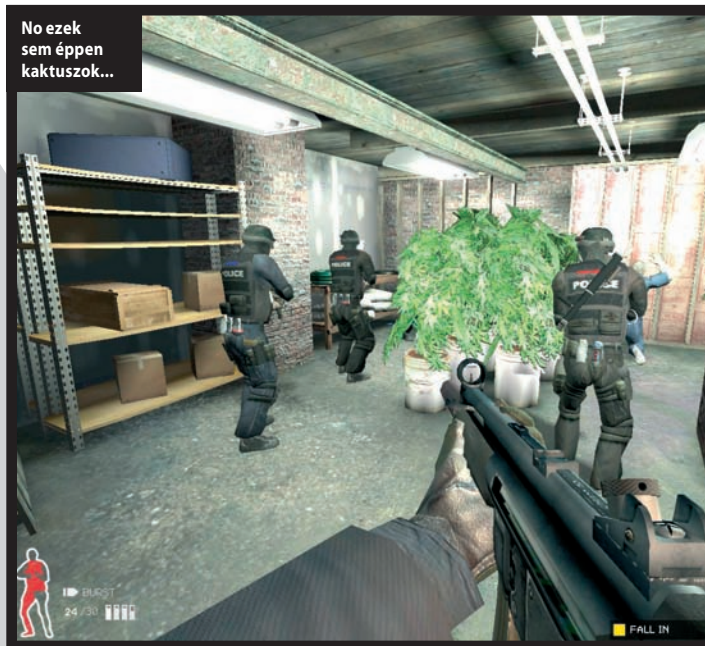
Mint már említettem, a grafikai motor nem sokat változott, bár mintha most az árnyékok jobbak lennének – de ez végül is elenyésző. A hangsúlyt ezúttal egyértelműen a mesterséges intelligenciára, a már korábban említett pályák kidolgozására, illetve a lehetséges taktikákra helyezték a fejlesztők. A negyedik epizódot

többször is végigjártam valahogy úgy éreztem, hogy néhány pályánál és fegyvernél többre nem igazán számíthatok egy egyszerű, ráadásul alacsony árkategóriába sorolható kiegészítő. Legnagyobb öröömre pozitívan csalódtam, bár ezzel párhuzamosan arra is rá kellett döbennem, hogy az alkotók komolyan megnehezítették a játékos életét. A legváratlanabb pillanatokban valóban a legmeglepőbb dolgokat produkálják az ellenfelek. A leglátványosabb egyértelműen az, amikor egy fegyverekkel teli szobába bevetsz egy fénygránátot, majd azt remélve, hogy megbénult az ellen, berontasz rendet tenni – aztán hirtelen ér a meglepetés, amikor az elvakult fegyveres a

fényforrás irányába kezd sorozni. No ez például olyan, amit még csak hús-vér játékosoktól láthattunk. Vagy másik helyzet: annak érdekében, hogy több pontot kapj az adott küldetésben, nem



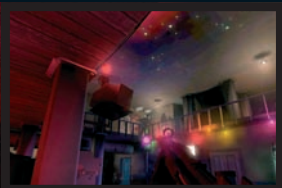
Egy jó SWAT tag nem kényszerítené semmi rosszra a hölgyet... kivéve sötétben.



No ezek sem éppen kaktuszok...

## MÁR TÖBB, MINT EGY ÉVTIZEDE...

Bizony, az első SWAT-játék megjelenése óta már több, mint tíz, körülbelül 10 és fél év telt el. Az első, a *Police Quest: SWAT* nevet kapta (1995 szeptember 30.), melyet a *Police Quest: SWAT 2* követett (1998 június 30.). A sorozatban igazán áttörést a harmadik epizód hozott, melynél komoly fejlődés történt mind játékméletben, mind grafikában. Ettől a ponttól kezdve hívják a sorozatot *SWAT*-nek, a *SWAT 3: Close Quarters Battle* alcímmel díszlegetek a boltokban (1999 november 30.). Egy évre rá jött egy extra kiadása, a *SWAT 3: Elite Edition* (2000 október 6.) melyben a fő újítás a multiplayer volt. Újabb egy év múlva érkezett egy szintén speciális kiadás, a *SWAT 3: Tactical Game of the Year* (2001 október 10.). Mindeközben a háttérben készült a *SWAT: Urban Justice*, mely úgy tűnt, újabb fordulatot jelent a sorozat életében. Végül is így lett, a játék soha nem jelent meg és a fejlesztését is leállították. Majd bejelentették a *SWAT 4*-et (ami 2005 április 5.-én került a boltokba), melyet a most megjelent *SWAT 4: The Stetchkov Syndicate* követett (2006 február 28.). Mi jön ezután? Azt már tudjuk, hogy lesz *SWAT 4: Gold Edition* (2006 április 4.), de ebben csak az eredeti játék és a küldetés lesz. Az ötödik részlől egyelőre nincs hír.



lőfegyvert, hanem mondjuk füstgránátot használ. A fegyveres, a határozott rendőri parancsnak eleget téve felteszi kezeit, látszólag megadja magát. Amikor elkezdés lassan felé közelíteni, hirtelen feltűnik, hogy a fegyver még mindig a kezében van... de ekkor már késő! Hirtelen a magasban tartott puská leereszkedik, és mielőtt hatástalanítani tudná a tulajdonosát, rosszabb esetben fejbe lő, és vége a küldetésnek. Jó volt látni továbbá, hogy végre nem „fából” vannak a srácok. Ha meglátnak, nem feltétlenül kezdenek el bután lőni. Sok esetben fedezéket keresnek, még gyakoribb, hogy ha tehetik átmennek egy másik helyiségbe, ahol adott esetben szólnak bajtársaiknak. Fontos, hogy az elemlemlémpát csak szükség esetén használjuk, mer bizony könnyedén lebukhatunk vele. Elég egy eltévedt fénysugár, és máris összegyűlnek a fegyveresek, hogy még erősebb csapással nézzünk szembe.

## NEM VOLT ELÉG AZ ALAPÖTLET, MERÍTENI KELLETT MÁS SIKERJÁTÉKOKBÓL IS

A bővített pályák mellett további fontos szerepet kaptak a játékban felhasználható kellek. Több új kézifegyvert üdvözölhetünk, közülük egy nagyon hasznos az elektromos fegyver, mely ezúttal jóval nagyobb hatótávolsággal bír. Az igazán fontos mégis az éjjellátó szemüveg, melynek köszönhetően nem muszáj elem-lámpával próbálkozni egy-egy sötétebb folyosón. Érdekes, hogy a *Battlefield 2* esetében is csak a kiegészítésben találkoztunk ezzel, annak ellenére, hogy

» HA EGY ELLENFÉL FELEMELI A KEZÉT, TÁVOLRÓL SEM BIZTOS, HOGY TÉNYLEG MEGADJA MAGÁT «

A drogosoknak csak az anyagra van pénzük, a házukat képtelenek felújítani



ennyire fontos ez a *SWAT* életében. A másik, hasonló stílusú játékban (egészen pontosan a *Rainbow Six* sorozatban) látható újítás az úgynevezett parancskésleltetés. Ez egész egyszerűen annyit tesz, hogy amikor kiadjuk a parancsot, még nem teljesítik azt azonnal a csapattagok. Mire is jó ez? Egyszerű: tegyük fel, hogy a kék csapatnak azt mondjuk, hogy fedezze az A ajtót, a pirosoknak pedig megadjuk, hogy a B ajtón parancsszóra törjenek be. Mikor mindenki elfoglalta a helyét, mehet a támadás. Sokkal jobb így taktikázni, mint eddig. Korábbi részekben csak annyit tehetünk, hogy az embereinket beküldtük egy szűk ajtón, sok esetben szépen lemészároltak mindenkit, míg mi kerestünk egy másik lehetőséget a rajtaütésre. Most azonban sokkal precízebb támadásokat vihetünk végbe.

Többjátékos módok terén nincs forradalmi újítás, de fontos megemlíteni, hogy belekerült egy úgynevezett „smash & grab” mód. Ebben az ellenfelek egy

bizonyos csomagot akarnak eljuttatni A pontból B pontba, a *SWAT* tagjainak ezt kell megakadályozni. Ennél szerintem fontosabb, hogy kooperatív módban már egyszerre tízen nyomulhatunk – 5 *SWAT* tag és 5 fegyveres gyanúsított (ööö... *rohadt mocskos terrorista? – ender*). Vicces azért, hogy annak ellenére, mennyire törekednek az élethűségre, egy alapvető dologgal még mindig nem tudtak megküzdeni a fejlesztők: a valóságban, bármekkora helyzetről is legyen szó, minimum 14 *SWAT* tag vesz részt egy küldetésben – oké, a játék ezzel a négy taggal is be-beszaggat egy erősebb gépen is... érdekes lenne megnézni, milyen lenne 14 emberrel – plusz az ellenség ©.

## 7 ÚJ KÜLDETÉS, CIRKA 7 ÓRA EXTRA JÁTÉKMENET

Aki játszott az eredeti változattal, ezt is végig kell vinnie. Ha csak most látod elő-

szőr a *SWAT* sorozatot, remek alkalom, hogy csatlakozz a rajongók táborához. Bár kicsit kevés a küldetés, profi játékosok alig néhány óra alatt megoldják még a legnehezebb fokozaton is, a többjátékos, illetve co-op módok, illetve az újrajátszhatóság egyértelműen hosszú hetekig lefoglalhatnak – igen, érdemes újra és újra elkezdni egy-egy küldetést, hiszen sem a tárgyak, sem az ellenfelek, sőt még csak a tűzsook sem mindig ugyanott jelennek meg. Azért remélhetőleg lesz még legalább egy kiegészítő, és nem kell megvárunk, amíg egy esetleges ötödik epizód kikerül a fejlesztők kezei közül.

### ZeroCool

## HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
P3 1 GHZ	P4 3,2 GHZ
256 MB RAM	1 GB RAM
32 MB VGA	ATI X800 XT

Még egy erősebb gép is be-beszaggat egy komolyabb eseménynél, ami igazán multiplayeremlék lehet nagy gond.

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Hangulatos, pergő játékmenet	GRAFIKA	8
Élethű az ellenfelek viselkedése	HANGOK	10
6-7 óra alatt végigvihető	IRÁNYÍTÁS	9
Kevés új multiplayer mód	HANGULAT	10
	KIHÍVÁS	7
	SZAVATOSSÁG	7

### ZEROCOOL VÉGSZAVA:



Nagyon jól fejlődött a mesterséges intelligencia, kár, hogy csak 7 pályán keresztül élvezhetjük.

» 87%

### ÉS A TÖBBI:

<i>SWAT 3</i>	90%
<i>SWAT 4</i>	88%
<i>Rainbow Six 3: Athena Sword</i>	77%



Ezen a pályán nagyon figyeljünk a kőszag golyókra

# Érzed a Tavaszt?

**MP3 Lejátszók  
már  
6900 Ft-tól!**



**MP3  
DIGITAL**

**Infopatika**

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

**Korner Audio Bp. VI. ker. Szondi u. 31. T.:332-5545**



**A tuti mobilos játékaruház!**



**Itt a helyed!**

**[WWW.YATAKA.HU](http://WWW.YATAKA.HU)**

Fedezd fel a legújabb mobilos játékok százait és néhány kattintással rendeld meg a neked tetszőt.

Amit nálunk látsz, az biztos jó a mobilodra, nem fogsz csalódni!

**Egy játék ára\* 958,80 Ft (ÁFÁ-val)**

\*A WEB-oldal meglátogatásához internet-hozzáférés szükséges. A WEB-oldalon tett látogatás ingyenes. A megrendelt játék fizetése emeltdíjas SMS küldésével történik. Egyéb feltételek részletesen a WEB-oldalon.



**Küldd el a**

**[YTKSZOT@A17866-RA](mailto:YTKSZOT@A17866-RA)**

és máris küldjük a YATAKA Játékaruház WAP-os linkjét, ahol kedvedre válogathatsz játékok százai közül közvetlenül telefonodon.

Amit nálunk találsz, az biztos jó a mobilodra, nem fogsz csalódni!

**Egy játék ára\* 960 Ft (ÁFÁ-val)**

**Csak Pannon és T-Mobile előfizetőknek!**

\*Az indító SMS alapdíjas. A WAP-oldal meglátogatásához és a letöltéshez WAP-kapcsolat szükséges. A WAP-oldal látogatása ingyenes, csak a WAP adatátvitel szokásos költsége jelentkezik. A megrendelt játék fizetése 2 db emeltdíjas SMS fogadásával történik. Nem előfizetéses szolgáltatás. Egyéb feltételek részletesen a WAP-oldalon.

Szolgáltató: Netsize Kft. Info: 1/328-5079 vagy helpdeskhu@netsize.com

TM & ©2003 Activision Inc.  
Minden jog fenntartva.  
TM © Marvel 2005 © 2005 Fox  
© Breakpoint  
© Yataka Hungary

**CALL OF DUTY 2  
SPEEDWAY  
SUDOKU**

**Mindig a legújabb  
csúcs játékok  
a WEB-en vagy  
WAP-on!**







EXTRA ▶ TRAINER A DVD/DUPLA DVD-N

# FORD STREET RACING

Ilyen ínséges időkben kénytelenek vagyunk összetenni két kezünket, köszönetet mondani, majd nagy alázatossággal betenni a legújabb autós gámát a meghajtónkba. Legalábbis ebben a hitben élnek egyes fejlesztők. Negyedik részéhez érkezett a Ford Racing sorozat, mely az előzetes ígérek alapján még akár jó is lehetne.

**H**a valaki öreg motorosnak számít a szakmában, akkor jól ismeri a Ford Racing sorozatot, mely a harmadik részével már egész komoly lépést tett a jónak nevezhető autójátékok világa felé. Nem csoda, hogy ezek után reménykedve vártuk a megváltó negyedik részt, mely már a címében is sejteti, hogy ez bizony tényleg más lesz. Amikor a bejelentést követően előkerültek az első screenshotok, majd a játék weboldala is beindult, kicsit megnyugodtam, hogy az Empire Interactive talán mégis megembereli magát és a Ford Street Racing lesz az, amivel kitörnek a B-kategóriás autós játékok langyos vizéből. Az ilyen és ehhez hasonló összeesküvés-elméleteknek azonban igen hamar végük lesz, jelen esetben ez akkor következett be, amikor kiderült, ez a kis csoda már alaptól csökkentett áron fog megjelenni. Be kell valljam, ezek után kissé furcsa szájjal vettem át a

játékot, mely itthon még a 2000 Ft-os álomkategóriát sem haladja meg.

## INDULHAT A MÓKA

A készítők gondoltak ránk, türelmetlen játékosokra, így a telepítés hihetetlenül gyorsan lezajlik. A CD-n terpeszkedő 300 megabájtból körülbelül húsz másodperc alatt kúszik fel a legértékesebb adathalmaz a gépünkre és már indulhat is a móka, kacagás. Persze csak mértékkel. Mielőtt azonban megpróbálnánk bepötyögni három karakteres nevünket, van még tenni valónk. Például végig kell izgulnunk egy igen rövid, sallangoktól mentes intrót, melyet biztos azért terveztek ennyire egyszerűre, nehogy megzavarják az izgatottsággal teli játékost a későbbi koncentrációban. Miután tehát végignéztük a „három piros Ford megy az úton” című kedvcsinálót, már bele is

vethetjük magunkat a játékba, mely Los Angeles különféle helyszíneire kalauzol el minket, Ford mániásokat. Összesen 24, aprólékosan kidolgozott pályát ígér a doboz, melyek alatt a mostanság trendi, nyílakkal lezárt pályarészleteket kell értenünk. Egyébként a pályák nem túl szépek, és a „kidolgozott” jelzőt sem használnám ebben az összefüggésben.

## » JÁTÉK KÖZBEN BÁRMIKOR ÁTSZÁLLHATUNK EGY MÁSIK, SZORULT HELYZETBEN LÉVŐ CSAPATÁRS KOCSIJÁBA «

Sajnos érezhetően konzolozsaga van a dolognak és ezt az érzést még az sem feledtetni el, ha csutkára húzott grafikával olykor-olykor szemünkbe villan a napfény. Talán jó, ha egy-két tereptárgyat felfedezhetünk az utcákon, így gyakorlatilag csoda, ha néha interaktivitásban kerülhetünk egy kukával vagy postaládával. Sebaj, tegyük is túl magunkat ezen az apróságon, hisz cserébe dögösebbel-dögösebb verdákat kapunk. A klasszikus 1968 Mustangtól kezdve akár a napjaink

egyik csúcsragadozójának számító Shelby GT500-ast is megszeldíthetjük.

## BIZTOSÍTÓK ÁLMA

Annak ellenére, hogy az autós cégek manapság nagyon nem szeretik a törésmoделleket, a Ford Street Racing gyönyörű törés- és sérülésmodellrel ígér. Persze, mint a többi, ez is csak reklámszöveg, de az is lehet, hogy a lelkes marketinges kollegák utójára GameBoy-on játszottak autós játékkal. A kocsikon gyakorlatilag semmilyen direkt sérülés nem látszik meg. Még ha néha szikrázás közepette egymásnak is megyünk, a karosszéria ugyanolyan ép marad. Gondos munkával azonban elő lehet idézni durvább sérüléseket is. Például, ha egymás után sokszor nekijartunk valaminek, akkor az a bizonyos törés- és sérülésmodell érzékeli, hogy „na, itt valami nem stimmel”, majd egy óvatlan pillanatban, amikor nem figyelünk, megpróbálja a kocsit hátuljára ráfeszített törés.jpg textúrát. Érdekes viszont, hogy visszajátszásnál mindig előlről mutatják a kocsit, itt pedig mindig úgy néz ki, mintha épp szét akar na esni, lóg a lökhárító, össze-vissza van törve a hűtőrács. Kár, hogy ebből játék



Brékó-Brékó. Aki elől van, ugorjon be a Mekibe. Vége.

## FORD TÖRTÉNELEM

A Ford Street Racing egyik legnagyobb vonzereje kétségtelenül a kocsikban rejlik. A márka szerelmesei a mára már legendává vált 68-as Mustang GT-t is kipróbálhatják, épp úgy, mint a ma kapható ismertebb modelleket, például a Focus-t vagy a Siesta-t. Igazi igényfalatnak számít, hogy nem csak valós típusok szerepelnek a játékban, hanem megfelelő pénzmenyiség birtokában később akár néhány különleges tanulmányautót is megvehetünk, melyek eddig csupán a tervezőasztalon születtek meg.



68' Mustang GT



75' Torino Sport



SVT Cobra R



Shelby GT500



GT90 Concept

közben semmit nem lehet érzékelni, bár ez az irányításnak is köszönhető, hisz az autót szemből igen ritkán fogjuk látni. A legtöbb verda tuskóként viselkedik, így már az is nagy szó, ha kicsit sikerül megcsúsztatni a fenekét. Borulásra azonban ne is számíton senki, az már tényleg túl sok lenne a jóból. Talán a következő részbe majd az is bekerül az újítások közé. Az igen egyszerű irányítás mellett azonban a legjobban az szomorított el, hogy a pályák gyakorlatilag egy csöként funkcionálnak. Jó, nem azt mondom, hogy jobb lenne, ha megakadnánk akár egy kisebb bokorban is, de legalább ne lehessen a lámpaoszlopokon, táblákon büntetlenül áthajtani! Persze ez a művelet kicsit megdobja kocsinkat, de azért mégis kissé illúziórömből, amikor egy járdaszigetre felhajtva csokorba szedjük a táblákat és erre a kocsink egy időtlen puffogó hang kíséretében elkezd villogni.

## ÉN ÉS AZ M1, VÁLVETVE AZ ELSŐ HELYÉRT

A játékmenetről eddig még nem beszélünk. Nem azért, mintha olyan bonyolult lenne, lényegében az osztott képernyős játékmódtól eltekintve csak single küldetéseket darálhatunk végig. A hagyományos Quick Race-en vagy a bajnokságokon kívül viszont végre találkozhatunk a játék legnagyobb érdekességével is (dobpergés-dobpergés), a „Unique Team Feature” névre keresztelt kis csodával. Ez végül is tényleg újdonságnak számít az autós játékokban, bár nem mondom, hogy e nélkül ne lehetne egy jót autókázni. A dolog lényege, hogy nem csupán versenyzőként indulhatunk

el a futamokon, de csapatként is nevezhetünk. Itt is az elért helyezéstől függő pénznyereményért tudunk majd autót venni magunknak és a csapattársainknak, akik egyben mi magunk vagyunk. Játék közben tehát bármikor átszállhatunk egy másik, szorult helyzetben lévő csapattárs kocsijába, hogy megmutassuk, hogyan is kell négyesbe váltani. Tehát ha mi már az első helyen autókázunk, akkor kicsit célszerű besegíteni az utolsó helyen kullogó csapattagoknak. Sőt, akár parancsokat is osztogathatunk nekik, hogy előre törjön az illető, vagy éppen mazsola módjára blokkolja az egyik mögötte haladó versenyzőt, amíg mi meg

produkáló csapat benyomását. Talán ha egy kicsit még csiszoltak volna itt-ott, és nem ígérgettek volna olyan dolgokat, amiket nem tudnak teljesíteni, akkor jóval elnézőbb lennének. Így csak egy közepesnek is finoman nevezhető autós stuffról van szó, gyengécske fizikával, még éppen emészthető konzolos grafikával és komolytalan hangokkal. Az árat figyelembe véve azt tudom mondani, az ezerpárszáz forintnál tényleg nem ér többet. Csak az vegye meg, akinek nincs hétvégre semmi programja. Pár napra talán képes lekötni a figyelmet, amíg nem jön valami jobb.

**Mady**



Örömteli pillanat, itt még megvan a jogsink.

nem előzzük őket. Jópofa taktikázásra lenne mód ezáltal, kár, hogy a leginkább vonatkozásra betanított M1 ebben nem annyira partner. Néha százalmas dolgokra képes és a legbosszantóbb, hogy sok esetben nem jelent kihívást az élre kerülni. Az első helyre juttatott csapattag onnantól kezdve már teszi a dolgát és robotszerűen tekeri a köröket. Legalább néha bénázhatna egy kicsivel többet. Szerencsére az ellenfelek elég hülyék és agresszívak ahhoz, hogy néha látványosan hibázzanak vagy picit kisodródjanak, hogy mi előzni tudjunk egy jót. Remek újítás, kár a megvalósításért.

## VENNI VAGY NEM VENNI?

Azt kell, hogy mondjam, ezzel a húzásával nem igazán lopta be magát a szívembe a Razorworks, sikerült tovább erősíteniük az átlagos játékokat

## HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
AMD 1400+	P4 2400 MHZ
512 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	ATI X800

A játék elindítása előtt lehet finomhangolni a grafikai részletességet, melyet egy közepes gépen is nyugodtan fel lehet húzni.

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Ötletes csapatos versenyzés	<b>GRAFIKA</b>	<b>6</b>
↑ Alacsony gépígyény	<b>HANGOK</b>	<b>6</b>
↓ Lehetne jobb a fizika	<b>IRÁNYÍTÁS</b>	<b>6</b>
↓ Csak két kameránézet van	<b>HANGULAT</b>	<b>7</b>
↓ Gyenge M1	<b>KIHÍVÁS</b>	<b>7</b>
	<b>SZAVATOSSÁG</b>	<b>6</b>

## MADY VÉGSZAVA:

Finoman fogalmazva: sajnos nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, a sok idegesítő hiba miatt tényleg csak azok vegyék kézbe, akiknek nagy a türekszükbük.

**69%**

## ÉS A TÖBBI:

GT Legends	85%
World Racing 2	76%
Ford Racing 3	71%



Drágám, mit tankoltál ebbe a kocsiába?!



Azt merted mondani, hogy nem jó a lehelletem?!



Neved mától Cousteau, a búvárcikány legyen!



Gáz van, srácok, ez a jég HIDEG!

# ICE AGE 2 THE MELTDOWN

Jó lenne, ha a játékkiadók és fejlesztők végre a fejükhöz kapnának: ha a filmlicenc önmagában is jó játék, még többet adhatnának el belőle. Így viszont picit becsapásszaga van a dolognak.

Akik ismernek, azok tudják, hogy elég régóta elmúltam már 8-10 éves. Sőt, ha a sors úgy akarta volna, az én gyermekeim lehetnének már ekkorák. Ennek ellenére imádom az animációs rajzfilmeket, az Ice Age például egyike a legnagyobb kedvenceimnek szellemessége és jópofasága miatt. De lelkesedésem hamar olvadni kezdett, amikor tesztelni kezdtem...

## CSAK EGY LICENC, SEMMI TÖBB...

Fájdalmas dolog ez, de most már tényleg borzalmasan unom: amikor kavarodok fel ettől, hogy a fejlesztőknek eszük ágában sincs újdonságot kitálatni, sőt, az egésznek olyan szaga van, mintha a *Stupid Platform Game Maker for Dummies 1.0* csomaggal készítették volna, hogy „Nesztek, ez pont elég lesz nektek agyhalottak!!!”. Gyűlölöm ugyanis, ha hülyének néznek. Ez a játék pedig ennek a tökéletes példája. Ahhoz elég jó, hogy az ember ne vigye vissza a boltba azzal a felkiáltással, hogy „mi ez a szoftver-ürülék, amit eladtatok nekem ENNYI pénzért?“, hiszen látszik rajta,

hogy nagy tapasztalatú fejlesztők készítették, mondhatni profi munka. Mégis az összes játékelemet, amit benne találunk, 15 éve meguntuk már az akkori ugyuta-bugyuta platformjátékokban... Mit mondjak még többet: No Comment.

## ARANYOS, HELYES, ÉRDEKES

A valós életben, ha valaki megismer egy olyan lányt, aki nem túl szép, azonban diplomata-tikus akar lenni, vagy esetleg lát benne valamit, azt mondja: „Aranyos”, vagy azt, hogy „érdekesen szép”. Ez a játék csak ilyen szempontból aranyos, sőt maximum ilyen szempontból érdekes. Mert az, hogy platformokra kell felugrálni, futás vagy ugrás közben makkokat kell szedegetni, jeget kell összezúzni és ellenfeleket kell lelassítani egy kis „bunyóval”... nos aki valaha is *Marió*-zott 8 bites NES-en, az ezeket már MIND látta (sőt ennél többet is). Ahhoz képest max a 3D az újdonság, azonban PlayStationön vagy Nintendón kb. kétezer ilyen platformjáték készült már. Ezek közül kb. ezer legalább ilyen unalmas volt, talán egy-két száz rosszabb, de a többi tuti jobb. Ha azt mondom, hogy SEMMI kihívás nincs a játékban, akkor talán egy kicsit torzított. Mert hát azért kell ugránozni le-fel, mindehhez egy makákó szellemi színvonalát használva. Az irányítás elfogadható,

ha elvesztenénk a kamerát, azonnal visszaállítható a hátunk mögé, nagyon helyesen. Ami zavart, hogy úszás közben az úgynevezett „repülő joystick” elvén kellett irányítani a kis mókust: akkor megy felfelé, amikor lefelé húzzuk a joystickot, ez pedig picit zavaró (*nekem pont fordítva zavaró – ender*). Még egy dolog, ami nagyon nem tetszett, hogy a Rumblepadomon számoztak a gombok, s amikor a játék valamilyen interakciót kér, richtig más számokat mond, mint ami a joypadon található: Electronic Artsék a Madden NFL-ben

meg tudták ezt oldani, ment volna az Eurocomnak is ha kicsit odafigyelnek.

## A MEGMENTŐ

Én most elég szépen földbe döngölöm ezt a játékot, pedig voltaképp korrekt: nincsenek benne bugok, könnyen játszható és átlátható, aranyosak a szereplők és ezzel szó szerint bárki játszhat, akár a 90 éves nagyi is, mert neki is menni fog. Ez mind pozitívum, tehát megmenti az Ice Age 2-t attól, hogy kapjon egy szép nagy citromot tőlünk. Szerencsére a filmből is átvettek egy-két poént és animációt: ez határozottan dob a dologon. Amikor csevegünk a többi szereplővel arra valóban azt mondom, hogy „Hűha, ez tényleg aranyos”. Szóval végül is megmenekült a játék a kivégzéstől (ha van 6 éves gyermekünk, még élvezni

is fogja). De nem menekült meg attól, hogy egy újabb unalmas, érdektelen és értelmetlen filmátirat legyen, amit hamar végig lehet nyomni és a The End felirat után egy perccel már el is lehet felejteni, jöhet az uninstall. Kár érte...

## Gyu

### HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
P4 1,4 GHZ	A64 3200+
256 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	ATI X850XT 256MB

Futott, mint az olajozott golyó

### A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Bájosak a karakterek	GRAFIKA	7
↑ Jó a help-rendszer	HANGOK	7
↑ Aranyosak az animációk	IRÁNYÍTÁS	6
↓ Ötletek teljes hiánya	HANGULAT	6
↓ Irányítási gondok	KIHÍVÁS	3
↓ Unalmas	SZAVATOSSÁG	3

### GYU VÉGSZAVA:

S hol az a rengeteg ötlet, amely a filmben volt? Mikor jön el a jó filmfeldolgozások kora?

57%

### ÉS A TÖBBI:

Wallace & Gromit	82%
Raymen 2	70%
Lucky Luke	70%





# THE REGIMENT

Szinte minden ország fegyveres erői félelemmel vegyes tisztelettel tekintenek rájuk, a terroristákról nem is beszélve. Ők az elit angol S.A.S alakulat, „szesz”-nek ejtve – de akik ott szolgálnak, csak úgy hívják magukat: az Ezred.

**K**ülönleges örömmel vártam a Kuju új játékát, hiszen a *The Regiment*ben végre nem egy amerikai elit kommandó/kommandós ügyes-bajos dolgait kell intéznünk, hanem az ultrakemény angol Különleges Légiszolgálat életébe pillanthatunk be. Ők a legkönnyörtelenebbek és

legprofibbakk, ha antiterrorista akciókról van szó, őket vetik be Észak-Írországból a kemény helyzetekben, de az Öbölháború titkos küldetéseiből is jócskán kivették a részüket. A játék hivatalos honlapján elérhető némi info rendesen feltűzelt – hiába fogadtam már meg vagy ezer-szer, hogy nem fogok hinni az előzetes mellédöntésnek. Most se kellett volna.

## TOM SZÁMOLHATJA TOVÁBB NYUGODTAN A PÉNZÉT

Nem könnyű labdába rúgni a Tom Clancy és bandája uralta taktikai FPS „piacon”, de most a japánok úgy gondolták, kitesznek magukért. Felhajtottak pár hajlott korú, egykori SAS tagot, s a segítségével elkezdték fejleszteni a *The Regiment*et, ami elképzelésük szerint majd méltó lesz a valódi alakulat keménységéhez, s mellesleg új szint is hoz PC-nkre.

is, amikor is elvben csak az a feladat, hogy rongyoljunk be egy szobába és azonosítsuk a bent lévő rosszfiúkat. Egyszerűnek hangzik, de férfiasan bevallva jó párszor bebuktam, mire megcsináltam... Próbálja ki mindenki, majd akkor rájöttök, hogy miről beszélnek.

## 60 PERC TERRORIZMUS

A gyakorlás után előttünk áll a négy fő megoldandó krízishelyzet, mindegyik három alküldetéssel – ez összevetve, szorozva, osztva, gyökvonva is csak

12 feladat: karcsúnak tűnik. Ha pedig elmondom, hogy darabja kb. öt perc alatt letudható, a helyzet csak

## » A LÉNYEG CSAK AZ, HOGY BERONT-SUNK EGY SZOBÁBA S HALOMRA KASZÁLJUK MINDENKIT «

Itt nem kell hosszú perceket az eligazítás és missziótervezés aprólékos pepecselgetésével tölteni: rövid ismertetés a helyzetről, aztán durr bele. De szó szerint: a tüzérség és gyorsaság mindennél többet számít. Bizonyos tekintetben túl is löttek a célra, mert egy mezei halandó nem biztos, hogy tudja, hogyan fogjon hozzá az egyjártékos küldetésekhez. Ide értve ez alatt az első oktatómissziót

még rosszabbnak tűnik. „Szerencsére” a távol keleti programozóarcok is tudták, hogy ez így nem lesz jó, s tettek róla, hogy az öt perces szintidő csak huszadik-harmadik próbálkozás után jöjjön össze. Nincs mentés küldetés közben, így nem is kell esetelnem, hogy milyen az, amikor az utolsó

Lehet bilincselni, de minek?



## OPERATION NIMROD

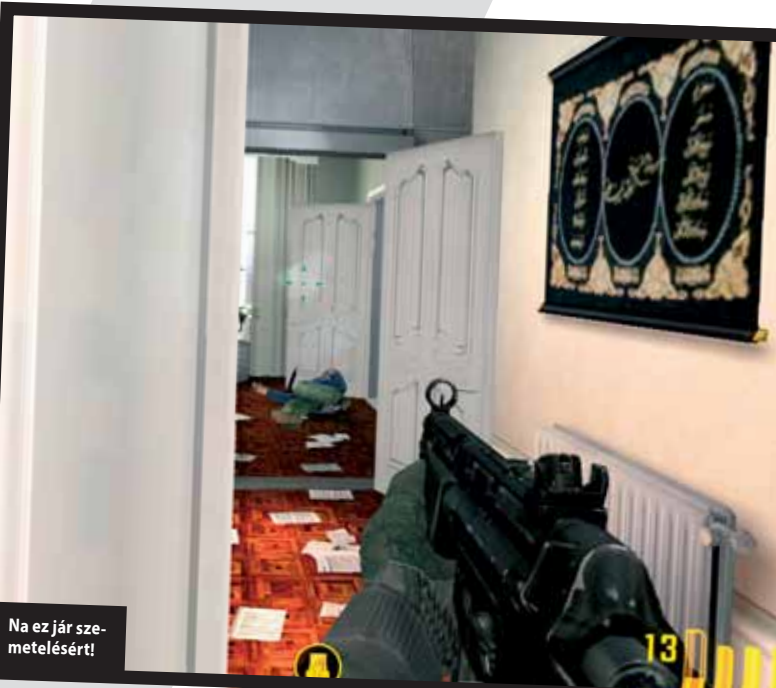
1980. április 30-án hat iraki terrorista foglalta el az iráni nagykövetséget Londonban. 26 túszt ejtettek, s először egy iráni tartomány függetlenné válását követelték, majd 91 túszt szabadon bocsátását. A válság hat napig húzódott, a rendőrségnek mindössze 5 ember elengedését sikerült kicsikarni a támadóktól. Május 5-én a terroristák kivégezték a követség sajtóattaséját, s ezzel az angol hadsereg, azaz az S.A.S. átvette az ügy kezelését. 23 perccel később behatoltak az épületbe és kiszabadították a túsztokat, valamint egy kivételével végeztek a rosszfiúkkal: neki az volt a szerencséje, hogy eldobta a fegyverét, s a túsztok közé keveredve kivitték az épületből, ahol letartóztatták. Mint később kiderült, a terroristákat Szaddám Huszein képezte ki, s a támadás az Irak-Iráni háború előjátéka volt. Mindössze egy túszt veszítette életét, s a világ kamerái előtt zajló akció örökre közeliismerést szerzett az Ezrednek.

szobában lőnek arcon – minden vissza az elejére. Meglepetés fogja érni azokat, akik végigvittek egy küldetést: a gép részletesen kiértékeli munkánkat, sőt osztályzatot is kapunk. Továbbmenni csak C, vagy annál jobb minősítéssel lehet, s az elvárások piszkosul nagyok. A terroristák nagy része egyébként hajlamos újrakezdéskor más helyen „megszületni”, ami tovább fokozza a mókát. Mint említettem, a gyorsaság fontos, s tényleg: a lényeg csak az, hogy berontunk egy szobába s halomra kaszáljuk azt, aki odabent fegyvernek látszó tárggyal rejtőzködik. A csapattag irányíthatósága meglehetősen limitált, jórészt kimerül az ajtók előtti „én megyek be vagy ti mentek be előbb” parancsokban.

### NEM RAKÉTATUDÓSOK MENNEK TERRORISTÁNAK

Az eddig sem túl rózsás képet – amolyan gyenge kezdés utáni erős vissza-

esés módon – a grafikai megjelenítés nem fogja sem fogja szebbre festeni. Már két éve sem örültem volna ilyen látványnak, fantáziátlan textúráknak és karaktermodellezésnek. Elvileg az Unreal Tournament motorja dohog benne, Karma fizikával kigyúrva – legyen ez bármilyen cool dolog, attól még az ellenfelem eldobott UZI-ja úgy pörgött a padlón, mint a ringlispál. Ha már a karakterek csúnyák, legalább buták is: a rosszfiúk rendszerint egy jó kis fedezék mögött kempelnek vagy rohannak előre lángoló AK47-esükkel, mint egy benarkózott strogg. Lebukás, cselezés, trükközés? Ugyan már, az a gyengéék fegyvere! Az agresszor fajta ellenfelek mellett fel-felbukkannak az agyimosott alfaj képviselői is: ők azok, akik nihilista nyugalommal néznek át rajtunk, berontó kommandósokon, semmitől sem zavartatva. Szerintem még azt sem tudják, milyen



Na ez jár szemelésért!

rendezvényen vannak. Az egyik ilyen egyszer csak elrohant előttem, az ég tudja hova. Talán ő is a kijáratot kereste ebből a szörnyű játékból.

### EGYENESEN A SÜLLYESZTÓBE

Lázás gondolkodás után sikerült azért rábuknunk a *The Regiment* egy pozitív aspektusára is. A hangok egészen rendben vannak, használja is a legújabb vívmányokat (X-Fi, EAX), így hát nem elhanyagolható módon pontosan hallani, hogy ki merre szólalt meg vagy lépked,

s a rádióforgalmazás is hangulatos. Mondjuk a haldoklók és sebesültek nyöszörgése kifejezetten idegesítő... persze van rá módszer, hogy abbahagyják. Mindez nagyon kevés az üdvösséghez, szinte alig van ok, ami alapján bárkinek ajánlanám, hogy próbálja ki a játékot. A stílusban szépen sorban állnak a sokkal nagyobb nevek, sokkal jobb kidolgozással – na jó persze, azok nem az Ezredről szólnak.

Sam



Te a HL2-ből szabadultál?



Visszed Onnan a kezedet!



A Célkeresztben vendége: Hasszán



Lol, azt hitted a szék megvéd?

### HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
AMD 1400+	A64 3000+
512 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	ATI X1800XT

Ilyen grafikai találás mellett nagyon meglepő volt, hogy néha dögösssé vált... Ki tudja miért?

### A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Az S.A.S.-el lehetünk!
- ▼ Nagyon rövid
- ▼ Nagyon csúnya
- ▼ Nagyon buta

GRAFIKA	3
HANGOK	6
IRÁNYÍTÁS	8
HANGULAT	6
KIHÍVÁS	8
SZAVATOSSÁG	3

### SAM VÉGSZAVA:



A játék olyan kemény akar lenni, mint a brit kommandósok, de inkább csak szegény hoz rájuk. Kár érte!

53%

### ÉS A TÖBBI:

Rainbow Six: Raven Shield	87%
Delta Force: Black Hawk Down	82%
The Sum of All Fears	79%



...és egy elmaradhatatlan sivatagi hadműveleti kép!



„Vár állott, most kőhalom...”



Hős csapataink épp „felszabadítanak” egy újabb települést.

# ACT OF WAR HIGH TREASON

Akik azt mondják, ideje lenne valami áttörő újításnak RTS-fronton, azoknak igaz van. Rossz hírt kell azonban közölnöm, ugyanis nem az alábbi játék fogja ezt meghozni.

**H**a azt mondom, az elmúlt években RTS-ek áradata köszöntött rám, semmi újdonságot nem mondtam. Ha azt mondom, ezek között egyre ritkább és ritkább az igazán kimagasló alkotás, akkor még mindig alig mondtam újdonságot. Mégis,

az emberben megvan mindig a remény, hogy ezúttal végre egy mestermunkát vehet a kezébe, annál is inkább, mert az AoW alapverziója nem volt rossz – igaz, kimondottan jó sem – és jobb esetben egy kiegészítőben sok mindent ki tudnak javítani, illetve bővíteni a fejlesztők. Nos, ezúttal sajnos csalódnunk kell: bár a AoW: HT nem lett különösebben gyenge darab, de közel sem beszélhetünk egy Frozen Throne-szintű produktumról.

## JÓK VS. GONOSZOK: MCMLXXX. RÉSZ

Az AoW egy tisztességes iparomunka volt: a látvány egészen szépnek mondható, de különösen az átvezetők és a történetet továbbgurító jelenetek dobták meg a hangulatot. Bár maga a játékmenet teljesen átlagos volt, ettől függetlenül akit meg tudott fogni a közeljövő terroristas-összeesküvés-terror-elhárítás világa, az egész jól elszorakozhatott vele. A folytatásban gyakorlatilag ugyanonnan vesszük fel a fonalat, ahol abbahagytuk. Ezúttal is a Task Force Talon, a Consortium és az amerikai hadsereg konfliktusába kapcsolódhatunk bele, vagyis ugyanaz a három oldal maradt, mint az alapverzióban. A küldetések között ismét találhatunk kommandózt, mint az első pálya is,

ahol felhőkarcolók tetején landolva kell pár emberünkkel kiiktatni a gonoszokat, illetve hagyományos bázisépítést is. A küldetések változatossága persze ismét beleszürkül a már megszokott RTS-klisékbe: az ellenfél MI-je továbbra sem képes nagyfokú önállóságra, mi pedig továbbra sem kényszerülünk, de

nem is tudunk különösebben taktikus mozgásokat megvalósítani. Újdonság a vízi útközetek bevezetése, így aki már régóta vágyott arra, hogy hadihajókkal, tengeralattjárókkal pusztítsa az ellent, az most kiélheti vágyait. Szintén új elem a zsoldosok bevezetése, akiket viszonylag hamar fel tudunk bérelni, mint harci egységeket – ettől függetlenül túl nagy változást nem hoznak a játékmenetbe.

## A KÜLCSÍN

A grafika az első résznél még elfogadhatónak számított, ma már viszont jócskán elavult, ami egy RTS-nél bizony igencsak hátrányos tulajdonság. Hálózati játékmód tekintetében komolyan próbálkoztak újdonságok felvonultatásával az Eugen Systems-es fiúk (lányok), amely igyekezett tényleg dicséretre méltó. Így egyebek mellett továbbfejlesztették a CTF módot, diplomáciát is bevezettek, a multi-pályákon feladataink vannak. Mindez azonban nem tudja kiemelni a játékot a szürke

átlagosságából, hiszen itt is igaz az a képlet, miszerint egy alapvetően egy-személyes kampányra készített program gyengeségeit nem lehet kifényesíteni a multi résszel. Egységeink parancsnyújtásai a már ezerszer hallott „bajban vagyok”, „értemem” és hasonló kiszólások angol megfelelői (ki emlékszik már a *Dune*

hangulatos üzeneteire, vagy a *Warcraft* bőfögös-szelentős poén beszélésaira...), ettől eltekintve a hangeffektekkel nincs különösebb baj és ugyanez igaz a zenére is, igaz itt is elmondható, ahogy a játék egészére, hogy „semmi különös”.

## MÁR MEGINT EGY HAGYOMÁNYOS MOSÓPOR

Igazából rejtély, mire alapoznak a kiadó cégek: miért érdekelné a játékosokat egy olyan program, amiből már több százat megjelentettek, ráadásul ezek közül nem keveset sokkal jobb, élvezetesebb minőségben? Az AoW: HT-t látva és játszva egyelőre úgy tűnik, még messze az a bizonyos fény az alagút végén: bár vannak még reménységek (pl. *Total Annihilation 2*), ez az RTS is tipikus példája az olyan alkotásoknak, amelyek megjelenése nem bolygatja fel az állóvizet, és mivel se nem kiemelkedően jó, se nem bűn rossz, így pár hónap múlva már senki sem fog emlékezni rá. Ha valakinek bejön ez a modern éra, akkor már inkább ajánlom a

magyar fejlesztésű *War on Terror* – bár az sem egy kimagasló alkotás, de mind grafikájában, mind hangulatában nagyságrendekkel élvezetesebb ennél a játéknál.

Uhu

## HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
P4 1,5 GHZ	SEMPRON 3000+
256 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	RADEON 9600 XT

Nem volt semmi komolyabb igénye a programnak, ami ilyen grafika mellett el is várható.

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ A történet és a pályák megíték az elfogadható szintet	GRAFIKA	7
↓ Elavult grafika	HANGOK	7
↓ Elavult játékmenet	IRÁNYÍTÁS	7
	HANGULAT	6
	KIHÍVÁS	7
	SZAVATOSSÁG	6

## UHU VÉGSZAVA:



Egy újabb tucat-RTS, a változatosság kedvéért most nem II. világháború témában...

75%

## ÉS A TÖBBI:

C&C: Generals	85%
War on Terror	83%
Soldiers of Anarchy	81%

# WINX CLUB

Ismét egy rajzfilmsorozat ihlette meg a Konami fejlesztőit, így a nálunk nem nagyon ismert, de nyugaton rendkívül népszerű Winx Club hőseinek kalandjait élhetjük most át, már ha szeretjük a tinilányok főszereplésével készült játékokat.

**M**i történik egy 16 éves lánnyal, ha kiderül, hogy szuperképességekkel rendelkezik, és az a sorsa, hogy megmentse a világot? Ezt megtudhatjuk, ha kipróbáljuk a népszerű tévésorozat alapján készült Winx Club játékot – már ha érdekel egyáltalán a válasz. Elvégre „a Föld megmentésért csapatban küzdő tinilányok” nem éppen a legvonzóbb téma (*nem e? – ender*), de a fiatalabb korosztály valószínűleg jobban értékeli majd a Konami kezdeményezését. Persze az ember ne ítéljen elsőre, mi is leültünk a gép elé, hogy megismerkedjünk a produkcióval, és ahhoz képest, hogy nem vártunk semmit, egész jól szórakoztunk. Persze nem ígérhetünk túl sokat, egy konzolos portról van szó, így az élmény igencsak behatárolt, sem a látvány, sem a játékmenet nem veszi le a lábáról az embert, a hangulat viszont ad annyit, hogy ne mondjunk le azonnal a mai tinikről.

