

GameStar

1896 Ft
2006/8

DUPLA

DVD

TELJES JÁTÉK

STREET RACING
SYNDICATE



EXTRA

AUTO ASSAULT

14 NAP INGYEN JÁTÉKKAL

PRÓBAVERZIÓ

A JÁTÉKHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

WARHAMMER

A MÍTOSZ PC-N ÉL TOVÁBB



MARK OF CHAOS, ONLINE ÉS 40K: DARK CRUSADE
TELJES KÖRKÉP 8 OLDALON + GSTV BEMUTATÓ + BLACK HOLE GYÁRLÁTOGATÁS

2 ÓRÁNYI GSTV

BLACK HOLE GYÁRLÁTOGATÁS,
WORLD OF WARCRAFT
EXTRAVAGANZA VIDÉÓ,
TEAM FORTRESS TÖRTÉNELEM,
+ 15 TOVÁBBI VIDEOBEMUTATÓ
BAD DAY L.A. DARKSTAR ONE DEVIL MAY CRY 3
PIRATES OF THE CARIBBEAN: LEGEND OF
JACK SPARROW CIVILIZATION IV: WARLORDS

JÁTÉKDEMÓK

GTR2 CALL OF JUAREZ
DARKSTAR ONE FACES OF WAR
SETTLERS II: 10TH ANNIVERSARY
SWORD OF STARS

DARKSTAR ONE



ELITISTA ŰRSZIMULÁTOR
VÉGRE MÉLTÓ MINŐSÉGBEN

FÓKUSZTESZT + DEMÓ + GSTV

BAD DAY L.A.



AMERICAN MCGEE
ÚJ JÁTÉKA = BOTRÁNYOS!

NAGYTESZT + GSTV BEMUTATÓ

HALF-LIFE XXL



AVALVE MEGINT
DOMBORÍT

EP2 + TF + PORTAL BEMUTATÓ

TOVÁBBI JÁTÉKOK: HEROES HUNTED, CLIVE BARKER'S JERICHO, SAM&MAX, CIV CITY: ROME, PIRATES OF THE CARIBBEAN: LEGEND OF JACK SPARROW, DEVIL MAY CRY 3, HARD TRUCK APOCALYPSE, CIVILIZATION IV: WARLORDS, MÉLYVÍZ: 19 INCSES TFT MONITOROK TESZTJE, INTEL CORE 2 DUO BEMUTATÓ, DDR2-ES MEMÓRIA-MODULOK TESZTJE, GAMING EGÉRALÁTÉTEK, GOOGLE VIDEO ÉS YOUTUBE MESTERFOGÁSOK



9 771787 190209 06008

**SONY VAIO asztali PC és notebook
számítógépek elérhető áron**

ACOMP
Számíthat ránk.

VAIO

Asztali PC:

89,900 Ft + 20% ÁFA-tól!

Notebook:

159,900 Ft + 20% ÁFA-tól!

<http://www.acomp.hu>



©2005 Sony Digital Kft. A szállításért a nettó árak, az ÁFA-t nem tartva házzák az árak változásaiért a cég nem vállal felelősséget.

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

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

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



Az ACOMP Kft
a magyar olimpiai csapat
hivatalos informatikai szállítója

TARTALOM

08



32



„A világegyetemet átható erő – a Kóosz – az ősidőkben betört a világra a bolygó északi pólusán, és ettől a pillanattól kezdve a planéta sorsa a biztos pusztulás. A Kóoszsal szemben nem lehet mit szembéllítani...”

GYORSKERESŐ

AUTO ASSAULT	T	9
AIRBORNE ASSAULT: COTAEGEAN	B	90
BAD DAY LA	B	66
C&C: TIBERIUM WARS	UI	24
CIVICITY: ROME	B, T	72
CIVILIZATION IV: WARLORDS	T	80
CLIVE BARKER'S JERICHO	E	52
DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC	UI	25
DARKSTAR ONE	T	58
DEVIL MAY CRY	B	88
GALACTIC CIVILIZATIONS II: DARK AVATAR	H	16
GROTESQUE	E	26
HALF-LIFE 2: EPISODE TWO	E	46
HARD TRUCK: APOCALYPSE	B	92
JAWS UNLEASHED	B	86
JOINT TASK FORCE	B, T	30
LEGEND: HANDS OF GOD	H	14
LOKI	E	53
LOTR: THE WHITE COUNCIL	H	13
NFS: CARBON	BT	50
NEVEREND	B	94
NOT THE TIME FOR THE DRAGONS	H	12
OUTLAW CHOPPER	B	90
PIRATES OF THE CARRIBEAN: LEGEND OF JACK SPARROW	B, T	76
POMPOLIC	H	16
PORTAL	E	46
ROME: TOTAL WAR: ALEXANDER	B	82
SAM & MAX	E	54
SETTLERS II: ANNIVERSARY EDITION	B, T	84
STACKED WITH DANIEL NEGREANU	B	94
TEAMFORTRESS 2	E	46
WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR: DARK CRUSADE	E	33
WARHAMMER ONLINE	E	34
WARHAMMER: MARK OF CHAOS	BT	32
WORLD OF WARCRAFT: BURNING CRUSADE	H	15



9

„Végre egy olyan MMO, amiben nem kell naphosszat rohangálni, csakhogy A-ból B-be jussunk, nem kell karddal vagy ép-pen lézerpisztollyal hadonászni hogy le-terítsük az ellenfeleket...”



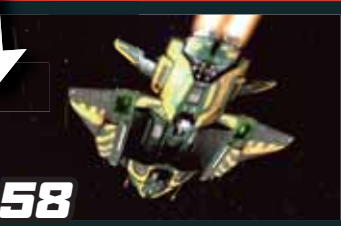
42

„Az alapszituáció tehát: egy teljes árú, teljes játékidőjű, komplett történetet kínáló játék helyett ugyanazt a sztorit és játékidőt részekre szabva kapjuk meg, az árat részletekben fizetjük ki.”



66

„Terroristákat lelővöldözni szintén jó. Zombikat poroltóval... zombitanítani is jó. Ártatlan járókelőket felgyújtani, lelőni azonban rissz-rossz.”



58

„Kezdetben ellenfeink taktikája kimerül a „szembe repülünk és mind lövünk ezerrel” nevű roppant összetett manőverben, később azonban már trükköznek a srácok és gyakran egyikőjük csalíként repül el előttünk...”



T: Tipp C: Cheat B: Bemutató O: Összeállítás E: Előzetes B: Bétateszt U: Új információ EL: Először látható EK: Először kezdő

HOLLA PÍPÖL!



72 CIV CITY: ROME



84 SETTLERS II: ANNIVERSARY EDITION

ÁLLANDÓ OLDALAK / HASZNOS OLDALAK

DVD TARTALOM 6

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

ARÉNA 128

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

TIPPEK

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

94

DVD BORÍTÓ 133

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

Nos, kollégák, ahogy számolom, mostanra észrevettétek, hogy nem a beharangozott és egyben nagyszerű Wallace & Gromit: Project Zoo csücsül a Dupla DVD-n. Meg vagyunk mi verve az alvállalkozóinkkal, de hát a számítástechnika egy ilyen iparág, ezt minden számítástechnikus tudja: itt az ördög soha nem alszik. Wallace-ék feltűnően instabilan viselkedtek bizonyos operációs rendszereken (nem Linuxon), a kiadó hosszas nyüstölés után bevállalta a hiba felkutatását és kijavítását, és el is készülnek majd vele két héttel a lapleadás utánra. Szóval csere, Wallace-ék csúsznak következő hónapra.

Helyettük kaptok egy Street Racing Syndicate-et, amelyre Mady egy emberként kattant rá a szerkiből, s miután megmutatta tökig tuningolt Celicáját, meg vele együtt a játékot is, közösen röhögtek ki ZeroCool-t, amiért tavaly még tán 70%-ot sem adott rá, pedig ez a játék nem is rossz, sőt! A felelősöknek felmondunk, a játék jogait pedig beszereltük. Az autós mámort kiteljesítvén, nomen a múlt havi WoW Extravaganza sikerén felbuzdulva ismét megállapodtunk egy MMO játék 14 napos teljes verziójáról, most az NCSofttal; kezdhettek is logolni az Auto Assault poros, posztapokaliptikus világába, ahol ismét együtt fogunk játszani két hétig. A WoW Extravaganzához hasonló happeninget most ne várjátok, mert ad 1.) a lap megjelenésekor mi még bőven a GS Táborban spanolunk az ott lévőekkel, ad 2.) ezt a játékot közel nem ismerjük annyian a szerkiből, mint a WoW-ot, de azért együtt színtezni, chatelni és questelni AA-ban is jó móka lesz, az tuti.

A 14 napos teljes verziók sikerére tekintettel egyébként további megállapodásokat is kötöttünk, a következő hónapban Guild Wars-ozni fogunk, utána pedig még ki tudja mit csinálunk – valamit biztosan –, ráadásul minden hónapban itt vannak a „rendes” offline teljes játékok is, úgyhogy unatkozni nem fogunk – ez is tuti.

Ha hátrébb lapoztok, netán bekapcsoljátok a GSTV-t, új arccal találkozhattok a csapatban: Ashe egy konkurens magazintól pártolt át, ha beválik, marad, első próbálkozása egész biztató lett. A Mélyvíz rovatban Duke köszönt be egy szintén színvonalas cikkel, a GSTV-ben pedig BZ buta fejét és hangját csodálhattátok meg. Fogadjátok őket szerez...blabla.

Játékfronton kicsit uborkaszezon van, de van előnye is annak például, hogy a Splinter Cell tesztelhető változatát nem sikerült kiernünk a Ubiból ehónapban: így olyan érdekes játékokról olvashattok sokat, melyek egyébként nem kapnának ekkora terjedelmet, pedig-pedig. A GSTV szintén jó lett minden külső körülmény ellenére, a Háttér rovatban is sikerült érdekes témát körbejárjunk, Berrr ehavi „drogos” nyúlontúljáról nem is beszélve. Jó szórakozást tehát, sok sikert, kellemes őszi ünnepeket, iskolakezdést és szabadságolásból munkába visszarázódást: találkozunk szeptemberben.

Boe / GS Team

BEMELEGÍTÉS

DVD-TARTALOM 6
TELJES JÁTÉK: STREET RACING SYNDICATE, AUTO ASSAULT 8
ELSŐ LÁTÁSRA: RAYMAN RAVING RABBIDS 10

ÚJDONSÁGOK

HÍREK 12
ÚJ INFÓK 24
GROTESQUE 26
OLVASÓI BÉTATESZT: JOINT TASK FORCE 30
A NYÚLON TÚL 32
WARHAMMER ÖSSZEÁLLÍTÁS FEJLESZTŐCSILLAGOK 34
HÁBORÚJA 42
VALVE ÚJDONSÁGOK 46
NFS: CARBON 50
CLIVE BARKER'S JERICHO 52
LOKI 54
SAM & MAX 55

JÁTÉKBEMUTATÓK

FÓKUSZ: DARKSTAR ONE 58
BAD DAY LA 66
CIVCITY: ROME 72
PIRATES OF THE CARRIBEAN: LEGEND OF JACK SPARROW 76
CIVILIZATION IV: WARLORDS 80
ROME: TW - ALEXANDER 82
SETTLERS II: ANNIVERSARY EDITION 84
JAWS UNLEASHED 86
DEVIL MAY CRY 88
AIRBORNE ASSAULT: CONQUEST OF THE AEGEAN 90
OUTLAW CHOPPER 90
HARD TRUCK: APOCALYPSE 92
NEVEREND 94
STACKED WITH DANIEL NEGREANU 94

TIPPEK

VEGYES TIPPEK, CHEATEK 96
HŐSÖK TERE 97
DARKSTAR ONE 98

CIVCITY: ROME 102
AUTO ASSAULT 104
KV SZOFTVER 106

MÉLYVÍZ

HÍREK 108
MOBIL HÍREK 110
JÖVŐNÉZŐ 112
PIACTÉR 114
19 INCHES TFT MONITOROK TESZTJE 116
INTEL CORE 2 TESZT 118
DDR2 MEMÓRIAMODULOK TESZTJE 120
MODDING EGÉRALÁTÉTEK 122
GOOGLE VIDEO ÉS YOUTUBE 124
KV HARDVER 125

MÁSVILÁG, KÖZÖSSÉG

MÁSVILÁG 126
ARÉNA 128
WOW EXTRAVAGANZA EREDMÉNYEK 132
DVD BORÍTÓ 133
KÖVRSZÁM TARTALMÁBÓL 134

DVD TARTALOM

NEW!

JÁTÉK DEMÓ

GTR 2

KIADÓ: ATARI
MÉRET 312 MB



Mostanában valahogy az autós játékok a mostohagyerek szerepét kezdik betölteni, alig akad valami minőségi példány, amivel elüthetnénk az időnket. Éppen ezért nem kis öröm számunkra, hogy itt van a GTR 2, amire már jó rég vártunk, a FIA GT Bajnokság licence alapján készült játék második verziója. A programban több mint 140 géppálat felett vehetjük át az uralmat.

HÓNAP VIDEÓJA CALL OF DUTY 3



MOZI SPIDER-MAN 3



Már megszokhattuk, hogy szinte minden hónapra jut előzetes a legújabb képregény adaptációkból. Mindenki kedvenc Pókembere májusban harmadszor is elindul, hogy meghódítsa majd a mozikat. Pókarc ezúttal négy ellenséggel száll majd szembe, ráadásul egy ifjú hölgyre is szemet vet, sőt, Venom is felbukkan! Ennél többet nem árulunk el, nézzetek meg az igen csak ütősre sikerült videót!

TOVÁBBI DEMÓK

CALL OF JUAREZ
DARKSTAR ONE
FACES OF WAR
SETTLERS II: 10TH ANNIVERSARY
SWORD OF STARS

TOVÁBBI VIDEÓK

BET ON SOLDIER: BLOOD OF SAHARA
DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC
DAWN OF WAR - DARK CRUSADE
DUCATI WORLD CHAMPIONSHIP
HALF-LIFE 2: EPISODE TWO
JUST CAUSE
PAC-MAN WORLD RALLY
STAR WOLVES 2
TEAM FORTRESS 2
WARHAMMER: MARK OF CHAOS
WOW: BURNING CRUSADE

MÉLYVÍZ

ATI CATALYST V6.7
NVIDIA NFORCE V91.31
DIRECTX V9.0
DIVX V6.2
XVID V2.2
INTERNET EXPLORER 7
WINDOWS MEDIA PLAYER 11
QUICKTIME

FELIRATOZOTT MOZI ELŐZETESEK

BORAT
LADY IN THE WATER
RIDING ALONE FOR THOUSANDS OF
MILES
THE ITALIAN
THE PRESTIGE
VOLVER

MADY

MELLÉKLET@GAMESTAR.HU

Sziasztok! Bár lassan közeledik a nyár vége, azért mégis inkább okunk panaszkodni, hisz a nagy játék istenség ebben a hónapban is kegyes volt hozzánk és megáldott bennünket. Annyi termés érkezett, hogy szinte alig tudtuk leszűretelni Nektek a korongra, de végül sikerült. Ráadásul a GSTV ismét 2 órában fog dübörögni!

Nos, először is mindenki próbálja ki a Street Racing Syndicate teljes játékot, mely úditően szórakoztató egy füledt nyári napon. Másodsorban jött nekünk egy-két igen különleges demó, amit vétek lenne kihagynotok. Hogy csak a legérdekesebbeket említsem: megérkezett a Call of Juarez, GTR 2, Settlers II: 10th Anniversary, Faces of War és a DarkStar One kipróbálható verziója is. Aki átverekedte magát az offline csemegéken, az korántsem úszta meg ennyivel a dolgot. Az előző havi MMO örület ugyanis tovább folytatódik, ebben a számban az Auto Assault 14 napos kipróbálható verzióját hoztuk el Nektek – amolyan online Mad Max életérzéssel párosítva lehet vadulni. A rengeteg extra finomságon, érdekességen kívül pedig, mint említettük, a GSTV ismét 2 óras adással büszkélkedhet, benne sok-sok játékkal, beszámolóval. Folytatódik ráadásul a Kulisszák mögött rovat is, ahol most a Black Hole Games fejlesztőcsapatnál végeztünk gyárlátogatást.

Kollamar idézőjelet a melléklethez!

FREE

Teljes verziós
NOD32 Antivírus
ajándékba

A regisztrációhoz szükséges havi kód:

GSBO45QP



www.nod32.hu/gamestar

INDÍTÁS

A lemez behelyezése után, amennyiben nem indul el a kezelőfelület, bármely állománykezelő programmal el lehet indítani a főkönyvtárban található index.htm nevű állománnyal. A Street Racing Syndicate teljes játékunk telepítéséhez a főkönyvtárban található „setup.exe” fájl kell elindítani. Ha a 14 napos Auto Assault telepítésével akarod kezdeni, akkor az „autoassault” könyvtárban lévő „install.exe” fájl kell elindítani. A kezelőfelület Internet Explorer böngészőre és 1024x768-as felbontásra van optimalizálva.

ONLY!

ISMÉT 2 ÓRÁNYI GSTV A DVD-NI!

TOVÁBBI
POPUP VIDEÓK

TOVÁBBI POPUP VIDEÓK:

RAYMAN RAVING RABBIDS

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

NEED FOR SPEED: CARBON

TOVÁBBI
PREVIEW VIDEÓK

FACES OF WAR

WAR FRONT: TURNING POINT

INFERNAL

SECRET FILES: TUNGUSKA

TOVÁBBI VIDEÓ
BEMUTATÓK

DEVIL MAY CRY 3

SETTLERS II: 10TH ANNIVERSARY

CIVILIZATION IV: WARLORDS

PIRATES OF THE CARIBBEAN: LEGEND

OF JACK SPARROW

DARKSTAR ONE

POPUP



PORTAL

A Valve ígérete szerint a Half-Life 2: Episode Two részeként fog megjelenni a Portal, mely tulajdonképpen egy logikai-FPS játék lesz. Lényegében portálok nyitogatásával kell megoldanunk különféle extrém feladatokat. Erről a játékról tudhattok meg érdekeségeket a videóban.

PREVIEW



FACES OF WAR

Újdonsült Preview rovatunkban többek között a Faces of War (korábban Outfront II) című második világháborús valós idejű akció-stratégiai játékkal találkozhattok. A Best Way stúdiójában készülő játékhoz ráadásul az utolsó pillanatban a demó is megjelent, így a videó megtekintése után neki is eshettek két single player küldetésnek.

EXTRA

BLACK HOLE GAMES
GYÁRLÁTOGATÁS

Exkluzív kulisszatitkok első kézből

Akcióra kész GS stábunk ebben a hónapban sem télenkedett. Kémeink felderítették egy magyar fejlesztőcsapat titkos bunkerét, így ezúttal az Armies of Exigót is jegyző Black Hole Games főhadiszállására vezetett az utunk, ahol bemutatták nekünk a lassan elkészülő Warhammer: Mark of Chaos című stratégiai játékot. A fejlesztők nagyon lelkesek, sokat remélnék, mi pedig tüzetesen szemügyre vettünk mindent. Videóinkban elbeszélgetünk a fejlesztőkkel és bepillantást nyerhettek a készülő játék legtitkosabb részleteibe is.

EXTRA

NAGY GAMESTAR WORLD OF
WARCRAFT EXTRAVAGANZA

Előző hónapban egyedülálló módon a World of Warcraft 14 napos kipróbálható verzióját is mellékeljük az újsághoz. Azt követően kezdetét vette a Nagy GameStar World of Warcraft Extravaganza, melyet Veletek, olvasókkal közösen tartottunk. Két hét játék és különféle szórakoztató versenyszámok állnak a hátunk mögött, melyet a több mint ezer fős guildünk hajtott végre. Aki nem volt jelen, az bánhatja, de most mindenki meg is nézheti, hogy telt ez a két hét a WoW világában. Ebben a hónapban pedig az Auto Assault világa vár rátok két teljes héttel.

Call

HA PROBLÉMÁD VAN A
LEMEZZEL

Ha nem indul a teljes játék, vagy valamely másik program, használj más meghajtót (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.

FÓKUSZBAN

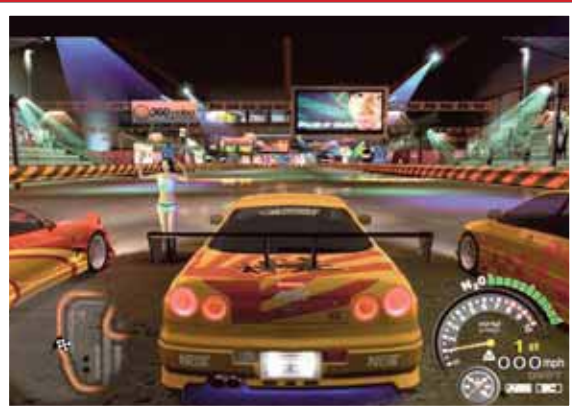


BAD DAY L.A. BEMUTATÓ

Biztos ismerős az az érzés, amikor az ember bal lábbal kel és nem úgy sikerülnek a dolgok, ahogy kellenének. Például lekéssük a buszt, magunkra locsoljuk a reggeli kávé. A Bad Day L.A. főszereplőjének azonban ennél jóval nagyobb csavart tartogat az élet, hisz minden, ami bekövetkezhet egy péntek esti B kategóriás akciófilmben, az itt egyszerre fog megtörténni.



STREET RACING SYNDICATE



TELJES

Feltuningolt japán verdák, nitró, dübörgő zene, dögös macák, nagy lé és ami még jobb: hírnév az illegális éjszakai autóversenyek világában. Az, akiben megmozdul valami ezek hallatán, ehavi teljes játékunkat kifejezetten értékelni fogja.

A Namco gondozásában megjelent *Street Racing Syndicate* érezhetően a *Need for Speed: Underground 2* vitorlájából próbálta kifogni magának a szelet jó egy éve, ami többé-kevésbé sikerült is neki, hisz a sorozat első része akkor már letette az alapokat és megvolt a stílus kiépített rajongótábor. A játék – annak ellenére, hogy szinte mindennel rendelkezik, (értsd: elég szépen lemásolták) mint az EA aranytojó tyúkjá – mégis háttérbe szorult.

VENNI JAPÁNKOCI OCÓÉ

Mint minden autósjátékban, itt is választhatunk, hogy karrier módban akarunk-e nekivágni az éjszakának, vagy az autós játékokban már jól bevált versenymódok közül csemegézünk, előre felspezített járgányokkal. A sztori mód szolgáltatja a játék igazi erősségét, így érdemes azzal kezdeni. Hősünkkel rögtön a bevezetőben bizonyítanunk kell és ehhez egy brutálisan jól őszterakott gépet is alákn tolnak, persze csak egy verseny erejéig. A karrierünk azonban csak ezután kezdődik, az első komolyabb nyereményünkől saját verdát kell vásárolni. Irány tehát az autószaalon. A licenelt gyári kocsik között megtalálhatjuk a tuning körökben legkedveltebb japán autókat is, Mitsubishi Eclipse, Subaru Impreza, Toyota Celica és még jó néhány ismert modell közül választhatunk. A mezei alapmodell megvétele után azonnal a városban találhatjuk magunkat, mely hasonlóan az *NFSU*-hoz, egyetlen egybefüggő, hatalmas pályát alkot. A térképet behozva érdemes rögtön elnavigálni a főhadiszállásunkra, a garázsba, ahol a szerelőnk már vár, hogy hétköznapi szériaautónk átalakuljon egy igazi benzinfaló tuningcsodává.

MAJD JÓL FELPISZKÁLJUK A TURBÓNYOMÁST

Mivel a telefonon érkezett küldetések kü-

lönféle versenyek, gyorsasági feladatok végrehajtásából állnak, ezért engedhetetlen, hogy megfelelően felkészített kocsival induljunk el. És mivel a játékban igen jól törnek és sérülnek a kocsik, azért még jobban észnél kell lenni, ráadásul a szerelőnk sem dolgozik olcsón. A tuning rész egyébként elég korrektül van megoldva, rengeteg alkatrész, kiegészítő, matrica, bodykit, könnyűfém felni közül csemegézhetünk. De mivel minden egyes alkatrészt csemetnünk kell, nincs mese, pénzt kell szereznünk. Mivel a nagy lenyúlása már nem jelent komoly alternatívát, ezért a városban cirkáló sportkocsik kihívásával alapozhatjuk meg kezdő tőkénket. A hírnévhez viszont nem elég a pénz, szükségünk lesz egy csapatra is, ahol szervezett keretek között hívatjuk ki az aktuális menő csávót. Így tehetünk szert reputokra is, melyek nem kicsit emelik az értékünket a csapatnál, a cicababák pedig jobban tapadnak majd ránk. Sőt, ha szerencsések vagyunk, akkor még fincsi átvezetőket is kaphatunk.

BIZTOS ÚR, KÉREM, CSAK LECSÚSZOTT A LÁBAM A KUPLUNGRÓL

Annak ellenére, hogy a játék szinte egy az egyben az *NFSU*-ra hajaz, mégis van benne néhány újdonság. A törésen kívül ilyen például a rendőrség, akik éjjelente járják az utakat és illegális versenyzőket próbálnak fölön csípni. Ha tehát verseny közben hozzánk csapódnak a rend éber őrei, akkor nagyon gyorsan le kell rúzni őket, mert a mikuláscsomag kifizetése nem éppen olcsó mulatság. Mindezt összevetve egy kellemes autósjátékról van szó, mely a téma rajongóinak minden bizonnyal sok örömet jelent, mert ha az nem is olyan tökéletes. Lépek is versenyezni, mert kell még 2000 \$, hogy befejezhessem a Celicám tuningolását.
Mady



Az előző hónapban a világ legnépszerűbb MMO-jának kipróbálható verzióját sikerült megkaparintanunk, most pedig a világ egyetlen autós MMO-ját nyújtjuk át Nektek. Vár rátok 14 napnyi száguldás az apokaliszisz utáni világban!

Vége egy olyan MMO, amiben nem kell naphosszat rohangálni, csak hogy A-ból B-be jussunk, nem kell karddal vagy éppen lézerpisztollyal hadonászni hogy leterítsük az ellenfeleket, és legfőképpen nem kell virágokat gyűjtenünk a gyógyitalokhoz. Ebben a játékban csak bepattanunk az autónkba, és száguldunk, amerre akarunk. Elénk kerülő ellenfeleinket szétlőjük, a kisebbeket meg elgázoljuk.

SZÁGULDÁS, PÓKOK, SZERELÉS

Kezdetben ki kell választanunk a fajunkat, ami lehet ember, mutáns, vagy éppen biomek. Az utóbbi az emberek és a robotok tökéletes elegye, akit azért hoztak létre, hogy elpusztítsák a földön felbukkanó mutánsokat. Amennyiben ez sikerül nekik, az emberekkel együtt kéne élniük a földön, ezért inkább már most elkezdtek irtani a humánokat. Az ő népük is, akárcsak a másik kettő, négy különböző kasztba osztható be. Ezek mindegyike egyedülálló, de ha össze kell őket foglalni akkor a jól megszokott csapatot alkotják: harcos, gyógyító, varázsló és zsvány. Ez persze csak erősíti a játékot, hiszen így van értelme csapatokat alkotni és úgy irtani a szörnyeket, vagy éppen az ellenséges játékosokat. Mivel a játék során szinte mindig autónkban tartózkodunk, ezért szintlépéskor nem csak a karakter fejlődik, hanem a járgánya is. Minden szinten kapunk új képességet és tulajdonság pontot, valamint újabb fegyvereket, páncélokat, és egyéb kiegészítőket tudunk használni. Ezeket megvehetjük a boltosoktól, de akár az ellenfeleinktől is „elvehetjük” őket – persze csak a holttestükön át.

KÖRNYEZETPUSZTÍTÓ

Nem csak a „száguldozunk, és lőjünk a kocsival” részével alakít nagyot az *Auto Assault*, hanem azzal is, hogy a környezetünkben szinte mindent elpusztíthatunk. És ez nem csak az ellenséges frakció játékosaira, illetve a szörnyekre vonatkozik, hanem a környezetre is. Kilöhetjük a vilányoszlop lábát, ami ezáltal el fog dőlni, és akár a kocsinkra is eshet, vagy éppen lerombolhatjuk az amúgy sem jó állapotú házakat, aminek frissen keletkezett romjai között néha egy-egy ér-

tékes tárgyat is fellelhetünk. Egyedül a kapukat és a frakciókhoz tartozó dolgokat nem tudjuk elpusztítani, minden mást igen – feltéve, ha van elég nagy tűzerőnk. Ami viszont még ennél is sokkal mókásabb, az az ugratás. Kihasználva az autók sebességét, amikor nagyot repülünk ahelyett, hogy tönkremenne a kocsink, a játék kiírja, hogy hány métert szálltunk, illetve mennyi időt töltöttünk a levegőben. Néhány hidon csak úgy tudunk átjutni, ha ugratókon keresztül „átszárnyaljuk” a hibás részeket.

INSTALLÁLÁSI ÚTMUTATÓ

1. **Miután feltelepítetted** a játékot, és az elkezdte felpatchelni önmagát, indíts el egy böngészőt és látogass el a PlayNC.com honlapra.
2. **A honlapon klikkelj** az Account menüpontra, majd az alatta megjelenő opciók közül válaszd a Create-et.
3. **Töltsd ki helyesen** a regisztrációs lapokat, majd a nyisd meg azt az e-mail fiókotad aminek megadtad a címét. Kaptál egy levelet amit a support@plaync.com címről küldtek. A mailben lévő kódot (ez valami ilyesmi: daffa63d – *nyilván* nem ez) illeszd be a regisztrációs lap végére, majd a Next gomb megnyomása után véglegesítsd a regelésedet.
4. **Ismét válaszd** az Account menüpontra, és azon belül klikk az Add New Game-re. Add meg az szériaszámot amit a DVD token megtalálsz.

Adj meg egy felhasználónevet és egy jelszót amit az *Auto Assault*-ban akarsz majd használni. Nincs is már más dolgod mint megvárni, amíg végez a patchelés, és már be is léphetsz a játékba.

ACCOUNT VÉGLEGESÍTÉS

Ha a kipróbálható verzióhoz járó 14 napnál tovább szeretnél játszani, akkor bizony meg kell vened a dobozos *Auto Assault*-ot. Amint ez megvan, látogass el a PlayNC.com oldalra, és az Account menüpontra belül válaszd a Manage Account-ot. Itt klikkelj az *Auto Assault* felhasználóneved mellett lévő activate gombra, és pötyögd be a 20 jegyű szériaszámot. Szükséged lesz a bankkártyádra is, hiszen itt már meg kell adnod, milyen módon fogod fizetni a játékavidját.

AUTO ASSAULT

KIPRÓBÁLHATÓ VERZIÓ



A játékhoz természetes internetkapcsolat szükséges

RSNÉZET

GÓRIA
FORM AKCIÓ-
ND

VEZET
AMIG A SZEM

Ó
FT

SZTÓ
FT
PELLIER)

ELENÉS
ŐSZ

SLINK
41

RAYMAN RAVING RABBIDS



Rayman - aki vitán felül for prezident - visszatér! Lazán csavarozott testrészekkel büszkélkedő barátunk kalandjai ezúttal szebbek, jobbák és elborultabbak, mint valaha. Ami nagy szó...

Michael Ancelt, Rayman karakterének megalkotóját ugyan több remek játék miatt is bármikor meghívnánk egy sörre (*Beyond Good & Evil, King Kong...*), szíve mindig visszahúzta Rayman klasszikus figurájához. Igaz, Ancel a második rész óta nem vett részt közvetlenül a fejlesztésben, de az előző *Rayman* epizód remekül sikerült, így most, hogy ő is a fedélzetén van, még inkább bizakodók vagyunk. Már a sztori is ígéretes: démoni nyulak gyülelése hordája támadja meg a világot (titokban mindig is készültek erre!) ám Rayman titokzatos, mágiikus teremtmények segítségével szembeszáll velük, hogy visszakeresse őket a répaföldekre. A játék legnagyobb újdonsága, hogy ezúttal különféle állatokat (cápák, sasok,

pókok...) is befoghatunk, hogy hátukra pattanjunk, mindegyikük egyedi képességekkel rendelkezik, melyeknek nagy hasznát vehetjük harc közben. A látvány ígéretes: kellőképp beteg és a sorozathoz méltó módon finom ötvözi egy vidám vasárnap reggeli rajzfilm és egy (szintén vidám vasárnap reggeli) acid trip hangulatát (de legalábbis színvilágát), ráadásul a „nyulak gyülelése hordájával” szemtől szembe találkozzhatunk, amikor egyszerre több száz rágcsáló néz farkaszemet (nyúlszemet?) velünk a képernyőn. Egy dolog azonban még kérdéses: a *Rayman Raving Rabbids* először a Nintendo next-gen konzolján (Wii) jelenik meg, melynek egyéni controllerét a fejlesztők maximálisan ki fogják használni - csak reménykedhetünk, hogy az irányítás a PC klasszikus lehetőségeihez mérten is tökéletes lesz. Erre tulajdonképpen van esély, mert bármily ritka ez a platformjátékoknál, épp a *Rayman* sorozat volt, mely eddig is tökéletesen abszolválta ezt a problémát.



Most a fiúk! Most a lányok! Most a nyulak!



- Ne haragudj, ideadnád azt a káposztatorzsát?
- De megrépnáznom... ha érted mire gondolok...
- Tessék?

Ezúttal különféle állatokat is befoghatunk, hogy hátukra pattanva vessük magunkat a harcba, sőt, ők maguk is segédkeznek: mindegyikük egyedi támadó képességekkel rendelkezik.

DISCO INFERNO!

Aki azt hitte, mindent tud Raymanról, amit csak lehet, nagyon tévedett! Az új mozdulatok, harci képességek mellett úgy tűnik, gazdag személyisége egyéb dimenziói is feltárulnak előttünk.

GALÁD NYULAK

Ellenfeleink gonosz nyulak, rengeteg van belőlük, de a beszédes arckifejezést feolvasva könnyen megállapítható, hogy buták is mint a kavics. Néha egyszerre több százzal is meg kell küzdenünk.

„It's a Rayman, hallelujah, it's a Rayman...”

Aki nem tudja felsorolni a Fibonacci-sorozat első száz elemét, azt szíjjelgetjük szemlézettel!

ÚJJDONSÁG

SZERKESZTŐI JEGYZET



Uraim!

Hogy mi minden történik a nagyvilágban... Például végki-fejletéhez érkezett a Romanii in Spatiu sztori (szerintem már maguk a készítők is kezdtek unni). Ami minket jobban érint, az inkább az a nem várt méreteket öltő változás, amit az episodic content megjelenése okozott. Egyre-másra jelentik be az ezen az elven alapuló játékokat, akárcsak egy évvel ezelőtt az MMORPG-eket. Ennek jártunk egy kicsit utána, MSN és emailvégre kapva sok kedves és lelkes fejlesztőt, mondja már el a véleményét, akár pozitív, akár negatív irányban. Ennek a folyamatnak mindig is zászlóvivője volt a Valve. Jelenleg három különböző projektjük is készül a Steamen keresztül történő letöltésre, ezeket mutatja be ZeroCool egy összeállítás erejéig. Sőt mi több, a nagyvilág is megtalál minket, ugyanis egy kedves telefonhívás során a Black Hole Entertainment invitált meg minket, hogy játszogassunk legújabb, még készülő játékkal, a Warhammer: Mark of Chaos-szal. Bad Sector volt olyan drága, és magára vállalta, hogy megosztja az élményeit Veletek, és „ha már lúd” alapon az egyéb, készülő Warhammer-es jütekokről is ejtünk egy-két szót. Úgy látszik ennek van most szezonja... Nah léptem táborba, sziasztok! **ender**

Tözs, de cápa!



SÁRKÁNYOK IDEJE VAGY MÉGSEM

Baldur's Gate 3D-ben: ha csak ennyit ígérne a *Not the Time for Dragons*, sokan már akkor is a szívükhöz kapnának. De akad itt még egyéb finomság is.

AMIT AZ „ÚJJDONSÁGOK” ALROVATAIRÓL TUDNI KELL...

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

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

EXKLUZÍV ELŐZETES > ha olyan adatokat és screenshotokat szerzünk, amelyeket még egyetlen magyar újság sem közölt le, vagy a fejlesztőkből sikerül olyan infókat kiszedni az adott játékkal kapcsolatban, amik máshol nem hozzáférhetőek, mint pl. a nem is oly régi Driv3r előzetesünk.

BÉTATESZT > ha a játék kiadóinak jóvoltából egy olyan játszható verzió kerül hozzánk, ami a nagyközönség számára nem hozzáférhető, és már a fejlesztés olyan stádiumában van, hogy megítélhessük belőle az adott játékot, bétatesztet írunk belőle. Ígyekszünk azt elérni, hogy az ilyen bétatesztek exkluzívak legyenek, vagyis ha egy országból csak egy újság kapja meg a lehetőséget, akkor az a GameStar legyen. Ilyen volt a 2003-as Doom 3, vagy a S.T.A.L.K.E.R. bétatesztünk. A bétatesztekben sajnos nem közölhetjük le az általunk készített képeket, mivel egy játék megjelenéséig csak a kiadó engedélyével ellátottak jelenhetnek meg. És sajnos ilyen szempontból a cégek gyakran vaskalaposak...



Az atom-támadás lökéshulláma most érte el az istállót

GOK

A képek alapján letagadhatatlan a hasonlóság, de a KranX és Arise, a *Not the Time for Dragons*on munkálkodó két orosz csapatnak esze ágában sincs elhallgatni a Baldur's Gate, a Planescape: Torment vagy az Icewind Dale örökségét. Gazdagon felépített világ, számtalan mellékszálal futtatott gazdag történettel (a kiindulási pont Szergej Lujanyenko és Nick Perumov regénye volt) és rengeteg karakterrel, melyben a játékos kicsiny kompániáját terelgetve halad a hírnév és dicsőség felé - szípp. A projektre összeállt két fejlesztőcsapat megszerezte a SkyFallentől a Blood Magic engine-jét és Oroszország legnagyobb kiadója, az 1C támogatását, így már semmi egyéb dolguk nincs, mint összehegeszteni az utóbbi évek egyik legérdekesebb RPG-jét.

TÜZZEL, VASSAL

Ha már szóba kerültek a nagy elődök, a NTTFD erősen emlékeztet az Arcanumra is, leginkább az egymás mellett élő mágia és technológia által meghatározott háttérvilág miatt. A játékmenet alapvetően a hagyományos „parti alapú RPG” gazdag fejlődésrendszerrel, a veterán RPG-fanok kedvéért számtalan melléktörténettel, azaz sok-sok olvasnivalóval (bár minden tiszteletünk a *Planescape: Torment*é, reméljük azért a srácok nem esnek hozzá hasonlóan a ló túlsó oldalára...) de aki inkább csak darálna, a Diablóhoz hasonló, darálós területeket is talál. A legfontosabb, hogy a játékos dönti el, miképp szeretné játszani a játékot: fejlődhet „RPG-zve” is, inkább a sztorira, küldetésekre koncentrálni, de aki zúzna, hát lelke rajta. Aki a lassabb tempót, élhet az auto-pause lehetőségével és minden lépését alaposan átgondolhatja, de a játékos nem lesz erre kényszerítve. Ami pedig a játék egyik legvonzóbb tulajdonsága: partink tagjai semmiképp sem lesznek arctalan zsoldosok, mindegyiküknek meglesz a maga egyénisége - jut eszünkbe, mi lehet most Minsc-kel és Boo-val?



Ha elindul a vonat, a szívem majdnem megszakad...



Lujanyenko és Perumov regénye az egyik legnépszerűbb orosz fantasy mű, részben köszönhetően jól kidolgozott háttérvilágának, mely három létsíkból épül fel. Az első a mágiától megfosztott Föld, a középső a technológia és mágia keveredésén alapul (itt zajlanak a játék eseményei) a harmadik pedig az emberi aggyal felfoghatatlan mágikus káosz földje, ne is gondoljunk rá, brrr. A történet szerint régen a sárkányok uralták a középső létsíkot és védtek lakóit a káoszból támadó hordák ellen, ám mágus szolgáik árulása miatt szinte mind egy szálig kipusztultak. A középső létsíkot mára belviszályok dúlják, a káoszból pedig új offenzíva közeleg... mi itt kapcsolódunk be az eseményekbe, mint Victor, a regény főhőse.



...erre nem elindul, vazeg?!





RSNÉZET

GÓRIA

RPG-AKCIÓN

VEZET

ÚTÓTTE PARTOK,
MAGOK

Ó

FT

ESZTÓ

ANET

ELENÉS

október

SLINK

2022

GUILD WARS NIGHTFALL

A gépezet nem állhat le: nem sokkal az első „kiegészítő” után az ArenaNET és az NCSoft már be is jelentette a *Guild Wars: Nightfall*-t.

A „kiegészítő” nem véletlenül került idezőjelbe, hiszen inkább folytatásról van szó. Ahogy a *Guild Wars: Factions* sem volt hagyományos értelemben vett kiegészítő, a *Guild Wars: Nightfall* sem lesz az: önmagában is játszható, de aki rendelkezik az alapjátékkal, értelemszerűen átviheti karakterét az új helyszínre. Valljuk be, szimpatikus modell - nem csoda, hogy a *Guild Wars* sikere töretlen, a fejlesztők pedig nem összecsapott kiegészítők sorával húzzák le a játékosokat, ha már nincs havidíj (ez egyébként még a havidíjas MMO-k esetében sem ritka, és ugyan a világért sem nevesítenénk, hogy melyik játékra gondolunk, de „E”-vel

kezdődik a neve és „verquest” a vége). Ezúttal Észak-Afrikát idéző környezet, napsütötte partvidék, sivatagos részek, és városkák váltják egymást de a legérdekesebb egyértelműen a két új kaszt, a

PARAGON ÉS DERVISH

A képen fehér ruhába bújtatott paragonok nem kimondottan „tank” jellegű harcos karakterek, sokkal inkább támogató funkciójuk van. Kiváló vezetői lehetnek egy csapatnak: távolsági fegyvere (lándzsa) révén nem kell a frontvonalban zúzniuk, hátulról segídekezhetnek csapatársainak: különféle imákkal és csatakiáltásokkal

„buffolhatják” őket, aurájuk pedig legalább részben megvédi a csapatot a különféle átkoktól. További pozitívuma, hogy kimondottan dögösen néz ki (nem kell kacarászni, ez igenis fontos szempont) főleg amikor szert tesz a magasabb szintű paragonok számára fenntartott elefántcsont páncélra... Talán a fehér szín és az angyalszárny-szerű díszítések miatt a eloniaiak meg vannak győződve arról, hogy a paragonok az istenek által hozzájuk küldött őrangyalok.

KÖRBE, KARIKÁBA

A dervishek (a kék ruhás kollégák) a paragonnal ellentétben leginkább

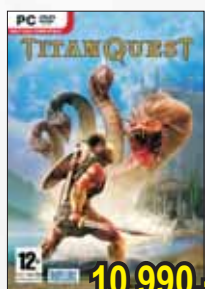
a harcok kellős közepén érzik jól magukat. A „kerengő dervisek” pörögnek, forognak, különféle kaszáló mozdulataikkal egyszerre több ellenséget is képesek sebezni, legdurvább képességük pedig egyértelműen az, hogy rövid időre félistenekké tudnak változni, zavarba ejtő alaposággal szétcsapva maguk körül mindent és mindenkit, aki nem köszön előre. Bár a dervis alapvetően „puhatestű” (nem hord fém páncélokot) a textil borítást különféle buffoló, gyógyító képességekkel ellensúlyozza, ezért egyértelműen olyan játékosoknak ajánlható, akiket vonzanak a hibrid kasztok és a komplexebb játékmenet.

CD GALAXIS

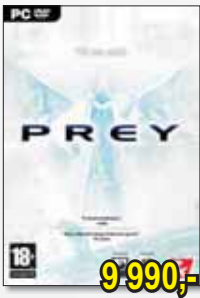
PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

- 7 Sins HUN3 990
- Act of War2 990
- Advent Rising.....9 990
- Afrika Korps vs D. HUN...1 910
- Age of Empires 3 HUN...6 990
- Air Conflicts HUN.....5 990
- Armies of Exigo HUN.....3 990
- Arx Fatalis950
- Auto Assault /online7 990
- Bard's Tale.....3 990
- Battlefield 1942 + 2 kieg. 3 890
- Battlefield Vietnam3 890
- Battlefield 2 Dlx (szept)*11 690
- BF 2 Euro Forces (kód) ...3 890
- BF 2 Armored Fury (kód) 3 890
- Beyond Divinity1 990
- Black & White 2.....11 490
- B & W 2 Battle of Gods...4 890
- Blazing Angels: Squad...6 990
- Blitzkrieg1 230
- Blitzkrieg 2.....4 990
- Blood Rayne 2.....9 990
- Boiling Point HUN.....5 990
- Brothers in Arms HUN...3 990
- Call of Cthulhu6 990
- Call of Duty GOTY*Akció
- Call of Duty United Off.* Akció
- Call of Duty Deluxe*Akció
- Call of Duty 2 GOTY*Jön
- Car Industries HUN3 990
- Cars (Verdák)6 990
- Catz 5 és Dogz 52 990
- Children of the Nile.....1 990
- Chronicles of Riddick...2 990
- City Life9 990
- Civilization 3*Akció
- Civilization 46 990
- Civ 4: Warlords*Jön
- CivCity: Rome*Jön
- Cold Fear4 990
- Cold War4 990
- Combat Flight Sim 2...3 490
- Combat Mission: Overlord.990
- Command&Conq. pakk ...7 190
- C&C Generals Deluxe...3 830
- Commandos 31 990
- Commandos Strike For. .8 990
- Cossacks 27 670
- Cossacks 2 Battle for E.* 5 990
- Counter-Strike Antholog.3 890
- Counter-Strike Source...7 190
- Crashday HUN.....5 990
- Csatamágusok HUN1 910
- CSI 11 910
- CSI 1+2+Miami3 690
- CSI 3 Dimensions of M. ...5 990
- D-Day HUN1 910
- Da Vinci Code.....7 990
- Desperados 29 990
- Devil May Cry 3 Sp.Ed....5 990
- Diablo950
- Diablo 2 + Lord of Destr..2 990
- Disney játékokHívj
- Dino Crisis 21 990
- Doom 3*Akció
- Dragonhard3 990
- Dungeon Siege 2.....6 990
- Dungeons&Dragons onl..9 990
- Egypt 3 HUN3 830
- Empire Earth HUN.....1 990
- Empire E. Art of C. HUN.1 990
- Empire Earth 2 HUN.....6 990
- Europa Universalis HUN...950
- Europa Universalis 21 990
- Faces of War*Jön
- Fahrenheit: Indigo Pr.*...3 990
- Far Cry1 990
- F.E.A.R.4 990
- FIFA 2005.....3 890
- Fire Captain HUN.....3 830
- Fire Department 37 990
- Flatout 21 990
- Flight Simulator 2002...3 490
- Flight Simulator 2004...9 990
- FS 2004 Kiegészítők.....Hívj
- Freelancer2 390
- Full Spectrum W: T. H. ...10 990
- Getting Up4 990
- Ghost Recon 39 990
- Glory of the Roman E.*...Jön
- Gothfather (Keresztapa).11 990
- Gorky Zero HUN.....990
- Gothic 21 990
- Gothic 2 Night of Raven..2 990
- Gothic 2 Gold3 990
- Grand Theft Auto 3*2 870
- GTA Vice City2 870
- GTA San Andreas6 990
- Ground Control 2 HUN...1 910
- GT Legends HUN.....7 990
- GTR (FIA GT R.) HUN...3 990
- GTL Racing HUN.....5 990
- Guild Wars (2006)6 990
- Guild Wars Factions6 990
- Gun*Akció
- Gyűrűk U: Király v.tér...3 830
- Gyűrűk Ura Harc Középf.3 890
- Gy.U. Harc Középf. 2. ...12 790

TISZTA ERŐBŐL NYÁR!



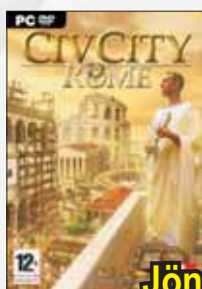
Titan Quest



Prey



Heroes of Might & Magic 5



CivCity: Rome*



Call of Duty 2 GOTY*



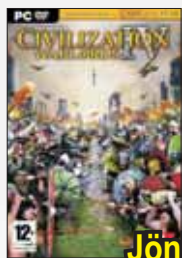
Blitzkrieg 2



Oblivion (Elder S. 4)



Civilization 4



Civ 4: Warlords*



Nexus



FlatOut 2



Splinter Cell: Chaos Th.



Lineage 2



Battle for Middle Earth



Medal of Honor P.A.



Praetorians



Thief 3



Movies*



Quake 4*



Doom 3*



Call of Duty Deluxe*

- Half-Life 2 GOTY11 490
- Half-Life 2 Episode One...4 890
- Halo3 990
- Hard Truck HUN950
- Harry Potter: Bölcsek k. ...3 830
- HP 2 Titkok kamrája...3 830
- HP 3 Azkabani fogoly...3 830
- HP 4 Tűz serlege11 490
- Hearts of Iron 21 990
- Heavyweight Thunder...990
- Heroes 3 Complete1 910
- Heroes of M&M 4 HUN...1 910
- Heroes 4 Complete HUN.3 890
- Heroes of M&M 5 HUN...11 990
- Hidden & Dang. 2 Gold*. Akció
- Hitman Contracts1 990
- Hitman Blood Money...9 990
- Homeworld 2 HUN1 910
- House of the Dead 31 910
- IL-2 Forgotten Battl HUN.1 990
- Imperium Galactica 2 HU...950
- Jeanne d'Arc HUN1 990
- Jurassic Park Op. Gen. ...2 870
- King Kong HUN6 990
- King of the Road990
- Knights&Merchants 2 H.1 990
- LEGO (többféle,/db) (evm).1 990
- Lineage 2 /online.....4 990
- Lineage 2 + 60 napos k.10 990
- Loco Mania4 990
- Maifa*Akció
- Majestic Chess1 990
- Majhongg Variety Pack 2 1 430
- Matrix: Path of Neo3 990
- MechWarrior 41 910
- Medal of Honor Warchst.3 890
- Medal of Honor Pacific A.3 890
- Medieval Lords HUN...3 990
- Micro Machines 4*Jön
- Monopoly Tycoon990
- Morty 2 HUN3 990
- Movies*Akció
- Movies: Stunts & Effects*...Jön
- Myst 4 Revelation HUN...990
- Myst 5 End of Ages.....4 990
- Nagymester 2 HUN950
- NBA 20053 890
- Need for Speed Und. 2...3 890
- NFS Most Wanted7 190
- NCSoft 60 napos kártya.7 990
- Nexus HUN1 990
- NHL 20053 890
- Oblivion (Elder Scr. 4) ...6 990
- Oil Tycoon 2 HUN1 990
- Onimusha 36 990
- Op. Flashpoint GOTY2 870
- Outrun 2006*Jön
- Over the Hedge*Jön
- Pacific Fighters HUN1 910
- Panzer Elite Action7 990
- Panzers Phase 1 HUN...990
- Panzers Phase 2 HUN...4 790
- Patrician 3990
- Pirates*Akció
- Pirates of the Caribbean*...Jön
- Platoon HUN990
- Pokoli Szomszédok HUN.1 990
- Pokoli Szomsz 2 HUN...3 990
- Pokoli Szomsz 1+2 HUN.4 990
- Port Royale 2 HUN3 990
- Praetorians1 990
- Prey9 990
- Prince of Persia S.o.T.....1 990
- Prince of Persia 310 550
- Pro Evolution Soccer 5...4 990
- Psychonauts9 990
- Pure Pinball HUN990
- Quake 4*Akció

- Railroad Tycoon 3 HUN* Akció
- Rainbow Six Lockdown...6 990
- Resident Evil 31 990
- Restaurant Empire HUN...990
- Restricted Area HUN...3 990
- Richard Burns Rally3 490
- Rise & Fall: Civ. at War...11 690
- Robin Hood Def. HUN...1 990
- Rogue Trooper11 990
- Rollercoaster Tycoon 3*.3 990
- Rollerc. T. 3. Soaked...3 990
- Rollerc. T. 3. Wild...3 990
- Rush for Berlin HUN...7 990
- Sacred (Plus bővíttéssel).3 830
- Sacred Underworld.....3 830
- Serious Sam Gold*Akció
- Settlers 5 HUN6 990
- Shadow Ops: Red Merc...1 990
- Sherlock Holmes Ezüst f.1 990
- Silent Hunter 3 HUN...3 990
- Silent Storm990
- Sim City 4 Deluxe3 890
- Sims + Livin' It Up3 890
- Sims kiegészítő Pack 1...3 890
- Sims kiegészítő Pack 2...3 890
- Sims 2 HUN12 470
- Sims 2: Egyetem HUN...7 190
- Sims 2: Éjszaka HUN...7 190
- Sims 2: Vár az üzlet HUN.7 190
- Sims 2: Family Fun3 890
- Sin Episode 1: Emerg...4 890
- Sonic Adventure DX990
- Sonic Heroes1 990
- Spellforce Platinum.....5 990
- Spellforce 29 990
- Splinter Cell Chaos Th...2 990
- Star Wars KOTOR3 490
- Régebbi SW játékok...3 490

- Starcraft és Brood War...1 910
- Starship Troopers1 990
- Stronghold*Akció
- Strongh. Crusader HUN* Akció
- Stronghold 2 Deluxe...4 990
- Syberia HUN950
- Thief 31 990
- Titan Quest10 990
- TOCA Race Driver 2.....2 390
- TOCA Race Driver 3...9 990
- Tomb Raider 3990
- Tomb Raider 4990
- Tomb Raider Chronicles.1 990
- Tomb Raider Angel of D..1 990
- Tomb Raider Legend...1 990
- Total Club Manager 2005 3 890
- Total Overdose.....6 990
- Total War Eras*Jön
- Train Simulator3 490
- Transport Giant HUN...3 830
- Tr. Giant Down U. HUN...4 990
- Transp. Giant Gold HUN...6 990
- Tycoon City New York...4 990
- UFO Aftershock5 990
- Unreal Tournament 2004.3 830
- Vietcong Purple Haze*...Akció
- Vietcong 26 990
- Wanted Gun HUN990
- War of the Ring2 870
- War on Terror HUN5 990
- Warcraft 32 390
- Warcraft 3 FrozenThrone 2 390
- Wizardry 8950
- World of Warcraft /onl. 9 990
- WOW 60 nap Gamecard...7 990
- Worms 3D*990
- Worms Forts Und. Siege.1 990
- Zoo Empire HUN3 830
- Zoo Tycoon 2 HUN.....3 990

Szoftver Áruház

a Blaha Lujza térenél

TÖBBEZER TERMÉK EGY HELYEN!

PC játékok
gyerekprogramok
oktató programok
PS2 és PSP játékok
DVD filmek

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

Telefon: (06-1) 479-0933

Nyitva: Hétfő-Péntek
9:30-18:00 óráig



Csomagküldés! MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
galaxisnet.hu



GYORS + OLCSO

Magyarország bármelyik településére!

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

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet

Számjegyzés az internetes DVD film online áruház

INTERNET ÁRUHÁZ!
0-24h, egész nap
Online, friss termék-információval, listával
www.galaxisnet.hu

ÁLLÁSLEHETŐSÉG!

Szakképzett eladókat keresünk, hosszú távra, teljes munkaidőben.
További információk:
allas.galaxisnet.hu
Jelentkezés az üzletünkben.

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!



FILMES JÁTÉKOK, JÁTÉKOS FILMEK

Most, hogy nyáron megint becsúszott néhány menő mozifilmből készült játéka-
daptáció kis szerkesztőségünkbe, elme-
rengtünk azon, hogy vajon miért van halál-
ra ítelve a két műfaj erőltetett keveredése?

Mert ez így nem jó, az egészen biztos.

Mindenki imádja, ha kedvenc filmhőisével játszhat, de amikor végre kézbe vesszük a várva várt játékot, legtöbbször csak csalódnunk.

Míg a kilencvenes években a Lucasarts még erőlködött azzal, hogy a Star Wars univerzumból igényes játékokat pofozzon ki, mára a filmekből készült játékváltozatok futószalagon esnek ki a mozipremierre, és szálmásabbnál gyötrelmesebb szoftverek látnak napvilágot. Néhány nagy kivételt

leszámítva (a LOTR RTS-ek, a Chronicles of Riddick és a King Kong) az általános recept a filmek feldolgozására a következő: végy egy 3D-s platformjátékot, húzd fel rá a moziból ismert helyszínek képét, majd a főhősöket helyezd bele, ugrájanak, gyűjtögessenek aranytallérokat, vagy bogyókat, és csapkodják agyon a szembejövő ellent. Ugye hogy ismerős? Legyen akár a Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe, a Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest, az X-Men: The Official Movie Game, vagy éppen az Over The Hedge, mi tudjuk, hogy teljesen más stílusú filmekről csacsogunk, a belőlük készült játék mégis szinte teljesen ugyanaz. Akár

a mosómedve, akár Jack Sparrow a hős, nekünk csak egy ostoba platformjáték jut. Több mint vicces. És persze van még egy másik vonulat, az erőszakosabb filmek feldolgozásához készült recepttel: klónozd a GTA játékmotívumot, adj neki egy jó filmcímet, és add el a sok elbutult gamernek. Itt sem kell messzire menni: Godfather, Scarface, vagy éppen a most készülő Reservoir Dogs, amely Tarantino kultfilmjéből csinál egy külső nézetes akcióbohóckodást. Lássuk be, a filmes sztorik adaptációinak kreativitása a játékiparban a béka nemesebbik fele alatt poshad, pedig pont ebben a műfajban lehetne nagyot robbantani néha. Ugyanis a filmcímek nem csak a hardcore játékosokat vonzzák a gép elé, bárki szívesen kipróbálná otthon is, amit látott a vásznon, de ettől még nem kell őket teljesen idiotának nézni. Lehet attól egy játék eredeti, mert egy filmet dolgoz fel, ne az ingerszegény környezetben nevelkedő retardált Pistike lomha képességű játékfelfogása legyen már az alkotók célcsoportja. Persze tudjuk mi, az üzlet nagy úr, időre kész kell lenni a játékkal, hogy Pistike is kipróbálhassa már a mozipremier előtt, de azért hosszútávon ennek elég pusztulás szaga van. Ugyanis ezek az adaptációk egész egyszerűen két fillért nem érnek. Hasonló a helyzet a játékokból készült filmekkel is, mintha ott is csak lapáttal tarkón vert kreatívok ülnének, akiknek szent meggyőződésük, hogy a játékosoknak nem kell igényes filmet készíteni kedvenc címükből. A Resident Evil, az Alone In The Dark, és a Doom rettenetes és fájdalmas élménye után egyáltalán várjunk még valamit a most debütáló BloodRayne mozitól? Mi már nem is tudjuk...
ender



Portálok nyílnak a „Külső Világokba” és démoni hordák özönlenek át, egy rettentő, vérevő démon - Pompolic - vezetésével. Félünk, nagyon.

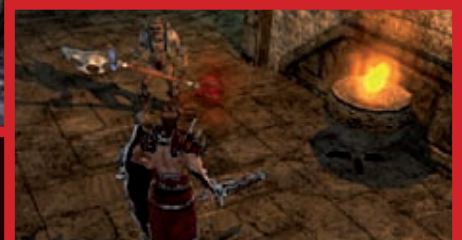
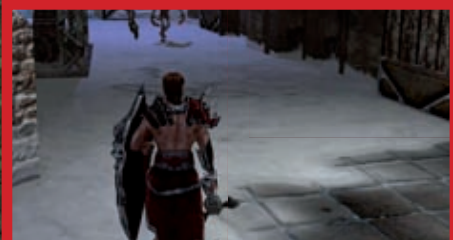
Szinte látjuk magunk előtt, ahogy egy hadseregnyi kreatív elme töprengett azon, milyen *igazán* félelmetes démoni nevet lehetne kitalálni egy új fantasy akció főgonoszának, a vezetőség végül mégis a portás négyéves kislányának javaslatát fogadta el. A **Pompolic: Call for Heroes** kevés érdekességet tud felmutatni: igazi hentfeszítvél, leegy-

szerűsített RPG elemekkel. Két hóstípus, a harcos és az amazon közül választ-hatunk, természetesen mindkettőnek megvannak a maga egyedi képességei. Természetesen. A lényeg természetesen a számtalan szörny (18 féle), akiket 12 pályán keresztül darálhatunk megállás nélkül, míg el nem jutunk a főgonoszig (Pompolic!!!).

JÖN POMPOLIC ÉS MEGESZI!



A kipárolgásnál már csak hősünk mérgesebb



Hogy egyértelművé tegyünk, sötét-kékkel jelöltük az űrhajót, világos-kékkel a Földet



A LEGVÉGSŐ UTÁNI HATÁR

Mivel a *Galactic Civilizations II*-t az év legpozitívabb visszhangot kapott stratégiái közt tartják számon, nem volt kérdéses a kiegészítő megjelenése, a hamarosan érkező **Dark Avatar** pedig keményen rátesz egy lapáttal. A szokásos új egységek, új alkatrészek, új helyszínek, új satöbbik mellett ezúttal saját magunk is megkreatálhatjuk ellenségeinket: hogy nézzenek ki, milyen hajóik legyenek, hogyan viselkedjenek... De számos olyan lehetőség is felbukkan, melyekkel a Stardock egyértelműen a

gyakorlottabb játékosoknak igyekszik kedvezni, például olyan egyedi bolygók, melyek csak a legkomolyabb technológiák birtokában kolonizálhatók, illetve szabotázsakciókra bevethető kémek. Érdekesség a játékba épített „Epic Generator”, mely minden játéknál egyedi sztoriról gondoskodik, hogy ezzel is kedvet csináljon az újrajátszáshoz. (Igen, először nekünk is más jutott eszünkbe a nevérol.)

GAMES BOND JELENTI

Film készül a Prey alapján? A pletyka alapja az, hogy a játék dobozában egy diszkrét röplap reklámozza a játék zenéjét, mely időközben CD-n megjelent, illetve arra bátorítja a játékosokat, hogy kattogjanak el a www.directsong.com/preymystery oldalra és pötyögjék be a titkos „prym-

vyscrplycmng2007” kódot. (Lassabbak kedvéért: a kód a lényeg...) Bár az oldalon szó sincs a filmről, és sem a 2K Games, sem a 3DRealms nem kommentálta a dolgot, reménykedni azért lehet...

És még egy filmes pletyka, mert nem tudunk leállni: a The Movie Center nevű filmes blogon megjelent egy interjú Tim Burton rendezővel (*Karácsonyi lidércnyomás*, *A halott menyasszony*, *Nagy Hal és még egy rakás alapmű*) aki megemlítette,

hogy most kapott egy új forgatókönyvet, mely képi világában két animációs filmjéhez hasonlít majd, a címe pedig Grim Fandango. Nos, mi a szívünkhöz kaptunk: az 1998-as LucasArts játék örök klasszikus.

A *Final Fantasy XI* MMORPG rajongói néhány napig izgottan spekuláltak, ám kiderült, hogy a készülöben lévő folytatás híre csupán pletyka volt. A Square Enix hivatalosan is cáfolt és bejelentette, hogy teljesen új játékon dolgoznak, amely nem

kötődik az FF sorozathoz. Egyhamar tehát nem várható új Final Fantasy MMO.

Egy az Activision oldalain felbukkanó álláshirdetés nyomán úgy tűnik, hogy a legutóbb az *Ultimate Spider-Man* arató Treyarch készíti a következő James Bond játékot. Mint ismeretes, az Activision májusban szerezte meg az Electronic Artstól a Bond-játékok jogait, belső források szerint közel 70 millió dollárért.





- 1. Füstbe ment terv?** Érdekes közelről megcsodálni a felverődő port és kavicsokat: egyrészt hosszú ideje ez a legdögösebb füst effekt, amit láttunk, másrészt nem csupán csilivili: minden a fizika törvényei szerint mozdul el.
- 2. Közelharc** Szép is az, amikor egymagunkban száguldunk az erdei utakon, csupán a mitfahrer „hard left, easy right”-jai törik meg a csendet. Most azonban a hagyományos versenyeken testközelből közdhetünk a kollégákkal.
- 3. Álladra vigyázz!** A grafika egyszerűen döbbenetes: autónk kidolgozottsága, a fények és tükröződések, de még az is, ahogy a verseny végére fokozatosan „koszolódik” a járgány... Látványra már most megajánlunk egy ötöst.

COLIN MCRAE: DIRT

Az még csak hagyján, hogy megváltoztatták a *Colin McRae Rally 2007* címét, látott már ilyet a játékvilág, ámhogy épp a DIRT szócska került hősünk neve után, komoly változásokra utal.

