

TELJES JÁTÉK **X2 THE THREAT** HÓDÍTSD MEG A VILÁGÚRT! **2: 83%**

EURÓPA LEGOLVASOTTABB GAMER MAGAZINJA

# GameStar

DVD-VEL

**DVD**

VIDEÓK: HALF-LIFE 2: EPI, BATTLEFIELD 2142...  
DEMÓK: TOMB RAIDER 7, HERDES 5...  
GSTV: GHOST RECON: AW, FIFA WC. 2006...

IDG HUNGARY

1646 Ft  
2006/5

## COMMAND & CONQUER TIBERIUM WARS

AZ ELSŐ HIVATALOS KÉPEK ÉS INFÓK. DÖGÖS!

## HEROES 5 OF MIGHT & MAGIC

FÓKUSZTESZT \* DEMÓ \* GSTV \* MEGAGUIDE  
MERT MEGÉRDEMLI!

## E3 2006 KAPUNYITÁS

MI VÁR RÁNK IDÉN A VILÁG LEGNAGYOBB JÁTÉKKIÁLLÍTÁSÁN?

DESPERADOS 2 THE LONGEST JOURNEY: DREAMFALL  
GHOST RECON: AW CONDEMNED 2006 FIFA WORLD CUP

További játékok: Spellforce 2, Call of Cthulhu, D&D Online: Stormreach, Balzing Angels, True Crime 2: New York, Keepsake, Black & White 2: Battle of the Gods  
Mélyvíz: Grafikusártyák 50.000 fölött: mire költsd, ha sok van? Internetezés Magyarországon: lehetőségek és buktatók, Modding tápok, Ingyenes webtárhelyek  
DVD tartalom: Heroes 5, Ghost Recon: AW, Tomb Raider: Legend demók, Bad Day L.A., FlatOut 2, Gothic 3 videók, Blazing Angels, 2006 FIFA World Cup, Glory of the Roman Empire GSTV



TELJES JÁTÉK **X2 THE THREAT** HÓDÍTSD MEG A VILÁGŐRT!

2: 83%

**DUPLA DVD-VEL**

EURÓPA LEGOLVASOTTABB GAMER MAGAZINJA

# GameStar

**DUPLA DVD** VIDEÓK: HALF-LIFE 2: EPI, BATTLEFIELD 2142...  
DEMÓK: TOMB RAIDER 7, HEROES 5...  
GSTV: GHOST RECON: AW, FIFA WC 2006...

1896 Ft  
2006/5

## HEROES OF MIGHT & MAGIC 5

FÓKUSZTESZT \* DEMÓ \* GSTV \* MEGAGUIDE  
MERT MEGÉRDEMLI!

## COMMAND & CONQUER TIBERIUM WARS

AZ ELSŐ HIVATALOS KÉPEK ÉS INFÓK! DÖGÖS!

## E3 2006 KAPUNYITÁS

MI VÁR RÁNK IDÉN A VILÁG LEGNAGYOBB JÁTÉKKIÁLLÍTÁSÁN?

DESPERADOS 2 • THE LONGEST JOURNEY: DREAMFALL  
GHOST RECON: AW • CONDEMNED • 2006 FIFA WORLD CUP

További játékok: Spellforce 2, Call of Cthulhu, D&D Online: Stormreach, Balzang Angels, True Crime 2: New York, Keepsake, Black & White 2: Battle of the Gods  
Mélyvíz: Grafikuskartyák 50.000 fölött: mire költsd, ha sok van? Internetezés Magyarországon: lehetőségek és buktatók, Modding tápok, Ingyenes webtárhelyek  
DVD tartalom: Heroes 5, Ghost Recon: AW, Tomb Raider: Legend demók, Bad Day L.A., FlatOut 2, Gothic 3 videók, Blazing Angels, 2006 FIFA World Cup, Glory of the Roman Empire GSTV



Tavaszi GERICOM noteszgép slágerek 0 Ft kezdőrészlettel!

**ACOMP**  
Számíthat ránk.



**0 Ft + 11,001 Ft / hó**  
BUDAPEST BANK THM: 24.42%

**GERICOM EGO GT**  
219,900 Ft + 20% ÁFA

Nem kell lemondania a felsőkategória luxusról, ha nulla forint kezdőbefizetéssel szeretne már ma hazavinni egy igényes kivitelezésű, pillékonnyú noteszgépet, 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, így a gép meglepően halk és alacsony hőmérsékleten üzemel. Ne feledkezzünk el az ATI grafikus kártyájáról, mert ezzel minden grafikus alkalmazás és játék program kiváló sebességgel futhat. Fontos tudni, hogy a gép igen hosszú akkumulátoros üzemidővel rendelkezik, ezért akkumulátoros használat esetén bőven van időnk egy DVD film végignézésére, majd a munkánk befejezésére is!

- 15.1" SXGA kijelző (1400\*1050)
- Intel 855PM/ICH4-M chipset
- Intel Pentium-M 735 processzor, 1700MHz / 2MB cache
- 512MB DDR RAM
- 80GB UDMA merevlemez
- Dual Layer DVD+/-RW DVD író meghajtó
- ATI Radeon 9800 Mobility grafikus kártya, 128MB DDR RAM
- S-Video kimenet
- Wireless LAN 54Mbit (802.11b/g) beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FaxModem V.90/V.92 beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- 3x USB 2.0 port
- 4-in-1 memória kártya olvasó (MMC/ SD/ MS/ SM)
- AC'97 5.1 hangkártya
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Külső párhuzamos, monitor, mikrofon, fejelgató csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 329mm \* 280mm \* 32mm, 2.6kg, fekete/ezüst színben
- 12 hónap garanciával

**GERICOM EGO I**  
189,900 Ft + 20% ÁFA  
(0 Ft + 8708 Ft / hó)

- 15.1" TFT SXGA aktív színes kijelző (1400\*1050)
- Intel Pentium-M 735 processzor, 1700MHz / 2MB cache
- DVD+/-RW DVD író meghajtó
- ATI Radeon 9700 Mobility grafikus kártya, 128MB DDR RAM

**GERICOM EGO II**  
159,900 Ft + 20% ÁFA  
(0 Ft + 7149 Ft / hó)

- 15.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024\*768)
- Intel Pentium-M 705 processzor, 1500MHz
- 60GB UDMA merevlemez
- DVD+/-RW DVD író meghajtó
- ATI Radeon 9700 Mobility grafikus kártya, 64MB DDR RAM

**Szevasz tavasz!**  
**AKCIÓ!**



**0 Ft + 5,956 Ft / hó**  
BUDAPEST BANK THM: 24.42%

**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, bőseges memóriakapacitás. Csatlakoztassa kényelmesen eszközeit a 4 db nagysebességű USB portra és használja a DVD író házi mozijának elkészítésére.

A nagyméretű kijelzőn kényelmesen dolgozhat, de mégsem kell aggódnia a gép hordozhatósága felől, hiszen mérete és tömege kategóriájában a legjobb. Akciónk keretében most kivételes áron megvásárolhatja vagy 0 Ft kezdőbefizetéssel részletre is elviheti.

- 15" XGA kijelző (1024\*768)
- SIS 661GX + SIS 963L chipset
- Intel® Celeron-M 360 processzor, 1400MHz
- 512MB DDR-333 RAM
- 40GB merevlemez
- 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, fejelgató csatlakozó
- Li-Ion SMART 4400mah akkumulátor
- 355mm \* 273mm \* 36mm, 2.8kg, fekete színben
- 12 hónap garanciával



**0 Ft + 11,459 Ft / hó**  
BUDAPEST BANK THM: 24.41%

**GERICOM PHANTOM Y**  
249,900 Ft + 20% ÁFA

A GERICOM legújabb notebookja Intel Centrino Duo rendszerrel. A 2006-ban megjelent Intel Core Duo processzor két különálló magot tartalmaz, melynek az extra nehéz feladatok sem jelentenek kihívást amellet, hogy még inkább energiatakarékos, mint elődei. Teljesítménye a Sysmark 2004 tesztprogram szerint 39%-al nagyobb, mint egy hasonló sebességű Intel Pentium-M egmagos processzoré. Az új NAPA chip rendszer már három normás (a/b/g) WLAN kommunikációval rendelkezik, így a világ bármely pontján hibátlanul használhatjuk a zsinór nélküli hálózatokat is. Az új fejlesztésű 15.4" X-Black kijelző 16:10 képaránnyal rendelkezik maximálisan 1280x800 felbontás mellett, így ideális bármely munkára vagy egy DVD film megtekintésére. Minden Phantom Y gép tartalmazza a legújabb generációs Double Layer DVD író és a WLAN kommunikációt is. Az adatok gyors betöltéséről egy villámgyors Serial ATA merevlemez gondoskodik. Ehhez a pompás kiépítéshez kategóriáján belül kivételes vételár párosul!

- 15.4" WXGA X-Black kijelző (1280\*800)
- Intel® 945 GM + Intel® ICH7-M chipset, Dupla Magos processzor, 2 x 2MB cache
- Intel® Core Duo T2300 processzor, 1660MHz
- 512MB DDR2-533 memória
- 80GB SATA 5400rpm merevlemez
- Double Layer DVD+/-RW DVD író meghajtó
- Intel GMA 950 grafikus vezérlő, max: 128MB memória
- S-Video kimenet
- Wireless LAN Intel Pro 3945 (802.11a/b/g) beépítve
- 10/100/1000Mbit Gigabit LAN beépítve
- FaxModem V.90/V.92 beépítve
- 4x USB 2.0 port
- AC'97 2.2 hangkártya, SPDIF 5.1 kimenet
- Sztereó hangszórók
- Windows magyar billentyűzet, Touch Pad
- Külső monitor, mikrofon, fejelgató csatlakozó
- Li-Ion SMART 4400mah akkumulátor
- 355mm \* 273mm \* 40mm, 2.8kg, fekete színben
- 12 hónap garanciával

**Windows XP Home OEM**  
magyar: +19,990 Ft

## TARTALOM

05

54  
HEROES OF  
MIGHT AND  
MAGIC V

„A varázslatokat látványos és stílusos effektek tömkelegei kísérik: a tüzalapú mágianál hatalmas lángnyelvek égetik meg az egységeket, az átkoknál pedig zölde füstfelhők és folyadékok, koponyák, szenvedő emberi arcok szellemképei tűnnek fel.”

## GYORSKERESŐ

ALONE IN THE DARK	H	20
BATTLESTATIONS: MIDWAY	UI	27
BATTLE MAGES	B	87
BIOSHOCK	H	24
BLACK & WHITE 2: BATTLE OF THE GODS	B, T	86
BLAZING ANGELS	B, T	84
BLITZKRIEG 2: FALL OF THE REICH	H	19
BORDERZONE	B	87
BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY	E	34
CALL OF CHTULHU	B, T	78
CIVICITY ROME	H	12
CONDEMNED	B, T	64
C&C: TIBERIUM WARS	E	28
CRYOSTATIS	H	14
D&D ONLINE	B	90
DESPERADOS 2	B, T	80
DRAKENSANG	E	48
DUSK-12	H	14
2006 FIFA WORLD CUP GERMANY	B	88
GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER	BT	42
GOLDEN AGE OF RACING	B	95
HEROES OF MIGHT AND MAGIC V	B, T	54
HITMAN: BLOOD MONEY	UI	26
INFERNAL	EL	10
KEEPSAKE	B	92
MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE	H	17
MUTANT	H	17
OPEN SEASON	H	23
SEED	E	50
SHIP SIMULATOR 2006	H	19
STAR TREK: LEGACY	E	51
SPELLFORCE 2	B, T	74
THE LONGEST JOURNEY: DREAMFALL	B	70
THE SIMS 2: FAMILY FUN STUFF	B	95
TRUE CRIME 2	B	94

36

„Az élet azonban addig sem áll meg, sőt, ahogy közeledünk a kapunyitás napjához, úgy fokozódik az izgalom, pörögnek fel az események: a kiadók sorra jelentik be az E3-as felhozatalát, mindenki találgat.”

26

„Mivel nemcsak a GDI, hanem a NOD katonái is csak emberből vannak, ezért a két szervezet megegyezett, hogy egy olyan technológiát fejlesztenek ki, amellyel a sárga zónát zöldre, vagyis ismét lakhatóvá változtatják.”

8

„Persze az éles játékban minden egy kicsit másképp működik, mint azt nekünk elmagyarázták. Nem tudunk egyből gyárakat építeni, és óriás csatahajókat vásárolni, lévén egy bűnözőt alakítunk...”

64

„A Condemned ugyanis egy véres-beles lövés-öls játék, piros karikában tizennyolccsal, hivatalosan 'horror FPS' – ráadásul a javából.”



# HOLLA PÍPÖL!



## 78 CALL OF CHTULHU



## 80 DESPERADOS 2

### ÁLLANDÓ OLDALAK / HASZNOS OLDALAK

#### CD TARTALOM 6

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

#### ARÉNA 132

AZ ADOTT HAVI OLVASÓI LEVELEZÉS SZÍNE-JAVÁT TALÁLJD 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

Már neki sem kezdtek számolni, olyan keveset kell aludni az E3-ig! A legnagyobb show-n mindenki ott lesz, aki számít, a legnagyobb kiadók, a legnagyobb játékok, a legnagyobb bejelentések, s fellebben a sok-sok lepel, megmutatván, milyen nagy durranásokra fogunk epekedve várni a következő évben. Reméljük izgultok, mert mi igen. A mostani számba utolsó helyzetjelentés, a következőbe pedig helyszíni megbeszámoló kerül.

Furcsamód ennek ellenére nem nyugszik a piac. Bár általános, hogy aki nem akar elsikkadni a tömegben, az a show előttré időzíti bejelentéseit, megjelenéseit, azért ennyire komoly felhozatalt már rég láttunk májusban. Elég csak az új C&C-re, vagy a Heroes V-re gondolni.

Ha a DVD felé kacsingattok, láthatjátok, hogy kisdobos becszónkat megtartva az X2: The Threat-et nyújtjuk át szeretettel, pántlikázva. Bár majd' másfél gigán terpeszkedik, DVD-jüknek köszönhetően már a Kék GS-esek sem maradnak le semmiről: kaptok mellé demókat, videókat, GSTV-t szép számmal TI is.

A következő hónapok egyébként a korábbi autós és stratégia-felhozatal után „akciódúsabbak” lesznek: de hogy pontosan milyenek, azt ismét TI dönthetitek el. Az utolsó oldalra lapozván három pöpec akciójátékra szavazhattok – ne kíméljétek a mailboxunkat!

Végül egy kis online-helyzetjelentés a [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu)-ról. A szemfülesebbek már észrevehették, a többieknek most szólnunk: ehónaptól a GS szerzőgárdája időt s energiát nem kímélve online-exkluzív szösszenetekkel szórakoztatja a nagyérdeműt. Gyertek és olvassatok! A másik újdonság, hogy mostantól a megjelenést követő hetekben online lapértékelést tölthet ki minden kritikus kedvű kolléga – pontozhattok, véleményezhettek, javíthattok: ne hagyjátok ki az alkalmat beleszólni az újságotokba, hisz Nektek készül. Minden hozzászólást, ötletet, meglátást szívesen veszünk, sőt, a kritikát is, ha építő jellegű! Mert mi már csak ilyenek vagyunk.

Aki pedig direkter interakcióba kíván bocsátkozni velünk (jól gondoljátok meg), jöjjen táborba, havi chatre, vagy írjon Berkenyének, aki készséggel átadja nekünk az üzeneteket! Ráadásul ő az online kódunk is – szeretjük is ezért!

Boe/GameStar Team

## BEMELEGÍTÉS

CD-DVD TARTALOM	6
TELJES JÁTÉK: X2: THE THREAT	8
ELSŐ LÁTÁSRA: INFERNAL	10

## ÚJDONSÁGOK

HÍREK	12
ÚJ INFÓK	26
COMMAND & CONQUER: TIBERIUM WARS	28
BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY	34
E3 2006: KAPUNYITÁS	36
OLVASÓI BÉTATESZT	42
A NYÚLON TÚL	46
DRAKENSANG	48
SEED	50
STAR TREK: LEGACY	51

## JÁTÉKBEMUTATÓK

HOMM V	54
CONDEMNED:	64
TLJ: DREAMFALL	70
SPELLFORCE 2	74
CALL OF CHTULHU	78
DESPERADOS 2	80
BLACK & WHITE 2:	
BATTLE OF THE GODS	86
2006 FIFA WORLD CUP GERMANY	88
D&D ONLINE	90
KEEPSAKE	92
TRUE CRIME 2	94
THE SIMS 2: FAMILY FUN STUFF	95
GOLDEN AGE OF RACING	95

## TIPPEK

RÖVID TIPPEK-CHEATEK	98
HŐSÖK TERE	99
CONDEMNED	100
DESPERADOS 2	101
HOMM V	102
CALL OF CHTULHU	106
SPELLFORCE 2	107
KV SZOFTVER	108

## MÉLYVÍZ

HÍREK	110
MOBIL HÍREK	112
JÖVŐNÉZŐ	114
PIACTÉR	116
GRAFIKUSKÁRTYÁK 50 EZER FORINT FÖLÖTT	120
OTTHONI INTERNET	
MAGYARORSZÁGON	122
MODDING TÁPOK TESZTJE	124
INGYENES WEBTÁRHELYEK	126
SPECIÁLIS WINDOWS TELEPÍTŐ KÉSZÍTÉS	127
KV HARDVER	128
VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ	129

## MÁSVILÁG, KÖZÖSSÉG

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

# CD-DVD

## JÁTÉK DEMÓ

**TOMB RAIDER: LEGEND**

KIADÓ: EIDOS, MÉRET: 498 MB, DVDS/DVDS

MADY

MELLÉKLET@GAMESTAR.HU

Sziasztok! Üdvözlök mindenkit a májusi DVD mellékleten! Jön a nyár, a lányok is végre egyre kevesebb ruhát kezdenek el hordani. Persze mielőtt mindenki a szabadba rohanna, nagyon is érdemes alaposabban átnyálazni a GS korongot, mert rengeteg érdekességgel szolgálhatunk most is.

Kezdeném azzal, hogy olyan nagy nevek demóit próbálhatjátok ki, mint a Tomb Raider: Legend, Desperados 2: Cooper's Revenge, Heroes of Might & Magic V, Ghost Recon: Advanced Warfighter. Persze nem csak a demók miatt érdemes a monitor elé tapadni, hisz teljes játékok az X2: The Threat a világűrbe kalauzolja el a stratégiai játékok kedvelőit. Ezek mellett megtalálhatjátok a szokásos gazdag körítést, extrákat, érdekességeket, videókat, mozielőzeteseket. A GS TV májusi számában pedig egy teljesen új videótipus, a kettős kommentár is debütál. Azt hiszem, ennyi indok elég ahhoz, hogy most magatokra hagyjunk Benneteket és elmerüljete a melléklet bugyraiban. Kellemes időtöltést kívánunk hozzá!



Előző számunkban már sok szepet és jót olvashattok Lara baba méltó visszatéréséről. Szerencsére a Tomb Raider: Legend demójára nem kellett sokat várnunk, hisz már itt is van, igaz, a rajongóknak már minden valószínűséggel ott figyel a játék a polcukon. Az átlagos méretű kipróbálható verzió egyetlen pályát tartalmaz, Bolíviába kell ellátogatnunk, ahol egy misztikus ősi tárgy megtalálása lesz a feladat.

### TOVÁBBI DEMÓK

**DESPERADOS 2:**

**COOPER'S REVENGE** DVDS

**FIFA WORLD CUP 2006** DVDS

**HOMM V** DVDS/DVDS

**RISE & FALL:**

**CIVILIZATION AT WARS** DVDS

**RISE OF NATIONS:**

**RISE OF LEGENDS** DVDS

**GHOST RECON: AWDVDS/DVDS**

### 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 az X2: The Threat telepítésével akarsz kezdeni, futtasd a DVD-k főkönyvtárban található „setup.exe” fájlt.

### FŐMENÜ

Átszerkesztett, egyszerűbb menüpontok, a már ismert témákban

### GYORSMENÜ

A fontosabb menüpontokat bárholnan gyorsan és egyszerűen elérhetitek



### INDEXKÉPEK

Indexképek teszik még átláthatóbbá a melléklet tartalmát

### TELJES JÁTÉK

Aktuális teljes játékról egy kattintással mindent megtudhatsz



### HA PROBLÉMÁD VAN A LEMEZZEL

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

## VIDEÓBEMUTATÓ



## GHOST RECON: AW

Erre a hónapra két jó hírünk is van. A nagyobbik jó hírt végül is csak a következő hónaptól látjátok majd, de már most lehet örülni: bővülni fog a GS TV! Több lesz, jobb lesz, szebb lesz stb... A másik jó hír a változás első előszele, amely már ebben a hónapban is hallható: a Heroes of Might & Magic V videóját ugyanis ketten kommentálják, G-San és Gyu! Emellett élő közvetítés hangzik el a 2006 FIFA World Cupból, s egy eddig sosem látott játék, a Glory of the Roman Empire is nálunk debütál. 5 persze lesz még Blazing Angels és Ghost Recon 3 is!

**Videó bemutatók:** Blazing Angels, Heroes of Might & Magic V, 2006 FIFA World

**Videó interjú:** The Witcher, Project Gray Company

## TELJES VERZIÓS NOD32 ANTIVÍRUS AJÁNDÉKBA

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

**A REGISZTRÁLÁSHOZ SZÜKSÉGES KÓD:**  
**GSTV3F44**

MOZI  
DVD5/DVD9

## HAPPY FEET

A Déli-sark meghiúsított környezetében élő császárpingvinek párválasztás idején egy különleges dalt adnak elő választottjuknak. De mi van, ha valaki nem tud énekelni? Mumble-nek ugyan nincs hangja, de táncolni nagyon tud!

## TOVÁBBI FILMEK

**AN AMERICAN HAUNTING**

DVD5/DVD9

**LITTLE MISS SUNSHINE**

DVD5/DVD9

**MEET THE ROBINSONS** DVD5/DVD9

**POSEIDON**

DVD5/DVD9

**THE LOST CITY**

DVD5/DVD9

HÓNAP VIDEÓJA  
DVD5/DVD9HALF-LIFE 2:  
EPISODE ONE

## MOD



## OBLIVION

Az igazi Elder Scrolls IV: Oblivion rajongók valószínűleg csak a legvégső esetben fordulnak a modokhoz, de tegyük fel, ez most ilyen legvégső eset. © A módosítások mellett a plusz menüpontban egy Oblivion szerkesztő programot is találhattok, saját modok, pályák készítéséhez.

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

TOVÁBBI  
VIDEÓK

**AIR CONFLICTS**

DVD5/DVD9

**AUTO ASSAULT**

DVD9

**BAD DAY L.A.**

DVD5/DVD9

**BATTLEFIELD 2142**

DVD5/DVD9

**FLATOUT 2**

DVD5/DVD9

**GOthic 3**

DVD9

**INFERNAL**

DVD5/DVD9

**PARADISE**

DVD5/DVD9

**HEAVY DUTY**

DVD9

**PROJECT OFFSET**

DVD5/DVD9

**SIN EPISODES**

DVD9

**WORLD IN CONFLICT**

DVD9

**X-MEN THE OFFICIAL GAME**

DVD5/DVD9

# TELJES JÁTÉK

## X<sup>2</sup>: THE THREAT



Itt éppen a víz alatt vagyunk, és mégis látszik a hajónk. Igen, van ahol gondolták a környezetvédelemre...



A játék népei mind más-más stílusban építik az űrhajókat, bázisokat.



Teljesen mindegy, mit mondunk a párbeszéd során, így akit nem érdekel a duma, az nyugodtan nyomogassa az entert.

**Verne Gyula arról álmodott, hogy az ember egyszer majd a Holdra száll, a NASA pedig a Marsra szeretne eljutni a közeljövőben. Aktuális teljes játékunk segítségével ezeknél jóval messzebbre szállhattok.**

**L**assan már a tavasz is átfordul nyárba, lenge ruhákban lengedezni a lányok, egyre több ember állítja, hogy csak azért nem a nyitott tetejű Porschéval közlekedik, mert az épp szervizben van. Nektek többé nem kell ilyen sablonos szöveget nyomni, ha megkérdezik, miért tömegközlekedtek. A válasz egyszerűen csak annyi: mert a Földön nem engedik meg, hogy leszálljak az űrhajómmal. És igen, aki belekezd az X2-be, még be is tudja bizonyítani, hogy valóban van űrhajója, a jobbknak akár egy egész flottája...

### A VÉGTELENBE ÉS TOVÁBB

Nem is gondolnánk, de az X2 világa annyira komplexre sikerült, hogy nem éri meg rögtön belevágni az Arcade módba, inkább a Simulort indítsuk el. Itt a hajóvezetési alapoktól kezdve a kereskedelmi hálózatok beindításáig mindent elmagyaráznak nekünk, elég részletesen ahhoz, hogy ne legyünk elveszve a világban. Persze az éles játékban minden egy kicsit másképp működik, mint azt nekünk elmagyarázták. Nem tudunk egyből gyárat építeni, és óriás csatahajókat vásárolni, lévén egy bűnözőt alakítunk, akit éppen rehabilitálnak... Hogy kik, még emberünk is csak a történet folyamán fogja megtudni, ami ugyan nem sikerült olyan csavarosra, mint azt gondolnánk, mégis megbocsátható, hiszen a lényeg úgysem a sztori, hanem ami körülötte van. A végtelen űr, amiben tényleg azt teszünk, amit csak akarunk. Lehetünk akár fejedelmek, vagy éppen kalózok, akik a jól megrakott

teherhajókat fogják el. Az így megkeresett űrpénzből fejleszthetjük a hajónkat, de akár újat is vehetünk. Több mint 70 típus közül válogathatunk, kezdve a kis vadászoktól a behemót cirkálókig - minden van. Nem elég, hogy mindegyik más tulajdonságokkal rendelkezik, még a kezelőfelületük is eltérő. Teljesen más érzés vezetni egy cirkálót, mint egy teherhajót.

### RAKSI ELADÓ!

Ahhoz, hogy meg tudjuk venni ezeket a csodamasinákat, nem árt ha rendelkezünk némi alaptőkével, amit kereskedéssel tudunk leginkább összeszedni (a harcolás nem fizet olyan jól). A játék több, mint 2 éve jelent meg, de azóta sem láttunk ennyire profin kidolgozott rendszert. Kiválóan működik a kereslet/kínálat elve, ezért állandóan változtatnunk kell azon, mit és hova szállítunk. Nem csak tőlünk függ a gazdaság (mint sok más játékban), hanem a többi kereskedőtől is. Ha például egy városban hiány van mondjuk szilíciumból, és ezt nem mi vesszük észre elsőként, akkor előfordulhat hogy egy konkurens kereskedő megelőz minket, és mire oda-szállítjuk az anyagot, már nem is kell nekik. Miután egy kicsit is megszedtük magunkat, érdemes beruházni kereskedő hajókra, amiknek az irányítását akár a gépre is bízhatjuk (csupán meg kell neki adnunk, mit honnan és hova vigyen, ő máris útra kel). Aki nagyban szeretne utazni, az saját gyárat, űrállomásokat is építhet, vagy akár egy akkora hadiflottát, ami szétlőti az egész galaxist. Így vagy úgy, de az X2-ben bárki uralkodhat a világ felett, hogy pénzzel vagy pisztollyal, az már csak Tőled függ!

## TIPPEK

### 1 AUTÓPILÓTA

Amikor olyan helyre repülünk, ahol már jártunk, akkor egyszerűen csak targeteljük be, és nyomjuk le az [U] majd a [J] gombot. Ezzel bekapcsoljuk az autópilótát, ami magától odarepít minket ahova mondtuk neki, a [J]-vel pedig az időgyorsítót aktivizáltuk, hogy mégse legyen fél óra az aktuális galaktikus túra.

### 2 BORRAVALÓ

A második küldetés során, amikor egy teherhajóval kell felvinnünk az embereket és visszaszállítani őket a bázisra, könnyedén juthatunk némi extra pénzhez. Miután felvettük a sok fura nevű egyént és visszarepültünk, ne jelentsük egyből hogy megjöttünk. Helyette inkább nyissuk meg a trade ablakot, és adjuk el a hajón lévő fegyvereket és pajzsokat, ami kb. 400.000-et ér. Nekünk már nem lesz rájuk szükségünk, mivel a járművet vissza kell adni, a manit viszont megtarthatjuk.

### 3 LASSAN A TETTEL!

A játék kezdetén nem éri meg kalózokkal vagy éppen a törvény képviselőivel kötekedni, ugyanis a hajónk elég gyengus. Inkább csináljuk szépen a küldetéseket, és miután vettünk egy erősebb gépet (amit jól felszereltünk), kezdjük el játszani az űrmacsót, aki mindenkinek odapörköl.





# INFERNAL

MEGJELENÉS 2008 VÉGE

9/8



Elnézést, a kántort keresem. Maga az?

**Bár az Infernalt most valóban "első látjuk" de aki még emlékszik a Diabolique: License to Sinre, azt elboríthatja a felismerés mámorító öröme: bizony, ugyanarról a játékról van szó, csupán történt néhány változás, mióta utoljára hírt adtunk felőle.**



Tüzelési időszakban érdekesen viselkednek a hímek



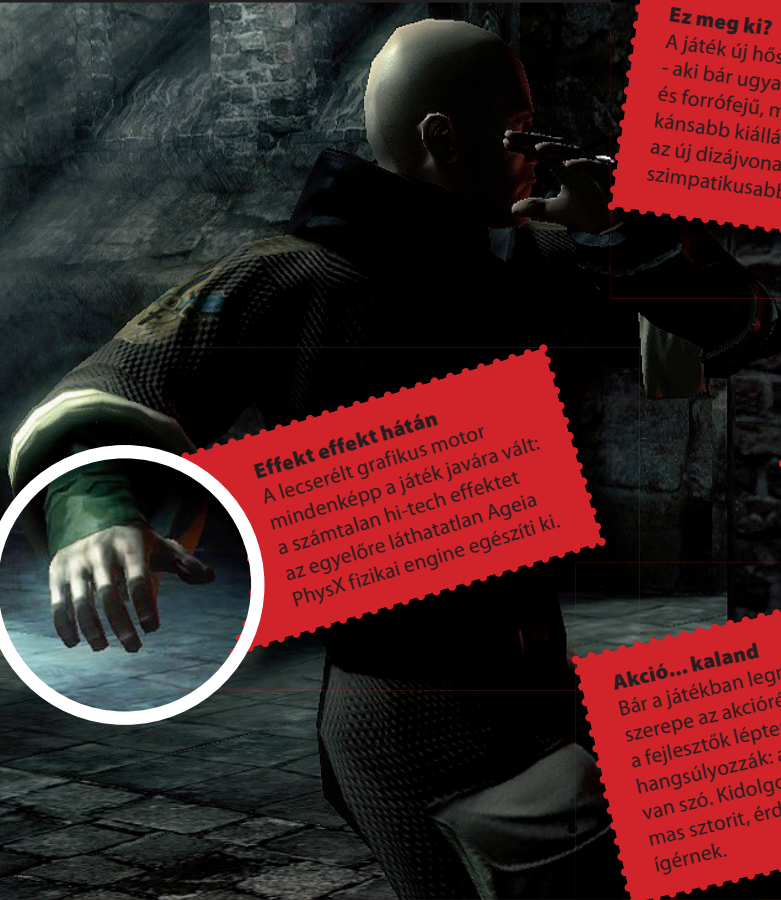
Tűz! Úgy értem... TŰZ!

**N**em is akármilyen változásokról van szó: azt a játékot el lehet felejteni. Egyrészt teljesen lecserélték a grafikus engine-t, szintre hozva az összes fontosabb mai technológiával (pixel shader 3.0, normal mapping, valós idejű tükröződések...) ráadásul a manapság oly menő Ageia PhysX fizikai engine-t is beemelték, hogy ha már ördögi képességekkel felruházott ügynököt alakítunk, aki elképzeltetn szolgálja a sötét erőket,

tényleg hitelesen törhessünk-zúzhassunk, ahogy csak nekünk tetszik. Új főhőst is kaptunk: talán dereng még elődje, akit annak idején még Dark Eaville névre (kellemetlenül gyenge poén) kereszteltek - nos, a legújabb képekről a fiatal, torreszdanis srác helyett immár egy sokat próbált, markáns figura tekint ránk. Ő Ryan Lennox, aki a fejlesztők véleménye szerint sokkal jobban illik a játék átdolgozott, komolyabb, felnőttesebb, sötétebb

hangulatához - ennek ellenére hősünk forrófejűsége, zavarba ejtő képességei és... külfaktora változatlan marad. A sztori javarészt változatlan maradt: a világ sorsa továbbra is a Jó és Rossz harcának kimenetelétől függ. És a Földön nem angyalok és démonok csatáznak, hanem a két oldal... ügynökségei. El lehet képzelni, hogy az ő harcukba egyszeri halandónak nem nagyon érdemes beavatkozni - főképp nem akkor, ha mi magunk

irányítjuk az ördög ügynökét. Már azt is tudjuk, hogy ördögi ténykedéseink során számtalan valós helyszínen is megfordulunk majd, úgyhogy Európa és az Egyesült Államok több kedvelt turistalátványosságára is számíthatunk (aki az Armageddon óta álmodozik arról, hogy egy nap eská robbantja fel az Eiffel-tornyot, reménykedjen!). De hogy pontosan milyen meglepetések várnak még ránk, néhány hónapon belül kiderül!



**Ez meg ki?**

A játék új hőse Ryan Lennox - aki bár ugyanolyan veszélyes és forrófejű, mint elődje, markánsabb kiállásával jobban illik az új dizájvonalhoz. Nekünk is szimpatikusabb.



**Effekt effekt hátán**

A lecserélt grafikus motor mindenképp a játék javára vált: a számtalan hi-tech effektet az egyelőre láthatatlan Ageia PhysX fizikai engine egészíti ki.



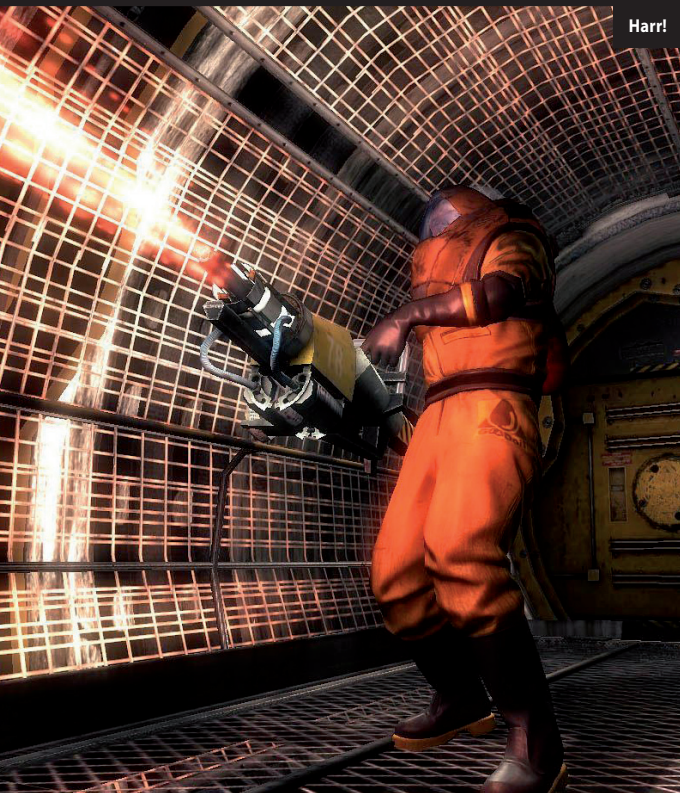
**Egyszerűen ördögi**

A hagyományos lopakodós, lővős-ölős játékmenetet különféle ördögi képességek használata egészíti ki, melyek segítségével Ryan bármilyen akadályon átverekedheti magát.



**Akció... kaland**

Bár a játékban legnagyobb szerepe az akciórészeknek lesz, a fejlesztők lépten-nyomon hangsúlyozzák: akció-kalandról van szó. Kidolgozott, izgalmas sztorit, érdekes hősokeket ígérnek.



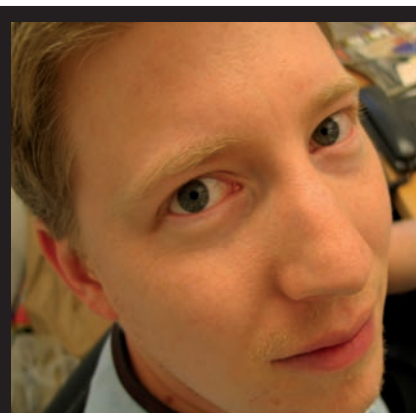
Harr!



Ryan Lennox csak lóg a szerven

# ÚJJDONSÁ

SZERKESZTŐI JEGYZET



## Kedves olvasók!

Három jó hír is van ebben a hónapban. Az első és legfontosabb, hogy bejelentették a régi kedves sorozat, a Command & Conquer legújabb részét. Ugyan jómagam mindig is a nagy konkurens, a Warcraft fanatikusa voltam, de ennek ellenére még én is elmorzsoltam egy könnyecseppet a szemem sarkában a hírre. Majd pedig (Bad Sector kollegával) pennát ragadtunk, és íziben meginterjúváltuk a fejlesztőket. A felszínre hozott információcsomagot egy szimpatikus cikk keretében osztjuk meg Veletek, illetve képekkel is illusztráljuk, hogy a régi mesterek szerint most mitől döglök a légy. Lapedás környékén futott be az új Brothers in Arms részről is pár új érdekes adat, de szerencsére még bele tudtuk zsúfolni a mostani számba, márt csak azért is, mert egy igazi next-gen FPS-ről van szó. A harmadik jó hír pedig szerkesztőségünk háza táján született, ugyanis örömmel jelenthetem be, hogy mazurral sikerült megreformálnunk a képaláírás műfaját, úgymond. Az eredményt a 23. oldalon olvashatjátok. Ja igen, és mindjárt E3, a repülője már a zsebünkben, úgyhogy következő hónapban erről is ejtünk egy-két szót, azt hiszem...  
ender

## AMIT AZ „ÚJJDONSÁGOK” ALROVATAIRÓL TUDNI KELL...

**ÚJ INFÓK** > a legutóbbi információbomba óta nyilvánosságra került adatok és screenshotok kerülnek ide. Csak a legérdekesebb 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 másból nem hozzáférhetőek, mint pl. a nem is oly régi Div3r 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. Igyekezzünk 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...



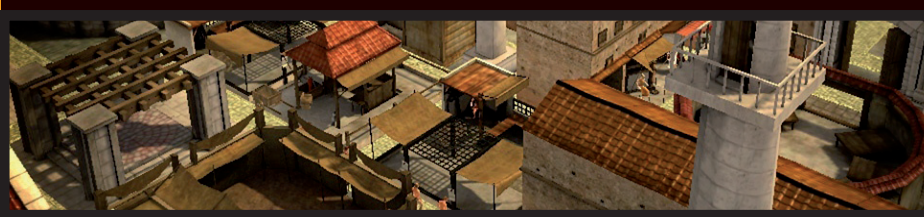
# CIVCITY: ROME

**Sokunk álma válik valóra: egy játékban egyesül a Civilization és a Caesar minden erénye.**

Ugye milyen jól hangzik?

Először túl szépnek tűnik ahhoz, hogy igaz legyen. A Civilization sorozat már így is hírhedtté vált a stratégiai játékok rajongói körében, veszélyesen addiktív játékméchanizmusa miatt. Ha ezt gondolatban kibővítjük a különféle városépítő játékok (Caesar, Stronghold, SimCity) lehetőségeivel, nagyjából megkapjuk, mire számíthatunk a CivCity: Rome-tól. És hogy mi a garancia arra, hogy a hatalmas ígéretek után nem egy ordas nagy bukás következik? A két fejlesztőcsapat, mely egyesítette erőit a játék elkészítéséhez: a Firefly és a Firaxis. A játék küldetése során tucatnyi római várost kell felépítenünk, bővítenünk és felvirágoztatnunk. Eleinte csupán embereink alapvető igényeit kell kielégítenünk, később azonban már a kenyér és a cirkusz nem lesz elég a sikerhez. Minél nagyobb a város, annál bonyolultabb a feladat, ám annál több a lehetőségünk is. El sem kezdjük felsorolni a különféle épületeket, de annyit érdemes megem-

líteni, hogy a rendelkezésünkre álló létesítmények listája egy a Civilizationból áttemelt technológiai fa mentén is változik. Először ugye érdemes elsajátítani az ábécét, de később ötféle ágznak el lehetőségeink: a miszticizmus vezet a vallás felé, a matematika a bankárok és mérnökök munkájának alapja, a felfedezés javítja a kereskedelem feltételeit, a szerszámkészítés a gyárak hatékonyságát, az állattartás pedig a mezőgazdaság lehetőségeit. Természetesen nem vagyunk bezárva városunkba, és ellenségekre is számítani kell - ekkor jön képbe a hadviselés, melynek szintén részletesen kidolgozott szabályrendszere van. Kinek melyik aspektus szimpatikusabb (építés, fejlesztés, háborúzás) arra koncentrálnak, a többit "automatizálhatja" de az is elképzelhető, hogy egymagunk tartunk kézben mindent. Az viszont biztos, hogy ha bármelyik stílus is közel áll a szívünkhöz, már érdemes várni a CivCity: Rome-ra.



# GOK



Hagyma, krumpli van eladó!



Ugyan, ezek a srácok értik a dolgukat!



## FIREFLY ÉS FIRAXIS

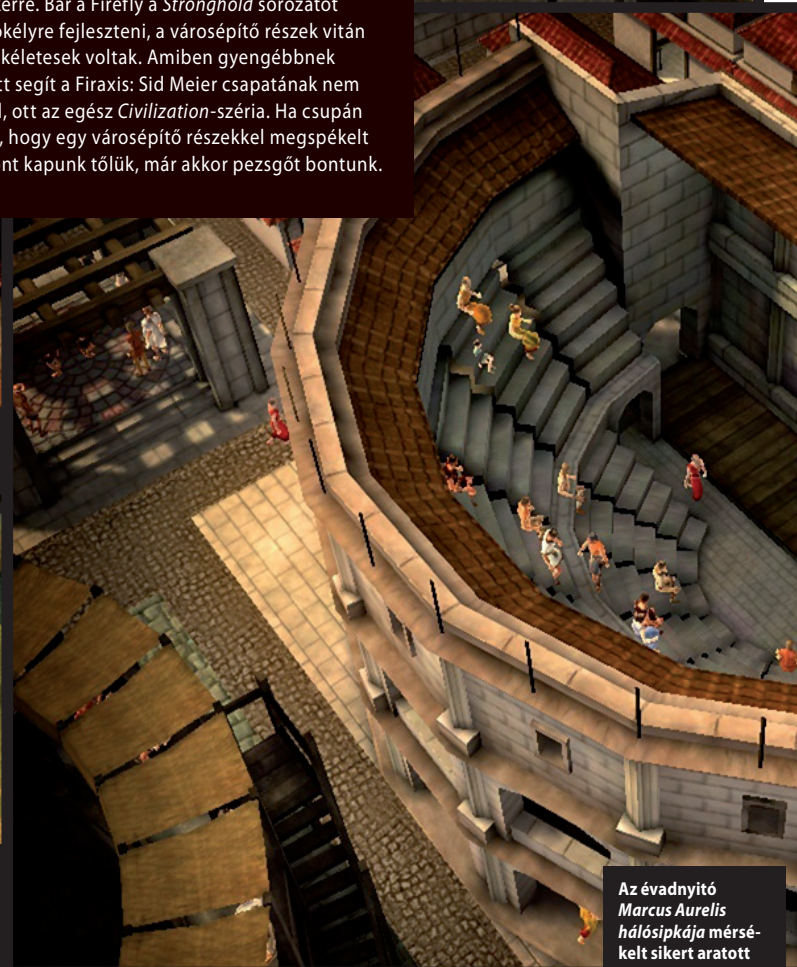
A játék háttérben álló két csapat neve egyenes garanciát jelent a sikerre. Bár a Firefly a *Stronghold* sorozatot sosem tudta tökélyre fejleszteni, a városépítő részek vitán felül mindig tökéletesek voltak. Amiben gyengébbnek bizonyultak, ott segít a Firaxis: Sid Meier csapatának nem kell ajánlólevél, ott az egész *Civilization*-széria. Ha csupán annyit tesznek, hogy egy városépítő részekkel megspékelt *Civilization*-klónt kapunk tőlük, már akkor pezsgőt bontunk.



Ez nem a cs\_italy? Mintha láttam volna egy CT-t...



Ezer év múlva ugyanígy fog kinézni, csak addigra felhúzzunk egy kolosszeumot.



Az évadnyitó Marcus Aurelis hálosipkája mérsékelt sikert aratott



# PROJECT GRAY COMPANY

**Az Elder Scrolls IV: Oblivion elképesztő sikert aratott. Még az is előfordult, hogy az eladási listák első két helyét egyszerre foglalta el az alapjáték és a gyűjtőknek szánt, díszdobozos változat.**

**H**a más nem, ez végképp meggyőzhetett mindenkit arról, hogy az offline RPG-nek is van jövője. Szerencsére az Electronic Arts is így gondolja, legalábbis erről tanúskodik nemrégiben bejelentett játékuk, a Project Gray Company. Bár a fő producer, Steve Gray nyomán a játéknak jelenleg még csak munkacíme van, de a munka több, mint egy éve folyik teljes titokban. Most azonban, 18 hónappal a tervezett megjelenés előtt

(mindenképp fejszámoljon bátran) végre úgy döntöttek ezek a kedves emberek, hogy fellőnek egy weboldalt és kiállnak a nagyvilág elé merész terveikkel, közben pedig arra bátorítanak mindenkit, látogasson el hozzájuk és a fórumokon fejtse ki, mit szeretne látni „a tökéletes” szerepjátékban, mi az, amit mindig is hiányolt, mire vágyott. Ez a hozzáállás mindenképp szimpatikus, bár ötletekért valószínűleg nekik sem kell messzire menniük. Az EA berkeiben az évek során összegyűlt RPG-veteránok legnagyobb részét erre a projektre állították rá, úgyhogy hiába nem az RPG az óriáscég fő profilja, bőven akadnak náluk régi motorosok, akik ebben a témában érzik igazán otthon magukat.

## SOSE VOLT MÉG ENNYIRE DURVA

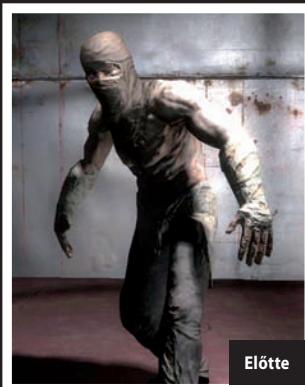
Ígéretekkel persze máris bőven megsoroztak minket: nem véletlenül definiálják „next-genként” a játékokat, hiszen a legmodernebb technológiák révén minden idők legszombóbb RPG élményét ígérik, a grafika, az animációk, a történetmesélés, de még az NPC-k mesterséges intelligenciája terén is. A grafika és az animáció esetében ez viszonylag egyértelmű, náluk már a DirectX 10 számít kiindulási pontnak (van is még idejük tervezni, hiszen ki tudja, 18 hónap múlva talán már sugárhajtású videókártyák számolják gépünkben a Pixel Shader 5-öt) de mivel egyelőre még csak koncept artokat adtak ki, csupán ábrázolhatunk. A történetmesélés azonban újszerű, bár hasonló elvre épült az Oblivion is: a történetet különféle „sztóri questek” nyomán bonyolódik, melyek közül mi magunk választhatjuk ki, melyeknek járunk a végére - de ha úgy hozza kedvünk, járhatjuk a magunk útját is, kötöttségek nélkül, szabadon. Erre is lesz mód, mivel hatalmas, nyitott világot ígérnek nekünk, melynek bármerre nekivághatunk, s melynek számtalan szereplője minden eddiginél hitelesebben éli mindennapjait.

## SIM-SIM, SIMBORA

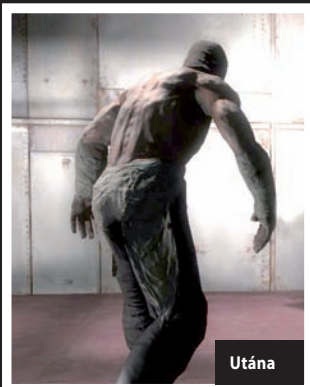
Itt jön képbe az NPC-k mesterséges intelligenciája: nos, ugyanaz a technológia gondoskodik erről, mint amire a The Sims 2 MI-je épült. Aki persze elvszerűen utálja a The Sims-et, ne kapjon a fejéhez, nem lesznek buborékban ikonokkal dumcsizó karakterek, mindössze arról van szó, hogy az ott használt (és messzemenőig bevált) viselkedést szabályzó mechanizmus irányítja itt is a kedves pógárokat. Egyelőre ennyit lehet tudni a Project Gray Company-ról. De mivel valóban nagy cím van készülődésben és messze a megjelenés, számíthatunk rá hogy amint megtudunk valamit, csörgünk.

# ZOMBIMATRÓZOK, RÉMKATONÁK

Elsőre a *Cold Fear* és a *The Thing* (magyarul *A Dolog*, avagy *Az Izé*, netán *Tudod Az A Hogyi*shívják) című film (és játék) villan be először a **Cryostasis: Sleep of Reason** nyomán. Egyrészt mert egy horror/akció FPS-ről van szó, másrészt a helyszín is hasonló: egy északi sarki orosz bázison járunk, melynek neve Pole 21. Az időpont 1968. Hősünk egy meteorológus, Alexander Nesterov, aki csapdába esik egy nukleáris jégtörőn, mely évek óta jégbe fagyva raboskodik, ráadásul furcsa lények nyüzsgönek rajta. Célunk, hogy egyedi képességünkkel behatoljunk a hajó kapitánya és legénysége agyába, hogy a múltba visszatérve megváltoztassuk sorsukat, elkerüljük azokat a végzetes hibákat, amiket elkövettek és így megakadályozzuk a hajó katasztrófáját...



Előtte

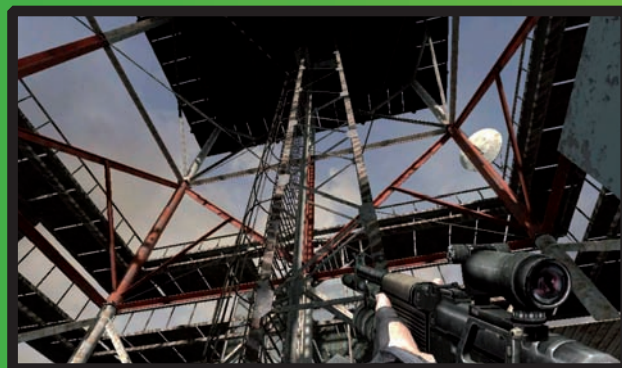


Utána



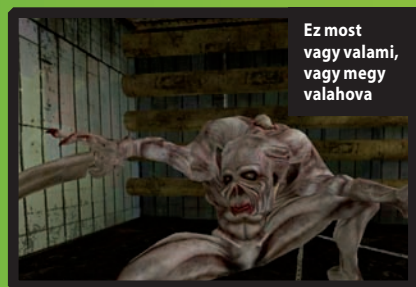
Ünnepelünk! Tudtátok, hogy a játéktörtélemben ez pontosan a tízezredik ilyen FPS?

Van itt két nagyon félelmetes szörny is, csak az egyik még nem ért ide, a másik meg már elfutott



## JÖN A VÍRUS ÉS MEGESZ!

Klasszikus történet: a hadsereg nem éri be a jól bevált emberálmánnyal, inkább bezavar néhány szerencsétlen tudóst egy laborba, hogy addig ki ne jöjjenek, amíg le nem gyártják a „szuperkatonát”. Gondolom, itt már mindenki fogja a fejét, pedig nem ez a sztóri lényege: a drága dokik valamit nagyon benéznek, mert a kísérletek során elszabadul egy vírusféle, mely gyúgyíthatatlannak bizonyul, és mindenkit agresszív vérvető gyilkosmészárossá fertőz, akihez csak eljut. A város persze azonnal karantén alá kerül és sokáig senki sem erőlteti túlságosan a „na, mi a helyzet, mi a helyzet?” típusú látogatást. Négy év elteltével végre erőt vesznek magukon az illetékesek és beküldenek egy különleges alakulatot, hogy kémleljen körbe. Bár a *Dusk-12* című FPS-ről egyelőre csak ennyit lehet tudni, ha valaki tüzetesen megvizsgálja az alábbi képeket, viszonylag hiteles képet kaphat arról, hogy mire számíthat.



Ez most vagy valami, vagy megy valahova



### JÁTÉK-BEJELENTÉSEK

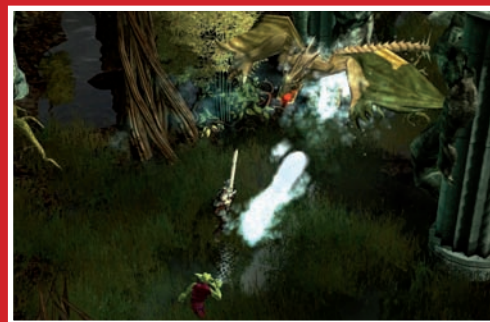
Igen! A Relic bejelentette a *Warhammer 40K: Dawn of War* második kiegészítőjét, *Dark Crusade* címmel. Újabb egyjátékos kampány és két (!) új játszható faj érkezik.

A Digital Legends bejelentette *Soccer Fury* című MMO játékát, mely

ötvozi az utcai foci bravúros cseleit az utcai harc nem kevésbé bravúros t\*könrúgásaival. Érdekes koncepció, azt meg kell hagyni.

Őrület, dőlnek az RPG-k. A Temporal Games is bejelentett egyet, melynek címe *The Tales of Walenir*. Al'Wanyon birodalmában játszódik, Walenir szigetén. Szédületes grafika, szédületes szabadság, persze-persze, meglátjuk.

Csak hogy igazunk legyen, a KievGames is bejelentett egy RPG-t, melynek címe *Silverfall*. Négy testreszabható, játszható faj, 150 rémszörny, egyjátékos és multiszakos és shaderek. Csak hogy bezúfoljuk a lényegét.



# MÉG TÖBB MMO-T NEKÜNK!

Bár manapság már szép számmal akadnak MMO-játékok a piacon, még mindig sokan távol tartják magukat a XXI. század emberének eme nemes szórakozásától.

Rájöttünk mi a gond: olyan MMO-kra van szükség, melyek egyedi játékosrétegeket céloznak meg, olyanokat, akik eddig nem találtak rá az igazira. Szerényen ajánljuk fejlesztők, kiadók figyelmébe alábbi ötleteinket a busás haszonból majd természetesen százalékot kérünk.



páratlan skilllel lefűljelje a bolti tolvajokat; vagy ki ne pattanna boldogan Taki bácsi piros Ladájába, melyben a kopott Wunderbaum már a rendszerváltás előtt is izomból igyekezett elnyomni a rothadó kapitalizmus bűzét? Ha valakinek hiányzik az AD&D és ranger szeretne lenni, mehetne Jánossal (Alma barátjával ofc) kerülni az erdő, a healerek példaképe pedig ki más is lehetne, mint az örökké snájdig, bölcs Mágénheim doktor? Nem hiányoznának a kézműves mesterségek sem, az érdeklődők szorgosan gyárthatnák az agyag miegymásokat Etus műhelyében - aki pedig kellőképp magas szintre fejlesztette karakterét, raidbossként akár Chuck Norris ősi ellenségével, Nemcsák Károlyval (aka. Vágási Ferivel) is megmérkőzhetne. Ha már itt tartunk, kíváncsian fogadnánk egy Barátok közt MMO-t is, feltéve hogy nem marad ki belőle Tildácska sem (habba-habba).

## SZOMSZÉDOK: WORLD OF GAZDAGRÉT

Így igaz, ha elég a futurisztikus marhaságokból vagy az elfektől, orkóktól, trolloktól hemzsegő buta fantasyból, irány a magyar rögválóság, az 1987-es panelnosztalgia! Magyar embernek magyar MMO-t, hiszen ki ne bújna örömmel Lenke néni flanel közértesköpenyébe (persze szigorúan csak akkor, amikor Lenke néni nincs benne) vagy



LF2M, tank and random!

## MY LITTLE PONY ONLINE

Kiaknázatlan lehetőségeket érünk a póni-univerzumban is. Bár egy, a szerkesztőségben végzett (nem reprezentatív) felmérés szerint 9 MMO-játékosból 0,01 lenne



Két Little Pony full tier 2-es szetben

hajlandó egy rózsaszín póni képében vidáman futni a réten, virágot szedni és szöszí sörényét kacéran megrázva nyihogni vidáman, azért érzünk az ötletben lehetőségeket. Mi ráadásul túlkorosak vagyunk és európaiak, a távol-keleti fiatalokban azonban mindenképp számottevő potenciált látunk. Hiszen a pónik olyan édíbédik, hatalmas szempilláikkal vannak és boldogan fészülgetik egymás sörényét, egész nap el lehetne lenni velük (természetesen nem valódi pónikról van szó, azok bűdösek és még rúgnak-harapnak is), úgyhogy elég, ha a kedves játékos már feléri a számítógépet és tud kicsit kattogni az egérrel, a többi sima ügy. Feltéve persze, hogy anyuapu lelkiismeretesen fizeti a havidíjat.

## SOUTH PARK GALAXIES

Kézenfekvő választás lenne a South Park is, hiszen gondoljunk csak bele,

melyik univerzumban történik ennyi érdekes és tanulmányos esemény? Bekapcsolódhatnánk az iskola vidám kis lurkóinak hétköznapijaiba, vagy akár a város valamelyik lakójának életébe. Ráadásul nem kéne végre éles szemű game mestereknek izmozniuk azon, hogy a gamerek ne beszéljenek trágáru a chaten, ne zaklassák játékos-társaikat, ne éljenek vissza jogaikkal... Gondoljunk bele, csak a bőfögésre minimum három teljesen egyedi emotot használhatnánk! Tény, a játék egy idő után valószínűleg anarchiába hullana (annyira azért talán nem,



South Park vidám fiataljai raidre indulnak

mint annak idején a The Sims Online) de épp ez garantálná a hamisítatlan South Park hangulatot. Az általános káoszt csak színesítené néha egy-egy híresség felbukkanása, az alienek vagy épp Szaddám Husszein támadása, de nap végére mindig helyreállna a nyugalom, a játékosok pedig levonhatnák a megfelelő tanulságot.

mazur



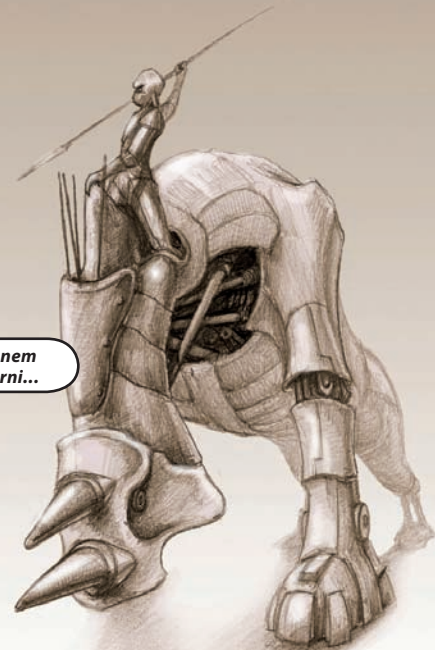
# BUDDA-BUDDA X4

Nehéz már újat kitalálni az akciójátékokban. Ugyebár lövünk ezerrel (ez viszonylag konstans dolog, el lehet rajta indulni) de mi lenne, ha egyszerre több fegyver lenne nálunk? Mondjuk kettő? Vagy három? Vagy... négy? Négy golyószórból önteni az ólmot, azért ez valami - igaz, ahhoz már négy kéz is kéne. Nos, ezt a problémát hidalta át salamoni bölcsességgel a cseh Napoleon Games: **Mutant** című játékuk hőse négy karral rendelkezik (lám, tényleg mutáns, nem vicceltek) minden kezébe más-más fegyvert pakolhatunk, kettőt mi irányítunk, a másik kettő pedig tőlünk függetlenül keres magának célpontot, így egyszerre több irányba is lövhetünk. A sztori... ezek után nem mindegy?! Banzái!! (Kicsit olyan MDK 2 koppintásnak tűnik, de végülis ez nem kutya, hanem... nyúl? –ender)



Sajnos ez tény-  
leg a játék.

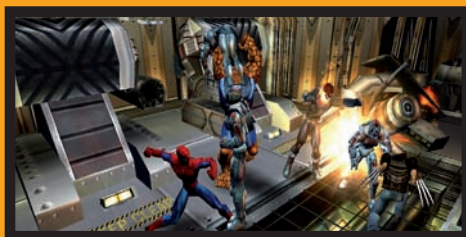
Remélem, ezért nem  
fognak pénzt kérni...



# SOK HŐS KIS HELYEN

Számtalan olyan játék van már a hátunk mögött, melyekben különféle képregényhősök mindennapos világ-megmentő kalandjait élhettük át, hiszen világmegmenteni jó, a való életben meg úgysem tudunk repkedni meg falon mászni, mert egész nap a gép előtt ülünk. Most azonban jön a **Marvel: Ultimate Alliance**, melyben nem kevesebb, mint 140 (!) hős teszi tiszteletét, itt lesz tehát az egész díszes társaság, Mikrohullámú Sütő-Mantól kezdve Zselélányig. A játék műfaját tekintve akció/RPG keverék, azaz tovább tápolhatjuk az így is imba szuperhősöket, és saját döntéseinkkel befolyásolhatjuk, mi is lesz a Föld, illetve a Marvel univerzum sorsa.

Saját szupercsapatot hozhatunk létre, saját névvel (pl. Wall Street), logóval, egyedi járgánnyal. Minél több jó- avagy gonosztettet hajtunk végre, nő reputációnk vagy hírhedségünk, egyre erősebb főgonoszokkal (vagy "főjokkal" - miért nincs erre normális kifejezés?) szállhatunk szembe. A legérdekesebb, hogy mindezt multiban is átélhetjük, ami már-már a City of Heroes-ra emlékeztet - ha sikerül majd tényleg jól megcsinálni. Mivel a Raven Software ügyködik rajta, elképzelhető.



Na, mentem srácok, dolgom van.



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

**Akciós termékeink (bruttó árak)**

DVD író LG GSA-4167 16x Dual-Layer	8.880.-
DVD író Pioneer 111D 16x Dual-Layer	10.080.-
Logitech Rumblepad II	6.960.-
300Gb Maxtor SATA-II HDD 16Mb	26.700.-
Mtek Radeon X700 512MB PCI-E VGA	22.800.-
AMD Athlon64 3500+ Socket939 BOX	47.880.-
17" LG 1715S (12ms) TFT, 3 év gar.!	48.900.-
19" ACER 1916s (12ms) TFT, 3 év gar.!	68.280.-

**Land Gamer 159.900.-**  
AMD Athlon64 3500+ CPU, 2x512 DDR, 160Gb HDD, DVDRW, FDD, AC'97, ATI X1600PRO 128Mb VGA, Midi ATX

**Land Premium 155.900.-**  
intel P4 3,26GHz CPU, 2x512MB DDR, FDD, DVDRW, 160 Gb HDD, ATI X700 128MB VGA + TV Out, AC'97, LAN, Mini ATX

**Land Premium 138.080.-**  
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

**RAID MAX.hu**  
Storm 69.875.-  
Samurai 84.000.-  
házak nagy választékban kaphatóak!  
Cobra 14.125.-  
Scorpio 14.125.-  
Bruttó árak!

Áruhitel már 0% önrésszel is! Ráhozzállítás az egész országban futárszolgálatall!

# QUAKE WARS

**Az Activision néha meglepő figyelmességekre szánja rá magát: hogy segítsen képet kapni arról, mire is számíthatunk a hamarosan megjelenő Quake Warsban, felfedte a játékosok által választható kasztokat. Egy öröm, egy boldogság végigtekinteni ezeken a sudár legényeken!**

Aki eddig egy tesztközös szatyorban lakott és így még nem hallott a Quake Warsról, annak röviden összefoglalva: egy erősen multi-orientált FPS-ről van szó, melyben a Quake játékok univerzumában szállhatnak szembe a strogok és az emberek (GDF). Az Activision mindennél erősebb fegyvereket és járműveket ígér, változatos csatatereteket és összetett, többlépcsős feladatrendszer alapján változó összecsapásokat. A játékosok természetesen a strogok és az emberek oldalán is beállhatnak a harcba, az alábbiakban megtekinthetők a két oldal választható kasztjai.

## GDF

### SOLDIER

A GDF alap támadó kasztja. A nehézfegyverekkel is boldogul (például az N93 gépfegyverrel vagy az N72 LAW rakétavetővel) illetve gyalogosok ellen repeszgránát, járművek és épületek ellen pedig robbanószer lapul a táskája mélyén.



### FIELD OPS

Stratégiai szempontból nélkülözhetetlen, ő felel a tűzérési támogatásért: lerakhat mobil gépágyúkat, föld-föld és föld-levegő rakétavetőket, melyek számára ő jelöli ki a célpontokat. Kérhet légitámaszt, szabad idejében pedig löszert oszt a rászoruló csapatársaknak.



### ENGINEER

Támogató/védekező kaszt, járműveket épít és javít, a különböző stratégiai objektumok (hidak, gépek) elfoglalásánál döntő szerepe van. Gyalogosok és járművek ellen védelmi ágyúkat telepíthet, és inkább a közelharcban jeleskedik. (N22 Shotgunnal és aknákkal jár.)



### COVERT OPS

A szemfiser. Lopakodás, mesterlövészkedés, ellenséges gépek és járművek szabotálása, felderítés... Átprogramozhatja az ellenséges ágyúkat, a megfigyeléshez kamerákat telepíthet. Fegyvere az N38 mesterlövész puská és füstgránátok.



### MEDIC

Gyógyítja és defibrillátorral (tzz-tzz) feléleszti az elhullott csapatársakat. Utánpótlás csomagokat rendelhet, melyek légi úton érkeznek az általa meghatározott helyre, és a Field Opshoz hasonlóan harcokban is megállja a helyét, mivel ő is az N80 Assault Rifle-lal alszik.



## STROGG

### AGGRESSOR

A Tank. Az ismerős Hyperblasterrel és az ismeretlen (ám véstjósóló) Obliterator Biosonic Orbball van felszerelve, ám minden fegyverrel képes bánni. Egy rakás repeszgránáttal és robbanóanyaggal van felszerelve, életereje pedig egy kisebb mammutéra emlékeztet.



### OPPRESSOR

A támogató Oppressor légi úton kérhet távolsági lövegeket, Plasma Mortart, Rail Howitzert és Orbital Lasert, attól függően, hogy gyalogosok, illetve földi vagy légi járművek jelentik a célpontot. Fegyvere a gyors, közepes tűzerejű Lacerator.



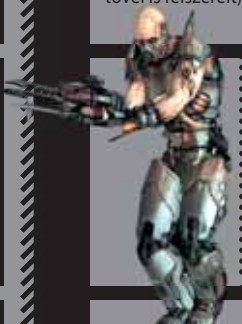
### CONSTRUCTOR

Szintén épít és javít: ágyúkat telepíthet, illetve Repair Drone-okat ereget, melyek automatikusan felkutatják és javítják a sérült strog járműveket, majd visszatérnek hozzá. A Nailgun és a továbbfejlesztett (gránátvetővel is felszerelt) Lacerator közül választhat.



### INFILTRATOR

Álcázásképp képes belebújni az elhullott GDF játékosok bőrébe, hogy így mozogjon feltűnés nélkül ellenséges vonalak mögött. Railgunnal mesterlövészkedhet, illetve továbbfejlesztett (kisebb szórású) Laceratorral harcol. Távolsági felderítéshez Remote Drone-t használ.



### TECHNICIAN

Stroyent utánpótlással egyszerre gyógyítja csapatársait, és pótolja lőszerkészletüket. Fedezék gyanánt erőteret telepíthet, a GDF játékosok hulláit pedig spawn pontokká alakíthatja, így a strog utánpótlás a harcút közepén is csatlakozhat az ütközethez.



# A TÁVOLBAN EGY... PAMPARAM



Ha olyan jó  
lesz, mint a *Flight  
Simulator*... óh.

**Az alap, hogy manapság mindenkinek van egy hajója, mely lehetőleg minél egzotikusabb környezetben várja, hogy néhanap ellátogassunk, vitorlát bontsunk, kihajózzunk.** A *Ship Simulator 2006* nekik is készül – ha túl elfoglalt vagy kiutazni yachtodhoz, virtuálisan pótolod az élményt!

Ami csak úszik a vízen, és érdemes lehet kipróbálni, milyen rajta hajózni (így már azért leszűkült a kör, például kiesett a parafadugó), az benne van a **Ship Simulator 2006**-ban. Nem véletlen a hasonlóság, a készítőik reményei szerint a játék ugyanakkora siker lesz, mint a *Flight Simulator*-sorozat... ha bejön nekik, előre felkészülhetünk a folytatásokra. Itt van minden, a hatalmas szállítóhajóktól kezdve a motorcsónakokig, yachtokig – de még maga a Titanic is. A helyszínek listája szintén igen meggyőző, aki inkább a világ legnagyobb kikötőiben csalinkázna, Rotterdamban vagy Hamburgban (700 km<sup>2</sup> kikötő került a játékba...), hát... szíve joga, aki azonban inkább Thaiföldön kormányozná yachtját a Phi Phi szigetek között, azt is meg tudjuk érteni. Az irányítás persze hajók esetében teljesen más és más, illetve más vizekben másféle kihívást is jelent a kormányzás – azért valljuk be, érdekes lehet kipróbálni, milyen volt a Titanicot sekély vízben terelgetni, közben pedig azt énekelni, hogy „my heart will go ooooo...” És nem ám csak vezetgetni kell a hajókat, számtalan küldetés is akad majd, versenyek... kíváncsian várjuk.



...és ez meg itt  
Rotterdam, az meg  
ott a hordóban  
hatvan kiló kokain

# MINT A VILLÁM

Őszintén megvallva, már nem is nagyon tudjuk követni a **Blitzkrieget** és az ő kiegészítőit, de akik Csonth és Uhu mintájára lelkesednek mindenért, ami legalább érintőlegesen is kapcsolódik a Tigris tankokhoz, azok nyilván állva ünneplik majd, hogy közelg a *Blitzkrieg 2: Fall of the Reich*. „Standalone” kiegészítőről van szó (azaz nem kell mellé beszerezni az alapjátékot, elszütyög magában is) legizgalmasabb vonása pedig mindenképpen az, hogy a harcok során Budapest ostromában is részt vehetünk. A többi már csak a szokásos „ráadás”: 10 új kiegészítő, új szovjet és német kampány, néhány újféle emez, pár újféle amaz.

A szovjet mérnökök  
kínosan ügyeltek  
arra, hogy egy  
dolog biztos legyen:  
a földetérés.





# FOLYTATÁSOS JÁTÉKREGÉNY

A *Half-Life 2: Episode 1* és a *SiN: Episodes* után újabb folytatásos játékfolyam indul: nem kisebb név, mint az **Alone In The Dark**. Az Atari azzal indokolta döntését, hogy a hagyományos, filmszerű narratíva, mely eddig a játékokat jellemezte, talán nem is a legmegfelelőbb a műfaj számára. Tény, hiába van egy játéknak remek sztorija, forgatókönyve, tizenvalahány óra játékidő alatt szükségszerűen leülnek az események, ha azonban megfigyeljük a tévésorozatok feszes tempóját (gondoljunk csak a 24-re), epizodikus formában sokkal könnyebben fenntartható az izgalom. A tervek szerint egy-egy rész 30-40 percnyi játékidőt kínál majd, ám ezek alatt nincs megállás... mikor nekikezdünk az új fejezetnek, rövid filmecke foglalja össze az eddigi történéseket, a játék végén pedig előzetest láthatunk a következő rész tartalmából.



## KANYARBAN PADLÓGÁZ

Két év pihi után jön-jön-jön a **Colin McRae Rally 07**, a sorozat eddigi legszebbje-legjobbja. Előbbit készséggel elhiszük, hisz két év nagy idő, az előző epizódhoz képest nagyot üthet a grafika (bár az illusztrációnak kirendelt kép vajmi keveset árul el, csupán egy a naplementébe hajtó, szégyenlősen porfelhőbe burkolózó bánatos Subaru láthatunk rajta) utóbbit pedig... nos, majd meglátjuk. A Codemasters sajtósai mindig ijesztően optimisták. Azt mindenesetre megígérték, hogy a szokásos rali bajnokságok és A pontból B-be tekerés mellett számtalan offroad megmérettetés vár ránk. Lehet túrni a sarat, emberek, meg hegymenetben döngetni – nincs is annál szebb! A nemzetközi versenyek, számtalan licenelt autó, illetve az egyéb szokásos „alapvárások” közül természetesen semmi sem marad ki, ám a fejlesztők ezúttal egyszerre igyekeznek a hardcore ralli-rajongók és a vasárnapi úrvezetők igényeit is kielégíteni. Hogy mégis hogyan? Sejtelmünk sincs, de kíváncsian várjuk.

## GAMES BOND JELENTI

Nagy dolog ám, hogy jó lett a legutóbbi **Tomb Raider** játék – most mi a gond, manapság ilyesminek is örülni kell, és korántsem ehhez voltunk hozzászokva. A Lara-kultusz persze új erővel lobbant fel, így mi sem természetesebb, hogy

Angelina Joliet állítólag sikerült rávenni, ugyan pattanjon már harmadszor is Lara-ruhába, hadd készüljön újabb film. És lón!

Bár a **Final Fantasy XI**-et már bejelentették Xbox360-ra is, nem túl vonzó perspektíva hogy a boxtulajok a PC-n és PS2-n már évek óta elérhető MMO-ba csatlakozhatnak be. Sokkal érdekesebb az a pletyka, amit a Funcom egyik

munkatársa röppentett fel: állítólag az **Age of Conan: Hyborian Adventures** elkészül a Microsoft next-gen konzolára is. Előre a PC-Xbox360 barátságért!

ha már szóba kerültek a konzolok, a magyar Stormregion és a 10tacle Studios megállapodást kötött: bár konkrétumokat még nem tudni, valamilyen taktikai akciójátékban török fejüket, Xbox360-at és PS3-at célözva. Sőt, még a kézikonzolok piacát

s becélozták, Nintendo DS-re és Sony PSP-re körökre osztott stratégiai játékot fognak fejleszteni.

A **New York Times** külön cikket szentelt a LucasArtsnak, melyben végleg kijelentették, hogy jó ideig biztosan nem készül új **Star Wars** mozifilm, ám előkészületben van egy új játék, melynek főhőse Darth Vader lesz. Az E3-on majd több is kiderül, addig mi csendesen sírdogálunk örömmünkben.



HETI

Fa

BULVÁR

2008. SZEPTEMBER 12.

IMY

mentést találtak!

M... ÖBEN TŐ... s... g

El... j... g

SZÉ... ket



# KEDVES SZÜLŐK!

**Ezt a kis levelet eredetileg gyermekük ellenőrzőjébe szerttük volna írni (úgy bizonyára nem kerüli el figyelmüket) de bármennyire is igyekszünk baráti kapcsolatot ápolni kedves olvasóinkkal, mégsem kértünk meg mindenkit, hogy hozza be.**

ismernék be, de kérjük, szavazzanak meg nekünk egy kis bizalmat.) Az elektronikus média kedvenc gumicsontja a szülők ríogatása és a játékok démonizálása, ez már oly ál-

talános szemszög, hogy a másik oldal nemigen tud ellenérvekkel előállni. Azt hittük például, manapság már mindenki számára világos lett, hogy mert egy gyerek a számítógépen virtuális ellenségekre lövöldöz, még nem fog egy nap ingerenciát érezni arra, hogy ezt a valóságban is megtegye. Természetesen van rá esély, ám annak korántsem a számítógép az oka: ha valaki nem képes a valóságot elválasztani a játékok világától, az sajnos klinikai eset. Ha Önök szellemileg egészségesnek tekintik gyermeküket, ilyesmitől nem kell tartaniuk. A számítógépes játék, mint minden

egyéb szórakozás (beleértve akár az olvasást vagy tévénezést) csupán egy kikapcsolódási forma, s mint ilyen, nem jobb, nem rosszabb a többinél. Egyetlen kísérlet sem tudta meggyőzően igazolni, hogy egy erőszakos játék bármivel is rosszabb hatással lenne, mint egy erőszakos film – s mivel a játékok korhatáros besorolása még szigorúbb is, mint a filmeké, így ha aggályaik vannak adott játékkal kapcsolatban, csak nézzenek utána, mely korosztály számára készült, ugyanúgy, mintha az esti filmet ellenőriznék le e szempontból a tévé-újságban. Ez némi figyelmet igényel az Önök részéről, de már csak ilyen a szülők élete. Feltételezzük, hogy nem tiltanak értelmetlenül. Vannak a játékoknak kézenfekvőbb negatívumai is. A gyerek kevesebbet van a szabad levegőn, a barátaival, a családjával, kimarad az ebben a korban oly fontos szocializálódásból. Az Önök felelőssége, hogy ésszerű keretek közt tartsák gyermekük gép

előtt töltött idejét. Ha értelmetlenül szigorúak, az csak visszaüt – ha azonban gyermekük számára is világos, hogy az odafigyelés és a jószándék vezérli Önöket, helyes mederbe lehet terelni a dolgokat. Ebben az esetben teremtsenek a számítógépnek alternatívát, közös programot, hadd válasszon a gyerek ahelyett, hogy csak nagy duzzogva engedelmeskedik. És még egy fontos dolog – a fentiek szempontjából talán a legfontosabb: ha Önök szerint a számítógépes játék „egy nagy hülyeség”, hát ne hangoztassák, mert senki sem örül annak, ha leszólják azt, amit szeret. A közös hang megtalálásának fontos lépcsője, ha megismerik (netán meg is kedvelik) azt, amit gyermekük szeret. Ha durván utasítják el, azzal őt sértik meg. Ha azonban legalább minimális érdeklődést tanúsítanak iránta, eggyel több közös témájuk lesz. Higgyék el, jól jön az majd valamikor. **A GameStar csapat nevében: mazur**



De a lényeg. Ha Önök netán a szülők azon csoportjába tartoznak, akiknek problémái vannak gyermekük számítógépes szokásaival, aggasztónak találják, mennyit tölt a gép előtt, illetve megrettenve figyelik, miféle agresszív játékokba öli idejét, talán itt az ideje, hogy kicsit elbeszélgesünk. Remélhetőleg meghallgatnak minket és nem úgy tekintenek ránk, mint a sátán nagyköveteire, akik idióta játékokkal igyekeznek kimosni szerencsétlen gyermekek agyát, mert bármily hízog is volna feltételezni rólnk, hogy ilyen nagyméretű összeesküvés részei vagyunk, nem igaz. (Persze, ha valóban a sátán nagykövetei lennénk, nyilván nem

# BÖNGÉSZDE

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

OLVASÓI TOP 20

Az előző hónap játékfronton minden kétséget kizáróan az Elder Scrolls új részéről szólt, és ez meglátszik az új húszas listán is...

	előző helyezés	GS cikk	GS százalék
<b>1. Call of Duty 2</b>	1 →	<b>2004. október</b>	<b>87%</b>
<b>2. Elder Scrolls 4: Oblivion</b>	- →	<b>2006. április</b>	<b>95%</b>
<b>3. Need for Speed: Most Wanted</b>	2 ↓	<b>2005. november</b>	<b>92%</b>
4. CS: Source	3 ↓	2004. november	93%
5. F.E.A.R.	6 ↓	2005. október	90%
6. World of Warcraft	8 ↑	2005. április	97%
7. LOTR: Battle for Middle-earth 2	4 ↓	2006. március	82%
8. GTA: San Andreas	5 ↓	2005. június	95%
9. Far Cry	- →	2004. április	94%
10. FIFA06	7 ↓	2005. október	94%
11. Age of Empires III	- →	2005. november	86%
12. Pro Evolution Soccer 5	17 ↑	2005. november	95%
13. UT 2004	18 ↓	2004. április	89%
14. Crashday	10 ↓	2006. március	83%
15. Battlefield 2	12 ↓	2005. június	93%
16. SW: Empire at War	13 ↓	2006. február	86%
17. Warcraft 3	16 ↓	2003. június	93%
18. Fable - The Lost Chapters	15 ↓	2004. december	95%
19. Diablo 2: LoD	14 ↓	2001. augusztus	93%
20. Fahrenheit	19 ↓	2005. november	93%

## 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

Jaj de jó kijött egy új Sims2 kieg.! Szorgos brit testvéreink rohantak is a boltba megvásárolni, jaj de jól! Amíg apu CM2006-ozik, anyu tolhatja a Family Fun Stuffot.

- 1., Guild Wars Factions
- 2., Championship Manager 2006
- 3., The Elder Scrolls IV: Oblivion
- 4., The Sims 2: Family Fun Stuff
- 5., The Sims 2: Open For Business [EP]

## GS OLVASÓI KÍVÁNSÁGLISTA

Úgy látszik, a régebbi győztesek bebetonozták magukat, de szerintem az idei E3 alaposan meg fogja változtatni ezt a listát.

- |                     |     |
|---------------------|-----|
| 1., S.T.A.L.K.E.R.  | 36% |
| 2., UT 2007         | 18% |
| 3., Splinter Cell 4 | 17% |
| 4., Prey            | 15% |
| 5., Crysis          | 14% |

## SZERKESZTŐSÉGI TOP 5

Úgy látszik, a fantasy környezet végképp rabul ejtette a szerkesztőség tagjait, ugyanis az első három helyet ilyen játék foglalja el. Mindegy, nekünk smakkol!

1. World of Warcraft
2. Elder Scrolls IV: Oblivion
3. Heroes of Might and Magic V
4. Battle for Middle Earth 2
5. CS: Source

MEGJELENÉSI LISTA

Alone in the Dark: NDI	2006. karácsony	L.A. Rush	május 12.
Bad day L.A.	ősz	LEGO StarWars II	karácsony
Call of Juarez	Június	Maelstrom	ősz
Crysis	ősz	Medal of Honor: Airborne	ősz
Dark Messiah of Might and Magic	június	Medieval II: Total War	karácsony
Faces of War	nyár	Outrun 2006	június
Final Fantasy XI	május	Overlord	2007. nyár
Full Spectrum Warriors:		Paraworld	augusztus 25.
Ten Hammers	május 5.	Prey	július 14.
Glory of the Roman Empire	június	Rise & Fall: Civilizations at War	június 30.
Half-life 2: Episode One	május 31.	Savage 2	nyár
Hard Truck Apocalypse	nyár	The Movies: Stunts and Effects	június 9.
Hellforces	június 15.	Splinter Cell: Double Agent	szeptember 29.
Heroes V	május 19.	UFO: Extraterrestrials	nyár
Huxley	ősz	Warhammer 40K:	
Joint Task Force	tavasz	Dark Crusade	szeptember 29.

ALONE IN THE DARK: NDI



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

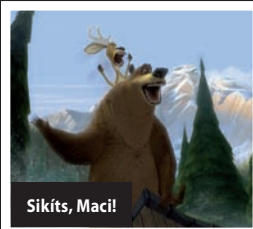
# HA EGY MEDVE NEKILÓDUL...

**Akik látták moziban a Jégkorszak 2-t, talán felfigyeltek az októberben várható, Open Season című animációs film trailerjére: egy enyhe személyiségzavarral küzdő, házi kedvencként éldegélő grizzly medve visszatér a természet lágy ölére.**

A vadász megbotlott és elejtette a vadat



A film egyébként szórakoztatónak tűnik: hősünk Boog, a grizzly medve, akit egy Elliot nevű rénszarvas visszacsábít a vadonba – épp három nappal a vadászidény kezdete előtt... A film alapján készült játékot (mert minket nyilván az érdekel elsősorban) a Ubisoft Montreal készíti, ami jó jel. A cég már többször is bizonyította, hogy képes mások által lejáratos stílusokba életet lehelni: nos, eddig nem sok pozitív élményünk volt az elsősorban fiatalokat célzó (ám felnőttek számára is élvezhető) filmek játékadaptációival (Id. Robots, Finding Nemo, Ice Age 2...) de talán az Open Season lesz a Nagy Kívétel. Az akció mindenestre inkább pihent, mint vérfagyasztóan izgalmas: nehéz komolyan venni egy olyan játékot (de nem is kell) ahol makkot lövöldöző mókusokat kaphatunk a hónunk alá vagy görényeket hajigálhatunk bűzgránát gyanánt... Mi bizakodunk, talán majd most...



Sikíts, Maci!



Ez a játék beteg. Jöhet!

## Kedvenc nyári emlékem

Cynthia, az örökifjú transzvesztita igazán jó ötletnek gondolta, hogy ma este vadásznak öltözik. Vesztere, mert amikor be tévedt a kis erdei állatkák táborhelyére, ezt Medve koma, Szarvas Szabi és Borz apó nyílt konfrontációs kísérletnek tekintette. Kezdsenek Borz apó véresen komolyan vette a „fültövön b@\*\*k” kifejezést. Elborították az érzelmek, és nem tudott parancsolni záróizmának. A bűz hatására Medve koma rádöbben, hogy égető szüksége lenne a vödörre, de sajnos nem tudta elkérni pajtasaitól, mivel jólnevelt mackó teli szájjal nem beszél. Cynthiaban a sok hatására artikulátlanul törtek fel a gyerekkori electric boogie órák emlékei. Szarvas Szabi mindeközben azt sem tudta, fiú e vagy lány, de barátai tisztelték annyira, hogy ezt ne használják ki. És mi a meséből a tanulság? Gyerekek, soha ne töltsétek az erdei állatkák itatójába lizergsav-dietil-amidot!

INGYEN  
ADSL  
2006. JÚNIUSIG!

Most rendelj  
ADSL hozzáférést,  
és júniusig nem  
számlázunk havidíjat!



Ajándékba féléves  
**VirusBuster**  
Professional  
vírusvédelmet kapsz!\*



a kép illusztráció

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

\*Az akció 2006. május 31-ig tart!



ÜZLETI HÍREK

Az In-Stat elemzői szerint 2010-re 61 millióra

növekedhet a kínai online játékosok száma – ez a szám tavaly még 26 millió volt. Mindez azért is érdekes, mert a világ egyik legnépszerűbb MMO-ja, azaz a WoW jelenleg hatmillió előfizetővel rendelkezik, ám ha így nő a potenciál, akad még kiaknázzható játékosbázis...

A THQ játékkiadó nyilvánosságra hozta 2006. negyedik negyedévére vonatkozó módosított pénzügyi előrejelzését: nagyobb eladásokra, ám kisebb nyereségre, sőt, veszteségre számítanak. Mindezt a fejlesztői változásokkal, illetve a vezető termékek gyenge teljesítésével magyarázzák. Uraim, THQ részvényeket gyorsan eladni!