## DIVAT ÉS A ROSSZAK LIKVIDÁLÁSA

A történet szerint a 16 éves Bloom ráébred, hogy ő nem normális kamasz (ez nem azért van, mert jól tanul és szereti a komolyzenét), és hamarosan egy egészen más világba kerül. Magixban képzeletbeli lények, tündérek, boszorkánnyok és egyéb furcsaságok élnek, Bloom pedig itt találja meg új barátait, akikkel együtt alakul meg a Winx Club, amolyan

tinilány szuperhős csapat. Céljuk a minél divatosabb ruhák beszerzése, és a világ megmentése. Gonoszok persze akadnak itt is bőven, és hőseink segítségével meg kell akadályozniuk, hogy véghezvigyék tervüket. Alapvetően „Fantasy Shooter”-ként határozták meg hivatalosan a játékot, de szerintünk azért a kis szerepjátékos beütéssel kevert platformjáték jobb meghatározás lenne. Persze akció akad is bőven (nyilván nem túl nehéz, elvégre a fiatal korosztály a célcsoport), de sokat kell mászkálnunk és NPC-kel is akad dolgunk, akikkel megfelelően kommunikálva tudhatjuk meg, hogy merre is lesz dolgunk hamarosan. Mindent összevetve a Winx Club nem is olyan rossz, mint amilyennek látszik, de inkább csak azoknak érdemes beszerezni, akik alpból fiatalok és/vagy szeretik a sorozatot. Mi inkább pihentetnénk a dolgot a továbbiakban.

### A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

70%

FEJLESZTŐ:

KONAMI

KIADÓ:

KONAMI



Abból a nyusziból biztos finom pörkölt lenne



Már csak néhány lépés a mai vacsora

## CABELA'S OUTDOOR ADVENTURES 2006

Elkezdhetünk azon moralizálni, hogy a vadászat mennyire jó dolog, de a Vuk nagy ellenfeleként ismert „simabőrű” szerepébe bújni kétségtelenül érdekes próbálkozás, főleg, ha mindezt a gép előtt ülve tehetjük meg, miközben kint minden állat békésen szunyókál az erdőben.

**H**a már feltétlenül ki akarjuk próbálni a vadászatot, akkor az Activision *Cabela's* sorozatának legújabb darabja kétségtelenül remek választás lehet erre. Már csak azért is, mert az eddig külön-külön ismert játékmódok (vadászat, halászat) most egy lemezre kerültek fel, így egy kalap alatt az összes állattal végezhetünk. Így legalább csak virtuálisan gyilkolászunk, és engedély sem kell hozzá, végülis mindenki jól jár. Attól függetlenül, hogy ki mit gondol a vadászatról, a *Cabela's Outdoor Adventures 2006* mindenképpen megér egy próbát, elvégre ilyen játékkal csak nagyon ritkán találkozunk az ember. Igazi szimulátorról van szó, amolyan erdei és tóparti FPS ez, ahol valódinak ható élményként élhetjük át a vadászatot és a halászatot izgalmas pillanatait. Persze senki ne számítson mutáns, plazmavetővel rohangáló özekekre, vagy a vérünkre éhes, intelligens halrajokra, pusztán azt kapjuk, amit a valódi világban. Sok várakozás, keresés, és néhány feszült pillanat.

### SIMABŐRŰ, MEG A VILLÁMLÓ BOT

A játékmenet igen egyszerűnek néz ki az első pillanatokban. Kapunk 5000 dollárt, ebből vehetünk fegyvereket, megfelelő kiegészítőket, ruhákat, és persze bakancsot. Engedélyt is kell szereznünk és már indulhat is a vadászat. Nagyon kell figyel-

nünk, mert ha nem a megfelelő vadat ejtjük el, vagy túl sok példányt iktatunk ki, akkor pontlevonást kapunk, így nem jutunk pénzhez, amiből újabb küldetésre indulhatnánk. Ugyanez a helyzet a horgászat esetében is, csak adott halakat tarthatunk meg, és persze arra is kell vigyáznunk, hogy megfelelő eszközökkel fogjuk ki a vacsorát. A vadászat néhány órán keresztül még szórakoztató élmény (főleg a csodálatos grafika miatt, amely egészen realiztikus tájakat varázsol elénk), de a halászat esetében már nagyon álmosító az egész játékelmény. Hamar kiderül, hogy a *Cabela's Outdoor Adventures 2006* nem tömegeknek szól, csak azok fogják igazán élvezni, akik jártasak ebben a világban. Ettől függetlenül remekül kidolgozott alkotás, csak a témája miatt nem tudunk több szépet leírni róla. Mi szeretjük az állatokat.

### A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

80%

FEJLESZTŐ:

SAND GRAIN STUDIO

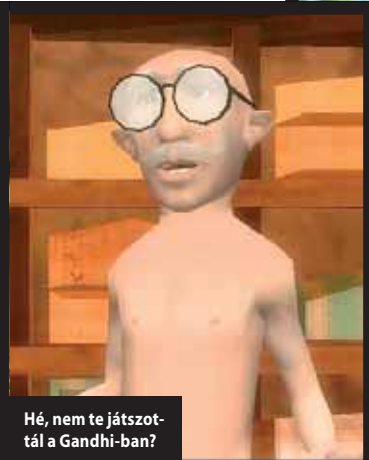
KIADÓ:

ACTIVISION





Ó, ha nálam lenne a digitális kamerám!



Hé, nem te játszótál a Gandhi-ban?



Hé haver, hol lehet itt rántott sáskát kapni?



Szahara Pláza bejárata

# ANKH

**Nem mondhatni, hogy manapság sok kalandjáték készül, amely könnyesre röhögtetné a játékosokat. Az Ankh sem kivétel ez alól, de legalább kísérletet tesz arra, hogy megdolgoztassa rekeszizmainkat.**

**E**gy kalandjátékot az ókori Egyiptomba helyezni: egyrészt szörnyen közhelyes, másrészt merész vállalkozás. Közhelyes, mert kevés elcsépeltebb játékhelyszín létezik, mint a fáraók és szfinxek rejtélyekkel teli birodalma, ugyanakkor bátor, mert épp a halálig ismételtetett klisék tennék lehetővé, hogy a fejlesztők valami újjal rukkoljanak elő. Így gondolta a német Deck 19 fejlesztőcsapat is, akik elhatározták, hogy eddig ismeretlen oldalról mutatják meg sokadik Ramszesz homokkal teli birodalmát, vagyis viccet csinálnak abból, amiből pár ezer évvel ezelőtt még nem sokan mertek volna viccet csinálni. Dicséretükre legyen mondván, még az sem riasztotta el őket, hogy a német programozóknak, és általában a német népnek nem épp erőssége a humorérzék...

## ÉS HOL A SÖRNYITÓM?

Amióta Boris Karloff, a klasszikus hollywoodi szörnyetegeket megformáló nagyszerű színész eljátszotta 1937-ben a *Múmia* c. rémfilm főszerepét, tudvalevő, hogy a piramisok szarkofágjaiban nyugodt, golyosokba tekert holttestek nem túl barátságos szerzetek. Ezt főhősünk, Assil is megtapasztalja. Cimboráival épp egy piramisban mulatozik, amikor egy álmából felébredtett múmia megátkozta őt. Assil nyakába egy hírhedt Ankh kereszt kerül, és a fiatalembernek pár napja marad arra, hogy a következetesen csak „sörnyitónak” hívott varázstárgy segítségével (vagy épp ellenére?) megtörje a gonosz bűbáját. Ehhez be kell utaznia fél Egyiptomot,

fel kell túrnia néhány piramist, oázist, sőt, az alvilágra is alá kell ereszkednie, hogy eldickuráljon Osiris istennel. Az intrót követő rövid jelenet, melyben játékkunk szereplői Monty Python filmből illő dalocskára fakadnak, előrevetíti, hogy ez az alvilágba való aláereszkedés cseppet sem lesz olyan rémisztő, mint amilyennek tűnik. A komikus játék – legalábbis fejlesztői elképzelései szerint – inkább a *Monkey Island* és a *Grim Fandango* hagyományát folytatja...

## HEHEHEHE ÉS HIHIHI

Az már másnapra tartozik, hogy sikerül-e ez neki, és miért nem. Szegény programozók tényleg mindent megtettek azért, hogy megnevetessenek minket, a többi már nem rajtuk múlt, hanem a sajátos német génállományon, melyből

elölről a dumálást. Nagy kár ezért, mert a játék amúgy tele van érdekes szereplőkkel és helyszínekkel: bölcsebb lett volna, ha a készítők valamilyen külföldi, pl. angol figurát vesznek fel a forgatókönyv megírására.

## MINDEN, AMI SZEMNEK ÉS KÉZNEK INGERE

A játék legnagyobb erőssége, ahogy a német kalandjátékoktól megszokhattuk, a grafika. Az *Ankh* világában nem a filmekről ismert kihalt, homokviharos, égető szaharai tájban járunk, hanem színekben és textúrákban gazdag, buja, életteli világban. A grafikát különösen élvezetessé és mesészerűvé teszik a lágy fények, melyek helyenként már-már a *Prince of Persia* hangulatát idézik. A rengeteg átvezető mozi is nagyon élvezetes, egyetlen gond velük, hogy néha túl gyorsan leperegnek

**»» A DECK 13 MINDENT MEGTETT AZÉRT, HOGY MEGNEVETTESSEN MINKET, A TÖBBI MÁR NEM RAJTUK MÚLT, HANEM A SAJÁTOS NÉMET GÉNÁLLOMÁNYON... ««**

valamilyen nemzeti mutáció folytán évszázadok óta rendre kimaradnak a humorért felelős genomok. A történetet legfeljebb „aranyosnak” mondhatjuk, helyenként akár „viccesnek” is, de a poénonk szintje általában mégis megreked a „bugyuta” kategóriánál, és az efféle játékoktól megszokott idióta utalásoknál, pl. az Indiana Jones vagy a Monty Python sorozatokra. Sajnos a párbeszéddek is elég idétlenek; ha néha megengedhetnének magunknak egy-egy jobbfajta beszélést, szinte mindig rosszul sült el a beszélgetés, és kezdetjük

szemünk előtt az események, és alig győzzük kapkodni a fejünket. A 3D point & click interface végtelenül leegyszerűsített: bal mouse gombbal megvizsgálhatjuk a tárgyakat, a jobbal pedig különféle akciót hajthatunk végre. Bár a pixel-vadászat nem igazán jellemző az *Ankh*-ra, és a fejtörők többsége, ha nem is zseniális, de korrekt, csak néha teszi próbára idegeinket. A játék különösebb erőfeszítés nélkül 7-8 óra alatt végigvihető. Ha mindehhez hozzávesszük, hogy a hanghatások és a zenék is jól sikerültek,

azt mondhatom, az átlagnál valamivel jobb, kellemes kalandjátékot kapunk kézhez. A komikus háttérsztoriból viszont sokkal többet is ki lehetett volna hozni. De mindenképp dicsérendő és követendő kísérletet láttunk egy fiatal, bátor csapattól.

**Berrr**

## HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIII 733 MHZ	P4 3000 MHZ
256 MB RAM	1 GB RAM
32 MB VGA	RADEON 9800 PRO

Ha max. grafikai pompával akarjuk játszani, meglepő módon nagyon gépigényes. Ilyenkor gyakran szaggat!

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Kísérlet a Monkey Island feeling feltámasztására	<b>GRAFIKA</b>	<b>8</b>
↑ Nagyon kellemes grafika	<b>HANGOK</b>	<b>7</b>
↓ Lehetett volna sokkal viccesebb	<b>IRÁNYÍTÁS</b>	<b>7</b>
↓ Túl rövid	<b>HANGULAT</b>	<b>8</b>
	<b>KIHÍVÁS</b>	<b>7</b>
	<b>SZAVATOSSÁG</b>	<b>6</b>

## BERRR VÉGSZAVA:



Kellemes grafikájú, bájos játék, amely nagyon humoros akart lenni, de csak picit lett az.

**»» 76%**

## ÉS A TÖBBI:

Fahrenheit	93%
80 Days	72%
The Moment of Silence	66%

Tavaszi GERICOM noteszgép  
slágerek 0 Ft kezdőrészlettel!

**ACOMP**  
Számíthat ránk.

**GERICOM**  
mobile world

**Szevasz  
tavasz!**

**AKCIÓ!**

Intel Pentium-M mobil processzor

Wireless LAN beépítve

8.5GB dual layer DVD író

ATI Radeon 9700 mobility grafika

**0 Ft + 6,874 Ft / hó**

**BUDAPEST BANK** THM: 24.41%

Intel Celeron-M mobil processzor

512MB RAM, 40GB UDMA merevlemez

8.5GB dual layer DVD író

Csak 2.8 kg!

**0 Ft + 5,956 Ft / hó**

**BUDAPEST BANK** THM: 24.41%

#### ■ GERICOM PHANTOM 129,900 Ft + 20% ÁFA

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

Csatlakoztassa kényelmesen eszközeit a 4 db nagysebességű USB portra és használja a DVD író házhoz moziját elkészítésére. A nagyméretű kijelzőn kényelmesen dolgozhat, de mégsem kell aggódnia a gép hordozhatósága felől, hiszen mérete és tömege kategóriájában a legjobb.

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

- 15.1" TFT XGA kijelző (1024\*768)
- SIS 661GX + SIS 963L chipset
- Intel® Celeron-M 360 processzor, 1400MHz / 1MB cache
- 512MB DDR RAM
- 40GB UDMA merevlemez
- 8x Double Layer 8.5GB DVD+/-RW DVD író meghajtó
- SIS Mirage grafikus rendszer, max: 64MB system RAM
- S-Video kimenet
- 2x Mini PCI hely
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FaxModem V.90/V.92 beépítve
- 4x USB 2.0 port
- AC'97 2.2 hangkártya, SPDIF 5.1 kimenet
- Sztereó hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- Külső monitor, mikrofon, fejhallgató, párhuzamos csatlakozó
- Li-Ion SMART 4400mah akkumulátor
- 355mm \* 273mm \* 36mm, 2.8kg, fekete színben
- 12 hónap garanciával

#### ■ GERICOM EGO

149,900 Ft + 20% ÁFA

Egy igényes kivitelezésű, pillékönnyű noteszgép, amely sorra nyeri a tesztek.

A strapabíró magnézium házú gép Intel Centrino technológiát használ, ezért a WireLess LAN segítségével bármely vezeték nélküli hálózathoz csatlakozhatunk. A 4in1 kártyaolvasó azonnal fogadja digitális fényképezőink adatait, a nagysebességű DVD író 4.7GB adatot archiválhat, vagy játszva elkészítheti saját DVD házi moziját is. A 15" kijelző vékony keretével, elegáns és könnyed benyomást kelt. Az extra csendes hűtési rendszer hatékonyan végzi a dolgát. Ne feledkezzünk el az ATI 9700-as grafikus kártyájáról, mert ezzel minden grafikus alkalmazás és játék program kiváló sebességgel futhat. Akkumulátoros használat esetén bőven van időnk egy DVD film végignézésére, majd a munkánk befejezésére is!

- 15.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024\*768)
- Intel Pentium-M 705 processzor, 1500MHz
- 512MB DDR RAM
- 60GB UDMA merevlemez
- DVD+RW DVD író meghajtó
- ATI Radeon 9700 Mobility grafikus kártya, 64MB DDR RAM
- Wireless LAN (802.11b/g) beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FaxModem V.90/V.92 beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- 4-in-1 memória kártya olvasó (MMC/ SD/ MS/ SM)
- 329mm \* 280mm \* 32mm, 2.9kg, fekete/ezüst színben
- 12 hónap garanciával

#### ■ GERICOM EGO EXTRA

166,500 Ft + 20% ÁFA  
(0 Ft + 7635 Ft / hó)

- Intel Pentium-M 735 processzor, 1700MHz
- 80GB UDMA merevlemez

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.sonynotebook.hu](http://www.sonynotebook.hu)



Az ACOMP Kft  
a magyar olimpiai csapat  
hivatalos informatikai szállítója



Ekkora gép, egy nyomorult DNS szál szintézisére?!



Hmm bébi... ugye nem baj, ha most gyorsan lekapcsolom a biztonsági kamerákat?



A dupla mokus-szörszál titka...

# CSI 3 DIMENSIONS OF MURDERS

A nagy népszerűségnek örvendő CSI TV sorozat eddigi három játékváltozata nem aratott osztatlan sikert sem a rajongók, sem a kalandjátékosok körében. A negyedik epizód változtatni igyekszik ezen, ám az eredmény csak részleges. . .

Az új epizód elkészítését fejlesztőcsapat-váltás előzte meg, mert a Ubisoft megelégtelt a sorozatos bukásokkal. A *Dimension of Murders*-ért az a Telltale csapat felelős, mely annak idején megszerezte a LucasArts-tól a *Sam & Max* sorozat folytatásának jogait, majd ismét elveszítette azokat. De az ő nevékhöz fűződik egy bájos, remekbeszabott kalandjáték is, a Simon Jeffes grafikumművész világát megidéző *Bone*, amely sajnos

nyomozót, a helyzet nem pont ilyen. Az öt bűneset, melyeket fel kell derítenünk, meglehetősen fantáziátlan nyersességre vall, csapatunk ugyanakkor Sherlock Holmest megszégyenítő tudományos precizitással és analitikus leleménnyel nyomoz. A nyomozások lefolytatása rendkívül egyszerű: kimegyünk a tett színhelyére, felderítünk minden apró részletet, kifaggatjuk a tanúkat és gyanúsítottakat, majd egy high-tech laboratóriumban részletesen analizáljuk a bizonyítékokat. A 3D-s engine-nek kö-

vegyi adatbázis (itt pl. ujjlenyomatokat azonosíthatunk), egy elektro-mikroszkóp, egy DNA analízátor és egy „vágóasztal”, ahol kedvünkre pakolhatjuk egymás mellé a bizonyítékokat. Az előző részek hibáiból tanulva a Telltale sokkal több szabadságot adott a játékosoknak a bizonyítékok összeválogatásában, de a logikai kapcsok megtalálása így sem túl bonyolult feladat. A bűntény rekonstruálásában segítenek természetesen a fényképek, a naplóbejegyzések, valamint a mozibejátszások is. A rövid filmbetétek a TV sorozat védjegyei, ugyanakkor rímelnék az utóbbi évek thriller-kalandjátékainak (pl. *Still Life*) stílusára is: afféle rövid felvillanásokat látunk, mehökkentő kameraállásokból és rémisztő zenével. Jó lenne ezen a filmes kliséen túllépni végre, de gyanítom erre még jó ideig várunk kell.

várt kalandjáték leállítását körül forog. A Telltale-Lucasarts konfliktust ismerve kitalálhatjuk, melyik játékról van szó...

**Berrr**

## HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIII 733 MHZ	P4 3000 MHZ
256 MB RAM	1 GB RAM
32 MB VGA	RADEON 9800 PRO

Érthető módon nem szaggattott a játék.

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ Végre 3D-s környezet
- ↑ Izgi rendőrségi labor
- ↓ Kicsit steril és uncsi

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

## BERRR VÉGSZAVA:



Az előző részekhez hasonlóan kicsit steril, mégis sokkal jobban elkapja a TV sorozat hangulatát, mint a korábbi epizódok.

73%

## ÉS A TÖBBI:

Fahrenheit	93%
CSI: Crime Scene Investigation	63%
CSI Miami	54%

» A CSAPATMUNKA SOK ELŐNNYEL JÁR, MELYEK KÖZÜL KI KELL EMELNÜNK KOLLÉGANŐNK DOMBORULATAINAK RENDSZERES SZEMREVÉTELEZÉSÉT. «

csak interneten keresztül hozzáférhető. A 3D-s játék engine-jét alkalmazták a CSI-ben is, oly módon, hogy keresztettk a korábbi részek belső nézetes motorjával. A sorozat új ruhába bújt tehát, de közben lényegét is megőrizte.

## A GYLKOLÁS MŰVÉSZETE

Az új epizódban, a korábbi részekhez hasonlóan egy „névtelen senkit” alakítunk, aki a nagy hírv nyomozócsapatba kerül, és a TV sorozatból ismert arcok segítségével kezd hozzá a Las Vegas sokkoló gyilkosságok felderítéséhez. Bár egyik nyomozótársunk művészhez hasonlítja a gyilkost, és mükritikushoz a

szönhetően jóval több az interakciós lehetőség, mint az előző részekben. Az áldozatokat körbejárhatjuk, a begyűjtött tárgyakat forgathatjuk a térben, így rejtőző bűnjelek nyomára bukkanhatunk.

## MIKROSKÓPOM, MIKROSKÓPOM, MOND MEG NÉKEM...

Működésünk fő színtere a laboratórium. (A CSI bázison található mellett később megjelenik egy hangulatos mobil labor is.) Itt, az előző részek hagyományához híven óriási tudományos apparátussal dolgozhatjuk fel a bizonyítékokat. Rendelkezésünkre áll egy nagy számítógépes, valamint

## EGYEDÜL NEM MEGY

A csapatmunka sok előnnyel jár, melyek közül ki kell emelnünk kolléganőnk domborulatainak rendszeres szemrevételezését – sajnos ennél közelebbi kémiai, vagy mikroszkópos analízisre már nincs mód. A játék sztoriján, az előző részekhez hasonlóan a TV sorozat forgatókönyvírója is dolgozott, és a szereplők többségét is a jól ismert filmes karakterek szinkronizálják. A bűnesetek helyszínei nem túl eredetiek, viszont van a játékban egy hatalmas poén, amitől majdnem lefordultam a székről. Itt egy számítógépes játékkonferencián kell nyomozni, és a bűntény egy régóta

# JACKED

Az utcai motorok megszállottjai nincsenek túl jól eleresztve játékok tekintetében, így számukra nagy hír lehet, hogy végre valaki felkarolta ezt a témát – kár, hogy a kezdeti lelkesedés után jön a beton lefejelése. Szó szerint.

Végre egy olyan motoros játék is napvilágot lát, amely nem a *MotoGP* hangulatát erőlteti ránk – örvendezik az egyszeri játékos, amikor meglátja a *Jacked* sokat ígérő borítóját. Aztán persze elkerülhetetlenül jön a szembesülés, és a mérhetetlen csalódás. De erről majd később. Elsőre az Empire Interactive legújabb játéka egy utcai motorverseny hangulatát idézi. Borostás arcú, kemény férfiak bőrkabátban, összesen 18 féle, 300 km/h végsebességű csúcskategóriás motor, és adrenalinindús akció várja a tisztelt érdeklődőket. Ez elsőre remekül hangzik, így az egyszeri játékos bele is veti magát a különböző játékmódokba. Persze a hét-féle módról hamarosan kiderül, hogy csak apróságokban térnek el egymástól (időre kell menni, időre kell ellenfelekkel versenyezni, nem szabad letérni a pályáról, minden kör végén elvesztünk egy versenyzőt, és a már jól ismert sablonok), alapvetően arról van szó, hogy iszonyatosan gyors járgányokon versenyezve nyernünk kell. Mindenáron.

## AGRESSZIÓ KÉT KERÉKEN

Itt nincsenek szabályok, a végén az erősebb marad állva. A *Jacked* világában a versenyzők nem tisztelik egymást, nyugodtan lerúghatjuk a másikat a járgányról menet közben, de bizonyos

játékmódokban még fegyvereket is használhatunk, hogy jobb belátásra kényszerítsük versenytársainkat a győzelmi elvárásokat illetően. Ez az ötlet elég szórakoztatónak tűnik elsőre, de idővel rendkívül frusztrálóvá válik. Ugyanis a *Jacked* motoros szimulátornak túl gyenge (inkább arcade jellege van) könnyed, agresszív mulatozásnak pedig túl bonyolult. Mintha az alkotók sem tudták volna, hogy mit is akarnak igazán kihozni az ötletből, ez pedig menthetetlenül a játszhatóság rovására ment. Emellé pedig jön a legnagyobb sokk, a grafika. Mintha a kilencvenes években lennénk újra, ott is a „futottak még” kategóriában, rengeteg lassulás, elrontott 3D és milliós bug. Sajnos a *Jacked* összességében a közepes szintet sem éri el, pedig nem ezt érdemelte volna. Motorosok, még sajnós várnotok kell!

### A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

67%

FEJLESZTŐ:

SPRING INTERACTIVE

KIADÓ:

EMPIRE INTERACTIVE

### A kör 3 – japán motoros horror



Ez most valamelyikünknek fájni fog

# ÜBERSOLDIER

A *Return to Castle Wolfenstein* óta tudjuk, hogy ha a náci kezébe került volna valami okkult hatalom, akkor most elég kellemetlen helyzetben lennénk. Az *ÜberSoldier* tovább játszik ezzel a gondolattal, a maga kis esetlen módján.

Ismét egy második világháborús FPS, ráadásul zombikkal és okkult varázslatokkal keverve. Ez még akár szórakoztató is lehetne, de sajnós a Burut Software munkatársai mindent elkövettek, hogy véletlenül se érezhesük jól magunkat a képernyő előtt. A munka kötelez, így kénytelenek voltunk néhány röpké órát német zombikatonák társaságában eltölteni. Az alapötlet először még tetszett is: egy német katona bőrében vagyunk, akit egy rajtűtés során csúfosan cafatokra lönek. Szerencsére a náci tudósok éppen a holtak felélesztésén dolgoznak, így mi is egy laborban végzünk, ahol okkult tanok és a tudomány segítségével éppen náci zombihadsereg születik. Mi is felhőrrenünk, és tudatunkra ébredve csak az érdekel, hogy mindenkin bosszút álljunk. Tisztára, mint egy második világháborús Robotzsaru, vagy Tökéletes katona, csak sokkal cikisebb köntösben.

## RETURN TO RESIDENT EVIL

A játékmenet nagyon könnyen elsajátítható, szokványos FPS, azzal megfejelve, hogy zombiharcosként mentális képességeink is vannak, amelyek persze csak és kizárólag pusztításra jók. Összesen 12

nagy pálya vár ránk és persze számtalan fegyver, amelyek egy ideig színesítik a játékot, de hamar elvesz ez a varázs is. A *Return to Castle Wolfenstein* és a *Resident Evil* összegyűrt hangulata sem menti meg az alkotást a totális unalomtól. Minden klisé ismert, a sztori lapos, a német egyenruhás zombik, és a vérző környezet is inkább mosolyt csal az arcunkra, valahogy minden olyan komolytalan. Bár a grafika szép lett, a játék tele van bugokkal, és még jobb gépeken is képes akadozni (értelhetetlen módon). Mindent összevetve az *ÜberSoldier* csak arra jó, hogy néhány órát elszórakozzunk vele, de az igényesebbek jobban teszik, ha messziről elkerülik a német birodalmi zombitenyészetet.

### A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

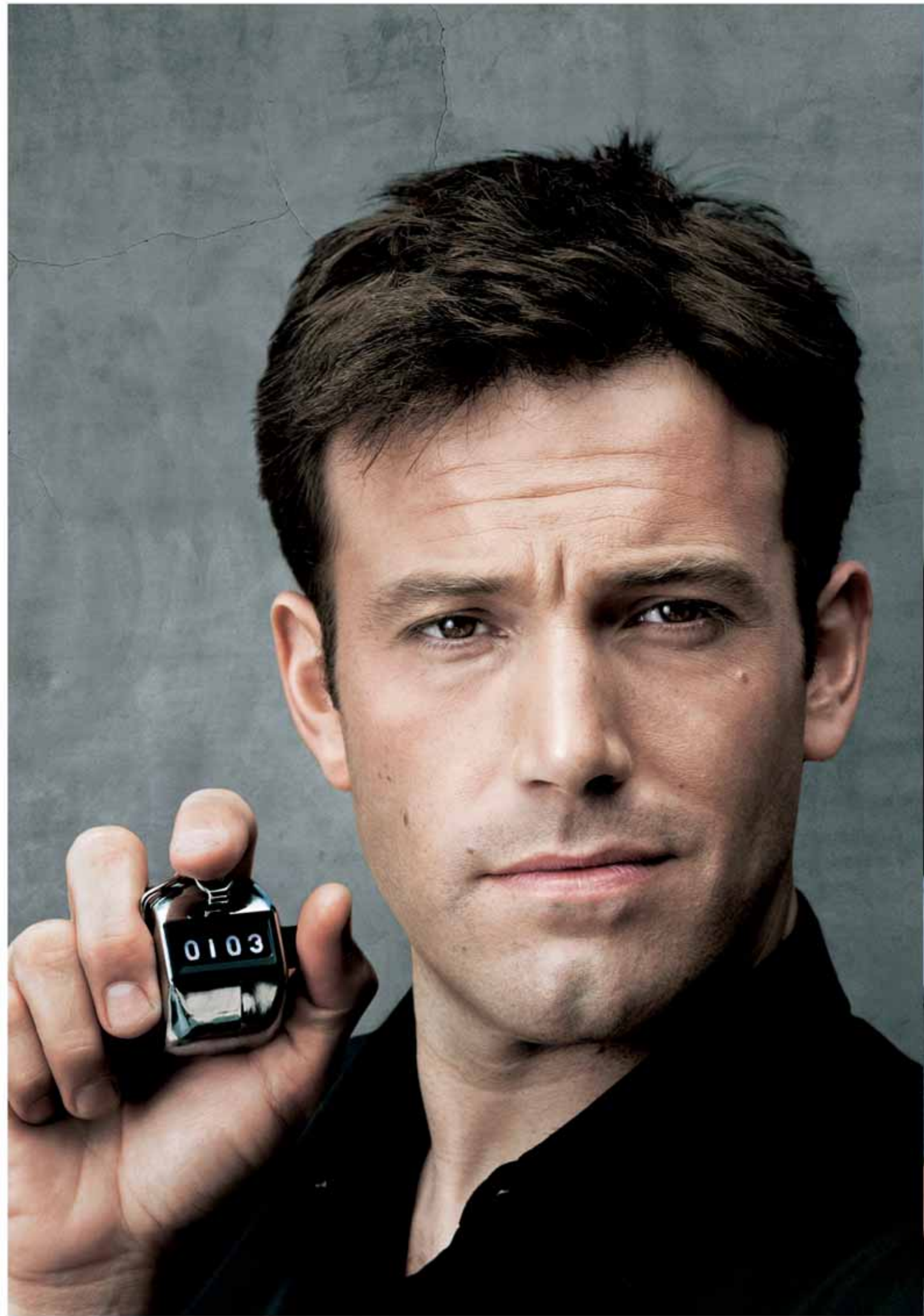
55%

FEJLESZTŐ:

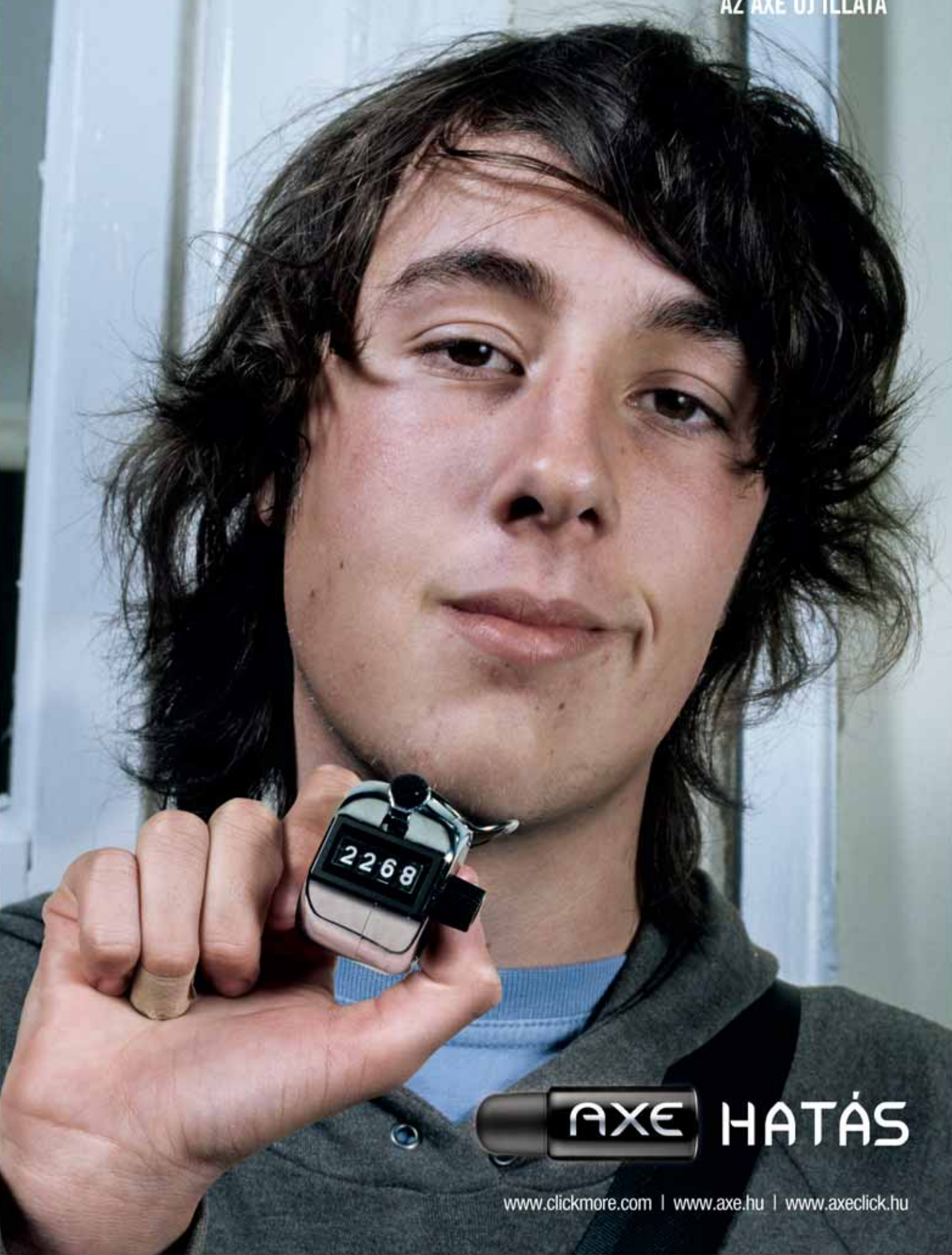
BURUT SOFTWARE

KIADÓ:

CDV



**CLICK**  
AZ AXE ÚJ ILLATA



**AXE HATÁS**

[www.clickmore.com](http://www.clickmore.com) | [www.axe.hu](http://www.axe.hu) | [www.axeclick.hu](http://www.axeclick.hu)

# TIPPEK TRÜKKÖK

## CHEAT DV ZE MONZ THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

SZERKESZTOI JEGYZET



Ret-ten-tő-en izgulok, hiszen ebben a hónapban igen nagy fába vágtuk a fejszénket. Ezt persze képletesen értettem, tessék absztrahálni, hiszen a néhány oldallal hátrébb következő *Elder Scrolls IV: Oblivion* tippfalma, mi több, tipp-hegyről, tippimaljáról beszélnek. Szerencsére jóval a leadás előtt kaptuk kézhez a játékot, úgyhogy elhatároztuk, kihasználjuk az időt, összetesszük, amink van és egy igazán combos guide-ot gyártunk le Nektek. Ebben sokat segített, hogy Bad mellett Boe, Gyu, Malachit, G-San és szerénységem is rácuppant a játékra, így heves viták árán végül kialakult, hogy az először minimumnak kikiáltott kétszáz oldal helyett a jelentősen soványabb (ám még mindig impresszív) hét oldalra mi mindent zsúfoljunk be. Remélhetőleg mindenki talál magának hasznos-érdekes infókat, aki pedig még nem játszott az Oblivionnal, talán kedvet kap hozzá.

## SINGLES: FLIRT UP YOUR LIFE

**1 A helyes táplálkozás**  
12 játékhóra kell ahhoz, hogy a karakterek a teljes jóllakottságtól eljussanak a totális éhségig. Ezt sose hagyjuk! Fő a helyes táplálkozás, naponta kétszer ebédeltsük meg őket rendes étellel. A nasi nem számít!



Gondoljuk meg jól mit választunk, mert nem csak javítani lehet a kapcsolatot, hanem rontani is.

**2 Két fürdőszoba**  
Karakterink hihetetlenül sok időt tudnak eltölteni a fürdőszobákban. Amíg nincsenek egymással annyira jóban, hogy együtt fürödjének, érdemes fenntartani két kisebb fürdőt WC-vel, amit később akár egybe is nyithatunk.

**3 Érzékenység**  
Az erotikamérőnek 48 óra, míg a szexualitásnak 96 óra mire teljesen lemerül. Ehhez nem kell más tennünk, mint flörtölni a másikkal, és egyéb erotikus dolgokat tenni vele. Ezt legalább kétnaponta egyszer tegyük meg.

**4 Lazaság**  
Érdemes ráhajtani a Slacking skill-re, ugyanis ha sikerül elérnünk az Expert szintet, egy órával később kell munkába mennünk, és egy órával korábban eljöhethetünk. Ha kihagyunk egy-egy napot, azt se fogja észrevenni senki, viszont a fizunkat megkapjuk. *(elnézést, hol lehet ezt megtanulni? - mazur)*

## ACT OF WAR: HIGH TREASON

**1 Csapatösszeállítás**  
Ne essünk abba a hibába, hogy kizárólag a tankokra hagyatkozunk és azt gondoljuk, hogy a "sok lúd disznót győz" taktikával biztosan minden ellenállást elsöprünk. A légi egységek itt is nagyon fontosak és bizony

### CHEATS!!!

Pozor! A játékhoz elképesztő mennyiségű cheat érkezett, melyeket hely hiányában itt nem tudunk felsorolni, csak a legfontosabbakat emeljük ki. Aki többre is kíváncsi, kutakodjon a CD/DVD mellékleten!

Játék közben nyomjuk le a [~] gombot, majd írjuk be a kívánt csalást. X itt mindig egy szám, 1 és 100 között.

- |                   |  |
|-------------------|--|
| TGM               | isten mód  |
| LOCK [X]          | bezárja az adott ajtót/ládát X szintű zárral                       |
| UNLOCK            | kinyitja a zárat   |
| ADVLEVEL          | szintlépés   |
| ADVSkill          | skillpont növekedés  |
| COMPLETEQUEST     | megcsinálja az aktuális questet                                    |
| PSB               | minden varázslatot megkapunk                                       |
| TOGGLEMAPMARKERS  | az egész térkép felfedezése  |
| SEXCHANGE         | faj megváltoztatása  |
| SHOWCLASSMENU     | kaszt megváltoztatása  |
| SHOWBIRTHSIGNMENU | csillagjegy megváltoztatása  |
| PLAYER.SETLEVEL X | megváltoztatja szintünket X-re (1-255)                             |
| TAI               | ki/be kapcsolja az MI-t  |
| TCAI              | ki/be kapcsolja a harcra MI-t                                      |
| KILL              | megöli a kijelölt célpontot, ha nincs célpont, akkor minket öl meg |

- |                                |   |
|--------------------------------|---|
| Player.additem 0000000f 1000   | 1000 arany  |
| Player.additem 0000000a 100    | 100 tolvajkulcs   |
| Player.additem 0000000b 100    | 100 csont kulcs   |
| Player.additem 0000000c 100    | 100 javító kalapács                                     |
| MODPCS [képesség neve], [X]    | X-szel növeli a képességet (pl. MODPCS blade, 10)       |
| MODPCA [tulajdonság neve], [X] | X-szel növeli a tulajdonságot (pl. MODPCA strength, 10) |



sokszor jó hasznát tudjuk venni a gyalogos egységeknek is, mert olcsóbbak, és azért nem haragnak annyira gyorsan fűbe. Emellett a távolsági tüzérségi eszközökről se feledkezzünk meg!

**2 Használjuk a speckókat**  
Érdemes az egységek speciális képességeit is használnunk, mert különösen keményebb fokozaton bizony rendesen megszenvedjük, ha nem használjuk ki minden erősségüket. Persze ez nem jelenti azt, hogy egy nagyszabású támadásnál is minden egységgel bíbelődnünk kéne, de a kommandós jellegű akcióknál szinte kötelező az alkalmazásuk.



Ajánlott odafigyelni a hadihajóknál a megfelelő kíséretre is, mert különben könnyen póru járhatunk. A légi támogató egységek segítsége gyakorlatilag kötelező, de nem árt a kisebb vízi egységek jelenléte sem.

## HŐSÖK TERE

## Kedves Progémer Fiatalság!

Örömmel konstatáltuk, hogy a Hősök tere töretlen népszerűségnek örvend, most is többszáz levelet kaptunk Tőletek. A végső tabellákat alant láthatjátok - Tóth Lászlónak (Mashed), Marinka Tamásnak (FIFA 06), Baggio-nak (Need For Speed: Most Wanted) és Ákosnak (Richard Burns Rally) szívből gratulálunk, mindegyikük számára utaljuk a jól megérdemelt féléves GameStar előfizetést!

## EREDMÉNYHÍRDETÉS

## MASHED



## FIFA 06

MATCH FACTS	
USA 46 @ Chelsea	
Goal	0
Total Shots	2
Shot On Target	1
Passes	37
Passes In	13
Passes Out	24
Set Pieces	2
Corner	1
Offsides	0
Fouling %	90%
Interceptions	90%
Head Accuracy	90%

NEED FOR SPEED:  
MOST WANTED

STANDINGS	
Position	Name
1	Baggio
2	ILLUSION

RICHARD  
BURNS RALLY

	Split 1	Split 2	Total
03:10:94	02:13:49	03:09:79	

**1** TÓTH LÁSZLÓ 22:88 MARINKA TAMÁS 46 BAGGIO 1:15:61 ÁKOS 3:09:79 **1**

**2** DANI 2225 23:79 BIRTA TIBOR 43 KARCZAG VIKTOR 1:15:77 SZLAHOREK ANDRÁS 3:12:83 **2**

**3** KATONA ZOLTÁN 24:11 II-ADI 40 DRBÁN ZOLTÁN 1:19:28 PAÁL ÁDÁM 3:16:70 **3**

Kovács Béla 25:35  
Major Attila 26:18  
Oliár Sándor 26:28  
Bálint Gábor 26:35  
Unger Bálint 26:35  
Szabó István 26:38  
Dénes Gergely 26:41

Somogyvári Csaba 39  
Kurucz Miklós 35  
Combrader 34  
Szöke Barnabás 34  
Zizu 33  
Rókus Arnold 29  
Zsindely Zoltán 27

Papp Imre 1:19:38  
Rein Viktor 1:19:95  
Csurgó Tamás 1:20:42  
Román Balázs 1:20:84  
Kalup Krisztián 1:21:96  
Paczur Balázs 1:22:02  
Kovács László 1:23:48

Kőfaragó Miklós 3:16:90  
RatBaG 3:18:27  
Lele László 3:22:40  
Vincze Gábor 3:23:19  
José Grande 3:27:78  
Horváth Bence 3:41:59  
Gyova 3:47:36

Mielőtt meghirdetnénk következő négy versenyszámunkat, két apró részletre ismételten felhívnánk szíves figyelmeteket: a játékból loptott képeket JPG formátumban küldjétek, a BMP ugyanis... nagy. Nem szükséges Wordbe illeszteni a képet, tömöríteni sem kell, a sima, mezei JPG-t szeretjük, az a jó. Továbbá: bár mindenki nevezhet több versenyszámban is, a különböző játékokban elért eredményeket minden esetben külön levélben kérjük elküldeni, a levél tárgya az adott játék címe legyen. Ha valaki nem írja alá a levelet, eredménye "Ismeretlen katona" néven kerül listázásra és nyereségét a Magyar Honvédség kapja meg.



## 1. versenyszám

A Need For Speed: Most Wantedben ezúttal a Camden & Route 55 pályán elért leggyorsabb részidőkre vagyunk kíváncsiak. A képet a menüképernyőről lopjátok le, ahol láthatjuk a pálya nevét is, illetve a leggyorsabb kör idejét.



## 2. versenyszám

Mivel a legtöbb levelet a Mashed kapcsán kaptuk Tőletek, még egy verseny erejéig visszatérünk hozzá: a helyszín ezúttal Silver Creek Iesz, küldjétek be a pályán elért legjobb eredményeteket.



## 3. versenyszám

A Tony Hawk's American Wastelandben nagyon egyszerű a feladat: küldjétek be képet a legnagyobb kombópontról, amit csak sikerült elérnetek. Mindegy, hogy melyik pályán melyik karakterrel játszottatok, minket csak a csillió-millió kombó érdekel!



## 4. versenyszám

Negyedik versenyszámunk mi más is lehetne, mint a CD/DVD mellékletünkön is megtalálható TrackMania Nations! Küldjétek be a rendkívül fantáziadúsan elnevezett E-5 pályán elért leggyorsabb részidőket, alig várjuk.

## FIGYELEM!

Ebben a hónapban egy speciális, ötödik versenyszámot is meghirdetünk, mely az Elder Scrolls IV: Oblivionhoz kötődik. A feladat inkább esztétikai érzéket igényel, mint különösebb harci skilleket: a karaktergeneráló képernyőn, ahol választott hősnök fizimiskáját állíthatuk be, készítsétek el Chuck Norris minél élethűbb hasonmását, majd küldjétek be róla screenshotot. A munkákat avatott zsűri fogja elbírálni, és akinek a karaktere a leginkább hasonlít az univerzum rettegett fenyegetőjére, különdíjban részesül!

Ha van olyan játék, melyben nagyon szeretné összemérni magát a többiekkel, ird meg!  
Sok sikert mindenkinek, várjuk az eredményeket!  
hosoktere@gamestar.hu





# COMMANDOS: STRIKE FORCE

Három ember, aki százszoros túlerővel szemben is győzni akar...

Esélyeik javításához ők sem felejtették el fellapozni az alábbi tippeket, ahogy ti sem.



Mielőtt nekilátunk a pályának, ajánlott körülnézni: merre is érdemes elindulni?



Csak mozgó célpontokra alkalmazzuk a lassítást, hiszen mi nem tudjuk a végtelenségig benntartani a levegőt.



Egymás közelében lévő katonáknál először figyeljük meg, melyik merre mozog, aztán cselekedünk. Nehogy épp ölés közben forduljon meg a másik.

**Pötyögtes** Akárcsak sok más FPS-ben, itt sem érdemes tövig húzni a ravaszt. Érdemes inkább csak kis sorozatokat lőni a géppfegyverrel, mert akkor sokkal pontosabb, ráadásul löszert is spórolhatunk vele. Ez érvényes a géppágyúra is, bár ott egy kicsit több spulót jelent a „kis sorozat”.