Két év szünet elég volt ahhoz, hogy a Codemasters alaposan átgondolja, mit is kíván tenni a sorozattal, és szerencsére nem voltak szívbjasok és merészen belenyúltak egyik legpatinásabb ralijátékunkba. Irány a dagonya! Hiába, nincs is szebb, mint padlógázzal beletekerni a legnagyobb sárba és dagasztani, dagasztani, dagasztani! (Nem baj, anyu ügyis Persillel most!) A ha-

gyományos lehetőségeink számtalan off-road versenyszámmal bővülnek ki, mint például az igen rizikós hill climb. A hagyományos világbajnokság természetesen most sem maradhat el, de vége a magányos autókázásnak: immár a harcostársakkal válllvetve is döngethetünk. A Codemasters ezúttal is számtalan licenct zsebelt be, ezért egy rakás eredeti raliautót próbálhatunk ki (köztük Dakar-stílusú 4x4 böszmeket...

nyami) valóságűen lemodellezett helyszínek valóságűen lemodellezett útszakaszain. Versenyezhetünk a kollégák ellen, de végre „beat-the-clock” alapú száguldásokat is rendezhetünk, amikor a hagyományos, több stage-ből felépülő rallis útvonalakkal szemben rövidebb távokon szállhatunk szembe legnagyobb ellenségünkkel, az órával. Még látványosabb, még komolyabban kidolgozott fizika (ütközések, roncsolások!) és next-gen grafika, illetve a sorozat védjegyévé vált

kiváló irányíthatóság vár bennünket. Egyvalami nem változik: a *Colin McRae: DIRT* elődeihez hasonlóan aprólékosan testreszabható irányítást ígér a profiknak, de úgy, hogy még az amatőröknek is lehessen némi sikerélménye. A játék a jövő év elején várható, de könnyen elcsúszhat: a Codemasters nagyon bízik a címben és a világon mindenhol egy időpontban fogja megjelentetni, PC mellett next-gen konzolokra, sőt, még mobiltelefonra is... Lehet izittani a motort!

MEGJELENÉS 2006. OKTÓBER



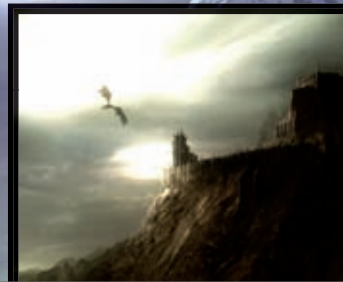
ELŐRE ELFTÁRSAK!

Néhány hónapja bemutattuk az Electronic Arts szupertitkos akció-RPG keverékét, mely akkor még *Project Gray Company* néven futott.

Nos, végre lehullt a lepel: íme a **Lord of the Rings: The White Council!**

Persze voltak, akik már az előzetes képek alapján is helyesen találgattak (köztük a tévedhetetlen Malachit, aki előzetesünk tördelésre bocsátott képeit meglátva a dolgok elevenébe tapintott: „mi ez, valami Gyűrűk Ura-izé?”). Röviden összefoglalva, a játék lényege a mérhetetlen szabadság, kalandozás Tolkien elképzelt, gazdag világában, mint ember, elf, dwarf vagy mockosz-kisz hobbitka. Akármilyen fajt is választunk, a lényeg hogy a Tanács hősként tekintsen ránk, ami nem piskóta, mert olyan arcok ülnek a bársonyszékeken, mint Gandalf, Szarumán, Galadriel vagy

Elrond. Steve Gray, a játék producere a nagy beismerés óta már kicsit nyugodtabban fogalmaz, elmondta például azt is, hogy ez lesz az első játék, melyben maradéktalanul kihasználják, hogy az EA nem csupán a filmek, de a Tolkien könyvek jogait is birtokolja - de nem hagyatkoznak kizárólag erre, inkább hatalmas „bónuszként” tekintenek a Tolkien hagyatéokra. Bár a kitűzött megjelenés 2007 vége, Gray hangsúlyozta, hogy elegendő időt kaptak az EA-tól arra, hogy tökéletesre kalapálják a játékot, és nem is fognak megelégedni kevesebbel.



WATSON ÁTKOZOTTUL IGAZA VAN!

Bár a francia stúdió első Sherlock Holmes-játéka (*Mystery of the Mummy*) nem volt épp meggyőző, legutóbb, a *Silver Earring*gel már szinte meg voltunk elégedve - ha ilyen fejlődőképesek maradnak a srácok, akkor minden okunk megvan arra, hogy bízzunk a harmadik rész sikerében. A grafika mindenesetre ütős (lassan felismerhetők a hőseinket megformáló színészek, az 1984-es évszorosozatból áttemelt Jeremy Brett és David Burke is) a teljesen 3D-ben pom-pomázó környezet pedig fontos szerepet kap néhány puzzle-ben is. A sztorira a

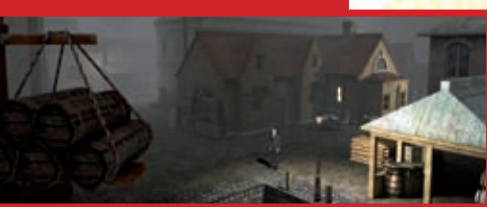
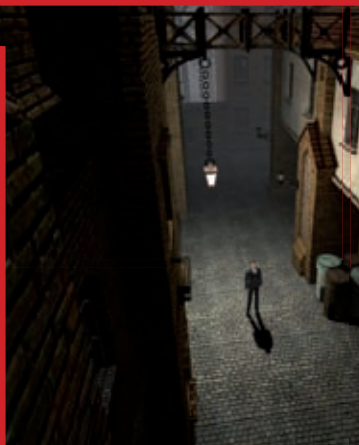
korábbi játékokban sem lehetett panasz, ám a Frogwares most minden eddiginél csavarosabb történetet ígér, olyan befejezéssel, amitől ünnepélyesen letesszük majd a hajunkat - hah, ezt már sokan ígérték, meglátjuk!



Sherlock ezen a képen egy lóra gondol. (Persze csak deréktól felfelé.)



Watson, amikor azt mondtam, fel kellene dobnunk a kapcsolatunkat, nem úgy értettem, hogy öltözzön Sztálinnak.



A HÍR SZENT

A HÍR:
Az Atari bejelentette, hogy 2006. szeptember 30-ig a Ubisofthoz kerül a *Driver* franchise összes vagyonjoga - kivéve a legutóbbi epizódot, a *Driver: Parallel Lines*-t.

A VÉLEMÉNY:
„...és?” - kérdezhetné bárki, akit annak idején nem a kakaskukorékolás ugasztott fel a gép elől a *Driver* első-második részével átjárt éjszakák után, vagy az, akit nem kerülgetett szivroham, mikor először kipróbálta a harmadik részt... Bár a negyedik epizód (*Driver: Parallel Lines*) PC-re nem jelent meg, azzal sem vettünk sokat, úgyhogy gondolatban sokan vetettünk keresztet a sorozatra. Most azonban felcsillant a remény, az utolsó utáni: a Ubisoft élőhalottak feltámasztásából már vizsgázott jelesre (ld. *Prince of Persia*) úgyhogy még nincs veszve semmi. Pontosabban, még nincs veszve minden...





SPECIAL

ÜZLETI HÍREK

A Funcom és a Massive Inc. forradalmian új módszert vezet be a játékokban felbukkanó hirdetések piacán: interaktív hirdetőablákat. Aki emlékszik például a Doom 3 kapcsolgatható, videókkal tarkított reklámpaneljeire, az könnyen el tudja képzelni, mire számíthatnak az Anarchy Online játékosai. A Toyota már be is szállt a kampányba: az A0-ban virtuálisan megcsodálható a Yaris új modellje.

A nagyközönség számára is bemutatják a Havok 4.0-t, mely amellett, hogy sokkal látványosabb fizikai effekteket és animációkat tesz lehetővé, a fejlesztők számára is nagyban megkönnyíti a multiplatform játékok készítését, illetve a portolást. A 4.0-s engine már számtalan összel-télen megjelenő játékban felbukkanhat.

Az SCI-nál buli van és pezsgőbontás: az Eidos felvásárlását követő első pénzügyi évük egyértelműen sikeres: a *Tomb Raider: Legend* (2,9 millió eladott példány) és a *Hitman: Blood Money* (1,5 millió eladott példány) egyaránt remekül teljesített, ráadásul mindkét játék csupán minimális kéréssel kerülhetett boltokba - az Eidos annak idején főleg folyamatos csúszásai miatt veszített pénzügyi hitelességéből.

A legjobb brit és európai fejlesztőcsapatnak járó Develop Industry Excellence Awards idén a Rebellionhöz került: ők lettek a legjobb technikai háttérrel felszerelt stúdió. (Ehhez képest olyan címekezt sodortak eddig, mint a *Judge Dredd: Dredd Vs. Death*, a *Sniper Elite*, az *IronStorm* vagy a *Rogue Trooper*... ki érti?)

Végül a Sony Online Entertainment is beadta a derekát: licencelik az Unreal Engine 3.0-t. Először egy a DC Comics szuperhősein alapuló MMORPG-ben találkozhatunk majd vele - melyről egyébként már az E3-on is pletykáltak, ám máig nem derült ki semmilyen megrágható részlet.

KIHÚLT A KÁVÉ

Végre-valahára véget ért a *GTA: San Andreas* rejtett hancúrozós minijátékának elindult, „Hot Coffee” botrány, a Take-Two komolyabb büntetés nélkül megúszta.

Más kérdés, hogy hány millió dollárt bukott a cég a játék visszahívásán, korhatáros besorolásának módosításán, a dühödt nagymamák perein és részvényei



Hillary Clinton először lát számítógépes játékot

árfolyamának ingadozásán... Bár tény, hogy a 2008-as amerikai elnökválasztásra készülők Hillary Clinton által indított játékelles keresztes hadjárat (ő egyébként időközben berserk módba kapcsol és ott szapulja a sátán pixeles találmányait, ahol tudja) és az ezt követő sajtónyilvánosság hatalmas reklám volt, a Take-Two váltig állítja, hogy messze nem „ingyenreklám” azaz nem érte meg neki a biznisz. A legviccesebb azonban az ítélet: a jövőben nagyon kell vigyázni, mert hasonló esetben szabálysértésenként 11 ezer dolcsit kell pengetnie. Ez nem tűnik soknak, de bírósági ügy esetén a bíró úgy is dönthet, hogy a bírság adott játék minden kiadott példányá után 11 ezer dollár... ami máris nem olyan kevés.

VENI, VI... ÚGY ÉRTEM JÖTTEM, LÁTTAM...

Bár kedvenc városépítő stratégia sorozatunk legújabb epizódja, a Caesar IV csupán összeérkezik a boltokba, a hazai forgalmazónak sikerült megállapodnia a Vivendi Universal Games-szel és már el is kezdődtek a játék magyar szinkronjának munkálatai. Így igaz, Konkol Endre, István Dániel, Gerbert Judit, Tóth Roland és Dolmány Attila (Kyle!!) adja csengő-bongó orgánumát a játékhöz, úgyhogy aki nem speaking tökéletesen english, az is belevetheti magát Róma felvirágoztatásába. Nagy öröm ez, sok ilyet kérünk még!



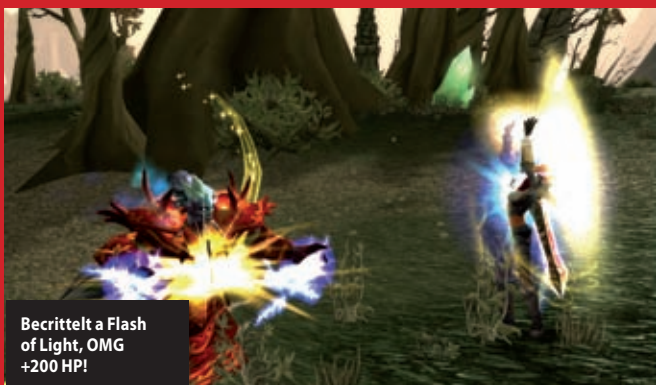
TOTEM ÉS BUBORÉK



Heló szöszö, be-linkeljem a DKP oldalamat?

Ahogy közeleg a /World of Warcraft első kiegészítője, a The Burning Crusade, folyamatosan szívárognak róla az új infók. A 70-es szinthatár, az Outlanden használható repülő háttas, az új szakma (jewelcrafting), a két új faj és a rakás új playfield (instance-okkal) már ismeretes, a Blizzard most azonban ismét sikeresen sokkolta a játékosokat: bejelentette, hogy a kiegben immár hordások (a blood elfek) is választhatják a paladin classot, ahogy a szövetségesek (draenei) is a sámánt. A fogadtatás igencsak vegyes: eddig ez a két class külön-

böztette meg leginkább a hordát és a szövetséget, hiszen bár feladatuk hasonló volt, markánsan eltérték egymástól. Tény, főleg a PvE kihívásokra koncentráló guilddek számára hatalmas taktikai lehetőségek nyílnak, de ettől függetlenül sokan nem örülnek a változásnak: már olyan hordás játékosról is hallottunk, aki hisztérikusan fenyegetőzött, hogy ha paladin lép be a guildjébe, ő veszi a (Nemesis) klapját... Addig is lehet találgatni, hogy a kiegészítő megjelenésének napján vajon hány draenei paladin vág neki a nagy kalandnak.



Becrittelt a Flash of Light, OMG +200 HP!



ROMÁN-MAGYAR ŰRHARC ÉS A SZENDE MEDIA

Amikor a GameStar június közepén beszámolt arról, hogy a *Romanians in Space (Romanii in Spatiu, vagy magyarul Románok az űrben)* című játékban szomszédaink nagy futurisztikus világában mi leszünk az eltörlendő ellenség, senki sem gondolta, hogy ekkora botrány lesz ebből. A sajtó is túl későn kapcsolt.

A GameStar által júniusban leközölt hír egy ideig nem mozgatta meg a hazai népet, érdekes módon akkor tört ki a hangosabb botrány, amikor a nagy provokátor, Tomcat is felhívta a figyelmet a híre saját blogján. Július első és második hetében már számtalan hazai és erdélyi lap foglalkozott az ügygel, és szépen lassan a politikai erők is mozgolódní kezdtek, remek táptalajt érezve egy újabb ideológiai vitára. Nem sokkal később már Asztalos Csaba, a romániai Országos Diszkriminációellenes Tanács (CNCD) elnöke is vizsgálatot indított az ügyben, ekkor hozott le az MTI egy nagyobb anyagot az akkor már komoly balhérról. Egy ideig az alkotók saját internetes oldalukon biztosítottak egy topicot az őket gyalázóknak, de idővel elfogyott a türelmük, és befagyasztották azt. Ekkor már minden fórumon izzott a hangulat, szó esett Trianonról, a két ország közti régi feszültségekről, komoly indulatokkal ment a vita a sci-fi játék azon küldetéséről, ahol

magyar szeparatistákat kell kiirtani. A sajtó azonban nem mert véleményt nyilvánítani az ügyben, a játékokkal foglalkozó újságok rövidhírként említették a botrányt, a napilapok hallgattak, egyedül a Relatio.ro internetes oldalon találtunk egy július 6-ai hírt, amely „Csak a magyarok gátolhatják meg a románok világalalmi törekvéseit” címmel jelent meg, de az ötletes bevezető után szintén csak tartózkodó tárgyilagossággal számolt be a helyzetről. Ahogy a politikai erők is lecsaptak az ügyre, július 10-én már a Népszabadság internetes oldala, valamint a FigyelőNet is lehozta az MTI által kiadott hírt, és persze itt is megindultak a kapcsolódó fórumok. Egy nappal később az Erdély Ma című internetes újság már egy saját anyaggal jelentkezett, „Magyarirtás virtuálisan” című oknyomozó riportjával. A magyar lapok közül másodikként a HVG Online kezdett komolyabb nyomozásba az ügyben (július 7-én), részint a GameStar forrásait megkeresve, részint

a politikai ügy résztvevőit megszólaltatva. Nekik nyilatkozott Nagy Zsolt román informatikai miniszter, a Román Magyar Demokrata Szövetség (RMDSZ) politikus is, aki kilátásba helyezte, hogy eljárást indít a 2 Bad Design ellen. „Etnikai gyűlöletre való szításként, egyfajta magyarellenes propagandaként is értelmezhető ez a játék, sőt személyiségi jogokat is sért, mert Traian Basescu államfő nevét egy meglehetősen negatív kontextusban használják” - olvashattuk a miniszter álláspontját, akinek nyomásgyakorlása egyébként döntő volt az ügy végkifejtésére. Vártuk azt is, hogy az Index.hu vajon milyen glosszával rukkolt elő az ügyben, nos július 12-én meg is jelent egy cikk, amelyben a Romanii in Spatiu rövid tesztje olvasható. A szerző szerint a politikai balhé egy hatalmas vicc, a játék teljesen veszélytelen, viszont annyira pocskék, hogy még magyargyűlölőknek sem ajánlott. Egyébként amennyire túlreagálta a nagyközönség és a politika az ügyet,

annyira visszafogott maradt a média az elmúlt hetekben. A Fix.tv műsorában esett néhány szó a GameStar által közölt sztoriról, majd a TV2 reggeli Mokka című műsorába invitálták meg Tomcatet, akit Császár Jenő próbált lebeszélteni arról, hogy ne vegye a szívére a történetet, főleg, hogy állítólag pont ő volt az, aki korábban előszeretettel terjesztett egy romaellenes szoftvert. A politikai erők nyomására aztán véget is ért a történet. A román egyetemistákból álló fejlesztő csapatnak elege lett a „magyar-kérdésből”, és átírták a küldetést. Helyettünk idegen lények lesznek az ellenfelek, de a későbbiekben esetleges bírságot még így is kell fizetnie a fejlesztőknek Nagy Zsolt román informatikai miniszter szerint. A magyar szeparatisták képe pedig szépen lassan feledésbe merül, ahogy ez a túlfeszített botrány is. Elvégre mégis csak egy játékról beszélgettünk, amelynek most senki sem nyert a végén.

BÖNGÉSZDE

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

OLVASÓI TOP 20

Nahát, úgy látom a World of Warcraft pöttyet megszaladt a korábbi állapothoz képest, biztosan sokaknak elnyerte a tetszését a WoW Extravaganza alatt.

	előző helyezés	GS cikk	GS százalék
1. World of Warcraft	7	2005. április	97%
2. Call of Duty 2	2	2004. október	87%
3. F.E.A.R.	7	2005. október	90%
4. Elder Scrolls 4: Oblivion	4	2006. április	95%
5. CS: Source	Új	2004. november	93%
6. Far Cry	6	2004. április	94%
7. NFS: Most Wanted	5	2005. november	95%
8. Pro Evolution Soccer 5	12	2005. november	95%
9. GTA: San Andreas	9	2005. június	95%
10. FIFA06	13	2005. október	94%
11. Age of Empires 3		2005. november	86%
12. LOTR: Battle for Middle-earth 2	11	2006. március	82%
13. DarkStar One	Új	2006. augusztus	84%
14. UT 2004	10	2004. április	89%
15. Battlefield 2	17	2005. június	93%
16. SW: Empire at War	18	2006. február	86%
17. Fable - The Lost Chapters	14	2004. december	95%
18. Warcraft 3 TFT	19	2003. június	93%
19. Fahrenheit	20	2005. november	93%
20. Diablo 2: LoD	19	2001. augusztus	93%2

FIGYELEM

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

ANGOL TOP 5

CivCity Rome... Az eladások ötödik helyén... Biztos jó volt a marketingje, gondolom.

- 1., Prey
- 2., Rise Of Nations - Rise Of Legends
- 3., Half-Life 2: Episode 1
- 4., Sid Meier's Civilization IV - Warlords
- 5., Civ City - Rome

MEGJELENÉSI LISTA

Alone in the Dark: NDI	2006. karácsony	L.A. Rush	ősz
Blitzkrieg 2: Fall of the Reich	szeptember 29.	LEGO StarWars II	karácsony
Call of Juarez	június	Maelstrom	ősz
Clive Barker's Jericho	2007. ősz	Need for Speed: Carbon	november
Command and Conquer: TW	2007. eleje	Medal of Honor: Airborne	ősz
Crysis	ősz	Medieval II: Total War	karácsony
Dark Messiah of Might and Magic	ősz	Overlord	2007. nyár
Dynasty Warriors IV: Hyper	ősz	Paraworld	augusztus 25.
Faces of War	nyár	Prey	július 14.
Final Fantasy XI	május	Savage 2	nyár
Glory of the Roman Empire	augusztus	Sid Meyer's Railroads	november 24.
Half-life 2: Episode Two	ősz	Splinter Cell: Double Agent	szeptember 29.
Hellforces:	augusztus	Supreme Commander	2007. elejeUFO:
Huxley	ősz	Extraterrestrials	nyár
Joint Task Force	ősz	Warhammer 40K Dark Crusade	szeptember 29.

GS OLVASÓI KÍVÁNSÁGLISTA

Kis változások, jó játékok, akárcsak előző hónapban. Viszont a Spore felkapaszkodott a listára, talán nem véletlenül!

- 1., S.T.A.L.K.E.R. 31%
- 2., Spore 21%
- 3., UT 2007 19%
- 4., Prey 15%
- 5., Splinter Cell 4 14%

SZERKESZTŐSÉGI TOP 5

Ebben a hónapban az Auto Assaultot adjuk 14 napos kipróbálásra, és páran belenéztek előtte... Persze kizárólag csak a szakmai kíváncsiság vezérelte őket.

- 1., World of Warcraft
- 2., Elder Scrolls 4: Oblivion
- 3., Heroes of Might and Magic V
- 4., Auto Assault
- 5., CS: Source



HUXLEY



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

HENTFESZTIVÁL SÖRSÁTORRAL

Az eddig főleg kalandjátékok terén jeleskedő dtp nagy fába vágta a kétkezes baltát, a nemrégiben bejelentett Legend: Hands of God egy ízig-vérig RPG-akció lesz...

...még hozzá „olyan addiktív, mint a *Diablo* és olyan szép, mint a *Prince of Persia*. Ezt mondják. Utóbbival kapcsolatban nemigen vannak kétségeink, elég csak a hősünk mellett látható vödört megsejlelni! Ez igen! Így nézzen ki egy vödör 2006-ban! Nem is értjük, eddig miért nem voltak képesek mások normális vödöröket modellezni, így azért nem ugyanaz, nem?! Most nagyon felidegesítettük magunkat. Eleddig két igazán érdekes ficsört lebegtetek meg: hősünket nem zavarja, ha térdig érő szörnyekkel viaskodik, ahogy az sem, ha toronyház magas rettenetekkel: harci technikáját ennek függvényében igazítja, egy troll hátán például szemrebbenés nélkül felszalad, ha úgy adódik. A másik vonzó tulajdonság, hogy randomgenerált földalatti katakombákat kapunk, mint a régi szép (*diablós*) időkben, hagyományos módon felépített felszíni területekkel tarkítva. Bár a játékot derék német mesteremberek kalapálják, szereztek néhány komoly segítséget: a sztorit például a méltán híres Susan O'Connor írja (egyébként sosem hallottunk róla, de a *Gears of War* sztoriját jegyzi - kb. három mondatnyi lehet?) a művészeti részleget pedig bizonyos Paul Campion vezeti, aki többek közt a Gyűrűk Ura-filmben látható Balgot is tervezte. Részletek hamarosan, sztyéjűnd.



A vödört?! SOHA!



SZÁMÍTÁSTECHNIKAI TALÁLKOZÓ MISKOLCON!

Immár kilencedik alkalommal rendezik meg a miskolci Számítástechnikai Találkozót, 2006. augusztus 14. és 20. között: számítógépezés teljes gőzzel, kiegészítve szakmai programokkal, bemutatókkal és versenyekkel. Lehet az ismereteket és ismeretsegeket bővíteni, de aki nem átal néha felállni a gép előtt, még sportversenyekre is benevezhet, illetve megtekintheti Miskolc nevezetességeit. Jó bulinak ígérkezik, tavalý is az volt.

JÁTÉKBEJELENTÉSEK

A Comic-Con 2006 rendezvényen a Ubisoft bejelentette, hogy dédelgetett fejlesztőcsapata, a Splinter Cell játékokról (is) elhíresült Ubisoft Montreal egy új Teenage Mutant Ninja Turtles játékon dolgozik. Ide jutottunk. A játék egyébként a jövő márciusban (ittthon áprilisban) mozikba kerülő TMNT filmen alapul.

A JoWood bejelentette a SpellForce 2:

Dragon Stormot. Az egy dolog, hogy csupán kiegészítő, de valószínűleg nem készülnek forradalmi újításra, mivel semmilyen különlegességet nem tudtak beharangozni. Ha tetszett a SpellForce 2, kapsz még egy kis SpellForce 2-t...

Ha sosem értted, szegény prérifarkas miért nem próbálja meg kétszer ugyanazt a trükköt a gyalogkakukk ellen vagy hogy Johnny Bravonak miért nem jön össze soha a randi, most odaléphet

keményen: a Disney után a Cartoon Network is rádöbbsent, hogy egy rajzfilmfigurák által benépesített virtuális világ remek előfizető-csalogató lehet, hát ők is bejelentették saját MMO-jukat. 2008 tavaszán várható, addig még bírjuk ki valahogy.

Elő a kockás inget és a bézbólsapit: az SCS Software folytatja méltán közkedvelt kamionos játékát: a 18 Wheels of Steel: Haulin' hagyományos kiegészítő

azoknak, akik magányosnak és elhagyotttának érzik magukat, mióta nincs ki a 18 kerekük.

Játékbejelentés ez is, a maga módján: a World of Warcraft alapján készülő gyűjtögetős kártyajáték hamarosan kapható lesz, most még egy MMO döntött úgy, hogy „kézzelfoghatóvá” teszi szellemi tőkáját: a CCP bemutatta saját kártyajátékát, mely az EVE Online-on alapul. Fregatt üti rombolót!

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

MEGJELENÉS: 2006. SZEPTEMBER

Utolsó simításokat végzik az Arkane Studios fejlesztői a várva várt *Dark Messiah* játékon, és a célvonalban azért kiderült még néhány dolog a nagyszabású produkcióról, amelyeket mi most jól meg is osztunk veletek. Főleg azok figyeljenek, akik a többjátékos módról akartak megtudni valamit, mi is így voltunk ezzel.

Már több videó is napvilágot látott a fejlesztők áldott jó szívének köszönhetően, ezekben láthattunk egy-két többjátékos módot is érintő részt, de túl sok kérdés vetődött fel, ezért az alkotók személyesen is válaszoltak a kérdésekre. Nos a legújabb hírek szerint a *Dark Messiah* többjátékos kampányaiban egyszerre akár 32 játékos is próbát tehet, és az itt szerzett XP pontokat szabadon használhatjuk fel karakterünk építtetésére a későbbiekben (megéri tehát multiban is nyomulni, ha már hasznót is húzhatunk belőle, nem?). A készítők magyarázata szerint leginkább az *Enemy Territory*-hoz lesz hasonlatos a játékmenet, vagyis kasztot választhatunk magunknak, lehetünk varázsló, harcos, íjász, orvgyilkos és persze a pap, aki inkább a gyógyító vagy feltámasztó erejével vívta ki helyét a csapatban. Nagyon jól el vannak különítve a kasztok képességei, így valóban szükség lesz a csapatépítésre, ha érdemben akarunk fellépni az ellenünk érkező kisokosok ellen. Összesen öt nagy pálya áll majd rendelkezésünkre a közös harcokhoz, mindegyik a kemény akciókra kihegyezve. Természetesen a klasszikus Deathmatch és Team Deathmatch módok sem maradhattak ki a szórásból, de külön érdekesség lesz a közös hadjárat opciója, ahol folyamatosan támadásoknak leszünk kitéve, és közös erővel kell meghódítanunk az egész világot. Arról folyamatosan megy a vita a rajongók között a fórumokon, hogy vajon szkriptelt jeleneteket láthattunk-e az előzetesek során, illetve maguk a küldetések mennyire lesznek lineárisak, erről az alkotók csak annyit mondtak, hogy bőven akad majd kihívás a *Might & Magic*-szerű világban. Hát ettől sokkal okosabbak nem lettünk, de kíváncsiabbak mindenképpen. És csak őszig csúszik a megjelenés, azt már kibírjuk valahogy.

Mindjárt kar-
délre hányok



Ők szavakkal
dobálóznak, mi
tűzlabdákkal



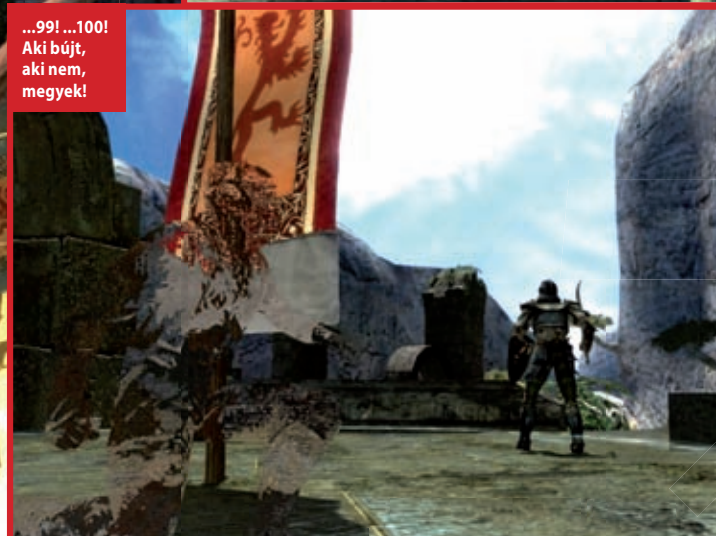
Az ismert alpesi
üdülőhely és
furcsa lakói



Már megint
lövésed
sincs az
egészről...



...99! ...100!
Aki büjt,
aki nem,
megyek!

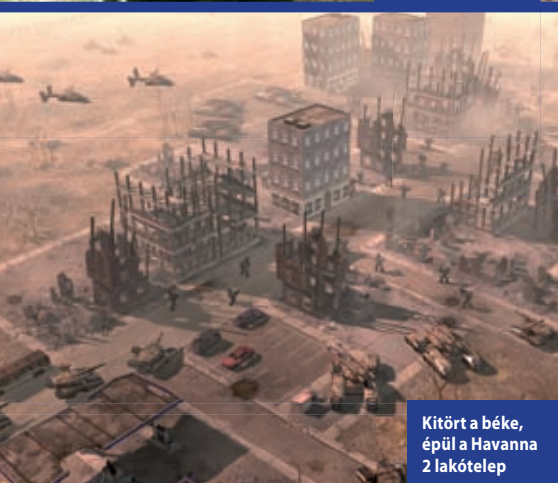




Munkában a C&C Music Factory



Visszatolassak, vagy el tudod olvasni a táblát?



Kitört a béke, épül a Havanna 2 lakótelep



Na mit énekeljünk, az Ó Mississippit vagy a Hív az Ohioét?



Itt kérem a tiberium valami nagyon rosszat tesz valamivel



Egy ilyen repülő nem tud repülni és egy ilyen hajó nem tud úszni, de a víz tényleg nagyon jól néz ki

Az 1995-ös világsiker újabb részéről szépen lassan csöpög az információ, most már többet is tudunk annál, minthogy 2047-ben folytatódik a GDI és NOD örökös háborúja. Persze a kérdőjelek még most is megmaradnak, de lássuk, mit is tudhatunk a nagy nevű alkotásról.

Sokan aggodalmuknak adtak hangot az utóbbi időben, mivel a régi fejlesztők nagy része már nincs a csapatban, de az EA által bekebelezett Westwood egyik alapítója, Louis Castle azért jelen van a fejlesztéseknél, szóval nem kell azért annyira megijedni. A játék története és menete már korábban is ismert volt, mostanában azonban érkezett néhány hír egy-két érdekes újításról, ilyen például a kombinálható egységek megjelenése a fronton. Ez azt jelenti, hogy saját specifikus tulajdonságokkal rendelkező járműveket (földit és légit egyaránt) szabadon ötvözhetünk majd a küldetések során, így egyre ütőképesebb egységekhez juthatunk hozzá, természetesen megduplázódott tüzereivel felszerelve. A parancsokra is gyorsabban reagálnak majd a csapatok, mivel a készítők szerették volna kicsit felrázni a játékmenetet. A Tiberium féktelen terjedéséről is többet tudhattunk meg mostanában, a Földet már szinte teljesen átformálta az idegen ásvány. Fúziós átalakításával már komoly veszélyeket jelent számunkra. Ezért már különböző zónák is (piros, kék, sárga) ki vannak jelölve, a fertőzöttségi szinttől függően, ezekről a készítők egyébként rengeteg információt pakoltak fel az netre, amely önálló tudományos munkaként is megállja a helyét. A viták és találgatások persze máris megindultak a rajongói fórumokon, az előzetes képek, és az EA által bemutatott videók még mindig sok kérdést vetnek fel. Kétségtelen, hogy grafikailag nem érheti szó a ház elejét, de a történet logikájának szempontjából azért akad még tisztáznivaló. Sokan azt kritizálják, hogy a *Tiberium Sun* történései után játszódó történet nem konzekvens, pl. ott már néhol fertőzöttebb volt a Föld Tiberiummal, mint most, és az egységek közt megint megjelent a Humvee, holott azt legutóbb a Wolverine leváltotta. Ezekre a kínos kérdésekre még nem tudjuk a választ, de azért valami azt súgja, hogy nem ezeken fogunk fennakadni, ha a játék valóban olyan jó lesz, mint amilyenek látszik.

ÚJ INFÓK

MEGJELENÉS: 2007.

**COMMAND & CONQUER:
TIBERIUM WARS**

ORSNÉZET

REGÓRIA

MOROS RPG-
AND-AKCIÓ

NYEZET

GROTESQUE VILÁGA

DÓ

ANZ
RNATIONAL

ESZTŐ

NT DREAMS

ÁBBI JÁTÉKOK

Esseldorf-i Silent
ms ugyan csak
-ben alapult,
i javarészt már
di veteránok,
a Sacred 2-n,
star One-on,
ers 3-4-en
akár a klassz-
ncubation-ön
oztak korábban.

RSLINK

330

GROTESQUE HEROES HUNTED

Kevés játék emelkedik ki a manapság oly népszerű akció-RPG tömegből, a *Grotesque: Heroes Hunted* azonban ilyen. Aki szerette a *The Bard's Tale*-t, már tolhat is egy pezsgőt a frigóba, mert lesz mit ünnepelni!

emellett hagyományos akció-RPG-nek is megfelelt. A *Grotesque* ugyanezen a vonalon halad: bár ott rúg bele a műfaj nagyjaiba, ahol csak tud és egymást érik benne az elborult poénok, attól még egy remek grafikával tálalt, aprólékosan kidolgozott háttérvilágra épül, melyben hősünk pedig hasonló utat járhat be, mint számtalan Kiválasztott kollégája, akiket egyéb játékokból ismerünk.

ROGER, A KIVÁLASZTOTT

A játék elején hősünket, Rogert teljesen hétköznapi környezetben találjuk, talán mert teljesen hétköznapi srác: nagy RPG rajongó, szereti a kemény zenét és épp egy *Grotesque* című játéknak ült neki (mely a szokásos „jó

és gonoszok” hatalmas csatájával indul, amitől már a falra mászik) amikor váratlanul egy kéz nyúl ki a tévéből és berántja őt. Hoppá. 1133-ban találja magát, Grotesque világában, amint épp egy taxi trollon utazik egy csinos leányzóval. Róla egyébként kiderül, hogy gyógyító, Aikónak hívják és Roger felesége - ami Roger számára csak egy a nap sokkoló hírei közül. Kicsit sok ez így egyszerre, de nem hiába a sok évnyi szerepjáték, Roger hamar kikövetkezteti, hogy miért nem emlékszik semmire: mert ő a *Kiválasztott!* Nyilván nem véletlenül került ide és így már az is világos, hogy miért nincs egy normális fegyvere vagy páncélja sem... Lassan összeállna a kép, ám felbukkan két francia akcentussal beszélő vámpír, akik elrabolják Aikót.

A lány utolsó erejével még biztonságos helyre teleportálja az összezavarott Rogert és mivel hősünket már majd szívteti a tettvágy, kiválasztottsága biztos tudatában nekilódul hogy megmentse Aikót, a világot, vagy igazából bárkit, aki kicsit is úgy fest, mint akit meg kell menteni.



A színesbőrű ellenfelek közé elég behajtani egy kosárlabdát

2 PACK ÉS 50 GOLD

A *Grotesque* egyik legnagyobb erőssége a számtalan lehetetlen alak, akivel utunk során találkozunk. Más RPG-kkel ellentétben itt nemigen futunk össze felejtethető, semmitmondó pofákkal, az elmaradhatatlan városi statisztákon kívül (akik néha barátságosan el is hártják közeledésünket, mondván hogy ne kérdezzük őket, csak beállították őket járkálni) több, mint hetven egyedileg

Nincs is annál fárasztóbb és unalmasabb, mint amikor egy játék túl komolyan veszi magát, az RPG-k ráadásul minden más műfajnál jobban kötődnek ezerszer látott klisékhez: kiszabadul/felébred/portálon keresztül megérkezik a Rettenítő Galád Szörnyetegdémon, és mi más is motiválhatná, mint elpusztítani a... a Mindent. De még mielőtt minden odaveszne, jövünk mi, egyes szintű nímandok (persze később kiderül, hogy Kiválasztottak) és ezrével belezzük a patkányokat, pókokat, csontvázakat és zombikat, az általuk elhajigált fejszéket, páncélokot felcsatolva pedig egyre táposabbak leszünk, míg el nem jó a várva-várt pillanat, hogy rárúgjuk a főbossra az ajtót. Ismerős? A 2004-es *The Bard's Tale* volt az első játék, mely nem csupán szembement a klisékkel és gúnyt űzött a Kiválasztottakból, lehetetlen tárgyakat dobáló monsztrákából, vagy akár a derék kádárból, aki betegre keresi magát a játékos által szétvert hordók utánpótlásain (a hordókat mindig szét kell verni, ugyebár), de



Csajozás grotesque módon

És igen! Hiába a harcokban kérgesedett szív, azért a világ megmentői sem mondanak nemet a gyangébbik nemnek (feltéve hogy azok igent mondanak - öhm, értitek.) Elég lehangoló, de mindössze négy nő van egész Grottesque-ben, akinél bepróbálkozhatunk, három ráadásul választott kasztunk alapján megközelíthető (a hős Angelt, a metál mágus Alinát, a samuráj Aikót próbálhatja befűzni), marad tehát kettő, a negyedik leányzót szerencsére nem érdeklí szakmánk. A helyzet nyilván ismerős a Fable-ből, bár itt a lányok nem egyértelműen a hírnév miatt buknak ránk. Nyilván nem hátrány az sem, de itt a különféle ajándékok dominálnak. Lehet az egy szál virág vagy egy tigris (a lányok szeretik a tigriseket) (egyébként a tigrisek is szeretik a lányokat) választottunk neve alatt sorban gyűlnek a szívecskék. Ha megvan mind az öt, hivatalosan is „eljegyeztük” egymást és élhetünk boldogan, míg meg nem halunk.

kidolgozott NPC-vel találkozunk. És hogy mégis mire lehet számítani? Első társunk például Deacon, a színesbő-

rű harcos lesz, akinek legnagyobb problémája, hogy folyamatosan diszkriminálva éri magát, és meg van győződve arról, hogy mindenki csak azért üti, mert fekete. Találkozhatunk két ork bandavérrrel (2 Pack és 50 Gold), akik meglehetősen furcsán beszélnek. Megismerkedünk Mr. Elf 1133-mal,

a Silent Dreams úgy döntött, nem bízza a játékosokra a dolgot. Az *Elder Scroll*sokhoz hasonló RPG-k múlt nélküli hőseivel ellentétben Roger valódi személyiség. Persze azért lesz némi beleszólásunk a fejlődésbe, jól is néznénk ki: mi osztjuk el szintlépéskor a pontjainkat, mi választunk szakmát... Karakterünket mindössze három fő attribútum határozza meg: erő (közelharc sebzés, életerő), ügyesség (távolsági sebzés, kritikus találatok esélye) és intelligencia (mana, mágikus kritikus találatok esélye). A három választható kaszt értelemszerűen más-más arányban támaszkodik ezekre a tulajdonságokra: viszonylag hamar specializálódhatunk, Roger mint hős, samuráj, illetve... öhm... essünk túl rajta, *metál mágusként* vonulhat be Grottesque történelmébe. A hős a klasszikus közelharcos egység, egykezes-kétkezes fegyverekkel döngtet előre, kaszabol, tárgyakat dobál, akár egyik ellenfelét is hozzávághatja a másikhoz. A *samuráj* a bölcs harcos, szabadon fejleszthető többféle irányba: mivel a jing és jang elve szerint szigorúan

volt, érezhetően otthonosan mozog ebben a szerepkörben. De ami a legérdekesebb: a fejlesztők szeretnék, ha (legalább) háromszor játszanánk végig a játékot: úgy alakították Grottesque eseményeit, hogy csak akkor érthessünk meg mindent, akkor láthassuk át a játék egészét - például bizonyos NPC-k motivációit - ha mind-

Két dolgot szeretek nagyon, az egyik a világbéke.



» OTT RÚG BELE A MŰFAJ NAGY- JAIBA, AHOL CSAK TUD, EGYMÁST ÉRIK AZ ELBORULT POÉNOK «

az az Lego-Larssal, aki Grottesque legnagyobb sztárja, bámulatos harci képességekkel (néha az ámuló tömeg szeme láttára legyőz egy szörnyet, majd autogramot oszt) netán a hasonlóan remek kardforgató hírében álló Prince of Perversiával, Holy Avatarról nem is beszélve.

A HŐS, A SZAMURÁJ ÉS A... METÁL MÁGUS

Mivel a Grottesque sztorija szempontjából különösen fontos a főszereplő,

semleges, zöldös, akár bérgyilkos is lehet belőle. Általában két fegyverrel harcol, dobótörrel, később akár katanával is, ha már samuráj, ugye. A legcinkesebb egyértelműen a *metál mágus*, afféle bárd-varázsló keverék, nevéhez méltó módon inkább a spelleket részesíti előnyben, illetve képes megtanulni különféle mágikus hangszerek (például a nagy becsben tartott „e-gitárok”) használatát. Mivel Roger előző életében nem csupán RPG fan, de nagy metál rajongó is



- Hé, bátyám!
- Bátyád az anyád.
- Az anyám...?!

három szemszögből láttuk már. Ennek megfelelően nem csupán a skilljeink változnak egy másik karakterrel: mások lesznek a küldetések, más a sztori és természetesen más a befejezés is.

FIAM, KERESS EGY NORMÁLIS MUNKÁTI

Kasztunktól függetlenül különféle hivatásokat is választhatunk, hogy nyugdíjas éveinkre megalapozzuk egzisztenciánkat, ami ugye még egy kalandor számára is fontos dolog... hát-ha nem jön össze az az epic quest, vagy véletlenül a királylányt megszároljuk le a sárkány helyett, és átöbbi. Kemény szakma ez. Nahát-nahát, a mesterségek a *World of Warcraftot* idézik: lehetünk herbalisták, akik különféle gyógyfűveket gyűjtögetnek, illetve alkimisták, akik mágikus főzeteket kotyvasztanak ezekből - ezek különösen ajánlottak harcos karakterek számára, hiszen nincs is annál lélekelőbb látvány, mint amikor egy tonnás páncélba bújít hős szedegeti a harmatos réten a borókabogyókat. Nagyon sokat dob a metroszexuális imidzszen! Aki a fizikai munkát választaná az önkifejezés eszközeinek, felcsaphat bányászni: az itt-ott elszórt lelőhelyekről érceket csákyozhatunk, illetve ha a kovács-mesterséget is bevállaljuk mellé, az így összegyűjtött nyersanyagokból fegyvert, páncélt hegeszthetünk. Ha van

gyomrunk hozzá, bőrként is kibontakozhatunk, és megnyúzhatjuk a leölt állatkákat, ami természetesen nem kegyetlenség, hiszen egy lefejezett mókusnak mire kellene a bundája? Semmire. A bőrt akkor varrhatjuk csinos ruhadarabokká, ha szűcsnek állunk, annak is megvan a maga varázsa. De mindez smafu: inyencek természetesen szakácsnak állnak, és nem elégednek meg a hagyományos RPG-hős étkekkel (szörnyek által eldobált punnyadt répákkal, patkányhússal, egyéb gusztustalanságokkal). Magára valamit is adó hős az esti tábortűz mellett is összerittyent egy vargányás sajtfondút savoyai módra (de legalább egy szalonnaparfét eperágyon). Érdemes megemlíteni, hogy a szakmák nem csupán tárgyak készítésére és pénzszerzésre szolgálnak, több questben is segíthetnek bennünket: néha alternatív megoldási útvonalhoz jutunk. (Bányászként például összegyűjthetjük a TNT alapanyagait és berobbanthatunk zárt ajtókat...) Három mellékfoglalkozást is kitanulhatunk: felcsaphatunk farmernek, ajtónállónak vagy ha tökéletesen híján vagyunk

Szülföldem
Nicaragua, kalapácsom kifaragua



minden önbecsülésnek, asztali táncosnak. Később majd arra foghatjuk, hogy lowbie-k voltunk és kellett a pénz.

SIKA, KASZA, LEC

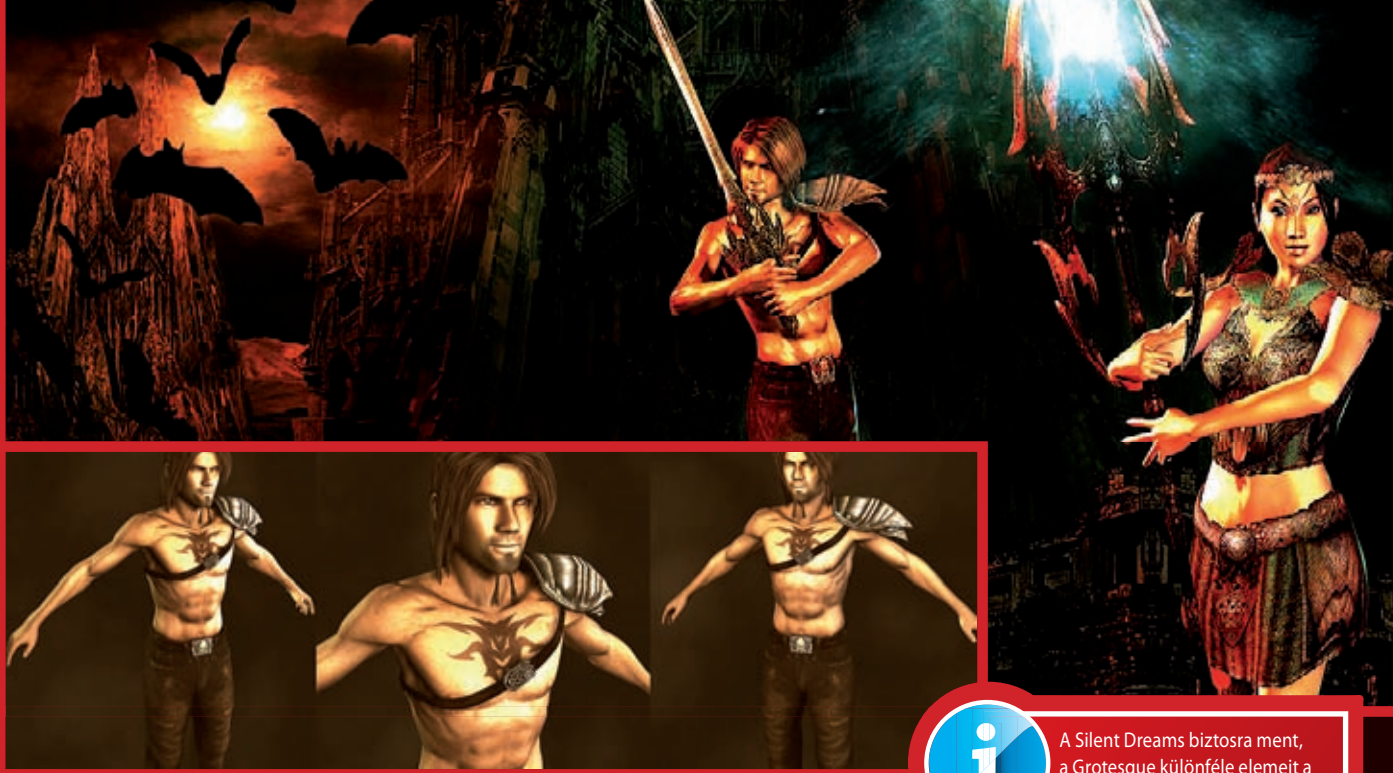
A Silent Dreams különösen büszke a questekre, állítólag nem lesznek „ölj meg öt pókot és gyere vissza” típusú feladatok. Akadnak szép számmal fejtörők is, de aki berzenkedik az ilyesmitől, átugorhatja őket. A questeken kívül gyakran botlunk egyszeri, szkriptelt eseményekbe is, például át kell segítenünk egy nagymamát az úton - szerencsére ezekért is XP jár. (Különben jaj lenne a nagymamának!) Ha már szóba került az XP: ellenfeleink szintje nem alkalmazkodik hozzánk, mint például az *Oblivion* esetében, így érdemes minden helyszínt alaposan kipucolni, már csak a szörnyek által eldobált cuccok miatt is. A tárgyak ugyanis nem véletlenül generáltak, mindent aprólékosan helyeznek el a fejlesztők, hogy lehetőleg egyre jobb

felszerelést szedjük össze, ne csak eladásra gyűjtögezzük a holmit. Maga a harc is változatos lesz, mert ugyan bele lehet bambulni az adok-kapokba (*Diókeztől hajnali háromkor, hm?*) de számíthatunk néhány meglepetésre. Néha a szörnyek kezdenek baromságokat beszélni, esetleg megpróbálnak inkább lefizetni minket, csak hagyjuk őket békén, de az is előfordulhat, hogy váratlanul befut az erősítés és

Ismerős valahonnan?

Hogy mégis miképp képzel el a Silent Dreams az „RPG paródiát”? Íme egy példa, AlwaysSummer vidámparkjából: egy boss előtt összefutunk egy másik kalandor csapattal, akik rövidített úton előztek meg minket (elárlják, hogy egy titokzatos „Ebay portál” segítségével jutottak be). Felajánlanak megvétele néhány bombajó fegyőt, csak sajnos annyi aranyért, amennyi nekünk sose lesz. Ahogy megjelenik a boss (egy láthatóan megviselt, ütött-kopott Diablo) azonnal lecsapják és távoznak - hiába, ennyit számít a jó felszerelés. Mit tehet csapatunk? Várunk a respawnra (a játékban nem „termelőnek újra” a szörnyek, itt is csupán az MMO-paródia miatt): tíz perccel később Diablo ismét megjelenik, ám amikor meglát minket, eleje lesz az egészből. Inkább odaadja magát az ősi artifact, csak hagyjuk már békén, hát nem igaz már.





menekülnünk kell. A helyszínek sem lesznek egyhangúak, a hagyományos barlangok, kastélyok, mocsarak mellett érdekesebb helyekre is betévedünk, mint például a bekattant Kiválasztottak számára kialakított pszichiátria, vagy AlwaysSummer (Grotesque fővárosa) vidámparkja. (Ezt azért érdemes kifejezni: Grotesque fő bevételi forrása a turizmus, ezért érthető, hogy még az egyik dungeont is vidámparkká alakították. Ahogy beljebb haladunk, egyre keményebb szörnyeket találunk: az elején a kis koboldokhoz még gyerekek is bemehetnek, botokkal szurkálni és kövel hajigálni őket. Kicsit tovább az amatőrök vezethetik le a mindennapos feszültséget egy kis zombiveréssel, de azon túl már csak magasan képzett kalandorok próbálhatnak szerencsét - mint mi.)

MINDIG AZ AZ ÁTKOZOTT WOW

Aki próbálta a *World of Warcraft*-ot, az pontosan el tudja képzelni, hogy épülnek fel a *Grotesque* csatái: félig valós időben zajlik a kaszabolás, hősünk automatikusan osztja az „alap” ütéseket, melyekbe mi szúrjuk be extra képességeinket. Mindhárom karaktertípus képes maga mellé segítőtket állítani: a hős kellő ismeret birtokában humanoidokat tud „elbűvölni” (feszít nekik egy bicót, azok meg elámulnak) és így ráveszi őket, hogy bizonyos ideig az ő oldalán harcoljanak. A szamuráj zsoldos múltjára való tekintettel egykori kollégáit kérheti fel, hogy csatlakozzanak hozzá - némi hozzájárulás fejében. A metál mágus különféle vadállatokat képes befogni. A különféle segítők egyedi képességekkel rendelkeznek, melyeket mi aktiválhatunk. Ugyanígy mi határozzuk meg, hogy passzív, semleges vagy agresszív módon viszonyuljanak ellenfeleinkhez. Ha az elsőt választjuk, csak állnak mint a hüllye, a

másodikban akkor támadnak, ha megütik őket (vagy minket) a harmadikban azonban darálnak amíg tudnak.

ÓH, AZOK A NÉMET MÉRNÖKÖK!

Technikai háttér tekintetében a *Grotesque* ráver az *Oblivionra* (de még a *Gothic 3*-ra is) - legalábbis minden technológiát bevetnek, ami a Bethesda RPG-jét sikerre vitte (a HDR-től kezdve a normal/parallax mapokig) kiegészítve az Ageia PhysX támogatással. Ez persze még nem sokat jelent, nyilván azon múlik minden, hogy miképp konvertálják a technikai mumbo-jumbót valós játékelményé. A játék augusztusi alfája ugyan első ránézésre

nagyon szép, ám bőven akadnak még hiányosságok, főleg az animáció terén. Azt azonban nem szabad elfelejteni, hogy közel egy év van hátra a megjelenésig, addig pedig még bőven van idő csiszolgatni rajta. Számunkra inkább az a legnagyobb kérdés, hogy mennyire lesz vicces a játék, valóban ülnek-e majd a poénok... Egy alapvetően viccesnek szánt játék esetében öngyilkosság, ha cikis poérok repkednek benne. Ám amit eddig láttunk, mindenképp biztató, és mivel egyes tudósok váltig állítják, hogy létezik német humor, talán végre mi is elhiszük. **mazur**



A *Silent Dreams* biztosra ment, a *Grotesque* különféle elemeit a legjobb helyekről nyúlták le: a harcrendszer, az irányítás, a szakmák és a napló a *World of Warcraft*-ra emlékeztet, a *Gothic* sorozatból a karrier rendszert és a napi rutin szerint elégező NPC-eket vették át, a kalandjátékos elemek, idióta karakterek, fejtorók pedig *Monkey Island* sorozatot idézik.

MAZUR ELSŐ BENYOMÁSAI:



Nagyon szerettem a *The Bard's Tale*-t, leginkább a humora miatt. Számomra a *Grotesque* esetében is ez a legfontosabb - ha kapok mellé majd egy remek RPG-t (akkor is ha egy offline RPG-t) az már csak hab a tortán.

WoW-klón) az már csak hab a tortán.



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

RSNÉZET
GÓRIA
NYEZET
ÁLIA, BOSZNIA,
NISZTÁN, IRAK
Ó
BLISHING
ESZTÓ
WANTED ENTER-
MENT
ELENÉS
ŐSZ
RSLINK
252



JOINT TASK FORCE

Olvasókkal tesztelni mindig öröm, most ráadásul egy igazi ingyencsalatot sikerült megkaparintanunk: kis hazánk következő büszkeségét, a Most Wanted Entertainment műhelyében készülődő Joint Task Force-ot!



A képen látható repülő nem látható

boszniai pályáiról ismerős „Dictator” frakció átmenetet képez a kettő között.

MINDENKI FONTOS
Küldetésenként, illetve minden elvégzett feladatért pénzt kapunk (ezért jó, ha a világ leggazdagabb államaitól kapjuk a fizut) melyből új egységeket „vásárolhatunk”. Nincs tehát bányászás, favágás: csak pénz. Egyszerűbb egységeket (gyalogosok, kisebb dzsipek) helikopter dob le nekünk, a komolyabbakhoz már némi előkészület szükséges: reptérrel kell rendelkezniünk, mert egy tankot már csak nagyobb repülő tud odacigólni – érthető. Egységeinket tehát jobb, ha megbecsüljük. Harcok közben ráadásul a sérülések mellett tapasztalatot is gyűjtene, egy

(minden egységünknek megnő a maximális életeréje) vagy összetettebbeket (a környező egységekkel együtt „lopakodó” módba válthatunk) de mindegyik egyaránt hasznos. Nem dőlnek ám a szintek, érdemes jóelőre végiggondolni, milyen tisztelet szeretnénk, hogyan egészíti ki legjobban játékkézületünket.

ROBBAN, MINT SOHA
A grafikával kapcsolatban egy rossz szavunk sem lehet, bár ennek ára is van: mindent jól felhúva egy felső-középkategóriás gép már nem bírja az iramot. A lényeg azonban a fizika, ami... nos, büntet. A teszt kedvéért nem voltam rest ZeroCooltól hízelgéssel-fenyegetőzéssel-érzelmi zsarolással beszerezni egy PhysX kártyát, így aztán tényleg

Az alapokat (remélhetőleg) mindenki tudja, lévén néhány hónappal ezelőtt exkluzív előzetesben számoltunk be a hazai fejlesztésről. Aki mégis lemaradt volna, annak nagyon röviden a lényeg: a világ vezető államai – G8, ha tetszik – által szponzorált elit alakulat parancsnokát irányítjuk. Csapatunk elsődleges feladata a civilek védelme, melyhez rendelkezésünkre állnak a hadiipar legfejlettebb technológiái. Az öt kampányon átívelő sztori során eljutunk Szomália, Bosznia, Afganisztán és Irak háború sújtotta területeire is, és

a JTF-en kívül megismerkedünk még két másik frakcióval, bár velük csak multiban játszhatunk. A három oldal legfontosabb különbsége a technológiai fejlettség és az egységek előállításának költségének aránya. A JTF értelemserűen a legfejlettebb, így az ő egységeiért kell a legtöbbet kiköthögnünk. A terroristák esetében épp fordított a helyzet, bár ősdi cuccokban égetik magukat (különösen az öngyilkos merénylők, ugye) de sokkal olcsóbbak, így gond nélkül tudunk nagyobb sereget felhalmozni belőlük. Az egyjátékos kampány

» HARCOK KÖZBEN RÁADÁSUL A SÉRÜLÉSEK MELLETT TAPASZTALATOT IS GYŰJTENEK «

szép napon még akár tisztelet is faraghatunk belőlük. Ez nem csupán optikai tuningot jelent (a tisztek feje fölött látható csillagra utaltam vón) hanem ha előreléptünk a ranglétrán, kinyílik a világ: egy skill tree-n haladhatunk végig, szintenként szétszétva pontjainkat, hogy új passzív/aktív képességekre tegyünk szert. Találunk egyszerűbbeket

minden egyes robbanás külön élmény volt. Hiába, egy RTS-ben bőven robbannak a dolgok – a JTF-ben azonban úgy robbannak, ahogy eddig soha. A fizika egyébként spéci kártya nélkül is meggyőző, ha például bármilyen járművel (na jó, helikopterrel nem...) elütünk egy gyalogost, az nem csupán lelapul, hanem szabályosan felkenődik

A Joint Task Force-szal szemben magasak voltak az elvárások, de nem okozott csalódást. Lássuk, mik voltak a bétateszt végső tapasztalatai.



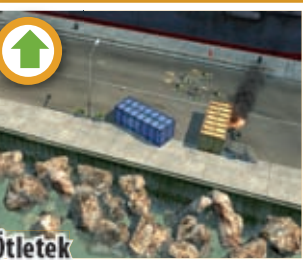
Minden ok, erre számítottunk!



A megvalósítás OK, de csak közepes



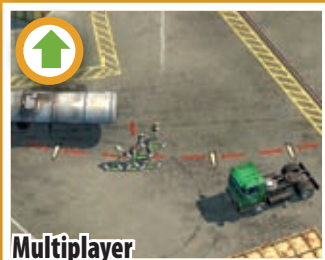
Ez nem jött be, többet vártunk!



Ötletek

Ötletek: Tetszik ahogy fejlődnek a karakterek, meg a tisztelt skill tree-je, remek taktikai mélységet a játéknak. Király, hogy nincs nyersanyag-kezelésment.

S: Ötletes a 3D alkalmazása, például az, amikor a hajó gyomrából lövöldöznek ránk a terroristák, közben a fedélzeten bohóckodunk. A tapasztalat újítójáték remekül működik.



Multiplayer

Ötletek: Néha furcsákat műveltek az emberek, például zászlófogalásnál a rakétás is egy méterről lőtte megállás nélkül, amitől a fele csapat kihalt, de ez nyilván bug. Jó hogy sok a lehetőség.

GS: Eleve sok térkép, játékmód, és modifikáció közül választhatunk, melyekkel egészen egyedi meccseket hozhatunk össze. Remélhetőleg a community hamar rácsappon és kihasználják az editort.



Hangulat

Ötletek: Jó volt az intró, jók menet közben a játékosok és a párbeszéd is. Sokat számít, hogy lehet állítani a játékot, hogy kényelmesen oszthassuk a parancsokat.

S: Számunkra utóbbi dobott sokat, bár a játék tempója olyan remekül lett belőve, hogy igazából nem is szorulunk a pause-ra – ez multiban érződik igazán. Azért jó hogy élhetünk a lehetőséggel.



Grafika

Ötletek: A helyszínek és az egységek nagyon szépen, aprólékosan vannak kidolgozva, látszik, hogy a fejlesztők ügyeltek az apróságokra. A fizika döbbenetes, a robbanások frenetikusak.

GS: A részletességről elég annyi, hogy a tengerparton vízből kiálló sziklákon is látható a moha... Realizmus magas fokon, főleg az egységek animációja volt meggyőző. Na és a fizika...



Na, az ott a PhysX!

a motorháztetőre és csak néhány méter után csúszik le róla, ez természetesen kártya nélkül is látható.

CSISZOLÁSRA VÁRVA

Néhány dolgon persze lenne mit csi-

szolni. Embereink például kicsit furán viszonyulnak a fedezékek kérdéséhez: amikor tűzharcba keveredik a csapat, a gép egyszerűen lehasaltatja a katonákat, amikor meg fedezékbe kellene vonulni, akkor a hős ranger társait



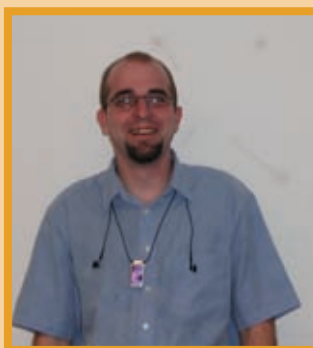
Pukkasztó a hőség

hárahagyva húsz métert fut vissza, és elbujik egy kocsi mögött... Bosszantó apróság az is, hogy az orvos képtelen saját magát gyógyítani, illetve a teherautóra szállt katonának nem lövöldöznek (pedig milyen frankón oszthatnának a plátón ide-oda gurulva!). A kezelőfelület végén látható katonai fotók is cinkesek kicsit (örvendező amerikai katonák, szomorúan néző amerikai katonák...) de hát ezek részletkérdések, még nyilván hátravan az utolsó polír. A multiból értelem szerűen csak gép ellen tudtuk kipróbálni de így is látszik, hogy profin átgondolt koncepcióra épül, nem csak

kötelességtudatból került be. Egy-egy meccs rengeteg opcióval, moddal berhelhető (Vietnam, Armageddon, Sponsorship, Sudden Death...), az ideális kombinációt pedig saját presetként is elmenthetjük. Pálya is bőven akad – remélhetőleg hamar kialakul az online közösség és a csapat nem sokkal a megjelenés után már ontja is nekik az extrákat. Sok ígéretes multis játék hal be hamar a start után, de a JTF-nek minden esélye megvan arra, hogy azonnal sikeres legyen. Persze a rajongók magukra is számíthatnak, hiszen a játékhoz pályaszerkesztő is érkezik.

mazur

PLAYER 1



Név: Csák Csaba Máté

Kor: 30

Foglalkozás: nyelvtanár

Lakhely: Budapest

Kedvelt játékok: FPS-ek, autóversenyek

Most ezt tolja: Need For Speed: Most Wanted, World of Warcraft

Örök kedvenc: UFO: Enemy Unknown

Mi a céloed az életben? : világbéke, 8/8 Bloodfang

Vélemény

Nem vagyok egy RTS-fan, de ez a játék számomra is izgalmas, kicsit olyan érzésem volt néha, mintha a Full Spectrum Warriornal játszanék felülnézetből. ☺ Remek ötlet és a játékban is jól működik, hogy tisztünk szintlépéssel új skillket tanulhat, ez valóban kibővíti taktikai lehetőségeinket és ad egy kellemes mikromenedzsment-mellékízt. A fizika elképesztő, sajnos a teszt során még nem jutottam el odáig, hogy feletteseim rám bízsanak egy F117-et, pedig igazán lebombáztam volna egy bármit. ☺ (Szent Ég, mit ki nem hoz ez a PhysX az emberből...)

PLAYER 2



Név: Darabont Gergely

Kor: 33

Foglalkozás: dizájnér

Lakhely: Budapest

Kedvelt játékok: MMORPG, RTS

Most ezt tolja: World of Warcraft

Örök kedvenc: Heroes of Might & Magic III

Mi a céloed az életben? : szeretne egy Star Trek epizódot rendezni

Vélemény

A grafikától nem dobtam hátagat, de tény, hogy ráközelítve az egységekre látszik a részletes kidolgozás. Éppen-séggel kár, hogy épp a „ráközelítés” problémás, kicsit nehézkesen kezelhető a kamera és erősen behatárolt a mozgása, ez zavart. Bár a pályák elsőre nagyon interaktívnek tűnnek (minden járművön felbukkan az ikon, hogy bele lehet ülni) kár hogy csak egy részük vezethető. Ami nagyon tetszik, az a játék egyedi hangulata. Játsható aprólékos gondossággal, de már-már akciójátékként is, olyan nyira feszes a tempója, egy percgig

APRÓ ÖTTH ÖRÖMÖK

Aki a forró nyári hónapokban unalmában beletúr a fater régi műszaki cuccait rejtő fiókba, és felfedez egy még működőképes ősi játékkonzolt, jobb ha tudja, mivel áll szemben, mielőtt bekapcsolja...