A Codemasters nagyon bízik a Lord of the Rings Online-ban: csak Európában és az Egyesült Államokban nem kevesebb, mint egymillió előfizetőre számítanak, így terveik szerint ők lehetnek majd a World of Warcraft „igazi” kihívója. Bár a Codemasters legutóbbi próbálkozása, a D&D Online (szintén a LotRO-t fejlesztő Turbine műve) nem startolt valami fényesen.

A francia Vivendi Universal azonban pezsgőt bonthat: a médiacsoport összes bevétele (beleértve a zenei, televíziós, telekommunikációs, és videojátékokkal foglalkozó üzletágait) elérte a 4,77 milliárd eurót, ami 5,7%-os növekedés az egy évvel korábbi ugyanezen időszakhoz képest. A sikerben nem kis szerepe volt egy bizonyos MMO-RPG-nek, melynek nevét nem is mondjuk, legyen elég annyi hogy „W”-vel kezdődik és „orld of Warcraft” a vége.

# SÁNDOR VAGYOK...



A Creative Assembly és a SEGA bejelentette a **Rome: Total War – Alexandert**, mely ahhoz képest, hogy csupán egy kiegészítő, rengeteg újdonságot hoz a sorozatba. Hiába, nem szegény az, ha egy kiegészítő nem csupán lehúzza a szerencsétlen jüzert, ad is valamit a pénzért: apróság, de jól illusztrálja a kellemes meglepetést, hogy menet közben hét átvezető mozin keresztül ismerhetjük meg Sándor barátunk történetét (legalábbis azok, akik nem hallottak még róla) – ezzel a lehetőséggel ugyanis eddig nem éltek a fejlesztők. Új frakciók (macedónok, perzsák) kerülnek az alapjátékba, és több, mint 60 új egység. A kiegészítő további érdekessége, hogy valószínűleg kizárólag neten keresztül lesz elérhető, olcsóbban, mintha boltban vásárolnánk egy dobozos verziót.

# AKIÉRT A BÚVÁRHARANG SZÓL

Néhány hónapja azzal harangoztuk be a Bioshockot, hogy készül a System Shock-sorozat „szellemi utódja”. Néhány érdekesség azóta már kiszivárgott róla, így amit eddig is sejtettünk, abban már biztosak vagyunk: tuti befutó érkezik.



*Ha csak feleannyira jó lesz, mint a System Shock, mi már boldogok leszünk. Sőt, ha háromnegyed annyira... vagy hétkilenced annyira...*

*...és képzeljétek, ha tarkón vágna egy vascsővel, felkenődik az üvegre a taknyom*

Ahogy a System Shock 1-2 is több volt egyszerű horror FPS-nél, a **Bioshock** is elsősorban a játékmenetet színesítő ötletek miatt érdekes. A környezet egy félig-meddig kihalt víz alatti város, Rapture, ahol hosszú évekkel ezelőtt titkos kísérletek folytak. A középpontban egy furcsa anyag állt, mely mesés képességekkel bírt: képes volt módosítani a DNS-t, így gyógyításra és pusztításra is kiválóan megfelelt – lehet találgatni, a kedves helyiek inkább melyik aspektust preferálták, meg is lett az eredménye... A játék során számunkra is hasonlóan fontos lesz ez az anyag, hiszen segítségével átszabhatjuk DNS-ünket, gyorsabbá, erősebbé válhatunk, illetve új, emberfölötti képességek birtokába juthatunk (álcázás, telekinézis, hax0r skillz...), sőt, még fegyvereinket is testreszabhatjuk. A hangulat kellőképp nyomasztó, a történet kellőképp csavaros, lehetőségeink kellőképp tágasak... aki a System Shockot szerette, örülni fog a Bioshocknak.



# HITMAN

## BLOOD MONEY

MEGJELENÉS: 2006. MÁJUS 30

**A kopasz, zárjeggylal ellátott 47-es ügynök már negyedik alkalommal tér vissza, hogy bérgyilkos ösztöneinket minden tekintetben kielégítse. Most a megjelenés előtti utolsó alkalommal gyűjtöttük csokorba, mit is várhatunk a Hitman negyedik részétől.**

**M**ivel már tavaly meg kellett volna jelennie a játéknak, a történetet illetően nem maradt sok titok a rajongók előtt. Bajban az ICA (nem, nem a szép magyar női név, hanem a 47-es ügynök szervezete), sorban ölik az ügynököket, és persze hősünk arca is megfeszül, amikor megszakad az összeköttetés a központtal. A 47-es tehát Amerikába menekül és szembenéz a végzetével, egy másik bérgyilkossal, aki a nyomában liheg. Na, ezt ugyebár nagyon jól tudjuk, idén év eleje óta viszont felélénkült az élet az IO Interactive háza táján. Először is kiderült, hogy nem kell öszig várni, már május végén a kezünkbe vehetjük a Hitman legújabb részét. Ez már önmagában is megérdemel egy nagy ujjongást, de a napvilágot látott képek és videók tucatja is arra készít minket, hogy reménytelve várjuk ki a hónap végét. Új grafikai motor köhög majd a produkció alatt (Glacier) és bár a játékmenet terén nem számíthatunk nagy újításokra, a hangulat és a kemény sztori izgalmas órákat ígér a játékosoknak. Rengeteg álca, a megszokott fegyverek (visszatér a pénz szerepe, vagyis megint a zsebünkből kell finanszírozni a küldetésekhez szükséges arzenált, de még az utazás is költséges buli lesz), sőt most már gyakorlatilag bármilyen tereptárgy is rendelkezésünkre áll ahhoz, hogy ölünk, vagy éppen túléljünk, ahogy a helyzet kívánja. A zongorahúros fojtás még mindig hízelgő dolog és hab a tortán, hogy most már kifejezetten női célpontok is bekerülnek a képbe. Na, de mielőtt a női jogvédő szervezetek retikulókkal esnének nekünk, mindenképpen biztosíthatunk arról, hogy a Hitman legújabb része nem a női nem meggyalázásáról fog szólni, sokkal több bajunk lesz a férfikkal. Előterbe kerülnek viszont a tömegjelenetek, vagyis könnyen kerülhetünk olyan helyzetbe, hogy túszt kell ejtenünk, vagy távcsöves puskával kell egy karnevál közepén kiszednünk valakit. Az Eidos beszámolója szerint a PC-s változat minimális gépigénye 1,5 GHz-es procit és pixel shader 2.0 támogatású videokártya, ami az előzeteseket látva érthetetlenül kevésnek tűnik. Na majd meglátjuk hamarosan, mi is lett belőled, 47!



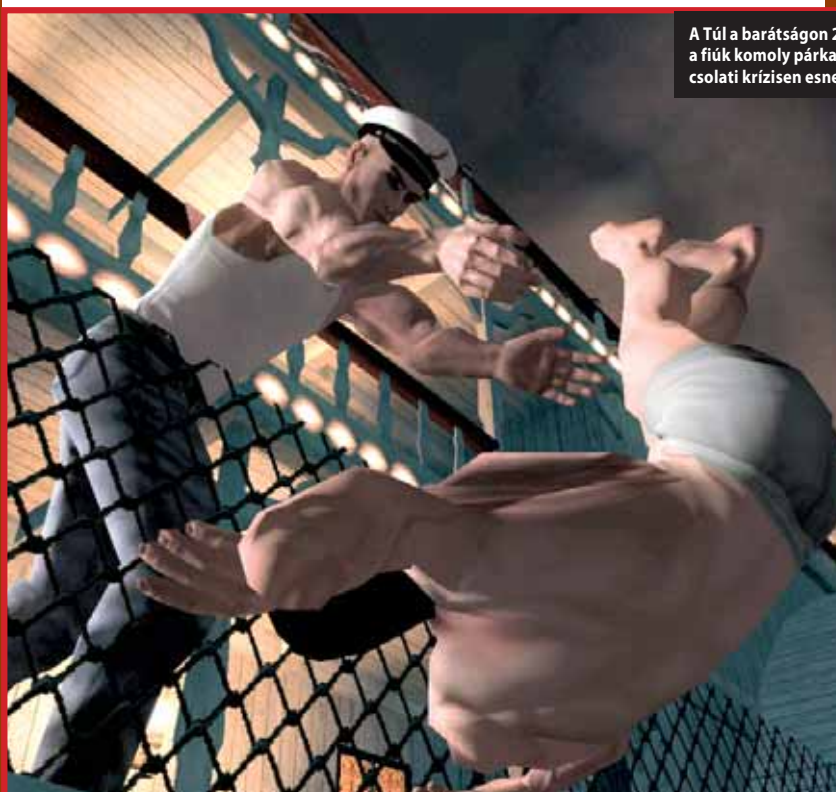
Remélem, így nem ismernek fel az autogramvadászok



Ne a mellét nézzed, öcsisajt!



Állj, vagy lövök!  
Ja, már löttem.



A Túl a barátságon 2-ben a fiúk komoly párkapcsolati krízisen esnek át



A Redneck Rampage 3 már az új Unreal engine-t fogja használni



Várj, Pisti, itthon felejtetted a tízóraidat!



Mother if good



Zúg a traktor, szánt az eke, elvtársnő, per-metez he teke



...és mögöttünk a (most már) kies Hiroshima



Dugóhúzóba került gépen nincsenek ateisták

**Ha csak annyit tudunk, hogy a Battlestations: Midway egy régóta beígért második világháborús játék, akkor valószínűleg senki nem jön lázba. Ha viszont hozzátesszük, hogy a tengeri és légi csaták kerülnek előtérbe, ráadásul stratégiai és akció elemekkel vegyítve, máris felkapkodja mindenki a fejét. Ugye?**

**T**avaly év elején csendben szólt az Eidos, hogy bizony készül egy olyan játék, ahol RTS és akció elemek vegyülnek majd szépen világháborús köntösben. Akkor érkezett néhány kép is, majd néma csend. Pedig mindenki kíváncsi volt, hogy milyen is lesz a kevert műfajú játék. A *Battlestations: Midway* 1942-ben játszódik majd, ahol a japánok és amerikaiak összes tengeri öszecsapását kipróbálhatjuk, két szemszögéből is. Egyrészt egy nagyszabású RTS rendszer keretében irányíthatjuk a látványos csatákat, de közben bármikor bármelyik gépbe is bepattanhatunk, hogy személyesen tegyünk igazságot a hullámok felett. Ez azt jelenti, hogy hadihajókat is irányíthatunk, valamint az összes repülőgépet is kipróbálhatjuk, ahogy éppen kedvünk tartja. Persze akció közben továbbra is oszthatjuk a parancsokat a többieknek, és itt nem csak az egységek pozíciója, vagy mozgása a lehetőség, hanem még a hadihajón dolgozó légénységnek is megmondhatjuk, hogy éppen mivel foglalkozzanak. Például jelentősebb sérülés esetén mindenkit elzavarhatunk tüzet oltani, vagy légitámadáskor az egész brigádot a géppuskák és ágyúk mellé rendelhetjük. Jogosan merült fel a kérdés többekben, hogy ilyen összetett feladatokat hogyan lesz képes az egyszerű játékos kezelni, nos nemrégiben az Eidos emberei tartottak a sajtónak egy kis bemutatót, amelynek során egy Xbox kontrollert segítségével vittek végig egy küldetést. Ígéretük szerint a játéknál az élvezeti érték kerül előtérbe, könnyen elsajátítható irányítási rendszert kapunk majd. A multiplayer opció sem marad ki a szórásból, egyszerre összesen 16 játékos eshet majd egymásnak a tengeren, stratégiák és akcióhősök egyaránt. Az ötlet kiváló, a végeredményre még várunk kell kicsit, de az előzetes képek és videók arra engednek következtetni, hogy a *Battlestations: Midway* nagyot fog szólni a nyár közepén. Várjuk.

MEGJELENÉS: 2006. JÚLIUS 7.

**ÚJ INFÓK**

**BATTLESTATIONS**

**MIDWAY**

# COMMAND & CONQUER

## TIBERIUM

Annyiféle klón, „futurisztikus RTS”-hulladék, *Dune*-, *BfME*-részek, felújítások, utánérzések és csak félig folytatások után végre-valahára rászánta magát az Electronic Arts és nekiült az IGAZI, hamisítatlan, „oridzsinál” *Command & Conquer* sorozat harmadik, befejező részének! Itt az idő,

hogy mi is részt vegyünk a NOD és GDI közötti végső leszámolásban...

Sivatagi show



**H**a vissza kellene gondolnom a legelső *Command & Conquer* kapcsolatos játékményeimre, akkor csak apró emlékfoszlányok sejlének fel: örült, átvirrasztott éjszakák, katonák halálordítása, miközben egy tank szétlapította őket, Kane átszemlélt arca az átvezetőkben, izzadva kicsikart végső győzelmeik, vagy ahogy árgus szemekkel néztem a tiberium harvesteremet, nehogy az ellenség helikopterei atomjaira robbantsák őket. A *Command &*

*Conquer* kétségtelenül igazi mérföldkö volt az RTS-ek között, és bár a *Warcraft* és később az *Age of Empires* epizódok alaposan megszorították, mégis sokak számára ez volt az igazi RTS etalon. Később a sorozat kicsit elveszítette régi fényét: bár a két *Red Alert* még szép sikert aratott, a sietve összedobott *C&C* és *RA* kiegészítők, a kissé unalmas és kevés újdonságot felmutató *Tiberian Sun* (mely a *C&C* igazi folytatása volt) és a szép grafikájú, de sötét *Dune Emperor* és *Generals* igazából nem tudták visszaadni az eredeti *C&C* hangulatát. Végre eljött az idő, hogy a harmadik résszel az Electronic

GDI VS NOD: A KÉT ÖRÖK ELLENSÉG



**GDI** A GDI voltaképpen a világ nemzeteiből létrejött „szuper-állam”, amelynek katonai erői a NATO-ból és a G8-ból álltak össze. A GDI birtokolja azokat a földterületeket, amelyeket még nem fertőzött meg a tiberium és az a célja, hogy lehetőleg minél inkább visszaszorítsa az „agresszív” kristály elterjedését. Bár természetesen a GDI is használja a tiberiumot, de hivatalos álláspontja szerinte csak azért, mert rá van kényszerítve...



**BROTHERHOOD OF NOD**

A NOD egykor nem volt több egy erőszakos és nagyhangú szektánál, ám Kane hatalomra kerülése után szép lassan igazi nagyhatalommá vált. A NOD tagjai igazi vallási áhítattal tekintenek a tiberiumra és szerintük az idegen kristály egyfajta prófécia része. A NOD tagjainak a harmadik világot sikerült megnyerniük ügyüknek és kegyetlen harcot folytatnak a GDI, illetve azok ellen, akik szembeszegülnek akaratuknak.

# CONQUER WARS

Arts bebizonyítsa, képes méltó módon lezárni az eredeti trilógiát...

**SZÉP ÚJ JÖVŐ**

A C&C: Tiberium Wars szerint 2047-ben járunk és a háború már 40 éve tart (vagyis pont a játék megjelenésekor kezdődne el, ha játékbeli események valósak lennének...) A két katonai apparátus, a GDI és a NOD a korábbi rövid békekötés ellenére ismét a Földért folytatott, késhegyre menő, kegyetlen harcot folytat. Az emberiség, vagyis inkább a civil lakosság már egyik felet sem támogatja, inkább csak a két fél

a sárga zónát zöldre, vagyis ismét lakhatóvá változtatják. A pár éves békét újabb incidens zavarja meg: 2047 márciusában egy nukleáris bomba gomba alakja világítja meg az éjszakát, miközben a Philadelphia katonai űrállomás atomjaira hullik egy pillanat alatt. Az állomás radioaktív porszemcseszerű darabjai szép lassan aláhullnak a Földre... Persze nem vitás, hogy ki a tettes és ki a kárvallott: a fanatikus Brotherhood of NOD mégsem bírt magával és ismét ők semmisítették meg a GDI űrbázisát. Természetesen, miután

bejelenítik, hogy mindenki őrizze meg a nyugalomát, a GDI berkeiben azonnal kitör a pánik.

A NOD persze kihasználja a helyzetet és a Föld különböző pontjain támadja a megzavarodott és fejletlen GDI erőket. Ráadásul a NOD még egy elit egységet is kifejlesztett: a Black Hand abból az elkeseredett lakoságból létrejött szervezet, akik kénytelenek voltak a civilizáció szélén tengődni. A Black Hand nemcsak brutálisan kegyetlen,

A GDI-nak már a gépek átfestésére sem tellik...



Kezdő tankvezetőnk éppen az autósiskolában tanulja az alapokat.



hanem a legmodernebb high tech kütyükkel is felfegyverezték, ezért, mint kés a vajban, úgy vág magának utat a szervezetlen GDI sorai közt a csatatéren. Amikor már úgy tűnik, minden elveszett, az utolsó előtti pillanatban egy rátermett és vakmerő GDI tiszt veszi át a hatalmat, hogy

összegyűjtse a demoralizált és szétszórt erőket és szembeszálljon a NOD-dal. Mint az eddigi részekben, természetesen bármelyik oldalt választhatjuk: a

**» KANE-EL TÖRHE-  
JÜK LE A KAKASKODÓ  
KIS GDI TISZT KEZDE-  
MÉNYEZÉSÉT. «**

közé szorulva kénytelen elviselni a gyilkos háború következményeit. Természetesen jó öreg bolygónkat is igencsak megviselték a háborús események: a Föld nagy része romos, felégetett, és szinte mindent megfertőzött már a tiberium... Mivel nemcsak a GDI, hanem a NOD katonái is csak emberből vannak, ezért a két szervezet megegyezett, hogy egy olyan technológiát fejlesztenek ki, amellyel

# KULISSZATITKOK

## A C&C3-BÓL

Interjú Mike Verduval

Az interjút készítette: Bad Sector



Miután kíváncsiságunkat csak részben elégítette ki az Electronic Arts a C&C 3: Tiberium Warsról kiadott sajtóanyaggal ezért úgy döntöttünk, hogy felteszünk pár indiszkrét kérdést Mike Verdunak, a játék producerének. Szerencsére ő úgy döntött, válaszol...

**GAMESTAR:** - Annak idején azt rebesgették a madarak, hogy a C&C trilógia befejező részének a címe – logikusan – Command & Conquer: Tiberian Twilight lesz. Hogyhogy végül megváltoztatták a címet?

**MIKE VERDU:** A mi játékunk címe: Command & Conquer: Tiberium Wars. Az általam említett cím sohasem volt hivatalos cím, csupán a Command & Conquer rajongói közösség aggattára és ők feltételezték, hogy ez lesz címe. Az Electronic Arts ezt a címet hivatalosan sohasem igazolta.

**GS:** Az egyik Tiberium Wars-reklámszövegükben ezt olvashattuk: „új háború, új ellenségek, új hely”. Ez mégis mit jelentsen akkor? Hiszen továbbra is a „Földön járunk” és a GDI és a NOD harcol egymás ellen, vagy nem?

**MV:** Ez a szöveg igazából a harmadik új ellenségre utalás, amely szintén szerepelni fog a játékban.

**GS:** Aham... Ha már itt tartunk, mesélnél nekünk valamit erről az új népről?

**MV:** Sajnos erről egyelőre még semmit sem árulhatok el.

**GS:** Akkor sem, ha túsul ejtjük az Electronic Arts vezérigazgatóját?

**MV:** Nem.

**GS:** És ha az igazgató lányát?

**MV:** Nem.

**GS:** Khmm... Na jó, haladjunk. Találkozunk majd olyan régi karakterekkel, mint például Kane? Vagy esetleg mások?

**MV:** Kane vissza fog térni. Ő az „új generációs” NOD vezetője, amely egy titkos társaságból és terrorista szervezetből már igazi nagyhatalommá vált.

**GS:** Ha már Kane-nél tartunk, akkor Joseph Kucan ismét szerepelni fog a játékban, mint Kane?

**MV:** Még most szedjük össze a színészeket a filmjelenetekhez, úgyhogy nincs semmi sem eldöntve. Remélhetőleg hamarosan többet is elárulhatunk majd.

**GS:** Elmesélnéd nekünk dióhéjban a sztorit?

**MV:** A játék 2047-ben kezdődik. A tiberium egyre jobban elterjedt az

egész Földön, hatalmas területeket lakhatatlanná téve. A GDI és a NOD évtizedek óta harcol már a bolygó maradék részének megszerzéséért. Az évek során mindkét fél kicsit befáradt a küzdelmekbe és a két fél közti harc egyre inkább a hidegháború felé hajlik... Néhányan a GDI berkeiben úgy gondolják, hogy a NOD különféle frakciókra esett szét és a széthullás szélén áll. Mások arra gyanakodnak, hogy egy hatalmas csapásra készülnek... A pesszimistáknak lesz igazuk: a NOD felrobbantja a Philadelphia úrállomást és Kane vezetésével a pánik szélén álló, szétforgácsolódott GDI-ra próbálnak végső csapást mérni. A GDI oldalán itt kapcsolódasz majd be a játékba, mint egy fiatal parancsnok, akinek az lesz a feladata, hogy összehozza a szétszéledt GDI seregeket és egyesülve felvegye a harcot a NOD ellen.

**GS:** Hallottunk róla, hogy a sztori nem csak az átvezetőkn keresztül alakul, hanem a játékon belül is. Elárulnád nekünk, hogy pontosan hogyan?

**MV:** Nos, a kidolgozott sztori szinte mindenhol „jelen lesz”: a végrehajtandó feladatokban, a rádióbeszélgetésekben, amelyeket a csatamezőn hallhatsz, a világgal kapcsolatos adatbázisokban, a különféle érdekes karakterek révén, akikkel majd találkozni fogsz a játék során, illetve az EVA-val kapcsolatos kommunikáció révén. Lesz még egy olyan sztoriszál is, amely a játék határait is túllépi – de erről még többet nem szeretnék elárulni...

**GS:** Mit tudsz nekünk mesélni a C&C motorjáról?

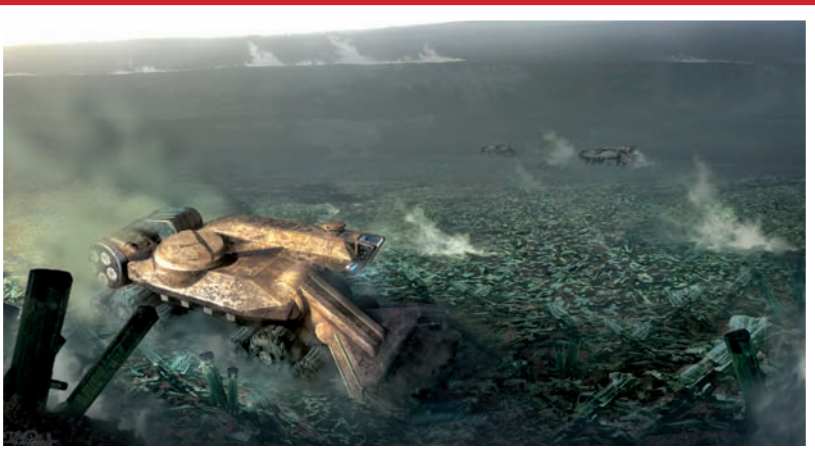
**MV:** Továbbra is ugyanazt az engine-t fejlesztjük, amit először a Command & Conquer Generals-ban használtunk először. Ez a motor az évek során rengeteget fejlődött. Már az első Battle for Middle-Earth is hatalmas tovább lépés volt a C&C Generals-hoz képest, de az igazi áttörést a Battle for Middle-Earth II jelentette. És a fejlődés nem fog megállni a C&C3-ig sem. Az MI-t, az útvonalkeresést, a renderelést, a különféle füst- vagy tűzefekteket, a robbanások megjelenítését és sok más technológiát is mind-mind fejleszteni fogunk.

**GS:** Hányan dolgoznak még Veled együtt az eredeti Westwoodból?

**MV:** Van egy olyan csapatunk, amelyik szenvedélyesen imádja a Command & Conquer és mindent megtesznek azért, hogy a következő játék igazi siker legyen. Vannak még veteránjaink más C&C projectekből és olyan emberek, akik a C&C-n nőttek fel és igazi fanatikusként imádják a sorozatot. No és itt van velünk Louis Castle is, aki időnként kreatív ötletekkel segít nekünk. Nála nincs is hardcore-abb arc, hiszen Louis Castle volt a Westwood alapítója. (Szóval a rövid válasz ez lenne: Louis Castle... – Bad Sector)

**GS:** A tiberiumnak mintha sokkal fontosabb szerepe lenne, mint az eddigi részekben... Ez is a jobban kidolgozott sztori következménye?

**MV:** Igen is és nem is... Felvettük ugyanis a kapcsolatot néhány MIT tudóssal, akik alaposan kidolgozták, hogy ha a valóságban is létezne egy ilyen tiberium nevű anyag, akkor az honnan származhatna, hogyan működne atomi szinten és hogyan befolyásolná az élőlényeket. A MIT tudósok olyan elképesztően sok képet, videót és dokumentumot halmoztak fel a tiberiumról, hogy már-már mi magunk is elhisszük, hogy teljesen valóságos...



## VÉDŐRUHA JAVALLOTT...

GDI-jal menthetjük, ami még menthető, vagy a NOD katonai vezérszékében ülve törhetjük le a kakaskodó kis GDI tiszt vakmerő kezdeményezését. A sztori érdekessége, hogy a korábbi trenddel ellentétben ezúttal, ha mindkét oldalon végigjártassuk a játékot, akkor egyetlen történetet fogunk megismerni, csak különbözőképpen mesélik el nekünk. Másik kecsegtető újítás, hogy a sztori végre nem csak az átvezetőkből alakul, hanem a csataterén is – az viszont még nem derült ki, hogy pontosan milyen formában. Állítólag valahogy a játékos is befolyásolhatja az eseményeket, aszerint, hogy milyen taktikákat alkalmaz, illetve, hogy az mennyire eredményes.

### RÉGI ÉS ÚJ KEDVENCEK

Az egységeknél a készítőik igyekeztek egyaránt kielégíteni a régi fanatikus rajongókat, de az újdonságra vágyók igényeit is. Katonáink olyan legendás járművekbe pattanhatnak majd be, mint a Mammoth tank, az Orca harci helikopter, illetve a NOD oldalán a sunyi kis lopakodó tankok. Emellett azonban találkozunk új egységekkel is: a Predator Tankkal még brutálisabb tüzerővel tudjuk majd atomjaira löni az ellent, a Firehawk Speed Jettel villámgyorsan az ellenség egységei közé száguldhathatunk, az óriási lépegető mechek pedig mindent szétlapítanak. Na jó, valljuk meg, bár igyekeztem alaposan hype-olni, azért pusztán ezektől az új egységektől még senki sem fog eksztatikus tekintettel elalélni, viszont nagy poén lesz, hogy update-elhetjük a már meglévő egységeinket, méghozzá úgy is, hogy az ellenséges épületeket elfoglalva ellopjuk a technológiájukat is és ezekkel saját járműveinket és katonáinkat tápoljuk.

Jópofa újdonság még hogy mobil bázisok is lesznek (ezek nem egyeznek az MCV-kkel) így ha már nagyon

forró a talaj az egyik helyszínen, akkor később is szedhetjük a sátorfánkat és máshova költözhetünk.



Tiberiummentes övezetben katonáink nyugodtan süttethetik a napon a kopasz bucójukat, ám ha sárga vagy vörös zónába kerülnek, akkor a speciális, levegőszűrős katonai sisak használata kötelező.

A karvédó használata kötelező a tiberiummal fertőzött övezetekben, ellenkező esetben katonáink a napi 500 fekvőtámasz által felpumpált izmai helyett a csupasz, tiberiumtól gőzölgő, véres csontjait nézhetjük...

Nem konkrétan a tiberiumhoz kötődik, de ha sárga vagy vörös zónákba kerülnek emberek, akkor automatikusan harci gépfegyvert kapnak az egyszerű pisztoly helyett, amelyet a békés zöld zónában laza hanyagsággal viselnek övükön.

A GDI óvja katonáit, ezért míg zöldövezetben laza és snájdig katonai rubiban járkálhatnak, addig a tiberiumtól szennyezett területeken kötelező a teljes felszerelés. A fenti ábrán jól láthatjuk a ruhák közti különbséget.



Egységek sokasága, vagy sokaságok egysége?

### VÉRBELI STRATÉGÁK IS MEGNYALJÁK MAJD A TÍZ UJJUKAT

A sztorimodok küldetései persze egy idő után elfogynak, az egyszerű játékos pedig nem biztos, hogy ezek után megelégszik a multiplayerrel... A *Tiberium Wars*ba ezért a *Battle for Middle Earth 2*-höz hasonlóan mellékeltek egy nagytérképes, területfoglalós, hódítgatós játékrészt, ahol maga a csata továbbra is RTS módban zajlik. Itt akár többféle szituációt is beállíthatunk magunknak, hogy miként akasszuk össze a tiberiumtól csillogó bajuszt az AI, vagy más játékos által vezérelt ellenségekkel és szövetségeseikkel. Jópofa megoldás lesz az is, hogy azokat az épületeket, amelyeket a nagytérképen felhúzzunk, az RTS részben is viszontlátszuk. A *BfME 2*-ben egyébként szerintem nagy poén volt ez a rész (valami hasonló már nagyon hiányzott az RTS-ekből) csak kicsit száraznak éreztem, jó lett volna, ha ezt is feldobják valami sztoriszzerűséggel, neadjisten átvezetőkkal. Itt ugyan ilyesmit konkrétan nem ígértek, viszont állítólag a főtérkép nem lesz olyan statikus és uncsi, mint a *BfME 2*-ben, hanem egy „élő, lélegző Földtérképen” próbálhatjuk majd ki hadvezéri vénánkat. Kíváncsian várjuk... Az igit ingyenec stratégák

# COMMAND & CONQUER TÖRTÉNELEM



## 1995 Command & Conquer: Tiberian Dawn

A legelső *Command and Conquer* a *Dune 2*-ben kidolgozott RTS játékmenet továbbfejlesztése volt. Technikai oldalról érdekes megoldásokkal találkozhattunk benne, hiszen FMV átvezető mozik akkoriban még nagyon jellemezték a stratégiákat, és az is újdonságnak számított, hogy a zene nem az akkori hangkártyák MIDI részét használta, hanem teljesen digitalizált volt. Pedig az első *Command & Conquer* még DOS alá jelent meg – windowsos verzió csak később készült belőle.



## 1996 Command & Conquer: Red Alert

Egy évvel később jelent meg a nem hivatalos „folytatás”, amelyben egy teljesen más sztorival (mely sokak szerint a C&C előtörténete), de voltaképpen ugyanazt a játékestílust kaptuk. A játéknak kétfajta verziója is készült: akinek még nem volt Windows 95 a gépén, az az igencsak elavult grafikájú DOS-os verziót is tolhatta, a többiek SVGA megjelenítést kaptak a pénzükért. Bár a játékmenetben sok különbséget nem találtunk, az eredetibb univerzum miatt sokan jobban szerették a *Red Alert*-et.



## 1997 Command & Conquer: Sole Survivor

Minden idők egyik legeredetibb próbálkozása volt a *Sole Survivor*, amelyben kizárólag az Interneten játszhattunk multiplayer partikat. Egyszerre egy térképen 51-en lehettek és mindenki egyetlen egységet irányított, aki a „sole survivor”-ként („egyedüli túlélő”) nyerte meg a játékot. A grafika még az ősrégi DOS-verzió motorját használta, ergo, ronda volt, mint a bűn. Talán mondanunk sem kell, hogy roppant eredeti ötlet ellenére a *Sole Survivor* hatalmasat bukott...



## 1999 Command & Conquer: Tiberian Sun

A hivatalos folytatást iszonyúan vártuk (a kritika a legelső GameStarban jelent meg) és ahhoz képest... viszonylag nagy csalódást okozott. Bár így visszaneve annyira nem is volt rossz, de akkor nagyon hiányoltuk, hogy a játékmenetben szinte semmi eredetiség sem férközött (különösen az RTS-klón áradat után). A pályák fantáziátlanok, az átvezetők dögunalmasak voltak és minden humort nélkülöztek. Ebből is készült kiegészítő (*Firestorm*) de hamar feledésbe merült...

persze a legtöbbször nem a játékmódok, hanem a mesterséges intelligencia minősége miatt panaszkodnak. A *BfME 2*-ben az MI még mindig elkövette azt az ősrégi hibát, hogy hullámokban, gyakran ész nélkül, kis erőkkkel támadt, így ha szép türelmesen kifejlesztettük a bázisunkat, akkor igazából már csak halálos nyugalommal kellett várni őket. A *Tiberium Wars* fejlesztői viszont nem kevesebbet ígérnek, minthogy végre-valahára az MI nem csinál többé ilyen

csacska-ságokat, hanem effektíve megtanul majd gondolkozni és a játékestílusunkat figyelni. Amikor például kitémadunk, akkor ő sem lesz rest, és visszatámad, ha viszont elég erősnek érzi magát, ha beállunk védekezni, akkor nem fog agyatlanul piszkálgatni minket, hanem ő is nekiáll a saját bázisát fejleszteni, vagy esetleg

más módon próbál összedetettebb támadással elsöpörni minket.

### A JÓ „ÖREG” SAGE...

Korábban már voltak találgatások, hogy az EA vajon vadiúj engine-t ír-e a játékhoz – egyes pletykák szerint erről volt is szó, ám mivel Mark Skaggs és még néhány régi motoros otthagya az EA-t és új céget alapított, az új motor kifejlesztése végül kútba esett, sőt, sokáig még maga a C&C 3 elkészítése is veszélybe került. Az EA persze nem akart lemondani fejstenéről, így végül

Mark Skaggs és társai, no meg új engine nélkül is belefogott a harmadik *Command & Conquer*-be. Nem kell azért megijedni, szó sincs arról, hogy a „rég”i motor valami ócskaság lenne: a SAGE továbbfejlesztett változatát már a gyönyörű *Battle for Middle Earth*

## » AZ ÓRIÁSI LÉPEGTŐ MECHEK PEDIG MINDENT SZÉTLAPÍTANAK.«

## A TIBERIUM ÖL, BUTÍT, NYOMORBA DÖ

Aki nem készült az előző részekből, annak összefoglalnánk, hogy mi is ez a szóban forgó anyag, amelyért tulajdonképpen az egész háború kipattant. Egy zöld kristályról van szó, amely másféle anyagokkal kapcsolatba kerülve saját magára bomlasztja azokat. A tiberium természetesen földöntúli eredetű (honnan máshonnan is származna...) és többek között a háborús masinákhoz üzemanyagként is használható. Emberi fogyasztásra nem igazán alkalmas (hacsak nem akarsz egy szép nagy lyukat égetni a gyomrodon) ugyanis igencsak radioaktív, ezért aki közelebbi ismeretségre kerül vele, az rövid időn belül elhalálozik. (Ahogy ezen a remek kis képsorozaton is láthatjuk.) A tiberium ennek következtében tehát egyszerre nélkülözhetetlennek tűnő nyersanyag és a környezetet és az emberiséget elpusztító átok.



## ZÓNÁK



A C&C: *Tiberium Wars*-ban a Föld a harmadik részre három különböző zónára lett felosztva. A **zöld zónában** található a tiberium által még relatíve érintetlen terület – ez a jó öreg bolygónknak már pusztán csak a 30%-át teszi ki. Ezeket a területeket a GDI őrzi és a Föld lakosságának 20%-a él itt viszonylag jólétben. A Föld durván 50%-át kitevő **sárga zóna** már súlyosan fertőzött rész és az eddigi háború is igencsak komoly károkat okozott. A tiberium itt gazdagon terem és főleg a NOD irányítja itt az elszegényedett és nyomorúságosan élő lakosságot, amely nagyjából az emberiség 80%-át jelenti. A legkeményebb életviszonyok azonban a **piros zónákban** találhatóak. Itt igazi tiberium-sivatagok húzódnak ameddig a szem ellát, óriási kristályhegyekkel. Igen gyakoriak az ion viharok is, és az egész terület kvázi élethetetlen, lakhatatlan, úgyhogy még a fanatikus NOD katonák is kerülik ezeket a helyeket, és csak akkor jönnek ide, ha nagyon muszáj...



**2000**  
**Command & Conquer:**  
**Red Alert 2**

A *Tiberian Sun* bukása után a készítők visszatértek a *Red Alert* sorozathoz és úgy látszik, megérte, mert a kevés újítás ellenére a *Red Alert 2* sokkal szórakoztatóbbra sikerült. Bár a grafika még mindig 2D-s, mégis valahogy látványosabb, szingazdagabb, mint a *TS*-ben, a jobban kidolgozott pályák, az érdekesebb küldetések, a szellemesebb átvetők fényvégre vannak az előző rész unalmához képest. A kiegészítőt, a 2001-es *Yuri's Revenge* hasonlóan szórakoztató volt.

**2002**  
**Command & Conquer:**  
**Renegade**

Ami nem jött be a *Sole Survivor*-ral, azt a Westwood ismét megpróbálta – csak kicsit másképpen... Ismét egyetlen hősünk van, igaz, ezúttal kaptunk rendes single player részt, és nem egy hangyányi kis embert kellett irányítanunk. A Westwood ugyanis egy FPS-t próbált összehozni a *C&C*-ből, egy „csöppet” elavult grafikával, elég rémesen kidolgozott pályákkal és igencsak gagyi sztorival. Az alapötlet remek volt, a kivitelezés viszont enyhén szólva hagyott kívánnivalót maga után...

**2003**  
**Command & Conquer:**  
**Generals**

Miután az Electronic Arts szabályosan bekebelezte és „megemestette” a Westwoodot (feloszlatták őket, és nagy részüket beolvastották az EA-ba), a következő *C&C* részt már az EA Pacific készítette, amely csak részben tartalmazta az eredeti fejlesztőket. Maga a *Generals* eléggé meglepő módon eltávolodott egyaránt a *Red Alert* és az eredeti *C&C* univerzumtól és teljesen más, „valós” világban játszódott. Az új 3D-s grafikus motort nem nagyon érthette panasz, viszont a játékmenet nem sokat fejlődött.



2-ben is megcsodálhattuk, és ha hinni lehet az EA-nak, akkor még ezt is sokat fogják polírozni, mire a *Tiberium Wars* megjelenik. A hivatalos sajtóanyag még egyéb finomságokkal is kecsegtet: ha nem vágnak át a palánkon, akkor sok újféle robbanás, füst, tűz, időjárás és atmoszférikus effektusokban is gyönyörködhetünk majd. Persze, a kulcsin nem minden: a készítők állítólag alaposan átdolgozták az irányítást is. Mivel egy pörgős RTS-ről van szó, így alap, hogy egységeink azonnal és pontosan teljesítsék parancsainkat. A készítők ezért külön törpölnek majd az egységek reakcióidején, amikor klikkelünk rajtuk, emellett pedig az útvonalkeresés miatt sem kell többet panaszkodnunk, nem is beszélve saját egységeink mesterséges intelligenciájáról, amely „einstein magasságokat fog majd súrolni”. Hát... ilyet már sokszor hallottunk, majd meglátjuk...

**TERÍTETT MULTI**

Persze akármilyen is az MI, azért az igazi élmény az emberi ellenséggel játszani. A készítők a multi-nál a szokásos skirmish, deatmatch, team deatmatch mellett a *Battle for Middle Earth 2*-höz hasonlóan a *Tiberium Wars*-ba is beleprézelik a World Domination játékmódot. A EA-s arcok emellett azokat is kényeztetni akarják, akik nem szeretnek a játék hevében gépelgetni, hanem headsetet használnak: végre nem kell külön a Ventrilo és hasonlórú beszélgető programokkal szöszmötölni, hanem külön beépített chat rész lesz, ahol beállíthatjuk, hogy egy csapaton, klánon, vagy egy teljes szerveren belül

hallhassanak minket, sőt, még a kibiceknek is külön csatornájuk lesz.

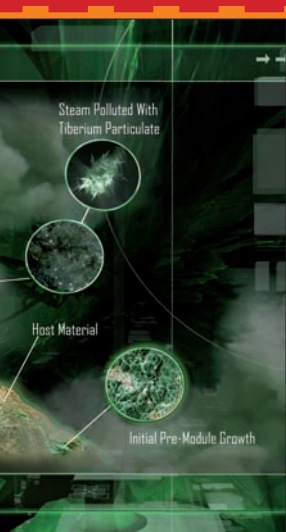
**VÉGSŐ VISSZASZÁMLÁLÁS**

Nem tudom, mennyire jött át a cikkemből, de az eddig összegyűjtött információk alapján olyan döbbenetes újításokra nem kell számítani (bár ha az MI-t tényleg pópocul megoldják, azt azért elég jelentős változásként könyvelhetjük el), de mégis, tegye fel kezét a régi rajongók közül, aki nem kíváncsi a GDI és a NOD közti örökös harc végkimenetelére, vagyis a trilógia igazi lezárására? Mivel a *Tiberium Wars* nem egy Gyűrűk Ura, hanem saját licenc, ezért még azért sem fognak sokan panaszkodni, hogy a játék „nem maradt hű az eredeti alkotáshoz”, amivel sokan vádolták a *Battle for Middle Earth 2*-t. Én személy szerint felfokozott várakozással nézegetem a naptárt, hogy mikor lesz már végre 2007, mert Kane-nel ismét szétgyalázni a jófiú GDI seregeket és a Föld civil városait is totális romlásba dönteni nem lesz egy utolsó móka...

**BAD SECTOR ELSŐ BENYOMÁSAI:**



Nem várok ugyan RTS-forradalmat, de szerintem minden *C&C*-rajongó kíváncsi a sorozat végére. Én tuti az vagyok.







# BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

Bár stratégia fronton gyakorlatilag belefelladtunk az egy kaptafára készülő világháborús programok áradatába, a készülő akciójátékok között még felfedezhetünk egy-egy ígéretes darabot, mint amilyen a *BiA* harmadik része is.

**A** grafika fejlődésének előnyeit nem kétséges, hogy az akciójátékok használták ki a legjobban, a stílust tovább osztva azt mondanám, a legtöbbet a világháborús programok profitálták belőle. Természetesen az sem volt hátrány, hogy a hangtechnika is

ekkorát lépett előre, hiszen ez szintén rengeteget számít a hangulat elérésében. Az első kimagasló produkciót nyújtó *Medal of Honor*, majd a *Call of Duty* akció-orientált játékmeneete után a *Brothers in Arms* szánt szándékkal navigált el egy kicsit a taktikázás, stratégiázás irányába – hatalmas sikerrel.

A harmadik rész szintén nem aprózza el: rögtön az Unreal 3 motorral indít és akkor még nem is beszéltünk a játékmenebeli újításokról! Jó eséllyel az első igazi next-gen háborús alkotást üdvözölhetjük a *BiA: HH*-ben.

### MENJÜNK A VIRÁGPIACRA

A történet 1944-ben, a Market Garden hadművelet idején játszódik (lásd még a dobozt). A főhős ezúttal a korábbi részben szerepelt Hartsock bajtársa, Matt Baker őrmester, aki szintén a 101-es amerikai légiösszant hadosztály katonája. Magáról a történetről még keveset tudunk, de tekintve, hogy a fejlesztők a lehető legteljesebben ragaszkodnak a valós történésekhez, ezért lehet némi

elképzelésünk az események alakulásáról. A történet emellett számos ponton kapcsolódni fog az *Earned in Blood* és a *Road to Hill 30* eseményeihez, persze az sem marad ki semmiből, aki a korábbi részekkel még nem játszott. Új karakterekkel is találkozni fogunk: utánpótlás érkezik Baker szakaszába, azok helyett, akik megsérültek, vagy meghaltak a *Road to Hill 30* csatáiban. Holland

### » A BROTHERS IN ARMS SZÁNT SZÁNDÉKKAL NAVIGÁLT EL EGY KICSIT A TAKTIKÁZÁS, STRATÉGIÁZÁS IRÁNYÁBA «

civilek segítenek minket a németekkel szemben, sőt, még ismert személyekkel is összefutunk, mint George Koskimaki is, aki a *Hell's Highway* könyvet írta! Arra azonban készüljünk fel, hogy nem az egész háborút átfogó, epikus csaták sorát vívjuk majd meg, hanem egy-egy kis egységünkkel végzünk el feladatokat és kerülünk kisebb konfliktusokba.



3 részleg: jobbra a géppuskások, középen a roham-, míg falnál a fedezőcsapat

## A POKLOKBA VEZETŐ ÚT IS FÜSTÖLGŐ HARCKOCSIKKAL VAN KIKÖVEZVE

### Dióhéjban a történelmi események

A Szövetségesek 1944. szeptemberében egy merész csellel akarták lerövidíteni a háborút, úgy, hogy a hollandiai hidakat elfoglalva, egy gyors felvonulási útvonalat kialakítva, meglepetésszerűen a németek hátába kerülnek. A jelentős részben ejtőernyősökre építő Market Garden hadművelet azonban teljes kudarcot vallott, mert a németek a véletlen folytán erős, elit hadosztályokat állomásoztattak a területen, amiről a Szövetséges felderítés nem tudott.

## GÉPPUSKÁS, AKNAVETŐ, VADAKAT TERELŐ JUHÁSZ

Ejtőernyősként nem fogunk sok járművet kapni a kezeink közé, így nem lesz CoD-szerű harckocsiból puffogatás. Részesülünk viszont egy dzsíp áldásaiban, amely a gyors helyváltoztatásnak köszönhetően egyben a küldetések összekötésére szolgáló „deus ex machina” is lesz, így a történet sokkal

Másik kellemes tulajdonságuk, hogy pillanatok alatt szétlövik a „puha” célpontokat, így elég rossz pillanatok tudnak szerezni a németeknek, mikor azok spontán védelmi eszközeit – ami lehet egy szekér, vagy akár egy felborult kocsi is – darabokra szaggatják. A bazookások, az ellenünk vonuló páncélosokat iktatják ki, illetve a házakba magukat elbarikádoló ellenséges tűzfészeket karrierjére tesznek pontot.

## LELKES VETERÁNOK

A helyszín jelentősen megváltozott Normandiához képest: az átláthatatlan, áthatolhatatlan sövények helyett civilekkel teli városok (amelyek lakóit nem volt idő a harcok elől kitelepíteni), porig bombázott települések, folyók, hidak, mocsarak, erdők és mezők – úgyhogy változatosságra nem lesz panasz. A helyszínek emellett hihetetlenül autentikusak, köszönhetően a rengeteg adatnak: Normandiával szemben, ahol csak 30 százalékos lefedettséggel dolgoztak, itt 100 százalékos a terület felderítési mutatója, úgyhogy igen pontos térképek és fotók alapján tudtak dolgozni a készítők. A másik könnyebbég, hogy a fejlesztők munkáját ezúttal teljes erőbedobással támogatták a veteránok, akik még az



Tiszta udvar, rendes animáció: A bazookás csapat elintézi a házába befészkelődött ellenséget.



A géppuskások mindenkit legéppuskáznak.

## REÁLIS, VAGY NEM REÁLIS, EZ ITT A KÉRDÉS!

### A háborús hangulatot sokféleképpen el lehet érni

A korábbi BiA részek egy fokkal kevésbé koncentráltak a játékost sokkoló háborús pillanatokra, mint inkább a taktikázást helyezték előtérbe. A harmadik rész, köszönhetően a félelmetesen részletes arcmimikának, a valós fizikának (rombolható épületek és tárgyak), és az újszerű kamerakézelésnek – a grafikáról most nem ejtünk külön szót... – jó eséllyel indul ahhoz, hogy egy laza mozdulattal lemossa a CoD 2-t a pályáról.

gyen az félelem, düh, kétségbeesés, vagy éppen lelkesedés. További öröm, hogy a fizikának köszönhetően ezúttal végre tényleg minden rombolható és felrobbantható. Ez persze azt is jelenti, hogy a korábban megemlített puha tárgyak, már számunkra sem nyújtanak komoly védelmet – innentől kezdve ne építsünk arra, hogy egy faajtó majd megvéd minket a ránk zúduló lövedékek záporától. A hab a tortán az új, dinamikus kameranézet: a fejlesztők szakítani akartak a szokványos FPS perspektívával, ahogy mindig csak egy előrelógó fegyvert látunk – a BiA: HH-ban megfigyelhetjük saját árnyékunkat (de nem ijedünk meg a saját árnyékuktól!) látjuk a karunkat, sőt, ha letekintünk, még a mellkasunkon függő gránátokat is. Kell ennél több? Azt gondolom, egyelőre nem – ha pedig még sikerül a fejlesztőknek további különlegességeket beépíteni a játékba, annak csak örülni fogunk!

### UHU ELSŐ BENYOMÁSAI:

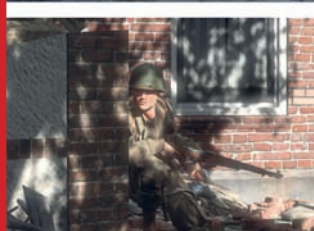


Lenyűgözöl! Ha csak a grafikáról beszélnék, vonogatnám a vállam – látnunk már ilyet, nem egyet – azonban a játékmenetbeli fejlesztéseknek köszönhetően, bizony igen kemény dolog lesz a konkurenciának, ha meg akarja majd szorongatni a BiA: HH-t!

# HWAY



Ha hősszékkel átugrunk egy falon, a kamera is befordul, szimulálva a megváltozott perspektívát.



A katonák mozgása és a környezet, köszönhetően az Unreal Engine 3-as verziójának, igen-csak realiztikusnak hatnak.

összefüggőbbnek fog hatni. Arról, hogy mi magunk is irányíthatjuk-e a kis jószágot, vagy csak élvezzük a kocsikázást, még nem született döntés a fejlesztők berkeiben. Jó hír, hogy a küldetések végrehajtásakor a gyalogság szinte minden felszerelését a támogatásunkra rendelhetjük. Ebben lesz segítségünkre a harmadik csapat is, amelyik a parancsnokságunk alá tartozó csoportosulás részét alkotja: ez lehet egy géppuskás, bazookás, aknavető, vagy rádiós alakulat. A géppuskások több hasznos képességgel rendelkeznek: kiváló fedezőtüzet tudnak nyújtani – ez azért hasznos, mert míg a fegyverből percnként párezer lövedék köpködi tele az ellenség állásait, addig annak nem nagy kedve lesz felemelni a fejét, és a mi embereinkre célozgatni.

őket a valós harctéri viszonyok bemutatásával. Ezúttal már annyira megnyíltak, hogy nemcsak örömmel nyújtottak segítséget, ha megkeresték őket, hanem többen közülük egyenesen maguktól jöttek a Gearbox fejlesztőihez!

## KEZDŐDIK A BÜNTETÉS

A grafika, az Unreal 3 motornak köszönhetően valami elképesztően brutál, ami azért elég jól átüt a képeken is. Az éjszakai harcok természetesen fontos szerepet kapnak, hogy eleget gyönyörködhesünk a dinamikus árnyékokban, a világító lövedékek és a robbanások fényorgiájában. További látványosság, egyben igazi filmes hangulatot ad a játéknak a szereplők arcmozgása, amellyel szinte bármilyen lelkiállapotokat szemügyre vehetjük, le-



# E3 2006 - VISSZ

**Hölgyek-urak, az év legnagyobb eseménye közelg, a kiállítás, melyre a szakma éppúgy készül, mint a játékosok – ahol 3 nap alatt kiderül majd, mivel játszunk a következő 362-ben...**

**A**z idei E3-at május 10-12. között rendezik, tehát amikor e sorokat olvassátok, a GameStar Kommandó épp anyagot gerebél Los Angelesben, zárt ajtós prezentációkon üldögél, fejlesztőkkel diskurál, avagy bír szóra keményebb

eszközökkel a férfi WC-ben. A júniusi számban mindenre fény derül: áttekintést kaptok az összes jelentős kiállított játékról, exkluzív interjúkkal, trendelemzésekkel, ranglistákkal, és monstre helyszíni GSTV-adással megspékelve.

Az élet azonban addig sem áll meg, sőt, ahogy közeledünk a kapunyitás napjához, úgy fokozódik az izgalom, pörögnek fel az események: a kiadók sorra jelentik be az E3-as felhozatal, mindenki találgat, mi derül majd ki a

helyszínen, lesz-e végre *StarCraft 2*, és tényleg kilátogat-e a rendezvényre Chuck Norris.

**Minden, amit az E3 előtt az E3-ról tudni érdemes: most következnek.**



**A** Show Játéka címért minden évben öldöklő harc folyik, ám a győztes igen gyakran ebből a kategóriából kerül ki. Az idei felhozatal sem piskóta, minden nagy kiadó versenybe száll a saját üdvöskéjével. Miután átfogó összképet kaptok róluk a júniusi számban, Ti is ítéletet mondhattok majd az EA *Crisis*-éről, az Activision *Enemy Territory: Quake Wars*-áról, az Eidos *Hitman: Blood Money*-járól, a Vivendi *Scarface*-éről, a Ubisoft *Splinter Cell: Double Agent*-jéről, a Midway *UT 2007*-jéről, vagy a 2K Games *Prey*-éről. Velük korábbi számainkban már foglalkoztunk bővebben, így most nem „pazaroljuk” rájuk a helyet, konkrét játékelmények és exkluzív infók a következő számban.



## ELVEON

Nem foglalkoztunk még azonban a szlovák játékipar első valóban jelentősnek ígérkező próbálkozásával, az *Elveon*nal, mely a fenti nagyjúgy mellett szintén kint lesz a kiállításon.



# SZASZÁMLÁLÁS

**A**z Elfek Könyve – ezt jelenti a cím szabad fordításban – egy fantasy akció-szerepjáték, ami azonban igazán érdekessé teszi, az az Unreal Engine 3.0, melyet a kiadó 10Tacle nem volt rest licenzelni az Epic-től a projekt számára. Ennek megfelelően a képekre pillantva egyből érthetővé válik lelkesedésünk a játék iránt: a karakterek kidolgozottsága, és a játéktér ködös-romos hangulata nagyon impresszívnek tűnik. A történet szerint Naon birodalmában járunk (-...szerecc? – Naon! - ender), ahol az istenek kivonulása óta a saját civilizációja romjain kakaskodó, darabokra szakadt és megosztott elf faj tengeti mindennapjait. Az exodus idején kaptak némi hatalmat isteneiktől, ám ahogy az lenni szokott, nem igazán tudtak megegyezni az osztozkodás részletein. Az ősi próféciák szerint csak akkor állhat vissza a világbéke, ha valaki felszabadítja Nimathart, az Örök Vá-

rost, ahol anno az istenek laktak. Hogy pontosan miért is van erre szükség, azt egyelőre jótékony homály fedi, annyi bizonyos, hogy a dolgokhoz köze van a világban kószáló furcsa, ördögsvarvas lényeknek, akik kétembernyi pallost hurcolnak magukkal mindenhová. Az események mintegy tízezer éve mozgásba lendültek, ráadásul a feladatokat tulajdonképpen az istenek méretezték, így elég kemény menetre számíthat a T. Játékos. Érdemes tehát XP-zódni, az új talentek sokat dobnak az emberen. Illetve elfen. A játék fejlesztése a sztori kitalálásával kezdődött mintegy négy éve, ám nem csak a történeti szál és a grafika, hanem az egyedi harcrendszer is a játék erőssége lesz – a fejlesztők szerint. Az első infómorzsák alapján ígéretesnek tűnik a projekt, a jövő havi E3-as összejövetelén az összes kiderült részletet megtudhatjátok majd róla.



## HUXLEY

A koreai illetőségű ambíciózus Webzen E3-as felhozatalát ismét a *Huxley* vezeti, ami ugyan már a tavalyi show-n is kint volt, ám mi azóta is várjuk, mert jó lesz.

**A** játék egy posztapokaliptikus világban játszódó MMOFPS. A stílus túlmutat a normál játékok 16 vagy 64 fős neten játszható csatáin: a *Huxley* világában ezrek vannak jelen egy szerveren, az egyes csatákban pedig százak vesznek részt. Az „MMO-jelleg” pedig nem merül ki a nagy tömegben, lesz itt még karakterfejlesztés, rangok, szociális háló és minden egyéb, amit az MMORPG-kben megszokhattunk. A játék háttérstoriját, a választható karakterosztályokat és az „in-game” társadalmi hierarchiát Aldous Huxley 1932-es *Brave New World* (Szép új világ) című regénye ihlette (innen ered a cím is). Négy játszható oldal közül választhatunk: az összeomláskor kettészakadt az emberi civilizáció, megjelentek a mutánsok, majd később jött a második törés, amikor mind az emberek, mind a mutánsok további két csoportra bomlottak. Az oldalak saját faji jellemzőkkel, technikai felszereltséggel, járművekkel, sőt,



**OTT LESZNEK MÉG**

Már biztos, hogy találkozni fogunk velük is, hiszen kiadóik megerősítették a „nevezést”

**Just Cause**

az Eidos legújabb ölös-lövős játéka. Jónak tűnik, vannak benne DX7 utáni effektek.

**Precursors**

nyitott, élő világegyetem, űrutazás, kereskedés, felfedezés: mi kell még?

**LEGO Star Wars II: The Original Trilogy** a trilógia, kicsit másképp, „kockában”

**Panzer Elite Action: Shifting Dunes** még meg sem jelent az alapjáték, máris jön a kieg

**Pirates of the Caribbean:**

**The Legend of Jack Sparrow** akciódús filmadaptáció a Bethesda-tól

**Tortuga: Two Treasures**

szintén kalózos témájú próbálkozás, sajnos korántsem oly biztató...



fővárossal bírnak: az emberek Nostaloniában, a mutánsok Eskában rezidálnak. Természetesen számos további kisebb várossal rendelkezik mindkét oldal, ám a rajtuk kívül eső, földrengésektől, drasztikus klímaváltozásoktól gyötört félsivatagos területeken már más az úr: a mindkét oldal számára ellenséges „hibridek”.

A szintlépés a *Huxley*-ban is fejlődést jelent karakterünk számára, ám nem annak tulajdonságaiban, hanem az elérhető felszerelésben, a fegyverek, páncélok, és a használható kutyuk terén. A csatákban sem a karaktertulajdonságok számítanak, mint például a szinten RPG és FPS elemeket vegyítő *Hellgate: Londonban*, ahol hiába célzunk jól, ha karakterünk nem elég skilles, vagy alacsony szintű. A *Huxley* a játékos

reflexeiről és tudásáról szól.

A járművek fegyverként is funkcionálnak, ám amikor ostromra indul hadseregünk egy ellenséges város ellen, vagy csak társainkkal ruccanunk ki egy kicsapatos instance-küldetésre, netán a szomszéd vérpistikével vonulnánk el nyugodtabb helyekre párbajozni – nos, akkor egyszerű szállítóeszközként is használatosak.

Nagyon izgalmasnak tűnik a játék, ráadásul az Unreal 3 motornak köszönhetően elképesztően jól néz ki. A speciális látványvilág azonban messze nem csak a motor érdeme: a fejlesztők külön odafigyeltek a keleti és nyugati kultúra, illetve a barokk a futurizmus jellegzetességeinek ötvöztetésére – ennek köszönheti a *Huxley* nagyon egyedi hangulatát.



**SZEREPIJÁTÉKOK**



A *Gods and Heroes* egy újabb MMO, de több okból is kitűnik az árból. Itt is lesz sok játékos, karakterfejlődés, nyitott világ, meg minden, de: a játék végre nem egy n+egyedik fantasy-sztorira, hanem egy mindenki által szeretve tisztelt történelmi érára épül, egyedi harcrendszerrel, isteni közbeavatkozásokkal, ráadásul az egész projekt mögött a *Diablo II* volt lead designere, Stieg Hedlund áll.



A sztori szerint i.e. 300 környékén járunk, de a történelmi hitelesség szempontjából ez nem túl jelentős, miután azt a fejlesztők elég lazán kezelik a minél nagyobb alkotói szabadság okán (lesz pl. Colosseum, ami a valóságban csak később készült el). A birodalom számos provinciájába eljuthatunk, melyek mindegyike egyedi élményt kínál: mást az északi germán

**GODS AND HEROES ROME RISING**

Az RPG-k szerelmesei sem fognak csalódní az idei E3-ban. Az év egyik legnagyobb durranása ugyan már megjelent az *Oblivion* személyében, ám olyan címek képviselik az utánpótlást, mint a *Gothic III*, a *Neverwinter Nights 2*, a *The Witcher*, és a *Bioshock*. Kint lesz a kiállításon a *World of Warcraft* is, ám a Blizzard már megerősítette, hogy a *Burning Crusade* című kiegészítő bemutatása még várat magára, és a rajongóknak meg kell elégednie *Naxxramas* városával, illetve a tier 3-as páncélszettekkel (még nagyobb szarvat a warlock sapkára! Sokkal nagyobbat! - mazur).

**MI MONDJUK...**

A szerkesztőségben néhány hete már beindultak a szokásos pre-E3-as viták és esélylátogatások. Mindenkit ugyanaz a kérdés foglalkoztat: melyik játéktól fogunk ráolvadni a linóleumra, és melyik titkos kedvenc bejelentésére van reális esély a kiállításon...



**Bad Sector**

A már bejelentett cuccok közül a *Splinter Cell 4*-re vagyok leginkább kíváncsi. Hogy rajtuk kívül mi lesz? Nézzük csak... A *GTA Liberty City* eléggé PC esélyes, mert nagyon könnyen portolható (régii motor: easy money...). *Diablo 3* szinte biztosan nem lesz, azt pletykálják, hogy készült ugyan, de azt is, hogy még a *Starcraft: Ghost* stornóztatása előtt lelőtték az egész projektet minőségi problémák miatt. Ha újra is kezdik, az még 3-4 év, mire lesz belőle valami... Szerintem nagyon valószínű, hogy Xbox 360-ra és talán PC-re lesz valamilyen Molyneux bejelentés (nem véletlenül vásárolta fel a

Microsoft a Lionheadet...), méghozzá én a *Fable 2*-re tippelek. *Half-Life 3* bejelentés szerintem nem lesz, előbb az epizódokban rejlő anyagi lehetőségeket fogják kiaknázni. A Microsoft szerintem emellett még be fogja mutatni a *Halo 2-t* PC-n. A Ubisoftnál is lesz talán valami új-akció kaland a *Prince 3* után... A Blizzardnál pedig inkább a *Starcraft 2*-re tippelek, hacsak nem veszik vissza az oroszoktól a *StarCraft: Ghost*ot, és csinálják meg azt először normálisan, házon belül.

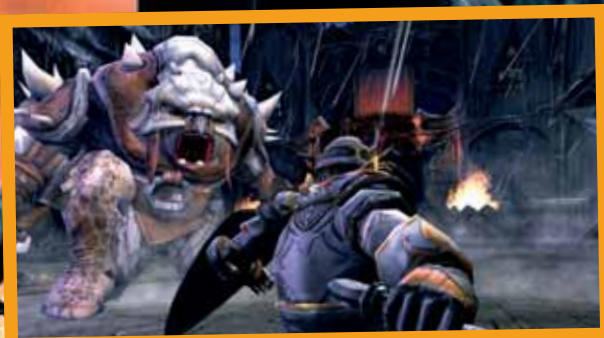


# LOTR ONLINE SHADOWS OF ANGMAR

A fenti cím új lehet a rajongóknak, de ez a játék bizony a Turbine-féle *Middle Earth Online*. A bostoni csapat (*Asheron's Call 1-2*) a sok hányattatás után végre megállapodni látszik a projekttel: Európában a Codemasters, az USA-ban a Midway állt mögéjük, mint tőkeerős kiadó.

területek és mást az attikai félsziget. Ha átruccanunk például az görög pájtásokhoz, eljuthatunk akár az Olümposzra is! A mitológia egyébként fontos szerepet kap a játékban, ellenfeleink között lesznek például fúriák, óriások, küklpszok, kentaurok, de szoros kapcsolatban állunk majd a római istenekkel is: már a kezdetekkor választanunk kell közülük egy patrónust, aki extra képességekkel ruhazza fel karakterünket. Az induláskor hat osztály közül választhatunk: lehetünk tolvaj, harcos, felderítő, gladiátor, pap, vagy gyógyító. Utóbbi kettő más programokban erősen fedi egymást, de itt pont a körítés miatt a klérus tagjai teljesen más szerepet kapnak a játékban. A csaták kimenetele szempontjából azért lesz kisebb szerepe választott karakterosztályunknak, mert a fejlesztők – annak ellenére hogy MMO játékról beszélünk – áthozták a *Diablo II*-ben megismert felbérhelhető

NPC segítők rendszerét, amivel kinyílnak taktikai lehetőségeink. Felvehetünk közelharcú egységeket éppúgy, mint távolságiakat, vagy varázstudókat, melyekkel kiegyensúlyozhatjuk saját karakterünk gyengeségeit. A játék vége felé akár négy segítőkön lehet. Nem rossz ötlet, ráadásul a fejlesztők ezzel a húzással a történelemkönyvekből ismerős epikus római csaták tömeg-hangulatát is visszahozták – ha összeállunk más játékos karakterrel, akiknek szintén négy segítőtje van már, komplett kis háborúkat rendezhetünk. Szimpatikus része a *Gods and Heroes*-nak, hogy alapban megoldott benne a „lakáskérdés” is: a karakterek a városokon kívül saját sátrortórt rendezhetnek be, ahol tárgyaikat, zsákmányaikat éppúgy tárolhatják, mint az NPC segítőtjeiket, és a beduin rabszolgánokat. Ezt lehet később csinósítani, új sátrakat építeni, garázsbeállítással a harci szekérnek.



## OTT LESZNEK MÉG

Természetesen a szerepjátékok között is találunk további gyöngyszemeket, de helyszüke miatt csak a következő számban foglalkozunk velük. Ha megérdemlik.

- Final Fantasy XI: Treasures of Aht Urhgan**  
akik szeretik az alapjátékot, készíthetik a pénzt
- Phantasy Star Universe**  
érdekes single-multi hibrid a Segatól, sok-sok harcra kihegyezve (legjobbabb! – ender)
- Soul of the Ultimate Nation**  
a Webzen másik MMO-üdvöskéje NAGYON jönnek igérkeznek...
- Tabula Rasa**  
Richard Garriot (Ultima-sorozat) ígéretes MMO-ja. Immár ötödik éve ígérgeti.

A csapat a könyv, nem pedig a film licencét birtokolja, ami a játék szempontjából kétélű fegyver. A fanok örülhetnek neki, hisz így kétség kívül mélyebb az adaptáció, ám a filmen szocializálódott tömegeknek kevesebb lesz az ismerős momentum. A játék nagyon szorosan követi a könyv szerzőjét: a karakterek a Gyűrű Szövetségének útját egyengetik a háttérből. Négy faj (hobbit, törp, elf, ember) és nyolc foglalkozás (bajnok, kapitány, őrző, kőza, bárd, tolvaj, és az ún. „lore-master”) közül választhatunk majd. Szintlépésnél az események kvázi rejtetten formálják karakterünk: ha sokszor

## BOOTH-GIRLS



### Mazur

Jó lesz ez az E3, kíváncsian várom, mit mondanak majd a srácok, ha hazajöttek (messziről jönnek, biztos nagyokat). Én mindenesetre maradok itthon a szerkiben, wowo... öhm, ügyelni. A *Scarface*, az *UT2007* és a *World of Warcraft* kiegészítője különösen érdekel, de azt sem bánám, ha meglepnének egy *Starcraft 2* vagy *Diablo 3* bejelentéssel... A BioWare pedig gyanúsán titkol valami készülő MMO-játékot, arra is nagyon kíváncsi vagyok.



### ZeroCool

Véleményem szerint idén az FPS engine-ek fogják bealázni a világot. *Crysis*, *UT2007*, *Splinter Cell 4* – egyéniségek, egy közös tulajdonságuk van: egészen új szintet hoznak a grafikus megjelenítésben. A titkolt bejelentések kapcsán pedig nem ártana egy *Half-Life 3* (bár az epizodikus kontent miatt erre vajmi kevés esély van), egy új *Need for Speed* mindenképpen, és persze hallhatnánk néhány szót az én kis S.T.A.L.K.E.R.-emről is. ☺



### ender

Az eddigi bejelentett felhozatalból az *UT 2007*-et várom a legjobban, mert az előző rész új játékmódjai jó irányba tett lépéseknek bizonyultak, így érthetően kíváncsi vagyok, merre fejlődik tovább a sorozat. Az eddig napvilágra nem hozott projektek közül örvendenék mondjuk egy új *Serious Sam* epizódnak (tökmindegy, hogy kieg vagy új rész – úgyis „sequel” lesz a neve). Ja, és a *Starcraft 2*-t is várom... Miért, ki nem? ☺



### Boe

A kémdroidokat én az EA-nál fogom elhelyezni, mégpedig *Crysis* ügyben. Ezekben a törökökben én sok potenciált látok, ami nagyon szimpi bennük, hogy itt sem csak a grafikára utaznak, hanem a begyepesedett FPS-játékmenethez is hozzá tudnak nyúlni értelmes ötletekkel, ahogy azt a *Far Cry*-nál tették. Titkos remény? *StarCraft 2*. Nyilván. „En Taro Adun!”



csinálunk valamit (pl. orkot ölünk) akkor abban az irányban fejlődünk (ork-ölők leszünk) – nagyobb sebesséssel bírunk ellenük, megérezzük jelenlétüket, stb. Középfölde teljes térképét feldolgozták a fejlesztők, ám a *Shadow of Angmar* című első rész csak a Megyét, Bree környékét és Adamart tartalmazza. Sok város és felfedeznivaló vár ránk, ám a lényeges küldetések (több mint 600) a jól ismert gyűrű-sztorihoz kapcsolódnak. Híres karakterek is kereszteltek utunk, mint Gandalf, de ők csak ritkán keverednek a képbe: maga a szövetség tőlünk függetlenül teszi a dolgát. A játék egyjátékos módban is tökéletesen élvezhető (az effajta sztoriorientált játékvezetés nem is szuperálna klasszikus MMO-keretek közt). A fő különbség a „normál” MMO-khoz képest az, hogy itt nem a velünk azonos szintűekkel alkotunk majd csapatokat, hanem a sztoriban ugyanott tartókkal. A világ ugyanúgy él, mint más játékokban, ám itt a küldetésekhez kötött események lesznek instance-olva (csak nekünk elkülönítve) nem pedig az egyes

barlangok, vagy városrészek: az adott eseményt adott helyen csak a kvesztet végző parti láthat és élhet át, más arra járó nem. Természetesen a sztori a későbbi kiegészítőkben folyik majd tovább, az első a Moria-beli események körül fog bonyolódni, a többi pedig elvezet egészen Mordorig, Szauron bukásáig.



### OTT LESZNEK MÉG

Stratégia-fronton igazán változatos a felhozatal, lesz itt kérem körökre osztott, valós idejű, szimulációs, világháborús, folkhagymás-tejfölös – minden, mi szárnak ingere!

#### Disciples 3

visszatérünk a D2 sötét, körökre osztott világába, immár teljesen 3D-ben. Yam!

#### Field Ops

a Digital Reality legújabb projektje házastija az RTS és FPS játékménnet

#### Desperate Housewives

The Sims a Lila Akác Közben. Kár, hogy Teri Hatcher nem szinkronizál

#### Star Trek: Legacy

3 év után az első ST játék, ráadásul nextgenbe nem is lehetne! Sugározz fel, Scotty!

#### UFO: Extraterrestrials

„mostmár aztán ténylegiből visszahozzuk az eredeti UFO hangulatot”

#### War Front: Turning Point

szintén a DR játéka, alternatív (!) II.

#### War Leaders: Clash of Nations

nem a DR játéka, de II. világháborús

stratégiai játék

épülettel egyetemben, melyekre szükségünk is lesz, ha a felmerült igényeket mind ki akarjuk majd elégíteni. Márpedig egy valamire való római helytartó kielégíti őket. A kezelőfelület és a játékmechanika alapjait a könnyű elsajátíthatóság jegyében találták ki, ám a végjátékban exponenciálisan nehezedik helyzetünk, ahogy szélesedik a problémaforrások köre – tehát könnyű kitanulni, de nehéz mesterévé válni a játéknak. Aki azt akarja, hogy polgárai szobrot emeljenek neki, annak igencsak bele kell húznia. Lelkesedésre ad okot a grafika is, amely kihasználja a modern 3D kártyákban rejlő lehetőségeket, és végre normális vizuális élménnyel köríti e méltán népszerű stílus legújabb sikervárományosát.

**A** CDV új versenyzővel támadja be a Caesar fanokat, ám igencsak rá kell gyúrnia, hiszen készül a híres sorozat negyedik része. A *Glory of the Roman Empire* ókori városmenedzselős stratégia, ahol az útépítés, épületek felhúzása, a lakosság pátyolgatása, munkahelyek teremtése, a megfelelő élelem-ellátás, a vallási problémák kezelése, és persze a védművek rendben tartása lesznek a legfőbb feladataink, hiszen a barbárok is ott ólálkodnak a pusztában. Persze a pacifisták a barakk és fegyverkovács-műhely helyett felhúzhatnak kereskedelmi posztokat is, hogy egy fokkal szofisztikáltabb mederbe terejék a kapcsolataikat a kintiekkel, s a hangsúlyt a kereskedelemre helyezve a békés egymás mellett élésre koncentrálnak. Minden rajtunk múlik. Több mint 50féle foglalkozást állíthatunk a város szolgálatába, több tucatnyi

Persze az eddig megemlített játékok csak a show teljes felhozatalának töredékét jelentik. Sok ígéretes kaland is képviselteti magát, mint az *Agatha Christie: Murder on the Orient Express*, a *Dark Star One*, vagy az *Evidence*, de jelen lesznek az autós (pl. *GTR 2*) és a sportjátékok is. Ráadásul nagyon sok nagy kiadó a mai napig nem jelentette be a kiállított játékaiknak listáját, így pl. az EA felhozataláról is csak találgatni tudunk, hiába gyurmáztuk őket napokig. Lehet tehát készülni: a következő hónapban 2006-2007-re vonatkozóan nagyon sok minden el fog dőlni. Mi ott leszünk, és tutira írunk is róla..



# STRATÉGIÁK

**A** stratégiai játékok ebben az évben is hozzák a megfelelően magas színvonalat, és bár titokban mindenki *Starcraft 2* bejelentésért izgul, ettől függetlenül jók a kilátásai a műfaj elkötelezettjeinek. Jön a *C&C 3*, melyről kimerítő értekezést épp ebben a számban olvashattok, de lesz itt *Medieval II: Total War*, végre-valahára elkészül talán a *Paraworld* is, és kézhez kaphatjuk a *The Guild 2*-t, illetve a *Heroes of Annihilated Empires*-t.

## GLORY OF THE ROMAN EMPIRE



# WCG 2006

WORLD CYBER GAMES

A VILÁG LEGNAGYOBB COMPUTER  
ÉS VIDEÓJÁTÉK FESZTIVÁLJA

**MAGYAR BAJNOKSÁG  
SELEJTEZŐ**

2006. ÁPRILIS 28. – AUGUSZTUS 27.

[HU.WORLDCYBERGAMES.COM](http://HU.WORLDCYBERGAMES.COM)



**OLVASÓI  
BÉTATESZTRE**

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



**PRÓBÁLD KI  
FUTÁS KÖZBEN**

DEMÓ DVD5/DVD9

EXTRA  
▶ KÉPGALÉRIA DVD5/DVD9  
WALLPAPER DVD5/DVD9

# GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

**Ezúttal igazi ínyencfalatot sikerült megkaparintanunk az olvasói béta-teszt számára, a Ghost Recon sorozat legújabb epizódját. Bár nem szeretnénk elkiabálni semmit, hiszen ki tudja, milyen lesz a végső változat, első benyomásaink mindenképp pozitívak!**

**A** mikor a játék megjelent Xbox360-ra, a PC-s változattal kapcsolatban pedig mindössze az volt a hivatalos kiadói álláspont hogy „hát izé...”, a régi Ghost Recon rajongók érthető módon váltak percről-percre feszültebbé. Ráadásul a konzolos verzió nagyon jól sikerült, úgyhogy vértett volna a szívünk, ha... de szerencsére ezen kár is agyalni, a PC-s verzió immár kész, mire ezeket a sorokat olvassátok, meg is jelent. Addig is sikerült egy erősen bétás változatot kicsikarnunk a forgalmazótól, mely alapján annyit már most megállapíthatunk, hogy a GRAW minden szempontból méltó a sorozat hírnevéhez, ráadásul olyan újításokkal bővíti a már jól ismert eszköztárat, melyek mind a játékelmény javára válnak.

játszva a GRAW meglehetősen frusztráló. Bár ellenfeleink gyorsan halnak, ez ránk is igaz. Nem lehet berombolni a tömegbe, nem lehet vagánykodni, az egész Ghost Recon lényege a realizmus: menet közben nincs mentés, csak akkor, amikor a játéknak nagyritkán megesis rajtunk a szíve. Nagyritkán. És persze nem is igazán az a kihívás, hogy egy váratlan tűzparbját túlélünk-e. A legkínosabb szitukat is be lehet mákolni, az igazi trükk az, hogy igyekezzünk az eseményeket mindvégig az irányításunk alatt tartani, igyekezzünk „profi” módon dolgozni. Ha persze hagyjuk, hogy embereink csak álljanak, mint a hülye, nyilván frusztráló lesz a haladás. (Vagy épp az, hogy képtelenek vagyunk ettől a pálmafától addig a zöld kocsiig elvergődni). Ha azonban végig pontosan utasítgatjuk, fedezékből fedezékbe küldjük embereinket, ugrásszerűen megnő a túlélési esélyünk, ezzel párhuzamosan pedig a játék élvezeti értéke is.

tudom, mi van velem, üzenetek itt mindenkinek...): a konzolos változathoz képest egyértelműen erősebb a taktikai vonal - szó sincs tehát „árkadosodásról”, a Ghost Recon megmaradt annak, aminek szerettük: lassú és lépésről-lépésre átgondolt taktikai FPS-nek - bár azért lehet számítani jónéhány igazán pörgős akcióra is. A pályák PC-n jóval nagyobbak, a fősléges külső nézet kimaradt és sokkal nagyobb beleszólásunk van csapatunk mozgásába, pontosan megadhatjuk, hogy ki, mikor, mit csináljon. Az irányítás tökéletes: FPS nézetben az egér görgőjével navigálható legördülő menü keresztül történik a parancsok kiosztása (külön megadva, hogy az egész csapatnak vagy csak valamelyik tagnak szánjuk) és a fegyverek, illetve tüzélsé

módok közti váltás. A célkereszttel mutatjuk, mire is értjük pontosan a „move” vagy „attack” parancsot, ami kényelmes és remekül alkalmazható, de ha nem elég a „talán akkor gyűjünk most ide körém, emberek” vagy a „na ott kéne megállni, köszönetem” akkor irány a taktikai térkép. Jó parancsnok módjára mindig a lehető legrosszabbra érdemes felkészülni, és inkább részletes

**A GRAW JÓ, A GRAW FINOM, A GRAW KÜLÖNLEGES...**

Azok számára, akik nem játszottak a korábbi részletek: hagyományos FPS-ként

**HARDCORE, MINT MINDIG**

Azok számára pedig, akik az Xbox360-verzió után már temették a játékot (nem

Az eredmény döntetlen lett, ma senki sem vitte el a pálmát

# AMI SZÁMÍT

A GRAW igencsak megosztotta a véleményeket. Ebből is látszik, hogy meglehetősen egyedi műfajt képvisel az FPS-ek között. Az értékelőiknek jelentése:



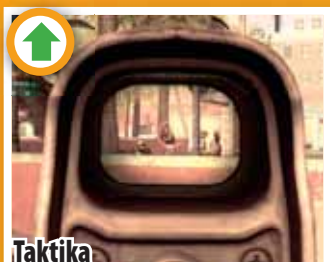
Minden ok, erre számítottunk!



A megvalósítás OK, de csak közepes



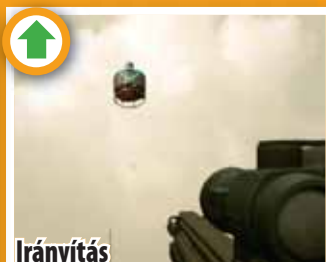
Ez nem jött be, többet vártunk!



Taktika

**GS:** Embereink folyamatos utasításgátás kétélű fegyver: a taktikai térkép használatával megcsorozódhatnak stratégiai lehetőségeink, ám sokkal „pepecselősebb” lesz az egész játékmenet. Akinek van türelme hozzá, használja ki, így lehetünk igazán hatékonyak. Akinek nincs... az úgysem fogja élvezni a GRAW-t.

**Olvasók:** Hagyományos FPS-ként játszhatatlan (kelünk-fekszünk). Volt, aki szerint ez rettentő unalmas, volt aki szerint nagyon szórakoztató. Hiába, már ezen a fronton eldőlt, kinek való a Ghost Recon...



Írányítás

**GS:** A fegyverek közötti váltogatás, illetve a parancsok kiosztása kényelmes és egyszerű. Mivel ellenfeleink legtöbbször csupán egy apró pötytyként jelennek meg a távolban, a célzás hihetetlenül fontos: sajnos ha nem bírja gépünk rezzenésmentesen futtatni a játékot, az az életünkbe kerülhet.

**Olvasók:** Mivel tesztgépünk az első másodpercekben elhalálózott, a tartalék gép pedig nem volt kimondottan erőmű, olvasóink igencsak megszenvedtek az irányítással. Kicsit lassúnak ítélték csapattársaink reakcióit, a térdelés-hasalás-felállás közti váltást is.



Hangulat

**GS:** Leginkább a Black Hawk Down hangulatát idézi, ami remélhetőleg többeknek pozitív, mint negatív dolog. A játékmenet mindvégig feszült, mint általában a Ghost Recon sorozat többi része és ugyan néhány pályán erősen felpörögnek az események, általában nagyon lassú – van aki szereti ez, van aki utálja.

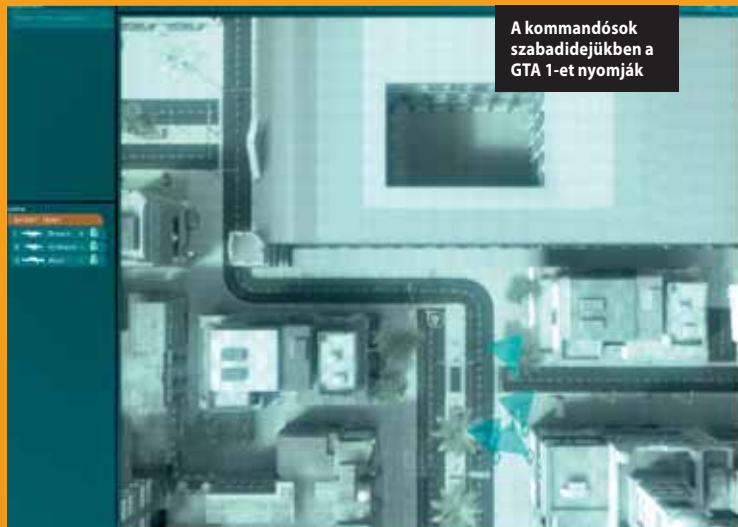
**Olvasók:** Olvasóink elképesztő hatékonysággal reprodukáltak néhány igen látványos bugot (beestek egy épületbe és nem tudtak kijönni...) és ezeket érthető módon nehezítették. Gábor és Mr. Chaos értékelte a lassú, feszült tempót, Edina inkább unatkozott. ☺



Grafika

**GS:** Nehéz megítélni a béta alapján, de szemmel láthatóan nem lesz vele gond. A kérdés már csak az, hogy milyen gépet igényel majd a maximális felbontás és részletesség. Mivel egy efféle játékban minden frame számít, nagy kiszúrás ha kénytelenek vagyunk mindent vizuális élményt beáldozni a stabil, szaggatásmentes játékért.

**Olvasók:** Mivel a tesztgép finoman szólva is izzadt a GRAW alatt, szegény olvasóink nem tudták teljes szépségében megcsodálni. Edinát sokszerűen érték a fagyaltostólcsérré emlékeztető fá, hiába próbáltuk azzal vigasztalni, hogy magasabb grafikai szinten már másképp festenek...



A kommandósok szabadidejükben a GTA 1-et nyomják

utasítgatni, azokat legalább betartják. És persze nem ők a hülyék, ha „előre, fiaim” felkiáltással átküldjük őket egy golyószóróállás előtt, aztán nem értjük, miért van mindenki olyan nagy csöndben.

## FULL EPIXX

Egy kicsit attól is fáztunk, hogy a GRAW megint előrelendül az időben. A sztorit már leírtuk, most hanyagolnánk (Új-Mexikóban terroristák, blabla...) Érezhető, hogy katonáink futurisztikusba hajló

csúcstechnológiát hordanak magukon, hiába, nem hülyeségre költi az USA az adófizetők pénzét, ilyen pöpec kutyúkkal nem villog akar ki. Bár BFG-re vagy plazmára nem kell számítani, azért a klasszikusabb szerszámokon edzett veteránok elégedett fognak dűnyögögni a fegyverek pontossága és tűzereje, illetve a taktikai lehetőségek láttán. Rettentő hasznos (de még inkább flesli) például az a sematikus videókép, melyet a katonák sisakjára erősített kamerából látunk. Alapból a bal felső sarokban, de külön gombbal teljes képernyőre is hozhatjuk.

## CSAPATBAN A LEGJOB

A multis lehetőségekkel kapcsolatban kicsit bizonytalanok vagyunk, mert a bétában mindössze co-op és Domination módokat találtunk - nem is ez a fura, hanem például az Xbox360 nicaraguai co-op küldetéseinek nyoma sincs. A végleges változat talán tartalmazza már a deathmatch-t is, ha pedig az nem, akkor talán később megkapjuk - ígérték. A co-op egyébként nagyon klassz, nem kell a pályákat „kilokkolni” mert már kezdettől fogva hozzáférhető mind, így aki csak kommandózásra vágyik és nem érdekli, milyen sztorit tákolt össze Tom Clancy (fél kézzel, miközben valószínűleg tévét nézett) az bemehet egyenesen a tutiba: menteni természetesen itt sem lehet, respawn sincs, checkpoint sincs,

mindössze négy életünk van - nem fejenként, muhaha, az egész csapatnak összesen. A csapatnak co-opban is van vezetője, aki utasíthatja a többieket, waypointokat határozhat meg. Érdemes ám a parancsait követni, mert ha ő meghal, vége a játéknak... Nos igen, a co-op tényleg hardcore, de azt hiszem vagyunk néhányan, akik régóta vártunk valami ilyesmire. A Domination mód szintén nagyon érdekes, lényege, hogy maximum kétszer 16 (gy.k.: 32) ember egymás

## » NEM ŐK A HÜLYÉK, HA 'ELŐRE, FIAIM' FELKIÁLTÁSSAL ÁTKÜLDJÜK ÖKET EGY GÖLYŐSZÖRÖÁLLÁS ELŐTT... «

torkának ugrik, és kicsit az *UT Onslaught*-jának mintájára igyekszik elfoglalni, illetve megtartani bizonyos területeket. A csavar: a pályák szektorait „utánpótlás-vonalak” (supply line-ok) kötik össze, ezek mentén minél több szektort uralunk, annál több taktikai pontot kapunk. Ki lehet találni: az ellenfél utánpótlás vonalait elvághatjuk, így megakadályozhatjuk azt is, hogy túl sok taktikai pontot szedjen össze. Pedig az jó dolog, új fegyverekre, utánpótlásra, különféle extrákra válthatjuk be őket.