**Módszeres irtás** Tartsuk észben, hogy a szerencsétlen németek mindig csak az orruk elé néznek. Ezért a legjobb fentről lefelé haladni, amikor egy épületnyi katonával akarunk végezni. Ugyanez érvényes a mesterlövésre is: mindig magas pozíciókba bújunk, ott kevésbé vesznek észre minket.

**Húzd meg!** Minden esetben érdemes fejre célozni, hiszen a testrészlövés rendszeren ki van dolgozva a játékban. Géppfegyverrel úgy tudjuk ezt könnyen megtenni, hogy az ellen mellkasára helyezjük a célkeresztet, majd beleeresztünk egy sorozatot. Ekkor a géppfegyver a szórásnak köszönhetően „felkúszik” pontosan a fejre.

**Gránátozás** Sajnálatos módon itt nem úgy megy a gránát dobálása, mint sok más FPS-ben. Emberünk nem tudja nagy távolságra hajtani a krumplit, csak közelre. Ez zárt helyeken hasznos, ám ha egy géppágyúfészek akarunk kiirtani, akkor már inkább kellemetlen. Ilyenkor kell a green beret-vel elővenni a puskát, és átalakítani gránátvetővé, ami már jóval messzebbre lő, mint mi hajtunk.

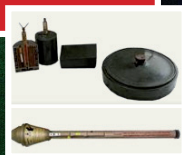
**Szemtanúk** Miután csendesen megöltünk valakit, feltétlen intézzük el azokat is, akik esetleg meglát-hatják a holttestet (avagy az őráratozókat). Persze, őket már a gyilkosság előtt érdemes eltenni láb alól, de jobb későn, mint túl későn. Ha nem tudunk a célpont mögé lopakodni, ám nem is akarunk zajt csapni, a hangtompító pisztollyal lövünk vagy dobunk kést.

**Riadó esetén** Amikor kémkedünk, és „véletlenül” lekaszálunk pár embert a géppfegyverünkkel, általában megszólal a riadó. Nem kell félni, a helyzet még menthető! A felénk igyekvő örökös is lövünk le, majd miután elfogytak, öltözzünk át németnek. Bújunk valami olyan helyre, ahol nem látnak, és várjunk. A térképen látni fogjuk, hogy szépen lassan a piros nyilacska átvaltan sárgává, majd zöldbe. Ekkor már nyugodtan mászkálhatunk, nem kell megvárni, míg a gép kiírja, hogy vége a riadónak.

**A ruháért!** Amikor kémként meglátunk egy nálunk magasabb rangú tisztet, aki biztosan le tud fülelni minket, akkor gyorsan bújunk el. Ha nem tudunk mögékerülni és csendben, láthatatlanul kinyírni, akkor kapjuk elő a géppfegyvert. Kaszáljunk le mindenkit a környéken, és vegyük el a „felettesünk” ruháit. Ezzel a saját dolgunkat könnyíthetjük meg, hiszen valószínűleg már nem kell több ruhát lopnunk azon a pályán. Persze mindezt csak abban az esetben tehetjük meg, ha a pályának nem kritériuma, hogy ne legyen riadó.

## TÖMEGPUSZTÍTÓ FEGYVEREK

**Anti-Tank:** A tankok és a gyalogosok harcában nem mindig a fémszörnyek nyerne. Telepítsük az útjukba az aknát, vagy távoltól lövjük ki rakétavetővel őket (ez esetben érdemes a hátsó felére, a láncfalpra vagy a toronyra célozni).



### Gránátok:

Minden emberünk más-más gránátot használ. Ezek közül talán egy van amit nem sokat láthatunk, az a gázgránát. Leginkább egy-egy szoba csendes kiürítésére használható, csak ne felejtjük el felvenni a gázmaszkot.



**Molotov-koktél:** Nagyon hatékony tömegpusztító fegyver. Becsapódáskor azonnal „robban”, így az ellenfélnek nincs ideje elmenekülni.



# TOMB RAIDER LEGEND

Lara Croft eddigi kalandjaiban általában csak adott tárgyakat kellett megszereznünk és a megfelelő helyeken használni, esetleg karokat húzogathattunk, de igazi puzzle nem volt. Na ennek vége: a Legendben a buksinkat is törni kell... Pár tippel szeretnénk segíteni, hogy azért ne törjön ketté. . .

## Húzd meg jobban, menjen a munka!

Ha nagyon elakadnál valahol, akkor alaposan nyisd ki a szemed, hogy nem látsz-e valahol a magasban fehéresen csillogó tárgyakat, vagy falrészeket. Ezeket szinte mindig magad felé kell rántani a horgonnyal, (vagy esetleg Larát kell odahúzni), hogy tovább tudj menni.

## Indy után szabadon

A másik ilyen „csillogós” szitu, amikor Indiana Jones módjára kell továbblendülnöd valahol. Ilyenkor kis kék karika jelenik meg egy pillanatra, ha a megfelelő pozícióban állsz. Ha netán eltűnne, mert elmozdultál, akkor próbáld meg úgy helyezkedni, hogy megint előjőjön. Kicsit frusztráló tud lenni, hogy néha nehézkesen tudjuk csak előhozni a kék karikát, de sajna nincs más megoldás, mint mozgolódní. Ha megvan, akkor a [SPACE] dupla lenyomásával tudsz átugrani. Figyelj rá, hogy véletlenül se nyomd meg harmadszor, mert akkor Lara lezúg, mint a győzelmi zászló... .

## Interaktív átvezetők

Ezekben a jelenetekben a szép kék nyílak nem azért jönnek elő, hogy Lara csábos testrészeit mutogassák, hanem ebbe az irányba kell lenyomnod a iránygombokat. A nyílaknál mindig a tényleges irányt nézd a monitoron, és ne azt, hogy a kamera éppen milyen pozícióban van! (Néha csalóka lehet, ha csak erre figyelsz, emiatt én is haltam meg párszor.)

## HOGY A BOSS-OK SE OKOZZANAK BOSS-ÚSÁGOT...

### Shogo Takamoto

Ez lesz az első boss fight-od. . . Először is fel kell jutnod villámgyorsan a felső emeletre a kőoszlopok védelmében, mielőtt a géppuskák darabokra szednének. A fickónál van a legendás tör egyik része, és azzal próbálja Larát hanyatt vágni (no nem úgy...) hogy állandóan energiahullámokat lövell ki vele. Úgy tudunk csak védekezni ellene, ha a kötőbökök mögé bújunk és megvárjuk, míg a fickó energia-szintje lemerül. Utána löjük ezerral a fickót – szerencsére ez nem gyógyítja magát vissza... .

### James Rutland

Lara régész-ellenségénél, James Rutlandnál lesz a tör másik része és a kis rohadék egyrészt ezzel is döfködi Larát, másrészt állandóan gránátokat hajigál. Ha nagyon lesebezzük, akkor felugrik a felső platformok egyikére, ahol felgyógyítja magát valamilyen mágikus energiával. A megoldás tehát, hogy szét kell lőnünk a platformok tartó részének borítását, aztán a horgonnyal magunk felé kell rántanunk, és ezt egymás után négyszer kell megismételni. Közben Rutland folyamatosan próbálja agyongránátózni Larát, úgyhogy nem lesz könnyű történet. . . Ha már a platformok romokban hevernek, akkor egyfolytában össze-vissza ugrálva intézzük el a fickót – már nem lesz olyan nehéz, hiszen nem tud gyógyítani.

### Amanda kis állatkája...

Amikor a hatalmas polipszerű döggel Kazahsztánban másodszor szembekerülünk, akkor már nem tudunk egyszerűen csak meglógni előle, mint az első találkozás alkalmával. A célunk, hogy bejussunk a tesla ágyúba, ehhez viszont először is meg kell húzni a négy kart, ami a terem négy pontjában található, miközben a dög ott liheg a hátunkban (a *The Sufferingben* volt egy hasonló jelenet). Ha megvagyunk, akkor kinyílik a tesla ágyú vezérlőpultja: gyorsan ugorjunk be mögé és kezdjük el sorozni a dögöt. Hogy hogyan lehet megölni? Sehoggy, ugyanis itt nem az a célunk, hogy elintézzük (nem is tudjuk) hanem hogy megszerezzük az ágyúba behelyezett tördarabkát. Ehhez lökjük el magunktól a szörnyet és a négy gömböt is a fal felé. Ha megvagyunk és nincs a polipszerű rém a közelben, akkor ugorjunk ki az ágyúból és a horgonnyal rántsuk magunkhoz tördarabkát, amit végre nem véd az energiaburok.

## JOHN WOO 5 TITKOS „HOGYAN NE LŐJENEK LE?” TÚLÉLŐ TIPPJE

1. A program ugyan automatikusan mindig kijelöl egy célpontot, de érdemes inkább még a lövöldözés kezdete előtt gondosan megkeresni és megtalálni az első áldozatot a [G] gombbal...
2. Más pályán erre nem nagyon nyílik lehetőség, de a perui kis faluban érdemes mindig fedezéket keresni a házakban, házak mögött, mert a legvárhatóbb pillanatban farolhat be egy kocsi, tele katonával, ha csak fejtenül rohannak előre. (Ugye, ugye, mondtam...)
3. Ha közel kerülsz az ellenséghez, akkor az [E] gombot lenyomva Lara gyomron rúgja az ellent, amelytől azonnal kiterül. Mármost az ellen. Érdemes ezt ilyenkor mindig bevetni, mert sokkal hamarabb végzünk áldozatunkkal, mintha lőnénk ezerral.
4. SOHA ne állj le egy helyben lövöldözni, hanem állandóan ugrálj és szaltózz össze-vissza, mert így sokkal nehezebben találnak el. Kivéve akkor, ha valamilyen jó kis fedezéket találsz, de ez ebben a játékban elég ritka.
5. Figyelj arra, hogy a nagyobb tűzpárbajok után is lehetőleg mindig tartalékolj három egészségügyi csomagocskát, mert a boss fight-oknál is ezeket fogod használni! Olyankor nem kapsz újakat, mint más játékokban és ott létszükséglet, hogy legyen nálad elég.



A lefele nyíl nem azt jelenti, hogy Lara fenekét nézzük, hanem ilyenkor villámgyorsan nyomjuk meg a „S” gombot! (Ha wsad-vel irányítjuk Larát)

**A börtönben egyszer csak arra eszmélünk fel, hogy történik valami. Esélyünk van a kiszabadulásra! De már olyan régen jártuk a cellán kívül, hogy szinte mindent el is felejtettünk. Sebaj kalandozó kollégák, segítünk!**

## ÁLTALÁNOS TIPPEK

### Varázstöltés

Amikor lemerül egy varázstárgyunk, több módon is újratölthetjük. A mágus céh minden épületében van egy ember, aki ezt rengeteg aranyért cserébe megcsinálja nekünk, vagy nagyon ritkán találhatunk Varla Stone-okat is, melyek minden tárgyunkat azonnal újratöltik. A harmadik lehetőség a Soul Gemek használata: egy feltöltött Soul Gemre jobb gombot nyomunk, és kiválasztjuk a fegyvert. Üres Soul Gemet úgy tudunk feltölteni, hogy Soul Trap varázslatot nyomunk az ellenfelünkre, és amíg tart ez a hatás, az alatt megöljük. A különböző lélekkövek más-más pontértékkel rendelkeznek:

Petty	150
Lesser	300
Common	800
Greater	1200
Grand	1600

### Varázshatás

A páncélunk hatással van a mágiánkra is. Minél nehezebb cuccokat hordunk, annál



Oblivion épületeiben gyakran van élet és mana kút, egy-egy keményebb küzdelemben nagyon jól jönnek.

rosszabbul sikerülnek a varázslataink, ezért érdemes minden varázslónak light armor-t vagy sima ruhát hordania. Úgy tudjuk megnézni milyen hatásfokkal varázsolunk, hogy a Mágia menüre kattintunk, és alul a "spell effectiveness" utáni %-ot leolvassuk.

### Kövek Oblivionból

Amikor elpusztítunk egy Oblivion kaput, kapunk egy Sigil Stone-t. Ezt arra tudjuk felhasználni, hogy a fegyverünket vagy a páncélunkat varázstárggyá tegyük. Amikor egy ilyen követ kézhez kapunk, akkor annak a tulajdonságai véletlenszerűen generálódnak, így nem lehet előre megmondani, melyik kaput kinek érdemes bezárni.

### Bűn és büntetés

A rossz fiúk is helyet kaptak a játékban, és persze sajnos az örök is. Ha valami csíntalanságon kapnak, három választásunk van: ellenállunk, börtönbe vonulunk, fizetünk. Ellenállni nem éri meg, kivéve, ha soha többé nem szeretnénk bemenni egyik városba sem. Börtönbe vonulni pedig azért nem jó, mert miután letöltjük az időt, csökken pár képességünk. Marad tehát a fizetés... hogy miért mennyit kérnek el, azt az alábbi táblázatban láthatjátok (ne feledd, a tolvaj céh fél áron elsikálja minden bűnünket!).

## HARCI TIPPEK

### Közelről

Ha nem szeretünk távolról küzdeni, inkább két centiről kaszaboljuk le az ellenséget, akkor úgy érdemes harcolni, hogy

# THE ELDER SCROLLS

## A JÁTÉK NÉGY FŐ CÉHE



### The Fighters Guild

A Harcosok Céhébe bárki beléphet, akinek a hírhedtsége (infamy) 100 alatt van. Ezt a sok rossz cselekedet (betörés, lopás, gyilkosság) generálja. Nem lehet csökkenteni, viszont ha sok jót teszünk, akkor kiegyensúlyozhatjuk fame pontokkal. Ha már bekerültünk a céhbe, akkor olyan rosszak lehetünk, amilyenek csak akarunk (ezért érdemes rögtön a játék elején belépni). Fontos, hogy a guildtársaktól tilos lopni, tilos őket megölni. Az ilyen cselekedetekért azonnal kirúgnak a céhből. A belépésnek számos előnye van:

- A guildtársak meggyőzésekor +10 pontot kapunk
- Minden városban vár minket egy meleg ágy, ahol nyugodtan alhatunk
- Sok ingyen fegyvert és páncélt szedhetünk össze az épületekben
- Némely küldetés teljesítése Fame pontokat is ad
- Pénzjutalom és idővel előléptetés is jár, ha a céh szerződéseit (Contracts) teljesítjük



### The Mages Guild

A Mágusok Céhébe bárki beléphet, legyen az illető gonosz vagy jó, az egyetlen kritérium, hogy éppen ne legyen védjíg a fejünkön (ha van, akkor azt fizessük ki). A mágus guildokból sem szabad lopni, és a társainkat sem ölhetjük meg "csak úgy". Ha sikerül a guild fejévé avasználunk magunkat, akkor egy olyan szerkezethez is hozzáférhetünk, ami duplikálja a dolgokat. A mágus céh egyik legnagyobb vonzereje az, hogy ha minden városban teljesítjük a helyi céh vezetőjének küldetését és ajánlást (Recommendation) szerzünk, akkor bebecsátást nyerünk a fővárosban található Arcane Universitybe. Pár érv a sok közül, hogy miért érdemes az egyetemre belépni:

- Saját varázslatokat tudunk készíteni
- Fegyvereinkre és páncéljainkra enchantokat tudunk tenni Van egy arborétum, ahol rengeteg virágot szedhetünk össze
- Rengeteg érdekes (és skillnövelő) könyv található itt
- Előrébb léphetünk a céhen belüli rangokban

## MAGE GILDEK SPECIALIZÁCIÓJA

Város	Specializáció
Cheydinhal	Alteration
Bruma	Mindenből egy kicsi
Bravil	Illusion
Anvil	Restoration
Chorrol	Conjuration
Skingrad	Destruction
Leyawiin	Mysticism

a blokkolást folyamatosan nyomva tartjuk. Így amikor éppen nem ütünk, akkor automatikusan védekezni fogunk, ami jelentősen csökkentheti az életerőpont vesztésünket.

### Varázstudók

A mágusok általában akkor kerülnek nagy bajba, amikor kifogy a manájuk, ezért érdemes mindig frissen, teljes manával nekiindulni az ütközeteknek. Ha az ellenfél túl közel érne, akkor a touch spelleket használjuk, mert többet sebeznek mint a távolra hatóak, és jóval kevesebb manába is kerülnek.

# SCROLLS IV: VION



## The Thieves Guild

Sokan kereshetik a Tolvaj céhet a városokban, de nem fogják megtalálni. Nincsenek házaik, mint a harcosoknak és egyetemük sincs, mint a mágusoknak. Megtalálni elég könnyű őket, ha az ember tudja, hol keresse. El kell menni a fővárosba, és ott kérdezősködni Gray Fox után. Ha meggyőzől egy hajléktalant, akkor elárulja neked mikor, és hol léphetsz be a céhbe. A másik út, hogy megpróbálsz lopni valakitől, aki egyből lefűlel, és hagyod magad elkapni az örök által. Ekkor válaszd a börtönbe vonulás opciót, majd miután letöltötted az idődet, a rácsokon kívül találd magadat. Ezután fel fog keresni a tolvaj guild egy tagja, hogy elmondja, mikor és hol léphetsz be a csapatba. A tolvajságnak két igazán nagy előnye van:

- A lopott dolgokat el lehet adni a guilden belül jó pénzért. Ha meg szeretnének "tisztítani" őket, hogy utána tényleg a miénk legyen, adjuk el a céhtársunknak, majd vásároljuk vissza tőle. Igaz, buknak rajta némi aranyat, de legalább eltüntették róla „piros kéznyomot”.
- Ha vérdíj van a fejünkön, akkor ellátogathatunk a guild valamelyik Doyenjéhez. Náluk fél áron kivásárolhatjuk magunkat a büntetés alól.



## The Dark Brotherhood

Nem kell túl régóta játszanunk hozzá az Obliviont, hogy az emberek beszélni kezdenek különös gyilkosságokról, és magáról a bérgyilkos klánról. Mi is beléphetünk közéjük, a belépéshez csupán meg kell ölnünk egy („ártatlan”) embert a városban. Ha ezek után valamelyik hétköznapi kocsmába elmegyünk aludni, akkor mikor felkelünk, ott lesz az ágyunknál Lucien Lachance, a céh egyik Speakere. Miután teljesítettük a belépőküldetést, ellátogathatunk a cheydinhalli bűvöhelyre, ahol már várnak minket. A céhhez való csatlakozás mellett három fő dolog szól:

- Remek hangulat és baráti társaság a bűvöhelyen
- Belépéskor csinos egyenruha, mely kiemeli a karakterünk szeme színét, mellesleg sok képességünket is megnöveli (light armor).
- A legtöbb küldetés nagyon hangulatosak, a jutalmaik pedig általában megbűvölt tárgyak

## KERESKEDELMI TIPPEK

### Agyűjtő

Nem éri meg mindent összegyűjteni, amit csak látunk. Menjünk inkább csak azokra a holmikra, amiknek az értéke nagy, a súlya pedig kicsi. Így sokat össze tudunk belőlük szedni, és jó áron el tudjuk adni mindet.

### Törzsvásárló

Mindig ugyanabban a boltban, ugyanakkor az emberek érdemes eladni a cuccokat – már ameddig bírja pénzzel. Ez azért fontos, mert így sokkal jobban fog minket szeretni, és esetleg több pénzt tudunk belőle kicsikarni a 25. ezüst törérrt.

### Céhes bánya

Mindenkinek érdemes belépni a mágus céhbe, aki gyorsan sok pénzt szeretne összeszedni. Minden városban van egy épülete a csoportnak, ami telis-tele van olyan dolgokkal, amiket ingyen elvehetünk. Érdemes begyűjteni az alkímiahoz használatos edényeket, illetve hozzávalókat.

Egy edényből egynél többre úgy se lesz soha szükségünk, így a pluszban összeszedetteket eladhatjuk.

### Pénzes malac

Alkímiazni nagyon megéri, különösen, ha el akarjuk adni az italokat, amiket készítünk. Érdemes bemenni a kocsmákba, felvásárolni mindenféle ételt, és azokból varázslótyíket készíteni, amiket el akarunk adni. Általában jóval több pénz jön be az eladásból, mint amennyibe az alapanyagok kerültek – de aki nem rest, gyűjtögetesen csak.



Chorrotól délre van egy szép nagy farm, ahol remek potion összetevőket szedhetünk.



A Detect Life varázslattal a láthatatlan embereket is könnyedén észrevehetjük.

félreállni. Fontos, hogy ne azelőtt lépjünk el, mielőtt kilőnénk a dolgot, hanem utána. Amint elléptünk és a lövedék elshant mellettünk, azonnal álljunk vissza. Így elkerülhetjük, hogy az ellenfél kövesse a mozdulatainkat, és direkt mellénk lőjön. Persze, előbb utóbb rájön a turpisságra, de addigra neki már késő lesz.

### Süniigjár

Az íjászok nagyot tudnak sebezni egy-egy lövéssel, főleg ha észrevétlenül sikerült kilőni a nyílvezzőt. Az ellenfél sem hülye – általában – és kiszúrja hogy honnan löttünk, majd megindul felénk. Mielőtt még elég közel érne ahhoz, hogy bemossa nekünk, kezdjünk el hátrafele futni, és közben folyamatosan löni rá. Jó taktika még, ha olyan helyre ugrunk fel, ahova az ellenfél nem tud eljutni (szikla, fa teteje), így minden futkosást megúszva egyszerűen halálra nyilazhatjuk őt.

### Húzzad

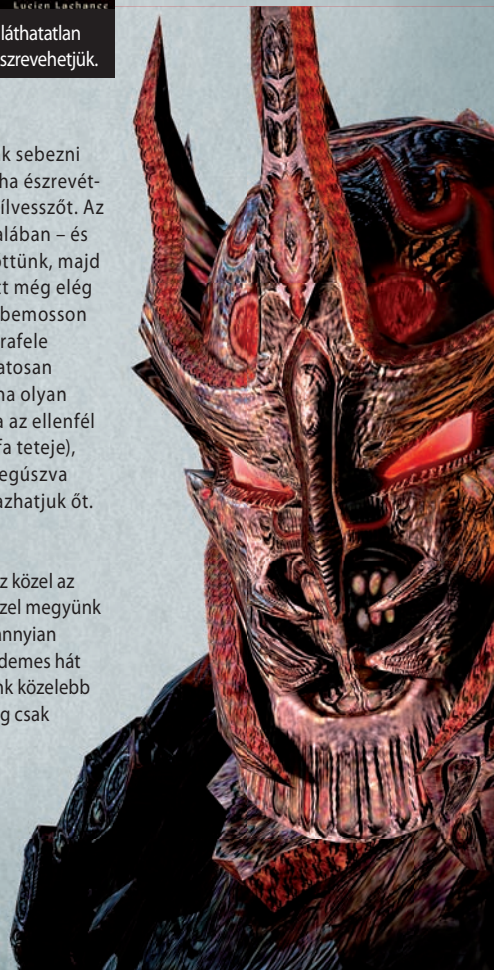
Sokszor állnak egymáshoz közel az ellenfelek. Ilyenkor, ha közel megyünk szinte biztos, hogy mindannyian nekünk fognak ugrani. Érdemes hát távolról belelőni a hozzánk közelebb esőbe, aki így valószínűleg csak egyedül fog ránk rontani, nem pedig a társaival.

### Félreállítás

Ha az ellenfél íjjal vagy varázslattal lő ránk, akkor érdemes



Oblivionban nagyon jó dolgokat találhatunk, ezért érdemes mindent kinyitni.



## ALKIMISTA TUDOMÁNYOK

A játékban kasztól, fajtól és képzettségtől függetlenül mindenkinek fontos lehet az Alkímia. Ha nem a lötyök megívása, akkor az eladása miatt érdemes fejleszteni ezt a képességet. Ha sok potiónt gyártunk, akkor szintlépéskor az intelligenciánkra akár +5 pontot is tehetünk. A varázsigéket elkészítésében 4 különböző edény lehet segítségünkre, melyek mindegyikét érdemes magunknál tartani. A segédeszközök:

**Mortar and Pestle:** Ez az alap kellék, ebbe rakjuk bele a növényeket.

**Retort:** A pozitív hatásokat erősíthetjük vele, illetve azok időtartamát.

**Alembic:** A negatív hatások csökkentésére van, ezt használva kisebb az esélyünk arra, hogy egy főzet minket fog mérgezni az ellenfél helyett.

**Calcinator:** Felerősíti a pozitív és a negatív hatásokat.

A csak és kizárólag negatív hatással rendelkező potíonokat mérgeknek, azaz poisonoknak hívjuk. Ha megnyitjuk az inventorynkban azt a helyet, ahol ezek vannak, és jobb gombbal rányomunk egy ilyen üvegre, akkor megkérdezi tőlünk a játék: Valóban be akarjuk vele kenni a fegyverünket? Ha igen választunk, akkor fegyverünk az első ütésig a normál sebészen kívül mérgezni is fog. Már a játék legelején találunk értékes alapanyagokat, amiket nem érdemes elhasználni. A képesség fejlesztéséhez inkább mindenféle

hétköznapi dolgot vessünk be, mint pl. a zöldségek, gyümölcsök. Leginkább a dolgok árából tudjuk meg, hogy mi az, ami később biztosan nagyon jól fog jönni nekünk (például a Vampire Dustot nem éri meg Disease-re használni, amikor később jó lesz a láthatatlansághoz).



## A főnököt

Ha egy olyan varázslóval kerül szembe aki lényt idéz maga mellé, akkor ne foglalkozz a megidézett szörnyel, csak a mágussal. Amint kivégezted a varázshasználót, a lény

is azonnal el fog tűnni, ha viszont a megidézett szörny ütőd, akkor a mágus te tud hozni egy újabbat.

## Kapd fel!

Ha sikerül az ellenfelet lefegyverezned (magas szintű fegyver- vagy blockskill), azonnal kapd fel a földről eldobott fegyverét, így ő már nem tudja. Ne felejtsetd el, ha egyszerre több ellenfelet sikerül megszabadítani a harceszköztől, és közülük néhány meghal, a halottaknak is vedd fel a fegyverét. Ha ezt elmulasztod az ellenfél kapja fel helyetted, és azzal üt téged tovább.

## Erős ütések

Ha már nem vagyunk kezdők a fegyverünk használatában, érdemes használni az erős ütést (power

## NÉGYLÁBÚ BARÁTAINK

Ha van elég pénzünk, a városok melletti istállókban (stables) akár saját lovat is vehetünk -- ha nincs pénzünk, akkor lophatunk. Többféle paci fordul meg a játékban, ezért nem mindegy mit, hol és mennyiért vásárolunk. Fontos tudni, hogy a fehér (White) lovak a legerősebbek (400 életpontjuk van) a feketék (Black) pedig a leggyorsabbak, és a legjobbak a harcban is (a többi lóhoz képest). Alant egy kis táblázatot találsz, hogy hol, milyen lovat és mennyiért vehettek.

Város	Ló típusa	Ára
Anvil	White	4000
Bravil	Bay	1000
Bruma	Paint	500
Cheydinhal	Black	5000
Chorrol	Chestnut	2500
Leyawiin	Paint	500
Skingrad	Bay	1000



Büntény	Pénzbüntetés (aranyban)
Betörés	5
Zsebmetszés	25, vagy a lopás értéke
Békés ember megtámadása	Annyiszor 40, az ellenfél
Lólopás	250
Lopás	Az ellopott cuccok értéke, minimum 10
Gyilkosság	1000

épp támadni készül. Ha sikerül betárolnunk, akkor a mozdulat típusától és erejétől függően lefegyverezhetjük, megbéníthatjuk vagy akár földre is küldhetjük a küzdőfelet.

## Éles látás

Amikor ijazunk, nagyon jól tud jönni a Detect Life, különösen sötét helyeken. Egy ilyen varázslatot elnyomva jobban fogjuk látni az ellenfelet, így pontosabban is tudunk célozni. Ha konkurens íjással kerülünk szembe, akkor mindenképp nyomjuk be, így látni fogjuk, merre keres magának fedezékét a mi nyilaink elől.

## Teljes védelem

Ha egy ajtó közelében állunk, és távolról harcolunk, úgy helyezkedjünk, hogy bármikor be tudjuk csapni az ajtót. Amikor az ellenfelünk fel-

## ZENECSERE

Akárcsak az előző részben, most is lehetőségünk van kicserélni a játék alatt szóló zenéket. Ehhez nem kell más tennünk, mint a játék install könyvtárán belül (alapból: C:\Program Files\Bethesda Softworks\Oblivion), belépünk a Data\Music mappába. Itt láthatjuk, hogy négy főkategóriába van bontva a játék zenéje: **Battle** - ez szól a csata alatt, **Dungeon** - ez a barlangokban szól **Explore** - a vadon zenéje, **Public** - a városokban, épületekben megy. Ezekből már vannak zenék, amik mellé tetszőleges számú mp3 bemásolható. A nevük bármi lehet, nem számít. Az ötödik mappa a Special, amiben három muzsikát láthatunk. A death szóval meg halálkor, a success a sikerekkor, mint pl. a szintlépés. A tes4title a játék főmenüjének zenéje. Ezeket csak cserélni lehet, tehát ugyanilyen nevének kell lennie az új muzsikának.

## FAJOK ÉS TULAJDONSÁGOK

	NORD		REDGUARD		BRETON		IMPERIAL		WOOD ELF		HIGH ELF		DARK ELF		KHAJIT		ARGONIAN		ORC	
	F	N	F	N	F	N	F	N	F	N	F	N	F	N	F	N	F	N	F	N
STRENGTH	50	50	50	40	40	30	40	40	30	30	30	30	40	40	40	30	40	40	45	45
ENDURANCE	50	40	50	50	30	30	40	40	40	30	40	30	40	30	30	40	30	30	50	50
INTELLIGENCE	30	30	30	30	50	50	40	40	40	40	50	50	40	40	40	40	50	30	30	40
WILLPOWER	30	40	30	30	50	50	30	40	30	30	40	40	30	30	30	30	40	40	50	45
AGILITY	40	40	40	40	30	30	30	30	50	50	40	40	40	40	50	50	50	40	35	35
SPEED	40	40	40	40	30	40	40	30	50	50	30	40	50	50	40	40	50	40	30	30
PERSONALITY	30	30	30	40	40	40	50	50	30	40	40	40	30	40	40	30	30	30	30	25
LUCK	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
	ARMORER +5	ATHLETICS +10	ALCHEMY +5	BLADE +5	ACROBATICS +5	ALCHEMY +5	ATHLETICS +5	ACROBATICS +10	ALCHEMY +5	ARMORER +10										
	BLADE +10	BLADE +10	ALTERATION +5	BLUNT +5	ALCHEMY +10	ALTERATION +10	BLADE +10	ATHLETICS +5	ATHLETICS +10	BLOCK +10										
	BLOCK +5	BLUNT +10	CONJURATION +10	HAND-TO-HAND +5	ALTERATION +5	CONJURATION +5	BLUNT +5	BLADE +5	BLADE +5	BLUNT +10										
	BLUNT +10	LIGHT ARMOR +5	ILLUSION +5	HEAVY ARMOR +5	LIGHT ARMOR +5	DESTRUCTION +10	DESTRUCTION +10	HAND-TO-HAND +10	HAND-TO-HAND +5	HAND-TO-HAND +5										
	HEAVY ARMOR +10	HEAVY ARMOR +5	MYSTICISM +10	MERCANTILE +10	MARKSMAN +10	ILLUSION +5	LIGHT ARMOR +5	LIGHT AMOR +5	ILLUSION +5	HEAVY ARMOR +10										
	RESTORATION +5	MERCANTILE +5	RESTORATION +10	SPEECHCRAFT +10	SNEAK +10	MYSTICISM +10	MARKSMAN +5	SECURITY +5	MYSTICISM +5											

## LOPAKODÁSI KÉPESSÉGEK



## SNEAK (LOPAKODÁS)

FŐTULAJDONSÁG: Agility

**0-24 Novice:** Amikor úgy támadunk, hogy az ellenfél nem lát minket, négyszeres sebés bónuszt kapunk közelharcban, és kétszeres az ijjal.  
**25-49 Apprentice:** Amikor úgy támadunk, hogy az ellenfél nem lát minket, hatszoros sebés bónuszt kapunk közelharcban, és háromszorost az ijjal.

**50-74 Journeyman:** Lopakodáskor nem számít a csizmánk súlya.

**75-99 Expert:** Nem vesznek észre könnyebben ha mozgunk, mintha egyhelyben állnánk.

**100 Master:** Ha észrevétlenül támadunk, nem számít az ellenfél páncélj értékére.

**TERMÉSZETES FEJLŐDÉS:** Az ellenfeleket mindig lopakodásból támadjuk meg először.

**MESTERSÉGES FEJLESZTÉS:** Mindenhova lopakodva megyünk.

**TRÉNEREK HELYE: Alacsony szintű:** Bravil, City Swimmer, Chorrol, Gistel **Közepes szintű:** Imperial City, Elven Garden, Othellos, Anvil, Waterfront, Mirabelle **Mester szintű:** Imperial City, Temple District, Marana Rian

**KÖNYVEK LELŐHELYE: Legend of Krately House:** Cloud Ruler Temple, Library, **Purloined Shadows:** loot, **Scared Witness:** Lake Arrius Caverns, **The Wolf Queen vol. 6:** Cheydinhal, Dark Brotherhood Sanctuary, **2920 vol 8. Last Seed:** Bravil, City-Swimmer's House



## SPEECHCRAFT (BESZÉDKÉPESSÉG)

FŐTULAJDONSÁG: Personality

**0-24 Novice:** Megvesztegethetünk másokat.

**25-49 Apprentice:** Egy szabad forgatás persuasion módban.

**50-74 Journeyman:** Meggyőzéskor az óra 50 százalékkal lassabb.

**75-99 Expert:** Amikor rosszat mondunk, nem 150 százalékkal, hanem csak

100 százalékkal csökken a pontunk.

**100 Master:** Minden megvesztegetés a felébe kerül.

**TERMÉSZETES FEJLŐDÉS:** Amikor meggyőzünk valakit, növekszik a képességünk.

**MESTERSÉGES FEJLESZTÉS:** Mindenkit próbáljunk meggyőzni a városban, így nem csak értékes infókhoz jutunk, de a képességünk is fejlődik.

**TRÉNEREK HELYE: Alacsony szintű:** Bruma, Alga, Bravil, Chapel of Mara, Uravasa Othellos, **Közepes szintű:** Bravil, Varon Vamori, Cheydinhal, Great Chapel of Arkay, Gruaiand Garrana, **Mester szintű:** Imperial City, Temple District, Tandilwe

**KÖNYVEK LELŐHELYE: Biography of the Wolf Queen:** Imperial City, Waterfront, Armand Christophe's House, **The Wolf Queen vol. 5:** Imperial City, Temple District, Hastel Ottus' House, **The Wolf Queen vol. 7:** Cheydinhal, Lord's Quarters, **2920 vol 5. Second Seed:** Imperial Palace, Chancellor Ocato's Quarters



## MERCANTILE (KERESKEDŐ)

FŐTULAJDONSÁG: Personality

**0-24 Novice:** Az eladott tárgy értékét csökkenti a tárgy állapota.

**25-49 Apprentice:** A tárgy állapota nem számít az eladáskor.

**50-74 Journeyman:** Bármit el tud adni bárkinek.

**75-99 Expert:** Befektethet egy boltba, így örökre megnöveli a kereskedő

rendelkezésre álló pénzüsszegét 500 arannyal.

**100 Master:** A világ minden boltjának 500 arannyal több pénz áll rendelkezésére.

**TERMÉSZETES FEJLŐDÉS:** Minden üzletelésekor növekszik ez a skill.

**MESTERSÉGES FEJLESZTÉS:** Mielőtt üzletelnél valakivel, mindig alkudjunk, mert minél többet keresünk, annál jobban növekszik ez a képességünk.

**TRÉNEREK HELYE: Alacsony szintű:** Kvatch, Gottshaw Inn, Foroch, Cheydinhal, Mach-Na's Books, Mach-Na **Közepes szintű:** Leyawiin, Great Chapel of Zenithar, Margarle, Chorrol, Northern Goods and Trade, Seed-Neues **Mester szintű:** Imperial City, Market District, Divine Elegance, Palonirya

**KÖNYVEK LELŐHELYE: The Buying Game:** Imperial City, Elven Gardens District, Fathis Ulse's House, **The Wolf Queen vol 4.:** Imperial City, Market District, Office of Imperial Commerce, **2920 vol 7. Sun's Height:** Imperial City, Market District, Black Horse Courier, **A Dance in the Fire vol 6.:** Chorrol, Casta Scribonia's House, **A Dance in the Fire vol 7.:** Two Sides of the Coin küldetés

húzza az ijját, egyszerűen csapjuk be az ajtót, majd miután belelőtt nyissuk ki. Így nemcsak teljesen kivédjük a támadást, de egy kis extra munióhoz is jutotunk, ha kihúzkodjuk a nyilakat az ajtóból.

elbánhatunk. Lopódva löjünk bele, majd miután észrevett minket, fussunk ki a látóteréből, nyomjunk el egy láthatatlanságot, majd menjünk át lopakodó módba. Így ő elvesztett minket szem elől, és megint meglöhetjük a sebés bonusszal együtt.

Annyiszor vethetjük be ezt a taktikát ahányszor csak tudjuk, meg persze amíg manával bírjuk.

Láthatatlan

Ha módunkban áll láthatatlanságot varázsolni, és még ijazni is tudunk, akkor bárkivel könnyedén



## SECURITY (BIZTONSÁG)

FŐTULAJDONSÁG: Agility

**0-24 Novice:** Négy retesz zárul le, ha hibázik és eltör egy tolvajkulcsot.

**25-49 Apprentice:** Három retesz zárul le, ha hibázik és eltör egy tolvajkulcsot.

**50-74 Journeyman:** Kettő retesz zárul le, ha hibázik és eltör egy tolvajkulcsot.

**75-99 Expert:** Egy retesz zárul le, ha hibázik és eltör egy tolvajkulcsot.

**100 Master:** Nem zárul le a retesz, ha hibázik és eltör egy tolvajkulcsot.

**TERMÉSZETES FEJLŐDÉS:** Tolvajkulccsal nyitjuk ki a zárat.

**MESTERSÉGES FEJLESZTÉS:** Elkezdünk kinyitni egy zárat, felpöckölünk pár reteszt, majd mielőtt még kinyitnánk, abbahagyjuk, és újra nekilátunk piszkálni a zárat.

**TRÉNEREK HELYE: Alacsony szintű:** Chorrol, Malintus Ancius, Imperial City, Talos Plaza District, Bantien **Közepes szintű:** Bravil, Dro'Shanji, Imperial City, Elven Garden, Othellos' House, Mandil **Mester szintű:** Imperial Prison, J'baana

**KÖNYVEK LELŐHELYE: Advances in Lockpicking:** Cheydinhal, Mach-Na's Books, **The Locked Room:** Anvil Castle, Smuggler's Cave, **Prober Lock Design:** Imperial City, Waterfront, Darelloth's House, **Surfeit of Thieves:** Two Sides of the Coin küldetés, **The Wolf Queen vol. 1:** Bravil, Dro'Shanji's House



## ACROBATICS (AKROBATIKA)

FŐTULAJDONSÁG: Speed

**0-24 Novice:** Ugrás és zuhanás közben nem lehet támadni.

**25-49 Apprentice:** Lehet támadni ugrás és zuhanás közben is.

**50-74 Journeyman:** Oldalirányba is el lehet ugrani, gurulni a támadások elől.

**75-99 Expert:** Ugrás közben a fatigue 50 százalékkal kevésbé csökken.

**100 Master:** A víz felszínén is képes ugrálni (jó időzítéssel).

**TERMÉSZETES FEJLŐDÉS:** Felugrunk a magasabb helyekre.

**MESTERSÉGES FEJLESZTÉS:** Amíg szusszal bírjuk, ugrálva megyünk mindenhova.

**TRÉNEREK HELYE: Alacsony szintű:** Anvil, Quill-Wave, Imperial City, Elven Garden, Ida Vlinorman, **Közepes szintű:** Leyawiin, J'Baris' House, Tsrava, Cheydinhal, Gandredhel, **Mester szintű:** Északkeletre Gyrodiltól egy kempingben, Torbern

**KÖNYVEK LELŐHELYE: The Black Arrow vol 1.:** Brindle Home, Torbal the Sufficient's House, **Mysterys of Talara vol 1.:** Two Sides of the Coin küldetés, **Thief:** Bravil, S'kriwa's House, **A Dance in Fire vol 1.:** Cheydinhal, Ganredhel's House, **A Dance in Fire vol 2.:** Kvatch Castle, Great Hall



## LIGHT ARMOR (KÖNNYŰ PÁNCÉL)

FŐTULAJDONSÁG: Speed

**0-24 Novice:** Könnyű páncélja másfélszer gyorsabban használódik el.

**25-49 Apprentice:** Átlagos sebességgel használódik el a páncél.

**50-74 Journeyman:** 50 százalékkal lassabban megy tönkre a páncél.

**75-99 Expert:** Könnyű páncél viselése egyáltalán nem terhelo.

**100 Master:** 50 százalékkal növekszik a könnyű páncél védőértéke.

**TERMÉSZETES FEJLŐDÉS:** Könnyű páncélba bújva csatázunk, minden bekapott találatnál fejlődni fog a páncél.

**MESTERSÉGES FEJLESZTÉS:** Menjünk ki a vadonba, keressünk egy farkast, és hagyjuk, hogy eltaláljon minket az ütésével. Idézzünk meg egy alacsony szintű lényt, üssünk bele háromszor, és hagyjuk, hogy minket üssön.

**TRÉNEREK HELYE: Alacsony szintű:** Imperial City, Elven Garden, Dul gro-Shug, Bruma, Nord Winds, Olfand, **Közepes szintű:** Bravil, Luciana Galena, Leyawiin, Ahdarji, **Mester szintű:** Leyawiin, J'Baris

**KÖNYVEK LELŐHELYE: Ice and Chitin:** Leyawiin, Ahdarji's House, **Lord Jornibret's Last Dance:** Bleak Flats Caba (Skingradtól északnyugatra), **The Rear Guard:** Cheydinhal, Dark Brotherhood Sanctuary, Training Room, **The Refugees:** Cloud Ruler Temple, Great Hall, **Rislav the Righteous:** loot



## MARKSMAN (MESTERLÖVÉSZ)

FŐTULAJDONSÁG: Agility

**0-24 Novice:** Az ij feszítése közben fárad a karakter.

**25-49 Apprentice:** Nem fárad a karakter, miközben az ijjat kihúzza tartja.

**50-74 Journeyman:** Miközben megfeszítve van az ij, a blokkolás gomb lenyomásával lehet közelíteni.

**75-99 Expert:** Amikor célba talál a nyilvessző, az ellenfél eleshet.

**100 Master:** Sikeres találat kivitelezésekor az ellenfél megbénulhat.

**TERMÉSZETES FEJLŐDÉS:** Amikor a kilőtt nyíl betalál az ellenfélbe, fejlődik ez a képességünk.

**MESTERSÉGES FEJLESZTÉS:** Megidézünk egy lényt, és ijjal löjünk le.

**TRÉNEREK HELYE: Alacsony szintű:** Bruma, Regner's House, Edla Dark-Heart, Skingrad, Great Chapel of Julianos, Shameer, **Közepes szintű:** Skingrad, Reman Broder, Anvil, Pinarus Inventius, **Mester szintű:** Troll Candle Camp (keletre Anviltól), Alawen

**KÖNYVEK LELŐHELYE: The Black Arrow vol 2.:** Cheydinhal, Dark Brotherhood Sanctuary, Teinaava's Chest, **Father of the Niben:** Bravil Castle, Private Quarters, **The Gold Ribbon of Merit:** Cheydinhal, Dark Brotherhood Sanctuary, Training Room, **Vernacuss and Baurlor:** Chorrol, Renoit's Books, **A Dance in Fire vol 5.:** Bruma, Regner's House



## BLOCK (BLOKKOLÁS)

**FŐTULAJDONSÁG:** Agility

**0-24 Novice:** Blokkoláskor fárad a karakter, fegyverrel nem tud védekezni.

**25-49 Apprentice:** Nem fárad blokkoláskor.

**50-74 Journeyman:** A pajsz és a fegyver nem sérül blokkoláskor, és az ellenfél megtámadható, amikor pusztakézzel védekezünk.

**75-99 Expert:** Sikeres pajszos blokkoláskor ellentámadhatunk, az ellenfél jó eséllyel megszédülhet, ha blokkoljuk az csapását.

**100 Master:** Sikeres blokkoláskor az ellenfél elejtheti a fegyverét.

**TERMÉSZETES FEJLŐDÉS:** Ha az ellenfél támadását blokkolással védjük, akkor blocking skillünk is fejlődik egy keveset.

**MESTERSÉGES FEJLESZTÉS:** Menjünk ki a vadonba, keressünk egy farkast, és hagyjuk hogy üssön. Minden támadását védjük, ezzel fejlesztjük a blokkolást.

**TRÉNEREK HELYE:** **Alacsony szintű:** Skingrad, Fighters Guild, Fadius Cilidus, Anvil, Fighters Guild, Huurwen **Közepes szintű:** Chorról, Fighters Guild, Lum gro-Baroth, Skingrad, Ambrosie Cann **Mester szintű:** Bravil, Andragil

**KÖNYVEK LELŐHELYE:** **Death Blow of Abernani:** Anvil, Fighters Guild, Dining Hall **The Mirror:** Leyawiin, City Watch Barracks, Store Room, **The Warp in the West:** Cloud Ruler Temple, Great Hall, **Warrior:** Leyawiin Castle, Royal Bedroom, **A Dance in Fire vol 2.:** Imperial City, Elven Garden's District, Northeast Guard House



## BLUNT (TOMPA FEGYVEREK)

**FŐTULAJDONSÁG:** Strength

**0-24 Novice:** Alap power attackot hajt végre, minden irányban ugyanolyan sebzés bónusszal.

**25-49 Apprentice:** Az állva kivitelezett power attacknál sebzés bónuszt kap.

**50-74 Journeyman:** A bal és a jobb oldalról indított power attackok

lefejezhetik az ellenfelet.