Rovatunk előző részében a legelső számítógépes játékokról, egy titáni korszak érdekes kísérleteiről olvashattatok. Az olyan progik sikere, mint pl. a *Spacewar* vagy az *Adventure* bebizonyította, hogy komoly piaci lehetőségek vannak a számítógépes játékokban, melyek a szórakoztató technika új iparágává fejlődhetnek. A játéktérmi videojátékok igazolták, hogy helyesek ezek a feltevések. A nyolcvanas évek elejére már minden magára adó texasi kocsmá és japán sushi bár sarkában ott állt egy-két gardrób-székreny méretű játékautomata. A *Pac-Man*, a *Donkey Kong*, a *Pong*, a *Pitfall*, a *Space Invaders* vagy a *Galaxians* újfajta játékkörületet alakított ki. Míg a régi korok bohémja póker és kaszinó termekben herdálta el pénzét, addig a nyolcvanas évek generációja éhesebbnél éhesebb játékautomatákkal falatta fel vérszesen apadó vagyonát. Az újfajta játékipar újfajta függést alakított ki, melyet csak a kábítószere mámorhoz lehetett hasonlítani. De nemsokára az is világossá vált, hogy az automaták már nem elégíthetik ki a játékra vágyó százezrek igényeit, így megszülettek az első kis méretű, megfizethető árú házi játékkonzolok. Ezek a gépek eleinte csak egy-két játékot tudtak, de idővel kifejlesztették olyan ős-konzolokat is, melyekre folyamatosan lehetett újabb és újabb játékokat kiadni. Ezek voltak a Playstation, a Gameboy és az Xbox ősei.

1971 ÚRODÜSSZEIA

Az otthonba vihető videojáték koncepciója ősrégi dolog. *Ralph Baer*-t, a híradástechnikai eszközök kereskedelmével foglalkozó vállalkozót már az ötvenes évektől foglalkoztatta az interaktív TV gondolata. Baer azonban csak 1966-ban öntötte formába ezeket a terveit: egy olyan gép ötletét vetette fel, amelyet a tévékészülékekhez lehet csatlakoztatni, s amelyre különböző fajta játékok (akció, puzzle, sport és oktató) készülhetnek. Baer két kollégájával, Bob Tremblay-el, és Bob Solomonnal hozzáállított az új gép fejlesztéséhez, amelyben a Sanders Associates cég nagy fantáziát látott, ezért anyagilag is támogatott. A *Home TV Games* névre keresztelt projekt első játéka, pontosabban játék-demója, egy Ping Pong program volt, ahol egy jobbra-balra pattogó labdát kellett visszaütni az ellenfél térfelére. A játék hét prototípusa közül leghíresebbé az azóta „barna dobozként” elhíresült verzió vált, mely inkább emlékeztetett egy kibelezett rádióra, mint egy elektronikus játékra. Az 1968-ra véglegesen elkészülő játék már több, hasonló elven működő, „labdaütögetős” sportjátékból (ping-pong, kosárlabda, foci) állt, sőt egy lövöldözős játékot is tartalmazott. A Sanders csődje miatt azonban sokáig kallódott a játék, míg végül 1971-ben a *Magnavox* cég megvette azt, s így 1972-ben megjelenhetett végre az *Odyssey* névre keresztelt első házi konzol. A szerkezet lelke

a *Magnavox* márkájú gép volt, ehhez kellett hozzácsatlakoztatni az irányítópulót, a tizenkét fajta játékkártyát, valamint az eredményt mérő kártyát. A játékok között olyanok szerepeltek, mint például a *Table Tennis* (á la Pong), a *Simon Says* nevű kártyajáték, a *Haunted House* nevű kísértetház játék, a *Cat in the Mouse* nevű labirintusjáték, valamint különböző sport és stratégiai játékok. Az *Odyssey* viszonylag nagy ára ellenére óriási siker lett, és rövid idő alatt több mint 100.000 példányt adtak el belőle. Érdekes megfigyelni a *Magnavox Odyssey* játékok hirdetéseit: szinte mind az „otthon melege” felíngre, a közös, családi játéklélményre építenek. Nem véletlenül, mert ezek az ősi játékok valóban sokkal közelebb álltak a hagyományos társasjátékok műfajához, mint a mai konzol programok, ahol az ember általában a gép ellen verseng.

PONG ÉS TÁRSAI

A videojáték piac óriása, az Atari 1974-ben elkészítette óriási sikert aratott *Pong*jának házi változatát is. A házi pong talán még a játéktérmi változatnál is nagyobb siker lett, az emberek órák hosszat álltak sorban az utcákon a játékért, csakhogy két vonallal egy pattogó labdát ütögessenek aztán hónap-

ONLINE

AMIT EGY
PALLÉROZOTT
GAMERNEK
TUDNI KELL

kon át a TV képernyőjéhez tapadva. A klónozás persze itt is eluralkodott, a tucatnyi házi ping-pong és tenisz játék készült - ezek közül a legnagyobb siker talán a Coleco 1976-os *Tellstar* című játéka lett. Ugyanebben az évben jelent meg az első, immáron programozható házi konzol, a Fairchild Camera and Instrument cég híres F8-as chip-pel működő *Fairchild Channel F* gépe. A szerkezet jóval drágább volt ugyan, mint a hasonló gépek, azonban azzal az óriási előnnyel rendelkezett, hogy nem volt többé limitált a játékok száma, hanem állandóan újabb és újabb, *videocarts* névre keresztelt ROM-okat lehetett csatlakoztatni hozzá. Az igazi nagy áttörésre 1977-ben került sor: ekkor dobta ugyanis a piacra az Atari mintegy 100 millió dolláros költségvetéssel kifejlesztett gépét, az *Atari VCS* (Video Computer System)-et. (A tervezők között volt többek között *Jay Minter*, az Amiga későbbi atyja). A konzol szintén drága volt a többi gépéhez képest, mintegy 250 dollárba kerül, és 1980-ig nem is volt túl nagy siker, (ez idő alatt összesen 12 program jelent meg

rán) ekkor azonban az Atari megszerzte a *Space Invaders* licencjogait. A játék piacra dobása után a VCS egy csapásra a kedvenc házi konzollá vált, az Atari helyzetét pedig gyakorlatilag monopolizálta a piacon. Sokan csak a *Space Invaders* miatt vették meg a gépet, és a játéknak százával születtek a klónjai. Az elkövetkezendő években mintegy 25 millió (!) VCS gépet, 120 millió cartridge-t (!!) adtak el, ez pedig nem kevesebb, mint 4 milliárd (!!) dollár bevételt hozott az Atarinak.

ACTIVISION RULEZ

A nagy dicsőség ellenére az Atari nem kényeztette el programozóit, ugyanis nem volt hajlandó prémiumot fizetni a bestseller játékok alkotóinak, s ez végül ahhoz vezetett, hogy négy vérért sértett „Atarista”, név szerint *Larry Kaplan*, *Alan Miller*, *Bob Whitehead* és *David Crane* kivált a cégből, és megalakította az Activisiont. Az első Activision program 1980-ban jelent meg *Dragster* címmel: ez az

ősi autóverseny valószínűleg sikerrel pályázhatna a „minden idők legrövidebb játéka” címért, ugyanis kerek 6 másodperc alatt végig lehetett játszani! A *Dragster* ennek ellenére nagy sikert aratott, és további bestsellerek követték: ezek egy része sportjáték (*Tennis* - 1981, *Grand Prix* - 1982, *Decathlon* - 1983), többsége azonban különféle akciójáték (*Laserblast* - 1981, *Chopper Command* - 1982, *Ghostbusters* - 1984) volt. Az Activision és egyben a házi videójátékok történelmének legnagyobb sikere *David Crane* 1982-es *Pitfall*-ja volt. A *Pitfall* a run and jump műfaj ősatyja: főhősének, *Pitfall Harry*-nek, egy afféle ősi Indiai Jonesként hatalmas dzsungelben, és a mélyben lévő barlangrendszerben kell kincsek után vadászni a fákról lógó indákban *Tarzan* módjára szökellve, a veszélyesebbnél veszélyesebb trópusi ragadozók elől menekülve,

hatalmas szakadékokat átugorva. A *Pitfall* az Activision végre megtörte az Atari monopóliumát, és nemsokára a computer játékok egyik első számú programozó csapatává vált. Ekkoriban már felfutóban voltak a videójátékoknál jóval több lehetőséget kínáló házi számítógépek, és a *TSR*, az *Apple II*, *Commodore PET*, *BBC* modellek után hamarosan megszületett a *ZX 80*, *81* a *Spectrum*, majd minden idők leghíresebb házi számítógépe, a *Commodore 64*. A videójátékok a hatalmas mainframe computerektől a játéktérmi gépeken, majd a cserélhető cartridgekkel rendelkező konzolokon keresztül eljutottak a TV képernyőig, a családi élet szívéig. A munkát, melyet elkezdtek, azonban már a házi számítógépes játékok fejezték be: visszavonhatatlanul meghódították otthonainkat.

Berr



» KÉT VONALLAL EGY PATTOGÓ
LABDÁT ÜTÖGESSENEK
HÓNAPOKON ÁT A TV KÉPERNYŐ-
JÉHEZ TAPADVA «

WARHAMMER MARK OF CHAOS

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
STRATÉGIAKÖRNYEZET
KLASSZIKUS
WARHAMMER
UNIVERZUMKIADÓ
NAMCOFEJLESZTŐ
BLACK HOLEKORÁBBI JÁTÉKOK
ARMIES OF EXIGOMEGJELENÉS
2006. OKTÓBERGYORSLINK
1356

A magyar Black Hole csapatának markát az Armies of Exigo után igazi főnyeremény ütötte: ő nyerte el a Warhammer univerzumban játszódó RTS, a Mark of Chaos elkészítésének jogát. Miután az idei E3-on már volt alkalmunk kipróbálni a játék egy korai verzióját, nemrég személyesen is ellátogattunk a Black Hole főhadiszállására, bepillantást nyerve a fejlesztés kulisszatitkaiba.

Aki rajong a PC-s stratégiáikért, az egész biztosan hallotta már a Warhammer nevet. A rendkívül brutális, véres, sötét hangulatú univerzum kétféle különböző korszakokban játszódik. A „sima” Warhammer egyfajta középkori világra hasonlít, ahol fényes páncélú lovagok, harcias törpék, nemes elfek csapnak össze vértől mocskos, koszos orkokkal, sunyi patkányemberekkel, vagy más néven a skavenekkel, illetve goblinokkal és sok más egyéb csúfsággal. A Warhammer világ természetesen sokat merít Tolkienből, de sokkal darksabb és kegyetlenebb nála. A Warhammer 40 000 mindennek a science fictionbe ültetett megfelelője: a lovagok helyett space marine-ok harcolnak a sötétség erőivel és ebből az univerzumból is készült már jó pár RTS, ám minket most jelen pillanatban a hagyományos, középkorira hajazó világ érdekel, hiszen a Black Hole ezt az univerzumot önti majd nekünk játékformába...

A GAMES WORKSHOP VIGYÁZ A SZEMEI KÍSÉRIK A PROJEKTET

Hogy mi is az a Warhammer, arról pár oldalról arrébb olvashattok, ám az igazi kérdés, hogy ezt a taktikai társasjátékot hogyan lehet PC-s stratégiaként megvalósítani? A kérdés nem is olyan egyszerű, hiszen ezt a brutális fantasy világot a Games Workshop statikus terepasztralra készítette. Hogy a Warhammer hangulat és univerzum százszázalékosan hiteles legyen a Mark of Chaos-ban, a Black Hole folyamatosan konzultál GW-vel, akik minden egyes játékelemet és főleg az egységek grafikus megvalósítását árgus szemekkel vizslatják, és ha kell, akkor felülbírálják. A grafikusok által készített fekete-fehér skicceket a Black Hole kérés nélkül, azonnal elküldi a Games Workshopnak, sőt, egy külön kialakított szerveret tartanak fent, ahol folyamatosan megszemlélhetik különböző munkafázisokat mindkét oldalról,



Kör közepén állalok, köröörbevesznek... rosszak.” ©



WARHAMMER 40K DAWN OF WAR DARK CRUSADE

A Dawn of War igazi sikersorozat: már az alapjáték is hatalmasat kaszált, folytatta ezt a kiváló Winter Assault, és úgy tűnik, a második kiegészítő is brutálisan jó lesz!



„Békével jöttünk...”



Előre huszárok!

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
STRATÉGIA

KÖRNYEZET
WARHAMMER
UNIVERZUM

KIADÓ
THQ

FEJLESZTŐ
RELIC

KORÁBBI JÁTÉKOK
HOMEWORLD 2,
WARHAMMER
40K: DAWN OF
WAR, IMPOSSIBLE
CREATURES

MEGJELENÉS
2006. SZEPTEMBER

GYORSLINK
1596

A Relic-nél nem kispályáznak, nem próbálnak rókabórt lehúzni a játékosokról holmi kis összecsapott kiegészítővel, hanem masszívan sok újdonságot zsúfolnak bele az ősszel megjelenő kiegészítőbe. A főbb vonalakról már írtunk, így csak egy rövid összefoglaló azoknak, akik a korábbi Dark Crusade beszámolóiról lemaradtak: a harcok helyszínéül az a Kronos bolygó. A Winter Assault történéseit folytatva, a Necronok ezt a területet szemelték ki új

megjelenési helyüknek, akiket aztán követnek az Eldák, őket az Űrgárdisták, majd a Káosz erői, és harcot szimatolva ezek után az orkok sem akartak kimaradni a buliból. Desszertként még megérkeztek a Tau-k, akik egy fiatal nép, lehengerlő technológiával és a békére törekvéssel - amit persze, ha nem sikerül szép szóval elérni, akkor jön a „szelid” erőszak. :) A két új faj mellett a kampányban is jelentős változás történt: az eddigi lineáris történetmenetet felváltja a dinamikus hódítás: ha-

sonlóan a Rise of Nations, vagy a Battle for Middle Earth nagytérképeihez hasonlóan itt is szabadon foglalhatunk el területeket, amelyek aztán különböző bónuszokat adnak. Nem mellékesen pedig az összes fajjal harcba indulhatunk!

HALOTTNAK A CSŐK

A két új faj nem csupán pár új egységből, esetleg más fajok egységeinek a hasonmásából áll, hanem egészen egyedi, legyen az a Necronok gazdasági modellje, vagy a Tauk speciális láthatatlan egysége. A Necron faj tagjai fém keretbe zárt holt lelkek. Istenük rabszolgáiként fix céljuk, hogy leigázzák az univerzumot. „Bagatell” - mondhatnánk, azonban az ő számukra tényleg nem elérhetetlen, tekintve, hogy egyszer már sikerült nekik a múltban! Később azonban legyőzték őket a fiatalabb fajok, így évmilliókig aludtak a kriptáikban. Most viszont úgy döntöttek, visszatérnek, és bosszút állnak a múltbéli sérelmeikért. Igen kemény ellenfelek: nehéz őket megölni, mert hiába robbantjuk őket darabjaira, a darabok újra összeállnak, és több csontvázból egy újabb „rakódik” össze. Az egyik hős a Necron Lord: ő természetesen számtalan kellemes tulajdonsággal rendelkezik. Egyebek mellett van olyan cucca, ami növeli a Necronok újjáéledésének az esélyét, illetve a Mass Resurrection-nal egy adott területen belül minden földijét fel tudja támasztani. A Flayed

Ones nevű kis rovarszerű Necron-egységeknek ilyesmire nincs is szükségük: ők sáskaraként lepik el az ellenséget, és beleeszik magukat a bőrükbe - elég kellemetlen és morálisökkentő tud lenni az áldozatok számára...

A Necronok igen erős és nagy sebességű karakterek, azonban van egy hátrányuk: meglehetősen lassúak. Ha egy mozgékony faj - mint mondjuk az Eldák - ezt a tulajdonságukat kihasználja igen csak pórul járnának szegény halottak - azonban ők sem ma jöttek le a falvédőről (hanem pár évmillióval ezelőtt), ezért erre az eshetőségre is felkészülve életre - halálra? - hívtak egy gyors egységet, a Weaith-eket. Ezek a játékban található leggyorsabb egységek, emellett pusztító hatásúak mindenfajta gyalogságra, és hogy még ez se legyen elég, ha nagyon szorul a nyakuk körül a hurok, egy időre fel tudnak szívódni a semmiben. Ráadásul, míg ez a folyamat megtörténik, az ellenség tüzeit is lefogják.

HI-TECH KÜTYŰK

A Tau egy magasan fejlett technológiájú faj, amely hi-tech távolsági fegyvereivel akarja helyre tenni az összes nálánál fejletlenebb nációt. A harmóniára törekvő nép kellemes változatosságot hoz a gonosz Warlordok, örült, vérszomjas hordák és tömeggyilkosok világába. Bár a Tau-k távolról szeretik elintézni ellenfeleiket, tisztában vannak vele, hogy adódhatnak a csatában

olyan pillanatok, mikor közelharcra kerül a sor. Ilyen esetekben vetik be szövetségeseiket, a Kroot-okat, akik mesterei a közelharcnak. Egyik tipikus képviselőjük a nagyméretű gorillára emlékeztető Krootox, amelyik minden, a közelébe kerülő dolgot elintéz, legyen az vérgőzös orkok tömege, könnyű harci jármű, vagy akár annál nehezebb darab is! A Tau-k ellenfelei jó, ha távol tartják magukat ettől az segítségtől, és onnan igyekeznek megsemmisíteni, mert közelről elég rosszak az esélyeik... Szintén érdemes említést tennünk a Stealth Suit-okról: ők a Tau-k kezdő egységei, akik ennek ellenére nem csak afféle könnyű, felderítő csapatok, hanem folyamatosan láthatatlanok tudnak maradni - még akkor is, ha tüzelnek! Ez minden Warhammer 40K veterán számára egy új taktika kialakítását teszi szükségessé, hiszen eddig, ha egy harcocs támadást indított, akkor mindig láthatóvá lett. Ráadásul, később, mikor már jóval fejlettebb egységek is rendelkezésünkre állnak, akkor is igen jól hasznosíthatjuk a Mark Target képessége miatt: miután egy Stealth Suittal megjelöltünk egy célpontot, az, a következőkben kétszeresen sebődik a távolsági fegyverektől. Bár csak izelítőt adhattunk a rövidesen megjelenő kiegészítőről, mégis, annyi látható, hogy egy igazán professzionális alkotásra számíthatunk. Rövidesen kiderül!

Uhu



WARHAMMER ONLINE AGE OF RECKONING

Azzal, hogy az Electronic Arts felvásárolta a Mythic Entertainmentet (Dark Age of Camelot) még inkább reménykednek a Warhammer Online jelenlegi és jövőbeli hívei, hogy a cucc sikeres lesz és lenyomja a WoW-ot. Mert hát ez a cél, nemde?



Ne gyere közelebb!

Tegyük félre álnaív hozzáállásunkat az üzleti élet tisztaságáról, a korrektségről, egymás tiszteltetéséről és igenis jelentsük ki: a *WO: AOR* a dolgok jelenlegi állása szerint igencsak a *WoW* által kitaposott ösvényen járkal. Jelenlegi formájában (hangsúlyozom: megjelenése előtt mintegy másfél évvel) nemhogy hasonlít a *WoW*-ra, hanem mintha testvérek lennének: mind az irányítás, mind a környezet khhm, khmmm közel rokonságra utal. Ami persze nem csoda, hiszen orkokkal, törpékkel meg emberekkel, elfekkel a *WoW*-ban is nyomhatjuk: a *WO: AOR*-ban

*Age of Camelot*ot olyan klasszul összehesztető fejlesztőt és licenctulajdonost zsebből megvette, így egyrészt talán végre lesz egy olyan MMO-juk, ami nem bukk be indulása után két nappal, másrészt Blizzardék picit elkezdhetnek izzadni. Legalábbis a *WO: AOR* hívei és a *WoW*-ellendrukkerek szerint.

ORK HÍVJA TÖRPÖT, ORK HÍVJA TÖRPÖT, TÖRP JELENTKEZZI!

A két legfontosabb faj a legklasszikusabb fantasy figurák közül való. Ezek közül is nemrég több részlet szivárgott ki

mészetesen egyéni filingje egy brutális Fekete Ork tanknak, ahogy egyesével leszámol ellenfeleivel: igazi melege osztályról van szó tehát. Ezzel szemben például a Törp Vastörő nemcsak a tiszta erőre, hanem a fegyverre is támaszkodik: persze ő is használja testi erejét, de mellesleg hatalmas üvöltésekkel vetik magukat a harcba és ezen üvöltések dühét használják arra, hogy jobban forgassák kalapácsukat a csatában. Egyébként a két oldalt itt nem szövetségnek és hordának, hanem Birodalomnak (egyesekek szerint Rend Birodalma) és Káosznak (mások szerint Rombolás Birodalma) hívják, de hát ezek csak nevek. Ugye.

BIRODALMAK EGYMÁS ELLEN

A *WO: AOR* erősen PvP orientált MMO (érti valaki ezt a mondatot egyáltalán?), tehát a játékosok vs játékosok tartalomra épül (no persze vannak küldetések is a gyöngéknak, akik nem akarják játékos társaikat laposra verni és netán fejlődni akarnak. Bah. Buták.). Olyannyira, hogy a szabályok is továbbfejlődtek a *Dark Age of Camelot* óta. Csatázni csak csapatban lehet és csapatok ellen: ha nincs elég „pontunk”, hogy az ellenfél csapatát kihívjuk, akkor a játék

NPC-eket ad mellénk, hogy közel egyenlő erők csatájára kerüljön sor – az egyensúly nagyon fontos a jó játékélményhez, állítják egyesek. Egyébként a csaták akár városok elfoglalásával és királyok túszul ejtésével, illetve bebörtönzésével is járhatnak: ezért kétfajta loot is létezik: az egyik a „word loot” amin bárki osztozik, aki a város elfoglalásában részt vett. Másrészt pedig a speciális loot, amit azok kapnak, akik a királlyal vagy a herceggel harcoltak és legyőzték. Egyébként a RvR (Realm vs. Realm, azaz Birodalom vs. Birodalom) három rétegből áll majd: a nyíltzóna csatából, amely nagy területen zajlik; a harcmezőből, amelyre a csata fókuszál és helyszíni csatára, amely egy Arena szerű, kiegyensúlyozott harc egy nagyon kis területért (csata a törp bástyáért például). 2007 végén kiderül, tényleg *WoW*-verő-e...
Gyu

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
MMORPG

KÖRNYEZET
WARHAMMER
UNIVERZUM

KIADÓ
ELECTRONIC ARTS

FEJLESZTŐ
MYTHIC ENT.

KORÁBBI JÁTÉKOK
DARK AGE OF CAMELOT

MEGJELENÉS
2007. NOVEMBER

GYORSLINK
1531

» HATALMAS ÜVÖLTÉSEKSEL VETIK MAGUKAT A HARCBA «

„új faj” csak a goblin (lehetne az a *WoW*-ban is igazán), meg a Chaos, a többihez igen hasonlók már a *WoW*-ban is léteznek.. Emellett ott van a nagy pénztárcával rendelkező új tulaj, aki a *Dark*

arról, mit tud majd egy Fekete Ork például. Ez a karakter lesz az igazi Tank, hiszen irtózatos ereje sok sebés elviselésére predesztinálja. S hiába van az ellenfélnél ehhez hasonló osztály, ter-

De szép vidék ez itt



és ha szükség van rá, akkor az angliai kiadó beleszólhat egy-egy játékelembe. Túl sok vita szerencsére eddig nem pattant ki a GW és a Black Hole között, de azért az angolok szeretnek a császári katonák és a Káosz lényeknek külsejének kidolgozásán kukacskodni. „A legnehezebb problémaként az merült fel, hogy a Káosz seregek hatalmas páncélzatát reálisan tudjuk a saját játékunkban ábrázolni. Nagyon klassz

túl ábrázolták, de tisztában vannak vele, hogy a PC-s játék teljesen más műfaj, úgyhogy ezen a téren megbíznak bennünk a játék tényleges megvalósításával kapcsolatban.” – ecsetelte Illés Gábor.

A SÖTÉT ÓMEN ÁRNYÉKA LEBEG FELETTÜNK...

Persze a Games Workshopnak nem is kell attól tartania, hogy nagyon elvadul és mindenféle stratégiai játéktól el-

» A LOVASSÁGGAL VÁGTÁVAL MEGROHAMOZVA AZ ELLEN-SÉGET ISZONYÚ PUSZTÍTÁST OKOZHATUNK. «

ugyanis, amikor a páncéldó hátsó részéből hatalmas pengék merednek ki, a gond ezzel csak az, hogy ha rossz helyre rakod, akkor hátton szúrod saját magad. Ezt nem volt könnyű elmagyarázni a GW-seknek, hiszek ők szeretik a saját, statikus desingjukat, de végül is sikerült kompromisszumos megoldást találni.” – mesélte Illés Gábor, a játék főproducer.

A játékfejlesztés konkrét részleteivel kapcsolatban azonban sokkal könnyebb az egyeztetés, a GW ugyanis ezen a téren teljesen szabad kezét ad a fejlesztőknek. „A GW-sek ehhez úgy állnak hozzá, hogy ők kitaláltak egy saját fantasy világot és azt terepasztalokon és kifestett műanyag figurákon keresz-

rugaszkodott elemeket tartalmazna a Mark of Chaos. „Tisztában vagyunk vele, hogy nem találtuk fel a spanyolviaszt és nem is ez volt a célkitűzésünk.” – hangoztatta Illés, miközben keresztül-kasul jártuk a különböző fejlesztői szobákat, ahol gőzerővel folyt a munka. Hogy milyen más játékokból jött az ihlet? Már az E3-on is feltűnő volt a hasonlóság egykori nagy kedvencem, a Warhammer: Dark Omen és a Mark of Chaos között és a készítők meg is erősítették ezt a gyanúmat. A csapat tagjai szintén nagy Dark Omen fanok és rengeteg ötletet átvettek az egykori klasszikusból. Feltűnően hasonlít például a kezelőfelület: csapatainkat nem



Szárnyakat és egy csatabárdot kaptunk vágyainknak

KÖSZI A FANTÁT, JÖVÜNK MÁSKOR IS!

A Black Hole főhadiszállása a Petőfi-híd, budai hídfőjétől nem messze lévő hatalmas irodaházban található. Aki szokott a Zöld Pardon nevű népszerű szórakozóhelyen estelente zülleni, az szerintem már sokszor elment az épület mellett, mert onnan egy pár perc sétára van csak. Amikor a GS team megérkezett a nyári hőség miatt izzadva a légkondicionált szobába, Berecz Ildikó, Illés Gábor és Rabb Sándor fogadtak minket némi rágcsmálival és jéghideg Fanta kíséretében. Természetesen első a munka, ezért azonnal rá is vetettük magunkat a bőségtápra és tíz percen keresztül csak szürcsöltünk és rágcsmáltunk.

Amikor végre magunkhoz tértünk, körbejártuk az irodai szobákat, ahol különböző munkafázisok folytak. Mivel a fejlesztők életük tetemes részét itt töltik, ezért a „kötelező” warhammeres könyvek és skiccek mellett sokféle személyes holmit is láttunk: itt egy kabalababa, ott néhány vicces rajz, amott pedig egy óriási Kill Bill poszter figyelt. Maga a munkahely alapterülete kisebb, mint például a Digital Reality-é, itt viszont találtunk az egyik folyosón egy remek kis csocsót – alig álltuk meg, hogy munka helyett ne nyomjunk le egy-két meccset.





A klasszikus hadtechnikai szak kifejezés ezt a hadműveletet „sok kis zöld kötszög mindenkit ledarál” kifejezéssel illeti...



Hejha ilyen lényünk lett volna a Black and White 2-ben... De nem volt...



A bájos Hófehérke és a sok törpe...

egyenként, hanem tömegesen, külön osztagokban, szakaszokban irányíthatjuk és különböző formációkat felvéve támadhatunk, védekezhetünk, rohamozhatjuk meg az ellenséget. Természetesen minden, a valós harcműveletre jellemző stratégiai tényező is szerepet játszik. Ha a lovasággal például vágatával megrohmozzuk az ellenség gyalogságát, iszonyú pusztítást okozhatunk, viszont az ellenség egy magas toronyban ügyesen elhelyezett tűzrosztaga egy váratlan gyilkos sortűzzel akár teljesen meg is semmisítheti a lovasokat, mire azok egyáltalán odaérnének. Ehhez azonban a hatáskörükbe kell érniük, amelyet óriási kör jelöl – ez szinten erősen emlékeztet a Warhammer: Dark Omenre. (Akik egyébként nem játszottak a DO-val, viszont ismerik a Total War sorozatot, azok is képben lesznek a kezelőfelülettel és irányítással, ugyanis az a sorozat is ehhez hasonló rendszert használ.)

VÉR ÉS HALÁLHÖRGÉS MINDEN MENNYISÉGBEN

Az alaposan kidolgozott stratégiai rész ne tévesszen meg benneteket: szó sincs arról, hogy valamilyen vértelen, színtelen, szagtalan, steril taktikai játékról lenne szó. Bár ugye szakaszokat irányítunk, viszont a veszteségek egyenként, jól láthatóan érik seregeinket és ebben a játék aprólékosan kidolgozott fizikájának óriási szerepe lesz. Rabb Sándor (Alex), producer legalább egy fél

órán keresztül tartott arról bemutató, ahogy egy-egy jól irányított ágyúveggel telibe trafál egy különálló elf lovas, vagy görnyedt hátú patkányembert (mekkora királyság volt... – ender). De a játékban mi magunk is kipróbálhattuk a különböző varázslatok pusztító erejét, amikor végre leültünk, hogy kicsit játsszunk is a Mark of Chaos-szal. Egy jól elhelyezett tűzlabda, amelyet persze csak bizonyos mágusok tudnak megidézni, hatalmas pusztítást okozott egy teljes szakaszban: a bombabecsapódáshoz hasonló robbanás kíséretében az egyik civil épületünket ostromozó ork sereg katonái szanaszét repültek és a helyükön csak véres cafatok maradtak. Szó sincs azért arról, hogy a reálisan ábrázolt erőszak öncélú lenne ebben a játékban, viszont azt a célt sikerült elérni, hogy ennek a sötét, kegyetlen világnak maximálisan visszaadják a hangulatát.

A NAGY WARHAMMER TESTVÉR SZEME MINDENT LÁT...

A realizmus mellett a designerek óriási hangsúlyt fektetnek arra is, hogy a különféle egységek külsejükben is hűek legyenek a Warhammer világhoz. Bármerre jártunk, a számítógépek mellett, ahol a Birodalom lovagjait, vagy Káosz lényeit alkották a 3D-s modelltervező programok segítségével, szinte mindenhol ott hevert egy eredeti Warhammer szabálykönyv, tele kü-



Most komolyan mit kezdjek ennyi baromarcúval, ha az első rohamnál elpatkolnak?!

lőnéle ábrákkal és leírásokkal, amelyből a grafikusok az inspirációt vették. Más stratégiai játékokkal összehasonlítva az is újdonság lesz, hogy nemcsak pusztán a játék közben különbözik majd az egységek külseje, hanem a mellékelt editor segítségével mi magunk is könnyedén alakíthatjuk őket. Rabb Sán-

tetszettek ezek az épületek, hogy a Warhammer Online készítőit is megkérték, hogy ezeket használják fel a saját játékok fejlesztéséhez. (No meg nyilván azt szeretnék, ha az Warhammer adaptációk lehetőleg minél egységesebb vizuális világgal rendelkeznének.)

» MINDENT EL TUDUNK PUSZTÍTANI, AMIT CSAK WARHAMMERES KIS SÖTÉT SZÍVÜNK SZERETNE. «

dor bemutatta, ahogy egy champion of nurgle elnevezésű szörnyre akár ötféle különböző fejet is rárakhatunk, sőt, több más ponton is megváltoztathatjuk majd a különböző elvadult páncélrészeket és fegyvereket, vagy akár át is színezhetjük a különböző elemeit. Ez külön jutalom lesz azoknak a fanatikus rajongóknak, akik órákat töltenek azzal, hogy a terepasztal előtt állva festegetik, alakítgatják a műanyag Warhammer bábuikat. Ami viszont eddig hiányzott a Warhammer világából, és újdonságnak számít a Mark of Chaosban, az az épületek ábrázolása. Terepasztalon ugyanis legfeljebb fákat, bokrokat, barlangbejáratokat, vagy más természeti elemeket jelenítettek meg a games workshopos arcok, ám a várak, kastélyok, különféle házikók, templomok eddig nem kaptak teret. A Black Hole-nak ezért teljesen saját erőből kellett inspirációt keresnie a középkori építészetből. Illés Gábor itt is hangsúlyozta, hogy nem akartak ezen a téren sem teljesen új és a valós világtól elrugaszkodott stílust használni, ezért már meglévő korabeli épületek fényképeit, tervrajzait használt fel és integrálták a sajátjaikéhoz. Érdekes, hogy a Games Workshop-nak annyira meg-

Az épületek sajátossága még, hogy jól lehet rombolni őket. A várfalakat ágyútűzzel fokozatosan szétlőhetjük, a házakat felégethetjük: szinte mindent el tudunk pusztítani, amit csak warhammeres kis sötét szívünk szeretne. Egy-egy épület lerombolását több fázisban ábrázolják majd a készítő, de az egyelőre még nincs lezárva, hogy melyik pontosan mennyiből.

TÁJKÉP CSATA ELŐTT

Az épületek mellett a tájkép megalkotására is nagy gondot fordít a Black Hole. Az egyik fejlesztőjük csak azzal foglalkozik, hogy a megfelelő 3D-s szoftver segítségével egyre részletesebb varázsolja azt a hatalmas területet, ahol a Warhammer eseményei játszódnak. Külön bepillantást nyerhettünk abba az aprólékos munkába, ahogy a műholdas felvételek, wireframe és textúrák felhasználásával egyre jobban formálódott, alakult a játék gyönyörű 3D-s főterképe. A hadjárat során ezen a téren fogjuk bejárni a küldetések főbb helyszíneit, úgyhogy nyilván rengetegszer fogjuk látni, ezért is kellett különös gondot fordítani a kialakítására. Hasonlóan aprólékos munkát végeztek a black hole-osok a pályák helyszíneinek kidolgozásával is. Mivel ez már nem terepasztal, hanem PC-s játék, ezért nyilván ezen a téren kevesebb beleszólása van a Games Workshopnak. A pályák szerkesztésénél egyetlen szempont vezérli Szabó Gábor (Boci)

Lehet, hogy zöld a fejem, de látod milyen szép gömböm van, kislány...?



WARHAMMEREK A MÚLTBAN

Warhammer: Shadow of the Horned Rat (1995)

Ez volt a legelső Warhammer játék, amelyet a Mindscape fejlesztett és jelentett meg. A főszereplő egy rámenős és vakmerő zsoldos kapitány volt, aki nem elhivatottságból, hanem pusztán pénzért szállt szembe a Káosz erőivel. Nem volt rossz kis RTS, de a viszonylag gyenge irányítás és a nagyon durván eltúlzott nehézségi szint miatt nem vált igazi kedvencé.

Final Liberation: Warhammer Epic 40 000 (1997)

Egy körökre osztott stratégiai játék, amelyet a rût grafika és unalmas játékmenet miatt inkább csak a rajongók szerettek.

Warhammer 40 000: Chaos Gate (1998)

Ezúttal az X-Com sorozat echte klónjáról van szó, ami korántsem probléma, hiszen ez a játék egyszerű volt.

Warhammer: Dark Omen (1998)

Messze az eddigi legjobb, de egyben legnehezebb Warhammer is, és egyben a Horned Rat közvetlen folytatása. Az utolsó küldetésnél annyira felidegesítettem magam (nem lehetett menteni...) hogy dühömben szétvertem egy karosszéket. De végül sikerült ☺.

Warhammer 40 000: Rites of War (1999)

A változatosság kedvéért ez a játék teljes egészében a Panzer Generals motorját használta, tehát ismét egy körökre osztott játékról beszélhetünk.

Warhammer 40 000: Fire Warrior (2003)

Egy szépreményű FPS felejts megvalósítása. Egy taut irányítható benne és egy halhatatlan lényt kellett megmenteni a gonosz emberektől.

Warhammer 40 000: Dawn of War (2004)

Egy, a Starcraftra hajazó, kiváló RTS, kidolgozott sztorival, pörgős és brutálisan kemény harcokkal. Majdnem annyira jó, mint a Dark Omen. (Csak sajnos kicsit rövid).

Warhammer 40 000: Dawn of War – Winter Assault (2005)

Egy kicsit összecsapott kiegészítő lemez a Dawn of Warhoz, érződött rajta a pénz szaga... Az imperial guard nevű új fajt és két új single-player hadjáratot kaptunk benne.



A WARHAMMER-VILÁG RÖVID TÖRTÉNETE



Mind a szerepjátékos, mind a szabályos, mind pedig a táblás stratégiai játékok körében számos fantáziavilág létezik. Az igazán sikeres világ természetesen kitűnik valamivel a többi közül: jó az alapötlete, egyedi a hangulata, vagy egyszerűen csak elkötelezett rajongótáborral büszkélkedhet. A Warhammer-világ minden téren kiemelkedik, és túlzás nélkül állíthatjuk, hogy a maga műfajában az egyik legjobb, leginkább időtálló koncepciónak számít.

Mivel a világ nemcsak a papírra, netán képernyőre vetett szavakból áll, hanem a játékosok milliányi modellfigurájából is, érdemes pár szót szólni a gyártó cégről. A nottinghami székhelyű Games-Workshop 31 éve, 1975-ben született meg, eredetileg egyszerű játékforgalmazóként. Az alapító tagok közt olyan ilusztris nevek szerepeltek, mint Steve Jackson és Ian Livingstone: ha valaki szeme erre felcillan, mert emlékszik még a kilencvenes évek elején megjelenő lapozgató könyvekre, az nem is téved olyan nagyot. A két szerző később otthagyta a céget, de az akkorra már elindult a maga útján, és megtalálta azt az egy játékot, melyre akkoriban nagy igény volt: az ólom- majd később fém- és műanyagfigurákat. Az emberek mindig is szerettek történelmi csatákat lejátszani, de a jó minőségű fantasy figurákat sem vetették meg: jó példa erre a Games Workshop sikere, amely egy évtized alatt több mint ezer boltot nyitott meg szinte a világban.

A sikerhez természetesen szükség volt az is, hogy a vevők a saját, jól ismert világukban játszassanak. A Warhammer világának egyedi vonása az, hogy egy-

szerre tud méríteni a fantasy-világok megszokott sztereotípiáiból, ugyanakkor mégis tud azokkal szakítani, ahol kell. A legtöbb ilyen világ alapkonceptiója a Jó és a Gonosz kiegyenlített küzdelme, amelyben a jó ügyet szolgáló hősök szükségszerűen győzedelmeskednek. Ez a legkevésbé sem igaz a Warhammer-világra. Az ismerős elemek természetesen ott vannak, még hozzá szép számmal. A világ térképe kísértetiesen emlékeztet a Földre: a legjobban kidolgozott kontinens, az Öregvilág (the Old World) nagyjából Európának felel meg, körülbelül a harmincéves háború technikai szintjével. A megszokottnak számító fajok mind jelen vannak: ott vannak a mogorva tör-

borút szül: maga a földi pokol annak, aki a világon él, de paradicsom annak a játékosnak, aki csak az ürügyet keresi egy kis csetepatéra.

Harminc év alatt egy ember is felnő, így változott a GW és az általa kitalált világ is. A hagyományos harci játék az idén éri meg a 7. kiadását, de emellett létezik egy teljes szerepjáték, a manapság elmaradhatatlan gyűjtögetős kartyajáték, vagy az olyan mellékszálak, mint az önmagában is népszerű Vérfoci.

A fantaszt nem, ám a science-fictiont annál inkább kezelő közönségnek fejlesztették ki a Warhammer 40000 játékot, amely időben 40 ezer évvel a Warhammer jelenéhez képest később játszódik. Ebben a már jól is-

» AKIT JOBBAN ÉRDEKEL A WARHAMMER VILÁGA, AZ A WWW.TROLLBARLANG.HU WEBOLDALON KÖNNYEN ELMÉLYÜLHET A TÉMÁBAN. «

pe bányászok éppúgy, mint a fennhéjázó és természetimádó elfek. Ami a világot egyedivé teszi, az a hangulat. A fajok mindegyike igen erős és egyedi jellemvonásokkal rendelkezik, nemcsak testileg, hanem a mentalitásukban is. A gondolkodásuk sokszor nagyon idegen: a törpe becsületkódexet vagy az ogrék hitvilágát megfigyelve a játékos valóban idegen fajnak, nem pedig csak egy eltérő súlyú vagy magasságú embernek látja őket. Ami pedig a Gonosz és a Jó harcát illeti: itt nincsen jó oldal. A világegyetemet átható erő – a Káosz – az ősidőkben betört a világra a bolygó északi pólusán, és ettől a pillanattól kezdve a planéta sorsa a biztos pusztulás. A Káosszal szemben nem lehet mit szembeállítani; legfeljebb a szolgáit lehet legyőzni, ideig-óráig tartó életet nyerni ezáltal. Az a kevés hős, aki létezik, rövid ideig él, és mindegyik győzelme üres diadal csupán. Minden remény hamis, és minden győzelem csak újabb há-

bert fajok kései megfelelői és néhány új betolakodó (a tiranidák) küzdenek a káosz hátráltatásáért, vagy éppen dicsőségéért a fantasyhez hasonló, mégis más szabályok szerint. Ehhez a játékhoz is készül a szerepjáték-változat, amely még az idén megjelenik.

Mi lesz vajon a Warhammer-világ jövője? Az bizonyos, hogy a hobbi egyre csak terjed, és újabbnál újabb területeket hódít meg. A terepasztal mellett a játék lassan a világhálón is megjelenik, az pedig egészen biztos, hogy a Mark of Chaos mellett lesznek még további kiegészítők, netalán folytatások is. És bár az Öregvilág sorsa továbbra is bizonytalan marad, mi, az egyszerű játékosok, akik goblinokat, elfeket, netán a Káosz mocskait akarjuk irtani, fényes, és biztató jövő elé nézünk.

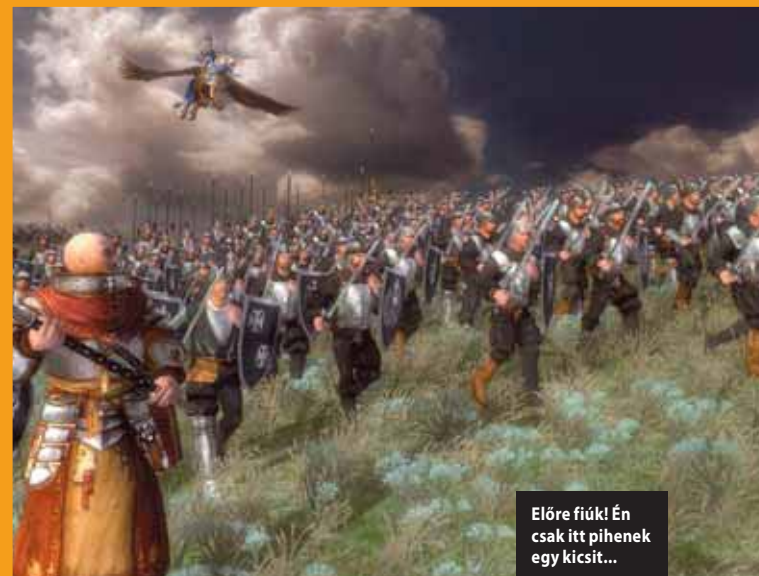
Ladinszki István

Trollbarlang

A Games Workshop hivatalos magyarországi disztribútora

A DIGIC PICTURES ISMÉT ALKOT

Nem tudunk, kinek hogy tetszett annak idejét az Armies of Exigo intro, de nekünk annak idejét a földbe gyökerezett a lábunk, amikor először megláttuk és a Mark of Chaos is hasonló érzéseket keltett. Csakúgy, mint annál a játéknál, az elkövető itt is a díjnyertes Digic Pictures csapata és ha lehet, ez az intro még durvábban bebűntet mindent, amit eddig láttunk, beleértve talán még a Blizzardéit is. Ezt az animációt egyébként a 2006-os Siggraph animációs fesztivál (www.siggraph.org) Electronic Theater elnevezésű eseményén is bemutatják, olyan riválisokkal együtt, mint a King Kong és a Pixar új rövidfilmje, a One man band. Aki még nem látta, annak egyszerűen /kötelező megnézni: a www.digicpictures.com honlapon le lehet tölteni a videó HD-s verzióját.



Előre fiúk! Én csak itt pihenek egy kicsit...

designert: „a játszhatóság”. Minden egyes térelemnek (épületek, erdő, várak, tornyok, stb.) úgy kell elkészülnie, hogy az adott küldetéshez passzoljon, ne csak egyszerű díszként szolgáljon. Óriási szerepe van a magaslatoznak is, hiszen egy dombtetőről nagyszerűen tudunk gyilkos ösztüzet nyitni az alul ostromló gyalogságra, aki sokkal lassabban, nehezebben tud csak ide felvándorolni, ezért ezeket is a megfelelő pozícióban kell elhelyezni. Boci azt is megmutatta nekünk, ahogy a pályaszerkesztésnél a különféle szkriptelt eseményeket elhelyezte. Ezeket az úgynevezett „trigger-editorral” készítette: a megfelelő helyszínekre „triggereket” helyezett le és ezek írják le, hogy konkrétan mi történik, hogyan kell viselkednie egy

adott egységnek. Egyetlen pálya elkészítése a különböző fázisokon keresztül körülbelül két hétre telik, és több mint negyven készül majd el, amíg a Warhammer boltokba nem kerül. Maga a pályatervezés egyébként nemcsak Boci munkája, hanem rengeteg lépcsőfokon keresztül zajlik. Mindennek alapja a főstori, tehát ez alapján képzelik el, és valósítják meg a háborús helyszíneket. Aztán a félkész pályát a designerek kipróbálják, véleményezik és esetleg el is vetik, ha nem felel meg az elvárásoknak – ilyenkor az egész munkafázis kezdődik előlről. Hát, a játékfejlesztők élete nem mindig játék és mese... Mivel a táblás játék körökre osztott, a Warhammer pedig valós idejű, ezért meg sem próbálták a táblás játékot „szimulál-

ni” RTS-ként, inkább a kézikönyvben szereplő szabályokat próbálták alkalmazni a saját, kidolgozott játékmotortban. Mivel a black hole-osok hatalmas Warhammer fanok, ezért saját RTS-ük készítésének ötletei társasozás közben születtek. Innen merítették azt is, hogy egy-egy sereg varázslói közös manából gazdálkodnak, tehát akármelyik mágus kiejt a száján egy jó durva bűvigét, elképzelhető, hogy ez olyan „sokat fogyaszt”, hogy a többi csuhás már csak köpenyét morzsolgatja, mert kifogyott a manából. Ha már a mágjánál tartunk, a Games Workshop abban is szabad kezet adott a Black Hole-nak, hogy akár teljesen új varázslatokat találjanak ki, nem kellett görcsösen a régiekhez ragaszkodniuk, a lényeg, hogy passzoljon a különböző varázslóiskolákhoz.

„A BARD'S TALE”

A sztori részleteit egyelőre még természetesen nem szeretné kiszivárogtatni a Black Hole, de annyit már most is tudunk, hogy Gav Thorpe, egy rendkívül népszerű, hivatalos és profi warhammeres regényíró tollából ered. Thorpe járt már Magyarországon is, és folyamatosan figyelemmel követi a játék fejlesztését. Rendkívül aprólékosan kidolgozott történetre számíthatunk tehát, amelyben sokféle karakteres hős szerepel mindkét oldalon. A hősök a kalandjaik során speciális varázstárgyakra, fegyverekre, páncélokra lelnek, viszont sokkal emberibbek és nem olyan szuperhősöket is megismerhetünk csodalények, mint azt mást hagyományos fantasy játékokra jellemző. A hadjáratok során a Birodalom, illetve a Káosz erőt irányíthatjuk és a történetet úgy alakíthatjuk ki, hogy ugyanazt a sztorit minden oldalról is megvizsgálhassuk, tehát nem folytatásos rendszerrel, amit a Starcraftban és a Warcraft III-ban láttunk.



Politikai választás a la Warhammer: a vesztesnek több fordulóval már nem kell próbálkoznia...

WARHAMMERJÜNK NAGYOK LENNI

Bocsi a szöveccért, de az eddig láttottak alapján tényleg azt érzem a Warhammerrel kapcsolatban, hogy büszké lehetünk majd rá, mert nemcsak állja a sarat a modern RTS-ekkel szemben, hanem szerintem az év vége legnagyobb stratégiai csemegéje lesz. Borzasztóan imádom a klasszikus Warhammer világot (sokkal inkább, mint a sci-fi-be öntött 40K-t) és látszik a Black Hole fejlesztőinek lelkesedésén, hogy nálam jobban csak ők rajonganak érte, ezért tényleg nagy reményeket fűzök a Mark of Chaoshoz. Októberben kiderül, igazam lesz-e...

BAD SECTOR ELSŐ BENYOMÁSAI:



Az E3-on nem voltam ráhangolva a kicsit száraz demóra, viszont amit a Black Hole-nál láttam, attól nagyon rágerjedtem. Ha minden jól megy a srácoknak, hatalmas klasszikus lehet belőle.

FEJLESZTŐCSIL HÁBORÚJA

EPIZÓD VAN: MÉGSEM ÖRÜLÜNK?

A Sony szakemberei már a Playstation 2 megjelenésekor kikiáltották az epizódalapú digitális játékterjesztést a jövő mindent vivő módszerének...

Aztán 2001-ben csatlakozott hozzájuk a Microsoft is. A jelentőségteles bologatáson kívül azonban nem történt semmi átütő egészen 2006-ig, amikor a Valve a jól bejáratott steam rendszeren keresztül kitalolta a népek az első igazi epizódalapú "nagy durranást" PC-re, a Half-Life 2: Episode 1-et. El is kezdett mindenki erről beszélni megint, meg epizodikus játékokat bejelenteni, és hirtelen újra előtérbe került a kérdés: búcsút mondhatunk a klasszikus játékoknak, és mostantól szép fokozatosan átérünk a TV sorozat-szerűen porciózott nyúlfarknyi szórakozás-adagokra? Szakmai berkekben hamar kialakultak a frakciók, a támogatók táborát természetesen a valve-os Gabe Newell vezeti, ám a nemrégiben megtartott brightoni fejlesztői konferencián kemény ellenfél lépett a szorító másik sarkába, az Unrealt jegyző epices Mark Rein személyében, aki viszont az egész

módszert, úgy ahogy van, lehúzná a vécnél steamestül, epizódostul, mindenesül. A kibontakozó konfliktus mellett természetesen mi sem mehetünk el szó nélkül, hiszen a játékipar nagyágyúit pontosan a játékosok jövőjéről vitatkoznak. Elővettük hát a mikrofont, meg az Outlookot, és összeszedtük Nektek mindkét oldal érveit, hátha tisztul valamelyest a kép: mi is lesz itt jövőre?

RÉSZEKRE SZABDALVA

Az alapszituáció tehát: egy teljes árú, teljes játékidőjű, komplett történetet kínáló játék helyett ugyanazt a sztorit és játékidőt részekre szabdalva kapjuk meg, az árat részletekben fizetjük ki. Gabe Newell szerint ez több szempontból is üdvözlendő a játékosok és a fejlesztők által egyaránt.

1.) A fejlesztőszeni szerint a felmérések egyértelműen kimutatják, hogy a játékosok egy jelentős hányada nem fejezi be a játékokat. Nyilván ez a probléma nem annyira a hardkór, mint inkább az alkalmi játékosok körében jellemző, de ettől még a fejlesztőknek aggodalomra ad okot, főként ha az alkalmi játékosok pénztárcájából befolyó összegek nagyságát nézik.

Az okok sokrétűek, de Gabe szerint mindenképp köztük van a „töltsük ki a kötelező 20 órát” típusú játékfejlesztés, mely során a színvonalasan elkészített kezdet és vég közé a fejlesztők hajlamosak „helykitöltős” középszakaszokat illeszteni, ahol a játékmenet leülhet, unalmassá válhat. A megoldás egyszerű: vágd ki a közepét, és hívd a játékot epizódnak!

2.) A tapasztalatok azt mutatták, hogy a fejlesztési idő lerövidülése igencsak ösztönzőleg hat a fejlesztőcsapat moráljára, mivel hamarabb látják a munkájuk gyümölcsét. Gabe példaként természetesen az eredeti Half-Life 2 éveket, és az Ep1 hónapokban mérhető fejlesztési idejét hozta fel. A gyorsuló tesztelés, a sebesebben érkező visszajelzések dinamikusabb változásokat, és ezáltal jobb játékot eredményeznek.

3.) Szintén az epizódok mellett szól, hogy a rajongói igények és ötletek játékba illesztése többé nem éveket, csupán hónapokat vesz igénybe.

4.) Egyszerű gazdasági okok is közrejátszanak. Manapság a játékipar hihetetlen pénzeket mozgat meg, egy-



LAGOK



„A rajongói igények és ötletek játékba illesztése többé nem éveket, csupán hónapokat vesz igénybe”

Gabe Newell

egy fejlesztés több tízmillió dollárba kerül, így a kiadók és a fejlesztőtúdiók óriási üzleti kockázatot vállalnak egy-egy projekttel. A kockázatokat a kiadók természetesen csökkenteni akarják, így a biztonságra törekedvén bejártott módszereket erőltetnek a fejlesztőkre, netán filmlicenc vásárlásra költik a pénzt a fejlesztés finanszírozása helyett, ami pedig a százszor kitargyalt „biztonsági” játékfejlesztés enyhén szólva is laposka eredményeihez vezet. Az epizodikus tartalomnál kisebb a volumen, kisebb a kockázat, ezzel együtt csökken a kiadói parafaktor, és nagyobb tér marad az innovációknak, a kreativitásnak.

5.) A technológiai fejlesztések gyorsabban konvertálódnak valódi játékká. Ha a stúdiók a fejlesztési szakasz elején hoznak össze valami újat és szepet, a klasszikus rendszerben évekig kellene rá várni a gamereknek. Epizódalapon azonban azon melegében a vásárlók gépére kerülnek, mint ahogy ez a HDR-rel történt, de ez lesz a sorsa a most bemutatott, Ep2-vel debütáló portáltechnikának is. A klasszikus kiegészítőknél azért nem működnek ezek a dolgok, mert a szignifikáns változások alapjaiban

érintik a motort, amelynek újírását ebben a rendszerben az anyagi és időbeli korlátok lehetetlenné teszik. A fejlesztőcsapatok szempontjából is üdvös a módszer, hiszen az engine lehetséges licencelői élesben láthatják annak legújabb képességeit.

Gabe a fentiekben kívül előszeretettel hangoztatta, hogy a tévés sorozatoknál sikeres módszer a játékoknál is ugyanolyan hatásmechanizmussal fog működni: a játékosok epedve várják majd a soron következő epizódot, ha megfelelő szinten tartják az érdeklődésüket. Nagy példaképünk a tévés berkekből ismert J.J. Abrams, akinek az Aliast és a Lostot köszönheti a világ - az általa használt mesélési módszert alkalmazzák a Half-Life epizódok esetében is. Ennek lényege, hogy minden részben egyre többet fednek fel a világból, egyre több régi kérdést válaszolnak meg, de ezek ott helyben újakat is vetnek fel. Nem felejt el azonban hozzátenni, hogy a fentiek ellenére biztos abban, hogy a teljes hosszúságú játékoknak még messze nem áldozott le. Ahogyan léteznek dolgok, melyeket epizodikus formában lehet legjobban kivitelezni, úgy léteznek olya-

TI MONDTÁTOK

A GameStar Online vonatkozó részére kihelyeztünk egy szavazást a témakörhöz kapcsolódva, ezzel a szövegezéssel: **„Szerinted jó ötlet a rövid részenként (epizódonként) történő játékkiadás módszere?”** Lapleadásig majd kétezer szavazatot csattant el, és mivel az eredmény már régóta rögzült, jelen cikk keretében végeredményt is hirdettünk.

Nem: 63% Igen: 37%

A szavazáshoz tartozó komment-topicból íme néhány meghatározó vélemény:

„Rövidek, sokat kell várni rájuk, az epizód végén egy jó nagy „anyád”-dal zárul a történet, mert egyszerűen csak félbevágják, hogy több pénzt tudjanak kisajtolni belőle. Nem kell az epizód, inkább hosszú 'rendes' gém” – goodboy007

„Rövidek de tartalmasak, sok extra jár hozzájuk (HL2:Ep2), egyre szebb az engine, és nem kell éveket várni a teljesre. Ha pedig mindhárom epizódot megveszed, megvan a teljes is. Persze mindez akkor igaz, ha normális játékfejlesztő cég csinálja. Ha nem, akkor fordítva sül el.” – fiucsavar1990

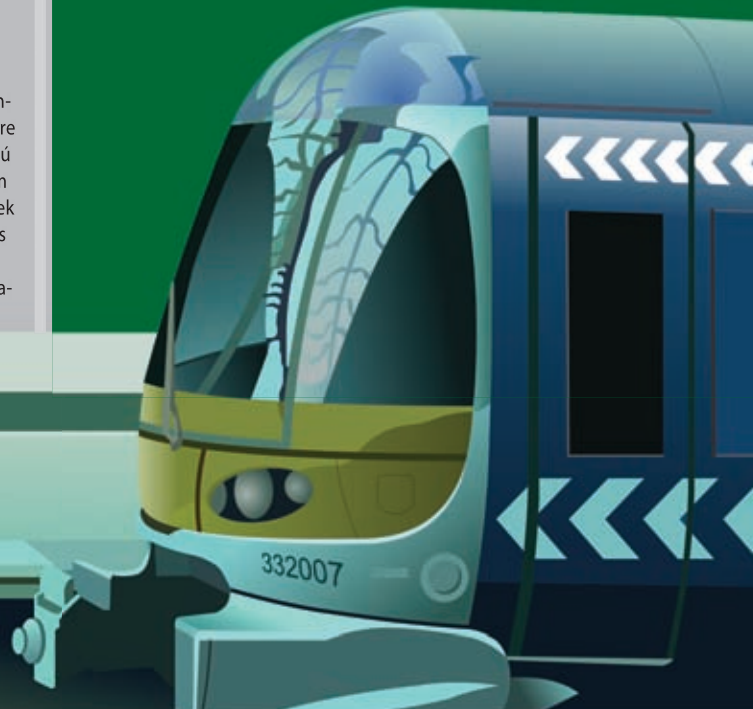
„A válaszom igen, két egyszerű okból kifolyólag: 1. Anyagi szempontból hasznos, hiszen 4000 HUF-tól nem fog csődbe menni a családi kassza, viszont ha együtt adnák ki, akkor sokkal rázóssabb lenne a stuff. Így viszont jut is, marad is. 2. Ezekkel a 4 órás epizódokkal félveként tudjuk csillapítani „éhségünket”. Ha egybe dobnák piacra, akkor többet kéne várni rá, így viszont nem lesz az az érzésünk, hogy: „Már két éve kiadták az alapjátékokat, hol kérik az expansion?” – Deltaleader

„Kicsit pénzhajhászás szaga van az egészen. A teljes játéknál ez annyira nem feltűnő. Én pl. a HL2-nél egy percig se éreztem hogy lenyűnálnák a pénzem, míg az Ep1-et csak kényszeresen élvezem, ha már ennyit fizettem érte... Ennyi.” – Jetix

„A rövid időközönként kiadott folytatásokkal kapcsolatban leginkább ravaszdi-prémnyúzásra vagyok hajlamos asszociálni (tiszteltet a kivételnek). Számomra igazán felelhető élményt egy izzig-vérig jól eltalált teljes értékű folytatás jelent, mely kellőképp kiadós, így hosszú időn át szórakoztat (pl. a jó öreg Baldur's II RULZ). Egy ilyen gáma megéri a - gyakran bizony fájdalmasan hosszú - várakozási időt!” – PdN

„Felcsigázza a közönséget... Egyértelmű, hogy a Valve jár jól, ha episode-okban adja ki a folytatást! Mivel én is megvettem a HL2-t, egyértelmű hogy beruházok az Episode One-ra, és a Two-ra is.

„Ez egy nagy reklámfogás, és hatalmas üzlet nekik, és mi nem sok mindent tehetünk ellene!” – Punisher



MI MONDJUK

A Valve nem forradalmat csinál, hanem új utak után tapogatózik. A Half-Life: Episode 1 esetében jól jár, ez tény. Talán jobban is, mint mi, játékosok. Talán tényleg nem nyújt annyit ez az epizód, mint amennyibe kerül, és talán tényleg csak a bejáratott név fogja elvinni a hátán, és nem a pusztá teljesítmény. De ettől még ne írjuk le a rendszert, ne vessük el a lehetőségét annak, hogy ez a technológia életképes lesz! Még ha nem is a HL2-vel.

Fura ezt mondani, de a Half-Life 2 a lehető legszerencsétlenebb alany az epizodikus tartalom letesztelésére. A narratíva speciális, nincs átvezető, a főhős nem beszél, a sztori minden egyes elemét real-time kell átélnünk FPS-nézetben. Ez pedig hihetetlen módon korlátozza a 3-4 órában átadható történetanyag mennyiségét. De mi van, ha lesznek stílusok, vagy akár másfajta felépítésű FPS-ek, ahol ez a módszer brilliánsan fog működni, ahol a pénzünkkel maximálisan arányban lévőnek érezzük majd a kapott szolgáltatást? Simán el tudok képzelni egy Quake 5-öt epizodikus formában, átvezetőkből elmesélt, felpörgetett sztorival, ahol csak bizonyos részeket játszunk mi, a többit - teszem azt, az invázió bolygórászállós részét - filmszerűen éljük át. Sokkal több mindent elbírná egy ilyen koncepció, sokkal dúsabb lehet az élmény, árnyaltabb, netán több szálon futó a sztori - még 4 órában is. Ha pedig elkanyarodunk az FPS-ektől, mint a legmunkaigényesebb műfajtól, szembe találjuk magunkat egy rakat olyan stílussal, melyeket rövidebb idő alatt kevesebb pénzből el lehet készíteni - csökkentve ezzel az epizódok között eltelt időt és azok árát is. Várjuk meg, hogyan bizonyít a rendszer a kalandjátékok, a túlélőhorrorok, vagy az interaktív mozik kapcsán.

Mindeközben pedig ne parázzunk rá túlságosan: az idő ügyis eldönti, jó-e, kell-e, lesz-e epizodikus tartalom. A játékipar is piacvezérelt ipar, azt csinálja, amire igény van. Mark Rein gazdasági szemszögből fogta meg a kérdést, ami teljesen jogos, mert végül ügyis a modell pénzügyi életképessége fogja meghatározni, hogy a kiadók-fejlesztők mennyire fogják azt erőltetni. Ha a játékosok gyomra nem veszi be az epizodikus tartalmakat, nem lesznek epizodikus tartalmak.

És ne felejtjük el, hogy eddig még mindig csak a konvencionális hardcore játékokról beszéltünk. Az epizodikus tartalom és a digitális disztribúció teljesen új távlatokat nyit a játékfejlesztés alkalmi játékosoknak szánt területén is. Nyugodtan elereszthetjük a fantáziánkat. Olyan játékokra gondoljunk itt, melyek nem technológia-alapúak, nincsen alattuk hipersziper, de fél év alatt elavuló 3D engine, hanem a szórakoztatásra helyezik a hangsúlyt - mint amilyenek a Sony Eye-Toy játékaik. Ezek előállításában bőven nem igényel annyi időt és munkaórát, mégis szórakoztatóak. Az alkalmi játékosok újfajta csatornán keresztül történő tömeges elérése folytán pedig a videojátékok még közelebb kerülhetnek a populáris médiacsatornához megítélésben, elfogadottságban, és fogyasztási gyakoriságban egyaránt. Ennek pedig még mi, HC-k is örülünk, mert ezzel mi is csak jól járunk. (Hillary Clinton például nem riogathatja többé az embereket egy olyan dologgal, amitől azért félnek, mert nem ismerik.) Szóval ez a technológia messzebbre mutat, mint a HL2 epizódok. Épp ezért remélem, hogy meg tudja vetni a lábát. A HL2-vel kapcsolatban pedig mindenki döntse el, hogy megéri-e neki, vagy nem. És vegye meg. Vagy ne.

Boe



Mark Rein

„Az epizódok által adott csökkentett élmény- és tartalom mennyiség egyszerűen kevés ahhoz, hogy fenntartsa a sztori iránti érdeklődést”

nok is, melyeket teljes terjedelemben. Kicsit hasonlít ez a tv-tv-tv-mozi felállításra - a sorozatok mellett néha-néha mindenki elmegy moziba is.