## EZ ROSSZ MÁR NEM LEHET...

Mi maradt még? A grafikáról elharmarkodott dolog lenne nyilatkozni, de azzal kapcsolatban gondolom senkinek sincsenek kételyei. Bár már most különféle pletykák keringenek arról, hogy a játék elképesztően gépigényes lesz, mi ezt nem tapasztaltuk. Egy erősebb gépen gond nélkül futott, igaz, egy alsó-középkategóriásan vért izzadt a leggyengébb beállítások mellett is. Hogy ez pontosan miképp alakul majd a végső verzió esetében, kiderül. A hangok tökéletesen megfelelnek a célnak, a zene... van, a sztorit pedig ugyan most leintettük (nem is jutottunk a becseiig), következő számunkban azt is becsülettel bevizsgáljuk majd. **mazur**

parancsokat kell osztani embereinknek, hiszen a taktikai térképen nem csupán azt határozhatjuk meg pontosan, hogy ki hova menjen, de azt is, merre nézzén és milyen távol-ságra fókuszáljon - ez utóbbi elsősorban mesterlövésznk számára fontos szempont. (vagy ha otthonhagytá valaki az olvasószemüvegét -ender)

## CSAK CSINÁLJÁTKOK, AMIT MONDOK...

Csapattársaink egyébként

kimondottan meggyőzően viselkednek, eltekintve néhány speciális esettől, amikor sikerült meglepniük minket passzivitásukkal (ahogy egyik kedves teszterünk megállapította, néha Michael Jackson-mozgással kezdenek siklani a járdán). Ha már sikerült azonosítani egy ellenséges egységet, megkérhetjük őket, ugyan legyenek szívesek azt zárótűz alá venni. Egyik emberünk ilyenkor periodikusan megereszt egy sorozatot a fedezék irányába (vagy épp az ellenség lehetséges menekülési útvonalá felé) hogy az még véletlenül se merje kidugni a fejét. Persze csodára nem kell számítani, megelőzendő a bosszankodást, érdemes folyamatosan



# OLVASÓI BÉTATESZT

**A PC nem csupán a hírek játékszere:** mi sem bizonyítja ezt jobban, mint az ehavi teszter-csapat hölgy tagja. Harmadik játékosnak pedig nem kisebb nevet sikerült felkutatnunk, mint Mr. Chaost, aki annak idején a legendás PC-X magazin (a GameStar elődje) oszlopos tagja volt. Még egyszer köszönjük neki, hogy átfáradt a mellettünk lévő szobából! Következzenek tehát avatott teszttereink játéktapasztalatai – aki lemaradt, ne habozzon kitölteni a jelentkezési ívet a [www.gamestar.hu/betateszt](http://www.gamestar.hu/betateszt) címen, hátha legközelebb őt dobja ki ender... izé, a számítógépes sorsolás!

## PLAYER 1



**Név:** Csányi Edina  
**Kor:** 22  
**Foglalkozás:** egyetemi hallgató, közigazdász  
**Lakhely:** Budapest  
**Kedvelt játékok:** RTS, GTA-széria, kalandjátékok  
**Most ezt tolja:** BfME2, Need For Speed: Most Wanted  
**Örök kedvenc:** Prince of Persia 3

### Vélemény

Taktikai FPS-sel nem szoktam sűrűn játszani, ez volt az első komolyabb játék, amit kipróbáltam ebben a műfajban. Ötletekben nem volt hiány, a fegyverzet minden igényt kielégít, ami az ellenfeleket elnézve szükséges is. Az irányítással nem volt különösebb gondom, viszonylag hamar memorizálható a kiosztás. Inkább a hangulat az, amibe bele lehet kötni. Egyszerűen idegesítő, hogy minden parancsot ki kell osztani az embereinknek, merre menjenek, mit csináljanak, szó szerint mindent. Az ellenfelek viselkedésével voltak problémáim, néha Michael Jacksont megszágyenítő tánc lépésekkel mozogtak, de nem csak ők, hanem saját katonáink is. A grafika szép, habár a fák valami borzalmasak. A gépigény pedig elkészerítő; ha élvezni is akarjuk a játékot, akkor csúcsgépre lesz szükség. Szerintem az a jó játék, ami nagyon fel tud idegelni: összességében tetszett a Ghost Recon: AW, hiszen már kezdett felhúzni... ☺

## PLAYER 2



**Név:** Nyíró Gábor  
**Kor:** 30  
**Foglalkozás:** rendőr  
**Lakhely:** Homokmégy/Budapest  
**Kedvelt játékok:** FPS-ek, akció/RPG-k, úrszimulátorok  
**Most ezeket tolja:** S.W.I.N.E., Oblivion, NFS: Most Wanted  
**Örök kedvenc:** Myth I-II, Call of Duty

### Vélemény

Hivatásos fegyverviselőként nagy hévvel szoktam sikraszállni valamely nemes ügyért á la virtuale különböző halálosztó kutyúkkal, pláne ha a gamma nem bonyolítja túl a taktikai részeket, de mégis kellő koncentrációt igényel. A GRAW-ban a terepelemek durván amortizálhatók – a fedezékünkül szolgáló verdákat még a csapatpajtás is minden gond nélkül bonthatja alkatrészeire a hátunk mögül, a forgalomirányító lámpák összeomolhatnak, a járművek robbanása kifejezetten látványos. Az egységek mozgásával nincs probléma, néhány „brékmozdulattól” eltekintve, a folyamatos futás lehetősége a rajtunk lógó plusz 40 kiló tudatában azonban kicsit túlzás. A letérelés, lehasalás, fellállás triumvirátusa eléggé lomhán megy elit egységeinknek. A játék kellően izasztó, többször is újra kell kezdenünk az utolsó mentéstől ha nem vagyunk észnél. Fájóbb pont, hogy az élvezhető látvány előállítására vasunkat hatványozottabban megizzasztja, eszméletlen gyors gépet követel. Összességében nagyon kellemes shootert ismertem meg a játékban.

## PLAYER 3



**Név:** Mr. Chaos  
**Kor:** 36  
**Foglalkozás:** legenda  
**Lakhely:** Budapest  
**Kedvelt játékok:** FPS, autós játékok  
**Most ezt tolja:** Call of Duty 2, Need For Speed: Most Wanted  
**Örök kedvenc:** Medal of Honor: Allied Assault

### Vélemény

Visszafordíthatatlanul eluralkodott rajtam a végegyengülés, ezért alapvetően a lassabb, komótosabb FPS-eket szeretem – amióta ZeroCool rendszeresen lealázott Quake-ben, a pörgősebb multiplayer FPS-ekről végleg leszoktam. A Call of Duty 2 szervereken például állandóan anyáznak kempelésért: nem érdekel, ÉN így játszom, kizárólag rifle-lel vagy sniperrel. Ezért a Ghost Recon jól fog jönni a hűvös nyári estéken. Bár az, hogy két sarkon túljutni mintegy másfél órányi lopakodás és becserkészés eredménye, talán már túlzás. Az viszont határtalanul megfogott, hogy a rám bízott emberek maradéktalanul teljesítették a rájuk bízott feladatokat és parancsszóra áldozták életüket a szent célt – de szép is lenne ez lapleadáskor!

**20%**

EARLY BIRD  
DISCOUNT  
UP TO  
12.05.2006

# making games

CONFERENCE

PARTNER:



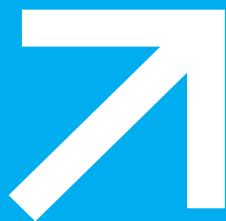
powered by T-Online

---

## THE GAMING INDUSTRY UP TO 2010

---

Top level consultants from the areas of development, publishing, mobile entertainment, DSL and gaming hardware lecture on and discuss the challenges facing the gaming industry in Germany in keynotes and best practice sessions.



LIMITED ATTENDANCE  
REGISTER NOW  
++49(0)89/489 23 51  
WWW.MAKINGGAMES.DE

---

## MUNICH IDG MEDIENHAUS JULY 13, 2006

---

IDG Entertainment Verlag GmbH, Lyonel-Feiningger-Straße 26, 80807 Munich, Germany, E-Mail: media@gamestar.de • IDG publications: GameStar • /GameStar/dev  
GamePro • PC-WELT • Macwelt • Computerwoche • ComputerPartner • CIO • Digital.World • tecCHANNEL • www.gamestar.de • www.gamepro.de  
www.pcwelt.de • www.macwelt.de • www.tecchannel.de • www.computerwoche.de • www.computerpartner.de • www.cio.de • www.digitalworld.de



**GameStar**

**GamePRO**

**/GameStar/dev**



AMIT EGY  
PALLÉROZOTT  
GAMERNEK  
TUDNI KELL

# A NYÚLON TÚL

# ÍGY ÍRTUNK MI

Mikro magazin, CoV, Spectrum világ, Zed... Emlékeztek még a régi idők úttörő hazai számítógépes lapjaira? Ha igen, jöjjön egy kis nosztalgiazás, ha nem, következzenek egy kis sajtótörténelem - dióhéjban!



A C Mánia az egyik első lap volt, mely színes oldalakkal és újfajta tördeléssel rukkolt elő...

## MIKRO MAGAZIN MIKRO JÁTÉKOK-KAL

Az első hazai lap, mely szentel némi figyelmet a játékoknak a *Mikroszámítógépes magazin* volt. A Neumann János Számítógéptudományi Társaság által 1983-ban indított havilapba eleinte nem igen fért bele a „bugyutának” bélyegzett játékokkal való foglalatosságok. A borítékra visszafogottan erotikus mosolyú titkárnőket, vagy a Videoton legújabb házi csodagépe előtt merengő ifjú mérnököket láthatunk, a cikkek nagy része pedig kökeményen a programozástechnikára és az informatikára koncentrált. Olyan

nyok a copy-party fellegvárává váltak. Mialatt a szülők és a „Mire használható a számítógép otthon?” c. írásvetítés előadást hallgatták áhitattal a Műszaki Egyetem emeleti dísztermében, addig vásott kölkeik odalenn, az aulaiban hosszú sorokba rendezett iskolaasztaloknál agya-főbe másolták a legújabb játékokat. Sokaknak ez volt az egyetlen lehetősége a feltört stuffok beszerzésére, más játékrangokkal való találkozásokra, így a Mikro party idővel igazi kultikus rendezvényekké váltak.

## A 64 KBYTE COVBOLYAI

Egyre égetőbb szükség lett azonban olyan hazai havilapokra, melyek kizárólag játékokkal foglalkoznak. Az első ilyen magazin a Rutz Lajos által 1987-ben indított *Spektrum világ* volt, melyet 1989-ben követett a *Commodore Világ*. A két, párhuzamosan futó lapban nagyrészt ugyanaz a stáb működött közre és a rovatok is sokban hasonlítottak. Pár oldal hír után játékleírások jöttek, majd terjedelmes végigjátász-

sok következtek, ezt POKE kódok, és programozástechnikai-hardver oldalak követték, végül levelezési rovat, és hirdetési felület koronázta meg az újságot. Ezekben a lapokban hirdetett először az ún. *Kazettaküldő Szolgálat* (későbbi *Programküldő Szolgálat*), mely ma már nevetséges (de akkori zsebpénzünkhöz mérten elég drága!) összegért küldött a szerencsés/szerencsétlen megrendelő címére játékgyűjteményeket. Ezt a szolgáltatást elsősorban azok vették igénybe, akik más módon nem tudtak játékokhoz hozzájutni (pl. nem jártak klubokba, copy-partykra). Az SpV és a CoV kinézetét a legnagyobb jóindulattal is csak amatőrnek lehetne nevezni. A hat éves gyermekfestményeket idéző borítók Kodreán György keze munkáját dicsérték, a lap egy-egy kiemelt játékból villantottak fel képeket. A CoV első számának elején például minden idők egyik legjobb C64 játéka, a *Last Ninja* jelent

A mai kép- és játéközben nem nagy szám már belelapozni egy számítógépes játékmagazinba. (Kivételet jelent ez alól természetesen a *GameStar*, melynek pusztá megpillantása is extázisba hozza a nagybecsű olvasót!). A nyolcvanas években és a kilencvenes évek elején azonban nem így volt: a hazai játékörültek ingerszögletében sorvadoztak, mert a menő nyugati lapok (pl. *Computer and Video Games*, *Zzap!*) csak elvétve jutottak el hozzánk, nyugatot látott világfiúk áldásos közreműködése révén. Egy ilyen magazin néhány napos birtoklásáért vére menő harcokat vívtunk a játéklukokban, hogy aztán odahaza napokon át nézegessünk egy-egy színes screenshotot. Nehéz ma elképzelni, mekkora örömforrást jelentettek akkoriban ezek a lapok! Bár a hazai játékmagazinok jókora késéssel indultak nyugati társaikhoz képest, a számítógépes játékszágitás itthoni sajátosságai mégis hamar kialakultak. A hőskorszak játékmagazinjait minimális költségvetés, elképesztően alacsony technikai színvonal, lelkes amatőrizmus jellemezte, mely azonban gyakran mégis kincseket tudott teremteni.

világmegváltó témákat pedzegetett a lap, mint például „Bináris keresőalgoritmus C64-re”, vagy „Körtélyesi Gézáne: Programozási alapfeladatok gyűjteménye” című opuszának elemzése, esetleg „A legújabb PC kompatibilis kubai számítógépek KGST piacon való értékesítési lehetőségei”. A magazinban azonban később beszélt a KISZ, és ennek köszönhetően az újság megfiatalodott: egy-két oldal játékvivat is bekerült a lapba. Itt azonban általában csak gagyi labirintus játékok Basic nyelvű leírását találtuk, vagy ún. POKE-okat, melyek a Commodore 64 játékok örökéletesítését tették lehetővé. A *Mikro* magazin mégis meghatározta a hazai játéktörténelmet, ugyanis az 1986-tól szervezett Országos Mikroszámítógépes Találkozó és Mikrovilág Karácso-



A Commodore Világ egyik levelezési rovata.

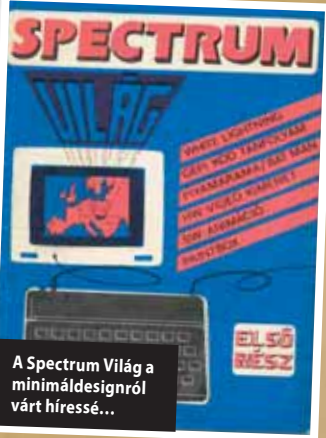
1940-ot írunk, a nemzeti tisztségviselő...  
 1940-ot írunk, a nemzeti tisztségviselő...  
 1940-ot írunk, a nemzeti tisztségviselő...



1940-ot írunk, a nemzeti tisztségviselő...  
 1940-ot írunk, a nemzeti tisztségviselő...

rovatokon minden alkalommal könnyesre röhögöttük magunkat, CovBoy beszólásai pedig hamarosan igazi szállóigékké váltak. De a lap sikere sokban volt köszönhető Kis Getto remarkeszbabott karikatúráink is. A CoV rendkívüli hangsúlyt fektetett az akkoriban még népszerű kalandjátékokra (haj, azok voltak a szép idők!) és ez volt az első olyan lap is, amely bővebben foglalkozott az Amigával. Emlékszem, itt olvastam először, a CoV hasábjain

Így nézett ki a Spectrum világ belső oldala a screenshotokkal...



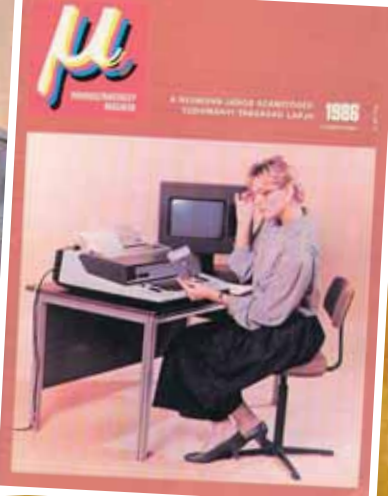
A Spectrum Világ a minimáldesignról várt híressé...

meg: míg a felső fej a hivatalos játéklaplakból lett átmásolva, addig az odalélen küzdő angolkóros ninják már a festőművész invencióit dicsérték. A második szám elején Batman pózolt, de voltak itt még a borítókön kivont mágikus kardok, Boris Vallejo amazonok, varázslók, versenyautók és ninják, ninják minden mennyiségben. A belső talán még rémisztőbb volt, ugyanis a nyomdatechnika miatt csak fekete-fehér képeket láthattunk, melyek előtt néha órákat kellett tölteni, hogy rájöjünk, mit is ábrázolnak. A Commodore Világ mégis óriási népszerűsége tett szert, és egy nagyrészt a CoVboy néven elhíresült, zseniális Kiss Lacinak volt köszönhető, aki rövid idő alatt legendás figurává vált. Fanyar humorával, cinikus beszólásaival, bunkóságba hajló olvasó és nézőlázoló modorával igazi stílust teremtett, melyet senki sem tudott überelni hosszú ideig. A levelezési

1989-ben a számítógépes vírusokról, melyek akkoriban még nevetséges fantazmagóriáknak tündek...

**COMPUTER MÁNIÁKUSOK ELŐNYBEN!**

A kilencvenes évek elején indult el az a reformhullám, melynek célja a hazai játékmagazinok professzionális szintre



való emelése volt, ha nem is tartalom, legalább kinézet tekintetében. Két lap jeleskedett e téren, és mindkettő szerkesztősége a hazai copy partik fellegvárának számító Csonkai klub törzsközönségéből került ki. Az egyik lap a Balogh Zsolt által indított 576 Kbyte volt (nevében a C64 + Amiga memóriájára utalt), a másik pedig a Computer Mánia. Ez utóbbi magazin szerkesztőségének oszlopos tagja volt jelen sorok írója is, aki minden szerénytelenség nélkül állíthatja, levelezési rovattal új szintre emelte a CoVboy féle cinikus, olvasóalázó stílust. De olyan kiválóságok irrogattak még a lapban, mint pl. Sorell, a szimulátor játékok szakértője, Jean, a hazai demo scene egyik vezéregyénisége, a fanyar humorú Adamcsek Péter, vagy Tihor Miklós, aki D&D rovatot vezetett. A sajnós csak pár számot megért Computer Mánia, és az 576 Kbyte sok tekintetben felrészítette a hazai játéksajtó belassult vérkeringését: rendkívül jó minőségű papírra nyomták őket, itt találkozhattunk

először színes oldalakkal és akkoriban formabontónak számító tördeléssel, valamint artworkokkal. Később a Guru is csatlakozott ehhez az újító áramlathoz, de ezekben az időkben még csak másolt lemezekon terjesztették, elsősorban játéklukokban. Szerzői között olyan nevek üdvözölhettünk, mint például Gyu.

**VAN MÉS ÚJ A LAP ALATT?**

A PC-k elterjedésével átmeneti korszak következett, melyet merész kísérletezgetés és totális káosz jellemzett. A copyright jogok és a hivatalos forgalmazók megjelenése feldúlta az addigi jól bevett struktúrákat, és jóval professzionálisabb munkára sarkallta lapokat. Jó pár évbe beletelt, míg magára eszmélt a hazai játéksajtó: ezalatt szerkesztőségek jöttek-mentek, játéklapok alakultak, majd tüntek el a sülyesztőben. Az akkori korszak egyik vezető lapjává a PC Guru vált (amely azóta jó pár szétváláson és kiadóváltáson esett át), de ott volt még a rövid



életű PC Ultra (a Commodore Világ, majd a Computer Világ jogutódja, melyben ender is közreműködött), a PC-X, és a hardcore gémekeket megcélzó, szépemlékű PC Zed, ahol olyan szakmai kiválóságok dolgoztak, mint például Del, ender, vagy Bad Sector barátaink. Miközben jobbnál-jobb lapok mentek csődbe, elindultak az első CD mellékletű újságok és az internetes játékmagazinok, valamint a hazai konzollapok is. Közben kialakult egy nyugati színvonalhoz közeledő hazai játéksajtó világ. Aztán... az evolúció megkoronázásaként megszületett természetesen – a PC Zed és a PC-X egyesüléséből – ... a GameStar! Közel húsz éves történetük során óriási átalakuláson mentek át a hazai játékmagazinok, és jócskán behozták a lemaradásukat, mégis úgy vélem, van még hová fejlődni. Ebben a számba sajnós csak ennyi fért, de egy következő cikk erejéig visszaterünk még a külföldi magazinok történetére is.

Berrr



# DRAKENSANG THE DARK EYE

**Oblivion-beli küldetéseink közt érdemes megpihennünk pár pillanatra, ugyanis a sötét dungeonból egy eddig kevésbé ismert kreatúra mászott elő... és a napfényre érve észrevehetjük, hogy hamarosan újabb kalandok várnak ránk!**

**A**német Das Schwarze Auge (DSA) egy hazájában nagyon népszerű papír alapú szerepjáték-rendszer, amelyet felhasználva már több számítógépes játék is megjelent. Mielőtt a németül nem tudók a szívükhöz kapnának, sietve megnyugtatók mindenkit, hogy a germán eredet ellenére angolul is elkészültek ezek a programok. A *Realms of Arkania* trilógiájában megjelent három játék a *Blade of Destiny*, a *Star Trail* és a *Shadows over Riva* megjelenése óta azonban már 10 év eltelt. Időközben ugyan tucatnyi mobilra készült program jelent meg a témában, mégis meglehetősen váratlan volt a negyedik rész felbukkanása. Mindezt csak azért

érdemes megemlítenünk, hogy látszódon: nem egy semmiből jött versenyzőről van szó, hanem egy nagy múltú, nagy hagyományokkal rendelkező, készülőfélben lévő alkotásról. Bár a játék még viszonylag kezdeti fázisban van, sikerült így is sok mindent megtudnunk a *Drakensang*-ról. Mindenekelőtt: ez a rész nem csak német nyelvre készült el - gondolom ez sokakat örömmel tölt el.

## A KÉPZELET VILÁGA

Mivel a grafikus kártyák és a processzorok is egyre nagyobb teljesítményre képesek, így egyre inkább hódít az a trend, hogy az akciójátékok mellett a szerepjátékok is egyre lélegzetelállítóbb látványt varázsolnak a monitorunkra. Éppen ezért a *Drakensang* sem akar le-

maradni, ezért teljesen 3D-s, szabadon bejárható világgal csalogat, amelyet a saját fejlesztésű Nebula grafikus motor

## ÍGY JÁRTUNK

**Nem tudom, van-e olyan lelkes fanatikus, aki megőrizte a *Shadows over Riva*-beli mentését, remélve, hogy egyszer megjelenik a negyedik rész, ahová áthozhatja sokat tapasztalt hőseit. Nos, számukra csalódás lesz, mert nem lesz erre lehetőség - a játék koncepciója jócskán megváltozott - de talán azért nem esnek kétségbe e híren.**

hajt meg. A legfrissebb 3D és shader technológiák is mind alkalmazásra kerülnek, úgyhogy bátran bizakodhatunk a legjobbakban. A kamera külső nézetű, így mindegyik karakterünket folyamatosan figyelemmel kísérhetjük, ahogyan az egész világot és annak lakóit is. Természetesen ebből következik, hogy elfelejthetünk mindenféle izometrikus beállítást, mert a kamera szabadon zoomolható lesz. A fejlesztők egyébként a világot minél életszerűbbé akarják varázsolni, ezért a DSA-kiadványok, illetve létező kisvárosok, várak figyelembevételével tervezik meg a településeket. Ebbe beletartozik majd egy háromezer fős városka, tokkal-vonóval! Jó hír a mai konzolos világban, hogy a fejlesztés kifejezetten PC-re történik.



## TEAMWORK

A négy karakter közül egy lesz a főhős, mi dönthetjük el, hogy kit veszünk fel mellé vagy kit küldünk el. Ugyanakkor minden egyes csapattagnak saját, kiforrott egyénisége lesz, máris bizakodhatunk egy *Baldur's Gate* szintű karakter-interakcióban, ahol a különböző csapattagokat más és más motiváció vezette hozzánk: volt, akit csak a pénz, és volt, aki beleszeretett egy másik, nőnemű csapattagunkba...

Azt, hogy lesz-e esetleg portolás más rendszerekre is, még nem tudni, de a PC-sek biztosan nem fognak ilyenek miatt semmiféle hátrányt szenvedni.

## HAGYOMÁNY ÉS MINŐSÉG

A fejlesztők egyébként is közel szeretnének maradni a DSA-s hagyományokhoz. A tervek arról szólnak, hogy a teljes papír *Das schwarze Auge 4* szabályrendszert átveszik. Ezzel az információval szemben némileg szkeptikusak vagyunk, tekintve, hogy egy papír- és egy számítógépes szerepjáték merőben más, de az mindenestre biztató, hogy a készítőik minél inkább törekedni akarnak egy klasszikus RPG komplexitásúra. Ugyanakkor megoldható némi ügyességgel sok minden: míg egy akció kivitelezésénél a program maga meg-

dobja a tehetség-értéket, hogy sikerül-e az adott tevékenység, a karaktergenerálásnál, amely a játékos feladata, ajánlott egy kis egyszerűsítés. A korábbi részekben volt egy opció, amelynél beállíthatuk, hogy kezdőként, vagy tapasztalt veteránként kezdünk a játékba - nyilván ez nagy könnyebbséget jelentett, ezért reméljük, a *Drakensangban* is felbukkan.

## IDŐTLEN CSATÁROZÁSOK

A harcrendszer elsöre körökre osztottnak hangzik, azonban a sorok között olvasva kiderül, hogy valójában bármikor leállítható, *Baldur's Gate* jellegű csatározásokra számíthatunk. Ez azt jelenti, hogy nem a *Diabló*ból ismert kattintási képességekre lesz szükségünk, hanem sokkal inkább karaktereink ésszerű fejlesztésére. A fegyverekre nagyon aprólékos kidolgozottság lesz jellemző: erre biztosíték, hogy DSA fegyverarzenáljából „importálják” őket, egy az egyben. Mágia terén mintegy 50

különböző varázslatra számíthatunk. Külön büszkeség számunkra, hogy az NPC-k kinézetének sorsa a méltán híres magyar grafikus páros, Boros Zoltán és Szikszai Gábor kezében nyugszik, így nem kétséges, hogy minden egyes szereplő markáns benyomást fog tenni ránk. A világ a klasszikus fantasy, bár némi megköttéssel: a megszokott, csillogó páncélba öltözött, három méteres kétkezes pallossal rohangáló hősök helyett egy kicsit személyesebbé, természetesebbé teszik a környezetet, amelyik így sokkal inkább emlékeztet a középkor váraira, erdőire-mezőire. A cél egy hihető és élő világ kialakítása, annak minden jellemzőjével és színes apróságával.

## NAGY DOLGOKAT VIHETÜNK VÉGHEZ

A történet az, amiről a legkevesebbet hajlandóak elmondani a fejlesztők, még a különböző kínzóeszközök láttán is csak annyit böktek ki, hogy a játék története Közép-Aventuriában kezdődik (nem összekeverendő Középföldével...), innen indulunk négy karakterünkkel a kalandokra. Azt is sikerült megtudunk, hogy négy DSA-alkotó dolgozik a történeten, amely az aventurial jelenben játszódik, így hőseink bizony belekeverednek, illetve aktívan részt vesznek azokban a drámai és epikus történetekben, amelyek a DSA-irodalomban már megjelentek. Találkozhatunk a szerepjátékból ismert szereplőkkel, emellett tisztában leszünk Aventuria aktuális politikai

és társadalmi viszonyaival. Ennél mélyebbre azonban nem akarnak a készítőik menni, hogy azok is élvezhessék a játékot, akik (még) nem ásták magukat ilyen szinten bele a DSA-világba. A küldetések egy fő vonalra épülnek, amelyből leágaznak kisebb alküldetések, és minden cselekedetünk hatással lesz a világ állapotára, történéseire is. Lehetőségünk lesz itt is csatangolni,

vagy egyéb módon múltatni az időt, ha éppen belefáradtunk a „hősködésbe”. Hogy pontosan hány órással

## » AZ NPC-K KINÉZETÉNEK SORSA BOROS ZOLTÁN ÉS SZIKSZAI GÁBOR KEZÉBEN NYUGSZIK «

egy játékmenet, még nem lehet tudni, de érdemes lesz többször végigjátszani a programot, hiszen különböző karaktereket magunkkal víve másként alakul a történet, amelyet a változatos csapattárs-egyéniségek mellett teljesen reálisnak is tartok. Multiplayer mód nem várható: az alkotók szeretnének teljesen az egyszemélyes sztorira koncentrálni.

## SZEREPJÁTÉK ÚJHULLÁM

Úgy tűnik, az *Oblivion* megjelenésével, a *Gothic 3* és a *Neverwinter Nights 2* készülődésével ismét szép idők jönnek a szerepjátékok kedvelői számára. Ha a látvány mellett a komplexitás és a történet is stimlenni fog - és az előrejelzések alapján erre a *Drakensang*nak minden esélye megvan! - akkor számos átjátszott éjszakát fogunk eltölteni, miközben szörnyeket vagdalunk le, és szép hercegnőket, vagy világokat mentünk meg.

Uhu







Ez nem low-poly, csak megszaladt a nullásgép



Felmehetnének szobára, ha lenne szobánk



Csak az a szép zöld gyep, csak az hiányzik...



Hozzátok a csavart, meg a lazítót!



A barátnóm azt szeretné kérdezni, Csubi, hogy ideadná a hidrokulcsot?

KATEGÓRIA SZOCIÁLIS MMORPG KÖRNYEZET SCI-FI  
 KIADÓ RUNESTONE FEJLESZTŐ RUNESTONE  
 MEGJELÉNÉS 2006. JÚNIUS  
 GYORSLINK  
 1265

# SEED

**Akit érdekelnének az MMORPG-k, de herójtja van a dungeonöktől, elfektől, orkóktól, és a szüntelen csatározásoktól, az a Seeddel valószínűleg megtalálja majd a számítását. A Seed ugyanis teljesen másmilyen stílusával bátran szakít az eddigi konvenciókkal...**

**A**mióta az első űrhajó megindult a világűr felé, az emberiség mindig is arról álmódott, hogy más bolygókon élhet. Hogy ezeket a planétákat lakhatóvá tegyék, ahhoz először is „terraformálni” kellett őket és ez a feladata a DaVinci névre keresztelt űrhajónak, amely a Seed nevű MMORPG központi helyszíne.

## TALÁN MÁR HALLOTTÁK ILYESMIRŐL...

A meglepően kidolgozott sztori inkább kalandjátékokat vagy sci-fi horror FPS-eket idéz... A DaVinci űrhajót ugyanis nem emberek, hanem egy mesterséges intelligencia irányítja és az a feladata, hogy életet teremtsen egy addig lakatlan és barátságtalan bolygón. Ő maga persze kevés lenne erre a munkára és a gépekben sem bíznak túlságosan, ezért az eredeti elképzelés szerint az űrhajó fedélzetén lombikokból kitenyészett emberek fogják majd kétkezi munkával lakhatóvá változtatni a bolygót. Azonban a dolgok rosszul alakulnak... Ilyenkor szoktak ugye az emberek fellázadni és már kezdetét is vehetné egy „gépek kontra emberek” témájú hagyományos FPS-sztori.

Azonban NEM erről van szó: mivel az űrhajó az eltelt évek során egyre rama-tyabb állapotba kerül, ezért a mesterséges intelligencia „bekattan” és mint HAL a 2001. Űrodüsszeiában már csak a saját „épségére” képes gondolni. Ennek függvényében a tenyésztett embereket arra akarja felhasználni, hogy az öreg űrhajót karbantartsák. Mivel szegény humánok nem is láttak másféle világot, ezért napi teendőik arra korlátozódnak, hogy a DaVincit jó állapotban tartsák...

## HÚZD MEG JOBBAN, MENJEN A MUNKA...

Gondolom, mindenki szívesen vállalná az MI szerepét, ám a játékban a lombikból kinevelt emberek egyikét alakítjuk majd. Az lesz a feladatunk, hogy kijavítsuk, szinten tartsuk és időnként upgrade-eljük a bekatant MI által irányított űrhajót, és új képességeket tanuljunk, melyek

segítségével ezeket a feladatokat jobban el tudjuk látni. Ezenfelül az MI nem nagyon törődik az emberekkel, ezért különféle szociális struktúrák alakulnak ki köztük és tulajdonképpen itt kezdődik az igazi szerepjáték. Hogy a mesterségesen kialakult szociális ranglétra melyik részére kerülünk, az csak tőlünk függ majd.

## SE PVP, SE PVE?!

Igen, jól olvastátok: míg a legtöbb MMORPG-ben az a kardinális kérdés, hogy találunk-e benne PVP-t, addig a Seedben még PVE sem lesz... Tehát harcolni, azt egyáltalán nem fogunk. Bár ez elsőre eléggé unalmasnak tűnhet, azért

ne felejtjük el, hogy már korábban is készülték „békés” MMORPG-k: *The Sims Online*, *A Tale in the Desert* és a *Second Life*, ergo nem feltétlen vágyik mindenki hack'n'slash tartalomra. Hogy ezt ellensúlyozzák, a készítők

nagy hangsúlyt helyeztek a keretsztorira, a más MMO-nál állítólag milliószor jobban kidolgozott NPC-kre, és az űrhajón kialakult makro-társadalomra. Ehhez tartozik az is, hogy nem lesznek kasztok, hanem a Seed-ben mindenki olyan irányba fejleszti karakterét, amerre kedve tartja. A különféle képességeket NPC-ktől, vagy akár más játékosoktól is megtanulhatjuk – ez utóbbi igazán remek ötlet és remélem, hogy még más MMORPG-kben is találkozunk vele.

## ÉN, A KÉPREGÉNYHŐS...

A végére hagytam a legmeghökkenőbb újítást... A Seed tartalmához illően grafikája is teljesen egyedi. Ahelyett hogy valami új generációs Unreal-szerű motort alkalmaznának, a készítők a cel shaded, képregényszerű megjelenítés mellett döntöttek, amely a környezete miatt leginkább a Ghost in the Shell, vagy hozzá hasonló cyberpunk anime rajzfilmekre emlékeztet. Egy dolgot tehát nem lehet ráfogni erre a játékra: azt, hogy ne lenne eredeti. Hogy ennyi elég lesz-e ahhoz, hogy az embereket elrágassa a WoW vagy az Everquest 2 elől, az persze még a jövő zenéje...

**Bad Sector**

**» A MESTERSÉGES INTELLIGENCIA „BEKATTAN” ÉS MINT HAL A 2001. ŰRODÜSSZEIÁBAN MÁR CSAK A SAJÁT „ÉPSÉGÉRE” KÉPES GONDOLNI «**



A 942. ablakon, bal oldalon ott néz ki Kirk kapitány és szivarozik, remélem, látjátok.

„Vader nagyúr, közelednek a lázadók X Wingjei.” Oops.. rossz film...

# STAR TREK LEGAGY

Mostanában kissé leültek a dolgok Star Trek ügyben, hiszen nemcsak játékok nem készülnek ebben a témában, hanem idén először újabb sorozatot sem forgat a Paramount. Szerencsére a Bethesda nem hagyja veszendőben a licencet és megbízták a Mad Doc Software-t, hogy kanyarítsanak egy látványos akció-stratégiát a témából.

**A** kinek ismerősen cseng a Mad Doc neve, de elsőre nem rémlik, hogy melyik játékkal kapcsolatban hallotta, annak elárulom (nem ér lesni): ők állnak a *Star Trek Armada II* fejlesztése mögött, amely ugyan nem az a játék, amelyről Star Trek, vagy RTS rajongók még évekkel később is csillogó szemekkel beszélnek majd, de legalább van tapasztalatuk a srácoknak. Hasonlóan jó, de nem annyira kiemelkedő volt az *Empire Earth* is, úgyhogy itt az idő, hogy „az örült doki” megmutassa, igazából mire képes...

## STARTREKRAFT?

Mielőtt az RTS műfaj hallatán erre gondolnátok, a rövid és gyors válaszom: nem. Nem lesz olyan, mint a *Starcraft*, nem fogunk bázisokat építeni a bolygók fedélzetén, nem kell nyersanyagot harvestelni és ontani az egységeket. Minden a világűrben játszódik majd, és a készítőik saját meghatározása alapján a *Legacy*-t leginkább egy taktikai akció-játékhoz lehetne hasonlítani, csak nem kommandósokkal, hanem űrhajókkal. Szó sincs azonban arról, hogy ez pusztán egy űrhajós *CounterStrike*-ot jelentene, hiszen sokkal több stratégiai elemmel kell megbirkóznunk: bolygókat kell

elfoglalnunk, űrbázisokat kell megvédenünk és megtámadnunk, nebulák mögé kell rejtőznünk, és még sok más össze-

## » FIGYELNÜNK KELL MAJD ARRÁ IS, HOGY MEGFELELŐ HELYEKRE ALLOKÁLJUK AZ ENERGIÁT «

tett feladatnak is meg kell felelnünk.

## KIGYÓZNE? KIRK, VAGY PICÁRD?

Valljuk be, a játékmennel tehát a Mad Doc nem találta fel a spanyolviaszt, viszont náluk egy olyan aduász, amely hallatán minden Star Trek rajongó nyáleválasztása beindul: a készítőik megszerezték az összes sorozat licencének jogát és ezt ki is használták. Ez konkrétan azt jelenti, hogy minden jelentősebb szereplővel találkozhatunk majd: például magával Kirk kapitánnyal és Jean-Luc Picarddal is egy játékon belül. Még nagyobb flecsi, hogy gyakorlatilag mindegyik generáció űrhajóit irányíthatjuk majd, kezdve a Kirk kapitányos érától egészen az utolsó előtti sorozatig (az utolsó sorozat ilyen szempontból nem ér). Mindez egy teljes

hadjárattá áll majd össze, tehát ahogy haladunk előre a játékban, úgy fogjuk majd megszerezni az újabb és újabb generációs csillaghajókat. A régi hajókat sem muszáj kislejtezniük: az igazán nosztalgikus egyének akár azt is megpróbálhatják, hogy a játék legvégén vetnek be egy ősrégi űrhajót.

## KÖNNYŰ ÉS FINOM?

A készítőik külön kihangsúlyozták, hogy az volt a céljuk, hogy ne kelljen majd órákat tölteni a kézikönyvvel, miközben irányítjuk űrhajóinkat, tehát semmiképpen sem szeretnének egy komplex űrhajó-szimulátort készíteni. Ugyanakkor a *Legacy* nem lesz egyszerű lövöldözős játék sem, hiszen a harc hevében többek között figyelniük kell majd arra is, hogy megfelelő helyekre allokáljuk az energiát (hú, ez remélem elég startrekesen hangzott... ☺), illetve a szükséges javításokat, emellett meg kell tanulnunk ügyesen manőverezni és egyéb speciális műveleteket (warping, cloaking) alkalmazni, hacsak nem akarjuk, hogy hajónkat atomjaira lőjék szét.

## BOLDOG SZÜLINAP LESZ?

Manapság kevésbé hiszünk egy megjelenési dátumban, mint Maya Gold szüzességében, de a készítőket ezúttal mégiscsak ostorral veri a kiadó, ugyanis szeptemberre el **kell** készülniük. Hogy miért? Ez a kérdés gondolom nem a hardcore Star Trek fanokban merült fel: igen, szeptemberben lesz pontosan negyven éve, hogy Kirk „akkor még nem voltam pocakos” kapitány először jelent meg az amerikai televíziók képernyőjén. Mit is mondhatnánk erre, miközben a meghatódottságtól elmorzsolunk egy könnyecseppet? „Sugározz fel Scotty!” Hüpp.

## Bad Sector



Az Alien vs. Predator. Vs Klingon képábrázolást nyertese...

# BEMUTATÓK

SZERKESZTŐI JEGYZET



## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSI RENDSZERE

Egy kis csúsztatással akár el is mondhatnánk halott műfaj nincs, hisz egy nagyobb név mindig fel tudja rázni az általános érdeklődéséget. Ha belegondolunk, hogy maga a „körökre osztott stratégia” már mennyire népszerűtlen, elfelejtett kategória, viszont ha egy *Civilization*, vagy még inkább egy *Heroes* rész megjelenik, akkor rohannak az emberek megvenni, pedig hát ezek is ilyen játékok. Most éppen utóbbinak jelent meg az ötödik része, és biztos vagyok benne, hogy nagyon sokan fognak hozzáam hasonlóan *Heroes*-lázban égni egy jó ideig, csakúgy, mint legutóljára '99-ben, amikor a *Heroes III* szögeztet a képernyő elé. (A *Heroes IV*-nek nem jött össze...) Kevésbé okoz addikciót, inkább az idegeinket cincálja meg a F.E.A.R. készítőinek következő horror-nyomozós FPS-e, a *Condemned*. Akinek bejött a Hetedik című film és nem bánja, ha egy kis szürrealitás is keveredik a sorozatgyilkos hajszolásáról szóló kalandokba, akkor az gyorsan lapozzon mazur cikkéhez a 64. oldalra. Berr kalandjátékos rajongását is végre kiélhette egykori teljes játékkunk, a *Longest Journey* folytatásával. Aki szereti a kaland stufokat és még nem tolta végig a *Longest*-et, az még most gyorsan meglehet (nem áruljuk el, becsúszó...) hogy mindennel képben legyen a folytatáshoz, amely mellesleg igen jól sikerült. Aki pedig a *Heroes* mellett még egy kis hagyományos fantasy-ra vágyik, annak a *Spellforce* folytatásáról szóló cikkünket ajánljuk Csonti mester tollából. A *Spellforce 2* az első részhez hasonlóan látványos, ütős cucc lett: aki nem hiszi, olvasson utána... No de ezeken kívül is van bőven csemege mostani lapszámunkban, úgyhogy nincs más hátra, mint előre: lapozzatok és szórakozzatok.

**Bad Sector**



## 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 tesztter végézz. Gyu például sohasem fog FPS-t tesztelni, mint ahogy ZeroCool sem gazdasági menedzser.

Az évek folyamán tesztelőink mindegyike specializálódott a játéktílusok 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 össze hasonlítsuk a tesztelt játékokat kategóriársaival.

### 90%+

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

### 80-89%

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

### 70-79%

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

### 60-69%

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

### 50-59%

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

### 0-49%

Ezek azok a „játékok”, amelyek nem egyszerűen nem szórakoztatnak, de a hajdat téped tőlük, vagy egyszerűen csak szánakozva röhögöss rajtuk. Technikailag katasztrófálisak, „játékmenettel” már-már nem is rendelkezik. Ha meglátod valamelyiküket, menekülj, amíg meglehet, vagy égesd el a lemezt, és a maradványokat ásd el jó mélyre.

## HAVI KÉRDÉS

Az e havi kérdést DooZR18 tette fel nekünk, és a következő:

„Mi volt a leggázosabb kamu indok, amellyel barátjótok leráztátok, ha játszani akartatok?”



**BERR**

**SZAKTERÜLET:** KALAND, MUZEÁLIS ÉRTÉKŰ AKÁRMI **ELŐLELT:** 14 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGÍRÓ (COMPUTER MÁNIA, GAMESTAR)

Az egyik legkedvesebb játékomat, a *Defender of the Crown*-t az egyik barátom kiröhögte. Természetesen azonnal szakítottam vele.



**MALACHIT**

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

Nem szokásom valótlan állítani a kedvesem előtt. Szerencsémre sosem volt ezzel semmi gondom, ha játszani akartam, vagy akarok, akkor mindig őszintén meg szoktam mondani. Kamuzni nem szép dolog, Ti se tegyétek ezt gyerekek.



**BDE**

**SZAKTERÜLET:** AKCIÓ, RTS, SZIMULÁTOR, RPG **ELŐLELT:** 4 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGÍRÓ (GAMESTAR)

Nem is értem a kérdést. Mi az, hogy „lerázn”? Természetesen vele töltöm minden szabadidőm, a játékra még csak nem is gondolok! Mert ugye mívegre az a sok játék... Esetleg ha ő kezd el netezni, vagy tévézni, akkor néhanapján, könyvtarvas helyett játszom talán. Egy kicsit.



**ZEROCOOL**

**SZAKTERÜLET:** FPS, AUTÓS GAMMAK, ONLINE, HW **ELŐLELT:** 6 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGÍRÓ (PC ZED, GAMESTAR)

Bármennyire is meglepő, barátomtól még sosem ráztam le a játék miatt. Igaz, hogy játszottam már úgy, mikor ő is ott volt, de az tiszta sor volt. Legalább nem mondtam neki valótlan. Tudom, gyöngye vagyok...)



**SAM**

**SZAKTERÜLET:** AKCIÓ, STRATÉGIA, RPG **ELŐLELT:** 4 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGÍRÓ (EARTHQUAKE SZERVEZŐ, GAMESTAR)

Figyeld, *Bad Sector* már megint az utolsó pillanatban szólt, hogy erről a játékról egy 18 oldalas fókusz kell írnom! Sürgősen végig kell játszanom az egész éjszákát és talán még a holnapi napot is.



**SZITTYÓ**

**SZAKTERÜLET:** KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA, RTS, FPS, RPG **ELŐLELT:** 4 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGÍRÓ (GAMESTAR)

Én nem tudok hazudni a feleségemnek, egyszerűen csak játszom ☺



**UHU**

**SZAKTERÜLET:** KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA, RTS, FPS **ELŐLELT:** 6 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGÍRÓ (PC ZED, GAMESTAR)

Nem volt ilyen szituáció. Szerencsére, ha barátom van, sohasem igényem éjjel-nappal játszadozásra, azt az időt pedig mindegyik elfogadta, amennyit a virtuális harcmezőn és egyéb helyeken eltöltöttem. A barátommal együtt *Monkey Island*-ezés viszont egyelőre még csak a tervezés szintjén mozog...)



**KECKE**

**SZAKTERÜLET:** MULTIPLAYER BÁRMI, TAKTIKAI FPS, CS **ELŐLELT:** 4 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGÍRÓ

„Úgyis kezdődik a *Megasztár*, nézd azt.” Már megbántam, nincs az a fülhallgató, melybe ne szűrődne át a nyivakolás. Eh, be kéne tiltani a tévét is, úgy ahogy van, ha ezt még nem említettém volna. Irjátok a többihez.

# HA ÚJ VAGY A GAMESTAR-NÁL

## NYITÓKÉP

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

## Gyorsnézet

Itt találjátok a játékhoz tartozó vitalis információkat, fejlesztő, kiadó, sátné. A könnyebb behatárolás végett feltüntetjük a fejlesztők korábbi játékait is. A Gyorslink a GameStar Online adatbázisokódja, ahol a játékhoz mindenféle linkeket, képeket, letöltéseket találtok.



## BOXOK

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

## HARDVERBOX

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

## ÉRTÉKELŐ

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

## JÁTÉKBEMUTATÓK

HEROES OF MIGHT & MAGIC 5 54  
CONDEMNED 64

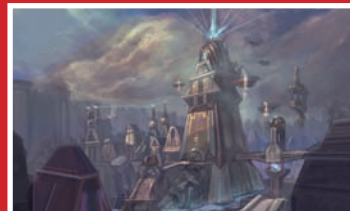


THE LONGEST JOURNEY 70  
DREAMFALL 74  
SPELLFORCE 2 74



CALL OF CTHULHU 78  
DESPERADOS 2 80  
BLAZING ANGELS 84

BLACK & WHITE 2: 86  
BATTLE OF THE GODS 87  
BORDERZONE 87  
BATTLE MAGES 88  
2006 FIFA WORLD CUP 88  
D&D ONLINE STORMREACH 93



KEEPSAKE 92



TRUE CRIME 2 94  
THE SIMS 2 FAMILY FUN STUFF 95  
GOLDEN AGE OF RACING 95

Tesztelünk 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.



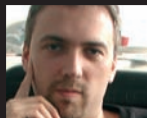
**DEL**  
SZAKTERÜLET: ŰRSZIMULÁTOR, RPG, FPS, F1  
ELOÉLET: 14 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (PC GURU, PC ZED, GAMESTAR)

Erre most azért nem válaszolok, mert mindig ezzel az oldallal kezd a GameStar olvasását... jobb a békesség... :)



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

Szerintem a kamuzás nem kifizető, ezért inkább őszintén megmondtam, aztán kiderül, hogy „veled, vagy nélküled...”



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

Bocs, de most nem érek rá, mert 14 oldal cikk kell ebből a játékból írnom, csak azért tolom ennyit, mert a szerkesztőm, az egy... az egy állat. Ja, hogy az én vagyok? Bocs...



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

Megyekj játszom, csál!



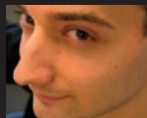
**GYU**  
SZAKTERÜLET: SPORT, MMORPG, RTS  
ELOÉLET: 15 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (PC GURU, OTHERSIDE, GAMESTAR)

Most irhatnám azt, hogy „drágám, máris megyek, csak ezt a kört még lejátszom”, vagy esetleg azt, hogy „már csak 5 perc van a meccsből nyugi, addig szundits egyet”, de nem: ugyanis nem szoktam olyankor játszani, ha a barátommal vagyok. Ez az idő csak az övé ilyenkor. Kiveve ha már csak egy kört kell egy lejátszani...



**LASER**  
SZAKTERÜLET: PMRC, MIAMI VICE, MTV  
ELOÉLET: 13 ÉV HARRRRRRR

Sose tettem ilyet, mert az nem jó. A barátom pedig nem lerázni kell...  
Végezetül jótanácsként: amerikai kutatók szerint az... és akkor ma éjjel megkaphatod a testem, bébi!” végű kérések szinte minden kritikus szituációban beválnak...



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

Nem tudom, én soha nem tettem ilyet. Nekem első a loo...azaz a család...



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

„A lerázni” azért erős kifejezés... ha épp játszani szeretnék, szívesen választottja azonban más programot tervezett estére, igyekszem kompromisszumos megoldással előállni, de kritikus helyzetekben a hízélgés, érzelmi zsarolás, nagy bocsizemmel nézés is belefér. Egyébként csak a szám jár, totális terror-tart az asszony. :-)

„Meghalt a király, éljen a király!” – szokták mondani uralkodó-váltáskor és pontosan ezt történt a *Heroes*-sorozat esetében: a 3DO pár éve csúfos véget ért, ám az *Ubisoft* felkarolta a projektet és *Heroes*-fanatizmusukról jól ismert orosz Nivalra bízta az ötödik részt. Minden jel arra mutat: jól tette...



EXTRA TIPPEK A 102. OLDALON

# HEROES OF AND MAGIC

Az eredeti *Heroes of Might and Magic* tizenkét évvel ezelőtt látott napvilágot, még az őskorszakban, amikor Windows helyett DOS figyelt a gépünkön. Bár a *Might and Magic* világ már nagyon régóta ismerős volt a szerepjátékosok számára, a *Heroes* koncepciója teljesen új volt. A mesés hangulaton és a bejárattott univerzumon túl a siker titka talán leginkább abban rejlett, hogy a készítőik kiválóan megtalálták az egyszerűség és az összetettség közötti érzékeny határvonalat. A *Heroes* jött, látott és tarolt, sorozattá vált és sokáig eltartotta a gyakran elég „erdekes” játékokat kiadó 3DO-t kiadót. Aztán eljött az idő, amikor

a halálán lévő 3DO-nak már a legutolsó rész, a *Heroes IV* üzleti sikere sem volt elég, hogy megmentse őket a totális csődtől: eléggé elképesztő módon nem sokkal azután csukták be a boltot, hogy a negyedik megjelent és ott csücsült az eladási toplisták legtetjén. Sokáig úgy tűnt, hogy a cég, mint valami hatalmas, haldokló monstium, rothadó teste alá temette a *Heroes* licenct is, ezzel összetörve több millió rajongó reményét, hogy készül valaha is folytatás. Itt jött képbe a francia *Ubisoft*, aki tisztában volt azzal, hogy több millió rajongó reménye több millió pénztárcát is jelent, ezért megvásárolta a licenct is és legmegfelelőbbnek tűnő csapatra bízta a fejlesztést. A Nival Entertainment a feltűnően hasonló *Etherlords*-szal már bebizonyította, hogy

ők *Heroes*-zal fekszenek és *Heroes*-zal kelnek, no meg azt is, hogy remek kis 3D-s motort képesek összeütni, ezért ők tűntek a legtökéletesebb választásnak. Úgy tűnik, az *Ubi* belenyúlt a tutiba...

## „HEROES III, TÉLEN-NYÁRON”

Ó igen, muszáj volt leírnom ezt a köz(hely)címet, amely oly jól jellemezte az 1999-es évet számomra. A *Heroes III* hihetetlenül addiktív volt és nekem messze ez jött be a legjobban a teljes sorozatból. Úgy látszik, egy hullámhosszon mozgunk a Nivalos arcokkal, mert ők is ezt a részt vették leginkább mintául a *Heroes V*-höz. Az alapdesign egyértelműen hasonlít a harmadik részre, akár a térkép, a városok, a csaták felépítését nézem, akár a különféle lényeket.

Persze eredetiség hiányában akár meg is szólhatnánk a Nivalt, de mégis, egyértelműen elismerést érdemelnek, hiszen a sok rész közül a legjobbat választatták ki alapul és azt tökéletesítették, ahelyett, hogy hozzápiszáltak volna az eredeti recepthez.

## I'M TOO SEXY FOR MY GAME

No persze, kisebb-nagyobb ötletekkel azért dúsitani is kellett az alapjátékokat, ám az igazi újdonság, amivel a készítőik igazán megédesítették a *Heroes*-t, az a döbbenetesen szép grafika: a Nival grafikusai még a játék legapróbb részletét hihetetlenül érzékletesen kidolgozták. Itt van mindjárt az élő-lélegző főterkép, amely ugyan hagyományosan felülnézetes, mégis teljesen 3D-s, és bármilyen



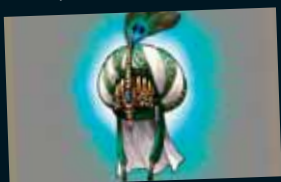
# MIGHT

**PRÓBÁLD KI  
FUTÁS KÖZBEN**

DEMÓ DVD5/DVD9

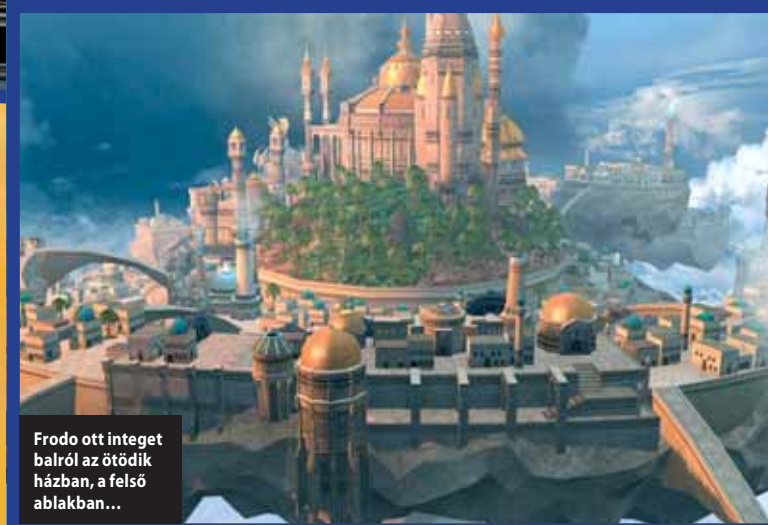
## ASHA, KÖNNYE ÉS MÁS KINCSEK

A játékban a hősök rengeteg különleges tárgyat szereznek, amelyek erősítik valamilyen képességüket. Ezek sajnos a pályák után mind eltűnnek de a következők szerencsére ismét újakat szerezhetünk. Emellett olyan egész speciális cuccokra is rá kell jelnünk, mint a Tear of Asha, amely az egyik pályán a továbbjutáshoz is szükséges.



irányba forgatható, zoomolható. A készítők a térkép pörgetését remek érzékkel szinte kötelezővé is tették, ugyanis bizonyos fák mögött rejtőző tereptárgyakat (például értékes kincseket, apró ládácskákat, a napfényben csillogó aranyrudakat) csak így tudunk észrevenni. Ez mondjuk elsősorban kicsit furcsa és bosszantó is lehet a régi *Heroes* fanok számára (olvastam már hivatalos fórumon egy dühös panaszkodót, aki közölte, hogy márpedig ő emiatt nem veszi majd meg a teljes játékot... hát, no comment...) de szerintem igazán meg lehet szokni és legalább rávezeti a játékost, hogy még jobban figyeljen a részletekre.

No és az sem utolsó dolog még, hogy ha rázoomolunk hősünkre, akkor (persze megfelelő felbontáson) sem a környezet, sem lovon ülő hírónk nem veszít részletességéből. De ez még mind semmi: az igazi csemege, hogy a térképen egyszerűen minden él és mozog: a fák ágait szellő fújdogálja, forognak a vízimalmok kerekai, hattyúk úszkálnak a tavakban, szökökötak vizei



Frodo ott integet balról az ötödik házban, a felső ablakban...

## » ...A TÉRKÉPEN EGYSZERŰEN MINDEN ÉL ÉS MOZOG... «

csordogálnak, és még sorolhatnánk a tömérdek életképet. Akkor is láthatunk valamilyen animációt, amikor elfoglaltunk egy nyersanyaglelőhelyet: az ércbányánál például kigurulnak az ércek, a fűrésztelepen beindul a fűrész.

## KARD ÉS MÁGIA

A főterkép kidolgozásával csak a város és a harc megjelenítése tud rivalizálni. Amikor belépünk egy nép teljesen 3D-s városába, akkor a kamera laza eleganciával körberöpít az épületek körül. Természetesen most is mindegyik népek

teljesen más stílusú városai vannak, ám abban általában megegyeznek, hogy sokkal kevésbé édeskésesek, sőt, időnként kifejezetten darkosak is – természetesen utóbbi leginkább az Inferno és a Necropolis városokra vonatkozik. Az épületek emellett nemcsak nagyjából tükrözik a népek jellegét, hanem rendkívül érzékletesen is alkották meg őket: az Inferno házak például a Pokolról szóló rémálmainkat idézik szárnyas kuttyák, démonok, szarvas-patás ördögök szobraival, mindenhol előtörő lángnyelvekkel és füstfelhőkkel, az elfeknél pedig az erdőt, a természetet szimbolizáló építményekkel. Oké, ez eddig is nagyjából jellemző volt a sorozatra, ám míg korábban az épületek sokkal in-

# BEMUTATÓK

SZERKESZTŐI JEGYZET



Egy kis csúsztatással akár el is mondhatnánk halott műfaj nincs, hisz egy nagyobb név mindig fel tudja rázni az általános érdeklődéséget. Ha belegondolunk, hogy maga a „körökre osztott stratégia” már mennyire népszerűtlen, elfelejtett kategória, viszont ha egy *Civilization*, vagy még inkább egy *Heroes* rész megjelenik, akkor rohannak az emberek megvenni, pedig hát ezek is ilyen játékok. Most éppen utóbbinak jelent meg az ötödik része, és biztos vagyok benne, hogy nagyon sokan fognak hozzáam hasonlóan *Heroes*-lázban égni egy jó ideig, csakúgy, mint legutóljára '99-ben, amikor a *Heroes III* szövegzett a képernyő elé. (A *Heroes IV*-nek nem jött össze...) Kevésbé okoz addikciót, inkább az idegeinket cincálja meg a F.E.A.R. készítőinek következő horror-nyomozós FPS-e, a *Condemned*. Akinek bejött a Hetedik című film és nem bánja, ha egy kis szürrealitás is keveredik a sorozatgyilkos hajszolásáról szóló kalandokba, akkor az gyorsan lapozzon mazur cikkéhez a 64. oldalra. Berr kalandjátékos rajongását is végre kiélhette egykori teljes játékunk, a *Longest Journey* folytatásával. Aki szereti a kaland stufokat és még nem tolta végig a *Longest*-et, az még most gyorsan meglehet (nem áruljuk el, becsúszó...) hogy mindennel képben legyen a folytatáshoz, amely mellesleg igen jól sikerült. Aki pedig a *Heroes* mellett még egy kis hagyományos fantasy-ra vágyik, annak a *Spellforce* folytatásáról szóló cikkünket ajánljuk Csonti mester tollából. A *Spellforce 2* az első részhez hasonlóan látványos, ütős cucc lett: aki nem hiszi, olvasson utána... No de ezeken kívül is van bőven csemege mostani lapszámunkban, úgyhogy nincs más hátra, mint előre: lapozzatok és szórakozzatok.

**Bad Sector**

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSI RENDSZERE



### ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

<p>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.</p>	<p>Az évek folyamán tesztelőink mindegyike specializálódott a játéktílusok 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.</p>
<p>A fenti okból kifolyólag minden játék esetében kiemelten ügyelünk arra, hogy az értékelés feladatát mindig a megfelelő tesztter végézz. Gyú például sohasem fog FPS-t tesztelni, mint ahogy ZeroCool sem gazdasági menedzsert.</p>	<p>Sohasem értékelünk egy játékot izoláltan – minden egyes alkotást saját kategóriájának standardjaihoz mérünk, azonos elvek alapján. Ez teszi lehetővé azt, hogy a cikk végén össze hasonlítsuk a tesztelt játékokat kategóriársaival.</p>

### 90%+

Minden értékelésnél nagyon nagy gondot fordítunk arra, hogy ebbe a kategóriába csak a legeslegjobb játékok kerülhessenek be. Ezek az alkotások állítják fel az új standardokat, a jövőben megjelenő programokat hozzájuk hasonlítjuk majd. Adott kategóriák legjobbjai éppúgy bekerülhetnek ide, mint a forradalmi, új elményt 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 élvezetesek, jó játékművelést nyújtanak, és mindenki számára ajánlhatóak.

### 70-79%

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

### 60-69%

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

### 50-59%

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

### 0-49%

Ezek azok a „játékok”, amelyek nem egyszerűen nem szórakoztatnak, de a hajdat tépd tölük, vagy egyszerűen csak szánakozva röhögés rajtuk. Technikailag katasztrófálisak, „játékmenettel” már-már nem is rendelkezik. Ha meglátod valamelyiküket, menekülj, amíg meglehet, vagy égesd el a lemezt, és a maradványokat ásd el jó mélyre.

## HAVI KÉRDÉS

Az e havi kérdést DooZR18 tette fel nekünk, és a következő:

„Mi volt a leggázosabb kamu indok, amellyel barátjótokat leráztátok, ha játszani akartatok?”



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

Az egyik legkedvesebb játékomat, a *Defender of the Crown*-t az egyik barátom kiröhögte. Természetesen azonnal szakítottam vele.



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

Nem szokásom valótlan állítani a kedvesem előtt. Szerencsémre sosem volt ezzel semmi gondom, ha játszani akartam, vagy akarok, akkor mindig őszintén meg szoktam mondani. Kamuzni nem szép dolog, Ti se tegyétek ezt gyerekek.



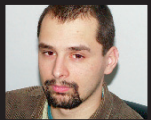
**BDE**  
SZAKTERÜLET: AKCIÓ, RTS, SZIMULÁTOR, RPG  
ELŐLELT: 4 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGÍRÓ (GAMESTAR)

Nem is értem a kérdést. Mi az, hogy „lerázn”? Természetesen vele töltöm minden szabadidőm, a játékra még csak nem is gondolok! Mert ugye mígvégre az a sok játék... Esetleg ha ő kezd el netezni, vagy tévézni, akkor néhanapján, könyvtarvas helyett játszom talán. Egy kicsit.



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

Bármennyire is meglepő, barátjótmet még sosem ráztam le játék miatt. Igaz, hogy játszottam már úgy, mikor ő is ott volt, de az tiszta sor volt. Legalább nem mondtam neki valótlan. Tudom, gyöngye vagyok...)



**SAM**  
SZAKTERÜLET: AKCIÓ, STRATÉGIA, RPG  
ELŐLELT: 4 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGÍRÓ (EARTHQUAKE SZERVEZŐ, GAMESTAR)

Figyelj, *Bad Sector* már megint az utolsó pillanatban szólt, hogy erről a játékról egy 18 oldalas fókusz kell írnom! Sürgősen végig kell játszanom az egész éjszákát és talán még a holnapi napot is.



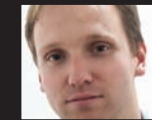
**SZITTYÓ**  
SZAKTERÜLET: KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA, RTS, FPS, RPG  
ELŐLELT: 4 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGÍRÓ (GAMESTAR)

Én nem tudok hazudni a feleségemnek, egyszerűen csak játszom ☺



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

Nem volt ilyen szituáció. Szerencsére, ha barátom van, sohasem igényem éjjel-nappal játszadozásra, azt az időt pedig mindegyik elfogadta, amennyit a virtuális harmezőkön és egyéb helyeken eltöltöttem. A barátommal együtt *Monkey Island*-ezés viszont egyelőre még csak a tervezés szintjén mozog...)



**KECKE**  
SZAKTERÜLET: MULTIPLAYER BÁRMI, TAKTIKAI FPS, CS  
ELŐLELT: 4 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGÍRÓ

„Úgyis kezdődik a *Megasztár*, nézd azt.” Már megbántam, nincs az a fülhallgató, melybe ne szűrődne át a nyivakolás. Eh, be kéne tiltani a tévét is, úgy ahogy van, ha ezt még nem említetttem volna. Irjátok a többihez.

# HA ÚJ VAGY A GAMESTAR-NÁL

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

**Gyorsnézet**  
Itt találjátok a játékhoz tartozó vitalis információkat, fejlesztő, kiadó, sátné. A könnyebb behatárolás végett feltüntetjük a fejlesztők korábbi játékait is. A Gyorslink a GameStar Online adatbázisokódja, ahol a játékhoz mindenféle linkeket, képeket, letöltéseket találtok.



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

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

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

## JÁTÉKBEMUTATÓK

HEROES OF MIGHT & MAGIC 5	54
CONDEMNED	64
THE LONGEST JOURNEY	70
DREAMFALL	74
SPELLFORCE 2	74
CALL OF CTHULHU DESPERADOS 2	78
BLAZING ANGELS	80
BLACK & WHITE 2: BATTLE OF THE GODS	86
BORDERZONE	87
BATTLE MAGES	87
2006 FIFA WORLD CUP	88
D&D ONLINE STORMREACH	93



## KEEPSAKE



TRUE CRIME 2	94
THE SIMS 2 FAMILY FUN STUFF	95
GOLDEN AGE OF RACING	95

Tesztelünk 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  
ELOÉLET: 14 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (PC GURU, PC ZED, GAMESTAR)

Erre most azért nem válaszolok, mert mindig ezzel az oldallal kezd a GameStar olvasását... jobb a békesség... :)

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

Szerintem a kamuzás nem kifizetődő, ezért inkább őszintén megmondtam, aztán kiderül, hogy „veled, vagy nélküled...”

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

Bocs, de most nem érek rá, mert 14 oldal cikk kell ebből a játékból írnom, csak azért toloom ennyit, mert a szerkesztőm, az egy... az egy állat. Ja, hogy az én vagyok? Bocs...”

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

Megyekj játszom, csál!

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

Most irhatnám azt, hogy „drágám, máris megyek, csak ezt a kört még lejátszom”, vagy esetleg azt, hogy „már csak 5 perc van a meccsből nyugi, addig szundits egyet”, de nem: ugyanis nem szoktam olyankor játszani, ha a barátommal vagyok. Ez az idő csak az övé ilyenkor. Kiveve ha már csak egy kört kell épp lejátszani...

**LASER**  
SZAKTERÜLET: PMRC, MIAMI VICE, MTV  
ELOÉLET: 13 EV HARRRRRRR

Sose tettem ilyet, mert az nem jó. A barátomat pedig nem lerázni kell...  
Végezetül jótanácsként: amerikai kutatók szerint az „... és akkor ma éjjel megkaphatod a testem, bébi!” végű kérések szinte minden kritikus szituációban beválnak...

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

Nem tudom, én soha nem tettem ilyet. Nekem első a loo...azaz a család...

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

„A lerázni” azért erős kifejezés... ha épp játszani szeretnék, szívesen választottja azonban más programot tervezett estére, igyekszem kompromisszumos megoldással előállni, de kritikus helyzetekben a hízgelés, érzelmi zsarolás, nagy bocsizemmel nézés is belefér. Egyébként csak a szám jár, totális terror-tart az asszony. :-)



# EGY EPIKUS

Az egyik legkeményebb csatát sikerült megörökítenünk képekben. Agrealt, a démonok hőst irányítva fogjuk összeakasztani a bajuszt az elf hadvezérrel, Talanarral. A küzdelem végkimenetele még a legutolsó percekben sem volt egyértelmű, ahogy azt majd látni fogjátok. . .

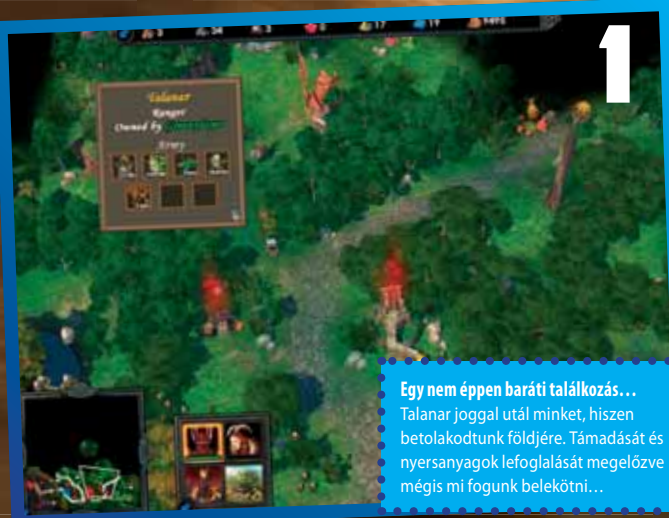
## Csapatok elrendezése

A csata előtt rendezgethetjük a csapatokat, ha kedvünk tartja, biztonságos helyre rakva a gyengébb, távolról lövő, íjász típusú egységeket. Én itt nem foglalkoztam ezzel, és rögtön a csatába ugrottam, ezzel el is követtem az első hibát...

2



1



## Egy nem éppen baráti találkozás...

Talanar joggal utál minket, hiszen betolakodtunk földjére. Támadását és nyersanyagok lefoglalását megelőzve mégis mi fogunk belekötni...

## Csipkelődjünk

A pixie-kből kifejlesztett sprite-jaim (akik nem összetévesztendőek az azonos nevű üdítőitalal...) gyilkos méhrajt képesek megidézni, amivel alaposan megcsipkedik az ellent. Ezzel is kezdem az első támadásomat a war dancerek ellen. Hát ez a három halál nem volt túl eredményes...

3



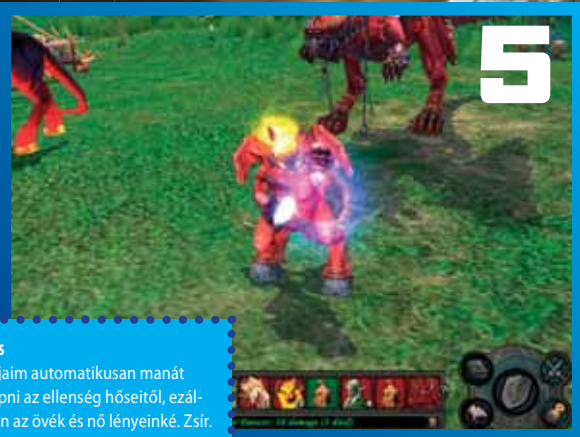
## Hívjuk a haverokat

Mivel én támadtam meg Talanart, ezért elsőnek én lépek. Most látni először seregei összetételét (bár már vázlatosan leírást kaptunk róla a főtérképen is): hát, mit is mondjak, elég impresszív... Éppen ezért először is a démonok „gating” képességét használom ki: lényeimmel hozzájuk hasonló társakat idézek meg a túlvilágról a harcmezőre.

4



5



## Manalopás

A familiárijaim automatikusan manát tudnak lopni az ellenség hőseitől, ezáltal csökken az övék és nő lényeinke. Zsír.

6



## Amikor sárkány ellen nincs sárkányfű

Talanar nem szórakozik, hanem azonnal pegazusaimra szabadítja smaragd sárkányait. Három pacim ott is marad a csataterén... Hát mondhatom, nagyszerű...

# S CSATA



**Tüzes menyecske**

„Na de most úgy megkapod, de úgy!”  
– ordítok fel és a succubus tüzes támadásával több egységet is végigverek. Muhaha!

8



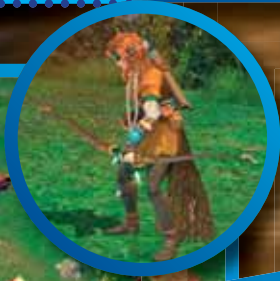
**Szárazföldi „zátony”**

„Kérsz még, te genya, kérsz még?! Nesze, ezt a pegazusaimért kapod!”  
Hősöm következik ugyanis, és a varázkönyvben lapozgatva az egyszerre több egységet is sebző stone spikes varázslatot idézem meg. Muhaha no. 2.

7



10



**A felmentő sereg**

Huhh... Végül megérkeztek a megdézett horned overseer szarvas démonok. Hogy mekkora szükség volt rájuk, illetve a „gating” képességre, azt a végén fogjátok látni igazán...

9

**Fától nem látni az erdőt**

A Gyűrűk Ura entjeire hasonlító treantok bosszút álltak társaik sérelmeiért és hell charger kutusaimból lever egyet, és sebző gyökerekkel le is kötézik őket.

**Agyó familiarok**

Közben szegény familiarjaimat alaposan lepusztítják a smaragd-sárkányok, a maradékot pedig az íjászaik fejezik be. Hüpp. Hmm... Kezdünk „nem olyan jól” állni...

11



12



**Bosszú!**

Te átkozott fa, mindjárt forgácsot csinálok belőled! Az utolsó megmaradt treantot hőssömmel végzem ki.

**Közeleg a vég...**

„Csapásokat adunk, csapásokat kapunk” – hangzott a mély bölcseséggel annak idején Virágh elvtárs a *Tanú* című filmben. Ez most számunkra leginkább azt jelenti, hogy alaposan letisztult a harcmező: részünkről már csak a horned overseerek maradtak, az ellenség pedig még négy különböző egységfajta tud felmutatni – szerencsére alaposan megfogyatkozott számban... Minden a vörös szarvas patás katonáim szívósságán múlik... A dolgok nem állnak éppen jól: az elfek éppen most végezték ki legyökerezett overseer csapatunk maradványait...

13



14



**Ki kacag a végén...?**

Már csak hat darab démonom maradt, akiket az ellen végző elkeseredésében megpróbál hőselvel kiiktatni az élők sorából... Hogy miért van elkeseredve? Nézzetek csak az ő egységeire: mennyi is maradt? Egy darab íjász... Hat démont Talanar nem tud kiiktatni egyetlen lövéssel, viszont utána az én hőssöm következik, és könnyedén végzek az ő egyetlen maradvék íjászával... Muhahaha... én nyertem. Azért ez nagyon necces volt...

netelét döntheti el, hogy melyik egység mikor és milyen gyakran lép. Ez a rendszer egyébként némileg komplexebb is lett, ugyanis változott a sebességfaktora: míg korábban csak a sorrendnél számított, hogy a gyors egységek (például: griff) mikor lépnek, most már abban is közrejátsszik, hogy egy körön belül hányszor. Amúgy magát a sorrendet most is sok minden befolyásolja, viszont újdonság, hogy már a morálnak és a szerencsének is van szerepe benne. Emellett kicsit bonyolították a szintlépéskor kapható különféle képességek (skillek és ability-k) rendszerén is, amelynek leginkább az lett az eredménye, hogy nem mindig világos, ha valamelyikről lemondunk a másik javára, akkor azt a játék következő szint-

lépésnél fel fogja-e ajánlani. Jópofoa viszont, hogy a hős mozgása során nyomot hagy maga után: Agreal, a démonherceg például egy hosszú füstcsíkot húz, amely egyre sűrűbbé és lángolóbbá válik, ahogy Agreal fokozatosan erősödik.

### SENKI SEM AZ, AKINEK LÁTSZIK

A harcrendszer azért eget rengetően nem változott (van még egy-két nagyon apró újítás, de ezek felsorolását olvasva szerintem lassan elszunyóknátok...), viszont ami a grafikán kívül az új Heroes igazi sava-bor-

MI LETT VELED 3D0?

2003 májusában indított csődéljárását saját maga ellen a Heroes-sorozat eredeti kiadója, a 3D0, aztán rövidesen meg is szüntek, miután senki sem vásárolta fel a céget. A hír miatt azért is döbbsentem le annak idején, mert ez nem sokkal a Heroes IV megjelenése után történt, amely ugyan így utólag a sorozat egyik gyengébb darabjának tekinthető, annak idején mégis szép bevételt hozott a cég konyhájára. Pedig azt sem lehet állítani, hogy amatőr kézbe került volna az irányítás, hiszen Trip Hawkinst, a 3D0 akkori vezérgazdát valóságos legendának tartották a játékiparban – a '80-as évek elején ő alapította meg az Electronic Artsot.

A 3D0 érdekessége, hogy eleinte konzolfelvezető cégként indult és meg is jelentett pár masinát, ám a 3D0 konzolok hamar megbuktak, mivel túl sokba kerültek és kevés játék jelent meg hozzájuk. A kudarccal hatására a vállalat úgy határozott, hogy kivonul a hardverpiacról, és kizárólag szoftverfejlesztésre foglalkozik. A Heroes-ok mellett a 3D0 még két másik sorozatot, az Army Ment és a High Heat Baseballt, és egy nagyon ígéretes, dorkos TPS akciójátékot, a Four Horsement of the Apocalypse-t is sírba vitte magával... Még szerencse, hogy legalább a Heroes életre kelt.



Ó igen, tudom, hogy mit felejtettem el a váramra építeni... Villámhárítót...

sát adja, az a nagyszerű történet, amely a játékmenetet is befolyásolja. A Ubisoft és Nival Erathia helyett teljesen új, a korábbi sorozattól független világot teremtett, új hősökkel és birodalommal,

viszont – talán épp ennek köszönhetően is – a karakterek sokkal kidolgozottabbak, érde-

kesebbek. Isabelle például a királyságot megmentő, kezdetben fiatal, szimpatikus királynéből megkeseredett, bosszúra éhes királynővé válik. Legfőbb ellensége, Agreal, a később irányítható démonherceg viszont korántsem az a vérszomjas, mindent és

mindenkit ész nélkül elspró és gonosz figura, ahogy azt a fantasy klisékből megszokhatuk, hanem igazi tervezgető, okos híró, aki talán nem is olyan negatív, mint amilyennek először tűnik...

A fontosabb eseményeknél engine-mozikat láthatunk, ahol ugye nincs számozgás beszéd

közben, viszont a hősök a nagyobb hangsúly érdekében időnként erősen gesztikulálnak. Ez enyhén komikus és túljátszott, de a Heroes V hangulatába jobbul is tökéletesen belefér. Egy kicsit jobban zavart, hogy túlságosan is gyakoriak a „lovon ülős” vagy ácsorgós

## » GYŐZELEMNÉL KATONÁINK BÜSZKE ÜDVRIVALGÁSSAL FELORDÍTANAK «

### ACADEMY

Másik nevük: A mágusok  
Színeik: Narancs és arany  
Vallásuk: A sárkányokat imádják, de nem istenként, csak hatalmas erejű lényként. Abban hisznek, hogy elég sok tanulással ők maguk elérhetik a sárkányok hatalmát.  
Filozófiájuk: „Nincsenek istenek, se hatalmasságok. Az igazi hatalom a tudás. A hatalom szabadság.”  
Országuk: az Ezüst Királyság  
Fővárosuk: Al Safir, Sky Dome  
Szimbólumuk: Ezüstcsillag, a Tudás Keresztje  
Legáltalánosabb egységük: Gremlin (Fejlesztve: Főgremlin): Apró zöld lények, ereikben démoni vér folyik. Közelharcban elég gyengék, csak a puskáikat használva hatékonyak.  
Legtáposabb egységük: Kolosszus (Fejlesztve: Titán): A kolosszusokat mágusok hozták létre halott hősök lelkeiből. Iszonyatosan erősek és nem lehet őket szellemi úton befolyásolni



Leírás:  
Az Akadémia varázslói a tudás feltétlen hívei, és pusztán a bölcsességben hisznek. Mágusaik évektizedeket töltenek azzal, hogy okkult tudományok után kutatnak. Az Ezüst Királyságot egy varázslószénatus, a Kilencek Köre irányítja, bár városaik többé-kevésbé függetlenek tőlük. Azokat a lakosaikat, akik nem ismerik a mágia erejét, alsóbrendűnek tekintik, a társadalmi ranglétrán való fejlődés ugyanis csakis ezen az úton elérhető.

### DUNGEON

Másik nevük: Sötét elfek  
Színeik: Fekete és lila  
Vallásuk: Malassát, a Sötétség sárkányát, a halalos titkok tudóját imádják  
Filozófiájuk: „Az árnyakat uraljuk és egy nap az árnyak uralnak majd mindent.”  
Országuk: Ygg-Chal, a lenti sötétség  
Lakhelyük: Katakombák  
Fővárosuk: Konos, az árnyak ütvészője  
Szimbólumuk: A Kigyó és a Maszk  
Legáltalánosabb egységük: Scout (fejlesztve: Assassin): Ezek a fiatal sötét elfek frissen szabadultak a templomból, ahol a gyilkolás művészetét tanulják.  
Legtáposabb egységük: Árnyék sárkány (fejlesztve: Fekete Sárkány): Ezek a hullók mind Malassa fiai és lányai, Konos városának bejáratát őrzik. A fiatalabbak időnként segítik a sötét elfeket különféle juttatásokért cserébe.



Leírás:  
A sötét elfek fellázadtak a sylvan elfek uralma ellen és annak idején önhatalmulag békét kötöttek a rejtélyes Arcnélkülivel. Ennek eredményeképpen egész népké sötétséget kezdte imádni és mind Ashan világának földalatti részébe költöztek. Egész társadalmukat titokzatosság, titkos árulások és az okkultista tanok imádata járja át. Városaikat Szent Papnők irányítják. A nők egyébként is óriási hatalommal bírnak a Dungeon társadalomban: mind ők birtokolják a vallási, politikai és katonai hatalmak vezetői posztját.

### HAVEN

Másik nevük: A fény lovagjai  
Színeik: világoskék, fehér és arany  
Vallásuk: Elrathot, a fény sárkányát és szolgálóikat, az angyalokat istenítik  
Filozófiájuk: „Törvény és Rend”  
Országuk: A Szent Griff Császárság  
Fővárosuk: Talonguard  
Szimbólumuk: A „szent Nap” és a griffmadár  
Legáltalánosabb egységük: Paraszt (fejlesztve: Milicista): A felfegyverzett parasztk és a milicisták vasvillával a kezükben csak nagy számban képesek igazán számottevő erőt képviselni...  
Legtáposabb egységük: Angyal (fejlesztve: Arkangyal): Az angyalok Elrath megtestestítői Ashan földjén. Iszonyú szent erőt képviselnek és meg sem lehet ölni őket: ha meghalnak, testük szellemé válik és ismét egyesül Elrathal.



Leírás:  
A Haven birodalom a Szent Császárságból áll, amely Ashan legerősebbike. Középkori lovagok és papok uralják, ők irányítják a „fény” és az „élet” angyali seregeit. A császárság a griffmadarat tartja szimbólumának és a szelídített griffeket a nemesség „repülő kutyaiknak” tekinti, de időnként meg is lovagolják őket. A harcmezőn a Haven seregei rendkívül szívósak és inkább a brutális erőben hisznek, mint a mágia hatalmában.

## INTERJÚ A MŰVÉSSZEL

Olivier Ledroit képregény-rajzoló és festő készítette a Heroes V-höz kötődő koncept ábrákat, festményeket és az ő hatására távolodott el a játék a hangyányit édeskes stílusvilágtól. Ledroit nevéhez olyan Franciaországban híres képregények kötődnek, mint a Chronique de le Lune Noir (A fekete Hold krónikái), illetve a Casus Belli szerepjátékos magazinnak is ő készíti az illusztrációit. Leültünk vele beszélgetni pár kérdés erejéig.

**GameStar: Hogy kerültél kapcsolatba a *Might and Magic* világgal?**

Olivier Ledroit: A Ubisoft azt szeretete volna, ha a *Heroes V* vizuális világa saját identitást kap, amely különbözik az előző részekétől. Azért kerestek meg engem, mert a középkorban játszódó kalandos képregényeim darabok, gyakran vadak és erőszakosak, az Ubi vezetői pedig pont erre a stílusra vágytak.

**GS: Véleményed szerint melyek a *Heroes* univerzum legérdekesebb motívumai? Ezeket hogyan alkalmaztad a munkádban?**

Olivier Ledroit: Szerintem a fantasy univerzum lényege, hogyha más korokba, helyekre szeretnénk menekülni a valós világból, akkor a

manapság ez világ a legalkalmasabbak rá. Korábban a sci-fi volt a vezető műfaj, napjainkban átvette a helyét a heroic fantasy.

**GS: Mi az, ami tetszik egy számítógépes játékkal kapcsolatos munkában? Miben különbözik ez a képregény-készítéstől?**

Olivier Ledroit: Leginkább az vonz benne, hogy nem állóképeket készítünk, hanem animált világokat. Valahogy olyan izgalmas egy emberkéz által kreált világban járni, mintha te magad is a részese lennél. Korábban is dolgoztam egyébként számítógépes játékokon, de azokban nem nagyon láttam a kapcsolatot a saját munkám és a végeredmény között.



Szásásán, és aranytól csillog minden: a szívük mélyén még a nekrok is ide szeretnének visszavonulni...

mozik, tehát ahol nem nagyon történik semmi, csak két karakter beszélget. Talán valamilyen történelmesel még meg lehetett volna ezeket a dialógusokat bolondítani kicsit... A kampányokhoz kötődő sztori egyébként – hasonlóan a *Warcraft III*-hoz – folyamatosan alakul a hadjáratok állomásain keresztül, amelyekben az összes népet kipróbáljuk és egyiket sem hagyhatjuk közülük a továbbhaladáshoz. A sztori másik pozitív vonása, hogy szervezesebben kötődik a játékmenethez, mint eddig. A továbbjutáshoz ugyanis gyakran részfeladatokat kell megoldani, vagy speciális tárgyakat, kulcsokat kell megtalálni és megszerezni. A Haven hadjáratban például az egyik helyen csak egy lebegő csizma segítségével tudunk „járni a vizen” á la Jézus, az utolsó pályánál pedig a Tear of Asha nevű kegytárgyat kell megtalálnunk, úgy, hogy különféle obeliszrkből egy puzzle-szerűen összerakódó kép alapján nézhetjük meg azt a helyet,

ahonnan ki kell ásní. Ezek a küldetések teljesen a sztoriba ágyazódnak, tehát nem csak kiírják őket egy feladatsorban, hanem átvezetőket is láthatunk róluk.