**75-99 Expert:** A hátulról indított erőátadások földre küldhetik az ellenfelet.

**100 Master:** Az előre végzett erőátadások az ellenfél megbénulhat.

**TERMÉSZETES FEJLŐDÉS:** Buzogányhoz és baltához hasonló fegyvereket használva aprítjuk az ellenfelet.

**MESTERSÉGES FEJLESZTÉS:** Megidézünk egy lényt, és azt öljük meg a tompa fegyverünket használva.

**TRÉNEREK HELYE:** **Alacsony szintű:** Leyawiin, Southern Books, Bugak gro-Bol, Anvil, Fighters Guild, Vigdis **Közepes szintű:** Briana Cross Inn (Anviltól Észak-Keletre), Christophe Marane, Anvil, Fighters Guild, Azzan

**Mester szintű:** Imperial City, Elven Garden, Irene Metrick

**KÖNYVEK LELŐHELYE:** **The Importance of Where:** Castle Bravil, Dungeon, **King:** Castle Anvil, Royal Quarters, **The Legendary Sanctus Tor:** Chorról, Vilena Danton's Quarters, **Mac Etiquette:** loot, **Night Falls of Sentinel:** Goblin Jim's Cave (Északra Skingradtól)



## ARMORER (FEGYVERKOVÁCS)

**FŐTULAJDONSÁG:** Endurance

**0-24 Novice:** Nem tudja megjavítani a varázstárgyakat.

**25-49 Apprentice:** Kalapácsa kétszer annyi ideig bírja

**50-74 Journeyman:** Meg tudja javítani a varázstárgyakat is.

**75-99 Expert:** 100% fölél is tudja vinni a tárgyak állapotát, így fegyverek-nél extra sebzés, páncélokknál extra védelmet tud szerezni.

**100 Master:** Sosem törí el a kalapácsát, így gyakorlatilag ingyen tud mindent javítani.

**TERMÉSZETES FEJLŐDÉS:** A csatában megsérült páncélokot és fegyvereket javíthatjuk.

**MESTERSÉGES FEJLESZTÉS:** Olyan páncélt vegyünk fel, amit csak Novice szinten tudunk viselni, így az gyorsabban megy tönkre rajtunk.

**TRÉNEREK HELYE:** **Alacsony szintű:** Leyawiin, Great Chapel of Zenithar, Eitar, Bravil, Fighters Guild, Tadrose Helas **Közepes szintű:** Imperial City, Market District, A Fighting Chance Shop, Rohssan, Chorról, Fire and Steel, Rasheda **Mester szintű:** Imperial City, Market District, The Best Defense, Gin-Wulm

**KÖNYVEK LELŐHELYE:** **The Armorer's Challenge:** Cheydhinal, Fighters Guild, **Cherim's Heart of Anequina:** Imperial City, Market District, First Edition, **Heavy Armor Repair:** Marauder, **Last Scabbard of Akraash:** Imperial City, Market District, A Fighting Chance, **Light Armor Repair:** Bravil Castle, Barracks



## BLADE (PENGE)

**FŐTULAJDONSÁG:** STRENGTH

**0-24 Novice:** Alap power attackot hajt végre, minden irányban ugyanolyan sebzés bonusszal.

**25-49 Apprentice:** Az állva kivitelezett power attacknál sebzés bónuszt kap.

**50-74 Journeyman:** A bal és a jobb oldalról indított power attackok

lefejezhetik az ellenfelet.

**75-99 Expert:** A hátulról indított power attackok földre küldhetik az ellenfelet.

**100 Master:** Az előre végzett erőátadások az ellenfél megbénulhat.

**TERMÉSZETES FEJLŐDÉS:** Karddal vagy törrel öli meg az ellenfeleket.

**MESTERSÉGES FEJLESZTÉS:** Megidézünk egy lényt, és azt öljük meg kardot vagy tört használva.

**TRÉNEREK HELYE:** **Alacsony szintű:** Cheydhinal Castle, Naspia Cosma, Bruma, Fighters Guild, Right-Wind, **Közepes szintű:** Leyawiin, Fighters Guild, Sherina, Anvil, Fighters Guild, Rhano, **Mester szintű:** Faregyl Inn (Imperial Citytől délre), Alix Lenconia

**KÖNYVEK LELŐHELYE:** **Battle of Sanctus Tor:** Bravil Castle, Great Hall, **Fire and Darkness:** Imperial City, Sewers, The Ultimate Heist küldetésben, **Song of Hroimir:** Bravil Castle, Private Quarters, Theran's Room, **Words on Philosophy:** Chorról, Modryn Orey'n's House, **2920 1st vol. Morningstar:** Anvil Castle, Private Quarters, Uleve Hlervu's Room



## HEAVY ARMOR (NEHÉZ PÁNCÉL)

**FŐTULAJDONSÁG:** Endurance

**0-24 Novice:** A nehéz páncél másfélszer gyorsabban használódik el.

**25-49 Apprentice:** Átlagos sebességgel használódik el a páncél.

**50-74 Journeyman:** 50 százalékkal lassabban megy tönkre a páncél.

**75-99 Expert:** Nehéz páncél viselése feleannyira terhelő mint előtte.

**100 Master:** A nehéz páncél egyáltalán nem terheli a karaktert.

**TERMÉSZETES FEJLŐDÉS:** Nehéz páncélba bújva csatázzunk, minden bekapott találatnál fejlődni fog a páncél.

**MESTERSÉGES FEJLESZTÉS:** Menjünk ki a vadonba, keressünk egy farkast, és hagyjuk hogy etaláljon minket az ütésével. Idézzünk meg egy alacsony szintű lényt, üssünk bele és hagyjuk, hogy minket üssön.

**TRÉNEREK HELYE:** **Alacsony szintű:** Bruma, Fighters Guild, Brodras, Lryawiin, Fighters Guild, Bumph gra-Gash **Közepes szintű:** Chorról, Valus Odiiil, Imperial City, Market District, The Best Defense, Varando **Mester szintű:** Red Ring Road, Roxey Inn, Pranal

**KÖNYVEK LELŐHELYE:** **Chimarvamidium:** Imperial City, Imperial Legion Compound, Barracks, **Fighters Guild History, 1st edition:** Chorról, Fighters Guild, Hallgerd's Tale: Chorról, Fighters Guild, **How Orsinium Passed to Orcs:** Bruma Castle, Lord's Manor, **2920 vol 6. MidYear:** Chorról, Fire and Steel



## ATHLETICS (ATLÉTIKA)

**FŐTULAJDONSÁG:** Speed

**0-24 Novice:** Futás közben lassan piheni ki magát.

**25-49 Apprentice:** 25 százalékkal jobban piheni ki magát futás közben, mint előtte.

**50-74 Journeyman:** 50 százalékkal jobban piheni ki magát futás közben, mint előtte.

**75-99 Expert:** 75 százalékkal jobban piheni ki magát futás közben, mint előtte.

**100 Master:** A pihenést nem befolyásolja a futás.

**TERMÉSZETES FEJLŐDÉS:** Futva és nem lóháton kell közeledni.

**MESTERSÉGES FEJLESZTÉS:** Úszkálunk körbe-körbe a tavon. Nem igazán éri meg, ez a skill magától fejlődik legjobban.

**TRÉNEREK HELYE:** **Alacsony szintű:** Skingrad, Uuras, Leyawiin, Mahei **Közepes szintű:** Anvil, Hauls-Ropes-Faster, Chorról, Honditar **Mester szintű:** Anvil, Silgor's House, Rusia Bradas

**KÖNYVEK LELŐHELYE:** **The Argonian Account vol 1.:** loot, **Beggar:** Cloud Ruler Temple, Great Hall, **The Ransom of Zarek:** Imperial City, Arena District, Arena Bloodworks, **The Red Kitchen Reader:** Anvil Castle, Baeralorn's Quarters, **A Dance in Fire vol 3.:** Skingrad, Uuras the Shepherd's House



## HAND TO HAND (KÉZITUSA)

FÓTULAJDONSÁG: Strength

**0-24 Novice:** Alap power attackot hajt végre, minden irányban ugyanolyan sebzés bonusszal.

**25-49 Apprentice:** Az állva kivitelezett power attacknál sebzés bónuszt kap.

**50-74 Journeyman:** A bal és a jobb oldalról indított power attackok

lefejevethetik az ellenfelet.

**75-99 Expert:** A hátulról indított power attackok földre küldhetik az ellenfelet. A blokkolások megtántoríthatják az ellenfelet.

**100 Master:** Az előre végzett power attackoknál az ellenfél megbénulhat. Blokkoláskor az ellenfél megtántorodhat és eljetheti a fegyverét.

**TERMÉSZETES FEJLŐDÉS:** Pusztá kézzel pusztítjuk az ellenfeleket.

**MESTERSÉGES FEJLESZTÉS:** Megidézünk egy lényt, és azt verjük szét pusztá kézzel.

**TRÉNEREK HELYE:** **Alacsony szintű:** Bravil, Fighters Guild, Nahsi, Anvil, Fighters Guild, Rufrius Vinicius, **Közepes szintű:** Imperial Bridge Inn (Silverfish River Északi része), Davela Hlaren, Cheydinhal Castle, Ra'qanar **Mester szintű:** Bruma, Helvius Cecia

**KÖNYVEK LELŐHELYE:** **Ahzirr Traajjazeri:** Bruma, J'Ghast's House, **Immortal Blood:**

Bruma, J'Ghast's House, **Master Zoaraym's Tale:** Two Sides of the Coin küldetés,

**Way of the Exposed Palm:** Fieldhouse Cave (egy gomba alatt a legalsó szinten), Skingrad Castle, Lord's Manor

## MÁGIKUS KÉPESSÉGEK



## ALCHEMY (ALKÍMIA)

FÓTULAJDONSÁG: Intelligence

**0-24 Novice:** Csak egy tulajdonságát ismeri fel az alapanyagok.

**25-49 Apprentice:** Két tulajdonságát ismeri fel az alapanyagok.

**50-74 Journeyman:** Három tulajdonságát ismeri fel az alapanyagok.

**75-99 Expert:** Az alapanyag összes tulajdonságát felismeri.

**100 Master:** Egyetlen összetevőből is tud potiónt készíteni.

**TERMÉSZETES FEJLŐDÉS:** Mindenféle potionokat készítesz az összegyűjtött cuccokból

**MESTERSÉGES FEJLESZTÉS:** Veszel ételt, és azokból keversz potionokat tömegével.

Aztán eladod őket, és ismét új alapanyagokat szerzel.

**TRÉNEREK HELYE:** **Alacsony szintű:** Anvil, Mages Guild, Felen Relas, Leyawiin, Mages

Guild, S'drassa **Közepes szintű:** Bravil, Mages Guild, Ardaline, Bruma, Great Chapel of

Talos, Broth Calus **Mester szintű:** Skingrad, West Wald Inn, Sinderion

**KÖNYVEK LELŐHELYE:** **Cacinator Treatise:** Two Sides of the Coin küldetés, **De Rerum**

**Dirennis:** Skingrad, All Things Alchemical, **Mannimarco, King of Worms:** Arcane Univer-

sity, Mystic Archives, **Song of the Alchemists:** Arcane University, Lustratorium



## DESTRUCTION (ROMBOLÁS)

FÓTULAJDONSÁG: Willpower

**TERMÉSZETES FEJLŐDÉS:** Destruction varázslatokkal lődözöd az ellenfeleket

**MESTERSÉGES FEJLESZTÉS:** Megidézel egy alacsony szintű lényt, és varázslattal ölöd meg.

**TRÉNEREK HELYE:** **Alacsony szintű:** Chorrol Castle, Chanel, Bruma, Ma-

ges Guild, J'skar **Közepes szintű:** Anvil, Mages Guild, Marc Guilette, Bravil, Mages Guild,

Delphine Jend **Mester szintű:** Kynareth Shrine, Bralsa Andren

**KÖNYVEK LELŐHELYE:** **The Art of War Magic:** Panther Rivertől észak-keletre, Leafrot

Cave, **The Horrors of Castle Xyr:** Bravil, Mages Guild, **Mytery of Talara vol 3.:** Two Sides

of the Coin küldetés, **Response to Bero's Speech:** Arcane University, Mystic Archives



## MYSTICISM (MISZTICIZMUS)

FÓTULAJDONSÁG: Intelligence

**TERMÉSZETES FEJLŐDÉS:** Soul Trapped az ellenfeleket, illetve leszeded magadról az ártó varázslatokat.

**MESTERSÉGES FEJLESZTÉS:** Egyfolytában Detect Life-ot használsz.

**TRÉNEREK HELYE:** **Alacsony szintű:** Chorrol, Mages Guild, Angalmo,

Skingrad, Mages Guild, Druja **Közepes szintű:** Bravil, Mages Guild, Ita

Rienus, Arcane University, Mystic Archives, Boderi Farano **Mester szintű:** Leyawiin, Mages

Guild, Degail

**KÖNYVEK LELŐHELYE:** **Before the Ages of Man:** Arcane University, Enchant Station,

Chironasium, **The Black Arts of Trial:** Imperial City, Market District, Mystic Emporium, **The**

**Firsthold Revolt:** Cheydinhal, Mages Guild, Cellar, **Souls, Black and White:** Ford Cuptor,

második szint, **2920 vol 2. Sun's Dawn:** Skingrad, Great Chapel of Julianos, Chapel Hall



## ILLUSION (ILLÚZIÓ)

FÓTULAJDONSÁG: Personality

**TERMÉSZETES FEJLŐDÉS:** Illúzió varázslatokat használsz az ellenfeleken, és ezzel győzöd meg a beszélgetőpartnereket is

**MESTERSÉGES FEJLESZTÉS:** Folyton Starlight (vagy hasonló) varázslatot raksz magadra (lopakodás közben inkább ne tedd!)

**TRÉNEREK HELYE:** **Alacsony szintű:** Cheydinhal, Chapel of Arkay, Hil

the Tall, Bruma, Istirus Brolus House, Jantus Brolus **Közepes szintű:** Anvil, Mages Guild,

Carahil, Bravil, Mages Guild, Kud-Ei **Mester szintű:** Arcane University's Chironasium,

Martin Floria

**KÖNYVEK LELŐHELYE:** **The Argonian Account vol. 3:** Arcane University, Mystic

Archives, **Incident in Neocrom:** Cheydinhal, Willow Bank, **Mystery of Talara vol 4.:** Two

Sides of the Coin küldetés, **Palla vol 1.:** Adkved's Tower, **The Wolf Queen vol 3.:** Bruma,

Mages Guild, Basement



## CONJURATION (MEGIDÉZÉS)

FÓTULAJDONSÁG: Intelligence

**TERMÉSZETES FEJLŐDÉS:** Amikor egy ellenféllel találkozol pajzsot,

fegyvert, illetve lényt idézel

**MESTERSÉGES FEJLESZTÉS:** Egyfolytában kevés manába kerülő lényt

(pl. az alap csontvázat) idézgeted. Mikor kifogy a mana pihensz, aztán

folytatod a dolgot.

**TRÉNEREK HELYE:** **Alacsony szintű:** Bravil Castle, Fathis Aren, Skingrad, Mages Guild,

Sulinus, **Közepes szintű:** Chorrol, Mages Guild, Alberic, Bruma, Great Chapel of Talos,

Arentus Flavius, **Mester szintű:** Molag Bal's Shrine (Imperial Citytől nyugatra), Olyn Seran

**KÖNYVEK LELŐHELYE:** **The Doors of Oblivion:** Anvil, Mages Guild, Library

**Liminal Bridges:** Arcane University, Mystic Archives, **The Warrior's Charge:** Two Sides

of the Coin küldetés, **2920 vol 9. Hearthfire:** Bruma, Great Chapel of Talos, Chapel, **2920**

**vol. 10. Frostfall:** Anvil, Chapel of Dibella, Chapel Hall



## RESTORATION (GYÓGYÍTÁS)

FÓTULAJDONSÁG: Willpower

**TERMÉSZETES FEJLŐDÉS:** Amikor sebződsz, ennek segítségével gyógyítod fel magad.

**MESTERSÉGES FEJLESZTÉS:** Hagyod hogy üssön egy alacsonyabb szintű lény (akár idézett is), és amin sebződsz egy kicsit, a legalacsonyabb szintű gyógyító varázslatodat használva töltöd vissza az életpontjaidat.

**TRÉNEREK HELYE:** **Alacsony szintű:** Bruma, Great Chapel of Talos, Cirroc, Skingrad,

Great Chapel of Julianos, Marie Palielle **Közepes szintű:** Bravil, Great Chapel of Mara,

Marz, Cheydinhal, Great Chapel of Arkay, Ohtesse **Mester szintű:** Kvatch, Chapel of

Akatosh, Oleta

**KÖNYVEK LELŐHELYE:** **The Exodus:** Skingrad, Great Chapel of Julianos, Dining Room,

**Mystery of Talara vol 2.:** Two Sides of the Coin küldetés, **Notes of Racial Phylogeny:**

Chorrol, Chapel of Stendarr, Chapel hall, **Withershins:** Leyawiin, Mages Guild, **2920 vol 4.**

**Rain's Head:** Bravil, Great Chapel of Mara, Great Hall



## ALTERATION (ÁTVÁLTOZTATÁS)

FÓTULAJDONSÁG: Willpower

**TERMÉSZETES FEJLŐDÉS:** Az utadba eső záratat varázslattal nyitod, nem lockpickel

**MESTERSÉGES FEJLESZTÉS:** Keresel egy ládát, és az Open Very Easy Lock varázslattal lövöldözöl rá.

**TRÉNEREK HELYE:** **Alacsony szintű:** Imperial City, Elven Garden, Dovyn

Aren, Cheydinhal, Mages Guild, Deetsan **Közepes szintű:** Chorrol, Mages Guild, Athragar,

Faregyl Inn (Imperial Citytől délre), Abhuki **Mester szintű:** Niben Bay Coast (Braviltól

északra), Tooth-in-the-Sea

**KÖNYVEK LELŐHELYE:** **Daughter of the Niben:** Skingrad, Mages Guild, Living Quarters,

**The Dragon Break:** Imperial City, Elven Garden, Dovyn Aren's house, **The Lunar Lorhan:**

Henantier's Dreamworld, felfordult asztal alatt, **Reality and Other Falsehoods:** Leyawiin,

Southern Books, **Sithis:** Leyawiin, Great Chapel of Zenithar, Chapel Hall



## A MENÜ SZERKEZETE

### VARÁZSLATOK



STATISZTIKA

KÉSZLETEK

TÉRKÉPEK, KÜLDETÉSEK

### TULAJDONSÁGOK

### CÉHEK



KARAKTERINFORMÁCIÓK

KÉPESSÉGEK

EREDMÉNYEK

### FEGYVEREK

### ALKÍMIA



MINDEN TÁRGY

PÁNCÉLOK

EGYÉB

### ÖNMAGADRA TÁVOLRA HATÓ VARÁZSLATOK HATÓ VARÁZSLATOK



ÖSSZES VARÁZSLAT

ÉRINTÉS VARÁZSLATOK

AKTÍV VARÁZSLATOK (BUFFOK, DEBUFFOK)

### VILÁGTÉRKÉP

### AKTUÁLIS KÜLDETÉSEK



HELYI TÉRKÉP

AKTÍV KÜLDETÉS

TELJESÍTETT KÜLDETÉSEK

## A ZÁRNYITÁS MŰVÉSZETE

A játékban rengeteg zárral találkozunk, amiket gyakran kénytelenek leszünk feltörni (ha nincs megfelelő szintű varázslatunk hozzájuk).



A zár kézzel való feltöréséhez szükségünk lesz tolvajkulcsokra is, melyeket elszórva találunk ládákbán, hordókbán. Ha nincs kedvünk keresgélni, akkor a tolvaj céh tagjaként vásárolhatunk is belőlük. A Security képességünk nagyban befolyásolja a zárnyitási képességünket, ugyanis nem csak kevesebb retesz esik vissza, ha elrontunk valamit, de kicsivel lassabban is mozognak a zárrészek. A zárok „kulcsa” a türelem, semmit sem szabad elkapkodni. Amikor először fellökünk egy vasat, csak abban az esetben klikkeljünk, ha már nagyon gyakorlottak vagyunk. Érdekes kétszer-háromszor megbökölni a reteszt, átvenni a ritmusát a dolognak. Amikor lassabban megy fel, akkor jött el a mi időnk: pontban akkor nyomjunk az egér bal gombjára, amikor a fémdarab a zár tetejéhez ér. Fontos, hogy ne a zár hangjára figyeljünk, mert az becsapós tud lenni. Csak a szemünknek higgyünk, és érezzük meg a ritmusát. Persze, választhatjuk az automatikus zárnyitást is, de azal csak annyi a gond, hogy csomó kulcsot el fog törni, mire sikerül kinyitnia a szerkezetet.

## AZ ÉJ GYERMEKEI

Senkinek sem kötelező örökre halandónak maradnia, választhatjuk a halhatatlanságot is. Bárkiből lehet vámpír! Több út is járható a vámpírsághoz, rajtunk múlik, melyiket választjuk. Az egyik, hogy belépünk a Dark Brotherhoodba, csináljuk a küldetéseket, és majd vámpírtestvérünk felajánlja, hogy nekünk is megadja az örök életet. A másik kevésbé kellemes út, amikor saját akaratunkon kívül alakulunk át. Ez úgy történhet meg, hogy amikor egy vámpírral harcolunk, az megmar minket, és elkapjuk

a fertőzést (véletlenszerű, hogy melyik találát fertőzhet és melyik nem). Étezni úgy tudunk, hogy keresünk egy alvó embert, és ahelyett hogy megszólítanánk vagy kirabolnánk a Feed opciót választjuk. A pluszok visszaállnak 5-ös értékre, és napra is mehetünk.

### A VÁMPÍRLÉT JÓ OLDALA

Minden olyan nap, amikor nem eszünk (maximum 4 nap) 5-tel növekszik a Strength, Willpower és Speed tulajdonságunk.

Jó pár képesség is 5 ponttal nő naponta: Acrobatics, Athletics, Destruction, Hand-to-Hand, Illusion, Mysticisim, Sneak.

Naponta új vámpírképességeket kapunk

A normál fegyverekre is naponta 5-tel növekszik az immunitásunk

### Megtisztulás

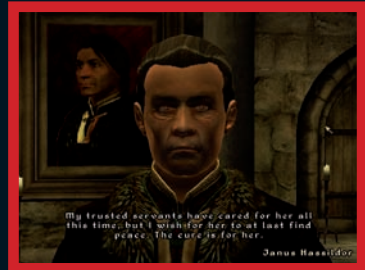
Ha még nem telt el három nap a vámpírság megkapása óta, akkor látogassunk el egy közeli kápolnába és imádkozunk az oltárnál, és lám máris megtisztultunk. Ha régebb óta vagyunk vérszívók, akkor a templomokban érdeklődünk róla, hogyan lehetne kiirtani a szervezetünkbeli a kórt. Hamarosan eljutunk Skingard gróffához, aki maga is vámpír, de a felesége is, ezért elárulja nekünk, hogy egy banya tudja az ellenszert. A néni 5 Grand Soul Gemet (pl. mágus guildekben vásárolható) fog tőlünk kérni a segítségéért. Miután ezt megszereztük neki, megadja, mik kellene az ellenszer elkészítéséhez. Fontos, hogy a boszorkány nem a barátunk, az ő házában nem tudunk megpihenni, ezért érdemes táplálkozni, mielőtt meglátogatjuk. Ha megszerztük a lötytyöt, először vigyük vissza a grófnak, aki cserébe némi arannyal lát el minket. Csak ezután érdemes felhőrpíteni az ellenszert. Attól hogy kigyógyultunk a vámpírságból, még újra elkaphatjuk!

### A VÁMPÍRLÉT ROSSZ OLDALA

A tűz jobban sebez minket

Ha 24 órája nem ettünk már, akkor a nap elkezd égetni a bőrünket

Ha 4 napja nem ettünk, akkor már nagyon látszik rajtunk hogy vámpírok vagyunk, ezért az emberek nem nagyon fognak szóba elegyedni velünk.





# KVSZOFTVER

Az alábbi levél egyszerűen azzal nyerte el a „hónap levele” címet, mert ezt a kérdést tettétek fel nekünk a legtöbben. Emellett néma főhajtással adózunk az Electronic Artsnak, hiszen a The Settlers malacokat gyártó bányái után sikerült ismét egy szellemes „másolásvédelmet” passzintani a *The Godfather*-be. . .  
kavesznet@gamestar.hu! Még mindig!

## A HÓNAP LEVELE

### Sim

Lenne egy nagyon fontos, és egyben hát elég béna kérdésem: a *The Godfather* c. játékban hogyan lehet kiszállni az autóból? Már az agyamra megy... ☹

Értesüléseink szerint ez a probléma csak a másolt, illegális változatnál fordul elő. Mi, értelemszerűen nem tapasztaltunk ilyesmit. Az egyetlen javasolható megoldás a játék megvétele. (Vagy mostantól játszd úgy, mint ha csak egy autós játék lenne – mazur).

### A HÓNAP TÉMÁJA

#### World of Warcraft

Van egy tauren druidám, aki már 14. szintű. Nem tudok még medvévé változni és ez nagyon bosszant. Meg tudnád mondani, hogy hol kapom meg ezt a questet?

Bendi

A kasztspecifikus questeket a trainerektől kapod (illetve ők küldenek majd a megfelelő questadóhoz). Nézz körül Thunder Bluffban.



Lenne még egy kérdésem a World of Warcrafttal kapcsolatban. Mikor megszelídítek egy állatot, az állat fölé az van írva, hogy Minion, de azt nem lehet szelídíteni tudtommal, míg a Petet igen. Én nem jöttem rá, hogy mikor lesz az pet, mert akkor az van kiírva a feje fölé, hogy pet. Én pedig petet még nem tudtam létrehozni. Tehát az a kérdésem, hogy hogyan kell létrehozni a petet, majd tréningelni? Sz. Gábor

Ezek szerint nem fejezted még be a lvl 10-es hunter questet. Annak az a lényege, hogy három állatot megszelídítesz egy tárgy segítségével. Ha befejezted, minden szép és jó, bemutatod a három állatot a trénernek, vagy akinek kell, és ad egy spellt: Tame Beast. Ha ezek után a spellt használod, peted lesz. Vágodeugye.

A World of Warcraftban az orkommal véletlenül átjutottam Ironforge-ba, és szeretnék visszamenni Kalimdorra, tehát a hordás részre. Hogy juthatok vissza? H. Tibor

Van a táskádban egy olyan, hogy Heartstone. Az visszavisz egy általd kiválasztott kocsmába. Szóval ha bennvagy IF-ben, halj meg, temetőnél spirit healer, és HS. (Hogy jut egy ork „véletlenül” Ironforge-ba? – mazur)

Hi, most kezdtem csak el „wowozni” és máris elakadtam. A választásom egy Night Elf hunter, és olyan gondom lenne, hogy a legelső questet egy Conserver nevű ember adja (2 db). Megcsinálom a questet(ke)t, de a rewardot soha nem adja oda, hanem egy szürke kérdőjel marad a feje fölött. Ranma-kun

A szürke kérdőjel azt jelenti, hogy még nem fejezted be a küldetést. Nézd meg a quest logot [L], és ellenőrizd, hogy mindent megcsináltál-e már.

A WoW-ban hogyan lehet az XP bar fölé skillket és ilyen cuccokat rakni? Idegesít, hogy mindig a lenti barrol kell szednem, vagy a spellbookból.. Ugyanez vonatkozik az oldalsó készíthető barokra is, amik a képernyő jobb oldalán vannak.

Zsotti

Az Interface options-ben találsz „Enable action bar” lehetőségeket. Azokat kéretik bepipálni.

Segítségre lenne szükségem.. Fogalmam sincs, hogyan helyezzem el a talentpontjaim. Mindent kipróbáltam, több embert megkérdeztem már, különböző kalkulátorokat használtam, de sehogy se találok a megfelelőt. Arra gondoltam, hogy küldjétek el a szerintetek legjobb leosztást, persze ha nem gond. Night elf hunter, lvl 60-as vagyok!

Pupil15

Gratulálok! Tökéletes talentkiosztás nincs, játéktílustól függ... Ha sokat PvP-zel, akkor Survivalban van sok szép cucc. PvE-re Marksmanship... Nem tudok küldeni neked konkrét fát, nem ismerem azokét, akiknek van hunterjük, de a legfontosabb, hogy magad próbáld ki egy-két variációt. Akkor fogod igazán értékelni az egészet.

#### FISHERX92 KOTOR 2

Szasz Berkenye! A minap olvastam valahol, hogy a *Star Wars: Knights of the Old Republic 2*-ben, ha rossz vagyok, akkor meg kell ölnöm a jedi mestereket. Tudomásom szerint a jó oldalon toltam végig (a jó pontjaim is maximálisak), de meg kellett ölnöm őket. Talán a korribani barlangban hibáztam?

Akkor nem kell megölni őket, ha a jó oldalon nyomod végig a játékot. Valamilyik dialógust ronthatad el, kicsit részletesebben kellett volna leírnod, hogy mikor ölted őket meg. Amúgy ne legyen lelkiismeretfurdalásod, a végén úgyis meghalnak...

#### V. GÁBOR SEVERANCE

Hello! A Severance végén hogyan kell megölni a főellenséget? Egy támadás se használ, akármit próbálok. Minden támadást kivéd. Egyetlen fegyver se használ. Nálam van a Severance kard, de az se ér semmit. Ahhoz lehetett ilyen rúnákat találni de nekem csak 2 van. Ez a gond? Anélkül meg lehet egyáltalán csinálni?

Állítólag a Lanna karddal érdemes próbálkozni, de ahhoz az összes rúnát meg kellene találnod. Szóval az is egy bevált módszer, hogy ütöd a pajzsát, amíg az meg nem semmisül. Utána már csak erős csapásokkal kell verni szerencsétlent.

### LINKAJÁNLÓ

Ha nem találtál megoldást problémádra, ne ess kétségbe. Írj a [kavesznet@gamestar.hu](mailto:kavesznet@gamestar.hu) címre és reménykedj a gyors válaszbán! 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.vegigjatszask.hu](http://www.vegigjatszask.hu)

Végigjárszások angol nyelven:  
[www.gamefaqs.com/](http://www.gamefaqs.com/)

Játékhonosítások:  
[www.magyaritasok.hu](http://www.magyaritasok.hu)  
[www.jatekszinkron.hu/](http://www.jatekszinkron.hu/)  
[www.gamehunter.hu/](http://www.gamehunter.hu/)

## P. DÁVID BLACK & WHITE 2

Kéne egy kis help: A Black & White 2-ben: elakadtam a 4. szigeten, ahol egy monknak kéne segíteni ledönteni a sziklákat. Megvettem a miracle-t hozzá, tudom is használni. Amikor elkezd, akkor rajta tartom, majd megpróbálom elsodorni a sziklákat, de nem történik semmi. Mit kell csinálni?

Az egér bal gombját kell nyomva tartani, és fel-le súrolni a szikla fölött... ☺

## UTAD FABLE

Egy apró problémám lenne: nem tudom, hogy lehet feltenni a tetoválásokat a karakteremre

## FAQ

A Fable-ben hol kellene kiásnom a szellem kincsét? Oakvale-ben a tengerparton van a szellem.

T. Ádám

**A stégtől balra a parton.**

Szia, elakadtam a Driv3rben a Booby Trap pályán. Lomaz nem száll át a másik kocsiba. Kérlek segíts!

R. Annamária

**Közel kell vinni a kocsit a másik mellé és megnyomni az autó akció-gombját. Már meg nem mondom, melyik az...**

Lenne egy kérdésem a GTA: San Andreasszal kapcsolatban! Lehet-e használni a játékban lévő autósosókat, és ha igen, akkor hogyan?

Jardo

**Nem lehet, de állítólag egy idő után piszkolódik a kocsi és akkor használható...**

A Fable-ben Oakvale-nél, amikor be kell menni a banditákhoz, hogy legyőzd Twinbladet, hogyan kell őt megsebezni? Mert akárhogy ütöm, nem megy le az élete...

Ádám

**Mellé kell csapnod, és akkor beleakad a földbe a kardja. Amíg azzal szenved, kerülj mögé és jól vágd hátba!**

Miért van az, hogy ha a Lord of the Rings: Return of the Kinggel 2Player módban akarok játszani, akkor töltés közben kiír valamit és kilép a játékból?

B. Dávid

**Mert a kétjátékos módhoz gamepadre lesz szükséged – ráadásul kettőre. Viszont valószínűleg azért lép ki a játék, mert nem eredeti...**

A Prince of Persia 2. részéről szeretnék egy apróságot kérdezni: Normal vagy Hard fokozaton kell végigvinni, ahhoz, hogyhogy azt a befejezést kapjam, amikor a végén Kaileena-val hajózik el a Herceg?

Sniper Maarck

**Egyik sem. „Egyszerűen” csak össze kell gyűjtened az összes life upgrade-et. Tudomásom szerint kilenc darab van belőle elrejtve. Mindet meg kell találnod.**

Tanácsot szeretnék kérni: kellene valami jó játék, és lehetőleg új (ne legyen 1 évnél öregebb) Mit javasolnátok?

WW2

**Azt javasolnánk, hogy olvasd rendszeresen a GameStart, és akkor mindig képbem leszel arra nézve is, hogy számodra mi számít jó játéknak.**

Tisztelem! Érdekelne, hogy honnan tudok letölteni kipróbálható demókat.

Kösz!

B. Tamás

**www.gamestar.hu**

Menyibe kerül a játék magyarítás v3 dvd frissített verzió, és hogy juthatok Debrecenben hozzá?

B. Marika

**Öhm... aki tudja a választ, esetleg érti a kérdést, az jelentkezzen! ☺**

A World of Warcraftban egy druida (elf) tud íjászatot tanulni? Ha igen, akkor hol?

Zsolt

**A druida íjat használni nem tud, csak hunter, warrior, rogue. Sőt, a druida semmiféle távolsági fegyvert nem tud használni.**

## AMIKOR TÍVESZITEK 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](mailto:kavesznet@gamestar.hu) címre!

### TYBORC PRINCE OF PERSIA 2

Főellenfelek

**Kaileena (elsőzor):** Fuss fel és vágj bele, ezután gurulj úgy, hogy mögé (vagy az oldalába) kerülj. Ismétlés. A démonjait háromszoros sebesséssel könnyű kinyírni ([Jobb egérgomb]+[R]; két homokgömb kell hozzá). Ezután megint a gurulásos támadás.

**A Griffin:** úgy a legegyszerűbb, ha belassítjuk az időt, és akkor kaszaboljuk a hátsó lábát. Ezt ismételtetni kell. Amikor felemelkedik, akkor folyamatosan guruljunk oldalirányba, így biztos nem talál el.

**Kaileena (másodsor):** Sebezsd meg, ezután lassítsd le az időt és vágd, ahol éred, s ezt folytasd, amíg fel nem emelkedik a levegőbe, és homoktornádókat idéz. Ezeket kerüld ki gurulással. Szedd össze a homokgömböket. Leereszkedik, akkor megint időlassítás és vágás.

Amikor ő lassítja be az időt, akkor lassítsd be Te is! Így megint Te kerülés előnybe.

### ICECOOL MAFIA

A legelső vidéki küldetésnél (amikor megyünk védelmi pénzt szedni) várunk kint, odabent meg elindul a hepa! Mielőtt berohannánk segíteni, érdemes az oldalt álló sárga kabrióknak kilőni az összes kerekét, és amikor az autós üldözésre kerül a sor, nagyon egyszerű dolgunk lesz ☺.

### L. ESZTER GTA: SAN ANDREAS

1. Ha sok pénzre van szükséged, akkor ments egyet, látogass el egy loviba és fogadj egy lóra. Ha nyersz, mentsd el, ha nem, akkor kezd el előlről. Lehetőleg minden pénzt tegyél fel tétnek.

2. Ha bandázni mérsz, akkor dönts el, hogy kiknek a területét akarod elfoglalni. Például, ha a Ballas-ok minden területe a Tiéd, már nem fognak téged zaklatni.

a Fable: The Lost Chaptersben. Azt írják a kártyákon, hogy keressek valami tetováló mestert, aki majd kidekorálja a bőrömet, de fogalmam sincs, hol található ilyen ember.

**Knobole Galde-ben van tetováló, a bejárattól balra. Nappal keresd, mert este alszik szegény...**

### PETI PRINCE OF PERSIA 3

Elakadtam a Prince of Persia: The Two Thronesban, annál a résznél, amikor meg kell ölni azt az óriást. Arra már rájöttem, hogy fel kell mászni a pallóra és onnan speed killezni. Onnan ráugrok a vállára, beledöföm a kardom, utána automatikusan átmászik a másik vállára, de mielőtt megszúrhatnám, elkap és eldob. Hogyan kell csinálni?

**A másik oldalról is fel kell mászni, miután sikerült az első speed kill.**

### R. TIBOR DOOM 3 KIEG.

Tisztelt szerkesztők! Egy olyan problémával fordulok önökhöz, amiben csak maguk tudnak segíteni! A problémám:

megvan a Doom 3 kiegészítője, Resident of Evil, de a kódját elvesztettem, amellyel fel tudom telepíteni. Kérem, ha tudnak segíteni, akkor legyenek szívesek elküldeni a részemre a játék telepítési kódját! Sajnos e kód nélkül el vagyok veszve! Megvan a játék-kiegészítés, de használni nem tudom! **Kedves Tibor! A Doom 3 című játék kiegészítőjének alcíme Resurrection of Evil. A boltban, legális úton vásárolt játékokhoz mellékelt telepítő kódok egyediek, minden termékhez más tartozik. Külön felhívják rá a figyelmet, hogy azt pótolni nem lehet, elvesztése tehát a játék használhatatlanságához vezethet. Annyit tehet, hogy blokkal együtt visszaviszi a játékot oda, ahol azt vásárolta, és megpróbálja azt kicseréltetni. Hallottam már olyanról, hogy készségek az eladók.**

# MÉLYVÍZ

SZERKESZTŐI JEGYZET



Hát lefutott az idei CeBIT is. Kicsit kevés újdonságra számítottunk, és kifejezetten kellemesen csalódtunk! Minden az újdonságok körül forog, ám ezúttal – ha lehet ezt mondani – még jobban a játékosokra koncentrál mindenki. Sok szépet láttunk, mozgalmas helyszíni beszámolóinkba a következő oldalakon áshatod bele magad.

Tovább haladva megismerkedhetsz a 2006-os év legnagyobb trendjeivel – legalábbis azokkal a hardverekkel, melyekről ma még csak álmodunk, hamarosan azonban bármelyikünk gépében benne lehetnek. Szót ejtünk a HD technológia minden téren észlelhető terjedéséről, és bár ma még a közel megfizethetetlen kategóriába tartoznak egyes megoldások, mindenképpen érdemes odafigyelni rájuk.

Körítésképpen kipróbáltunk egy pár kontrollert, és kiderítettük, hogy eljött e az ideje egy újabb vérfrissítésnek, vagy sem. Modding és tuning megszállottak ezúttal megismerkedhetnek néhány érdekes ventilátorral, végül, de nem utolsósorban megmutatjuk mi fán terem a képtömörítés, illetve a netes galériák.

ZeroCool



**Ez évben is Hannover adott otthont a világ egyik legnagyobb hardver kiállításának, a CeBIT-nek.** Miután letettük a hazai WCG csapatát egy közeli városkában, nyugovóra tértünk, majd másnap reggel megkezdtük korunk legfejlettebb innovációinak felfedezését. Tarts Te is velünk!

**A**zzal tökéletesen tisztában voltunk, hogy a grafikus-kártyák új generációi nem most érkeznek meg, de azért erősen reméltük, hogy lesz mit nézegetni. Megvalljuk, egészen kellemes felhozatal várt minden odalátogatót, és ha nem is mindenki mutatott be új dolgokat, a legtöbb cég „szemében” láttuk az új irányvonalak közeli látképét.

## LEGTÖBBEN ÚJ UTAKAT KERESNEK

A második nap körvonalazódott bennünk, hogy elég sok cég kezdett valami újat, eddig semmiképpen sem profilba vágót alkotni. Ezzel először a Club 3D esetében szembesültünk, akik már nem csupán grafikus-kártyákkal, hanem vízűtés-sel, sőt, még különféle TV-vevő megoldásokkal is előrukkoltak. Őket követi speciális termékskálával a Creative, a Gigabyte, a GeCube, az Abit és még

sorolhatnánk egy jó darabig. Még valamikor egy vagy két éve a Microsoft volt az egyedüli, akinek a „szájából” azt hallhattuk, hogy a számítógép átköltözik a nappaliba. Akkoriban már sokan így gondolták ezt, de senki nem hitte volna, hogy ilyen hamar eljön ez az idő. Mostanra már minden második cég legalább belegondol ebbe. A Shuttle elsők között kreált olyan PC-s házakat, melyek szinte teljesen videómagnónak néznek ki, vagyis a nappaliban sem zavaróak. Hasonló termékeket most már láttunk az AOpen illetve Zalman termékskálájában is. Az AOpen kifejezetten érdekes volt, ugyanis kijelentették, hogy jó pár termékük gyártását abbahagyják, és ezután már nem is igazából az ASUS-szal, vagy a Gigabyte-tal akarnak konkurálni közvetlenül, sokkal inkább a Shuttle a célpont. Nyilván, hiszen ők már jóval korábban bekerültek ebbe az örvénybe.



Egy ilyen gépházat már szívesen látnánk a nappaliban is

## EZEKET IS LÁTTUK

A CeBIT mindig telítve van olyan érdekességekkel, amelyek mellett nem érdemes elmenni. Itt van pél-

dál a TFT panel verseny: Az LG és a Samsung egymásra lícitálva mutatta be a világ legnagyobb TFT paneljeit.

Épp most ki a világszó? A fene sem tudja... Lényeg az, hogy akinek sok pénze van, irtó méretű TFT LCD TV-t

vehet magának. Ugyanígy az otthoni robotika is egyre több képviselőjével jelent meg, azonban egyelőre egyik

## A TECHNOLÓGIÁK, AMIKBEN NEM HITTÜNK

Az előző CeBIT „nagy találmánya” az SLI volt, illetve az ATI Crossfire prototípusa – vagyis amikor több grafikuskárt rákaphattunk össze a jobb teljesítmény érdekében. Már akkor úgy véltük, hogy ennek nem sok értelme van. Kis hazánkban máig nem hinnénk hogy túl sok játékos gépében csücsül ez a kis szerzemény, és egészen mostanáig azt hittük, hogy világszerte sem volt túl nagy érdeklődés iránta. Kiderült azonban, hogy nem kevesebb, mint 9 millió SLI támogatású grafikus chip, illetve 3 millió alaplap chipet sikerült

értékesíteniük. Hmm... belegendoltunk abba, hogy mekkora siker lett az a technológia, amiről az ATI nemes egyszerűséggel „lecsúszott”? Nem csoda tehát, hogy az NVIDIA, ugyan kevesebb jövedelem fejében is képes volt kifejleszteni a négyszeres, avagy Quad SLI-t, mely már képes a 32-szeres Anti Aliasing teljes képernyős megjelenítésére. Nagyon egyszerű a képlet: a cég tudja, hogy ebből nem lesz hatalmas bevétel, de minden bizonnyal lesznek olyan fanatikusok, akik még ezt is megvásárolják. Vicces, hogy az egész CeBIT alatt, bármelyik cégtől kérdeztük, mind azt vallotta:

## CREATIVE



Lukasz Pylareczyk

### GS: Mekkora siker lett az X-Fi?

LP: Bátran állíthatjuk, hogy nemcsak a szakma, hanem az igényes vásárlók is olyannyira megszerették a rendszert, hogy újabb X-Fi képességű chipet jelentünk majd be hamarosan, amelyeket hangkárttyákon kívül is fel lehet majd használni.

### GS: Régóta próbáljátok az iPod-ot megszorítani a Zen termékvonallal. Hogyan haladtok?

LP: Kétségtelen, hogy az iPod a legnépszerűbb médialejátszó a világon, de úgy gondoljuk, hogy a többet tudó és legalább annyira igényes kialakítású Zen-t is felkapja majd a közvélemény.

### GS: Létezik valamilyen titkos projectetek, ami nagyot durranhat a jövőben?

LP: Sokat nem árulhatok el, de majd figyeljétek az új fejhallgatóinkat hamarosan ☺.

„a GeForce szülőatyja csak erőfitogtatásból csinálta a Quad SLI-t, gyakorlati értéke voltaképp nulla”. Ebben persze lehet valami, hiszen mindig bizonygatni akarják, hogy az ATI előtt járnak... hát ebben most mindenképpen.

## AZ IGAZI EGYEDISÉG - ÉLEN AZ ABIT

Ezen a CeBITen tisztán látszott, hogy mostmár nem igazán egymás másolása a cél, mindenki próbálja keresni a kiutat, kitűnni a többiek közül, ahogy ezt már említettük. Egyre többen éreznek rá az egyedi brand, avagy különálló családok létrehozásának fontosságára. Kitűnő példa erre az úgynevezett „FatalItty” mánia,

mely már a Zalman, a Creative-ot és legfőképpen az Abitot is megfertőzte. A Creative például már külön egércsaládot épített fel a világbajnok játékos égisze alá, a Zalman újabb és újabb, erősen modifikált házkat dobott piacra, míg az Abit folytatta korábban megkezdett áldásos tevékenységét – a közeljövőben további FatalItty termékek várhatóak, és ez a zuhatag még jó ideig nem fog elapadni. Másik is próbálkozik ilyen-olyan megoldásokkal, de úgy fest, hogy egyelőre csak az a cég arat osztatlan sikert, amelyik valamely híres játékos orcját ölti magára. Ebben az esetben természetesen mindenképpen kasszarobbantásról beszélünk. Biztosan emlékeztek még azokra az időkre, amikor még majdnem minden

A Gigabyte megoldása – inkább várjuk meg a nyolcadik generációt...

Az NVIDIA drága szörnyecskéje

A FatalItty mánia nagyobb méretek ölt, mint valaha

## AMD

### GS: Mekkora bulit tartottatok az AMD főhadiszálláson a legújabb eladási eredmények miatt?

TB: Sajnos nem volt buli, viszont nagy volt az öröm, hiszen előző hónapban az egy óra vetített eladásokban az amerikai piacon 80% feletti részesedést értünk el.