EGYSÉGBEN AZ ERŐ

Mindez szép és jó, még az ellenlábás Mark Rein szerint is, ám az Epic frontembere a brightoni konferencián rámutatott néhány buktatóra, melyek miatt szerinte a sokak által ok nélkül hype-olt metódus eleve halálra van ítéelve, és minden fejlesztő rosszul teszi, ha sutba vágja a klasszikus módszereket és ész nélkül elkezdi epizód-alapon játékok gyártani. Szerinte az első és legnagyobb probléma az ár. A Valve 20 dollárra árazta be az Ep1-et, ezt azonban nagyon sokan túl magasnak tartják a 3-4 óras játékidő tükrében. Főleg úgy, hogy a digitális, steamen keresztüli terjesztésnél nincs gyártási, csomagolási, szállítási költség, és nem fölözi le a hasznot kiadó és a terjesztést végző bolthálózatok. (Itt azért azt megjegyeznénk, hogy az viszont nyílt titok, hogy a Valve az EA által végzett dobozos disztribúció miatt nem viheti lejjebb a steames árat...) Ha mindehhez hozzávesszük, hogy az epizodikus tartalom magában hordoz bizonyos fokú repetitívítást (egy új fejlesztésű játéktól elvárhatjuk a vadiúj sztorit és környezetet, a friss élményeket, a harmonikus egészzé komponált kezdetet, középrést és véget, egy epizód azonban törvényszerűen a korábbi résztől örököli ezeken a területeken), akkor még inkább zavaró, hogy harmad, urambocsá' fele annyiba kerül a játék, mint egy újfejlesztésű társa. A másik nagy probléma Mark szerint, hogy

az egyes epizódok között eltelt fél-egy év nagyon sok idő, és az epizódok által adott kisebb élmény- és tartalom mennyiség egyszerűen kevés lesz ahhoz, hogy fenntartsa a sztori iránti érdeklődést és a játék iránti elkötelezettséget. Mindezek okán nem lehet az epizodikus játékfogyasztást a televíziós sorozatokhoz hasonlítani, hiszen ott a rajongók hetente megkapják az új adagot, ráadásul ingyen. Az Unreal atyja szerint egy epizódalapú modellben a „második rész” az első eladásainak maximum 1/3-át fogja teljesíteni. Megoldás lehetne a fejlesztési idő lerövidítése, ez viszont minőségesítéshez vezet. Hangsúlyozta, hogy nem véletlenül tart 6 évig összekalapálni egy HL2-t, vagy évekig bármely másik minőségi játékot. Ilyen a játékfejlesztés jelenleg - rengeteg munkába és időbe telik, amíg a fejlesztők 10-20 óranyi minőségi szórakozást letesznek az asztalra. Szintén a fejlesztők szempontjából jelent hátrányt, hogy bár a játékosok sokallni fogják az árat, az mégsem lesz elég arra, hogy a terméket megfelelő marketinggel támogathassák meg a piacon - olyannal, mely versenyezni képes a mammutkiadók aktuális blockbustereivel szemben. Mindez persze nem a Valve-ra és a Half-Life licencre vonatkozik - emelte ki végül - hiszen a HL2 egy bevezetett, megalapozott brand, világszerte hatmillió példányt adtak el az alap-játékból, óriási hírveréssel övezve. Ebből következik, hogy ha a Valve-nak üzletileg be is jön az epizódalapú játékfejlesztés, az nem jelenti azt, hogy bárki másnak is be fog.

Boe



AZ EPIZÓDIKUS TARTALOM MÁR SZEMSZÖGBŐL

Puska...err... akarom mondani mikrofonvégre kaptuk Dan Connorst, aki a szintén epizódikus formában készülő Sam & Max mögött álló Telltale Games igazgatója. Legújabb játékuk kapcsán kérdeztük arról, mik a meglátásai az epizódalapú játékkészítésről.



Mivel a Sam & Max merőben más stílus képvisel mint az eddig megjelent SiN és Half-Life 2 részek, érdeklődve hallgattuk, mire számíthatunk majd epizódfronton a kalandjátékok kapcsán.

GameStar: Véleményed szerint melyek az epizódalapú tartalomelőállítás legfontosabb előnyei a klasszikus videojáték-fejlesztés módszereinek képest? Hogyan profitálhatnak a játékosok ebből az új irányzatból?

Dan Connors: A fogyasztó oldaláról véleményem szerint az a legfontosabb előny, hogy bármikor megtalálható és elérhető a termék. Soha nem merülhet fel problémaként, hogy elfogytak a készletek a boltok polcairól, és a világ bármely pontján hozzáférhető a játék. Szintén nagy előny, hogy akkor veszed meg, amikor kedved szottyan hozzá. Tartalmi szempontból pedig: ahogy egyre több kiadó próbálja ki ezt a modellt, a játékosok úgy találkoznak majd egyre több innovációval és változatossággal, mert a fejlesztők nagyon sok újdonságot próbálhatnak ki játékaikban.

GS: Képesek lesznek az epizódalapú játékok ugyanazt az ár/érték arányt szolgáltatóknak, melyhez hozzászokhattunk a

klasszikus (hosszabb) játékok esetében? (Feltételezve persze azt az ideális állapotot, hogy minden játék megéri az árát.)

DC: Igen, mégpedig azért, mert ez egy olyan egyensúlyi állapot, mely egy idő után kialakítja önmagát. Végül a játékosok fogják meghatározni az árakat: ők diktálnak a kiadóknak, ők döntenek el, miért mennyit hajlandóak fizetni.

GS: Még a legjobb játékok esetében is találkozhatunk momentumokkal, amikor a lendület alábbhagy. Ha az emberek a megszokottnál sokkal rövidebb játékokat kapnak kézhez, jogosan merül fel az igény, hogy azok annyira intenzív szórakozást nyújtsanak, amennyire az csak lehetséges. Mit gondolsz: az epizódok tudnak hatásosabbak, sodróbbak lenni a „teljes” játékoknál, vagy azok egyszerű „kivonatai” lesznek csupán?

DC: Vannak játékosok, akik intenzitást várnak el a játékoktól, míg mások egyszerűen csak szórakozásra vágnak egy-két óras szabadidejükben. Az előbbieket igényeiket egy akcióval telepréselt, sodrós FPS nyilván jól kielégíti, utóbbiak viszont remekül ellesznek majd a humorral, a fejtörőkkel, és a történeti csavarokkal, melyeket a mi kalandjainkban találunk.

GS: Mekkora játékidőt terveztek egy-egy epizódhoz? Az Alone in the Dark 5, mely szintén epizódalapú fog megjelenni, mindössze 45 perces részekkel kíván operálni. Mit gondolsz erről? A videojátékok tudnak tv sorozat-szerűen „funkcionálni”?

DC: Meglátjuk. Ez szintén egy olyan kérdés, melyet a fogyasztói igények fognak formálni. Az egyik nagyszerű tulajdonsága az epizódalapú játékkészítésnek pedig épp az, hogy a kiadók és a fejlesztők soha nem látott sebességgel tudnak reagálni a játékosok igényeire.

GS: Hogyan tervezitek fenntartani a rajongók érdeklődését az epizódok között?

DC: Abban a szerencsés helyzetben vagyunk, hogy a Telltale már most berendezkedett a „folyamatos leadás” rendszerébe. Amint beindul a Sam & Max széria, folyamatos új megjelenésekkel fogunk jelentkezni, aminél jobb módszer nem nagyon létezik az érdeklődés fenntartására.

GS: Nem tartasz attól, hogy mire egy sorozat utolsó része megjelenik, a benne alkalmazott grafika (vagy általában a technológia) elavulttá válik? Tervezi-

tek, hogy menet közben fejlesztitek a játékokat ebből az aspektusból is?

DC: Nem mondanám. Ha epizódalapú játékkészítésre adod a fejed, nem túl jó taktika, ha a technológiádat helyezed előtérbe, vagy arra alapozva akarsz sikereket elérni. Sokkal inkább megéri az „örökzöld” típusú termékekre koncentrálni, és a hangsúlyt ezeken belül is a karakterekre és a sztorira helyezni, mert hosszútávon ezek fognak érdeklődést és eladást generálni. Folyamatosan a legújabb, legnagyobb durranás után kullogni technológiában? Nem a mi asztalunk.

GS: Hogyan tervezitek terjeszteni a Sam & Max epizódokat? Klasszikus, vagy digitális formában? Mit gondolsz, a digitális terjesztés hatást fog gyakorolni a játékipar jelenlegi felépítésére?

DC: A Sam & Max mindkét módon terjesztve lesz (digitálisan és később dobozos termékként is). Úgy gondolom, hogy a digitális terjesztés máris hatást gyakorol az iparra, s ez a hatás egyre inkább közelíti a fordulópontot - ahonnan kezdve nem a klasszikus terjesztési módszerek dominálnak majd. **mazur**

A Half-Life 2-sztori epizódonkénti továbbgörgetése egyelőre elég nyökögösnek tűnik, de a „név” valószínűleg ettől függetlenül elviszi a hátán a projektet.



A Telltale Gamesnél lelkesek az új technológiával kapcsolatban, de óvatosak a piac várható reakcióját illetően: ugrásra készen figyelnek.



A SiN Episodes, bár első volt a PC-s epizódalapú felhőzatalban, közel sem durrant akkorát, hogy a készítőik nyugodtan hajthassák álomra a fejüket. A következő rész tuti bukta – Mark Rein szerint legalábbis.





ZeroCool

VALVE ÉS GYERMEKEI

Nem is olyan régen mindenki megvádolta a Valve csapatát – sokan hitték, hogy a Half-Life 2 soha nem jelenik majd meg. Aztán megjött, és kicsiny hallgatás után úgy tűnik, hogy Gabe Newellék ismét történelmet akarnak írni!



Sok technikai újdonság, első lépés fűződik már a csapat nevéhez. Gondoljunk csak például a Steam rendszerre: egy teljesen friss technológia, a felhasználók, a fejlesztők, sőt még a kiadók is csak most kezdik kiismerni előnyét, hatékonyságát. Igaz, hogy a játékosok még egy ideig kétségekkel fogadják, de a tény, hogy egy bizonyos szoftvert a világ minden táján egy időben kaphatnak meg, minden bizonnyal nagy sikerre számíthat az elkövetkezendő 1-2 évben. Már az az apróság is igen gigantikus lépés, hogy az interneten keresztül letöltött

játékok költségeihez nem kell hozzáadni a doboz és borító, illetve CD vagy DVD gyártási költséget, sőt, még a különféle országokba való kiszállítási díjat sem. Egyszóval a képlet adott, már csak termékek kellene. A zuhatagnak a megindítója szintén a Valve, akik nap, mint nap újabb jelentéseket adnak arról, milyen, más fejlesztők által készített játékokat lehet letölteni az ő rendszerükön keresztül. Mindemellett pedig újra látszik, hogy a titkos bunkerekben keményen dolgoznak, és ha minden jól megy, idén egyszerre három játékkal is robbantani fognak!

HALF-LIFE 2: EPISODE TWO

A Half-Life sorozat következő tagja az Episode Two lesz, melyben újfent az idegenekkel folytatott harc részesei lehetünk. Ebben a részben már kicsit több kiderül, az első igazából csak egy felvezetés volt, melyben lényegében semmilyen választ nem kaptunk, viszont annyi kérdést tettünk fel, mint még soha a játéktörténelemben. Értelemszerűen az első epizód utáni robbanástól indulunk, és a City 17 körüli környezetbe játszhatunk. Eljutunk majd azokra a helyekre, melyekbe az Episode One-ban megtalált egyes rögzített felvételeken már bepillanthatunk (mint például Dr. Judith Mossman videója a főépületben, amikor először láthattunk meg egy új ellenséget), végre megtudjuk, hogy mik azok a kis kabinok, melyek a robbanás előtt elhagyták a reaktor épületét, és talán fény derül arra is, hogy Alyx-szal mi történt pillanatokkal a robbanás után. Unalmasnak hangzik? Szerintem annyira nem ☺.

ENNYI ÚJDONSÁG MÉG NEM VOLT KIEGÉSZÍTŐBEN

De tegyük fel, hogy ez még kevés bizonyos játékosoknak. Akkor lássuk az egyévi újdonságokat: az *Episode One* ugyebár legfőképpen Alyx és Gordon kapcsolatára épített. A folytatásban Alyx már nem lesz annyira jelen, de találkozhatunk majd nagyon sok korábbi ismerős arccal, többféle vezethető járgányunk is lesz, és persze sok friss ellenfél is. Ez utóbbiak közül egyet már láthattunk az *Episode One*-ban is (a korábban említett, Dr. Judith Mossman féle videón): a Hunter lényegében a már korábban is látott Strider kistestvére is lehetne. Nyolc láb magas, gorilla jellegű mozgása és három lába van, tűzereje jelentős (két pulse ágyú, suppression device – ez utóbbitól teljes erő mellett is azonnal meghalhatunk), mivel azonban jóval kisebb, értelemszerűen bárhova utánunk tud jönni. A Strider elől viszonylag egyszerű volt elrejtőzni, de egy kisebb csapat Hunterrel bizony meggyűlhet a bajunk. Főleg mivel az előbb említett nagytestvérrel együtt dolgozik: kicsalogatnak az odúnkból, hogy a nagytestvér lecsaphasson! A Valve elmondása szerint több új ellenség is lesz, ám egyelőre a többiek titokban tartják. Ezúttal azonban már jobban megismerkedhetünk majd az Advisor Poddal (amit a toronyba érve először megláttunk, csillógó-szürkés felülettel, egyfajta rovar gubóra hasonlít), a Carb Synth-tel, a Mortar Synth-tel, és így tovább. Némileg bővül a mi kis Gordonunk arzenálja is az úgynevezett „Strider

» AZ EPISODE TWO MELLÉ INGYEN MEGKAP- JUK A TEAM FORTRESS 2-T ÉS A PORTAL-T! «

Buster” nevezetű eszközzel, mely lényegében képes „kiszívni valamelyest” a Striderek erejét, és utána már egyszerűbb lesz elpusztítani őket. Gondoljunk csak bele mennyi lesz belőlük a pályákon, ha egy külön fegyvert is készítették ellene ☺. Ezúttal pedig már nem lesz felcserélve a Gravity Gun polaritása, viszont valamiféle új muníciót készítenek hozzá – erről azonban még nem mondtak semmit. Az új járgányok között megtalálható egy olyan verda, melyet két elszökött városlakó szerelt össze. Kétszemélyes lesz (egyelőre nincs neve), valaki vezet, a másik ülésről pedig gypálhatjuk az ellent. A legjobb talán mégis az, hogy a játékban szereplő NPC-eket megkérhetjük, hogy jöjjenek velünk ebben a járműben, és vezessenek, vagy löjjenek. A Valve gondolt azokra is, akiknek még ez sem lenne elegendő ☺. Még a grafikus motort is továbbfejlesztették, melynek eredményeképpen belekerült egy „next-gen rendering” elem. Ez többek között a valós idejű motion blur (mozgás közbeni teljes alakos elmosás), illetve depth of field (fókusz távolság) effektek megalkotásáért felelős. Kíváncsian várjuk, hogy ennek a megjelenésére majd milyen gépre lesz szükség...Most már elég sok mindent mondtunk az új epizódról, de még mindig nem eleget. Gondoltad volna, hogy két, teljesen különálló játékot ingyenesen adnak mellé? ☺.



Kézzártétes gyógyítás, hogy még szerepellhessen a szolid bombázó a játékban



Ismerős karakterek is felbukkannak a játékban

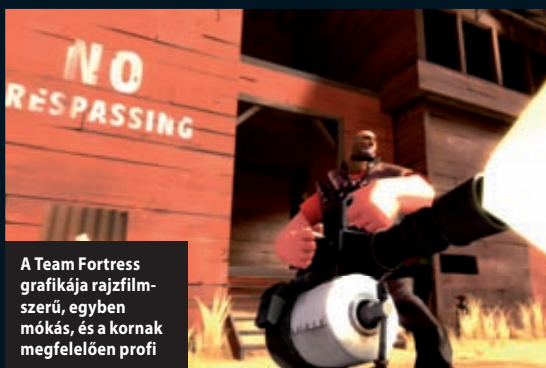


A Strider élelem után kutat a város szélén



TEAM FORTRESS 2

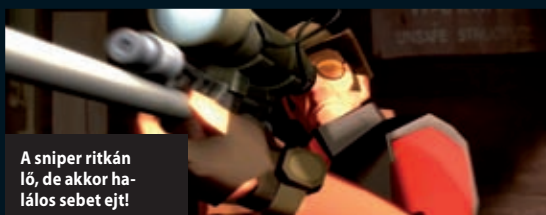
Igen! Bármennyire is hihetetlen, visszatér közénk az egykor igen népszerű, és szó szerint elveszteknek hitt kiegészítés, a Team Fortress. A folytatás szakít az eddigi képlettel, és már nem valóságos grafikával bír. Leginkább talán a *XIII* című FPS-hez lehetne hasonlítani, vagyis egyfajta rajzfilmszerű kialakítással bír: félreértés ne essék, nem lesz annyira „esetlen”, és nem is a *XIII*-ban megismert cell-shaded technológián alapszik, hanem a korábban emlegetett next-gen renderer rendszeren. Akárcsak a korábbi epizódokban, most is kiválaszthatunk egyfajta karaktert a csata előtt, és vele nyomulhatunk. A karakterek a következők: Medic (orvos), Heavy (nehézfegyverzetű), Spy (kém), Scout (felderítő), Soldier (katona), Pyro (lángszórós), Demoman (robbantó), Engineer (mérnök), Sniper (mesterlövész). A nevük is mutatja, mindenkinek lesz egy speciális képessége (erőssége), a legfontosabb természetesen a csapatjáték, az együttműködés! Ahogy erősségük, gyengeségük is van: a Heavy például nagy tűzerővel bír, de lassú, a Snipernek van távcsöves puskája, de kevés életerővel rendelkezik, és így tovább. A játékmódokról sajnos nem árultak még el semmit (mármint a lap leadásának pillanatáig), de ismerve az első részt, unatkozni nem fogunk ☺. Egyértelműen multiplayer lesz a lényeg, és akkor igazán jó, ha legalább kilencen össze tudunk jönni, vagy többen.



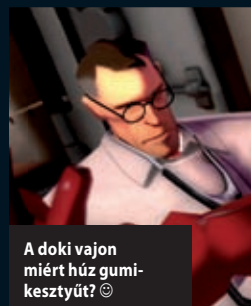
A Team Fortress grafikája rajzfilmszerű, egyben mókás, és a kornak megfelelően profi



Maga a környezet is mesébe illő



A sniper ritkán lő, de akkor hatalmas sebet ejt!



A doki vajon miért húz gumi-kesztyűt? ☺

ESTV TF TÖRTÉNELEM A DVD-N



Így nézett ki a Team Fortress 2 1999-ben

TEAM FORTRESS TEGNAP ÉS MA 10 ÉVE KÖZÖTTÜNK VANI!

Az eredeti Team Fortress egy *Quake 1* alá készült, teljesen ingyenes kiegészítés volt, melyet 1996. augusztus 24-én adtak ki. Az akkori készítőik megalkották a Team Fortress Software nevezetű céget, hogy elkészítsék a *Team Fortress 2*-t a készülő *Quake II* alá. A csapatot mindeneszt felvásárolta a Valve, és amit addig fejlesztettek a TF-en, kiadták *Team Fortress Classic* néven az akkor már megjelent *Half-Life*-hoz. 1999 környékén már voltak képek a *Team Fortress 2*-ről (egy korai képet be is tettünk ide), azóta szemmel láthatóan nagyon sokat fejlődött ☺.

PORTAL ÉLETTÖRTÉNET AZ ÖTLET NEM A VALVE-TÓL SZÁRMAZIK

Mivel már a *Prey*ben is voltak portálok (és megannyi más játékban), nem mondhatjuk, hogy a Valve a kitaláló. Sőt, a *Portal* játék sem saját ötlet, hiszen az eredeti elképzelést még néhány főiskolás alkotta meg 2005-ben, a redmondi (Washington állam) DigiPen Institute of Technology falai között (az iskola leginkább alkalmazott és képzőművészettel, valós idejű interaktív szimulációval, és rendszer-mérnökséggel foglalkozik). Ennek Narbacular Drop volt a neve – azóta ezt a kis társaságot is bekebelezte a Valve, így született meg a folytatás, a *Portal*. Mindezek előtt egyébként, megemlíteném, hogy az *Unreal Tournament* legelső részéhez már készült egy remek pálya (DM-deCyberEscherUT – www.ezkeel.com), melyben már simán lehetett a pályán belül portálokra átrohangálni.



PORTAL

A másik, az *Episode Two*-hoz ingyenes adott játék egy teljesen új név. A *Portal* már nevével is pletykálkodik a lényegről: a játékban különféle portálokra keresztül kell majd áthaladnunk... haha, ennyire azért nem egyszerűsíthetjük le a dolgot, a Valve egy egészen jópofa dolgot talált ki. Az alap elgondolás az, hogy nem egy folyamatos, történet-orientált FPS-ről beszélünk, hanem gyakorlatilag egy komoly gondolkodást igénylő logikai játékról. A játékos lényegében egy tudományos kísérletben vesz részt az ASEC (Aperture Science Enrichment Center) központjában. Az egyetlen fegyverünk az ASHPD (Aperture Science Handheld Portal Device), de nevezzük csak Portal Device-nak. Kis szobákban kell, legtöbbször akár halálos kimenetelű feladatokat elvégeznünk. A mi kis fegyverünkkel lőni nem tudunk, csupán portálokat, kapukat nyithatunk. Kezdő és végpontokat adhatunk meg, ott nyithatjuk meg a kaput. Az egyik lyukon bemegyünk, a másikon ki. Ez a lényeg, de a dolgunk nagyon nehéz lesz. Legtöbbször a fizikai törvényeket kell kihasználnunk, tárgyakat kell elmozgatnunk portál nyitásokkal és hasonlók. Az egyetlen igazi kötődés a *Half-Life 2*-vel, hogy a HL univerzumban játszunk: ismerősek lesznek bizonyos karakterek, a pályák, a textúrák, egyszerűen maga a környezet. A bejelentés pillanatában nagyon sokan megvádolták a Valve tagokat, hogy a *Prey*-ben megismert portál ötletet egyszerűen ellopták, de azért távolról sem erről van szó. A *Portal* tényleg csak egy logikai játék, és épp erre van kihegyezve. A *Prey*ben pedig ezt a lehetőséget csak kiegészítő funkcióként használjuk, mert muszáj. Egyébiránt megjegyezném, hogy a *Prey*hez máris elkészült egy nagyon apró kiegészítés, mellyel épp egy ASHPD-hez hasonló fegyvert kapunk ☺ (keress rá a GameStar Online-on arra, hogy „[Mod] Portal” és már hozzá is férhetsz).

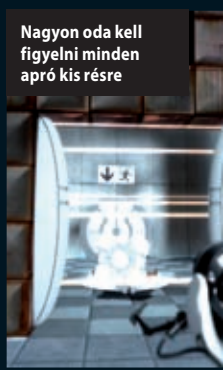
Az alap ötlet ebből a kis játékból származik



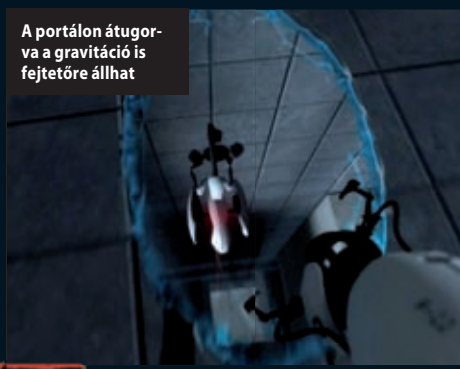
Kezdetben még egyszerű feladatoknak lesznek



Nagyon oda kell figyelni minden apró kis részre



A portálon átugorva a gravitáció is fejtehetőre állhat



Végtelenített portálózás egy komával ☺



EXTRA VIDEÓK A DVD-N

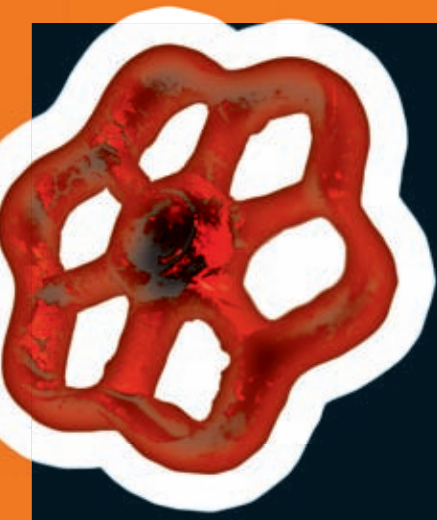
VALVE VILÁGURALOM

Nem állítom, hogy egyértelműen a Valve a legjobb csapat ma a világon, de minden elismerésem az övék. Ezt a pakkot egyben kiadni, ráadásul úgy, hogy a *Team Fortress 2* és a *Portal* teljesen ingyen lesz az *Episode Two*-hoz, szerintem nagyon szép teljesítmény.

Ennél már csak az lenne a még zseniálisabb, ha tényleg kiadnák 2006-ban, ahogy mondják – mint tudjuk, a Valve szeret csöppet csúsztatni... ☺.



Folyamatosan nőnek a pályák és egyre nehezebbek a feladatok



VAN EGY JÓ JÁTÉKÖTLETED?

*Itt az idő, hogy ne csak dédelgeds,
hanem megmutasd ország-világnak!*

A GameStar, a SUN Microsystems Kft. és az Open SKM Agency Kft. pályázatot hirdet, melynek keretében minden ifjú játékdesigner-titán megmérettetheti magát!

Egyetlen kitétel, hogy pályaművedet a Staroffice8 prezentáció-készítő alkalmazásával készítsd el olyan formában, hogy akár a döntőben is ennek segítségével mutathasd be munkádat a zsűrinek.

A bírálók között találd majd a GameStar szerkesztőit éppúgy, mint a legjelentősebb hazai játékefejlesztő stúdiók prominens képviselőit.



A pályázat fődíja egy **CSÚCSKATEGÓRIÁS VIDEOKÁRTYA ÉS egy **PROCESSZOR**, a SUN Microsystems Kft. felajánlásában!**

Ne habozz, gyere és vetíts egy nagyot!

A program próbaverziója www.staroffice8.hu weboldalon ingyenesen letölthető vagy a www.gamestar.hu weboldalon találhattok részletes információkat a pályázatról.

Határidő: 2006. szeptember 21. Pályaműveket a palyazat@gamestar.hu e-mail címre várjuk!

GameStar

StarOffice 8



NEED FOR SPEED CARBON

Gondolatok csak bele: mi lehet annál még annál betegebb, örültebb, mint amikor illegális versenyeken száguldozol egy városban, a sűrű utcák rengetegében, mögötted a szirénázó zsarukkal? Az NFS sorozat készítői szerint az, ha ugyanezt életveszélyes hegyi utakon teszed, ahol egyetlen rossz kormányváltás, és a verdáddal együtt a szakadékba zuhansz. . .



GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
ARCADE AUTÓVERSENY

KÖRNYEZET
CARBON KANYON

KIADÓ
ELECTRONIC ARTS

FEJLESZTŐ
EA BLACK BOX

KORÁBBI JÁTÉKOK
EA SPORT-SOROZAT,
NFS-SOROZAT

MEGJELENÉS
2006. NOVEMBER

GYORSLINK
1472

A *Need for Speed* sorozat legújabb darabjából már előző számunkban olvashattatok ZeroCool tollából, ám azóta Prágában részt vettünk egy exkluzív bemutatón is, ahol nemcsak újabb információorzsákat sepergethettünk össze a várva vár *Carbon*ról, hanem végre ki is próbálhattuk, hogy szuperál a kicsike. Az elegáns cseh szálloda bemutatótermében az EA

MIÉRT ÉPPEEN KANYON?

Az illegális versenyeket nem véletlenül hívják annak: ha valakit rajtakapnak egy ilyenben, nemcsak elveszíti a jogsiját, hanem börtönbe is kerülhet. Mivel a rendőrség egyre szigorúbban vette az ilyen száguldozásokat, ezért a versenyzőknek „kiutakat” kellett keresniük – a szó szoros és elvont értelmében egyaránt. Egyesek legális versenyekre tértek át, amelyek biztos utakon folynak, az igazán tökös és vakmerő sofőrök azonban ennél sokkal örültebb megoldást választottak: a városok falain kívül hegyi utakon versenyeznek, ahol egy rossz szul bevett kanyar az életükbe kerülhet. A játék főszereplője ugyanaz, mint akit a *Most Wanted*ben is irányíthattunk és hősünk is úgy dönt, hogy a kanyon verseny illegális street racing karrierjének netovábbja. A sztorit még megspékelték azzal is, hogy a híró annak idején Carbon City-ben élt, csak miután forró volt a talaj a lába alatt, ezért lépnie kellett innen máshová: ezután következtek a *Most Wanted*-béli kalandjai. Most viszont visszatért, hogy ismét ő legyen az igazi HMCS (helyi menő csávó) a városban. Olyan nagyon kidolgozott sztorira persze most sem kell számítanunk, leginkább most is a többi illegális versenyzővel fogunk diskurálni. A szereplőket megrajzolásához egyébként

ezúttal nem a *Most Wanted*ben használt digitalizált és „újrarajzolt” technológiát használják, hanem teljesen hagyományos 3D-set, amit egy kicsit sajnállok, mert nekem az előző jobban tetszett, de hát ízlések és pofonok, ugye...

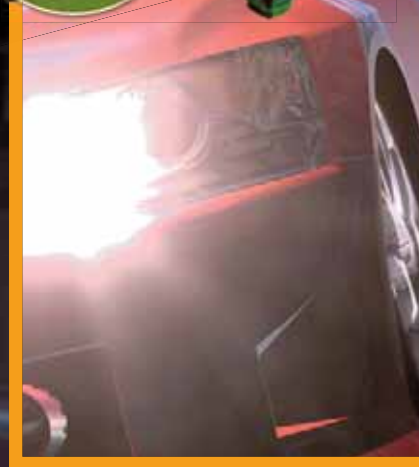
PÁRBAJ

Nem tudom, mennyire emlékeztek még Steven Spielberg ősrégi filmjére, a *Duelre* (Párbaj) ahol egy óriási kamion üldözött egy ócska Cadillacet, de a *Carbon* új játékmódjában, a Canyon Duelben is kicsit hasonlót találunk, csak éppen a kamion helyett mindkét fél sportkocsiban fog hasítani a hegyekben. A verseny két körből áll, az egyikben te üldözöd a másik felet és minél közelebb érsz, annál több pontot szerzel a másikban pont fordítva. Ha a két kör után a mérleg pozitív és a te javadra áll, akkor virulhat a fejed, mert kaptál egy medált és jó sok dellát. Ha viszont kikaptál, akkor üres kézzel mehetsz haza, sőt, talán még gyalog is. Hogy egy kicsit még feszesebbé tegyék a dolgokat a készítő, szigorításokat is raktak bele mindkét fél számára. Amennyiben az üldöző autó le tudja hagyni az elől lévő és tíz másodpercig megtartja a vezetést, akkor már nincs is szükség második körre: megnyerte a partit. Azonban a „vezető” kocsis is kap majd egy extra lehetőséget: ha na-

Black Box néhány producere előadást tartott a játékról, utána pedig egy óriási HD televízióra rákötött Xbox 360-on száguldozhattunk a legújabb verdákkal.

HIRTELEN HALÁL

Az *NFS: Carbon* újítása, hogy a hegyi utas versenyeknél elég egy rosszul bevett kanyar és az autód a szakadékba zuhan. Ez a „hirtelen halál” persze azt is jelenti, hogy elveszíted a versenyt, tehát nagyon kell vigyáznod. Látványelemnek persze nem utolsó, ahogy egy gyönyörű kocsis a szakadék oldaláról a semmibe zuhan, de kár ezért elveszíteni egy jól álló versenyt...



gyon elhúz az üldözőtől, akkor ő nyög-heti be főlényesen, hogy: „Apafej, szállj ki a verdádból, gyalog méssz haza.”

ÉLETEM A VESZÉLY

Azonban mindkét félnek számolni kell a hely veszélyességével: elég *egyetlen* rosszul, rosszkor bevett kanyar és az autó átszakítja a korlátot, hogy a szakadék mélyén csak egy füstölő ronccsa váljon. Game Over. A kanyon párbajok legfőbb szempontja tehát az életveszélyes verseny. A hegyi utak természetesen kellően kanyargósak lesznek és nehezebb szinteken időként muszáj lesz vállalni a rizikót, hogy a szakadék szélén csúszkálva vegyünk be egy kanyart, ha nem akarunk lemaradni.

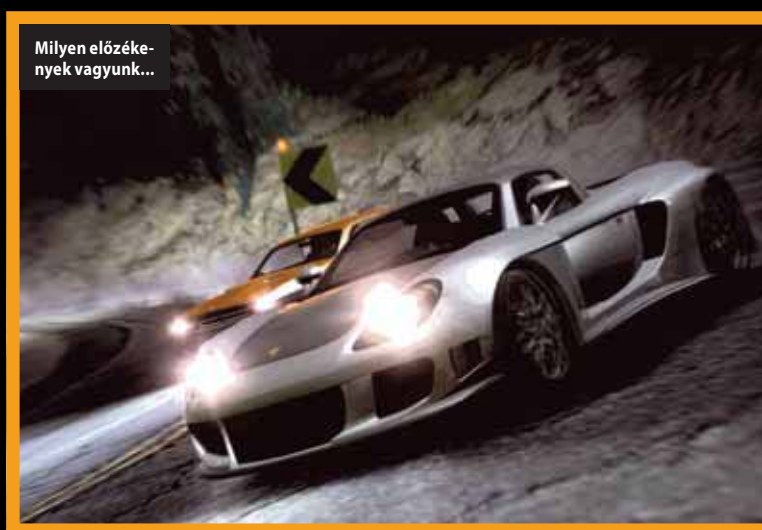
CSÚSZKÁLGATUNK, CSÚSZKÁLGATUNK?

Az EA annak idején nagy büszkén vezette be a drift racinget a *Need for Speed Underground*-ban, ám az *Underground 2*-ben, illetve a *Most Wanted*-ben már nem találkoztunk vele. Itt végre vissza fog térni, ám némileg átalakítva. A készítőktől dolgozták például az eredmény rendszert, ugyanis a ravaszdi kis játékosok egy kis „exploitot” kihasználna meg tudták azt csinálni, hogy megállás nélkül, egy helyben drifteltek, így teljesen meghülyítették (vagyis kimaxolták) az

eredményszámológát. (Ez nyilván leginkább a multiplayer részben nem tetszett egyeseknek...) Ez már több okból sem lesz többé lehetséges: az egyik például az, hogy az eredményszámológát a pályák sarkaiban lesznek, így nem tudjuk többé úgy megnyerni a versenyt, hogy egyhelyben pörgünk. Emellett a készítőktől kicsit egyszerűsítették is a drift-versenyeken. Nincs már szükség millió kunsztra, túlkormányzásra, vagy egyéb nem a drifteléshez tartozó trükkre, hanem csak arra kell figyelni, hogy a kanyarnál benyomod a gázpedált és nézed, ahogy a kocsi feke kifarol. Az igazi trükk itt az, hogy irányítás alatt tartsd a kocsidat. Igazából ezen a téren egy kicsit vesztített is a szimuláció jellegéből a játék, hiszen csak nyomunk kell a gázpedált és ide-oda farolgatni.

FÉKEZÉS ÉS POFÁSÍTÁS

Amiben viszont egyértelműen sokkal szimulátorosabb a *Carbon*, az a fékhasználat – különösen akkor, amikor egy muscle car volánja mögött ülsz. Míg a legtöbb arcade-szerű autóversenyénél a gamepad analóg bevitelén keresztül érzékeli a játék, hogy



Milyen előzéke-nyek vagyunk...

milyen gyorsan fékezzen le a verdád, addig a legújabb *NFS*-ben a fékek pontosan úgy működnek majd, mint a valóságban. Ha rátaposol ezerrel a fékre, akkor lezárhatod a kerekeket és ez nem mindig okos dolog, különösen egy hegyi utas versenyen, ahol sokkal jobban jársz, ha fokozatosan fékezel. A legjópofább újdonság azon-

ban az autosculpt rendszer. Egy kicsit úgy működik, mint egy RPG karaktergeneráló része: a kocsi legfőbb részeit valós időben emelheted, formálhatod, növelheted, szélesítheted és bizonyos elemeket még el is csavarhatsz. Mindegyik kocsin héttől tíz ilyen formálható rész van és rengetegféleképpen változtathatjuk őket. Őszintén szólva volt azért egy dolog, aminek nagyon nem örültem a bemutatón láttán. A nappali pályák például ismét elmaradnak – hasonlóan a *Need for Speed Underground*-hoz, most is csak éjszaka vezethetünk. A készítőktől azt magyarázták, hogy erre a lépésre azért volt szükség, mert állítólag valódi kanyon versenyzők mondták, hogy ők bizony csak éjszaka versenyeznek. Az dolog pikantériája az volt, hogy a bemutatón pont három-négy nappali fényképet láthattunk róluk. Ezt az egy kis malört leszámítva ismét egy profin kidolgozott, látványos autóversenyt kapunk majd a kezünkben novemberben, sok-sok extrával és finomságokkal nyakonöntve.

SÖR, KNÉDLI, NFS...

A rendezvény után egy kis városnézésre indultunk, mely során megnéztük kedvenc Károly hidamat, amely a *Vampire: The Masquerade*-ben Károly hídként szerepelt. Persze az elmaradhatatlan sörözgetés sem maradhatott ki – különösen azért, mert Prágában is pokoli meleg volt, ezért bőségesen toltuk magunkba a hideg alkoholt... A végére már úgy éreztük magunkat, mintha az *NFS* kanyargós hegyi útjaink dülöngélnénk ☺...



És a követési távolságra a nagyanyám figyel majd???



BAD SECTOR ELSŐ BEMUTATÁSAI:



Őszintén szólva a nappali versenyek miatt nekem a *Most Wanted* jobban bejött, de azért a *Carbon*-ban is rengeteg újdonságot találunk, úgyhogy az *NFS* fanok szerintem elégedettek lesznek velem.





KÉPGALÉRIA A DVD-N

CLIVE BARKER'S JERICO

Clive Barker döbbenetesen jól sikerült, ám annál meglepőbb módon igen rossz eladásokat megélt *Undyingja* után öt évet kellett várni, hogy a horrorregények és filmek nagymestere végre visszatérjen. A *Jericho* ugyan nem folytatja az *Undyingot*, de az első információk alapján még nagyobb durranásnak ígérkeznek. . .

RSNÉZET
GÓRIA
 - HORROR FPS
NYEZET
 NI VÁROS,
 NBŐZŐ KOROK
Ó
 MASTERS
ESZTŐ
 MASTERS
ABBI JÁTÉKOK
 E BARKER)
 ING
ELENÉS
 DECEMBER
SLINK
'87

„**L**áttam a horror jövőjét... a neve: Clive Barker...” - Stephen King szállóigévé vált híres mondatával szerintem minden PC-s játékos mélységesen egyetértett, amikor végigtolta az *Undying* című háborzongató FPS-t. A *Hellraiser*, *Kampókéz* és más híres horrorfilmek, horrorregények, gyermekmesék, sőt, még egy vidámpark (!) atyja öt évvel ezelőtt döntött úgy, hogy egy

követelték a rajongók a folytatást, az EA-nál süket fülekre találtak. Szerencsére Barker mester nem keseredett el és egy újabb kiadvál egy újabb horror FPS fejlesztésébe kezdett. Külön jó hír, hogy ezúttal már a fejlesztés kezdetétől fogva részt vesz benne.

RESTAURÁTOROK FROM HELL

Jerikó a régészek szerint a világ egyik legrégebbi városa, ráadásul különféle bibliai vonatkozásai vannak (sőt, még egy Prodigy szám is készült belőle :) így nem véletlen, hogy Clive Barker termékeny fantáziáját is megmozgatta. A sztori szerint a hatalmas afrikai sivatag legeldugottabb zugában egy régóta lerombolt város falai ismét előtűnnek a semmiből. Mivel semelyik kormány nem küldött oda restaurátorokat, ráadásul bizonyos ultratitkos információk szerint furcsa, természetellenes jelenségek zajlanak le a környéken, ezért egy speciális, titkos egységet küldenek ide, akik nemcsak a hagyományos háborúzásban, hanem

a paranormálisban is otthon vannak. A feladatuk hogy megtaláljanak és elpusztítsanak minden túlvilági gonosz erőt, amely a városban ólálkodik.

LOST IN TIME
 Ezek önmagában még egy elég átlagos FPS sztori alapjai, ehhez ugye nem kellett Clive Barker. Az igazi poén

HA TE MONDOD

CLIVE BARKER:
 „A játékosok egyfolytában új kihívásokat, környezetet no és persze új borzalmakat is kapnak a pénzükért.”

„Valahol Afrikában van egy falakkal körbevett város, ahol a falakon belül újabb és újabb és újabb falak várnak rád...”

„A Jericho-ban a játékosoknak hihetetlen látványban lesz részük és egy olyan dologhoz kerülnek majd közel, amelyhez képest az ördög Hamupipóke...”





VISSZATÉRŐ MOTÍVUM

A Pokol bugyraiból előkerülő elátkozott lelkek, akik félig emberi formát vesznek fel Clive Barker állandóan visszatérő témái. Pontosan ez volt a sztorija a *Hellraiser*nek is (a rendkívül feelinges trailert itt lehet megnézni: <http://www.movie-list.net/classics/hellraiser.mov>), ahol a negatív főszereplő Frank egy Rubik kockához hasonló eszközzel megnyitja a Pokol kapuit, ezért büntetésből különféle rémálomszerű démonok borzalmas kínok között tartják fogva a túlvilágon, míg Frank meg nem szökik és csontvázszerű holtteste meggyilkolt emberek hulláit felhasználva fokozatosan nyeri vissza eredeti formáját, időnként megtévesztve testvéreinek ártatlan lányát is. A *Kampókéz* című filmben egy iszonyatosan megkínzott fekete férfi tér vissza időnként a túlvilágról, hogy bosszút álljon azokon, akik ötször kiejtik a nevét egy tűkör előtt („Kampókéz, Kampókéz, Kam...”) illetve az *Undying* arisztokratikus ír családja is egytől-egyik ilyen elátkozott, borzalmasan eltorzított és megkínzott élőhalott emberekből áll. Úgy tűnik, ugyanez lesz a vezérmotívum a *Jericho*-ban is, hiszen azoknak a hősöknek a megnyomorított, torz fejű változataival kell majd megküzdenünk, akik szembeszálltak egykor az elátkozott lidércvárost megrontó Gonosszal és kudarcot vallottak...



azonban hogy ez a rejtélyes város több történelmi korszakot is magába zár, méghozzá úgy, hogy Matrjócska baba szerűen egyre távolabbi falak mögött egyre régebbre kerülünk vissza a világtörténelembe. A démonok ellen ugyanis már korábban is küldtek egységeket, ám ezek az önjelölt bajnokok újra és újra ott pusztultak és egyfajta zombiként a város foglyaivá váltak, ahogy egy újabb falrész bezárta őket. A játék főhősével így többek között rothadó testű első világháborús katonákkal, kereszties lovagokkal és egyéb ott rekedt, egykor emberi eredetű élőhalottal és még ki tudja, milyen borzalmakkal kell megküzdenünk. „A megszokott játéksémák helyett, amely szerint a

így első elég elcsépeltnek tűnhetnek ezek a szavak, azonban nem más, mint Clive Barker szájából hangzottak el egy interjú során és aki játszott az *Undying*gal, vagy látta a *Hellraiser* című filmet, az előre már tudja, hogy Barker úr nem blöfföl, amikor ilyesmit mond...

GÉPPUSKÁTÓL A KÓBALTÁIG

Persze a horroron túl maga ez az időutazásos műsor rengeteg lehetőséget rejt magában. Egyrészt a pályák szerkezete, környezetünk, illetve a felhasználható fegyverek is mind-mind változnak pályáról pályára: az elején még egészen modern géppuskákat vehetünk el az elhullott ellenség-

» ROTHADÓ TESTŰ ELSŐ VILÁGHÁBORÚS KATONÁKKAL, KERESZTES LOVAGOKKAL KELL MEGKÜZDENÜNK «

főszereplők a démonokat legyőzve megpróbálnak megszökni a pokoli helyszínekről, a mi hőseink egyre mélyebbre kerülnek az elátkozott, pokoli város bugyraiban, hogy végül aztán a legfőbb, legborzalmasabb gonosszal szembekerüljenek.” Talán

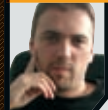
tól, később kardokat, bárdokat, a vége felé pedig akár kőbaltákat is zsákmányolhatunk és használhatunk. Másrészt, ha belegondoltok, eddig szinte az összes horror témájú játék görcsösen ragaszkodott ahhoz, hogy alapvetően egész végig egyetlenegy

helyszínen járjunk, legyen akár az űrhajó (*Prey*), elátkozott város (*Silent Hill 1-2*) ház (*Undying*, *Silent Hill 4*) stb., a *Jerichoban* pedig mindegyik pályá teljesen más módon történelmi korban játszódik, ahol a ránk támadó rémek is szintről szintre különböznek majd egymástól.

2007 VÉGE: „THE FUTURE OF HORROR”?

Sajnos a grafikus motorról még nem sokat tudunk, mivel egyelőre a Codemasters és Barker mester is nagyon kevés információt engedett ki a sajtónak, az előzetes képek alapján (amelyek magukért beszélnek) vi-

BADSECTOR ELSŐ BENYOMÁSAI:



Clive Barker neve számomra garancia arra nézve, hogy nem csak hátborzongató, hanem igazán jó sztorijú és összetett horror FPS-el lesz majd dolgunk. Nagyon várom!

BYE, BYE DEMONIK

Clive Barker úgy látszik egyelőre nem túl szerencsés a számítógépes játékokkal, ugyanis miután az Undying üzletileg befuccsolt, következő játékának fejlesztését, a (nemrég tönkrement) Majesco által kiadásra váró horror játékot, a Demonikot végül leállították. Nagy kár érte, mert a Demonik nagyon ígéretes játék volt. A sztori ismét Barker pokoli témákhoz való vonzódását idézte. Az általunk irányított karakter ezúttal egyik igazi démon, akit egy sötét mágiaiban jártas idézett meg saját bosszúálló céljaira. Negatív hősünkkel tömérdek démonvadással és egyéb bosszantó ellenséggel szállhattunk volna szembe. Ahogy újra és újra megidéznek, egyre hatalmasabbá válunk, míg végül sötét erőinkkel az egész Földet pokollá változtathattuk volna. Nagy kár ezért a játékért, igazán érdekes és eredeti lehetett volna.





LOKI

Mi történik akkor, ha egy gonosz istenség elszabadul, és pusztulással fenyegeti a világot? Az égiek persze most is tehetetlenek, így ránk, nemes hősökre vár a feladat, hogy mentjük, ami még menthető.

A mint az már a bevezető mondatból is látható, a *Loki* fejlesztőinek sajnos nem sikerült teljesen megszabadulniuk a stílus kliséitől. A történet szerint ugyanis Seth, a sötétség és a gonoszság egyiptomi istene visszatért a Holtak Királyságából, és immáron az élőknél szeretne minél több bonyodalmat okozni. A világ persze újfent egy hősről kiált, és mivel Herkules és Ioles ideje már régen lejárt, csak négy ember lehet képes szembezállni az egyre terjedő gonoszsággal...

sámán pedig jól ismeri a spirituális világ titkait. Hack 'n slash lévén már a játék elején le kell tennünk a voksunkat egyikük mellett, de abban

például ott leszünk Trója ostrománál és bejárjuk a mondából ismert Minotaurusz labirintusát is, ráadásul hősünk olyan neves személyiségek-

nyeteget hányhatunk majd kardélre, vagy éppen égethetünk szénné egy villámcsapással, beállítottságunktól függően – hab a tortán, hogy közöttük megtalálhatunk olyan mitológiai lényeket is, mint például az óriási Fenrir farkas, vagy a már emlegetett Minotaurusz. Őket persze már nem lehet egy-két alaptámadással és gyenge felszereléssel eliminálni, így oda kell figyelnünk, hogy a lehető legjobb fegyvereket készítsük el magunknak. Utóbbi művelet során megválaszthatjuk a markolatot, illetve a tényleges „fejét”, valamint az egész kombinációt még durvábbá változtathatjuk egy-egy mágikus rúna beépítésével. Az így szerényre szabott karakterünket éles helyzetben is letesztelhetjük, akár barátaink ellen, akár velük vállvetve, kooperatív módban.

» ...OTT LESZÜNK TRÓJA OSTROMÁNÁL, ÉS BEJÁRJUK A MONDÁBÓL ISMERT MINOTAURUSZ LABIRINTUSÁT IS ... «

legalább biztosak lehetünk, hogy mindannyian egyedi képességekkel és tulajdonságokkal rendelkeznek, így többször is érdemes lesz majd nekivágni a programnak. Az egyetlen félelmem csak az, hogy túlságosan leegyszerűsítik a harcokat, és így az RPG elemek kihasználása helyett esetleg elég lesz csupán ütemesen nyomogatnunk az attack gombot a sikerhez.

nek teljesíthet megbízásokat, mint Achilles, Thor, vagy Akhenaton. Arról, hogy a küldetések többszöri nekifutás után se váljanak kiismerhetővé és unalmassá, a folytonosan változó világ hivatott gondoskodni: a *Diablo* sorozathoz hasonlóan itt is minden újratöltésnél megváltozik majd a különféle tereptárgyak és dekorációk elhelyezkedése, hogy aztán állandó kihívásban részesüljön a kedves kalandozó.

A DÍSZES TÁRSASÁG
Az erős mitológiai háttérnek hála a játszható karakterek legalább különlegesebbek lesznek: a norvég harcos elképesztő testi erejére támaszkodik, a ravasz görög kardforgató különféle (piszkos) trükkökkel operál, az egyiptomi varázsló kihasználja a mágia minden formáját, az azték

KOLUMBUSZ IS MEGIRIGYELNÉ
Kalandjaink során rengeteg helyszínen megfordulunk majd, így közelebbről megismerhetjük az aztékat, az egyiptomi, a görög és a norvég területeket is. A legszebb az egészben, hogy valós történelmi eseményeken is részt vehetünk, így

PENGEÉLEN
Persze hiába a sok helyszín, elég lelemozgó lenne, ha Norvégiában és Egyiptomban is ugyanolyan vaddisznókat és múmiákat kéne mészárolnunk. Szerencsére a változatosság az ellenségek terén is garantált, több mint százféle ször-

ASHE ELSŐ BENYOMÁSAI:

Az eddigi meglehetősen szegényes információk ellenére elmondható, hogy egy igazán ígéretes játékot ismertünk meg a Loki személyében, de csak remélni lehet, hogy a túlzott egyszerűsítéssel nem riasztják el az RPG rajongókat.



SAM & MAX: SEASON ONE

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA

KALAND

KÖRNYEZET

KITALÁLT

KIADÓ

GAMETAP

FEJLESZTŐ

TELLTALE GAMES

MEGJELENÉS

2006. ŐSZ

GYORSLINK

1362

Kicsit több, mint 10 évvel ezelőtt egy kutya, és egy ártatlannak tűnő nyuszika vigyázott a rendre Amerika egész területén. Visszavonulásuk oka inkább kényszerű volt, mintsem megkövetelt, visszatérésük ezzel szemben oltári lesz!

Sam és Max kalandjai idén folytatódnak, októberben, hogy egy kicsit pontosabb legyek. A detektívek detektívei újabb kalandok tömkelegében vesznek majd részt. Mint bizonyára tudjátok, ez a játék is az epizódikus publikálás egyre erősödő zuhatagának áldozata lett. Ennek következtében kis szele-

teket kapunk majd a történetből, de ezzel szerintem nincsen semmi gond. Számomra az a legfontosabb, hogy az 1993 szeptemberében napvilágot látott játék mókás mivoltát megtartsák a fejlesztők (nagy bánatomra nem az eredeti szinkronszínészek adják hangjukat a főszereplőknek, sajnos még Harvey Atkin és Robert Tinkler, a néhány részes animációs sorozat hangjai sem vállal-

ugyan, de könnyen előfordulhat. Több nagy név átalakult 3D-s-be és rögtön el is bukott. A fejlesztők elmondása szerint erre a momentumra nagyon odafigyeltek, és az irányítás lényegében egyfajta ál-3D környezetben történik majd. A kezelőfelület sem változott sokat, pont azért, mert az egykori kialakítást már nem volt érdemes gyökeresen megváltoztatni. A lényege egyébként, hogy egy igen könnyen felismerhető és megta-

EXTRA KÉPGALÉRIA A DVD-N



Egykor és most



NEHÉZ KEZDETEK



Sam & Max története majdhogyanem soha nem került számítógépre. Steve Purcell, a történet eredeti kitalálója 1993-ban lehetőséget kapott egy három részes minisorozat elkészítésére. Ez lett volna a „The Sam & Max Show”, amire aztán az akkor már működő LucasArts is felfigyelt. Steve látta, hogy nem tudta volna mindkettőt egyszerre csinálni, és mivel korábbi két Sam & Max könyve nem volt átütő siker, inkább a játék mellett döntött. Még napjainkban is veszik az eredeti, 1993-as játékot a boltokban!

» ...ÁLLÍTÓLAG EZÜTTAL IS LENYÚLHATUNK EGY MACSKA TORKÁN 😊 «

ták a szerepet). A mókát szem előtt tartva azért arról már pletykálnak, hogy ezúttal is lenyúlhatunk majd egy macska torkán ... hihi 😊. Sokszor gondolkodtam azon, hogy vajon elronthatja-e a 3D-s kidolgozás a játékot. Nos a válasz viszonylag egyszerű: nem szükséges

nulható grafikus felület tárul elének – hasonló ikonok, grafikus megoldással, mint egykor. Egy érdemi változás történt: olyan kezelőgombok kerültek bele, melyek segítik majd az autózéstartást, az akció közbeni lövöldözést-célzást, és az ehhez hasonló, spontán eseményeket.

KINEK FOG TETSZENI A JÁTÉK?

Részben azoknak, akik hozzám hasonlóan megőrültek a kilencvenes évek jópofa, nem kevés esetben frenetikus, képregényszerű kalandjatekaiért. Új rajongókat valószínűleg

már nehezebb lesz megszereznie, de ha rám hallgattok, mindenképpen adtok neki egy esélyt. Epizódikus játékról lévén szó, bár viszonylag rövid egy sztori (alig egy, másfél óra), le kell szögezzük, hogy igen olcsón hozzá lehet majd jutni. Ha nem tetszett, legalább nem adtál ki érte tizensokezer forintot. Egy próbát azonban mindenképpen megér, már abban az esetben, ha szeretsz kacajítani egy csöppet 😊.

ZeroCool

ZERO COOL ELSŐ BENYOMÁSAI:

Amit láttam belőle, meggyőző volt. Már csak abban reménykedem, hogy összességében az epizódikus eszköz miatt sem lesz túl rövid. A mókák most is rendben vannak, ezen a téren nem lesznek gondok.

BEMUTATÓK

SZERKESZTŐI JEGYZET



Kár is lenne tagadni: nyár van, uborkaszezion, olyan nagyon ütős cuccokkal most nem szolgáltunk a drága fejlesztők. Azért vannak olyanok, akik most sem panaszkodhatnak: itt van például a Darkstar One, amelyre Del már nagyon várt, hiszen imádja az Elite típusú űrkereskedős, szimulációs játékokat. Egész korrekt is lett a kicsike, olyanira, hogy egy teljes fókuszú szántunk neki, tokkal vonóval, mert megérdemelte és mert megérdemeltük. :) A hónap legérdekesebb játéka azonban egyértelműen a Bad Day LA című TPS, amelyben egy hajléktalant irányíthatunk. Igen, jól olvastátok, egy olyan típusú fickót, aki büzlök, Fedél nélkült próbál rád szólni, és ha nemet mondasz, akkor ott siránkozik még egy fél órát. Csakhogy ez a hajléktalan nem kunyerál pénzt, nem siránkozik és egyáltalán, egész jól ellene magában, ha a dolgok nem esküsznek össze ellene: földregézés, UFO-k, zombik és még ki tudja, milyen borzalmak teszik tönkre hősünk nyugodt naplopását. Persze, ki más találna ki ilyet, mint American McGee, és kitől mástól olvashatnátok a játékról, mint mazur? A cikket a fókusz után találjátok. Ebben a számban egyedül én jártam pórul... Először reménykedtem, hogy a Civ City-vel a Firefly az Impressions játékok nyomdokai tud lépni... és hááát... Lekoppintani, azt tényleg sikerült. Aztán jött a Karib tenger kalózái, ami inkább saját maga paródiája, mint hogy a filmhez hasonlóan vicces és szórakoztató, végül itt volt nékem a Devil May Cry 3, ami önmagában véve egy király verekedős játék lenne, ám amit a PC-s konverzióval csináltak, azzal csak azt bizonyított a Capcom, hogy magasról tesz a PC-s felhasználókra. Szóval így jártam most, de eljön még az éni időm is, muhahaha!

Bad Sector

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSI RENDSZERE



ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

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

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

Az évek folyamán tesztelőink mindegyike specializálódott a játéktípusok valamelyikére. Ez persze nem azt jelenti, hogy más fajta játékokhoz nem ért, hanem azt, hogy az adott kategórián belül megjelent alkotásokról szintet 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 legszebb játékok kerüljenek be. Ezek az alkotások állítják fel az új standardokat, a jövőben megjelenő programokat hozzájuk hasonlítjuk majd. Adott kategóriák legjobbjai éppúgy bekerülhetnek ide, mint a forradalmi, új élményt kínáló játékok.

80-89%

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

70-79%

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

60-69%

Ezeknek a játékoknak még szintén vannak jó tulajdonságaik, ám a rosszak bizony már főléjük kerekedtek. Ötletlen, fárasztó, esetleg technikailag tökéletlen programok, s ebből kifolyólag a játékelményt már épp hogy csak kielégítőnek nevezhetők. Ki lehet őket próbálni, de végjátászásuk 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. Végjátászásról szó sincs, hiszen jóval hamarabb fognak felállni előlük még az adott stílus legelhatottabb hívei is. Ha netán egy-egy ötlet még is tetszene bennük, lelkesedésed tutira lelohad majd, ha tovább játszol...

0-49%

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

HAVIKÉRDÉS

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

„Hol nyaraltál idén nyáron, vagy hova fogsz menni?”

A GAMESTAR-CSAPAT



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

Az idei nyaramat a szigetén fogom tölteni ☺



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

Kedvesemmel szeptemberben tervezzük egy jó kis Görögországi kiruccanást. De azért megmártóztam már egy-két hétvégén a Balcsiban is.



BOE
SZAKTERÜLET: AKCIÓ, RTS, SZIMULÁTOR, RPG
ELŐLELT: 5 ÉVE JÁTÉKÚJSAÍRÓ (GAMESTAR)

Kedvesemmel Korfura látogattunk el, ahol olyan meghatározó élményekben részesültünk, mint eltévedni térképek által fel nem fedezett hegyi utakon, vegyesboltban találkozni polcról árult, árme látványosan fénymásvolt borított Tokyo Drift DVD-kkel, illetve kétszer is beleszóppenni egy vérből nosztalgia-ravepartiba. Jó kis nyaralás volt.



ZEROCOOL
SZAKTERÜLET: FPS, AUTÓS GAMMÁK, ONLINE, HW
ELŐLELT: 6 ÉVE JÁTÉKÚJSAÍRÓ (PC ZED, GAMESTAR)

Az elmúlt év kellemesen telt nyaralás szempontjából, idén, legnagyobb bánatomra a munka kerül előtérbe. Maximum egy hosszabb hétvége lesz a Balatonon, meg néha alvás hétvégén... mondom néha ☺



SAM
SZAKTERÜLET: AKCIÓ, STRATÉGIA, RPG
ELŐLELT: 5 ÉVE JÁTÉKÚJSAÍRÓ (EARTHQUAKE SZERVEZŐ, GAMESTAR)

Görögországban süttettem a hasam.



SZITTYÓ
SZAKTERÜLET: KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA, RTS, FPS, RPG
ELŐLELT: 5 ÉVE JÁTÉKÚJSAÍRÓ (GAMESTAR)

Nem áruolom el hol voltam, mert akkor rá m találtak jövőre :) Elbujók a világ elői ilyenkor, sehol nincsen internet és a civilizáció egyedüli bizonyítéka az rövid hullámhosszon sugárzott Kossuth rádió.



UHU
SZAKTERÜLET: KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA, RTS, FPS
ELŐLELT: 7 ÉVE JÁTÉKÚJSAÍRÓ (PC ZED, GAMESTAR)

A velencei tónál van egy nyaralónk, oda mentem le idén is.



KECSE
SZAKTERÜLET: MULTIPLAYER BÁRMI, TAKTIKAI FPS, CS
ELŐLELT: 4 ÉVE JÁTÉKÚJSAÍRÓ

Az olasz ligúrián a rokonok gyönyörű hegyi nyaralójában, Allassio és San Remo között, némi Monaco-i kiruccanással. Hát nem mondom, hogy kinszenvedés volt... Pálmafás tengerpartra akarok költözni, most!

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. Hiszük, hogy a játékról kialakított teljes és hiteles véleményhez hozzátartozik a vizualitás, képi információt pedig nem lehet bélyegmértben közvetíteni.

Gyorsnézet

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

BOXOK

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



ÉRTÉKELŐ

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

HARDVERBOX

Amíg világ a világ, a PC-s játék egyik legfontosabb nünükéje marad a hardverigény. A fejlődés folyamatos, a fejlesztés pénzügyes, 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.

JÁTÉKBEMUTATÓK

FÓKUSZ: DARKSTAR ONE 58
BAD DAY LA 86



CIVICITY: ROME 72
PIRATES OF THE CARRIBEAN: LEGEND OF JACK SPARROW 76
CIVILIZATION IV: WARLORDS 80



ROME: TW - ALEXANDER 82
SETTLERS II: ANNIVERSARY EDITION 84
JAWS UNLEASHED 86
DEVIL MAY CRY AIRBORNE ASSAULT: CONQUEST OF THE AEGEAN 90
OUTLAW CHOPPER 90
HARD TRUCK: APOCALYPSE 92



NEVEREND STACKED WITH DANIEL NEGREANU 94

Tesztelőink tapasztalt játékművészek, akik hosszú ideje a szakmában vannak. Mind láttak már falon pókot, de ez nem jelenti azt, hogy véleményünk minden esetben egyezni fog a Tiéddel. Ha szerinted túl szigorúan, vagy túl lágy szívűen értékeltünk egy játékot, küldd el nekünk saját verziódat levélben. Nyilván indokkal és érzévekkel alátámasztva, ahogy azt mi is tesszük.



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

Booty Bay-be foglaltam szállást, last minute 2 arany/fő/hét felpanzióval, obölre néző ablakkal, a griff mellett. Vitorlás bérelhető a közelben, délután 4-től pedig búvárkodás kifulladásig a telepített undeap pap segítségével...



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

Horvátország volt a célpont. Mindössze néhány napos nyaralás fért bele, így remek taktikai érzékkel már az első nap sikerült rongyosra égni. ☺



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

Nyaralni még nem voltam, viszont tők jókat hűsöltem a szerkiben, amikor ment a légkondi délután hatig.



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

Finnországban nyaraltam, jó volt. GS Táborba megyek, biztos jó lesz.



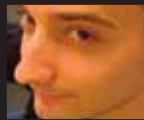
GYU
SZAKTERÜLET: SPORT, MMORPG, RTS
ELŐLETT: 15 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (PC GURU, OTHERSIDE, GAMESTAR)

Ahogy az elmúlt hét évben, úgy most is pont ugyanott (szeretem a bejárattott helyeket) SEHOL! Se időm, se lehetőségem, hogy nyaralni járjak, maximum álmodozni szoktam róla. De azt sokat! Ha most összeszámolnám kb 1 évig kéne nyaralnom golfozgatva valami trópusi üdülőhelyen az árnyékban szunyókálva...



LASER
SZAKTERÜLET: MASTERMIND
ELŐLETT: 13 ÉV JÓ TÁRS(SO)SÁGBAN

A Nagy Nyári Pihenést a kies szépségű, látványosságairól és történelméről méltán híres Madách Center üdülő és varieté központban töltöm egy számítottébe záva. Kellemes klíma, kedvesek lányok, szolid árak... Mi kell még?



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

A nyaram eddig elég jól telt. Szerencsésnek mondhatom magam, mert sokat utaztam. Gyakran megfordultam például Durotharban és olykor-olykor Elywyn Forestben is kirándultam. Hétvégekre például gyakran legrunk a sráccokkal Siliithusra is egy kis szalonasütés és italozás erejéig.



MAZUR
SZAKTERÜLET: RPG, AKCIÓ, KALAND, RTS
ELŐLETT: 4 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (GAMESTAR)

Ha leadtuk a lapot, a haverokkal felülünk a Harley-ra és neki-vágunk az országútnak, meg sem állunk, amíg ki nem fogy a benzin. Ha kifogyott, hazajövünk autóstoppal. Szabadság, bébi!

DARKSTAR

Az elmúlt években nem voltunk különösebben elkényeztetve űrszimulátorokkal, *Elite*-klónokból is csak felemás megoldások érkeztek, így az első „mozgáspróbák” után nagy várakozással tekintettünk a *Darkstar One* érkezése elé. „Freelancer done right”, vagyis „Freelancer jól elkészítve” hirdették böszén a fejlesztők, és az elmúlt évek hosszú nyúló uborkaszegonyait ismerve mindannyian őszintén reméltük, hogy nem lesz túlzás ez a magabiztos kijelentés. . .