### A FEKETELEVES...

Hát akkor jöjjön, aminek jönnie kell: sajnos muszáj írunk a *Heroes* sötét oldalairól... Első negatívumként az optimalizálás hiányosságai kell megemlítenem. Bár maga a grafika nálam maximális felbontáson, mindent felhúzza sem szaggatott, azt viszont például megfigyeltem, hogy picit lassan tölti be a városokat. Ok, ezt mondjuk, hosszú távon meg lehet szokni, hogy a bug viszont jobban bosszantott, hogy a sokadik mentés után irgalmatlanul lassan töltötte be a save-képernyőt. Mivel jómagam a „gyorsan nyomok egy save-et”-típusú játékos vagyok, nem volt kedvem azzal szöszmötölni, hogy állandóan felülírjam a régi állást, így egy idő után egyre lassabban kellett mentenem. Persze a régi állások kitörölgetésével megint

## INFERNO

**Másik nevük:** A démonok, a káosz urai  
**Színeik:** Fekete és vörös  
**Vallásuk:** Urgasht, Káosz főszárkányát imádják, aki nemzette őket.  
**Filozófiájuk:** „A hatalom mindenké felett.” Mindent várost megpróbálnak meghódítani, kifosztani, erőszakot tesznek a gyengéken, megkínózzák az ártatlanokat, nyitva hagyják a csapat, egyszerűen ők a rosszfiúk.  
**Országuk:** Seogh, a tűz börtöne  
**Fővárosuk:** Ur-Hekal, az égő szív kapuja  
**Szimbólumuk:** Hexagramma és az önmagát felfaló kígyó  
**Legáltalánosabb egységük:** Imp (fejlesztve: Familiar): Kis szárnyas lények, amelyek csak nagyobb seregben hatékonyak.  
**Legtáposabb egységük:** Ördög (fejlesztve: Főördög): Az ördögök Ashan földjén a káosz igazi megtestesítői. A túlvilág erőt kihasználva teleportálni tudnak egyik helyről a másikra és a pokol bugyraiból Pit Lordokat tudnak megidézni.



**Leírás:** Az Inferno lények legszívesebben mindenent és mindenkit felégetnének, csak a móka kedvéért. Szerencsére mind a Pokol foglyai és csak akkor tudnak előjönni, ha megidézik őket.

A harcmezőn az Inferno csapatok brutálisan keményen harcolnak, alaposan kihasználva a tűz erejét. A hősek időnként szeretnek harcolni, ám amikor már erősebbek, akkor inkább a tűz alapú varázslatokat használják orra-szájba.

## NEKROPOLISZ

**Másik nevük:** Nekromaták, Élőhalottak  
**Színeik:** Fekete és floureszkáló (toxikus) zöld  
**Vallásuk:** A Rend Sárkányának destruktív változatát imádják.  
**Filozófiájuk:** „Fogadd magadba a halált”. Morbid lelkesedést táplálnak a halál minden aspektusa iránt.  
**Országuk:** Nincs (valójában a Haven világon belül képeznek egy titkos társaságot.)  
**Fővárosuk:** Nincs (ugyanazért)  
**Szimbólumuk:** Pókanya  
**Legáltalánosabb egységük:** Csontváz (fejlesztve: Ijász csontváz): Nagyon gyenge egységek, pusztán abból rejlik erejük, hogy gazdáik a csatatéren fekvő hullákból is megidézhetik őket.  
**Legtáposabb egységük:** Csontsárkány (fejlesztve: Szellem-sárkány): Bár gyengébbek, mind élő változataik, Nekropolisz élőhalott sárkányai még így is tekintélyes erőt képviselnek és olcsóbbak is. Félig a szellemvilágban élnek, test nélküli állapotban.



**Leírás:** A nekromaták a mágusok sorából szakadtak ki és a halál mágiját tanulják, hogy örökké éljenek. A szellemeiket irányításuk alá tudják vonni, és a halottakat is meg tudják idézni a sírjaikból. A nekromaták szerint a legfontosabb a testi örömök, viszont ezek mind fájdalomhoz vezetnek. A csatatéren a nekrok ugyan alacsonyabb gyengébbek, mint ellenfeleik, viszont a halottak idézése komoly előny számukra és egységeiket nem lehet demoralizálni, hiszen amúgy is élőhalottak, akiket nem érdekli sem a győzelem, sem a vereség.

## SYLVAN

**Másik nevük:** Erdei elfek  
**Színeik:** Zöld és barna  
**Vallásuk:** Sylannat, a Föld sárkányát, a természet anyját imádják.  
**Filozófiájuk:** „Élj, és hagy másokat élni... harmóniában.”  
**Országuk:** Irollan, erdei világ  
**Fővárosuk:** Shataqua, „Új zöld”  
**Szimbólumuk:** falevél, toll, rúna  
**Legáltalánosabb egységük:** Pixie (fejlesztve: Sprite): Ezek a női figurák Kersyls védőszellemei és alapvetően békés lények, csak akkor állnak hadba, ha fenyegetik környezetüket.  
**Legtáposabb egységük:** Zöld sárkány (fejlesztve: Smaragd sárkány): A zöld sárkányok Sylanna, a Föld sárkányának inkarnációi. Mind a földhöz kötődnek, ezért a tűz alapú varázslatok nem hatnak rájuk.

**Leírás:** A sylvani elfek kecses és türelmes lények, akik teljes harmóniában élnek az anyafölddel és a természettel. Nem nagyon kedvelik a gépezeteket és a városokat, ezért ritkán szövetszerveznek más népekkel. Viszont a hozzájuk hasonlóan erdőben élő, a természetet szerető lényekkel szoros szövetséget tartanak fent, és velük együtt harcolnak a betolakodók ellen.



# MAGYAROK A HEROES V KÉSZÍTŐI KÖZÖTT

Amikor rutinszerűen átváltoztam a Credits listát, váratlanul magyar nevekre akadtam és legnagyobb meglepetésemre Vámosi Zsolt, a Philos Labs egykori vezetője és a Theocracy lead designere is közöttük volt. Rögtön fel is hívtam Zsoltot és megtudtam, hogy már régóta egy 3D-s animációk készítésre specializált cégnél, a 3Dbrigade.com-nál dolgozik, és ők készítették a látványos bevezető intro-t és outrót. Mivel igencsak felkeltette érdeklődésünket a téma, ezért Vámosi Zsolttal és két munkatársával, Hassan Ashraffal és Bukovec Dániellel beültünk egy pesti kávézóba, hogy elbeszélgessünk velük munkájukról.

**GameStar: Hogyan talált meg benneteket az Ubisoft?**

**Vámosi Zsolt:** Annak idején együtt dolgoztunk az Ubisofttal a *Theocracy* kapcsán, és a cég ismert minket, megbízott bennünk, ezért is esett ránk a választásuk.

**GameStar: Mennyire volt szoros a határidő?**

**Vámosi Zsolt:** Nagyon. Szokás szerint rendkívül kevés időt kaptunk, még az volt a szerencsénk, hogy maga az Ubisoft is elhalasztotta a *Heroes V* megjelenését, így kicsit csúszott a határidő. Viszont négy hónap alatt, határidőre elkészültünk mindennel.

**GameStar: Hogyan készült ez a két animáció?**

**Vámosi Zsolt:** Motion capture-t használtunk, meghozzá azt a készüléket vetettük be, amit anno még a Philos-nál vettünk és visszavásároltunk a cégtől. A mozgásfelvételéhez a Mathias Rex Történelmi Hagyományörző Egyesület lovagi kardvívóit kértük fel és igyekeztünk olyan embereket találni, akik testfelépítésükben hasonlítottak a karakterekre. A hatalmas demont

például egy testes fickó „alakítja”, Isabelle-t pedig egy vékony lány.

**GameStar: Volt-e az animáció készítésének olyan technikai része, amely igazán nagy kihívást jelentett?**

**Hassan Ashraff:** A legtöbb munkánk Nicolai király szőke hajának ábrázolásával akadt. Különösen kemény dió volt például azt megoldani, hogy hitelesen fessen, ahogy a haj rásimul Nicolai mellvértjére. Más animációs cégek ezt a helyzetet lehetőleg elkerülik és az átvezetőknél valamilyen csuklyát húznak a hosszú hajú hősök fejére. Nekünk sajnos nem volt választásunk, nem variálhattunk, pontosan azt kellett megvalósítani, ami az Ubi által küldött forgatókönyvben le volt írva. Nicolai egyébként teljes csillogó páncélzatban vonul be az esküvőjére, ezt sem volt egyszerű történet úgy kidolgozni, hogy minden részében külön mozogjon. Nem volt könnyű annak kiszámítása sem, hogy pontosan hol helyezkedjenek el a vívás során a színészek, akikről a mozdulatokat felvettük. Mivel egy ilyen óriási tagbaszakadt démon sokkal nagyobb, mint egy

ember, ezért nagyobbakat is lép, így sokat kellett azon is dolgozni, hogy összehozzuk a két karakter mozgását.

**GameStar: Ha már a hosszú szőke hajnál tartunk: Nicolai feltűnően hasonlít Arthas hercegre a *Warcraft III*-ből...**

**Vámosi Zsolt:** Igen, tudjuk, és nem nagyon örültünk neki, de hát ez is az Ubisoft kifejezett kérése volt... A *Warcraft III* óta egyébként nagy divat Arthashoz hasonló karaktereket felhasználni.

**GameStar: Volt még valami, amit kicsit furcsának tartottatok a bevezető jelenetben?**

**Bukovec Dániel:** Igen, a Nicolai és Isabelle közti párbeszéd szerintünk természetellenesnek hangzott egy esküvői szituhoz képest, de hát nem a mi tiszttünk ezt eldönteni. Kicsit bizarr volt az is, ahogy a két másik démon egymás mellett állva megjelenik, amikor ez első már kiesett az ablakon, de gondolom a készítők ezzel a csatárszerekre akartak utalni. Ezek a jelenetek kissé megnehezítették a munkát, de végül is szerintem remekül megoldottuk az egészet.

visszaáll a normális állapot, de hát kinek van erre ideje, amikor a királyság sorsa (és a lap leadása...) forog kockán?! Emellett találkoztam küldetés bugokkal is: annál a missziónál, amikor Agreallal kellett egy „vesszőfutás” jellegű pályán egy másik gonosz híró előtt egy mauzóleumhoz érnem, csak akkor kaptam tekintélyes előnyt, hogyha nem vizsgáltam a különféle egy mágikus tárgyak segítségével, hogy az ellen éppen merre tart. Nem bug ugyan, viszont elég hangulatrontó „ficső” (vagy „antificső”), hogy a kisebb rangú hősök mind ugyanúgy néznek ki a harcmezőn és a térképen egyaránt, így a szőke Ingrid (vagy a filigrán vörös kis démoncsaj a másik oldalon) hatalmas, kövér (lovagi, illetve démoni) férfitesttel bír, és dörgő mély hangon kommunikál. (Mielőtt még

megkérdéznék: nem, a férfi karakterek azért nem női testben grasszálnak...) Ha nem lenne részletes a grafika, illetve nem dolgozták volna ki az összes fontosabb hőst rendesen, pont úgy, ahogy kinéznek, akkor talán nem is panaszkodnék, így viszont elég kiábrándító az összehasonlítás... Egy kicsit zavart az is, hogy az egyes pályák után a következő elejére fontosabb hőseink minden megszerzett „java” eltűnik: a kincseik, az egységeik, sőt még a felvett és kifejlesztett egyéb kisebb hírokat is szélnek eresztí a játék – pusztán a már megtanult varázslatok és saját hősünk szintje marad meg. Értem én, hogy a *Heroes* kampánystruktúrája miatt kellett ezt így alakítani, de legalább a többi hőst megtarthattuk volna,

mert így nem sok értelme van őket kifejleszteni, ha úgys eltűnnek...

## MEGFELELŐ EMBEREK, KÉNYES FELADATRA

Na jó, kukacoskodás over: a Nival Entertainmentnek nem kell szégyenkeznie, hiszen kisebb hibái ellenére a *Heroes V* szerintem a legjobb és legszebb darabja a sorozatnak. Külön öröm lehet a körökre osztott stratégiák rajongóinak, hogy úgy látszik: igenis van jövője ennek a műfajnak is, hiszen a *Heroes V*-be nemcsak sok pénzt öntött a Ubisoft, de remélhetőleg szép siker is kerekedik majd belőle. Azt pedig talán mondanom sem kell, hogy jómagam mennyire rákaptam a *Heroes*-ra: „csak még egy kör, csak még egy csata, jaj, csak ezt a taktikát még kipróbálok, aztán

becsszó, tényleg megyek aludni, vagy cikket írni!” – mondogattam magamban. Közben pedig napközben kíméletlenül ráztam le magamról az MSN-en állandóan üzengető kollégáimat, barátaimat, a barátnőmet, aki moziba akart hurcolni – egy szóval bárkit, aki Ashan világa és közém akart állni. Ti is ismeritek az érzést, ugye? ☺

### Bad Sector

## HARDVER

MINIMUM	EZZEL TOLTUK
PIV 2 GHZ	AMD 3000+
512 MB RAM	1 GB RAM
128 MB VGA	RADEON X800 GTO

Mindent maximumra nyomva a legnagyobb felbontáson néha megriccent a grafika, de semmi súlyos.

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ A Heroes III jól bevált játékmeneve kiváló újításokkal	<b>GRAFIKA</b>	<b>10</b>
↑ Remek sztori	<b>HANGOK</b>	<b>10</b>
↓ Az első hadjáratban nincs értelme hősököt felvenni	<b>IRÁNYÍTÁS</b>	<b>9</b>
↓ Néhány küldetésbug	<b>HANGULAT</b>	<b>10</b>
	<b>KIHÍVÁS</b>	<b>10</b>
	<b>SZAVATOSSÁG</b>	<b>10</b>

### BAD SECTOR VÉGSZAVA:



A Nival Entertainment tökéletes választás volt a legenda felélesztésére: a *Heroes V* minden bitjén érződik, hogy ők a legnagyobb *Heroes* fanok a világon.

# 94%

### ÉS A TÖBBI:

<i>Heroes IV</i>	91%
<i>Etherlords II</i>	85%
<i>Disciples II</i>	76%

Ez az epic mountot nem a WoW-ban dobják, hõhõhõ...

# Mindig hűvös és túlhűzésre kész



## ASUS EN7900GT TOP ötvözi a kirobbanó teljesítményt az innovatív tulajdonságokkal és Peter Jackson King Kongjával egyenesen a dobozból.

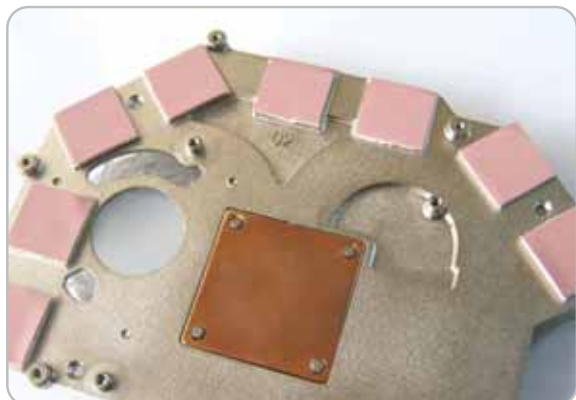
A csúcsmínőségű grafikus megoldások és a túlmelegedés majdnem mindig együtt járnak, különösen, ha a hardcore felhasználók úgy terhelik a kártyákat, hogy nem veszik figyelembe az élettartam rövidülését. Az ASUS a nemrég bejelentett EN7900GT TOP kártyákat fejlett hőcsöves, a memóriákra is kiterjedő hűtési eljárással látta el, így a GPU és a memória hőmérsékletét úgy lehet alacsonyan tartani, hogy túlmelegedés nélkül fenntartható a maximális teljesítmény.

A teljesítmény volt az elsődleges cél az EN7900GT TOP fejlesztésében. Az EN7900GT 450 MHz-es mag és 1,3 GHz-es memória sebességéhez képest az EN7900GT TOP eléri az 520 MHz-es mag és 1,44 GHz-es memóriasebességet. A játékosok kérésére az EN7900GT TOP egy sor exkluzív ASUS fejlesztésen keresztül olyan túlhűzési lehetőségeket nyújt, amivel az utolsó csepp teljesítmény is kifacsarható a kártyából, a legmegterhelőbb játékok futtatásához is. De ez még nem minden! A kártyák Peter Jackson: King Kong című filmjének hivatalos, teljes kiadású játékával kerülnek forgalomba, így a csomagolásból kivéve azonnal csúcsmínőségű játékelményt nyújtanak.

### Hőelvezető csövek mindenhol!

A hatalmas teljesítmény mellett is stabil működésért az EN7900GT TOP különleges hűtési eljárást alkalmaz, így a legnagyobb terhelést is könnyedén veszi. Ez a rendszer olyan speciális burkolatot alkalmaz a memóriákon, amely lehetővé teszi a chippek által keltett hő áramlását is a hőelvezető csövek felé, így a működés még gyorsabb és megbízhatóbb. A hőelvezető cső ezeken a hőelvezető lapocskákon keresztül vezeti el a grafikus processzortól és a memóriáktól a meleget működés közben. A hőt egy fedett ventilátor fújja ki a szabadba, az eredmény pedig egy olyan grafikus kártya, amelyiknek nincs vetélytársa teljesítményben a különleges képminőség hívei számára.

A leleményes hardveres kialakítás mellett az EN7900GT TOP olyan finom-beállítási lehetőségeket is kínál, ami a hardcore játékosok igényeit is kielégíti. A csúcsmínőségű TV-kimenet és az iparág

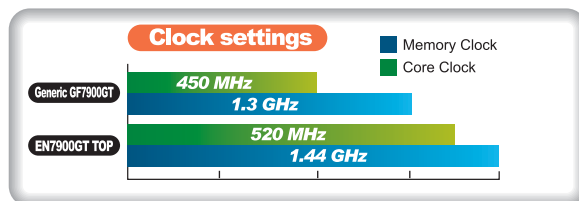


▲ A speciális burkolatok elvezetik a hőt a GPU-tól és a memóriától.

leggyorsabb élsimítási eljárása mellett az ultra-realistikus látvány érdekében az EN7900GT TOP kártyákat felkészítették a Microsoft DirectX9.0 Shader Model 3.0 szabványra, így elképesztően összetett, speciális képi hatásokat képes megjeleníteni.

### Teljes játékelményt

A piacvezető tulajdonságok mellett, a grafikus kártya további



▲ Az EN7900GT TOP órajelek és teljesítmény tekintetében lényegesen túlértékelt a hagyományos EN7900GT kártyákon.

szolgáltatásokat nyújt, amelyeket csak ASUS videokártyákon találhatunk meg:

**ASUS GameReplay:** Gyakorlat teszi a mestert, és ez igaz a játékokra is. A népszerű LAN party csapatjátékok esetén, mint a Counter Strike vagy az Unreal Tournaments, a stratégia a győzelem kulcsa. A GameReplay képes MPEG4 fájlba rögzíteni a játékmenetet, így a csapat bármikor visszanezheti a fontos lépéseket és taktikákat, és felkészülhet a következő összecsapásra. A felvett mozgóképek képernyőkímélőként használhatóak, vagy közzétehetőek blog oldalakon.

**GameLiveShow:** Mint ahogy egyes emberek életüket és a gondolataikat osztják meg blogdalaikon keresztül, úgy a profi játékosok a tökéletesen kivitelezett stratégiájukat, és ötpontos kombinációikat szeretnék közzé tenni. A GameLiveShow funkciót azért hozták létre, hogy lehetővé tegyék a játékosok számára a játékelményeik megosztását az interneten. A többi játékos mostantól előben követheti figyelemmel, hogyan is csinálják a profik.

**GameFace Messenger:** Ez egy az üzenetküldő programokhoz hasonló felhasználóbarát felület, több felhasználós on-line játékok felhasználói közti képi és hangkommunikáció elősegítése érdekében. Regisztrálj, lépj be és indulhat a móka! A GameFace Messenger annyira egyszerű, mint a legtöbb üzenetküldő szolgáltatás.

### Splendid Intelligens Videó Technológia:

Az ASUS grafikus kártyáinak meghajtóprogramjába építve a SPLENDID technológia automatikusan a legoptimálisabb képminőséget nyújtja videó lejátszás esetén. A legjobb képi hatások érdekében a SPLENDID öt beállítási lehetőséget nyújt a különböző alkalmazásokhoz (Standard, Game, Theater, Scenery, Night)

Az erőteljes grafikus teljesítmény, a különleges játékfunkciók és az innovatív hűtési megoldás egyesítésével az ASUS sikeresen megalkotott egy grafikus kártyát, ami szinte bármire képes. A frissen az év játékának kinevezett King Kong-gal a dobozban, ez biztosan egy olyan ajánlat, amit senki sem utasíthat vissza.



Ha valaki beteg lelkű sorozatgyilkosok után nyomoz, jobb, ha felkészül a legrosszabbra. Persze kérdés, hogy mi is az a bizonyos „legrosszabb”, de Ethan Thomas ügynök már tudja. És ha előre tudta volna, inkább beteget jelent és még véletlenül sem megy be dolgozni.

EXTRA ▶ TIPPEK A 100. OLDALON  
TRAINER A DVD-KEN

# CONDEMNED CRIMINAL



Sárkány ellen  
sárkányfű, csöves  
ellen... cső

Afféle diszklímjer gyanánt rögtön a cikk elején felhívjuk a figyelmét arra, hogy a következő néhány oldal olvasgatása helyett jobban járnak tán, ha valami nyugalmat foglalatosságnak szenteljük idejüket: ültetnek egy fát az udvaron, vesznek egy cicát, netán leutaznak az afrikai szavannákra, hogy együtt rohanjanak az antilopokkal. A *Condemned* ugyanis egy véres-beles lövős-ölős játék, piros

azonban tényleg horrorisztikus – igaz, a hatás érdekében a Monolith jócskán eltávolodott a hagyományos FPS-kliséktől, ami nem feltétlenül tetszik majd mindenkinek, de az biztos, hogy még a sokat próbált, öreg motorosok is fognak nyugtalanul feszengeni játék közben. Aki azt mondja, hogy „nem is olyan félelmetes...” az vagy levette menet közben a hangot, vagy az összes lámpát felkapcsolta a lakásban. (Vagy csak bosszantóan tisztá a lelkiismerete.)

karikában tizenhatalossal, hivatalosan „horror FPS” – ráadásul a javából. No igen, a *F.E.A.R.*-re is ezt mondták és mégis az lett a vége, hogy néhány óra játék után már úgy kellett felpackolni szemünket, hogy be ne aludjunk rajta. A *Condemned*

Amikor azt mondtam, hogy a fejlesztők igencsak eltávolodtak a hagyományos FPS kliséktől, elsősorban az irányításra gondoltam. Elsőre nagyon furá, főleg akkor, ha valami *F.E.A.R.*-szerű, pergős akcióra számít az ember. A *Condemned* ebben a tekintetben leginkább a *The Chronicles of Riddick*-re emlékeztet, mert van lábunk (juháj), de még annál is realizitukabban billeg a kamera

mozgás közben, vagy amikor létrán mászunk... szóval az FP mint „first person” tényleg stimmel, ha a „shooter” nem is. Pedig az is van, pisztollyal kezdjük a játékot és később is találunk különféle lőfegyvereket, csak egy a bibi: löszert nem. Ha kezünkbe akad egy shotgun vagy karabély, az [R] gombbal megnézhetjük, hány löszert maradt a tárban. Ha azt eldurrogatjuk, utána már csak csap-

kozhatunk vele... És ha ez még nem lenne elég, egyszerre mindössze egyetlen fegyver lehet nálunk. Vagy lőfegyver, vagy közelharc. Szintén a *Riddick*-re emlékeztet azonban a játék másik fő aspektusa (bár itt sokkal kidolgozottabb), nevezetesen a közelharc. Nincs kérdés, ez a játék fénypontja. FPS-ben eddig nem látott hitelességgel verhetjük péppé ellenfeleinket, azzal, ami csak a kezünkbe akad. És nem ám valami delikát szerszámra kell gondolni,

» A CONDEMNED  
EGY VÉRES-BELES  
LÖVŐS-ÖLŐS JÁTÉK,  
PIROS KARIKÁBAN TI-  
ZENNYOLCASSAL «

azzal főzünk, amink van: ha úgy adódik, egy gázcsövet tépünk ki a falból, netán egy szöveggel átvert deszkát kapunk fel, de a feszítővas vagy szekrényajtó is megteszi... Hogy maga a közelharc hogy is néz ki valójában, később tüzetesebben is megvizsgáljuk.

ÜGYNÖKÖK  
KIMÉLJENEK!

Hősünk Ethan Thomas ügynök, aki munkája során gyakran találkozik

18

# NEED ORIGINS

sorozatgyilkosokkal. Hogy ezért mi minden van nála, azt most hagyjuk, külön dobozban megcsodálhatjátok (az UV lámpára, gáz spektrométerre, satöbbire utaltam von). Bár meghökkenítő fizikai-szellemi teljesítőképessége munkatársai körében állandó pusmogás tárgya, az utóbbi időben rájár a rúd: több sorozatgyilkos is a bolondját járhatja vele, egyre több megoldatlan bűnesete van. A játék kezdetén épp a „Matchmaker” néven emlegetett beteg lelkű fazon legújabb rémtettének helyszínére hívják, akinek az a heppje, hogy női áldozatait szépen megrendezett, hangulatos

randi díszletek közt hagyja meghalni (*gondolom, néhány randija nem igazán jött össze... Bad Sector*): Thomas ügynök megtalálja a hullát, előtte egy kis asztalt, gyertyafényes vacsora nyomaival, az asztal másik oldalán pedig egy virtuális udvarlót, akit jobb híján egy megcsonkított áruházi próbababa helyettesít. Épp nagyban helyszínünk, amikor váratlanul zajt hallunk és az asszisztenciának kirendelt két rendőrrel együtt nekilödulunk, hisz talán épp a Matchmaker csőrömpöl még mindig a közelben. Megindul

Marilyn Manson ma nem akar autogramot adni



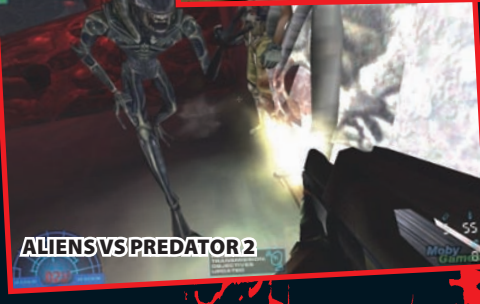
Ethan utólag már belátta: az a fogszabályozás poén egy kicsit erős volt...

Ha már nem szór golyót a golyószóró, ütni még mindig lehet vele

a hajszja, ám a gyilkosnak sikerül törbe csalnia minket. Megszerzi pisztolyunkat, velünk mégsem végez – inkább a két rendőrt lövi le. Innentől már kínos a

dolog: az ügyosztályon azt hiszik, mi követtük el a gyilkosságot, és mi ugyan biznánk abban, hogy sikerül tisztázni magunkat, egy váratlanul felbukkanó jóakaró – apánk régi barátja – figyelmeztet, nehogy visszamenjünk az irodába, inkább keressük meg mi magunk a tettest. És lőn. A sztóri perse sántít egy kicsit, például miért ne hinnének nekünk, megbecsült ügynöknek a munkahelyen? De nem is ez a fő baj. A történet hiányosságait ugyan menet közben toldozták-foltozták, végül mégis (vagy épp emiatt) rengeteg elvarratlan szál maradt. Szó se róla, a sztóri izgalmasan indul és jól is halad,

Szó se róla, az évek folyamán a Monolith mesteri szintre emelte a paráztatást: annak idején a *Bloodban* inkább csak a környezettel, az *Aliens Vs Predatorokban* pedig a filmekből remekül áttemelt, ismerős hangulati elemekkel hozták ránk a frászt. A *F.E.A.R.* eredeti és jól átgondolt próbálkozás volt, de sajnos néhány emlékeztető pillanaton kívül nemigen tudott „úgy igazán” ránk zizzenteni – ez részben annak is betudható, hogy az ember viszonylagos biztonságban érzi magát, ha extrém firepowah van a kezében. A *Condemnedben* már más módszert választottak, a játékos sokkal kiszolgáltatottabb, lassabban mozog, hamar kifulladás, így nem tud a végtelenségig sprintelni, nem képes akrobatikus mutatványra (nemhogy a *F.E.A.R.*-ben látott, Kung Laot vagy Feng Shuit vagy hogyszívójátok idéző repülőrugás maradt el, de még *ugrani* sem lehet) kevés lőfegyvert talál (minimális lőszerrel) és ráadásul kénytelen közelharcba bonyolódni olyan pofákkal, akikhez szíve szerint nem menne öt méternél közelebb. Igaz, ellenfeleink nem sokkal erősebbek nálunk (nem úgy, mint amikor az *AVP*-ben az emberek oldalán játszottunk az alienek ellen) de az ezzel a leosztással már sportszerűtlen is lett volna. Gyakran alkalmaznak különféle moziszerű vizuális effektusokat (ezek is inkább az utóbbi évek filmjeit idézik, néhol fekete-fehérbe váltó, máshol erőteljesen szemcsés képekkel, lassított mozgással) és váratlan kameraállításokat, filmbevágásokat, melyek azért elérték a kívánt hatást... Azt mindenesetre kiválóan szemlélteti a *Condemned*, hogy számtalan lehetőség rejlik még a műfajban, és bizony, ha a fejlesztő bácsik nagyon akarják, ránk tudják hozni a frászt...



TESSEK MEGJELJESZTENI, MONOLITH BÁCSI!





## FATALITY!

A közelharc összecsapások záróakkordja, (vagy hogy klasszikust idézzek „vérhab a tortán”) a kivégzés. Kicsit az emlékezetesen véres *Manhuntra* emlékeztet, mert itt sincs a dolognak valódi funkciója, csupán... öhm, a bennünk rejlő vadállatnak nyújt némi csemegét. Ha ugyanis ellenfelünket sikerül a padlóra küldenünk, de még pislákol benne az élet, térdre esik és imbolyogni kezd. Ilyenkor a frappánsan az 1-4 gombokra elhelyezett kivégzőmozdulatok valamelyikével vezethetjük le rajta a felgyülemlett feszültséget: elroppanthatjuk nyakcsigolyáját, lefejelhetjük, hozzácsaphatjuk fejét a földhöz... Vigyázat, ha nem vagyunk elég gyorsak, feltápászkodik és folytatja a harcot, ha azonban a körülményekhez képest humánusak lennénk, egy egyszerű ütessel is lezárhatjuk az összecsapást. Tény, az egész egy kicsit erőltetett és feleslegesen brutális (elhatárolódunk tőle, mert nem szép dolog a földhöz csapdosni mások fejét!) de kétségkívül látványos...



Így fest a magánvállalkozásban üzemeltetett igazolványkép-készítő fülke

menet közben pedig tartogat néhány érdekes fordulatot, végül mégis kicsit csalódást okoz – kár hogy épp a legizgalmasabb részletekről nem tudunk meg sokat (miért örült meg mindenki, miért hullanak tömegesen a madarak, honnan hűsünk természetfeletti képességei...) csak a töltőképernyőkön olvasható összekötő szövegekből lehet elcsípni ezt-azt. Persze elképzelhető, hogy tetszik majd egyeseknek a lezárás, de én személy szerint csak akkor bocsátok meg érte a Monolithnak, ha bejelentik a folytatást... Kicsit olyan „jól van gyerekek, most mindenki tegye le a tollat...” filingje van.

### EGYENES LABIRINTUS

A pályák felépítése meglehetősen lineáris (például a visszafelé vezető út gyakran zárul le valami gagyri beomlással vagy egyéb hasonló trükkel), épp annyi-

ra, hogy az unalmas határát súrolja, de arra azért ügyeltek a srácok, hogy így is el lehessen tévedni. Kösz! A továbbjutás legtöbbször valamilyen közelharc fegyver beszerzéséhez kapcsolódik, mert például csak porólyllyel (sledgehammer) tudunk lakatokat leverni, vagy ha be kell törni az ajtót, tűzoltófejszét kell keresnünk. A monotonitást ellensúlyozza a harc, ami nagyon sokáig szórakoztató, egyszerűen azért, mert izgalmas és máshol még nem láttunk ilyet. Amikor pedig már kezdenénk kicsit abba is beleunni, a későbbi pályák

**» MÉG SOSEM KAPÁLÓZTAM EGY ZOMBISZERŰ RÉMSÉG SZORÍTÁSÁBAN (NEM IS SZERETNÉK) DE VALAMI ILYESMI LEHET. «**

még mindig tartogatnak meglepetést (sokkal jobbák, mint például az első helyszínek) a legjobb ötletek pedig a végére maradnak – szóval azért mindig lesz, ami fenntartja az izgalmat. Anélkül, hogy lelőnék bármilyen poént, mindenképp dicséretes, hogy a *Condemned* igyekszik sok apró ötlettel feldobni a játékot – ilyen például az, amikor már kénytelenek leszünk folyamatosan váltogatni a nyomozó- és harci eszközök között... kár is, hogy ez nincs végig így.

hatatlan, hogy kik is a mi ellenfeleink, szerepüknek (kb.: betörni búránkat csúnyán) tökéletesen megfelelnek. Ami a következtelenséget illeti: az addig rendszerben van, hogy a titokzatos okokból megvadult csövesek, utcai bűnözők rontanak ránk. Később azonban már a *Silent Hill*-epizódokban látott rémekre emlékeztető pofák is kergetnek minket, akik fejfel lefele kúsznak a mennyezeten (nagyon gyorsan) és miután lecsaptuk őket, egy alaposabb szemügyrevételezés után (zombiszerű pofa, testből kiálló fémdarabok...) máris felállítható a villámdiagnózis, mely szerint ezeket tuti nem anya szülte. Sebjaj, ez egy igen kemény, kemény világ, nem is az a lényeg hogy kik ezek és hogy kerültek a játékba, hanem hogy ne harapják le a fejünket, nem? Amikor például megragadnak minket, és kénytelenek vagyunk szélsébesen jobbra-balra sikálni az egérrel, az kimondottan... hatásos, mert egyrészt szinte biztos, hogy leverünk valamit, és ez tovább zilálja lelkiállapotunkat (jómagam egy bögrét és egy hamutartót küldtem így

### KIK EZEK? ÉS MI BAJUK VELÜNK?

Bár kicsit következtelen és átlát-



Aki ugrál a medencében, azzal leszámol az úszómester bácsi



Báli etikett: ha a hölgnél balta van, nem kérjük le

# ÍGY HELYSZÍNEL Ő

A **Condemned** egyik nagy kapufája lett a nyomozás rész: érthető, hogy nem akarták túlbonyolítani, de ha már annyire kidolgozták, igazán hagyhattak volna több teret is kreativitásunknak. Kár hogy a kezünk alá adnak mindent, pedig nyomozni is lenne mit, és lenne is mivel...

## MINTAVÉTEL



**Mintavevő:** A „sampler” a helyszínelő barátja. Bármilyen azonosított fizikai nyomot (kémiai anyagokat, vért, ujjlenyomatot...) beolvas és továbbít a labor számára további elemzésre. Hogy hogyan, rejtély.



**3D szkennер:** Bár mi földhözragadtak eddig csak asztali kivitelben láttunk 3D szkennert, ügyünkünknek már mobil verziója van. Térbeli tárgyak, arcminták beolvasásánál hasznos.



**Digitális kamera:** Végre valami, amit ismerünk! A legtöbb nyomot egyszerűen lefényképezzük, majd a képet átpasszoljuk a laborba, hadd lássák, nem hülyeségekre költjük az adófizetők pénzét.

## NYOMOZÁS



**UV fény:** Segítségével könnyen kiszűrhetjük a véryomokat és egyéb organikus anyagokat, melyek kékes-lilás színnel világítanak. Diszkóban is használhatjuk, meglepő lesz tőle a mosolyunk.



**Lézerfény:** Hasonló az UV fényhez, ám az organikus minták mellett kémiai anyagok kiszűrésére is használható. A sárgás lézerfényben a nyomok élénk zöld színnel világítanak.



**Gáz spektrométer:** Egyszerű szerkezet, a légnemű anyagok intenzitását jelzi. Minél erősebb a jelzés, annál több lámpa gyullad ki a kijelzőn. Remek móka például holttesteket megtalálni vele!

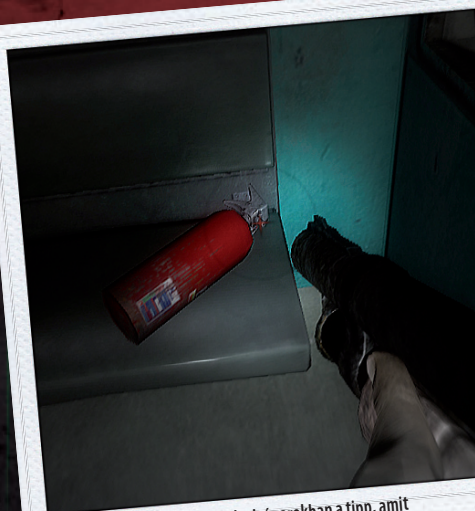
A séf bácsi és az egyik helyi nebulo - akik menzán esznek, bizonyára vizionáltak már ilyet

a padlóra) másrészt remekül visszaadja a kétségbeesett vergődés érzetét. Persze még sosem kapalóztam egy zombiszerré rémség szorításában (nem is szeretnék) de valami ilyesmi lehet. Azt pedig készségezen elismerem, hogy a rendkívül élvezetes harcokhoz nagymértékben hozzájárul az a megdöbbentően hiteles *gyűlölet*, amivel ellenfeleink nekünk rontanak. Lőnek, aztán, ha kifogy a tár, üvöltve eldobják a fegyvert, és a földről kapnak fel valamit, úgy rohannak felénk... krípi... Persze, számtalan személyiség nélküli, agyatlan rémséget löttünk már ripityára hasonló játékokban, de az a dűh, ahogy ezek nekünk esnek, ahogy látszik rajtuk, hogy *nagyon-nagyon* meg akarnak ölni minket, zavarba ejtő. Ez teszi őket igazán félelmetessé.

## A ZOMBI SE HÜLYE

Mindezek tetejébe még a leg-egyszerűbb monsztrák is gyakran csillantják meg a mesterséges intelligencia jegyeit. Gyakran egy oszlop mögött várnak lesben addig, amíg közelükbe nem érünk, csak ziháló lélegzésük vagy árnyékuk árulja el őket. Előfordult, hogy magam is lopakodóra vettem a figurát, gondolván, hogy majd jól hátba támadok: a nyavalyás azonban velem együtt kezdett körözni az oszlop körül, és mikor odaértem, ahol addig állt, csak néztem, hogy mitől perdül meg a kamera – nos, attól, hogy már ő állt az én hátam mögött, és ha már így alakult, belém is somott egyet egy letépett gázcsovel.

Mintha ez lett volna felvéve az Egy Gyűrűre is, nem?



Nyomozói ösztönünk és a jobb alsó sarokban a tipp, amit elfelejtettünk kikapcsolni azt súgja, valamit titkol ez a poroltó. (Vagy porral oltó.) (Vagy tűzoltó készülék.)



Elő az UV lámpát! Ohohó, egy kéznyom. Megállapíthatjuk, hogy ezt a tűzoltókészüléket valaki actually megfogta. A feszültség a tetőfokára hág...



Bal kezünkben az UV lámpával, jobb kezünkben a kamerával lefotózzuk a nyomot. Ha jönne egy szörny, nagy bajban lennénk, de szerencsére ilyenkor sosem jönnek.



Hála a modern technikának, a fénykép már a laborban landolt, ahol asszisztensünk, Rosa is megvizsgálja. Megállapítja, hogy ez egy kéznyom. Haladunk...

# HARC TESTKÖZELBEN

**A Condemned fénypontja egyértelműen a közelharc. Meggyőző, élvezetes és még kihívás is jelent...** Bár a rendelkezésünkre álló eszköztár meglehetősen véges, a különféle taktikai elemek alkalmazásával nemigen fogjuk megenni ellenfeleink csépelését - és ez nagy szó.



Először is válasszunk magunknak fegyvert: ha egy arra alkalmas szerszámmal találkozunk, a jobb felső sarokban megjelenik egy apró statisztika, mely alapján egyszerűen megítélhetjük, hogy adott drágaszág mennyivel lenne jobb-rosszabb annál, mint amit épp a kezünkben tartunk, a négy fő attribútum (sebzés, sebesség, blokkolás, hatótávolság) szempontjából.



A gyorsabb fegyverek, mint például az egyszerű gázcsövek általában gyengébben sebeznek. Ettől még nem feltétlenül rosszabbak, csupán használatukkal más harcmódot kell alkalmaznunk: többet kell előre-hátra táncolni és blokkolni, ám kevésbé vagyunk kiszolgáltatottak két ütés közt.



A sokkoló a tökéletes „nyitó” eszköz, érdemes rögtön bevetni, ahogy ránk ront egy ronda – főleg akkor, ha lőfegyvere is van, hiszen amíg leköti hogy... zizeg, addig kikaphatjuk kezéből a pisztolyt-shotgunt. Ha nem jön össze, meg kell várniuk, míg ellövellődzi a tárat. Lehetőleg nem belénk.

Barátunk, a sokkoló! Később már többet sebez (a gyengébb ellenfeleket néha azonnal megöli) de arra mindig jó, hogy néhány másodpercre electric boogie-t járassunk ellenfeleinkkel. Az újratöltési időre mindig figyelni kell, nem ám csak „pew-pew” bele a vakvilágba...



A lassabb fegyverek általában nagyot sebeznek, ám ha ezekhez ragaszkodunk, veszélyesen védtelenek vagyunk két ütés között. Érdemes megjegyezni, hogy az ajtónyitásra is használatos sledgehammer, vagy fire axe tipikusan lassú, de erős fegyvernek számít.

A harc nagyon fontos része a blokkolás, mely pontosan úgy működik, mint például az Oblivionban. A fegyverek blokkolási értéke a blokk időtartamát jelenti, gyengébb értékeknél ügyesen kell időzíteni, hogy pontosan a bekapott ütés előtt-alatt hártsunk.



Ha lassabb a fegyverünk, érdemes néha a drága jó Wolfenstein 3D-t idéző rugdosást választani, hogy két suhintás közben se maradjunk teljesen védtelenek: sebez is, illetve megtántorodhat ellenfelünk, így nyerünk egy kis időt.



A közelharc egyik legidegesítőbb pillanata, ha nem sikerül kellőképp távol tartani magunktól ellenfeleinket és megragadnak minket. Csípnek-harapnak-fejelnek, egyetlen kiút van számunkra, hogy hisztérikus sebességgel kezdjük jobbra-balra rángatni az egeret.



Végül a jól megérdemelt jutalom, a kivégzés. Semmi haszna nincs, még körülményesebb is, mintha simán bevinnénk a kegyelemdőfőst (-űtést) de aki élvezi, csak csinálja. Ahogy említettük, szerintünk nem szép dolog.

Az M1 másik érdekes vonása, hogy ellenfeleink egymást épp annyira utálják, mint minket, azaz semmivel sem akarják jobban kicsinálni hősünket, mint saját kollégáikat (vagy bárkit, akit éppen meglátnak). Egy kínosabbnak tűnő helyszínen, ahol egyszerre többen is nyüzsgöttek, működő taktikának bizonyult, hogy meglapulva vártam egy kicsit. (Nem ám gyáván, hanem taktikusan!) A rémek nem töltötték haszontalanul az időt, laposra verték egymást, és mire kidugtam az orrom, négy helyett egyetlen árva csúnyát kellett csak lecsapnom – és már az is le volt gyengülve.

## VAN MITŐL FÉLNI

Ha lajstromba vesszük a Condemned negatívumait, meg kell említeni a néhol tényleg uncsi pályaszerkesztést, illetve a kissé „olcsónak” tűnő megoldással zárt sztorit. Dicsérni szerencsére több minden lehet: a hangok például tökéletesek, zenéből nincs sok, de ami van, az nagyon passzol, az effektek és a rémségek hörgései-morgásai pedig

hitelesek és kellőképp idegesítők. (Az a hang például, ahogy felvesszük a döglött madarakat... bleh.) A szinkronok is jók, Ethan Thomast péld-

Egy újabb régi rejtély megoldása: hát ezért van olyan fura szag az iskolai öltözőkben

dál tökéletesen formálja meg Greg Grunberg (aki épp Weiss úgnök volt az Alias című tévésorozatban). A grafikával kapcsolatban azonban kicsit felemás érzéseim voltak. Néha olyan, mintha a karaktereket purhabból készítették volna, bár el kell ismerni, hogy főfásan néznek ki – hiába, a F.E.A.R. után már nem feltettük a Monolithot. A helyszínek még inkább, tökéletes a díszlet a nyomasztó atmoszférához, ráadásul még változatos is: bár azt hittem, sosem jutok ki a szabad ég alá, ez sem maradt el. És végül a parafaktor: ez nyilván szubjektív, de nekem majdnem sikerült egyszer-kétszer összeroppantani az egeret. A Monolith már szemmel láthatóan profi módon, ötletesen ríogat, és nagyon jól csinálják. Kár a néhány kihagyott ziccerért, én mindenképp örömmel fogadnék egy hasonló, ám alaposabban végiggondolt sztorival megtámogatott folytatást.

## HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIII 2 GHz	P4 3000 MHz
512 MB RAM	1 GB RAM
128 MB VGA	X800XL 256MB

Gépigénye nagyjából megegyezik a F.E.A.R.-rel, ha az futott, ezzel sem lesz gondod. Stabil, egyszer sem nem fagyott.

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Parás	GRAFIKA	9
Közelharc rendszer	HANGOK	9
Profi találás	IRÁNYÍTÁS	8
Vizuális megoldások	HANGULAT	9
Bosszantó befejezés	KIHÍVÁS	9
Néhány unalmas pálya	SZAVATOSSÁG	7
A harc is kifulladásos idő után		

## MAZUR VÉGSZAVA:

Remek horrorjáték és formabontó FPS. Kár a rövidre zárt sztoriról és a néhány unalmas helyszínről – talán klasszikus is lehetett volna.

**86%**






ÉS A TÖBBI:	
Doom 3	94%
Aliens Vs Predator 2	90%
F.E.A.R.	90%

# GameStar

# TÁBOR JÖN! 2006

**augusztus 6-12.**

**Kecskemét, KF GAMF kari kollégium**

-  **LAN-ozás napestig, bajnokságok, nyeremények**
-  **2 ágyas szobák, saját fürdőszobával és hűtővel**
-  **Saját kosár-, foci- és röplabdapálya, pingpongtermek**
-  **GS szalonnasütések, ki mit tud és szellemi vetélkedők à la GS nyílt nap (kerti grill van)**
-  **Napi háromszori étkezés, korlátlan mennyiségű ingyenyümölcs az egész tábor alatt**

## Regisztrálj és nyaralj velünk!

**Jelentkezés és további információ:**

**[www.gamestar.hu/tabor](http://www.gamestar.hu/tabor), (06-1) 577-4373**

**A tábor minden résztvevője egy GameStar hátizsákkal is gazdagabb lesz!**

A jelentkezéseket a beérkezés időpontja alapján fogadjuk  
2006. július 20-ig.

A résztvevők számát 70 főben limitáltuk!



**A Longest Journey az 2000-es év egyik legnagyobb játékmeglepetése volt:** egy ismeretlen cég és egy ismeretlen designer egyik napról a másikra felkavarta vele a kalandjátékok poshadó állóvizét. A folytatást érthető módon hatalmas várakozás előzte meg. Valóban az év kalandjáték slágerét kaptuk?

# DREAMFALL THE LONGEST J

**H**a a kalandjátékok hat-hét évvel ezelőtti áldatlan állapotára gondolkodok, kissé összeszorul a gyomrom, de közben fel is sóhajtok – úgy tűnik (ezt lekopogom), kedvenc műfajom kezd végre túljutni a krízisen. Akkoriban azonban sokkal borúlátóbb voltam. Az adventure műfaj ugyanis teljesen kiüresedett a *Myst* utáni érában. A kalandjátéknak kikiáltott, valójában azonban logikai játékokhoz közelebb álló *Myst* klónok ideje elmúlt. A 2D és a point 'n click engine ódivatúvá vált. A

3D túl nagy falat volt még ahhoz, hogy megbirkózzon vele a műfaj. A nagy amerikai cégek egymás után jegelték le híres sorozataikat. Azok, akik mégis nagy költségvetésű kalandjátékok készítésébe vágtak, eleve bukásra ítélték magukat. A szaksajtó hasábjain és a játékboltok polcain az „adventure” megnevezés egyre inkább összeesődött az akció-kaland, illetve RPG titulussal. Nem lehetett tudni hogyan tovább, és, hogy lesz-e egyáltalán tovább. Ekkor bukkant fel a semmiből egy Ragnar Tornquist nevezetű dán figura,

aki csapatával egyedülálló vállalkozásba kezdett. A *The Longest Journey* epikus történetű, gyönyörű grafikájú kalandjáték volt, mely merészen vállalta a műfaj összes hagyományát, de közben óvatosan mégis megpróbálta megújítani a stílust. Bár megmaradt a point 'n click interface, a kezelés végletekig leegyszerűsödött. Bár a 2D-s hátterek rajzoltak voltak, a szereplők már 3D-s környezetben jelentek meg. Hosszú ideje először találkozhattunk kalandjátékban női főszereplővel a Lara Croft szelidebb, intellektuálisabb változatának tekinthető

April Ryan személyében. A remekül szőtt mesét szókimondó párbeszédék tették különösen izessé. Az egyes hibák, például a 2D és 3D grafika tökéletlen összekombinálása, vagy az indokolatlanul sok dialóg ellenére a *TLJ* igazán lakoma volt szemnek-szájnak a hosszú koplalás után. Tornquist bátorsága meghozta a sikert, és a több mint félmillió eladott példány más fejlesztőket is felbátorított: így születhettek meg olyan mesterművek, mint például a *Syberia*. Tornquist azóta kultikus figurává vált a kalandjátékosok szemében. Már a *TLJ* után bejelentette, hogy a folytatásra készül és blogján évek óta beszámolt a fejlesztéssel kapcsolatos elképzelésekről, hírekről. Hosszú ideje követtem a műfaj megreformálásra tett ígéretektől hemzsegő írásokat, és a *Dreamfall* kapcsolatos forró vitákat. Valóban sikerül-e újra a nagy dobás? Nem fogja-e akciójátékká silányítani a sorozatot a sok reform? – kérdezték Tornquistet vég nélkül a hardcore kalandjátékosok.

## RYAN KÖZLEÁNY MEGMENTÉSE...

A *Dreamfall* főhőse az előző részhez hasonlóan egy szépséges leányzó, Zoë Castillo. Az intróban a lány egy kórházi ágyon fekszik, kómában. Emlékeiben megelevenedik a történet, mely ide juttatta őt. A játék Casablanca futurisztikus városában indul. Zoë

Cimboránk túl sok GameStar olvasott...





# JOURNEY

régen elveszítette anyját, és apjával él kettesben, egy barátságos kis utcában. Meglehetősen rossz passzban van: nemrégiben szakított a pasijával, kirúgták az egyetemről, dolgozni nincs kedve, csak az orrát lógatja naphosszat. A sokak számára ismerős élethelyzetből váratlan események zökkentik ki. Rejtélyes üzeneteket kap különböző TV képernyőkön keresztül. Ezekben a félelmetes üzenetekben egy pusztaság közepén álló házat látni, és egy kislányt, aki arra kéri Zoë-t, hogy mentse meg April Ryant. De hogy ki az az April, hol és hogyan kell megmenteni, az nem derül ki. Zoë ex-pasija eközben egy titokzatos bűnténybe keveredik és egyik pillanatról a másikra nyoma vész: csak egy hangfelvétel marad a lakásában, meg egy női hulla. Zoë az eltűnt pasi nyomába ered. Nyomozásának szálai a japán WatiCorp céghez vezetnek, mely egy Dreamnet nevű rendszer kifejlesztésén dolgozik. Az internetre sokban emlékeztető „álmhálózat” különlegessége az, hogy az egymáshoz kapcsolódók egy interaktív és kollektív álombirodalomban találják magukat. (á'la *The Matrix*). Ám a multicég, ahogy ez már lenni szokott, tisztességtelen eszközökre akarja használni a Dreamnetet: az emberek manipulációjára, melyen keresztül világ fölötti uralomra tenne szert. Zoë egy elhagyatott, furcsa szállodában kísérleti laboratóriumra bukkan, hip-

notizált alakokkal. Foglyul ejtik és őt is rákapcsolják az álmhálózatra. A lány egy mágikus birodalomba kerül át, ahol akaratán kívül világmegváltó kalandokba keveredik. Itt, ebben a mesebirodalomban már más szereplőket is irányíthatunk. Felbukkan az első részből ismert April Ryan, aki naiv kislányból időközben érett nővé serdült, és egy felkelőcsapatot vezet. A másik esküdt ellensége, a fekete bőrű harcos-aposztol, Kian. A három szereplő sorsa összefonódik a párhuzamos világokban, és tragikus végkifejlet felé sodorja őket.

## STARK VS. ARCADIA

*A Dreamfall a The Longest Journeyből megismert két világban: a futurisztikus Starkban, és a Dreamnettel megidézett*

» BÁR SOK MINDENT ÁTVETT A B53 MEGVÁLÓDÁSÁBÓL, ÉS NEM OLYAN MERÉSZ, MINT A FAHRENHEIT, MÉGIS AZ INTERAKTÍV TÖRTÉNET-MESÉLES EGYIK CSÜCS-PONTJA «



Most nem vágyom a lézeres szór-telenítésre...

álombéli (?) Arcadiában játszódik. Számatalan helyszín és szereplő visszatér az előző részből, de a bejárható terek is jóval nagyobbak, részletesebbek és interaktívabbak. A játék kezdőhelyszíne a mediterrán hangulatú Casablanca. Zoënek itt két hűséges társa akad: egy számítógép-guru barátó, aki különféle elektronikus ketyerékkel, kódok feltörésével segíti őt, valamint egy beszélő, intelligens plüss-robotmajom. Az állatka leginkább a Spielberg féle A.I. robotmacijára emlékeztet, és gyerek-kora óta pátyolgatja Zoët. A következő helyszín Casablanca tökéletes ellentéte: az esős, sötét, hajléktalokkal teli Velence. Aztán ott van a WatiCorp cég székhelye köré épült japános WatiCity, ahol Zoënek a Dreamnet hálózat sötét ügyletei után kell nyomoznia. Arcadia mesebeli világa egészen más hangulatot áraszt: a

» SZÁMTALAN OLYAN FELADATOT KAPUNK, MELYEK EGYSZERRE IGÉNYELNEK AGYMUNKÁT, JÓ REFLEXEKET ÉS PONTOS IDŐZÍTÉST «

technika helyett itt a kard és a mágia uralkodik. No, ez utóbbi talán mégsem annyira, mint amennyire kellene, ugyanis a varázslás szabad gyakorlását megakadályozták az utóbbi években, és a mágusokat Marcuria városának egyik régi negyedébe zárták. A macskaköves középkori utcákkal, palotákkal, fura gözgépekkel, csodabogarakkal teli város alatt egy elsüllyedt birodalom található barlangrendszerekkel, vízesekekkel és fura szörnyekkel, akik idejük java részét halzabálással töltik. Arcadiát, Starkhoz hasonlóan szörnyű veszély fenyegeti, melynek forrása egy Skorpió névre hallgató démon. A Dreamfall az előző részhez hasonlóan 13 fejezetből áll. A szövevényes történetet a világok közti ugrálás, és a szereplők folytonos váltakozása elvilég még bonyolultabbá tehetné, de Tornquist, aki eredeti foglalkozására nézve forgatókönyvíró, mestéri módon adagolja a történeteket: amikor már kezdenék teljesen belezavarodni a sztoriba, váratlanul összefut minden szál, és

kitisztul a kép, de persze csak azért, hogy aztán ismét elbizonytalanodjunk.

### 3D-BEN MINDEN KICSIT MÁS...

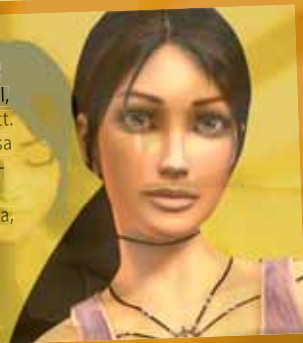
A legnagyobb változás az előző részhez képest az, hogy a Dreamfall teljesen 3D-s. (Ennek persze 2006-ban már alapkövetelménynek kéne lennie minden kalandjátéknál.) A grafikus motor természetesen a kezelő engine, az irányítás, és a játékmenet erős megváltozását is magával hozta. A Dreamfall irányítása kísértetiesen emlékeztet a Broken Sword 3-éra. A „kontextusfüggő menü rendszer” lényege az, hogy a kis kék köröcskében ábrázolt ikonok mindig akkor jelennek meg, ha egy adott

helyzetben csinálhatunk valamit. A parancsok között vannak állandóan visszatérők (pl. megnézni valamit,

használni egy tárgyat, felf mászni valahova, beszélgetni valakivel), de akadnak olyanok is, amelyek csak bizonyos szituációkban bukkannak fel. (Pl. megízlelni, megszagolni). Újítás az ún. focus field rendszer is, melynek az a lényege, hogy a jobb egérgomb megnyomása után egy infrakék sáv jelenik meg a képen, mellyel végigpásztázhatjuk a helyszínt.

### Zoë Castillo

Történetünk igazi főhőse. Nemrégiben rúgták ki az egyetemről, és barátjával, Rezával is szakított. A magánéleti csődből egy furcsa hívás emeli ki, valamint ex-pasijának eltűnése. A lány akaratán kívül világmegváltó kalandokba, konspirációs ügyekbe, és egy kontinenseken átvezető misztikus utazásba keveredik.



### April Ryan

A Longest Journey főszereplője most, tíz év elteltével szépségese, merész, mégis kiegyezett nővé vált. Arcadiában él, és örökre el akarja felejteni egykori szülőhazáját. Egy északi havas tájon rejtőzködő felkelőcsapat vezetője, és bár a háta közepére kívánja a világmegváltó hőstetteket, hamarosan ő is Zoë kalandjának részesévé válik.



### Kian

Aprilhez hasonlóan Arcadiában él. Az Azadi birodalmat kormányzó „Hatok” nevű fanatikus vallási vezetőket szolgálja, igazi harcos apostolként terjeszti a hitet a pogányok között. A kalandok azonban az ő világnézetét is átförmálják, és választania kell: szembefordul-e mindazzal, amit addig vak hittel szolgált.



Így elvileg távolban lévő tárgyakat, eseményeket is megfigyelhetünk. A Tornquist által oly sokat hype-olt ötletet jónak tartom, a gyakorlatban azonban nem lett eléggé jól kitalálva, és néhány helyzettől eltekintve nem sok hasznát vesszük, ezért kissé erőltetettnek, feleslegesnek éreztem. Míg a menürendszer a Broken Sword 3-at idézi, a párbeszédnek inkább a Fahrenheitet juttatták az eszembe. Beszélgetéseknél ugyanis nem a teljes

mondatok íródnak ki, ahogy azt a klasszikus kalandjátékoknál megszokhattuk, inkább a választható témakörök. Számos szituációban meghatározó, hogy mit mondunk, bár a párbeszédnek távolról sem befolyásolják annyira a sztorit, mint mondjuk a Fahrenheitnél. Persze egy olyan epikus ívű kalandtól, mint a Dreamfall ezt nem is várhatjuk el. Óriási megkönnyebbülésemre szolgált, hogy a szövegelések jóval rövidebbek, mint a TLJ-ben, ahol iszonyú módon túlírtak voltak a párbeszédnek: a legjelentéktelenebb szereplők is képesek voltak órákat dumálni a legnagyobb hülyeségekről. (Én az első Longestnél akkor követtem el majdnem harakirit, amikor a játék egyik legjelentéktelenebb mellékszereplője, April bérelt lakásának tulajdonosa, egy leszbikus nő pontosan fél órán keresztül ecsetelte Aprylnak, hogy milyen harmonikus a viszonya legújabb barátjával... – Bad Sector) Bár Tornquist grafomániája néhol itt is előjön, a kommunikáció most sokkal összeszedettebb, lényegre törőbb, pörgőbb. A Dreamfall fejlesztői számára a legnagyobb kihívást és kockázatot az akciórészek történetbe integrálása

Remélem lesz szaua odabenn, mert kezdek szétfagyani.



jelentette. Szerencsére többé-kevésbé jól teljesítették ezt a feladatot is. A lopakodás részek kifejezetten feldobták a játékot. A közelharc sem bontja meg a kaland-érzetet, habár végleteleg leegyszerűsített munkánk gyakorlatilag az ellenség folyamatos püfölésére, valamint a védekezésre korlátozódik. A játékot egyaránt irányíthatjuk keyboarddal, egérrel, vagy gamepad-dal. A *Broken Sword 3*-hoz hasonlóan ez utóbbi remekül működik, viszont az előző kettőn, valljuk be, lehetett volna még valamiképp csiszolni. A kamera elvileg követi főhőseinket, a szűk térszakaszokban, a harcjel-  
netekben, és a focus field használatakor azonban néha meghülyül, és frusztráló másodperceket okozhat.

## URAM, ELKÉSZÜLT A PIZZÁJA!

A fejtorók egyszerűbbek valamivel, mint a TLJ-ben, ezért egyes hardcore kalandjátékosoknak talán csalódást okoznak majd. Ugyanakkor el kell ismerni, hogy a puzzle-ok sokkal organikusabban illeszkednek a 3D-s környezetbe és a sztoriba. A szokásos tárgykombináció-tárgyhasználat mellett számtalan olyan feladatot kapunk, melyek egyszerre igényelnek agymunkát, jó reflexeket és pontos időzítést. Egy jelenetben például meg kell szerezünk egy fejszét, mely egy roncstelepen hever. A balta közelében egy kutya fekszik, amely minden mozdulatunkra felkapja a fejét. Az állatot csak úgy cselezhetjük ki, ha lépteinket a közelben elszárguldó vonatok dübörgésének hangjára időzítjük. A legérdekesebbek persze azok a fejtorók, melyeket többféleképpen is meg lehet oldani. A velencei Victoria szállóban például egy félnótás őrt kell kicseleznünk, hogy feljussunk az emeletre. A fickó TV meccset néz, közben a konyhában pizzája süli. Három megoldási lehetőség kínálkozik. Ha úgy érezzük, hogy jó a beszélőnkén, megpróbálhatjuk mindenféle vicces hazugsággal összezavarni a fickót, és elérni, hogy felengedjen minket. Ha inkább a cselekvés hívei vagyunk, átállíthatjuk a sütő óráját: a csilingelésre az őt kirohan a konyhába, közben

eloshonhatunk a háta mögött. Végül, ha a nyílt konfrontációt választjuk, provokálhatjuk, és egy ökölcsatában kiüthetjük. Sajnos ezekből a jópofa választási lehetőségekből túl sok azért nem adódik a játékban. Akad ugyanakkor pár – igaz, egyszerű – *Myst*-szerű feladvány,

# VILÁGOK



## STARK

2229-et írunk, tíz évvel vagyunk a TLJ-ből megismert sötét, világvége hangulatú korszak után. A városok prosperálnak, mindenki újból szabad. Repülőszervezetek népesítik be a metropoliszokat, a WatiCorp nevű szervezet pedig minden eddiginél bombasztikusabb „boldogságrecept” piacra dobására készül. De vajon mi rejlik a nagy szórakoztatóipari biznisz mögött?



## ARCADIA

Stark-kal párhuzamos mágikus birodalom. Északi és déli kontinensből áll, az előbbi legnagyobb városa Marcuria. Száz éve a barbár Tyren horda lerohanta, de a pogányokat az Azadi birodalom harcosai elűzték. A felszabadítókból, ahogy ez oly gyakran szokott lenni, új megszállók lettek, akik tüzzel-vel harcolnak a mágia, valamint az északon bujkáló felkelők – köztük April – ellen.

dezésének szintje, ahogy Tornaquistól megszoktuk, elképesztően profi, csak azért nem mondom, hogy páratlan, mert ugyebár ott van a *Fahrenheit*... A szinkronszövegek talán a legjobbak, melyeket valaha hallottam kalandjátékban, minden szereplő a maga sajátos hanghordozásával, akcentusával beszél. A zene szintén toronymagasan kiemelkedik az átlagos hangulat aláfestő kalandjáték zenék közül, a legtöbb muzsika annyira dallamos, hogy szívesen meghallgattam volna őket külön CD-n.

## ELŐRE A TORNAQUISTI ÚTON!

A cikkben többször említettem a *Broken Sword 3* és a *Fahrenheit* nevét. Nem véletlenül, mert úgy gondolom,

valamint zárak nyitására szükséges időzített puzzle.

## MINDEN MI SZEMNEK-FÜLNEK INGERE

A *Dreamfall* legnagyobb erénye a csodálatos történet mellett kétségtelenül a gyönyörű grafika és az elképesztő zene, valamint a hang. A játék kétségtelenül minden idők egyik legszebb kalandjátéka. Az amúgy is rendkívül változatos helyszíneket tovább színezik az időjárás effektek (eső, havazás), valamint a saját életüket élő, fel-alá járkáló különös karakterek. A 3D grafikából adódóan mozgásterünk sokkal szabadabb, mint a TLJ-ben, ugyanakkor a városokban sajnos a legtöbb épületbe nem tudunk bekukkantani úgy, mint mondjuk a szerepjátékokban, ezért kicsit úgy fogjuk érezni, hogy élettelen díszletek között mozogunk. Az átvezető mozik művészi ren-

a *Dreamfall* e két játékkal együtt a kalandjátékok műfajának új generációját képviseli. Bár sok mindent átvett a *BS3* megvalósításából, és nem olyan merész, mint a *Fahrenheit*, mégis rendkívüli színvonalú munka, az interaktív történetmesélés egyik csúcspontja. Valljuk be: a kalandjátékok minden játékműfaj közül a legkonzervatívabbak a mai napig, így megreformálásuk óvatos, lassú folyamat, mely még évekig eltarthat. A *Dreamfall* fontos mérföldkő ezen az úton, különösen ha sikeres lesz. Könnyen remekmű válhatott volna belőle, ha a készítőik kicsit több interaktivitást biztosítanak, és csiszolnak az irányíthatóságon, de ez esetben 99%-ot kellett volna adnom a tesztelésre. De a játékot így is az év egyik legjobb kalandjátékaként ajánlhatom. A kurta-furcsa befejezés, mely a *Syberia*, vagy *Still Life* végét juttatta az eszembe, azt sejteti, hogy új epizódra számíthatunk. Reméljük, hogy így lesz, mert hát mégiscsak három a magyar (és a norvég) igazság.

**Berrr**

## HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIII 733 MHZ	PIV 3 GHZ
256 MB RAM	1 GB RAM
32 MB VGA	RADEON 9800 PRO

Nagyon gépfalo, néha még így is szaggatott a játék. Viszont gyorsan tölt, és sose volt gond fagyással.

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

▲ Az egyik legjobb kalandjáték történet csodálatos külsőben.	<b>GRAFIKA</b>	<b>9</b>
▼ Néha nehézkes az irányítás, lehetett volna interaktívabb.	<b>HANGOK</b>	<b>10</b>
	<b>IRÁNYÍTÁS</b>	<b>8</b>
	<b>HANGULAT</b>	<b>10</b>
	<b>KIHÍVÁS</b>	<b>8</b>
	<b>SZAVATOSSÁG</b>	<b>9</b>

## BERRR VÉGSZAVA:



Az új generációs kalandjátékok egy újabb mesteri példányával van dolgunk a *BS3* és a *Fahrenheit* után.

# 91%

## ÉS A TÖBBI:

<i>Fahrenheit</i>	93%
<i>Broken Sword 3: TSD</i>	90%
<i>Syberia</i>	90%

Arcadia híres a mikroszámítógép tápegység gyártásáról.







EXTRA ▶ TIPPEK A 107. OLDALON  
VIDEÓ ÉS JAVÍTÁS A DVD-KEN

# SPELLFORCE 2 SHADOW WARS

**A Spellforce majd' két és fél évvel ezelőtti megjelenésekor erős kéte-lyekkel fogadtuk az RTS- és RPG-s elemeket ötvöző programot. Aztán – ahogy mondani szokás – jött, láttuk, meggyőzött. Immár a folytatás is a kezünkben, s csupán egy dolgot mondanánk elöljáróban: erősebb, mint valaha!**

**P**edig a lécs magasan volt, hiszen a *Spellforce* zajos sikert aratott. Igaz, a szokásos kiegészítő a szokásos betegségekkel küszködött. Nevezetesen: több szörny, több pálya, több tárgy, kevesebb meló és kreativitás. Azonban mindezt immár a bocsánatos bűn kategóriájába sorolhatjuk, hiszen tudjuk, hogy közben készülgetett

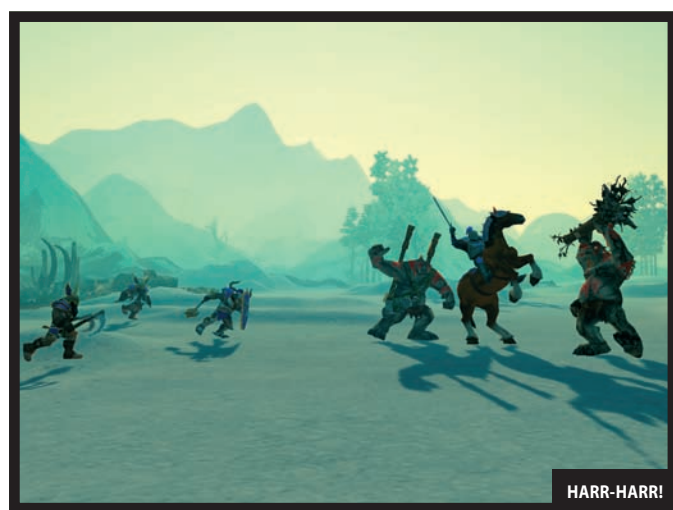
a második generáció, amelynél a fejlesztők már nem elégedtek meg a bevált recept újratevésével, felcicómázásával.

**IGÉNY SZERINT**

Úgy tűnik, vannak még olyan naiv, szebb jövőért küzdő kiadók és fejlesztők, akik – kicsoda szentségtörés – meghallgatják a felhasználók, jelen



Szerteszét futottak, pedig pók-apó csak egy viccet szeretett volna elmesélni.

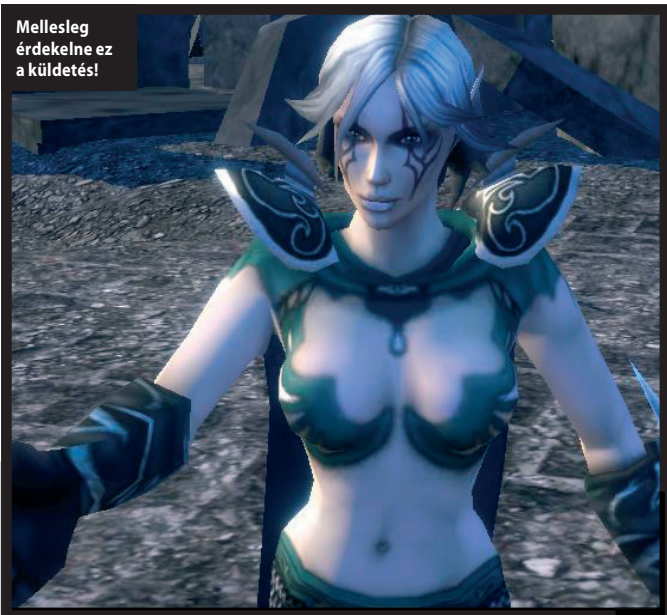


HARR-HARR!

esetben a játékosok véleményét, és ennek tudatában állnak neki az új verzió összekalapálásának (ez *valami átverés lehet... -ender*). Nem akarok túlságosan előrerohanni, de ahogy haladunk a bemutatóban, úgy fogtok szembesülni azzal az örömteli ténnyel, hogy számos változáson esett át a régi rendszer, és ezek szinte kivétel nélkül jó irányba történtek. A sztori speciel

nem feltétlenül ezt támasztja alá, hiszen az első részben megismert, sárkány ősökkel rendelkező (fél)emberek, a shaikanok harca a gonoszokkal és az előítéletekkel bizony nem számít kifejezett újdonságnak. Szerencsétlenek nehezen tudják levakarni magukról azokat a csúnyaságokat, amelyeket eleik követtek el – valamikor nagyon régen, körülbelül akkor, amikor Med-

Mellesleg érdekelne ez a küldetés!



Futás egy újabb questet felvenni!



veczky Ilona még kislány volt. Szóval a sztori szerint a dark elfek, akik eddig sem arról voltak híresek, hogy adományokat gyűjtenek a Vöröskeresztnek, összeálltak a nagyon szemét túlvilági erőkkel, hátha így jobb feltételekkel rajzolhatják újra a világ hatalmi térképét. Egészen pontosan nem az összes hegyes fülű van oda a buliért, hiszen

rögtön a kampány elején megmenthetünk egy dark elf leányzót, aki maga a megtetszést segítő segítség

– és nem mellesleg trendi testfestés feszül igencsak tekintélyes mellein. Egy szó, mint Egri János (fiatalabbak ezt nem érthetik, de ők jártak jobban): a szokásos gonoszok versus nem annyira gonoszok felállásban futunk ki a gyepre.

**SZÖRNYEN POFÁS**

És ha már kifutottunk, akkor nézünk szét egy kicsinykét, megéri. Nem állítom, hogy a 2006-os év legszebb játékán bambulhatunk, de RTS/RPG-hez képest igenis tisztességes a látvány:

a monszták gyönyörűek, részletgazdagok, a táj változatos, amit nagyon feldob a napszakváltást követő árnyékmozgás is. A harci animációk szintén ötletesek – ha jut egy kis időnk a nagy dulakodásban (*jaj, hirtelen mást olvastam... -ender*), érdemes megfigyelni, ahogy egyik-másik ellenfelünk az utolsókat rúgja. Egyedül

a párbeszédeknek alkalmaszintű közeli nézetet érheti kritika, az egy dolog, hogy ilyen távolság-

ban már nem minden szereplő mutat jól, a viccesebb az, amikor látszólag minden indok nélkül heves öklörázásokba kezd a beszélő, kábé olyan lényeges részeknél, mint például hogy „Ezt jól megbeszéljük.” Persze akkor nincs nagy gond, ha pusztán ilyesmin fanyalognak az egyszeri teszter. Ha már a párbeszédeknek járunk, érdemes megemlíteni, hogy a szinkronhangok minősége, a szereplők beleélési képessége több szintet javult. Ez mondjuk nem különösebb teljesítmény, mert az első rész messze legidegesítőbb



elemét pont a hangos dialógusok csapnivaló színvonala jelentette. Tehát nem volt nehéz javulást elérni, ám még így is maradt teendő a folytatásra, hiszen még mindig akad olyan „színész”, akit egy B kategóriás szinkronstúdióból is páros lábbal rúgnának ki.

**HÁZISÁRKÁNY**

Mint azt korábban említettem, sárkányvérű hőssel törhetünk lándzsát igazunkért – lehetőleg jó mélyen az ellenfél húsába. Ez azért is jó pozíció, mert amennyiben fűbe harapnánk, bármelyik cimboránk képes egyetlen varázsigével visszafopozni az élők sorába (bővebben erről lásd a keretes szösszenetet). A *Spellforce* fejlődési rendszerét jelentősen átdolgozták és átláthatóbbá tették. Szintlépéskor mindössze azt kell eldöntenünk, hogy a varázslás, netán a kardforgatás tudományában akarjuk elmélyíteni amúgy sem lebecsülendő képességeinket. Ezután már automatikusan kapjuk a különleges képességeket, illetve a lehetőséget, hogy egyre keményebb cuccokat pakoljunk kis kedvencünkre. Ugyanez igaz az állandó jelleggel mellénk szegődött társainkra is, bár náluk megtehetjük, hogy a gépre bízunk a

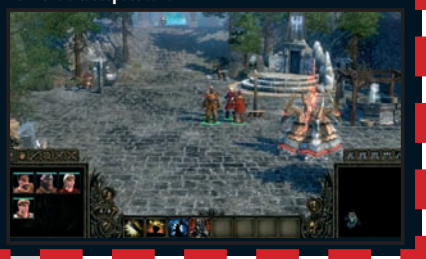
fejlődési út kijelölését. A Barbiebabázás, azaz a tárgyaggatás szent ceremóniája sem maradt érintetlenül. Bekerült például az az értelmes módosítás, hogy egyszerre láthatjuk az épp használatban lévő, illetőleg a kiszemelt új tárgy tulajdonságait, így nem kell ide-oda kattintgatni, és memorizálni a néha nagyon sok tényezőből álló listát ahhoz, hogy eldönthessük, megéri-e váltani.

**MEGSZORÍTÓ INTÉZKEDÉSEK**

Hála a magasságos tervezőnek, az első *Spellforce*hoz képest jelentősen visszavették a kitermelhető nyersanyagok számát. A múltkori héthez képest most csak követ, ezüstöt és lenyát, egyfajta

**UTAZÁSI FELTÉTELEK**

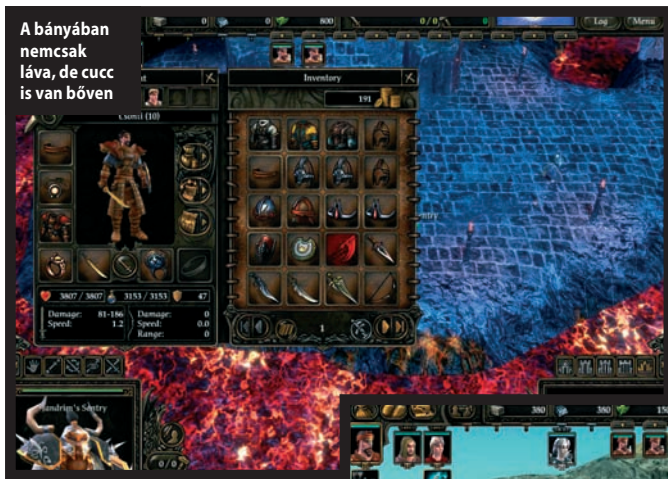
A *Spellforce*-játékok egyik ismérve, hogy irgalmatlanul nagy területeket kell bejárunk, ráadásul sűrűn előfordul, hogy a már feltérképezett vidékekre is vissza kell néznünk valamilyen ügyes-bajos dolgunkat intézni. Az első epizódban ezt úgy próbálták kényelmesebbé tenni, hogy térképenként két-három helyen teleportkapukat találhattunk, innen más régiók között és az adott pályán belül egyaránt mozgathattunk, ha átléptünk rajtuk. A *Spellforce* 2 ebből a szempontból is finomodott, hiszen a szigetek közti, illetve az azokon belül történő közlekedést kettéfontották. Most is aktíválnunk kell a „belterületi megállókat”, de amint ez megvan, bármikor, a térkép bármely pontjáról eljuthatunk akármelyik csomóponthoz. Ezzel a trükkkel sokkal kényelmesebbé és gyorsabbá vált a helyváltoztatás. További kellemes módosítás, hogy hasonszórú, azaz kvázi félisteni vérvonalat hordozó társainkat egyetlen gombnyomásra magunk mellé rendelhetjük. Tehát valakit elszalaszthatunk egy tárgyért, esetleg egy fontos információért, miközben a többiekkel vígan henteseljük a táj faunáját, majd futarunkat egy szempillantás alatt visszahívhatjuk, ha végezt, esetleg ha nagyon szükség lenne rá a csetepatéban.



Azok ott már Moszkva tornyai?



A bányában nemcsak láva, de cucc is van bőven



varázserejű cuccot kapirgálhatunk, ami semmit nem von le a játék élvezeti értékéből, ellenben jelentős terheket vesz le vállunkról. További pozitívum, hogy már munkásaink legyártásakor meghatározhatjuk, hogy melyik anyag harácsolásának szentelje dolgos hétköznapjait. Ezt később bármikor megváltoztathatjuk, és elküldhetjük építeni, más erőforrást csákványozni, így hátrányunk semmiképpen nem származik az opcióval. Általánosságban is elmondható, hogy kevesebb építkezés, mikromenedzsment, ellenben több akció vár ránk. A folyamatosan leküzdött főkuldetések mellett számos kisebb történetbe is belekeveredhetünk, ezek teljesítése csak annyiban fontos, hogy a későbbiekben könnyebben boldoguljunk a fő csapatírányjal. Egyesek számára talán zavaró lesz, hogy nagyon kevés helyen szakad meg a „main story” lineáris történetvezetése, de bevallom, nekem ez egyáltalán nem okozott problémát. Talán azért, mert minden vicik-vacak questet lelkiismeretesen végignyomtam – hiába, a kíváncsiság nagy úr ☺. A kuldetések között találunk sima „Öld meg X-et, vedd el tőle a Z tárgyat, és

## » KEVESEBB ÉPÍTKEZÉS, MIKROMENEDZSMENT, ELLENBEN TÖBB AKCIÓ VÁR RÁNK «

vidd el Y-hoz” típusút, klasszikus RTS-es változatot, amikor bázist kell kiépíteni, egységet gyártani, aztán kapát, zászát ragadva megindulni, illetve számos egzotikusabb missziót. Utóbbi csoportba tartozik például, amikor egy utánpótlási konvoj (málhás lovak, nem teherautók) útját kell biztosítani, de említhetném a Mória bányáihoz kísérletiesen hasonlító törpés kuldetést – a különbség annyi, hogy orkok és Balrog helyett csontvázakkal és szellemekkel viaskodunk.



A lovakat nem lövik le, ugye?

vidd el Y-hoz” típusút, klasszikus RTS-es változatot, amikor bázist kell kiépíteni, egységet gyártani, aztán kapát, zászát ragadva megindulni, illetve számos egzotikusabb missziót. Utóbbi csoportba tartozik például, amikor egy utánpótlási konvoj (málhás lovak, nem teherautók) útját kell biztosítani, de említhetném a Mória bányáihoz kísérletiesen hasonlító törpés kuldetést – a különbség annyi, hogy orkok és Balrog helyett csontvázakkal és szellemekkel viaskodunk.

## FEL, TÁMADUNK!

Mivel hőseink vénájában sárkány-génállománnyal dúsított vér csörög, így a Halálnak nehezebb dolga van velük. A rettegett Kaszás ugyanis akkor sem kap zöld jelzést, ha kedvenc karakterünk koponyáját sikerül szilánkosra zúzni valamelyik monsztnának. Ilyenkor elindul egy számláló, amivel kis haladékokat kapunk. Ha az idő letelte előtt kitarítjuk a környéket (azaz nincs egyetlen ellenség sem a közelben), bármelyik hősünkkel feltámaszthatjuk bajtársunkat, ehhez mindössze némi varázspontra lesz szükség. Alternatív lehetőségként most is igénybe vehetjük a Hősök terén található szoborcsoportra hajazó szent építményeket, ahol némi lenya (a varázslatos nyersanyag elnevezése a *Spellforceban*) leszurkolása után keblünkre ölelhetjük rég nem látott kollégánkat.

## TALPALÁVALÓ

Végezetül egy olyan téma, amely okozott némi homlokáncolást az előző résssel játszva: a nagy területek bejárása. Egyfelől könyveljük el gyorsan, hogy a felkutatásra váró vidék nem lett kisebb, sőt... – és ez nagyon dicséretes dolog. Másfelől a fejlesztők már nem kárhoztatnak arra, hogy a hatalmas kiterjedésű pályák felé átgyalogoljuk egy átkozott teleporkapu miatt. A megoldás abban rejlik... de erről inkább egy külön dobozos részben értekezünk. Nem csalás, nem ámitás, most már ti is láthatjátok, hogy a *Spellforce 2*-ben valóban sok minden változott jó irányban, s mindemellett nem veszett el az eredeti játék hangulata, egységisége. Szép munka volt, fiúk! Azt a kevés negatívumot, ami maradt, meg ráérnek kipurgálni a harmadik epizódban.

-csonti-

## HARDVER

MINIMUM	EZEL TÖLTÜK
1.5 GHZ	AMD 3500+
512 MB RAM	1 GB RAM
GEFORCE 4 TI	GF 7800 GT

Minden a legnagyobb rendben volt.

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

▲ A remek alapjátékon rengeteget javítottak	GRAFIKA	9
▲ Egyszerűbb és...	HANGOK	9
▲ ...akciódúsabb lett	IRÁNYÍTÁS	10
▼ A hangok némelyike még mindig borzasztó	HANGULAT	8
▼ Lineáris egyjátékos kampány	KIHÍVÁS	8
	SZAVATOSSÁG	10

### CSONTI VÉGSZAVA:



Lelekiismeretes, profi folytatása egy remek első résznek.

# 89%

### ÉS A TÖBBI:

The Battle for Middle-Earth 2	91%
Spellforce	89%
Spellforce: TBW	83%

## SEMMI FAJTALANKODÁS

Ha már a fajknlál járunk, örömmre szolgál jelenteni, hogy régi kedves ismerőseink, a törpök és a jófiú (-kislány) elfek ismét felbukkannak. A rosszalkodók oldalán meg kapunk dark elfet, élőholtakat, orkokat, trollokat és megannyi más pernahajdret. A változatosság tehát adott, a lényeg persze minden csatában az, hogy mi maradunk állva a végén. Ehhez minden segítséget megkapunk, a már jól bevált szisztémán csak nagyon apró változtatásokat tettek, s ezek – most már talán nem lesz meglepetés – csak jobbá, játszhatóbbá tették a programot. Formációkkal ezúttal sem trükközhetünk, de talán nem is baj,

hiszen nem szintiszta RTS-ről beszélünk, ráadásul alakzatok nélkül is remekül fogunk szórakozni a tömeges csatáknál is. Embereink intelligensen teszik a dolgukat, az útkeresésre semmi panaszunk nem lehet. Egyedül talán azt hiányolhatjuk, hogy a karakterek esetében nem építettek be egyfajta automatizmust, így minden extra képességet és varázslatot manuálisan kell aktiválnunk. Mit mondjak, soha nagyobb gondot!



Felvettük a harcérinkezést



**A tuti mobilos játékaruház!**



**Itt a helyed!**

**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 csalódn!

**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 emeldíjas SMS küldésével történik. Egyéb feltételek részletesen a WEB-oldalon.