### GS: Nemsokára itt az AM2. Mit vártok ettől az új korszaktól?

TB: További piaci növekedést! ☺ És persze azt, hogy most már azok is áttérnek AMD platformra, akik a DDR2 memóriák miatt választották a konkurens termékeket.

### GS: Jönnek majd a négy magos procik?

TB: A közeljövőben nem tervezünk ilyesmit, úgy gondoljuk, a mi jelenlegi és jövőbeni magjainkban még elég „lóerő” van ahhoz, hogy két magos tokozásban is sokáig vezessék a piacot.



Tomas Bucina

sem szedi össze utánunk a szennyest és nem mosogat el helyettünk, szóval még nem győztek meg a

legújabb modellek. S aki szereti a japán papírhajtogatás művészetét az biztos örül: a Microsoft ugyanis

bejelentette az Origamit, amely a nem túl sikeres Tablet PC projectet hivatott leváltani, és ami nem más,

mint egy teljes Windows XP funkcionalitással rendelkező ultramobil személyi számítógép. Az Origami

## SHUTTLE

**GS: A Shuttle mára csak és kizárólag SFF alaplap és barebone gyártó lett. Megérte? BF: Most mondhatnám azt, hogy nem? ©**

Persze, hogy megérte, piacvezetőnek lenni egy adott szegmensben mindig nagyon kellemes. Most pedig itt az X100 ami „zsebben” is elfér.

**GS: Apropó X100. Hogy fért el minden benne, amitől teljes erejű asztali PC lett belőle?**

BF: Nem volt könnyű, igen aprócska a ház, azonban az Intel Dual Core mobil proci, az ATI Mobility Radeon VGA, a 250 gigás vinyó és az 512 mega memória mind belefért valahogy, így média célokra kiváló, sőt, még játszani is lehet vele.

**GS: A jövőben marad a barebone termékvonala, vagy lesz valami újdonság is?**

BF: Egyre inkább koncentrálnunk a nappalok mellett a LAN partykra: az X100-as utódai között lesz olyan, amit kimondottan játékosoknak szánunk majd.



Bastian Fröhlig

módosítással bírnak majd. A CeBIT-en, úgynevezett „folyosói pletyka” szinten már kitudódott, hogy az ATI kártyákon például már GDDR4-es memóriák lesznek, az NVIDIA pedig teljesen átdolgozza a shader árnyalók technológiáját. Egy szó, mint száz, a Windows Vista-val párhuzamosan újabb generációk várhatóak, kis szerencsével a duóból akkorra már hármas fogat lesz.

## NEM TUDUNK MIT KITALÁLNI KFT.

Bizonyos szempontból nem olyan

meglepő, hogy egyes cégek már évek óta ugyanazokat a portékákat mutogatják. Ilyen a legtöbb MP3-as szövetkezet, akik a fülbevalótól kezdve, napszemüvegen át, egészen a karóráig mindenbe pakoltak már OGG támogatással is bíró zenelejátszókat. Na pont tőlük például most sem láttunk semmi érdekeset. Hasonló kvalitásokkal bírtak a különféle – egymás között csak sutyerákságoknak hívott hardverelemek gyártói, akikről inkább nem is nyilatkoznánk... Meglepődünk azonban, hogy a világszerte ismert,

VGA kártya egyedi volt, a gyártók mindent módosítottak rajtuk, éppen ezért teljesítménybeli és képességbeli különbségek is voltak jócskán. Manapság a legtöbben sem pénzt, sem emberi erőforrást nem pazarolnak arra, hogy külön külalakot, miegymást találjanak ki kártyáikhoz. Egy-egy matrica csodákra képes... Nem így tesz a hazánkban is méltán népszerű Sapphire, akik továbbra is megalkotják elsősorban saját hűtési technikájukat. Ennek köszönhetően lehet, hogy kicsit nagyobb lesz a ventilátor, esetleg a borda, de biztosan lehetünk abban, hogy a hűtés hatékonyabb, a zajszint pedig kellően lecsökken.

GeForce 6600-as szinttel akar konkurálni, azonban 30-35 százalékkal alacsonyabb áron. Sajnos egyelőre még csak olyan meghajtókat tudnak hozzá írni, mely csak az éppen aktuálisan boltban lévő termékeket támogatja... legnagyobb bánatunkra azok közül sem mindent. Azért drukkolunk nekik, mert nagyon jól tenne már a piacnak, ha egy harmadik versenyző is belekeveredne a piros/zöld sodóba. Nem annyira meglepődve vettük tudomásul, hogy a GeForce 8, illetve a Radeon, ki tudja hogyan nevezett következő generációs chipje ez év végén érkezik. Mindkét fél azt mondta, hogy erősen a Windows Vista megjelenéséhez fogják kötni a debütálást, lévén ahhoz valóban nem árt egy izmosabb VGA vezérlő. Mindezeknél azonban még érdekesebb infó, hogy az új családok már nem csupán némi órajel

## ÁTTÖRÉS VÁRHATÓ VGA TÉREN?

A kilencvenes években még hatalmas hírnévvel rendelkező S3 próbálkozásait már láthattuk. Nagy szerencse, hogy egy olyan nagy cég áll mögötte, mint a VIA, mert még mindig nem adták fel a küzdelmet. Legújabb kártyájuk megjelenése ez évben várható, mely a



Ők, és sok mások is S3 chipes VGA gyártók – van remény a visszatérésre!

## EZEKET IS LÁTTUK

készülékek mintegy két és fél órát bírnak majd egy feltöltéssel, 30-60 gigás merevlemezrel, Intel Celeron

M, Intel Pentium M vagy VIA C7-M processzorokkal lesznek felszerelve. Néhány éve lelkesen számoltunk

be a VIA EPIA platformjáról. Az úgynevezett Micro-ITX formátumú alaplapocskák (mintegy 17x17 centi)

integrálva tartalmazott mindent, ami egy PC-hez kell. Úgy néz ki a VIA kezdeményezése siker lett, ugyanis



A kis csigaház... azért mi ebbe nem pakolnánk hardvert ©

## GE CUBE

**GS: Lassan Magyarországra is betörtök teljes terméskálával. Az ATI videokártyák mellett mit kínál még a GeCube?**

RL: Nagyon izgalmas téma a multimédia lejátszóké. Egyre inkább elterjedőben vannak az olyan eszközök, amik zenéket, filmeket, videóklipet játszanak le. Mi azonban választási lehetőséget kínálunk: a vásárló megveszi a „dobozt” és utána azt tesz bele, amit akar.

**GS: Ez amolyan „csináld magad” cucc?**

RL: Igen, mindenki akkora merevlemez és olyan márkát vesz a lejátszójába, amilyet csak akar, vagy tud. Sőt, a külső, hordozható merevlemezünk extra tulajdonságokkal is rendelkezik: nemcsak USB2-re csatlakozható merevlemez, hanem videó és hangfelvétel illetve lejátszó is egyben.



Richard Lee

## MODDING EZERREL

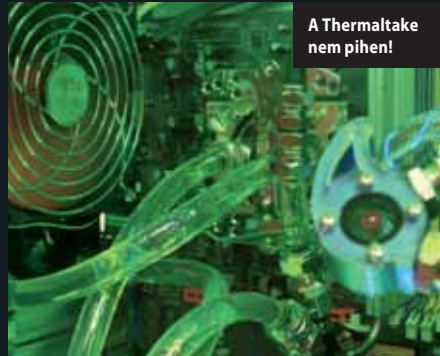
**Az ilyen-olyan világitó, csillogó villogó optikai tuning elemeken felül végre észleltünk némi változást is a gyártók körében.** Nem csak az erre specializálódott cégek, hanem egyre több grafikusártya-gyártó is beszáll ebbe a „bizniszbe”. Végre rájöttek, hogy mennyire fontos lehet egy csendes számítógép. A Gigabyte standján például már láttunk olyan folyadékűtést, mely két, SLI-be kötött VGA-t, a proci, és a rendszert is hűtötte egy időben. Ezek a rendszerek úgy működnek ugyebár, hogy az áramló folyamat egy bizonyos ponton hűtjük. Ez legtöbbször egyetlen, nagyobb ventilátor és borda kombináció, mely méreténél fogva lassabban forog – ezáltal halkabb is. Mi, végfelhasználók ebből egyértelműen akkor fogunk profitálni, amikor végre megindul a tényleges verseny. Egyre többen foglalkoznak a folyadékűtés technológiájával, ami azt is jelenti, hogy egyre profibb megoldások lesznek és hamarosan az árak is elkezdnek szépen csökkenni.



A Club3D elsőik között próbálkozik a VGA vízűtésével



A Gigabyte saját fejlesztésű rendszere



A Thermaltake nem pihen!

méltán népszerű Lian-Li nevezetű gépházgyáros csapatából is elveszni látjuk a lelkesedést. Egy gigantikus csigaházra emlékeztető, inkább vicces, mint hasznos kialakításuk volt az ez évi „nagy” dobás, ami tőlük enyhén szólva is édeskeves. Persze más cégek háza táját mustrálva is dűskálhatunk a rosszabbnál-rosszabb házak kiapadhatatlan tengerében, ami csak azért elszomorító, mert nyilvánvaló, hogy bizonyos téren még most is szeméttel pakolják tele a piacot.

rosszult jött ki, hogy amikor a Memory Solution kötelékét erősítő barátunkat invitáltuk kis hazánkba és meséltük, mennyire jó csajok vannak nálunk... szép lassan odacsúszott hozzánk, majd a fülünkbe súgta: „ha lehet,

kicsit halkabban, mert mögöttem áll a barátom”. Hmmm, ha láttatok már lányt gyilkos szemekkel nézni... ☹. Másik „nagy esemény”, hogy amikor az egyik nevesebb standnál megkér-

deztük a nem éppen kiemelkedő külső kvalitásokkal rendelkező marketinges hölgyeményt, van-e valami kérdése... szép lassan odafordult egyik kollégánk felé, majd lesütött szemekkel azt kér-

## NINCSEN CEBIT MÓKA NÉLKÜL

Mint minden évben, most is igyekeztünk kicsit barátságosabb hangnemet megütni a cégekkel, haverkodtunk, ahol lehetett. Nem kevésszer esett meg, hogy kisére a visszajára fordult a dolog, persze nagy nevetés lett aztán belőle. Kicsit



Az NVIDIA büszkén mutogatta az SLI chippel szerelt notebookokat

## NVIDIA

**GS: A sajtótájékoztatón csak úgy repkedtek az újdonságok, hogy bírjátok szusszal a sok fejlesztést?**

JN: Egyrészt a hatalmas üzleti siker (amelyet a 6600-as szériával értünk el) másrészt a rajongók lelkesedése is segít abban, hogy a feszített fejlesztési ütem megmaradjon.

**GS: Sokan fanyalognak a Quad SLI miatt, azt mondják, „minek?”, meg hogy „hülyeség”. Mi a véleményed?**

JN: Biztos irigykednek! ☹ Az tény, hogy a 6600 sikerét nem érzük el vele, de demonstráltuk, mire vagyunk képesek. De azért aki venni akar ilyen rendszert, szerezzen be egy 700 wattos tápot, biztos ami biztos.

**GS: A Vista megjelenéséig várható valamilyen nagyobb bejelentés toletek?**

JN: Nem, úgy tervezzük, hogy addig a jelenlegi termékvonalat „finomítjuk”.



Jens Neuschäfer

<b>Sirius 2</b> (erős irodai, közép játék) <b>113.300</b> <small>(18.900)</small>
(Gigabyte K8N-E, Athlon64 3000+, 512 DDR, 160 GB HD, CDRW+DVD, Gef 6600GT, 7.1 hang, Dier 350W, bill, egér)
<b>Sirius 3</b> (felső-közép játék /AMD) <b>163.500</b> <small>(196.200)</small>
(NF4 lap PCIe, Athlon64 3200+, 1GB-400 DDR, 200 GB SATA2 HD, DVD-bó, Gef 6800GS, 7.1 hang, lézeres egér)
<b>Alpha C</b> (felső-közép játék /Intel) <b>167.900</b> <small>(201.000)</small>
(E. Sirius 3, de Gigabyte 8P945P, P4 630 3.0GHz/2MB)
<b>Sirius 3 Max</b> (felső kat. játék /AMD) <b>235.775</b> <small>(282.800)</small>
(Asus A8N-E lap, Athlon64 3900 3500+, 1 GB Corsair RAM, 200 GB SATA, 16x DVD+RW 2 layer, ATI X1800XT, 7.1 audio, Chieftec mini 400W, Logitech billentyű, MX518)
<b>Alpha C Max</b> (felső kat. játék /Intel) <b>246.900</b> <small>(296.200)</small>
(E. Sirius 3 Max, de Gigabyte 8P945P, P4 640 3.2GHz/2MB)
<b>Sirius 3 Ultra</b> (csúcs játék /AMD) <b>416.600</b> <small>(499.920)</small>
(Asus A8N-SLI Premium, Athlon 64 X2 4400+, 2 GB RAM 36GB WD Raptor 10k rpm + 250GB SATA2, NEC 4571, ATI X1900XTX, Chieftec ház 550W, Logitech G5 laser)
<b>Alpha C Ultra</b> (csúcs játék /Intel) <b>440.350</b> <small>(528.420)</small>
(E. Sirius 3 Ultra, de Gigabyte G19755X lap, PentiumD 940 CPU: 3.2G dualcore, 2*2M cache, 2 GB DDR2 667 MHz) / Ezek csak átlék, hármány konfigurációt megépíthetünk! / Ut szolgálatunk konfigurációknál + 9% + mánapai garancia / Fekete színi: nettó ár, piros színi: bruttó ár (20% ÁFÁval) / Az árak változhatnak jogi okokból, de nem általánosan véle. ☹

<p><b>ALIENWARE computers</b></p> <p>1077 Bp., Király u. 69. (az Eötvös utcánál) Tel: 413-0450 info@alienwarecomputers.hu Hétfő-Péntek: 10-19, Szombat: 10-14 www.alienwarecomputers.hu</p>	
<p><b>Konfigurációk: 3 év garanciával!</b> <b>INGYENES ÖSSZESZERELÉS, TESZTELÉS!</b></p> <p>Számítógépek munkahelyre, otthonra csúcsgépek játéka, videószerkesztésre, grafikai munkára; brand gépek, szerverek</p> <p>Vinuszitűs, szerviz (kiszállással is) Rendszerek tervezése, építése, karbantartása, üzemeltetése</p> <p><b>NÉZZE MEG AZ ÁRAINKAT!!! MEGÉRI!!!</b></p>	
<p><b>Sirius 2</b> (erős irodai, alap játék) <b>79.950</b> <small>(97.800)</small></p> <p>(AMD 3000+, 512 M, 80 G, combi, ATI 9600 pro, 5.1 hang)</p> <p><b>Sirius 2+</b> (erős irodai, közép játék) <b>113.300</b> <small>(138.900)</small></p> <p>(Gigabyte K8N-E, Athlon64 3000+, 512 DDR, 160 GB HD, CDRW+DVD, Gef 6600GT, 7.1 hang, Dier 350W, bill, egér)</p> <p><b>Sirius 3</b> (felső-közép játék /AMD) <b>163.500</b> <small>(196.200)</small></p> <p>(NF4 lap PCIe, Athlon64 3200+, 1GB-400 DDR, 200 GB SATA2 HD, DVD-bó, Gef 6800GS, 7.1 hang, lézeres egér)</p> <p><b>Alpha C</b> (felső-közép játék /Intel) <b>167.900</b> <small>(201.000)</small></p> <p>(E. Sirius 3, de Gigabyte 8P945P, P4 630 3.0GHz/2MB)</p> <p><b>Sirius 3 Max</b> (felső kat. játék /AMD) <b>235.775</b> <small>(282.800)</small></p> <p>(Asus A8N-E lap, Athlon64 3900 3500+, 1 GB Corsair RAM, 200 GB SATA, 16x DVD+RW 2 layer, ATI X1800XT, 7.1 audio, Chieftec mini 400W, Logitech billentyű, MX518)</p> <p><b>Alpha C Max</b> (felső kat. játék /Intel) <b>246.900</b> <small>(296.200)</small></p> <p>(E. Sirius 3 Max, de Gigabyte 8P945P, P4 640 3.2GHz/2MB)</p> <p><b>Sirius 3 Ultra</b> (csúcs játék /AMD) <b>416.600</b> <small>(499.920)</small></p> <p>(Asus A8N-SLI Premium, Athlon 64 X2 4400+, 2 GB RAM 36GB WD Raptor 10k rpm + 250GB SATA2, NEC 4571, ATI X1900XTX, Chieftec ház 550W, Logitech G5 laser)</p> <p><b>Alpha C Ultra</b> (csúcs játék /Intel) <b>440.350</b> <small>(528.420)</small></p> <p>(E. Sirius 3 Ultra, de Gigabyte G19755X lap, PentiumD 940 CPU: 3.2G dualcore, 2*2M cache, 2 GB DDR2 667 MHz) / Ezek csak átlék, hármány konfigurációt megépíthetünk! / Ut szolgálatunk konfigurációknál + 9% + mánapai garancia / Fekete színi: nettó ár, piros színi: bruttó ár (20% ÁFÁval) / Az árak változhatnak jogi okokból, de nem általánosan véle. ☹</p>	<p>Acer, Alibocomp, Asus, Dell, Gigabyte, Fujitsu-Siemens, Toshiba és más márkák + táskák, tartozékok, kiegészítők</p> <p><b>NOTEBOOK, PDA, GPS, TFT, PROJEKTOR AKCIÓK</b></p> <p>Házhozszállítás az egész országban! Az akcióról, árakról a WEB-oldalon, telefonon illetve az üzletben kap felvilágosítást!</p> <p><b>Samsung TFT-K</b> (3 év garancia, DVI) 2ms 19" 940BF <b>99.600</b> <small>(115.320)</small> 17" 740BF <b>66.975</b> <small>(80.270)</small> 4ms 19" 930BF <b>76.500</b> <small>(91.800)</small> 17" 730BF <b>57.600</b> <small>(68.400)</small> 6ms 19" 970P <b>107.500</b> <small>(126.000)</small> 17" 770P <b>77.300</b> <small>(92.400)</small> View-Sonic TFT 17" 47.950 <small>(57.540)</small> 19" 62.200 <small>(74.640)</small> Drewo/Daytek 17" 800, multi, DVI <b>45.950</b> <small>(55.140)</small> Fujitsu-AKCIÓ 19" 55.950 <small>(67.140)</small> 17" 41.650 <small>(49.980)</small> Fujitsu-Siemens P19-2 Pivot, DVI <b>103.800</b> <small>(123.540)</small></p> <p>Az akcióról, aktuális árakról a WEB-oldalon, telefonon, illetve az üzletben kap felvilágosítást! Házhozszállítás az ország egész területén!!!</p> <p><b>Leadték grafikus kártya akció (2 év garancia)</b> 7900 GTX <b>114.950</b> <small>(137.840)</small> 7900 GT <b>69.950</b> <small>(83.940)</small> 7800 GS AGP <b>66.600</b> <small>(79.920)</small> 7600 GT <b>42.500</b> <small>(51.000)</small> 6600 GT <b>26.950</b> <small>(32.340)</small> Abit X800 AGP <b>39.200</b> <small>(47.040)</small> Asus (3 év gar) X1900XT 512 MB <b>106.800</b> <small>(128.160)</small> ASUSX <b>15.800</b> <small>(18.960)</small> AS812SLI <b>44.300</b> <small>(53.160)</small> ASR3-MVP <b>39.600</b> <small>(47.520)</small> P5WD2 <b>34.625</b> <small>(41.550)</small> ASR32 <b>61.800</b> <small>(74.160)</small> 6800GGS <b>512</b> <small>54.575</small> <small>(65.490)</small> Gef 7800GT <b>61.800</b> <small>(74.160)</small> 6800GGS <b>512</b> <small>54.575</small> <small>(65.490)</small> MSI K8N D-Plus <b>43.975</b> <small>(52.770)</small> 975X Plat. <b>38.600</b> <small>(46.320)</small></p> <p><b>3-év garanciás Samsung HDD-k: 80G 10.100</b> <small>(12.120)</small> SATA2: 160G <b>16.275</b> <small>(19.530)</small> 250G <b>19.200</b> <small>(23.040)</small> Hitachi SATA2: 160 <b>15.275</b> <small>(18.330)</small> 250 <b>19.975</b> <small>(23.970)</small> AMD Athlon64 5754 OEM 3000+ <b>23.100</b> <small>(27.720)</small> AMD Athlon64 5939 OEM Venice 3200+ <b>29.000</b> <small>(34.800)</small> AMD Athlon64 X2 3800+ DualCore <b>62.475</b> <small>(74.970)</small> Intel PentiumD 820 2.8G/2*1MB cache <b>41.950</b> <small>(50.340)</small> 930 3 GHz/2*2MB cache, Vivit technológia <b>71.950</b> <small>(86.540)</small> Pioneer 111D <b>8.700</b> <small>(10.440)</small> NEC 4571 <b>9.850</b> <small>(11.820)</small> Corsair 3év <b>512/400 8.800</b> <small>(10.560)</small> G400 <b>17.600</b> <small>(21.120)</small> Kingmax DDR2 512 <b>8.325</b> <small>(9.990)</small> 1G <b>17.200</b> <small>(20.640)</small> tuning memóriák A-DATA 512/500 <b>11.650</b> <small>(13.980)</small> 512/566 <b>15.975</b> <small>(19.170)</small> OCZ 2*1G-500 <b>47.250</b> <small>(56.700)</small> Chieftec akció pl. BX02BBB (400W) <b>22.000</b> <small>(26.400)</small> tápok: 400W <b>9.600</b> <small>(11.520)</small> 450W silent <b>11.500</b> <small>(13.800)</small></p> <p><b>LOGITECH TERMÉKEK AKCIÓJA!!!</b></p> <p><b>GIGABYTE NOTEBOOK-OK (2 év gar)</b> G-Style W51U (15.4" WXGA, PM 1.7, 512M, 60 G, DVD-RW, USB2, 1394, LAN, WLAN) <b>314.000</b> <small>(376.800)</small> G-Style W51A (15.4" WXGA, PM 2.0, X800, 1G, 80 G, DVD-RW, USB2, 1394, LAN, WLAN, Bluetooth) <b>314.000</b> <small>(376.800)</small> G-Style N21U (12.1" XGA, 1.9 G, PM 1.7, 312M, 60G DVD-RW, USB2, 1394, LAN, WLAN) <b>249.000</b> <small>(298.800)</small> CPU/RAM/HDD módosítható, a garancia 3 évre bővíthető</p>

egyre több cég standján jelentek meg micro-ITX megoldások, amelyeket elsősorban rendszerintegrátó-

roknak ajánlanak. Igazság szerint az ilyen rendszerek teljesítménye nem olyan kimagasló, azonban alacsony

áramfogyasztásuk és könnyű szerelhetőségük (minden integrálva van a kis lapkára) kárpótolhat.

Természetesen a világban eluralkodott notebook mánia itt is jócskán jelen volt: meglepő (és mulajós?)



SUTYERÁKSÁGOK

**Ebben az évben a lehető legrémesebb dolgokat a visszatérő Tulip standján láttuk.** Az EGO (biztos ÉGŐ akart lenni, csak nem volt ékezetük) kódnevű, izléstelen női táskára hasonlító notebooktól abszolút Barbie feelingünk lett és az egyik esti vacsi is gyorsan vissza akart nézni... Hááát, ezért kár volt visszatérni. Nem sokkal odébb láthattuk az igazi mobil DJ-t, aki egy kiskocsi csomagtartójából tolt ki DJ-pultját, és a kinyitott hátsó ajtóba voltak integrálva a hangszórók, hogy lehessen nyomni a bulit. Aki szereti az ilyen típusú zenét, annak biztos jó móka lehetett, mi meg elképzeltük a kiskocsiba szerelhető rockbandát. S

akkor még nem beszéltünk az USB-s kézzmasszírozóról (nagyon tutkó cucc), vagy az izléstelen plüsskigyó alakú USB kameráról. Egy dolog tény: nagyon sok olyan cég létezik mind a mai napig, amelyek nem a termék minőségével, hanem a borítás izléstelenségével próbálják felhívni magukra a figyelmet. Mi már rutinosak voltunk: messze elkerültük az ilyen standokat. Azért akik szeretnek testedzeni, jót mosolyogtak volna az Intel standján található virtuális kerékpárversenyzőn: az egy helyben álló drótszámár elé vetített tájból csak a szembefújó szelet szimuláló ventilátor hiányzott: vissza a természetbe! Legyen ez a jelszó: csak a természet ne legyen messzebb a nappalinal...



mókás, egyben megdöbbentő esemény, hogy az ATI egy bizonyos

A világ első, és legnagyobb (103 incses) FullHD képernyője – a nappalink álma ☺

dezte: „are you married?” („nő vagy?”). Egy pillanat alatt felforrósodott a helyzet, és az érzelmek cikázása közepette igyekeztünk elmenekülni a következő tárgyalás helyszínére ☺. Szintén

standján megeseett a következő: a tömegből kiválasztottak három olyan látogatót, akinek NVIDIA szatyor volt a kezében. Ők felmentek a színpadra, és amennyiben átpakoltak ATI-sba, és széttépték az NVIDIA-sat, kaptak egy ajándék pólót. Azért ez, szerény véleményünk szerint eléggé agresszív marketing... A pontot az i-re viszont egyértelműen az tette fel, hogy az NVIDIA és az ATI munkatársai egy kis esti mulatozás után majdhogyanem összeverekedtek... ☺

KICSIT NAGYOBB NYÜZSGÉSRE SZÁMÍTOTTUNK

Mindent összefoglalva elfogadható kiállítás volt, annak ellenére, hogy igazán nagy, forradalmi meglepetéssel nem találkoztunk. Azt sajnáltuk legjobban, hogy az AMD nem tette közkincsé az új, AM2 jelzésű processzorát, annak ellenére sem, hogy mindenki arról beszélt. Hát ez van, biztosan még akad egy picinyke tennivaló körülötte...

Gyu, ZeroCool



SAPPHIRE

**GS: Azt hallottuk, hogy a Sapphire a legnépszerűbb VGA-márka Magyarországon. Tartjátok ezt a helyet?**

MZ: Nagyon remélem, hogy igen ☺. Mindezenetire a felhasználók visszajelzései és saját adataink alapján is igaz lehet a hír, amelynek természetesen nagyon örülünk.

**GS: Nyugtass azért meg, hogy a Sapphire nemcsak VGA, hanem ennél több is.**

MZ: Persze, itt a kiállításon is látható a media lejátszót vagy akár alaplapot is.

**GS: Hmm, azt az X1900XTX-et szívesen hazavinnénk, szabad? ☺**  
MZ: Tetszene, mi? (vígyor) én úgy hiszem, hogy ezzel nagyon sokan így lennének, hiszen az eredeti, referencia designtól eltérő megoldásokkal készülünk folyamatosan, amelyek még talán újabb fps-eket és jobb hűtést is adhatnak az ATI „zászlóshajójának”.



Martin Zavrel

ATI

**GS: Mit szólsz az NVIDIA Quad SLI-jéhez? Nektek lesz ilyen?**

RF: Diplomatikusan akarok maradni, így csak annyit jegyezz fel: No Comment! Nem, nem tervezünk ilyesmit, inkább a következő generációs chipre és a Crossfire további sikereire koncentrálunk.

**GS: Rátok is fér, mintha picit megtorpant volna az ATI mostanában.**

RF: Mindig is léteztek szubjektív tesztek, illetve olyan benchmarkok, amelyek az egyik, vagy a másik architektúrát jobban kedvelik. Azonban az új chippek kárpótolni fogják a kétkedőket is.

**GS: Mi lesz benne az igazán forradalmi?**

RF: Hogy jobb lesz, mint a konkurencia ☺. Viccet félretéve az egységesített Shader csodát hozhatnak: nem lesz többé külön Vertex vagy Pixel ányaló...



René Frälekke

EZEKET IS LÁTTUK

volt például az MSI napelemes megoldása, amely segítségével a jövőben a notebook külső borítójába építenek majd olyan napelemet, amely folyamatosan képes árammal ellátni a masinát. Ez a szegényebb,

elhagyatottabb helyeken még hasznosabb lehet, ahol áram sincs esetleg (valószínűleg ott vesznek majd notebookot...☺). S ami mindenütt jelen volt, az a rengeteg modding érdekesség: például Corsair

memóriamoduljai, amelyeken egy scrollozó LED jelzi az épp aktuális állapotot, vagy a Kingmax színes memória-moduljai, amelyekből még nincs sárga (de Vera, a cég marketingese azt ígérte, hogy majd lesz, mert

sokan kérik), vagy a rengeteg forgó, pörgő ventilátoros cucc, amelynek hűtenie kell a gépünket. Minket mindenesetre a Zalman otthoni szórakoztató-centrum PC-s háza hódított meg: egyszerűen gyönyörű!

Új tartalommal

**POLI  
CSENGŐHANGOK**

**SMS: 1785**

az SMS ára 400 Ft.- + ÁFA

Luxurious - Gwen Stefani	GSP 21237
Stand Up For Love - Destiny's Child	GSP 21325
Micsoda nő ez a férfi - Oroszlány Sz. és Bebe	GSP 21322
Pump It Up - The Black Eyed Peas	GSP 21575
Apache (Rock the Bottom) - scooter	GSP 21376
Hello - Scooter	GSP 21335
Queen of Chinatown - Sterbinszky ft. Zola	GSP 21320
Menj tovább - Hooligans	GSP 21216
Europunk - Torres Dani és a Veni Styx	GSP 21378
Hypnotize - System of a Down	GSP 21380
Walk Away - Franz Ferdinand	GSP 21384
Schrei - Tokio Hotel	GSP 21233
Confessions of a Broken H. - Lindsay Lohan	GSP 21236
Killing Loneliness - H.I.M.	GSP 21466
Eddie's Song - Son of Dork	GSP 21434
Just Like A Pill - Pink	GSP 21435
Rette mich - Tokio Hotel	GSP 21574
Stupid Girls - Pink	GSP 21437
1984 - Ákos	GSP 21331
Temperature - Sean Paul	GSP 21462
Itt az alkalom - Tyson ft. Majka	GSP 21333
Péntek - Animal Can. ft. Somló T.	GSP 21338
Ever Bazin - Sean Paul	GSP 21387

Shake That - Eminem	GSP 21580
When I'm Gone - Eminem	GSP 21323
Én és a kísérőcsém - Dopeman	GSP 21324
Window Shopper - 50 cent	GSP 21332
Mit ér neked - Groovehouse	GSP 21217
Fekete virág - Tóth Gabi	GSP 21377
Friend or Foe - T.A.T.U.	GSP 21379
See the Day - Girls Aloud	GSP 21383
Lesz, volt, van - Belmondo	GSP 21385
Stickwitu - The Pussycats Dolls	GSP 21234
Believe Me - Fort Minor	GSP 21238
Love Generation - Bob Sinclair	GSP 21337
Várt Váratlan - Molnár Ferenc Caramel	GSP 21239
Sorry - Madonna	GSP 21465
Dirty Harry - Gorillaz	GSP 21388
Ugly - Sugababes	GSP 21433
Check On It - Beyoncé ft. Slim Thug	GSP 21436
Just Because Of You - US 5	GSP 21318
Please - Toni Braxton	GSP 21319
Advertising Space - Robbie Williams	GSP 21321
Ha arra ébredtek - Crystal	GSP 21326
Hazatér - Bartók Krisztián	GSP 21328
Were You Thinking Of Me - Yonderboi	GSP 21317



**MÉG TÖBB TARTALOMMAL VÁR A  
WWW.BUBLO.HU**

**AUDIÓ  
CSENGŐHANGOK**

**SMS:**

**0690-629 000**

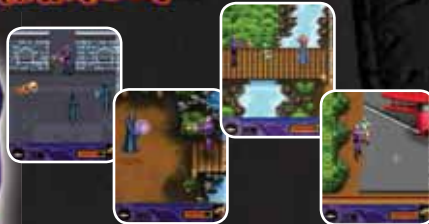
az SMS ára 799 Ft.- + ÁFA

From the Heart - Armin van Buuren feat. System	FGSA 13601
Wait for You - Armin van Buuren	GSA 13602
Come Back (FD Balloon Mix) - Deep Dish	GSA 15053
Colors Band - Dali	GSA 15056
The Siren - nightwish	GSA 13597
Wish I Had an Angel - nightwish	GSA 13598
Cream (Paul van Dyk Remix) - Blank & Jones	GSA 13604
Don't Stop - ATB	GSA 13605
Far Beyond - ATB	GSA 13607
The Fields of Love - ATB	GSA 13608
I Don't Wanna Stop - ATB	GSA 13611
Killer - ATB	GSA 13613
Let U Go - ATB	GSA 13614
Long Way Home - ATB	GSA 13615
You're Not Alone - ATB	GSA 13617
The Summer - ATB	GSA 13618
Easy Livin' - Uriah Heep	GSA 15058
Look at Yourself - Uriah Heep	GSA 15060
California Love - 2Pac	GSA 13581
The Fatha Figga - SDD & Tupac	GSA 13582
Nuthin' but a G'Thang - SDD & Dr.Dre	GSA 13583
Hardest Man in the Town - Nate Dogg	GSA 13584
Hellbound - Eminem & Masta Ice	GSA 13585
Me & My Homies - Nate Dogg feat. 2Pac & SDD	GSA 13587
2 of Americaz Most Wanted - SDD & Tupac	GSA 13588
Nobody Does It Better - Nate Dogg	GSA 13589
Slippin' Into Darkness - Tupac	GSA 13590
Wanted Dead or Alive - 2Pac feat. SDD	GSA 13592
Lovers and Friends - Lil Jon & The East Side Boyz	GSA 13593
Gangsta Tears - Nas	GSA 15052
Desire (from album Relax) - Blank & Jones	GSA 13578
Never Wanted This - Armin van Buuren	GSA 13580
Smack My Bitch Up (Radio Edit) - Prodigy	GSA 13570
No Good (Start to Dance) - Prodigy	GSA 13571
Out of Space - Prodigy	GSA 13572
Poison - Prodigy	GSA 13573
Firestarter - Prodigy	GSA 13574
Voodoo People - Prodigy	GSA 13575



A képregényhős Phantom bőrébe bújhatsz ebben a játékban! Feladatod szerint Diana felkutatására kell indulnod, akit rejtélyes lények raboltak el! Azonban nemcsak velük kell megküzdened, hanem a varázserejű kopynyákra vadászó kalandorokkal is!

**PHANTOM** ●●●●●●●● **GSJ 10273**



**JÁTÉKOK SMS: 0690 629 000**

az SMS ára 799 Ft.- + ÁFA

<p><b>3D Mahjong</b></p> <p>●●●●●</p> <p><b>GSJ 10265</b></p>	<p><b>JURASSIC PARK</b></p> <p>●●●●●</p> <p><b>GSJ 10260</b></p>	<p><b>SÁRKÁNYÖLŐ</b></p> <p>●●●●●</p> <p><b>GSJ 10256</b></p>	<p><b>ATLÉTIKA</b></p> <p>●●●●●</p> <p><b>GSJ 10249</b></p>	<p><b>ATLÉTIKA II.</b></p> <p>●●●●●</p> <p><b>GSJ 10250</b></p>	<p><b>ÁMOKFUTAM</b></p> <p>●●●●●</p> <p><b>GSJ 10246</b></p>	<p><b>YETISPORTS 9.</b></p> <p>●●●●●</p> <p><b>GSJ 10243</b></p>	<p><b>DÉMONVADÁSZ</b></p> <p>●●●●●</p> <p><b>GSJ 10242</b></p>
<p><b>ADRENALIN</b></p> <p>●●●●●</p> <p><b>GSJ 10194</b></p>	<p><b>FRIDAY THE 13</b></p> <p>●●●●●</p> <p><b>GSJ 10190</b></p>	<p><b>FATAL FIST</b></p> <p>●●●●●</p> <p><b>GSJ 10241</b></p>	<p><b>PAINTBALL</b></p> <p>●●●●●</p> <p><b>GSJ 10240</b></p>	<p><b>REAL SOCCER</b></p> <p>●●●●●</p> <p><b>GSJ 10239</b></p>	<p><b>SEXY POOL</b></p> <p>●●●●●</p> <p><b>GSJ 10238</b></p>	<p><b>HAPPY TREE FRIENDS</b></p> <p>●●●●●</p> <p><b>GSJ 10237</b></p>	<p><b>DÉMONVADÁSZ</b></p> <p>●●●●●</p> <p><b>GSJ 10236</b></p>
<p><b>OFFICE GAMES</b></p> <p>●●●●●</p> <p><b>GSJ 10233</b></p>	<p><b>REAL DARTS</b></p> <p>●●●●●</p> <p><b>GSJ 10232</b></p>	<p><b>S.W.A.T.</b></p> <p>●●●●●</p> <p><b>GSJ 10225</b></p>	<p><b>FUTBALL MANAGER</b></p> <p>●●●●●</p> <p><b>GSJ 10220</b></p>	<p><b>BLACK OPS</b></p> <p>●●●●●</p> <p><b>GSJ 10161</b></p>	<p><b>KOSÁRLABDA</b></p> <p>●●●●●</p> <p><b>GSJ 10176</b></p>	<p>● <b>NOKIA</b></p> <p>● <b>SIEMENS</b></p> <p>● <b>MOTOROLA</b></p> <p>● Sony Ericsson</p> <p>● <b>SHARP</b></p>	

Csengőhang és játék letöltéséhez küldd a mellette található kódot a hozzá tartozó telefonszámra (pl. PCP 21328 a 1785-ös száma) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted azt. Figyelem: aktív WAP hozzáférés szükséges! Infó vonal: Digitania Rt (1) 328-5063 (normál hívás)

MÉG TÖBB TARTALOMMAL

# PIACTÉR

A HÓNAP  
KÜTYÜJE

## JOYSTICK



## TRUST GM-2500

Procomp Hungary Kft. | 06-1-814-83-00 | 7 190 Ft | www.procomp.hu

A kutyúgyáros Trust unalmasnak éppen nem nevezhető portfóliójából ezúttal egy játékkonzol, egészen pontosan egy Joystickot, avagy botkormányt ragadtunk ki. A doboza arról bizonygat, hogy egyre minőségibb termékeket készít a cég, mely egyaránt megmutatkozik a kidolgozáson, és a termék elkészítéséhez használt anyagokon egyaránt. Kicsomagolva elének tárul a készülék, melyet egy normál USB csatlakozással köthetünk a géphez – majdnem két méter hosszú, így a lábánál elhelyezett gépet is remekül eléri. Fontos, hogy az asztalon kényelmesen, a kéznek megfelelő helyzetben stabilizáljuk. Sok joystick azért „bukik el”, mert nem lehet rögzíteni, és így játszhatatlanok a szimulátorok. Ennek a készüléknek az alján négy, valóban stabil tapadókorong van, ha pedig még be is nedvesítjük ezeket, bizony nagyon nehéz lesz leszedni

az asztalról. Nem kevesebb, mint 12 gomb került rá, ezt egészíti ki egy tolókapcsoló (mellyel vadászgépes játék esetén például az utánégetőt vezérelhetjük), illetve egy, a legtettyén található mini joystick. A botkormányt minden irányba mozgathatjuk, még saját tengelye körül is eltekerhetjük. Játék közben hamar megbarátkozhatunk vele, persze manapság már nem túl sok vadászgépes szimulátor készül... de miért is használnák csak ehhez? Meglepőde tapasztaltuk egy GameStar nyílt napon, hogy az igazi nagy játékosok botkormánnyal nyerik a Need for Speed versenyeket. Ha esetleg úgy érzed menne, tedd Te is próbára a Trust termékét.

- ↑ Sok kezelógomb
- ↓ Sérülékeny felület

5/5

## TÁSKA



## SHARCOON GAMER

Flash-Point Számítástechnika Kft. | 06-1-801-9800 | 5 544 Ft | www.flash.hu

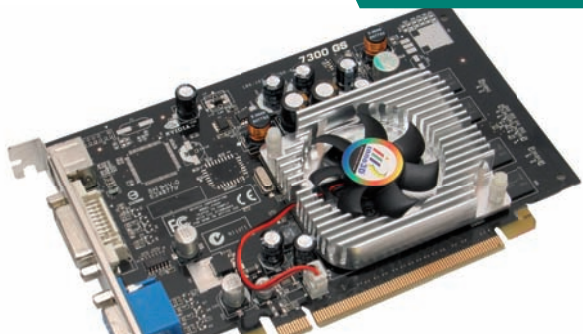
Az elmúlt hónapokban bemutatunk néhány Sharkoon terméket. Miután többen jelezték, hogy tetszenek a megoldásaik, gondoltuk szétnézünk még a házuk táján. Megakadt a szemünk a Gamer Bag nevezetű termékükön, mely egyértelműen a lanpartis „játékkörültek” kedvence lehet. Egy olyan, hátitáskának látszó „szerkezetéről” van szó, melybe mindent belepakolhatunk, ami a géphez tartozik – jó, persze a monitort természetesen nehéz lenne beletuszkolni, de vállalkozó szellemű emberek megpróbálkozhatnak vele. Lényegében egy komplett számítógépet, egészen pontosan MIDI tornyot, billentyűzetet, egeret, és a járulékos alkatrészeket rakhathatjuk a négy külső tároló rekeszbe: egérpád, kábelek,

néhány CD esetleg, ha éppen játszani is akarunk (*ami egy lanpartin nem is hülye ötlet – mazur*). Az egész pakkot kézben vagy vállon vihetjük, sajnos hátzissákként nem funkcionál, ami igazából az egyetlen, de elég komoly negatívuma. Kétféle kiserelésben kapható, az egyik a képen is látható kék, a másik pedig egy valamivel barátságosabb piros. Mi inkább az előbbit preferáljuk, de persze ez ízlés kérdése.

- ↑ Lanpartikon praktikus lehet
- ↓ Hátzissákként nem alkalmazható

4/5

## GRAFIKUSKÁRTYA



## INNO3D NVIDIA GEFORCE 7300 GS

AQUA Computer | 06-1-235-06-84 | 19 200 Ft | www.aqua.hu

Nem vagyunk meglepődve azon, hogy az Inno3D elsőként hozta be kis hazánkba az NVIDIA aktuális, legalacsonyabb árkategóriába sorolható chipjével, a 7300 GS-sel szerelt grafikuskártyáját. Ez a kis termék ugyan csodákra nem képes, körülbelül az ATI X300, illetve a szintén közelmúltban megjelent X-1300-as vonal között helyezhetjük el, közelebb az erősebb ATI modellhez. 256 megabájt memóriával lett felszerelve, mely 64 bites modulokból épül fel. Létezik 128 megás, 32 bites változata is, de azt inkább ne erőltessük. Ezzel sem lehet maximális minőségben futtatni a F.E.A.R.-t, nemhogy a még ennél lassabb verzióval... Dobozában a kártyán kívül egy meghajtó lemezt és egy S-Video/RCA

átalakítót találhatunk. PCI-E kiserelésű, kis aktív hűtés, CRT, DVI és S-Video csatlakozók találhatóak rajta. Néhány mérési eredmény (minden játékban közepes felbontás, és 800x600-as felbontással próbáltuk): *Quake 4*: 41,2 fps; *HL2*: *Loct Coast*: 51,2 fps; *Battlefield 2*: 39,7 fps. Nem rekord értékek, de egy ilyen olcsó kártyához mérten tökéletesek. „Hardkór” arcoknak nem ajánljuk, másnak jó lehet.

- ↑ Olcsó
- ↓ Közepes grafikánál többet nem tud

4/5

## BIZTONSÁG



## THINK XTRA PC LOCK

Procomp Hungary Kft. | 06-1-814-83-00 | 12 590 Ft | www.procomp.hu

**M**ostanában kicsit elhanyagoltuk a Think Xtra termékeit, pedig akad még náluk is néhány érdekesség. Ezek közül egyik a PC Lock nevet kapta – igen, bizonyára kitalálad már, hogy a számítógép lezárására hivatott. De mégis hogyan működik? Egy USB jelvényt kell csatlakoztatni a géphez, a zsebünkbe pedig a jeladót helyezünk. Ha a két kútyú két méternél nagyobb távolságra kerül egymástól, a gép máris le van zárva. Igazából egy egyszerű kis szoftvert kell telepíteni hozzá, semmi különleges dolgot nem kérdez, csak egy kódot. Ha megszakad az adó és a vevő közötti kapcsolat, ezzel a bizonyos kóddal is be tudunk lépni a rendszerbe. Ez azért jó, mert tegyük

fel, hogy egy rosszakarónk elcseni az USB vevőt – ha nem lenne plusz kód, mi magunk sem tudnánk visszajutni. Az adó rész egyébként egy gombellemmel működik. A kis kútyú igen praktikus, egyszerű, és még csak nem is olyan nagyon drága.

- ↑ **Elég gyorsan lezárja a gépet**
- ↓ **Drága**

5/5

## MOBILTELEFON



## SAMSUNG X660

Samsung Magyarország | Ár: Szolgáltató függő | www.samsung.hu

**A**Samsung kifogyhatatlannak tűnő mobil felhozatalának egyik friss tagja az X660 nevet kapta. Külsőre nem sokat változott, mostanában ezt a vonalat követi a cég. A már jól ismert kinyitható kialakítás, külső és belső képernyője (128x160 és 96x96 pixeles felbontással) egyaránt fontos információkat ad. 78 gramm az egész, méretei 89,5x45x21,5 mm, és természetesen a ma már alapnak számító mindhárom frekvenciasávot képes használni: GSM 900/1800/1900. Készüléti ideje 200-, beszélgetési ideje pedig 3,5 óra. Ezek a hivatalos adatok és bármilyen meglepő, a gyakorlatban is megállta a helyét. MMS, EMS, Bluetooth, illetve GPRS támogatással is bír, még

infra is van rajta. Az EDGE ezúttal kimaradt, de ez nem is annyira fontos számunkra. Beépített kamerájával VGA felbontásban rögzíthetünk, még videót is vehetünk fel vele. MP3 fájlokat kiválóan lejátszik, nagy bánatunkra azonban a rádió funkció ebből a modellből kimaradt. Nem csúcskészülék, de éppen ezért az ára is igen alacsony – különféle akciók keretében 10-20 ezer forint körül hozzájuthatunk.