**PRÓBÁLD KI
FUTÁS KÖZBEN**
DEMÓ A DVD-N



GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
ŰRSZIMULÁTOR

KÖRNYEZET
VILÁGŰR

KIADÓ
ASCARON / CDV

FEJLESZTŐ
ASCARON
ENTERTAINMENT

KORÁBBI JÁTÉKOK
SACRED, PORT ROYALE
2, TORTUGA: PIRATES
OF THE NEW WORLD

GYORSLINK
1303

Történetünk hőse az ifjú Kayron Jarvis, aki éppen csak hogy elvégezte a pilótaiskolát és máris apja titkos fejlesztésű, idegen technológiával készült, egyedi álmohajójának, a *Darkstar One*-nak büszke tulajdonosává válik. Sajnos azonban a hajó jutalom helyett örökség, ráadásul igen gyorsan az is kiderül, hogy a papa nem egyszerűen béna volt, amikor hagyta magát lelövetni gonosz ide-

genek által, hanem bizony egy szörnyű szabotázs áldozata lett. Mi több, aki mindezért felelős, az időközben menekülőre fogta, Kayronnak pedig több se kell és elkezd a bolygórendszereken átívelő hajtóvadászata a rossz bácsi(k) után. Természetesen a Te feladatod lesz, hogy segíts Harmnak, izé, Kayronnak az apuci szál felgöngyölítésében, mindenképpen bejárhatod a fél világot, sok-sok pénzt kereshetsz, felszerelheted az űrhajódat, felderítheted egy roppant titkos összeesküvés részleteit és ha egy kis szerencséd van, akár egy oldalbordát is találhatsz magadnak

Most komolyan azt akarjátok, hogy megforduljak?



TAR ONE

RPG ELEMEEK



A játék egyik legnagyobb újítása, hogy hajónk lecsérése helyett folyamatosan fejleszthetjük a meglévő járgányt. Minden csillagrendszerben található úgynevezett

„artefacteket”, amelyekből megfelelő számút összegyűjtve hajónk szintet lép. A szintlépésért kapott „upgrade” pontokat aztán tetszés szerint oszthatjuk el a hajó három fő rendszere között, ezáltal olyanná alakítva a Darkstar One-t, ami leginkább megfelel a játéktílusunknak. Építhetünk magunknak atombiztos nehézbombázót vagy törékeny, de halálos és gyors vadászt, illetve olyan teherhajót, ami ezernyi apró életmentő kütyüvel képes felszerelni magát. Bármilyen kombináció elképzelhető, ráadásul még három különálló „skill-tree”-t is kapunk, amelyeken jóelőre láthatjuk a fejlesztési lépések eredményét. A szintlépések egyébként nem csak a hajónkat teszik acélosabbá, az egyre magasabb fejlettségű rendszerekhez is így lesz csak hozzáférésünk – hiába van tehát sok pénzünk, a felszerelések szintje mindig korlátozza, hogy mit is tudunk megvenni.

Űrhajónk másik specialitása egy plazma ágyú, amit a hajótesthez hasonlóan tudunk fejleszteni, így lehet belőle pajzs, EMP ágyú vagy akár időlassító cucc – ugyancsak „skill-tree” alapján, ami csak tetszik. Az pedig már csak a hab a tortán, hogy lévén a Darkstar One idegen, szerves elemeket is tartalmaz, a szintlépést követően a hajó alakja is megváltozik.

(gy.k.: ez utóbbi lenne a szerelmi szál). Adott tehát egy űrhajó, amivel mehetsz amerre csak szeretnél (elméletben), csinálhatsz amihez kedved van, és közben nagyokat harcolhatsz bárkivel, aki csak szembe jön a virtuális Tejúton. Klasszikus *Elite*-klón, egy picit több történettel, és egy picit kevesebb szabadsággal, mint általában. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy a „mikor haladunk tovább” kérdést ránk bízta a program, a „hová” kérdéskörben azonban már beleakadhatunk néhány korlátba; a játékok nem titkolják a sztori köré építették fel, bolygórendszerrel bolygórendszerre

vetkező lépés, másfelől viszont a fedezés élménye egy picit háttérbe szorult, hiszen nem szakad ránk az egész galaxis, amolyan „menj amerre a szíved visz” stílusban. Ki-ki döntse el magában, melyik stílust kedveli jobban, egy biztos viszont: a *Darkstar One* a maga területén nem okoz csalódást!

AZ ELITE ÉS A SPAGETTI ESETE

Nem kell különösebben sok időt tölteni a játékkal ahhoz, hogy régvolt klasszikusok nyomaira bukkanjunk. Nem mintha ez probléma lenne, sőt, ha va-

» **„KLASSZIKUS ELITE-KLÓN, EGY PICIT TÖBB TÖRTÉNETTEL, ÉS EGY PICIT KEVESEBB SZABADSÁGGAL, MINT ÁLTALÁBAN”** «

haladva fedezhetjük fel az univerzumot és közben az általunk favorizált módon pénzhez jutva szerezhetjük meg a fejlődéshez szükséges felszereléseket. A program mindig bőven ad tennivalót, és lényegében csak a játékoson múlik, hogy mennyi pénzt farmol össze magának, mielőtt továbbhaladna a történetben. Egyfelől soha nem lesz elvesztettség érzésünk, hiszen mindig tudjuk majd, hogy mi is legyen a kö-

lami egyszer működött, akkor inkább azt kell alkalmazni, mintsem valami újjal megpróbálni megváltani a világot – vagy ahogy egy kedves barátom szokta mondani, a spagettibe nem kell újra feltalálni a lyukat. Nyilván a *Darkstar One* fejlesztői is legalább ennyire otthonosan mozoghattak térszín-területen, hiszen űrhajónk kezelőfelületére pillantva azon melegiben ismerős megoldások garmadája kacsint vissza. Ott

Még két lövés és annyi meg egy bambi



van ugye rögtön az egér irányítás, ami a jó öreg *Freelancer*-ben minden kétkedőt meggyőzött róla, hogy joy ide vagy oda, egérrel is lehet remek kis űrcsátákat vívni. Tovább barangolva a képernyőn gyorsan felfedezhetjük az ellipszis alakú 3D-s radarunkat, ami még a vertikális helyzetünket is a jól ismert lapos vagy elnyújtott L betűkkel jelzi – hát persze, hogy az *Elite*-ben láttuk így a roppant harcias Thargoid legényeket. Nem mintha mások mindez ideig nem használtak volna ehhez hasonló megoldásokat, mégis, rápillantva az – amúgy nem kü-

jelölhetünk magunknak egyetlen katin-tással. Ugyancsak jól alkalmazták a WSAD iránygombokat, hiszen a W és az S az utánégetőt aktiválja, míg az A és D gombokkal oldalirányba mozdíthatjuk el a hajót. Első hallásra talán kiábrándítóan tűnhet ez az FPS-szerű felállás, most szeretnék azonban mindenkit megnyugtatni, hogy nem amolyan „zero gravity” oldalirányú mozgást kaptunk, hiszen a hajónak komoly lendülete van, így az egész legfeljebb arra elég, hogy a velünk szembe repülő ellenséges hajók célzásvezérlését némileg megzavarjuk.

» KÉPES VOLTAM ÚJRA ÉS ÚJRA NEKIFUTNI NEM KÜLÖNÖSEBBEN JÖVEDELMEZŐ KÜLDETÉSEKNEK, CSAK A MÓKA KEDVÉÉRT. «

lönösebben hasznos – műszer kialakítására, „nem lehetett nem észrevenni” a célzatosságot. És aztán ott a nagy kedvenc, a pajzsok energiaszintjének és elhelyezkedésének variálgatása – ugye mindenki tudja, mire gondolok? Igen igen, ez bizony X-Wing örökség – igaz, itt csak a fegyverekről tudunk energiát tolni a pajzsunkra, illetve az utóbbi erősségét tudjuk előre vagy hátra pozicionálni, de ne legyünk tehetetlenek, így is sokkal jobb móka a harc, mint nélküle lenne. A sok ismerős megoldás mellett szerencsére azért futotta néhány jópofa új ötletre is, így például nagyon tetszett, hogy a Space-t lenyomva az egeret visszakapjuk kurzor formában, és ilyenkor akár célpontokat is ki-

Maga az irányítás egyébiránt könnyen tanulható, abszolút nincs túlbonyolítva, és az igazat megvallva roppant élvezetes. Számomra ez még az 1000. kalóz levadászása után is így maradt, ezt pedig – az én értékrendem szerint – általában már kevés játék mondhatja el magáról. Akárcsak egy jó RPG-ben, ahol pusztán a harc van annyira élvezetes, hogy tovább hajtsa az embert, itt is képes voltam újra és újra nekifutni nem különösebben jövedelmező küldetéseknek, csak a móka kedvéért. Ami a nehézséget illeti, úgy gondolom, megfelelő felszereléssel és némi rutinnal minden ellenfelünk könnyen legyőzhető – ha azonban jó cuccok nélkül, óvatlanul túl messzire merészkedünk, könnyen megüthetjük

Egy gyönyörű raptor űrállomás kívülről...



... és belülről



A GALAKTIKUS SZÖVETSÉG TAGJAI



Terran – Azaz mi

A saját naprendszerünkben indulunk, még a Földet is meglátogathatjuk. Star Trek utópiaként elméletileg mi vagyunk a jó fiúk, akik bár technikailag messze nem a legfejlettebbek, mégis tető alá hozták a Galaktikus Szövetséget, elkerülve egy galaxisokon átívelő háborút. A taktikánk meglehetősen egyszerű: szemtől szembe, nagy tűzerővel próbálunk meg mindenkit gyorsan kivégezni.



Mortok – Az univerzum Klingonjai

Öntudatos és roppant harcias faj, akik nagyra értékelik a becsületet (ismerős ugye?). A Raptorok ellenségei, rengeteg konfliktus után mindig akad valami új, amiért megint lehet rájuk vadászni. A Mortok hajók elég komoly páncéllal rendelkeznek, ennek eredményeként nem nevezhetők különösebben mozgékonyak. Általában jó néhány, minden irányba tüzelni képes löveggel szerelik fel őket.



Raptor – A Kígyóisten gyermekei

Hüllőszerű lények rengeteg variációban, egy meglehetősen katótikus és átláthatatlan társadalmi rendszerben. A 2000-nél is több alfajjal rendelkező nép rendre saját magával is képes összeveszni. Nem különösebben megbízható társaság, óvatosan velük. Harmadoruk meglehetősen hatékony: egy speciális fegyverrel meggyengítik a pajzsot, majd rakétaerődtől zúdítanak védtelen áldozatukra.



Oc'to – Sok karral szebb az élet

Okosak, ügyesek, bár szépnek azért semmiképpen se nevezném őket. Vízből származtatható, alapfelállásban békés nép, de az idők folyamán azért ők is megtanulták megvédeni saját értekeiket. Általában rengeteg apró, önállóan is működőképes drone-nal harcolnak, amelyek lépések maguktól is elpusztítani ellenfeleiket. Nagy számban bizony mindenkinek komoly fejfájást jelenthetnek.



Arrack – Fűvek népe az űrben

Az Arrack-ok pontos társadalmi szabályok szerint élő, rovarszerű lények. Koloniális rendszerben szervezik életüket, és ennek megfelelően az űrben is próbálnak úgy boldogulni, mintha egy nagy hangyabolyban lennének. Ez persze nem mindig egyszerű feladat... Teleportálásra képes űrhajóik a legtapasztaltabb ellenfeleiket is képesek meglepni, ahogy a legváratlanabb pillanatban „ugranak” egyet...



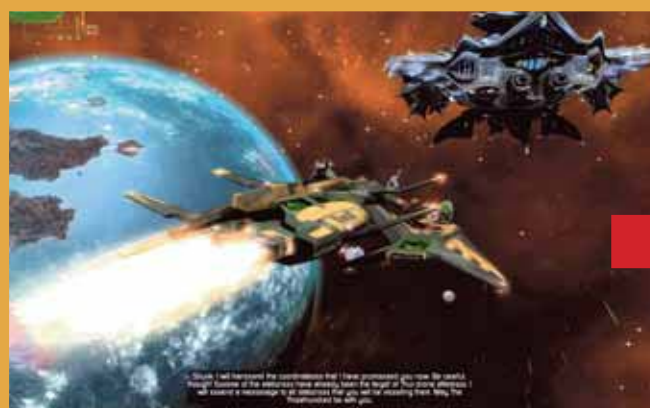
Thul – A szeparatisták

Eredetileg ők is a Földről származtak, csak éppen picit feltuningolták magukat implantókkal és génsebészeti eljárásokkal. Roppant fejlett és agresszív nép, a játék során úton-útfélen beléjük akadunk majd. Általában mindenkire lőnek, de persze senki sem tudja, hogy pontosan mit is akarnak. Az alcázás mesterei, általában csak akkor jelennek meg, ha ők vannak előnyösebb pozícióban.

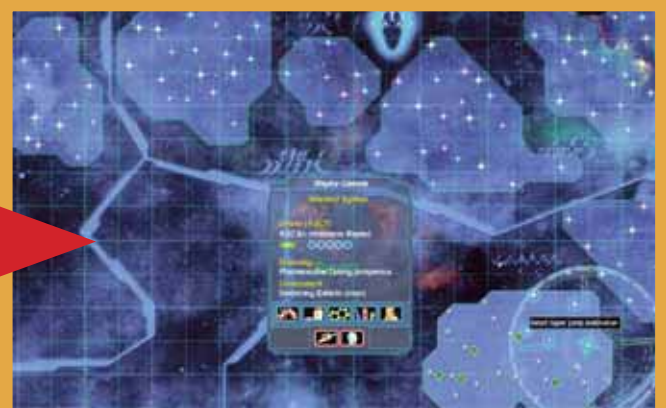
KAYRON ÉS A DARKSTAR ONE MINDENNAPJAI

DARKSTAR ONE KÉPEKBEN

Új rendszerbe lépve nagyjából így indulnak kalandjaink, amelyeket persze tucatnyi újabb követ majd. A teljesség igénye nélkül pillantsunk hát bele Kayron „unalmas” hétköznapijaiba...



Némi önfeláldozó segítségért cserébe Shurik adott négy lehetséges koordinátát, ahol érdemes lesz a Jack utáni kutatásunkat folytatni. A legközelebbi állomás a Raptor-Gamma szektorban található. Ebben a rendszerben már nincs több teendőnk, ideje hát továbbállni.



Új szektorba érve mindig feltornyosulnak a teendők; kipucolandó kalóztanyák, felszabadításra váró rendszerek és rengeteg izgalmas artifact vár Kayronra. A rendszert mielőbb fel kell térképezni és az se baj, ha erősödünk egy kicsit. A sztori megvár...



Írány a legközelebbi artifact lelőhely, egy szép nagy bányászasteroida. A vidék békés, repülünk hát a kisbolygó gyomrába és szedjük össze ami minket illet. A rendszerben található még hat másik artifact-et is, ezeket begyűjtve egy szintet biztosan lépünk.



A kereskedelmi állomásokon gyakran kaphatunk melléküldetések, jelen esetben is éppen négy teherhajót kellene megmentenünk a Toscha bandától. Nem egyedül vagyunk a feladatra, ráadásul a busás haszon mellett egy speciális titkosszolgálati fegyver is vár ránk.



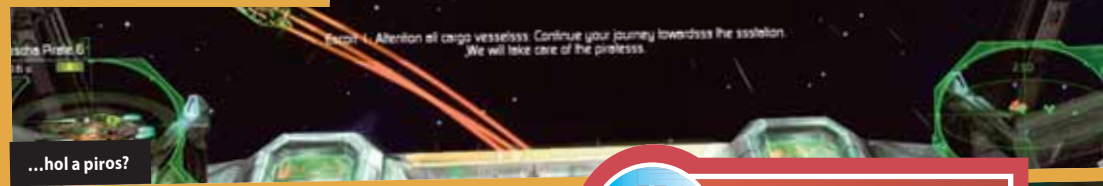
Két bolygóval arrébb a Toscha banda megmaradt fele egy egész rendszeren trónol. A kalózok megszállta területeken szinte mindenből nagy a hiány, így mielőtt felszabadítani indulnánk, érdemes lesz rendszeren bevásárolni.



Kezdetnek nem rossz, az első kalóz már el is távozott az Örök Vadászmezőkre. A radar tanúsága szerint viszont igyekezni kell, mert alig néhány kilométernyire egy újabb falka gyülekezik; ha az érkezésükkig nem sikerül legyőzni az első adagot, gondok lesznek...



Itt a piros...



...hol a piros?

a bokánkat. Az utánégető és némi oldalazás segítségével bárkinek könnyedén a hátába kerülhetünk, az esetek nagy részében azonban jelentős túlerővel kell szembeszállnunk, így ha nem tudjuk gyorsan le vadászni ellenfeleinket, könnyen ropogósra süllhetünk. Ennek megfelelően komolyabb kihívást csak a főellenfelek és a nagyobb hajók jelentenek, a velük való találkozásokkor már bősen kell majd a pajzsok állapotát is szabályozgatnunk. Kezdetben ellenfeleink taktikája kimerül a „szembe repülünk és mind lövünk ezerrel” nevű roppant összetett manőverben, később azonban már trükköznek a srácok és gyakran egyikőjük csaliként repül el előttünk, a többiek pedig ügyesen képesek pillanatok alatt mögénk kerülni. Idővel mindazt bevetik majd, amivel mi is próbálkozunk ellenük, így aknákat szórnak ránk, a lövegtoronyaik a legvadabb helyzetekben is képesek telibe tráfálni a hajónkat, sőt, a pajzsaink kiiktatása után tudatosan egyszerre akár 4-5 rakétát is utánnuk küldhetnek. Nagyon tetszett, hogy a 6-8 – vagy akár több – egyszerre támadó hajó képes párokban összehangoltan mozogni, és így összetűzet zúdítani a hajó legsebezhetőbb pontjára. Egyes fajok álcázzák magukat, mások kisebb térugrásokra is képesek lehetnek – bőven akad tehát változatosság a viselkedési formák között. Más kérdés persze, hogy amint azt már írtam, megfelelő vassal a legügyesebb ellenfeleink se tartanak sokáig, így ha valaki igazán nehéz csatákra vágyik, annak azt javaslom, vándoroljon előre látványos fejlesztgetések nélkül...

NEBULÁBÓL JELES

Persze mindez mit sem érne, ha nem látnánk nagyszájú ellenfeleinket látványosan atomjaira hullani, és ezen a fronton azt kell mondjam, a *Darkstar One* igen jól teljesít. A szípköző robbanások mellett a hátterek is meggyőzően festenek, hiszen van itt minden a színpompás

nebuláktól kezdve a legváltozatosabb formájú aszteroida mezőig. Az egyes fajok persze más és más típusú űrhajókkal közlekednek, és ahogy haladunk előre a történetben, egyre többször akadunk majd bele érdekes összetételű vegyes flottákba. Az állomások is üde színfoltjai a játéknak, különösen ha a kezelőfelületet is jobban szemügyre vesszük. A menürendszer kifejezetten jó, se nem túl bonyolult, se nem túl egyszerű, elsősre leginkább a „letisztult” jelző jutott eszembe róla. A történet alakulását bemutató átvezető animációk ugyan kicsit szögletesek, viszont legalább van belőlük több, mint egy órányi, ami azt gondolom bőven kárpótol a nem különösebben magas minőségért. Hangügyileg is hasonlóan jó jelzőkkel tudom illetni a játékot, hiszen még a repkedés köz-

ben hallható egy-két melódia a régi nagy „űr-klasszikusokat” idézi, addig ezúttal az angol szinkronnal sincs anynyi probléma, mint azt általában német alkotásoknál megszokhattuk. Emlékezzünk csak rá, jó néhány német remekművet tettek már tönkre gyenge angol szinkronnal

i A NASA egy közel 70m átmérőjű antennát használ arra, hogy az űrben lévő járműveivel kommunikáljon – ebbe majdnem el férne egy focipálya is...

Négy nappal a Deep Space 1 útnak indítása után már 1 millió kilométer távolságba került a Földtől? Repülővel ehhez hat héten keresztül kéne megállás nélkül utaznunk...

MI TÖRTÉNHESETT AZ ŰRSZIMULÁTOROKKAL?

Az *Elite*-klónok jöttek, láttak, de valahogy sosem győztek igazán. A kilencvenes években a fejlesztőcégek még nagy erővel próbálták túlszárnyalni a legtöbb játékos számára etalonnak számító híres elődöt, az új évezred küszöbén viszont mint ha alábbhagyott volna a lelkesedés. Az elmúlt 4-5 évre szinte már csak a *Freelancer* és az *X* sorozat jutott, így joggal merülhet fel a kérdés, vajon mi lehet az oka ennek a tendenciának

Nemrégiben az *Index*en is olvastam egy írást a mélyenszántó román űrhajós játék kapcsán (benne a tökös szakadár magyarokkal), ahol a cikk írója nagy bölcsen kijelentette, hogy „komoly fejlesztők már egy évtizeddel ezelőtt rájöttek arra, hogy az űrhajós programok egyszerűen bénák”. Tyűha, gondoltam, ha ez még a laikusok számára is ennyire egyértelmű, akkor én miért nem vettem eddig észre? Vajon tényleg ilyen egyszerű lenne a válasz? Aligha. Az viszont kétségtelen, hogy az űr mint olyan, ma közel sem annyira vonzó te-

rület, mint egy évtizede. Akkoriban talán pont az üressége volt az, ami megfogta a fejlesztőket, hiszen kevesebb grafikával is hatalmas világokat tudtak létrehozni (és megmozgatni). Ezzel szemben ma az egyszerűbb lövöldözős játékokat is szívesebben viszik földközelpel (mondjuk második világháború környezetbe), lévén ott minden látványosabb lesz, mintha az űrben durrogatnánk nagyokat (ráadásul már nem probléma a sebesség kérdése sem).



Freelancer



Képtelen kalóz

Barátságos Thul hajók támadás közben



Artifact begyűjtés közben

– az *Aquanox 2*-től például még mindig görcsbe rándul a gyomrom. Az álmásokon hallható szövegek bár ismétlődnek, helyenként kifejezetten szórakoztatóak – a kedvenceim között szerepel például az a nem kevés iróniát tartalmazó megjegyzés, amikor is a hangosbeszélő figyelmezteti az utazó közönséget, hogy akinél netán számítógépes játékot találnak, annak a jobb kezét a helyszínen levágják (biztos túl erőszakosra sikerült a *GTA 22: Streets of Pluto*...).

EJ BE JÓ LETT VOLNA, HA...

...című rovatunkban azért mindenképpen említést kell tennem néhány olyan problémáról is, amelyeket

ha sikerült volna megfelelően kezelni a fejlesztőknek, a *Darkstar One* egy szempillantás alatt a „jó játék” kategóriából „nagyon-nagyon jóba” lépett volna elő. Az első ilyen pont a már említett szabadság kérdése; személy szerint jobban kedvelem az olyan *Elite* klónokat, ahol nincs megkötve a kezem és tényleg oda megyek ahová csak szeretnék – más kérdés persze, hogy természetes korlátokat ettől még fel lehet állítani, elvégre ha valahol mindig kicsontoznak három másodperc alatt, oda nyilván nem megyek amíg nem érzem magam elég erősnek. Ezzel szemben a *Darkstar One*-ban a szabadság illúziója mellett vezetik az embert, hiszen mindig csak egy bolygórendszerrel ha-

FÓKUSZ-TÉMA

Az „Elite” mentalitás másrésztől azért is lehet ingoványos terület a fejlesztőknek, mert a „bármit csinálhatsz” szlogen azt jelenti számukra, hogy mindenre fel kell készíteni a programjukat, az pedig sok, nagyon sok



Frontier



Elite



X3: Reunion

így is élvezni fogja. És hogy akkor mi lesz azokkal, akik a fenti szempontok alap-

munka. Egy ilyen programtól grafikailag rengeteget várunk, meg persze legyen hatalmas a bejárható univerzum (viszont ne legyen túlságosan ismétlődő), a gazdaság legyen dinamikus, szabadon választhassunk mesterséget magunknak, és nem utolsó sorban minimum pörgős és élvezetes űrcsátákat szeretnénk. Ez így összeadva lassan legalább akkora munkának tűnik, mintha bizony egy vadászgép szimulátor fejlesztésébe kezdene az ember; maximális realitás nélkül már azok se kelendők – nem is jelenik meg túl sok belőlük. Nyilván nem véletlenül, ez a cikk szólhatna akár róluk is.

Egy lehetséges alternatíva, ha az élvezhetőség oltárán feláldozunk valamit a játék komplexitásából, és így az eredmény elméletben olyan lehet, mint mondjuk a *Darkstar One* – nem mindenki lesz maximálisan elégedett vele, de a többség

ján még mindig töretlenül várnak az igazi, nagybetűs utód eljövételére? Nos, véleményem szerint offline fronton egyre kisebb a sansz egy minden szempontból igazán átütő alkotás megjelenésére, talán többek között azért is, mert online vonalon lassan már három éve megérkezett, amire vártunk. Tökéletes gazdaság, maximális szabadság, minden igényt kielégítő látványvilág és egy hatalmas, több tízezer játékost magába foglaló univerzum – ez az *EVE Online*. Minden megszállott *Elite* rajongónak meleg szívvel tudom ajánlani, aki tényleg szeretne elmélyedni egy ízig-vérig élő és lélegző galaxisban, annak egyszer mindenképpen érdemes kipróbálnia. Tetszik, nem tetszik, úgy fest tehát, hogy az online lesz a követendő irány – bár 2006 derekán ezen, azt gondolom, már nem érdemes különösebben meglepődni... **Del**

PÉNZKERESÉSI LEHETŐSÉGEK

Zsoldos küldetések

Minden állomáson ajánlanak munkákat nehézségtől függően különböző díjazás ellenében. A szokásos „menj és pusztítsd el” illetve a „vidd el ide vagy oda” típusú küldetések mellett gyakran olyan érdekesebb, gyakran több lépcsős feladatokat is kaphatunk, amelyekben titkos megfigyelést vagy lehallgatást kell végrehajtanunk.

Escort – Kísérő küldetések

Jópofa útját, hogy a bázisokra érkező illetve ezeket elhagyni készülő hajóknak jó pénzért bármikor felajánlhatjuk szolgálatainkat.

Fejvadász küldetések

Minden bizonnyal az egyik legnépszerűbb pénzkereseti forma, amely ráadásul igen jövedelmező elfoglaltság is egyben. Vagy a központi terminálon keresztül fogadhatunk el fejvadász küldetéseket, vagy a helyi hírekből értesülhetünk róla, hogy egyes bandák merre ütöttek tanyát. A vérdíj mellett minden egyes lelőtt kalóz után fejpénz jár, így a küldetés végére akár meg is duplázhatjuk az eredetileg beigért összeget – arról nem is beszélve, hogy egy kalózbanda kifizetésével általában egy igen értékes, máshol nem megvásárolható fegyverhez is hozzájuthatunk.



4. Választható mellékküldetések

Különleges jutalmakért – fegyverekért vagy artifact-ért, esetleg titkos navigációs kódokért – esetenként elvállalhatunk kiemelt mellékküldetéseket. Érdemes minél több helyen leszállni, lévén meglehetősen kiszámíthatatlan, mikor ajánlják fel őket. Ide tartoznak egyébiránt azok a feladatok is, amikor egy-egy rendszer kalózek kezébe kerül, a feladat pedig végérvényesen felszabadítani a blokád alá került bázist, illetve a menet közben felmerülő lehetőségek (mint például a gyorsulási versenyre invitáló jötevő, aki aztán az első adandó alkalommal jól odapörköli némi fejpénz reményében...)

5. Kereskedelem

Akárcsak a néhai *Elite*-ben, minden bolygónak eltérő államformája és fő tevékenységi köre van, ami alapjaiban határozza meg, hogy a kb. 25 árucikk közül mi is az az 5-6 termék, amit képes jó áron előállítani, illetve mely cikkekre lehet felvevőpiac. Egy bányász kolónia például sokféle ércet áru, ugyanakkor várhatóan szüksége lehet mondjuk precíziós műszerekre vagy élelmiszere. A kereskedelem tehát a *Darkstar One*-ban is ismerős elemekre épül; a cél megtalálni a legjobb útvonalakat. Jelen rendszer bár közel sem annyira komplex, mint mondjuk az *X2*-ben, de lévén azért más hajók is próbálnak profitot termelni, az árak itt is változhatnak a kereslet/kínálat függvényében. Vigyázó szemeket az androidokra vessétek, gigászi pénzeket lehet keresni egy-egy jól elhelyezett szállítómánnyal...



6. Csempészet

A második legősibb mesterség, nem a legveszélytelenebb, viszont a haszonbusás lehet. Általában a legtöbb bolygón van két tiltott – és ennek megfelelően drága – árucikk, a feladat természetesen ezeket észrevétlenül odaszállítani. Vásárolhatunk különböző zavarázó berendezéseket, amelyek képesek a rendőrök műszereit megtevesztetni – ha viszont elkapnak, az adott rendszerben már lesz priusunk, ez pedig idővel ropant kellemetlenné válhat...

7. Kalózkodás

A történet egyszerű: végy egy jó scannert, hogy kiderüljön mit szállít a kiszemelt teherhajó, aztán addig lövöd, amíg ki nem üríti a rakterét. A lopott cuccot egy állomásra eljuttatva könnyen értékesíthetjük, más kérdés, hogy amíg odaérünk, a rendőröknek is lesz néhány apró megjegyzése szerény személyünkhez. Idővel persze már nem is olyan apró, egy rendőrségi cirkálóval ugyanis már nem lesz olyan egyszerű meggyőzni ártatlanságunkról...



ladhatunk tovább, és bár visszafelé váratlan konfliktusokba. Mondanám, hogy hiányzott az új hajó vásárlása, de igazából engem a fejlesztgetés lehetősége ezért bőven kárpótol. Fegyverekből viszont örömmel láttam volna többfélét ugyanannak az ágyúnak az egyre magasabb verziószámú vál-

– igaz néha azért belesöpöppenhetünk váratlan konfliktusokba. Mondanám, hogy hiányzott az új hajó vásárlása, de igazából engem a fejlesztgetés lehetősége ezért bőven kárpótol. Fegyverekből viszont örömmel láttam volna többfélét ugyanannak az ágyúnak az egyre magasabb verziószámú vál-

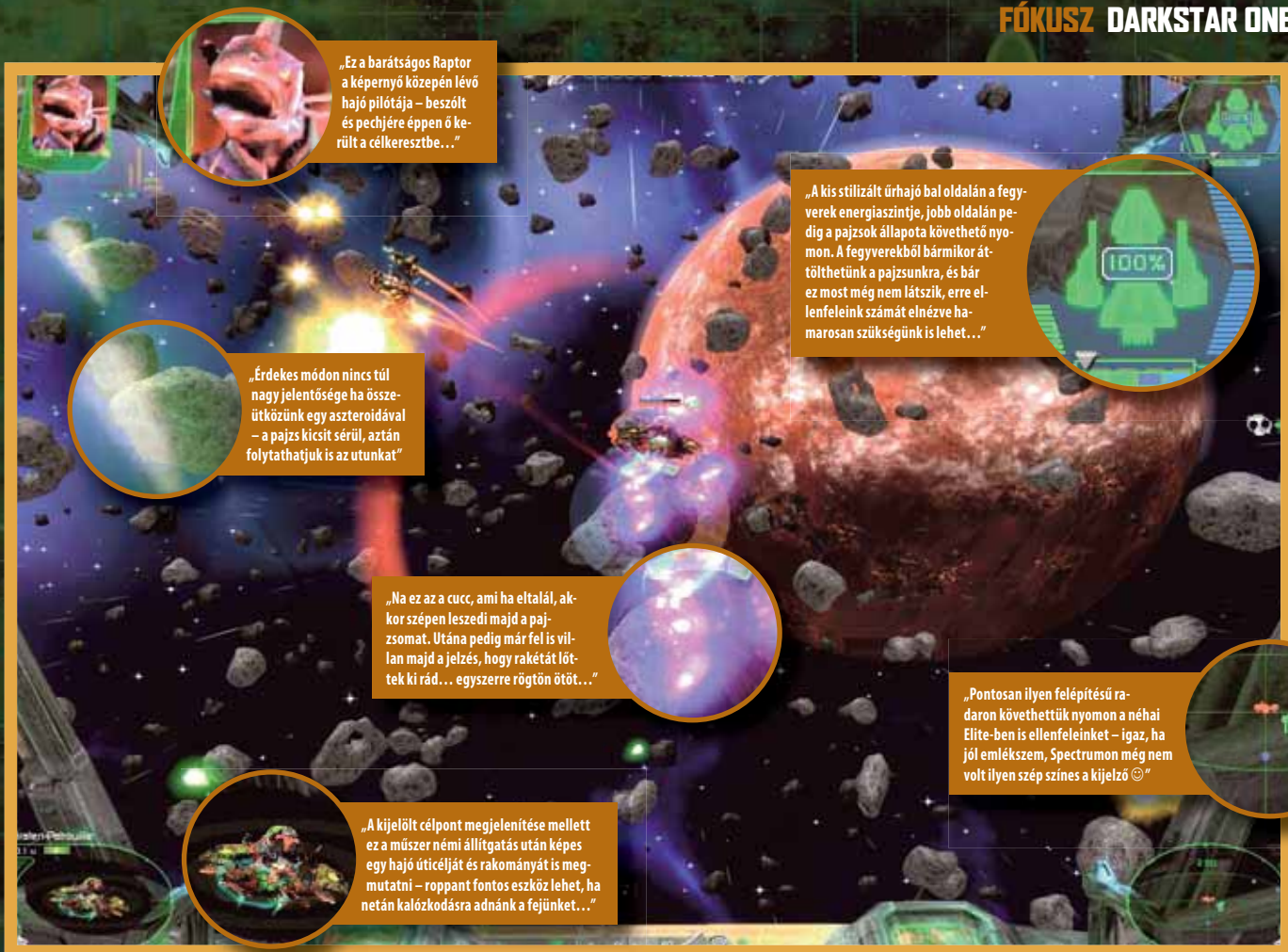
» EGYSZERŰSÉGÉBEN NAGYSZERŰ ÉS ÍGY SOKKAL TÖBBET NYÚJT EGYÉB NAGYSZABÁSÚ ELITE-KLÓNOKNÁL. «

lémának érzem, hogy lényegében bárhová is megyünk, minden rendszernek szinte ugyanaz a felépítése – bolygó, trade station, aszteroidák, esetleg egy hajóroncs vagy néhány megközelíthetetlen kutató állomás. Nincsenek holdak, titkos vagy kevésbé titkos speciális állomások, ergo semmi olyan, ami egyik rendszert igazán megkülönböztetné a másiktól. Ugyanez igaz az „életre” is, hiszen bár le és felszálló hajóból bőven akad, az egész mégis mintha picit statikus lenne

tozata helyett (ergo örültem volna izgalmas, nehezen megszerezhető, titkos cuccoknak a rendszeresen felbukkanó, különlegesnek számító „Secret Service Weapon” mellett). Hiányzott az is, hogy csak a teherhajókat

Se nem túl szép, se nem túl izgalmas, de a miénk – egy földi űrállomás





„Ez a barátságos Raptor a képernyő közepén lévő hajó pilótája – beszólt és pechjére éppen ő került a célkeresztbe...”

„Érdekes módon nincs túl nagy jelentősége ha összeütközünk egy aszteroidával – a pajzs kicsit sérül, aztán folytathatjuk is az utunkat”

„Na ez az a cucc, ami ha eltalál, akkor szépen leszedi majd a pajzsomat. Utána pedig már fel is villan majd a jelzés, hogy rakétát lőttek ki rád... egyszerre rögtön öt...”

„A kijelölt célpont megjelenítése mellett ez a műszer némi állítgatás után képes egy hajó úticélját és rakományát is megmutatni – roppant fontos eszköz lehet, ha netán kalózkodásra adnánk a fejünket...”

„A kis stilizált űrhajó bal oldalán a fegyverek energiaszintje, jobb oldalán pedig a pajzsok állapota követhető nyomon. A fegyverekből bármikor áttölthetünk a pajzsunkra, és bár ez most még nem látszik, erre ellenfeleink számát elnézve hamarosan szükségünk is lehet...”

„Pontosan ilyen felépítésű radaron követhetjük nyomon a néhai Elite-ben is ellenfeleinket – igaz, ha jól emlékszem, Spectrumon még nem volt ilyen szép színes a kijelző ☺”

lehetett „lootolni”, azaz a lelőtt kisebb hajókból nem esett ki semmi izgalmas vagy kevésbé izgalmas dolog. A bolygón nem lehet leszállni (igaz, volt néhány felszín közeli küldetés), és bár ez pusztán csak technikai kérdés, néha jópofa dolog lett volna az állomások helyett valami egzotikus világot nézegetni háttér gyanánt. A többjátékos mód hiányát már csak zárójelben jegyzem meg, biztos vagyok benne, hogy sokan szívesen kipróbálták volna

na mások ellen is a különböző módon felkészített *Darkstar One*-jaikat. Mindezekről eltekintve viszont ez a játék szerintem teljesen rendben van. A fejlesztők jó érzékkel ollóztak innenonnan, de tették ezt olyan profi és letisztult módon, hogy az embernek nem az jut eszébe elsőre az ismerős dolgokat felfedezve, hogy „de hiszen ezt már láttam valahol”, hanem hogy „de jó, ez is belekerült”. A *Darkstar One* nem különösebben komplex játé-

ték, viszont remekül kelti a komplexitás illúzióját és ettől az ember határozottan jobban örül az elért eredményeinek. Mondhatnám úgy is, egyszerű, de egyszerűségében nagyszerű és így sokkal de sokkal többet nyújt egyéb nagyszabású, mérföldekkel komplexebb ámde feleenyire élvezetes Elite klónoknál. Csak ajánlani tudom mindenkinek, aki szereti ezt a stílust, és bár a fejlesztők által bőszen hirdetett „Freelancer done right” szlogen a fentiek miatt azért messze nem igaz rá, határozottan jó kis játékot kaptunk az Ascarontól!

Del

HARDVER	
MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIV 1,6 GHZ	AMD 3700+
512 MB RAM	2 GB RAM
128 MB VGA	GEFORCE 7900GT

Max. beállítás 1280x1024-ben röccenés nélkül futott még a legnagyobb aszteroidamezőben is.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE	
↑ Elvezetés és látványos akciórészek	GRAFIKA 8
↑ Remek kezelhetőség	HANGOK 8
↑ RPG elemek, fejleszthető űrhajó	IRÁNYÍTÁS 9
↓ Korlátozott szabadság	HANGULAT 8
↓ Nem túl változatos bolygórendszerek	KIHÍVÁS 7
	SZAVATOSSÁG 8

DEL VÉGSZAVA:

 Kifejezetten élvezetes és látványos Elite-klón apróbb hibákkal. Érdemes kipróbálni!

84%

ÉS A TÖBBI:

Freelancer 87%
Nem kellett volna sok hozzá, hogy ez legyen az igazi, de a sztori végén után sajnós a leült a játék...

X3: Reunion 82%
„Monumentális és félkész” írta róla annó Kecske. Ennél frappánsabban én sem tudtam volna megfogalmazni...

X-Beyond the Frontier 80%
Elméletben nagyon rendben volt ez a játék, kár, hogy a gyakorlatban több sebből is vézett.





GameStar
VIDEÓBEMUTATÓ

EXTRA
▶ CHEATEK A DVD-N!

BAD DAY L.A.

SRSNÉZET
GÓRIA
KCIÓ,
KONTROLL
VEZET
NGELES
IM
SZTÓ
HT/TMIEC
BBI JÁTÉKOK
CAN MCGEE'S
SCRAPLAND
SLINK
22

Képzeld csak el, hogy egy szép napon beigazolódnak minden titkos félelmed, amit a tévé, a rádió, az internet, meg persze azok az átkozott számítógépes játékok sulykoltak beléd: terrortámadás, tűzvész, földrengés, szökőár... képzeld el, hogy mind beüt. Vagy azt hitted, ilyet csak a híradóban látni? Csak mással történhet meg? Azt hitted, biztonságban vagy?! Kis csacsi...



Akárki is találta ki a mondást, mely szerint jobb félni, mint megijedni, nagyon okos ember lehetett, hiszen ezer veszély az élet, bármikor beüthet a krach és akkor annyi a szép reményeknek. A magára valamit is adó, haladó gondolkodású ember tehát állandó rettegésben él, és ha tényleg jön a szökőár, a meteorzápor vagy zombik hordája, elégedetten sóhajthat fel: „tudtam, bammeg, tudtam én...” Menyivel más így, bölcs előrelátásunk tudatában kinyiffanni, nem igaz? Csak az nem fél, akinek nincs vesztenivalója, akinek nincs semmije. Talán nem véletlen, hogy a *Bad Day L.A.* főhőse,

Anthony Williams, egy szutykos homoeless. Később kiderül, valaha sikeres hollywoodi ügynök volt, ám elege lett mindenből és mindenikből, beintett a világnak - azaz bekattant. Csupán egyetlen dolgot akart, hogy mindenki szálljon le róla, és eddig ezt sikerült is elérnie. De a mai nap Anthony életének legrosszabb napja, bár nem csak ő, egész Los Angeles megemelegti majd. Pedig ez a nap is olyan békésen kezdődött, mint bármelyik másik: a los angelesi autópályán kilométeres dugó, Anthony pedig vígan tologatja gusztyustalanságokkal megpakolt bevásárlókocsiját a munkából épp





Eloltom, erre kiderül hogy vérzik is. Azért valahol meg kéne talán húzni egy vonalat már azért.



Segg ör nem viccel, csak a munkáját végzi.

SEGG ÖR: Figyelj te szemétláda: Tedd le a körömvágót magad elé a földre és lassan lépj hátra.



Néni, ez itt egy M16-os, úgyhogy tessék a néni visszamászni a járdára, köszöntem!

elkéső, örjögő autósok között, akiket még válogatott trágárságokkal is szórakoztat. Megkoronázandó a reggelt, épp lekuporodna, hogy nagydollgát az autópálya közepén végezze el, amikor egy biológiai fegyverekkel megrakott repülőgép csapódik be a közeli felüljáróba: hatalmas robbanás, lángoló autók és emberek, kétségbeesett üvöltések, füst és káosz mindenfelé... És ez csak a kezdet, alig múlt kilenc óra, hosszú lesz a nap.

KONTROLLÁLT (?) KÁOSZ

Beszélgünk nyíltan, elvégre magunk közt vagyunk: nem normális ez a játék, elég csak egy pillantást vetni a képekre. Más kérdés, hogy akinek kezdett kicsit elege lenni az egy kaptafára készülő „normális” FPS-ekből,

Antalnak (vagy hát nem is tudom, ki a számítógépes játékok védőszentje?), a *Bad Day L.A.* ugyanis minden, csak nem szokványos akciójáték. Úgy látszik, nem véletlenül került a cím elé American McGee neve. (Azok a pogányok, akik nem tudnák, kiről van szó, hátrébb találnak róla némi infót egy külön dobozban.) Kezdjük a legelején: pályáról-pályára haladva folyamatosan dőlnek a katasztrófák, amit csak el lehet képzelni. Mindegyik új kihívásokat állít elénk, nekünk pedig egyetlen dolgunk van: túlélni valahogy. Anthony legalábbis így képzeli eleinte, de nagyon hamar kiderül, hogy muszáj szerencsétlen embertársainkra is gondolnunk... Ne szépítsük, hősünk egy gennyes alak, esze ágában sincs segíteni a vérző, lángoló, sikoltozó járókelőknek.

MINDENKINEK AKAD VALAMI

A *Bad Day L.A.* mögött érdekes dizájneri koncepció áll. Alapvetően rétegjátéknak tűnne, de American McGee és csapata sokat molyolt azon, hogy minél nagyobb tömeg számára legyen élvezhető. Ez javarészt sikerült is: az akció alapvetően nem jelent külö-

» ÚGY ÉREZZÜK MAJD MAGUNKAT, MINT LOUISIANÁBAN, MERT MINDENKI A FEKETÉT VERI «

TPS-ekből, aki végre kipróbált volna már valami újat, valami eredetit, az szaladjon a legközelebbi templomba és hálából gyűjtson gyertyát Szent

Csakhogy a mi érdekünk is, hogy ne fulladjon minden tökéletes káoszba, mert azzal saját túlélésünket is megnehezítjük, sőt, ellehetetlenítjük.



nősebb kihívást, bár négy nehézségi fokozat közül lehet választani (aki egyébként végigzúzza a játékot „elmebeteg” módban, az keressen meg, sütsök neki egy tortát) (vigyázz mazur, az olvasók szavadon fognak...J – *Bad Sector*) de a TPS lövöldözésben kevésbé gyakorlottak már ettől is megijedhetnek. Aki azonban úgy érzi, genetikailag



Kozyndan

A *Bad Day L.A.* egyedli látványvilágáért a los angelesi Kozyndan művészeti „csoport” a felelős - azért idézőjelben, mert mindössze két tagja van, a japán Kozye (Kozy) Kitchens és férje, Dan Kitchens. Bár az utóbbi években számtalan illusztrációt, CD borítót készítették, elsősorban városi panorámaképeikről lettek szélesebb körben ismertek, melyek hasonló hibrid kézi-digitális technikával készültek, mint a *Bad Day L.A.*-hez használt vázlatok: valós helyszínekről készített fotókat rajzoltak újra kézzel, egészítették ki új részletekkel, az így kapott képet beszennelték, végül Photoshopban színezték át. Aki kicsit is érdeklődik a modern képzőművészet iránt, mindenképpen kukkantson rá weboldalukra: www.kozyndan.com



(ön)írónia és sok-sok politikai utalás is gazdagítja. A helyszínek változatosak és a folyamatosan érkező csapások révén mindig új kihívásokkal szembeesünk, a kiegészítő játékmecchanizmusok pedig mind ismerősek lesznek: bossfightolunk, mentőautóból menet közben gépágyúval lövöldözünk, power-upokat gyűjtögetünk (super size kóla a 200 HP megfelelője, a pornómagazin - melyet *leírhatatlan* hangeffekt kíséretében szed fel hősünk a földről - a maximális HP-t növeli, amerikai zászlócskával pedig a veszély szintet csökkenthetjük), néha pedig még időre is kell dolgoznunk. Sőt, még társakat is kapunk - őket meg is lehet csodálni egy külön dobozban.

SZMÁJLIK ÉS SZEDLIK

Menet közben látjuk majd, hogy fehér, mosolygós szmájlik, vagy fekete dühös arcok (mi a szmájli ellentéte? szedli?) reppennek fel körülöttünk. Ezek mutatják, hogy épp jó, avagy rossz dolgot cselekedtünk. Vértó embereket bekötözni, vagy égő embereket eloltani jó dolog (mármint nem úgy jó, mint két növel és egy üveg pezsgővel ülni a jacuzziban, morálisan felfogott jóról van itten szó, értem?). Terroristákat lelövellőzni szintén jó. Zombikat poroltóval... zombitanítani is jó. Ártatlan járókelőket felgyújtani, lelőni azonban rissz-rossz, de hogy véletlenül se legyen egyszerű dolgunk, ugyanilyen rossz tétlenül nézni, ahogy halálra égnek és nem segíteni rajtuk (a közöny a legnagyobb ellenség, ugyebár). A veszély jelző a fehér szmájlik és a fekete szedlik - azt hiszem, maradok ennél - számától függően változik, ám

vigyázat!

Minél nagyobb a veszély (a veszély jelző szerint először *alacsony*, majd *óvatos* (WTF), *emelkedett*, *magas*, végül *szigorú* - szintén WTF, talán a *seriousst* fordították így) annál nehezebb dolgunk lesz, hiszen az emberek pánikba esnek, már nem is csak egymásra támadnak, hanem ránk, és úgy érezzük majd magunkat, mint Louisianában, mert mindenki a feketét veri (*kérem a copyright pénzt! -ender*). Főleg a későbbi helyszíneken már épp elég bajunk akad anélkül is, hogy feldühödött háziasszonyok üsék vascsővel a hátunkat, vagy téglával dobáljanak minket, mert egyszerűen képtelenek leszünk mindenkinek segíteni, és bizony anélkül is macerás lesz alacsony értéken tartani a veszély jelzőt, hogy di-

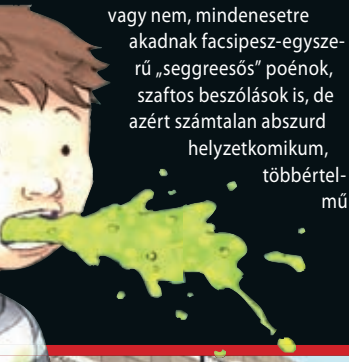
rekt keresnénk a bajt.

MOST BESZÉLGETÜNK

Ha már szóba került az „óvatos” és „szigorú” veszély szint... nos, amikor először huppantam le a játék elé, sokként ért a „Betöltés...” felirat. Bizony, a hazai forgalmazó jóvoltából a játék magyar felirattal jelenik meg (mármint nálunk...) ami mindenképp örvendetes dolog - bár azért kicsit bántam, hogy nem választhatunk a magyar és az angol között. Aki kicsit is beszéli a ködös Albion szép nyelvét, néha bizony a fejtét fogja majd egy-két fordítási hiba láttán (például „Now we're talking!” - „Most beszélgetünk.”) de nem szívózik, egy nyers angol szkript alapján nyilván nem lehet mindig beletrafálni, hogy pontosan miről is van

szó. American McGee egyébként meg is említi blogján, hogy az európai kiadók milyen meglepő dolgokat nem értettek, például külön el kellett magyaráznia, hogy a „Yo! Chill it leaf blowers!” voltaképp annyit tesz: „Nyugodjatok meg, mexikói barátaim!” Igaz, menet közben elveszett az a jó kis rasszista mellékíz a beszólásból, de hát ez van. (A „leaf blower” egyébként arra utal, hogy Los Angelesben majdnem minden kertészháznak mexikói kertésze van... ez később a játékban is téma lesz, amikor a helyi me-

1337 h4x0r skillekkel született, az is jól szórakozhat a játék egyedi hangulata és sodró lendülete, a váratlan fordulatok, változatos játékelemek és természetesen a beteg humor miatt. Utóbbi hosszan lehetne ecsetelni, nyilván olyan, mint a grafika, vagy bejön, vagy nem, mindenesetre akadnak facsipesz-egyszerű „seggreesős” poénok, szaftos beszólások is, de azért számtalan abszurd helyzetkomikum, többértelmű



Meteorzápor, mutálódott hamburgerember, a banya meg Tom Cruise csillagát keresi a földön



Nos igen, jobb az ilyen előre tisztázni...

1 Nem csak fanatikus rajongóknak ajánljuk American McGee blogját (www.americamcgee.com), melyen dizájner barátunk Hong Kongból elmélkedni végig az élet nagy dolgait, politikai, társadalmi kérdéseket, a játékfejlesztés buktatóit illetve az egész játékipar lehetséges jövőjét.

terrorista árasztja el a környéket, akkor őket kell lelővöldözni, ha túl magas a veszély szint, azt kell lecsökkenteni, illetve a járőrelőktől is felvehetünk egy rakás feladatot. A küldetések közt vitán felül akad néhány gyöngyszem, például amikor a helyiek megkérnek minket, hogy segítsünk a drogos kisiskolásokon. Csak az iskolához érve látjuk, milyen komoly a probléma: az udvaron zsákszámra áll a koksz és csorgó nyálú gyerkőcök

xikóiak fellázadnak és tankokkal vonulnak végig Beverly Hillsen.) Egy szó mint száz, aki csak a magyar feliratokra hagyatkozik, számtalan remek poénról marad le, de még így is dicséretes, hogy a forgalmazó vette a fáradságot a fordítás elkészítéséhez - annyira sajnós még nem általános ez, hogy ne legyen érdemes kiemelni.

LŐDD LE A TERRORISTÁKAT, KEZELD A ZOMBIKAT

A játék fő- és mellékküldetések vonalán halad előre: előbbi általában kijelöli Anthony következő úticélját, míg a másik helyzettüggő. Ha túl sok



Kicsit arcozós a terroristák dzsipseje, de hát ezek mindig is adtak a külsőségekre

American McGee

A meglehetősen egyedi nevű játékdizájner karrierjét az id Software-nél kezdte (amikor valaki egyszer megkérdezte, honnan származik neve, csupán annyit mondott: „a mamám füvezett, hippí volt.”)

A Doom II, a Quake és a Quake II fejlesztésében vett részt mint pályatervező és programozó, majd az Electronic Artshoz került és elkészítette az American McGee's Alice-t. Bár a játék nem hozta az EA által várt üzleti eredményeket,

a játékosok és kritikusok körében egyaránt nagy sikert aratott (Sarah Michelle Gellar főszereplésével a jövő év folyamán mutatják be a játék alapján készült filmet). McGee az Alice után kilépett az EA-tól és megalapította a veretes nevű Mauritania Import Export Company-t, melynek jelenleg is elnöke. Néhány éve kiadott egy kissé harmatos, GTA-szerű robotos akció-kalandot, ez volt a Scrapland. Ám számunkra sokkal érdekesebb két másik, régóta húzóódó projektje, az American McGee's Oz és az American McGee's Grimm - utóbbi állítólag az Alice nyomdokain halad majd, csak épp még sötétebb és elborultabb lesz. Várjuk!



szédelegnek mindenfelé. Amikor elkezdjük kiterelni az eltévelyedett csemetékét, persze felbukkannak a ganxták, őket is kezelni kell, de ha nem figyelünk, közben a srácok is visszaosonnak a drogos zsákokhoz...

Anthony pedig kénytelen-kelletlen segít mindenkinek, leginkább azért, mert ő is csak így juthat tovább. Például az egyik helyszínen egy meteor ütött krátert a földre, elzárva a kivezető utat. A megoldás az lenne, hogy a helyiek



Akcióban a körömcspesz - hát ezért nem szabad felvinni a repülőre!

Berombolunk a tömegbe, poroltóval oltjuk szerencsétleneket (időnként magunkat is), közben pedig irtjuk a bandatagokat, akik megállás nélkül érkeznek, mert ugye ki maradna ki ekkora mókából? Ha mégis sikerülne elég embert összeszedni, belökjük a buszt, onnantól pedig már éjjen csak, aki akar, mi megyünk a dolgunkra - az élet kegyetlen, nem segíthetünk mindenkinek.

BEJÖN VAGY NEM BEJÖN

Ne kerüljessük tovább a legkényesebb kérdést, a játék egyik legérzékenyebb pontja nyilvánvalóan a grafika. A kérdés még a szerkesztőségben is megosztotta a kedves kollégákat, volt, aki szerint egyenesen rettenetes, mások szerint eszeveszetten sztájlos - nem titkolom, ez utóbbi csapatot erősítem. A képi világ annyira egyedli és erőteljes, hogy kár is rajta vitatkozni: vagy tetszik valakinek, vagy nem. Sokkal nagyobb baj, hogy a szándékoltan primitív grafika nem ad tökéletes magyarázatot a baltaarcú apukra-anyukra-gyerekekre, vagy a néhol kinosan puritán helyszínekre (főleg amikor egy kerítés fölött átlátunk a szomszéd utcába, mely nincs is kidolgozva). Rendben, ezt is be lehet tudni a stílusnak, de már rezeg a léc. Az opció menü konzolportot idézően elhagyatott, felbontást, grafikai részletességet nem lehet állítani - szerencsére ez az egyetlen konzolt idéző probléma, az irányítással nincsenek gondok. A technológia máskülönbben korrekt, az ellenfelek és a tömeg mesterséges intelligenciája viszonylag rendben van (fedezékbe bújnak, utánunk jönnek, pánikba esnek és menekülnek, nem csak a mi tetteinkre reagálnak, hanem a környezetre is) de néha leblokkolnak és csak állnak, mint a hülye, illetve

bosszantóan jól céloznak. Társaink meglehetősen kiszámíthatatlanok, de ez nem feltétlenül baj, nem kell foglalkozni velük - bár számítani sem lehet nagyon rájuk. Kivételt képez az Őrmester, aki egy örült, nem érdekli hogy mi hol állunk, csak dobálja a gránátokat. A fegyverekkel azonban nagyon nem voltam kibékülve. Szokás szerint a „Kala” a kedvenc, de a többi rettenetesen gyengén sebez és kiszámíthatatlan a sérülési modell is (a mesterlövész puskából néha három lövés is kell, máskor azonnali a halál - bédig utóbbi rosszfűjük esetén két szmjáit ér!) A lángszóró (na jó, festékes flakonra kötözött öngyújtó) meg viccesnek tűnik ugyan, de inkább ránk veszélyes. A játék legkomolyabb fegyvere egyébként nem a rakétavető, hanem a körömscipesz - nem véletlen, hogy nem szabad felvinni a repülőre, muhah.

A TE NAPOD?

Az íméntiek alapján talán már mindenki el tudja dönteni, érdemes-e nekiülnie a játéknak, vagy sem. Hosszú távú szórakozást ugyan sajnos nem ígér (körülbelül 7-8 óra alatt végigjátszható) de talán épp emiatt mindvégig szórakoztató, ötletes és változatos marad. Akárhogy is, én nagyon élveztem - a *Bad Day L.A.*-vel volt egy jó napom. **mazur**



Jóban-rosszban

Szerencsére (?) nem kell egymagunkban végignézni Los Angeles pusztulását, menet közben több kedves és színes egyéniség is csatlakozik hozzánk, akik mind a maguk szerény eszközeivel igyekeznek megkönnyíteni munkánkat. Egyszerre csak egy társunk lehet mellettünk, ha pedig bármelyikük elhalálozik, oda se neki, hamarosan visszatér - addig hívhatunk helyette más.

A beteg srác

Ő zegődik elsőként mellénk, csupán annyit tudunk róla, hogy sürgősen kórházba kellene szállítani. Amikor ő van mellettünk, a játék új dimenzióval gazdagodik: periodikus öklendezés hangjaival, újdonsült cimboránk ugyanis igyekszik lehánygni támadóinkat (meg ugyebár tényleg nincs jól).

Juan

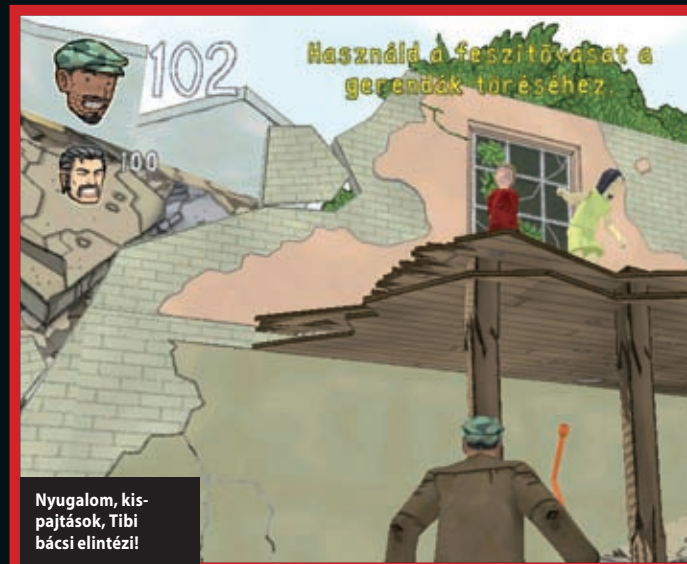
A mexikói Juanról eleinte nem sokat tudunk, nem sokkal azután csatlakozik hozzánk, hogy véletlenül áthajtuk rajta egy mentőautóval. Szívós és megbízható társ, segítő jobbát azért is fogadhatjuk örömmel, mert egy motoros láncfűrész tart benne. És nem fél használni.

Beverly

A csinos plázacica azonnal szívébe zár minket, miután egy égő házból kimentjük az ő „kicsikéjét” - igaz, Anthony számára csak az utolsó pillanatban válik világozóssá, hogy egy nyomorult csivaváról van szó. Úgy harcol, mint egy... lány. Rugdos és pófozkodik.

Az Őrmester

Az amerikai haderők harcedzett veteránja, erről némiképp hiányos végtagparkja is tanúsodik. Ennek ellenére másfélszer annyi életerővel rendelkezik, mint a többiek, tűzereje is jelentős, mivel gránátokat dobál. Más kérdés, hogy ha úgy adódik, minket is járulékos áldozatnak tekint...



Nyugalom, kis-pajtások, Tibi bácsi elintézi!

HARDVER

MINIMUM	EZEL TOLTUK
PIII 1,8 GHZ	P4 3000
256 MB RAM	2 GB RAM
64MBVGA 1,5GBHDD	X800XL

Néha elment a hang, olyankor újra kellett indítani, más gond nem volt vele. Az alacsony gépigény nem kamu, hasonló konfigon kipróbáltuk és gond nélkül futott.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ izgalmas képi világ	GRAFIKA	7
↑ egyedi játékhelyzetek	HANGOK	9
↑ beteg poénok	IRÁNYÍTÁS	8
↓ grafikai egyenlenségek	HANGULAT	10
↓ bugok	KIHÍVÁS	9
↓ viszonylag rövid játékidő	SZAVATOSSÁG	6

MAZUR VÉGSZAVA:

Klasszikus játékelemek egyedi körítéssel, beteg humorral és galád politikai utalásokkal. Akinek ez számít, az szemet fog hunyni a technikai hiányosságok fölött.

84%

ÉS A TÖBBI:

Freedom Fighters	92%
Az I/O játékában oroszok ellen harcoltunk. Jó volt, de utólag már nem is tűnik akkora durránásnak.	
Scrapland	81%
GTA-klón robotokkal, humoros és érdekes környezetben, de unalmas repkedős részekkel.	
State of Emergency	77%
A várost dúlva hasonló jeleneteket élhetünk át, sajna a Rockstar játéka elég zsepres sikerült.	



A trendek mindig változnak,

mi követjük őket



**INFOmarket-
INFOtrend**

5. Információtechnológiai és telekommunikációs vásár

szepember

9-17.

**HUNGEXPO
Budapesti
Vásárközpont**

Számítástechnika, telekommunikáció, hálózati és vezeték nélküli technológiák, navigációs rendszerek Magyarország egyedülálló informatikai kiállításán.

CHINA HI-TECH PRODUCTS EXPO

Nagyszabású kínai HI-TECH bemutató, közel 100 cég részvételével.

■ **Modtech-Hall 5. Magyar Tuning és Modding Kiállítás és Verseny**

■ **Fortis Dogfight Cup II. Európai Repülőgép Szimulátor Bajnokság**
A virtuális égbolt európai ázsainak kontinentális megmérettetése

■ **INFOmarket Gamer Kupa**
A legnépszerűbb PC-s és konzolos játékok közötti verseny (FIFA, Celebrity Game)

Tekintse meg kiállításunkat a BNV-vel egy időben a B pavilonban!

Bővebb információ: www.infomarket.hu

50% **VOJÁBUSZ** kedvezmény.



<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)

UPC (319,25 MHz)

••T••Kábel (147,25MHz)

antenna digitál INDULÓ CSOMAG

Processzorok	bruttó	Memóriák	bruttó	Alaplapok	bruttó
Semp. (S.754 64 bit) 2800+ BOX	17.988	DDR400 512MB / 1GB Brand	10.800/22.560	ABIT(2év): NF8-V2	15.060
Semp. (S.754 64 bit) 3100+ BOX	20.400	DDR400 512MB: Kingston 5év	12.900	ABIT(2év): KN8 Ultra / SLI	21.300/23.880
Semp. (S.754 64 bit) 3300+ BOX	22.788	DDR400 512MB: Corsair 5év	12.900	ASUS K8V-MX / K8N	12.180/13.800
Athlon64 3200+ (S.939) OEM	20.940	PenDrive: 512 MB	3.480	ASRock: K8UpNF3 / A8XM	10.680/11.400
Athlon64 3500+ (S.939) OEM	25.800	PenDrive: 1GB Avixel / 2GB non.	5.640/10.980	Gigabyte (2év): K8NMF9	14.700
Athlon64 3800+ (S.939) OEM	31.500	SD Avixel 1G	6.300	Gigabyte (2év): K8U/K8NS	12.180/12.240
Celeron-D (S.775) 2.5GHz BOX	10.950	CF 512/1G/2G	4.620/7.500/14.160	GigaByte (2év) K8NF Ultra	22.200
Celeron-D (S.775) 3.0GHz OEM	14.394	XD Olympus: 512/1G	9.990/12.990	GigaByte (2év) K8N-SLI	20.640
Intel P4 (S.775) 3.0GHz BOX 2x2MB	44.850				
Videokártyák	bruttó	Merevlemezek	bruttó	Optikai meghajtók	bruttó
ATI 9550 Ares 128MB	11.400	Maxtor (8M) 80/160/200	11.640/15.540/17.988	DVD-ROM: LG / Toshiba	4.080/3.750
ATI 9600Pro Captiva 128MB	15.300	Maxtor (16M) 250/300	18.990/24.600	LG H10N fehér/fekete	8.550/8.580
ATI X1300 128MB	11.640	Maxtor (SA2) 160	15.900	LG H20L fehér / fekete	9.480/9.588
ATI X1600XT 256MB C3D/non.	35.400/28.980	Maxtor (SA2-16M) 300	23.520	NEC 4571 fehér/fekete	9.150/9.240
GF 6600GT 128MB GByte/non.	26.700/22.500	Sams. (8M) 160	14.760	Pioneer 111D fehér/fekete	9.360/9.840
GF 7600GS 256MB	24.990	Sams. (8M) 200/250	17.250/18.390		
GF 7600GT GigaByte silent 256MB	46.480	Sams. (SATA2) 160/200	15.180/17.940		
		Sams. (SATA2) 250/300	18.720/23.820		
TV-Tuner kártyák	bruttó	Apple Macintosh	bruttó	Festékpátronok, tonerek	bruttó
Pinnacle PCTV Stereo XE Pro	6.600	Mac Mini 1,5GHz Intel Core Solo	172.800	Canon BCI-24 fekete / színes	1.650/3.498
Leadtek Tv2000 Expert	14.800	Mac Mini 1,66GHz Intel Core Duo	232.800	Canon CLI-8 fekete / CMY	2.760/2.790
Hauppauge WinTV FM	13.950	iMac 17" 1,83GHz Intel/512/160	359.400	HP 6656 / 6657 / 6658	4.398/6.990/5.280
		iPod nano 1GB / 2GB	44.400/61.800	HP C8727 / 8728	3.990/4.620
		iPod 30GB / 60GB	97.800/129.900	HP toner Q2612 orig. / utángy.	14.700/10.980



**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

**2 1036 Budapest,
Lajos utca 47.**
a 6, 60, 86-os busz megállójában

Tel.: 1/242-00-83
Nyitva: H-P: 9 - 19h Szó: 10 - 16h

CD-DVD polírozás!
Ha újra olvasni akarod öreg, karcos lemezeidet, hozd el hozzánk!
bruttó 990 Ft
Megvárható, kb. 5 perc alatt kész!

www.magicomp.hu
info@magicomp.hu

Áruhitel és bankkártya elfogadás!