**Küldd el a**

**YTKSZDT A 1786-RA**

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

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

**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 emeldíjas 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!**



# Megújult a GameStar online!

a helyes irány

**www.gamestar.hu**

**Új fórum**

**Még több letöltés**

**Bővülő cikkbázis**

**GameStar Shop**

**World Cyber Games**

**Kibővített játékinfók**

**Akciós ADSL-előfizetési lehetőség**



EXTRA TIPPEK A 106. OLDALON

# CALL OF CTHULHU DARK CORNERS OF THE EARTH

A magánnyomozók általában szivart szívnak az irodájukban, olyanok, mint Humphrey Bogart, és szőke femme fatale-ok kéri fel őket életveszélyes ügyekre. Jack Walters viszont pechjére egy Cthulhu játék főszereplője, ahol szőke nők helyett inkább borzalmas rémekkel találkozik az ember, akik a magánkopókat megeszik reggelire. . .

**H**.P. Lovecraft az a fajta író, akiről játékos berkekben mindenki gyakran beszél, de regényeit valójában igen kevesen olvasták. Nem csak azért, mert manapság kevesebbet olvasunk (mint négy éve? – mazur) hanem azért is, mert Lovecraft nem az a könnyen emészthető, „nyolcadikutasahalál” kategóriájú sci-fi horror, hanem stílusa sokkal darksabb, sötétebb, sajátosabb hangulatú. A *Call of Cthulhu* mégis Lovecraft egyik legpopulárisabb univerzuma: meglepően sok kalandjátékot és túlélőhorrorot inspirált már (lásd dobozban), illetve egy élőben játszott szerepjáték alapjául is szolgál. Az *Oblivion*nal nagy sikert aratott Bethesda Softworks a Headfirst Productions csapatát bízta meg, hogy egy hátborzongató belső nézetű akciókalanddal lépje meg a műfaj és Lovecraft rajongóit egyaránt...

## MAGÁNZSARU A PÁCBAN

A Lovecraft fanok talán felkapják rá a fejüket, hogy a sztori a *The*

*Shadow over Innsmouth* és a *Shadow out of Time* novellákból merít, bár inkább a helyszín és a hangulat, mint a konkrét történetek tekintetében. Történetünk főszereplője Jack Walters, egykori rendőr, akivel – mint ahogy az intróból és a rövid bevezető játékrészből kiderül

– valami-kor régen borzalmas események történtek, melyek eredményeképp elmeegógy-

intézetbe került. Pár év után kikerült onnan, ám hogy pontosan mi lett vele, azzal ő sincs tisztában, ugyanis igen komoly amnéziában szenvedett. Hősünk nagy nehezen összeszedte magát és magán-detektívként kezdett dolgozni. Egyik megbízatása révén egy isten háta mögötti kisvárosba, Innsmouthba utazik. Amikor hősünk egy hetvenesnyolcvanas évekbeli Volán busznál is lepukkantabb járaton dőcögve megérkezik az igencsak hátborzongató városkába, hamar szembesülnie kell, hogy a nagy részben rémálomszerű külsővel

bíró lakosságból senki sem szereti (maximum holtan) és akik segítenének neki, azok igen gyorsan meghalnak. A sztori igencsak komplex, és nem is szeretnék több poént lelőni, de a lényeg, hogy az egyszerű nyomozásból hamarosan hátborzongató horror-történet keveredik,

amelyben a furcsamódon eltorzult helyi lakosság, egy különös szertartásokat végző, pogány

szekta és egy furcsa „fertőzés” lesznek a legfőbb motívumok. Ha csak a sztorit nézzük, akkor a *Dark Corners of the Earth*-szel a Headfirst Productions elsőrangú munkát végzet...

## NEM (FPS) MESE EZ, GYERMEK...

Akik megszokták a szokásos FPS-eket, ahol mész és mészárolsz, egészségügyi csomagokat veszel fel és több tucatnyi lövést is töltesz, mire kipurcannál, azok számára elsősre igencsak furcsa lesz ez a játék. A játékban a kulcsszó a realizmus.

Drágám, már megint hova a rákba raktad a szemüvegem???



Hősünk például minden sebesülésre valóságúhően reagál: ha például egy létfontosságú testrészét találják el, akkor pár percig bírja csak még, amíg holtan össze nem esik. Még ha nem is olyan vésszesek a sérülések, akkor is egy nyugodt helyen kell kezelni a sebeket, hogy teljesen begyógyuljanak. A gyógyulás pedig időbe telik és ha nem tudunk ilyenkor egy kicsit megpihenni, akkor Jack nem tudja teljesen összeszedni magát. No



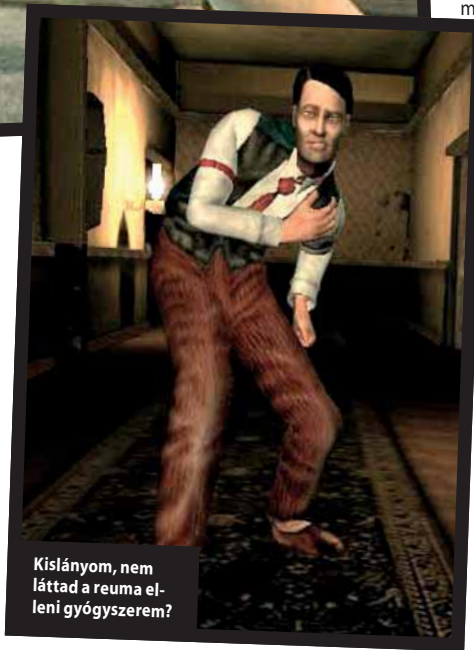
Half Life Zero: The Godfather of Gordon Freeman...

persze ez szerintem mindenkit hidegen hagyja, csak az a bibi, hogy ahogy Jack egyre rosszabb állapotba kerül, úgy látása egyre inkább elhomályosodik, a mozgulatai szakadozottá válnak, és így persze egyre nehezebb célozni vele. Ha mindez nem lenne elég, akkor még Jack ép elméjére is vigyáznunk kell. Minél több borzalmas látványban van hősünknek része kalandjai során, annál jobban elveszti az esztét, ezért ezektől lehetőleg meg kell kímélnünk. Ezek a játékelemek egyrésztől igazán forradalmiak, hiszen hősünk teljesen reálisan reagál környezetére, és ettől a DCotE tényleg valami újat képes nyújtani a nagy FPS-áradatban. Ugyanakkor egy idő után kicsit fárasztó és unalmas, hogy folyton lelassul a játék

amikor köztögetni kell, vagy kijózanodni például egy szédülésből – ezek az események pedig elég gyakran fordulnak elő a játék során.

### SPLINTER JACK

A sztori szerencsére épp elég érdekes és fordulatos, hogy a túlzott



Kislányom, nem láttad a reuma elleni gyógyszerem?

realizmus ne tántorítson el a játéktól. Sajnos azért bizonyos játékelemekkel a készítőknél sikerült átésniük a ló túlsó oldalára. Például iszonyú sokáig tart, mire normális fegyvert tudsz szerezni, hogy a sokféle rémséggel szembeszállj. (Az első fegyver amúgy a feszítővas, amit gondolom Gordon Freeman-től kaptunk ajándékba, amíg nem kell újra szembeszállnia az idegenekkel...) Éppen ezért túlságosan is sokszor kell lopakodnunk, (ó igen, megint csak Splinter Cell/Thief ötletlopás, ugye...) ami



A fej nélküli lovas ló nélküli lovasszobra...

egy idő után borzasztóan fárasztó és unalmas. Én épp ezért inkább a brutálisabb módszert választottam és megpróbáltam keresztüllövöldözni magam az ellenségem. Sajnos itt érződik leginkább a játék legfrusztrálóbb hibája: csak a pálya egy bizonyos pontjain menthetünk állást és gyakran előfordul, hogy ezek jó messze vannak egymástól. Ha épp akkor nyírnak ki, mielőtt ezekhez a pontokhoz érünk, akkor persze tölthetjük vissza az előző résztől. Hogy egy FPS/kalandjátékot miért kell ilyen baromsággal megkeseríteni, az rejtély számomra... Hogy az akciórészt még inkább „reális” alakítsák – és persze még nehezebbé –, a jól megszokott célkereszt

helyett nincs... semmi. Oké, megértem, hogy ebben a játékban a legfontosabb a realizmus (és aki ezt élvezi, hogy nincs célkereszt, az képzeljen hozzá pár százalékot a végeredményhez), de azért jobban szeretem, ha normálisan be tudom célozni az ellenséget és a fontosabb tárgyakat, nem kell ott görcsölnöm, amíg darabokra szednek... A játékban emellett (főleg az elején) találkozni fogunk különféle puzzle részekkel is. Sajnos ezek egy idő után egyre ritkábbak, illetve gyakran még ismétlődnek is. A játék egyik részében például egy széfet kell kinyitni, melynek kódja egy naplóban van elrejtve, tehát alaposan át kell nyálaznunk, mire megtaláljuk. Ez még mind rendben is van (bár ez a „keresd a naplóban a kódot”-szisztéma szerintem „kissé” idejétmúlt...), csak hogy a széfnitogatás még kétszer megismétlődött a játékban. (Jaj...)

### HORROR NOIR

Mivel az események a múlt század elején játszódnak, ráadásul a sztori elég hátborzongató, ezért a készítőknél mindent megtettek, hogy ennek hangulatát áthozzák. A DCotE tele van különféle ravasz és feelinges vizuális effektekkel, amelyek a harmincas évekbéli film noirokat és a

klasszikus horrorfilmeket idézik. Sajnos még ezt figyelembe véve sem mehetünk el amellett, hogy a textúrák eléggé szegényesek és a poligonszám általában véve igencsak alacsony (Jaj Bad, a múlt század elején még biztos ilyenek voltak a textúrák! – mazur). Ezúttal nagyon érződik, hogy egy Xbox-konverzióval van dolgunk. Szerencsére a játék hangulata és az ügyes hangeffektek (Jack liheg amikor parázik, vagy magában motyog, amikor kezd megőrülni) feledtetni tudják az öregeske motor hiányosságait. Összességében a Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth tipikus az a játék, amire azt mondjuk, hogy „rendben van”, nem rossz, nem rossz, de azért mégsem egy nagy etvasz. Sajnos a korábban felsorolt hibái (különösen az idegesítő save-rendszer és az erőltetett lopakodós rész) miatt nem tudott bekerülni a klasszikus horror témájú akció-kalandok közé, de aki igazi Lovecraft fan, vagy a feelingre és az újdonságokra igazán vevő, az szerintem tegeyen vele egy próbát.

### Bad Sector

#### HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
AMD 1400+	AMD 2100+
512 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	ATI X800 GTO

Nem volt semmilyen technikai jellegű problémám.

#### A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Realis FPS szimuláció (sérülés, szédülés, stb.)	GRAFIKA	7
Remek sztori	HANGOK	9
Parázós hangulat	IRÁNYÍTÁS	7
Ostoba save-rendszer	HANGULAT	9
Elavult grafika	KIHÍVÁS	9
Fárasztó és unalmas lopakodós részek	SZAVATOSSÁG	9

#### BAD SECTOR VÉGSZAVA:

Érdekes, hangulatos horror témájú akció-kalandjáték, ami sokkal több is lehetett volna, ha bizonyos elemeket nem szúrunk el kissé a készítőknél.

**78%**

#### ÉS A TÖBBI:

Broken Sword 3	90%
Cold Fear	83%
Blairwitch Project 1	81%



Úgy látszik a közegészségügy erre felé nem éppen kielégítő...



# DESPERADOS COOPER'S REVENGE

Bár sohasem rajongtam fanatikusan a vadnyugati hangulatért, kiskoromban sem öltöztem cowboynak farsangkor és nem tudok fejből minden westernfilmet, azért hébe-hóba magával ragad a fíling. Így eshetett meg, hogy amikor a *Desperados* első része megjelent, teljesen rabul ejtett és örömmel fogadtam a folytatást is.

**T**ény, hogy a *Desperados* előző része csupán egy *Commandos*-klón volt, vadnyugati környezetbe ültetve, néhány új ötlettel feldobva, mégis szerettük. Épp előző számunkban teszteltük a *Commandos: Strike Force*-t, érdekes volt megfigyelni, milyen irányba fejlődött az eredeti játék. Most pedig lám-lám, itt a *Desperados 2*, mely egészen más utat választott – ez persze a legkevésbé sem baj, így annál érdekebb az egész. Míg előbbi FPS-ként próbál szerencsét, a *Desperados* megtartotta az eredeti izometrikus nézetet (annak ellenére, hogy immár az is 3D-ben pompázik) „csupán” kiegészítette a játékot egy belső nézetes móddal, melyben TPS-ként vezényelhetjük hű embereinket, közben pedig szabadon váltogathatunk a két perspektíva között. Az ötlet nagyszerű és talán még a régi rajongók sem fognak úgy szörnyülködni rajta, mint azon, hogy a *Commandos FPS*-sé mutálódott (óh, irtalom atyja, ne hagyj el!) mi mégsem vagyunk tökéletesen boldogok. A két nézet sajnos durván kettészakítja a játékot: az egyik szinte változatlanul megmaradt az eredeti akció-stratégia hibridnek, olyan mintha csak egy csini 3D engine-t kapott volna az alapjáték. A másik azonban lebutított

TPS-ként funkcionál, ami nagyon nem jó, hiszen a *Commandos* és a *Desperados* egész játékméchanizmusának legizgalmasabb része az volt, hogy olyan „akciójeleneteket” vihetünk véghez kvázi-RTS környezetben, melyekre korábban csak FPS-ekben vagy TPS-ekben volt lehetőségünk. A belső nézet sajnos teljesen felborította a játék egyensúlyát. Kétségtelen, hogy a régi hangulat lépten-nyomon visszaköszön és sokszor valóban szórakoztató tud lenni a játék, de a belső nézet mindenképpen öngólnak bizonyult.

## SZÍNES EGYÉNISÉGEK

De ne szaladjunk ennyire előre, lássuk, kikkel is találkozhatunk a folytatásban.

Nem kell aggódni, itt az egész csodacsapat: markáns hősünk, John Cooper, aki a mostoha vadnyugati körülmények közepette is mindvégig férfiasan tökéletes, egy erkölcsileg megkérdőjelezhető (ám annál bájosabb) hölgy (*hmm... pontosan így szeretem őket... – Bad Sector*), egy inkább temetkezési vállalkozóra emlékeztető orvos, aki több szempontból is olyan, mint egy, a II. világháború után álbajuszban bujkáló náci, valamint a politikai korrektség és a Benetton-hangulat jegyében egy mexikói, egy néger (afro-amerikai?) és egy

PRÓÁLD KI  
FUTÁS KÖZBEN

DEMÓ DVD5/DVD9

KATEGÓRIA AKCIÓN-STRATÉGIA KÖRNYEZET WESTERN  
KIADÓ ATARI FEJLESZTŐ SPELLEBOUND  
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI CHICAGO IBSID, DESPERADOS

GYORSLINK  
499

Sam hazai pályán:  
felrobbantjuk  
a... mindent

EXTRA  
TIPPEK A 101. OLDALON



Cooper érezte, hogy kapcsolata válságba jutott. Tudta, már csak legendás lamba-tudományával hódíthatja vissza Kate szívét



indián. Cooper, Kate, Doc, Sanchez és Sam nyilván ismerős, könnyű kitalálni, hogy indián barátunk az új fiú. Becsületes neve Hawkeye, azaz Sólomszem és immár elégedetten hátradőlhetünk, hiszen teljes lett a vadnyugati közhelytár... De elég az epés megjegyzésekből, Hawkeye remekül passzol a csapatba. (Színesíti, értik, színesíti, bwahahaha!) A hősök speciális képességei javarészt ismerősek lesznek – még Sanchez és az ő golyószórája is

komoly lehetőségeket kap –, de akad néhány új is, a lényeg hogy mind a hatan személyreszabott eszköztárral rendelkeznek. Egy közös bennük, mindenki tud lőni – elvégre ez itt a vadnyugat, vagy mi. Persze akad néhány képesség, amit szinte egyáltalán nem használunk (nem csak azért, mert lövöldözni egyszerű, hanem mert tényleg nem érik meg a macerát), de akár a harc, azaz az alapfegyver szempontjából is lehet válogatni. Cooper természetesen Colttal nyomja, de jó Sanchez shotgunja és Sam winchestere is – ez persze csak akkor szempont, ha tényleg nem finomkodunk és bevállaljuk a tűzharcokat. És miért ne tennénk? Nos, pontosan ez itt a legnagyobb probléma...

## AKCIÓ... INDUL!

Aki legalább kézség szinten kezeli a WASD gombokat és már átesett azon a misztikus élményen, hogy felfedezte az ún. oldalazás mámorító távlatait, az hamar ráébred, TPS-ként milyen hatékonyan játszható a *Desperados 2* – túlságosan is. A legtöbb pályán csak az első néhány lépés a nehéz, az is inkább a lőszerhiány miatt. Ha már nekilódultunk, nagyon hamar megpakolhatjuk készleteinket (elhullott ellenfeleink bőven hagynak maguk után ezt-azt) és nem kell méricskéljni, hogy ott az a három indián épp megér-e nekünk egy altatógázás fiolát, vagy inkább válasszunk ellenük kevésbé kiművelt harcmódot. Ha épp olyanunk van, beállunk egy védett helyre, eleresztünk néhány golyót, majd a fedezékből ki-be ugrálva leszedegetjük azokat, akik voltak olyan hülyék és betáncoltak a célkeresztünk középebe.



## MINDIG KAPKODÁS A VÉGE

A *Commandos* és *Desperados* nagyon „komótos” volt – akadt, aki épp ezt szeretete benne, a hosszadalmas molyolást, a járőrök útvonalainak memorizálását, egy-egy akció összehangolását, embereink csapatjátékát. Ez most durván felpörög a belső nézet miatt, mert még a „gyenge hölgygel” is (természetesen Kate-ról van szó, akit a természetet a testi erővel nem is, egyéb pozitívumokkal vitán felül bőven megáldott) lemészárolhatunk egy kisebb hadsereget... Poén? Végülis poén, csak épp semmi köze az eredeti *Desperados* hangulathoz. Ez nem *Doom*, a mindenségit, legfőképp pedig nem *Moorhuhn* – néha mégis úgy tűnik. Persze, erre rá lehet vágni, hogy nem kell ám használni a belső nézetet, ott a régi jó izometrikus perspektíva. Ez jogos, viszafoghatjuk a bennünk rejlő fenevadat, alaposan átgondolhatjuk minden lépésünket, mindig kihasználhatjuk embereink taktikai lehetőségeit, és így tovább, akkor tényleg sokkal élvezetesebb lesz az egész. A baj csak az, hogy a játék a legkevésbé sem sarkall erre. A küldetések végén például jó lett volna valami értékelés, netán bónusz (akár egy-két nyamvadt „így készült” artwork a menüben, azok mindenkit annyira érdekelnek) ha sikerül úgy abszolválni

Az ilyen lányokkal vigyázni kell, lám, neki is mi jár a fejében...



Sanchezt nem érdekli, hogy ez egy stratégiai játék

Altatóorvos akcióban



egy pályát, hogy nem öltünk meg senkit vagy egyszer sem vettek észre minket. De nincs ilyen. Ha vége a küldetésnek, szól a szép zene, mi pedig rábökhetünk a „next mission” felíratra. Persze a későbbiekben gyakrabban előfordul olyan összetett alapszitu, hogy perceként át fogjuk böngészni, forgatni a térképet, mire meg merünk moccanni. Ezzel persze semmi

## » RÁBÍZNÁD MAGAD EGY OLYAN DOKIRA, AKI CSAK ANNYIT TUD MONDANI HOGY „HÖRR”? «

gond, elvégre ilyenkor jön át az eredeti *Desperados* komplexitása, hangulata. Más kérdés, hogy amikor már belelendülünk, TPS-ben szinte nevetségesen könnyen darálhatjuk ki magunkat olyan szituációkból is, amik „amúgy” nem mentek volna – kivéve az olyan helyzeteket, amikor nem szabad megölnünk senkit.

## SZÉP KIS PERSPEKTÍVÁK...

Az irányítás könnyen megtanulható, bár elkeltnél volna egy tutorial. Sebaj, azért van a kézikönyv, hogy fellapozzuk, meg azért van az a sok jópofa gomb a billentyűzeten, hogy végignyomkodjuk őket, nem érdekes. Márpedig érdemes beletanulni, mert számtalan apróságot teljesen máshogy irányítunk izometrikus módban, mint 3D-ben (például ha készlenlétben tartott

pisztollyal haladnánk... stb). A minimap [M] ismerős, ugyanolyan idegesítő, mint az első részben: sok pötty kis helyen. Az [X] gomb megnyomására jön elő a Mission Menu, ahol egészen tisztességesen megkapjuk az adott részfeladatok pontos ismertetését (apróbb tippeket, utalásokat is), ráadásul a legtöbb esetben egy diszkrét jelzés is kerül a térképre, hogy mégis mer-

re vegyük az irányt. Ha már szóba került a kezelőfelület, érdemes megemlíteni, hogy jobb mielőbb memorizálni a gyorsbillentyűket, mert hőseink bosszantó lassúsággal váltanak különféle akciók között, és ha felforrósodik a helyzet, kénytelenek vagyunk helyettük *mi* gyorsan reagálni. A körülményekhez képest. Itt van például a három testtartás: az első, hogy állunk, ami nem meglepő, hiszen bármilyen régen is volt a vadnyugat fénykora, addigra már bőven finisébe ért az evolúció (hőseink szemmel látható erőfeszítés nélkül abszolválják a mutatványt). A másik lehetőség, hogy lekuporodunk, a harmadik pedig hogy lehasalunk. Jelentőségüket könnyen ki lehet következtetni, minél közelebb tartjuk fejünket az áldott anyaföldhöz, annál kevésbé szúrnak ki bennünket ellenfeleink, ám cserébe annál lassabban is közlekedünk. Nos, a [T], [G], és [B] gombokat már most tanulja meg





A képen természetesen a naplemente a lényeg, azt kell nézni

## A HOMOKÓRÁT MEGÁLLÍTANI...

Az első *Desperados* remek ötlete visszatér, a homokóra ikonjára kattintva akár öt parancsot is „makrózhatunk” hőseinknek, akik azt később automatizálva ledarálják. Megadhatjuk, hogy emberünk lőjön, amint valaki a látóterébe ér, így fedezhetjük másik karakterünk hátát, de akár olyan egyszerű parancsokat is sorba köthetünk, mint az egyébként igen unalmas hullák (vagy csupán öntudatlan testek) cipelése, ha többször kell fordulni. Tessék ellenállni a kísértésnek, nem ám csak TPS-ben lövöldözni! Ez ugyanis egy taktikai játék lenne...



na meghallja, és mivel minden akció egy ideig eltart – az ütés is –, ellenfelünknek bőven lesz ideje megfordulni és lepuffantani. Óh, ezt nem is említettem: a katonák immár nem csupán látnak (view cone, pásztázó zöld sáv, tudjátok...) hanem hallanak is, érdemes külön figyelni az általunk keltett zajra. Ez egyébként eddig is így volt, csak most már külön csík jelzi.

### IRÁNY A NAP-LEMENTE

De hogy dicséjük is, ne csak szidjunk, a grafika kimondottan meggyőző, főleg izometrikus módban – közelről már kicsit darabosak a részletek, de még így is elmegy. A han-

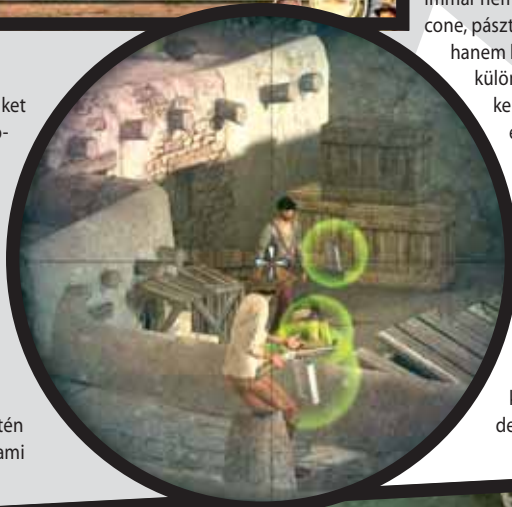
géseket vagy cizellált lelkű hőseink mélypszichológiai motivációit (rábznád magad egy olyan dokira, aki csak annyit tud mondani hogy „hörr?”) hanem olyan nüansznyi dolgokat, mint hogy hol is vagyunk épp, és ha már itt tartunk, mi a bánatot keresünk itt. Pedig a sztori viszonylag érdekesen alakul. A játék elején rábukkanunk Cooper bátyjára, aki rendőrbíróként szolgálja a közt. Pontosabban szolgálta, hiszen épp elhalálozik, erre utal a cím is, Cooper bosszút áll. A csavar annyi, hogy közben egy zavaros összeesküvés nyomaira bukkan, melyben még az egyik helyi erőd kapitánya is érintett, meg persze ki tudja hányan... Kár ezért a *Desperados* 2-ért. Biztos vagyok benne, hogy így is sokan fogják élvezni, ha ellen tudnak állni a kísértésnek és nem belső nézetben darálják le a játékot. Igaz, annak is megvan a maga varázsa, de akkor meg minek a számtalan remek taktikai lehetőség?

MAZUR

mindenkori, mert a játék a legkevésbé sem veszi figyelembe, hogy mi melyiket pozíciót terveztük be. Bizonyos akciókat például hasalva is végezhetünk – fura, hogy épp lőni nem tudunk így – ám ha naívan rábökünk valamire, a játék pedig halálos nyugalommal talpra ugraszta emberünket, miközben épp próbálunk beolvasni a környezetbe... az dühítő.

### NÉZŐPONT KÉRDÉSE

Az izometrikus nézet – ahogy már említettük – szinte változatlan. Őszintén szólva egyetlen gyenge pontja van (ami mindig is volt) ez pedig az útonalkeresés, de szerencsére ebben a kérdésben épp kapóra jön a belső nézet: ha A pontból B-be mennénk, de szeretnénk hogy hősünk inkább emerről kerüljön, ne amarról, jobb ha kezünkbe vesszük az irányítást és mi magunk gyalogolunk vele egyik helyről a másikra. A belső nézet egyik remek ötlete, melyet sikerült tökéletesen elszúrni, a „kontextusfüggő” akciógomb használata. A képernyő felső részén láthatunk egy kis ikont, mely azt jelzi, hogy a játék szerint mi épp mire készülünk. Ha például egy csukott ajtónál állunk, megjelenik egy kilincs, rácsapunk a [Space]-re és kinyílik (kivéve ha zárva van, akkor csak Doc segíthet). Persze nem megy ám mindig flottul egy olyan bonyolult művelet, mint az ajtó kinyitása. A belső nézet erősen bugos, egy nagyobb ívű mozdulattól emberünk könnyen beragad, vagy például nem az ajtó nyílik ki, hanem saját magát tolja el a levegőben... szürreális. Az ütközési modell csapnivaló, gyakran „nem ott érnek véget” a tárgyak, ahol gondolnánk. Amúgy a játék viszonylag értelmesen igyekszik a kezünk alá dolgozni (pl. fegyvereinket sem kell új-



Megérkezett az első screenshot az új *The Sims 2*-kiegéből!

ratárazunk, azt megteszik hőseink maguktól is) de tényleg jobb óvatosan bánni a kontextusfüggő akciógombbal: ha például elvonjuk Kate-tel egy katona figyelmét, Cooperrel pedig a háta mögé lopakodunk és megjelenik a kép tetején egy ökl (mely jelzi, hogy Cooper készen áll az ütésre) érdemes minél közelebb sunnyogni. Ha ugyanis rátenyerelünk a [Space]-re, Cooper hajlamos minden óvintézkedést feladni és rárontani a fazonra, mert csak annyit tud: ütni kell. Ha fut, a kato-

gokkal szintén nincs különösebb baj, a zene... western, egyedül talán embereink ismételtetett frázisai unalmasak. Az átvezető animációk azonban... nos, lehet hogy valaki stílusosnak találja majd őket, de szerintem egyszerűen siralmasak. Ezeket az egymásra dobált, néha megmozduló állóképeket (belső engine-es shotok, festményszerű effekttel) általában csak becsületből feszengetem végig, hogy ne maradjak le a sztoriról. De így sem fogunk ám mindig mindent érteni, és nem a nagyobb összefü-

### HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIV 2 GHZ	PIV 3 GHZ
512 MB RAM	1 GB RAM
128 MB VGA	X800 XL 256 MB

Maximális beállítások mellett már izdadt a gép, néhány effekt (pl. nagyobb robbanás) pedig elképesztően belassította. Szóval kell alá a kraft.

### A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Stílusos, csinos grafika	GRAFIKA	9
Változatos küldetések	HANGOK	8
Remek ötletek...	IRÁNYÍTÁS	8
...melyek nagy részét sikerült elszúrni	HANGULAT	7
Bugok	KIHÍVÁS	7
	SZAVATOSSÁG	8

### MAZUR VÉGSZAVA:

Kétségtelenül hangulatos, a körítés is látványos, ám lerontják az összképet a bugok, a teljesen kiegyensúlyozatlan belső nézet pedig túl könnyűvé teszi a játékot.

72%

### ÉS A TÖBBI:

Commandos: BEL	92%
Desperados	85%
Commandos: Strike Force	81%

# Küldj SMS-t és nyerj!

**EBBEN A HÓNAPBAN EGY ASUS PW191 TFT MONITORT!**

## KÉRDÉS:

Hány év pixelgarancia van az Asus monitorokra?

- GS A - 1
- GS B - 2
- GS C - 3

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. június 8.**

(Az SMS díja 240 Ft + áfa. Mindhárom mobilszolgáltató hálózatról elérhető!)

SMS rendszer szolgáltató:

D.C. Lax kommunikáció

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



## Termékleírás:

- WXGA+ 1440x900 max. felbontás
- 600:1 kontraszt
- 600cd/m2 fényerő
- 8ms válaszidő
- beépített speaker
- DVI (kábelrel)
- 3 év garancia



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

**Konfigurációk: 3 év garanciával!**  
**INGYENES ÖSSZESZERELÉS, TESZTELÉS!**  
Számítógépek munkahelyre, otthonra  
csúscégek játéka, videószerkesztése,  
grafikai munkára; brand gépek, szerverek

**Vírusirtás, szerviz (kiszállással is).**  
Rendszerek tervezése, építése,  
karbantartása, üzemeltetése

**NÉZZE MEG AZ ÁRAINKAT!!! MEGÉRI!!!**

Sirius 2 (erős irrodai, alap játékgép) 79.100  
(AMD 3000+, 512 MB, 80 G, csúcsba, ATI 9600 pro, 5,1 hang)  
Sirius 3+ (erős irrodai, közép játék) 107.700  
(Gigabyte K8N-E, Athlon64 3000+, 512 DDR, 120 GB HD, CD/DVD, Gef 6600GT, 7.1 hang, Deer 350W, bill, egér)  
Sirius 3 (felso-közép játék /AMD) 158.650  
(NF4 lap PC1600, Athlon64 3200+, 1GB-400 DDR, 200 GB SATA2 HD, DVD-10, Gef 6800GS, 7.1 hang, lézeres egér)  
Alpha C (felso-közép játék /Intel) 165.250  
(Id. Sirius 3, de Gigabyte 8I945PG, P4 630 3.0GHz+2MB)  
Sirius 3 Max (felso kat. játék AMD) 217.300  
(Asus AN51 NF4U, Athlon64 3300+, 1 GB Corsair RAM, 200 GB SATA, 16x DVD:RW 2 layer, Geforce 7900GT, 7.1 audió, Chieftec multi 400W, Logitech billentyű, MX518)  
Alpha C Max (felso kat. játék Intel) 229.000  
(Id. Sirius 3 Max, de Abit AWK P4 640 3.2 GHz, DDR2)  
Sirius 3 Ultra (csúcs játékgép AMD) 291.600  
(Asus AN51 NF4U Premium, Athlon 64 X2 4400+, 2 GB RAM 3GB WD Raptor 10k rpm + 250GB SATA2, NEC 457L, MSI ATI X1900 NTX, Chieftec 500W, Logitech G5 laser)  
Alpha C Ultra (csúcs játékgép Intel) 364.975  
(Id. Sirius 3 Ultra, de Abit AWKMax (955X), PentiumD 950 CPU: 3.4G dualcore, 2\*2M cache, 2 GB DDR2 800 MHz)  
Ezek csak átlék, bármilyen konfigurációt megépítünk!  
Egy szolgáltatásnak jogi garanciákkal +3% ; minisajti garancia  
Az árak átlételek, a piaci átlagot tükrözik, a nem átlék vevőre +3%  
Fekete színek: nulló ár, piros színek: beutó ár (20% ÁFA+ÁH)

Acer, Alibacomp, Asus, Dell, Gigabyte, Fujitsu-Siemens, Toshiba és más márkák + fűszerek, tartozékok, kiegészítők

## NOTEBOOK, PDA, GPS, TFT, PROJEKTOR AKCIÓK

Házhozszállítás az egész országban!  
Az akcióról, árakról a WEB-oldalon, telefonon illetve az üzletben kap felvilágosítást!

**Samsung TFT-k (3 év garancia, DVI)**  
2ms 19" 940HF 99.600  
4ms 19" 930HF 73.575  
6ms 19" 970P 107.500  
ViewSonic TFT 17" 47.950  
DaeWoo/Daytek 17" 8ms, matric., DVI 45.950  
Prestigio AKC10 19" 55.950  
Fujitsu-Siemens P19-2 Pivot, DVI 103.800

Asus, MSI videokártyák akciója 3 év garanciával!  
Asus 7900GTX 114.200  
MSI ATI X1900 XT 512 MB 119.500  
MSI 7800GS AGP 68.200  
Sapphire 2 év gar. X1900XT 512 MB 106.500  
X850XT 48.200  
AGP: X800XL 47.500  
Abit 3ev AW8Max 955 28.975  
3 év garanciás Samsung HDD-k: 50G 10.100  
160GB 14.200  
Hitachi SATA2: 160 15.275  
WD (belső) SATA2 250 18.650  
AMD Athlon64 X2 3800+ DualCore Box 63.100  
Intel Pentium D 930 3,2G/2\*2MB cache 49.975  
Corsair 512/400 10.150  
Memóriák / tuning memóriák 3 év garanciával:  
A-DATA 512/500 9.900  
GEL 512/400 9.900  
512/500 13.100  
DDR2-800 dual kit 1G 22.850  
Chieftec akciók pl. 500W táp silent 17.800  
LOGITECH TERMÉKEK AKCIÓJA !!!  
Mp3 lejátszó: Apple iPod 1GBite 18.975  
Sardisk 512MB + bővíthető, FM rádió 14.250

GIGABYTE NOTEBOOK-OK (2 év gar!)  
G-Style W511U (15.4" WXGA, PM 1.7, 512M, 60 G, DVD-RW, USB2, 1394, LAN, WLAN) 208.300  
G-Style W511A (15.4" WXGA, PM 2.0, X700, 1G, 80 G, DVD-RW, USB2, 1394, WLAN, Bluetooth) 314.000  
G-Style N211U (12.1" XGA, 1.9 kg PM 1.7, 512M, 60G) DVD-RW, USB2, 1394, LAN, WLAN) 249.000  
CPU, RAM, HDD módosítható, a garancia 3 évre bővíthető!

# 10%\*

## Keresd a hétvégi kedvezményt!

\* Légy előfizetőnk olcsóbban, fizess elő online a hétvégén!

[mediashop.idg.hu](http://mediashop.idg.hu)



# BLAZING ANGELS

**A *Blazing Angels* egy klasszikus, nem különösebben összetett, ámde annál pörgősebb „console only” második világháborús repülős, lövöldözős játékként kezdte pályafutását a tervezőasztalon, amiből aztán – a Ubisoftnak hála – szép lassan mégiscsak kinőtte magát egy PC-s verzió. . .**

**R**öviden összefoglalva tipikus Secret Weapons Over Normandy klónnal van dolgunk, különösebb extrák nélkül. Adott egy amcsi pilóta és néhány haverja, akik szépen végighaladnak a világháború legfontosabb hadszínterein és csatáin. Igazából akár szerencsésnek is tekinthetjük őket, hiszen a csendes-óceáni régióból volt alkalmuk átugrani a partraszállásra, bombázhatták Rommel seregeit, sőt, a némileg megviselt Berlint is megcsodálhatták madártávlatból – úgy gondolom, kevés pilóta mondhatja el ezt magáról (szerintem leginkább senki). Sztorival nem fárasztották magukat a

fejlesztők, minden bevetés előtt kapunk egy röpké 15 másodperces videórészletet az eseményekről, aztán uccu neki. A hadjárat 18 küldetésből áll, de lévén ezeken belül rengeteg hosszabb-rövidebb alfeladatot kell teljesítenünk, egy darabig mindenképpen elleszünk a játékkal. A jól ismert védelmi feladatok mellett néha a földi csapatmozgásokat kell támogatnunk, és találkozhatunk néhány jópofa ötlettel is – ilyen például az a felderítő küldetés egy homokvárban, ahol mindössze a beszélgető német katonák rádióadásai jelentenek támpontot Rommel seregeinek beméréséhez. Szerencsére a program nagyon okosan egy olyan check-point rendszert

használ a játékállások elmentésére, hogy néha bár izzadunk majd, a tapétát azért mégse fogjuk lekaparni a falról, ha netán elhaláloznánk. Ez amúgy sem különösebben gyakori esemény, hiszen a fizika mint olyan csak mértékkel képviselteti magát (ettől azért még le lehet zuhanni), ami pedig ellenfeleinket illeti, ügyesek bár, de mi meg menet közben tudjuk javítani a gépünket, szóval... Ilyenformán a problémát általában az jelenti, hogy nem sikerül időre megoldani valamilyen feladatot, vagy éppen meg találni az, akit védenünk kellene...

A játékban 38 berepülhető vadászgép szerepel (ígaz, ezeket mind csak kívülről láthatjuk) és ahogy haladunk előre a hadjáratban, úgy férünk hozzá az egyre különlegesebb típusokhoz. Ha valaki nagyon

lassan vagy kis hatékonysággal teljesít egy küldetést, akkor lehet, hogy új gép sem dukál neki, sőt, az előléptetésről is le kell mondania – nem mintha ez utóbbinak bármi jelentősége is lenne, lévén még arra se veszi a fáradságot a program, hogy jelezze, ha netán magasabb rangba lépünk (csak a statisztikáink között szerepel egy új titulus). A hadjárat mellett harcolhatunk ászokkal, van néhány extra hozzáférhető küldetés, illetve ott

az online csaták lehetősége, ami ad némi plusz játékidőt a programnak.

## LONDON FELETT MEGINT ESIK

A BA látványvilága összességében nézve egészen szívemengető, és bár messze nem „oblivioni” magasságokat kell elképzelnetek, kategóriájához mérten szerintem nincs ok panaszra, sőt. Természetesen élethűen festenek a berepülhető és az ellenséges gépek is – a robanásokról nem is beszélve –, de lévén ezek lényegében eddig is jól néztek ki más hasonló játékokban, ezen a ponton most gyorsan túl is lépnék. Igazi fejlődés megítélés szerint részben a tereptárgyak mennyiségében, részben pedig az „időjárás és fényviszonyok” témakörben

fedezhető fel – kezdjük az előbbivel. Lévén több küldetést is városok vagy nagyobb

ipari létesítmények, kikötők felett kell teljesítenünk, bőven lesz alkalmunk az alatt elterülő tájban is gyönyörködni. Ne csak néhány házikóra gondoljatok amikor várost írok, itt bizony ameddig a szem ellát, kisebb-nagyobb épületek sorjáznak egymás mellett, esetenként jól felismerhető stílusjegyekkel. A szabadabb területeken földközben

Frank: Naah. But we just might fly like 'em.

Mission completed



Nah, London felett megint esik...

**» EGY SPITFIRE MÉG A LEGJOBB PILÓTA KEZÉBEN SEM KÉPES ÚGY VISELKEDNI, MINT EGY X-WING... «**

Mindjárt szét-  
esik a szekér,  
kéne némi  
help, Joe!



repülve még a szaladgáló embereket is láthatjuk, akik bár meglehetősen céltalanul bóklásznak odalent, mégis kellemes „élő” hangulatot kölcsönöznek a játéknak. Pearl Harbornál például külön feladat, hogy leszedjük a kifejezetten szegény tengerészekre géppuskával lövöldöző gonosz Zerokat – ki tudja miért, amerikai barátaink valamiért továbbra sem tudnak megbarátkozni azzal a történelmi ténnyel, hogy egy egész flottányi védtelen hadihajóval alatt a japánoknak kisebb gondja is nagyobb volt annál, mintsem hogy a lőszerüket szaladgáló tengerészekre pazarolják (ilyen formán nem is tettek ilyet, de valahogy az összes feldolgozásban visszaköszön ez az „apró” ferdítés). Úgyesen összerakott illúzióról van szó, mert bár a tereptárgyak nem különösebben részletesek, a textúráknak köszönhetően mégis ez az érzés jön át. A hatást tovább fokozza, hogy az égbolt néha egyenesen gyönyörű, egyike a leghangulatosabb megoldásoknak, amivel valaha is találkozottam. Barátságosak a bárányfelhők, a füstben és kódpamacokban repülve kellemes félhomály uralkodik, a zuhogó esőben a felhőkön áttűző napsugarak látványa pedig különösen látványosra sikerült. Nagyon tetszett az a megoldás, ahogy az alatt égő házak és

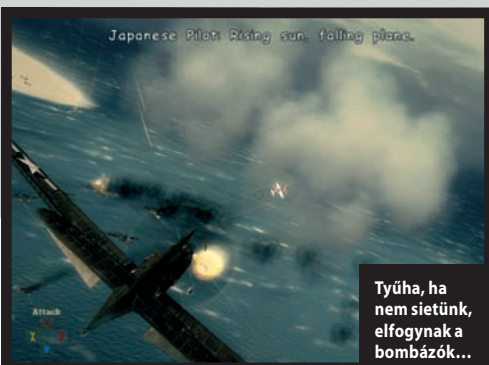


Az Arizona már lángokban áll

lezuhant gépek roncsai sűrű füstfelleggel éregetnek és egy idő után bizony nagyon úgyesen kell manővereznünk, ha látni szeretnénk valamit. Az ellenséges pilóták remekül használják ki a Napot természetesen fedezékek, egy homokvíharban pedig – mert hogy ilyen is van – lényegében mindenki képes célt téveszteni. A gépek szárnya a gyors fordulók hatására kecses vonalakat rajzol az égboltra, így aztán a légi harc akár messziről nézve is igen impozáns látványt nyújt. Úgyancsak ügyes megoldás, hogy alig észrevehetően a talaj itt-ott két rétegű, amit aztán egymás felett elmozgatva érdekes sebességérzetet kapunk gyorsításnál. A látvány tehát rendben, lássuk, milyen vele repülni.

**X-WING VS. LUFT-WAFFE**

Grafika ide vagy oda, egy ilyen típusú játék lelke az



Tyúha, ha nem sietünk, elfognak a bombázók...



Kellted neked beszélni Tanaka

**TE ÉS A HAVEROK - NÉGYEN PÁRBAN**

Három hűséges társunk végigkísér a csatákon, folyamatosan beszélnek hozzánk, sőt, néha egészen szórakoztatóak tudnak lenni. Rádásképpen pedig mindegyiküknek egyedi képességei vannak:

Frank a biztos kezű Ász a csapatban (rajtunk kívül persze), lényegében bárkire ráuszíthatjátok, idővel szinte garantált a siker. Roppant hasznos a jelenléte, ha több kemény legénnyel kell elbánnunk egyszerre.

Joe a csapat legfiatalabb tagja, viszont már most is egy navigációs zseni, az alternatív útvonalak nagymestere. Mindezek tetejében ő lesz az, aki segít nekünk menet közben is megszerelni a gépünket.

Tom az őrangyalunk, egyfajta élő pajzs, aki mindig segít, ha valaki nagyon ránk akaszkodna – hívjátok ha baj van, és ő azon nyomban ad némi extra elfoglaltságot az üldözőiteknek...

irányításon múlik – ha itt nincs mindenben valami, az egész mehet a polcra (hű, de diplomatikus voltam). Konzolátiratról lévén szó, az irányítás is picit konzolosra sikerült – a legtöbb funkciót gamepadhez

igazították, a legbonyolultabb művelet mindezek alapján a kerék behúzása lesz. Egérrel elég jól irányítható a program (bár a SWON jobb volt), különösen hogy beépítettek egy speciális „padock” nézetet, aminek a segítségével folyamatosan a célpontunkon tudjuk tartani a szemünket. Személy szerint kifejezetten élveztem így a harcot, könnyű volt megfedelkedni róla, hogy az itt tapasztaltakkal ellentétben egy Spitfire még a legjobb pilóta kezében sem képes úgy viselkedni, mint egy X-Wing. Holmi kiegészítő információkról, mint magasság vagy sebesség ne is álmodjatok, az egyetlen konzol társaink irányítgatására és a formáció beállítására szolgál. A tüzgomb mellett van egy folyamatosan változó másodlagos fegyverünk is, amivel a feladattól függően hol torpedót dobunk, hol fényképezünk. Ja igen, a lőszerre ne legyen gondotok, a kioldást követően néhány másodperc alatt újratöltődnek a pilonok – ej, ha ezt a technológiát hamarabb feltalálják, a második világháború se tartott volna hat évig.

**SZÉP, SZÉP, DE...**

Úgy gondolom, a Blazing Angels megítélése alapvetően azon múlik, hogy ki mit vár tőle. A helyzet az, hogy kismillió ilyen második világháborús repülő progit láttunk már, és bár ez valóban egyike a szebb daraboknak, túl sok eredetiséget ezen kívül nem igazán tud felvonultatni. A fejlesztők picit se erőltették meg a fantáziájukat (nincs sztori, nincs eligazítás, nincs szinte semmi körítés), így az egész nem szól másról, mint ismert csaták egyfajta reprodukálásáról. A szép égbolton, a sok házon és a fényviszonyok ügyes alkalmazásán kívül tényleg nincs semmi, ami egy kicsit is megkülönböztetné a játékot a hasonzorú lövöldözős cuccoktól, és bár konzolra lehet, hogy ez is elegendő, PC-n nekem ennél több kell. A berepülhető

géptípusok között az eltérő paraméterek ellenére se nagyon éreztem túl sok különbséget, ilyenformán az se motivált különösebben hogy egy-egy küldetést újra megcsináljak valamilyen új típus megszerzésének reményében. Úgyancsak zavart, hogy bár mindvégig egy hatalmas csata közepén érezhetjük magunkat, hiszen a távolban is megy a lövöldözés, sőt, gépek is elhúznak a fejünk felett, valahogy mindig csak a saját kis privát háborúnkba szólhatunk bele. A szövetséges gépek nem segítenek minket, az ellenségesek meg nem foglalkoznak velünk – marad tehát a nagy rakás saját célpont és három wingmanünk. Egy újabb ügyes illúzió... – ha hagyjuk magunkat elvarázsolni, kellemes órákat szerezhetünk magunknak, de aki ennél többet szeretne, annak másfelé kell keresgélnie...

**Del**

**HARDVER**

MINIMUM	EZEL TÖLTÜK
P III 850 MHZ	P4 2,2 GHZ
256 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	RADEON 9800PRO

Meglepően jól kezelte a rengeteg tereptárgyat a program, nem volt gondom a sebességgel.

**A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE**

↑ rengeteg tereptárgy, gyönyörű városok	<b>GRAFIKA</b>	<b>8</b>
↑ változatos időjárási viszonyok	<b>HANGOK</b>	<b>7</b>
↑ „padock” nézet miatt „újszerű” légi harc	<b>IRÁNYÍTÁS</b>	<b>7</b>
↓ nincs rendes körítés	<b>HANGULAT</b>	<b>7</b>
↓ egy idő után monoton	<b>KIHÍVÁS</b>	<b>7</b>
	<b>SZAVATOSSÁG</b>	<b>7</b>

**DEL VÉGSZAVA:**

Szépnek szép, de nem túl eredeti.

**79%**

**ÉS A TÖBBI:**

- Secret Weapons Over Normandy 83%
- Heroes of the Pacific 73%
- Wings of Honour 75%



# BLACK & WHITE 2 BATTLE OF THE GODS

**A kiegészítője tulajdonképpen a Biblia megfordítottja is lehetne, ugyanis az „Édennek” nevezett helyről minket próbálnak kiűzni, pedig hát mi lennénk maga az Isten, ugye... A tettes egy másik istenség, akit az aztékok idéztek meg...**

**P**eter Molyneux tavaly kicsit csalódást okozott: nagyon sokat vártam a folytatásától, ehhez képest egy viszonylag korrekt, de nem túl kiemelkedő városmenedzsert kaptam, az előző részhez képest leegyszerűsített lénymenedzseléssel és gyengus háborús részzel megspékelve. Részben az ellenséges katonák helyenként borzasztó mesterséges intelligenciája okozott keserű könnyeket, részben a rivális istenségek feltűnő passzivitása, amely főleg a játék későbbi pályáit jellemezte. Végül soron tökmind egy volt, mennyire jól, vagy rosszul irányítottuk lényünket és az istenadta népet, a játék lineáris jellege miatt a végeredmény ugyanis ugyanaz lett.

A kiegészítőben a készítő leginkább ezen szerettek volna változtatni: ezúttal egy agresszív ellenséges mennybéli ellenséggel van dolgunk, aki azonnal be szeretné bizonyítani, hogy két isten nem fér meg egy mennyországban.

## MEGDOLGOZIK A PÉNZÜNKÉRT

Őszintén szólva még most sincs szó arról, hogy valamilyen hihetetlen nehézségekbe ütközne az azték isten legyőzése, vagy akár elképesztően felfurcsos taktikákat kellene alkalmazni hozzá. Az viszont határozottan a kiegészítő előnyére válik, hogy legfőbb ellenségünk a rámenősebb, határozottabb és karakteresebb fajtából való.

Utóbbit főleg azon vesszük észre, hogy őistenségének be nem áll a szája és állandóan kommentálja a kisebb-nagyobb csetepatékat. Szinte egyfolytában gonosz hangon morog, és lényének dörgő hangon parancsolgat, hogy hozzon még több falusit feláldozni. Emellett gyakran látni rothadó, gonosz kezét is, ahogy a épületeink körül matat, vagy köveket hajigál a hadseregünkre. Ugyanakkor szó sincs róla, hogy valami zseniális stratégiával lenne dolgunk: ez az új isten sem próbálja elcsaklizni előlünk a semleges városokat és összefogott frontális támadás helyett inkább ő is csak kis adagokban küldözgeti seregeit, úgyhogy komolyabb problémát nem jelenthetnek. Szóval az új isten sem kapcsolta be magának a God mode-ot ellenünk (bocs...)

csak egy leheletnyit lett erősebb a régiéknél, viszont hadserege és lényei sokkal félelmetesebbek, mint amit eddig tapasztalhattunk. A katonái mind élőhalottak és az első szigeten lévő hatalmas majma is már a rothadás szélén áll.

## ÚJ EZ, ÚJ AMAZ

Persze nincs kiegészítő újdonságok nélkül: a Battle of the Gods-ban pár új épületet kapunk és újabb taktikai lehetőségeket. A kovácsmester

például fel tudja javítani embereink harci felszerelését, a kórházak meggyógyítják őket, így nem kell állandóan a heal spellt nyomogatni rajtuk, ami kétségkívül nagy megkönnyebbülés. Kaptunk új varázslatokat is, de igazából ezek sem javítanak túl sok mindent az előző rész kissé összecsapott harci részén. Leginkább most is arról szól az egész, hogy gyűjts össze minél több (tökmind egy milyen) katonát, aztán zúdítsd az ellenség nyakába a lényeddel együtt.

## MULTI? CSAK VITAMINBAN...

Az alapjáték borzasztó nagy hiányossága volt, hogy Molyneux-ék ígéretük

ellenére teljesen kihagyták a multiplayert, sőt, a meg lehetőségen lineáris főkuldetesen kívül semmilyen

sandbox vagy skirmish módot sem próbálhattunk ki. Sajnos ezen a kiegészítő sem segít, tehát akik erősen reménykedtek az ellenkezőjében, azok erősen reménykedhetnek tovább. Összességében tehát a sem váltja meg a világot és multiplayer hiányában leginkább azoknak ajánlható, akik odáig voltak az alapjátéktól. Az új istennek köszönhetően mind a kihívás, mind a hangulat javult valamelyest, bár az utóbbi sokkal erőteljesebben – ez azonban még kevés a boldog-

sághoz. Nagy kár, mert egy jó kis multival a Lionhead fordíthatott volna a kissé lagymatag és megosztott fogadtatásán. Ez van, így jártunk.

## Bad Sector

### HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIV 2 GHZ	AMD 3000+
512 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	RADEON X800 GTO

Mivel rendszeren támogatja az AIt a stuff, ezért ezen a téren nem volt gondom.

### A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Erősebb ellenség	GRAFIKA	9
↑ Ettől egy fokkal izgalmasabb háborús elem	HANGOK	9
↓ Mást nem javított a kiegészítő	IRÁNYÍTÁS	7
	HANGULAT	7
	KIHÍVÁS	8
	SZAVATOSSÁG	7

### BAD SECTOR VÉGSZAVA:



Túl sokat nem javít az eredeti játék hiányosságain, de legalább az aktívabb ellenséges istenség jelenléte révén a háborús rész izgalmasabb.

**78%**

### ÉS A TÖBBI:

Warcraft III: The Frozen Throne	93%
C&Conquer: Zero Hour	88%
Black & White: Creature Isle	83%

# BORDERZONE

Az online szerepjátékok árnyékában szinte alig vesszük észre a kisebb halakat, például az orosz Saturn+ fejlesztőcsapat által összetákoltt *Borderzone*-t, amely kellemes kis RPG alkotásként csúszott a kezünk közé.

Már régóta pletykáltak arról a keleti fronton, hogy valami nagy dobás készül az oroszoknál, aztán szinte észrevétlenül meg is kaptuk a Saturn+ nevével fémjelzett *Borderzone* című RPG-t, örültünk is neki nagyon. Már csak azért is, mert reménykedhettünk benne, hogy végre nem a megszokott sémák szerint felépülő tucat RPG-t csíhoztak a sztyeppéken. Ez aztán sikerült is, meg nem is. A *Borderzone* története a távoli jövőben, 9000 környékén játszódik, ahol a Terra bolygón (ez a Föld groteszk utóneve lenne?) már alig élnek emberek. Egy poszt-apokaliptikus világ közepén találjuk magunkat, hősünk pedig az egyik utolsó telivér ember, Olaf, aki amolyan tolvaj, harcos, mágus keverék. Szerencsére a kasztok itt nem olyan egyértelműek, mint más szerepjátékok esetében, így Olaf leginkább Olaf, akivel fel kell fedeznünk a *Borderzone* világát, és lesz dolgunk bőven, hogy végül ismét felemeljük az emberi faj maradványát.

## OLAF ÉS A HAVEROK

A külső nézetes fantasy RPG műfajában már nehéz egyedi hangulatú játékot alkotni, orosz barátaink azonban mindent megtettek azért, hogy ne folyamatos déja-vu élményben legyünk részünk. Először is a hagyományos fantasy elemeket szolid sci-fi hangulattal ötvözték, és ellenfeleink is inkább mutáns földönkívüliekre hasonlítanak, végre

nem az unalomig ismert goblinok, lidércek és trollok kerülnek utunkba. Alapvetően akció-orientált a játék, amelynek köszönhetően időnk nagy részét csépeléssel töltjük, de azért a karakterfejlesztés, és az NPC-kkel való beszélgetés is lényeges szerepet kapott. Küldetéseink során több csapattársunk is lehet, ez akár multiplayerben, akár MI által vezérelt cimborában is megvalósulhat. A bejárható világ elég nagy és nyitott, ráadásul többféle befejezés is adott, igaz ezt nem tudjuk egyértelműen bizonyítani, idő hiányában. A játék leggyengébb pontja sajnos a grafika, ami 800x600-as felbontáson néha rémisztően csúnya, magasabb szinten pedig értelmetlenül belassul. Ha nem zavar a múlt századi grafika, akkor viszont érdemes próbát tenni vele. Nem született nagy klasszikus, de kellemes időtöltést ígér a *Borderzone* világa.

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

65%

FEJLESZTŐ:

SATURN+

KIADÓ:

IC

Ez a „két torony” dolog már nem jogvédett?



# BATTLE MAGES SIGN OF DARKNESS

Két évet kellett várni arra, hogy a gőzerővel beharangozott *Battle Mages* kiegészítő végre kezünkben legyen. Ahhoz képest, hogy mennyi időt tökölödtek vele, nem adott túl sok újdonságot, de a rajongóknak kötelező darab.

A *Sign of Darknesst* még 2004-ben jelentette be a Buka Entertainment, ahhoz képest már szinte sikerült elfelejtenünk. Szerencsére ami késett, nem múltott, csak elkészült a régen várt kiegészítő lemez, ami akár folytatásnak is felfogható lenne, de az alkotók az új történeten és játékmódokon kívül nem sokat változtattak a produkción, így inkább maradunk az eredeti megnevezésnél. A sztori szerint több ezer év telt el a nagy háború óta, amelyet a Rend erői és Chaos Lord sötét serege vívott (ismerhetjük már a sztorit az eredeti játékból). A mágusok elhozták a békét, és a betegségeknek, éhezésnek is véget vetettek. A felszín alatt azonban nincs minden rendben, a varázslók rendjében egy fiatal tehetség olyan dolgokra lel, amelyek az egész világot veszélybe sodorhatják. A sötét erők tehát ismét gyülekeznek, nekünk pedig azonnal rendet kell tennünk, ha nem akarjuk, hogy a régi háborúk kora köszöntsön ránk.

## SÖTÉT VARÁZSLATOK KIVÉDÉSE

Kicsit stratégia, kicsit RPG, ez a *Battle Mages* egyik legvonzóbb tulajdonsága, amely a kiegészítő lemezen sem változott. Külön öröm, hogy az eddig nem játszható fajok már teljesen ural-

hatóak, így a törpék és az élőhalottak szemszögéből is végigvihetjük a sztorit. Négy teljesen új kampány, új hősök és egészen új tanulható képességek is bekerültek a kínálatba, például az fekete mágia iskolája is elsajátítható, amelynek segítségével vicces dolgokra lehetünk képesek. Sok új fegyver, kiegészítő és persze térkép is rákerült a lemezre, csak sajnós a grafika marad a régi szinten. Hiába a néhány új, látványos fényeffekt (pl. az éjszaka és nappalok hatása zseniális), az összehatás még így is nagyon gyenge, és a hangok terén sem fejlődött sokat a produkció. Nem is értjük, miért kellett két évet várni, mikor a régi idők hangulata köszön vissza ránk. Ettől függetlenül nagyon jó kis hangulat az, csak már kissé feledésbe merült.

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

75%

FEJLESZTŐ:

TARGEM

KIADÓ:

BUKA ENTERTAINMENT



Hát sráccok, márpedig én bemegyek!

Németország már rendezett egyszer labdarúgó VB-t, amelyből két legendás mérkőzés maradt örök emlék: a politikailag oly fontos NDK-NSZK (1-0, gólszerző Sparwasser), illetve a döntő, amelyen az esélyesebb hollandokat győzték le a németek. NSZK-Hollandia 2-1, gólszerző: Breitner, Müller ill. Neeskens. Ez utóbbi meccsen az első percben már a hollandok vezettek egy tizeneggyessel...



Huszt Szabolcs jól bemutat(koz)ott a közönségnek

**PRÓBÁLD KI  
FUTÁS KÖZBEN**  
DEMÓ DVDS/DVD9

# 2006 FIFA WORLD CUP GERMANY

**Ez szinte már kötelesség: ha már úgyis megvan a licencünk, miért ne hegesz-  
tenénk össze egy jó kis világbajnokságos fociprogit, amit aztán teljes áron jól el  
lehet adni a gyanútlan felhasználóknak. Pedig ez csak új ruha a régi testen. . .**

Itt ülök a szerkesztőségben, gyönyörűen süt a nap, fantasztikus az idő, azon szomorkodom, hogy Roy Makaay és Clarence Seedorf kimaradt a holland válogatott keretéből. Igen, kedves nézőink, a futball világbajnokság egy kegyetlen, sorsfordító dolog is lehet több sztárjátékos és sok sok lelkes szurkoló életében. S miközben amiatt morzsolok szét könnyeket a szemem sarkában, hogy vajon Owen meggyógyul-e időben, mindez csak arra jó, hogy a FIFA 06 kiscsoi feletti szomorúságomat kendőzzem vele.

## SZOMORÚ VASÁRNAP SZÁZ FEHÉR VIRÁGGAL...

Régi a sláger, mégis szívbemkarakó. S ez a két dolog az, amely elsöre az ember eszébe jut, miután picit bele-  
mélyedt a 2006 FWCG használatába.

Ugyanis az egész cucc, úgy, ahogy van, régies: nem változott a grafikus motor, a mosott textúrák, az elmosódott közönség... minden egyes szöglet-rúgásnál igen csúnyák és zavaróak még nagy felbontáson és legnagyobb grafikai beállításokon is. Ugyanez igaz egy-egy visszajátszásnál, ahol a kamera rázoomol a fejekre, testekre, esetleg a reklámtáblákra. Ez főleg azért furcsa, mert ezek a jelenetek általában előre generáltak, illetve szkripteltek, tehát lehetett volna kicsit jobban odafigyelni rájuk. Na sebai, szegény Rósa Dénes kopasz feje így úgy néz ki, mintha részlegesen leégett volna. Ki tudja, lehet, hogy igen! S mindez szívbemkarakó, mert közben érkeznek PC-re is az első next-gen játékprogramok, sőt, Xbox 360-on a 2006 FWCG egész egyszerűen gyönyörű: így aztán még inkább zavaró, hogy a PC-s változat vajmi keveset fejlődött. No persze

minden főleg hangulati és önrzeti kérdés, ámde ezek PC-n igen fontosak.

## A FÉLPÁLYÁN ADOK-KAPOK FOLYT...

Most többen mondhatnák, hogy bal lábbal keltem fel, azért bántom az Ő szegény kedvencüket, a FIFA sorozat legújabb üdvöskéjét, de megnyugtatók mindenkit: én is jobb lábas vagyok, mint a labdarúgók jó része. S most elképzelek egy helyzetet, amely a valódi fociban is előfordulhat: vezetem a labdát az ellenfél felé. Eddig semmi extra. Ahogy közel érek hozzá, automatikusan átkerül a hátvédhez a labda! (Azt hiszem a Chelsea vagy a Real Madrid tulajdonosa sokat fizetne, ha ezt a kis trükköt a valóságban is meg lehetne a fiúknak tanítani). Egy délutánon keresztül semmi más nem csináltam, mint ezt teszteltem. Véletlenül sem pattant a labda máshova, nem sikerült egy bokamozdulattal

elhúzni a védő mellett: ha bizonyos pixelnyi távolságon belülré került a bór-golyó, akkor azt a komputerezált védő gond nélkül megszerezte. Előbb már utaltam arra, hogy vannak régi dolgok a játékokban: íme egy újabb bizonyíték erre: már többször kritizáltam a FIFA ezen tulajdonságát, amely minden, csak nem reális, sőt nem is FAIR, ugyanis egy elvesztett labdát mi nem tudunk olyan ütemben visszaszerezni, mint ahogy a gép. Ez bizony nekem büzlök. Még mindig. Persze, fejlődik az MI, meg minden, de a programozóknak most már igazi focimeccset is meg kéne mutatni. Vagy esetleg egy konkurens programot, ahol akár a megkerülő cselt is végre lehet hajtani (elpöccintem a védő mellett a labdát és lendületből másik irányból megkerülöm). Ezt itt próbálja meg valaki. Egyébként egy érdekes „játékra” invitálok a kedves olvasót. Indítson egy meccset, majd az ellenfél irányítását

állítsa be billentyűzetre. Mindeközben az ellenféllel ne játszon, csak vezesse el vele a labdát egy üres területre. Majd ezután közelítsen egy háttéddel, és voilá! A nem irányított játékos megpróbálja megvédeni a labdát magától úgy, hogy mindig

## » TUDOM, HOGY MAGYARORSZÁG CSAK 75. A VILÁGRANGLISTÁN, DE A MI KAPUSUNK MACKÓALSÓBAN VÉD «

a háttéd és a labda közé igyekszik helyezkedni. Köszí a segítséget, FIFA! © Magyarán van ráségítés. Ezután már csak azt nem értem, hogy minek, amikor a gép úgylis elveszi a labdát. És emiatt a középpályán igen jó kis grundfocit művelhetünk hosszú percekén át. Tiszta élvezet, komolyan mondom.

### AZ ENCIKLÓPÉDIA FONTOSSÁGA

Nagy dicséret az új FIFA készítőinek, hogy a FIFA összes tagállamát megtaláljuk a programban. Ezek között a hibátlanul felállított magyar válogatottat is, amelyben Gera Zolit fel is lehet ismerni! Sőt, ha megnyerünk egy mérkőzést, akkor a

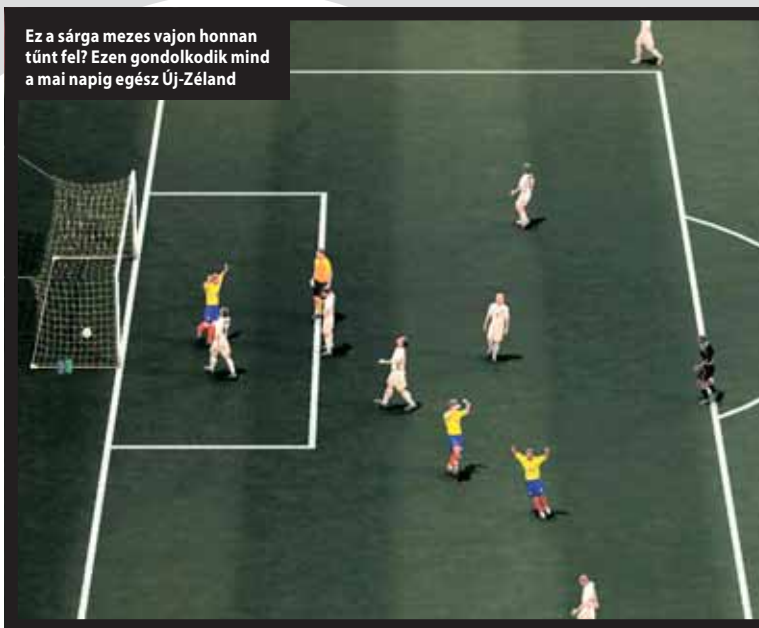
végén a magyar Himnusz is elhangzik. Ez nagyon rendben is van. Töltés közben a program enciklopédikus érdekességekkel szórakoztat minket a meccsen épp részt vevő országokról, amolyan „tudat-e?” módszerrel. Ez nagyon hasz-

nos része a programnak, így például végre bárki megtudhatja, hogy Houdini eredetileg magyar volt. Hasznos. Azonban itt

hadd tiltakozzak: ugyanis a Magyarországot bemutató montázsban jobb alul egy ósdi Dacia (két betű négy számos régi-rendszámmal, amit 15 éve kivontak a forgalomból) kerülgeti az országútra terelt libákat... Hmmm, tipikus magyar kép, nem? Nem lehetett volna valami SZEBBET vagy JOBBAT esetleg FRISSEBET a montázsba helyezni? Oké, a kép felső fele kárpótol talán a libákért... A magyar csapat tagjai hasonlítanak eredetijükhöz, de Király Gábor változatlanul rövidgatyóban védi a kaput, amely, mint tudjuk, rá nem jellemző. Édes,

kedves EASports: tudom, hogy Magyarország csak 75. a világranglistán, de a mi kapusunk mackóalsóban véd. Nem lehetne ezt valahogy ennyi év után betenni a programba? Egyébként az enciklopédia azért is fontos, mert FIFA útleveleinkbe minden egyes legyőzött ország szövetségének logója bekerül és rengeteg bónusz üti a markunkat, ha végigvertük az egész világot. S ilyenkor nagyon érdekes tényeket tudhatunk meg a világ összes országáról. Ez pedig hasznos dolog.

Ez a sárga mezés vajon honnan tűnt fel? Ezen gondolkodik mind a mai napig egész Új-Zéland



### ÚJ VAGY UJJ?

Régi vágyunk teljesülhet, hiszen végre visszakerült a főmenübe a 11-es rúgás! Ez kétszeresen is jó, ugyanis nagy móka (hiányoltuk is), illetve ebben a versenypontban nagyon fontos, hiszen a VB-n a kieséses rendszerben ha hosszabbítás után is marad a döntetlen, akkor nincs mese, büntetőket kell rúgni. S aki ezt megnyeri, akár világbajnok is lehet. Magyarán fontos. Másik igen jó újdonság a Challenge nevű rész: ez voltaképpen amolyan focis küldetések sorozata, amelyekkel rengeteg bónuszt lehet szerezni: itt nem lehet a nehézséget állítani, sőt, adott eredményen kapcsolódunk be a meccsbe adott állásnál. Például egy mérkőzésen a második féldő 5. percében 1-1-es állásnál tizenegyesrúgással kezdünk. Cél az ellenfelet minimum 3 góllal legyőzni. Ha sikerül 4-gyel, akkor még több a bónusz, ha 5-tel, akkor még ennél is több.

Jópofo lehetőség, s bár már láttunk hasonlót, a FIFA 06-hoz képest feltétlenül új. Ízlelgetni kell ugyan a „megcsináltam a román-skót küldit” kifejezést, de ez legalábbis tényleg jó. Egyébként arról, hogy a játékmenetben, a mesterséges intelligenciában mi változott, két szóval írhatok: nem sok. A FIFA 2006 sprintelősgyaloglós hibáját első látásra kijavították, legalábbis ezúttal nem tűnt fel, bár az is lehet, hogy csak megszoktam ☺. Az MI nemigen változott, ezúttal ami picit zavaró, az a védők közötti automatikus kontrollátadás:

még jó, hogy állítható, de alapban sokszor vezethet ahhoz, hogy bénán üldözünk valakit a saját kapunkig, miközben a védőink ahelyett, hogy megtámadnák, behúzódnak. Hmm... Mindent összevetve a 2006 FWCG egy jó kis kiegészítő lehetne a FIFA 06-hoz, hangulata tényleg kiváló, a közvetítésben a riporterek minden ország játékosainak nevét ismerik, szóval rosszul nem jár, aki kipróbálja. Én mégis megvárnám egy másik program nem hivatalos világbajnoki kiegészítőjét, és azzal nyomulnék, amikor a tévében épp nem megy egy meccs sem...

Gyu

### HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIV 1,3 GHZ	A64 3200+
256 MB RAM	1 GB RAM
32 MB VGA	X850XT PE 256 MB

Szerencsére gond nélkül futott

### A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ A világ összes országa benne van
- ▲ 11-es rúgás főmenüből!
- ▼ Elsőre semmit sem változott
- ▼ A grafika nem épp next-gen

GRAFIKA	8
HANGOK	10
IRÁNYÍTÁS	8
HANGULAT	9
KIHÍVÁS	8
SZAVATOSSÁG	8

### GYU VÉGSZAVA:



Nagyon komoly volt a Vanuatu - Kiribati döntő! Éljen a Világbajnokság!

» 83%

### ÉS A TÖBBI:

Pro Evolution Soccer 5	95%
Pro Evolution Soccer 3	93%
FIFA06	92%

A gúlaépítő VB döntőjében első Magyarországi!



Cél a kövér srác piros-sárgában. Tűz!







423 FELLESTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI ASHERON'S CALL, ASHERON'S CALL 2

# DUNGEONS AND DRAGONS ONLINE STORMREACH

Régóta vártuk, főleg a konkurens játékok irigyei és ellendrukkerei: hit-tük és vallottuk, hogy a *World of Warcraft* első igazi ellenlábasa lesz. De sajnos elbukta a mentődobást...

**V**alamikor 1988-ban találkoztam először az AD&D-vel. Csodás társaságba kerültem, fantasztikusakat játszottunk, hihetetlen kalandokban vettünk részt, sőt, életem nagy szerelmét is ennek köszönhettem. Bátran állíthatom,

retném írni, mert tanulságos), azonban a D&D-zés alapvetően szociális jellegű elfoglaltság. Ősszegyűlünk többen, mindenki hozza a kólát meg a chipset és elkezdődik a mese, az utazás fantáziavilágba. Minden bizonytalansággal a DDO készítői is pont ezt gondolták (minusz kóla, minusz chips) ugyanis a nehézkesen szá-

**» A HARC-INTENZÍV JÁTÉKMELET ÜGYSEM HAGYJA A JÁTÉKOST, HOGY TÖRÖDJÖN BÁRMILYEN FELESLEGES SALLANGGAL HENTELÉS KÖZBEN «**

mitógépesített szabályok mellett a játék tökéletesen megnyirbálja a papír alapú nagytesó hie-

tetlen szabadságfokát. Ugyanis a szóló játék bár támogatott (magyarán nem tiltott) de a szabályok és a lehetőségek ridegsége mia tt szinte lehetetlen. Ugyanis ha erős, harcos karakterrel megyünk a dungeonba, akkor a gyógyítás nehézkes (ha kirohanunk gyógyulni egy kocsmába, 5 perc alatt „újratermelődik” a dungeon), vagy drága (a healing potíonok aranyárban vannak és néha



A fenébe, ez a kalciumoldó mégsem volt olyan hatásos, mint ahogy a reklámban ígérték

hajlamosak minimumot gyógyítani), ha pedig gyógyító karakterrel megyünk, akkor a sebzésünk nevétség. Szerencsére a gyógyítás képességét nem kell újratanulni minden alkalommal, ugyanis mint a papír alapú játékban, ha ellőttünk egy varázslatot, azt „elfelejtjük”. Kínos. Ezért kell a party, hogy a szegény magüst, aki ellötte 2 Magic Missile-ját, legyen, aki megvédi. :) Egyébként pedig számomra furcsa, hogy de facto kötelező a csapatozás, de hát abban van a móka (legalábbis elvileg).

## ISMÉTLÉS A TUDÁS FÉL ANYJA

Érdekes szituációk elé kerülhet az ember a *D&DO – Stormreachben*. Kapunk mondjuk egy missziót, hogy menjünk be XY helyre, majd ott derítsük fel ezt, öljük meg azt, találjuk meg amazt (stb...). Miután kijöttünk a föld alatti tömlőcből, esélyünk van újra megcsinálni a küldetést. De mielőtt bárki azt hinné, hogy az milyen jó lesz, előre szólok: közel sem kap majd annyi XP-t, mint első alkalommal. Sőt, harmadik alkalommal még annyit

## AZ ALAPÍTÓ, AKI ELHAGYTA A HAJÓT

Annak idején, az első D&D megalkotója egy Gary Gygax nevű ember volt. A '74-ben megjelent első szabálykönyv forradalmat indított el a társasjátékok világában, azonban Gary mára rég „othagyta” gyermekét. Jelenleg szintén egy MMORPG-n dolgozik az ősz mester, amely saját, legújabb játékszerének adaptációja, s melynek a címe *Legendary Adventure*.



remélem ez a rozsdamentesítő végre jó lesz...

sem kap, mint másodszor. Viszont a szívás ugyanakkora marad. :) Jobb hír azonban, hogy magasabb nehézségi szinten is teljesíthető ugyanaz a quest. Elképzelem Sir Mawkot, a lovagot, akinek azt mondják: "Fiam, megölted a sárkányt, most akkor menj vissza ugyanoda és öl meg egy sokkal erősebb sárkányt." Hmmm: LOL. Mindenesetre érdekes újítás. Sőt, bizonyos szempontokból elengedhetetlen: egyszerűen vannak dungeonök, amelyeket többször meg kell csinálni, hogy szintet léphessünk: máshol nem találunk XP-t. Így aztán előbb unalmas lesz, aztán dögunalmas... Nagyon fontos: XP-t csak akkor kapunk, ha elvégeztük a küldetést: magyarárn nem lehet grindelni (ugyanazt a szörnyet újra és újra megölve XP-t szereznél), hanem bizony újabb és újabb küldetéseket kell felvenni az előrehaladáshoz. Bár a maximum szint csak a 10-es, de mivel minden szint 4 alszintre van osztva, így mondjuk ki: 40 lehetséges tapasztalati szint létezik. Ennek ellenére a klasszikus RPG fejlődési rendszerekhez képest a DDO sokkal szegényesebb, még akkor is, ha (természetesen) léteznek fejlődési lehetőségek szintlépéskor. S bár a játék magas szinten támogatja a csapatozást (mint írtam, csapat nélkül nem érdemes

nekikezdeni) sajnos pick-up partyk (azaz a véletlenszerűen összeverődő csapatok) örök betegségét magával hordozza a játék: mivel nincs szemkontaktus és személyes jelenlét, így a csapatokban (hacsak nincs mázlink) erősen dadoghat a játék. Rossz csapat = pocskék játékélmény. S ez különösen frusztráló egy olyan játékban, ahol szinte kényszerítenek a csapatozásra, s ahol szemben a valós életbeli csapattal, bárkinek bármikor közbejöhöt valami, esetleg ki kell lépnie, lefagy a gépe, vagy csak megunja a dolgot.

### AUTOFIRE-T A JOBB GOMBRA!

Az asztali D&D esetében meghatározott sorrendben dobogálunk, ha csatára kerül sor. Létezik kezdeményezés, mentődobás meg sok hasonló érdekesség. Ezt ebben az esetben nemigen lehet észrevenni, hiszen a csata javarészt abból áll, hogy a jobb gomb folyamatos püfölésével próbáljuk a kavargó testek tömegében eltalálni ellenfelünket, aztán előbb-utóbb valaki meghal és kész. Ha közben volt is mentődobás. Azt maximum az éles szemű látja: bár a program dob a kockával és a hatás is létrejön (illetve nem, ha sikerült a mentődobás), de

gyakorlatilag a harc-intenzív játékmélet úgysem hagyja a játékos, hogy törődjön bármilyen felesleges sallanggal henteles közben. Ebből a szempontból agyó D&D, agyó szerepjáték! Egyébként pedig az eddig is erősen kurtított szabadságunk még tovább csökken, ugyanis szemben legtöbb versenytársával a D&DO nem rendelkezik nagy, külső tereppel, amit fel lehetne fedezni: időnk 95 százalékát bűdös, koszos, rohadó föld alatti termekben, csatornáknak, barlangokban töltjük. A fennmaradó 5 százalékot pedig a legközelebbi kocsmában. Ennyit az egészséges életmódról, és a helyi csatornázási művek hatékonyságáról.

### NEM MEGMONDTAM, HOGY QUESTET HOZZ, QUESTET HOZZ!

A D&DO - Stormreach alapvetően quest, azaz küldetésalapú. Ez azt jelenti, hogy aki él-hal a missziózásért, az a folyamatosan bővülő kínálatban jól kiélheti magát. Erre azért is van szükség, mert az alapjátékkal járó 30 ingyenes nap alatt ha jó társaságot fogunk ki, hamar felélhetjük a játék nyújtotta küldiket: s mivel a proggi havidíjas, a fejlesztők és a kiadó érthető módon azt szeretné, hogy a játékosok maradjanak és fizessenek továbbra is. Így nincs mit tenni, havonta kell új modulokat, questeket kihozni (A *Dragon's Vault* épp a cikk írásának napján lett elérhető), és folyamatosan kell bővítgetni a játékot, hogy fennmaradjon az érdeklődés. Hiszen a D&DO-ban nincs meg más MMO-k szabadságfoka, sem a szociális érintkezés (itt szinte az LFG-ben,

azaz csapatkeresgélésben kimerül a dolog), sem a felfedezés terén. Egyébként szemben azzal, amit elvártunk tőle, hogy a WoW versenytársa lesz, inkább a *Guild Wars* (GW) lett: igen hasonló a folyton instanceozott rendszer, a különbség csupán az, hogy a GW-ben létezik igen jó PvP rendszer és sokkal sokrétűbbek a küldetések, a lehetőségek, arról nem is beszélve, hogy a GW-ben felfogadhatunk NPC-eket (nem játékos karaktereket) magunk mellé a csapatba, ha épp szólózni támad kedvünk. S lehet menni felfedezni külső terepeket is... Tehát szó ne essék a WoW vs. D&DO összehasonlításról: kb. annyi a közük egymáshoz, mint egy A380-nak és a Microsoft Flight Simulatornak. Ha pedig a sokkal érettebb, fejlettebb GW-hez hasonlítjuk, nos akkor is könnyedén alulmarad a D&DO. A monotonía, a furcsa szabályrendszer, amely a valós életben működni tud a GM-ek flexibilitása miatt, itt néha kerékkötője a játéknak. Arról nem is beszélve, hogy a harci rendszer sem az igazi. Szerencsére a látványos grafika és a jó hangok ideig-óráig biztos kárpótolnak. S reménykedjünk, hogy sok új küldi ömlik majd nap mint nap a készítőktől, nehogy véletlenül hamar megunjuk a D&DO-t.

### Gyu

#### HARDVER

MINIMUM	ÉSZEL TÖLTÜK
P IV 1.6 GHZ	A64 3200+
512 MB RAM	1 GB RAM
3D 64 MB VGA	X850XT PE 256

Nem észleltem rángatást



#### A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Jól ábrázolt világ	GRAFIKA	9
↑ Újrjátszható küldetések	HANGOK	7
↑ Könnyen lehet csapatot találni	IRÁNYÍTÁS	7
↓ Szólózni lehetetlen	HANGULAT	7
↓ A harci rendszer nehezen megszokható	KIHÍVÁS	6
↓ Néha uncsi	SZAVATOSSÁG	6

#### GYU VÉGSZAVA:

Ázért dobókockával, papírral és haverokkal nagyobb móka ez...

79%

#### ÉS A TÖBBI:

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



Hmmm... Azt hiszem ez a terasz megfelel az igényeimnek.

A kőfaragóknak itt volt némi fantáziájuk...

És csak most szólsz, hogy téniszonyod van?

# KEEPSAKE

**Vegyünk egy kis fantasy feelinget, spékeljük meg Longest Journey grafikával, és Myst-féle feladványokkal: az egyszerű recept eredménye egy meglepetésszerűen ízletes kalandjáték!**

**B**eavallom férfiasan, már évek óta kiráz a hideg, ha csak meghallom a *Myst* nevet. Talán szentségtörés ez egy hardcore kalandjátéktostól, mégis úgy vélem: a *Myst*-féle, kalandjátéknak álcázott pszichelikus logikai játékok (bármilyen zseniális is volt a nagy előd) többet ártottak kedvenc műfajomnak, mint az összes interaktív mozi és

FPS együttvéve. Szerencsére a műfaj manapság leáldozóban van, és talán ennek köszönhető, hogy a kalandjáték készítőik sokkal szabadabban nyúlhatnak hozzá a *Myst* hagyatékhoz: átmennek bizonyos jellegzetességeket a stílusból és ügyesen kombinálják más tradicionális kalandjáték elemekkel. Ezt tette egy sosem hallott nevű kanadai csapat is, akik végtelenül egyszerű, mégis remek ötlettel rukkoltak elő: ötvözték a hagyományos point 'n click stílust a *mystikus* logikai feladványokkal.

## A HOSSZÚRA NYÚLT ISKOLASZÜNET...

A játék főhőse Lydia, egy ifjú varázslótanonc hölgy, aki egy szép nári napon, barátőnje, Celeste hívására egy égig érő hegyek közt fekvő édeni völgybe érkezik, hogy beiratkozzék az ott található híres varázslóiskolába. Megdöbbenéssel tapasztalja, hogy a Harry Potter varázslóiskoláját megszegyenítő csodálatos intézet kong az ürességtől: a diákok, és a tanárok eltűntek, mintha a föld nyelte volna

el őket. A látszat persze mindig csal, főleg ha egy varázslóiskolában jár az ember, és nemsokára kiderül, hogy az épület mégsem teljesen üres. Ott van például Mustavio, a pocakos, itáliai akcentusú vándorkereskedő, aki a vár körüli vidéket járja. Lydiához hasonlóan halvány lila gőze sincs arról, mi történhetett odabenn. Aztán ott van

## » A KEEPSAKE-BEN SOSEM ÉREZZÜK MAGUNKAT EGYEDÜL «

Zak, a farkas, aki saját bevallása szerint hatalmas sárkány, s csak egy gonosz iskolai tréfa miatt kényszerült a szőrös ragadozó bőrébe. Lydia mellé szegődik, és a lány barátjává válik. Viselkedése cseppet sem arra vall, hogy sárkányszív dobog a kebelében: az egész játékot végignyavalyogja, és nyúlként iszkol minden melegebb helyzetből. A két cimborá együtt fedezi fel a várat és a környező erdőséget. Kalandjaik során egy különös hóbogolyra, egy helyét változtató fára, rejtélyesebbnél rejtélyesebb kódexekre akadnak, és mindeközben a varázslóiskola örült mechanikai találmányaival is meg kell birkóznunk.

## MYSTIKA FOR EVER.

A varázslóiskola olyan hatalmas, hogy kisebbfajta városnak is elmenne. Az épület és a parkok bebarangolása már önmagában is lenyűgöző élmény: szemet gyönyörködtető kertekben,

hatalmas csarnokokban, vízesésekkel teli szurdokokban járunk. A játék ily módon tökéletesen visszaadja a *Myst* játékok szín pompás, relaxációs gyakorlattal is felérő vizuális világát. A nagy különbség azonban, hogy a *Keepsake*-ben sosem érezzük magunkat egyedül, az elhagyott világ nem válik idő után nyomasztóvá. Ez nagyrészt cimboránknak, Zaknek köszönhető, akivel viccesebbnél viccesebb helyzetekbe keveredünk. Véleményem szerint a logikai-mechanikai feladványok is sokkal „softcore”-osabbak, élvezhetőbbek, mint a *Myst* klónokban. Nagy ötletnek

tartom a beépített „Help” funkciót: a játék nem csak arra ad tippeket, mely helyszíneket keressük fel következő lépésben, de a logikai feladványokban is segít. Először csak általános tippeket kapunk, utána már konkrétabb ötleteket, végül szó szerint számba rágják a megoldást – ez esetben azonban számolnunk kell azzal, hogy fontos pontszámoktól esünk el. Régi kalandjátékokban gyakran találkoztunk ilyen megoldással – épp ideje volt újjáéleszteni! A *Keepsake* kezelése, ahogy a mai kalandjátékoktól megszokhattuk, pofonegyszerű. Lydiát kalandjai során álmok és víziók vezérik, melyeket a menüben visszanezethetünk. A játékot számtalan filmbejátszás színesíti, ezek nagyon feldobják a hangulatot. A *Keepsake* gyönyörű grafikája, a hangulatos zene és a szomorú történet különleges, lírai atmoszférát teremt. Véleményem szerint meglepetésszerűen jó kalandjáték született, melyet

mindenkinek ajánlok, függetlenül attól, hogy *Myst* fan, vagy épp a *Myst* ellenségei közé tartozik.