- ↑ **Olcso**
- ↓ **Kevés memória**

4/5

## WEBKAMERA



## PHILIPS SPC900NC

Procomp Hungary Kft. | 06-1-814-83-00 | 25 990 Ft | www.procomp.hu

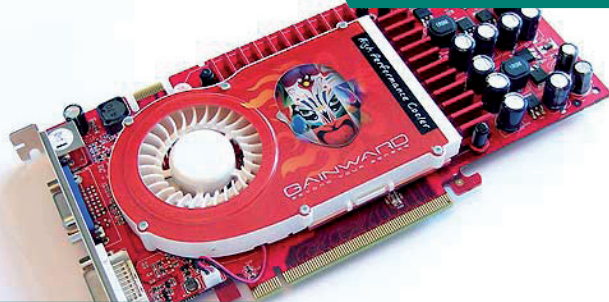
**S**ok más gyártóhoz hasonlóan a Philips is készített egy újabb webkamerát, melyet most górcső alá vettünk. A hazánkban néhány hete kapható készülék első ránézésre inkább futurisztikus, ám hamar rájöhettünk, hogy praktikus is. Az állítható talp-rész segítségével egyaránt tehetjük asztalra, a monitorra, vagy éppen notebookunk képernyőjére. Csatlakoztatás előtt észrevesszük, hogy egy matrica figyelmeztet arról, hogy előbb a szoftvert telepítsük, csak ezt követően kössük a gépre. Ezt így is tettük, ebben az esetben szoftvere minden gond nélkül felkúszott a Windows alá. Két újraindítás, és már indulhat is a konfigurálás. A

hírek szerint követi az arcunkat, ami a Logitech esetében tényleges mechanikai mozgást is eredményez – a lencse elfordult X, Y irányban is. Ezen készülék esetében azonban csak automatikus optikáról van szó, de még így is nagyon hasznos. A képen mindig az arcunk van, végülis ez a lényeg egy kamerás csevegés esetén. Oldalain kapcsolókat találhatunk: egyikkel képeket csinálhatunk, másikkal a szoftvert indítjuk. Jó kis kamera, ajánljuk mindenkinek!

- ↑ **Jó képminőség**
- ↓ **Nem egészen reális fejkövetés**

5/5

## GRAFIKUSKÁRTYA



## GAINWARD BLISS 6800GS PCX 512MB

Mercury Magyarország Kft. | 06-1-221-3020 | 68 200 Ft | www.mercurycomputer.hu

**A**z előző hónapban már okozott egy kis meglepetést a Gainward, ez a jelen számunkban sincs másképp. Épphogy megjelent, máris szállították az NVIDIA 6800GS változatú chipjével felszerelt grafikus vezérlőjüket. Mi ebben a meglepő? Nos, így önmagában végülis semmi különlegesség nincs, viszont, ha megnézzük a dobozán található „512 MB Special Edition” feliratot, akkor bizony már van min hümmögni. Bizony, a nagy átlaggal ellentétben ezt dupla memóriával látták el, kifejezetten olyan játékosoknak, akiknek komolyan számít a minőség. Ennyi rammal már minden mai játék megelégzik, a legnagyobb felbontású textúrák is elférnek benne. A kártya egy igen

vaskos hűtéssel lett felszerelve, ez remek szolgálatot tesz. Az SLI-re is felkészített kártya a normál felhozattalal bír: CRT, DVI és S-Video csatlakozó. Dobozában csak a meghajtót és a PowerDVD 5-öt találhatjuk, néhány kábel és átalakító kíséretében. Mérési eredmények: *Battlefield 2*: 108,1 fps; *Doom 3*: 112,8; *Quake 4*: 64,9 fps. Gyorsabb, mint a 6800 GT, illetve a 256 megás 6800 GS. Remek választás, ha meg tudod fizetni.

- ↑ **512 MB memória**
- ↓ **Nincs hozzá teljes játék**

5/5

# TRENDEK 2

Bár máskor év elején szoktunk előrejelzést adni a várható hardver-kiadásokról, ezúttal úgy hozta a helyzet, hogy mostanra értek be azok a fejlesztések, amelyekről érdemes írni. Most viszont tényleg összeszedtünk mindent!

Ideén sem kevés újdonság szakad a nyakunkba, csak győzzük kapkodni a fejünket! A 2006-os év a folyamatos fejlődés jegyében telik: forradalmi változások nem várhatóak, de több téren is komoly előrelépésnek lehetünk tanúi, akár a látványt, akár a teljesítményt nézzük.

## GRAFIKUS KÁRTYÁK 2006

Az ATI és az NVIDIA fej-fej melletti küzdelmet folytat. Különösen érdekes a verseny 2006 2. félévében lesz, mikor megjön a DirectX 10.

### IN & OUT 2006

**Képmínőség:** Az idei év trendje a képmínőség: a High Dynamic Range technológia és az élsimítás lassan alapfunkcióvá válik – a Radeon X1000-es széria már mindkettő létrehozására alkalmas.

**AGP:** Bár az NVIDIA még hoz ki középkategóriás GeForce 7800 GS kártyákat AGP foglalalabba, az idei év végére végleg befejeződik az AGP-s videokártyák kora. DirectX 10-képes kártyák már jó eséllyel csak PCI Express foglalalabba lesznek kaphatók.

### NÉGYSZERES SLI A CROSSFIRE ELLEN

Januárban a CES-en a Dell bemutatta a leggyorsabb játékra használható gépet, a Dimension 600 Renegade Limited-et. Az NVIDIA-féle Quad-SLI rendszer próbájaként működő alaplap egy nForce-chipsetes, 4 darab 512 megabájtos GeForce 7800 GTX kártya fogadására alkalmas konfigurációt takar. Hivatalosan ugyanakkor az NVIDIA csak az év közepén jelenti be az új technológiát. Aki elég nagyméretű pénzeszsákkal rendelkezik, rövidesen a *Crysis*-t, vagy az *UT 2007*-et egy szép, 30 colos kivetítőn nézheti, 2560x1600 pixeles felbontásban, HDR módban.

Egyébként alig jelentették be a Quad-SLI-t, jól értesült körökből megtudtuk, hogy az ATI is fejleszt már hasonló, versenyképes megoldást a Crossfire alapjaira – ez azonban, akárcsak a Crossfire, még várat magára.



A Dell-féle Renegade 600 Limited Edition alaplapban nem kevesebb, mint 4 GeForce 7800 GTX dolgozik, Quad-SLI üzemmódban.

### KIVÁLÓ MEGVILÁGÍTÁS, SIMA ÉLEK

Egyébként alig jelentették be a Quad-SLI-t, jól értesült körökből megtudtuk, hogy az ATI is fejleszt már hasonló, versenyképes megoldást a Crossfire alapjaira – ez azonban, akárcsak a Crossfire, még várat magára.

Az egyre jobban megszárt és életszerűbb látvány jegyében a High Dynamic Rendering (HDR) és az élsimítás (AA) a 2006-os év trendje. Nem véletlen ez a kettős, hiszen erősebb kontrasztnál sokkal durvábban meglátszanak a szögletes pixelek. Az ATI Radeon X1000-es sorozata már képes ezek megvalósítására – amennyiben az adott játék is támogatja. A *Far Cry* a legelső ilyen, de lesznek követői. Az NVIDIA vár mindezzel a 8-as sorozatig: a GeForce 7900 GTX és a 7800 GTX a HDR-megvilágított helyszíneken nem tud élt simítani. Hivatalosan még túlságosan lassúnak látják a két technológia közös szerepeltetését – persze emögött az is lehet, hogy problémáik akadtak a megvalósítással.

A High Dynamic Range Rendering és az élsimítás gyönyörű, egyben még realisabb látványt produkál.

# 2006-BAN

## TÖBB SHADER, KEVESEBB TEXTÚRA-EGYSÉG

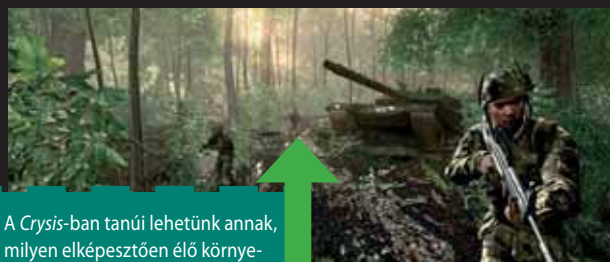
A Radeon X1900-assal (R580) az ATI megmutatja az új technológiai irányt. Szemben az eddigiekkel, mikor a grafikus chipben ugyanannyi textúra-egység és Pixel Shader volt, mostantól az arány 1:3 a Pixel Shader javára. Ennek az az oka, hogy egyre több játék a pixel színeket kizárólag Pixel Shader programokkal számoltatja. Emiatt a több Pixel Shader nagyobb teljesítményt jelent. Egy aktuális példa erre a *F.E.A.R.*, de a *Crysis*, vagy az *UT 2007* is igen komolyan épít a grafikusártyák ezen képességére.



Az R580-as grafikus processzorra épülő ATI X1900 összesen 16 textúra egységgel rendelkezik, ugyanakkor háromszor ennyi Pixel Shaderrel!

## DIRECTX10

Ez az év a DirectX éve. Amennyiben a Microsoft 2006 végéig elkészíti a Windows Vista-t (márpedig nagyon úgy tűnik), abban az esetben a szokásosan integrált új DirectX is újtáira indul. Egy ma még ismeretlen időpontban az XP-hez is megjelenik a letölthető verzió (még szép!). A DirectX 10 legnagyobb újítása a Shader Model 4.0, amelyik a Pixel-, és a Vertex Shader programozást egységesíti – mind a két egység képes lesz minden utasítást végrehajtani. Ez a grafikus chipet kevésbé terheli le, illetve a terhelés jobban eloszlik: míg ma a Vertex Shader semmit sem csinál a Pixel feladatok alatt, a Shader 4.0-s chipeknél a Vertex-egységek segítik a Pixel Shadereket a munkák során. A játékvilág még dinamikusabbá tétele érdekében megjelenik a Geometry Shader – ennek a hatását a *Crysis*-ban már megcsodálhatjuk.



A *Crysis*-ban tanulni lehetünk annak, milyen elképesztően élő környezetet tudnak a legújabb grafikus motorok létrehozni.

## TREND-FLASH: GRAFIKUSKÁRTYÁK

### KÁRTYÁK 250.000 FT-ÉRT

A belépő-, és középkategóriás szegmensben az árak 25 és 75 ezer forint között vannak, nagyjából változatlanok, és az ár/teljesítmény arányuk is rendben van. Azonban a felső kategóriában igencsak elszálltak a dolgok: hogy több profitot sajtoljon ki, mindkét gyártónak (ATI, NVIDIA) az a terve, hogy az árakat a leggyorsabb

processzorok – Athlon 64 FX, Pentium Extreme Edition - szintjére vigye, ami a 250 ezres határt is elérné!

### MAGASABB ÓRAJEL

A gyártók szorgalmasan dolgoznak azon, hogy fejlesszék a gyártási technológiát. A félvezető-struktúra csökken (jelenleg 90 nm a szint, amelyet 65 nm-re akarnak levinni), így a gyártási költ-

ségek is csökkennek, több tranzisztort lehet ugyanakkora területre elhelyezni, és magasabb órajelet lehet elérni.

### GYORSABB MEMÓRIÁK

Az extrém felbontások és a magas szintű élsimítás erősen leterhelik a 256 bit szélességű csatlakozásokat. Az órajelet növelése csak ideig-óráig jelenthet megoldást, ezért új megoldások után kell nézni. Az

egyik ilyen a GRR4-es videómémória, míg a másik a Radeon X1000-ben debütált memória-kontroller lehet.

### AZ ATI ÉS AZ NVIDIA TOVÁBBRA IS KONKURENCIA NÉLKÜL

2006-ban is a két nagy gyártó uralja a piacot. Sem az Intel, sem az XGI, sem a VIA nem tudja utolérni őket, annyira elhúzták a technológiai versenyben.

## 1024 MBYTE MEMÓRIA

Marc Reign az Epic-től (*UT 2007*) már régóta „igényelte”, lassan pedig már tényleg megérkeznek az 1, sőt 2 gigabájtos grafikusártyák (emlékszik még valaki az 1 megásokra?). Mindez nem véletlen: az egyre nagyobb felbontású textúrák, az extrém 1920x1200, vagy 2560x1600-as felbontások, az élsimítás mind-mind megköveteli a nagyobb memóriát. A drágább munkaállomások piaci szegmensében az NVIDIA a CeBIT óta már árulja a 7900 alias Quadro-t 1 gigabájttal grafikus memóriával. 2006-ban még az 512 mega lesz a maximum, a legfrissebb játékoknál pedig már alap lesz a 256 megabájttal.



A következő játékgenerációk és a fejlesztők is az 1 GB-os grafikus memóriára méretre várnak.

## HIGH DEFINITION GAMING

A legfrissebb kártyák, illetve a Quad SLI egy új elnevezést kívánnak: a 2006-os év a High Definition Gaming éve is lesz (az elnevezés a HDTV mintájára alakult ki). A játékokat – amennyiben elég pénzünk van rá – akár 23, sőt 30 inches megjelenítőkön is nézhetjük, 2560x1600 pixel felbontásig. Amennyiben egy ilyen beállítást szeretnénk, Soft Shadows-zal és élsimítással, mondjuk a *F.E.A.R.*-ben, akkor minimum egy dupla-grafikusártya megoldásban gondolkodhatunk. Más programok, mint a *Splinter Cell 3*, a High Dynamic Rendering móddal további teljesítményt követelnek, a High-End szegmens jelszava a mozi-terem-szerű játékelmény, észrevehetetlen pixelekkel.



Valamivel több, mint félmillió forintért már megvehetjük a Dell 300WFP névre hallgató szélesvásznú kijelzőjét, amely 2560x1600 képpont megjelenítésére képes – szaladjunk a boltba, nehogy elkapkodják.

# PROCESSZOROK ÉS ALAPLAPOK 2006

Idén az Intel-AMD páros újabb mérkőzésre készül – a Pentium utódja le szeretné venni az Athlon 64 fejéről a teljesítmény-koronát.

Már 2005. augusztusában bemutatta az Intel a Pentiumot követő Conroe működőképesebb változatát.



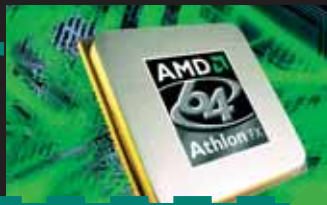
Wattos teljesítményével a Conroe kevesebb, mint feleannyi hőt termel, mint egy aktuális High-End Pentium processzor, miközben gyorsabban számol. Bár egyes Conroe CPU-k még egy maggal fognak piacra kerülni, a többségük már kétfagos lesz. Rossz hír viszont az upgradelőknek, hogy bár a Conroe a 775-ös Socketbe passzol, új chipkészletet igényel, így nem kerülhetjük el az alaplapterésert sem.

## A PENTIUM VÉGE

Az Intel tervei szerint a Pentium 4 órajele, köszönhetően a Netburst-architektúrának, akár a 10 gigahertz is elérheti. Az viszont idén egyelőre biztos, hogy jelenlegi állapotában a Pentium 4 még a 4 gigás órasjelet sem fogja túlhúzás nélkül stabilan elérni, a magas hőleadásának okán. Az Intel azonban nem adja fel, és 2006 második félévében, némi design fejlesztésnek köszönhetően vissza akarja szerezni a teljesítmény-koronát az AMD-től. 13 évvel a legelső, 60 megahertzes változat után, lassan véget ér a Pentium-korszak - a követő Conroe névre hallgat és már nem fog a nevében a „Pentium” szó szerepelni. Az Intel titkos csodafegyvere elsősorban az új mikroarchitektúrára épít, amely ugyan alacsonyabb órajelen fut, mint a Pentiumos rokonai, viszont sokkal hatékonyabban üzemel. A cég látványosan nagyobb teljesítményt ígér, csökkenő áramfogyasztás mellett. 65

## TOVÁBBFEJLESZTETT ATHLON 64

Az AMD idén még nem lát okot arra, hogy a kellően sikeres Athlon 64 szériát lecserélje egy újabb változatra. Ehelyett kisebb-nagyobb módosításokat eszközöl a meglévő változatokban: leváltja a Socket 939-et, és az AM2-es elnevezésű foglalatba költözteti át processzor-palettáját. Ennek a legnagyobb újdonsága a beépített memória-kontroller, amelynek köszönhetően már DDR2-es RAM fog ketyegni az AMD-s gépekben. Először még a DDR2-667 lesz a választás, később azonban már a gyorsabb DDR2-800. Mindkét típus jellemzője, hogy Dual-Channel üzemmódban látványosan gyorsabban, mint a DDR1-400, kevesebb hőt adnak le, és kevesebb áramot fogyasztanak. Az új foglalatra való átállást a Sempron 64/3000+, az Athlon 64/3500+ és az Athlon 64 X2 modellektől kezdődik, ehhez jön még az Athlon 64 X2/5000+ és az új csúcsmo- dell, az Athlon 64 FX-62, már két maggal. 2006 végére az AMD várhatóan átáll a 90 nanométeres gyártási technológiáról a 65 nm-re. Ezzel csökken az áramfelhasználás, a hőleadás, így a következő Athlon CPU-k is kellően hűvösek maradnak ahhoz, hogy további teljesítmény-növekedésre legyenek képesek. Az, hogy az AM2-es foglalatba ültetett legújabb Athlon 64-es típusok és az új Intel Conroe modellek párharcából melyik fél kerül ki győztesen, az legkésőbb az év végéig kiderül.



Az AMD Sempron, Athlon 64, Athlon 64 X2 és Athlon 64 FX is mind a modernebb, Socket AM2-re költözik át.

## IN & OUT 2006

**Párhuzamos számolás:** 2006-ban végleges áttörést érnek el a kétfagos processzorok. Ezzel együtt a játékok egyre nagyobb része is támogatni fogja a technológiát.

**Energia-pazarlás:** a processzorok hatalmas fogyasztása (csak a CPU akár több mint 100 Wattot fogyaszthat!) lassan eléri a PC-k tűréshatárát – miközben a hűtőventilátorok hatalmas hőt fednek el, jökorra zajjal, és újabb áramfogyasztással.

## TÖBBMAGOS CPU-K

Ebben az évben bekövetkezik a kétfagos CPU-k végleges áttörése, egyúttal a játékok is egyre inkább ki fogják használni ezt az új lehetőséget. Mindeközben a horizonton már megjelentek a négymagos, Quad-Core processzorok amelyek már 4 magot egyesítenek egyetlen chipben. Ennek előnye nyilvánvaló: azok a programok, amelyek kihasználják a párhuzamos számolást (multi-threading, röviden SMP), további teljesítménynövelést tudnak elérni. Azonban az idei évben még nem várható a négymagosok elterjedése – csak év végén jelennek meg az első működőképese példányok. Az AMD mindenesetre felhasználóbarát módon közelíti a témához: a Quad-Core CPU-k bele fognak passzolni az AM2-es foglalatokba.

A négymagos Quad-Core processzorok már fejlesztési stádiumban vannak, de legkorábban csak 2007-ben számíthatunk megjelenésükre (a kép fotómontázs).

## TREND-FLASH: PROCESSZOROK

**BTX**  
Közül 3 év telt el azóta, hogy bevezették a piacra az új technológiát, amely a CPU és a grafikuskártya hűtését javította volna, de eddig egy-két BTX alapú teljes konfiguráción kívül nem láttunk komolyabb megmozdulást az ügyben. Időközben már az Intel is kínál Pentium CPU-kat BTX hűtővel, azonban a hozzá passzoló BTX-alkatrészek, mint az alaplapp, vagy ház, még mindig nagyon ritkák.

Mivel a következő processzorok is inkább a kisebb áramfogyasztás irányába fejlődnek, ezért ez az év sem lesz a BTX éve.

**PCI EXPRESS**  
2006-ban a PCI Express véglegesen kiszorítja a piacról az AGP portot – már a belépő szintű eszközök is a PCI Express-t használják, amire egyre inkább szükség is lesz a legfrissebb játékokhoz.

**ELŐRETÖR A DDR2**  
Idén az AMD az AM2-es processzorait már a takarékosabb és gyorsabb DDR2-es RAM-ra építi. Ez, köszönhetően az Intel korábbi fáradozásainak, már kellően elterjedt, ráadásul olcsóbb, mint a DDR1!

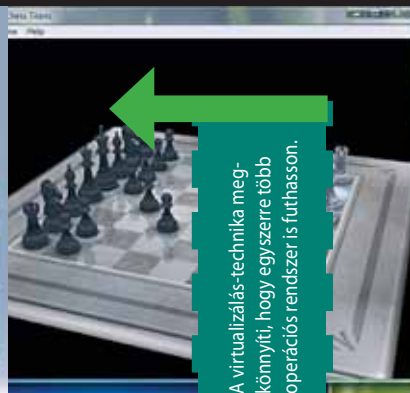
**DUAL-CORE ÓRAJEL**  
Mikor a kétfagos processzorok megjelentek, órajelük még alacsonyabb volt egymagos társaikénál. Ezt a hátrányt

az újabb kétfagos versenyzők már ledolgozzák, így e téren sem lesz szégyellnivalójuk.

**TAKARÉKOSÁG AZ ÁRAMMAL**  
A legkorszerűbb CPU-k nyugalmi állapotban lecsökkentik az órajelét és a feszültséget, így kevesebb energia „vész kárba”. A soron következő takarékosági mechanizmusok mindenekelelt a teljes processzorrészek lekapcsolására koncentrálnak.

## TÖBB OPERÁCIÓS RENDSZER EGY IDŐBEN

Az év folyamán mind a két nagy gyártó processzorai új képességet sajátítanak el: köszönhetően a CPU-kba integrált mechanizmusoknak, a jövő PC-i sokkal könnyebben tudnak egyszerre több operációs rendszert futtatni. Ezt úgy sikerül elérni, hogy a CPU elosztja a hardver-forrásokat a rendszerek között. Egy segédprogrammal, mint mondjuk a VMWare megtehetjük azt, hogy az ultrabiztonságossá konfigurált Linux-szal szörfölünk és intézzük az online banki ügyeinket, miközben problémamentesen átváltunk a több játékra alkalmas Windowsra. A „virtualizás”-nak elnevezett technika az összes AM2-es AMD-s és Intel processzorban jelen lesz. Egyes 600-as sorozatú Pentiumok már most is rendelkeznek ezzel a képességgel.



A virtualizációs-technika megkönnyíti, hogy egyszerre több operációs rendszer is futhasson.

# TFT-K 2006

Az idei évben a szélesképernyős TFT-k a hagyományos 4:3-as formátumot erős nyomás alá helyezik. Megjelennek az első HDR-megjelenítők, amelyek új utat mutatnak a látvány terén.

## HDR-KIJELZŐK

Képzelnék el, hogy kinéznék az ablakon és a Nap szinte megvakít. Amit a fejlesztők a játékokban HDR segítségével szimulálnak, az rövidesen a szobánkban is valósággá válhat. Az első HDR-kijelzők, köszönhetően a megszámlálhatatlan LED-nek (Light Emitting Diodes) 2000 cd/m<sup>2</sup> feletti fényértéket, 200.000:1-es kontrasztot és pár miliszekundumos reakcióidőt produkálnak. Most először van kilátás arra, hogy a való világ fényei a virtuális világba is beragyogjanak.

Az, hogy az innovatív technológia mikor veti meg szilárdan a lábát a TFT-k között, még bizonytalan: a hihetetlen mennyiségű LED egyelőre még nagyon nagy hőt generál, miközben rengeteg áramot fogyaszt. Az első szériamodell, a Brightside DR37-P 1680 Wattot fogyaszt és 51 decibel zajértéket produkáló hűtőrendszert igényel. Igazodva a csillagászati működési feltételekhez az ár is hasonlóan az egekben mozog: 50 ezer dollárba (!) kerül egy ilyen kis kütyü.

## A HATALMAS SZÉLESKÉPERNYŐS TFT-K OLCSÓBBAK LESZNEK

Mindenekelőtt a laptopoknál váltják le a klasszikus 4:3 formátumot a 16:10-es és 16:9-es megoldások. Emellett azonban az asztali gépeknél is egyre gyakoribbak lesznek a filmnézésre kiválóan alkalmas megjelenítők – az év végére várhatóan az eladott TFT-k 20 százaléka már ilyen lesz. A szélesképernyős megjelenítőknél nem csupán a zavaró fekete sávok tűnnek el, hanem egy dokumentumnak akár két oldala is elfér a képernyőn. A gigantikus méretű kijelzők, mint a Dell 3007WFP, vagy az Apple Cinema Display, 30 collal és 2560x1600 pixeles felbontással a TV-eket is felválthatják, de egyelőre még 500 ezer forint felett vannak. Az idei évben azonban a TFT-k ára látványosan csökken – a következő 6 hónapban akár 30 százalékos csökkenés is elképzelhető. Annyiban azonban nincs is sietségre ok, hogy 2006-ban még sok játék nem támogatja a szélesképernyő-módot.



A szélesképernyős TFT-k, mint az Apple Cinema Display, 2006-ban elfoglalják a játékszobákat, azonban sok játék a hagyományos felbontásokat használja továbbra is.

## REAKCIÓIDŐ A HATÁRON

A játékosok szempontjából a TFT-knek nagyon sokáig a hátránya volt a fénykristályok alacsony reakcióideje. Különösen a gyors akciójátékok, mint az UT2004 szenvedték meg ezt a gyerekbetegséget. A probléma leküzdésére a gyártók jobbnál-jobb technikákat vetettek be, hogy lejjebb tornázzák a kristályok reakcióidejét. 2006-ban már a piacon vannak azok az ultragyors TFT-k, amelyek a 2 miliszekundumos váltásra is képesek. Ez, amellett, hogy már a 4 ms-os változatok is teljesen kielégítették még a hardcore „gémereket” is, több, mint elég, ezért a gyártók nem is látják okát, hogy tovább foglalkozzanak a témával.



## GLARE-KIJELZŐK

A szinte egyáltalán nem tükröződő felületű TFT-k egyre nagyobb népszerűségnek örvendenek. A gyönyörű színek és az éles megjelenítés tovább növeli a játékok és a filmek élvezetét.

## DVI-BEMENET

Igazodva a grafikus kártyákhoz, egyre gyakoribb a DVI-csatlakozás

## IN & OUT 2006

**Ebben az évben** a szemnyugtató éles kép és a tiszta színek különösen az ergonomiát erősítik: a tekergethető és állítható monitorok ellazult játékestéket ígérnek fájó ízületek és égő szemek nélkül.

**Analog bemenet:** gyakorlatilag már az összes grafikusártya rendelkezik DVI-kimenettel, ugyanakkor nagyon sok TFT-gyártó még mindig lespórolja termékéről az ehhez passzoló bemenetet. Ennek eredménye pedig a feleslegesen rosszabb képminőség és a gyengébb képigazodás, amelyet ideje lenne fejletre tenni.



A milliszekundum-verseny véget ért: a 2 ms-os reakcióidő bőven elég már a leggyorsabb játékhoz is.

## TREND-FLASH: TFT-K

a laposképernyős monitoroknál is. Ennek gyümölcse az élesebb kép és az automatikus felbontás-igazodás.

**A 15 INCSES TFT-K KIHALNAK** 2006-ban az eddig is elérhető árú 17-es TFT-k ára tovább zuhan, így egyre jobban kiszorítják a nagyobb felbontással és képméretükkel az időközben elavuló 15-ös változatokat a piacról.



# TAVASZI JÁTÉKV

## Kormányval, billentyűzettel, netán gamepad-del lehet jobban játszani?

A vélemények épp úgy eltérnek, mint amennyire az előbb említett termékek egymástól. Ha viszont már vásárlásra adtuk a fejünket, akkor legalább válasszunk jól!

**A**bban a szerencsés helyzetben vagyunk, hogy míg processzort és VGA kártyát szinte évente kell cserélni, addig kedvenc játékvezérlőnk kis túlzással szinte „örökre” velünk maradhat. Ez persze nem vonatkozik a nehéz gyerekkel küszködő játékosokra, akik akár 2-3 gamepadot is elfogyasztanak egy év alatt. A hirtelen felindulásból elküvetett kontrollertörésen kívül viszont a legismertebb probléma az érintkezési hiba, egy-kétezer forintos tömegtermékeknel elég gyakori. Éppen ezért egyáltalán nem mindegy, hogy mire adunk ki egy kisebb vagy nagyobb összeget. A piac viszonylag nem túl nagy, mondhatjuk úgy is, hogy vannak a csúcstermékeket gyártó cégek -- mint például a Logitech -- és van mindenki más. Persze ez a kijelentés sokak szemében elfogultnak tűnhet, de ha visszalapoztok jó pár évre

visszamenőleg a GS számokban, akkor láthatjátok, van ebben azért igazság.

### PROFI AUTÓVERSENYZŐKNEK

Kormányfronton körülbelül ugyanaz a helyzet, mint a kontrollereknél. A nevesebb cégek rendszerint csupán évente vagy kétfévente hajlandók frissíteni a már jól bevált modelleket.

A Logitech is ezt a módszert követi, ami egyben érthető is, hiszen egyetrengető újdonságokat már nem igazán lehet kitalálni, inkább finomítani lehet az anyagokon és a kialakításon. A jelenlegi etalonnak számító Logitech Momo mellett szeretnénk a figyelmetekbe ajánlani a – nagy levegő – Logitech Formula Vibration Feedback Wheel-t, mely nem csupán árát, de méretét tekintve is jelentősen karcsúbb a nagy testvérnél. Gyakorlatilag ezzel a modellel az alacsonyabb árfekvésű kormányok piacára kíván betörni a gyártó, ami egész jól sikerül is neki. Kellemes a fogása, jól kézre áll és mindezek mellett igen masszív. Az említett kisebb méret sem okoz gondot használatnál, éppen megfelelő. Az anyagok felhasználása átlagosnak mondható, de ne is várjuk, hogy a háromszor annyiba kerülő Momo minőséget produkálja. Tesztelés közben nekieresztettük a nemrég teljes játékunkként szereplő Richard Burns Rallyt és a NFS: Most Wantedet is. Mind a kettő alatt nagyon meggyőzően viselkedett. Hasonlóan jól szerepelt a Trust legújabb terméke, a GM-3300 Vibraforce Steering Wheel is. Dizájnos külső, gumírozott kormánykerék és kellemes fogás jellemzi. A gombok elhelyezkedése hasonló, mint az előbbi versenyzőnél. A pedálok viszont egy picit nagyobbak és erősebb lábunkat igényelnék. Egy hajszállal

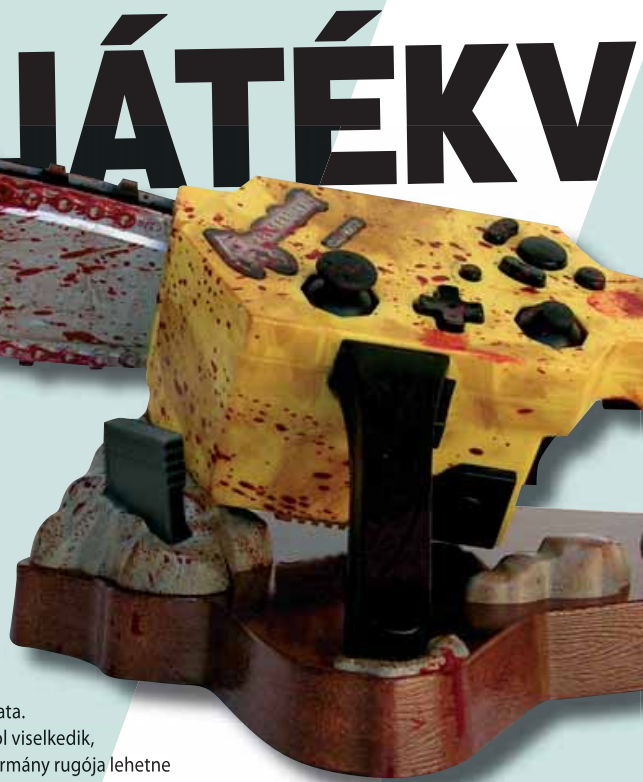
tehát élvezetesebb a használata. Játék közben jól viselkedik, precíz, bár a kormány rugója lehetne valamivel határozottabb is. Az ára megfelelő, 10 ezer forintos kategóriában ideális választásnak bizonyul. Az utolsó kormány a Speed Linktől érkezett, méretes csomagolásban. Az SL-6698 méretes, műbőr bevonata van, éppen ezért elég kellemes is megfogni. A kezelőszervek is rendben vannak. Működés közben viszont néha kicsit bizonytalanok tűnnek és tétovázik. A legnagyobb hátránya, hogy a készítő szokatlan módon próbálták megoldani a pedálokat, igyekeztek lekoppintani a versenyautóknál használt megoldást. Kár, hogy a műanyag szerkezet és a megvalósítás miatt ez inkább ront, mintsem javítana az élményen.

## » A LEGISMERTEBB PROBLÉMA AZ ÉRINTKEZÉSI HIBA, EGY-KÉTEZER FORINTOS TÖMEGTERMÉKEKNÉL ELÉG GYAKORI «

szervek is rendben vannak. Működés közben viszont néha kicsit bizonytalanok tűnnek és tétovázik. A legnagyobb hátránya, hogy a készítő szokatlan módon próbálták megoldani a pedálokat, igyekeztek lekoppintani a versenyautóknál használt megoldást. Kár, hogy a műanyag szerkezet és a megvalósítás miatt ez inkább ront, mintsem javítana az élményen.

### JÁTÉKTERMI HANGULAT OTTHON

A kormányokkal ellentétben a gamepad kínálatra mindent lehet mondani, csak azt nem, hogy szegényes. Éppen ezért komoly gondban voltunk, amikor beválogattuk a teszttermékeket. Úgy döntöttünk, hogy ugyanattól a gyártótól fogjuk bekérni a marokkontrollereket is. A játék jelen esetben FIFA 2005 volt, melyet Gyu segedelmével teszteltem. Legelsőnek egy vezeték nélküli próbáltunk ki a Trust GM-1200 személyében. Kedvező ára ellenére meglepően jó anyagokkal büszkélkedhet, kellemes érzés kézben tartani. A két alsó, hat felső akciógombon kívül az iránypad mellett további funkciógombokkal és egy érdekes görgővel is találkozunk. Arcade repülő játékoknál ez például igen jól jöhet. A Speed-Link Encounter nevet vi-



selő modell a már jól megszokott PS2-es irányvonalat követi. Dual Vibration technológiájának köszönhetően igazán jó érzés vele akciózni. Megfelelő mennyiségű gomb kapott rajta helyet, egyetlen szépséghibája, hogy a felhasznált anyagok minősége csak közepesnek mondható, ennek ellenére igen jó választásnak találtuk az olcsó árkategóriában. Végezetül a Logitech-től a vezeték nélküli Rumble Pad széria második tagját próbáltuk ki. Nem volt idegen tőlünk, sokunk kedvence ez a típus. Kellemes fogása van, kinézetre ez is hasonló, mint a PS2-es controller. A 2,4 gigahertzes frekvencián működő gamepad akár 10 méteres távolságból



Trust GM-3300  
Vibraforce Steering Wheel

Speed-Link SL-6698



Trust GM-1200

Speed-Link Encounter

Logitech Cordless Rumblepad 2

# VEZÉRLŐ KÖRKÉP

Termék	Minőség	Ergonómia	Extrák	Ár/ érték	Összesen	Ár (bruttó)	Cég	Tel
<b>Kormány</b>								
Logitech Formula Vibration Feedback Wheel	30/35	32/35	12/15	15/15	89%	10 790 Ft	Pilot-Comp Kft.	06-1-321-0408
Trust GM-3300 Vibraforce Steering Wheel	31/35	31/35	11/15	15/15	88%	10 790 Ft	Pilot-Comp Kft.	06-1-321-0408
Speed-Link SL-6698	30/35	25/35	12/15	5/15	73%	23 984 Ft	Modern Média Service Kft.	MEDIA MARKET
<b>Gamepad</b>								
Trust GM-1200	27/35	29/35	10/15	13/15	79%	4 990 Ft	Pilot-Comp Kft.	06-1-321-0408
Spee-dLink Encounter	29/35	29/35	10/15	13/15	81%	3 484 Ft	Modern Média Service Kft.	MEDIA MARKET
Logitech Cordless Rumblepad 2	32/35	33/35	13/15	12/15	90%	10 690 Ft	Pilot-Comp Kft.	06-1-321-0408

is jól használható, nem kell bajlódni a zsinórokkal. A beépített szervomotorok remekül teszik a dolgukat, és a két elem ellenére akár több, mint két hét intenzív játékot is kibír. Árárt tekintve körülbelül kétszer annyit kell fizetnünk érte, mint egy zsinóros, minőségi változatért. Cserébe viszont komoly szabadságot kapunk, amit azok fognak igazán értékelni, akik unják az örökös harcot a rövid kábelekkel.

## KÖNNYŰ A DÖNTÉS

Tisztában vagyunk azzal, hogy a mostani

minesztünk csak a piac egy kis szeletét tudja prezentálni, de igazából nem is lenne különösebb értelme még több tucat játékvezérlőt bemutatni, hisz körülbelül mindegyik ugyanazt tudja az alsó- és középkategóriában. Ha tehát elérhető áron szeretnénk jó kormányt vásárolni, akkor elsősorban a Logitech háza táján kell nézelődünk. Itt a Logitech Formula Vibration Feedback Wheel-t találtuk megfelelő választásnak. Meglepő módon a Trust is igen jól szerepelt kormányfronton, a GM-3300 szintűgy

kitűnő választásnak bizonyult. Gamepad szinten azt mondhatjuk, hogy az olcsóbb, 2-5 ezer forint körüli kategóriában rengeteg azonos tudású típus létezik, igazából mindenkinek a saját igényét kell megtalálnia. Díjat a még elfogadhatóan számító, 10 000 forintos Logitech Rumble Pad -2-nek adtunk. Korlátlan szabadság, remek szolgáltatások jellemzik. Ja, és megvásárlása után 30 napra elmerülhetünk a Final Fantasy XI Online világában is.

Mady



## Áprilisban is a legjobb választás



**bluefish**  
computers



**Számítógépek**  
**Alkatrészek**  
**hihetetlen áron!**

**Szakszerviz**  
**Karbantartás**  
**ADSL internet**

Győződjön meg róla!

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

**You Imagine.**  
**We Create.**

# MODDING

**Mi magunk is megdöbbenve tapasztaltuk, hogy olvasóink körében mennyire népszerűek a különféle modding avagy gépbuherálós megoldások. Éppen ezért úgy gondoltuk, tovább boncolgatjuk a témát.**

**N**agy általánosságban elmondhatjuk, hogy ha valaki moddingra adja a fejét, első körben semmiképpen sem a vízűtésre, fűrésra, faragásra gondol, hanem az olcsóbb apróságokra. Ezek között sok dolgot találhatunk, de persze a pénztárcánkhoz mérten muszáj szűkíteni a kört. Vannak ugye olyan apróságok, melyek különféle funkciókat látnak el (adatokat jelenítenek meg a gépről – hőmérséklet, szabad terület – és hasonló) illetve azok, amelyek kifejezetten optikai tuning elemek. Szabad fordításban ez annyit tesz, hogy ahogy ránézünk a gépre, az már a külsejével is felhívja magára a figyelmet. Ezek közül is leghatásosabbak a különféle világító elemek, neonok, ventilátorok. Választásunk ezúttal az utóbbiakra esett, hiszen ezek nem csupán látványosak, de hasznosak is.

## NEM CSAK A SZEMET GYÖNYÖRKÖDTEJÜK

A ventilátorok köztudottan azon részei a gépünknek, melyek elősegítik az életben maradáást. Ha kivesszünk egyet a gépből, egyszerűen összeomlik, nem fog tovább működni. A meglévő hűtők mellett továbbiakat is pakolhatunk

a gépbe, ezzel is elősegítve annak működését és hőelvezetését. De ha már moddingra adtuk a fejünket, miért vennénk szimpla eszközöket? Az előző hónapokban bemutattunk néhány Sharkoon terméket, így a nevük nem feltétlenül ismeretlen. Ezúttal is is begyűjtöttünk tőlük ezt-azt, hogy megismerkedhessetek velük. Úgynevezett Rainbow Fan sorozatuk, ahogy a neve is mutatja, a szivárvány különféle árnyalataiban pompázik. A Color Changer (2 100 Ft), Bicolor (2 100 Ft) és Color Rotator (2 100 Ft) változatok mindegyike egyedi, de igazából egyikre sem lehet azt mondani, hogy jobb, mint a másik. Ez teljesen izlés kérdése – a boltban, ahol megvásárolhatóak, meg kell szemlélni mindet működés közben és ott helyben kell dönteni. A mellékelt képeken ugyan látszódik minden, de mégis jobb a biztonság, nem érdemes kép alapján megrendelni a neten. Az ilyen és ehhez hasonló ventilátorokat egyébként általában a gépház falára,

vagy a hátsó részre tudjuk felszerelni, természetesen ez gépfüggő. Csatlakozásuk egyébként mindegyiknek 12 voltos (simán, az alaplap ventilátor csatlakozáshoz köthető), zajszintjük 29dB, méreteik pedig 80x80x38 mm. Ez elég nagy ahhoz, hogy a 2000 fordulat/perces forgási sebességgel is kiválóan hűtsék a házban dülő celsiusokat.

## ADJUNK BELE MINDENT

Ha már modding, ne akarjuk az első pillanatban dönteni. Vannak még speciálisabb megoldások is! Ilyen többek között a Revoltek egy kifejezetten figyelemfelkeltő

megoldása, a Revoltek LigthWriter (2 616 Ft). Ez azért jópofa, mert nem csupán egy „buta”

készülekről van szó, és nem csak világít. A ventilátor lapátjaira ugyanis szép piros színnel „értékes” információkat vetít. Oké, a megjelenő szövegek és ábrázolások legtöbbje semmit sem jelent, viszont például jópofa, hogy kiírja a gép hőmérsékletét is. Mindenképpen érdekes megoldás, látványos, és ami a legjobb az egészben,

nagyon olcsó. Összesen 2616 forintot kell kiszurkolnunk érte, és máris ott viríthat a masinánkban. Technikai anyagai teljesen megegyeznek a korábban említett három Sharkoon termékével: ugyanannyit fogyaszt és a forgási sebessége ennek is 2000 fordulat/perc. Ha már itt tartunk, megemlíteném, hogy ez utóbbi cégnek is van ilyen „írogató” terméke, mely a Rainbow Fan TC (vagyis Temperature Control) nevet kapta. Jópofa ez is, mert a hőmérséklettel függően szinkronizálja a forgás és vetítés sebességét, mindig úgy, hogy a feliratok tökéletesen láthatóak legyenek. Mik vannak, nem?

## EZ MÉG CSAK A JÉG-HEGY CSÚCSA

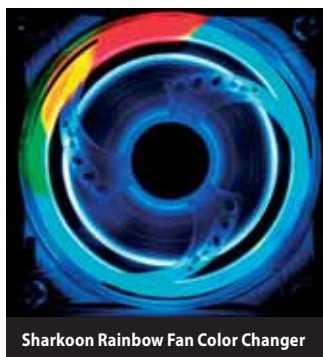
Cífrázhatnánk még napestig, a lényeg, hogy komoly lehetőségeink akadnak modding téren már akkor is, ha csupán a gépbe szerelt ventilátorokat szeretnénk lecserélni. A most bemutatott termékeket a Flash-Point Számítástechnikai Kft. bocsátotta rendelkezésünkre, a következő hónapban pedig újabb modding csoportot fogunk górcső alá venni – hmm, ne kérdezzétek mit, még mi sem döntöttük el ☺.

**ZeroCool**

## » OPTIKAI TUNING: A LEGOLCSÓBB ÉS LÁTVÁNYOS! «



Sharkoon Rainbow Fan Bicolor



Sharkoon Rainbow Fan Color Changer



Sharkoon Rainbow Fan Color Rotator



Revoltek Lightwriter

# A kártyához jár!

- **10% kedvezmény a GameStar tábor részvételi díjából**
- **\* 15% kedvezmény a Burger Kingben**
- **oron kívüli meghívás az olvasói bétatesztre**
- **karácsonyi dedikált GameStar**

\*És még sok-sok további kedvezmény, kattints a [www.priorcard.hu/gsvipcard.html](http://www.priorcard.hu/gsvipcard.html) weboldalra!

Kártyarendelés a [mediashop.idg.hu](http://mediashop.idg.hu)-n!



GS előfizetőknek 3500 Ft/év,  
nem előfizetők részére 10 000 Ft/év



<http://www.fixtv.hu> telefon: (06 1) 374 0734

minden csütörtökön 20.15-től **MACIANS**  
az adások letölthetők a [www.macians.hu](http://www.macians.hu)-ról  
használt gépek adás-vétele [www.oszeres.com](http://www.oszeres.com)

antenna hungaria (UHF 26, 511,25 MHz)

LPC (319,25 MHz)

••T••Kábel (147,25MHz)

antenna digital INDULÓ CSOMAG

WWW.SILICIUMCOMPUTER.HU E-mail: [silicium@eninternet.hu](mailto:silicium@eninternet.hu) Cím: Bp 1054 Bajcsy-Zsilinszky út 54. Tel.: 332-19-12

Silicium PC-k bruttó 56.250 Ft-tól!