CIV CITY

Régi trükk a játékiparban, amikor két jól ismert és sikeres játéksorozatot próbálnak egybeolvasztani. A *Civ City: Rome* egyértelműen arra utal, hogy a *Civilization* és a *Sim City*-t próbálták egybeolvasztani – sajnos felemás sikerrel.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
VALÓS MENEDZSMENT

KÖRNYEZET
ÓKORI RÓMAI
TELEPÜLÉSEK

KIADÓ
2K GAMES

FEJLESZTŐ
FIREFLY STUDIOS,
FIRAXIS GAMES

KORÁBBI JÁTÉKOK
STRONGHOLD 1–2,
CIVILIZATION IV

GYORSLINK
1529

Anyolcvanas évek végén megjelent *Sim City* és kilencvenes évek elején napvilágot látott *Civilization* alapította a város és birodalomépítés műfajt és már akkor sokan álmodoztak arról, hogy mikorra királyság lenne ebből a két játékból egyet csinálni. Elvégre mindkettőben korlátlan hatalmat kaptunk egy óriási közösség irányítása és boldogulása felett, csak az egyikben megalomániánkat birodalmi, a másikban egy város szintjén élhettük ki. Az azóta eltelt évek során a két műfaj továbbra is külön utakon járt és úgy tűnt, most először, a *Civ City: Rome*-ban „keltek végre egybe”.

A SUSZTER A KAPTAFÁNÁL MARADT

Nos, a marketing osztályon dolgozó urak elismerést érdemelnek, hogy ezt

a remek címet kitalálták, a probléma csak az, hogy a játékban a *Civilization* rész olyannyira minimális, mint Steven Seagalban az árnyalt színészi játék. A *Civ City: Rome* egy viszonylag tisztességesen elkészített city builder, amely szinte teljesen megegyezik az egykor nagy sikert aratott Impressions-féle *Caesar III*-mal, illetve a cég későbbi klónjaival, se több, se kevesebb. Mint a nagy klasszikusban, itt is egy római városka irányítását kapjuk a kezünk közé egy teljes hadjáraton keresztül, vagy akár különálló küldetésekkel is megbirkózhatunk, amelyben egy speciális feladatokat kell végrehajtanunk. A hadjárat echte Impressions: itt is misszióról misszióra különböző nyersanyagokat kell összegyűjtenünk és

megvárunk, amíg a Rómából érkező piros szekér el nem szállítja ezeket. A készítők igyekeztek egy kicsit változatosabbá és érdekesebbé tenni ezeket a feladatokat, azáltal, hogy beszerzendő nyersanyagok valahogyan kötődnek a város adottságaihoz, illetve minden egyes küldetést egy beképzelt hangú római szenátor vázol fel. Ennek ellenére sem fogjuk lerágni a tiz körmünket, hogy „jaj Istenem, vajon mit kell gyűjteni legközelebb, követ vagy szőlőt??”, de legalább nem annyira száraz így, mint azt az Impressionsnél éveken keresztül megszokhattuk. Hogy azért ne aludjunk be annyira egy-egy gabona betakarítás közben, a békebeli küldetések mellett időnként azt is feladatul kap-

juk, hogy védjük meg városkánkat a ránk támadó barbár seregek ellen.

PAX ROMANA MINDENKINEK (CSAK ADÓZZATOK...)

A küldetések elején a legtöbbször le kell raknunk a városközpontot. (Hacsak nem egy már működő városkából indulunk.) Ez nem csak a városod szíve, hanem a jó polgáremberek innen indulnak el, hogy munkát keressenek, és egy vityillót, ahol lehajthatják a fejüket. Ahogy újabb és újabb leendő lakosok érkeznek, egyre több munkát és lakhelyet kell nekik találni. Ez persze azt jelenti, hogy kis házikókat kell felhúznunk, amelyek aztán – ha jól csináljuk a dolgokat – egyre nagyobb luxusházzá fejlődnek.

Y ROME

CIVILIZÁLÓDJUNK!

Olyan eszeveszettül sok *Civilization*-elemet nem találunk a játékban, de azért mégis érdemes kiemelni a különféle kulturális fejlődéseket. A kampány játékmódban pályáról pályára egyre többfélét tanulhatunk meg egymás után. Mivel nincs normálisan kidolgozott „tech tree” a *Civilization*höz hasonlóan, illetve olyan más népektől sem fogunk megszerezni, elrabolni fejlesztéseket, így egész egyszerűen egymás után meg fogjuk tanulni mindegyiket... Kár ezért az ötletért (is), sokkal jobban is ki lehetett volna dolgozni...



Itt forgatták a jó, a rossz és a csúfot...

Meg kell adni: a csirkék grafikáját sikerült profin kidolgozni...

Ehhez azonban először is vízzel kell ellátnunk a környezetüket és farmokat kell építenünk, hogy a ne haljanak szomjan és éhen az emberek, illetve munkájuk is legyen. Az Impressions-játékokkal ellentétben a kecskefarmtól még nem fejlődnek a lakhelyek, ahhoz előbb ruházódást is kell biztosítani nekik: lenyűgöztetvényeket és ruhaboltokat kell nyitnunk, elvégre nincs is annál rémesebb a római polgárfeleségnek, amikor azt érzi, hogy rongyokban jár, nincs egy tógája, amit felvehetne...

CIRKUSZT ÉS KENYERET

Amikor már ezek az igazán alapvető szükségletek ki vannak elégítve, akkor többek között gondoskodnunk

kell népünk oktatásáról, pihenéséről és szórakozásáról. Mint minden városmenedzser programban, az igazi kihívás itt is az, hogy mindegyik környék részeseüljön ezekből javakból, tehát úgy kell mindent elhelyeznünk homogén módon, hogy a lehető legnagyobb területre kihasson.

Ez mind szép és jó, de egy kicsit kiábrándító, hogy például a *Settlers*-ekkel ellentétben a nyersanyagból késztermékké válásnak majdnem mindig csak két, maximum három lépcsőfoka van: szőlőföld – bortermelő, kecskefarm – hentesbolt, stb. Ha ezek az épületek már megvannak és elhelyeztünk egy nagy raktárat, túl sokat nem kell molyolnunk velük, így a játék kicsit leegyszerűsített még a későbbi, komplexebb *Caesar III* klónokhoz

képeket is. Az egyetlen igazán összetett feladat, hogy lovas kocsikat szerezzünk leendő cirkuszunkhoz, de ennek csak jóval később lesz szerepe a játékban.

FIREFLY STUDIOS

A Firefly Studios fejlődési ágát www.fireflyworlds.com-on-nagyon szellemesen az univerzum születésétől a különböző történelmi korokon keresztül nézhetjük végig. Magát a céget 1999-ben Londonban alapította Simon Bradbury és Eric Quelette. Első játéka a Németországban fejlesztett és 2001-ben megjelent *Stronghold* volt, amely kritikailag ugyan nem váltotta meg a világot, de elég szép eladásokat ért meg ahhoz, hogy egy kiegészítő lemez (*Stronghold Crusader*) majd egy mindkét játékot is tartalmazó Gold kiadás (*Stronghold Warchest*) is szülessen 2002-ben és 2003-ban. Következő játéka a 2003-as *Space Colony* sajátos keveréke volt a Sims-szerű életszimulátornak és városmenedzsernek (egy olyan ziccer, amit a Maxis ugye kihagyott...) és bár ez játék jobb kritikákat kapott, az eladások szempontjából eléggé hamar eltűnt a süllyesztőben...

2005-ben jelent meg az elképesztően bugos és nagyon csúnya *Stronghold 2*, amely sajnos alaposan alulmúlta a nagyszerű elődöt és nagyon sokat rontott a cég hírnevén. Sajnos nem állíthatjuk, hogy a *Civ City: Rome*-mal a Firefly név „ismét szép lesz, méltó régi hírnevéhez...”

Kár érte, hiszen a fejlesztők ezúttal (állítólág...) együtt dolgoztak Firaxis-szal, így megvált rá az esély, hogy ügyesen vegyítik majd a két játéktípust...



Hogy a készítők azért kicsit megnehezítsék a dolgokat, limitálták azt a távolságot, ameddig a legtöbb polgár és kereskedő hajlandó utazni, hogy megszerezze szükséges javait. Ha kijelölünk egy üzletet vagy házat, egy zöld körben láthatjuk, hogy milyen más épületek tartoznak hozzá. Azokat a termékeket, amelyeket egy adott boltban lehet kapni, csak a közeli lakóhelyekre vannak kihatással. Amikor egy lakóépület minden szükségletét kielégítettük, akkor „szintet lép” és (nem fogjátok kitalálni...) újabb szükségletei lesznek. Szerencsére az egyre inkább jól szituált házaknak egyre nagyobb lesz „vonzáskörzetük”, sőt, a legelittebb luxuspaloták még rabszolgákat is tartanak, akik gyorsabban és hatékonyabban vásárolják be a javakat. Néhány jópofa ötlettel azért fűszereztek a készítőket az agyonnyúzott játékménetet. Amikor egy dúsgazdag család szükségletei jobban kiteljesednek,

Már a régi rómaiak is a kínai piacon vették a tornacipőt a gyerkőcnek...



akkor elköltöztethetjük őket olyan környékre, ahol közelebb vannak a munkahelyükhöz, vagy a kedvenc boltjaikhoz. Amikor egy épület „insulae”, vagy villa szintre emelkedne, akkor erről értesítést kapunk és a relocate gombbal tudod áthelyezni őket. Így legalább

szükség például több tengernyi olívaolajra, viszont annál nagyobb hiánycikk a hús, és oda csoportosíthatnánk az embereket, de a játék sajnos ilyen „ravasz” manővereket nem engedélyez... Miindenesetre minél több a szabadidejük a polgárjénőknak, annál többet fog-

zött. Mivel a luxusházak fejlődéséhez egyre több termékre lesz szükségünk, ezért nem lesz könnyű dolgunk.

MI A MAI MENÜ?

Mint minden *Sim City*-klónban, itt is különféle menürendszeren keresztül, különböző szempontokat figyelembe véve tájékozódhatunk a város általános jólétéről. Érdemes persze szemmel tartani, hogy bevételünk és a szenátusi presztízsünk eléri-e a kellő szintet, de amit szinte állandóan saslólni fogunk, az a már említett boldogság-mérő. Ha az emberek már nagyon nyomorultul érzik magukat, akkor egy gyors adócsökkentéssel drasztikusan javíthatunk azon a tendencián, hogy szépen faképnél hagyják városkánkat, de nagyon sokféleképpen tehetjük még boldoggá a polgárokat: például csodálatos műemlékekkel (wonders) a *Civilization*,

» A CIVILIZATION RÉSZ OLYANNYIRA MINIMÁLIS, MINT STEVEN SEAGALBAN AZ ÁRNYALT SZÍNÉSZI JÁTÉK. «

jobban át tudod gondolni a megfelelő környezet kialakítását és nem kell lerombolni a már meglévő épületeket.

SHINY, HAPPY PEOPLE

A korábbi városépítő programok egy részében és a *Civilization*ben is akkor áramoltak városkánkba a leendő adófizető polgárok, ha több élelmet termeltünk, mint amennyit a lakosság fogyasztott. A *Civ City*-ben ellenben már ennyi nem elég: csak akkor fognak nálunk letelepedni, ha a boldogságszint elég magas és az mezőgazdaságot a már meglévő polgárok igényei szerint kell újra és újra kibővíteni. Enni persze jó dolog, és a boldogságot az is növeli, ha polgároknak tele a bendője, de ehhez különben is kell állítani a porciókat, hogy az emberek kellő mennyiséget egyenek ahhoz, hogy jól érezzék magukat tőle. Másrészt a boldogságot úgy is növelheted, ha munka és a szabadidő közötti arányt megfelelőképpen állítod be. Ehhez kapcsolódóan jegyzem meg, hogy jó lett volna, ha be lehet zárni egy adott farmot, vagy gyárat, amikor már nincs

lalkozhatnak azzal, hogy beszerezzék a lakhelyük csinosításához szükséges tárgyakat. Persze ilyenkor azok a termelési egységek, ahol ők dolgoznak, lelassulhatnak, az igazi kihívás tehát, hogy megtaláljuk a kellő egyensúlyt a plebs pihenése, szórakozása és a munkája kö-



A játékot a Greenpeace támogatja.

HA TE MONDOD...

Simon Bradbury, producer



A Civ City nem a római történelmet tanítja, erre van millió másik játék, hanem arra tanít, hogy az emberek hogyan éltek a római városokban és ezek hogyan funkcionáltak.

Az alapötletünk az volt, hogy a Civilization városait nagytó alá vesszük. A Civ City tulajdonképpen a Civilization legújabb zoom módja.

„A játék fejlesztésének elején döntöttük el, hogy ide nem kell multiplayer, hiszen ez a játék nem erről szól.”



Gondolni sem merünk rá, hogy vajon mi lehet az a kicsi zöld cserje...

vagy a már említett cirkusszal. A menük aránylag átláthatóak, viszont nem lehet ráfogni arra a grafikusra, aki ezeket rajzolta, hogy fantasztikus szépséggel lenne megáldva: a különféle ikon és menüpontok igencsak rusnyák.

RÓMÁNAK SZÜKSÉGE VAN RÁDI!

A korábbi történelmi városmenedzser-ekhez hasonlóan a Civ City-ben is van egy katonai rész. Mielőtt felcsillanna a szemetek: még csak véletlenül se tessék Total Warra, vagy Age of Empiresre gondolni. Egész egyszerűen csak erődöket kell felhúzni és fegyvereket gyártó kovácsműhelyeket, a katonákat aztán a program saját magától kifejleszti. A városvédő seregek irányítása és az ellenfél kijelölése valami elmondhatatlanul primitív, úgyhogy a játék legidegesítőbb része az, amikor ki kell pucolni az utcákat a barbárok támadásától. Ráadásul még azt a funkciót is kihagyták a játékból a drága fejlesztők, hogy támadás esetén egyetlen gombnyomással a randálfrozó elenséghez kerülj, így folyton a térképet kell pásztáznod, hogy megtaláld őket. Némi pozitívumként említhetjük: csapataidat már előre kiküldheted a város falain kívülre, hogy még időben megállítsd a támadókat, sőt, még ellenséges városok elfoglalását megparancsolhatod nekik. Ilyenkor a már említett sze-

nátusi presztízs alaposan megugrik és új kereskedő partnereket is szerzünk.

CSÚNYÁBB, DE HANGULATOSABB

Ha a Civ City Rome grafikáját összevetjük az előző számunkban tesztelt Glory of the Roman Empire-al, akkor egyértelműen utóbbi a nyerő. Bár ez a játék is 3D-s motort használ, a környezet, az épületek kevésbé részletesek és ordít róluk, hogy a megjelenítés csak másodlagos szempont volt a fejlesztésnél. Itt is ki-be zoomolhatunk, figyelhetjük az emberek mindennapi életét, de az épületek belsejébe már nem nézhetünk be és az utcákon sincs soha túl nagy élet. Ráadásul, ha még a maximális 1280x1024-re is állítod a felbontást, akkor sem fogsz nagyon elájulni a lát-

ványtól. Itt jegyezném meg, hogy ezen a beállításon egy hihetetlenül idegesítő buggal találkoztam: az épületek és a polgárok kijelölése valahogy el van csúszva és ferdén, egy bizonyos szögben klikkelve érhetjük csak el őket. Ez egy olyan szintű amatőr hiba, amiért a kiadó helyében a cirkuszi oroszlánok közé vetném a programozókat és a tesztereket... A hangok terén a játék eléggé átlagos: a szokásos madárcsicsergést és a város zajait hallhatjuk, de még csak nem is annyira kiterjedt szinten, mint például a Settlers IV-nél. Az viszont jópofa, hogy a római polgárokra klikkelve hangos kommentárokat hallhatunk tőlük, méghozzá pontosan olyan stílusban beszélnek, ahogy egy járókelőtől azt elvárnánk.

ROME: TOTAL BORE?

Na jó, elismerem: ez egy rosszindulatú angol szöveg volt, azért közel sem annyira unalmas a játék, mint a Glory of the Roman Empire. A Civ City egy fokkal job-

ban átadja a római városok életérzését, ahogy szép lassan átlátod a különféle lakó, iparos és mezőgazdasági épületek, szórakoztató és rekreációs létesítmények rendszerét. Ha még többet szeretnél megtudni a rómaiak életéről és kultúrájáról, akkor még kapsz egy kiterjedt Civilopedia-t is, amely részletes leírást ad róluk. Aki nagyon élvezte a Caesar III-at és valamilyen hasonlóra vágyik annak szerintem ez a játék megfelelő alternatíva – legalább is addig, ameddig a Caesar IV a boltokba nem kerül. Reméljük, abban a játékban végre tényleg csillogni fog a „római birodalom dicsősége”...
Bad Sector

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIV 1,2 GHZ	AMD 3000+
512 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	RADEON X800 GTO

Semmi szaggatást sem tapasztaltam, ami ilyen grafika mellett durva is lett volna. 1280x1024-en viszont idegesítő a házkijelölős bug.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ Folyamatos, olajozott (bár kicsit uncsi) játékmenet
- ↑ Apró Civilization elemek...
- ↓ ... csak nem elég hangsúlyosak és kevés is van belőlük

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

BAD SECTOR VÉGSZAVA:



Civ City: Rome? A cím alapján: egy kis Civilization, egy kis Sim City (illetve Caesar III) – gondolná az ember... Maradjunk csak az egy „kis” Sim City-nél...

76%

ÉS A TÖBBI:

- Emperor: RotMK** 80%
- Eppolyan jó, mint a korábbi Impressions játékok, bár már kezd kifulladásni a sokat használt koncepció.
- Immortal Cities Children oTN** 77%
- Szépen kidolgozott városmenedzsment, ötgigátlanságokkal. Sokadszorra megfáradt recept.
- Glory of the Roman Empire** 70%
- A szép grafika az egyetlen pozitívum, amelyet felhozhatunk ennél a megfáradt, unalmas játéknál.



10



PIRATES OF THE CARIBBEAN THE LEGEND OF JACK SPARROW

SRNÉZET
GÓRIA
 - TPS
VEZET
 B TENGER
 0
 ESDA SOFTWARE
ESZTŐ
 DIOS
BBI JÁTÉKOK
 S
SLINK
32

Kalózkodás, vívás, szerelem, ármány – mindez Johnny Depp szinkronhangjával megspékelve: mi kell még egy jó kis TPS akciójátékhoz? Csak annyi a necces az egészben, hogy újabb kasszasiker film mozi-adaptációjáról van szó, azt pedig a hagyományörzés érdekében egyszerűen kötelező hazavágni, nem igaz?

Mindenki számára óriási meglepetés volt, hogy az átlagos humoros kalandfilmnek induló *Karib-tenger kalózkai* mekkora közönség- és kasszasiker volt, amely

izlésének is megfelelt. A sikert persze egyetlen egy színészre vezethetjük vissza: Johnny Depp egyszerűen zseniális alakított Jack Sparrow kalózkapitány szerepében, Orlando Bloom és Keira Knightley szinte csak asszisztáltak mellette. A második rész természetesen elkerülhetetlen volt: idén nyáron mutatták be a *Holtak kincse* címmel ellátott folytatást, amely

természetesen ismét minden jegyeladást megdöntött. Az *Oblivion* is kiadó Bethesda remek üzleti érzékkel úgy döntött, hogy ha már megvette anno a film licencét, akkor csinál még egy játékot az első részből (a második rész jogait már megtartotta magának a Buena Vista). Mivel úgysem olyan jó ötlet egy az egyben feldolgozni egy mozifilm

sztoriját, úgyhogy elvileg megvolt rá az esély, hogy még nagyon jó kis játék is kiszülhet a teljesen különálló kalandot elmesélő *Legend of Jack Sparrow*-ból, amelyhez sikerült Johnny Depp szinkronhangját is megszerezni...

CSAK ÁLLOK ÉS KAMUZOK

Bár a játék pontosan egyszerre jött ki a *Holtak kincsével*, licenc okokból még csak a leghalványabb utalás szintjén sem fogjuk a polipfejű élőhalott kalózkapitány, Davy Jones nevét meghallani. A sztori szerint Jack kapitány és kovácsmesterből kalózzá avasztált Will Turner kincsvadászatra indul egy spanyol erődbe, ahol aztán saját társaik elárulják és leütik őket. A spanyol hatóságok el is kapják hőseinket és mivel a kalózatok kötélen rángatózva szeretik látni, ezért másnap reggel már Jack és Will ott is állnak a bitófa alatt. Jack időt akar nyerni, ezért kötélen a nyakában régi kalandjait kezdi mesélni (egy „kicsit” elferdítve persze), amelyek során megtudhatjuk, hogy hogyan lett belőle híres kapitány. A történet a Fekete gyöngy átka (az első mozi-film) különböző részleteivel vegyít teljesen új kalandokat: többek között a távol-keleten is járunk majd, de még az Antarktiszra is el fogunk jutni hőseinkkel... A legtöbb új küldetés eléggé „játékízű”, tehát túl sok eredetiséget alapból nem találunk bennük, attól a



Tang asszonnyal kissé kifáradtunk a tangó során...

SEVEN STUDIOS

A 7 Studios honlapján (www.sevenstudios.com) nagy büszkén verik magukat, hogy különféle filmstúdiókkal (Disney, Twentieth Century Fox, HBO, Jerry Bruckheimer's Films), illetve a Marvel Comics-al is együtt szoktak dolgozni, de eddig még semmi érdemlegeset sem tettek le az asztalra. PC-re még nem is csináltak semmit, konzolon pedig a Defender volt egy elég silány újrafeldolgozása a klasszikus shooternek, illetve gőzerővel munkálkodnak a Fantastic Fouron. Van egy „ultratitkos”, „revolutionary”, felnőtteknek szóló projektjük is, de ennél többet nem hajlandók elárulni róla. Ha csak annyit mondanának, hogy jobb lesz a *Legend of Jack Sparrow*-nál, már megkönnyeb-bűlten sóhajtának egy picit...



Highlander 9:
Nem maradhat,
csak Jack!

megoldástól viszont mégis szellemessé válnak, hogy az eseményeket gyakran Jack „megszépitett” története alapján játszunk le, úgyhogy időnként

kivel vagyunk. A játékot szőlőben is játszhatjuk, (ilyenkor persze a gép irányítja társunkat) de azért nagyobb fun, ha rá tudjuk venni a barátságosnét,

» EZ IS EGY NAGY GONDDAL ÖSSZECSAPOTT KONZOLÁTIRAT «

előfordul például, hogy egy mellettünk álló szereplő felkiált, hogy „hé, öreg, én nem is voltam itt!” Sajnos ezekkel a vicces momentumokkal azért elég ritkán találkozunk és a sztori összességében elég száraz és unalmas. Még Johnny Depp hangján is érződik gyakran a mérhetetlen unalom („mégis, mi a fészkes fenét keresek itt, Istenem?” – gondolhatta magában felsóhajtva (vagy esetleg: „úrsten a kabátomban hagytam a kokaint!” - ender).)

megragadja a másik gamepadot (ne tessék rosszra gondolni...), hogy a másik hírot irányítsa. Bár a 7 Studios nem találta fel ezzel a spanyolviaszt, mégis jópofa és PC-n ritkán használt ötlet – reméljük több ilyen többjátékos TPS-sel is találkozunk majd a jövőben. Sajnos a nagy multis örömet mégis csak lerontja, hogy maga a vívás hihetetlenül primitív. Bár elvleg használhatunk különféle kombókat, de teljesen felesleges ugyanis az

ellenséges kalózokat és katonákat teljesen monoton, egyszerű csapkodással is simán le tudjuk kaszálni. Egyedüli problémát a muskétás egységek okozzák, akik előszeretettel sorozzák a sunyiból szegény Jacket és barátait, de ezek ellen a különféle távolról elhajítható fegyverekkel simán tudunk érvényesülni. Összességében a harc borzasztóan „gyógy”, és tényleg az abszolút mazsola játékosok kedvében akartak vele járni a készítők. A lekaszált ellenségből és különféle kincsesládából aranyat is zsákmányolhatunk, amit nem a tortugai tőzsdén fogunk befektetni, hanem ezekből tápolhatjuk fel hőseinket különféle újabb és újabb vágásokkal és kombókkal á la *Return of the King*. Ez mind szép és jó, a gond csak az, hogy az erősebb ütések kívül a kombókat úgysem érdemes használni, tekintettel az ellenség harci képességére, illetve maga az irányítás is elég idegesítő. Hogy a

harc egyszerűségét és monotonitását kompenzálják, találunk különféle (nagyon, nagyon idézőjeles...) „ügyességi” és „logikai” elemeket is a játékban (például egy faltörő kossal ajtókat kell feltörni, hurrá...), de ezek is annyira primitívek, hogy nagyon nem fogunk tapsikolni örömmünkben, hogy jé, ilyen is van.

**„Ó JOHNNY” -
„Ó KEIRA”**

A játék grafikájában egyetlen elemet lehetne igazi pozitívumként kiemelni, és az a két főszereplő fizimiskája, mert ezeket sikerült tényleg tisztelegesen kidolgozni. Különösen Jack Sparrow napszitta arcvonásait, enyhén rasztás, hosszú haját sikerült igazán deppesre megrajzolni és az animátorok jól visszaadták a színész állandóan beszívottberúgott/belufizott furcsán dülöngelő mozgását is, amelynek szertem a film hatalmas sikerében is nagy szerepe volt. Will Turnerrel búrájával sincs gond: ő is épp eléggé „bloomy”, és pont olyan buzgón utánozza vívás közben Erroll Flynt,

EGYEDÜL NEM MEGY?

A legfőbb hangsúly azonban természetesen nem a mesélésen, hanem a vívós akciórészeken van. Jack, illetve az állandóan mellette küzdő „alkalmi” társai, Will vagy Elizabeth a *Pirates!*-ből ismerős különféle fegyvereket használ: rapier, saber, scimitar, cutlass, azonban az adok-kapok szinte semmiben sem különbözik, még abban a tekintetben sem, hogy éppen



„En garde, mes-sieurs!” - „Jack, hanyagold a franciát, mindenki tudja, hogy ennyit tudsz összesen gagyogni rajta.”





„Jack! Olajat találtunk!”

mint a filmekben. Szegény Kheira Knightley már sajnos kevésbé előnyös külsőt kapott (olyan lett, mint egy fáradt családanya, aki hetente túlórázik a munkahelyén), pedig Depp mánia ide vagy oda, gondolom a férfiolvasóinkat ez mégis jobban mozgatta volna. Minden más játékelem grafikája pedig az „igen gyökér” színvonalat képviseli. A textúrák mosottasabbak, mint a gimiben viselt farmernacóm, és a környezet egyébként

is szürke, sötét, homályos, szegényes. A felbontás és egyéb grafikus effektek állítgatását se nagyon keressétek a menüben, mert ha már konzolon ilyen nincs, akkor PC-n ugyan mégis minek bajlódni ezzel – gondolhatták a drága, jószívű fejlesztők. Szóval erről a játékról is ordít, hogy egy nagy gonddal összecsapott konzolátírat – csak gratulálni tudunk a fejlesztőknek... A zene eléggé átlagos, a szinkronhangok terén természetesen

Johnny Deppet érdemes csak kiemelni, Bloom „dublórhangja” szódával elmegy, a Keira Knightley-t és Geoffrey Rush-t utánzó „színészek” viszont átlagon alul teljesítenek. Emellett hallhatunk még kardcsattogást, „argh matey!” típusú kalóz ordításokat és néhány egyéb effektust is.

DEPP EZT LETAGADHATNÁ

A *Legend of Jack Sparrow* egy átlagosnál picit gyengébb hack'n'slash gem, néhol közepes, néhol csunyácska grafikával, és egy unott Johnny Deppel, aki még így fél gózzel szinkronizálva is elveszi a hátán az egész játékot. Az összekötő sztori egész vicces, de ez sem javít sokat a monoton játémeneten, a primitív akciórészekben. Egyszerűen érthetetlen egyébként számomra, hogy ebből a témából ennyi idő alatt miért nem lehetett egy *Prince of Persia* típusú ugráló, trükközös, puzzle-ekkel tarkított gémet kihozni?! Szerintem mindenki jobban járt volna...

Bad Sector



Johnny bakker, erre vagyok, nem látod? Már megint mit szívtál?



JOHNNY DEPP ÉS AZ ORDIBÁLÓ DISNEY PRODUCEREK ESETE

Még a legelső *Pirates of the Caribbean* forgatásán történt, hogy meghívtak rá néhány Disney-től jött producereket. Amikor a Bambihoz és Pocahontas-hoz szokott urak először meglátták Johnny Depp dülöngélő, be-szívott mozgását, akkor kiesett a szájukból a sült krumpli és a hambuci. Szabályosan üvöltöni kezdtek a rendezővel és Deppel, hogy hogy képzelik, hogy egy kiskorúaknak szóló filmben így viselkedik az egyik főszereplő. Depp jéghideg hangon közölte, hogy márpedig egy fikarcnyit sem enged a stílusából, ha nem tetszik, ki lehet rúgni. Bruckenhaimer is megvédte a színészt, és úgy tűnik, jó lóra tettek, hiszen a film döbbenetes sikert aratott pusztán Depp alakításának köszönhetően, akit mellelleg Oscar díjra is jelölték miatta. A Disney-s producerek azóta hallgatnak... (Valószínűleg túlságosan el vannak foglalva a bevételük számolgatásával.)

HARDVER

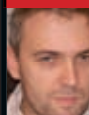
MINIMUM	EZZEL TOLTUK
P IV	AMD64 3000+
512 MB RAM	1 GB RAM
64 MB 3D VGA	ATI X800 GTO

Különösebb technikai problémám nem volt velem.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Johnny Depp hangja	GRAFIKA	6
↑ Jópofa visszaemlékezés csavar	HANGOK	7
↑ Kooperatív játékmód	IRÁNYÍTÁS	7
↓ Gyenge vívórészek	HANGULAT	5
↓ Borzalmasan primitív ellenfelek	KIHÍVÁS	3
↓ PS1-et alázó grafika	SZAVATOSSÁG	3

BADSECTOR VÉGSZAVA:



Ha a film után még el akarsz bohóckodni Jack Sparrow-val, akkor jópofa kis TPS, egyébként még a B kategóriát sem nagyon éri el.

64%

ÉS A TÖBBI:

Prince of Persia - Sands of Time 96%

A *Prince of Persia* első része mind a mai napig az egyik legzenialisabb és legeredetibb platform TPS

The Lord of the Rings - RoTK 87%

A Gyűrűk Ura utolsó részének méltó PC-s akciójáték változata remek filmtechnikai megoldásokkal

Harry Potter AtGoF 78%

Harry Potter utolsó kalandja, mely nem sikerült túl meggyőzően...

WCG 2006

WORLD CYBER GAMES



**A VILÁG LEGNAGYOBB COMPUTER-
ÉS VIDEOJÁTÉK FESZTIVÁLJA**

**MAGYARORSZÁGI DÖNTŐ
AUGUSZTUS 26-27.
JÖVŐ HÁZA TEÁTRUM
A RÉSZVÉTEL INGYENES!**

hu.worldcybergames.com



CIVILIZATION IV WARLORDS

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
KÖRÖKRE OSZTOTT
STRATÉGIA

KÖRNYEZET
BÁRHOL, BÁRMIKOR

KIADÓ
2K GAMES

FEJLESZTŐ
FIRAXIS

KORÁBBI JÁTÉKOK
CIV III, CIV IV, SID
MEIER'S PIRATES!

GYORSLINK
1651

Nilván minden *Civilization*-fanatikus tudna mesélni a barbárokkal kapcsolatos élményeiről, s az is fix 1-esre vehető, hogy az emlékek többsége nagyon keserű, mivel a vademberek mindig a legrosszabbkor jöttek. A *Warlords* kiegészítővel azonban nagyot fordul a világ!

Igaz, hogy a bevezetőben a barbárokról volt szó, de vagyok annyira gonosz, hogy a *Civilization IV: Warlords* legmókásabb újítását ne áruljam el azonnal ☺. Persze nem érdemes megsértődni,

vagy a cikk végére ugrani, hiszen a friss kiegészítő rajtuk kívül is tartogat több tonnányi (játékidőben kifejezve meg több heti) extra szórakozást.

ADDIKTÍV ADD-ON

Bármennyire is konszenziálisra sikeredett a *Civ* negyedik generációja, a megjelenés óta eltelt 8-9 hónap talán még a legbetegb... akarom mondani, legkitartóbb rajongóknak is elég kellett legyen ahhoz, hogy harmincszor megépítsék a győzelmet jelentő úrhajót és/vagy negyvenszer radioaktív si-

vataggá változtassák a golyóbist, ha más stratégiával nem értek volna célt (vagy igen, de vannak olyanok, akiknek tetszik, ha szétatomozhatják minden ellenfelüket – mi persze ezt mélyen elítéljük... khm... khm...). Egy

» FEL LEHET ÍRNI EGY KIVÁNSÁGLISTÁRA, HOGY MIT VÁRTOK A KIEGÉSZÍTŐTŐL - A WARLORDSBAN JÓ ESÉLYEL MEG FOGJÁTOK TALÁLNI! «

szó, mint gáz: ideje volt már, hogy valamivel felfrissíthessük drágaságunk. A móka kedvéért nyugodtan fel lehet írni egy kívánságlistára, hogy mit vártok a kiegészítőtől – a *Warlords*ban jó eséllyel meg fogjátok találni! Lehet, hogy az utóbbi mondat úgy hangzott, mintha egy marketinges bosszuráról másoltam volna ide, de a

tények magukért beszélnek. Lássuk csak... van nekünk itt féltucat vadiúj birodalmunk (jönnek a karthágóiak, a kelták, a törökök és még pár egzotikus népség), amelyekkel nyugodtan ne kifoghatunk egy új világhódításnak. A

letet. Felesleges részletezni, hogy az ilyesmire mennyire meg tudja kavarni a már fulladásig begyakorolt stratégiát.

FALAZNAK A KÍNIAIK

Nem maradnak ajándék nélkül azok sem, akik a világcsodákra gerjednek. Ilyesmből ugyan csak néhányat kapunk, de például a kínaiak elhíresült fala önmagában is meggyőző erejű. A téglát leggyorsabban pakoló civilizáció jutalma egy pópec kis védmű lesz, amely a birodalom határain bukkan fel – a védekezésre nagy hangsúlyt fektető játékosok legnagyobb gyönyörűségére. Apróságnak tűnhet, de természetesen minden új néphez komponáltak aláfestő zenét, így nem kell a Bomben auf Engelland című vidám német muzsikát hallgatnunk, ha történetesen mondjuk a zuluokkal nyomulunk. (Igazság szerint a németekkel játszva se ezt nyomja a progi, de egy ilyen újságírói túlkapáson nem illik fennakadni ☺.)

MUHINÁL MEGINT BULI

Akik derék őseinkkel szerettek volna találkozni a kiegészítőben, azok számára van egy jó és egy rossz hírünk. A jó az, hogy tényleg ott vagyunk a palettán. A dolgot azonban picit árnyalja, hogy nem játszható nemzetként, hanem legigazsra „váro” népként, mégpedig a mongol inváziót feldolgozó szkenárióban. De nem érdemes bánkódni, kis lépés is lépés: a legközelebbi folytatásban talán már irányítható nagyhatalomként feszíthetünk, és akkor majd bebizonyíthatjuk, hogy Muhi, Mohács és Segesvár nem feltétlenül rossz emléké helyek.



– Hogy hívják?
– Béla – Király!

SÁNDORTÓL AZ ÖMENIG

De elég az apró morzsák csipegetéséből – eljött az ideje, hogy a nagy durranások bemutatásának! Ha azt halljátok: nyolc friss hadjáratl bővült a repertoár, akkor több mint valószínű, hogy nem dobtok hátsát az átélt sokktól. Első nekifutásra tényleg nem tűnik különösebb vaszisdaszaknak ez a bejelentés, ám amint egyenként belekóstolunk a ropogós szkenáriókba, rögtön megértjük, mire föl ez a nagy lelkesedés. A pályák gyökeresen különböznek egymástól, mind más és más stratégiát, hozzáállást követel, némelyikük pedig szabályaiban is gyökeres eltérést mutat az alapjátékhoz képest. Még a *CivIV* felfogásához legközelebb eső, Nagy Sándor hódításait feldolgozó hadjáratban sem érezzük úgy, hogy ugyanazt a játékot nyűstölénk. Itt nem kifizetődő a türelmes építkezés, az óva-

tos előrenyomulás, ha nyerni akarunk, és ugyanazt, netán jobbat elérni, mint Sándorunk, akkor bizony bátor és vakmerő, egy pillanatra sem pihenő vezérként kell cselekednünk. Egy másik – szintén a hagyományos játékmenethez közeli – térképen az ókori görög szigetvilágról megy a brusz. Itt sokkal nagyobb hangsúlyt kap a tengeri hadviselés, mint egy normál pályán. A diplomáciáról, az ellenfelek egymásra ugrasztásáról szól az ősi Kína császári címéért zajló háború, ahol a vallásokat a családi vérvonalak váltják fel, s ahol bőven lesz alkalmunk kitanulni, mire is jó, ha vazallus államot csinálunk egykori ellenségünkben. Igen, ez is egy újítás: a porig rombolt ellenfelet rákényszeríthetjük arra, hogy ezután a mi kedvünk szerint táncoljon, de az ügyesebbek elérhetik ugyanezt diplomáciai úton is. Véték lenne kifelejtteni az Ömen című csetepatét, amely 1753-ban, a hét-



Megmutatjuk az indiaiaknak, hogy senki sem érinthetetlen

éves háború idején startol Észak-Amerikában, a feladat pedig az, hogy a franciák vagy az angolok oldalán „rendes” hitre térítsük az őslakosokat. Itt tehát a puska helyett a kereszt lesz a legfontosabb fegyverünk, ám nem árt némi katonaságot sem gyártani, mert a készítő egy kis fantasztkummal is megfűszerezte a pályát. Időről időre felbukkan ugyanis egy spirituális lény, akiben annyi spiritusznak van, hogy 4-5 sereget is simán felfofoz.

TATÁRBIFSZTEK SOK VÉRREL

Végül következzen a két legütősebb hadjárat! Dzsingisz kán seregeit vezetve már érezhetjük, mennyire nem ragaszkodtak a fejlesztők az egyébként tökéletes alapjátékhoz: egységeinket ugyanis nem városokból (pontosabban elsősorban nem onnan) toborozzuk, hanem az úgynevezett tábori egységek „termelik”, mégpedig random módon, néhány módosító tényező figyelembevételével. Az egyik legfontosabb, hogy az a tábor, amelyet nem mozgattunk, nagyobb valószínűséggel fial új egységet, mint amelyik óránként 50 kilométeres sebességgel nyargal a sztyeppén. Hogy milyen sereget kapunk, azt sem mi határozzuk meg, de az esélyeket jelentősen befolyásolhatjuk azzal, hogy milyen típusú terepen verjük le a cölöpöket. Erdőben például csanszosabb, hogy össze tudnak nekünk ütni egy jó kis kőhajítót (utóbbi egység önmagában is újdonság). Feladatunk pedig az lesz, hogy minél több várost borítsunk lángba, minél több ellenséges katonát ölünk meg, és lehetőleg ne nagyon maradjon utánunk egyetlen használható út, szélmalom vagy bármi egyéb „haszontalanság”. Ha nem iparkodunk, a pontokat hagyományos módon gyűjtőgető normális civilizációk leköröznék minket az értékeléskor. A mongol verzióhoz hasonló, de még durvább változat a barbáros szkenárió, ahol végre átpártolhatunk a másik oldalra, és habzó szájú berzerkerként ronthatjuk le a civilizáció bástyáit. Itt aztán tényleg minden a pusztításról szól: el sem foglalhatjuk a városokat, az egyetlen opció a teljes felprédálás. Minden elpusztított településért, fejlesztésért, minden megölt ellenségért arany a jutalmunk, amiből új katonákat toborozhatunk a központi egységként üzemelő mozgó táborban. Ezekkel a friss erővel aztán újabb támadást vezethetünk,

amiből még több pénzünk lesz, amiből... Ugye kapizsgálgátok már ☺?

KÖTÖZKÖDÉS

A *Warlords* tényleg fantasztkusan sikerült, de a tisztesség kedvéért megemlítenék egy-két negatívumot is. Például továbbra is nagyon idegesítő, hogy egy szkenárió betöltésekor elegánsan kilép majd visszatölti magát a program – pláne úgy, hogy a plusz pályák adják a kiegészítő savát meg borsát. Imitt-amott bogarakkal találkoztunk: lehangelő, amikor mindenféle, nagyon oda nem illő szövegsorok jelennek meg a képernyőn, de ez szerencsére olyasmí, amit az első javítással könnyedén orvosolni lehet. Egy mondatban összefoglalva az eddigieket: Sid bácsi megint maradtódót alkotott!

-csonti-

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIV 1,5 GHZ	AMD 3500+
512 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	GEFORCE 7800 GT

Mivel a szkenáriók többsége viszonylag kicsi, így még annyi probléma se volt vele, mint az eredeti játékkal.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Több	GRAFIKA	7
↑ Nagyobb	HANGOK	9
↓ Gonoszabb	IRÁNYÍTÁS	10
↓ Néhány bug	HANGULAT	9
↓ Ugyanaz az idegesítő kilépkedés a szkenáriók kezdésekor	KIHÍVÁS	10
	SZAVATOSSÁG	10

-CSONTI- VÉGSZAVA:

Bárcsak az átlagos alapjátékok annyi érdekeséget nyújtanának, mint ez a kieg. ...

91%

ÉS A TÖBBI:

Civilization IV	92%
A klasszikus Civilization receptet Sid Meier mes-ter ismét zseniálisan használta fel.	
Rome: Total War	92%
Az eddigi legjobb Total War rész, amelyben gigantikus csatákat élhetünk át.	
Rome: Total War – Alexander	84%
Azért a kevés pénzért, amennyiért hozzájuthatunk, egészen tisztességes munka.	



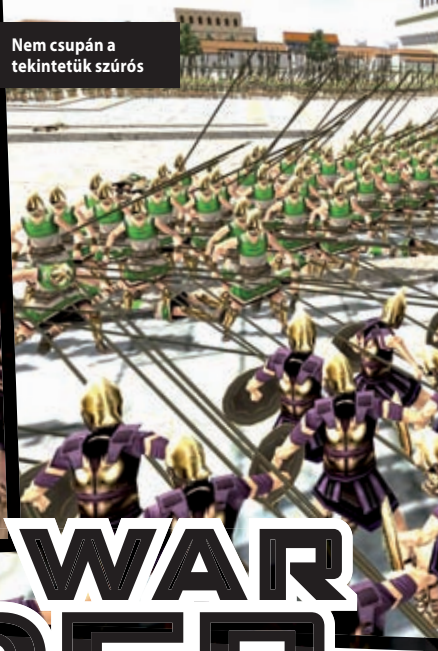
Biztos, ami zicher, néhány várost nem égettünk fel – inkább beköltöztünk



„Tudjuk, hogy cinkes ez a leopárdos cucc, de a főnökség ragaszkodik hozzá...”



Kérdéses, hogy ki az a barom, aki ezekbe bele mer kötni



Nem csupán a tekintetük szúrós

ROMA: TOTAL WAR ALEXANDER

Szakavatott szemeknek több furcsaság is feltűnhet a Rome: Total War második kiegészítőjével kapcsolatban. Az egyik, hogy (egyelőre) kizárólag letöltéssel szerezhető be a program; egy másik pedig az, hogy nem szerepel benne az „invasion” szó.

RSNÉZET

GÓRIA

ÉGIA- KÖRÖKRE

TT RTS

VEZET

NAGY SÁNDOR

ESZTŐ

IVE ASSEMBLY

BI JÁTÉKOK

TOTAL WAR,

VAL: TOTAL WAR

GÉSZÍTŐIK

SLINK

15

Nem tudom, volt-e különösebb ok a már-már védjegyként működő invázió szócica elhagyására, hacsak az nem, hogy a Rome: Total War – Alexandert ezzel is el kívánták különíteni a „hagyományos” kiegészítőktől. A játékforgalmazási szokások változását kiválóan érzékelteti a program, hiszen a Sega Europe csakis online formában tette elérhetővé (részletekért szemetek fáradjon a keretes íráshoz) (bűbájos mondat-mazur). A mérsékelt árért limitált extra tartalmat kapunk, talán ezért sem erőltették azt a bizonyos inváziózást.



A közel-keleti régió már Nagy Sándor idejében is problémás volt

meg. Szóval Nagy Sándor szerepében kell helytállnunk, ami nem is lesz annyira egyszerű. Őszintén szólva: kifejezetten nehéz lesz... A szitu ugye adott: Fülöp papa meghalt, így a rendkívül fiatal Sándorra maradt a feladat, hogy egyfelől visszaverje az északról kekekedő illíreket, elfoglalja a görög félszigetet, és nem utolsó sorban tönkreverje a félelmetes híró Perzsákat, hogy rajtuk keresztülcaplatva egészen Indiáig masírozzon. Talán a felsorolásból már sejthető, azért ez nem lesz egy vasárnapi körmenet. Hogy a dolgok még problémásabbak legyenek, a makedón kincstár állapota minden jóra való pénzügyminisztert egyből öngyilkosságra ösztönözne, így az ellenséges seregek mellett a deficit baljós árnyaival is küzdhetünk. Örömmel a százkörös időlimit teszi teljessé, mialatt harminc provinciát kell fennhatóságunk alá vonni. Ez a szám majdhogynem megfelel a játéktérnek, így nagyon nem kell nézegetni, melyik legyen az a bizonyos harminc ☺

ÜSD, KI TUDJA, MEDDIG ÜTHETED

Tehát az egyetlen játszható kampány a rohanásról és az öldöklésről szól. Az talán még védhető dolog, hogy a diplomácia teljesen kimaradt (vicces volna, ha Nagy Sándor a jó kapcsolatokra való tekintettel együtt sörözne a perzsa királlyal), de a hadjárat stílusa miatt a komolyabb stratégiai tervezés is teljesen súlytalan elemmé vált. Nem

nagyon kell agyalni, neki a provinciáknak, aztán a csatákban meg igyekezzünk, hogy minél kisebb veszteséggel kergessük szét a jó népet. Talán a különlegesen nehéz körülmények, talán az új, érdekes egységek teszik, hogy a kampány a viszonylagos egysíkúsága ellenére sem unalmas. És az ember azon veszi észre magát, hogy az ismételt újrakezdéskor a 13. megoldáson törí a fejét, amivel talán sikerülhet a nagy előd nyomába lépni. Ne felejtjük el megemlíteni a hat, egyenként feloldható csatát sem, amelyekben Nagy Sándor minden jelentősebb ütközetében kipróbálhatjuk képességeinket. Természetesen a történelmi szituációhoz maximálisan hű terepen és felállásban.

HÁZIBAJNOKSÁG TOTAL WAR MÓDRA

A többjátékos üzemmódban is történt előrehaladás: a fent említett csatáknak (minimum 3) egy négyes baráti társaság

is nekiállhat, s a végső győztes az lesz, aki összességében a legjobb teljesítményt mutatta. Mondjuk ez biztos nem olyan pörgős, mint egy BF-parti, de azért néhány óra alatt letudható egy nagyobb bajnokság is. Ezért a pénzért sokkal többet tényleg nem lehet elvárni egy kiegészítőtől, de azért legalább annyit még dolgozhattak volna rajta, hogy a perzsa oldalról is megnézhesük, milyen az, amikor megindul Nagy Sándor.

-csonti-

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Érdekes, kemény egységek	GRAFIKA	8
↑ Igazi történelmi csaták	HANGOK	9
↑ Új stílusú, nehéz kampány...	IRÁNYÍTÁS	8
↓ ...de abból csak egy, és talán túl nehéz is	HANGULAT	8
↓ Hiányzik a változatosság	KIHÍVÁS	10
	SZAVATOSSÁG	7

CSONTI VÉGSZAVA:

Olcso húsnak híg a leve. Az Alexander ugyan sűrűnek sűrű, de a változatos fűszerezés hiányzik, és az adag sem túl nagy.

84%

ÉS A TÖBBI:

Rome: Total War	92%
Egy igazi klasszikus: a körökre osztott és a valós idejű stílus mesteri keveréke.	
Civilization IV: Warlords	91%
Kiváló folytatása az alapjátéknak, amelyben akár a pusztítás is nyerő stratégia lehet.	
Alexander	62%
Egy igénytelen RTS változat Nagy Sándor hódításaira. Nem méltó a figyelemre.	

LETÖLTÉSI BIZTOSÍTÁS

A játékot bárki letöltheti a hivatalos oldalon keresztül (www.totalwar.com), egészen pontosan 7,23 fontért. Egy érdekes lehetőséget is felajánlanak vásárláskor: egy cég 1,95 fontért másfél évre megőrzi nekünk a progi installálható verzióját, így ha felrobban a gépünk, netán kisebb testvérünk/gyerekünknél művészi mintákat rajzol egy ollóval a biztonsági másolatot őrző korongra, na, akkor meg vagyunk mentve (érdekes, a sokat vizidott Steam rendszer ezt a szolgáltatást ingyen biztosítja, ráadásul időkorlát nélkül... - mazur). Mi mindenesetre inkább a „vigyázzunk a holminkra” opciót választottuk.

II. Európai Repülőszimulátor Bajnokság FORTIS Légi harc Kupa

BUDAPEST
2006. szeptember 9-10.
INFOmarket-INFOtrend
(BNV, Hungexpo)


FORTIS
swiss watches

Európa legnagyobb repülőszimulátor légi harc versenye, melyen nemzetközi mezőny méri össze a tudását. FORTIS Légi harc Kupára két fős csapatok nevezhettek vagy egy II. világháborús, vagy egy mai, modern vadászgép kategóriájában. A verseny döntői 2006. szeptember 9-10 között zajlanak. A kiépített számítógépes szimulátor rendszerünk az INFOmarket-INFOtrend kiállítás alatt (2006. szeptember 9-17, a versenyek kivételével) bárki számára kipróbálható.



www.european-dogfightcup.com


FORTIS
swiss watches

INFO
M@RKET

Life's Good  **LG**

intel

 Microsoft
Windows
Professional

 **User's**


GRIPEN

ASBIS
Distribution For Your Success

ÁRUNET

PCWORLD

GameStar

INFO
M@RKET

INFOmarket-
INFOtrend

5. Informatiótechnológiai
és telekommunikációs vásár

szeptember

9-17.

HUNGEXPO
Budapesti
Vásárközpont



SETTLERS II 10TH ANNIVERSARY

Játsszuk azt, hogy mindenki elfelejti, hogy valaha is létezett a *Settlers: Heritage of Kings* című játék. Sikerült? Nagyszerű! Ez esetben 2006-ot írunk, és nagyjából 5 éve várjuk, hogy a Blue Byte végre előrukkoljon legsikeresebb sorozata, a *Settlers* következő (méltó) részével. Na, erre még várhatunk, ugyanis nem a következőt csinálták meg, hanem a másodikat. Megint.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
BIRODALOMÉPÍTÉS
STRATÉGIA

KÖRNYEZET
MESÉS ÓKOR

KIADÓ
UBISOFT

FEJLESZTŐ
BLUE BYTE / FUNATICS

KORÁBBI JÁTÉKOK
SETTLERS, BATTLE ISLE
/ CULTURES

GYORSLINK
1802

A 10. születésnap jól hangzik, de senki nem olyan hülye, hogy piacra dobja még egyszer ugyanazt a játékot. A háttérben valószínűleg az áll, hogy a *Settlers* ra-

jongói a jó édes nénikéjük melegebb éghajlataira küldték a Blue Byte fejlesztőit valami *Heritage*-es játék miatt – na hát, elfelejtettem a címét – ami lábbal tiprása volt mindannak, amit addig *Settlers* néven csináltak. A leg-egyszerűbb módja a rajongók kiengesztelésének, ha megadjuk nekik, amit szeretnének. Előhúzták tehát a sorozat legsikeresebb darabját, és észhez térítették a grafikusokat, akik a korábbi részekhez hasonlóan és azok hangulatában most is eszelős részletességgel dolgozták ki mind a telepések, mind épületek legapróbb részleteit. A végeredmény egy remek grafikájú, jó hangulatú, tipikus

Settlers epizód, ami ugyan túl sok újdonságot nem hoz, de azért hosszú órákra így is a képernyő elég szemez minket.

ÚTTALAN UTAKON

De ne rohanjunk előre. Kezdjük a kerettörténettel. Na, az nincs, és ezzel rögtön megspórolták az átvezető animációkat

népekkel találkoznak – kínaiakkal meg núbiaiakkal (noobokkal, hehe) –, akiket annak rendje és módja szerint meghódítanak, majd zutty egy másik portálba, és jöhet a következő sziget. Nem túl épületes, gondolnánk, pedig dehogynem! Kezdetben van egy szép nagy épületünk – a Headquarters (HQ) –, amely egyszerre

kötnünk. Ez kezdetben nagyon egyszerű: minden épület előtt van egy zászló, amelyek között két kattintással építhetünk utat. Később bonyolódik a helyzet, ugyanis egy pontból nem indulhat végtelen számú út, bizonyos terepen – például erdön vagy hegyen keresztül – nem tudunk utat építeni, és néha a csodálatosan kiépített úthálózatunk úgy bedugul, hogy kénytelenek vagyunk átszervezni az egészét. Két zászló közötti útszakasznak egyetlen telepes a felelőse, azon az útszakaszon ő cipel a nyersanyagokat és a szerszámokat. Előfordulhat azonban, hogy a két épület távol van egymástól és sokáig tart, amíg egy szem telepesünk keresztülvergődik rajta. Ilyenkor a hosszú utat további zászlók kijelölésével rövidebb szakaszokra bonthatjuk, így több telepes bevonásával optimalizáljuk a szállítást. A zászlórakással azonban érdemes vigyázni. Könnyen kialakíthatunk ugyanis olyan csillagsomópon- tokokat, amelyekből több út indul és érkezik. Ez először jó ötletnek tűnik, de érdemes tudni, hogy egy zászlónál maximum 5 nyers-

» A KORÁBBI RÉSZEK HANGULATÁBAN, ESZELŐS RÉSZLETES-SÉGGEL DOLGOZTÁK KI A TELEPESEK ÉS AZ ÉPÜLETEK LEGAPRÓBB RÉSZLETEIT. «

is. Ejnye. Pergamenekből kiderül ugyan, hogy hőseink hazafelé tartanak egy óriási csatából, mikor hajótörést szenvednek és egy ismeretlen szigeten kötnek ki. Jobb dolguk nem lévén, elkezdik azt felfedezni és ráakadnak egy furcsa portálra. Ezen a portálon keresztül átjutnak egy másik szigetre, ahol idegen, fura

szolgál nyersanyagraktárként és a telepések lakhelyeként is. Innen indulunk szigethódító *utunkra*, és ezt szó szerint kell érteni, ugyanis a játék központi eleme az útépités. Míg más stratégiai játékokban a cipelők általában maguktól megtalálják a céljukhoz vezető utat, a *Settlers II*-ben az épületeket nekünk kell utakkal össze-



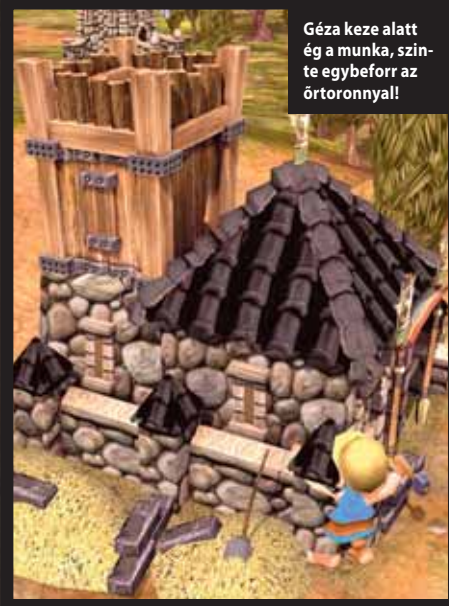
1. A farm és a jó szántóvetők 2. A rófi hizlaldában épp „elkészült” egy koca 3. A mészáros hóna alatt a füstölt csülökkel 4. A malomban liszt őrölünk a gabonából 5. A pék kis fekete kenyeret süt belőle 6. A szükséges vizet a kútból nyerjük 7. Halról a nagy hoho gondoskodik

az épület, annál több katona védheti. A támadás úgy zajlik, hogy rákattintunk az ellenség katonai épületére, majd eldöntjük, hogy a környékbeli katonáink közül hány rohamozzon, illetve rangsor szerint a gyengébbek vagy az erősebbek. Az összecsapás rendkívül tisztességesen, 1v1-ben zajlik: mindenki megkeresi a páját, ütik-vágják egymást, és ha már nincs több, boldogan elfoglalja az ellenség épületét, amitől határaink megnőnek, az ellenségnek meg összedőlnek a környéken levő épületei. Civil áldozat nincs. A Settlers II tipikusan nem egy „gyorsbillentyűvel lerakok 10 épületet, fejlődök mint állat, és már rohanlak is le a hadsereggel” jellegű játék. Épp ellenkezőleg! Azoknak való, akik a megfontolt birodalomépítésben lelik örömeiket, akik hosszú percekben át tudnak gyönyörködni a serény telepések látványában vagy egy fűrészmalom precíz működésében. Barátságos grafikájánál fogva egy esetleges honosított változat ideális gondolkodásfejlesztő lehetne akár kisgyerekeknek számára is. A 10. születésnap kiadás egy felújítás, és ha akként is kezeljük, nem okoz csalódást. A grafika 2006-os színvonalú, a játék kelően élvezetes, és pontosan azt nyújtja, amit a korábbi részekben megszerettünk. Aki hiányolja a radikális újdonságokat, próbálkozzon esetleg azzal a *Heritage*-izével.



A római „elitéz” gárdisták megruházzák a „noobzokat”

mint más stratégiai játékokban. Csak hegyek vannak, ahova ki kell küldeni a geológust, aki majd körbeszimatol, és megmondja, hogy az adott környéken milyen bányát építsünk. A kővön kívül vasércet, aranyat és szenet bányászhatunk. A vasérből öntött fém szolgál a kardok, pajzsok vagy szerszámok alapanyagául, míg az aranyból vert érmék katonáink rangjának növekedését biztosítják. A bányászok egyébként különleges bányászati módokat igényelnek: csak akkor dolgoznak, ha kapnak enni. Ez rögtön meg is teremti az élelmiszeripar szükségességét, ami viszont meglehetősen összetett a Settlers-ben. A farmon termelt gabona a malmon keresztül liszt formájában a pékhez jut, aki kenyeret süt belőle. A gabona másik része a rófi hizlaldában köt ki, ahonnan a malacok a mészáros érinésével füstölt csülök formájában kerülnek a bányákhoz. Ezen kívül még a hal van a menüben, amit egy vízpartra telepített halász szolgáltat – ameddig van hal. Egy idő után ugyanis elfogy, és pont ez történik a bányákkal is: egy idő után kimerülnek, tehát a terjeszkedés során újabb lelőhelyeket kell felfedeznünk.



Géza keze alatt ég a munka, szinte egybeforr az őrtonnyal!

anyag rakható le, ez pedig gyorsan összejön, ha sokan cipelnek ugyanahhoz a zászlóhoz, és ilyenkor az egész csomópont bedugul. Az úthálózatot tehát gondosan meg kell tervezni, ami rögtön egy izgalmas stratégiai csavar a játékban.

ÉHES BÁNYÁSZ ENNI KÉR

A Settlers II-ben minden épület fából és/vagy kőből épül, ez tehát a két alapvető nyersanyag. Az épületek méretük alapján lehetnek kicsik, közepesek és nagyok, és a játék megszabja, hogy melyiket hol építhetjük fel. Természetesen olyan helyen, ahol elfér egy nagy épület, építhetünk akár kicsit is. Kicsit másképp működik a bányászat is. Itt nincsenek „bányász itt aranyat” jellegű helyek,

„FAIR PLAY”-DÍJ

Területünket katonai épületek felhúzásával növelhetjük. Különböző méretű épületek vannak, a baraktól az őrtonyon át az erődig, amelyek méretüktől függően tolják egyre kijebb településünk határait. Érdekes, hogy teljesen hiányzik a játékból a „szervezett” katonaság, tehát nincs olyan, hogy egy 120 fős legyártott hadsereggel berontunk az ellenséghez. Ha építünk egy katonai épületet, és éppen rendelkezésre áll egy kard, egy pánél és sör, akkor „megszületik” és beköltözik oda egy katonánk, aki onnantól kezdve ott él és fejlődik (ha el látjuk a tornyát arannyal). Minél nagyobb

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜNK
PIV 1,4 GHZ	PIV 2,8 GHZ
512 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	RADEON X850 XT

A grafikus motor jól konfigurálható (sokféle felbontás és beállítások), így gyengébb gépeken is jól játszható

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Kiváló hangulat	GRAFIKA	9
↑ Majdnem teljesen erőszakmentes, fiatalabaknak is ajánlható	HANGOK	7
↓ Kicsit gyúrhattak volna a sztorira is	IRÁNYÍTÁS	8
↓ Egy kaptafára menő küldetések	HANGULAT	10
	KIHÍVÁS	7
	SZAVATOSSÁG	7

TRF VÉGSZAVA:

En a Settlers III-mal szerettem meg a stratégiát. A két rész közötti meglepő különbségek nagyon élvezetessé tették a játékot.

84%

ÉS A TÖBBI:

The Settlers: HoK **83%**
A Blue Byte megcsinálta a „komoly” Settlers: jó stratégiai rész, ámde harmatos settlers-hangulat.

Settlers IV **83%**
A kiváló III-ashoz képest csak néhány dolgot újítottak benne. A nyelvi-kavarás beárményekolta a sikert.

Alien Nation **61%**
Az alapötlet remek volt, a grafika is ütött, de a játékmenetet agyonbonyolították a jowoodos fiúk.



Sponsored by Greenpeace



Nincs is szebb, mint repkedni az óceán fölött.



Köszí baby, most már letehetsz, eleget hancúroztunk!

JAWS UNLEASHED

Harapni, zabálni, nyílt vizeket hasítani a vér szagától mámorosan... Egy cápa szimulátor hazai vizekről, amely zseniálisra sikerülhetett volna, csak épp pocsek lett. . .

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA

CÁPA SZIMULÁTOR

KÖRNYEZET

ÓCEÁN

KIADÓ

MAJESCO GAMES

FEJLESZTŐ

APPALOOSA

INTERACTIVE

KORÁBBI JÁTÉKOK

ECCO THE DOLPHIN

GYORSLINK

1801

Hogy miért éppen mi, magyarok dicsékedhetünk minden idők egyik legjobb víz alatti számítógépes játékával, az Ecco, a delfin c. prigoval, ez rejtelny. Talán a Balaton végtelen habjai inspirálták a játékot, de

gyanítom, hogy ennél serkentőbben hatott a fejlesztőkre tengerhiány miatt érzett nemzeti frusztráció és paranoiánk. Az Appaloosa International csapata most hosszú hallgatás után ismét víz alá merült. De ezek a vizek ezúttal komorak, és veszélyesek. Míg az Ecco-ban egy ártatlan delfinke bőrébe bújva hancúroztunk, és különféle világ-megváltó feladatokat vállaltunk, addig a nagyszerű Cápa sorozat utözengéjének szánt *Jaws Unleashed*ben egyetlen célunk mindent és mindenkit felzabálni, széttrancsírni, aki és ami az utunkba kerül. E nemes feladatot egy gigászira nőtt fehér cápa bőrében tehetjük meg,

MA HARAPÓS A KEDVEM

A játék a *Cápából* megismert események után 30 évvel kezdődik. Amity sziget lakói már csak éjszakai rémálomok és csonka végtagok formájában emlékeznek a vizeken garázdálkodó óriáscápára, amikor egy napon újból felbukkan a környéken egy fehér gigász, hogy befejezze az elődje által félbehagyott munkát. A túl eredetinek nem mondható alaphelyzetnek azonban van egy pikantériája: feladatunk nem a szörnyeteg elpusztítása, hanem épp ellenkezőleg, mi irányítjuk az óceán bestiáját. A fejlesztők nem titkoltan afféle víz alatti „Grand Theft Shark” játékot

akartak készíteni, ahol hatalmas, interaktív világ és nonlinearis küldetések sora vár ránk. Anonim cápánk bőrébe bújva először is egy víz alatti kutatóintézetből kell ki-törnünk, ez után kezdetünk csak hozzá a szabad garázdálkodáshoz, mely során végtelen étvágyunkat és pusztítási vágyunkat csillapító emberek, szerencsétlen delfineket zabálhatunk, és mindent összeszűzhatunk, ami az utunkba kerül.