**Berrr**

## HARDVER

MINIMUM	EZTEL TÖLTÜK
PIII 733 MHz	P4 3 GHz
256 MB RAM	1 GB RAM
32 MB VGA	RADEON 9800 PRO

Érthető módon nem szaggattam a játék. Viszont érdemes gyakran menteni, mert néha hajlamos a fagyásra.

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Gyönyörű helyszínek, két kalandjáték stílus újszerű ötvözése.	<b>GRAFIKA</b>	9
↓ Kicsit belassult, néha nehézkes irányítás	<b>HANGOK</b>	8
	<b>IRÁNYÍTÁS</b>	7
	<b>HANGULAT</b>	8
	<b>KIHÍVÁS</b>	8
	<b>SZAVATOSSÁG</b>	7

## BERRR VÉGSZAVA:



Ha egy nyugodt, lírai hangulatú fantasy kalandjátékra várunk, a *Keepsake*-et nekünk találták ki!

**83%**

## ÉS A TÖBBI:

<i>Syberia 2</i>	90%
<i>Myst 3</i>	90%
<i>Myst IV Revelation</i>	90%



# GREAT | CHANCE

EURÓPA TRENDI BARMÉTERE:  
INTERACTIVE ENTERTAINMENT,  
HARDWARE, INFO- & EDUTAINMENT



2006.08.23-27.  
WWW.GC-GERMANY.COM

Bővebb kiállítói, és/vagy látogatói információ  
Magyarországon: seifert@interpress.hu.



WWW.SILICIUMCOMPUTER.HU E-mail: silicium@einternet.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 44 3000+**  
Gigabyte 8399P-R alaplap  
AMD Athlon4 3000+ yamka box  
2x2GB (4096bit) Kingmax memória  
Gigabyte 8800GT 256MB PCI-E  
1.44 HDG FDD  
LG 41478 16x DVD DL DVDRW  
800W Samsung (8M) SATA HDD  
IC Power 420W, 14cm fan APC  
Coolermax 438R, ház  
**135.020 Ft**

**AMD Athlon 44 3500+**  
Gigabyte 8399P-R alaplap  
AMD Athlon4 3500+ yamka box CPU  
2x1.5GB (4096bit) Kingmax memória  
Gigabyte 8800GT 256MB PCI-E  
1.44 HDG FDD  
LG 41478 DVDRW  
800W Samsung SATA II (8M) HDD  
Cherhef 420W 12cm fan  
Cherhef 80-02883, ház  
**199.197 Ft**

**AMD Athlon 44 X2 3800+**  
Gigabyte 8399P-R alaplap  
AMD Athlon4 X2 3800+ box CPU  
2x1.5GB (3072bit) Kingmax memóriák  
Gigabyte 7800GT 256MB 256MB DDR3  
1.44 HDG FDD  
LG 41478 DVDRW  
3000W Maxtor SATA (148M) HDD  
Cherhef 420W 12cm, 4cm fan  
Cherhef 80-02883, ház  
**382.576 Ft**

**Intel P4 3GHz, 64bit**  
Gigabyte 8399P-R alaplap  
Intel P4 3GHz, 3MB cache, 64bit box  
2x1.5GB (333MHz) Kingmax DDR2  
Gigabyte 8800GT 256MB PCI-E  
1.44 HDG FDD  
LG 41478 16x DVD DL DVDRW  
2000W Samsung SATA II (8M) HDD  
Cherhef 420W 12cm, 4cm fan  
Cherhef 80-02883, ház  
**200.996 Ft**

**Intel P4 3.2GHz, 64bit**  
Gigabyte 8399P-R alaplap  
Intel P4 3.2GHz, 3MB cache, 64bit box  
2x1.5GB (4096bit) Kingmax DDR2  
Gigabyte 7800GT 256MB PCI-E  
1.44 HDG FDD  
Pioneer 1120 16x DVD DL DVDRW  
3000W Maxtor SATA (148M) HDD  
Cherhef 420W 12cm, 4cm fan  
Cherhef 80-02883, ház  
**348.254 Ft**



<b>TV</b>	17" Viewsonic V9724 3ms, HD1	28.666 Ft	<b>Alaplap</b>	Gigabyte K8NF9 Ultra	24.000 Ft
	17" Viewsonic V9724 3ms, HD1	79.000 Ft		Gigabyte K8N Pro SLI	27.900 Ft
	17" Samsung 700N, 12ms 600:1	58.000 Ft		Gigabyte 839E, 3754 nForce4, PCI-E	15.400 Ft
	17" Samsung 700P, 8ms 700:1	82.000 Ft		Gigabyte G1975E	39.000 Ft
	17" Acer 1916AS, 8ms 500:1	75.000 Ft		Gigabyte 8451P1 Quad Core	55.500 Ft
	17" Viewsonic V9724 3ms, HD1	129.900 Ft			
<b>Videokártya</b>			<b>Cherhef</b>	Cherhef 80-02883, ház	9.400 Ft
Gigabyte 7800GT 256MB PCI-E	84.300 Ft			Cherhef LC-0385 sw-01 ház	18.900 Ft
Gigabyte 8800GT 256MB PCI-E	37.300 Ft			Cherhef 420W 100, 12cm, APC	11.300 Ft
Gigabyte 8800GT+RE 128MB PCI-E	37.300 Ft			LC Power 340W 100, 14cm APC	10.500 Ft
Gigabyte 8400 256MB PCI-E	29.200 Ft		<b>RAM</b>		
Gigabyte X1800G 256MB PCI-E	75.200 Ft				
Gigabyte X300G, 512MB PCI-E	44.700 Ft				
Gigabyte X300GHD 256MB PCI-E	43.000 Ft				
Gigabyte 8800E 128MB AGP	40.540 Ft				
Gigabyte 8400E-AGP 128MB AGP	23.500 Ft				
<b>Eger / Gamepad</b>			<b>Processzor</b>		
Logitech F502 USB Gamepad	8.900 Ft		Intel Pentium D 2.8GHz 2MB	17.000 Ft	
Logitech G5 laser mouse	14.000 Ft		FA 3.4GHz 3775 2MB 4MB BOX	70.000 Ft	
Logitech LK1 cordless optical mouse	8.200 Ft		Pentium D 3.2GHz 2x2MB D-Core BOX	115.400 Ft	
<b>Memória</b>					
1x1GB 333MHz Kingmax, GDDR2	12.500 Ft				
1x1GB 300MHz Kingmax Harddisk	14.400 Ft				
1x2GB 333MHz DDR2 Kingmax	10.800 Ft				
1x2GB 400MHz DDR2 Kingmax	16.200 Ft				
<b>Watchdog</b>					
PCIe Watchdog SATA, 8MB 1000000	43.000 Ft				
800W SAMUNG SATA, 8M	17.800 Ft				
3000W MAXTOR IDE 148M	26.440 Ft				

A konfigurációkra 3év teljeskörű garanciát vállalunk amelyeket az Ön feltételes igényei alapján állítunk össze!  
A hirdetésben szereplő árak az ártól eltérő árakig érvényesek. Nyisdobozbéli, ártól eltérő feltételeket nem vállalunk. Az árnyomítás jogát fenntartjuk!



http://www.fixtv.hu telefon: (06 1) 374 0734

minden csütörtökön 20.15-től **MACIANS**  
az adások letölthetők a **www.macians.hu**-ról  
használt gépek adás-vétele **www.oszeres.com**

antenna hungaria (UHF 26, 511,25 MHz)

LPC (319,25 MHz)

...T...Kábel (147,25MHz)

antenna digital INDULÓ CSOMAG

<b>Processzorok</b>	<b>bruttó</b>	<b>Memóriák</b>	<b>bruttó</b>	<b>Alaplapok</b>	<b>bruttó</b>
Semp. (S. 754 64 bit) 2500+ BOX	15.360	DDR400 256/512 MB Brand	5.010/9.990	ABIT(2év): NF8-V2 / NV8	15.270/17.910
Semp. (S. 754 64 bit) 2600+ BOX	16.500	DDR400 512MB: Kingston 5év	10.920	ABIT(2év): KN8 Ult. / KN8-SLI	21.570/27.960
Semp. (S. 754 64 bit) 3000+ BOX	19.260	DDR400 512MB: PQI 3év	9.990	ASUS: K8N / A8N-SLI SE	13.860/25.560
Semp. (S. 754 64 bit) 3100+ BOX	24.360	PenDrive: 256 / 512 MB	2.760/4.140	ASRock: K8UpNF3 / A8XM	10.470/11.400
Semp. (S. 754 64 bit) 3300+ OEM	21.720	PenDrive: 1 / 2GB	6.330/11.940	ASR(LGA): TwinsHDTV/VM800	15.060/12.720
Athlon64 3200+ (939) OEM	31.050	SD Kingst.: 256/512/G	3.630/4.680/8.460	Gigabyte (2év): K8NF9 / Ultra	19.980/24.900
Athlon64 3500+ (939) OEM	40.050	CF Kingst.: 256/512/G	4.200/6.000/12.270	Gigabyte (2év):K8U/K8NSC	12.180/17.100
Athlon64 3700+ (939) OEM	47.940	MemoryStick Pro: 512/G	10.530/16.200	ASUS: NF3-A / A9S / 775A2	12.600/9.840/11.640
Celeron-D (S.478) 2.6GHz BOX	13.500				
Celeron-D (S.478) 2.8GHz BOX	14.820				
<b>Videokártyák</b>	<b>bruttó</b>	<b>Merevlemezek</b>	<b>bruttó</b>	<b>Optikai meghajtók</b>	<b>bruttó</b>
HIS: X1300Pro(256)	28.680	Maxtor (2M) 40/80	9.870/10.710	CD-RW: LG / Toshiba	4.320/4.680
ATI 9550 Gigabyte 128MB	14.310	Maxtor (8M) 80/160/200	11.460/15.630/18.060	DVD-ROM: LG / Toshiba	3.420/2.200
Gibab. X600Pro: 128 / 256MB	17.160/18.600	Maxtor (16M) 250/300	20.370/24.690	LG: 4167 OEM / H20L	8.700/11.370
GF: MX 4000 / FX 5200	6.660/8.700	Maxtor (SA2) 160/200	16.530/17.340	NEC OEM: 4550 / 4571	9.030/10.500
Club3D 6600GT: AGP/PCI-E	32.520/31.860	Maxtor (SA-16M) 250/300	21.060/28.440	Pioneer OEM: 111D / 110	9.480/9.930
GF: 7300GS: 128MB/256MB	15.090/15.900	Sams. (8M) 80/160	11.490/16.650		
GF: 7600GS / 7600GT	32.370/55.260	Sams. (8M) 200/250	19.290/20.580	<b>Wireless LAN</b>	<b>bruttó</b>
		Sams. (SATA2) 80/160	12.240/17.130	Router Edimax 6204WG (54MBit)	12.420
		Sams. (SATA2) 250/300	20.850/26.040	Router SMC WBR14T (108MBit)	14.130
		Seagate(8M) 160/200/250	17.160/19.920/21.720	PCMCIA Edimax 7108 (54MBit)	6.660
		Seagate(SA) 200/250/300	20.940/22.770/28.980	PCI Gigab. GN-WP01GS (54MBit)	5.670
<b>TV-Tuner kártyák</b>	<b>bruttó</b>	<b>Szoftverek</b>	<b>bruttó</b>	USB Edimax 7317UG (54MBit)	5.700
ASUS P7131	10.740	Win.XP OEM: Home / Prof.	24.420/39.060		
Leadtek Tv2000 Expert	15.330				
Pinnacle PCTV	13.920				

**MagiComp**

1054 Budapest,  
Bajcsy-Zsilinszky út 60.

Tel.: 1/373-05-82 Nyitva:  
20/538-55-46 H-P: 8 - 20h  
30/489-13-39 Szó: 10 - 16h

Májusban nyitjuk meg  
második boltunkat

**BUDÁN**

**CD-DVD polírozás!**  
Ha újra olvasni akarod öreg, karcos  
lemezaidet, hozd el hozzánk!  
Megvárható, kb. 5 perc alatt kész!  
**990 Ft**

www.magicomp.hu  
Info@magicomp.hu

Áruhitel és bankkártya elfogadás!

Ez itt New York  
– sok a kocsi

Budda – budda

Füлтövön váglag így!



# TRUE CRIME NEW YORK

A *GTA III* és a *Vice City* óriási sikerei után természetesen mindenki *GTA*-klónt akart fejleszteni. Jött, látott és ugyan nem győzött az első *True Crime*, de azért el lehetett bohóckodni vele, amíg a *San Andreast* vártuk. A Luxoflex megmutatta, hogyan lehet még jobban tönkrevágni egy folytatást.

**2**003 májusában, pont a los angelesi E3 előtt toltam a *Vice City*-t, ezért gondolhatjátok, mennyire fellekesített, amikor a kiállításon először megláttam azt a játékot, amely ezt a két dolgot egyesítette: a *True Crime: Streets of L.A.*-ról volt szó. Amikor végre-valahára megjelent konzolra a játék, lelkesedésem kicsit visszaesett, mert a végleges *True Crime* azért annyira nem rengette meg a *GTA* alapjait, mint amennyire azt vártam. Mivel PC-s verzióról egy ideig szó sem volt, egy időre el is feledkeztem róla, aztán nagy meglepetésemre mégis elkészült erre a géptípusra is. Sajnos a konverzió még inkább rontott az eredetin, de sebjaj, gondoltam: „majd a folytatást!” (Na jó, valójában nem is gondoltam erre, de nekünk mindig reménykednünk kell a fejlődésben, úgyhogy én azért reménykedtem). Aztán nemrég kijött a folytatás, ami igencsak pocsek lett konzolon is, végül pedig elérkezett a „várva várt” pillanat, a PC-s megjelenés, amikor elmondhatjuk, hogy a *True Crime* széria karrierjének legaljára érkeztünk.

## RABLÓBÓL LETT PANDÚR

A minden szempontból rendkívül hiteles és híhető sztóri szerint új hősünk Marcus Reed, a rosszfiú zsaruvá vedlett pofa (mert gondolom az USA-ban a rendőrségi munkához

csak úgy szedegetik fel az utcáról a priuszos gangsztaát...), akiről lerí, hogy a *San Andreas*-beli CJ-nek akar valamilyen nagyon ügyetlen másolata lenni. Hősünk a new york-i rendőrség legújabb tagja és minden vágya, hogy bebizonyítsa, ő a legtökösebb és legsikeresebb zsarú a városban. A játékban négy ügyet kell megoldanunk és mind a négy arról szól, hogy maffiavezérek kell lekapcsolnunk, miután megtaláltuk őket. Ehhez először információt kell róla szerezni egy spiclitől, keresztüllövöldözni magunkat egy halom rosszfiú, aztán ha megvan a boss, akkor alaposan helyben kell hagyni, kikérdezni, jöhet a következő. A sztóri dióhéjban ennyi.

## LAME THEFT AUTO

Mivel ugyebár *GTA*-klónnal van dolgunk, ezért könnyedén lophatunk kocsit bármikor, mert a zsaruk úgy szokták. Elég a levegőbe lőnünk, vagy megmutatni a jelvényünket és már miénk a járgány. Emellett még vehetünk pénzt is autók, de minek? A kocsi irányítása nagyon vacak: szinte lebegnek a föld fölött, majdnem súlytalanok, és a legkisebb poccénéstől is három métert repülnek. A lövöldözés is meglehetősen primitív,

mind az MI, mind a technikai kivitelezés terén. A verekedés legalább vicces, de csak azért, mert annyira röhejes ilyenkor az animáció.

## „BŰN” RONDA

A *True Crime 2* grafikája sivár, színtelen, unalmas. A textúrák mosottasak, a karaktereket mintha baltával faragták volna. Emellett a játék abszurd módon helyenként még szagat is, máshol meg úgy villognak a textúrák, mintha a készítő egy adag heroint szippantottak volna be az orrukon keresztül és azt ábrázolnák,

## » VEHETÜNK PÉNZERT IS AUTÓKAT, DE MINEK? «

milyen is volt a trip. Talán azt mondanom sem kell, hogy az a konzolokra jellemző százalmas megoldás, hogy minduntalan előttem tűnnek fel a járművek, miközben száguldanál előre, itt súlyosabb, mint valaha. A hangok és zene egy fokkal jobbak: Christopher Walken ismét szinkronszínészként szerepel, és Laurence Fishburne is tiszteletét teszi, emellett pedig rengeteg nagyon jó zeneszámot is hallhatunk furikázás közben. A két sztár azonban nem menti meg ezt a százalmat: tényleg csak azoknak ajánlom, akik már kétszer végigtolták a *GTA San Andreast* és nem bírják ki, amíg a következő klón, vagy *GTA* rész nem jelenik PC-re...

**Bad Sector**

## HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIV 2 GHZ	AMD 3000+
512 MB RAM	1 GB RAM
128 MB VGA	RADEON X800 GTO

Néhol furcsán beszagott, fagyogatott is és a villogó textúrák sem ritkák.

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ New York-ban furikázhatsz	GRAFIKA	6
↑ Jók a zenék benne	HANGOK	8
↓ Üres és unalmas játékmenet	IRÁNYÍTÁS	5
↓ Amit 2-3 óra alatt kivégzel	HANGULAT	5
↓ Önismétlő küldetések	KIHÍVÁS	4
	SZAVATOSSÁG	5

## BAD SECTOR VÉGSZAVA:



Ahogy mondani szokták: ez a „szegény ember *GTA*-ja”. A *True Crime* első része sem volt valami nagy etvasz PC-re, ezzel viszont sikerült alaposan alulmúlni.

# » 58%

## ÉS A TÖBBI:

Mafia	95%
<i>GTA: Vice City</i>	94%
<i>True Crime: LA</i>	72%

# THE SIMS 2 FAMILY FUN STUFF

**Akik a Sims Nightlife-ban sikeresen találtak partnert maguknak, azoknál már bizonyára gyermekek is kuksolnak otthon, akiknek pedig szórakozásra van szükségük. Na, el is készült gyorsan a Family Fun Stuff című kiegészítő. Hogy örüljünk, azért.**

**N**em vitatható, hogy a *The Sims* sorozat milliőkat mozgatott meg világszerte, és még olyanokat is gép elé szögezett, akik a PC-s játékokat démoni eszközöknek vélték. Nincs is arról szó, hogy ne tisztelnénk a Maxis gárdáját és az ő munkájukat, csak már az ember könyökén jön ki a sok kiegészítő cucc, amelyet egy játékra húznak a srácok. Most éppen a *Family Fun Stuff* került a kezünk közé, amely még mellékletnek is igen satnya, pusztán arra jó, hogy virtuális családjunk életét feldobjuk kicsit. Az amerikai családmódelnek megfelelően semmi különös nem került a kínálatba, minden sim család bútorokat, kiegészítőket, éjjeli lámpákat és mesészerű gyerekoszobákat kap, ahol minden gyermek ugyanúgy élheti meg fiatal éveit. Kicsit olyan „Klónfalva” érzése van az embernek, mindenki boldog a lila tapétával, és a kastély alakú ruhásszekrényrel, anyu meg boldogan mosogat, miközben apu mesét olvas a sárkányos pizsamás kölköknek a hálószobában.

## WE ARE FAMILY

Dióhéjban a *Family Fun Stuff* csak új berendezési tárgyakat, ruhákat és party-kellékeket ad, mert elvégre a jó gyerekek kertit zsúrt is kell rendezni,

persze lehetőleg olyat, hogy minden másik szülő irigykedjen kicsit felvágós életünkre. A kis lurkók szobájából mesebirodalmat varázsolhatunk, félelmetes éjjeli lámpával teremthetünk egyedi atmoszférát, hogy a kölyök jól összecsinálja magát a sejtelmes fényben, és persze egyedi ruhákat is tervezhetünk a csemetéinknek. Ezen túl semmi különös nem kapunk, bár a „Family Fun” név nem is ígér sokkal többet. Apu nyilván soha nem jön haza részegen, és anyu sem bújjik ágyba a postással, a gyerekek sem szöknek el otthonról csavarlazítózni a haverokkal (pedig az mekkora buli...! *Akarom mondani ki ne próbáljátok, gyerekek!* - ender). Elvégre ez csak egy játék.

**A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE**

**55%**

FEJLESZTŐ:  
**MAXIS**

KIADÓ:  
**ELECTRONIC ARTS**



„És akkor a méhecske rászáll a virágra, így születettek ti is...”



Bocsi, sietek, gyerekek még az oviban!

# GOLDEN AGE OF RACING

**A hatvanas években a Grand Prix fogalma még egészen mást jelentett. Bár az autók lényegesen lassabbak voltak, de sokkal életveszélyesebb volt a verseny. Itt még nyitott volt a sisak, törékeny a kocsi, és az adrenalin az egekbe szökött. Kár, hogy ötven évvel később ebből semmit sem érezhetünk.**

**A** *Golden Age of Racing* konzolos játékként látott napvilágot, de már ott is a közepesen gyenge kategóriába került azonnal a megjelenése után. A Brain in a Jar fejlesztőcsapat már nevével sem ígért túl sok jót, de sikeresen be is bizonyították, hogy valóban volt okunk az aggodalomra. Persze jött a PC-s átirat is, amelynek csak annyi értelme volt, hogy egy újabb platformon bukhatott meg a produkció. Már csak azért is, mert az alkotók nem akartak túl sokat küszködni a célcsoport elérésével, úgy ahogy volt, átkonvertálták a cuccot PC-re, még a grafikán sem javítottak, holott a vas azért ezt még bőven engedte volna. A játékmenet pedig már konzolon is elég gyatra volt, az legalább rosszabb nem lett, bár ezen sem lepődött volna meg senki sem. Kár érte, mert a téma bizony megért volna egy komolyabb misét is, de így csak imádkoztunk kicsit, hogy a Brain in a Jar nevet ne nagyon lássuk a közeljövőben.

## ÖREG AUTÓ NEM VÉN AUTÓ

A hatvanas évek Grand Prix versenyei pedig első látásra vonzóknak tűnnek. A játékban a szokott formulák is megtalálhatóak: Exhibition, Time Challenge, Championship Season, és a multiplayer opciót az osztott képernyős kétjátékos mód helyettesíti, elég rettenetes kivitelben. Történet, karrier mód nincs,

csak a régi pályákon, régi hangulatban, régi autókkal suhanhatunk végig. A grafika és a hanghatások is elég régiek, a kilencvenes évek technikai szintjét idézik, és ez elég sokat levesz az élvezeti értékből. A játékmenet sem sokkal kellemesebb, az irányítás például rettenetesen nehéz, már az elején is. Azt hinnénk, hogy a több tucat megnyitható kocsi között akad valami jobban kezelhető járgány, de végül csalódnunk kell. Nem a régi szekerekkel van itt a probléma, az irányítást csinálták meg pocscékul a fejlesztők. A sebességérzet sem az igazi, és a hangulat is hamar elvész az igazán nagy versenyek kudarcán. A *Golden Age of Racing* sajnos nem is nagyon érdemel jó szót, pedig a téma igazán megérett már arra, hogy valaki alkosson egy igazán klafa játékot belőle. Hát... nem most volt a nagy áttörés.

**A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE**

**40%**

FEJLESZTŐ:  
**BRAIN IN A JAR**

KIADÓ:  
**MIDAS INTERACTIVE ENT.**

# MÉG TÖBBET

## ÁPRILISTÓL A KÉK GS DVD



### VÁLTOZATLAN ARON!

Yes!



**SZIMPLA DVD „4,5 GB”  
1646 FT-ÉRT**

AMAZING!

## NEM SZÜNIK MEG A CD-S GAMESTAR!

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

# A PÉNZEDÉRT!

## MELLÉKLETTEL JELENIK MEG!



**DUPLA DVD „9 GB”  
1896 FT-ÉRT**

**GameStar**

EUROPA LEGOLVASOTTABB GAMER MAGAZINJA

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



# TIPPEK TRÜKKÖK



WOW!

Jó reggelt, jó napot, jó estét, alá lehet húzni a megfelelőt, de csak ceruzával. Először is mindenkinek köszökösi a számtalan pozitív visszajelzést az előző számban közölt Oblivion tippmialájával kapcsolatban: a jelek szerint örömmel fogadtátok, úgyhogy igen, a későbbiekben is készítenk még hasonló összeállításokat, ha arra érdemes játékot találunk. Ebben a hónapban is gondolkodtunk a Heroes V-ön, de végül úgy döntöttük, három oldalra bőven elfér a lényeg, ha minden faj minden egységéről részletes statisztikát közölünk volna, nem jutott volna hely másra. Mi volt még... Szegény Hősök terét kicsit összebb húztuk, mivel G-San kolléga, akit közfelkiáltással megszavaztunk a beérkező levelek számlálóattaséjának, fulladasközeli állapotba került az elektronikus levélhalom alatt... mostantól inkább két versenyszámot hirdetünk havonta. Oblivionbeli Chuck Norris hasonmásversenyünket azonban folytatjuk, megtekinthetitek az eddigi legjobb pályaművet, de mi még érzünk a témában potenciált: aki úgy véli, képes ennél élethűbben reprodukálni a kung-fu félistenét, ebben a hónapban még megteheti!

## CHEET OV ZE MONZ TOMB RAIDER LEGENDS



- CHEATS!!!**  
Az „Extras” menüben kapcsolod be a csalásokat, majd játék közben, a [Backspace] nyomva tartása mellett üsd le a megfelelő számot.
- 7 golyóálló Lara
  - 3 végtelen géppuskatöltény
  - 4 végtelen gránátvető töltény
  - 5 végtelen puska töltény
  - 6 végtelen SMG töltény
  - 8 egy lövés, egy halál
  - 2 megmutatja az ellenfelek életét (nem életrajzi dokumentumfilm!)
  - 9 Excalibur
  - 0 Soul Reaver

## BLACK & WHITE 2: BATTLE OF GODS

**1 Védekezz, ne háborúzz**  
Az azték isten nagyon bosszús tud lenni, ezért kövekkel, tűzgolyókkal dobálja meg a városunkat. Minden esetben használjuk a Shield varázslatot, amikor „beszól”.



Mindig legyen egy nagy adag íjász a bázisunkon, hogy az ellenfél lénye ne okozzon több gondot.

**2 Osztas az osztaggal**  
Amikor várost foglalunk, mindig több osztagot vigyünk magunkkal, ugyanis amint elkezdjük meghódítani az ellen épületét, ő feltámasztja a halottakat. Ilyenkor ne a lényünkkel csapjunk oda a csontoknak (mivel ő a mi katonáinkat is öli), hanem a többi hadtesttel, amit magunkkal hoztunk.

**4 Falazz**  
A kiegészítőben érdemes minden pályán, mindig körbefalazni a városainkat, ugyanis a gép tanult a korábbi hibáiból: már több helyről támad, különböző seregekkel.

## BLAZING ANGELS

**3 Kövezz**  
A legtöbb pályán találunk sziklákat, amikkel az ellenfél seregét illetve épületeit lehet nagyon jól pusztítani. Nem érdemes kis csapatokra dobni, inkább a nagyobb hadtestekre szórjuk a köveket.

**1 A vezért**  
Amikor az ellenfél alakulatban repül, mindig a középső repülőöt célozzuk meg, és tartsuk nyomva a lövést rajta. Így amikor az ellenséges formáció manővere-

zik, könnyedén bevihetünk pár találatot a többi gépnek is.



Ne csak pörögj manőverezés gyanánt, hanem kacsázz a repülővel (ahogy régen a biciklivel)

**2 Bukfenc**  
Ha egy ellenfél repülője pont alattunk van, rántsuk fel a gépet és csináljunk egy „bukfencet”, így mögé kerülhetünk. Fontos, hogy amint átfordult a gépünk eresszük el a gázt, inkább koncentráljunk a tüzelésre.

**3 Célra tarts**  
Az egér jobb gombjával mindig a célpontra fókuszálhatunk. Ez néha zavaró tud lenni, ám amikor rá szeretnénk fordulni az ellenfélre nagyon jól jön, sokkal jobban lehet manőverezni a távoli nézetből.

**4 Kavarodás**  
Nagyobb légi csatáknál még akkor se tartsuk nyomva a tüzelő gombot, ha szinte biztosak vagyunk a találatban, inkább csak pötyögteszük a golyókat. Azért fontos, mert bármikor berepülhet egy szövetséges gép a célba, és bizony nem jó dolog lelőni a bajtársunk gépét...

**BATTLE MAGES: SIGN OF DARKNESS**  
Gimmegimmegimme 1000 arany  
Perfektwarrior cyborg katona  
Arisemywarriors egy paladin pálya  
EasyWin több tapasztalati pont  
Iamgreatcornholio

**MAJESTY: GOLD EDITION**  
Játék közben nyomd le az [Enter]-t, majd írhatod is a kódokat:

Goblin rush goblinokat teremtet  
Night of the living dead élőhalottakat teremtet  
Fill this bag I have the power arany minden képesség

## HŐSÖK TERE

## Kedves elektronikus sporttársak!

A megmértetés rendületlenül zajlik, ebben a hónapban is sikerült rekordot döntenünk a beérkezett levelek számában. Mivel a feldolgozás „manuális” módszerrel kezd kezelhetetlenné válni, emberjogi szempontból (ez elsősorban G-San felé gesztus, aki már Hágával fenyegetőzik) havi két versenyszámra csökkentjük a kvótát. Lássuk, kik lettek az áprilisi győztesek:

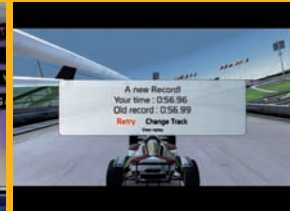
## EREDMÉNYHÍRDETÉS

AZ EHAVI VERSENY BEKÖLDÉSI  
HATÁRIDÉJE MÁJUS 26.

## MASHED

NEED FOR SPEED:  
MOST WANTEDTONY HAWK'S  
AMERICAN WASTELAND

## TRACKMANIA



1	[GS]MIL}{@CSO}{I	23:11	KARCZAG VIKTOR	2:55:16	VIŠOR	295.512.320	NORBEE	0:56:88	1
2	KATONA ZOLTÁN	25:10	J3AGGIO	2:55:39	GABULA ÁDÁM	119.534.580	CZENE ÁDÁM	0:56:96	2
3	KARÁDI TAMÁS	25:10	KALUP KRISZTIÁN	2:57:80	ZUBOR ANDRÁS	98.431.842	GYÖNGYÖSI NÁNDOR	0:57:34	3
Herman Dani		26:50	Román Balázs	3:03:19	Rigó Kevin	61.489.176	Brits	0:57:93	
Gajda Zoltán		26:69	Mate	3:15:24	Gáti Attila	20.395.112	Pernecker Bálint	0:58:42	
Czibolya Mihály		28:11	Nánási Attila	3:15:30	Ritócz Tamás	5.162.904	Fosztó Szabolcs	0:58:63	
Ákos		28:21	Rein Viktor	3:15:32	Zsámboki Gergő	4.959.760	(RMT)jatiking	0:58:71	
Kalup Krisztián		28:21	Matthew	3:16:20	Divinyi Attila	3.864.544	Bán Róbert	0:58:77	
Stoecky		28:26	Velner Viktor	3:17:48	Melay András	3.257.980	Prima Rómeó	0:58:83	
Mészáros Dániel		28:68	Katona Zoltán	3:18:04	Fazekas Péter	2.984.200	Flautner Bence	0:59:04	



## 1. versenyszám

A Need For Speed: Most Wanted népszerűsége töretlen, ezért mindenképp ragaszkodtunk hozzá, hogy ismét versenyszám legyen. Ezúttal azoknak kedvezünk, akik már komolyabban foglalkoztak a játékkal, mert a verseny az unlockolható Ironhorse & Coast pályán zajlik, természetesen Sprint módban. Nehéz és változatos hely, kíváncsian várjuk eredményeiteket.



## 2. versenyszám

A TrackManiára időközben mi is rákattantunk, annak ellenére hogy sikerült többünkben hisztérikus rohamot kiváltania. Ezúttal (az ismét költőien szép nevű) G-4 pályáról várjuk legjobb eredményeket, illetve az arról készült screent. A mi legjobb időnk egyébként 31:60 volt, de nem vagyunk rá büszkék. Ennél azonban csak jobbat érdemes küldeni, különben mi nyerünk.

## EXTRA!

Úgy véltük, adunk Nektek még egy hónapot. Jelenleg az alábbi alkotás vezet a Chuck Norris hasonmásversenyt, ha úgy érzed, ennél élethűbb (Chuck Norris-hűb) Oblivion karaktert tudsz kreálni, már küldd is a képet!



Ha van olyan játék, melyben nagyon szeretné összemérni magad a többiekkel, ird meg!

Sok sikert mindenkinek, várjuk az eredményeket! hosoktere@gamestar.hu

Szabályok: A játékból lopott képet JPG formátumban küldjétek. 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 nyereményét a Magyar Honvédség kapja meg.

## GALACTIC CIVILIZATIONS 2

A csalások aktiválásához a program argumentumaként a cheat szót kell megadnunk. Aki nem pragmatos kocka, annak magyarázatképp: jobb gomb a program ikonján, válasszuk a „Tulajdonságok” menüt, és írjuk a „Cél”-nál a hivatkozás után, hogy cheat. Valahogy így fog kinézni: „C:\Program Files\Stardock\TotalGaming\GalCiv2\galciv2.exe” cheat

[CTRL]+[V] Jegyeült bolygók találkozája  
[CTRL]+[B] hozzáad egy csatahajót a flottához  
[CTRL]+[C] klónozza a kiválasztott hajót  
[CTRL]+[J] befejezi a szociális projekteket  
[CTRL]+[R] kifejleszti az aktuális technikát

[CTRL]+[H] megjavítja a kiválasztott hajót  
[CTRL]+[T] a kurzorhoz teleportálja a kiválasztott hajót  
[CTRL]+[A] fejleszti a kiválasztott hajót  
[CTRL]+[M] 10,000 BC-t kapunk  
[CTRL]+[Shift]+[J] befejezi a többi faj projektjeit

## FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

Az összes co-op multiplayer pálya megnyitásához menj a Bonus menüben a Cheats menüponthoz, és ird be hogy fullspectrumpwnage.

## THE GODFATHER

Játék közben nyomd le az [Esc]-et, majd ird be az alábbi kódok valamelyikét:

cuneo 5000 dollár  
stracci teli táruk  
corleone életviszátöltés  
tattaglia filmek megnyitása

## WORLD WAR II: ROAD TO BERLIN

Játék közben nyomd le a [F] gombot és utána ird be a kódot.

Weapons minden fegyver  
Fly repülő mód  
Walk sétáló mód  
God sérthetlenség  
Allammo végtelen munició

# CONDEMNED

**Nyomozóból üldözötté válsz, miközben tovább kutatod a rejtély megoldását. És ki segít?! Majd mi!**



Létrára fel, ott fekszik a segítők



Nézzünk az úriember körme alá



A megoldás a szellőző mögött rejtőzik



A rejtélymondattal egyik részlete

**Ne gyűjtögess** Felesleges tartalelőlni a fegyvereket és az egészségügyi csomagokat. Nem elég, hogy a pályák elején mindig üres kézzel indulsz útnak, de az épületekben bizonyos helyeken mindig elzárják a visszautat – hogy ne tévedj el. Így az ott hagyott cuccokat sem tudod már felvenni.

**Rejtekhelyek** A legkevésbé feltételezett zugokban dugtak el jó kis fegyvereket a fejlesztők. Az elmozdítható objektumok mögött általában madártetemetek találsz, de néhol sörétes puská vagy karabély rejtőzik. Főként a dobozokat, irattartó szekrényeket, esetleg a sütőket érdemes közelebbről megvizsgálni.

**Madár szállt a tetemre** A madártetemeteket a bűz, illetve a légyzűmmögés közelsége segít megtalálni. Minden pályán hat található, ám három fémdarabot is elrejtettek. Ezeket összegyűjtve a menüből koncept artok tárulnak fel előtted.

## ESZKÖZÖK

**Csak egyet** Mivel egyszerre csak egy fegyver lehet nálad, jól tond meg, hogy mit mire cserélsz le. A jobb felső sarokban megjelenő dobozban főként a Damage értékét érdemes figyelni. Ha zöld kereszt áll mellette, akkor nagyobb sebzést okoz az ellenfeleken, mint ami most a kezében van. Fontos lehet még a sebesség is. A lassabb fegyverek nagyobb sebzést okoznak, de más taktikát igényelnek - később azonban egyre fontosabb lesz a Block is.

**Szaglássz okosan** A nyomozó segédeszközök használatánál segítséget nyújthat, ha lekapcsolod a szobában a lámpát, illetve a fényképezőgépet esetében a kis kijelző négy oldalánál megjelenő fehér nyílcskáik is mutatják a bűnjel elhelyezkedésének helyes irányát.

**Sokkolom, zombit sütnék** Az egyik leghasznosabb, örökké megújuló eszközd az sokkoló. Egyetlen hátránya, hogy viszonylag lassan töltődik újra, de inkább várd ki ezt az időt. Ha az ellenfél fedezék mögül vár téged, nyugodtan pörkölj oda neki egyet. Akkor is hatásos, ha már feléd rohan az elvetemült. Lebénítva elveheted a fegyverét, vagy csak odavágsz neki egyet. A lényeg, hogy mindig ezzel kezd a harcot, ha teheted.

**Kalapájl, lapátolj, baltázz!** Amellett, hogy a három leghatékonyabb csúnyító eszköz, mindegyiknek megvan a maga fontos szerepe a továbbjutásban. A kalapáccsal az egyes ajtókon található lakatot verheted le, a lapáttal a beléptető kóddal működő rendszereket tudod lebénítani, míg a tűzoltó baltával a rozoga ajtókat törheted be. Könnyen felismered, ha használnod kell valamelyiket, hiszen minden eszköz ikonja megjelenik az adott továbbjutási pontnál is, ha szükséged van valamelyik használatára. Kakukktojás a feszítővas, ami szintén fontos lehet néhol, de nem okoz akkora sérülést az ellenfeleknek, vagyis fegyverként nem jó.

**Közelharc** A legjobb taktika, ha megvárod, amíg kicsapkodja magát az ellenfél, majd közel futsz hozzá, odavágsz egyet, aztán visszahátrálsz. A lassabb fegyvereknél akkor nyomd le a támadás gombot, amikor elindulsz suhintani. Ha nem hátrálsz vissza, általában visszakézből kapsz egy maflást.

## AHOL ESETLEG ELAKADHATSZ

**A gyilkosok gyilkosa** A kilencedik fejezetben, az Apple Seed Orchard pályán – ami gyakorlatilag egyetlen házban játszódik – először meg kell találnod az organikus nyomok alapján a rejtélynek szánt mondat darabjait. Kutass a konyhában, a sütőben; aztán az alagsorban a csapnál; utána az emeleten az egyik szobában, ahol a gardrőbban meg is találsz a harmadik mondatrészletet. Az ott található kalapáccsal pedig keress ugyanezen a szinten egy lakattal lezárt ajtót. Azon át juthatsz el a végső megoldáshoz. Ezt követően már csak le kell menned ismét az alagsorba, ahol az előbb még zárt tükör most nyitva vár. A sárga ruhás csávót véletlenül se piszkavassal akard elintézni. A szobában az ajtónál találsz egy telitöltött sörétest. Miután kifogytál, akkor vedd magadhoz a piszkavassal.

**A Gyűlölet** Nevezhetjük főellenségnek, vagy simán gyűlöletnek, ahogy majd valaki később emlegetni fogja – a lényeg, hogy vele kell végezned utoljára. Egészen addig áll majd a kiszögellésen, amíg le nem rendezed a csatlósait. Az egyiknél lesz egy balta. Közben nyugodtan használd az egészségügyi csomagokat, és ments sűrűn. A végső leszámolás során arra törekedj, hogy hátrálás közben támadhass, mikor aránylag nyugton van. Amikor lepihen egy kicsit, szaladj közel és szedegesd ki a tüskéket a hátából ([1]-es gomb). Egy idő után „felszalad” a padlásra, Te pedig kövesd a létrán. Ugyanezt a procedúrát el kell vele ott is játszani, majd miután új helyszínre érkeztél, már csak a fogszabályozóját kell megszabadítanod.

# DESPERADOS 2

**Öt bátor férfi és egy priti lédi szembeszáll a vadnyugat gonosztevőivel. Nincs egyszerű dolguk, hiszen mint mindig, a rosszfiúk most is többen vannak.** Hogy ismét győzedelmeskedjen a törvény, alább található a tippörvény!

## ÖSSZEHANGOLT AKCIÓ

Karaktereink nem csak külön-külön, de együtt is tudnak akciózni. Ehhez elsőként váltunk felső nézetbe – ha nem abban voltunk – majd nyomjuk meg a karakter képeknél lévő homokóra ikont. Ezután mindenkinek adjuk ki azokat a parancsokat (maximum ötöt) amit szeretnénk, hogy következőleg elvégezzenek. Mikor kiadunk egy utasítást, láthatjuk, hogy a karakter képe felett megjelenik kiírva, mihez is fog kezdeni majd. Ha a szem ikonra klikkelünk a homokóra fölé, akkor olyan akciót állíthatunk be következőnek, amit csak akkor hajt végre a karakter, ha valaki látja őt (pl. Kate-et kiállítjuk a sarokra, és ha látja valaki, akkor elkezd csábítani, majd elsétál a sikátor felé). Miután kiadtunk minden parancsot, a felfele mutató hüvelykujjra klikkelve rögzíthetjük őket (a lefelé mutatóval kitorölhetjük mindet), majd az újonnan megjelenő ikonra nyomva elindíthatjuk az akciót.



## Mozgások

Fegyverrel is tudunk közlekedni, még izometrikus nézetben is, csak a [CTRL] gombot kell hozzá nyomva tartanunk. Amikor a fegyver elől van, nem lehet minden [SPACE] akciót végre hajtani, ezért mielőtt mondjuk létráznánk az egér jobb gombjával tegyük el a stukit.

## Olá senorita!

Kate talán a játék lehangulatossab, egyben a legveszélyesebb karaktere is. Minden férfi, aki a combfixét fixírozza, menthetetlenül beleesik. Így könnyedén el tudjuk csábítani az öröket a posztjukról, és a bandita csapatokból is el tudunk csalni 1-2 embert, hogy aztán jól leüssük/megöljük őket.

## Amikor felülről kell nézni

Ha egy épületbe szeretnénk bemenni, akkor előbb váltunk át izometrikus nézetbe. Ha így a ház fölé visszük a nyilat, akkor eltűnik a tető, és betekintést nyerhetünk a belső térbe. Ez persze csak akkor működik, ha olyan hely fölé visszük az egeret, ahova tényleg be lehet menni.

## Laposüveg

Sanchez a legjobb, ha csoportos őrzőjratokat kell elintézni. Tedd le az útjukba a laposüveget, és ha egynél több ember veszi észre, akkor összevesznek azon, hogy melyikük is húzza meg az itókát. Amíg így el vannak egymással, mi szépen tovább is haladhatunk, vagy éppen megölhetjük őket.

## Csak csendben, csak halkan

Érdemes mindenkit csendben elintézni, így szépen sorban, feltűnés nélkül irthatjuk le a pályát. Ha ez mégsem járható út, akkor váltunk át TPS nézetbe, és keressünk valami jó búvóhelyet, ahonnan szinte észrevétlenül – csak nagyon hangosan – tudjuk leszedni a banditákat. Így megvan rá az esélyünk, hogy nem vesznek észre, esetleg egyesével rontanak ránk, és könnyen le tudjuk szedni őket.

## Látómező

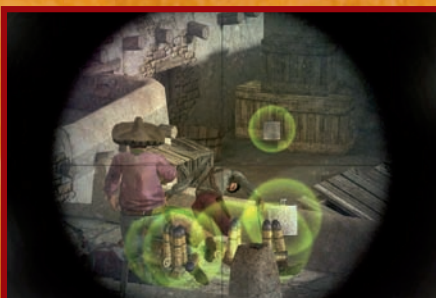
Izometrikus nézetben az [ALT] gomb lenyomásával tudjuk megnézni az emberek látószögét. Ha egy olyan pontra nyomunk az [ALT] nyomva tartása közben, ahol nincs ellenfél, akkor egy kérdőjelet rakunk le, ami fölé mindig jelzi egy szám, hogy hányan is látnak rá arra a helyre.

## Mi a hézag dokikám?

A játék során sokszor találkozunk bezárt ajtókkal. Ezeket csak és kizárólag a Doktor tudja kinyitni, más karakter nem. Gyógyítani is csak a doktor tud, bár ennek (egy küldetésen kívül) nincs sok értelme, hiszen az embereink maguktól is regenerálódnak.



Nem érdemes mindig közel menni és leütni az elcsábítottat, egyszerűen csak dobjuk le késsel, így biztosan előbb hal meg, minthogy rájönne Kate színjátékára.



Ha elég messziről lövünk a mesterlövészpuskával, sosem fognak rájönni, merről jött a halálos találat.



A sarkokra érdemes elhelyezni a „látóponot”, mielőtt akciózunk, így mindig tudni fogjuk, hány rosszarcúra számítsunk.

# HEROES OF MIGHT & MAGIC V

**Minden idők egyik legjobb körökre osztott stratégiájának legújabb része méltó régi híréhez. Egyszerűen kezelhető de összetett harc és fejlődési rendszer, kiváló MI és gyönyörű grafika. Mi kellhet még?**

## A sárkányos és a többiek

A nagyobb pályákon érdemes több alacsony szintű hóst legyártani, akik a környezetünkben fellelhető malmokból szedik össze minden héten a zsoldot, illetve a szimpatikusabb lénygyártó helyekből hozzák el a katonákat.



A városkapun nem tud egyszerre két nagy lény bemenni, csak egymás után.

Ezeket a tucathősöket nem érdemes fejlesztgetni, és még sereget sem érdemes hozzájuk csapni, lévén háborúskodásra a főhősünk a legjobb – hiszen ő a legmagasabb szintű. Akkor is jól jön a sok kicsi hero, ha nincsen Summon Creature varázslatunk (amivel a karakterünkhöz idézhetjük a városból a lényeket), hiszen ilyenkor alkothatunk velük utánpótlási láncot, amiben „kézről-kézre” adogathatjuk a monsztákát.

## Szerencsés flótások

A csatákban nagyon fontos szerepet játszik a szerencse, amit „szerencsére” valamennyire befolyásolni is tudunk. Ha kifejlesztjük a Luck képességet, és felvisszük Expert-re, akkor már igazán szerencsésnek érezhetjük magunkat. Ez úgy fog megmutatkozni, hogy a csata alatt egységeink többször lőnek/ütnek jó



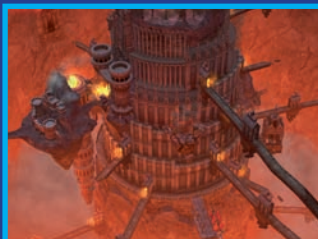
Tömegpusztító varázslatoknál mindig az a cél, hogy minél több lényt találjon el - kivéve persze sajátjainkat, mert rájuk is hat!



## Heaven

**+** A menny katonái rendkívüli bátorságról tesznek tanúbizonyságot a csatamezőkön. Egy ütközet alatt rengetegszer kapnak új erőre, illetve bátorságra, melynek eredményeképpen nagyon sokáig csak „ők jönnek”. Legerősebb egységük ugyan az Angyal, de leginkább a Paladinokkal tud aratni (akik ráadásul gyógyítani is tudnak).

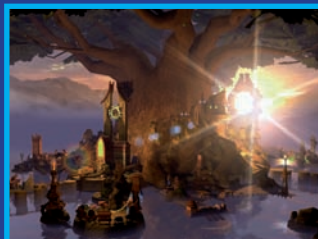
**-** Nem nagyon vannak otthon a mágiában, általában a hőseik is csapkodnak, nem pedig varázsolnak. Érdemes ellenük bekészíteni a morálcsökkentő illetve lassító varázslatokat.



## Inferno

**+** A Gating faji képesség segítségével többszörözhetik önmagukat a katonáik. A Succubus Mistress támadása automatikusan „pattog” sebezve minden nem démoni lényt, ezzel kellemtelen percekot okozva ellenfelének. Másik igazán erős lénye a Pit Lord, aki tűzgolyókat, illetve meteorosöt tud idézni, őt éri meg klónozni, a Phantom Forces varázslattal.

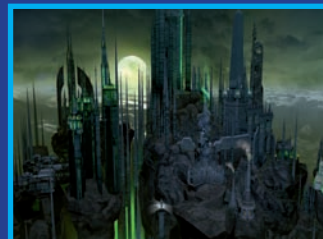
**-** Nincs repülő lény és csak egyetlen távolra lövő egysége van (Succubus). Ezáltal ha jól használjuk ki a terepet, akkor csak egy-egy lényével tud minket ütni, nem tudja kihasználni az esetleges számbeli fölényét.



## Sylvan

**+** Ranger hősük ki tud szemelni magának egy, illetve több lényt, amiket sokkal könnyebben tud legyőzni, mint mások. A kezdeti egységei is erősek, a Sprite-nak nem lehet visszatámadni, illetve a Hunter minden támadáskor kétszer lő. A Treant rengeteg életponttal rendelkezik, ráadásul támadásával az ellenfeleket a földre gyökerezeteti.

**-** A nagyot sebző lényei, azaz a Druidának és a Hunternek nincs túl sok életereje. A hősök általában varázsolni és harcolni is tudnak, de egyikből sem túl profilk, így egy erős harcos vagy mágus előnyben van hozzájuk képest.



## Necropolis

**+** Szinte kifogyhatatlan sereggel rendelkezik, hiszen a faji képességei révén nem csak a lemészárolt egységeket tudja csontvázakká alakítani, de a saját katonáiból is vissza tud nyerni párat a csata után. A Vámpír életet szív vissza támadáskor, így kezdetben szinte halhatatlan. A Lich területre ható varázslattal rendelkezik, ami mellel nagyt is sebez.

**-** Nincsen igazán erős lénye, még a sárkánya is a gyengébbek közé tartozik. Azok a lényei amik sokat sebeznek, nem rendelkeznek túl sok étellel, így azokat kell leszedni elsőként. Ha nem egy kupacban tartjuk az egységeinket, akkor még a Lich területre ható varázslata sem tud érvényesülni.



## HŐSISKOLA

A hőstünket rengeteg úton-módon fejleszthetjük, éppen ezért nem mindegy, hogy mit mikor válogatunk össze. A kampány során persze nincs olyan sok lehetőségünk, mint sima játéknál vagy mondjuk hot seatnél, de ez nem is baj. A lényeg mindig az, hogy csak és kizárólag olyan képességeket válasszunk ki szintlépéskor, amiknek hasznát is fogjuk venni (pl. egy száraz pályán nem érdemes a hajózásra gyúrni), és illik a karakterünkhöz. Persze az sem mindegy, mit mikor választunk. Kezdetben érdemes a fajspecifikus dolgokat (pl. Inferonál a Gateing) megvásárolni, azoknak szinte biztos hogy mindig hasznát fogjuk venni. Ha felvásároltuk a faji készleteket, akkor érdemes áttérni a kasztunkra, és ott kiválasztani a nekünk megfelelőt. Amikor egy képességet kiválasztunk, érdemes számolni a városunk fejlettségével: hiába választjuk ki az Expert Destructive Magic-et (ami engedi hogy 5. szintű varázslatokat tanuljunk), ha egyszer a mágus tornyunk még csak a 2. szintig van felhúzva. Inkább válasszunk valami olyat, ami illik a városhoz, például Dark vagy Light Magicet (hiszen ezekből még lehet hogy van is megtanulnivalónk). Fontos, hogy a hőstünk csak 6 képességet tud megtanulni, amiből az egyik általában már alaphoz ki van választva, tehát csak 5 van, amit mi is tudunk befolyásolni.

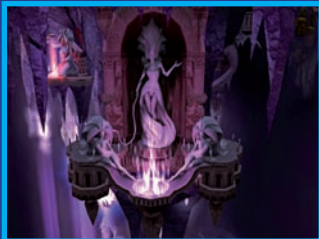


helyre (ezt a fejük felett megjelenő kis animáció jelzi), ami gyakorlatilag annyit tesz, hogy az a támadásuk kétszer annyit sebez, mint egyébként.

### Bátraké a győzelem

Azt, hogy melyik lény fog következőleg támadni, nem csak az dönti el, hogy mekkora az adott lény gyorsasága, hanem az is, hogy mekkora a morálja. A bátrabbak

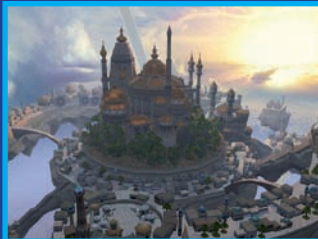
sűrűbben, míg a félfélek ritkábban fognak akciózni. Ahhoz, hogy seregünkben sokan és sokszor támadjanak, érdemes beszerezni néhány morálnövelő tárgyat, illetve kifejleszteni a Leadership képességet. Ha az ellenfél valamilyen módon lecsökkenti a lényeink bátorságát – pl. varázslattal – akkor előfordulhat az is, hogy adott szörnyünk kihagyja az akcióját.



### Dungeon

**+** Hőstük faji képességének köszönhetően meg tudja nézni melyik lénynek milyen fajta bűbáj sebez többet, illetve a támadó varázslatai sebzését is meg tudja növelni némi manáért cserébe. Az egységei általánosan nagyon sokat sebeznek, illetve náluk lehet kifejleszteni a játék legdurvább lényét, a Fekete Sárkányt.

**—** Fejlesztéseik általában sok nyersanyagba kerülnek, ezért ha elveszünk a bányákat, igen nehezen tudják lehozni az erősebb egységeiket. Könnyedén halnak a lényei, mivel a hőstünk általában nincsen védelmi bónusza.



### Academy

**+** A mágiában rendkívül járatosak hősei, igazi mágus nép. Rengeteg varázslatot tud használni. Faji képessége segítségével tárgyakat tud készíteni a lényeinek, amik tovább erősítik azokat. A Dzsinn véletlenszerű átkokat illetve áldásokat tud szórni a katonákra. A Mage könnyedén támad egyszerre több ellenfelet is, és nemcsak varázslat segítségével, hiszen a támadása is áthalad mindenem.

**—** Nem túl járatosak a harcban, így a mágia rezisztens lények ellen nem tudnak sok mindent tenni. Ha elszívjuk a hőstük manáját (pl. Imppelel), akkor könnyedén legyőzhetjük. Általában szerencse- és morál bónuszok hiányában vannak az egységeik.



A Phantom Forces-zal másolt lények ugyanannyit sebeznek mint az igaziak, de a legkisebb sebződéstől is eltűnnek.



Nem éri meg a kapuban tartani az egységeket, inkább adjuk őket egy örökös hősnek, ha mindenáron védeni akarunk.

### Fejlesztési mizéria

Minden lénynek két fajtája van: az alap és a továbbfejlesztett. Furcsának tűnhet, de nem mindig éri meg csak a jobbakat, az erősebbiket gyártani. Ez azért van, mert gyakran az alacsonyabb fejlettségű lény olyan tulajdonsággal bír, amivel a magasabb rangú nem. Ilyen a Heavennél a jobbágy is. A sima változat (Peasant) adófizető, azaz növeli a napi keresetünket, míg a továbbfejlesztett változata, a Conscript már nem (cserébe viszont nagyobb üt, és több az élete).



Mindig érdemes a soron következő ellenséges egységet ütni, ha lénycsoport ellen vonulunk.

### Kereskedelem

Mindenkivel megessik néha, hogy már csak egy vagy két darab hiányzik egy nyersanyagból, a jobb épület kifejlesztéséhez. Ilyenkor kell meglátogatni a piacot (Marketplace), amit bármelyik városban fel lehet húzni. Még jobban járunk, ha egy hóst a pályán elhelyezett piachoz állítunk, és vele vásárolunk. Ezeknél a semleges kereskedőknél sokkal jobb áron adhatunk el, illetve vásárolhatunk nyersanyagokat.

### Teljes fa

Ha kíváncsiak vagyunk a városunkban felhúzható összes épületre, és azok tulajdonságaira, akkor miután megnyitottunk az építési fát, nyomjunk a jobb alsó sarokban található

pergamen ikonra. Ekkor egy kicsit kibővül az ágrajz: a kék épület ikonok továbbra is a fejlesztéseket jelölik (amikre van nyersanyag is), a zöldek az éppen építhetőket, a piros azokat, amikhez nincs elég nyersanyagunk, illetve az átlátszókat azokat, amiket még nem építhetünk (még ha meg is lenne hozzá a nyersanyagunk).

### Garasoskodás

A legfontosabb épület minden városban az építési fa legelején található fő épület. Ez adja a városunk bevételének nagyját (néhány népnél vannak egyéb pénzhozó építmények is), ezért már érdemes ezt legelsőként felhúzni – még akkor is, ha sok pénzünk van. Első fejlesztésnél 1000, majd 2000 aranyat ad, illetve az utolsóánál, amihez legalább 15. szintű város kell, 4000-et. Az utóbbiból csak egyetlen lehet mindenkinek, azaz hiába foglalunk el egy várost, ott nem fogjuk tudni elkészíteni a 4000 aranyat termelő fejlesztést.

### Hétvége

A hét utolsó napjain érdemes felhúzni az egység szám növelő építményeket, illetve azokat, amikben új lényeket tudunk gyártani. Persze ezeket hét közben is összerakhatjuk, de akkor inkább érdemes a független épületeket építeni, mint amilyen a mágus torony vagy a kocsmá.



Ne hagyd elmenekülni a lényeket, mert akkor feleannyi tapasztalati pontot sem kapsz értük.

## CSATACSOKOR

- 1 Először mindig azt a lényt támadjuk, akinek kevés az élete, de nagyokat sebez, ráadásul távolról. Ilyen a Nekromantáknál a Lich, vagy a Sylvannál a Hunter.
- 2 A varázsló lényeknél először azokat a varázslatokat löjük el, amikkel a legtöbbet sebez. Ne foglalkozunk a manaköltséggel, az minden csata után maximumra töltődik.
- 3 Vár védelmekor, ha az ellenfélnek nincs túl sok távolra lövő lénye, akkor inkább érdemes várni a biztonságos falak és tornyok közt, mintsem kimenni támadni.
- 4 Ha nincs olyan lény az ellenfél soraiban, aki távolra löne, akkor álld körül a saját távolra lövő egységedet, így védve őt az esetleges támadásoktól. Ekkor nem éri meg előre menni a közelharcosokkal, inkább hagyni kell, hadd pusztuljon az ellen a lövéseinktől.
- 5 A tömegre ható varázslatok a saját lényeinkre is hatnak, nem szabad őket ész nélkül használni!
- 6 Ha egy lénycsoport ellen küzdünk, akkor a gyengébb, gyorsan hulló lényeket nem éri meg előre küldeni, inkább azokkal akciózunk, akik nagyot sebeznek és sokat bírnak, így minimalizálhatjuk a veszteséget.
- 7 A lényeknek van varázslat ellenállásuk alaplóból is, ezért a spell kiválasztásánál ne csak a sebzést, de a célpontot is vegyük figyelembe. Pl. démonok ellen nem éri meg tüzet használni.



Az Enlightenment mindenféle hősnek jó, mivel a csatákban és egyéb körülmények között megszerzett tapasztalatot növeli.

### Erősebb vagy több?

Minden pálya megkezdésénél felmerül a kérdés, mire hajtsunk rá elsőként: a több vagy a jobb egységekre? Érdemes inkább a középutat választani: nem törődünk az egységek fejlesztésével, csak azzal, hogy felépítsük a gyártó-épületüket. Ha már jól ismerjük a népet amellyel játszunk, akkor elsőként a kedvenc, illetve az általunk leginkább használt lénynek a helyét építsük fel (pl. a Nekromantáknál a Vampire Mansion).

### A nyersanyagtermelő

Már a kezdetekben érdemes felhúznunk a piacot, aztán pedig a fejlesztését, a Resource Silo-t. Ez gyakorlatilag egy beépített bánya, ami minden nap termeli a népünk számára legfontosabb nyersanyagot, teljesen ingyen. A pedig meg a hiányzó anyagok sürgős pótlása miatt fontos.

### Felszerelkezés

Az Academy hőseinek speciális képessége, hogy ha bemennek a várunkba – és persze a megfelelő épület is fel van húzva – akkor tudnak mágikus tárgyakat gyártani. Igaz, nem két fillérbe kerülnek, de egy-egy jobb felszerelés, akár a csata kimenetelét is eldöntheti, illetve rengeteg lényünket mentheti meg a haláltól (ezért a gyengébb lényekre is érdemes felrakni őket). Ezeket az artifactokat nem a hősök, hanem a várban illetve a seregükben lévő lények tudják használni. A tárgygyártáshoz – és általában a speciális képességekhez – a városban belül klikkeljünk a bal oldali menü közepén lévő képre.

# JÁTÉK EXPO – 2006. május 27-28.

## Budapest, Népliget – Építők Sportcsarnok

Magyarország legnagyobb számítógépes  
játék rendezvénye gyermeknap alkalmából.

**Három verseny  
egy helyen.**

**1**



IV. Magyar Repülőszimulátor Bajnokság

**IL2** STURMOVIK

**LOCK ON** WINGS OF TRIUMPH


**3**



Battlefield 2. Lan

**BATTLEFIELD 2**

**2**



Gody Professional Series 8

**COUNTER STRIKE**



**WWW.JATEKEKEXPO.hu**



gody professional series

SAPPHIRE





# CTHULHU HÍV DE HOVA? //

**A H. P. Lovecraft regényén alapuló játék igyekezett megőrizni az eredeti mű hangulatát. Ezt csak fokozzák a rejtvények, melyek néhol tán túl nehézre sikeredtek. No, de itt a segítség.**

## A Visit To The Old Town

Itt még nehéz elakadni. Esetleg gondot okozhat a Variety Store-ban elhelyezett széf kombinációjának megfejtése. Thomas Waite naplójában található a kód, ami a kislánya, Ramona születési dátuma: az óra járásával megegyező kezdéssel 2612. A második gondolkodásra kényszerítő rész a szálláshelyeden lesz, miután felkísért a mogorva recepció. Addig nem fekhetsz le, amíg a külső ajtókat be nem reteszeled. Amint felkeltettek, csak úgy menekülj, hogy minden ajtót elreteszeltél magad után.

## Attack Of The Fishmen

A templomban található titkos alagút lejárata az ajtó felett található három harang megfelelő sorrendben történő meghúzásával nyitható ki. A vers szerint a legmagasabbtól a legmélyebbig húzgd a köteleket, vagyis középső, bal, jobb. Lent vedd fel az asztalon lévő születési naplót, ami alatt találsz egy számmal teli köztáblát. Tedd rá a Rebeccától kapott képeslapot, és megkapod a mögötted lévő



A számok és a forgási irányok

## Jail Break

Briant úgy tud kiszabadítani, hogy megmutatod neki a Ruth-tól kapott fotót. Meneküljtek a hátsó ajtón, a szemközti lejáró felé, ahol a feszítővassal fel tudod nyitni a rácsot. Brian arra kér majd, hogy menj vissza a börtönbe a széfől elhozni egy tárgyat. Ehhez kell az emeleten található napló, benne a szükséges kombinációval: 1846.

## Escape From Innsmouth

Juss el a jobbra található raktárba, majd annak végén búj át a ládák között és szerezd meg a kulcsot. A betörő ellenfelekkel nem törődve mássz vissza, majd az emeleten a mentési pont mellett már be tudsz menni az ajtón.

## Marsh Refinery

A gépfegyveres örületet a dobozoknál meg kell kerülni és oldalba támadni. Lent először javítsd a „libegőt”, amihez az egyik szobában lévő drive beltre lesz szükség a generátornál.



A fénycső és a szörny

Egy ronda trutyi szörny állja az utad. Először könnyű dolgod lesz, de később át kell másznod alatta, hogy megszerezd a szükséges diódát az elkergetéséhez. De ez még semmi, tovább üldöz: zárd be magad után az ajtókat. A gázzal elárasztott teremben szükséged lesz egy kulcsra a gázcsapok kinyitására. Vigyázz, itt sokáig nem tudsz menteni! Az alsó szinten átmászva találsz egyet, majd visszaügyeskedve először az egyik, majd a másik oldalon kell megnyitnod a csapokat. Utána visszamászni a terembe, ahol a négy nagy szilipajtó található, majd megnyomni az egyik nyitógombját. A vörös gyémántot az azt tartó kehely ajtó felé történő eltolásával tudod megszerezni.

## Esoteric Order of Dagon

A zöld szörnyet csalogasd ki, majd használd az ajtó melletti lángszórót. A bent talált dinamittal robbantsd fel a piás hordókat, miután beszéltél Mackey-vel, és már indulhatsz is megszerezni a cellája kulcsát. A lényeg, hogy keresd meg a naplót, a benne található kóddal, ami nyitja lent a széfet (1878), majd az ott talált tekercset vidd fel az emeletre a kőfalhoz, hogy megtanuld a varázsigét, amit aztán a két ajtóknál kell alkalmaznod. Mackey segítségével fel tudod emelni a nagy kőlapot, ami felfedi a továbbvezető utat.



Itt kell felolvasni a tekercset

Lent először a két csatlóssal végezz, utána alábbhagy a szél. A bal oldali törött fali véseten találd a megoldást a továbbjutáshoz: A szobrok hátulján a következők sorrendben nyomkodd a gombokat: Dagon, Hydra, Dagon, Cthulhu, Dagon, Cthulhu.

## Dangerous Voyage

Amikor kémként meglátunk egy nálunk magasabb rangú tisztet, aki biztosan ne tud fielelni minket, akkor gyorsan bújunk el. Ha nem tudunk mögékerülni és csendben, láthatatlanul kinyírni, akkor kapjuk elő a gépfegyvert. 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.

## Devil's Reef

Itt az időzítésen és az ugráson van a hangsúly. A Ythian eszközön használd a Book of Dagonot, majd Ruth ékszerét annak hátoldalán.

## Air Filled Tunnels

A főszörnyet csak a lightning gun pontos találata sebz. Itt is az időzítés a lényeg, mert ha túl sokáig tartod feltöltve a fegyvert, felrobbansz. A második menetben a gongot lödd először, a templom bejáratánál. Amikor átkerültél a szörny nézőpontjába, csak annyi időd lesz, hogy átuGORJ az egyik magasabb kiszögellésre. A legjobb, hogy bármikor visszamehetsz menteni.

# SPELLFORCE 2

**Bár a szerkesztőségen belül erősen megoszlottak a vélemények a Spellforce második részével kapcsolatban, abban egyetértettünk, hogy jól jöhet hozzá némi segítség. Mi pedig, tudjátok, ahol tudunk...**

## A LEGYŐZHETETLEN HAD

Minden népnek megvan az a két egysége, melyeket összepárosítva megkapjuk a játék legbrutálisabb seregeit. A Pact-nál (Dark Elfek) ilyen például a Sorcerer-Necromancer párosítás. Mind a kettő távolba tud löni, csupán egy helyet foglalnak a limitünkben, ám ha megölnék egy ellenfelet, azt a Necromancer feltámasztja, és a csontkatonák bizony nagyot ütnek... A lényeg, hogy az ilyen párosítások egyik – de általában mind a két – tagja távolról löje az ellenfelet. Ez azért fontos, mert nagy tömegekben mozgatjuk őket, és így mindenki egyszerre tudja ütni az ellent, nem úgy mint a közelharcosok, akik egyszerűen nem férnek hozzá az áldozatukhoz. Szerencsére nem kell aggódnni amiatt, hogy a közelharcosok illetve a lovasok leütik egységeinket, hiszen nincs páncél/sebzés rendszer, ami miatt többet sebeznének a távolba lövőknek. Ha ilyen sereggel mozgunk, első célpontunk mindig az ellenfél hőse legyen, hiszen a hősök gyakran tudnak területre ható varázslatokat küldeni ránk.



**Ha tehetjük, az összes hőst és az avatárt is küldjük hadba, hogy egy csatával letudjuk az ellenfelet.**



**Mivel a varázslók nem tudják szétkapni az épületeket, ezért ha nem tudunk csontvázakat idézni, érdemes néhány közelharcost is magunkkal vinni az ostromhoz.**

## Kezdés

Amint hozzájutunk kezdő épületünkhöz, azonnal kezdjük el belőle ontani a munkásokat (ne olyanokat, amik alából nyersanyagra vannak állva). Miközben gyártódik a munkássereg, nézzünk körbe és a vár körüli nyersanyagokhoz építsünk termelésnövelő épületeket (pl. alkímista) és ha ez készen van, küldjük az adott alapanyaghoz pontannyi munkást, ahány kitermelő hely van szabadon.

## Építkezés

Ellentétben sok stratégiával, itt nem kell többletpénzt perkolnunk, ha egy épületen több munkás dolgozik. Mindig érdemes legalább egy (ha nem kettő) 5 fős építőbrigádokat legyártani, hogy mindent hamar felhúzhassunk. Azért pont 5, mert maximum ennyi munkás dolgozhat egyszerre egy épületen.

## Őrzők

Amikor új nyersanyagforrás után kutatunk a térképen és megtaláljuk a nekünk megfelelőt, először a katonáinkat küldjük oda, ne pedig a bányászokat. Azért fontos ez, mert a nyersanyagokat általában szörnycsoportok védik, hacsak az ellenfél még nem ütötte le őket, és oda nem költözött. Ne egy-két embert küldjünk ilyenkor, hanem egy komolyabb hadtestet, hogy biztos legyen a győzelemünk.

## Alaphad

Mikor legyártottuk a megfelelő számú munkást (15-20) nekiláthatunk hadunk kifejlesztésének. Elsőként érdemes lehozni 10-15 alapkatonát, majd nekilátni a komolyabb haderő kifejlesztésének. Miközben a sereget gyártjuk, ne feledkezzünk el a farmok folyamatos építéséről sem. Ha elértük a maximális katonaszámot, akkor gyengébb egységeinket küldjük halálba, hogy a helyükre erősebbeket gyárthassunk.

## Menetrend

A sereget mindig úgy érdemes mozgatni – ha már egyszer automatikus formáció nincs a játékban – hogy a közelharcosokat, a gyógyítókat (ha vannak) és a távolról lövőket külön csapatokba tesszük. Ha ez megvan, elsőként a közelharcos csapatot küldjük, utánuk a mágikus orvosokat, majd a lövöldözős egységeket. Így előlről, de akár hátulról is támadhat minket az ellenfél, legértékesebb embereinkhez – a gyógyítókhoz – nem tud majd közel férközni a gaz.

## Hősi segítség

A hősöket tartsuk nagy becsben, hiszen ők a legértékesebb egységeink. Őket is érdemes a sereg közepére helyezni, még akkor is, ha közelharcosok, mert így nem ők fogják kapni az első pofont (ami mindig a legnagyobb). Fontos, hogy a hősök speciális képességeit folyamatosan használjuk, még akkor is, ha sok van belőlük. A csatára nem kell figyelniük, nem a mikromenedzsmenten van a hangsúly.



# KVSZOFTVER

HA ELAKADTÁL JÁTÉK KÖZBEN

Úgy tűnik, amióta bevezettük a hónap levele fícsört, azóta tényleg mindig van egy olyan kérdés, amit a szokásosnál is többször tesztek fel nekünk. A mostani egyértelműen a múlt havi teljes játékunkra vonatkozik.

## A HÓNAP LEVELE

### Jadamka

Feltelepítettem a Singles-t, majd a magyarítást is, de a játékban csak kiírják, az elején, hogy kik készítették a honosítást, mégsem lesz semmi magyar. Elrontottam valamit?

**Nem a Te hibád: a játék főkönyvtárban található lang.cfg fájljt nevezd át langEnglish.cfg-re. A visszajelzések alapján ez megoldja a problémát.**

### PETI WOW

Meglett a World of Warcraft, de sajnos nem tudom kiszedni a CD-eket a tokjából. Nem tudom, mit csináljak. **Nos, hát igen. Fura dolog az eredeti játék... J És valóban nincs is ez leírva a használati utasításban. Hosszas tanácskozás után arra jutottunk, hogy fogalmunk sincs, mi okozza a problémát, ami minden bizonnyal hardverjellegű. Elképzelhető, hogy csak egy GameCarddal rendelkezel, ami messziről esetleg becsapós lehet.**

### G. ATTILA TONY HAWK'S AW

Elakadtam a Tony Hawk's American Wastelandban. Santa Monicában vagyok és egy Tony Alva nevű emberkével beszélek, az óriáskerék

alatt vagyunk. **Ha jó emlékszem, fel kell menni az egyik fürkével a kerék legtetéjére, és ráugrani a hapsi fejére.**

### BENCE THE GODFATHER

Elakadtam ott amikor meg kell semmisíteni 4 "coupanit" vagyis 4 főházat vagy mit! Eljutok ezekre a helyszínekre, de mindig meghalok! **Vedd meg a python revolvért és szépen távolról szedd le őket. Bent pedig tommy gunt használj.**

### UNGEE MORROWIND

All hail Berkenye!  
A Morrowinddel kapcsolatban szeretnék feltenni pár kérdést.  
1. Hogyan lehet az Alchemy skillt használni, hogy lehet összekeverni

## A HÓNAP TÉMÁJA

### The Elder Scrolls IV: Oblivion

Hello mindenki! Több kérdésem is lenne!

1. Mit kell csinálni (Thieves Guild belépő questje)?
2. Hol és hogy léphetek be a Fighters Guildbe?
3. Ahhoz, hogy Kvatchban bezáram az Oblivion kaput, le kell menni Oblivionba?
4. Tudjátok, hogy honnan szerezhetek magyarítást?
5. Ki lehet-e lépni egy Guildból, és ha igen, hogyan?
6. Király a GSI!
7. Nem tudom, hogy tudtak ilyen nyomorék női karaktereket ebbe a jó kis játékba tenni!
8. Mennyi idő a végigjátszása?

Regdon Gorán

**Szia, úgy nézem, a fenti nyolcból nem mindet sikerült kérdésnek álcáznod...**

1. Le kell fizetned egy csövest, majd rákérdezni Gray Foxra, aki megmondja, hol találkozzatok. Utána lesz egy kis tolvaj verseny, amit meg kell nyerned: neked kell először ellopnod a könyvet, s onnantól már fel vagy véve.
2. Chorroiban beszélni kell a Fighters Guild vezetőjével.
3. Igen, be kell menni és a toronyban lenyúlni a Sigil Stone-t. (A többi kapu esetében is.)
4. Majd fent lesz a www.magyaritasok.hu oldalon, de 600 oldalnyi szöveget eltart egy ideig lefordítani...
5. Nem lehet, esetleg úgy, ha kirúgathatod magad, vagyis megölsz egy guild tagot.
6. Köszönjük.
7. Örülj, hogy csak a játékban találkozol olyan nőekkel!
8. Nem olyan hosszú, mint a Morrowind.

Megbolondult az argoniai, a skingradi count szolgája: a vampire cure legvégén, amikor már a nő halott, nem hajlandó szólni a countnak, csak azt hajtogatja, hogy várjak ott. Csakhogy már közben arch mage lettem, szóval vártam eleget. Ilyenkor mit lehet tenni?

Tomalak

**Egyáltalán nem bolondult meg. Mindössze meg kéne várnod, amíg be-megy az ajtón. Vársz egy órát, és már jön is fog.**

Be akartam lépni a mágus céhbe, de azt mondták, vérdíj van a fejemen, és így nem csatlakozhatok. Azt hol tudom megnézni, hogy mennyi pénzt kéne fizetnem, és hogy egyáltalán van-e bounty? Ja igen, és a könyveket csak elolvasni kell ahhoz, hogy tanuljak vagy magammal kell vinni?

Csapás a világra

**A karakter statisztikák között tudod megnézni a vérdíj nagyságát. Elég, ha beleolvasol egy skill-könyvbe, nem kell magaddal vinned.**

Egyszerre több céhbe is beléphetek? Mondjuk, ha tagja vagyok a Harcosok céhének, de kedvem van benézni a Mágus egyetemre, aztán harmadikként ebbe, azt is meg lehet tenni?  
N4r4ncs  
Igen.



## 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)

Végigjátszások angol nyelven:  
[www.gamefaqs.com/](http://www.gamefaqs.com/)

Végigjátszások magyar nyelven:  
[www.vegigjatszas.hu](http://www.vegigjatszas.hu)

Játékbonosítások:  
[www.magyaritasok.hu](http://www.magyaritasok.hu)  
[www.jatekszinkron.hu/](http://www.jatekszinkron.hu/)  
[www.gamehunter.hu/](http://www.gamehunter.hu/)

## FAQ

A Fable-ban, hogyan lehet Jack of Blades-et kinyírni?

Bulldog

Le kell nyilazni. A barlang előtt is találás íjat.

Hogyan tudok ledobni magamról tárgyakat az Oblivionban?

Dídzsé

Ezt kírja a játék is: [Shift]+klikk.

a füveket, gombákat, ilyeneket? 2. Hol találok olyan könyveket, amikből tudok tanulni?

Szia! Fogni kell valamelyik kémikus cuccot (mortar & pestle, alembic, satöbbi) és rádobni a karakterre az Inventoryban. Ott aztán bejön a menü, onnantól meg egyértelmű. Azt keversz amit csak akarsz, nem kell könyv a tanuláshoz.

### RA\3N CALL OF CTHULHU

Nagyon elakadtam a Call of Cthulhu-ban, Tom Waiters boltjában a széf kinyitásánál. A kódot ugyan tudom: szerintem 2612, de a kérdésem az lenne: mégis hogyan lehet azt a széfbe bevinni? Húha... ez még a legkönnyebb rejtélyek egyike volt – de szerencsére jól megoldottad, a kód helyes. A számlapot mindig az óramutató járásával meg egyező irányban kell forgatni.

### K. RITA TOMB RAIDER: LEGEND

Elakadtam a Tomb Raider: Legendben! 1. Azaz pontosabban a Croft Manorbán. Egyszerűen nem találok sehohol azt a kötelet, amit ki bírok lőni. Lécci írjátok le, hogy hogyan bírom megszerezni. 2. Szintén a Croft Manorbán, bejutottam a könyvtárba, lelőttem a szekrényt,

és nem tudom mit kell vele csinálni...

1. Alul a komputer szobában az alsó laptopot kell használni. Kinyílik a széf és ott van a kötel. 2. Szóval lelőttem a szekrényt... csúnya, rossz szekrény lehetett! Egyébként a gold rewardhoz való eljutásban van szerencsétlennek szerepe.

### TUTICD TOMB RAIDER: LEGEND

Hogyan kell legyőzni Amanda sárkányát? Ez a rész Kazahsztánban van a végén, egy ilyen havas pályán. **Először is a teremben körbefutkosva állj oda a négy felkiáltójelű panel elé és az [E] gombbal húzd meg a karokat. Ezután pattanj be középen a gépbe, sorozd meg a szörnyet párszor a [H] lövéssel, majd ragadd meg a [G] betűvel, és a [H]-val dobd bele az egyik falon lévő Tesla-oszlopba. Gyorsan körbeforgva lödözd meg a [H]-val a négy, plafonról lelógó bigyót, úgy, hogy hozzáérjenek a falon lévő áramkörhöz (magyarul: talán többet is kell lőnöd egyre, mert lehet, hogy egy lövéstől nem megy el a falig). Ha megvolt, pattanj ki a gépből, és a [Q] betűvel szedd le a fejed fölül a kard darabját. A lényeg annyi, hogy az utolsó lépést gyorsan csináld, mert ha a szörny visszatér az elektromos terápiáról, tönkreteszi a munkádat.**

## AMIKOR TÍVESZITEK KÉZBE...

Ti tippetek adtok egymásnak, mi pedig közben kényelmesen hátradőlünk. Te is elakadtál? Mielőtt kétségbe esnél, nézz körül itt. Ha van egy tipped, küldd el a [kaveszUNET@gamestar.hu](mailto:kaveszUNET@gamestar.hu) címre!

### K. PETI OBLIVION

Ha sok pénzt akarsz összegyűjteni az Oblivionban, és nem baj, ha egy kicsit utálni fognak érte, akkor menj be egy városba, és minden őrt öl meg. Szedd el tőlük az összes értékes cuccot, és a végén, amikor tele vagy, csukasd le magad, aludd át a börtönt, és kiszabadulásod után add el a cuccokat. Nekem egy ilyen alkalommal kb. 12k összegyűlik © (Ugye ezt csak a játékban vagy képes megtenni? © - Berkenye)

### L. PATRICK MAFIA

1. A politikus kinyírásánál (Election campaign) van egy egyszerű menekülési útvonal: amint kinyírtad a politikusot, menj az erkély széléhez, ne ahhoz ahol van a motorcsónakos manús, hanem a másikkhoz! Ezután nem kell sokat várni és az udvarra fog esni Tommy. Ezután már sokkal gyorsabban el lehet menekülni! Fontos hogy minimum 80 életem legyen (körülbelül), hogy túlélj a zuhanást!

2. Autóverseny megoldása kis csalással:

Verseny elindul, haladj el az első ellenőrzési ponthoz. Itt térj le az útról balra az útlezárásnál. A "Dunniel" felirat előtt elhaladva menj tovább, majd mikor visszatérsz a kijelölt pályára (radarodon látod) és kírja az ellenőrzőpont az idődet, nyomd meg a "0" (nulla) gombot (ha elállítottad, akkor az ugrást). Ezután letesz 5 méterrel a rajt előtt. Haladj át a célvonalon és láthatod, hogy a második körödet futod J A további négy köröd ugyanígy teljesítsd, és felállhatsz a dobogó tetejére!

### BAGASARDY MASHED

1. Ha egyenes szakaszon mész és van mögötted valaki, akkor csúszkálj, mert a robot mindig mögöttes akar menni, hogy kilökjön, s így kicsúszik. 2. Ha főlész egy távolsági fegyvert, akkor engedd el az ellenfelet és amikor eléd került, azonnal kezdj el rá lőni.

### BGYI OBLIVION

Ha lopsz, lopj okosan! A legjobb módszer, ha felszaladsz egy lépcsőn (a boltokban általában van), majd mikor a boltos utánad jön és meglát, gyorsan ugorj le egy rejtett zugba, ahol van valami jó cucc. Ha még nincs, majd lesz. Addig ütögesd, rugdosd, amíg az a lépcsőről beláthatatlan helyre nem kerül, utána pedig jöhet a lépcsős trükk!

### KEKE TONY HAWK'S AW

A Chicago nevű pályán van a rámpa és amellet jobbra egy korlátszerűség. Na, ott van két fal és ha elkezded csúszni, akkor a falnak ütközve sticker slappal mindig vissza tudsz jönni. Ezt csináld, ameddig bírod, s így nagyon sok pontot gyűjthetsz.

### P. NORBI SW: BATTLEFRONT II

Válaszd az azonnali harcot, és ott a Mos Eislej nevű pályát és csak a rohamot. Jelöld be mindkét érat, rakd a térképekhez és indítsd el. A hőskönl az összes hőssel lehet menni. A Gonosztevőknl meg minden rossz arccal lehet zúzni. Nagyon király!

### KORNER FABLE

Azoknak szeretnék tippet küldeni, akik mindenféle hátrány nélkül szeretnének sok pénzt szerezni. Keress egy boltot, ahol valamelyik trade item (amit csak eladni/venni lehet) olcsóbb, mint az átlagos ára, és meg is tudod venni az összest a boltostól. Ezt követően felemeli az árát, és drágábbért veszi vissza. Innentől kezdve gyakorlatilag kifogyhatatlan pénzforrás áll a rendelkezésedre. Működik a módszer, 2 perc alatt lett 400 aranyból 6000 a zsebemben.



# MÉLYVÍZ

SZERKESZTŐI JEGYZET



Mikor ezen sorokat olvassátok, már javában zajlik, vagy éppen már véget is ért az idei E3-as játékkiállítás (május 10-12). Tény, hogy manapság legtöbbször figyelme ezen show köré szegeződik, de azért nem szabad megfeledkeznünk a hardveres és a nem játék kategóriába sorolható szoftveres eseményekről sem.

Úgy gondoltuk, kicsit újra szétnézzünk a VGA piacon, és megpróbálunk rendet tenni a PCI-Express készségek között. Mady mester segédelmével utánanéztünk, hogy milyen netes csomagok adottak manapság, és hogy egyáltalán miért is érdemes bővíteni, előfizetni.

Népszerű modding rovatunkban ezúttal tápokot vizsgáltunk, felkutattunk az ingyenes internetes tárhelyeket, és még azt is megmutatjuk, hogyan tudsz házilag speciális Windows telepítőt készíteni!

**ZeroCool**



## Windows Vista™

# VISTA NYISTA EUROPÁBAN?

Az Európai Unió nem lankad: változatlan heveséggel támogatja a Microsoftot különböző vizsgálatokkal, és Neelie Kroes versenyügyi biztos azt „üzente” a Microsoftnak, ha a Windows Vista bizonyos beépített funkciókat (keresés a saját keresőmotorral, vírusirtás, és így tovább) tartalmaz, megtilthatják európai forgalmazását.

A levelet a Microsoft természetesen még nem kapta meg, így egyelőre reagálni sem tudtak rá, állításuk szerint azonban a saját internetes keresőmotor helyett bármelyik másikat használhatja majd a felhasználó. Mindemellert az egyetlen beépített modulként a Windows Defendert telepíti majd a rendszer: ez véd majd a kémprogramok ellen. A spekulációk szerint ezek az „akciók” is hátráltatják a Vista megjelenését, amelynek elhalasztását így kommentálta egy Microsoft főmufti: „Minden idők legbiztonságosabb rendszerét akarjuk kiadni”. Ahhoz, hogy ez teljesülhessen, még néhány hét fejlesztésre, csiszolásra, polírozásra szükség van. Januárban fény derül az igazságra...

# A 98 ÉS ME VÉGE

Para PCs sem Windows



Microsoft  
**Windows Me**  
Millennium Edition

Você dentro do mundo digital

A Microsoft hivatalosan is bejelentette, hogy 2006. július 11-ével megszünteti a Windows 98 és a Windows Me támogatását. Ez azt jelenti, hogy semmilyen biztonsági javítás nem fog ezekhez az operációs rendszerekhez érkezni a jövőben, sőt, a vállalat segítséget sem nyújt azoknak a felhasználóknak, akiknek ilyen rendszerük van. Egyedülként a cég honlapján található Segítség topikok maradnak online 2007. július 11-ig. A cég bejelentése alapján azért hagyják abba a rendszerek támogatását, mert már „nagyon öregek és potenciális biztonsági veszélyt jelentenek”. Ezzel egy időben kérnek mindenkit, hogy térjen át Windows XP SP2-re. A dolog érdekessége, hogy a felmérések szerint még mindig nagyon magas az ilyen, „régik” operációs rendszert használó PC-k száma, főleg az otthoni, második illetve harmadik PC-k körében. Mi már csak azt nem értjük, miért nem vártak ezzel a bejelentéssel a Vista megjelenéséig...