**A feltüntetett árak bruttó árak!!!**



**AMD Athlon 64 3000+**  
Gigabyte K8NF-9 alaplap  
AMD Athlon64 3000+ Venice box  
2x256MB (400MHz) Kingmax memória  
Gigabyte 6600GT 128MB 128bit PCI-E  
1.44 NEC FDD  
LG 41678 16x +/- DL DVD RW  
80GB Samsung (8MB) SATA HDD  
LC Power 420W, 14cm fan APFC  
Codegen 6069L ház  
**145.344 Ft**



**AMD Athlon 64 3500+**  
Gigabyte K8NF-9 alaplap  
AMD Athlon64 3500+ Venice box CPU  
2x512MB (400MHz) Kingmax memória  
Gigabyte 6800GS 256MB 256bit  
1.44 NEC FDD  
NEC 4550A DVD RW  
160GB Samsung SATA II (8MB) HDD  
Chieftec 350W táp, 12cm fan  
Chieftec BG-028BSL ház  
**196.640 Ft**



**AMD Athlon 64 X2 3800+**  
Gigabyte K8N-SLI alaplap  
AMD Athlon64 X2 3800+ box CPU  
2x512MB (500MHz) Kingmax Hardcore  
Gigabyte 7800GT 256MB 256bit DDR3  
1.44 NEC FDD  
Pioneer 110D DVD RW  
300GB Maxtor SATA II (16MB) HDD  
Chieftec 400W táp, Aktiv PFC, 12cm fan  
Chieftec BG-028BSL ház  
**275.112 Ft**



**Intel P4 3GHz, 64bit**  
Gigabyte BN-SLI alaplap  
Intel P4 3GHz, 2MB cache, 64bit box  
2x512MB (533MHz) Kingmax DDR2  
Gigabyte 6800GS 256MB PCI-E  
1.44 NEC FDD  
LG 41678 16x +/- DL DVD RW  
200GB Samsung SATA II (8MB) HDD  
Chieftec 400W táp, Aktiv PFC, 12cm fan  
Chieftec BG-028BSL ház  
**195.564 Ft**



**Intel P4 3.2GHz, 64bit**  
Gigabyte 8P953X Pro alaplap  
Intel P4 3.2GHz, 2MB cache, 64bit box  
2x512MB (667MHz) Kingmax DDR2  
Gigabyte 7800GTX 256MB PCI-E  
1.44 NEC FDD  
Pioneer 110D 16x +/- DL DVD RW  
300GB Maxtor SATA II (16MB) HDD  
Chieftec 450W táp, Aktiv PFC, 12cm fan  
Gigabyte Aurora Alu Ház  
**334.140 Ft**



WWW.SILICIUMCOMPUTER.HU

A konfigurációkra 3év teljeskörű garanciát vállalunk amelyeket az Ön tetszőleges igényei alapján állítunk össze!

A hirdetésben szereplő árak a készlet erejéig érvényesek. Nyomdahibáért, elírásokért felelősséget nem vállalunk. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

FTI	Ár	Alaplap	Ár
17' ACER 1716AS, 8MS 500:1	60.000 Ft	Gigabyte K8NF-9 Ultra	25.000 Ft
17' ACER 1722SA, 8MS 700:1	74.500 Ft	Gigabyte K8N Pro SLI	28.400 Ft
17' DAEWOO 1711MN, 8MS 700:1	60.000 Ft	Gigabyte K8NE, S754 nForce4, PCI-E	17.000 Ft
17' SAMSUNG 710N, 12MS 500:1	58.000 Ft	Gigabyte 8i945P-G	26.500 Ft
19' SAMSUNG 940N, 8MS 700:1	81.700 Ft	Gigabyte 8N-SLI Quad Royal	57.000 Ft
19' ACER 1916AS, 8MS 500:1	75.000 Ft	<b>Ház / Táp</b>	
<b>Videokártya</b>		Gigabyte Aurora aluminium ház	26.400 Ft
Gigabyte 7900GT 256MB PCI-E	106.200 Ft	Chieftec BG-028BSL ház	9.900 Ft
Gigabyte 7800GT 256MB PCI-E	86.000 Ft	Chieftec LCX-0388 aw-op ház	18.000 Ft
Gigabyte 6800GS 256MB PCI-E	58.200 Ft	Chieftec 400W táp, 12cm, APFC	11.400 Ft
Gigabyte 6600GT-VPE 128MB PCI-E	38.200 Ft	Chieftec 450W táp, 12cm, APFC	13.400 Ft
Gigabyte 6600 256MB PCI-E	36.300 Ft	LC Power 550W táp, 14cm, APFC	10.000 Ft
Gigabyte X1800XL 256MB PCI-E	97.000 Ft	<b>Hűtés</b>	
Gigabyte X800XL 512MB PCI-E	66.000 Ft	Zalman CNP9500 Led	13.400 Ft
Gigabyte X800GTO 256MB PCI-E	45.800 Ft	Zalman Fatallity FS-V7	8.500 Ft
Gigabyte 6800LE 128MB AGP	40.560 Ft	Zalman Reserator1+	64.750 Ft
Gigabyte 6600GT-AGP 128MB AGP	43.700 Ft	Zalman VF700CU	6.750 Ft
Gigabyte X800 128MB AGP	42.000 Ft	Gigabyte 3D Galaxy Vízható rendszer	26.900 Ft
<b>És még...</b>		<b>Processzor</b>	
Logitech Cordless Rumblepad	10.250 Ft	P4 3.2GHz S775 2MB 64bit BOX	57.000 Ft
Logitech MX610 cordless laser mouse	11.500 Ft	P4 3.4GHz S775 2MB 64bit BOX	73.000 Ft
Logitech LX7 cordless optical mouse	8.300 Ft	Pentium D 3GHz 2x2MB Dual Core BOX	87.000 Ft
<b>Memória</b>		Pentium D 3.2GHz 2x2MB Dual C. BOX	116.400 Ft
512MB 400MHz Kingmax, cl 2.5	10.600 Ft	AMD A64 3700+ S939, San Diego BOX	55.500 Ft
512MB 500MHz Kingmax hardcore	16.500 Ft	AMD Athlon X2 3800+ Dual Core BOX	77.000 Ft
512MB 533MHz DDR2 Kingmax	10.600 Ft	AMD Athlon X2 4200+ Dual Core BOX	93.000 Ft
512MB 667MHz DDR2 Kingmax	14.000 Ft	<b>Winchester</b>	
<b>Winchester</b>		74GB WD Raptor SATA, 8MB, 10.000rpm	45.250 Ft
160GB SAMSUNG, SATA, 8MB	19.200 Ft	160GB SAMSUNG, SATA, 8MB	19.200 Ft
300GB MAXTOR, IDE, 16MB	30.600 Ft	300GB MAXTOR, IDE, 16MB	30.600 Ft



# MESTER

TÁROLJUNK ÉS GYÖNYÖRKÖDJÜNK



## NETES GÉPGALÉRIÁK

Nagyon sok olyan program létezik, melyek különféle fotóink kategorizálását és tárolását segítik elő, de bizony léteznek kifejezetten jól működő netes lehetőségek is. Ezeket szedtük most össze neked!

**H**a jobban belegondolunk, az internetes képtároló szolgáltatásokat több csoportba sorolhatjuk. Egyrészt vannak azok, melyek egészen egyszerűen csak arra adnak lehetőséget, hogy ezt meg azt feltöltsünk, majd egy egyszerű linkkel hivatkozva bármikor rámutathatunk ezekre. A komolyabb és távolról sem ritka esetben még mindig ingyenes lehetőségek pedig már ezer és egy extra lehetőséget is biztosítanak – de ezekről egy kicsit később.

### INGYENES TÁROLÁSI LEHETŐSÉG

Az alapelgondolás természetesen

az, hogy nagyon sokszor jól jöhet egy olyan tárhely, ahova mindössze néhány kilobájtos képünket fel akarjuk tenni, mert megtartani nem feltétlenül akarjuk, de minden egyes ismerősünknek csatolmányként elküldeni macerás lehet. Ilyenkor jön a jó öreg Google, és ha az általunk most összeszedett oldalak egyike sem nyeri el

tetszésünket, a „Free Image Hosting” szavakat bepötyögve újabb témérek lehetőség tárul elétek. Mi azokat ragadtuk ki, melyek köztudottan a legismertebbek, és egyben legmegbízhatóbbak. Kezdjük a sort a [www.imagevenue.com](http://www.imagevenue.com) oldalával. Egyszerű külalak, semmi cico-ma, csak azt tudja, amit kell. Egyszerre 10 képet tölthetünk fel, ezeket szoftveren át is méretezi az oldal, ha éppen úgy kívánjuk. JPG, és JPEG fájlokat tölthetünk fel maximum 1,5 megabájt méretben darabonként – a tárhely korlátlan, és az egész szolgáltatás használatához még csak regisztrálni sem kell. Jóval elegánsabban nyújtja gyakorlatilag ugyanezen szolgáltatásokat a hazai [www.kepfeltoltes.hu](http://www.kepfeltoltes.hu). Jópofa, hogy itt a publikus (feltöltők által engedélyezett) képek között kutakodhatunk, bár a

kategorizálatlan felsorolás viszonylag hamar idegesítővé válik. Nagy kedvencünk, a [www.imageshack.us](http://www.imageshack.us), melyet szintén ingyen használhatunk, de egy egyszerű regisztráció után már nyomon követhetjük saját képeinket, törölhetjük

öket, vagy vissza is hozhatjuk őket a semmiből. Ez már nem csak JPEG, hanem GIF, TIFF, PNG, és BMP

állományokat is elvisel, ezekből pedig akár külön vetítést is kreálhatunk a neten. A [www.photobucket.com](http://www.photobucket.com) oldala már komolyabb dolgokat ad. Igaz, hogy az ingyenes regisztráció nélkül nem enged semmit, utána azonban külön kis flashes galériákat generálhatunk vele. Ötletes, használata egyszerű, és könnyedén megoszthatjuk bárkivel.

### NEM CSAK PROFI FOTÓSOKNAK...

A fotókkal komolyan foglalkozóknak bizonyára nem ismeretlen a hazai [www.sxc.hu](http://www.sxc.hu) oldala. Egy olyan, immáron közel 200 ezer fotót tároló helyről van szó, mely sokkal jobb minőségű képeket nyújt számunkra. Úgy működik, hogy az általad feltöltött képet egy moderátorokból álló csapat egyenként enge-

déli, ha valamiért nem felel meg az elvárásoknak, természetesen indoklás mellett utasítják vissza. Miért jó ez? Leginkább azért, mert így biztosra mehetünk, hogy itt nincsenek szemcsés, zajos, rossz megvilágítású – röviden „nem profi” fotók. Tény, hogy amatőrök is küldenek be egy csomót (jómagam is alkottam, ha van kedvetek lessétek meg a galériámat: [www.sxc.hu/profile/ZeroCoolGS](http://www.sxc.hu/profile/ZeroCoolGS)), de a moderátorok, nagyon helyesen tényleg csak a jobbakat engedik át. A legjobb az egészben, hogy az itt tárolt fotók körülbelül 98 százaléka kellően nagy felbontású, így ezeket bármikor használhatjuk grafikai munkálatokhoz, weblapokhoz, bármihez. Pontosabban meg kell szemlélni, hogy az általunk kiválasztott kép alkotója milyen elvárásokat írt le. Jómagam mindenkinek szabad felhasználásra ajánlom a fotóimat, viszont vannak akik megkövetelik, hogy a nevük jelenjen meg a felhasznált anyag körül (mondjuk egy webloldal esetén), hogy ezt és ezt a fotót XY készítette). Az ilyen, és ehhez hasonló fotós/galériás oldalakat a Google-ben a „Stock Photo” keresőszavakkal kutathatjuk. Meg kell valljam, hogy óráig el lehet lenni ezek böngészésével, és ha módosítani nem is akarjuk az alkotásokat, néha igen jó háttérképre bukkanhatunk. **ZeroCool**

## GALÉRIA

A képen a [www.sxc.hu](http://www.sxc.hu)-n található galériám egy részlete található. Érdemes megtekinteni ☺.



# FOGÁSK

EGY PROGRAM MIND FELETT



## KÉPTÖMÖRÍTÉS KÖNNYEDÉN

Sokan még mindig olyan állományban tárolják a fényképeiket, ahogy azt a gép lementette. Ez általában JPG, de nem ritka a RAW vagy a BMP kiterjesztésű fájl sem. De mi tudunk egy jobb megoldást is...

**M**anapság már annyi képformátum létezik, mint ahány csillag van az égen. Persze nekünk közel sem kell mindet ismerni, ha rendben szeretnénk tartani a családi fotóalbumot, vagy a játékokból készített képállományunkat. Elég annyit tudnunk, miben tér el a BMP és a JPG egymástól. Itt sem kell valami nagy ördögösségre gondolni, nem akarunk titeket bevezetni a kódolás rejtelmeibe, de azért az jó, ha mindenki tisztában van néhány alapfogalommal.

### VESSZEN VAGY NE?

Nagyon leegyszerűsítve, kétféle tömörítés van a világon: a veszteséges és a veszteség nélküli. Az utóbbinak akkor vesszük igazán hasznát a digitális képek világában, amikor azt szeretnénk, hogy minden pixelre pontosan ott maradjon, és olyan színű legyen, mint ahogy azt mi elkészítettük, lefényképeztük. Rengeteg vesz-

teség nélküli képtömörítési formátum létezik, ilyen a BMP-is, vagy a RAW. A veszteséges tömörítés már egy kicsit bonyolultabb ennél, ugyanis amikor ilyen módon szeretnénk lekcisinyíteni a képünk által elfoglalt helyet a merevlemezen, rögtön egy nehéz kérdéssel kerülünk szembe: mennyire mehet a minőség romlására a hely lekcisinyítése? A választás módja igen egyszerű, ha JPG állományba szeretnénk menteni a fájlt, százalékos értékben kell megadnunk, mennyire maradjon „minőségű”

a kép. Egyes változásokat szabad szemmel nem is fogunk észrevenni, csupán akkor, ha nagyon ráközelítünk a fotóra. Én a 90 százalék híve vagyok, az rendesen lekcisinyíti a kép méretét, tiszta marad, nem nagyon lesznek benne elmosások, illetve JPG-re utaló kikockázások. Hogy mivel is tudunk könnyen, gyorsan képet tömöríteni? Nos, erre van egy jó tippünk...

### A KÉPKIRÁLY

A Photoshop nagyon jó, ha képeket akarunk rajzolni vagy retusálni, de ha tömöríteni szeretnénk, akkor inkább el is felejthetjük. A JPG formátumokba például belehelyez olyan információkat, amikre nekünk abszolút nincs szükségünk (például hogy „ezt a képet a Photoshop tömörítette”). Inkább használjunk valami

sokkalta jobbat, mint mondjuk az IrfanView ([www.irfanview.com](http://www.irfanview.com)). Ez egy olyan képnézegető program, ami ugyan teljesen in-

gyenes, de nagyon sok fizetős társát bealázza. Amikor megnyitunk vele egy grafikát, akkor úgy néz ki, mint a többi társa, de ez ne tévesszen meg minket! Az Image menüt lenyitva rengeteg hasznos funkciót láthatunk, amik közül most az átméretezés funkciót vegyük elő. Ez akkor jön jól nekünk, ha úgy érezzük felesleges a 4 megapixeles gépünk által készített képeket 2272x1704-es méretben tárolni, amikor 1024x768 is tökéletesen megfelelő (ha mondjuk adott esetben elő is akarjuk hívni ezeket

a képeket a későbbiekben, azért nem árt a nagyobb felbontásút eltárolni). A rengeteg opció között jobb oldalt észrevehetjük a szabványos méreteket, és a „Best fit to Desktop” feliratot is, ami automatán a monitorunk felbontásához méretezi az adott képet avagy képeket. A méret csökkentésével is rengeteg helyet takaríthatunk meg, de ha egyszerűbben szeretnénk kilobyte-okat nyerni, akkor a megnyitás után rögtön menjünk a file/save opcióra (CTRL+S). Fájl típusnak válasszuk ki a JPG-t, majd a jobb felső ablakban állítsuk be a minőséget %-ban, és már menthetjük is a képet.

### TÖMEGTÖMÖRÍTÉS

Az IrfanView akkor is segítséget nyújt, ha több képet akarunk tömöríteni. Amikor a rendelkezésre álló képek közül megnyitottuk valamelyiket, nyomjuk le a B gombot. A frissen megnyílt „Batch conversion” nevezetű ablakban jobb felül választhatjuk ki azokat a grafikákat, fotókat, amiken a változást végre akarjuk hajtani, majd az „Add” gomb (ha a könyvtárból minden kell akkor az „Add all”) lenyomásával bal oldalra helyezhetjük őket. Az Output directory-ban ad-

juk meg azt a helyet, ahova menteni szeretnénk őket. Miután ezt megtettük, kiválaszthatjuk, mit szeretnénk kezdeni a képekkel: konvertálni, átnevezni őket vagy mindkettőt egyszerre. Output formátum adjuk meg a kívánt formátumot, és az Options gombot lenyomva, a minőséget is. Ezek után a Start gombra kattintva máris elindul a folyamat, és az összes kiválasztott kép megváltozik a kívánt módon.

**G-San**



# KV HARDVER

HA  
HARDVERES  
PROBLÉMÁD  
VAN

**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 altopikban.**

## Lajkó Máté Hangkártya gitárhoz

Hali! Gépem szeretném felvételre használni, gitározok. Milyen hangkártyát ajánlanál mert az integrált NVIDIA kicsit gagyi a célra...

**Szia! Ez elég érdekes kérdés, de a legtöbben a Creative Labs által készített kártyát használják minősége és megbízhatósága miatt. Az integrált cuccok nagy hátránya a hangminőségén kívül az is, hogy eléggé erőforrás igényes a processzor részéről néhány effekt valós idejű számolásánál. Ismét csak azt tudom mondani, hogy a pénztárca méretétől függ a vásárlás (mint a legtöbb esetben). Így első körben a Creative SoundBlaster Audigy 2 ZS márkanévvel ellátott kártyát ajánlom figyelmedbe, ez már használható darab, és az ára se olyan vészes, a nyújtott szolgáltatások fényében. Innen már csak fölfelé vezet a lépcső.**

## Szécsi Tisza Dániel Monitor gondok

Sziasztok, van egy progrémám, meghozzá a monitorral. Váltogatja a színt és bíbrál. A gépem adatai a következő: Soltek FSB 800 Capable alaplap, NVIDIA GeForce 4MX 440 64 MB videokártya, Intel Celeron 2.00 processzor, 512 MB RAM, LG Flatron T710BHDe a monitor vezetéke nincs eltörve. Tudtok nekem segíteni, hogy mi a baja a monitoromnak? Segítségetek előre is köszi.

**Kedves Dániel, ez a probléma több dolog miatt is jelentkezhet. Az egyik legkézenfekvőbb, hogy a monitorod bementa az unalmast, és szépen lassan tönkre megy. Érdemes megnézni más gépen is, esetleg visszavinni, ahol vetted, hogy vizsgálják meg, hogy valóban a monitor-e a ludas. Vibrálás megszüntetésére esetleg próbáld ki, mi történik, ha állítasz a képráfrissítési frekvencián (de neki nem vibrál, hanem bíbrál, ez a progrémája - mazu). A másik tippem: a monitor közelében lévő hangszóró, nyomtató, vagy más elektromos sugárzást kibocsátó eszközök tehetnek a hibáról. Ha a gépet és a monitort összekötő kábel közelében vannak ilyen berendezések, az se a legjobb**

**dolog, mert az esetleges gyenge szigetelés miatt összeszedheti a „zajt” az is.**

## Vilidár István Memória vásárlás

Hello! Memóriát szeretnék venni a gépembe. Van egy baj: nem tudom milyen vegyek. Nem tudom hogy a vásárlás függ-e a gépem paramétereitől. Most van a gépemben 512 MB RAM, és emellett még szeretnék venni ugyanennyit. További adatok: ATI Radeon 9600 XT, ASUS P4P800-SE alaplap, Pentium 4 és 3,6 GHz. Kérlek segíts, mert nem tudom milyen memóriát vegyek. Ja, ha tudod írd meg légszji hogy egy ilyen mennyibe kerül (kb 20000-et tudok rá áldozni). Előre is köszönöm a segítségedet.

**Szia! A memória típusa függ a géped paramétereitől (DDR vagy DDR2 foglalát van-e benne). Neked DDR-t kell kérned. A másik dolog ugye a mennyiség. Az általad feltüntetett összegből be lehet szerezni egy giga ramot, amivel csak annyi probléma van, hogy dual módban nem nagyon fog működni az 512-es moduldal, így két alternatíva közül választhatsz: az egyik az, hogy megelégszel még 512 mega rammal, és a maradék pénzt játékos célokra költöd (pl. veszel belőle még 512 mega ramot és azt elküldöd nekem - mazu). A másik opció az, hogy egy darabban beszerez egy ilyen műtyűrt (1 GB), a mostanit eladod, és az így befolyt összeget kipótolva veszel még egyet, ami véleményem szerint ezen a konfiguráción nem eredményez kimagasló gyorsulást játékoknál. Ha esetleg egyéb, híresen memóriáigényes programokat is szeretnél futtatni (grafikai szoftverek) akkor ott már azért már megfontolandó a nagyobb kapacitás.**

## Pistik József Film digitalizálás

Hello. Lenne egy olyan kérdésem, hogy mivel lehetne videóról minőségromlás nélkül számítógépre menteni a filmeket. Előre is köszi.

**Szia! Először is azért megjegyzném, hogy minőségromlás nélküli**

**digitalizálásról azért nem nagyon lehet beszélni, mert az analóg jel átalakítása mindenképpen (ha nem is látható) romláshoz vezet. De a szörszálhasogatást itt abba is hagyom. A levél lényegi részére térve, ajánlom neked a rengeteg digitalizáló kártya valamelyikét. Természetesen itt is óriási különbségek vannak, akár az árról, akár a teljesítményről beszélünk. Otthoni célokra egy egyszerű tv-tuner kártya is megfelel. Ha esetleg olyan eszközről kívánsz digitalizálni, ami rendelkezik FireWire (IEEE-1394) csatlakozó felülettel, akkor egy ilyen kártyát érdemes beszerezni.**

## Kungl Ákos Webkamerának

Hi. Azon gondolkoztam lehet-e egy digitális fényképező webkameraként használni (Canon A70).Végülis össze lehet kapcsolni szg-pel. Megoldható ez valahogyan?

**Kedves Ákos! A mai digitális gépek túlnyomó többsége képes webcam funkciót is ellátni, ahogy az általad kiszemelt példány is. Ehhez nincs másra szükséged, mint egy kis segédprogramra. Hirtelen a Cam4you nevű csomagot találtam neked a neten, melyet kifejezetten erre a márkára fejlesztették ki.**

## Yuro Egérpad

Hella! A Logitech MX518 egérhez milyen egérpadot ajánlanátok? Az ár nem számít. Amúgy a Counter-Strike-hoz kéne, ha tudtok jobbat, akkor várom javaslataitokat. Előre is köszönöm.

**Szia! Ezzel a kérdéssel az elmúlt hónapban elég sokan fordultak hozzám, így ezzel a válasszal remélem az ő problémájukra is tudok megoldást adni. Sokan még**

**mindig a hagyományos, szövet alátétre esküsznek, de egy igazi „hárdkór gémernek” az asztalán virítson valami profi cucc, ami nem csak vagány, hanem használható is. A legnépszerűbb (és a legdrágább) ilyen eszközök közé tartoznak a teflon bevonatú alátétek, amiket előszeretettel használnak a játékok szerelmesei. Mint említettem, ezek ára nagyságrendekkel magasabb hagyományos társaikénál, de ha az ár nem számít, akkor ideális választás.**

## Kiss Gábor Tablet

Szia! Egy ideje foglalkozom a PS (PhotoShop)-al, és az érdekelne, hogy léteznek-e digitális vásznak, amire úgy rajzolhatnék, mint a normális rajztáblára? Ha igen melyiket ajánlod 10-20k környékén?

**Kedves Gábor! Természetesen léteznek digitális rajztáblák, melyeknek nagy előnye a több szintű nyomás érzékenysége, programozható mezők: Ebben a kategóriában (aminél olcsóbban nem is nagyon lehet találni újonnan) a Genius WizardPen és a Wacom Volito 2 a legnépszerűbb darab.**

## Tamás Telefon

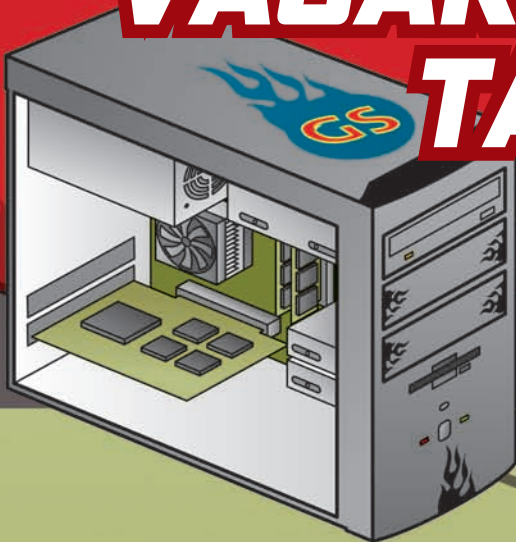
Hellósztok! Azért írok, mert telefont szeretnék venni, de nem tudom, hogy milyen érdemes. Olyat ajánlhatok légszji, amivel lehet MP3-at és videót is lejátszani és nagy a memóriája.

**Szerintem a Samsung D600-as megfelelő választás lenne számodra, mert Stereo fülhallgatójával bármelyik hordozható MP3 lejátszóval képes felvenni a versenyt. Alapmemóriája 76MB-os, de MicroSD kártyával akár 1GB-ra is növelhető.**

**Pjotr**

Ha bármilyen gondod támad a gépeddel:  
**kv@gamestar.hu**

# VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ



## A HÓNAP TIPPJE

Ebben a hónapban úgy tűnik érdemes lesz memóriát vásárolni. Tény, hogy nem igazán beszélhetünk hatalmas megtakarításról, de miért ne spóroljunk, ha van rá lehetőségünk? Mostmár kijelenthetjük, hogy az alap memória mennyiség egy gigabájt, persze nem sok olyan programot ismerünk, mely elutasítaná a kétszer ennyit ☺.



Úgy gondoltuk, hogy miután a Vásárlási Tanácsadó rovat hónapról hónapra érdemben nem képes megváltozni – egészen egyszerűen azért, mert a piac nem eredményez lényegi ármozgást – kicsit lerövidítjük. Terveink szerint negyedévente visszahízlaljuk, hogy azért pontos képet kaphass a hazai termékekről. Reméljük továbbra is legalább annyira hasznosnak találjátok majd a rovatot, ahogy eddig.

## MEMÓRIA

Nagyon fontos elem, minél több van a gépünkben, annál jobb. Azonban nem érdemes fejteletlenül bevásárolni. Figyeljünk arra, hogy milyen sebességen fut, az alaplapunk egyáltalán támogatja-e azt, vagy sem. Ne vegyünk teljesen ismeretlen, csillógosat, 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. Ennyiért 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, felejtsük 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

Előszöris 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).

## 3D KÁRTYA 50.000.- FÖLÖTT

Inno 3D GeForce 7800 GTX (PCI-E, 256MB, DVI, Vivo)	117000-125000 Ft
Sapphire Radeon X850XT (PCI-E, 256MB, DVI)	108000-113000 Ft
Club3D Radeon X800 XL (PCI-E, 256MB, DVI)	77000-84000 Ft

## ALAPLAP

MSI P4N Diamond (Socket 775)	52000-56000 Ft
ASUS A8N32-SLI Deluxe (Socket 939)	58000-62000 Ft
Gigabyte GA-81945P-G (Socket 775)	25000-30000 Ft
ASUS A8N5X (Socket 939)	27000-32000 Ft

## OPTIKAI MEGHAJTÓ

MSI MS-8352 (CD-R/RW: 52/24x)	4500-5500 Ft
Pioneer DVR-110D (CD-R/RW: 52/24x, DVD-R/RW: 16/6x, DVD-R DL: 8x)	10500-14500 Ft

## MONITOR

17" TFT	Samsung SyncMaster 730BF (1280x1024, 4ms)	79000-84000 Ft
	Acer AL1751a (1280x1024, 8ms)	73000-77000 Ft
18" TFT	Samsung SyncMaster 930BF (1280x1024, 4ms)	100000-112000 Ft
	ViewSonic VX924 (1280x1024, 3ms)	112000-116000 Ft
18" CRT	Samsung SyncMaster 997MB (1920x1440 / 64 Hz)	54000-56000 Ft
	LG Flatron F920B (2048x1536 / 61 Hz)	58000-63000 Ft

	Pentium EE840 3,2 GHz	Pentium 4 HT/660 3,6 GHz	Pentium 4 HT/560 3,6 GHz	Pentium D 820 2,8 GHz	Athlon 64 X2/4800+	Athlon 64 FX-57	Athlon 64 4000+	Athlon 64 3500+	Athlon 64 3200+	Athlon 64 3000+	Sempron 3100+	P4 HT 3,2 GHz	P4 HT 3,0 GHz	Athlon XP 3200+	Athlon XP 3000+
Radeon X800 XT	60	64,8	63,6	57,1	73,5	77,3	71,2	64,7	64,7	61,9	56,4	58,8	57,1	54,4	48,4
GeForce 6800 GT	57,2	58,8	58,9	54,3	67	66,5	59,5	56,8	55,2	53,5	48,5	55,2	46,4	48,8	43
GeForce 6600 GT	49,9	44,5	44,3	43,5	49,9	50,5	45,6	44,7	44,7	42,3	39,3	37,4	36,2	35	34,3
Radeon X600 Pro	24,1	17,8	17,8	24,1	23,6	23,6	18,6	18,5	18,5	18,9	18,9	17,1	17	19	18,5
	Intel Socket 775				AMD Socket 939				AMD Socket 754		Intel Socket 478		AMD Socket A		
Ár (ezer forint)	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
Radeon X800 XT Forint / FPS	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. Igyekezünk 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.



# MÁSVILÁG

EXTRA

Igazi sztárparádé lesz az április mind a filmek, mind a DVD-k frontján: a Maradj! című film női főszereplője például egy amerikai lap szavazása alapján épp, hogy bekerült a világ 100 legszexisebb nője közé... azért ez sem rossz 😊. N-Joy!



FILM

## A PÉNZ BESZÉL

Az Al Pacino, Matthew McConaughey és Rene Russo főszereplésével készült film a nagy sztárparádé ellenére is „csak” 20 millió dollárból készült és tökéletesen megérte az árát. Ugyanis a nem megfelelően figyelő néző számára talán lassúcska a film, de hihetetlen pszichológiai küzdelem folyik a vásznon: a mindenáron pénzt szerezni akaró született „vesztések” kétségbeesett küzdelemben rengetegen magukra ismerhetnek, ehhez rengeteget ad a kiváló színészi játék is. Mindehhez hozzájárul a rendező, DJ Caruso emberközeli, viselkedéskutatókat megszágyenyítő ábrázolása: valószínűleg rejtett pszichológusi képességei is lehetnek, bár nem gyógyít, hanem megmutat. A szituáció annyira természetes (versenyfutás egy állásért, fogadás a tuti tippre), hogy az ember szinte észre sem veszi, hogy maga is átélte ugyanezeket a helyzeteket, meghozta ugyanezeket a jó és rossz döntéseket, s ennek a filmnek ez az igazi nagyszerűsége. Aki akciót, vagy speciális effektet akar, kerülje, de aki jól megfogalmazott és ábrázolt karaktereket, az feltétlenül nézze meg. És moziban: ott tudja igazán kifejezni azt a hatást, amely miatt igazán emberi ez a film.

## LUSTA ÉS HAMISAN ÉNEKEL

Garfield, a világ leglustább, legkövérebb és legszemesebb macskája a nyáron visszatér a filmvászonra. És vele természetesen Tiill Attila, aki az első részhez is biztosította a macskahangot: még egy James Brown számot is elénekelt a film kedvéért.

FILM



## EGY AKCIÓFILM, AMIRŐL SOKAT FOGNAK BESZÉLNI.

Egy sci-fi, ami egészen biztosan komoly vihart kavart. A V mint vérbosszú (V for Vendetta, hazai bemutató: április 20.) főszereplője, Natalie Portman szerint „azért olyan érdekes, mert jóval több, mint egyszerű akciófilm. A V mint vérbosszú a szeptember 11. utáni világban legfontosabb kérdéseket teszi fel” – nyilatkozta az egykori Amidala királynő. Arról szól, hogy milyen nehéz eldönteni, ki a terrorista és ki a szabadságharcos: csak nézőpont kérdése az egész. A filmhez Natalie Portman új frizurát is vágott...

FILM

## MAHASZ TOP 10 ZENEI CD

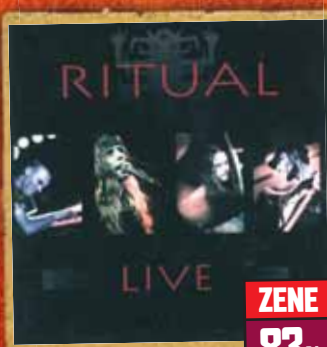
- |                   |                             |
|-------------------|-----------------------------|
| 1. ANDREA BOCELLI | Amore                       |
| 2. MADONNA        | Confessions On A Dancefloor |
| 3. Adagio         | Adagio                      |
| 4. Musical        | Best of Musical             |
| 5. Juanes         | Mi Sangre                   |
| 6. Pinokkió       | Az én albumom               |
| 7. Megasztár      | Ki lesz 2006 hangja?        |
| 8. Oláh Ibolya    | Édes méreg                  |
| 9. Kozmix         | Holnapután                  |
| 10. Márió         | Velencei nyár               |



### RED CIRCUIT TRANCE STATE

Aki azt hiszi, hogy ez a lemez a címe alapján valami jó kis táncolható cucc, az téved (bár táncolni tulajdonképpen erre is lehet). Ehelyett nagyon kellemes progresszív rock/metal muzsika tör elő a fejhallgatókból és a hangszórókból. Stílusilag legfőképp a Threshold nevű angol bandára emlékeztet a Red Circuit, amelynek énekesén azért hallatszik, hogy gyerekkorában nagy Scorpions rajongó lehetett. Mindenesetre ez a német banda abszolút korrekt, bármely prog. rock/metal gyűjtőnek csak ajánlhatom.

ZENE  
86%



### RITUAL LIVE

A svéd kvartett eddigi munkássága eddig elkerülte a figyelmemet, amelyet utólag is sajnállok. A technikás pop/rockot játszó csapattal koncertlemezen keresztül ismerkedni elég veszélyes vállalkozás lehetne, ha nem négy kiváló zenészről lenne szó: keleties hangulatok keverednek Rush, Genesis és Kansas hatásokkal, amely végülis így is egyéni zenei világot alakít. Érdekes az énekes inkább popvilágba hajló hangja: szívesebben hallgattam a lemezt, amikor nincs ének (ami egyébként korrekt).

ZENE  
83%



### 30Y CSÉSZÉNYI TÉR

Vége itthon is beindulóban van az úgynevezett „indie” hullám: a kis, független kiadók ki mernek adni színvonalas albumokat, amelyeket nem feltétlenül a mindenáron történő profit-szikipkázásért jelentetnek meg. A 30Y szelimes című albuma kellemes, cizellált elektronikus pop/rock hangulatot sugároz: képzeljük el úgy, mint a sok, őszinte, magyar rockot játszó bandát, amelyeket megtűzdelünk torzítókkal, szintikkel és jó dalszövegekkel. Egy szóval bravó, előre az „indie” úton! Megéri!

ZENE  
88%



### FISH! FIRST OF MANY

Az angol megszólalás ellenére magyar bandáról van szó, amely feszes, funky és punk-rock elemekkel tűzdelt zenét nyomat. Eddig minden szép és jó, azonban a lemez több sebből is vérzik. Először is régi vesszőparipám, a magyar lemezek megszólalása: nem tudom, a technika kopott-e, a zenészek nem figyelnek-e, vagy a hangmérnökök nem állnak készen a megfelelő munkára, mindenesetre a lemez nem szól túl jól: az énekesnek pedig kicsit még kéne az angol kiejtést gyakorolni.

ZENE  
79%

## FILMELŐZETESEK A DVD-KEN

A DVD Mozirovat menüpontja alatt a következő feliratozott filmelőzeteseket találjátok ebben a hónapban: X-Men: The Last Stand, A Scanner Darkly, Alpha Dog, Cars, Stay Alive, Ballad of Ricky Bobby, The Wild, Trust the Man



FILM  
85%

### ANYÁM NYAKÁN

Tripp igazi álompasi. Izgalmas, mint egy krimi, vonzó, mint egy bikini, virtuóz, mint Paganini, szédítő, mint egy Martini, és... nini! A szüleiével él, mint egy tini! Ez mind a barátoknak, mind a szülőknek egyre kínosabb, ezért felfogadják a csinos és rafkos Paulát, aki a legmenőbb abban, hogy „eltávolítsa” az otthon lakó fiúkat. A fondorlatos terv működni is, ha nem szólna közbe néhány aprócska, de váratlan tényező, úgymint: madárdal, mókus, gyík, delfin, és egyéb harapós állatok, a haverok, a szex, az meg a szerelem... Kellemes, lágyágós komédia.



FILM  
82%

### MARADJI!

Egy zavart, különös fiatalember bejelenti pszichológusának, hogy három napon múlva, pontosan kijelölt helyen és időben megöli magát. A pszichológus elindul, hogy megtalálja és megmentse betegét, azonban egyre különösebb helyekre jut, egyre lehetetlenebb dolgok történnek vele. Az elején még azt hitte, hogy a normalitást képviseli az örülettel szemben, de már nem biztos semmiben. És nemcsak a srácot kell megmentenie; a felesége, aki egykor egy öngyilkossági kísérlet miatt a betege volt, úgy tűnik, szintén segítségre szorul. Izgi... ☺



DVD  
78%

### EGY CIPŐBEN

Maggie (Cameron Diaz) és Rose (Toni Collette) testvérek, ám semmiben sem hasonlítanak egymásra. Rose ügyvédneként keresi kenyerét, céltudatos, komolyan veszi az életet, Maggie ellenben a felelőtlenség élő szobra: a véget nem érő bulik, könnyen beszerezhető és eldobható pasik meg a vad poénok híve. Elszereti nővére ritka udvarlóinak egyikét, emiatt megutálják egymást. A helyzetet egy titokzatos nagymama (Shirley MacLaine) felbukkanása mentheti, akiről azt se tudta senki, hogy még él, mindenbe beleszól, és varázsos módon minden megváltozik körülötte...



DVD  
87%

### EGY ÁRTATLAN EMBER

Jimmie Rainwood tisztességes élete egy napon rémálommá változik. Miközben zuhanyozik, két korrupciós zsaru tör be a lakásába, akik tévedésből egy kábítószer-díler helyett Rainwood otthonát vették célba. Amikor meglátják, a rendőrök kérdés nélkül lőnek: azt hitték, a férfi fegyverrel támad rájuk. Kábítószeres bűnbakot faragnak a félholtan fekvő Jimmie-ből: Jimmie hiába bizonygatja ártatlanságát, a bizonyítékok és a két "szavahihető" rendőr tanúvallomása alapján hat év börtönre ítélik. Egyetlen célja marad: bizonyítani ártatlanságát és méltó bosszút állni azokon, akik tönkretették az életét...

## MAGYAR FILM ELŐZTE MEG AZ AMERIKAI PITE 5-ÖT

Március 11-e rendkívüli dátum volt a Rokonok című film életében: bemutatásának 30. napján (körülbelül a 2200. előadásán) jegyet váltott rá a 100.000. magyar néző. A rekord azonban csak egy átmeneti állomás a nagysikerű alkotás számára: azóta már majd 120 ezer jegyet adtak el rá. A forgalmazási statisztikák az eddigi adatok alapján azt mutatják, hogy végül akár 200 ezren is kíváncsiak lehetnek a Csányi Sándor, Tóth Ildikó, Marozsán Erika és Eperjes Károly főszereplésével készült Mór-cz-adaptációra. Ezzel a Rokonok máris túlszárnyalta Szabó István legutóbbi rendezését, a nemzetközi filmdíjjakkal dekorált, igazi nemzetközi sztárparádét felvonultató Csodálatos Júlia (Being Julia) című vígjátékot.

FILM



## ROCCO FOR PRESIDENT!

ZENE

Németország egyik legnagyobb kedvence, Rocco ismét Magyarországra látogat a Náksi vs. Brunner-páros meghívására. A maratoni Húsvét-hétfői partisorozat április 14-én indul a budapesti Bank Dance Hallban, majd két vidéki helyszínen folytatódik 15-én és 16-án. Az „Everybody”, a „Drop the Bass” és a „Generation of Love” sztárja három egymást követő estén pörgeti a lemezeket, ebből két este hazánk első számú DJ-párosának társaságában – a fergeteges hangulat mindenhol garantált! Reméljük, még időben szólunk! (jaaa hogy egy máááásik Rocco... – ender)

## ÉLET A ZENÉBORBAN

Április 29-én a Budapesti Kongresszusi Központban lép fel a legendás fuvolista, Ian Anderson (Jethro Tull), aki így vall zenéjéről: a rockzene fűvös, vonós ütős hangszereken való interpretálása nem kényszerű párosítása a két stílusnak, hiszen ez a műfaj nem új, ez a keveredés egészen a hatvanas évek végéig, a progresszív rock gyökereihez nyúlik vissza. Igazából ez a fajta zene nem teszi tönkre a zenészek dobhártyáját, mentes a brutális hangoktól és az örgöngéstől, de mindemellett egy lendületes, feledhetetlen zenei élményt nyújt. A koncerten a Tull rajongók felismerhetnek olyan régi számokat, mint az Aqualung, a Locomotive Breath, a My God vagy a Bouree. És senki ne feledje: április 23-án Solaris koncert a Művészetek Palotájában!

ZENE



## MAHASZ 2005-ÖS ZENEI ELADÁSOK

### Kisker értékesítés (LP, CD, MC együtt)

Hazai:	4,089,032
Külföldi:	4,738,549
Klasszikus:	848,411

### Zenei videók (DVD és VHS):

Hazai:	167,462
Külföldi:	479,382
Klasszikus:	71,499

## AMERIKAI MOZI BEVÉTELI LISTA MÁRCIUS 24-26

1. Inside Man	\$28,954,945
2. V for Vendetta	\$12,338,402
3. Stay Alive	\$10,726,406
4. Failure to Launch	\$10,462,474
5. The Shaggy Dog	\$9,035,928

## MAGYAR MOZI BEVÉTELI LISTA FEBRUÁR 23-MÁRCIUS 1

1. Sziriana	12,280,000 Ft
2. Kútfejek	10,410,000 Ft
3. Első a szerelem	9,880,000 Ft
4. Rokonok	9,770,000 Ft
5. Nanny McPhee - A Varázsdada	9,530,000 Ft

# ARENA

SZERKESZTŐI JEGYZET



Nehezen hihető, de eljött a várva várt tavasz! Bár egyelőre még nem borultak virágba a fák, de talán mikor ezeket a sorokat olvassátok, már megtörténik a minden évben látható csoda. S ezzel együtt a lányok is egyre szebbek és egyre kevesebb ruhát hordanak, hmmm... © Az Aréna viszont nem lesz kevesebb, szerencsére ugyanannyi tanulságos levéllel szolgálhatunk, mint az előző hónapokban. Jó szórakozást!

## A HÓNAP BUGSHOTJA

Ehavi bugunk megmutatja, hogy a világ végén (azaz a pálya szélén túl) is van élet, sőt, nem is akármilyen. Ezért átadom a szót elpazo barátunknak, aki beküldte ezt a gyöngyszemet: „Naszóval van itt egy shot Most Wantedből, ahol csak úgy lementem a térképről ott jökedvemben.. Próbálja ezt valaki valós körülmények között utánacsíni! Egyébként ezen a helyen lakni megéri: mivel sem a postás, sem az APEH ellenőr nem tud jökedvében lejönni a pályáról, egész jól eléledgelhetünk a környéken ©



## Juhász B.

Informatika Oktatás visszavágó

Tisztelt Gyu/GameStar Team! Sokáig gondolkodtam azon, hogy megírom-e azt, aminek eddig csak az ellentéite láttam újságaitokban. A magyar informatika oktatásról lenne szó, és mivel ennek csak a szidását, káromlását láttam kítűző és elit újságokban, nem bírtam megállni, hogy ne írjam le ezeknek az ellenkezőjét. Budapest déli részén élek, itt végeztem általános iskolai tanulmányomat, majd most első éves gimnazista vagyok. Az újságba ne tegyék be az iskola nevét, de a Kondor Béla Általános Iskola volt ez. Negyediktől kezdve tanultunk informatikát. Szavakkal nehéz leírni, de a kiválóság határait súrolta a tanítás tanterveje, a tanárok felkészültsége, és a felszereltség is (!). Első években a Logo programozás alapjait sajtóztottuk el, és természetesen a Word használatával ismerkedtünk meg. Nem írnám le még 4 évig mit csináltunk, de a Word és PowerPoint ECDL vizsgákat 8. év végére letettük! Nem tudom, nagy kunszt-e ez, viszont ahova most járok, a Berzsényi Dániel Gimnáziumban még senkinek nincs meg az osztályból (az iskola nevét szintén nem kérem feltüntetni). Még ugyanitt az általánosban az Excel és Access alapokat is elsajátítottuk, megismerkedtünk a FrontPage-dzsel és az internettel is, alapjaiban. Jelenlegi középiskolám szintén magas fokú informatika oktatást mutat, magas fejlettségű gépek és nem csak a megszokott, Microsoft programok használata terén is! Tehát Excel helyett használhatunk másik programokat is, a tanár mind a kettőt megtanítja használni. Nem tudom, a régebbi írók hol tanulnak informatikát, de én maximálisan meg vagyok elégedve az informatika oktatással, sőt. Elismerem, természetesen, a gépek fejlettsége, és a tanárok szaktudása és hozzáállása is sokat számít. Azt hiszem, egy kicsit talán megjelent a reménység, hogy az informatika oktatás mégsem a föld alatt hever és vannak még olyan iskolák amelyek tudják, hogyan kell ezt csinálni.

**Éljen! Végre egy jó tapasztalat és egy jó hír! Rengetegen írtatok a témáról, sajnos általában nagyon rossz dolgokat. A szívem szakad meg emiatt, remélem, hogy ezekkel a levelekkel picit legalább megmozgattuk az állóvizet, talán olyan is elolvasta, aki illetékes, vagy van kompetenciája a dologban és ha már csak egy ember elgondolkodik azon, amit leírtunk, már megérte. Én mindenesetre lezárom a témát, kérek le küldjétek több levelet "az informatika oktatása kis hazánkban" témakörben, inkább tegyetek**

A leveleket eredeti helyesírásukkal (szövegűen), de bizonyos esetekben kivonatolva közöljük. A hozzánk beérkezett leveleket külön kérés hiányában leközölhetők tekintjük. A szerkesztőségbe érkezett levelek direktben (nem újságon keresztül) történő megválaszolására garanciát nem tudunk vállalni.