A REPÜLŐ CÁPA TÖRTÉNETE

A játék néhány alapvető mozdulatsor megtanulásával indul, de a repertoár idővel tovább bővül. Nem csak a szárazföldről ránthatjuk a vízbe a gya-

ellenfelünk brutális elpusztításán, de aztán hamar ráununk erre is, az öncélú, értelem nélküli agresszió pedig kifejezetten idegesítővé válik. A *Jaws Unleashed* ez egyik legvéresebb játék, amit valaha láttam, a *Quake* hozzá képest délelőtti matiné, míg azonban ott a végtelen gyilkolást meg lehetett valahogy indokolni, itt saját maga a pusztítás válik főcélá. A színvonalatlan küldetéseket a minősíthetetlen irányítás még elviselhetetlenebbé teszi. A sikeres zsákmányszerzés, és ellenfeleink legyőzése nagyon pontos mozdulatsorokat igényelnek, ezek azonban lehetetlenül válnak az össze-vissza változó kameraállítások miatt. Amikor például közvetlenül a víz fel-színe alatt siklunk, a kamera hol a ten-

» AZ ELKÉPESZTŐEN IDIÓTA REPÜLŐ AKCIÓ TELJESEN ELVESZI A JÁTÉK HITELESSÉGÉT, HA UGYAN BESZÉLHETÜNK BÁRMIFÉLE HITELESSÉGRŐL A JAWS UNLEASHED KAPCSÁN. «

nútan emberkéket, de repülőhalakat megszégyenítő magasságra patnathatunk, hogy aztán a mélybe ragadjuk a csónakon, vagy hajótaton ácsorgó cápavadászokat. Az elképesztően idióta akció teljesen elveszi a játék hitelességét, ha ugyan beszélhetünk bármiféle hitelességről a *Jaws Unleashed* kapcsán. A program alig fél óra alatt mindent megmutat, amit meg tud mutatni, és innentől kezdve ostoba, unalmas, vérben tocsogó küldetések láncolatává változik. Eleinte talán még derülünk is egy-egy

gerszint fölé emelkedik, hol az alá súlylyed, így szinte lehetetlenül teszi, hogy kövessük az eseményeket. És habár a víz kidolgozására, a tengeralatti gazdag élővilágra nem lehet semmi panaszunk, a végtelenül gagyin kidolgozott karakterek jócskán lerontják a játék grafikáját. A *Jaws Unleashed* a jó alapötletet le-számítva sajnos teljes kudarcc. Akik igazi cápaélményre vágyanak, azok menjenek el valamilyen akváriumba, vagy nézzenek meg egy Cousteau filmet. Az Appaloosának pedig azt javaslom, maradjanak a delfineknél, ha ugyan nem

akarnak legközelebb egy polip, vagy tengeri szivacs (*Spongya Bob foreväh...* – *Malachit*) szimulátort készíteni.

Berrr

HARDVER

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

Semmilyen komolyabb problémával nem találkoztam.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Eredeti ötlet	GRAFIKA	5
↓ Azon kívül szinte minden	HANGOK	7
	IRÁNYÍTÁS	4
	HANGULAT	7
	KIHÍVÁS	5
	SZAVATOSSÁG	5

BERRR VÉGSZAVA:



Ostoba, idegesítő, unalmas, csúnya - egy szép emlék teljes meggyalázása.

» 39%

ÉS A TÖBBI:

GTA San Andreas	96%
A legutolsó epizód. Feka ganxta figurát alakítottunk, újítást jelentett a karakterfejlesztés lehetősége.	
GTA 3	95%
A forradalmi nonlinearis autós játék sorozat első darabja, amely 3D-s engine-t használt.	
GTA Vice City	94%
A zseniális sorozat következő része. Új városban játszódott, mely 3x akkora volt.	

SONY VAIO asztali PC és notebook
számítógépek elérhető áron

ACOMP
Számíthat ránk.

VAIO

Csúcstechnika, nálunk elérhető áron.

0 Ft indulóval!

 BUDAPEST BANK THM: 24.41%

Asztali PC:

89,900 Ft + 20% ÁFA-tól!

Notebook:

159,900 Ft + 20% ÁFA-tól!

<http://www.acomp.hu>

ACOMP PÓLUS CENTER

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

ACOMP PEST

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

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



Az ACOMP Kft
a magyar olimpiai csapat
hivatalos informatikai szállítója



Szemesnek áll a világ.



„Remélem nem értitek félre a rózsaszín kabátomat... Cukipofák...”



Háromfejű jeges kutya? Mit szívhattak ezek, amikor kitalálták...

DEVIL MAY CRY 3 SPECIAL EDITION

Dante, a piros kabátos, fehér hajú überlaza démonvadász eddig csak Playstation 2-n hódított, de ott nagyon: a manga és a non-stop, pörgős akciójátékok rajongói számára maga volt az etalon. A harmadik részre úgy gondolta a Capcom, hogy itt az ideje egy kis átiratnak. . .

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
AKCIÓ, TPS

KÖRNYEZET
MODERN/FANTASY

KIADÓ
CAPCOM

FEJLESZTŐ
CAPCOM

KORÁBBI JÁTÉKOK
CHAOS LEGION,
ONIMUSHA 1,
ONIMUSHA 3:
DEMON SIEGE

GYORSLINK
1797

Nem tudom, mennyire vagytok képen a konzolos játékokkal, de akik a Playstationre készült akcióstuffedokkal közelebbi, vagy akár csak távolabbi ismeretségbe állnak, azok már biztos hal-

lottak a „sírós ördögről” elnevezett külső nézetes *Devil May Cry* sorozatról. Az állandó főszereplő, Dante egy vakmerő, forrófejű démonvadász, aki hihetetlenül változatos és látványos módon tudja a túlvilágra (vissza)küldeni a különféle démonokat és szörnyeket stílusos csodafegyerei segítségével. A sorozat eddig három részt élt meg, és az eddigi legjobb epizód egy-

értelműen az utolsó, a *Devil May Cry 3* volt. Az ekszön éppolyan gyors, kíméletlen és fantasztikusan látványos, mint a korábbi részekben, ugyanakkor sokkal jobban kellett taktikázni és észszel játszani, ugyanis a *DMC3*-at tartották PS2-n Dante legnehezebb kalandjának is. Minden okunk megvolt tehát rá, hogy pozitív érzelmekekkel teli várakozással installáljuk a PC-s verziót. . .

LÁTTUNK MÁR ILYEN NÉZETET

Mielőtt azonban az ördög helyett én siratnám el a Capcom összecsapott átiratát, pár mondatban azért ecsetelném, hogy voltaképpen mit is vártunk a *Devil May Cry 3*-tól a PS2-es verzió alapján. Voltaképpen egy külső, fix kameránézetes hack'n'slash-ról van szó, amelyben a túlélőhorrorokhoz hasonlóan kü-

lön helyszínekre tagolt pályákon kellett iszonyatos mennyiségű démont kiirtani. Aki már játszott a *Resident Evil*, vagy a *Silent Hill* bármelyik részével, vagy a régebbi *Nocturne*-nel, az szerintem képen van az irányítással: ugyanúgy nem tudjuk elforgatni a kamerát és időnként nem látjuk azt sem, hogy hova lövünk. A survival horrorokkal szembeni nagy különbség, hogy itt a szörnyeket általában szinte dézsából öntik és nem várják meg udvariasan, amíg hősünk kényelmesen a megfelelő harci pozícióba helyezkedik, hanem szünet nélkül ki akarják tépni a szívét a helyéről. Bár ez a fix kameránézet már konzolon is igencsak elavultnak számít (még az ősrégi PS2-n is), a *Devil May Cry 3* esetében mégis sokan bocsánatos bűnnek tartották, annyira eltalálták a készítők a pörgős já-

tékmenet és a rendkívül feelinges és jól kitalált boss fightok elemeit. Mivel 2006-ban járunk és PC-n a modern technológiák örömeiben már jó párszor részesültünk, ez az elavult kameránézet azért már nagy, nagy jóindulattal is cinkesnek számít, igaz, senki sem várta el, hogy a Capcom csak a PC-s verzió kedvéért átirja a játékot igazi TPS-re. . .

NAGYLÁBUJJAL PIANÓZNI

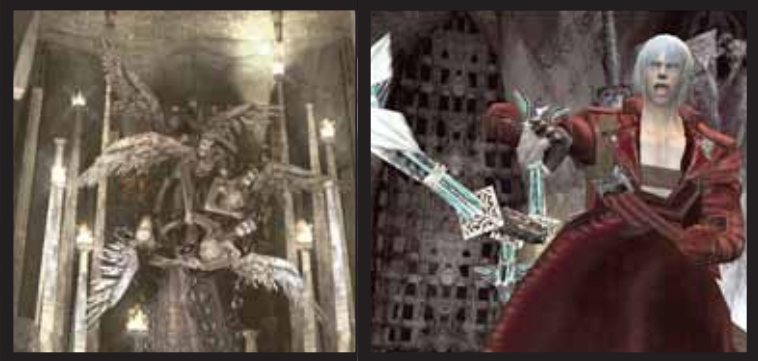
Azt azonban igenis elvártuk, hogy az irányítást átdolgozzák a PC-nk igényei szerint. (Na jó, hogy teljesen őszinte legyek, valahol sejtettem, hogy a Capcom magasról tesz rá, hogy mennyire lesz élvezhető Dante vezetgetése PC-nken, de ez már csak az én alapvető pesszimista hozzáállásom ebben a kérdésben. . .) Rossz sejtéseim sajnos be-



„Tegye a kezét a tarkójára, és csak semmi hirtelen mozdulat! Jogában áll hallgatni és ügyvédet hívni!”



Na csak egy kombó nem megy: a travoltás tánctrükkök ☺



igazolódtak, sőt, a Capcom még azt is alulmúlta, amire számítottam. Dante-t billentyűzettel irányítani körülbelül olyan, mintha a nagylábujjaiddal próbálnád zongorázni: végül is meg lehet csinálni, csak éppen megállás nélkül ved a fejed a falba, amíg bármilyen dallamot lejátszol. WASD-vel eleve furcsa és nehézkes a mozgás, erre jön a millió, alpból rendkívül kretén helyre elhelyezett funkciógomb. Mondjuk mindent át lehet konfigurálni, de egy ilyen játéknál (sem) szeretek egy fél órát ezzel tölteni, arról nem is beszélve, hogy amíg a menü „leokézó” gombját megtalálni sem lesz egyszerű történet megtalálni. Egy szó mint száz: a DMC 3 echte konzoljáték-átírat, és mint olyan, hatalmas szívás, ha billentyűvel próbáltok játszani vele. No de ott van nekünk a remek kis gamepad, nem igaz? Elvégre PC-re is rengeteg gamepadet lehet már kapni,

elég bedugni az USB portba és a probléma meg is van oldva – gondolja az egyszerű, nagy-nagy jóindulattal megáldott játékesztelő... A gond csak annyi, hogy a gamepados irányítás is tökéletesen el

» A CAPCOM MÉG AZT IS ALULMÚLTA, AMIRE SZÁMÍTOTTAM. «

van kifelé. A legtöbb gamepaden Dante egyszerűen nem hajlandó normálisan előre mozogni valami furcsa bug miatt, ezért csak akkor tudunk egyáltalán játszani a játékkal, ha letöltünk az Internetről egy joytokey nevű külön kis felhasználói programot, ahol saját kezűleg konfigurálhatjuk be, hogy melyik billentyűgomb lenyomására mit csináljon a gamepadunk. Hát nem szánalmas? Ezzel többé-kevésbé megoldódott Dante mozgatása, az igazi szívást viszont a különféle kombók megtanulása okoz-

za. Mivel a tutorialt fix képeken láthatjuk, ahelyett, hogy a játék venné a fáradságot és ezeknél a részeken megkeresse a Windows-on keresztül, hogy melyik gombod hol van, így ha összetett kombókat akarsz (és ebben a játékban erősen ajánlott...) akkor végig kell zongoráznod az összes gombot.

CSÚF, MINT AZ ÖRDÖG

A konzolátíratok másik rákfenéje, amikor a drága fejlesztők egy másodpercet sem foglalkoznak azzal, hogy legalább egy picit szebb legyen a grafika az eredeténél. A Devil May Cry 3 megjelenítése nagyjából azt a színvonalat hozza, amit egy régen megjelent, konzolról készült, összecsapott átíratról el-

no és megszokjuk a mára már igen-csak elavult fix kameranézetet, akkor azért egy igen jó kis henteslős játékot kapunk, érdekes, sajátos sztorival, remek boss csatákkal, ilyen pedig manapság PC-re sajnos eléggé kevés készül. Ezek után viszont eléggé szkeptikusan várok a Resident Evil 4 PC-s verziójára – reménykedjünk, hogy az újabb és újabb elhalasztott megjelenési dátum nem csak annak tudható be, hogy Yomoko szeptemberig szabadságon van...

Bad Sector

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIV 1,3 GHZ	AMD 3000+
512 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	RADEON X800 GTO

Szaggatással igazából nem volt gondom, de a fórumok tanúsága szerint másoknak igen. Ez pedig elég nonszensz, ahhoz képest, hogy milyen minőségű a grafika...

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Igazi pörgős, non stop ekszón	GRAFIKA	5
↑ Mangás stílusú sztori (aki szereti...)	HANGOK	6
↓ Elavult grafika	IRÁNYÍTÁS	2
↓ Kritikán aluli irányítás	HANGULAT	5
↓ Tipikus Capcom-szintű pocsek átírat	KIHÍVÁS	8
	SZAVATOSSÁG	7

BAD SECTOR VÉGSZAVA:

Az eredeti játék a konzolos akciójátékok szerelmeseinek nagy kedvence volt, ez a PC-s átírat minősége azonban borzalmasan tré lett.

» 67%

ÉS A TÖBBI:

Dynasty Warriors 4: Hyper 89%

A Koei PC-s konzolátíratra meglepően élvezetesen sikeredett: remek irányítás, grafika, bonuszok.

BloodRayne 2 81%

Szép grafika, látványos vérontás, de a gyengébb irányítás és a furcsa fizika rontott az összképen.

Animusha 3 Demon Siege 68%

A Capcom második szánalmas PC-s átíratra egy egyébként kiváló játékból.

MITŐL SPECIÁLIS?

A Devil May Cry 3 PC-s verziója szerencsére a PS2-re is megjelent Special Edition, amelyben többek között az az újdonság, hogy Vergil szerepében is végigjátszhatjuk. Akik PS2-n anno végig voltak a sima verziót, azok talán örülnének ennek a feature-nek, de igazából nem ók a célközönség...



AIRBORNE ASSAULT CONQUEST OF THE AEGEAN

Hogyan lehet 2006-ban a világ legrendább grafikájával is maradandót alkotni? Nos, erről a Matrix Games embereit egészen nyugodtan lehet faggatni, ugyanis az *Airborne Assault* stratégiai sorozata még mindig a régi kötösben folytatódik tovább.

Nem először söpör végig a nagyvilágon az *Airborne Assault* láz, amelyből mi valahogy mindig kicsit kimaradtunk. A táblás történelmi játék érdekes hangulata ugyan először izgalmasnak tűnt, de a rendkívül viszfafogott kivitelezés miatt sosem tudtuk igazán beleélni magunkat. Pedig az *Airborne Assault: Red Devils Over Arnhem* és a *Highway to the Reich* is sokak szívét megdobogtatták már, tehát várható volt, hogy az alkotók még egy próbálkozást tesznek a műfajban, így kaptuk tehát kézhez mi is a *Conquest of the Aegean* című lemezt, amely szintén a második világháborús csatákat eleveníti fel, most főleg Görögország és Kréta környékére fókuszálva.

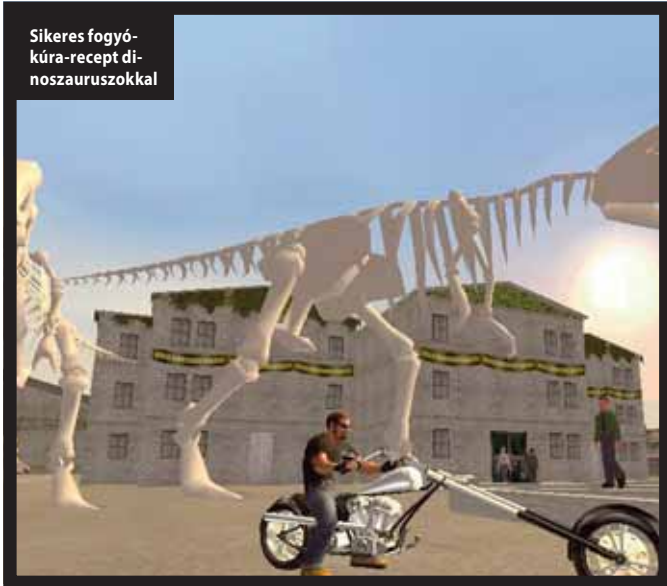
ról, hogy az ellenséges erők hogy mozognak, és az utánpótlásról is nekünk kell gondoskodni. Csak makettek, pontok és vonalak jelzik a háború menetét, de az igazi stratégáknak ez még nagyobb kihívás, mint egy realiztikus 3D-s RTS. Közel harminc egyjátékos küldetés vár ránk ezen a lemezen a keleti fronton, és persze a netes és LAN-os multiplayer is adott, hogy személyes ügyeket is a terepszalton intézhessük el. Érdekes, érdekes, de olyan ronda, hogy nekünk már ez kicsit sok. A rajongók viszont mindent megkapnak, amire vágytak, sőt, még néhány újítás is bekerült a játékmenetbe. Na nekik ez egészen biztosan imádnivaló lesz.

TÉRKÉPEN TOLOGATÓS

Aki ismeri a sorozatot, az jól tudja, hogy a pocskék látványának nem az az oka, hogy nem volt pénz rajzolni tudó emberekre, a Matrix Games fejlesztői direkt vágtak bele ebbe a furcsa dizájn kifejezésébe. Itt ugyanis igazi hadvezérnek érezhetjük magunkat, akik egy feltűnéstől mentes terepszalton irányíthatják a harcokat (a németek ellen, és a németek oldalán is persze). Közben folyamatosan kapjuk az értesítést ar-



Sikeres fogyókúra-recept dinoszauruszokkal



OUTLAW CHOPPER

Ha valaki mindig is egy olyan *GTA* klónról álmodott, amelyben a legkeményebb amerikai motorokkal szelhetik át az egész várost – nem csak azzal a három fajtával, ami a *San Andreasban* volt – akkor bizony itt a remek hír! A kétkerekűek inváziója jött most el.

Már lassan nekünk kellemetlen ez a sok plágium, de sajnos el kell mondanunk, hogy az *Outlaw Chopper* egy olyan *GTA*, amelyben nem lehet autókkal lenni. Motorokkal annál inkább. Ebben a kreatív ötletben csúcsozódik ki az egész játék koncepciója, így eredetiség tekintetében az év egyik leggátlástalanabb lopásának különdíját érdemli. Ezek után mit is mondhatnánk el róla? Hogy szabadon bejárhatunk egy egész várost gyalog, vagy akár két keréken? Hogy szabadon lophatjuk, vehetjük, tuningolhatjuk az amerikai motorok legszebb darabjait, és persze munkát is vállalhatunk az alvilági körökben? Hogy illegális versenyek, kemény melók mellett a zsarukra is figyelniük kell, akik rendszerint a nyomunkban lihegnek? Ezt úgyis ismeritek már, nem?

KÉT KERÉKKEL KEVESEBB

Minden ízében *GTA* hangulatú lett a Vivendi új játéka, amely ettől eltekintve a korrekt kategóriába sorolható. Igazi érdeme a rengeteg kétkerekű modell valóságos ábrázolásában és fizikai modellezésében rejlik. Aki esetleg szeretne mélyebben elmerülni a témában, nyugodtan nézzen meg néhány so-

rozatot DVD-n, mi konkrétan az *American Chopper: The Series*, a *Motorcycle Mania* és a *Monster Garage* címeket tudjuk ajánlani, ezek a tengerentúlon mostanában a harmadik évad körül járnak (*mi is ezt néztük Bad Sectorral az E3 után esténként a hotelban... Na meg persze a 'Yo Mamma' című örökbecsű klasszikust. Ez utóbbihoz aki hozzájut, okvetlenül tekintse meg, feledhetetlen! – ender*). Ha már felismerjük a pópoc járgányokat, jobban is tiszteljük őket, és máris több értelmet nyer gyűjtögetésük és pofozgatásuk. A száguldozás pedig mindig vicces, a grafika abszolút élvezhető és a hangulattal sincs semmi komolyabb zúr. Kár, hogy az ötlet, és az eredetiség maradt csak ki a listáról, ami nálunk sokat ront a végeredményen.



Küldj SMS-t és nyerj!

EBBEN A HÓNAPBAN KISORSOLUNK 4DB KEBO 500L ÉS 2DB KEBO 650D SZÜNETHENTES ÁRAMFORRÁST

KÉRDÉS:

Mekkora a KEBO 650D szünetmentes áramforrás tipikus áthidalási ideje?

GS A – 15 perc
GS B – 2 perc
GS C – 200 perc

Küldd el a megoldást (GS A, GS B, vagy GS C) a **06-90-642-311**-es telefonszámra, és tiéd lehet ez az értékes nyereménycsomag! Az SMS elküldésének határideje: **2006. szeptember 7.**

(Az SMS díja 250 Ft + áfa. Mindhárom mobilszolgáltató hálózataról 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. Probléma esetén ügyfélszolgálat: sms@lax.hu

KEBO

KEBO 650D

- Line interaktív
- Teljesítmény: 650 VA
- Áthidalási idő: 15 perc
- UPS menedzsment szoftver
- LCD kijelző
- Irodai és telekommunikációs környezetben ajánljuk

KEBO 500L

- Offline
- Teljesítmény: 500 VA
- Áthidalási idő: 8 perc
- Irodai és otthoni felhasználásra ajánljuk

Importőr
BPS Business Power Systems Hungary Kft.
1149 Budapest, Angol u. 32.
Tel: 06-1-220-5590
office@bps.hu
www.kebo.hu



GameStar

MP3 lejátszó



Termék:	LG UP3 512 MB
Forgalmazó:	LG Electronics Magyar Kft.
Bruttó végfelhasználói ár:	12 900 Ft
Web:	www.lg.hu

LG UP3 512 MB



Igényes megjelenés, egyszerűen kezelhető



Kijelzővel nem szerelték fel

Napjaink digitális életstílusának nélkülözhetetlen kelléke az olyan MP3 lejátszó, mely könnyen kezelhető és külseje sem szégyellni való, szívesen nézünk rá nap mint nap. Az LG UP3 megjelenésében megfelel a korunk ízlése támasztotta esztétikai követelményeknek. Elegáns vonalvezetésű, letisztult tervezésű fehér burkolatot kapott, így sokféle öltözetel hordható. Praktikusan nyakban hordhatjuk az egy mozdulattal leválasztható nyaklánc használatával. A jó hangzású, átlagosnál erősebb fülhallgató elég hosszú vezetékkel kapott ahhoz, hogy akár nadrágzsebbe bújtasuk az öngyújtónyi masinát. Csinosan elrendezett nyomógombokkal indítható a lejátszás, a léptetés, állítható a hangerő. Választhatunk a négy beépített hangszínbeállítás közül (normál, klasszikus, jazz és rock). Klasszikus kijelzővel nem szerelték fel, a lejátszógomb színes led világítása ad visszajelzést kezeléskor illetve működéskor. Beépített 512 MB memóriájában akár 5 órányi minőségileg kódolt zenei anyagot is magunkkal hordhatunk.

LG UP3 512 MB

A készülék napi használatához nem igényel semmiféle adat- vagy tápkábelt. Csupán el kell távolítanunk a designba simuló védőkupakot és máris hozzáférünk a szabványos USB csatlakozóhoz. A számítógéphez csatlakoztatva USB meghajtóként kap betűjelet a lejátszó és a szokásos módon másolhatunk rá MP3, WMA, ASF és OGG kódolású anyagokat is. Az MP3 általánosan használt formátum, mely igen elterjedt és lehetővé teszi a minőségi zenei kódolást, igaz, nem feltétlenül a legtömörebben. A Microsoft WMA formátumát sok on-line zenei forgalmazó használja a digitális jogok támogatása miatt és kicsit jobb tömörítést tesz lehetővé. Aki igazán komoly zenei hűséget kíván és hajlandó erre valamivel nagyobb tárterületet is áldozni, az pedig az OGG támogatásnak fog örülni.

A készülék használatához nem kell elemeket vásárolnunk, a beépített Li-Polymer akkumulátor az USB buszból nyeri a töltéshez szükséges energiát. Elég, ha munka közben csatlakoztatva hagyjuk, néhány óra alatt visszanyeri töltöttségét.



EXTRA **CHEATEK A DVD-N**

HARD TRUCK APOCALYPSE

Az ember amíg él, remél. Magyarán mindig azt hiszi, egy posztapokaliptikus akció-szerepjátékban a *Mad Max*-ből megismert feeling köszön majd vissza. S csalódní oly keserű...

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA

POSZTAPOKALIPTIKUS
AUTÓS LÖVŐLDŐZŐS

KÖRNYEZET

POSZTAPOKALIPTIKUS
FÖLD

KIADÓ

CDV

FEJLESZTŐ

TARGEM STUDIOS

KORÁBBI JÁTÉKOK

BATTLE MAGES, BATTLE
MAGES: SIGN OF
DARKNESS

GYORSLINK

1615

Valami miatt nagyon szeretem a *Mad Max* című filmet. Valahogy sem azelőtt, sem azóta senki sem tudta ennyire plasztikusan ábrázolni milyen jövő vár az emberiségre egy katasztrófa után. A *Hard Truck Apocalypse (HTA)* is pont ezt szeretné bemutatni.

Azonban ha ez a poszt nukleáris jövő, akkor előre megmondom, az emberiség nem a sugárzás, hanem az unalom miatt fog kihalni...

JÓL KARBANTARTOTT UTAK

Amikor apám farmját elhagytam „új”, géppuskával felszerelt kamionommal, magam is meglepődtem a táj szépségén: sehol sincs szmog, virágoznak a növények, dúsan teremnek a konyhakertek. No persze az ember túlélőképessége legendás, de ennyire? Meghagytam a sztori idevonatkozó részeit,

hát mit mondjak, egy este alatt néhány sör mellett különben ütünk össze gond nélkül. Mert hát a nagy kataklizmában elpusztult világ elfelejtett elpusztulni. Persze vannak romos épületek, meg elhagyott városok: azért kellett a gyöngesztori, hogy ezeket meg lehessen indokolni. Egyébként kellemes, koratavaszi kocsiázás lehetne a játékban, és a címe is Early Spring Adventure lehetne inkább. Ámde ott vannak a gonosz ellenségek, akik mindent tönkretesznek, így gúnyosan beleszólnak a CB rádiójukba és máris megtámadnak minket gépkocsijaikkal, kamionjaikkal. És ahogy haladunk előre a játékban, egyre nehezebbek lesznek! No persze nem a kimagasló mesterséges intelligenciától, hanem attól, hogy egyre több HP-juk van. A HP persze nekünk is fontos, mert hát ez a játék elvileg akció-szerepjáték, azonban a szerepjátékos vonulat annyiban kimerül, hogy összeszedhetjük a megölt ellenfelekből kiesett holmikat és ezeket eladva a városban pénzt kaphatunk, amiből tankolhatunk, szerelhetünk, vagy vehetünk jobb kocsit. Különböző városok mást és mást fizetnek, így érdemes tájékozódni. Min-

denesetre öröm, hogy az a loot, amit nem vettünk fel, nem tűnik el, így később is összeszedhetjük. Még egy szerepjátékos dolog: vannak küldetések!

HA NEM AKARSZ UNATKOZNI, ESC ÉS QUIT

Nos, ilyen küldetés sajnos nincs, de nagyon unalmas és dögunalmas van. Ugyanis minden küldetés arról szól, hogy menj innen amoda és beszélj ezzel. Néha nem kell beszélni senkivel, csak innen oda menni. Éljen a változatosság! Na jó, kaptam olyan küldetést is, amikor csak ellenségeket kellett öldönsni fejpenzért. Hát erre csak azt tudom mondani: HÚHA! Sajnos a küldetésrendszer elképesztően uncsi: semmi motiváció nincs benne, sem a változatosság, sem az esetleges kihívás nem számít, ugyanis nincs. Szintet lépni nem lehet, számomra látható módon tapasztalatot nem gyűjtöttünk, fejleszteni magunkat nem tudjuk, maximum újabb és szebb/jobb alkatrészeket veszünk a kocsira: de könyörgöm, ebben mi a szerepjáték? Néha vannak olyan párbeszéddek, ahol két opció közül is választhatunk, de az esetek többségében

a második az elköszönés. Hehe. :) Szóval aki azt hiszi, hogy egy szerepjáték ennyi, annak ajánlom a *Doom III*-at, mint akció-szerepjátékot! Emellett bizonyos kocsmákban vannak okos em-

A helyi bontóból sem lesz Ferrarink. Bár a géppuska az fontos!



MAD MAX - AZ ALAPMŰ

Bár a Mad Max Ausztráliában játszódik, és nem atomkatasztrófa, hanem globális olajhiány miatt bekövetkezett világháború idején, mégis minden olyan film, játék vagy regény nagy példaképe, amely a lepusztult jövőben játszódik, ahol Road Warriork (ez lett a második rész címe) azaz autós úti harcosok küzdenek az olajért, a túlélésért. Nagy érdekessége a dolognak, hogy a filmben feltűnt egy ismeretlen ausztrál színész, bizonyos Mel Gibson, valamint igen alacsony költségvetéssel készült, mégis hatalmas siker lett. A „filmsorozat” 4 részt élt meg, de csak az első kettő lett igazán legendás.



Friss világ, friss autók: tökéletes festés, fincsi géppityu.

berek, akik pénzért okosságokat mondanak, mint „Ha előbb ölöd meg az elenséget, mint ő téged, akkor túléléd a csatát”. Az a szerencse, hogy még a főhős is kínosan röhög az ilyesmin.

ÉLD TÚL A CSATÁTI!

A játék irányítása bár megszokható, de meglehetősen furcsa. Ugyanis fix kamerás, ami azt jelenti, hogy ott hagy-

legalább zavaró. A harci taktika sem túl bonyolult, ugyanis ha folyamatosan mozgunk, akkor nem talál el senki, mi viszont ha pontosan célra tartunk, akkor találmunk: figyellem, a célra tartás is kameramozgással jár, így előfordulhat, hogy ha nem figyelünk, közben autónk beleesik a folyóba, leesik a hegyoldalon, vagy nekimegy egy fának, amitől persze sérül. Apropos: sajnos előfordul

posztapokaliptikus. A törésmo- dell, illetve sérülésmodell megfelelő: ahogy kapjuk a sebeket, megjelennek a lörések a karosszérián. Ez legalább hangulatos, amikor 10 HP-n szitává löve majd kieső kerekekkel bevászorgunk egy műhelybe: na ez jó. Ami viszont rémes, az a vezetési modell. Mindegy, hogy hegynek fel, vagy hegynek le vagy vízszintesen megyünk, a verda tartja a maximális sebességet mindenkor. Ha 110-et tud a kasztni, akkor 110 országúton, 110 hegynek fel és 110 lejtőn. Erre mondják, hogy LOL. Sőt, sokszor a „kihált táj” valóban kihalt. Elautóztogatok Vaterlandon, nézem a vihart, vagy a felhőket, csiripelnek a madarak: szinte sajnálom, hogy nincs „teríts le pokrócot és piknikezz” funkció, az lenne a fun. Egyébként pedig a játék zenéje elviselhető, de a hangjai: az orosz akcentussal beszélő színkronszínészek rémesek, az ellenfelek CB rádiós üzenetei pont ugyanazok (minden egyes autó minden egyes pályán kb 2-3 mondatot ismételtet), szóval erre azért jócskán rágyúrhattak volna. Ennek ellenére azért vannak jópofa dolgok, például ha úgyesen nekimegyünk az ellenfélnek, akkor sikeresen felöklheljük, akár fel is borulhat: próbál ő fejfel lefelé is géppuskázgatni, de kevés sikerrel, így könnyű kivégezni. Velem még az is előfordult az elején, hogy az egyébként barátságos Adventurer frakcióval azért kerültem háborúba, mert véletlenül menet közben nekiütköztem az egyik kocsijuknak: vigyázzunk szó-

vetségeseinkre illetve barátainkra. Őket úgyszólván hidegen hagyja, mi mit csinálunk: elfarolgtak a kocsiikkal, amiből látszik, hogy nem sok értelme van annak, hogy a pályán vannak egyáltalán. A do- logban csak az az érdekes, hogy a mostani számunk DVD-jén ott van az Auto Assault kipróbálható változata, ami hasonló környezetben játszódik, hiteles, hihető, hangulatos, irányítható, élvezhető és valóban szerepjáték. S legyen ez örökre tanulság: Bár a HTA lehetett volna olyan, mint egy single player Auto Assault, azonban ez sem jött össze: elviselhető grafika unalmas játékmene- tel: 2-3 óránkat életünkben inkább szán- juk az Auto Assaultra. Jobban járunk!

Gyu

» A CÉLRA TARTÁS IS KAMERA- MOZGÁSSAL JÁR, ÍGY ELŐFOR- DULHAT, HOGY AUTÓNK BELEESIK A FOLYÓBA «

ja a kamerát, ahova utoljára az egérrel vittük. Teljesen mindegy merre kanyarodunk a kocsiikkal, a kamera véletlenül sem vihető mögé vagy valamilyen megfelelő helyre: ahol hagytuk, úgy marad. Ez azért kellemetlen, mert bár az autót billentyűzettel irányítjuk, a kurzort, amellyel az ellenfelet löni fogjuk, egérrel: ámdé az egér a kamerát is odébb viszi, így amíg meg nem szokjuk, hogy az irányításainkat azonal manuális kameraváltással kell kombinálni, addig csak szenvedni fogunk. Tehát a játékot egyszerre kell irányítani egérrel és billentyűzettel: egyéni, ámdé

velem, hogy menet elvileg nekimentem a fának, pedig csak a lombkoronája fe- küdt az úton és attól is vagy fél méterre próbáltam elhaladni. Erre mondják, hogy ciki. Viszont ha átrendezzük a te- reptet (lebontjuk a villanyoszlopokat, ki- döntjük a táblákat stb...) akkor azok leg- alább úgy maradnak. Ez jópofa, bár ér- telme nem sok van, mert áram ugyan- úgy lesz mindenhol... A rémes irá- nyítás ellenére, ha egy-két órát ját- szottunk, elég elviselhető autós lövölde lesz a játékból. No persze, ha bárki nem unta meg 10 perc alatt az egészet.

BESZÓLTÁL A RÁDIÓBA?

A játék grafikája egész jópofa, még ta- lán ez a legzetszetősebb része, egyet- len baja van: minden, csak nem

Kellemes a ki- rándulóidő, a lyu- kakon ömlik be a friss tavaszi lehelet



HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIV 1 GHZ	A64 3200+
256 MB RAM	2 GB RAM
64 MB VGA	X1900 GT 256MB

Elég jól elszaladgált maximális felbontáson is.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ Van plazmaágyú meg lézer!
- ↑ Kinőtt a fű az atomháború óta
- ↓ Nehezen irányítható
- ↓ Unalmas, küldetések
- ↓ Borzalmas hangok

GRAFIKA	7
HANGOK	4
IRÁNYÍTÁS	4
HANGULAT	5
KIHÍVÁS	4
SZAVATOSSÁG	3

GYU VÉGSZAVA:



Akkor már inkább az Auto Assault, havidijastul meg min- denestül!

» 57%

ÉS A TÖBBI:

Interstate '82 82%

Bár a grafikája nem volt túl jó, az élmény kár- pó- tolt: igazi Road Warrior-fíling lengte be.

Hard Truck: 18 Steel of Steel 81%

Aki arra izgul, hogy 4 tengelynél többel rendelkező gépjárműveket vezet, ma is ezzel nyomul.

Auto Assault 80%

Igazi atomháború utáni hangulat, buli, autók, géppuska és mindez MMO-ban!

NEVEREND

Mit tegyen a tündér, akinek nincs szárnya, és sehhol sem fogadják be? Nyilván elkezd vándorolni, lemészárolja azokat, akiknek nem tetszik csábos pofikája, majd a végén megtalálja otthonát. Kezdődik a mese mára. . .

Hol volt, hol nem volt - a sablonos cikk kezdésén is túl - élt egyszer egy tündér, akinek letrörtek szárnyai. A hős lovagok és a szendzűzek világában egy szárny nélküli meselény bizony nem volt az emberek legjobb barátja, így jobb híján a tolvajok közt talált menedéket Agavaen. Nem is volt ezzel semmi gondja, ám egy szép reggelen a tolvajok megléptek a kis kolónia összes pénzével, és csak a feldühödött kapitányt hagyták hátra Agavaennel. A vezért azonnal hősnőnkre támadt, aki persze erővel bizonyítottá ártatlanságát. A gond csak az volt, hogy most megint egyedül maradt a hős lovagok és szende szűzek világában, így hát elindult, hogy megtalálja igazi útját.

KEMÉNYKEDŐ TÜNDÉR

A Neverend nem erőltette túl magát az eredeti történet kitalálásában, ennek ellenére hangulatos, szép játék kekedett ki belőle. Azt nehéz eldönteni, hogy külső nézetes kalandjáték, vagy inkább RPG kategóriába sorolható, leginkább a könnyed vasárnapi kikapcsolódás hangulatát idézi. Nem túl nehéz, viszont elég kalandos ahhoz, hogy ne aludjunk el fél óra után a gép

előtt. Irányítása könnyen kitanulható, és a harcok sem igényelnek nagy gyakorlást. Érdekesen oldották meg a grafikai megvalósítást is a fejlesztők, a mázskálós részek előre renderelt hátterekkel, míg a harcok totál 3D-ben kerülnek elénk, amely nagyon szép látványt biztosít egy közepes erejű gépen is. A karakterfejlesztés is aranyos, hiszen hősünk célja, hogy igaz, szárnyas tündérré váljon, igaz, kicsit furcsa, hogy ehhez egy kisebb ország lakosságát kell kipofoznia a mesék földjéről. A Neverend tehát inkább aranyos, mint jó, de egy próbát megér, tikkasztó melegben még élvezetes is lehet.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

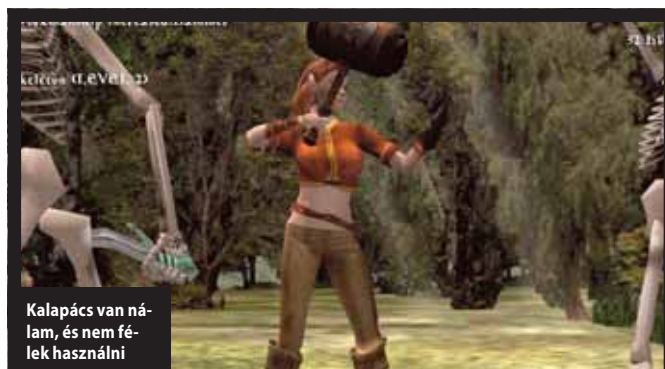
70%

FEJLESZTŐ:

MAYHEM STUDIOS

KIADÓ:

DUSKZDAWN



Kalapács van nálam, és nem félek használni



...és az éhes tolvajok megsüstitték a ládát.



Bocsi, sietek, gyerekek még az oviban!

STACKED WITH DANIEL NEGREANU

Pókerezni márpedig zseniális dolog! Korda apánk áldásos munkájának köszönhetően már kis hazánkban is egyre nagyobb népszerűségnek örvend ez a játék, és most egy újabb szimulátorral akadtunk össze, amely a maga nemében eddig egyedülálló.

Az újgenerációs grafika egyik áldása, hogy egyre komolyabb szimulációk jelenhetnek meg PC-re is. Így tehát nem csoda, hogy nem kellett sokat várni egy kelően kicsinosított póker játékra sem, most éppen Daniel Negreanu nagy-mester nevével fémjelzett alkotással gazdagodtunk. Maga a játék egyébként nem igyekszik a teljességre, csupán a jól ismert Texas Hold'Em vonalat viszi tovább, azt viszont elég meggyőzően teszi. Felejtjük el a 2D-s pókerasztalok zöld posztóját, a levegőben lógó kártyalapokat, és az arctalan ellenfelek gépies játékát. Ez itt most véresen komoly játék, majdnem igazi emberekkel egy valódinak tűnő asztalnál.

MOST AZTÁN TÉNYLEG ALL IN!

Van itt minden, ami a Texas Hold'Em rajongókat lázba hozza: oktató rész, karrier-mód, amelyben értelemszerűen a legtöbb neves bajnokságot megjárhatjuk, de a szabad játék is adott egy tíz perces kikapcsolódáshoz. Pénzt persze most sem nyerhetünk (ez az egyetlen dolog, ami ront a varázsból), de a többi szinte már olyan, mint a valóságban. To-

tál 3D-s ellenfelekkel ülhetünk egy asztalhoz, akik tökéletes mimikával árulkoznak, és kemény MI-vel igyekeznek átverni minket. Minden mozdulatuk tartalmat rejt, de előszeretettel blöffölnek, és stílusukat is előszeretettel változtatják. Remek érzés a Daniel Negreanu nevével fémjelzett játék, minden pillanatában egy valódi parti hangulatát idézi, kár, hogy csak egyetlen stílusban próbálhatjuk ki tudásunkat. Jó lett volna, ha más stílusok (pl. az egyre közkezdveltebb Omaha póker) is bekerülhetett volna a kínálatba. Úgy tűnik, erre még kicsit várnunk kell, de az irány azért mindenképpen jónak mondható.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

80%

FEJLESZTŐ:

5000 FT

KIADÓ:

MYELIN MEDIA



MSI
www.msi-hungary.com



Dupla mag Dupla élvezet

MSI 975X Platinum PE



MSI P965 Platinum



MSI P965 Neo-F



Élvezze az MSI alaplap és az Intel® Core™ 2 Duo processzor egységét! Nagyobb teljesítmény, nagyobb izgalom!

Hol kapható?

3 Mérnök-Terminál Kft.
H - 4400 Nyíregyháza
Dózsa György u. 67.
mail@3memnok.hu
+36-42/506-699

Dunaweb Kft.
H - 2600 Vác
Szűret u. 14.
info@dunaweb.hu
06-27/300-072

Rufusz Computer Informatikai ZRt.
H - 1117 Budapest
Bercsényi u. 19/a.
bolt@rufusz.hu
+36-1/203-0382

Vision Computers Kft.
H - 1041 Budapest
István út 20.
info@visioncomputer.hu
+36-1/370-4705

Win Investor Rt.
H - 5000 Szolnok
Kolozsvári út 3.
info@wininvestor.hu
+36-56/513-206

Web áruház
www.gepbolt.hu
www.notebookhu
www.pcland.hu

TIPPEK TRÜKKÖK



SZERKESZTOI JEGYZET

„Miódön ezt írtam, tiszta volt az ég...” idézhetném koszorús költőnket, sőt, kiegészíthetném azzal is, hogy „...s olymeleg vála, hogy a gatya rohadt le tenfarunkról” vagy valami ilyesmi, csak hát az ember mégse nyúl bele egy Vörösmarty versbe, még összetöri a hexametert, felezőtizenkettest vagy mi a bánatot. Tudom-tudom, mindig csak ezzel a kánikulával tudok előhozakodni, de hát mit tegyünk, ingerszegény ez a környezet, talán majd összeel más lesz, például hullanak a levelek, mennyivel izgalmasabb. Térjünk is inkább a Tipprovatra™, elvégre azért gyűltünk itt ma egybe. Kihirdetjük a Mega-Giga WoW Extravaganza nyerteséit – tessék ám figyelni, ehónapban az *Auto Assault*ban is össze lehet akasztani a főtengelet! Hatalmas tippmialájával adózunk a *DarkStar One*-nak, illetve alaposabban megvizsgáljuk a *CivCity: Rome*-ot is, a többi pedig... mondhatnám hogy legyen meglepetés, de egyszerűen nem emlékszem, mi volt még. Nyilván valami szuperízgi, nyilván. Lapozzatok és álmélkodjatok!

mazur

Cheet:
Játék közben, vagy akár a menüben is be tudod írni a csalásokat. A legel-sőn kívül (Gwb) mindegyiknél tartsd nyomva a [CTRL]-t!

Gwb csalás mód bekapcsolása
Terror sérthetlenség
Jihad végtelen töltény
Wmd minden fegyver
Bali összes pálya

SETTLERS II

- Fűrészporosan**
Hogy sose fogyj ki a fából, rakj le egy darab faültetőt, egy fűrész-malmot és két favágót. Figyelj oda, hogy a fűrész-malmot mindig a favágók és a raktár közé rakd le.
- Szélén a jobb**
Ha szeretnél gyorsabban építkezni, akkor húzz fel a város határvidékére is raktárakat, és ezekben pakoltasd át az építéshez szükséges anyagokat.

- Kimerült**
Amint kifogyott egy bánya, azonnal rombold el, hiszen még az a bánya is fogyaszt ételt, amelyik semmit sem termel!
- Ellátmány**
A mindennapi kenyeredért építs három farmot, egy kutat, egy malmot és egy pékséget. Esetleg ezt az ötöt még feldobhatod egy disznófarm/hentes párossal is.

CIV4: WARLORDS

- A nagy fal**
Ha megépítjük a Kínai Nagy Falat, azzal távol tarthatod a barbárokat a városaidtól. A fal állapota minden támadáskor romlik, ezért ne felejtse el pár munkást ráállítani, hogy folyton javítsák.
- Generális úr**
Amikor elkezdünk egy pályát, mindig az első Great Generalunkat használjuk Warlordként, és neki adjuk oda a tapasztalati pontokat, így hipp-hopp felszalad az 5. szintre.
- Vazallusok**
A népek leigázása helyett most már köthetünk hűbéralkut is. Ha

- ez megkötetted, rendelkezünk a vazallusunk minden tulajdona felett, ugyanakkor nem kell ráküldönnünk a katonáinkat.
- Tatármártás**
A mongol hadjáratban tegyünk úgy, ahogy a nagy Dzsingisz is eljár: ne vacakoljunk a bevethetetlen erődökkel, inkább kis seregekkel rohanjuk le a földeket, és prédáljunk fel mindent. Ebből is sok pont és pénz jön, ráadásul nagyon visszavetjük az adott birodalom fejlődését.

POTC: THE LEGEND OF JACK SPARROW

- Fiatalok előnyben**
Will és Elizabeth sokkal jobban teljesítenek a nagyobb ellenfelekkel szemben mint Jack Sparrow, ezért érdemes átváltani rájuk
- Upgrade**
Ne felejtse el, hogy minden

- karaktert külön-külön kell kézzel felfejleszteni, a gép ezt nem teszi meg helyettünk automatikusan.
- Pintel**
Ehhez a főellenfélhez Elizabethet kell használni. Fel kell vele szaladni, becélózni a Pintelt és onnan megszórni őt. Még csak meg sem kell ölni, elég ha a felére leviszed az életerejét.



Ahhoz hogy egy katonát elkészíts, szükség van egy kardra, pajzsra és egy hordó sörre ugyanabban a raktárban.



Minden utadba kerülő dobozt és ládát törj szét, mert ezek gyakorta aranyat rejtenek magukban.

AZ EHAVI VERSENY BEKÜLDÉSI
HATÁRIDEJE AUGUSZTUS 27.

EXTRA RÉSZLETES EREDMÉNYEK A DVD-MI

HŐSÖK TERE

Kedves Elektronikus Sporttársak!

Köszönjük annak a több, mint ezer játékosnak, aki csatlakozott hozzánk a WoW Extravaganzában: reméljük jól éreztétek magotokat! Pontos eredményeket most nem közlünk, lévén számtalan versenyszám volt, legyen elég a győztesek felsorolása, mindenkinek gratulálunk nyerményéhez! Persze nem csak WoW a világ, szép is lenne cöcö, a kill.switch versenyt Herédi Mihály nyerte: ő féléves GameStar előfizetést mérsárolt össze magának – gratula!

EREDMÉNYHIRDETÉS

NAGY GAMESTAR WORLD OF WARCRAFT EXTRAVAGANZA

1.,	Groszak	WoW ajándécsomag
2.,	Evarard	Inno3D 6600 GT
3.,	Thargas	WoW ajándécsomag
4.,	Orkhun	WoW ajándécsomag
5.,	Napenergia	WoW könyv
6.,	Arpi	WoW könyv:
7.,	Themessiah	dobozos WoW
8.,	Waczak	wow-os dvd
9.,	Cutehorn	WoW könyv
10.,	Pap	negyedéves GS előfizetés
11.,	Thegreywolf	WoW könyv
12.,	Evarard	WoW könyv
13.,	Szemi	dobozos WoW
14.,	Grawl	negyedéves GS előfizetés
15.,	Nemecsek	negyedéves GS előfizetés
16.,	Ulukai	negyedéves GS előfizetés
17.,	Tanattrum	WoW könyv
18.,	Buyusi	WoW könyv
19.,	Kardpenge	WoW ajándécsomag
20.,	Laci	baseball sapi
21.,	Kafferbikags	WoW könyv
22.,	John	Dobozos WoW
23.,	Firekeeper	negyedéves GS előfizetés
24.,	Warzaag	WoW könyv
25.,	Mysticus	WoW könyv
26.,	Jocifreemail	WoW ajándécsomag



KILL.SWITCH

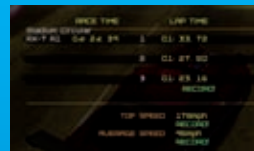
Név	Idő
Herédi Mihály	2:52
Juhász Attila	2:53
Hellnight	2:53
Gyurics Bálint	3:05
Ma. Tamaás	3:11
Stöki	3:11
MDBear	3:11
Dobos Norbert	3:23
Máté	3:32
Szabó Dávid	3:32

Ehavi versenyszámaink:



1. versenyszám AUTO ASSAULT

Ha már így bejöttetek az MMO-zásba, ehavi versenyünket szintén hasonló játékhoz közzük: a cél az Auto Assaultban jól megtekerni a járgányt (visszakettő padlógáz, képletesen) és ugratni akkorát, amekkorát csak bír a főtengely. Figyelem! A levegőben töltött idő nem számít, csakis a távolság! Az eredményt a játék nem jegyzi meg, úgyhogy leérkezés után kérünk egy képet. Lehetőleg screenshotot, hasonló a fenti illusztrációhoz. Festmény vagy fénykép nem jó!



2. versenyszám STREET RACING SYNDICATE

Egyenlő pályák, egyenlő esélyek! Válasszátok ki az Arcade mode-ot, azon belül a Speed Trial-t. Irány Miami és a Stadium Circular pálya. Olyan autótól mentek, amilyennel csak akartok (lehet trükközgetni) minket a leggyorsabb kör eredménye érdekel. A pálya végéről kérünk egy képet. Lehetőleg screenshotot, hasonló a fenti illusztrációhoz. Festmény vagy fénykép nem jó!

FIGYELEM!

Mindkét versenyszám eredményeinek beküldési határideje AUGUSZTUS 27. 23 óra 59 perc 59 másodperc, közép-európai idő szerint (aki bizonytalan, a Felvonulási téren látható homokórát vegye alapul vagy figyelje a csillagokat). A határidő után küldött leveleket kinyomtatjuk, összefirkáljuk és kinevetjük.

Aki pedig továbbra is ötmegás BMP-eket küld az elegáns, karcsú és legfőképp kisméretű JPG helyett, azt a 47-es ügyműk személyesen látogatja meg az IrfanView legfrissebb verziójával. Ezt már mondtuk, de egyrészt rettentő szellemesnek találjuk, másrészt mélyen igaz.

Szabályok: A játékból lopott képeket 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 nyerményét a Magyar Honvédség kapja meg.

Ha van olyan játék, melyben nagyon szeretné összemérni magad a többiekkel, ird meg!

Sok sikert mindenkinek, várjuk az eredményeket!

Címünk: hosoktere@gamestar.hu

Mint az közismert.

VEGYES CHEATEK

HARD TRUCK: APOCALYPSE

A „-console” argumentummal indítsd a programot, majd játék közben a [~] lenyomásával hívd elő a konzolt, ahova a csalásokat lehet írni.

god(0 vagy 1)	sérthetetlenség
givemoney(szám)	be/kikapcsolása
map(1)	számúpénzt
giveall	kapunk
giveguns (szám)	az egész pályát látjuk
truck (szám)	10,000 pénz, maximális HP
FirelOut	a beírt számnak megfelelő mennyiségű puskát kapunk
DeadManWalking	a beírt számnak megfelelő mennyiségű teherautót kapunk
YouAreSissy	minden épület kigyullad
	minden lakos megbetegszik
	mindenki ellenfél

HereKittyKitty mindenki barát

PREY

A Prey-t indítsuk a /+set com _allowconsole 1 argumentummal (pl.: C:\Program Files\Human Head Studios\Prey\Prey.exe” +set com _allowconsole 1) majd játék közben a [CTRL] + [ALT] + [~] gomb lenyomásával nyissuk meg a konzolt.

god	sérthetetlenség
givehealth	életerő töltés
giveammo	lőszer töltés
give all	mindent megkapunk
notarget	az ellenfelek nem céloznak be minket

CARS

A Cheat menüben ird be a csalásokat (nahát, nahát!)

YAYCARS	minden kocsi
IMSPEED	gyors indítás
MATTL66	minden pálya és mini játék

CON3PT megnyitja az artokat
WATCHIT megnyitja az összes filmet
TRGTXC megnyitja a Maters Speedy pályát

WWII COMBAT: IWO JIMA

Játék közben nyomd le a [~] gombot, majd ird be a kódot.

gimme	minden fegyver
give [colt45][1]	Colt45-öt kapunk
give [machinegun][1]	gépfegyvert kapunk
give [bazooka][1]	bazookát kapunk
give [rifle][1]	puskát kapunk
give [flamethrower][1]	lángszórót kapunk

DARKSTAR ONE



Kalandok végtelen sora vár a végtelen világűrben. Lövöldözhetsz kalózokra, kereskedhetsz androidokkal, csempezhetsz videójátékokat, és felfedezheted a távoli világokat.

Általános tippek

Mint a villám

Amikor nagy távot kell megtennünk, állítsuk a célra a gépet, és kapcsoljuk be az időgyorsítást (jobb oldalt homokóra gomb). Fontos, hogy gépünk sebességét 100 százalékra rakjuk, hiszen így érhetünk leghamarabb a célunkhoz. Gyorsítás közben nem tudunk manőverezni, ezért ha egy meteorit állja el az utunkat, akkor

célpont listánkon is megjelenik – akkor nyugodtan menjünk oda és marjuk fel. Miután megvan a csomag, menjünk a legközelebbi kereskedő állomásra, és adjuk el ami benne van.

Tovább, tovább

Ha nem tudnád, hogy az aktuális főküldetés merre is folytatódik, nyisd meg a galaxis térképet, és keresd meg az „S” betűs bolygót. Nos, pontosan oda kell eljutnod! Ugyanez érvényes az



Nem csak szemből lehet megközelíteni a kereskedelmi központ kapuját, hanem akár fentről is.

azt nekünk kell manuálisan kikerülni.

Zöld cucc

Nem kell sorra bejárnunk a galaxis minden aszteroidáját, nem fogunk rejtett artifactokra bukkanni. A térkép mindig jelzi, hol találhatóak, illetve ha belépünk egy rendszerbe, a gép figyelmeztet is minket, és felrakja célpont listánkra az artifact koordinátáit.

Elhagyottan

Ha látunk egy űrben magányosan repkedő konténert – ez általában a

elvállalt feladatokra illetve a mellékküldetésekre, csak esetükben „Q” illetve „M” betűt kell keresni.

Bolygókulcsok

Érdemes minden olyan rendszerbe ellátogatni, ahova csak tudunk. Mikor megérkezünk egy új bolygóhoz, jó eséllyel kapunk egy újabb kulcsot, ami valamelyik közeli rendszerbe szól. Ha semmiképpen sem tudunk eljutni egy „?”-es helyre, akkor nagy valószínűséggel küldetést kell teljesítenünk kulcsának megszerzéséhez. Ezeket a missziókat a

HAJÓFEJLESZTÉS



Törzs

A hajóra felszerelhető tornyok (gép által irányított lövegek) számát befolyásolja és extra életerő pontokkal ruházza fel az űrrepülőnket.

Szárnyak

Ez határozza meg a hajónkon található – általunk is irányítható – fegyverek számát. Minél magasabb szintű a szárny, annál több fegyvert pakolhatunk rá. Ezen felül az ágyúk sebességét is növeli.

Motorok

Befolyásolja a beépíthető fejlesztések számát, a hajónk irányíthatóságát teher szállításakor, illetve az energia újratöltésének sebességét is.

kereskedő bázisokon lehet felvenni.

Halálfejek

A térképen bizonyos bolygók mellett halálfejet lehet látni. Ez azt jelöli, hogy az adott rendszer a kalózok kezében van, és amint belépünk oda, azonnal meg is támadnak minket. Ilyen helyekre csak

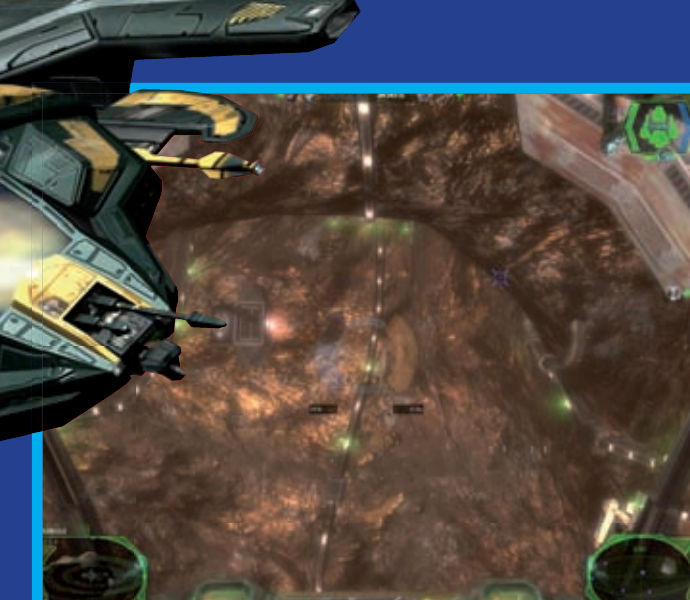
akkor érdemes elmenni, ha nagyon jól fel van szerelve a gépünk, és van időnk a tucatnyi csatára, amit meg kell vívniuk mielőtt szabadulni tudunk onnan.

Hipertéugrás

Sajnos nem ugrálhatunk csak úgy egyik rendszerből a másikra, minden



Ami teljesen zöld abból sok van, és általában olcsóbb is mint más helyen.



Az aszteroidák belsejében mindig lassítsunk le, mert könnyen felkenődhetünk a... bármire.

megérkezés után várunk kell egy kicsit az újabb ugrás megkezdése előtt. Hogy lecsökkentsük a valós várakozási időt, a következő bolygó kijelölése után kapcsoljuk be az időgyorsítót.

Ürnitró

A gyorsítás gomb (alapból: W) egyfajta nitróként működik, akárcsak az autós játékokban. Ha gyorsabban szeretnénk brepülni a kereskedő bázisra, vagy éppen meg akarunk lógni valaki elől, használjuk bátran, hiszen nagyon hamar visszatöltődik. A harcok során is érdemes gyakran begyorsítani, hogy az ellenfelek nehezebben találjanak el.

Pénzszerzési tippek

Utazó bérgyilkos

Mielőtt egyik rendszerből a másikba mennénk át, mindig látogassunk el a legközelebbi kereskedő állomásra. Itt nyissuk meg a terminált, és ha szól valamilyen gyilkolós misszió oda, ahova éppen tartunk, akkor azt vegyük fel. A szállító, kíséretes és szabotázs feladatot nem érdemes felvenni, mivel ezeknél gyakran vissza kell térnünk a kereskedő bázisra.

Han Solo nyomában

Ha büdös a munka és illatos a pénz, akkor szegődjünk el csempésznek.

Elsőként válasszuk ki melyik bolygóra, és mit szeretnénk csempészni, azután nézzünk szét, hol tömeggyártják azt az árut. Miután ez megvan, menjünk el és vásároljunk be, majd szállítsuk át a célbolygóra a cuccot. Leginkább androidokra, drogokra, videójátékokra és luxuscikkekre van igény.

Zsaru trükk

Ha csempészáru szállítása közben lefűlelnek a rendőrök, akkor taposunk bele a gázba, és parkoljunk le a legközelebbi kereskedő állomáson. Amint túladtunk az árun, a hekusok abbahagyják az üldözést. Fontos, hogy a priusz megmarad ilyenkor is, ami alacsony szinten nem jelent különösebb gondot – de egy idő után már elérhetjük a „közellenség” szintet is.

Kereskedelem

Nem csak a feketézéséből lehet megélni, hanem a hagyományos kereskedésből is. Keressünk egy kitermelőhelyet, ott vásároljunk be és vigyük el egy olyan bolygóra, ahol hiány van az adott termékből – ezt mindig az áru melletti zöld, illetve piros csíkok jelzik a trade ablakban. Ezzel ugyan több a munka és kevesebb lesz a haszon is, de nem áll fenn a veszély, hogy üldözőbe vesznek a rendőrök.

KÜLDETÉS TÍPUSOK



Fejvadász Egyetlen egy célpont gépet kell leszednünk, mely az átlagosnál erősebb pajzzsal és nagyobb tüzerővel rendelkezik. Általában 2-5 testőre is van az ilyen hírhedt bűnözőknek, akiket szintén el kell intéznünk.



Kalóztirtás Egy csoport kalóz, lázadó összegyűlik valamilyen rendszerben, és nekünk kell őket elintézni. Általában teljesen hagyományos kalózkokról van szó, egyik gép sincs megerősítve, mindegyiket ugyanolyan egyszerű kilőni.



Szabotázs Általában szatelliteket kell macerálnunk – szétlőni, átprogramozni, lefényképezni. Szinte mindig feltűnnek a jeladók tulajdonosai, akiknek nagyon nem tetszik a mi tevékenységünk. Sok repülésre, és egy kevéske harcra számíthatunk, ha ezt választjuk.



Kísérés Egy hajót kell átkísérni egyik rendszerből a másikba. Útközben kalóztámadásra lehet számítani, akiket nekünk kell elintézni. Néha a védelemre szoruló űrjárgány is fel van fegyverezve, és szintén segít a harcban.



Konténerggyűjtés Valamilyik környező rendszerben – vagy akár abban is, amelyikben vagyunk – lebeg egy magányos konténer, amit be kell gyűjtenünk és elszállítanunk a megadott helyre. Néha felbukkan a konkurencia is, őket egyszerűen le kell lőni.

Kalóztirtás

Ha igazán kemény legénynek érezzük magunkat, akkor ellátogathatunk a közeli kalóz rendszerbe, ahol szinte vég nélküli irtás és természetesen fejpénz is vár ránk. Legtöbbször még artifactot is találhatunk az itt lévő aszteroidák

egyikében. Fontos, hogy mielőtt elmegyünk a rendszerbe, mentsük el a játékot, így nincs különösebb gond, ha mi húzzuk a rövidebbet. (Ami sanszos.)

Plusz teher

Csak akkor tudunk több konténert száll-



Az artifactoknak nem kell nekimenni, elég elhaladni felettük.

ARZENÁL



Laser [GS]

A jól megszokott, mindenhol látott lézertífegyver. Előnye, hogy kevés energiát fogyaszt, és egész gyorsan lő.



Railgun

Mintha gépfegyver lenne a hajónkra szerelve, ami elektromos töltényeket köpköd. Nagyon gyorsan lő, és sok energiát fogyaszt. Ha jól tudunk célozni, ez a nekünk való fegyver, ha nem, kárba vész az a sok drága energia.

Rakétakilövő Egyszerű a képlet: minél jobb egy rakétakilövő, annál jobb rakétákat képes kilőni. Fontos, hogy a rakéta és a kilövő típusának egyeznie kell!



BigBang

A leglassabb és a legnagyobbat sebző rakéta, még a célpont bemérése is lassú. Álló célpontok és cirkáló ellen ideális.



Hellfire

Lassan lehet bemérni vele a célpontot, ám ha egyszer kilőttük, akkor célba is talál, mivel követi az áldozatát. Vadászgépek ellen használható.



Swarm

A nagy rakétáról kilövés után több kisebb válik le, melyek mindegyike sebez. Csak magunk elé tudjuk kilőni, minden darabja egyenesen halad. Érdemes az ellenség elé célozni vele.

HAJÓNK KÉPESSÉGEI

Amikor elegendő artifactot szedünk össze, az űrhajónk szintet lép. Ilyenkor nem csak valamelyik részét fejleszthetjük, de egy új képességet is tanulhatunk, illetve egy már meg lévőét fejleszthetünk.



Weapon Boost

Adott ideig maximumra tölti a fegyvereink energiáját, így folyamatosan tudunk löni minden ágyúval. Ezen felül megnöveli a fegyverek által okozott sebzést is, ezáltal nagyon hamar nagyon sok ellenfelet tudunk elintézni.