# „MÖSSZIJÓ, TELEFÓN!”

Az Air France is belépett azoknak a légitársaságoknak a sorába, amelyek repülés közben mobiltelefonos hálózatot működtetnek. A hálózatra csatlakozók először csak SMS-t és e-maileket küldhetnek, azonban a későbbiekben már telefonálásra is használhatják a technológiát. A francia légitársaság egy vadiúj Airbus 318-as repülőgépet szerel majd fel ezzel a rendszerrel, amely tesztüzemben 2007 márciusától szeptemberéig működik majd. Ez idő alatt kikérdezik az utasokat a tapasztalatokról, és ennek fényében döntenek a további felhasználásról.



## 6/100 - EZ BIZONY GÁZI!

Ha egy játék kap ennyi pontot, az azt jelenti, hogy borzalmasan gyöngye alkotásról van szó. Ha ez a jelző azt mutatja, mennyi szélessávú internet-előfizetés jut 100 lakosra: nos, az is nagyon gyenge. Sajnos ez az adat magyarországi: ezzel huszonötödikek vagyunk a képzeletbeli rangsorban. S bár az Egyesült Államok rendelkezik a legtöbb szélessávú kapcsolattal, a 100 főre jutó statisztikát Izland vezet, ahol 100 lakosra 26,7 internetes elérés jut. A második helyezett Dél-Korea 12 millió kapcsolattal (25,4/100), az ázsiai ország után európaiak jönnek: Hollandia (25,3%), Dánia (25%), Svájc (23,1%), Finnország (22,5%) és Norvégia (21,9%). Az USA-ban 49 millió szélessávú előfizető van, de ez így is csak 16,8%-ot jelent.

Ami még szomorúbb, hogy a mostani felmérést megelőző óta olyan országok is megelőzték minket, mint Csehország és Írország: csak Szlovákiát, Lengyelországot, Mexikót, Törökországot és Görögországot előzzük meg. S még egy érdekesség: az ezt megelőző felmérésen Izland még csak negyedik volt... Ideje lenne valakiknek a fejükhöz kapni...

## A DELFIN A LEGNAGYOBB

Az amerikai futball nem csupán keménységéről híres: a menő, profi csapatok meccseire évekre előre sem lehet jegyet kapni, hiszen a szezon rövid, az érdeklődés pedig hatalmas. Ennek ellenére a fiúk mindig azon törik a fejüket, hogyan szolgálhatnák ki jobban közönségüket. Miami-ban ezért a Dolphins stadionjában új képernyőket állítottak fel: a világrekorder HDTV készülék nem kevesebb, mint 1750 inches (azaz 44,45 méter átmérőjű), standard HDTV adások megjelenítésére képes. Egy nemrég megjelent videó szerint a képe még nappali fénynél is jól látható, éles, jól definiált (*delfinált?* – *mazur*) öröm a Dolphins rajongóinak! A stadionban egyébként egy „kisebb” képernyő is helyet kap majd azoknak, akik a nagyobbakat nem láthatják valamilyen okból (mondjuk alatta ülnek). Kíváncsiak vagyunk, a csapat rászolgál-e majd a rekorder képernyőre!

## Rövid hírek SZOFTVER

Ti is szerettek a csirkés-lövöldözős játékokat, a *Moorhuhn*-t? Esetleg mahjongozni is szerettek? Akkor jó hír, hogy ezt a két játéktípust okos fejlesztők összegyűrták, így megjelent a *Moorhuhn Mahjongg*, amely kellemes szórakozás lesz a logikai játékok kedvelőinek.

[www.rondomedia.de](http://www.rondomedia.de)

Egy feltelepített program gyors „letelepítését”, illetve eltávolítását teszi lehetővé a sokat mondó *MyUninstaller Free v1.36*, amelynek legújabb, magyar nyelvű változata is elérhető.

[www.nirsoft.net](http://www.nirsoft.net)

Mobiltelefon-őrülteknek, illetve ezzel foglalkozóknak lesz igen hasznos az ingyenes *Mobile DataBase Free v1.27*, amely adatbázisában 27 gyártó 1147 darab telefonjáról találunk képeket és részletes műszaki adatokat.

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

Már az internet-korszak előtt is rengeteg képet kellett megnézni egy-egy PC-n, de azóta ezek száma sokszorosára nőtt, így nem árt egy jó képnézegető. Aki jelenleg ilyet keres, ne is kutasson tovább, hanem telepítse fel a *ForceVision v3.32*-t amely alapvető képszerkesztési funkciókat is lehetővé tesz.

[www.forcevision.net](http://www.forcevision.net)

Sokunknak nincs pénzünk profi rajzprogramok megvásárlására. Ezért jó hír, hogy immáron letölthető az ingyenes *GIMP v2.2.11* (magyar) változata, amely segítségével Photoshophoz hasonló grafikai munkákat is elvégezhetünk, s mindezt akár magyar kezelőfelülettel!

[www.gimp.org](http://www.gimp.org)

Nosztalgizálóknak, illetve Amiga fanatikusoknak jó hír, hogy itt a *WinUAE 1.2*, amely az összes Amiga típusú számítógép (A500, A600, A1200, CD32 stb.) emulálására és Amiga programok futtatására alkalmas. A program immár magyarul is elérhető.

[www.winuae.net](http://www.winuae.net)

A miniatűrülésnek sosincs vége: ezt bizonyítja a japán Evergreen cég által piacra dobott új MP3 lejátszó, amely körülbelül 7 eurós (mintegy 2000 forint) áron kerül forgalomba. Mielőtt bárki azonnal rohanna sorbanállni valamelyik népszerű elektronikai boltba, nézzük mit (nem) tud a kis masina. Nincs kijelzője, sőt, belső memóriája sem: csak egy SD kártya foglalattal rendelkezik. Elején 5 gombot találunk és rendelkezik USB 2.0-ás csatlakozóval. Akkumulátor nem jár hozzá, így egy darab AAA elem kell a működtetéséhez. A készülék súlya 30 gramm, ami igazán nem sok, és egyelőre csak Japánban kapható: a 7 eurós árért még egy headset és egy nyakbaakasztó is jár mellé. A DN-2000 tehát mégsem olyan olcsó, mint első látásra tűnik: azonban ha olcsón tudunk SD kártyát venni, a bolondnak is megéri ©.

## ULTRAOLCÓSÓ MP3 LEJÁTSZÓ

## MICHIGANI IGEN AZ ERŐSZAKRA

Több amerikai állam után Michigan is alkotmányellenesnek nyilvánította azt a hírhedt törvényt, amely megtiltotta, hogy kiskorúak erőszakos videojátékokat vásároljanak. A bíróság szerint ugyanis nincs bizonyíték arra, hogy az erőszakos játékok agresszívvé teszik a gyerekeket és a videojátékokat ugyanúgy védi az amerikai törvény, mint a tévéműsorokat vagy a filmeket.

A bíró, George Steeh szerint a videojátékok a filmhez és a TV-hez hasonlóan a szabad kifejezés egy formáját jelentik. A bíró elutasította, hogy a játékok interaktív természete miatt ne illették meg ezeket az alkotmány első kiegészítésének sajtó- és szólásszabadságra vonatkozó védelme.

A bíró az ítéletben elmondta, hogy Michigan állam által vezetett kutatások nem tudták bebizonyítani, hogy a videojátékok bármikor bárkit agresszív cselekedetre ösztönöztek volna. A kutatás még azt sem tudta bizonyítani, hogy valaki videojáték hatására fenyegetett volna másvalakit erőszakkal. Az ítélet az összes hasonló, most zajló perre hatással lehet.



# "HAGYOMÁNYOS" TV MOBIL

Egyre többet hallani a mobil TV-zésről, szinte hetente jelennek meg az új TV-vevős csúcskészülékek. Ezzel csak egy a probléma, jelenleg mi, átlagfelhasználók nem sokat érzékelünk belőle. Leszámítva egy-két országot, a világ mobilfelhasználóinak túlnyomó többsége mobil TV-zés után kiált. Legalább is ebből az elképzelésből született meg a Toshiba legújabb mobiltelefonja, a V604T, mely a legújabb technológiáknak háttér fordítva hagyományos analóg TV-tunerrel rendelkezik. Olcsó, hagyományos és bárhol használható.

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



## SZOFTVER

### BIA KIEGÉSZÍTÉS MOBILRA

Ismét átélhetjük a partraszállás felejthetetlen izgalmait – ezúttal mobilon, hála a Gameloft csapatának. Ezúttal a PC-ről már jól ismert Brother In Arms: Earned In Blood került portolásra a szokásos Gameloft minőségben.

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



### ICAMCU

Manapság már senki sem lehet biztonságban. Az iCamCU fellelője után csak el kell helyezni a készüléket, majd azt egy másik mobiltelefonról küldött SMS-sel aktiválhatjuk. Képet, hangot, sőt, videót is készíthet a kémszoftver, melyet MMS-ben juttat el nekünk.

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



## GIGÁS MEGA-SIM KÁRTYÁK

Hamarosan búcsút inthetünk a különféle bővítőkárttyáknak. A memóriachipeket gyártó M-Systems elkezdte az új generációs SIM kárttyák sorozatgyártását. A jelenlegi 64 megabájtos csúcsmo-  
delleteket először a 256, majd az 512 megás típusok váltják le. Nyár végére pedig az 1 gigabájtos modul is az „utcára kerülhet”. A speciális kárttyák nem csupán szöveges üzenetek, nevek, bejegyzések tárolására alkalmasak, de fotókat, zeneállományokat, sőt, videókat is tarthatunk rajtuk. Egyetlen szépséghibája a dolognak, hogy csak a legújabb telefonok fogják támogatni az új típusú SIM kárttyákat, jelenlegi készülékünk nem lesz képes olvasni ezeket.

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



## EXKLUZÍV HI-FI HEADSET

Első ránézésre azt mondhatnánk, hogy a Jabra BT620s egy hagyományos fejhallgató, pedig nem. Mobiltelefonnal, PC-vel, sőt, akár az otthoni hi-fi toronnyal is összekapcsolható.

Mobilunkhoz Bluetoothon keresztül kapcsolódik,

igazi különlegessége pedig az – amellett, hogy páratlan zenei élményt kínál –, hogy egyszerre akár két készülékhez is képes csatlakozni. Így például nyugodtan játszhatunk PC-n, bejövő hívás esetén automatikusan átkapcsol a telefonra. Egy feltöltés 16 órás beszélgetési időt, illetve 10 napos készenléti időt biztosít.

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

# SEIKO LUXUS MOBILÓRA



A Seiko kifejezetten azoknak készítette el új óráját, akik a divatot, silust és a high-tech kutyut egy órában szeretnék egyesíteni. Az exkluzív megjelenésű karóra Bluetoothon kapcsolódik a telefonunkhoz, így anélkül, hogy a telefont kivennénk a zsebünkől, a kijelzőn olvashatjuk SMS-einket, leveleinket, sőt, akár a bejövő hívást elutasítására is van mód. A TR-006 jelenleg csak prototípusként létezik, 2006 végére bárki hozzájuthat – a Seikot ismerve nem éppen alacsony áron.

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



## GIGABÁJTOS SAMSUNG MOBIL

Egy nemzetközi tanulmány szerint a mobiltelefonok 2007-re teljesen kiszorítják a hagyományos MP3 lejátszókat. A Samsung például már a 8 gigabájtos merevlemezzel szerelt SGH-i310 telefon gyártását is megkezdte. TV-kimenet, SD kártya bővítőhely, 2 megapixeles kamera, Bluetooth, hangfelismerés és még vagy egy tucat extra jellemzi a készüléket. Csendesen megjegyeznék, hogy azért ez még mindig messze van a jelenleg piacvezető iPod képességeitől – bár azzal meg telefonálni nem lehet...

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



## ÚJ NOKIA N-GAGE JÖVŐRE

Úgy tűnik, a Nokia továbbra is hisz az N-Gage sikerében, annak ellenére, hogy az első szériák finoman fogalmazva is elbuktak (még jó, hogy finoman fogalmaztál... - mazur). A jelenleg piacvezető finn cég az Egyesült Államokban, San Jose-ban megrendezett, Game Developer Conference rendezvényen beszélt a mobil játékok jövőjéről és az N-Gage 2007-es visszatéréséről. Egyelőre még nem tudni, hogy az új játékkonzol N-Gage név alatt fog-e megjelenni, de az biztos, hogy a fejlesztők a PSP és Nintendo DS komoly ellenfelének szánják (happankorpu vejnemöjnen - ender).

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

## Rövid hírek HARDVER

A **Panasonic** megmutatta a nagy-közönségnek PC-kbe szánt Blu-Ray íróját. A belső LF-MB121JD BD-R/RE lemezeket kétszeres sebességgel írja (72Mbps). Támogatja a dupla-rétegű írást is, és természetesen teljes képességű DVD-, és CD-író is egyben.

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

**Seagate Barracuda** 7200.10: akár 750 GB-os vinyók is piacra kerülhetnek hamarosan az újfajta, merőleges (perpendikuláris) rögzítési móddal. A ST3750640A (ATA) és a ST3750640SA (SATA) 16MB cache-sel és 4 lemeztányérral (8 olvasófejjel) rendelkezik.

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

Az **NVIDIA** bejelentette új, csúcstelefonokba szánt grafikus processzorait. A GeForce Go 7900 család két taggal lép majd a porondra: a GTX adja a legnagyobb teljesítményt, míg a GS jó sebesség mellett alacsonyabb árat és kevesebb fogyasztást ígér.

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

Az **Intel** a közelmúltban egy tajvani fejlesztői konferencián demonstrálta szerverekbe szánt négymagos processzorát, a Clovertownt. A proci összesen 8 megabájt cache-sel rendelkezik majd. Egyelőre több, konkrét adat nem szivárgott ki a processzor képességeiről.

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

A **GEUCUBE** új grafikus kártyákat jelentett be. Az X1300 és X1600 HDMI felülettel felszerelték (High Definition Multimedia Interface), amely segítségével nagy felbontású videókat és multicatsornás audiót lehet lejátszani a VGA kártyán át.

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

A **Toshiba** jelenteti meg a világ első, HD-DVD-vel felszerelt notebookját. A Qosmio G30/697HS Japánban jelenik meg május közepén, az Intel Core Duo T2500 Procival (2 gigahertz) és NVIDIA GeForce Go 7600 grafikával felszerelt gép minden HD-DVD lemezt képes lesz lejátszani.

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

# DRÁGÁM, A PC-K ÖSSZEMENNEK!

Az IDC nemzetközi piackutató cég szerint a közeljövőben egyre nagyobb teret nyerne majd az úgynevezett SFF (Small Form Factor) számítógépek (ebbe a kategóriába tartoznak a már ismert barebone rendszerek is). Miért is terjedhetnek el ezek? Mert nem elég, hogy kisebbek, hanem csendesebbek és sokkal gazdaságosabbak is nagy testvéreiknél. Nagyvállalatok esetében ez jelentős árammegtakarítást és a zajszennyezés csökkenését is jelentheti. Kisebb skálán, de ugyanezek az adatok fontosak lehetnek egy háztartásban is: a helytakarékoság és a kisebb zaj otthon is igen fontos. Ezért a jövőben a teljesítmény növelése mellett a fogyasztás csökkenése lesz az egyik legfontosabb cél az új PC-k esetében, ehhez lehet majd csodafegyver az Intel új procija, a Conroe is.

A nagy PC-k is megmaradnak majd: főleg a munkaállomások és a hardcore játékosok gépei maradnak nagyok: az igazán kimagasló teljesítményhez ugyanis hely kell. A felmérések szerint 2009 lesz az első év, amikor az SFF PC-k megelőzik majd eladásban a hagyományos gépeket. Az árérzékenyebb piacokon kissé tovább tarthat az állás: ott nem a zaj és a méret számít ugyanis, hanem csak és kizárólag az ár...



## MEREVLEMEZ REKORD 2005-BEN

Világszerte 376 millió merevlemez adtak el 2005-ben. Ez a nagyon szép nagy szám azt is jelenti, hogy soha eleddig ennyi tárolóegységet egy évben nem adtak el, és ez kimagasló 23 százalékos forgalomnövekedést jelent 2004-hez képest. Piacvezető a Seagate (28,7%), második a Western Digital (17,7%), harmadik a Hitachi (15,5%). 2006-ra 14,4 százalékos növekedést jósolnak az elemzők, így az eladott vinyók száma akár a 430 milliót is elérheti. Persze kár azt hinni, hogy a PC-knek köszönhető a növekedés: legfőképp a szórakoztató elektronikai eszközök (merevlemez MP3, médialejátszók vagy mobiltelefonok) mozgatják a piacot, azonban a kisméretű merevlemez piacát egyre inkább fenyegetik a Flash memóriák, amely hosszú távon keresletcsökkenéshez is vezethet. 2006-ban várhatóan erősen átrendezi a piacot a Seagate és a Maxtor fúziója, amely az idén zárul le.

## A GOOGLE EARTH VIDEOÁT IS TUD MAJD

A Google egész földfelszín bemutató felhasználása, a műholdas képeken alapuló Earth nagyon népszerű. A kezdeti siker sem lassította le a fejlesztés lendületét, hiszen a Google a jövőben nem kisebb partnerrel áll össze, mint a Discovery Channel. Ez a „dokumentumfilm-csatorna” jelenleg több, mint 100 hálózaton sugároz a világ 170 országában. Segítségével híres látványok videóit kerülnek majd be a Google Earth-be, mint a Yellowstone park, a kínai Nagy Fal, vagy a londoni Trafalgar Square. A következő hetekben egy kis földgömb ikon jelenik majd meg a Google programjában, amely segítségével 2-4 perces videók lesznek lejátszhatók a híres nevezetességekről és látványokról. Első körben 10 amerikai látványval indul a program (Yellowstone, Mount Rushmore, Dinoszaurusz ásatások és így tovább) a nemzetközi videók később csatlakoznak.



## HA ELHAGYTA A NAPTÁRAD...

A Google sosem alszik: legújabb szolgáltatásuk is heves viták tárgya lehet, ennek ellenére igen hasznos: a Google Calendar egy webes felületű ingyenes kalendárium, amely nemcsak egyéni adatok elmentését, hanem csoportos naptári eseményeket is lehetővé tesz. Emellett olyan naptárakat is létrehozhatunk, amelyeket bárki láthat. A Calendar naptárszolgáltatásának igénybevételéhez nem kell Gmail elérés, ennek ellenére a Gmailnél megszokott felületen lehet kezelni. Kompatibilis a Microsoft Outlook rendszerével is. A bejegyzésekhez e-mail címek is rendelhetők, amelyekre meghívókat, vagy figyelemztetéseket lehet küldeni. Persze a bejegyzéseket napi, heti, havi vagy éves felbontásban is átnézhetjük. Előnye, hogy bárholonnan elérhető, ahol van internet, nem lehet elveszíteni, nem semmisülhet meg. Hátránya, ha nincs internetelérésünk, akkor „szabhatjuk” (ahogy Hofi Géza mondta). A jövőbeni fejlesztéseket nyílt programozási felülettel segíti a rendszer. Egyelőre magyar változatról nem esett szó.





## RÖVIDEN

Egy angol kutatás szerint azok, akik gyorsan tanulnak nyelveket, több úgynevezett agyi-fehérállománnyal rendelkeznek és kevésbé szimmetrikus az agyuk. A tudósok szerint az agyi információáramlás sebessége miatt gyorsabb a tanulás az ilyen embereknél.

**Nemrég fedezték fel** a tudósok azt a fossziliát, amely bebizonyítja, hogy a kígyók olyan, szárazföldön élt gyíkokból fejlődtek ki, amelyek elvesztették lábaikat életmódváltozásuk miatt. A Patagóniában talált lelet egyértelműsíti, hogy a kígyóós szárazföldi gyík volt.

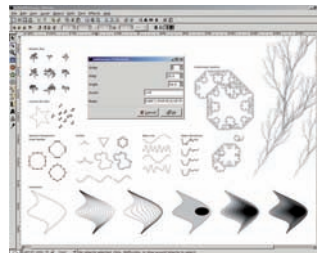
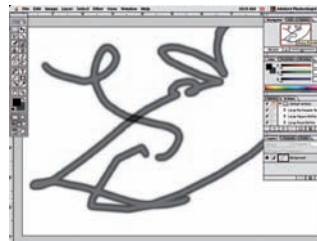
**Az ERS-2 műhold** segítségével angol tudósok Temze méretű folyókat találtak az Antarktisz jege alatt, amelyek több száz kilométeren át folynak: a felfedezést egy új magasságmérő módszer segítségével tették.

**A Michigani Egyetem** tudósai olyan újfajta villanykörtét fejlesztettek ki, amely a szerves LED-ek technológiájával működik: a mai „korszerű” villanykörte wattonként 15 lumen fénytértermelnek, míg az új, kísérleti körte a laboratóriumban wattonként 25 lumint állított elő.

**Tudósok szerint** a Xena, amelyet nem hivatalosan a naprendszer tizedik planetájának is tartanak, a második legfényesebb objektum naprendszerünkben. A Plútónál 5 százalékkal nagyobb átmérőjű (2384 km) bolygó, amely a napfény 86 százalékát visszaveri, szemben a Plútó 60 százalékával. A tudósok egyelőre nem tudják, minek köszönhető ez a kivételes jelenség.

# A SZÁMÍTÓGÉPES GRAFIKAI PROGRAMOK HATÁSA

Irigységgel vegyes tisztelettel figyeltük mindig azokat, akik felkapnak egy ceruzát és kis rajzossal máris világokat jelentetnek meg: mi a pálcikaembernél sosem jutottunk tovább ©. Próbálkoztunk már Photoshoppal és Illustratorral is, mindhiába. Pedig állítólag azt még a kevésbé tehetségesek is jól használhatják. Most azonban egy felmérésből az derült ki, hogy azok, akik számítógéppel rajzolnak, legyenek akár a legtehetségesebbek is, veszítenek képességeikből. Ennek több oka is van: az eredeti rajzoló sokkal többet „göröcsöl” egy képen. Töröl, radíroz, újrarázol: általában nem dobja el, amit már majdnem elkészített, nem kezdi újra: ez az, amely a fejlődéséhez vezet, ez a motiváció kényszeríti a művészt arra, hogy jobb legyen, mivel elég frusztráló így javítgatni, pepceselgetni. A helyzet teljesen megváltozik, ha az ember számítógépen rajzol, hiszen egy egyenes vonalat pofonegyszerű rajzolni, a különböző szabályos görbületekről nem is beszélve. Marc Treib, a Berkeley egyetem professzora szerint ez a művészek lustaságához vezet: az órákon is egyre passzívabbak azok a tanulók, akik számítógépes rajzprogramokat használnak. Persze ez az elemzés is olyan gyöngö lábakon áll, mint az ősi kérdés: erőszakra nevelnek-e az agresszív játékok. Mindenesetre szakértők szerint a művészeti képzésben a tehetséget sem a gyakorlás, sem a Photoshop nem helyettesítheti, hiszen aki nem megfelelően gondolkodik és rajzol, abból sosem lesz igazi művész. Elgondolkodtató az eset s mindenkinek javasoljuk, hogy előbb papír és ceruza kombinációval tanuljon meg jól rajzolni, mielőtt a Photoshop vagy az Illustrator elé ülne...



## OKOS LENCSE



Sajnos köztetek is többen vannak, akik kénytelenek szemüveget hordani. Ezek egyik „legrosszabb” fajtája az úgynevezett bifokális lencse, amelyet sokaknak kell viselniük, s amely minden látásjavítása ellenére sem hibátlan. Bizonyos helyzetekben szédülést, rosszulletet is okozhat, ha nem megfelelően lát vele az ember. Most azonban itt a legtutibb megoldás, a folyékony kristályokat tartalmazó újfajta lencse, amely pillanatokon belül képes a fókuszt megváltoztatni – megelőzve azokat a problémákat, amelyeket a klasszikus bifokális lencse okozhat. A dinamikus lencse egy 5 mikron vastag folyékony kristály segítségével változtatja a fókuszt. Ez a kristály két üveg között található, mint egy szendvicsben. Ennek molekulái elektromos áram hatására átrendeződnek, így tud megváltozni a fókuszt. Egyelőre a technológia csak az olvasási távolság és a normál nézési távolság között vált, azonban jelenleg is dolgoznak a továbbfejlesztésén, amely vörös lézer segítségével képes lesz arra, hogy felismerje, a viselője épp milyen távolra néz, így minden helyzetre állítani tudja majd a fókuszt. Sok millió ember életét teheti majd könnyebbé ez az újdonság – érdekes lehet majd, hogy miképp alakul a vételi ára...

# ÁTTÖRÉS BIODÍZEL ÜGYBEN?



Az Oregon State University tudósai olyan új készüléket fejlesztettek ki, amely képes a növényi olajat biodizéllé konvertálni. A dologban az a trükk, hogy a készülék körülbelül egy hitelkártya méretét éri el. A növényi olajat és az alkoholt kis, párhuzamos csövekbe pumpálja (ezek kisebbek, mint az emberi hajszál) és így az olaj szinte azonnal átalakul biodizéllé. A jelenlegi technológiákkal egy teljes napig tart a biodizel előállítás egy bonyolult és hosszan tartó folyamat keretében, amely

még glicerint is előállít melléktermékként, ami további kémiai hőküszpókuszkokat kíván, hogy használható legyen.. Az egyetem nanotechnológiával foglalkozó kara igazi áttörést hozhat, hiszen nem lesz szükség a hosszan tartó és bonyolult folyamatra. A kis készülékeket pedig fűrtől is lehet: magyarán, ha sokat párhuzamosan „kötünk” akkor növelni lehet az előállított üzemanyag mennyiségét. A megoldás rengeteg farmeren segíthetne költségei csökkentésében, arról nem is beszélve, hogy meglehetősen környezetbarát. Reméljük itthon is végre valaki felfigyel erre a dologra...





# PIACTÉR

**A HÓNAP  
KÜTYÜJE**

## GRAFIKUSKÁRTYA



## INNO3D GEFORCE 7800 GS AGP

AQUA Computer | 06-1-235-0684 | 76 800 Ft | www.aqua.hu

**E**havi legjobb kütyünk az INNO3D gondozásában készült 7800 GS elnevezésű kártya. Ahogy a neve végén láthatjátok, ez még AGP, és ebben a pillanatban szeretnénk kiemelni, hogy valószínűleg az utolsó AGP-s fejlesztések egyikéről van szó. Mint azt már többször említettük, a PCI Express egyre nagyobb teret hódít és a hatalomátvételre idén már valószínűleg tényleg sor kerül. De ha már nem akarunk szinte minden hardverelemet lecserélni, nézzünk szét kicsit a „rég” technológiák között. A 7800 GS 256 mega memóriával lett felszerelve, mindent tud, amit a nagy NVIDIA kártyák, csak persze egy csöppet visszafogott értékekkel. A magja 375, míg a memóriája 600 megahertzen ketegye. Csak összehasonlításképpen, ezen adatok egy 7800GT esetében 400/500, egy 7800GTX-nél pedig 430/600. Dobozában egy meghajtó CD-t, egy

teljes játékot és két átalakítót találhatunk. 3,2 gigahertzes tesztgépünkön 3DMark 2006-ban 2831 pontot ért el, 3DMark 05-ben pedig 5449-et. Ez körülbelül 15 százalékkal több, mint amit egy korábbi modell, a 6800GT képes elérni – az olcsó kategóriában egészen elfogadható teljesítmény. Íme még pár adat: HL2 1024x768 – 114 fps; Quake 4 1024x768 – 72 fps; F.E.A.R. 1024x768 átlag – 66 fps. A legjobb egyébként az egészenben, hogy eszméletlen jól tuningolható, és éppen ezért sokkal több is kihozható belőle! Komolyabb hűzés mellett akár +10-12 százalékkal gyorsabb is lehet. Ha ez nem éri meg, akkor semmi.

- ▲ Remekül húzható
- ▼ Kevés extra melléklet

**5/5**

## MOBILTELEFON



## SAMSUNG X810

Samsung Electronics Magyar ZRt | – Szolgáltatót függő | www.samsung.hu

**A**Samsung egyre újabb és újabb formákat próbál kihozni a tervezőasztalról – egyértelműen próbálnak a Nokiával versenyezni, akik még mindig vezetnek az egy évben piacra dobott különböző mobilok számát. Az X810 elnevezésű, háromnormás készülék előlről kellően kicsinek tűnik, ám kézben fogva kicsit puffadt érzést kelt. Fura, de hozzá lehet szokni, méretei: 89x37x24 mm, 85 gramm. Képernyője 65 ezer színt jelenít meg 128x160 pixelen, amit egyébként egy 25x31 mm-es képen szemléltethetünk – minősége szokásos, semmi extra. Kezelése kicsit macerás, de ez is megszokható – a középben található kerek alakú tárcsa kattintható,

és két irányba tekerhető is. GPRS, EDGE, Bluetooth található rajta, és persze WAPolhatunk is vele. A mára már alapfelszerelésnek tekinthető fényképező is benne van, melyből ezúttal egy 1,3 megapixelre változtatni sikerült beépíteni. Memóriája kellemes, 96 mega, ebbe azért szépen lehet adatot pakolni. A legtöbb bibi a szoftverrel van, de ez... ízlések és pofonok...

- ▲ Jó képeket csinál
- ▼ Nehézes kezelni

**4/5**

## ZENELEJÁTSZÓ



## VERBATIM MP3 PLAYER

Corwell Kft. | 06-1-889-9000 | 19 660 Ft | www.corwell.hu

**A** hazánkban még gyerekcipőben járó Verbatim zenelejátszók egyre több típusa jelenik meg. Az egyszerűen, típusjelzés nélküli érkező Verbatim MP3 Player elegáns, elfogadható méretű és hangzású. Pontosságuk most egy kicsit az adatokat: fekete alapon kék/sárga írással operáló kijelzője remekül látható, még a legverőfényesebb napsütésben is. Alapmemóriája 256 megabájt, de az oldalán található egy kis bővítési lehetőséget: ebbe a slotba SD illetve MMC kártyát tehetünk, mellyel további hosszú órákkal hosszabbíthatjuk meg a rendelkezésre álló muzsikákat. Ha ez mégsem lenne elég, a beépített FM rádiót tovább nyűstölhetjük, melybe

20 adót fixen beállíthatunk. A beépített mikrofonnal természetesen fel is vehetünk. MP3, WMA, illetve WAV formátumot képes lejátszani, sajnos az OGG támogatás ezúttal kimaradt. Hangzása közepesnek mondható, sajnos kicsit jobban dübörög, mint kellene – a magas hangok néha elvésznek. Egyszerű megoldás, nincs benne fényképező, vagy színes képernyő: de ez nem is lehet elvárás egy zenelejátszótól...

- ▲ Bővíthető
- ▼ Kevés magas hangot ad

**4/5**

## EGÉR-BILLYENTŰZET



## TRUST WIRELESS OPTICAL DESKSET DS-3300X

Procomp-Hungary Kft. | 06-1-814-8300 | 10 900 Ft | www.procomp.hu

**A** Trustról összességében elmondhatjuk – amellet, hogy gyakorlatilag már csak almát nem természet – hogy egyre profibb, elegánsabb, és hasznosabb termékeket készít. Mi ezek közé soroljuk a még újnak számító optikai egér-billentyűzet kombót, a DS-3300X-et. A egérkével már korábban is találkoztunk, arról nem ejtenénk túl sok szót: drót nélküli, van hozzá töltő, és 5 gomb áll a rendelkezésünkre használat közben – 800 dpi felbontású, ami elég jó játékhoz és munkához is. Billentyűzete kifejezetten szépre sikerült. Semmi felesleges cicoma, oldalán kattintható scroll gomb található. 16 extra funkciógombot is elhelyeztek

rajta, melyekkel különféle multimédiás és irodai szoftver funkciókat tudunk elérni. Nagyon ötletesen még egy töltőjelzőt is sikerült rátenni, így nem érhet meglepetésképpen, ha éppen merülni kezd. Miután ezen kontrollerekre mindig szükség van, érdemes rá beruházni – és adott esetben miért vennék a legdrágább megoldásokat, ha például itt van egy szintén remek megoldás.

↑ Remek kezelhetőség  
↓ -

5/5

## HÁZ



## ASPIRE X-CRUISER

Flash-Point Kft. | 06-1-801-9800 | 20 990 Ft | www.flash.hu

**T**uning szerelmeknek kifejezetten ajánljuk ezt a kis különlegességet. Az Aspire féle X-Cruiser számítógépház kétféle kivitelben került forgalomba. Az egyik a képen látható ezüstös, avagy szürke kivitel, a másik pedig egy sötétebb, majdnem teljesen fekete megoldás – ez utóbbi nekünk jobban tetszett, de ez persze csak ízlés kérdése, funkciók tekintetében tökéletesen megegyeznek. Ahogy az látható, az oldalán a már jól ismert, modding, átlátszó plexi házfal kapott helyet, melyet egy ventilátor hely egészít ki. Ez közvetlenül a processzor felett van, tehát onnan vonja el a meleg levegőt. Tetején szintén található egy

nyílás, elején egy nagyobb, hátulján pedig egy közepes hely áll a további hűtők rendelkezésére (ezeket be is szerelték). Előlapján három mérő is található: zajszint, hőmérséklet, ventilátor sebesség. Jópofa, látványos, és ha fénycsöveket is teszünk bele, még pompázik is. Sajnos a táp csak opcionális, erre érdemes odafigyelni!

↑ Jól szerelhető  
↓ Nincs benne táp

5/5

## UJJLENYOMAT OLVASÓ



## MICROSOFT FINGERPRINT READER

Bevezetés alatt | - | 9 000 Ft | www.microsoft.com/hun

**A** Microsoft hardverekről a kezdetektől elmondhatjuk, hogy valóban minőségek. Az egyetlen igazi probléma velük, hogy a hazai forgalmazásuk akadózik csöppet. Néha azonban sikerül szereznünk egy-egy érdekességet: így történt most is. Sikerült szereznünk egy jópofa ujjlenyomat-leolvasót, mely lehetővé teszi, hogy illetéktelen személyek elől elzárjuk gépünket. Dobozában egy rövid leírást, magát a készüléket és meghajtó CD-t találhatjuk. Csatlakoztatás és telepítés után máris működésbe lép – hirtelen elkezd pirosan világitani és már garázdálkodhatunk is. Legnagyobb meglepődésünkre még működött is!

Korábban eléggé kellemetlen tapasztalataink voltak az ilyen kütyükkel, de ez valóban megállta a helyét. Hasznos lehet nem csupán adatvédelmi szempontból, de egyszerű rendszerkezelés is: ha mondjuk két felhasználó saját profiljukhoz regisztrálja ujjlenyomatát, akkor később a profilok között mindössze érintéssel váltogathatunk. Egyszerű, és akár otthoni környezetben is hasznos lehet.

↑ Működik! ☺  
↓ Drága

5/5

## DVD-ÍRÓ



## SAMSUNG SH-W163

Samsung Electronics Magyar ZRt | - | 12 100 Ft | www.samsung.hu

**A** hogy az AGP-s videokártyák, úgy szépen lassan majd a DVD írók is eltűnnek a piacról. Ennek egyszerű magyarázata, hogy már most kapható a boltokban a jelenlegi legkedveltebb adattárolást leváltó Blu-Ray technológia nyersanyagával, íróval, olvasóval – egy szóval mindennel. De azért még nem eszik ennyire forrón a kását, mert ezen a téren, az AGP-vel ellentétben egy csöppet lehet még fejleszteni. A Samsung ezen terméke már ledobta magáról a szintén régmúltba nyúló IDE csatlakozási felületet: a készülék SATA alapokon nyugszik. Miért jó ez? Mert sok olyan alaplap van már, amin adott esetben csak egy IDE csatlakozó

van, és 4, esetleg 8 SATA. Technikai adatait tekintve egy „mindent megíró készülékről” beszélünk. Csak röviden: DVD+R / -R DL: 8x / 4x; DVD+R / -R: 16x / 16x; DVD+RW / -RW: 8x / 6x; CD-R / RW: 48x / 32x. Láthatjuk, hogy mindenből a leggyorsabbat tudja. Működése közben nem zajos, de kellemesen melegszik. Világos és sötét előlapos kivitelben is kapható. Érdemes elgondolnod rajta: illet kell venni, nem sima CD író, vagy DVD olvasó!

↑ Mindent megír  
↓ Eléggé melegsik

5/5



# NAGY VGA-K

## TELJESÍTMÉNYŰ

Ilyet talán még sosem mondtunk: eljött az az ideális pillanat – már, ha ennek nevezhetjük – amikor VGA kártyát kell vásárolni. Nem érdemes tovább várni a jobbra, mert amikor megjelenik, az ára büntetés lesz. Íme itt vannak az aktuális csúcstartók, lássuk mik az érdemi különbségek közöttük.

Jó szokásunkhoz híven, ismét bezsebeltünk egy rakat kártyát: négy NVIDIA és négy ATI terméket, hogy egészen pontos legyek. Próbáltuk úgy összehozni őket, hogy az adott ár/teljesítmény kategóriában meglegyenek az ellenfelek. Ez végülis remekül sikerült, annak ellenére, hogy a gyűjtés kezdetén voltak kétségeink... Tesztgépünk egy 3,46 gigahertzes, dual core-os „szörmedvény” volt, egy giga, 667 megahertzes memóriával, és Intel 975-ös chipkészlettel felszerelt alaplappal. Mindezt természetesen a jó öreg Windows XP-vel bombáztuk, SP2, DirectX 9.0c, és természetesen a teszt pillanatában fellelhető legfrissebb, hivatalos VGA meghajtókkal: ATI Catalyst 6.4, illetve NVIDIA ForceWare 84.21. Bármennyire is meglepő, ezúttal nem lesz szó arról, hogy az egyes kártyákhoz milyen extra jár, mert úgy általában

elmondható, hogy ilyen, meg olyan csatlakozók, elosztók, hosszabbítók és teljes programok vannak hozzá. Ezek a vételi árat manapság már nem nagyon változtatják, ami befolyásoló az a márkanév és a teljesítmény. Vegyük azt, amelyiknek szimpatikusabb figura vagy motívum van a dobozán ©.

### A KÁRTYÁK SZÉPEN TELJESITENEK ÉS IDŐTÁLLÓAK IS

Érdekes volt látni, ahogy az egyes kategóriák versengtek egymással. A legdrágább szinten a GeForce 7900 GTX, és a Radeon X1900 XT-X volt. Láthatjuk, hogy teljesítményre az előbbi vitte a pálmát, ráadásul bizonyos esetekben elég szép többlettel. Ennek az ára jelen esetben 15 ezer forint, amit nem biztos, hogy érdemes megfizetni. Egész egyszerűen azért, mert ebből vehetünk egy jobb tápot, egy vinyót,

vagy éppen még egy giga memóriát. Fentről a második szintet képezi a GeForce 7900 GT és a Radeon X1800 XT páros. Utóbbi picit izmosabb, bár

Quake 4-ben nem tudta felvenni a versenyt az NVIDIA termékével. Ez igazából az árban is megmutatkozik, de ezúttal is minimális különbségekről



GIGABYTE RADEON X1900 XT-X

**A DIRECTX ELSŐ ÉVTIZEDE**

Idén, szeptember 30-án lesz 11 éve, hogy készül a DirectX. Az első verzió 1995. szeptember 30-án látott napvilágot, azóta pedig alapvető eleme lett minden, Windows alatt futó játékprogramnak. Eddig 20 különféle „végleges” változata volt, és nem sokára jön a 10-es változat. Ebben lesz néhány – a készítői szerint valóban forradalmi – újítás. A játékkészítők ezentúl szabadon definiálhatják, hogy mennyi vertex illetve pixel árnyalót használhatnak, éppen annyit, amennyit az adott számítási feladat megkövetel. A 3D-s rajzprogramok is komoly támogatást élveznek a 10-es szériában, és a különféle, úgynevezett hollywoodi effektusok is sokkal többet lesznek jelen: különféle elmosás, lassítás, élethű árnyék és fényhatások. A jövőben szabadon használhatóak a realiztikus haj-, illetve tüzeffektek a nélkül, hogy az akár egyetlen fps-t is lassítsák! A legfontosabb dolog viszont talán mégis az, hogy a Microsoft a DirectX 10-zel még közelebb hozza a PC-t és az Xbox 360-at. A fejlesztőknek a grafika alapjait, illetve az irányítást csupán egyszer kell megírniuk, és mindkét platformon használhatják. Ez jótékony hatással lehet a játékok világára. Egyetlen probléma van csupán: a DirectX 10 csupán akkor jön, ha megjelent a Windows Vista. Mivel ezt jövő év elejére halasztották, DX10 sem lesz egyhamar. Lesz ugyan egy XP alatt futó változata is, abból azonban a legjobb effektusokat kivesszük – egyik legnagyobb ösztönző erő lehet, hogy beszerezzünk egy Vistát... Még egy érdekesség: bármennyire hihetetlen, a jelenleg tesztelt kártyák „csak” a DirectX 9-es utasításkészletet ismerik. Az első, DX10 kompatibilis kártyák a nyolcadik generációsok lesznek idén szeptember-október környékén, az első, ezek képességét teljesen kihasználó játék a Crytek által fejlesztett *Crysis* lesz (képünkön egy játék közbeni kép, semmi előre renderelt videó, semmi festmény – ilyen!)



**ASUS GEFORCE 7900 GT**

beszélünk. A mérleg ezúttal az első kártya felé dől, hiszen jóval olcsóbb, és teljesítménye teljesen elfogadható. A **GeForce 7800 GT** és **Radeon X1800 GTO** kettősből újfent az NVIDIA jön ki győztesen, bár csak teljesítményre. Árban kellemesebb a GTO, és végülis olyan sokkal nem lassabb. Végül, de nem utolsó sorban itt a nemrégiben megjelent **GeForce 7600 GT**, és a jóval korábban piacra került **Radeon X850 XT** kettőse. Bár árban tökéletesen

egy szinten mozognak, teljesítményben az NVIDIA a nyerő (leszámítva a F.E.A.R.-t). Azt azonban semmiképpen sem szabad figyelmen kívül hagynunk, hogy az X850 XT esetében valóban egy „rég” kártyáról van szó. A shaderek közül a 3.0-ás verziót még csak nem is ismeri, ellenben a 7600 GT-vel. Az ATI-nak nagyon szép képe van, de ezt igazából elmondhatjuk ellenfeléről is: egész egyszerűen az X850 XT-nek már 50 ezer forint alatt kellene lennie. Ha



**SAPPHIRE RADEON X1800 XT**

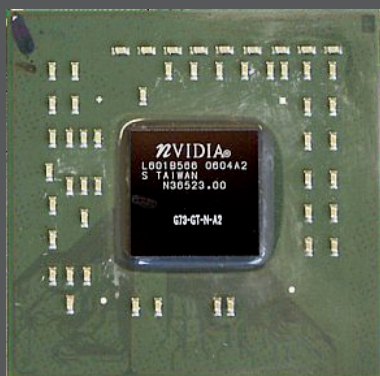
találsz ennyiért, továbbra is érdemes megvenni. Mint láthatjuk, ezúttal kissé kavargó a mezőny, de egy apróságot érdemes figyelembe venni: az ATI csúcskártyái nem csak hogy nagyon melegszenek (nem ártott esetben extra hűtésről is gondoskodni a gépházba), de iszonyatosan hangosak is teljes kapacitáson. Persze lehetne venni rá teljesen csendes vízhűtést, viszont az még egy izmosabb 40-50 ezerbe kerülne... A leggyorsabb kártyákra pedig egyelőre nem fogunk találni a piacon passzív hűtést, tehát találni a piacon passzív hűtést, tehát két megoldás van: mindennapi fejfájás, vagy a zúgás játékhanggal való „túldübörgése”. Vicces, de sajnos ez a helyzet.

**TOVÁBBRA IS ÉRDEMES NÉHÁNY DOLGOT SZEM ELŐTT TARTANI**

Amennyiben új grafikus vezérlő vásárlására adjuk a fejünket, jobb ha tisztában vagyunk néhány aprósággal. Amikor lenyúltunk a pénztárcánk mélyére és realizáltuk, hogy éppen milyen az aktuális anyagi álláspontunk, elkezdhetjük böngészni az árlistákat. Az arany szabály: egy lista nem lista! Előfordulhat, hogy akár ugyanaz a termék egyik boltnál „X” ezerbe kerül, míg a másikban „X-20” ezerbe. Ezt a „csekély” különbséget pedig már igenis muszáj észrevenni, mert ha spórolunk, esetleg kijöhet egy újabb

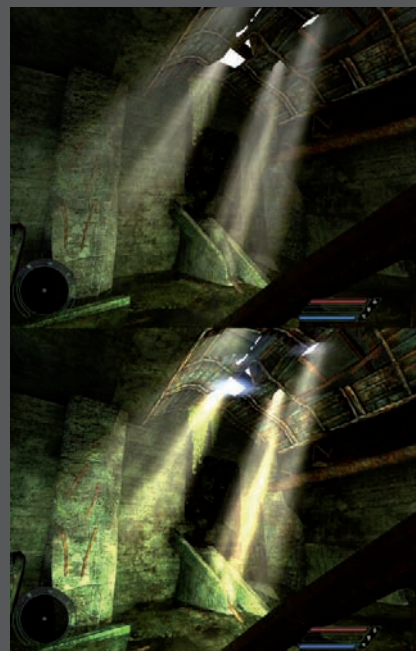
**MÉGSINCS VÉGE AZ AGP-NEK?**

Biztosan észrevettétek, hogy ebben a tesztben csak PCI-Express kártyákat próbáltunk. Annak ellenére, hogy alig másfél hónapja minden nagyobb gyártó megesküdött: nem lesz több AGP-s kártyájuk, csak visszaköszön még ez a technológia. A legújabb modellek a NVIDIA 7900 GT és 7600 GT. Kíváncsiak vagyunk, hogy meddig fognak még újabb és újabb bőrt lehúzni az AGP-ről... Kétséges, hogy a GeForce 8, vagy az ATI Radeon „akármennyi” (a következő generáció) bármely képviselőjének lesz AGP-s változata. Idén, karácsony környékére már biztosan tudjuk a választ.



**INNO3D GEFORCE 7900 GTX**

Már elég régóta sokat lehet hallani egy bizonyos, több tekintetben misztikus elnevezésről. A HDR a High Dynamic Range rövidítése, egy olyan valami, amelyre alig két évvel ezelőtt még a legtöbben azt mondták, megvalósíthatatlan a számítógépen. Nyilván ismerős az érzés, amikor egy sötét szobából, egy alagútból jövünk ki a napfényre, vagy egyszerűen verőfényes napsütésre ébredünk: erős, és egyben vakító kép fogad, amit csak néhány másodperc után tud lekövetni a pupillánk. Ha a számítógép előtt ülünk, és egy fekete képből hirtelen fehéret csinálunk, akkor is hasonló a hatás, de nem az igazi. Ha azonban a sötétből szép folyamatosan haladunk át a szimpla fehérbe, ráadásul úgy, hogy az egyes pixelek körüli pixelek színét is fokozatosan közelítjük a fehérhez, gyakorlatilag elérjük a vakító hatást. Pontosan ezért felelős a HDR, melyet a most tesztelt kártyák legtovább már kiválóan tudják valós időben számolni. Alig néhány fps veszteséget jelent a bekapcsolása, lévén nem a proci, hanem a grafikusártya processzora, a GPU foglalkozik vele. Akkor meg már miért ne használjuk? Nos, az igazsághoz azért hozzátartozik, hogy néha kifejezetten idegesítő tud lenni. Bizonyos játékefejlesztők csak bekapcsolják ezt a lehetőséget, de nem állítják be – ilyenkor születnek olyan felületek, melyek egyáltalán nem valóságűek, sőt olyanok, mintha higannyal lennének bekenve.



**MSI GEFORCE 7800 GT**

gigabájt memória, vagy esetleg egy izmosabb tápegység. Ha már itt tartunk, fontosnak tartom megemlíteni, hogy bizony a mai csúscsúcsártyák igen komoly fogyasztással bírnak. Ha tele van a gépünk különféle meghajtókkal, neonokkal, ventilátorokkal, és hasonló okosságokkal, nem árt egy jobb tápról is gondoskodni. Kezdjük ott, hogy 400+ a minimum, ennél pe-

dig csak feljebb menjünk. Ha néhány, jobb fajta termékkel akarsz megismerkedni, lapozz néhány oldalt, és olvasd el aktuális tuning rovatunkat: biztos kitalálod, hogy tápokról lesz szó ☺. Természetesen az sem utolsó szempont, hogy milyen gépbe akarunk vásárolni VGA-t. Ebben a tesztben ugyebár csak PCI-Express termékeket próbáltunk, tehát ezeket csak olyan



**GEKUBE RADEON X1800 GTO**

alaplapha pakolhatjuk, amelyiket felszerelték ezzel a csatlófelülettel. Ha ez a feltétel teljesül, még mindig komolyan gondolkodjunk el, milyen teljesítményű kártyába investálunk. Hiába veszünk egy lassabb procihoz, 256 megabájt memória támogatásával egy 7900 GTX-et. A rendszer keményen visszafogja majd, és meglepődve tapasztaljuk, hogy a közül

140 ezres VGA-nk csak szaggatni tud játék közben.

**NINCSE MESE, VÁSÁROLNI KELL!**

Ahogy a cikk elején említettem, ez az a pillanat, amikor VGA vásárlásba kell kezdeni: persze csak abban az esetben, ha nem vagy tökéletesen megelégedve azzal, ami van. Eddig

	3DMark 06 (3DMarks)		FEAR (fps)		Quake 4 (fps)		Mag órajel (MHz)	Memória órajel (MHz)	Memória átvitel (GB/s)	DirectX támogatás
	1024x768	1280x1024	1024x768	1280x960	1024x768	1280x1024				
Inno3D GeForce 7900 GTX	6300	5555	92	71	123,3	86,7	650	1600	51,2	9.0c
ASUS GeForce 7900 GT	5054	4352	69	49	127,1	98,8	470	1320	42,2	9.0c
MSI GeForce 7800 GT	4434	3703	58	41	99,9	83	400	1000	32	9.0c
MSI GeForce 7600 GT	3898	3194	45	31	99,8	63	580	1400	22,4	9.0c
Gigabyte Radeon X1900 XT-X	5933	5434	92	70	94	85,9	650	1550	49,6	9.0c
Sapphire Radeon X1800 XT	5143	4411	78	57	92,6	84	625	1500	48	9.0c
GeCube Radeon X1800 GTO	3813	3140	51	37	78,7	63,9	500	1000	32	9.0c
Sapphire Radeon X850 XT	2719	2330	55	40	80,4	68,3	520	1080	34,5	9.0c

## HÁT ERRE JÓ A PIXEL SHADER!

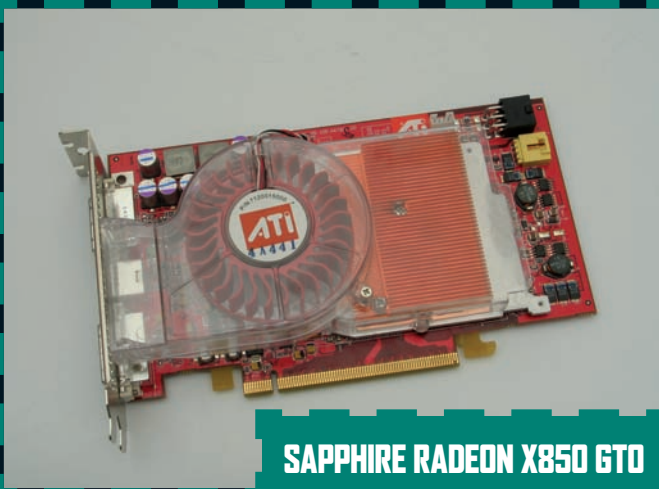
Az NVIDIA 2006. április 21-én piacra dobta 1 gigabájt memóriával szerelt VGA kártyáját. Igaz, ezt egyelőre nem lehet minden boltban megkapni, de érdekes látni, hogy hogyan fejlődnek a dolgok. Felvetődhet a kérdés, hogy mégis mennyi memória kell ma ahhoz, hogy boldogok lehessünk. Lássuk csak: a mai, legfejlettebb játékok legalább 90 százalékának tökéletesen elegendő a 256 mega memória. 4-5 olyan játék van ma a piacon, mely 512 mega láttán megtáltosodik, és lecserél két három textúrát – olyanokat persze, amiket alig látunk a játékokban. Érdekes hát több memóriára hajtani? Természetesen nem. Még az Unreal Engine 3-as játékok sem használják ki majd az 512 megát fél év múlva, akkor meg minek hajtsunk még többre? Felesleges!



## NEGYED-, FÉL-, EGY-GIGA, NO DE MENNYI KELL?



Az NVIDIA 2006. április 21-én piacra dobta 1 gigabájt memóriával szerelt VGA kártyáját. Igaz, ezt egyelőre nem lehet minden boltban megkapni, de érdekes látni, hogy hogyan fejlődnek a dolgok. Felvetődhet a kérdés, hogy mégis mennyi memória kell ma ahhoz, hogy boldogok lehessünk. Lássuk csak: a mai, legfejlettebb játékok legalább 90 százalékának tökéletesen elegendő a 256 mega memória. 4-5 olyan játék van ma a piacon, mely 512 mega láttán megtáltosodik, és lecserél két három textúrát – olyanokat persze, amiket alig látunk a játékokban. Érdekes hát több memóriára hajtani? Természetesen nem. Még az Unreal Engine 3-as játékok sem használják ki majd az 512 megát fél év múlva, akkor meg minek hajtsunk még többre? Felesleges!



**SAPPHIRE RADEON X850 GTO**



**MSI GEFORCE 7600 GT**

azonban nem mondtam, hogy miért éppen most. Lássuk csak: a következő generációs kártyák megjelenése még kellően messze van. Azok csak valamikor év végén futnak be, sőt, az sem kizárt, hogy tovább csúsznak, lévén a Windows Vista megjelenéséhez akarták eddig belőni az új termékeket (NVIDIA és ATI egyaránt – nem én találtam ki, az idei CeBIT-en mondták ☺). Mivel pedig jelen pillanatban minden egyes árkatóriában megfelelő mennyiségű kártya van, nem igazán várható, hogy újabbak megjelennek a hetedik generációból (tisztélet a kivételnek). Ha tudjuk, hogy nem lesznek újak, sejthető, hogy nem lesz olyan ok, ami miatt drasztikusan elkezdenének csökkenni a jelenlegi árak. Néhány ezer forintos mozgás természetesen

lesz, de érdemlegesen nem tudunk most azzal spórolni, hogy kivárujuk a nyár végét. Pont erre a nyárra kell beszájzolni a tutit, hiszen, ha meg is érkezik például a GeForce 8, akkor is piszok drága lesz. De tegyük fel, hogy megvan hozzá a kellő töke – akkor már csak az a kérdés, hogy milyen játék fogja kihasználni. A szintén Vista idején megjelenő Crysis? Esetleg az első, Unreal Engine 3-ra épülő játékok 2007 közepe körül? Na bumm, ezekkel maximum nem a totális extra, ultravaganza grafikai szinten nyomulunk, hanem kikapcsolunk egy effektet. Minden amellet szól tehát, hogy most kell vásárolni, ráadásul most olyat is tudunk venni, amit lehet, hogy nem kell lecserélni egy-másfél éven belül ☺.

**ZeroCool**

	Forgalmazó:	Telefon:	Honlap:	Ár (bruttó forint):
Inno3D GeForce 7900 GTX	AQUA Computer	06-1-235-0684	aqua.hu	138 000
ASUS GeForce 7900 GT	Ramiris Rubin Rt.	06-1-888-3200	ramiris.hu	92 300
MSI GeForce 7800 GT	Expert Computer Kft.	06-1-450-2430	expert.hu	83 000
MSI GeForce 7600 GT	Ramiris Rubin Rt.	06-1-888-3200	ramiris.hu	59 900
Gigabyte Radeon X1900 XT-X	CO-RUN	06-1-412-2381	corun.hu	124 900
Sapphire Radeon X1800 XT	Expert Computer Kft.	06-1-450-2430	expert.hu	105 490
GeCube Radeon X1800 GTO	Cédrus Kft.	06-1-450-1266	cedruskft.hu	57 600
Sapphire Radeon X850 XT	Expert Computer Kft.	06-1-450-2430	expert.hu	59 900





# INTERNET SZOLGÁLTATÓK ÚTVESZTŐJÉBEN

**Az online szolgáltatások nagymértékű fejlődésével, illetve az egyre több interneten játszható játék elterjedésével lassan minden számítógép tulajdonos szembe találja magát a problémával: netes kapcsolatát fejleszteni kell! A kérdés már csak az, hogy mire és mindezt mennyiért.**

**E**mlékezzünk csak vissza, jó pár éve még a sima modemes internetkapcsolat is csodaszámba ment, a bűgő, sercegő modem hangjára a barátok a képernyő elé gyűltek és töltötték a po...azaz a különféle online tartalmakat. A szerencsés többség azóta már lecserélte a néhány kilobájtos sebességet kínáló modemet. Sőt, az akoriban nagy számnak mondható ISDN is szépen lassan kikopik a forgalomból. Helyette viszont itt van nekünk az ADSL, mely minden igényt kielégít és az 1-2 éve még abszurd árak is elindultak a megfizethető kategória felé. De ne feledkezzünk meg a helyenként elérhető kábeles internet lehetőségéről sem, bár mivel ennek lefedettsége igen csekély, cikkünkben nem térünk ki rá külön. Fontos továbbá, hogy a táblázatban szereplő árak és akciók az újság nyomdai átfutása miatt változhatnak. Nem kell azonban megjedni, hogy lemaradunk bármiről is. A tendencia azt mutatja,

hogy a szolgáltatók általában egész évben akciózhatnak. Egy-egy „kihagyhatatlan” lehetőség lejártá után pedig ismét újabbakat eszelnek ki, melyek ráadásul mindig hasonlóan alacsony árat garantálnak nekünk, fogyasztóknak.

## INTERNET (MAJD NEM) INGYEN

Sokan kérdezik, hogy miért is fizetnének a netért, ha lehet ingyen is használni. A kérdés jogos, de van benne némi csúsztatás. A Magyarországon elérhető ingyenes netszolgáltatók eléggé túlterheltek. Érdemes visszaemlékezni, mikor 2000-ben a FreeStart elindította

ingyenes szolgáltatását. A hír szinte futótűzként terjedt, és pár hét alatt annyira ismert lett, hogy sokszor órákat kellett ülni a modem mellett a világhálóra történő bebecsátásra várva. Ez azóta persze lecsengett, ráadásul az elérhető sebesség tényleg csak weboldalak böngészésére jó, letöltésre, játékokra egyáltalán nem. Sőt, mivel a weboldalak is sokat fejlődtek, az egyre bonyolultabb, flash animációkat vagy videókat

tartalmazó oldalaknál előfordulhat, hogy akár hosszú perceket is várunk kell. Az élményt pedig tovább rontja, hogy mindemellett ketyeg a telefon számlálója is. A T-Online nyílt internete

valamivel kedvezőbb, (2,80 Ft/perc) némely telefoncsomagjuk alából tartalmaz néhány óra ingyen internetet, sőt egyes csomagok havidíjának akár a fele is „leinternetezhető”. Gyakorlatilag ezeket a szolgáltatásokat azoknak érdemes választaniuk, akik heti egyszerűen kukkantanak csak fel a netre.

## ADSL A JÓ VÁLASZTÁS

Aki intenzívebben szeretne netezni, annak mindenképpen ADSL-t kell választania. Bár a legújabb mobiltelefonos adatátviteli technológiák is sokat fejlődtek, jelenleg még nem képesek labdába rúgni lefedettség és költség szempontjából. Nagy általánosságban elmondhatjuk, hogy internetes játékosoknak minimum az 512/128 Kbit-es ADSL csomagot érdemes választaniuk. Körülbelül havonta 5-7 ezer forintot kell átlagosan fizetnünk érte. Persze az ennél kisebb sávsebességen is lehetséges multizni, más kérdés, hogy nem igazán ajánlott.

**» AKINEK IGAZÁN MAGAS AZ IGÉNYE, AKÁR 2-5 MEGABITET IS VÁLASZTHAT, ENNEK ÁRA ÁTLAGOSAN 10-16 EZER FORINT. «**

	Externet (bruttó)	GTS-Datanet (bruttó)	Interware (bruttó)	Invitel (bruttó)	T-COM (bruttó)	TVNET (bruttó)	UPC (bruttó)
512/96 kbit/sec	6 480	5 220	5 988	7 490	6 500	6 300	
512/128 kbit/sec							7 500
1024/128 kbit/sec	7 980	9 462	7 800	9 490	8 200		
1024/192 kbit/sec						8 100	
2048/192 kbit/sec	9 990	11 286	9 480	12 490	12 900	10 380	
2560/512 kbit/sec							12 720
3Mbit/384 kbit/sec	12 990	14 022	12 600			13 800	
5120/512 kbit/sec							16 320
Hűség idő	1 év	1 év	1 év	1 év	1 év	1 év	1 év
Honlap	www.externet.hu	www.datanet.hu	www.interware.hu	www.invitel.hu	www.t-com.hu	www.tvnet.hu	www.upc.hu
Telefon	06 56/523-111	814-4444	06-1-452-5300	1443	1234	1258	1221

Többek között azért is célszerű minimum 512-es csomagot választani, mert sok esetben a tényleges adatátvitel eltérhet a gyárilag megadottól, főleg ha a hálózat hétvégén a szokásos forgalom többszörösét bonyolítja. Szerencsére a nagyobb cégek már egyre komolyabb hangsúlyt fektetnek a valós sávszélességre, így sok esetben a netszolgáltató weboldalán is letesztelhetjük a kapcsolatunkat. A minden szempontból ideálisnak mondható kapcsolat 1 megabites, ami ugyan pár éve még tiszta sci-finek számított, manapság viszont már teljesen átlagosnak mondható. Általában 7-10 ezer forint között kell fizetnünk a csomagért, mely tökéletesen alkalmas videótelefonálásra, zene- és videó letöltésre vagy éppen online játékokra. Akinek igazán magas az igénye, akár 2-5 megabitet is választhat, ennek ára átlagosan 10-16 ezer forint. A Chello például 5 mega letöltési és 512 Kbit-es feltöltési sebességet kínál 16 ezerért, mely akár 3 gép számára is megosztható Internet elérést biztosít. Ezt azoknak célszerű választaniuk, akiknél több PC van a családban.

## INTERNET MÁR 7 NAP ALATT

Mivel manapság már elég kiélezett harc megy a vásárlók kegyeiért, a

megrendeléstől számított beszerelés ideje is igencsak lerövidült. A legtöbb szolgáltató legfeljebb 7 munkanap alatt vállalja az ADSL kapcsolat telepítését. Ez a gyakorlatban jóval kevesebb, az Externetnél például 3 nap alatt történt meg. Azokra is gondolnak, akik esetleg már valamelyik szolgáltatónál vannak, több éves hűségnyilatkozattal. Az átcsábított ügyfeleknek a legtöbb helyen már kiesésmentes szolgáltatóváltást biztosítanak, így egy napra sem kell net nélkül maradnunk. Ennek pluszköltségei nincsenek az új szolgáltató részéről, csupán a régi szerződési feltételeitől függ, hogy kell-e – és ha igen, mennyit – fizetnünk a felbontásért. Sok esetben viszont még így is megéri váltani, mert a jövőbeli olcsóbb havidíj kompenzálja az esetleges váltásból fakadó kiadásokat. Bevett szokás, hogy sokkal olcsóbban és gyorsabban juthatunk internethez, ha a „szereld magad” konst-



rúciót választjuk. Gyakorlatilag arról van szó, hogy mi magunk helyezjük üzembe a modemet. Érdemes ezt választani, még ha nem is a MacGyveren nőttünk fel. Mindössze két zsinórt kell összedugnunk, a leírás pedig minden esetben tökéletesen elkalauzol bárkit.

## AZ A BIZONYOS APRÓBETŰS RÉSZ

Mivel a cikkben nem a szolgáltatók csomagjainak versenyztetése (a változó akciók miatt ennek nem is lenne túl sok értelme), csupán azok tájékoztató jellegű bemutatása a cél, azt tanácsoljuk, hogy vásárlás előtt mindenki nézze meg az aktuális akciókat. A döntés a Tied, éppen ezért a szokásos „mit válasszunk” rész helyett inkább egy-két fontos dologra hívnánk fel a figyelmeteket. Fontos, hogy szerződéskötés előtt mindig tájékozódjunk az apróbetűs részéről is – sok kellemetlenségtől kímélhetjük meg magunkat. Ilyen például a letöltési korlát, mely túlfogyasztás esetén külön díj felszámolását is jelentheti. A T-Online például 400 forint / gigabájtos tarifával dolgozik, így hó végén igen kellemet-

len meglepetésben lehet részünk, ha erről nem tudtunk. Ezen felül sok esetben a modem üzembe állítási költségei is elég borsosak, ha nem magunk végezzük el – a beszerelésen kívül még kiszállítási díjat is felszámolhatnak. De nem kell feltétlenül bonyolult dolgokra gondolni, elég csak a hűségnyilatkozat időtartamát megemlíteni, melyet egy időben gondosan eldugtak a szerződésen egyáltalán nincs hűségnyilatkozat, viszont még mindig elég elterjedt a vásárlók ilyenfajta megkötése. Ezekre azért is fontos odafigyelni, mert legtöbb helyen a szerződéskötést már online is elintézhjük. Ez egyfelől jó, mert kényelmes, másfelől rossz, mert nem lesz senki, akit a buktatókról faggathatnánk. A hűségnyilatkozat ideje befolyásolhatja az adott csomag tényleges árát is. Viszont ha már mindenképpen lekötjük magunkat, akkor érdekesebb a rövidebb, általában egyéves opciót választani, még ha az drágább is 1-2 ezer forinttal. Valószínűleg 1 év múlva már úgysí feleannyiért fogunk netezni, mint most. **Mady**

## INTERNET BÁRHOZ

**Létezik még egy, kissé macerásabb módja az internethez jutásnak.**

Lényegében a nyilvános HotSpotokról van szó, melyre bárki rákapcsolódhat – ezek többsége nem csak Budapesten, de egyre több nagyvárosban is elérhető. Persze más kérdés, hogy ehhez kell egy WLAN adapterrel ellátott noteszgép, PDA, okostelefon, vagy PC – bár ez utóbbival kissé problémás a városban közlekedni. A [www.hotspotter.hu](http://www.hotspotter.hu) weboldalon például rákereshetünk a hozzánk legközelebb található nyilvános internet pontokra. Aki pedig elég leleményes, az vásárolhat külön HotSpot érzékelő kulcstartót is, mely azonnal jelez nekünk, mikor hatókörbe érünk. Az ilyen nyilvános internet sebessége általában a 128Kbit-től egészen a 2Mbit-ig terjedhet. Tesztünk során nem egy helyen tudtunk 1 megabit fölött letölteni, persze ez az érték nagyban függ a hálózatot egyszerre használók számától is. Az, aki nem szeretné a véletlenül bízni a mobil internet használatot – mert például sokat közlekedik a városban – annak érdemes a fizetős és megbízható szolgáltatásokat használnia, még ha ezek elég drágának is mondhatók jelen pillanatban. Például a T-Online ügyfelek 14,4 forint / perc áron juthatnak mobil internethez. Persze itt is van lehetőség ügynevezett prepaid kártyás csomagok megvásárlására, mely 1,5 és 24 órányi (1400, 3700, 8500 forint) internet elérést biztosít.



AeroCool Turbine Power 450W



Revolttec Chromus II



Super Flower 500T

**KÖSD RÁ A KARÁCSONYFÁT IS!**

Aki esetleg attól tartana, hogy az 500 W kevés lenne, annak vagy különösen nehéz gyerekkora volt, vagy tényleg minden létező világító, zenélős kutyút be akar építeni a gépébe. A legnagyobb, forgalomban kapható tápok itthon 650 W teljesítményűek, és tényleg inkább csak azoknak ajánlanánk őket, akik komolyabb szervert akarnak építeni ráérő szabadidejükben.

# TUNING TÁPOK

**A modding örület szépen lassan minden PC-s részegységet elér, nem egy bolt árlistáján találkozhatunk a tuningtáp kifejezéssel. A kérdés csupán az, miben is különböznek ezek a hagyományos tápoktól, illetve megéri-e ilyenekbe fektetni a pénzünket?**

A szó hagyományos értelmében azt is mondhatnánk, hogy hardverbe fektetni körülbelül annyira jó „biznisz”, mint ha a pénzünkért pingponglabdákat vennék nagy tételben. Ellentétben azonban egy videókártyával vagy processzorral, ahol az igen gyors fejlődés miatt gyakran kell fejleszteni, a tápoknál igenis beszélhetünk hosszú távú befektetésről – egyáltalán nem mindegy, hogy mi szolgáltatja a kakaót a gépünknek. A hagyományos pléhdobozos tápok kora lejárt, mindenkit óva intenek a gyanúsán olcsó, 2-3 ezer forintos példányoktól, melyeket nejlonzacsiban vihetünk haza a boltból. Ezek általában márka nélkül, „tápegység” néven futnak. Tucatjával érkeznek a KV-hardver postafiókjába olyan levelek, amikből az derül ki, hogy ezeknek a tápoknak a többsége tényleg idő előtt megadja magát, esetleg komolyabb problémákat is okozhatnak más részegységekben.

## NEM ELÉG A KAKAÓ

Úgy döntöttünk, szétnézünk egy kicsit a minőségi tápok piacán és kipróbáljuk a legdurvább extrákkal felszerelt változatokat is. Összehasonlítási alapként egy noname 300 W-os tápot vettünk, melyet 3-4 évről lehet

beszerezni bármelyik sarki PC-s boltban. Legelőször a Revolttec Chromus II-t próbáltuk ki. Igaz, a tesztelt termékek közül ez a legdrágább (24 ezer forint), cserébe viszont kellő eleganciát sugároz. Króm borítása alatt egy világító 12 centiméteres lapát tekeri a szelet. A bűgő, zajos ventilátor már a múlté, nagyon kell fülelni, ha hallani szeretnénk valamit. Az 500 W teljesítménye bőven elég, kifejezetten olyan gépekbe ajánljuk, ahol a nagy áramfelvételen kívül tényleg sok az extra világító kutyú. Mint azt a felső kategóriánál megszokhattuk, a kábelek is szépen elrendezve, kötegelve vannak, ráadásul a csatlakozók számára sem lehet panasz. PCI-E VGA kártyához sem kell külön átalakítóval bajlódni. Aki néhány ezrelle olcsóbban szeretné megúszni, ám nem szeretne a minőségéből alább adni, annak az AeroCool Turbine Power (20 ezer forint) ajánlhatjuk. A teljesítménnyel itt sem lesz gond, igaz ez 50 W-tal kevesebbet tud kipróbálni magából, mint a Chromus II. A kinézete

viszont egy picivel extravagánsabb, a ventilátor egy repülőgép turbinájára hasonlít leginkább. A meghitt hangulatot fokozza a tetején található kék világítás. Nem mondom, hogy lányoknál ezzel be lehetne vágódni, de egy plexi oldalú háznál nagyon is sokat dob az összképen. Egyébként ebben is a manapság olyan divatos 12 centis ventilátor dolgozik. Különösen tetszett,

hogy a 20 tűs tápcsatlakozót könnyedén használhatjuk a 24 tűt támogató alaplaponál is, egy külön kábelben ugyanis megtalálható a hiányzó 4 tű. Igé-

nyes kialakítás, sok extra, henger alakú kábelek, sőt még egy puha tisztítókendő is üti a markunkat. A mezőny „legolcsóbbja” (19 ezer forint) az idehaza talán kevésbé ismert Super Flower márkanevet viseli. Normál tápját már régebben is teszteltük, akkor is kiváló teljesítményt nyújtott. Nincs ez másként a tuning változatnál sem, mely 500 W-ot képes prezentálni gépünknek. Igazi különlegessége, hogy

**» A BŰGŐ, ZAJOS VENTILÁTOR MÁR A MÚLTÉ, NAGYON KELL FÜLELNI, HA HALLANI SZERETNÉNK VALAMIT. «**

a szokásos 12 centis ventilátorlapát helyett 14-est építettek bele, így még kisebb fordulatszámom még kevesebb zajt (22-2dBA) bocsát ki. Ezen kívül hasonló extrákkal rendelkezik, mint az előző két táp. Míg a legelső versenyzőt plexi házakba ajánljuk, ezt sötét külsője miatt inkább félplexi házakba javasolt beszerezni. Egyetlen hátránya, hogy itt a kábelkötegek nincsenek hengerelve, illetve a kábelek fixen vannak beépítve a tápba. Az előző két modellnél a fölösleges és helyet foglaló kábeleket egyszerűen ki lehetett húzni.

## DRÁGÁK, DE NAGYON JÓK

Nyilvánvaló, hogy akinek nem elég egy 10 ezer forint körül mozgó táp és olyan extrákra is tud áldozni, mint a kinézet, annak már nem számít az az 1-2 ezer forintos különbség. Nagy általánosságban elmondhatjuk, hogy 20 ezer forint környékén lehet egy ilyen kis erőművet beszerezni, mely ugyan elsőre igen borsos árnak tűnhet, ám vegyük figyelembe, valószínűleg hosszú évekre elfelejthetjük az idegesítő táp problémákat és biztonságban tudhatjuk a gépünket. A tápokat a Flash-Point Kft. bocsátotta rendelkezésünkre.

**Mady**

# www.textboy.hu

# Garantáltan csak 1 SMS!

Csengések - SMS

poli- **06-90-629-333**

mono- **1795**

poli mono

Monthly Python - Favágódal	GS190161	GS90250
Police - Every Breath You Take	GS190313	GS90962
Rém rendes család	GS190051	GS90654
Ricky Martin - I Don't Care	GS190985	GS93588
Robbie Williams - Tripping	GS190987	GS93590
Shakira - La Tortura	GS190935	GS93538
Shinedown - Save Me	GS191025	GS93628
Simon Webber - No Worries	GS191059	GS93661
Sweetie - Tweet Tweet	GS191030	GS93633
T.A.T.U. - Friend or Foe	GS191058	GS93660
The Pussycat Dolls - Stick with You	GS191026	GS93629
Tony Christie - Amarillo	GS191031	GS93634
Valami Amerika	GS190366	GS91494
Yonderboi - Were You Thinking of Me?	GS191027	GS93630
2Pac ft. Elton John - Ghetto Gospel	GS191032	GS93635
Aerosmith - Walk This Way	GS190234	GS91265
Alien Ant Farm - Smooth Criminal	GS190236	GS90984
Arash - Boro Boro	GS190751	GS93514
Ashlee Simpson - L.O.V.E	GS191060	GS93662
Axel F - Crazy Frog	GS191029	GS93632
Back II Back - Mindent I távol	GS191062	GS93664
Belga - Szerelmes vagyok	GS190992	GS93595
Body Rockers - I Like the Way You Move	GS191033	GS93636
Bow Wow ft. Ciara - Like You	GS190995	GS93598
Caramel - Várt váratlan	GS191013	GS93616
Crystal - Ha arra ébredek	GS191067	GS93669
Deep Dish - Dreams	GS191051	GS93653
Depeche Mode - Precious	GS190979	GS93582
Desperado - Gyere és álmoldj	GS190370	GS91763
Eros Ramazzotti & Anastacia - I Belong to You	GS191069	GS93671
Fiesta - Mindig csak váltalak	GS190953	GS93556
Gáspár Laci - Ma éjszaka	GS190982	GS93585
Global Deejays - Starts on 45	GS191053	GS93655
Gorillaz - Dare	GS190996	GS93599
Gwen Stefani - Luxurious	GS190997	GS93600
Jamiroquai - (Don't) Give Hate a Chance	GS191017	GS93620
Juanes - La camisa negra	GS190998	GS93601
Keresztapa (Godfather)	GS190617	GS90226
Kitehén Tz. - Szájbergyerek	GS190746	GS93486
Knight Rider	GS190067	GS90212
Korn - Twisted Transistor	GS191018	GS93621
Mackajaj	GS190166	GS92490
Madonna - Hung Up	GS191000	GS93603
Madonna - Sorry	GS191054	GS93656
Mariah Carey - Don't Forget About Us	GS191019	GS93622
Martin Solveig - Jealousy	GS191052	GS93654

Hogyan tölts le:

küldd el a kiválasztott termék kódját SMS-ben a

**06-90-629-333** -ra (mini mozi, színes háttér, poli csengés, java játék) vagy a **1795** -re (mono csengés) és már a telcsiden is van!



**06-90-629-333**

Színes háttérek - SMS



© Mobibase

Real Tone - SMS

**06-90-629-333**

JAVA Játék SMS

**06-90-629-333**

bőffentes	GS199071
csúszkálás effekt	GS199099
tesztiség	GS199087
fogmosás	GS199083
fuldoló köhögés	GS199079
hortyogás	GS199082
leeres effekt	GS199100
nó ásit	GS199084
nő bahozatik	GS199090
orrfújás	GS199074
ováció	GS199093
pokolgép	GS199063
rekedt sip	GS199101
soul dúdolgatás	GS199075
szitár játék 1	GS199077
tehéndiskurzus	GS199094
títokzatos hangok	GS199085
üzemi sziréna	GS199057
Wake Up! (zenei kísérettel)	GS199086

**akció** NEUTRO NICK GS170030

**sport** BABUMM GS170035

MARCO POLO GS170055

**kalano**

MINI Mozik - SMS

**06-90-629-333**



TÖBBSZÁLAMÚ ÉS REAL TONE CSENGESEK CSAK AZ ARRÁ ALKALMAS KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTHETŐK LE! • SZÍNES HÁTTÉRKEPEK, MINI MOZIK LETÖLTÉSÉRE CSAK AZ ARRÁ ALKALMAS SZÍNES KIJELZŐS KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTHETŐK LE! Mono csengés: 480 Ft/SMS. • Poli fonikus csengés, színes háttérkép csak aktivált wappal tölthető le! • A <http://wap.textboy.hu/jatek> WAP oldalon megtehető, telefonodon melyik játékok futnak. • A többszámú csengőhangok, real tone, színes háttérképek, mini mozik, java játékok sms díja 959 Ft/sms • Poli fonikus csengést, mini mozit és színes háttérképet Vodafone-nál csak a NET előfizetéssel rendelkezők tudnak letölteni. - Info: TeleMedia Kft. közönségszolgálat: 06-1455-7202 • További info: [www.textboy.hu](http://www.textboy.hu)

# MESTER

HAZAI KÖRKÉP



ISMERTEBB HAZAI SZOLGÁLTATÓK

<http://tar.hu/>  
<http://www.thorweb.hu/>  
<http://www.nfc.hu/>  
<http://www.freebase.hu/>  
<http://www.dox.hu/>  
<http://ingyenweb.hu/>  
<http://www.atw.hu/>  
<http://www.srv.hu/>  
<http://www.netshare.hu/>  
<http://www.free-site.hu/>  
<http://x3.hu>  
<http://www.7web.hu/>  
<http://forceweb.hu/>

## INGYENES WEBTÁRHELYEK

Múlt hónapban megmutattuk, merre és hogyan érdemes fényképeket elhelyezni a weben. De merre is induljunk, ha mondjuk saját weblapot szeretnénk valahova feltetni, vagy csak egy nagyobb méretű fájlt akarunk megosztani ismerőseinkkel? A válasz megérkezett!

**A**kárcsak a képgalériákból, az ingyenes tárhelyekből is rengeteget találhatunk az interneten. Meg sem kíséreljük mindet felsorolni, hiszen akkor az újság terjedelmét párezer oldalal meg kéne növelnünk (bírnád, mi? ☹). Inkább csak azokat nézzük meg, amelyek megbízhatóak, és elegendő tárhelyet adnak ahhoz, hogy ne csak weblapunk, hanem akár a családi videó kollekció egy-egy része is felférjen.

### FELTÉTELEK

A legtöbb ingyenes szolgáltató hasonló feltételekkel osztja nekünk a megabájtokat, csak apró különbségek lehetnek. Minden esetben kell regisztrálnunk, mely során nevünket, e-mail címünket, hasonló adatokat kell megadunk, és

persze a leendő oldalunk kategóriáját. Itt azok egy kicsit megütközhetnek, akik csak fájlokat szeretnének felrakni, honlapot nem. Az ő esetükben a "Személyes honlap" jelenti a megoldást. Miután megvagyunk a regellessel és be tudunk lépni tárterületünkre, helyezzünk el egy index.html-t. Bőven elég, ha egy üres fájl átnevezünk és azt töltjük fel, nem kell vacakolni honlap elkészítésével. Ha ezzel megvagyunk, máris nekikezdhethünk feltölteni videóinkat, képeinket és egyéb olyan dolgainkat, amiket letölthetővé szeretnénk tenni mások számára. Fontos még tudni, hogy az így feltöltött fájlokat csak az fogja tudni leszedni, aki ismeri a címüket (pl.: <http://gorogzita.fw.hu/image004.jpg>). (mmm... nem birtam ellenállni és ellenőriztem, tényleg van ott egy kép... - mazur)

Fontos még tudni, hogy az így feltöltött fájlokat csak az fogja tudni leszedni, aki ismeri a címüket (pl.: <http://gorogzita.fw.hu/image004.jpg>). (mmm... nem birtam ellenállni és ellenőriztem, tényleg van ott egy kép... - mazur)

### NAGY MAGYAROK

A hazai szolgáltatók közül tán a legnagyobb és legöregebb a FreeWeb ([freeweb.hu](http://freeweb.hu)) szolgáltató. Itt alpból 500 megabájtot kapunk, de ha egy Altavizslás e-mail címről regisztrálunk, akkor 5 gigabyte-ot, amire szinte minden felfér. PHP és CGI fájlokat is futtathatunk a szerveren és korlátlan méretű adatbázist is kapunk, amiben végtelen számú

táblát hozhatunk létre. Ezzel különösen azok járnak jól, akik komolyabb oldalakat szeretnének feltölteni. Ha zavar a reklámcsik, akkor ezt egy bizonyos összeg kifizetése fejében eltávolítják, de önkényesen ne tüntessük el a csíkot, mert akkor azonnal törölnék minket. Domain is tudunk regisztrálni a honlapunkhoz, így minden olyan lesz, mintha

**» INGYEN ÉS BÉRMENTVE AKÁR 5 GIGABÁJT TÁRHELYHEZ IS JUTHATUNK «**

egy fizetős tárhelyen lennénk, csak épp ingyen. Manapság egyre inkább feltör a [cjb.hu](http://cjb.hu), hála remek szolgáltatásainak. Itt a tárhely még

mindig korlátlan, így a teljes családi foto- és videó album felfér. Amikor kiválasztjuk tárhelyünk címét, több domain közül is válogathatunk, nem kötelező, hogy valami.cjb.hu legyen. Létrehozhatunk saját levelezőlistát, amihez külön admin felületet biztosít a szolgáltató, így bárki könnyedén kezelheti a feliratkozottakat, küldhet nekik levelet. Saját fórumot és chat szobát is létrehozhatunk, bár ezek már nem tartoznak annyira szorosan a tárhelyünkhöz, hiszen külön oldalon kell hozzájuk regisztrálnunk. Külön öröm, hogy tárhelyünket emelt díjas SMS segítségével is reklám-mentesíthetjük, így szinte azonnal eltüntethetjük a csíkot. A Freeweb egykori vetélytársa az Ultraweb (<http://www.ultraweb.hu>)

ma már eltűnni látszik a nagy tömegben, lévén az egykori korlátlan tárhelyből itt 200 megára vették vissza a kvótát. Szinte minden másban egyezik a többiekkel, talán csak a toplistájával tűnik ki. Míg máshol csak pár kategóriába sorolják a honlapokat, itt jóval igényesebben van megoldva a dolog. Miután kiválasztjuk a főkategóriát, előtűnnek az alkategóriák, ezáltal sokkal jobban tudjuk pontosítani az általunk keresett honlapok csoportját.

### A HÁTRÁNY

Az élet szép, csicseregnek a madarak, és nem is kell túl sokat fizetnünk reklámmentes tárhelyünkért. Azért egyetlen hátránya mégiscsak van annak, hogy teljesen ingyen kapjuk a helyet: a szabályzat. Az jogos, hogy mi magunk felelünk a tartalmunkért, ezáltal illegális dolgokat nem rakhathatunk fel. De hogy bármikor, se szó se beszéd megszüntethetik a regisztrációkat, az már nem olyan jó dolog. Persze, erre általában csak akkor kerül sor, ha olyasmit csinálunk, amit nem szabad. Rengeteg dolog van, ezért mindenkinek ajánljuk, hogy mielőtt megadná az adatait, olvassa el a feltételeket. Aki komolyabban oldalt szeretne készíteni, ahol fontos az adatok biztonsága és persze a szabadság, az keressen egy megbízható fizetős tárhelyet. Manapság már egyáltalán nem kerül sokba a tárhely bérlése.

**G-San**

## INGYEN FIZETÉS

Ha olyan tartalmat akarunk elhelyezni az oldalunkon, amelyért a látogatóktól pénzt akarunk kérni, akkor érdemes az SMS Web szolgáltatást beélesíteni (Google-ban keress rá arra, hogy „smsweb”). Ezzel olyan tárterülethez jutunk, ami le van kódolva. Ahhoz hogy valaki megszerezze a belépési nevet és jelszót, egy emelt díjas SMS-t kell küldenie a szolgáltatónak.

Üdvözlí a Microsoft Windows XP



Válasszon feladatot!



A Microsoft Windows XP telepítése



A Microsoft Windows XP telepítésének testreszabása, vazze!

# TESTRESZABOTT WINDOWS TELEPÍTÉS

**A** „Elmúltak már azok az idők, amikor a Windows 98 felkínálta a telepítésre kerülő programok listáját (vagy legalábbis azok egy részét). Az XP fogja magát és mindent feltol a gépre, ha kell nekünk, ha nem – feleslegesen megnövelve ezzel a telepítési időt, és az operációs rendszer által elfoglalt lemezterületet. Téged is zavart?

## A MEGOLDÁS: NLITE

Egy egyszerű és ingyenes program segítségével saját telepítőlemez készíthetsz, amin már csak azok a fájlok találhatók, amiket ténylegesen fel is fog telepíteni a Windows. A [www.nliteos.com/download.html](http://www.nliteos.com/download.html) oldalról töltsd le az nLite legújabb verzióját. Valószínűleg arra kér majd, hogy telepítsd a .NET Framework 2.0 keretrendszert, amit könnyen megtehetsz, ha követed az utasításokat. Ezután már simán elindul a program, ami szerencsére ékes magyar nyelvűnként is támogatja.