**ÍRJÁL**  
ha véleményed, vagy kérdésed van egy játékkal, az újsággal, vagy a készítőikkel kapcsolatban!  
[arena@gamestar.hu](mailto:arena@gamestar.hu)

# A HÓNAP LEVELE

## Shadow

Ojjektum FC

Hello Gyu maestro!  
Haverokkal megalapítottuk hobbi-futballcsapatunkat, az Ojjektum FC-t. Honlapunk egyelőre még nincs kész, mert haveromnak még nem volt ideje megcsinálni, pedig a terveket már odaadtam neki. A "klub" 2005. november 28-án alakult. A klubunknak már "hivatalos sajtóanyaga" is van. Ha érdekel akkor majd elküldöm. A héten meg is tartottuk az első Ojjektum Napot! A szervezés előtte felemásra sikerült mert nem mindenki tett érte valamit és valaki el is késett, ennek kapcsán Művelődéstörtéti 2 szemináriumon ülve az alábbi kis reklámszösszenetet írtam: "Bulit szervezel? Hívd az Ojjektum Buli Szervező Társaságot. Ha van pénzed akkor mi megszervezük neked mindent. Nincs hely ahol bulizhatnál? Hívd Ó. "Shadow" Tibort aki szerez helyet és zenét. Nincs bátorságod embe- reket meghívni? Hívd S. "Cristobal" Kristófot aki majd meghív neked mindenkit! Nincs kedved elmenni bevásárolni? Hívd B. "Mikey" Miklóst

aki majd elvesz mindent! Kell valaki akit szidhatsz ha nem sikerült jól? Hívd O. "Óti" Pétert és szídjad őt!" Ebből is látszik hogy ki mit csinált, illetve mit nem csinált ☺

**Hát ez zseniális! Azt hiszem itt az ideje, hogy a Boszisk programból kihátrált multikat is megkeressétek, hogy igenis van értelme a magyar foci támogatásának, mert az egykor majd Chelsea és Barcelona babérjaira törő Ojjektum FC megszületett! Higgyétek el, a Microsoft és az Apple is egy garázsból indult, aztán tessék, mi lett belőlük! Én úgy érzem, egy olyan, sokra hivatott cég, mint az Ojjektum Buli Szervező Társaság képes lett milliárdos bevételnek nemcsak az Ojjektum FC-t, hanem az egész magyar futballt eltartani. Csak előre az ojjektumi úton, hajrá! Én csak annyit tennék még ehhez hozzá: Van bármilyen dolog, amihez nincs kedved? Hívd az Ojjektum Buli Szervező Társaságot (rövid nevén OBST), nekik tuti lesz kedvük hozzá! Előre, hajrá Ojjektum FC!**

**meg Ti is mindent, hogy jobb legyen a színvonal. Oké?**

## ŁORD G4M3z

Hétvége

Hali Gyu!  
Eléggé összetett személyiség vagyok. Ismert vagyok informatikus és gamer, komoly és ökörködős énemről, de szeretem az extrém dolgokat is, igaz, nem nagyon látszik rajtam. Most viszont hétvégén elég új énemről ismertem meg magam. Szombaton elmentem egy haveromhoz megcsinálni a gépét (újratelepítés, driverek egy PII-es gépnél :) meg rájöttünk, hogy az egyik vincsi beadta a kulcsot...) és a segítségért délutánra meghívott a házibulijába. Jó volt minden, voltunk vagy huszan, közöttük 5-6 lány. Nem ismertem a haverom és tesóján kívül senkit. Egyszer csak a csajok beinvitáltak minket egy mersz vagy felelsz játékra. Mikor én következtem mertem. Az volt a feladatom hogy

lejtsek egy erotikus táncot a "You're so sexy" számra. Na a tánc és a lányok az amiről nem nagyon voltam híres, de sebaj elkezdtem. Aztán a vége elképzelhetetlen volt. Olyan sikerem volt, hogy utána még 2x kérték ezt tőlem és kérdeztettek félelem, mondhatom, nem volt rossz érzés. Neked milyen bulis élményeid vannak?

**Inkább abba most ne menjünk bele, milyen bulis élményeim vannak, mert hát volt egy-kettő ☺ sőt olyan is volt, amit megírt az újság, hogyaszongya "Vandálok pusztítottak Szekszárdon Szilveszterkor" címmel. Most bátran írhatnám, hogy "akkor el tudod képzelni", de szerintem nem tudod. Maradjunk annyiban, hogy nem mindennapi kalandjaim voltak, majd egyszer írok róluk egy regényt, vagy horror-rémdrámát vagy ilyesmit. Azóta persze megjavultam és békés honpolgárként élem az életet (kivéve amikor a másik személyiségem kerül a felszínre, de arról nem tudok ilyen-**

kor ©). Mindenesetre mindenkinek javasolom, hogy PII-es gépek szerelése helyett inkább táncoljon csajokkal, csajoknak. Amint látszik, bejön ☺.

## Levi

### Balszerencse

Hello mindenki!!!

Én olyan balszerencsés vagyok. kb. két hete minden hétfőn és kedden meg csütörtökön elmegyek a barátomhoz FIFA 2005-ösni. ez még nem lenne baj de .... fhú de felidegesít. Vagy nyeresre állok vagy pedig döntetlen, és a kis p\*cs mindig az utolsó percben rúgja be a gólt vagy úgy felhozza hogy kikapok, mint múltkor 2-0-ra vezetek erre 2-3 megver!!! MIÉRT? MONDJÁTOK MIÉRT??? Ez megy már 2 hete. És hiába gyakorlok meg játszok a FIFÁ-val, minden hiába. Na ennyi. Legközelebb most már tényleg én nyerek.

**Figyelj, elárulok egy titkot: ha 2-0-ra vezetess akkor rúgj még egy gólt, hogy 3-0 legyen. Utána még egyet, hogy 4-0 és akkor nem fogsz kikapni. Mindenesetre ilyenkor kell bevetni az összes létező időhúzó taktikát...szabálytalankodás, labdaelrúgás, előérvelgetés a másik térfelének semleges zónájába (azaz a sarokba) a dolog lényege az, hogy a labda ne menjen ki, hanem lelassulva bent maradjon a pályán. Emellett a középpályán bátran szabálytalankodj az ellenféllel: ezt csinálják a nagy csapatok is. Tudom, tudom, nem éppen Fair Play, de ha nyerni akarsz, akkor figyelj. Ja és egy fontos dolog: magyar módra ne bízd el magad 2-0-nál, hanem koncentrálj a meccs végéig. Egyébként ilyenkor kell nekiállni cserélni, meg taktikát változtatni, hogy kiközökentsd az ellenfeled. Remélem legközelebb nyersz!**

## S. Peti

### Probléma

Helló SZERKESZTŐSÉG.

A következő problémával fordulok hozzátok, Ha be van dugva a hálókábelem

és ha nem is vagyok fenn a neten egy csomó reklámlablakot dobál az asztalra és már nagyon idegesítő. Miközben ezt az Emailt írtam vagy 20 reklám jött be. Már megpróbáltam azt a bizonyos "előugró ablakok blokkolási beállítás" izét is, de változatlan a helyzetem. Please!

**Helló! Hát igen, aki olyan oldalakra jár, ahol mindenféle kukacokkal megfertőzik, az viselje következményeit. Vagy használjon valamilyen kukaceltávolító programot (azaz AntiSpyware cuccot) ugyanis ezek a kedves kis programok távoli rokonai a vírusoknak, s bár nem rombolnak, azért eléggé idegesítő és biztonsági szempontból igencsak rizikós, amit művelnek. Tehát tessék védekezni a kártevők ellen!**

## Csuby

### Kérdés

Üdv GameStar!

Néhány haveromat megkérdeztem arról, hogy ők a játékokban a jókat, vagy a gonoszokat szeretik inkább, és legtöbben azt mondták, hogy a gonoszokat, csak néhány mondta, hogy a jókat. Erről lenne 1 kérdés!

Arra lennék kíváncsi, hogy Ti a játékokban a jókat vagy a gonoszokat szerettek inkább?

És ha választhatok, hogy melyikkel nyomjátok (Pl: Star Wars Battlefront 1 - már ha a birodalmat és a droidokat gonoszoknak nevezzük - Heroes of Might & Magic, stb.) melyik féllel mentek inkább? Ez volna az az egetrengető kérdés :)

Jah és én személy szerint TELJESEN „jópárti” vagyok.

**Én is abszolút, a jók nevében hátulról odasettenkedem az ellenfélhez és megmérgezem ☺. A viccet félretéve, nem véletlen, hogy a WoW-ban nincs undead (azaz élőhalott) karakterem (tiltakozom a diszkrimináció ellen! - mazur) sőt rogue (azaz zsvány) sem, ezekkel nagyon nehezen talál-**

**lom a megfelelő „azonosságot”, és most, hogy sikerült megvennem az Oblivion, itt is a világot megmentő Crusader szerepben zárogatom be az Oblivion gate-eket, miközben a kollegák között van már olyan, aki a Dark Brotherhood, vagy a Thieves Guild főnöke. Én a jó fiúk csapatában játszom és nekem ez special nagyon tetszik is. (A többi kedves ember bővebben a játékrovat bevezetőjében válaszol - ender)**

## Zs. István

### Műveltség

Szia Gyu!

Amiről írni akartam, az egy múltkori válaszod az arénában. Valami olyasmi volt benne, hogy fontosnak találd, hogy a fiúk táncolni tanuljanak, meg hogy te magad is tanultál, illetve hogy ettől illedelmesebb, sőt, kedvesebb lesz egy ember. Szeretném, ha tudnád hogy teljesen igazad van, sőt tovább megyek: 12 éve táncolok, ma is aktívan csinálom és ebből szeretnék megélni. Ez alatt az idő alatt rengeteg embert láttam táncolni, és nagyon sok embernek a viselkedését és jellemfejlődését nézhettem végig. Persze csodákat ne várjunk. Egy

nagyon bunkó emberből vagy megrögzött nőhajhászból nem lesz gentleman, de még ők is visszafogottabbá válnak. De ami érdekes,

hogy mindenki tanul némi tiszteletet a nők felé és ettől sokkal kedvesebbek és boldogabbak lesznek. A hölgyek pedig örülnek neki (általában) hogy ilyen kedvesek velük. Ezenfelül előfordul, hogy néhány ember teljesen megváltozik tőle, szinte új ember lesz. Ezért mindenkinek csak ajánlani tudom, hogy ha alkalma nyílik rá, tanuljon táncolni, bármilyen táncot. Egy másik nagyon fontos tényező az illemhez és műveltséghez az olvasás. A saját iskoláskori tapasztalataim, és a jelenleg a környezetemben lévő iskolások tapasztalatai alapján nagyon kevesen olvasnak, viszont rengetegen játszanak, néha már-már kétségbeesítő mennyiségben. Ez leginkább a fiúkra jellemző. Tisztelet a kivételnek. Nincs bajom a játékokkal, hisz én is játszok,

de egy játék nem tud olyan szintű műveltséget és világlátást adni mint egy könyv. Nem gondolom, hogy egy Wittgenstein klasszikussal kell kezdeni, mert akkor egy életre elmegy a kedve az olvasástól, de ha elolvas néhány fantasy vagy sci-fi regényt, novellákat amik felkeltik az érdeklődését a könyvek iránt akkor utána majd el tud olvasni néhány tényleg fontos remekművet is. Szóval tartsunk néha egy kis szünetet két játék között és olvassunk. Szerintem ez nagyon fontos, és nagyon sokat segít a világ megértésében, és sokat javíthat a játékosok megítélésén. Egész más ha egy művelt, intelligens ember dicsér egy játékot, mint ha egy függő teszi ezt. Te mit gondolsz?

**Tökéletesen megfogalmaztad az én félelmeimet is. Manapság úgy veszem észre, hogy az olvasás "nem menő", de szerencsére akik számítógépeznek, általában olvasni is szoktak, ami gondolom jelez valamilyen intelligenciabeli eltérést is a többiektől. Tény, ami tény: nagyon jó könyvek léteznek, sőt, azok a kötelező művek, amelyeket magam is utáltam iskoláskoromban, szinte mind fantasztikusak mai szemmel nézve. Azonban úgy gondolom, egy Gyűrűk ura vagy egy Wilbur Smith, akár egy Harry Potter elolvasása is dicséretes, és hátha innen egyenes út vezet majd Terry Pratchett-hez, Raymond E. Feisthez, a nemrég elhunyt Stanislaw Lemhez vagy Isaac Asimovhoz (és még persze napestig sorolhatnám). Rengeteg olyan könyv létezik, amelyből többet lehet tanulni, mint egyes tankönyvekből: ugyanis ugyanaz érhetően és szórakoztatóan van leírva bennük, és nem szarazan, vagy kevésbé érthetően és felfoghatóan. Iskolai előmenetelünkön is javíthatunk azzal, ha utánaolvasunk az épp tanult témáknak, ugyanis a több információból teljesebb kép alakulhat ki. Egyszóval táncoljatok, ismerkedjétek, viselkedjétek és olvassatok sokat!**

## H. Peti

### Tudtad-e?

Szia Gyu!

Sokszor mondjátok a játékhíbakra, hogy „bug”. Na, de tudjátok-e azt, hogy hon-

## LEGFONTOSABB E-MAIL CÍMEINK

**Aréna:** arena@gamestar.hu (általános levelezés, észrevételek, kritikák stb.)

**Hardversegítség:** kv@gamestar.hu (Mady válaszol hardvergondokkal kapcsolatban)

**Játékkérdések:** kaveszunet@gamestar.hu (Ha elakadsz egy játékban, vagy nem tudsz valamilyen kódot stb.)

**Hírlevél:** hirlevel@gamestar.hu (itt lehet feliratkozni a hírlevélre, vagy lemondani azt)

**FÓRUM!** Fórumunkon is kérdezhatsz, s ott nem csak mi, hanem más GS-olvasók is válaszolnak: <http://forum.gamestar.hu>

**EZ NAGYON FONTOS!** Az újság utolsó oldalán található az Impresszum nevű állandó rovat (ez egy függőleges cucc az utolsó oldal jobb oldali részén). Ott minden írónk e-mail címe fel van tüntetve: amennyiben személyes mondandótok van bárki számára, ott lelitek a megfelelő címetek.

**Terjesztéssel kapcsolatos kérdések:** terjesztes@idg.hu (a lap terjesztésével összefüggő - előfizetés, nem kapható, nem jött meg stb. - összes levelet ide)

**CHAT!** Ezentúl csetelhetsz is velünk, címünk (<http://www.gamestar.hu/chat>)

## FORUM.GAMESTAR.HU

**Március 3-án sajnos egy ordas nagy rendszerhiba következtében elhalálozott a GameStar fóruma.** Miután elkezdtük a helyreállítási munkákat, folytatódott a pechsorozat: a fórumot tároló merevlemez úgy döntött, nem visel el többet, így jobblétre szenderül. Mindez kiváló alkalom volt arra, hogy régóta tervezett rendszerfrissítést végrehajtsunk, így az újonnan életre kelő fórum a legeslegfrissebb (és folyamatosan aktualizált) fórummotort használja majd mindnyájunk nagyobb élvezetére. Azonban az áttéréshez idő kell: egyelőre még házon belül kergetjük a bogarakat, mielőtt ráengednénk a népeket a fórumra. Reményeink szerint mire ezek a sorok megjelennek, már nemcsak néhányan látjuk majd a fórumot :) Ott találkozunk és jövő hónapban már jönnek az elmaradhatatlan fórumos „aranyköpések!”

# CSAK RÖVIDEN

Lenne egy rovatötletem és azt szeretném kérdezni, hogy hova/kinek küldjem? (Spymaster)

**A rovatötlettel Mady-t zargassátok a mady@gamestar.hu címen.**

Gyu, küldj egy csajt! (Á. Attila)

**Mintha lemaradt volna a levélből, hogy mekkora a költségvetés, és mikor fizetsz ☺. Ja és persze előre ☺. (És előre szólunk, hogy sajnós kimenő leveleinkhez maximum 2 MB-ot, vagy 120 centis lányokat csatolhatunk... - mazur)**

Azt akarom kérdezni, hogy a Jarhead filmet mikor óhajtják kiadni magyar szinkronnal??!! (T. Zsolt)

**Hmm. Sokáig gondolkodtam, vajon kinek akarhattad írni ezt a levelet, ugyanis mi nem foglalkozunk filmkiadással meg szinkronnal sem, így a válaszom egyszerűen csak: nem tudom.**

Hy Gyu.Képzeld, nekiálltam egy Ford Mustangra gyűjteni. Van már tízezer forintom, de ha akarsz, beszálhatsz a pénzgyűjtésbe TE is. Jó munkát: (Constantin)

**Ok, egy 100-assal beszállok, ha erre ha erre jársz ugorj be érte!**

Nem kaptok el véle!!! (next)

**Nem is kergetünk, de fuss csak bolond, fuss!**

Lenne egy nagy kérdésem. Vettem egy AMD Sempron 2800+ CPU-t de csak 1600 MHz megy. Miért?

**Tuti gyári hibás... dehogya ☺. Az a helyzet, hogy az AMD mérnökei a proci nevének egy viszonyszámot adnak, hogy melyik Intel proci teljesítményére hasonlít az adott AMD procié. Magyarán az 1600MHz-es Sempron elvileg a 2.8GHz-es Celeronnal egyenértékű (Az AMD mérnökei szerint). Elárulom, hogy az én 3200+-os A64 -em is "csak" 2GHz-es, ettől még hasít ☺.**

Helló. A 2006. harmadik havi újságba a Lada Racing Club játékról láttam egy videót, és nagyon tetszett! Hol kapható ez a játék (ha már kapható)? (3620XXXXXX@pannongsm.hu)

**Az EVM-ben jönnek ki a keleti blokk autócsodáira koncentráló versenyjátékok. Trabi, Skoda, Polski létezik, Ladát is itt érdemes keresni.**

nan ered ez a szó, miért pont „bogár”, miért pont így nevezték el? Én is nemrég tudtam meg, na itt van: Grace Hopper, az USA egyik tengerészhadnagya éppen az egyik számítógépen dolgozott, amikor az hirtelen leállt. A hadnagy egy molylepkét talált a gép belsejében, ezért jelentésében ezt írta: „A computer meghibásodását egy bogár okozta!” Ez volt. Tehát a „bug” szó nem igaz, hogy PC játékokban szereplő hibákat jelent (elsősorban bogarat :)), hanem gépi meghibásodásokat. Na szeva!

**A „bug” szó mára teljesen elterjedt kifejezés olyannyira, hogy lassan már bármire mondjuk, ami elromlik. S persze nem a magyar alakját, hogy „bogarás” hanem az angolból honosítottat, hogy „bugos lett”, vagy „bebugzott” esetleg „úgy néz ki sok benne a bug”. Én ugyanúgy hallottam ezt már elromlott kapcsolatra, odaégett ételre, beázó lakásra, mint kidurranó kerékre. No persze, akik az ilyen sztorikat mesélik, általában maguk is informatikusok, így nem csoda, hogy az elromló cuccuk bugzanak ☺.**

## -Rara-

### hangminőség

WTF?! Normálisak a játékefejlesztők? Kimásoltam az UT2004 zenéit, aztán nézek nagyot: 60kbps tömörítésű!!! És a legtöbb játékban ilyen gáz! FarCry: 60kbps! He? Hogy a dobhártyája szakadna ketté, amelyik letömörítette! Aztán Winzippel kimásoltam a Doom 3 menüzenéjét, tömörítés: 30kbps!! 22khz-es mintavételezés! És ráadásul monó! Na ezt má nem vette be a gyomrom! Sokat ér a hűdejő térhangzás ilyen gány minőség mellett!

Vehetőnek példát a Beetle Crazy Cupról: bár csak 22khz-es, de 706kbps! Vagy a Worms 3D! 354kbps, 44khz! És láss csodát, gyönyörű, és tiszta hangja van! Felüdülés a többi után! Nem torz, és nem kásás. Sőt! Ott a 97-es Tomb Raider 2, vagy az 1NSANE: mindkettő 44khz-es 1411kbps-os tömörítetlen CD Audio, kristálytisztá soundtrack! Persze ezt csak az hallja, aki nem a méhteplei 386-osokból kiguberált BIOS hangszórókból összerakott 5.6-os torzításmentes 200 decibeleles "hangrendszerrel" tolja a wattokat az arcába. Most meg 2006 van, és némi helytakarékosság miatt, rárakják azt a rattyimatyí mp3-at +OGG-ot. Legalább lenne 192kbps-es! A grafikát mindig csinostják, a hangot meg mindig rontják? Az UT2007-ben már hang se lesz! Na ha rajtam múlna, 24bit-es, 96khz-s DVD Audio-ban mellékelném külön lemezen a zenéket. (persze ezt nem kéne telepíteni, csak berakni...) Egy DVD ára a kiadónak mennyi? 20 Ft? Ugyanmá!

Ezen nem múlik! Igénytelen pénzéhes szadista kiadó! Azt se mesélje be senki hogy az NFS THX-es! A THX.com-on csak EA játékok THX-esek! Miért is? Az EA-nek van pénze fizetni egy kis logóért! Az NFSU pl. 2 CD-s, erre hogy férne rá a

játék mellett THX-minősítésnek megfelelő minőségű zene?

**Megértem a felháborodásodat.**

**Azonban ne feledd, hogy játék közben, amikor az adrenalin az égben van, az ellenfél lövései tizedmásodpercenként robbannak, talán még Fatal1ty sem tud odafigyelni arra, hogy hány kbps-el tömörítették a játék zenéjét. (Talán ezért nem a Worms 3D-t nyomja Fatal1ty, pedig biztos imádná a kristálytisztá hangzást - mazur) Őszinte leszek: engem is hidegen hagy, főleg egy akciójáték közben, ahol a zenének csak másodlagos, idegeket és adrenalint tovább korbácsoló hatása van, hogy 80 kbps vagy 320 kbps. Ugyanis tökmindegy. Az egy másik kérdés, hogy nem véletlenül jelenik meg egyre több játéknak is zenei albuma (azaz soundtrackje), ahol külön hallgatható minőségben lehet a zenéket megtalálni...**

## gabir2

Hanno Hanno

Szasz Gyu! Tudod eddig csak arról írtam, hogy baj van ezzel a társadalommal. De most arról írok hogy nagyon nagy baj van velem!!! Az egyik haver mondta, hogy írjak ki néhány filmet, mert a haverjának valamit perkálnia kell a bűnözőknek! És ezt nem veszik észre!!!!!! Köszönöm az egész ország nevében a rendőröknek hogy nem csinálnak semmit!

**Ez egy nagyon nagyon szomorú történet, így mindenkitől csak azt tudom kérni tanulságképp: légy szives őrizkedjetek a bűnözőktől, és éljétek józan és becsületes életet mindnyájan! Remélem a kérésemet mindnyájan megfogadjátok!**

## P. Aurél

Tényleg halott a PC?

Hello Gyu!  
Sajnos sok embernek az a véleménye, hogy a PC halott. Sok az aggasztó hír erre. Egyre több Xbox 360-as gémm, Nintendo DS-es gémmek stb., de a legjobb ebben, hogy a hősiés PC-sek kitalálták hozzá az emulátort, amivel GBA-s vagy néhány más konzolon futó játékok játszhatunk a mi kis öröm dobozunkon. Még jó hogy az emberiség feltalálja magát, nehogy kihaljjon egy fontos eszköz. Sajnos a jó verekedős játékokat (Tekken, DragonBall Budokai 3) általában PS2-re vagy Xbox-ra készítik. Hála az égnek, hogy az RTS gépen a legjobb. A lényeg ne higgyük azt, hogy a PC halott, mert még létezik a gémekeknek. A gémekekhez sok idő kell, tehát ne fessük a falra a halott PC-t!

**Főleg azért nem, mert ugye a sokak által kedvelt mások által nem annyira kedvelt Microsoft nemsokára kibeszé a piacra az XNA nevű fejlesztői rendszert, amelynek a legfőbb célja az, hogy**

**olyan közös platformot alkosson Xbox 360-ra és Windows Vistára, amely segítségével szinte automatikusan lehet mind PC-re, mind Xbox 360-ra elkészíteni egy játékot: így nem lesz szükség konverzióra, nem lesz szükség minőségvesztésre: mindkét platformra könnyedén elkészülhet ugyanaz a játék. Maga a híres Unreal 3 engine is több platformos: magyarul az az alatt elkészült játékok is aránylag könnyen átvihetők másik gépre. Mindezen hírek azt hiszem több, mint biztatóak a PC-s felhasználók számára, hiszen ez azt jelenti, hogy rengeteg nagy konzolos cím is elkészül majd PC-re (sajnos sok gagyi is, de ez kivétel). A PC szerencsére jól van, halálhíre csak gonosz pletyka.**

## kopo

GS-Sör

Hello Gyu!

Ez az első levellem. Hazafelé haverral beszélgettünk, és eszembe jutott egy forradalmi ötlet. Nos, meg egy kérdés. ÖTLET: Miért nem törtök be a sörpiacra? Persze csak virtuális sör lenne. A neve, pedig ez lenne: GS-SÖR!!! Hát nem szuper ötlet? Az egész egy honlapon üzemelne, az oldal címe www.gs-sor.hu, ha vki meg akarna inni egy illet, kéne fizessen X Ft-ot, majd aki a leggyorsabban megitta, az kap vmilyen ajándékot. Az első díj egy billentyűzet, a második egy egér, a harmadik egy alátét lenne.

**Az ötlet zseniális: a virtuális semmit árulnánk pénzért, és még az egészre sem ártalmas, sőt, aki GS-Sört iszik, akár vezethet is! Azt hiszem, itt az ideje, hogy elinduljunk a multimilliárdos vállás útján, köszönjük az ötletet, a hasznon osztozunk. S persze ezúton keresünk lelkes vállalkozókat, akik néhány real-life sörért elkészítik a fent említett honlapot. Jelentkezni nálam lehet ☺.**

## BGYI

bug az életben

Mélyentisztelt Gyu harcos!  
Baj van az Élet nevű MMO-val. Bár már 2006 részt megélt és most van rendszergazda választás meg VB (olyasmi mint a FIFA meg a PES de ez életszerűbb és a közönség is 3D-s) lesz, de én még mindig csak 14-es szintű vagyok és még castot sem választottam. A hibát a sulí nevű helyen tapasztaltam. Az a probléma, hogy az ugyanilyen szintű másik faj (ún. lány) képviselőinek nagy része hirtelen átcsoportosította skilljeit. Ez úgy történt hogy az Intelligence nagy mértékű csökkentésével próbált respectet (ún. vagányságot) szerezni. Ez nekem igen zavaró bug. Próbáltam patch-csel (ami az ofői órán való „leplázacizást” tartalmazta) de ezzel csak 1-2 mínusz kaptam tőlük és most már a friendship sincs meg velük. Ez valószínűleg az SMS udvarlók és társai miatt van, akikre ha min. negyvel magá-

sabb szintűek, buknak a csajok (nekem például egy 12-es szintű csaj panaszkolta, hogy a 18-as (!!) barátja elhagyta) (ha négy szinttel magasabb volt, nem csoda hogy resistálta a spelljeit... – mazur). Nem tudsz erre vmi orvosságot?

**A helyzet az, hogy az alacsonyabb szintű lányok szívesen járnak magasabb szintű fiúkkal, mert úgy vélik, a közös XP szerzésben jobban járnak, ha tapasztaltabbakkal, erősebbekkel, nagyobbakkal mennek. Mindemellett sokan úgy vélik, jobban húzza majd őket egy magasabb szintű: ők is hamarabb szintet lépnek majd, ha folyton magasabb szintűekkel nyomulnak. Ez egy ősrégi igazság, és nagyon sokaknak volt ezzel már gondjuk, de a helyzet az, hogy az Élet nevű RPG-ben is úgy van, mint mondjuk a WoW-ban: attól, hogy valaki 60-as szintű, még nem biztos, hogy jól tud játszani. Az életben is el lehet érni a 18-as szintet minden gond nélkül. Egyébiránt ha belőled, 14-es szintűből is akkora magabiztosság, erő és tapasztalat sugárzik majd, mint a 18-as szintűekből, akkor hozzád is társulni akarnak majd. Próbáld csak ki!**

## Zsotti

Már megint én...

Hello!  
Megint én idegesítlek! :) Figy, azt hittem, hogy csak közeli ismerősöknek adjátok ki az MSN-etek. Viszont nektek minden levél után ott van a címetek. Titeket nem szoktak így minden apró-cseprő dolgokért zavarni?

Most neheztel kérdeztem, ugyanis én alapvető megközelítésben bárkivel szívesen beszélgetek az élet nagy dolgairól, csajokról, zenéről, autókról stb. A gond olyankor jelentkezik, amikor a kedves olvasó úgy véli, hogy angolból fordító szolgáltatást nyújtok, esetleg helyette szívesebben keressélném meg a Google-on azokat a témákat, amelyekhez ő lusta. Ezért rendszeresen tettem a messengeremben a „Google a jóbarátod. Mielőtt engem kérdeznél, konzultálj vele!” feliratot. S érdekes módon, amikor ez a felirat kint van, akkor tényleg csak azok köszönnék rám, akik valóban beszélgetni akar-

nak, esetleg olyasmit szeretnének kérdezni, amit a Google-ön nem találnak. Azonban ha bármilyen okból hiányzik a felirat, akkor millió „pró-cseprő” dologgal kezdenek zavarni, amely bármennyire is megtisztelő, azért igencsak zavaró. A leginkább az a zavaró, amikor a kedves olvasó úgy gondolja, hogy én fejből tolom a hardver árakat, esetleg minden játékmegjelenést fejből tudok. Pedig nem, én is a Google-on nézném meg, ahol bárki más is megnézhetné, ha nem lenne lusta (tisztélet a kivételnek).

## Csuby

PLZ! Válaszolj!

Üdv GameStar!  
Volna 1 kérdésem! Épp egy játékhoz kerestem szériaszámot, mert nem találtam sehol. Egyszer csak előhozott a kereső egy orosz oldalt, amin találtam működő számot! De asszem innen jön a baj! Asszem azóta jön a Spy Falcon, angol vírusirtó hogy vírus talált a gépemem (érdekes, mivel 1 termékét sem töltöttem le még, de ezek után nem is akarom:)). Azt hittem azzal hogy bezárom azt az ablakot, ahol kiírta, hogy vírus érzékel, vége van, de nem így lett, HANEM: egyszer csak fogja magát és letöltődik a gépemre! És

## WWW.GAMESTAR.HU/CHAT

A márciusi fogadóóra hatalmas sikert aratott, mindnyájan végig ott voltunk, sőt többen (mint például Mady) tovább is maradtak, hogy csevegjenek az olvasótáborral. Ennek kapcsán ismét örömmel közöljük, hogy lesz áprilisi fogadóóra is, méghozzá szokás szerint a megjelenést követő szerdán, április 19-án délután 5 és 6 óra között a [www.gamestar.hu/chat-en](http://www.gamestar.hu/chat-en). Aznapra senki ne tervezzen semmit, gyertek csetelni tömött sorokban!

semmi vírus. Utána megnéztem, hogy a SpyFalcon hol talált vírust (min. 20 helyen...fura) én meg csak azon a map-pán indítottam el a Nod32-t, de semmi. Engem meg már NAGYON idegesít a folytonos ön-letöltése és a folytonos riasztása (áááá most is... grrrrr). Mit tehetnék? Jah, és azóta néhány reklám is folyton előjön, pedig Mozilla Firefoxot használok! (és nem hiszem el! megint letöltötte magát áááá mentők, tűzoltók, GameStar, rohamosztag, vki plz help me!).

**Van egy rossz hírem. A Spy Falcon nemhogy nem vírusirtó, hanem pont ellenkezőleg: egy úgynevezett kémprogram, amely ügyesen behalozza a gépedet, mindenféle adatokat szolgáltat ki róla és millió reklámot enged be. A trükkje az, hogy vírusirtónak álcázza magát ezzel megtévesztve az egyszerű**

**metlenséget megspórolhattál volna egy eredeti sorozatszámval, mellesleg még becületes is lettél volna. Legközelebb gondolkodj el ezen.**

## Bury

Plíz Help!

Üdv méjén tisztelt Gyu mester!  
Sajnos nem azért írok mert nincs semmi gond. Milyen bután is nézne ki ha ezért írnék. (pl: Hali Gyu itt minden rendben csak ennyi) Na szóval arról lenne szó hogy van ez a jó kis játék a Day of the Tentacle nekem nagyon régen megvolt de valahogy eltűnt. Most szeretném valahogy megszerezni. Valamelyik megoldható ezek közül a megszerzési módok közül?

1. Rátészték a DVD-re, mint teljes vagy minijáték
  2. Mondasz egy címet a neten ahonnan le lehet tölteni, mindegy hogy kerül-e valamibe vagy nem.
  3. Mondasz egy boltot ahonnan meg lehet rendelni vagy egy pécsi boltot ahol meg lehet venni.
- Légyszi segíts!!!!!! Ui: ne mondd hogy nem ismered a játékot, mert az elmúlt egy évben 2x is említetted az újságban.

Ezt a hozzáállást már szeretem, amikor a kedves olvasó és felhasználó a rajongott játékot "kerül-amibe kerül" meg akarja venni. Ennek ellenére rossz híreim is vannak és jók is. A rossz, hogy ez a játék boltban már nem kapható (alig 13 éves szegényke, már senki sem árulja) viszont az interneten megtalálható, úgynevezett Abandonware (azaz elhagyott szoftverek) honlapokon tuti ráakadsz, én a The Abandoned Gamesroom-ot ajánlom, címe <http://www.agamesroom.com/>. Itt tuti fent van. Elvileg magyarítása is létezik, valahol az interneten keringve tuti megtalálod, több infót pedig kedvenc kalandjátékos oldalamon, a [www.adventuregames.hu](http://www.adventuregames.hu)-n olvashatsz róla. Jó csapozást!

Furcsa és különös hónap volt ez a márciusi: hóviharral, napsütéssel, érdekes levelekkel háttérbe szorult játékokról, kémprogramokról, FIFA tippel, erotikus tánccal, az Ojjektum FC-vel és egyéb érdekességekkel. Azonban egy szomorú dolog is volt, s emiatt engedjétek meg, hogy egy személyes üzenettel zárjam az Arénát: "Apa! Most már szabad vagy, soha többé nem utasíthat Téged senki semmire..."  
**Maximális tisztelettel,**  
Gyu

## » AZ VOLT A FELADATOM HOGY LEJTSEK EGY EROTIKUS TÁNCOT A "YOU'RE SO SEXY" SZÁMRA. NA A TÁNC ÉS A LÁNYOK AZ, AMIRŐL NEM NAGYON VOLTAM HÍRES, DE SEBAJ, ELKEZDTEM... «

mindenféle marhaságot ír, hogy vírust érzékel! Én meg (még) jókedvemben unistalláltam az egész SpyFalcon-t. Aztán mit látok? Ez az izé megint letöltötte magát (izé helyett csúnyábbra gondoltam:)). Én meg megint letöltöm... és ez így megy már tudtomén hány download-uninstall óta. Ezt meguntam és csináltam a GameStar-hoz járó (amúgy nagyon jó) Nod32-vel egy mélyreható vizsgálatot, és egy sima vizsgálatot, amibe a kiterjesztett heurisztikus vizsgálat is be van kapcsolva, de

felhasználót. Eltávolítása szinte bármelyik kémprogrammal vagy kukaceltávolító programmal lehetséges (SpyBot Search & Destroy, Ad-Aware SE stb...), de amíg ilyen programot nem futtatsz, addig mindig visszairja magát igen trükkösen, hiába telepítetted le, vagy töröld ki. Egyébként is ma már ez a második levél, amelyre azt kell mondanom: aki "rossz" helyeken jár, könnyen ráfázhat: érdekesebb lett volna az eredeti játékot megvenni, rengeteg szívást és kelle-

## ROBOGÓ NYERTES

Fantasztikus dolog történt nemrégiben egyik kedves ráckevéi olvasónkkal, Varga Gáborral. Nem elég, hogy Gábor GameStar olvasó (ami önmagában sem rossz dolog), hanem előfizető is. S ez meghozta neki az úbertáp mázlit, ugyanis Ő nyerte az előfizetői akción kisorsolt csodaszép GameStar színű robotgót. Szívjből gratulálunk, és kívánunk neki balesetmentes közlekedést a robotgóval!



# KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

## CONDEMNED

A Hetedik hangulatát idézi ez a full parás nyomozós horror-FPS-kiadvány. A játékban egy FBI nyomozót alakítunk, aki egy perverz és kegyetlen sorozatgyilkos nyomába ered. Az Xbox 360-ra már megjelent és ott óriási sikert aratott játék fotorealistikus grafikát, döbbenetesen élethű fizikát és mesterséges intelligenciát, és persze sok-sok borzongató kalandot ígér...



Outrun 2006  
Nem tudom, hányan emlékeznek még az Outrun nevű autóverseny progira, ami anno hatalmas sláger volt Commodore 64-en. A játék lényege az volt, hogy piros Ferrarival kellett pályáról-pályára megverni egy rivális csodaautó sofőrjét, ellenkező esetben a mellettünk ülő hosszú szőke hajú csajunk átült hozzá...



Devil May Cry 3: Dante's Awakening  
Minden idők egyik legnépszerűbb konzolos akciójátéka a Devil May Cry, ezért mindig is szomorúak voltunk, hogy nem készült eddig PC-s verzió... A harmadik részre imáink végre meghallgatásra találtak és az übermacsó Dantéval végre mi is keresztülverekedhetjük magunkat a démonok hordáin. Az irányításra még kíváncsiak leszünk...



FIFA World Cup 2006  
Ha van egy játék, amit nem halaszthatnak el, akkor az a FIFA World Cup, hiszen a világbajnokság rendezőit sem lehet megkérni, hogy ugyan, várjanak már egy kicsit a VB-vel, mert még kódolnák a hozzá kötődő játékot... Szóval a focirajongók nagy örömeire gőzerővel jön a FIFA World Cup 2006 - reméljük, hozzák a srácok a szokásos színvonalat...

# TELJES JÁTÉK: X<sup>2</sup> THE THREAT

MEGJELENIK  
MÁJUS  
12-ÉN!



Mostani számunkba végül is nem ez a játék került bele, hanem a Singles című erotikus The Sims-klón (megragadtuk a kínálkozó lehetőséget), viszont a következő számunkban garantáltan ezt a komplex és elképesztően gyönyörű űr-kereskedő-szimulátor játékot kapjátok kézhez. A nemrég megjelent X2 leginkább az Elite-et idézi, ám jóval összetettebb annál. Hatalmas galaxisokban kereskedhetünk, kalózkodhatunk, küldetéseket vállalhatunk: lehetőségeink szinte korlátlanok. Mire megkapjátok a játékot, több mint valószínű, hogy a legújabb patch is megjelenik hozzá.

**KERESD A KÉK GAMESTART SZIMPLA DVD-VEL 1646 FT-ÉRT,  
AZ EZÜST GAMESTART DUPLA DVD-VEL 1896 FT-ÉRT!**

## 2006. ÁPRILIS

### Javítások:

Age of Empires III DVD5/DVD9  
 Battlefield 2 DVD5/DVD9  
 Hammer & Sickle DVD5/DVD9  
 LotR: BfME II DVD5/DVD9  
 Onimusha 3 Demon Siege DVD5/DVD9  
 Serious Sam II DVD9  
 Soldier Secret Wars DVD5/DVD9  
 Star Wars Empire at War DVD5/DVD9  
 Sims 2 Open For Business DVD5/DVD9  
 X3: Reunion DVD9

### Videók:

2006 FIFA World Cup  
 Battlefield 2: Euro Force  
 B&W2: Battle of the Gods  
 DarkStar One  
 El Matador  
 Emergency 4  
 Expedition Trophy  
 Guild Wars: Factions  
 Heroes of Annihilated Empires  
 Hitman: Blood Money  
 Paradise  
 ParaWorld

### The Movies Stunts & Effects

Tortuga: Two Treasures  
 True Crime: New York City  
 Warhammer: Mark of Chaos  
 X-Men The Official Game

### GSTV

Condemned: Criminal Origins,  
 Elder Scrolls IV: Oblivion  
 Settlers 2 Remake  
 Spartan

### Tomb Raider: Legend

### Játék kiegészítések:

Battlefield 2  
 Doom 3  
 GTA: San Andreas  
 Half-life 2  
 Quake 4  
 World of Warcraft

### Honosítások:

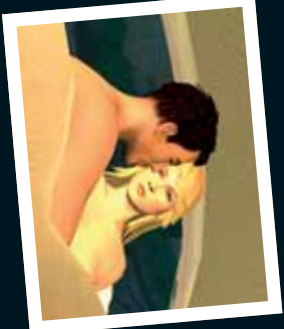
LoTR: Battle for Middle-Earth 2  
 Crashday  
 ECHO  
 F.E.A.R.

### Demók:

Condemned: Criminal Origins DVD5/DVD9  
 Evolution GT DVD5/DVD9  
 GT Racing DVD9  
 Ice Age 2: The Meltdown DVD5/DVD9  
 Knights of the Temple II DVD5/DVD9  
 Spellforce 2 Shadow Wars DVD9  
 ÜberSoldier DVD9  
 X3: Reunion DVD9

### Mozik:

A Scanner Darkly  
 Alpha Dog  
 Cars  
 Stay Alive  
 Ballad of Ricky Bobby  
 The Wild  
 Trust the Man  
 X-Men: The Last Stand



DVD MELLÉKLET 70B

2006. ÁPRILIS

PC CDROM

# Singles!

*Put up your life!*



DEEP SILVER





**Főszerkesztő:**

Halász Bertalan (Boe) – bhalasz@idg.hu

**Szerkesztők:**

Dragon György (Gyu) Másvilág, Közösség, GS TV. – gyu@gamestar.hu  
 Fülöp Viktor (ender) Ujdonságok – ender@gamestar.hu  
 Herpai Gergely (Bad Sector) Bemutatók – badsector@gamestar.hu  
 Mezei Károly (ZeroCool) Melyvív – zerocool@gamestar.hu  
 Virágh Márton (mazur) Tippek, hírek – mazur@gamestar.hu

**Munkatárs(k):**

Beregi Tamás – Berr (játékeszt) – beregit@freemail.hu  
 Csontos Péter – Csonti (játékeszt) – csontpet@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 – Kecske (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  
 Tunzler 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 – szexisokolade@freemail.hu  
 Palotai Árpád (Malachit) – malachit@idg.hu

**Kiadja:** az IDG Hungary Kft.

1075 Budapest, Madách Imre út 13-14. A épület  
 Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578  
 Internet: idg.hu

**Felelős kiadó:** Bíró István ügyvezető – ibiro@idg.hu

**Lapigazgató:** Szigetvári József – jszigetv@idg.hu

**Műszaki vezető:** Birkus Imre – ibirkus@idg.hu

**Nyomás és kötészet:** Origo Print Nyomda Kft.

**Ügyvezető igazgató:** Baniáti László – origo@origoprint.hu

**Szerkesztőségi ügyelet:** Bíró Ilona – ilbiro@idg.hu

Telefon: 577-4300, fax: 266-4343

Internet: gamestar.hu

E-mail: gamestar@idg.hu

**Hirdetési referens:** Doka Erzsébet – edoka@idg.hu

Telefon: 577-4314

**Kereskedelmi asszisztens:** Bohn Andrea – abohn@idg.hu

Telefon: 577-4316, fax: 266-4274

Médiaajánlatok: idg.hu/media

E-mail: keriroda@idg.hu

**Terjesztési igazgató:** Babinecz Mónika – mbabinecz@idg.hu

Telefon: 577-4301, fax: 266-4343

MediaShop: mediashop.idg.hu

E-mail cím: terjesztes@idg.hu

**Marketing vezető:** Bogschütz Dániel – dbogschutz@idg.hu

**PR munkatárs:** Lengyel Andrea – alengyel@idg.hu

**Rendezvényszervező:** Boros Patrícia – pboros@idg.hu

**Jogi közlemények:** Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését. A GameStarban megjelenő valamennyi cikket (eredetiben vagy fordításban) minden megjelent képet, táblázatot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt DVD-k, CD-k a GameStar térítésmentes ajándékai, önállóan forgalomba nem hozhatók. A DVD-ken, CD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal.

A hirdetések a kiadó a legnagyobb körütekintéssel kezeli, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal. Az esetleges hibás DVD vagy CD mellékletet postán juttassa el ügyfélszolgálatunkra, térítésmentesen kicseréljük őket.

**Terjesztés:** A kiadványt a LAPKER Rt., alternatív terjesztők és egyes számítástechnikai szaküzletek terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó terjesztési osztályán, a hírlapkezelésnél, az ország bármelyik postáján (információ: 06-80 444-444; hírlaplofizetes@posta.hu.), Budapesten a hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker., Orczy-tér 1., tel.: 477-6300), valamint OTP bankkártyával rendelkező olvasóink számára az InterTicketnél (a 266-0000-ás számon 9-20 óra között). A GameStar régebbi számai, és ajándéktárgyai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon (nyitvatartás: H-Cs: 8.30-16.30, P: 8.30-15.00), valamint elektronikusan a mediashop.idg.hu honlapon, vagy a terjesztes@idg.hu e-mail címen.

Megjelenik minden hónap második péntekén.  
 GameStar DVD melléklettel: 1 896 Ft, 1/4 éves előfizetés: 4 662 Ft,  
 1/2 éves előfizetés: 9 372 Ft, 1 éves előfizetés: 19 956 Ft  
 GameStar CD melléklettel: 1 646 Ft, 1/4 éves előfizetés: 3 966 Ft,  
 1/2 éves előfizetés: 7 836 Ft, 1 éves előfizetés: 15 264 Ft

GameStar DVD melléklettel: ISSN 1785-4644

GameStar CD melléklettel: ISSN 1585-3187

Lapunkat a MATESZ auditálja. Olvasóink szokásait a Nemzeti Médiaanalízis méri fel. A szerkesztőségi anyag vírusellenőrzését a KASPERSKY támogatja.



PC CDROM

# Singles

Flirt up your life!