## SZELEKTÁLJUNK

Először is keresd elő az XP telepítőlemezét, hogy másolatot készíthess róla. Ezt elvégzi helyetted az alkalmazás, majd felkínálja a beállítási lehetőségeket. Ha 2-es szervizcsomaggal (SP2) rendelkező oprendszered van, akkor a javítócsomag importálásával nem kell foglalkoznod. A javítások integrálása igen körülményes, míg a driver beolvasása felesleges, hiszen azokat jó esetben a gyártók folyamatosan frissítik. Ami itt a legérdekesebb, az a „Komponensek eltávolítása” menüpont – ezt mindenképp jelöld be! Lejjebb haladva az automatikus telepítő kiválasztásával később kihagyhatjuk a telepítés során felmerülő kérdések nagy részét, beleértve a regionális beállításoktól kezdve a felhasználónévén át egészen a termékkulcsig. Ezeket mind megadhatjuk itt. A beállítások és módosítások menüpontok jók úgy, ahogy vannak, szóval ezeket se jelöld be, viszont a Tweak-nél olyan apróságokat változtat-

hatsz meg, amikre a TweakUI program is képes: részletekbe menően módosíthatod a kezelőfelületet, a megjelenő ikonokat, az Asztalon található elemeket, egyes szolgáltatások tulajdonságait, és így tovább. A bootolható ISO-ra pedig a személyre szabott telepítő lemez megalkotása miatt lesz szükség. Kattints a Következőre.

## FELESLEGES KOMPONENSEK

Elkezdődik a tényleges szelektálás. Első körben megkérdezi a program, hogy figyelmeztessen-e, ha olyan komponenst akarsz eltávolítani, amire egy másik modulnak szüksége van. Ezt érdemes tehát bekapcsolnod minden elemre. A lényeg, hogy a piros színnel írt beállításokat ne piszkáld, és mindig olvasd el az



oldalt vagy alul megjelenő sűgöt. Nagyon fontos, hogy azokat az elemeket jelöld be, amelyeket törölni szeretnél, bár erre a program is külön felhívja a figyelmed. Amiről nem tudod, hogy micsoda, inkább ne piszkáld, de szinte biztosan nem lesz szükséged a kínai billentyűzet-kiosztásra, ahogy a hindi szókészletre sem – bár ezek pont nem foglalnak sok helyet. A driverek átnézésével és törlésével azonban komolyan felgyorsítható a későbbi telepítés, ráadásul megdöbbentően kisméretű lesz a Windows könyvtár. Mivel szinte minden esetben az eszközeidhez kapott lemezeiről telepítetd a megfelelő drivereket (esetleg

a netről töltsd le a legújabbat), itt akár mindent törölhetsz. Csak a nyomtatók és a szkennerek 40 megabájtot foglalnak a telepítőben, ami kitömörítve több százra növekedik!

## ÍGY KÖNYVEBB

Megemlítenék itt egy apró trükköt: a program bal alsó sarkában a Beállítás/Megnyit menüpont alatt válaszd ki a Könnyített parancsot. Ezzel rögtön bejelöltél minden olyan komponenst, amit biztonságosan eltávolíthatasz. Ezt követően viszont manuálisan mindenképp lapozd át az egészet, mert ezzel a beállítással minden, ami nem létfontosságú, törlődik, míg például a nyelvkészletek megmaradnak, pedig azokra feltehetően nincs szükséged. Tovább haladva az automatikus telepítőnél állítsd be azokat az adatokat, amiket minden telepítésnél ugyanúgy adsz meg, de vigyázz, mert ezeket többször az elkészült lemeznél nem tudod majd módosítani. A Tweak menüpontnál a már említett apróságokat állíthatod be, vagy kapcsolhatod ki. Ezek nagy része gyorsítja is a rendszert, úgyhogy érdemes alaposan átnyálazni az egészet.

## A VÉGEREDMÉNY

Most már csak az új telepítő készlet megalkotása van hátra, majd az ISO fájl létrehozása. Ezt aztán bármilyen CD-író program segítségével

vel (például Nero) elkészítheted, és máris ott virít a saját, testre szabott Windows XP telepítő lemezed! Az nLite megalkotói egyébként ígéretet tettek arra, hogy amint lehet, elkészítik programjuk fejlettebb, már Windows Vistára optimalizált változatát – az eljárás hasonló lesz, és biztosak vagyunk abban, hogy ott is lesz temérdek számunkra totálisan felesleges adat.

**Berkenye**

Trányítsd saját alakulatodat!  
Toborozz bajtársakat!  
Szervezz csapatokat!  
Mi biztosítjuk az online háttérrel!

Call of duty 2  
Call of duty  
United offensive  
Medal of Honor  
Counter strike  
Enemy territory  
Soldier of fortune  
és sok más játék

Szakmailag felkészült csapat.  
Megbízható technikai háttér.  
Magyarország legnagyobb játékkínálata.

<http://www.fgcklan.hu>

# 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 oldalán a Mélyvíz részlegben, a témának megfelelő altopikban.**

## Szabó Krisztián AGP

Hi! Akarok venni egy videokártyát a mostani helyett (GeForce FX 5200). Úgy 30 ezrem lenne rá és egy Radeon 9600 XT-re gondoltam. Szerinted? A másik: az AGP-m csak 4x és nem tudom, hogy ez mennyiben befolyásolja a videokártyát, ugyanis az alaplapom csak azt támogatja. Vagy vegyek inkább először egy alaplapot és később videokártyát? Légyszi írj, mert sürgős!

**Szia! Ha hosszú távon gondolkozol, akkor mindenképpen egy teljes felújítást ajánlok Neked, ha pedig nem egy csúcs PC az álmod, hanem valami szolidabb masina, akkor a 9800XT jó megoldás – bár korántsem egy erőmű, főleg 4x foglalatba helyezve. Ez elméletileg a videokártya sebességének a felére csökkenését jelenti, ami enyhén szólva pazarlás. Ha a helyedben lennék, hozzacsapnám az összeghez a hűsívét locsolkodás néven futó fosztogató hadművellet bevételét, és egy alaplap-videokártya kombóval térnék haza a boltból... feltéve, ha maradt még valami ☺.**

## Geryman Géplussulás

Szépjónapot! Van egy nagy problémám a gépemmel. Mégpedig az 1-2 hete gond nélkül futó játékok most iszonyatosan szaggatnak. Ez mitől lehet? Hogy lehet ezt orvosolni? A gépem: CPU 2,8GHz, 512MB RAM, Radeon 9550 Gamer Edition videokártya. Remélem tudtok segíteni! Előre is köszönöm.

**Szia! Valószínűleg valami nem kívánt programcska lassíthatja a háttérben a gépedet. Egy vírusirtást megejtenék a helyedben, esetleg a Feladatkezelőben megnézném, hogy mi terheli le annyira a géped, hogy az érezhető lassuláshoz vezessen.**

## Dickmann Ádám VGA Hűtő

Hello Mady! Nos azzal kezdeném, hogy van egy Inno3D Nvidia GeForce 4 Ti 4200-as videokártyám, aminek a gyári ventilátora elkezdett eszetlenül kerregni. Egy darabig tűrtem, majd vettem rá

egy Aerocool Video Magic 102 passzív VGA hűtőt (2005/11. Game Star hátoldali hirdetés). Na azóta nincs is baj, de azon gondolkodtam, hogy ha valamikor elkezdek gépet fejleszteni, akkor ez a hűtő elbírna-e mondjuk egy 6600 GT-t vagy neadj' Isten egy 7800 GTX-et (vagy bármilyen más erős ATI/Nvidia kártyát). Csak azért, mert nem sok kedvem volna kidobni. A dobozra azt írták: „kompatibilis az összes VGA kártyával” de azért gondoltam megkérdezek egy szakértőt. Egyébként szerintem kéne nyitnod egy emelt díjas telefonos hardware segélykérőt ☺... Segítségedet előre is köszönöm!

**Kedves Ádám! Az általad kiválasztott hűtő jól szellőző házban 70-80W hőt képes leadni. A 6600GT fogyasztása éppen ezen az intervallumon ingadozik, amíg a 7800 GTX már 110-120W maximális fogyasztási értékkel rendelkezik, aminek nagy része hő formájában nyilvánul meg. Azt mondom, hogy ki kell próbálni és ellenőrizni, hogy egyre nagyobb terhelés mellett mennyire melegszik a kártya, és idejében közbeavatkozni, ha nagyon felforrósodik a szerkezet, és akkor irány még brutálisabb hűtőszekentyűt ráapplikálni a kártyára. Ha pedig bírja a terhelést, te se tuningolod agyon a GPU-t és rendszeres portalnitási hadműveletet hajtasz végre, akkor jó darabig nem lesz problémád. Emelt díjas segélykérő szolgálat ... hmm... addig örüljétek, amíg ingyen osztogatom az ész! ☺**

## Békési Zoltán A hónap levele

Vettem egy 200 GB-os winchestert, bekötöttem a gépbe, még működik is, akkor nem is tudom, hogy minek írok. Na hi.

**Szia! Problémád valóban figyelemre méltó, valószínűleg a billentyűzetteddel lehet gond. Mármost az, hogy eme nagyszerű eszköz létezik, mert ha nem lenne, akkor nem írtál volna. A probléma megoldása többretű, vaskos könyvek foglalokznak vele, de mivel a karakterlitemet véges, így gratulálok a winchesterhez ☺.**

## Kis Dávid Hangok

Szia! Azt szeretném megkérdezni, hogy Windows XP-vel megoldható-e az, hogy a gép által kiadott hangot mikrofonos megoldás helyett, rögtön, kábelrenggeteg nélkül az inputba varázsoljam. Remélem érted a kérdést ☺.

**Szia! Persze, egyszerűen megoldható, csak a Windows hangerő szabályzójában (Start menü/Programok/Kellékek/Szórakozás/Hangerőszabályzó vagy a tálcán jobb lent a kis hangszóróra az óra mellett) a felvétel tulajdonságok között a „Microphone” helyett klikkeld be a „Mono/Stereo Mix”-et, vagy a próbálgasd végig, hogy melyikkel működik az általad óhajtott szolgáltatás.**

## Barna Árpád Egér zűrök

Szia! Azzal a problémával fordulok hozzád, hogy az egerem nem nagyon akar működni. Sőt egyáltalán nem mozdul a képernyő közepéről, miután elindult a gépem. Mit tegyek, mi lehet a baj? Örök olvasótok: Árpi

**Kedves Árpád, legelőször kerítenék egy tuti működő rágcsálót (szomszédtól, havertól, fiók mélyéről), én azzal próbálnám elindítani a gépet, ha ezek után menni fog, akkor megvan a ludas. Ha ez nem segít, akkor kicsit komplikáltabb a helyzet, talán az alaplapoddal van baj. Két lehetőség van: Ha PS2-es foglalatban pihent eddig a cucc, akkor rohanj gyorsan egy PS2-USB átalakítóért, és a megfelelő helyre dugd be, a másik dolog, hogy eredendően USB-s volt az egér, ekkor keress egy másik bemenetet, és abban próbáld meg életre kelteni. Ezek után az eredmény tükrében ismét választút előtt vagyunk. Ha minden rendben, akkor sajnálattal vesszük tudomásul, hogy valami feladta a szolgálatot,**

**másrészt örülök, hogy semmi akadályja annak, hogy vígan tologassuk a kurzort. Na de még nem számoltunk a negatív eseménnyel, de nem elkeseredni, gyorsan futtass le egy vírusellenőrzőt, esetleg állítsd vissza a rendszert egy korábbi időpontra.**

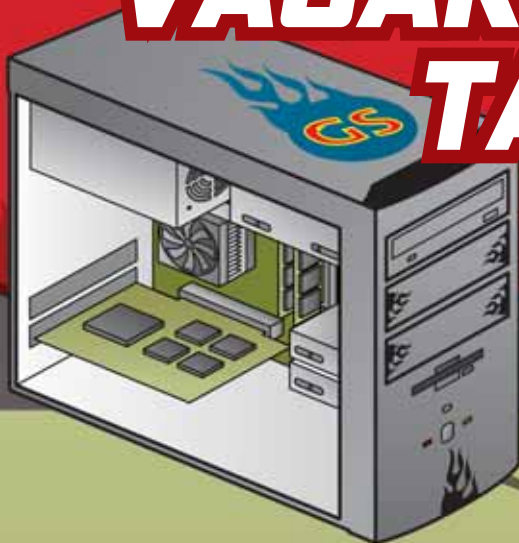
## Balázs Pámer TV-tuner

Régóta szeretnék egy TV tunert a gépembe, de ahogy olvasgatom a fórumokat úgy bizonytalanodok el egyre inkább a dologban. A rengeteg problémát, beállítási nehézséget olvasva abban is elbizonytalanodtam, hogy megéri-e a sok vesződséget az, hogy tudjak TV-t nézni a gépen. A képminőség lenne az elsőrendű szempont, ezután következik az, hogy ki tudjam használni a felvételi funkciót is. 20 ezer forint körül szánnék rá. Eddig a LeadTek WinFast TV2000 XP Expert volt a favoritom, bár ezt is dicsérik-szidják vegyesen. Ennél kicsit drágább a Pinnacle MediaCenter 310i, ami digitális TV-adás vételére is alkalmas, márpedig előbb-több ide is elér ez a fajta műsorsugárzás. Erről a kártyáról viszont sokkal kevesebb infót, megosztott tapasztalatot találtam. Mi a véleményed ezekről a típusokról?

**Egy ideje Pinnacle PCTV Mediacecenter kártyát használok, és nekem semmi problémám vele. 22-24 ezer forint körül mozog az ára, USB2.0 csatlakozása van, nagyon korrekt cucc. Egyik közeli ismerősöm pedig Cinergy 200 USB-t használ. Ennek az ára megegyezik az előbb említett termékével, és azzal sincs különösebb probléma. Én ezt saját tapasztalattal nem tudom alátámasztani, így lebeszélni se akarlak a kártya vásárlásáról. Személy szerint Leadtek karira voksolnék, bár a Pinnacle MediaCenter 310i-vel lehet rögtön dvd-re is rögzíteni, ami az egyszeri felhasználónak komoly segítség lehet. Aki valamiképp ért a videó vágáshoz, az saját maga is megoldhatja a saját filmek kiírását.**

Ha bármilyen gondod támad a gépeddel:  
**kv@gamestar.hu**

# VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ



## A HÓNAP TIPPJE

A memóra árak, akárcsak az előző hónapban most is egészen kedvezőek – ez igazából meglepő a számunkra, lévén ennyi ideig nem szokott jól alakulni a piac. Lehet, hogy hamarosan egy nagyobb ugrás várható – na ezt mi ne várjuk meg ☹.

Így a tavasz előrehaladtával hamarosan az apró kutyúk fogják ellepni a piacot. Webkamerák, kártyaolvasók, ilyesmi – ezekre érdemes lesz figyelni, ha éppen még nincs belőlük elég otthon.

## 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

<b>CSÚCSMODELL</b>	MSI P4N Diamond (Socket 775)	52000-56000 Ft
	ASUS A8N32-SLI Deluxe (Socket 939)	58000-61000 Ft
<b>JÓ ÁR/TELJ.</b>	Gigabyte GA-8I945P-G (Socket 775)	25000-30000 Ft
	ASUS A8N5X (Socket 939)	27000-32000 Ft

Köszönjük, hogy ezúttal is pozitívan álltatok hozzá a rovatváltoztatáshoz. Az előző hónapban kicsit csökkentettük a Vásárlási Tanácsadót a piac lassú mozgásának köszönhetően. További ötleteiteket, kérdéseiteket, óhajaitokat ezúttal is várjuk. Most pedig tekintsetek meg a frissített ajánlatainkat!

## MEMÓRIA

Nagyon fontos elem, minél több van a gépünkben, annál jobb. Azonban nem érdemes fejtellenül bevásárolni. Figyeljünk arra, hogy milyen sebességen fut, az alaplapunk egyáltalán támogatja-e azt, vagy sem. Ne vegyünk teljesen ismeretlen, 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, felejtjük el a külön kártya vásárlását. Ha már muzikálisak vagyunk, gondolkodjunk el egy **Creative Sound Blaster Audigy 4 Pro** (59-63000 Ft), vagy egy **Terratec Aureon 7.1 Universe** (37-41000 Ft) vásárlásán.

## HANGADÓ

Előszöris gondoljuk át, hogy mekkora szobába szeretnénk „hangszert” venni. Kicsibe nem érdemes fejhallgatónál, vagy 2.1-esnél komolyabban 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** (64-67000 Ft), illetve **Logitech Z-5500 Digital** (79-86000 Ft).

## OPTIKAI MEGHAJTÓ

<b>CD ÍRÓ</b>	MSI MS-8352 (CD-R/RW: 52/24x)	4500-5500 Ft
<b>DVD ÍRÓ</b>	Pioneer DVR-110D (CD-R/RW: 52/24x, DVD-R/RW: 16/6x, DVD-R DL: 8x)	10500-13500 Ft

## MONITOR

<b>17" TFT</b>	Samsung SyncMaster 730BF (1280x1024, 4ms)	79000-84000 Ft
	Acer AL1751a (1280x1024, 8ms)	73000-77000 Ft
<b>19" TFT</b>	Samsung SyncMaster 930BF (1280x1024, 4ms)	100000-112000 Ft
	ViewSonic VX924 (1280x1024, 3ms)	112000-116000 Ft
<b>19" CRT</b>	Samsung SyncMaster 997MB (1920x1440 / 64 Hz)	54000-56000 Ft
	LG Flatron F920B (2048x1536 / 61 Hz)	55000-61000 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+
<b>Radeon X800 XT</b>	60	64,8	63,6	57,1	73,5	77,3	71,2	64,7	64,7	61,9	56,4	58,8	57,1	54,4	48,4
<b>GeForce 6800 GT</b>	57,2	58,8	58,9	54,3	67	66,5	59,5	56,8	55,2	53,5	48,5	55,2	46,4	48,8	43
<b>GeForce 6600 GT</b>	49,9	44,5	44,3	43,5	49,9	50,5	45,6	44,7	44,7	42,3	39,3	37,4	36,2	35	34,3
<b>Radeon X600 Pro</b>	24,1	17,8	17,8	24,1	23,6	23,6	18,6	18,5	18,5	18,9	18,9	17,1	17	19	18,5
	<b>Intel Socket 775</b>				<b>AMD Socket 939</b>				<b>AMD Socket 754</b>		<b>Intel Socket 478</b>		<b>AMD Socket A</b>		
<b>Ár (ezer forint)</b>	114-126	105-113	100-107	72-74	220-240	279-301	95-110	52-61	34-42	25-30	22-28	42-47	45-47	45-49	33-40
<b>Radeon X800 XT Forint / FPS</b>	2025	1817	1708	1217	3833	4900	1703	942	633	467	417	825	767	789	625

## JÓ, HA TUDOD

A vásárlási tanácsadóban szereplő árak tájékoztató jellegűek. Igyekeztünk több üzlet árából intervallumot felállítani az árakból, hiszen kizárt, hogy akár két helyen is ugyanannyiért lehessen megvásárolni a termékeket. Az árak a lapleadásunk pillanatában aktuális végfelhasználói bruttó állapotot tükrözik.



# MÁSVILÁG

EXTRA

**Sem a film-, sem a zenevilágban nem múló a tehetség... legalábbis elvileg. Jó példa erre ehavi kiemelt cikkünk, egy olyan ember új lemeze, aki miatt Fenyő Miki megcsinálta a Modern Hungáriát, mert akkora divat volt.** Persze ez még nem garantálja, hogy jó is, de azért örülni lehet annak, ha a régi NAGYOK közül visszatér valaki. Jó szórakozást!



## THOMAS ANDERS - SONG FOREVER

Ez az úriember már annak

idején, a Modern Talkingban is szívhez szóló, kellemes hangjával hódította a női szíveket. Aztán, ahogy a „sztárok” általában, viszonylagosan nyoma veszett. Most azonban visszatért, méghozzá egy igen érdekes albummal. Mert aki Modern Talkingot vár, az a polc közelébe se menjen. A kellemes hangú Mr. Anders ugyanis gyönyörű, bárki által hallgatható akusztikus, nagyzenekaros, néhol jazzes feldolgozásalbumot készített, méghozzá ismert dalok feldolgozásaiból: Lisa Stansfield „All Around The World” című dala például igen kellemes bossa-nova ritmusban szólal meg, s akkor még nem beszéltem Rick Astley „Cry for Help”-jéről, amely szívbemarkoló lírával hangzik el. S ha előre lapozunk, akkor a Whitesnake „Is This Love”-ja jelentkezik kellemes, igencsak szerelletes-lassú szvinges feldolgozásban. S bár eredetiben nagyon elűtött ettől a daltól Taylor Dayne „Tell it to My Heart”-ja, most egymás után és ugyanolyan kedvességgel, szellemességgel feldolgozva olyanok, mintha eleve egy lemezezt termetek volna. Bravó Thomas Anders! Csak így tovább!

ZENE  
95%



## STONE SOUR A PECSÁBAN ZENE

2006. június 8-án a budapesti Petőfi Csarnok Szabadtéri Színpadán az Alice in Chains és a Bloodsimple bandák társaságában hazánkba érkezett a Stone Sour, mely a Slipknot tagjaiként ismertté vált Corey Taylor énekes és James Root gitáros zenekara! A Stone Sour idén - kihasználva a Slipknot idei pihenőévet - augusztusban új albummal jelentkezik, a „Come Whatever May” című anyaggal, melyet megelőzően a nyári hónapokban világkörüli turnéra indulnak, aminek egyik jeles állomása lesz Budapest! A Slipknot rajongótáborának egy kiváló alkalom, hogy ha nem is a teljes legénységet, de Corey Taylort és Jim Rootot élőben hallhatják/láthatják, persze egy teljesen más formáció élén, és ugye immár maszkok nélkül.

## NEW FROM NEO ZENE

Új albumon dolgozik a magyar elektronikus popzene elsősorú zenekara, a NEO. A zenekar előző albuma a Kontroll filmzene album volt, amely 2003 végén jelent meg. Az elképesztő sikert befutott album anyagát 8 országban, több mint 150 koncerten mutatta be a zenekar, ezzel párhuzamosan pedig a Neoworld stúdió is új helyre költözött: Budapest határában egy, a korábinál jóval nagyobb, csendes, nyugodt, alkotásra alkalmas hely a zenekar otthona immáron hónapok óta. A lemez felvételei még az előző turné alatt kezdődtek és a dalok jelentős része is ekkor íródott, amelyek közül jó párat be is épített a zenekar a koncertprogramba. Így az album egy része már hosszú ideje érlelődik, formálódik és ezeket a dalokat egészítik ki az újak. A zenekar honlapján, a [www.neo.hu](http://www.neo.hu) oldalon egy videóüzenet erejéig bárki betekinthez a munkálatokba és az albumot felvezető single, a Record Straight című dal videoklipjének egy részlete is látható.



ZENE  
75%

## MELANIE C BEAUTIFUL INTENTIONS

A Spice Girls után a volt tagok igyekeztek érvényesülni, ki házasodott, ki lemezt csinált. Melanie C ez utóbbiak közé tartozik, s mivel neki volt a legjobb hangja, logikus, hogy ismét új lemezzel jelentkezzen. A régi pop stílust eldobta, ehelyett egy pszeudo-Robbie Williams félcokkos történettel jelentkezik, amely végülis totálisan hallgatható, slágeres, kellemes, de valljuk be, egy csöppet uncsi és hétköznapi. Mindenesetre az irányvonal jó, csak meg kell találni az igazi rocker identitást.



ZENE  
92%

## BLACKMORE'S NIGHT THE VILLAGE LANTERN

Törékeny zenei szépség: talán ez a kifejezés illik a legjobban az egykori legendás rockgitáros zenei világához: gyönyörű és éteri hangú feleségével hihetetlen bájos, középkorias reneszánsz zenét játszanak, méghozzá úgy, hogy az egyszerű pop-és rockrajongó is könnyedén megértheti és megszertheti: ez a zene kellemesen körülölel, igazi mesevilágba repít és mindig elbűvöl-elbájol, az eredeti hangszerek használata pedig még bájosabbá teszi ezt a szép lemezt. S ami a legjobb benne: minden stílus rajongója élvezheti.



ZENE  
82%

## THE FLOWER KINGS PARADOX HOTEL

Itt az ideje, hogy megismerkedjünk a nemrégiben Budapesten is járt svéd stárczenekar munkásságának legújabb fejezetével. A 140 perces dupla lemez ugyanabba a hibába esik, amelybe sok progresszív banda manapság: a kevesebb több lehetett volna. Annak ellenére, hogy a paradox-jófópa humor és a stílusok éles kavalkádja is beleng az albumot, az első korong néha uncsinak tűnik. Szerencsére kárpótol minket a második korong: olyan, mint egy nyaralás, amelynek a második hete a jobb.



ZENE  
86%

## SAGA TRUST

Kanada egykori rockbűszkesége bár nem fiatal, de változatlanul egyedi és egyéni. Több különböző korszak és több éves pihenés után a tizenhetedik lemez újra régi fényében mutatja a bandát: zengő-zuhogó billentyűsök, szárnyaló kórusok, robbanó gitárok: ahogy egy igazi multi-stílus rockbandától elvárja az ember: a rapszerű énektől az igazi, tündérgyönyörű fúvósokon át van itt minden, ami az érzékenyebb, szimfonikus rockhallgatónak tetszeni fog. Én örülök, hogy visszatértél!

Happy Feet, An American Haunting, Little Miss Sunshine, Meet the Robinsons, Poseidon, The Lost City, The Promise, United 93



FILM  
87%

**VEZET A RITMUS**

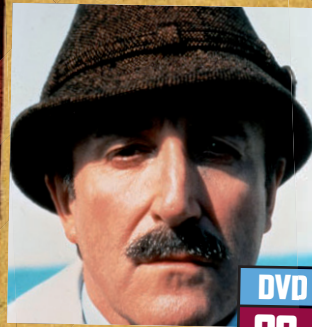
Vannak eleve vesztes helyzetek. És vannak, akik élvezik ezeket. Hiszen onnan szép a győzelem. Pierre Dulaine (Antonio Banderas) profi táncos, igazi versenyző; de mert a parketton már mindent elért, új feladatok után néz. Így köti ki New York egyik rossz hírű kerületének egy középiskolájában. Dulaine nagyon lassan meggyőzi a hátrányos helyzetű diákokat, hogy érdemes táncolni. Mindenféle színű, fajú srác, csupa kemény, máris sokat próbált figura érdeklődni kezd a társasági táncok iránt. Persze úgy, hogy belekeverik saját ritmusaikat, saját kedvenceiket. Jó kis táncolás, optimista film. Ajánlom!



FILM  
67%

**ISMERETLEN HÍVÁS**

Két alvó gyerekre vigyázni egy szupermodern, csupaüveg luxusvilágban – minden babysitter álma. Vagy rémálma. Jill (Camilla Belle) csak gimnazista, de szívesen vállal apróbb munkákat. Amikor egy környékbeli, jómódú házaspár arra kéri, hogy éjfélig vállalja el a gyerekeit, boldogan mond igent. Egyedül van egy hatalmas, tóparti házban, távol mindenkitől. Megszólal a telefon, egy idegen hívja. Fenyegeti. A telefon újra és újra megszólal. A lány végül a rendőrséghez fordul, lenyomoztatja a hívást – és kiderül, hogy a telefonáló bent van a házban. Ekkor igazi rémálom veszi kezdetét...



DVD  
90%

**A RÓZSZASZÍN PÁRDUC**

Ismerkedjünk meg egy legendával: Jacques Clouseau (Peter Sellers) felügyelővel, akinek életformája a balszerencsel! Ha a világon csak egyetlen elhajtított banánhéj heverne a földön, biztos, hogy Clouseau csúszna el rajta. Most éppen a világ egyik legravaszabb gyémánttolvajával, a Fantommal hozta össze balsorsa, aki egy olasz síparadicsomban vetette ki hálóját Dala hercegnő milliőkat érő, különleges ékkövére, a Rózsaszín Párducra. A Fantom - aki nem más, mint az arisztokrata Sir Charles - mindvégig orránál fogva vezeti a mit sem sejtő, zseniálisan kétbalkezes nyomozót.



DVD  
78%

**TWIST OLIVÉR**

Roman Polanski rendezett filmet Charles Dickens klasszikus történetéből, amelyben egy árva kislány zsebtolvajok bandájába kerül a 19. századi Londonban. A már kiskorában sorsára hagyott Twist Olivér (Barney Clark) egy dologházban kénytelen nyomorogni. A kétségbeesett, ám elszánt Olivér inkább a szökést választja. Magányában enged a csábításnak, és belép a gonosz Fagin (az Oscar-díjas Sir Ben Kingsley) kiskorú zsebtolvajokból álló bandájába. A bűn világából a kedves Mr. Brownlow menekíti ki Olivért, ám mindez csak kezdete annak a számtalan kalandnak, amelyek végén felcsillanhat egy jobb élet reménye.

**EVA LONGORIA KÉT ÉLETE** FILM

Fiatalon is lehet új életet kezdeni. Eva Longoria, a Született feleségek egyik sztárja és állandó szereplője ugyan élvezi a sorozatot, de hamar elhatározta: nem hagyja, hogy beleragadjon a szerepbe. Ezért mondott habozás nélkül igent, amikor Michael Douglas felkérte, játsszon el egy kezdő FBI-ügynököt új thrillerében, A testőr-ben (The Sentinel, hazai bemutató: augusztus 17.). De a régi életéről sem akart lemondani, így a filmet és sorozatot egyszerre forgatta. – Az egyik helyen vágni lehet az ösztrogént – mondta Longoria – minden helyes, barátságos, mosolygós. Innen jártam át éjszakánként, meg félnapokra egy tesztoszteron-dús világba. Itt keménykedés, macsó dumák, vad poékok járták: persze megértem, végül is azt játszottuk, hogy egy gyilkost üldözünk, aki az USA elnökét akarja megölni. A hírek szerint a szép színésznő jól alkalmazkodott az új helyzethez. Céllövésben pedig Michael Douglasnál és Kiefer Sutherlandnál is sokkal jobbnak bizonyult.

**AL PACINO IS BESZÁLL AZ OCEÁNRA** FILM

Már a tizenháromnál tartunk. George Clooney, Brad Pitt és Steven Soderbergh úgy határozott, hogy megismétli korábbi bravúráját, újra összehozza Hollywood legragyogóbb csapatát egy könnyed, fordulatos thrillerre: júliusban forgatni kezdik az Ocean's Thirteen-t, a filmet, melyben a sármőr bankrabló, Ocean (Clooney) egy lehetetlen betörés végrehajtására bandát toboroz. A csapat korábbi tagjai, Matt Damon, Andy Garcia, Don Cheadle, Casey Affleck, Carl Reiner és Bernie Mac ismét vállalja a munkát. Am a plusz egy színész az igazi meglepetés: Al Pacino is színre lép a filmbe! A történet részleteit ugyan szigorúan titkolják az annyi már kiszivárgott, hogy Pacino egy Las Vegas-i szuperelegáns kaszinó tulajdonosát fogja játszani. A szép (és ugyanolyan erős) nem képviselőben Ellen Barkin tűnik majd fel a vásznon: hogy pontosan milyen szerepet kap majd a történetben, azt még sűrű homály fedi.

**MAHASZ DANCE TOP 5 ÁPRILIS 27**

- |   |                     |               |
|---|---------------------|---------------|
| 1 | MADONNA             | SORRY         |
| 2 | AARON SMITH         | DANCIN'       |
| 3 | BOB SINCLAR         |               |
|   | FEAT. STEVE EDWARDS | WORLD HOLD ON |
| 4 | KOZMIX              | HOLNAPUTÁN    |
| 5 | DANCE 4EVER         | 1001 ÉJEN     |

**MAHASZ KISLEMEZ TOP 5 ÁPRILIS 27**

- |    |                     |                |
|----|---------------------|----------------|
| 1. | DEPRESSZIÓ          | MÉG 1X         |
| 2. | BOB SINCLAR         |                |
|    | FEAT. STEVE EDWARDS | WORLD HOLD ON  |
| 3. | SHAKIRA             | HIPS DON'T LIE |
| 4. | DEPECHE MODE        | SUFFER WELL    |
| 5. | MADONNA             | SORRY          |

**BUDAPESTI MOZI TOP 10 BEVÉTEL (FT)** HETI LÁTOGATOTSÁGI STATISZTIKA (2005. ÁPRILIS 13. - 2006. ÁPRILIS 19.)

- |    |                           |            |
|----|---------------------------|------------|
| 1. | Jégkorszak 2 – Az Olvadás | 50 546 803 |
| 2. | A Rózsaszín Párduc        | 25 361 865 |
| 3. | Anyám Nyakán              | 17 440 283 |
| 4. | Vadkaland                 | 14 050 389 |
| 5. | Egy Gésa emlékirata       | 6 695 495  |

**AMERIKAI MOZI BEVÉTELEI LISTA** ÁPRILIS 21.-I HÉTVEGE (MILLIÓ USD)

- |    |                        |        |
|----|------------------------|--------|
| 1. | Silent Hill            | 20.200 |
| 2. | Scary Movie 4          | 17.034 |
| 3. | The Sentinel           | 14.650 |
| 4. | Ice Age – The Meltdown | 12.800 |
| 5. | The Wild               | 8.050  |

# ARENA

SZERKESZTŐI JEGYZET



Végre! Túl vagyunk a négyévente szokásos össznépi „haragszomrád” időszakán: fel lehet lélegezni, elkezdődik az igazi tavasz, felkészüléssel a nyár nagy eseményeire, mint például a Labdarúgó VB, a GameStar tábor, vagy az iskolai szünet. Én az előző évektől eltérően ezúttal szabadságra készülök a nyáron: remélem össze is jön. Mindenesetre valamire rájöttem: a nők örjítően néznek ki, így érdemes leülni valahol egy padra és csak figyelni. © Jó szórakozást az Arénához!

## A HÓNAP BUGSHOTJA

Jedo mester szemfülességét dicséri a második világháborús német manipulációk legújabbikat leleplező kép. Ugyanis a németek olyan speciális géppuskán dolgoztak, amely nemcsak a löszert, hanem a gyalogost is kilötte az ellenség felé. A puská tetejére kellett hasalni, és a katona kúszó testtartásban ért földet az ellenség háta mögött. A tesztek alatt 100%-os volt a veszteség az új fegyverrel, így időben betiltották...



A leveleket eredeti helyesírásukkal (szövegűen), de bizonyos esetekben kivonatolva közöljük. A hozzánk beérkezett leveleket külön kérés hiányában leközölhetőknek tekintjük. A szerkesztőségbe érkezett levelek direktben (nem újságon keresztül) történő megválaszolására garanciát nem tudunk vállalni.

## L. Eszter

Üzenet

Hi Gyu!

Olvasgattam a régebbi GS-ekben az arénát, és az jött le, hogy a fiúk szerint minden lány utálja a játékokat, kivéve a Barbie meg a Sims-féleket. Hát nem! Van egy csomó, aki szereti a horror, akció, vagy valamilyen más játékot. Én pl. szoktam játszani a GTA 4-en, Silent Hill 4-en, MOHPA-on, bla-bla-bla... Tudom, vannak olyanok is, akik csak a dedős játékokat szeretik, de nem mindenki. Gy. Pálnak meg végképp nincs igaza a 2005/4. havi újságban, mert a sok kényes lány nem mer ráülni a motorra, mert nehogy szétjőjjön a haja, meg büdös legyen a ruhája, stb.

**Ó, ha már úgylis a hölgyek kerültek szóba, ismét egy levél egy lánytól!** Az igazság az, hogy az Egyesült Államokban készített statisztikák szerint a videójátékok játékosainak mintegy 44 százaléka hölgy! Ez azt jelenti, hogy minden 10 játékosból 4 (!) nő (sőt, négy nő plusz egy fél, akin mondjuk nincs smink és ruha – mazur). Még meglepőbbet mondok: az életkori eloszlás szerint a játékosok 35 százaléka 18 év alatti, 43 százaléka 18 és 49 év közötti és 19 százalékuk 50 év feletti! Még tovább elemezve az eredményeket kiderül, hogy a játékosok 39 százaléka 35 év feletti, sőt, a játékokat vásárlók átlagéletkora 37 év. Tehát én úgy gondolom, hogy bár nagyon le vagyunk maradva a nemzetközi trendektől (jó szokás szerint) azonban lassan ideje lenne átgondolni a buta közhelyeket, a régi beidegződéseket. Fogadjuk el: a lányok is játszának, és nem is rosszul. ☺

## GeBali

Elakadtam

Hi Gyu!

Nagy problémával fordulok hozzád: Elakadtam a GameStar nevű játékban. Mazurral vagyok, és épp ott járok, mikor kijöttem a megbeszélésről, és el kell érnem a buszt. Ekkor szól -csonti-, hogy Bad Sector keres, mert ide akarja adni a következő játékot. Csakhogy nem találok őt sehol. Hol van?

Már egyszer végigvittem a játékot Gyuval, vele nem volt ilyen problémám (bár az a rész, mikor szét kell törni 6 székkel elég durva...). Tudnál segíteni?

**Igen, a székértőrs rész az kutya-kemény volt nekem is, az első kettő még csak ment, a többi... nos, az nem volt könnyű. Bad Sector pedig lehet, hogy az Oblivionban épp belépett a festmény-**

# A HÓNAP LEVELE

## Cs. Ábel

Legális/illegális dilemma

Szevasz Gyu pajtás!

A Godfatherrel játszva felmerült bennem a kérdés: miért nincs a játékszoftver vásárlóinak valamiféle fogyasztóvédelme? Jutott ez eszembe azért, mert hatalmas csalódást okozott egy játék (nem első esetben), amit nagyon vártam, és az előzetesek alapján sok szépet-jót ígértek. Aztán kiderül, hogy az ígéretekeltől eltúlozták, kozmetikázták, és az egész (pláne a kiadó hírnevéhez és a játék árához képest) egy kalap ürülék. Kérdem én: miért nem vonhatók felelősségre a kiadók, ha egy játékról hazudnak, ha pofátlan módon kérik el a 10-12 ezer forintot egy félkész munkáért? Persze, tudom, aki sok gagyit játékot ad ki, egy idő után megissza a levét, ugyanakkor ez egy cseppet sem kárpótolja azt, aki a nehezen félretett pénzét (hiszen a hardverre is költeni kell) feleslegesen adta ki. Igen, tudom, vannak demók, meg magazinok, amikből lehet értesülni, de a „koca” vásárló nem vesz GameStart, nem biztos, hogy le tudja tölteni a demót (már ha egyáltalán van). Inkább valószínű, hogy elolvassa a játék dobozának hátulján a szöveget,

örül, hogy milyen királyos játékot talált, aztán meg néz otthon, hogy mi van. Miért kell mindig csak a játékosban keresni a hibát, ha nem pengeti ki a 10000 forintot a cuccért, hanem letölti? A kiadók mindenféle jogvédelemmel, törvénnyel veszik körül magukat. De kérdem én: minket, akik becsületesen megdolgozunk a pénzért (nem úgy, mint a trágya kiadó), ki véd meg?

**Azt hiszem ez az a téma, amire csak annyit írhatok: jogos a kérdés. Tőlünk nyugatra léteznek olyan szervezetek, amelyek igyekeznek a játékosok jogait megvédeni. A mi kis hazánkban is létezik fogyasztóvédelem, de kötve hiszem, hogy bárki foglalkozna akár PC-s, akár konzolos játékokkal, pedig a felvetés abszolút találó és igenis, aki 10-12 ezer forintot kiad egy termékre, joga van, hogy az ő érdekeit is megvédje valaki/valami. Ausztráliában már létezik ilyen szervezet, Angliában is van erre lehetőség. De mi Magyarországon élünk. Úgy vélem, a legális játékprogramok elterjedését a jogvédelem hiánya is hátráltatja. S remélem most ezt elolvassák néhányan és a fejükhöz kapnak...**

**be és pont azért nem láthatad. Esetleg az is lehet, hogy épp otthon dolgozott, és azért nem talátd. Mindenesetre ha akár Neked, akár másnak ki akar osztani egy játékot, akkor keresd meg, és ne add fel ☺. Egyébként pedig ha sikerült őt megtalálni, és odaadta a játékot, megírtad a cikket? Mert az a legnehezebb része a dolognak! (mindent bele, ne hozz rám szégyent! – mazur) A kész cikkek között nem látom sehol.. szóval akkor Neked ezek szerint Mission Failed volt...**

## K. Gábor

Új játék

Hello Gyu!

Eszembe jutott, most, hogy kijött a „LADA Racing Club”, hogy miért nincs olyan hogy "Nomad Racer". Lovakkal kellene versenyezni és lehetne őket tuningolni

is mint például milyen színűek legyenek, vagy tüskés patkókat lehetne venni rá, hogy ne csúszzanak. Ezen kívül a nitró az ostor lenne. Azokat is lehetne fejleszteni. Először még csak sima ostor, aztán már karikás ostor. Vagy lehetne szekérral is menni. Lehetne venni zárt tetejűt, coupét és cabrió. Hogy gyorsabban menjenek, több lovat kell venni a szekér elé. Ezen kívül a súlyt is csökkenteni kell a gyorsabb versenyzéshez. Ez a játék a harmadik óra után jutott eszembe, de szerintem nem lenne olyan rossz, hogyha egy ilyen játék a piacra is kikerülne.

**Elképzelem a játékot, amikor a lovasrendőr hangosan vijjogva üldöz, miközben könnyű homokfutóddal a Hortobágyon kerülgeted a bozótot. Mit mondjak, nem estem extázisba az izgalomtól. Egyébiránt a tüskés patkókon azóta is gondolkodom, szegény paci, mennyire vacak lenne**

neki olyannal futni, rálép egy köré és máris ficcen ki a bokája szerencsétlenül álltunk. Az ostor pedig: igazi lovakat szerető lovas nem használ ostort. Továbbgondolva az ötleted, még mindig nem látom, hogy tömegek érdeklődését vonhatná maga után...

## kopo

### Művelődés

Hali Gyu.

A múltthavi GS-ben van egy levél „Művelődés” címmel, Zs. Istvántól. Amit ott leírt, az mind igaz. Bár én nem tanulok semmilyen táncot – ami késik, az nem múlik – de aktívan olvasok. Igaz csak fantáziát, de abból is sokat lehet tanulni – szerintem. Az olvasási „örület” akkor kezdődött, amikor anyám kivette a HP 3. részét. Addig semmit sem olvastam el. Azóta minden jöhet, ami fantasy. A kötelezőket azután sem olvastam el, de mióta főiskolás vagyok nem is kell... :) Na. A hatalmas kerülő után a lényeg, hogy én is kedvesebb vagyok azóta, és valahogy jobb. Úgyhogy az olvasást csak ajánlani tudom.

Olvasni jó. Régi, közismert tény ez. Azonban egy bizonyos stílusra koncentrálni nem feltétlenül jó: rengeteg olyan regény létezik például, amely bár történelmi, de fantasy regénynek is beillene, például Robert Merle sorozata a francia királyokról, Wilbur Smith Mágusa az ősi Egyiptomról, Robert Graves zseniális Én, Claudius című műve és persze még sorolhatnám. Ezek a regények mind történelmi regények, mégis a legigényesebb fantasy rajongónak is megfelehetnek. S ezzel máris növeltük az érdeklődési kört... És érdemes még tovább növelni. Jó példa erre az Egri Csillagok, amely maga is egyfajta fantasy kalandregény (főleg az a rész, amikor a magyar mágusok kiállnak a várókra és jégesőt idéznek, a törökök pedig elkeseredésükben bevetik sárkányait – mazur). Mindenesetre a kötelezők java részét is érdemes elolvasni: nem véletlenül lettek kiválasztva, érdekesek, jók, izgalmasak és elgondolkodtatóak. És bevallok valamit: E.T.A. Hoffmann Arany Virágcserep című művét 35 évesen újraolvastam. És megértettem. ☺

## S. Gábor

### Ezek az átkozott tévések

Hy Gyu!

Fontos dolgot közlenék veletek: a tévések egyre rontják a játékok eladását, mert minden hülyeséget összedumálnak például a Tomb Raider: Legend-ről. Azt mondják, hogy a játék Lara fenekére meg a mellére összpontosít (ami azért valjulk be, jól lett megtervezve!), és nem a fejtőrőkről szól.

**Nem baj, só! Mi magunk, akik a GS TV készítői vagyunk, élesen elhatárolódunk ettől és azt megígérhetem, hogy a jövőben**

**mindent meg fogunk tenni, hogy a GS TV tovább népszerűsítse a játékokat, elősegítse a szakma jobb elfogadását, s hogy végre szakmai szemmel nézze valaki a játékokat. A helyzet**

**az, hogy jelenleg minden TV-ben csak és kizárólag a bulvár-felfogás érvényesül. A szenzáció a lényeg, ezt követően senkit nem érdekel, mi az igazság. Minket a GS TV-ben pedig igen. Inkább nézzetek minket!**

## Flar3

### Meglepődve

Hi Gyu!

Ma lovaglás után elmentem megvenni a GameStart. Elég meglepődve olvastam az „olvasás nem menő” c. részt. Meg hogy ijesztően sokat játszanak a fiatalok. :confused: Ez így nem tudom, honnan jött, de azok, akiket én ismerek (kb 150 emberke, osztálytársak, öcsém haverjai, lovasok) egyáltalán nem ilyenek. Mondjuk ez attól is függ, hogy mi számít soknak, meg „gazdaggyereknek” a különórát után mire hagynak időt. Hadd mondjam el, hogy hogy telik egy napom az öcsémmel: reggel 5-kor felkelünk, ellátjuk a két paccot, ha nincs első óránk, lovazunk is. Utána összeveszünk

az újságon (olvasás 1) és megyünk suliba. Suli után általában haza, ebéd lecke. Megnézzük az emileket, ha a pacoknak pihenőnap van, akkor mindenki gépezhet 1 órát. Ha nem, akkor edzés. Utána nekifexünk a kötelezőnek, vagy valami más könyvnek. Este 10 körül még fórumozunk fél órát és utána alvás. Hétfőig délelőtt szoktunk gépen játszani, ha nagyon nincs más dolgunk. Ez szvsz nem számít soknak. És a legtöbb ismerős nagyjából ugyanígy, a lovat úzásra/horgászatra/kosárra, stb. cserélve. Lehet hogy mi vagyunk a ritka kisebbség?? És ugyanúgy gamernek tekintjük magunkat, mint azok, akik 24/7-ben a gépen lógnak. Játsszunk és

érdekel minket a számítástechnika világa. Nem nagy teljesítmény, de nekem ECDL is megvan, öcsémnek OKJ alap. RSV

**De jó, ügyis lovakról volt szó nemrég, akkor megkérdezem: lovakat**

**kedvelő ember használ ostort? Ez az „ijesztően sokat játszanak a fiatalok” téma totálisan nevetséges: Te magad is ellenpéldáját adod ennek, arról nem is beszélve, hogy azok, akikkel csevegek interneten, járnak focizni, csajozni, bicajozni stb. Ez pont ugyanaz a téma, mint a „videójátékok agresszióra nevelnek”. Most vonatta vissza egy bíró Michiganben az eladásokat korlátozó törvényt, mert nem volt bizonyíték arra, hogy a videójátékok erőszakosabbá tennék azokat, akik játszanak velük. Ugyanígy nincs bizonyíték arra sem, hogy ijesztően sokat játszanának videójátékaikkal a fiatalok. Én mégértem, hogy azoknak, akik félnek a PC-től, ijesztő minden egyes perc, amit gyermekük ott tölt a gép előtt. De játszani jó, és ha a gyermek minden iskolai feladatát**

**vagy egyéb kötelességét megoldja, miért nem játszhatna a gépen, ha ettől jól érzi magát? Te is irtd: mindent lehet kontrollálni, csak a szülőknek is oda kell figyelni! Nem a PC a gonosz: hanem a családon belüli kommunikációs problémák és a nemtörődömség. Érdekes, erről nem cikkezik senki...**

## Drake

### MMO ötletek

Szia Gyu!

Kb. 3 napja az unokatesómmal lekéstünk egy vonatot. Na, szentségeltünk is rendesen. Na mindegy, nem is ez a lényeg, hanem hogy lett szabad 3 óránk, ami alatt nekiálltunk MMO ötleteket kovácsolni. Néhány gyengébb próbálkozás (II. vh-s, Star Wars, GTA) után két ötletet találtunk érdemesnek arra, hogy beszélgessünk róla (volt még a Gyűrűk Ura, csak aztán eszünkbe jutott, hogy azt már fejlesztik... Tényleg, mikor jelenik meg?). Egyik a Vampire the Masquerade univerzumban játszódna. Nemtom, mennyire ismered ezt a világot, ha nem nagyon, akkor csak vesd fel Bad Sectornak az ötletet... A másik időszámításunk előtt játszódna, és a főszereplők ősemberek lennének. Erre voltak a leginkább vevők és különböző ötleteket gyártottunk: dinók szerepeljenek; beköszönt a jégkorszak; felfedezed a tüzet; vadásznod kell húsrá, és meg kell enned, amiért cserébe nem halsz éhen; megsütöd a húst, így kevesebbet kell enned; a küldetések pedig ilyenek: igázd le az ellenséges falu tagjait, hozz a sámánnak ilyen és ilyen típusú gyógynövényt a dinók lakta területéről, hozd el az újszülött kardfogú tigris (egészen idióta), stb. Nemtom, lehet, hogy baromságok. Szerinted?

**Alapvetően egy MMO-hoz ma már nem elég egy apró ötlet. Ugyanis a korszerű MMO nagyon sokrétű és bonyolult játék, amelyben hihetetlen mennyiségű tartalom található. S ez mind nem elég: a tartalom mellett rengeteg úgynevezett mikro-menedzsment részt is**

# FORUM.GAMESTAR.HU

Újraindult a fórum! Éljen-hurrá! Akkor jöhetnek a szemelvények:

„Tudjátok miből lehetne jó filmet csinálni? A Battle for Middle-Earth-ból! Jó nagy csaták, és a sztori is egész jó (Aragorn játszhatna egy kevésbé ismert színész, mondjuk Viggo Mortensen, Gandalfot (a fehérét meg a szürkét is) Ian McKellen jól el tudná játszani. Mit szóltok?” (Hepathos) :: **MÁSVILÁG** :: > Film -> Szerinted Milyen Játékból Lehetne Jó Filmet Csinálni, és Te Hogy Csinálnád? Topik

„A múltad roncs, / A jelened korcs, / Jövőd már nincs, / Az élet bilincis. / Nincs miért élni, / Jobb volna elégni. / A remény már elillant, / még ha egy pillanatra rád is pillant.” (...és a szembejövő autós is reflektorral villant – ender) (Hori1) :: **KÖZÖSSÉG** :: > Kultúra -> GS Versek topik

„Az volt a baj, hogy a Background layeren dolgoztál. Na most ott nem engedi az átlátszóságot. A fehér illetve a fekete kitöltés amit észrevettél, az az éppen aktuális háttérszín volt. Szóval csinálj a layerről egy másolatot és azon dolgozz. Minden mást csinálj ugyanúgy.” (Campione)

:: **KOMOLYSÁGOK** :: > Mélyvíz részleg > Szoftver -> Photoshop topik

## LEGFONTOSABB E-MAIL CÍMEINK

**Aréna:** arena@gamestar.hu (általános levelezés, észrevételek, kritikák stb.)

**Hardversegítség:** kv@gamestar.hu (Mady válaszol hardvergondokkal kapcsolatban)

**Játékkérdések:** kavesznet@gamestar.hu (Ha elakadsz egy játékban, vagy nem tudsz valamilyen kódot stb.)

**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 velünk, címünk (<http://www.gamestar.hu/chat>)

# CSAK RÖVIDEN

Csál! Csak annyi hogy mikorra jelenik meg a LEGO Star Wars 2? (Zs. Tibor)  
**2006 ősszel valamikor. Egyébként tudod mit használtam, hogy megtaláljam? A Google-t!** ☺ Legközelebb biztos Neked is segíteni fog.

Hi Gyu! A Gamestar csinálta a Stalker demo átverést? (Feca007)  
**Abszolút, a legsikeresebb áprilisi tréfánk volt a lap fennállása óta.**

Menj már arrébb, nem látok téled! (Banana Joe)  
**Ez a Te bajod. Így jártál... ☹**

Haverokkal szeretnék egy punkrock bandát csinálni, csak egy a bökkenő: nincs DOBOSunk. DOBOSok jelentkezését várjuk!! (Fearoth)  
**Akit érdekel a dolog, nekem írjon és én továbbkövettem.**

Te kívül azonosulnál legszívesebben Rejtő Jenő hősei közül? (Attila)  
**Gorcsév Ivánnal. Mert megnyerte a Nobel-díjat. ☺**

Csak az okból írok, hogy még egy régebbi GameStarban volt egy levél, amit egy rákbeteg kislány édesapja írt. Arra lennék kíváncsi, hogy írt-e már valami választ az apa? Ha igen, hogy van a fia? (Csuby)  
**Sajnos nem tudok semmit sem az apáról, sem a fiáról. Remélem olvasák ezt és reagálnak...**

Tudni szeretném, kinél tudok teljes játékot ajánlani és egyáltalán lehet-e? (N. Csaba)

**Lehetni lehet, de sajnos csak abból válogathatunk, amit a számunkra licenclésre felkínálnak.**

Végre összegyűlt a lé... megyünk Malibura vазze! ☺ (R. Ricsi)

**Jó nyaralást! Vagy viszel engem is? Mert akkor indulhatunk!**

Régebben írtátok hogy PSP-re jön új GTA rész! Ez PC-re is ki fog jönni? (M. Dénes)

**Ha jól vezetem ki szavaidból, a Liberty Cityre gondolsz. A dolgok jelenlegi állása szerint nem fog kijönni PC-re.**

Hali, ki foglalkozik a hősöktérrel mert érdekelne melyik a legjobb eredmény a trackmaniában. (Donfrigo)

**A Hősök terével ketten foglalkoznak: mazur és G-San. S a legjobb eredmény mindig kiderül a következő havi újságból.**

felfedezhetünk egy MMO-ban: például ha lehet saját lakásod, azt dekorálhatod, az autódát spécizheted, a kinézetedet javíthatod, stb. Emellett makro-gazdasági együttműködés is jelen vannak: tulajdonokat lehet venni, eladni, kereskedni lehet bizonyos tárgyakkal, sőt, a tárgyak általános árát befolyásolhatod aukciós házakban, saját boltokban, ingatlanpiacon vagy a tőzsdén. S mindemellett még ott van az MMO-k hihetetlen szociális aspektusa is: mivel nem egyedül ülsz egy gép előtt, így automatikusan/akaratlanul tagja leszel egy/több közösségnek, amely szintén befolyásolja a dolgokat. Szinte minden jól kidolgozott játékvilág megérdemelve egy jó MMO-t, főleg a rajongók miatt: ahogy egy öskőkori MMO és érdekes lehetne. Azonban ennyi ötlet édeskevés hozzá. Egy MMO kifejllesztéséhez ezért kell 30-100 ember és 3-5 év...

## IST

### Új játékok

Szia!

Olvasgatom az új GameStart és megint megfogalmazódott bennem egy régóta érelődő gondolat az új játékokról. Ha nem gond, meg is osztom veled: sokszor olvasom, hogy egy-egy játék nem tud újat mutatni az eddigi megismert programokhoz képest, például a játékmotívumában és ezért nagyobb esélye van egy alapos lehúzásra. Néha magamon azt tapasztalom, hogy egyszerűbb játékokra vágyom (pedig még csak 28 éves vagyok :-)), nem mindig valami újabb apróságokkal megspékelt programra, hanem egy olyanra, mint az előző volt, csak mondjuk más történettel, más szereplőkkel.

Egy így kicsit bonyolult hangzik, de próbálok példákkal megmagyarázni. A real-time stratégiák világában annyira próbálnak a fejlesztők újabb és újabb funkciókat beletenni a játékba, hogy polip legyen a talpán aki egy átlagos csata során az egységeit optimálisra közelítően tudja irányítani. Egy-egy hősnék kismillió új varázslatot/támadást találnak ki, de a játék hevében ezeket nagyon nem lehet kihasználni. Csak ha mondjuk megállítjuk a folyamatot, ami meg máris másfajta játéktípust jelent.

Vagy ha megnézem a különböző autós programokat, akkor ott is furcsa újításokkal találkozok. Visszatekerhető idő, mint a Prince of Persia-ban, bombákat dobáló helikopter az NFS egyik részében. A jó öreg NFS1, amiben szinte csak vezetni kellett, már nem talál követőkre, mert nem mutat semmi újat.

Nem azt mondom, hogy nem kellene az újítások. Bizonyára nagyon sok játékos alig várja, hogy milyen új funkciókkal bővül egy-egy program. Csak jó lenne, ha mindezeket egy átlagos játékosra terveznék és nem a legprofibakra. Vagy csak kiegészítőkre vágyokozom, mint például a Mafia esetében? Aztán lehet, hogy csak nosztalgiazom, és emiatt az érzés miatt írtam te mind-ezeket neked. Ki tudja? Neked mi a véleményed erről?

A gond alapvetően kettős: más és más a játékkultúra azokban az országokban, ahol főleg illegális játékokkal játszanak, és totálisan más ott, ahol főleg legális programokkal próbálkoznak. Az első esetben sokkal könnyebb megcsömörleni: ugyanis az illető mindent meg tud nézni, esetleg esélyt sem ad olyan játékoknak, amely elsöre bonyolult, vagy komplikált: többször előfordul, hogy „beszerzi” a játékot, aztán villámgyorsan letörli. Nem véletlenül berzenkedem amiatt, hogy nincs meg a kellő tisztelet a játékok iránt: aki nem a legálisan használja nincs tisztában az értékekkel: ingyen jön, szerinte annyit sem ér. Ezzel szemben azokban az országokban, ahol túlnyomórészt van a legális programok használata, más a felfogás: ha valaki kiadta a pénzt egy programra, annak minden cseppjét ki akarja élvezni: böcsülettel nekiáll, végigjátssza, esélyt adva ezzel. A programnak és megfelelően megbecsülve azt, amelyet a vásárlással eleve megtett. S aki megvesz egy játékot joggal várja el, hogy legyenek benne újítások, hiszen olyanja már van, amilyen egy adott stílusú játék előzőleg volt: senki sem akar kiadni pénzt olyan játékokra, amilyenek már játszottak... Így megérthető, hogy fejlesztéseket és újdonságokat akar, ha már ennyi pénzt fizet érte...

## Sulla

### másolatvédelem

Hello Gyu!

Nemtom ti hogy vagytok velem, de engem idegesítenek ezek a másolásvédelmi dolgok. Hogy miért? Hát lássuk: először is ez miért kell? Megveszem eredetiben a játékot, ott van rajta a másolásvédelem, JEEEE!, én ha szeretnék se tudnék biztonsági másolatot készíteni (tegyük fel, hogy tényleg csak MAGAMNAKI!). Ez hagyján, de feltephetik mindenféle szemetet a gépemre (gondolok itt a Starforce-ra, Securom-ra), mondjuk én kétféle hogy ártanának, de akkor is miért? Vegyük a Crashday példáját: DEMO, föltelepítetted és NEM működik, mert kiír valami idiotaságot, pedig ez csak DEMO, nem TÖRT verzió. Na végre elmondhatom mit csináltam (ezután beleástam magamat a témába :)):

-Crackert nem szedtem le (azért demóhoz ne kelljen crack)  
-Leszedtem egy programot (neve legyen titok) és ezzel elindult. Na itt jön a filozófiai kérdés: most bünt követtem volna el? Igen, kijátszottad a másolásvédelmet, de ez egy DEMO, akkor ennek az egésznek mi értelme van?  
Na végre rátérhetek a másolásvédelmekre:  
-SafeDisc: most a 4.60 verzió tart. Tény, hogy nincsenek körülötte viták (mint a StarForce-nál), de így mi értelme az egésznek, ez már szánalmas szerintem, nem is értem, a kiadók egy ilyen védele-

mért miért fizetnek.

-SecuRom \*New\* (7.0): Gratulálok a fejlesztőknek, létrehozhat egy védelmet, ami eredetiben is mindenféle hibát ír ki (mondjuk ha átrakom a kompatibilitási módot Win 2000-re, akkor műkszik), különben erre a védelemre is legalább két programot tudok, ami megoldja a problémát.

-StarForce (nemtom má hol tart, a verziószáma talán 3.7.\*): Na ez keveri a legtöbb vihart. Szerintem ez két dolog miatt lehet: Vagy TÉNYLEG azok a játékok sem működnek, amiket eredetiben megvesznek, vagy mert NEHÉZ feltörni (megjegyzném, hogy azért léteznek feltört StarForce). Mondjuk amiket olvastam fórumokban azt írják, hogy az eredeti sem működik.

-Még van pár azért (LaserLock, Tages, ProtectCD), de ezek valami miatt nem jelentősek.

**Most őszintén: szerintem a gépcsiggyártók miért tervezik az autókat zárhatóra? És ha már úgyis zárhatóak, miért kell beletenni immobilisert, meg riasztót? Esetleg bízza abban, hogy mindenki becsületes, bátran hagyhatod a lakásodat is tárva nyitva: tuti van olyan közösség, ahol senki sem nyúlna hozzá a holmijaidhoz, de általánosságban életveszély lenne. Sajnos igaz a mondas: ami ellopható, azt el is fogják lopni: mindig lesz valaki, aki vissza fog élni más tulajdonával. S mindez duplán igaz a digitális világban, ahol egy példány ellopása egyenértékű kópiák millióinak születésével járhat. Tehát ez kb. olyan, minthogy az autót akkor is riasztóval és zárral stb. adják, ha ez téged zavar... S a történet azért is rosszabb, mert a digitális tartalom duplikálható: ha ellopják a kocsidat, azzal csak téged károsítanak meg, a gyártót nem. Szerintem mit csinálna mondjuk a Saab vagy a Subaru (és a többiek) ha az ellopott autót akármennyi példányban is lehetne másolni? Kidalgoznának egy auto-másolásvédelmi eljárást... vagy többet. Tudom tudom, rossz szenvedni azért, mert sokan becsütelnek. Rossz érzés bűnhődni, amikor Te nem követtél el**

## NYERTESEINK

Ezúttal két szerencsés nyertesnek gratulálhatunk ezeken a hasábocon. Egyrészt **Kállai Istvánnak**, Százhalombattán, aki egy Gigabyte alaplapot és videokártyát nyert. Másrészt **Juhász Andrásnak**, Budapesten, aki egy Sagem my400V mobiltelefon nyert. Tiszta szívvel gratulálunk nyerteseknek az egész stáb nevében!

semmit. De meg kell tanulni együtt élni vele. S ha csak ennyit kell bűnhődni, azt azért ki lehet bírni, nem?

## Sztrapi

Felhíborodás

Hello Gyu

Én most nem neked írnék, hanem egy bizonyos Gabir2-nek. Ő azt állítja, hogy a rendőrök nem csinálnak semmit. Az én apám is rendőr és senki ne mondja hogy nem csinál semmit. Mit gondolsz, kik dolgoznak napi tizenkét órát. (Sőt, ha majd a reptéren dolgozik, 72 óras műszak is lesz = 24 óra munka megállás nélkül, majd 48 óra pihenő). Mondjuk részben igaz van, mert nem a rend őreivel van a gond hanem a rend őreinek vezetőivel. Hát szóval ez felháborító! Csak azt ne mondd, hogy a rendőröknek nincsenek is sikereik!

**Gondolom Gabir2 arra gondolhatott (anélkül, hogy meg akarnám védeni őt), hogy a rendőrségnek nincsenek látványos eredményei a digitális tartalmakkal bünt elkövetőkkel szemben. Nos, ez tény, de ettől még nem tudhatjuk, mennyit és hogyan dolgoznak ezen a rend őrei: az tény, hogy sokat dolgoznak és minden tiszteletet megérdemelnek. De az is igaz, hogy sokan érezhetik azt: épp hol vannak a rendőrök, amikor ez vagy az történik? Nem lehet rendőr minden egyes utcasarkon, és jobb is, hogy nincs: az sem lenne szép világ. Én általánosságban elégedett vagyok, és minden tiszteletem édesapáé, mert a rendőri munka nagy felelősséggel jár. Ami pedig a digitális bűnözést illeti: akinek nincs félnivalója, az ne is tegye, de akinek van, azt előbb-utóbb megtalálhatják...**

## F. Gergő

kérdések

Hi Gyu!

Épp infó órán ülök és van pár szabad percem. Lenne pár kérdés:

1. Mi a kedvenc filmed?
  2. Mi a kedvenc zenéd, zenekarod?
  3. Mi a kedvenc könyved?
- Hogyhogy tudsz spanyolul?  
Őnszorgalomból tanultad ezt a nyelvet?  
Akárhogy is nézzük Magyarországon nem sokan tudnak spanyolul. Köszi, csak ennyit akartam kérdezni, valamint itt is az óra vége.

**Nem lesz könnyű válaszolni, hiszen általában nincs kimondott kedvencem semmiben: mindig vannak olyanok, amiket jobban kedvelek, mint másokat: filmekben azokat, amelyek megmosolyogtatnak – megnevettek, mint például a Gyalog-Galopp, vagy az Idétlen Időkig, esetleg a régi magyar filmvígjátékok. Zenében rock és metál stílusok különböző válfajait szeretem, aktuális kedvencem a Narnia nevű zenekar új lemeze és a Vanden Plas új lemezének bónusz-feldolgozása, a Getshemane a Jézus Krisztus Szupersztár-ból. Kedvenc könyvem? Sok van, leginkább Terry**

**Pratchett regényeit szeretem, emellett Raymond E. Feistet, Asimovot, Rejtőt, a már emlegetett történelmi regényírókat no és persze nagy kedvenceim Francis Carsac Sehollakók (az mennyire jó már... – ender) és L. Ron Hubbard Háború a Földön című művei... többek között.**

## Darnakstus

élőhalott

Hi Gyu master és mindenki!  
Van 1 problémám. Az osztályomba jár egy 14-es szintű night elf, akinek volt 1 pasija. Én 1 14-es szintű ember vagyok. A csaj nemrégén szakított a szintén 14-es szintű élőhalottal és most megpályáztam a csajt. A csajjal már 3.-os koromban jártam és most ismét szeretnék.

Csak még nem tudja, mit akar. Szerintem mivel tudnám meggyőzni, hogy az ember „embersége-sebb”, mint az élőhalott?

Én úgy gondolom, hogy a „nem tudja mit akar” csak egy rossz kifogás. Mindenki tudja, mit akar, csak maximum nem meri elmondani a másíknak. A javaslatom az, hogy próbálg nyíltan és őszintén kommunikálni vele, s akkor még egy night elf is megnyílhat (vagy próbálkozz egy taurennel – ender). Nem arról van szó, hogy le kell rohanni, vagy mindenáron rá kell kényszeríteni magadat: egyszerűen csak beszélgetsek, ismerjétek meg jobban egymást. És ott akár csoda is történhet. Nem kell meggyőzni senkit: hagyni kell, hadd jöjjön rá magától, hogy Veled jobb.

## VoD Gábor

Műveltség vs. Sértettség

Hali Gyu, és aki olvassa!

Abban a témában kívánon véleményemet kinyilvánítani, hogy nem jó, ha bármit is túlzásba viszünk: szép dolog táncolni, tény. De nem illik mindenkihez, és szerintem annyira nem kéne erőltetni ezt a dolgot! Inkább a sportot kéne ajánlani! Pl.: Karate! Tök jó sport, erősít, meg tudod magad védeni, és még a csajok is bírják (hmm... van egy tök jó csajsi edzésen...)! Olvasni jó dolog. Szeretek olvasni. Ezzel nincs is gond! Ilyeneket, hogy: Rejtő könyvei, Harry Potter, annak a paródiája (:D) mindenkinek el kéne olvasnia, még azoknak az általános iskolásoknak is, akik megutálták az olvasást a sok kötelező miatt. Ezek biztos meghozták a kedvük. Ez szerintem így lenne jó. Amit a múltkor újságban olvastam... gáz. Majd lefordultam a székéről, hogy „micsoda stréber!” Az már gáz volt. Feltéve, ha egy velem egykorú, 14-18-éves egyed írt.

## WWW.GAMESTAR.HU/CHAT

Ismét sikerült egy nagyon hangulatos órát eltölteni kedves olvasóinkkal. Kicsit családiasabb volt a hangulat, mint egyébként, de ez keveseket zavart abban, hogy élvezzék a csevegést a komplett GameStar stábbal. Legközelebbi chates fogadóóránkat ismét a megjelenését követő hét szerdáján, május 17-én este 5 és este 6 között tartjuk a jól ismert GameStar chaten, amelynek címe: www.gamesstar.hu/chat. Gyertek minél többen, mi ott leszünk!

Továbbá, ha valaki művelődni akar; akkor azt figyelembe kell venni, hogy mindent mértékkel! (Mértékkel művelődjünk?! Ezt azért töprengd át még egyszer... Nehezen tudnám elképzelni, hogy valakinek is a hátrányára válna, hogy művelt és olvasott. Vagy attól félsz, hogy kiröhögnek a haverok „Némmá csávó mennyit tud LOL!” szöveggel? Vagy az első randin azt mondja egy lány, hogy „Nézd, birlak meg minden, de sajnos annyira látszik rajtad hogy művelt vagy, hogy szerintem nem lehet közöttük jövőnk, én csak a táhókat szeretem...”? -mazur) Olyan korszakot is látam már...! Uff...! Barátomból lett... előtte egy jófej ember volt,

aztán művelődött... először nem volt gáz, sőt, még jól is jött neki! De később... olyan stréber lett belőle! Öregem :D! De hagyjuk... Erről a témáról ennyit szerettem volna mondani. Szerintem a táncos gyerek túlzásba viszi... és többünkől a tánc sem csinál semmit...

**Ez utóbbi kijelentéssel nem tudok egyet érteni: a tánc is, mint minden, szabályokra épülő elfoglaltság, fegyelemre nevel. S aki már bizonyos szabályokat képes megtanulni, az hasznára járulhat: nem véletlen, hogy egy időben a fiatalok tánc és illemtanórára jártak: ez a két dolog szorosan összefüggött. A művelődés az érdeklődés kiterjesztését is jelenti: tágul a látókör, több lesz a tudás, ez alapvetően ártalmatlan és hasznos dolog. No persze a világ legjobb szándéka is tönkretetheti más életét, így sosem lehet tudni, a művelődés kire milyen hatással van. De az emberiség történelme azt mutatja, aki műveltebb, az többre viszi, mind szociálisan, mind szakmailag, mind emberileg. Érdemes kipróbálni! ☺**

## Tom

Kérdés

Sziasztok!!!

A magyartanárnak azt mondta, hogy mivel most volt Shakespeare évfordulója, csináljunk olyat, ami Shakespeare-rel kapcsolatos! A barátommal kitaláltuk, hogy Pinnacle stúdióval megfilmesítjük Rómeó és Júliát! Meg is csináltuk, de túl rövidre sikeredett és így gondoltuk reklámot is

teszünk bele! ÉS itt volt a probléma. Ez a program (Pinnacle Studio) nem tudott beolvasni sem avi formátumot sem mpeg-et. Hogyan lehetne ezt megoldani???

Tudtok esetleg olyan formátumot, melyet be tud olvasni a Pinnacle Stúdió?

**A Pinnacle Studio tudomásom szerint csak a bedigizett videót olvassa be, amit azzal a hardverrel rögzítettetek, amelyhez adták... pedig már elképzeltem valami ilyesmit:**

ROMEO

Hogy menjek innen, hogyha itt a szívem?

Fordulj, sötét föld, és keresd a napfényt.

REKLÁM

Őn is használjon Tunguskaram fénycsövet: Napfény az éjszakában. Tunguskaram!

...vagy...

JÚLIA

(jön) Vágtassatok, túzlábú paripák ti Phoebus lakába: Phaëthon, jó kocsis te,

Verd ostoroddal ménjeid nyugatra.

REKLÁM

Őn is látogassa meg a Phoebus-pusztát a nyugati határszélen, ahol élménymedencével, lovaglással és lovaskocsizással várjuk Önöket. Phoebus – a pihenés csúcspontján!

...vagy...

CAPULET

Á, hajdanában annyit éjszakáztam - Kisebb ügyért - és sose volt bajom.

REKLÁM

SOSEBAJ tableta! Éjszakázott?

Másnap? Sose baj! A tableta, amelyet ha beszedsz, egy átdorbézolt éjszaka után sem érzi fáradtnak magát. Exovitaminokkal és pszeudohatóanyagokkal az Ön egészségéért! SOSEBAJ! A kockázatokról és mellékhatásokról kérdezze meg orvosát, gyógyszerészét.

(A Rómeó és Júlia részleteket fordította: Kosztolányi Dezső)

Nyüzsögnek a jobbnál jobb témák az Arénában, leborulok a levélírók előtt, akik felvetnek, reagálnak, javasolnak, vitatnak és egyetértenek: ez az, erre vágyom, sok ilyen levelet küldjétek, amelyek igazán közérdeklődésre tartanak számot. Ezekből is kiemelkedik a Hónap levele, hiszen követeljük, hogy a videójátékoknak is legyen jogvédelem Magyarországon! Ezen kívül filozofáltunk másolásvédelemről, újításokról, reklámokat tettünk a Rómeó és Júliába, szó esett könyvekről és a GS TV-ről is. Igazán tartalmas május Aréna volt ez, köszönöm szépen!

**Maximális Tisztelettel,**  
Gyu

# KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

MEGJELENIK  
JÚNIUS  
9-ÉN!

## E3! 2006! LOS ANGELES!

Idén is Los Angelesbe repülünk, hogy meglátogassuk a világ legnagyobb játéktévéjét, az E3-at. Már előre várjuk a nagy bejelentéseket, a hangulatos standokat és sok-sok látványosságot, amit a show ígér. Ugyan személyesen nem tudunk kivinni benneteket, de elolvassátok az összeállításunkat, garantáltan odaképzelték majd magatokat!

Resident Evil 4



Már ebben a számban szeretnénk volna tesztelni a Capcom konzolon hatalmas sikert megélt túlélő horrorjának negyedik részét, amely elvileg már április legvégén látott volna napvilágot, ám a gonosz Ubisoftot végül május közepéig várat minket vele...

Paradise



Benoit Sokal hatalmas sikert aratott a Syberia-val és következő kalandjátékuk egy hasonló stílusú és kaliberű cucc lesz. Az Afrikában játszódó történet főszereplője ezúttal is a gyengébb nem becses képviselője, társul pedig egy leopárd szegődik majd, aki elkíséri kalandjain keresztül.

Hitman: Blood Money



Kopasz, öltönyös és egy vonalkód van a fejére tetoválva... Na, ki az? Hát persze egy hogy Hitman, a hallgatag bérgyilkos, aki ismét kezébe veszi játékszereit, hogy változatos küldetéseken keresztül megszabadítsa felesleges egyedektől a világot. A játék Xbox360-ra is megjelenik, úgyhogy ezúttal tényleg igazi next-gen grafikára számíthatunk, nem csak a régi feljavítására. Meglátjuk...

## TELJES JÁTÉK:

Most Ti szavaztok, Ti fogjátok eldönteni, hogy mi legyen következő teljes játékunk. A következő stufok a nagy esélyesek:

### kill.switch:

egy pörgős, látványos TPS, amelyben egy amerikai katonát irányítunk, akit a világ legválogatosabb pontjain vetnek be. Hősünk egyfajta tökéletes katona, akinek kitörölték a memóriáját és... és a sztóri nem egy nagy szám, viszont a rejtőzködési rendszernek köszönhetően remek taktikákat alkalmazhatunk a non-stop ekszónon túl.

### Project Snowblind:

Az eredeti Deus Ex-et idézi ez a kiváló cyberpunk taktikai/kaland FPS, amelyben egy különféle chippekkel felspezített szuperügynököt alakítunk. Remek sztóri, összetett interakciós lehetőségek és kiváló FPS rész vár rátok, ha erre a játékra szavaztok.

### Stolen:

A Metal Gear Solid, a Splinter Cell és a Thief játékokat idézi ez a lopakodós cucc, amelyben Anya Romanovot, egy szuper szexi tolvajnt irányítunk. A játék lényege, hogy gyilkosságok nélkül kell nagy értékű tárgyakat lopnunk, úgyhogy aki ilyenfajta kihívásra vágyik, az erre szavazzon a teljesjatek@gamstar.hu címen!



**KERESD A KÉK GAMESTART DVD-VEL 1 646 FT-ÉRT,  
AZ EZÜST GAMESTART DUPLA DVD-VEL 1 896 FT-ÉRT!**

## 2006. MÁJUS

### Javítások:

Battlefield 2 DVD5/DVD9  
Brothers in Arms: EIB DVD5/DVD9  
Civilization IV DVD9  
Call of Duty 2 DVD9  
Commandos Strike Force DVD5/DVD9  
Crashday DVD5/DVD9  
MASCAR DVD5/DVD9  
SimRacing DVD5/DVD9  
Quake 4 DVD9  
SpellForce 2 DVD9  
TombRaider: Legend DVD5/DVD9

### Videók:

Half-Life 2 Episode One DVD5/DVD9  
Air Conflicts DVD5/DVD9  
Auto Assault DVD9  
Bad Day L.A. DVD5/DVD9  
Battlefield 2142 DVD5/DVD9  
FlatOut 2 DVD5/DVD9  
Gothic 3 DVD9  
Infernal DVD5/DVD9  
Paradise DVD5/DVD9  
Heavy Duty DVD9  
OutRun 2006 Coast 2 Cost DVD5/DVD9  
Project Offset DVD5/DVD9  
SIN Episodes DVD9  
World in Conflict DVD9  
X-Men The Official Game DVD5/DVD9

### GSTV

Ghost Recon: Advanced Warfighter  
Blazing Angels  
Heroes of Might and Magic V  
2006 FIFA World  
Glory of the Roman Empire

### Játék kiegészítések:

Battlefield 2  
Doom 3  
Elder Scrolls IV: Oblivion  
GTA: San Andreas  
Half-life 2  
World of Warcraft

### Honosítások:

LoTR: Battle for Middle-Earth  
Heroes of Might and Magic 3: Restoration  
of Erathia  
Wars: Knights of the Old Republic II

### Demók:

Tomb Raider: Legend DVD5/DVD9  
Desperados 2: Cooper's Revenge DVD9  
FIFA World Cup 2006 DVD9  
Heroes of Might & Magic V DVD5/DVD9  
Rise & Fall: Civilizations at War DVD9  
Rise of Nations: Rise of Legends DVD9  
Ghost Recon: Advanced Warfighter  
DVD5/DVD9

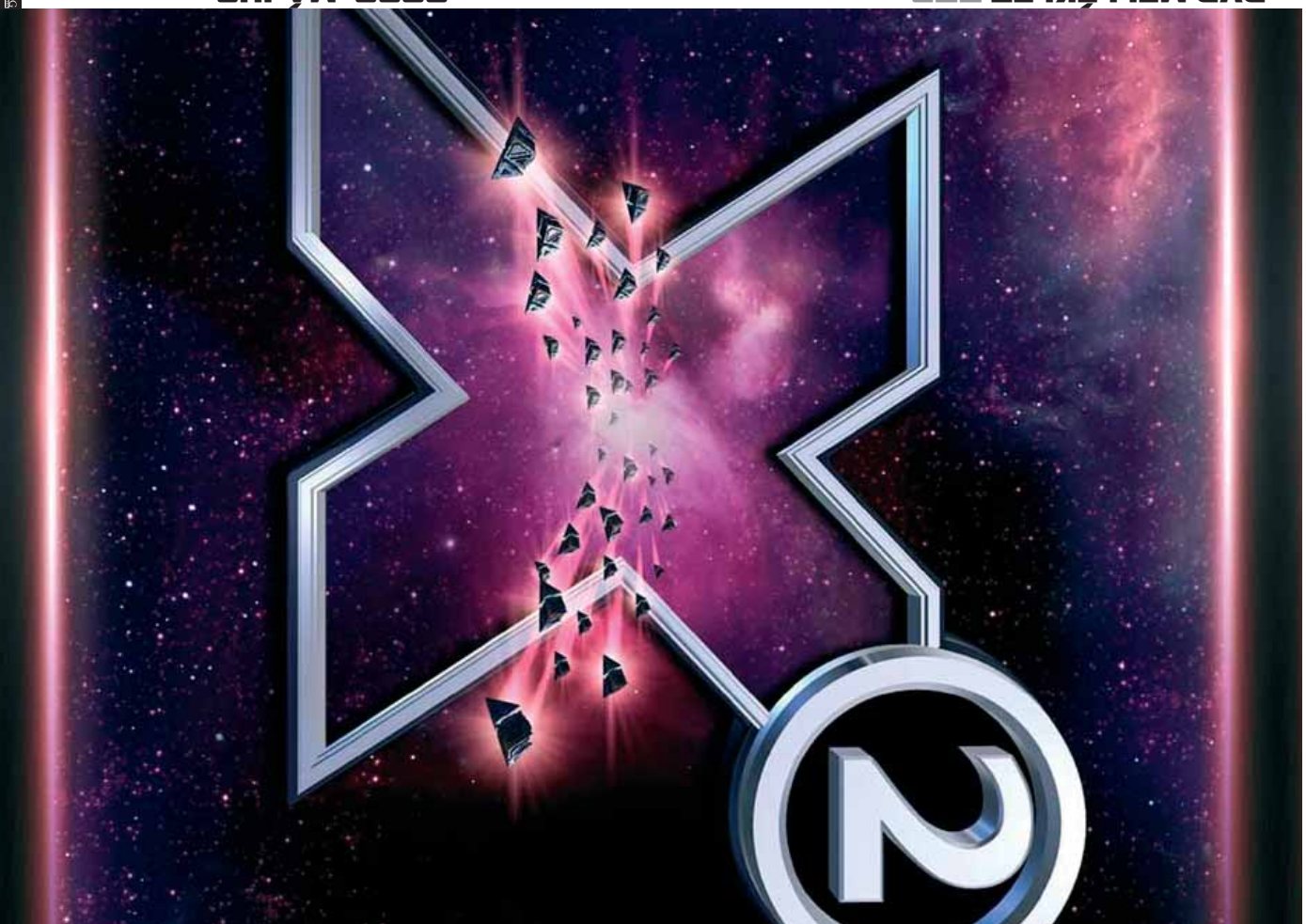
### Mozik:

Happy Feet  
További filmek  
An American Haunting  
Little Miss Sunshine  
Meet the Robinsons  
Poseidon  
The Lost City  
The Promise  
United 93



DVD MELLEKLET 77B

2006. MÁJUS





**Főszerkesztő:**

Halász Bertalan (Boe) – bhalasz@idg.hu

**Szerkesztők:**

Dragon György (Gyu) Másvilág, Közösség, GS TV. – gyu@gamestar.hu  
 Fülöp Viktor (ender) Újdonságok – ender@gamestar.hu  
 Herpai Gergely (Bad Sector) Bemutatók – badsector@gamestar.hu  
 Mezei Károly (ZeroCool) Mélyvíz – zerocool@gamestar.hu  
 Virágh Márton (mazu) Tippek, hírek – mazu@gamestar.hu

**Munkatárs(ak):**

Beregi Tamás – Berr (játékteszt) – beregit@freemail.hu  
 Csontos Péter – Csonti (játékteszt) – csontpet@freemail.hu  
 Daubner Tamás – Dauby (játékteszt) – dauby@digitalreality.hu  
 Egri Imre – Zimi (HW) – iegri@idg.hu  
 Hadházi Dániel – G-San (tippek) – g-san@gamestar.hu  
 Kozma Ferenc – Kecse (multi tippek) – kecske@sn.hu  
 Lám Gábor – Del (játékteszt) – deltech@freemail.hu  
 Maróti Mihály – Berkenye (KV szoftver, GS TV) – berkenye@gamestar.hu  
 † Szeri István – Feworkh (GS TV)  
 Széchenyi János – Sz.JVC (játékteszt) – szjvc@freemail.hu  
 Telek Zoltán – Sam (játékteszt) – sam@idg.hu  
 Tunler Antal – Twinky (HW) – atunler@idg.hu  
 Uhle Dániel – Uhu (játékteszt) – duhle@freemail.hu

**DVD/CD szerkesztő:**

Madarász Zoltán (Mady) – mady@gamestar.hu

**Online-szerkesztő:**

Mezei Károly (ZeroCool) – zerocool@gamestar.hu

**Tördelőszerkesztők:**

Lázárfalvi Tamás – szexcsokolade@freemail.hu  
 Palotai Árpád (Malachit) – malachit@idg.hu

**Kiadja:** az IDG Hungary Kft.

1075 Budapest, Madách Imre út 13-14. A épület  
 Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578  
 Internet: idg.hu

**Felelős kiadó:** Bíró István ügyvezető – ibiro@idg.hu

Lapigazgató: Szigetvári József - jszigetv@idg.hu

Műszaki vezető: Birkus Imre - ibirkus@idg.hu

Nyomás és kötészet: Origo Print Nyomda Kft.

Ügyvezető igazgató: Bánáti László – origo@origoprint.hu

Szerkesztőségi ügyelet: Bíró Ilona – ibiro@idg.hu

Telefon: 577-4300, fax: 266-4343

Internet: gamestar.hu

E-mail: gamestar@idg.hu

Lapreferens: Polgár Endre – epolgar@idg.hu

Telefon: 577-4307, fax: 266-4274

Hirsetési vezető: Radácsy Katalin – kradacsy@idg.hu

Telefon: 577-4310, fax: 266-4274

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 munkatárs: Kovács Judit - jkovacs@idg.hu

PR munkatárs: Lengyel Andrea - alengyel@idg.hu

Rendezvényszervező: Zaj Lehel - lzaj@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 található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal.

A hirdetésekkel a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.

Az esetleges hibás DVD mellékletet postán juttassa el ügyfélszolgálatunkra, térítésmentesen kicseréljük őket.

**Terjeszti:** A kiadványt a LAPKER Rt., alternatív terjesztők és egyes számítástechnikai szaküzletek terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó terjesztési osztályán, a hirdalkezes@post.hu, Budapesti postáján (információ: 06-80 444-444; hirdalkezes@post.hu.). Budapesten a hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker., Orczy-tér 1., tel.: 477-6300), valamint OTP bankkártyával rendelkező olvasóink számára az InterTicketnél (a 266-0000-ás számon 9-20 óra között).

A GameStar régebbi számai, és ajándék tárgyai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon (nyitvatartás: H-Cs: 8.30-16.30, P: 8.30-15.00), valamint elektronikusan a mediashop.idg.hu honlapon, vagy a terjesztes@idg.hu e-mail címen.

Megjelenik minden hónap második péntekén.

GameStar DUPLA DVD melléklettel: 1 896 Ft, 1/4 éves előfizetés: 4 662 Ft,

1/2 éves előfizetés: 9 372 Ft, 1 éves előfizetés: 17 952 Ft

GameStar DVD 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 DUPLA DVD melléklettel: ISSN 1787-9027

GameStar DVD melléklettel: ISSN 1785-4644

Lapunkat a MATESZ auditálja.

Olvasóink szokásait a Nemzeti Médiaanalízis méri fel.

A szerkesztőségi anyag vírusellenőrzését a KASPERSKY támogatja.