Shield Boost

Adott ideig maximumra tölti a pajzsunk energiáját, így szinte elpusztíthatatlanok leszünk. Magasabb szinten a pajzs nem csak állandóan újratöltődik, de kevesebb sebzést is szenved a találatoktól.



Overload

Egy plazma sugarat lő az ellenfél hajója felé, ami azonnal elpusztítja a pajzsát – cirkálókra nem hat. Magasabb szinten jó eséllyel hat a célpont környékén lévő többi űrrepülőre is.



EMP

A célpont hajónak semlegesíti a fegyverzetét – cirkálókra nem hat – illetve annak motorját is leállíthatja. Becsapódáskor jó eséllyel terjed ki a hatása a környezetében lévő többi hajóra is.



Shock Wave

A környezetünkben lévő összes hajót megállítja – kivéve a cirkálókat – egy bizonyos ideig. Minél magasabb szinten van ez a képesség, annál nagyobb a hatósugara.



Plasma Shield

Plazmapajzsot van a hajónk köré mely nem csak magába szívja az ellenfelek által küldött jóságokat, de minden, a hatósugarába kerülő hajót folyamatosan sebez.



Az aknákat mindig óvatosan kerüljük ki, mert pillanatok alatt végezhetnek velünk.

lítani, ha a hajónk már szintet lépett, és megvettük az ehhez kapcsolódó technológiai fejlesztést is (Cargo Computer). Bámily kíváncsú lenne is, semmilyen más módja nincsen annak, hogy extra rakományt vigyünk magunkkal, és ezáltal nagyobb haszonnal tegyünk szert.

Ágyúkat fel, rablótámadás

Amikor konténereket szállítunk, néha megállítanak minket különböző kétes alakok, és arra szólítanak fel, hogy dobjunk el a konténert, különben nekünk annyi. Ilyenkor várjuk meg, míg ránk támadnak – vagy egyszerűen lőjük meg előbb – és csak



A nagy hajókat mindig távolról szórjuk meg raksival.

azután engedjük el a rakományt. Miután űrszemétté alakítottuk az ellenfeleket, szedjük össze a ládánkat és haladjunk tovább.

Harci tipppek

Szemtől szemben

Amikor még az ellenfél több, mint egy egységnyi távolságra van tőlünk, akkor mindig forduljunk vele szembe, hogy felkészülten várjuk a támadást. A többi már egyszerű: amint lőtávolságba ér, kezdjük el sorozni, közben igyekezzünk kitérni a felénk záporozó lövedékek elől.

Tömeg ellen

Amikor jelentős túlerővel szemben találjuk magunkat – azaz legalább 5 géppel – a csata előtt mindig lőjük ki az egyik ellenfelet rakétával. Hogyha elkezd csipogni a bemérés jelző, azonnal változtassunk irányt!

A raksi szabályai

A rakéta nagyon jó fegyver, éppen ezért csak óvatosan szabad vele bánni. Ha az ellenfél felénk tart és 0,5 egységnél közelebb van, véletlenül se lőjük rá rakétát, mivel könnyen megeshet, hogy a robbanás hatósugarába a mi gépünk is belekerül. Amikor az ellenfél távolodik tőlünk, de még mindig túl közel van, akkor a rakéta kilövésével egy időben fekezzük le a gépet.

Azonnali fegyvercsere

Harc közben is könnyedén ki tudjuk cserélni a hajónkon a fegyverzetet, ugyanis amint megnyitjuk a fegyvermenüt, a játék pauszálódik. Ennek köszönhetően csak és kizárólag akkor vigyünk a „hátkon” rakétavetőt, ha valóban használni is szeretnénk. Inkább még egy ágyút tegyünk a helyére, így gyorsabban végzünk az ellenfelekkel.

Gyorsfordulás

Ha gyorsan szeretnénk egy melléttünk elsuhanó ellenfél után fordulni, akkor aktiváljuk az elülső

hajtóműveket (alapból „S” billentyű). Ilyenkor a hajónk azonnal lelassul, majd elkezd tolatni, aminek következtében sokkal gyorsabban tudunk fordulni. Egyetlen hátránya, hogy az ellenfelek sokkal könnyebben fognak minket eltalálni.

Dobd el a csomagot

Ha éppen szállítunk valamit, és megtalálnak minket a kalózok, azonnal dobjuk el a csomagunkat (alapból [B]). Ez azért fontos, mert a teherből megszabadulva sokkal gyorsabban mozog és forog a hajónk. Amint elkentük az ellenfelek száját, keressük meg és újra vegyük fel a rakományt (alapból [G]) majd folytassuk az utunkat.

Elhalálzási sorrendben

Ha egy kalózvezért kell kilőnünk, akkor először mindig a testőreit szedjük le. Nekik kevesebb az életerejük és a pajzsuk, ugyanakkor a tűzerejük majdnem akkora, mint a főnökükének. A kezdeti rakétákat is inkább a csicskásoknak szenteljük, mint a neves ellenfélnek.

Ha nem megy előlről...

A nagyobb hajók nagyobb tűzerővel is rendelkeznek, ami számunkra nem jó hír, ha a nagyobb hajóban egyik ellenfelünk ül. Az ilyen űrrepülőket mindig hátulról lőjük, ugyanis ebbe az irányba szinte soha sem néz egyik ágyújuk sem. Ha fordulni szeretne, kövessük, ne hagyjuk lerázni magunkat.



A rendőrségi szkennert ellen lehet kapni zavaró antennával (Jammer X-30).

HASZNÁLD ANYÁDÉTI!

Minden mobil extra csengőhangot, játékot elküldhetsz a barátodnak, barátnődnek! **Hogy?!** Küldd el SMS-ben a választott hang vagy játék megadott kódszavát, majd egy szókózt, végül annak a telefonszámát, akinek küldeni szeretnéd.
(pl: GSJ 10743 36209876543)

Küldd el magadnak másik telefonról



SMS SZÁM: 1785

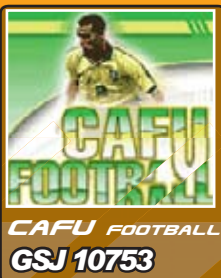
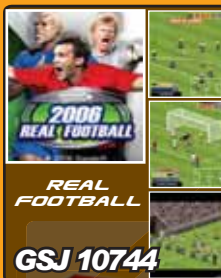
INFO

Így töltsd le: a választott hang vagy játék mellett található kódot küldd be a 1785-ös SMS számra. Azonnali válaszban kapsz egy WAP linket, amire kattintva letöltheted a kiválasztott tartalmat. Egy SMS ára 400 Ft + AFA.
Infó vonal: Digitania Rt (1) 328-5063 (normál hívás)

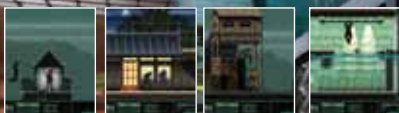
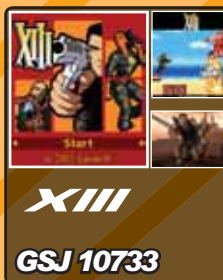
Háttérkép, pool egy darab sms-sel tölthető le, audio, játék két darab sms-sel tölthető le.

A játékok támogatottságát nézd meg a www.gamester.hu oldalon

MOBILOS JÁTÉKOK



GSJ 10706



GSJ 10723

ATOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
CHAOS THEORY



GSJ 10699

CIVCITY ROME

Rómában nagyon jól érzik magukat a lakosok, amikor éppen nincs rabszolgalázadás vagy ilyesmi. A fővároson kívül persze már nem olyan szép az élet, éppen ezért felbéreltek minket, hogy rakjuk rendbe a külső városok életét, esetleg húzzunk fel új településeket. A kudarcért halál jár, így ha szeretnénk a helyén tudni a nyakunkat, érdemes tovább olvasnunk. . .

Általános Típek

Vész esetén A városban néha felbukkan egy-egy rosszarcú alak, ezért érdemes legalább 2-3 védelmi tornyot szétszórtnan lerakni. A tűzre is mindig figyeljünk oda, minden kerületbe rakjunk egy-egy tűzoltóállomást.

Fejlesztések Ha valamiből kevés van, vagy éppen nem működik elég hatékonyan, nézzünk be a fejlesztésekhez. Mielőtt fejlesztenénk valamit, nézzük meg, valóban szükségünk van-e rá, például nem éri meg a borászatot fejleszteni, ha nincs is bortermelőnk, vagy éppen túl sok a borunk.

Munkanélküliek Ha túl kevés a munkás, az nem akkora gond, mint amikor túl sok. A munkanélküliséget nem szeretik az emberek, ezért mindig igyekezzünk munkahelyeket teremteni. Az aktuális ingyenélőket mindig a városházánál találjuk.

Építési tippek

Utat mindenhova Azt már megszokhattuk az építgetős stratégiákban, hogy minden házát össze kell kötnünk úttal. Ebben a stratégiában viszont még a legutolsó kivágandó fához is érdemes utat

rakni, mivel az emberek automatikusan begyorsulnak, amint útra lépnek.

Kettő az egyhez Minden termelő épülethez – ilyen az olaj ültetvény, a kecskefarm és társai – érdemes rakni két átalakító épületet (pl. hentest), hogy mindig fel legyen használva a kitermelt „nyersanyag”. Ezeket az „átalakító” házakat rakjuk minél közelebb a kitermelő épülethez, hogy mielőbb be tudják szerezni a nyersanyagaikat.

Raktárak Kétféle raktár van: a Granary és a Warehouse. Fontos, hogy ez a két épület mindig minden lakosunkhoz közel legyen, így bármilyen nemű termék igényük akad, rögtön ki tudják elégíteni azt. Ha valahol elfogyna valami, a raktárra ráklikkelve tudunk küldeni át nyersanyagot a másik épületbe.

Központosítás Mindig egy csoportba pakoljuk le a házakat, így nem kell több helyre leraknunk a nekik szükséges épületeket. Ilyen esetekben különösen ügyeljünk a tűzvédelemre. Ne felejtjük el, hogy házcsoportoknál is számít a házak bejárás területe (zöld kör), ezért mindig figyeljünk oda, hogy minden épülethez jusson minden.

Kerületek Akárcsak a többi építgetős

MOSOLYT AZ ARCOKRA

A játékban nagyon fontos, hogy az emberek boldogok legyenek. Ugyan a szomorú munkások nem dolgoznak rosszabbul, de egy idő után elhagyják a városunkat. Csokival sajnos nem növelhetjük az embereink örömet, csupán a következő dolgokkal:

1. Növeljük a házaink fejlettségi szintjét és ezáltal városunk színvonalát is.
2. Tegyük le takarító bódékat, hogy az emberek tiszta utcán járhasanak.
3. Húzzunk fel több lakóházat, hogy kényelmesebben elférjenek.
4. Csökkentsük az emberek munkaidéjét a Boldogság lapon. Ennek ők nagyon fognak örülni, mi viszont nem annyira, hiszen így kevesebbet termelnek.
5. Az élelmiszeradag (Rations) növelése nem mindig jön be, de szerencsére nem kerül egy dénárunkba sem a dolog, csak a kaja készleteink bányák.
6. Növeljük a munkabért (Wages), hiszen mindenki örül a fizetésemelésnek, csak a pénztárcánk nem.
7. Néhány fejlesztés is segít növelni a városunk boldogságát, de ezek nem két fillérbe kerülnek.



A Granaryt érdemes a város közepére rakni, így gyorsabban megy az étkeztetés.

stratégiában, itt is érdemes nagyobb kerületekre bontanunk a várost. Az egyik helyre rakjuk a házakat, és azt a kiszolgáló épületeket, tőlük pedig távolabb a termelő és a hozzájuk tartozó átalakító épületeket. A lakosaink bármilyen távol is legyenek tőlük, örömmel mennek dolgozni bárhova.

Pénzszerzési tippek

Hitelezők Minden pályán rendelkezünk valamennyi hitelkerettel, ez a nehézségi szinttől függ. Csak akkor kapjuk meg a fényes dénárokat, ha az aktuális pénzmennyiségünk 0. A legtöbb esetben maximum kétszer kaphatunk ilyen gyorssegélyt, ha harmadjára is szükségünk lenne rá, az azt jelenti, elbukttunk.

Gazdagodás Rögtön a pálya elején menjünk a Fejlesztésekhez (a képernyő tetején lévő Research gomb) és fejlesszük

ki a Matematikát. Ez ugyan egy csomó pénzünkbe kerül, mégis hamar megtérül, hiszen növeli a beszedett adók mennyiségét.

Árucseré Mielőtt valamilyen nyersanyaggal elkezdenek kereskedni, halmozzunk fel belőle pár tucatot. Így sokkal gyorsabban, és nagyobb mennyiségben tudunk túladni a cuccon, ráadásul a kereskedő házat is hamarabb átválthatjuk másféle árra.

Kereskedőlánc Akár 2-3 kereskedő épületet is érdemes felhúznunk, még egymás mellé is. Így szinte bármit bármire tudunk cserélni, ha jól csináljuk. Például van borunk, de szeretnénk fémeket. Akkor üssünk nyélbe egy üzletet Rómával, ahol a bort pénzre váltjuk, majd a pénzből vegyünk fémeket. Persze, ha közvetlenül tudunk fémeket szerezni, az még jobb.

GRAPHICS BY



512MB 256-bit GDDR3 PCI EXPRESS

GeFORCE 7 GF 7900 GTX

Dual 400MHz RAMDAC



256MB 256-bit GDDR3 PCI EXPRESS

GeFORCE 7 GF 7900 GT

Dual 400MHz RAMDAC



256MB 128-bit GDDR3 PCI EXPRESS

GeFORCE 7 GF 7600 GT

Dual 400MHz RAMDAC



256MB 128-bit GDDR2 PCI EXPRESS

GeFORCE 7 GF 7600 GS

Dual 400MHz RAMDAC



Szükséglet ikonok



Egy kutat (Well) kell lennie a ház környékén. 4-5 épületenként legalább egy darab kell.



Építsünk egy kecskefarmot (Goat Farm) és hentest (Butchery) is hozzá. A húst a csürből (Granary) szedik a lakosok.



Építsünk egy tunika varró (Tunic Shop), amit a len farm (Flax Farm) „táplál”.



Húzzunk fel oliva farmot (Olive Farm), és hozzá olajprést (Olive Press).



Az ágyakat az asztalos (Carpenter Shop) készíti, akinek ehhez fára lesz szüksége.



A közelbe le kell rakunk legalább egy templomot (Temple), ha van hely, akkor érdemes kettőt.



Építsünk gabona mezőt (Wheat Farm), malmot (Mill) és pékséget (Bakery), ez a három épület kell a kenyérgyártáshoz.



Bármiféle szórakoztató központ megteszi, a kocsmától kezdve a cirkuszig.



Ehhez vízvezeték (Aqueduct) kell építenünk, aminek az egyik végét a folyóba, a másikat a városba kell vezetni.



Építsünk fürdőházat (Bath) az épület „látómezőjébe”, ebből bőven elég egy darab.



Húzzunk fel egy iskolát (Grammaricust) a közelbe.



Építsünk egy gyümölcsfarmot (Fruit farm), ahonnan a zöldségeshez (Fruit Stand) szállítják át a termést.



Rakjunk le látótávon belül egy rendelőt (Doctor).



Építsünk egy kórházat (Hospital) a közelbe.



Rakjunk le egy rabszolga kereskedőt (Slave Market) a városban.



Építs egy könyvtárat (Library) az épület látóterébe.



A varroda (Tailor Shop) gyártja ezeket a ruhadarabokat, alapanyagot a len farm adja.



A borhoz először építsünk szőlőfarmot (Vineyard), majd pincészetet (Wine-maker).



Építsünk üvegest (Glassware) valahova, az árut a raktárba viszi.



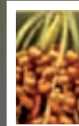
Húzzunk fel egy gyógyfürdőt (Spa) a lakóépület körzetében.



A gyártáshoz fa kell, a gyártó épület pedig a ágykészítő (Cabinet Maker).



Építsünk egy borbélyt (Barber Shop) az épület hatósugarába.



Rakjunk le egy datolya farmot (Date Farm), ahonnan a datolya árushoz (Date Stand) szállítják a termést.



Húzz fel egy szenátust (Senate) a városban.



A ruhakészítő (Dressmaker) gyártja a ruhákat, neki lenre van szüksége alapanyagként.



Rakj le egy virágboltot (Flower Shop) az épület hatósugarában.



A lúdboltban (Goose Shop) lehet kapni libákat, aminek libafarmra (Goose Farm) van szüksége.

AUTO ASSAULT

Várnak a végtelen országutak, melyek nem csak kalandokat, de veszélyeket is rejtenek. Ha nem akarsz szinte azonnal defektet kapni, érdemes jól felkészülten nekiiramodni a kietlen vidékeknek.

Az autót is

Karakterkészítéskor nem csak az emberünket, de a kocsját is testre szabhatjuk, ha a jobb felső ikon sorból a legutolsót, azaz a *Vehicle view*-t választjuk ki. Ha nem tudnánk módosítani a festés mintáját, akkor nyomjunk párszor a „Randomize” gombra. Ez ugyan összekeveri az eddigi autók beállításainkat, de legalább utána már változtathatjuk a felfestést.

Mozgásban a védelem

Kezdők figyelmébe: miközben lövünk, körözzünk az ellenfelünk körül, de legalább menjünk előre-hátra folyamatosan. Ha ugyanis mozog a kocsi, akkor autoshot ide vagy oda, sokkal kisebb eséllyel találunk el az ellenfelek. A közelharcos bogarak elől

Karambol

Amelyik ellenfél kisebb nálunk, azt el is tudjuk gázolni. Meg nem fog halni tőle, de ezzel rásegíthetünk a halálára. Néhány ellenséges járművet is meg lehet ütni ilyen módon, de nem mindet.

Nukit tessék!

Amint szintet lépünk, érdemes ellátogatni a legközelebbi bázisra, és megnézni mi újat árul nekünk a boltos. Fegyvervásárláskor ne a sebzés értéket, vagy a sebességét nézzük, hanem a kettő egyjét. Ez a DPS (damage per second), azaz az egy másodperc alatt kiosztott átlagos sebzés értéke.

Gyors gyógyítás

Amikor éppen a bázison javítatjuk az autónkat, de nem szeretnénk meg-

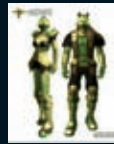
KASZTOK



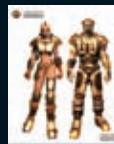
Terminator/Commando/Champion Rengeteg életerőponttal rendelkezik, nagyot sebez, pontosan célzó, és még a fegyvere sem forrósodik fel egyhamar. Vele egyáltalán nem kell taktikázni, csak menni és ölni. Tömeg ellen is kiváló, ha csapatban van, különleges képességei segítségével magára tudja terelni az ellenfelek figyelmét.



Constructor/Engineer/Shaman Leginkább a mások és önmaguk gyógyítására szakosodtak. Nekik van a legtöbb életerőpontjuk, és az ő fegyverük bírja a legtovább mielőtt felforrósodna. Cserébe viszont nagyon keveset sebeznek, és nem is lőnek túl pontosan. Magasabb szinten ők is tudnak segítőt hívni maguknak.



Mastermind/Lieutenant/Archon Kiváló csapatjátékosok, nekik a legnagyobb az erő szintjük, amiből a különböző képességeiket tudják használni. Rengeteg módszerrel tudják csökkenteni az ellenfél ellenálló képességét, életerejét. Különlegességük hogy egy-egy segítőjük is van, már a játék elejétől kezdve.



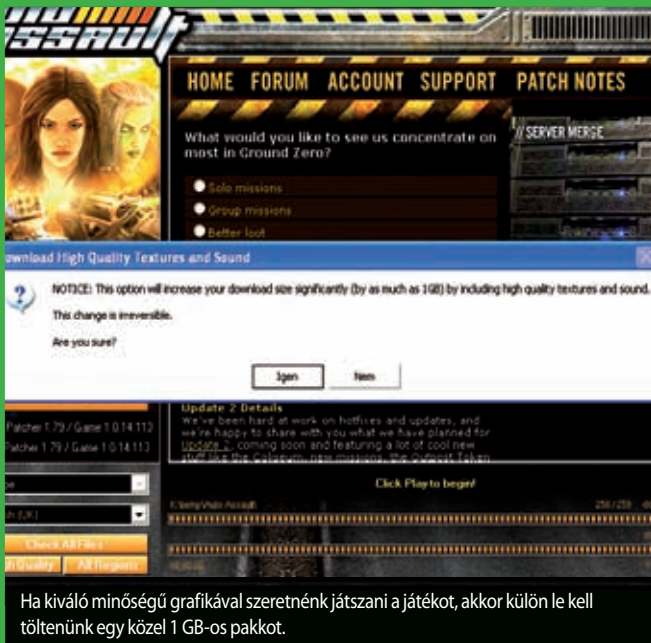
Agent/Bounty Hunter/Avenger Hatalmas sebést tudnak bevinni igen rövid idő alatt. Legjobban 1 az 1 elleni küzdelmekben állják meg a helyüket, a tömeges harc nem az erősségük. Nekik a legnagyobb az esélyük a kritikus találatra, illetve sok a védelem pontjuk, ellenben kevés életerővel rendelkeznek. Az üss és fuss taktika alkalmazására kiválóak.

lehet ez, amikor tönkrement hidakon megyünk le, illetve ha szeretnénk nagyobbakat ugrani az ugratókról, hegycsúcsokról.

Ahol az életerő van

A javító csomagok sokba kerülnek, különösen, ha kell a pénz egy új puskára,

páncélra. Ezért nem is érdemes megvásárolni őket. Menjünk inkább egy olyan területre, ahol sok a gyalogos, és kezdjük el irtani őket. Ők ugyanis jó eséllyel dobják a javító csomagokat és könnyű őket megölni, ráadásul szinte mindig egy tömegben vannak (*G-San, kezdek félni tőled... - mazur*).



pedig megéri folyamatosan hátrálni, körözni velük, hiszen így megóvhatjuk kocsink fényezését.

Egyszerre többet

Minden elénk kerülő küldetést vegyünk fel, ugyanis egyszerre többet is teljesíthetünk. Persze, ilyenkor meg kell jegyeznünk mit is kell csinálni, hiszen csak az aktív misszió látszik a térképen, csak azt mutatja a nyíl. Ugyanakkor jóval hamarabb befejezhetjük a küldit, különösen azokat, amelyeknek közel van egymáshoz a célpontjuk.

várni amíg a javítópad szépen lassan megszereli a kocsinkat, kezdjük el mozogni. Hajtsunk rá a következő padra, majd az azt követőre, és így tovább. Ha már nincs több, menjünk vissza az elsőre, azaz körözzünk a javító padokon. Így sokkal gyorsabban fogunk felgyógyulni, mivel minden esetben gyógyulunk, amikor egy új padra érkezünk.

Pattogás

Ugyan az *Auto Assault* egy autós játék, mégis lehet benne ugrani. Ezt a [B]-vel tudjuk előhozni. Különösen hasznos



Ha totálkáros lett az autók, egyszerűen jön értünk a repülő, és visszavisz minket a javítópadra. Így gyorsabban vissza tudunk jutni a bázisra is.

KVSZOFTVER

HA
ELAKADTÁL
JÁTÉK
KÖZBEN

Mi is meglepődtünk, ekkora népszerűségnek örvendett az előző számunkhoz mellékelte **World of Warcraft**. Mivel száznál is többen jeleztétek, hogy ennek hatására megvásárolják a játékot, így a felmerült kérdések egy részére most itt is válaszolunk. Azért akad más is. BTW: kaveszUNET@gamestar.hu.

CS4PÁS A VILÁGR4 TITAN QUEST

Szia Berkenye! Nevezd hülyének, de elakadtam a *Titan Quest*-ben, még az első résznél. Nem tudok továbbmenni a harmadik városba, mert nincs út. Kövekkel van körülvéve az egész térkép... Szóval mit kell csinálni a továbbjutáshoz? Az összes quest megoldva, de nem találok az utat.

A harmadik városban van egy barlang, oda kell visszamenni. Onnantól már gyerekjáték. A barlang egy dombos területen található, s mellette pedig megtalálod a „mentő kutat”.

MÁRK FABLE

Megvan a *Fable*! Király! Rögtön tíz perc alatt eljutottam odáig, ahol szűnyogféleket kell kinyírni. Király! A vezérüket is lelőttem az ijjal. Ezután bementem egy várszerűségbe, ahova fegyvert nem lehet bevinni. Na, itt akadtam el. Beszélék egy gyerekkel, aki elvisz az anyjához. Az anyja mutat nekem egy embert, aki ott nyúglódik. Ha itt elmegyek jobbra, egy csapóajtót találok, ami be van zárva. Van még egy hely, ahova egy katona nem enged be. Szerintem nem érted a játék lényegét. **Ez nem egy Doom 3, ahol rohanni kell előre, és a sztorit se muszáj figyelmen kívül kisélni. Eleve tíz perc alatt csak úgy juthattál el odáig, ha az átvezetőket átugrottad, vagyis pont a lényegét hagyod ki. A guild házban, ahová nem vihetsz fegyvert, magadnak kell felvenned a küldetéseket.**

D. PETI DIABLO II

A *Dio 2*-ben az Act II-ben vagyok, megcsináltam az összes questet és nem tudom, hogyan kell menni az Act III-ra. Beszéltem Warrival, velem se tudok továbbmenni. Mit csináljak?

Menj le Durielhez, és öld meg. Ha ez megvan, leomlik a fal, és a fal mentén találni fogsz egy kidöntött területet (jobb oldalt a sarokban). Menj be oda, és utána egyenesen tovább, majd egyszer csak találsz egy hidat,

ami Tyrielhez vezet. Beszélj vele, menj fel a városba és jobb oldalt végighaladva találsz egy Meshif nevű embert, vele beszélj.

RADYRSI HEROES V

Szia Berk! Pár napja megvettem a *Heroes V*-öt, imádom, nem bírom abbahagyni, de a Menedék kampányban „A király bukása” c. pályán nem tudok továbbmenni. Megvannak az obeliszek, megvan a pontos hely, hogy hol kéne ásní, de az „Asha Könnyének keresése” ikon szürke, vagyis nem tudom használni! Mért van ez?

Nagyon egyszerű, keresned kell egy ásót vagy lapátot. Csak ezt követően tudsz a pontos helyre menni.

A HÓNAP TÉMÁJA

World of Warcraft

Szia! Teldrassil északnyugati részében járok, már nem először, ahol meg kell ölnöm ilyen pókokat. Viszont csak általános cuccokat (pl. small spider leg) kapok, ráadásul a pókok már voltak 11. szintűek is. Nem igazán értem én ezt.

J. Tamás

Szia, ajánlom figyelmedbe a www.thottbot.com weboldalt. Csak beírod, ami kell, ez pedig kiírja, hogy melyik mob dobja, és még térképet is mellékel hozzá. Ugyanitt azt is meg tudod nézni, hogy a questek hol kezdődnek, melyik NPC-nél, és hol érnek véget. Szintén van térképlehetőség.

Hi Berkenye! A *WoW*-val kapcsolatban lenne egy kérdésem: tudsz-e mondani olyan helyet az instance-okon kívül, ahol grindolás közben rengeteg zöld, esetleg kék vagy lila cucc, vagy sok pénz esik a lootolásnál? Kodóra kéne a pénz, és nem is kevés (41 arany) és gyorsan!

B. Igor

Hali, ha lenne ilyen hely, akkor mindenki ott lenne. :) Lila tárgy instance-okon kívül, mezei mobokból nagyon ritkán esik. Keress lehetőleg humanoidokat, minél nagyobb csapatban.

Nem tudnátok valami jó helyet a *WoW*-ban, ahol húst lehet venni? Mert a *petem* folyton meglép az éhezése miatt.

T. Dániel

Remélem nem tartasz kutyát vagy egyebet otthon. A településeken találsz hestest (Butcher), de természetesen a food vendor is árul húst. Netán menj ki a vadonba és ölj le néhány állatot, vagy tanulj meg horgászni és fogj halat.

Hi! Három nagyon fontos kérdésem lenne a *WoW*-val kapcsolatban. Egy lvl 14-es Troll Hunterem van. 1. A mail armor használatát mikor és hol tudom megtanulni? 2. A sword használatát mikor tudom megtanulni? 3. Milyen dolgokat kell összeszedni és honnan a cooking fire-höz?

V. Gábor

Szia, természetesen mindenkinek nagyon fontos kérdései vannak. © Hunterként negyvenes szinttől használhatsz mail armort. A kard használatát valamelyik nagyvárosban tanulhatod meg a weapon mastertől. Ha jól emlékszem, a general trade goods vendor árul simple wood-ot, és flint and tindert, ezek kellene a tábortűzhöz.

A 17. szintű warlockomnál egy csomó küldetést nem tudok megcsinálni. Például, mikor meg kell ölnöm Ivar the Fool-t, akkor megölöm és nem tudom befejezni, mert nem adja ki a koponyáját. Ha pedig bizonyos mennyiségű lényt kell megölnöm, hiába az a neve és ott ölöm, ahol kell, egyszerűen nem számolja. Olyan is van, hogy kell szereznem mondjuk 6 medve szívet, de hiába ölök meg jó pár medvét, az összes szívtelen, így csak azokat tudom megcsinálni, amikhez ezek nem kellenek. Mi lehet a baj?

Z. Péter

Nem lehet hogy véletlenül raidben voltál? Mert közben nem lehet questelni. Olvasd el a quest logot, hogy mindent úgy csináltál-e, ahogy kell. Ha igen, és nem ad koponyát, akkor bugos a quest, szólj a GM-nek. A második kérdésedre is ugyanez vonatkozik (vagy még ölj meg tizet, mert alacsony a dropate - ender). Ha biztos vagy benne, hogy jó fajta medvéket ölsz, és így se esik szívet, akkor egyszerűen balszerencse. Irtsd őket tovább.

A *WoW*-ban hogyan lehet használni a leatherworking tulajdonságot? Gondolom, kell hozzá a skinning tulajdonság is – vagy nem?

K. Tamás

Felveszed a leatherworking meg a skinning képességeket, aztán veszel egy skinning knife-t, majd ööld az alacsony szintű állatokat. Ezt követően megpróbáld megnyúzni őket. A lenyúzott bőrből egyre jobb cuccokat fogsz tudni gyártani: a skinning használata automatikus, a leatherworking ikonját az általános skillek közt találd.

Beléptem a játékba és nem adta ki a realm listát. Miért van ez? Lejárt volna az accountom?

Hamer

Arra külön kapnál egy figyelmeztetést. Mivel a levelet szerdán küldted, így szinte egészen biztos vagyok benne, hogy a szokásos szerdai szerverkarbantartás „áldozatává váltál”. Szóval szerdánként senki ne ijedjen meg. Kicsit meglepődtünk, mikor másnapra vagy húst ilyen levélben követeltek magyarázatot. ☺



LINKAJÁNLO

Ha nem találtál megoldást problémádra, ne ess kétségbe. Írj a **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. Nézz körül az alábbi oldalakon:

Tuti tipp: gamestar.hu/forum
Öröm és boldogság számunkra látni, hogy bátran kérdezték tőlünk. Pedig sok esetben fórumunk gyorsabb megoldás lehet:

- Keresd az „Általában a játékokról” topikot
- Nézz körül alaposan, a játékok műfaj szerint kerülnek külön altopikokba (akció, autóverseny, FPS...)
- Ha még nincs külön topik egy játékról (ami valószínűtlen), a megfelelő helyen nyiss neki egyet (különben a modok az IP címed alapján kimennek hozzád)
- Tedd fel kérdéset, vagy csak oszd meg elméneidet a többiekkel!

Csalások minden mennyiségben:
www.cheatcc.com/
dlh.net/news.php

Végigjárszások angol nyelven:
www.gamefaqs.com/

Végigjárszások magyar nyelven:
www.végigjatszas.hu

Játékthonosítások:
www.magyaritasok.hu
www.jatekszinkron.hu/
www.gamehunter.hu/



FAQ

A Heroes V első kampány első küldetésénél mit kell csinálni?
W. Dávid

Ha jól emlékszem, ki kell szabadítani úrnőnket a börtönből, aztán elfoglalni az egész várat.

Lehet a Steamen egy játékot két accounttal használni? Konkrétan a *Half-Life 2: Episode One*-ra gondoltam.
Vizirider

Nem. A Valve játékeit csak egy felhasználói fiókhhoz rendelheted hozzá, de attól még használhatja azokat két személy. Erre jó például a mentés funkció, hogy tudd, hol fejezted be. ☺

Hali! A Morrowindben hogyan lehetek vámpír?
DonFrigo

A lényeg, hogy járkalj kriptákba, és ha találkozol egy vámpírral, hagyd, hogy addig üssön, amíg nem kapsz common disease-t.

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 kavesznet@gamestar.hu címre!

STÖKI
TITAN QUEST

Kezdőknek szeretném ajánlani ezt a tippet. Bármelyik monsztára bátran támadjunk rá és gypáljuk le körülöttünk lévőket, nem halunk meg, ha megnyomjuk az [L] betűt, amivel portált nyitunk a városba. Közben figyeljünk arra, hogy adjuk el minden felesleges holminkat, és ha tudunk, vegyünk jobbat, mint ami épp rajtunk van. A főbb monszaktól nem kell félni, mert nem követnek minket mindenhol, viszont szolgálják igen, ezért őket csalogassuk messzire a bosztól, majd végezzünk velük. Viszont a boss visszamegy és feltápolja magát. Ezért legyen nálunk elég health és energy. Majd gypáljuk őket és a skilleket meg használjuk okosan. Ha meghalnánk, semmi gond, visszarak a legutóbb talált rebirth fountainhez, ahol minden megszerzett cuccosunk nálunk marad. Ha nem megy, akkor próbálkozzunk és menni fog. Nyissz. Pwnage.

P. ISTVÁN
OBLIVION

1. Skingradi ház easter eggjei:

- Ha felugrunk a kandalló párkányára, onnét pedig az ajtó fölé, találhatunk ott egy öreg papírt. Ha elolvastuk, menjünk le a pincébe, és figyelmesen vizsgáljuk meg azt az oszlopot, amelyiken a hagymák vannak. Találunk egy homokórát, és benne egy kis kincset...
- Amikor már megvettük a házat, menjünk el a háztól jobbra lévő második vagy harmadik szomszéd kereskedőhöz (ne a kovácshoz!), beszéljünk a nord nővel, aki 150 septimért a miénk! Fizessünk, majd kövessük a házunkig. Ott, ha lement az alagsorba és beszélünk vele, ingyen kérhetünk piát meg sütit.

2. Ha a Dark Brotherhoodban megcsináltuk azt a küldit, amikor ki kell pucolni a rejtékelyet, és utána elmentünk a Hero Hillhez, akkor öljünk meg egy ártatlan embert, és menjünk el Fort Farraguthoz, ahol Shadowmare vár ránk, Tamriel legerősebb és leggyorsabb lova. Mellesleg halhatatlan.

LENKOP
MAFIA

A hoteles küldetésben, mikor beszélél a recepción lévő férfival (ne beszélj vele sokat, mert felmérgesedik és le fog löni shotgunnal), menj fel a 3. emeletre, s nyírd ki a szajhát, utána a férfit, aki ott járőrözik. Végül szökj fel az utolsó emeletre. Ha szerencséd van, akkor jön majd az igazgató, kinyitja az ajtót, Te is menj be vele, lödd le a bent lévő mocskot, s később ott már könnyebb dolgod lesz, mivel nem kellett a földszinten felvenned a kulcsot. Csak lőj le mindenkit!

Free Ride Extreme tipp: Az első küldi a házadnál. Jobbra a kocsiállal álld el az ott lévő ház bejáratát, szállj ki, menj a csávóhoz, ő elmondja a feladatot, végül Speedy Gonzales nem tud elmenekülni, vagyis lelővöd Colttal.

T. LÁSZLÓ
EZ + AZ

Splinter Cell: Amikor a CIA-ben vagyunk és megkapjuk azt a feladatot, hogy raboljuk el Mitchell Dougherty-t, figyeljünk az ajtókra. Ha meglátjuk az „UFO Sightings Office” feliratú ajtót, törjük fel és menjünk be. Bent látni fogunk egy számítógépet és egy kódzárás ajtót. A számítógépből kinyert adatban, többször is feltűnik egy számsor: 020781. Ezt írjuk a kódzárba és menjünk be az ajtón. Egy-két gránát, egy kis munició és jó néhány elektromos sokkoló lesz a jutalmunk.

Vice City: Lance-re ne is pocsékoljunk időt, várjuk meg, amíg felmegy a tetőre. Menjünk utána, majd kiérve irány balra. A robbanó hordó mögött lesz egy adrenalin kapszula, kapjuk fel, majd futás. Most, lassított módban, könnyen végezhetünk az árulóval. Sony ellen minigun a nyerő, pl. Philnél is vehetünk, igaz eléggé drágán, de megéri.

San Andreas: Ha megtámadják a területünket, gyorsan mentsünk és a miénk marad.

MÉLYVÍZ

SZERKESZTŐI JEGYZET



Elérkezett a nyár, és bár azt hittük sosem lesz itt, most olyanira tombol, hogy szinte megőrülünk tőle. Éppen ezért érkezettnek láttuk az időt, hogy az eddigieknél még jobban begubózzuk magunkat a tesztleborunk légkondicionált falai közé, és körbenézzünk az aktuális piacon.

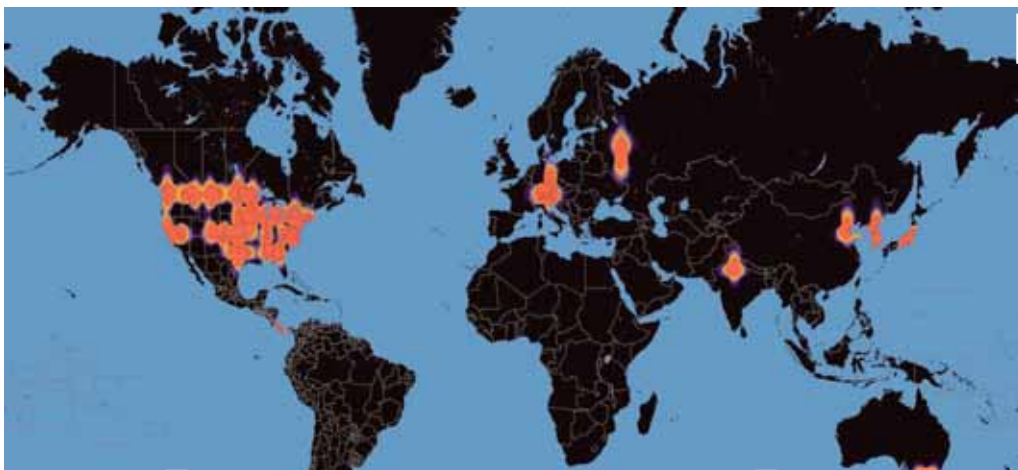
Nem kellett sokat keresgelnünk, és olyan érdekes témákat kezdünk el vizsgálni, mely a mai játékosokat talán legjobban érdekelheti. Nem, ezúttal nem VGA teszt-ről van szó, lévén ahogy említettem, mostanában nem igazán érdemes új kártyát vásárolni. Megnéztük azonban, hogy mit érdemes venni 19 incsen TFT monitorból, memóriából, illetve mire képes az Intel új, Core 2 névre keresztelt procija. A szokásos olvasói levélmustra mellett pedig azt is megmutatjuk, miként, illetve merre lehet és érdemes videókat megosztani a neten, természetesen teljesen legális formában – gondolom most néhányan azért csalódtatok... ☺.

ZeroCool

EGYMILLIÓAN VAGYUNK!



Magyarország legnépszerűbb közösségi portálja, a mindenki által ismert IWIW elérte az egymillió taglétszámot. Mindehhez több mint 60 millió kapcsolat is tartozik. Amióta egy nagy kommunikációs cég felvásárolta a portált, számtalan fejlesztést vittek véghez (amelyek ellenére még mindig lehetne gyorsabb az oldal), és a felhasználók észrevételei alapján átvizsgálták és „finomhangolták” a Felhasználási Feltételeket és az Adatkezelési Szabályzatot, amely garanciát jelent az IWIW további működésére. Egyes elemzők szerint egyébként a portál lassan eléri korlátait: a nem túl magas internethasználattal rendelkező Magyarország rendszeres felhasználóinak java részét magáénak tudhatja majd a közeli jövőben.



MESSSENGER HÁZASSÁG

Magyarországon azok a felhasználók, akik valamely azonos-nali üzenetküldő rendszert használnak, általában az MSN Messenger mellett döntenek. Ennél kevesebben ICQ-znak, vagy Google Talkoznak. Az USA-ban és a világ egyéb részein azonban még nagyon népszerű például a Yahoo Messenger nevű rendszer is, amellyel az MSN Messenger (mára Live Messenger) már 9 hónapja együttműködött, azonban sok havi megfizetett munka árán mostantól teljesen átjárható lesz a rendszer. Elemzők szerint ezzel a húzással az USA-ban vezető AOL Messenger (ennek védőszárnyai alá tartozik az ICQ is) piaci részesedését akarják csökkenteni. Külön érdekessége a hírek, hogy a Google állítólag egymilliárd dollárért 5 százalékos részesedést vásárolt az AOL szolgáltatásában, amely első látásra egy másik szövetség jeleit mutathatja az AOL és a Google Talk között.



A VÍRUS MEG CSAK TÁMAD...

A Harris Interactive kérdőíves kutatásából kiderült, hogy amerikaiak 42 százalékának fertőződött már meg úgy számítógépe, hogy volt rajta vírusirtó. Az Eset Software adatai szerint naponta több mint 10 ezer egyedi kártevő kódszál az interneten, de a felmérésben résztvevők 80 százaléka csak ennek 10 százalékára becsüli a vírusok számát. A válaszadók 65 százalékával fordult már elő, hogy nem frissítette vírusirtóját azért, nehogy ez megzavarja abban, amit épp a számítógépén csinál. Sokan úgy gondolják a vírusirtót ráér később is frissíteni, esetleg fogalmuk nincs róla, hogyan kell egy frissítést véghezvinni. S bár igaz, hogy a felhasználók körében jelen lévő fals biztonságérzet is felelős, ennek ellenére független elemzők szerint a vírusirtó programok sem elég „emberbarátok”, hiszen ha a felhasználók úgy vélik, nehézkes a frissítés, vagy leterheli a rendszert, akkor arról a vírusirtó programok is tehetnek.

FIREFOX 16 SZÁZALÉKON

Bármennyire is úgy hangzik, ez nem vízállásjelentés, hanem az egyre inkább terjedő Firefox böngésző amerikai térhódításának mértéke. Az USA-ban, az internetes statisztikákat figyelő OneStat szerint az utóbbi két hónapban 2,12 százalékkal csökkent az összes (beleértve az IE 7 bétát is) Internet Explorer böngésző részesedése, miközben ez idő alatt a Firefox 1,14 százalékkal több felhasználót tud felmutatni, mint azelőtt. Mivel az Opera stabilan áll az 1 százalékos felhasználói küszöbön, míg a Netscape szinte totálisan eltűnt, így a másik nagy „nyertes” az Apple Safari böngészője. Néhány egyéb ország Firefox vs. IE aránya a következőképpen alakult: Kanada FF: 14.6%, IE 80.1%; Egyesült Királyság FF: 11.6%, IE 86.2%; Ausztrália FF 24.2%, IE 69.3%; Németország FF 39%, IE 56%



34 ÁLLAM VS. DRAM GYÁRTÓK

Úgy látszik, az amerikai tagállamok nemcsak a Microsoft, hanem a DRAM gyártók ellen is hadba szálltak. Kalifornia mellett további 33 állam tervez pert hét DRAM gyártó ellen előzetes ármegegyezések, azaz kartell-gyanú miatt. Az utóbbi időkben ezekre a gyártókra több mint 731 millió dollár pénzbüntetést szabtak ki, és azzal vádolják őket, hogy megsértették az antitröszt törvényeket, ármegegyezést kötöttek és szándékosan visszatartottak termékeket. A vádlottak a Micron Technology, az Infineon Technologies, a Hynix Semiconductor, az Elpida Memory, az NEC Electronics America, a Mosel Vitelic és a Nanya Technology. Ebben a perben nem szerepel a Samsung, amely egy korábbi botrányba már belekeveredett, de tisztázta magát a vádak alól.

LÉTSZÁMLEÉPÍTÉS INTEL MÓDRA

Bár a piac nagy várakozással figyeli az utóbbi idők legígéretesebb Intel gyártmányú asztali processzorainak megjelenését (a Conroe magos procikról van szó), ennek ellenére az Intel egyelőre még nagyon nyögi előző éveinek gyenge teljesítményét, ezért átfogó leépítést kezdeményez világszinten, terve szerint ezer vezetőtől vesz hamarosan búcsút. A leépítésektől nem csak költségmegtakarítást, hanem a döntéshozás és a kommunikációs hatékonyság növekedését is remélik. Pontos pénzügyi adatok nem kerültek nyilvánosságra arról, ez mekkora megtakarítást okoz majd a cégnek.

Ezek mellett nem túl jó hír, hogy a Közel-Keleti háború az Intel izraeli bázisát is veszélyezteti, míg a frissen kivívott győzelmet a „processzor-csatában” az AMD agresszív árcsökkentésekkel ellensúlyozza, így a Celeron D chipek ösztöl nagyon erős árzuhanásba kezdenek, hogy tartani tudják az AMD AM2 Sempron processzorokkal a lépést. Az új architektúra, az Intel Core úgy tűnik, csak 2007 második negyedében érkezik meg az alsóközép-kategóriás szegmensbe az egy-magos Conroe-L processzor formájában: ez azt is jelenti, hogy az AMD chipek dominanciája ebben a szegmensben egy darabig biztosan tartani fog.



BLU-RAY VS HD-DVD MEGOLDVA!

Szinte még meg sem jelentek a legújabb DVD szabványú felvevő és lejátszó eszközök, a közöttük fennálló konfliktust máris sikerült megoldania a Ricohnak. A cég olyan hibrid optikai lézerfejet jelentett be, amely képes írni és olvasni az összes létező optikai médiát, kezdve a CD-től a nagykapacitású Blu-ray valamint HD DVD lemezekig. A fő gondot az ilyen hibridekkel eddig az okozta, hogy az adatok bizonyos lemeztípusokon a fejtől jócskán eltérő távolságra helyezkednek el (CD 1.1 mm, HD és síma DVD 0.6 mm, Blu-Ray 0.1 mm), így a fejnek nemcsak eltérő hullámhosszú lézertényit kell kibocsátania, hanem a távolsághoz is alkalmazkodnia kell. A Ricoh ezt a gondot egy diffrakciós rácsosattal oldotta meg, amely elősegíti a lézernyaláb fókuszálását. Ugyan a rácsosattal csökkenti a lézer energiáját, de az év végére várhatóak azok a nagy energiájú lézerek, amelyekkel – egy ideig legalábbis – véget lehet vetni a formátumháborúnak.

Rövid hírek SZOFTVER

Megjelent az ingyenes médialejátszó és CD grabber, a Spider Player legújabb változata a v1.58, amely kis méretű, MP3, WMA, OGG és WAV hangfájlok lejátszására képes, beépített CD ripperrel, szkinezhető felülettel, equalizerrel, hangeffektusokkal, metadate és dalszöveg-szerkesztővel rendelkezik.
spider-player.com

Azoknak, akiknek nincs pénzük, vagy lehetőségük profi dobogóhoz jutni, igen hasznos lesz a HammerHead Rhythm Station, amely egy Roland TR-909 emulátor. Techno loopok, jungle, house beatok, hip hop, triphop, rap stílusokhoz alapokat szerkeszthetünk vele. Emellett a programhoz tartozó hangmintákat le lehet tölteni a fejlesztő weboldaláról.
www.threecords.com/hammerhead

Biztos sokan próbálták a lassan legendássá váló Moorhuht, a csirkés játékot, amelyben a madárvesz előtti időkben végtelen számú szárnyast kellett eltenni láb alól. A játéksorozat most folytatódik a Piraten nevű részzel, amelyben végtelen számú csirke-kalózt kell ugyanúgy exterminálni, mint annak idején.
www.moorhuhn-piraten.de

TextMaker Viewer 2006 Free néven jelent meg az a kis program, amely segítségével Microsoft Word, vagy OpenOffice.org dokumentumokat tekinthetünk meg, illetve ezeket ki is nyomtathatjuk: igen hasznos lehet a Windowsba beépített szövegnézegetők helyett, hiszen OpenOffice-szal is kompatibilis.
www.softmaker.com

Sok olyan tehetséges és kreatív ember létezik, akik szívesen vágnának kiadványszerkesztésbe, ámde a programok drágasága miatt ez nem lehetséges. Számukra örömhír, hogy megjelent a nyílt-forráskódú Scribus v1.3.3.2 magyar változata, amely újságok, kiadványok, CD/DVD borítók, névjegykarttyák szerkesztésére, illetve PDF készítésére alkalmas, mindemellett minden alapvető nyomdatechnikai színkezelést tartalmaz.
www.scribus.net

Nagyon sokan használják a Total Commander nevű fájlkezelő programot, amely v6.55 B2 változatához érkezett. A program főleg apróbb hibajavításokat tartalmaz, de bizonyos újdonságai már a Windows Vista korszakra készül.
www.totalcommander.com

JÖN A SONY ERICSSON CSÚCSMOBILJA

A Sony Ericsson egyik legsikeresebb és legsokoldalúbb termékcsaládját, a „P” széria ismét visszatér. A több hónapos készítés után az új P990i most augusztus végén fog debütálni Európában. A készülék elegáns ezüst háza egy 2,8 inches QVGA érintőképernyőt rejt, melyre nem csupán cerkával, de QWERTY billentyűzettel is felvihetjük az információkat. Belső memóriája 80 megabájt, de ezt akár egy 4 gigás Memory Stick PRO Duo-val tovább bővíthetjük, hogy kényelmesen elérjünk zenéink, videóink. Az UMTS és WLAN funkciók mellett 2 megapixeles kamerát is építettek bele, autofókusszal, digitális zoommal és minden földi jóval, hogy minden téren megfeleljen a mai elvárásoknak.

www.sonyericsson.com

ÖNTSÜNK TISZTA VIZET A MOBILBA!

Az üzemanyagcellákról már rengeteg hírt olvashattunk, bár egyelőre nem sok kézzelfogható eredményt tudtak felmutatni a fejlesztők. A legújabb fejlesztéssel Japán vezető mobilcége, az NTT DoCoMo állt elő, mely év végétől akár kereskedelmi forgalomba is kerülhet. A PEFC (Polymer Electrolyte Fuel Cell) technológiával tulajdonképpen sima csapvizet tölthetünk a telefonba, azt alakítja elektromos árammá. A prototípus egyelőre egy külső egységgel üzemel csak, de év végére azt ígéri a fejlesztők, hogy közvetlenül a mobilokba integrálják az új üzemanyagcellákat.

www.nttdocomo.com

8 GRAMMOS FÜLDUGÓ OKOSTELEFONOKHOZ

Mivel manapság a különféle okostelefonok, PDA mobilok, kommunikátorok túlnyomó többsége is támogatja a Bluetooth kapcsolatot, előbb-utóbb szükségünk lehet egy vezeték nélküli headsetre. A jelenlegi csúcsmodellt a Palm szakemberei készítették el, futurisztikus kinézete mellett beépített akkumulátorral együtt mindössze 8 grammot nyom és akár 3-4 órás használatot is elvisel. A Palm Ultralight Wireless Headset, DSP chippelet lett szerelve, mely képes kiszűrni a zajokat és tökéletes hangzást biztosít. A miniatűr füles ára valahol 20-30 ezer forint körül mozog majd.

www.palm.com

MILYEN MOBILT VEGYÜNK 300 MILLIÓÉRT?

Ha igazán különleges telefonra vágyunk akkor azt ne boltban keressük, inkább készítsünk egy teljesen egyedi darabot. Manapság ez a legnagyobb örület a luxuskategóriás telefonok körében. A megrendelésre készült mobilok egyik legdrágább példánya 1,3 millió dollárba kerül, melyből akár 6000 átlagos készüléket is vehetnénk. Ezek után tuti nem a készülék MP3 lejátszási funkciójával fogunk a lányokat becsalni új sportkocsinkba, hisz a készülék arany díszítése mellett 50 darab gyémánttal is ki van rakva. Éllemes mobilhamisítók már el is készítették a telefon mindössze 100 dolláros kamu változatát.

www.mobilmag.com



SZOFTVER

ÉRKEZIK A TOCA 3 MOBILRA

Folyik a TOCA sorozat legújabb részének, a TOCA Race Driver 3 mobil verziójának befejező munkálata. Az előző mobilos részekhez képest a napokban megjelenő játék 3D-s motort kapott, mely a legtöbb mai mobilon gond nélkül fog futni.

www.rockpoolgames.com



IPOD VIDEÓ NVIDIA CHIPPEL?

Az interneten felbukkant egy kis elemzés, mely a következő generációs iPod videó esetleges újdonságairól elmélkedik. A nem hivatalos információk szerint jövő év elején megjelenő iPod videó termékcsaládhoz már az NVIDIA fogja szállítani a mobil videózásért felelős grafikus chipet. A feltételezések szerint az új fejlesztésű chip nem csupán a 2D-s videólejátszásban fog remekelni, de igen komoly 3D-s képességekkel is rendelkezik majd, így igényesebb játékokra is számíthatnak a lendő iPod tulajok. Sőt, szóba került a mobiltelefon kiegészítő megjelenése is, melyet külön kiegészítőként lehetne plusz pénzért megvásárolni.

www.apple.com

CSINÁLJUNK GBA-T OKOSTELEFONUNKBÓL!

A C64 emulátor után itt az újabb mobilos finomság, megjelent a PocketGba legfrissebb verziója. A program feltelptése után egy megfelelő okostelefonból igazi GBA-t faraghatunk. Remek lehetőség azoknak, aki unják a gyári játékokat.

www.sunbug.net/products/emul



Rövid hírek H A R D V E R

A Leadtek változatlanul hisz az AGP buszban, így két új VGA-t is megjelentetett. A WinFast A7600 GT TDH 560 meghertzes órajel mellett 700 meghertzes GDDR3 memóriával dolgozik, míg a WinFast A7600 GS TDH 400-as órajel mellett eddig meg nem határozott sebességű DDR2-vel van szerelve.

www.leadtek.com

Pletykák szerint az augusztusi lipcsei Games Convention-ön az ATI két új kártyát jelent majd be. A Radeon X1650 Pro és Radeon X1950 XTX mind 80 nanométeres technológiával készülnek. Elemzők úgy vélik, hogy az X1950 XTX 7 százalékkal lesz gyorsabb a jelenlegi X1900 XTX-nél.

www.ati.com

Megindult a PS3-ak gyártása: júniusban az AsusTek (amely ASUS néven PC-s alkatrészgyártó is) üzemei mintegy 200 ezer darab PS3 előállításához elég alkatrészt kaptak, és a Sony már kész konzolokat is kapott vissza a gyárból. A termelést folyamatosan futtatják fel, így a novemberi bemutatkozásra szánt 2 milliós mennyiség rendelkezésre fog állni.

www.playstation2.com/PS3

Ipari elemzők és szakmai berkek szerint a jövő év harmadik negyedétől (július-szeptember) az AMD egyáltalán nem gyárt majd egymagos processzorokat, hiszen addigra még a belépő-szintű Sempronjaikból is megjelennek majd a kétféle változatok (várható nevük Sempron X2). Ugyanígy arra is fény derült, hogy az AMD új, K8L nevű architektúrájára is várni kell 2008-ig.

www.amd.com

Samsungtól származó értesülések szerint a GDDR4 memóriák tömeggyártásra érettek, tehát hamarosan beindulnak a gyártósorok. A 2,4 Gbps sávszélességű memóriák nemcsak gyorsabbak, mint a GDDR3, hanem 45 százalékkal energiatakarékosabbak is. Egyelőre nem tudni milyen VGA-k várhatóak ilyen memóriával, de az ATI chipjei már fel vannak készítve GDDR4-re.

www.samsung.com

Az Ocz új, tuningolóknak szánt memória modul dobott a piacra. Az 1000 meghertz effektív órajelen üzemelő DDR2 memória CL 4-4-4-15 időzítéssel működik, de ehhez 2,3 voltos tápfeszültségre van szüksége. Erre utal nevében (PC2-8000 Titanium Alpha VX2) a VX2 kifejezés is. Az Ocz 2,4 voltos használatig élet-tartam garanciát vállal a modulra.

www.ocztechnology.com



HOPPÁCSKA RIAA

Sokunk „kedvence” a RIAA, az Amerikai Zeneipari Szövetség, amely pereiről már rengeteget olvashattunk. Általában akikkel pereskednénk, azokkal peren kívül állapodnak meg 2000 és 6000 dollár közötti büntetésekről. Azonban most egy bátor „ellenálló” minden bizonyítással sokaknak példát mutatva rést ütött a RIAA védőbástyáin, ugyanis nem volt hajlandó peren kívül megállapodni, folytatta a tárgyalásokat. A RIAA kont-ra Debbie Foster ügyben az alperes, azaz Debbie Foster került ki győztesen. Az ügy 2004-ben kezdődött, és egy évvel később a hölgy lánya, Amanda is részese lett a pernek. A RIAA 5000 dollár ellenében elállt volna a bírósági tárgyalástól, de Mrs. Foster megmakacsolta magát és hitt saját ártatlanságában. Amikor a bíróság kérte a RIAA-tól az állítólagosan illegálisan másolt, jogvédelem alatti zeneállományok letöltési dátumát és más adatokat (ezeket hívják bizonyítéknak), a RIAA nem tudott adatot szolgáltatni - ezek után a bíróság az alperes kérésére visszavonta az ügyet.

ZUNE AZ IPOD ELLEN

A furcsa név az iPod talán legnagyobb kihívóját takarja, hiszen az iPod ellenfeleként szánt média-lejátszót nem kisebb cég, mint a Microsoft gyártja és forgalmazza majd. A készülék 30 és 60 gigabájtos változatokban jelenik meg, beépített Wi-Fi-vel rendelkezik a letöltések kedvéért, szatelit-rádió-vevőt tartalmaz s mindezt egy 400 meghertzes processzor működteti majd. Mindemellé a Microsoft egy iTunes-szerű internetes zenei szolgáltatást is tervez, amellyel igencsak meg tudná támogatni új termékét, amelyek a piacon igencsak domináns iPoddal szemben nagy kihívást jelent majd. S ahogy ezt Microsoftéknál szokták tervezni: be akarják darálni a piacot.



JÁTÉKOSOK KÖZTÁRSASÁGA

A világ egyik legnagyobb informatikai gyártója, az ASUS új alaplapcsaládot jelentett be Republic of Gamers (ROG), azaz Játékosok Köztársasága néven. Aki ismeri a DFI nevű gyártó Lanparty nevű sorozatát, azt túl nagy meglepetés nem fogja érni. Újdonsága a ROG Crosshair alaplapoknak az úgynevezett LCD Poster, amely szövegesen írja ki az indítás (bootolás) alatt a rendszer státuszát.

Az ASUS az eddigi kondenzátorhasználati elveivel is szakított, és a szerver alaplapokhoz hasonlóan nyolc fázisú polimer alumínium elektrolit kondenzátorokat épített a deszkára. Az új hangvezérlő és a mellékelt különleges mikrofonrendszer is kevesebb zajt ígér. A nForce 590 SLI chipsetes AM2 processzorfoglatú alaplap körülbelül 80 ezer forintért (!) lehet majd a boldog játékosok tulajdona.



500 GIGAHERTZES PROCI!

Az IBM és a Georgia Tech egyetem kutatói 500 gigahertzen ketegő processzort készítettek, amelyet folyékony héliummal hűtenek -268 fokra, hogy elérhesse az új rekordnak számító órajelet. Klasszikus, szilícium alapú chip ugyanis még sosem ért el ekkora sebességet. A mérnökök úgy gondolják, a lapka szobahőmérsékleten is tudna 350 gigahertzen. A kísérlet legfontosabb tanulsága az, hogy a klasszikus szilícium még egy darabig biztosan az informatika legfontosabb alapanyaga lehet, és úgy vélik, ezzel a technológiával akár az egy terahertzen (1 THz = 1000 GHz) is elérhetik majd. A szilícium - germánium (SiGe) alapú szupergyors chipet nem PC-kbe szánják, hanem kommunikációs feladatokra. Az ilyen készülékekben működő chipet órajele már ma is jóval a 10 gigahertz felett vannak.



ÚJ AMD FOGLALAT A LÁTHATÁRON

Bizony, lassan már bohózatba illő, hogy szinte hetente jelentenek be AMD foglalatokat, azonban ezúttal nem kell pánikba esni, ugyanis az AM3 foglalatba készülő jövőbeni processzorok a még csak most terjedő AM2-es alaplapokban is működni fognak. A váltás oka az lehet, hogy az AMD jövőbeni processzorai a DDR2, illetve a DDR3 memóriát is támo-

gatják majd, így egy másképp konfigurált lábkiosztással meg lehet határozni, milyen környezetet detektálnak maguk körül. Az AM3 tehát nem más, mint egy olyan AMD foglalat, amely támogatja a DDR3 memóriákat: ennek a memória-típusnak az elterjedésének kezdete jövőre várható, de tömegessé csak 2008-ban válhat.

RÖVIDEN

Amerikai tudósok bizonyítékkal szolgáltak arra az eddig is ismert hatásra, hogy a dohányzó terhes nők gyermekei agysérüléseket, főleg hallással kapcsolatos károsodásokat szenvedhetnek. A vizsgálat során a fejlődő agyban olyan receptorok okozták a sérülést, amelyek érzékenyek a nikotinnra, süketséget okozva.

Egy amerikai tudományos lap meghatározta, mi manapság a 10 legdivatosabb környezetvédelmi technológia. Első helyen az „Olaj létrehozása bármiből” nevű projekt végzett, amelyben a thermodepolimerizáció segítségével szinte mindentől lehet olajat létrehozni. Második a tengerek vízének sóatlanítása, amely kímélné az édesvizeket. A harmadik hely pedig a hidrogéné, mint hajtóanyag... Negyedik a napenergia használata, míg ötödik az óceán hőmérsékletkülönbségének kihasználása energia nyerésére.

Egy genetikus biológiai családfakutató projekt megállapította, hogy a ma élő 6,5 milliárd ember egy, kelet-ázsiaiában (Taiwan, Malajzia, esetleg Szibéria) élő személy (nő vagy férfi) leszármazottja. Ő az egyetlen valaha élt ember, akinek a családfáján mindnyájan rajta vagyunk bórszintől és nemzetiségtől függetlenül. Természetesen ezt a megállapítást több oldalról is támadják.

Amerikai tudósok egy felmérésben bebizonyították, hogy a vezetés közbeni mobiltelefonos beszélgetés ugyanolyan veszélyes, mint alkoholos állapotban vezetni. A felméréseket reggel vitték végig egy 100000 dolláros vezetés-szimulátorral, amely a reakcióidőt, a szemek mozgását figyelte. Négy reggelen át folyták a kísérletek: részegen, kihangosított mobillal, kézben tartott mobillal és bármilyen figyelmet megzavaró esemény nélkül.

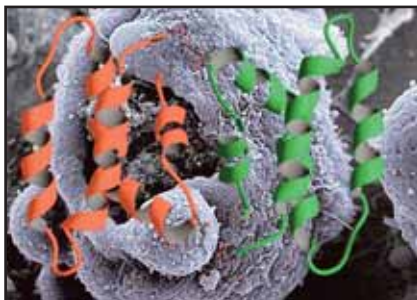
Amszterdami kutatók szerint azért imádjuk egész életünkben a tinédzserkorunkban megismert és megszeretett zenéket, mert egyrészt sűrűn hallgatjuk őket, másrészt agyunk ekkor megy át egy fontos fejlődési szakaszon, amely során a zenei ízlés és preferencia mélyen rögzül. 16 és 20 éves korunk között működik az agyunk a leg-efektívebben, így ebben a periódusban érdemes zenélni tanulni, illetve nyelvekkel foglalkozni, hiszen ilyenkor a legkönnyebb.

VIRTUÁLIS CIPŐK



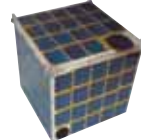
Japán tudósok olyan virtuális cipőt fejlesztettek ki, amely segítségével a felhasználók valóban gyalogolhatnak különböző virtuális világokban egy aránylag kicsi hely segítségével. A „Powered Shoes” nevű eszközt a Tsukuba egyetemen fejlesztették ki. Lényege az, hogy minden cipőre három pár motorizált görgőt szereltek, amelyet a virtuális valóságban mászkáló ember hátán található számítógép irányít a 3D-s szemüveggel együtt, amelyen át a virtuális valóságot látja. Ahogy a felhasználó előre lép, a görgők megakadályozzák, hogy a valóságban is lépjen, azonban a virtuális világban megteszi a lépést, így a szemüvegen át látható „valóságban” haladni fog. Felmérések kimutatták, hogy a legjobban akkor lehet az agyat virtuális világokkal becsapni, ha az ezt figyelő ember mozgása a gyaloglás: járművel való mozgás nem annyira ösztönserő, így az agy nehezebben hiszi el. Korábban elég nehéz volt megvalósítani a gyaloglást, ugyanis ez eddig elmozdulással járt a valóságban is. Ezért lehet igen hasznos a jövőben a „Power Shoes”. Képzeld csak el, hogy végigsétálhatnánk az ősi Róma, vagy a 30-as évek Budapestjének utcáin.

BAKTÉRIUM ALAPÚ TÁROLÓESZKÖZÖK



A Harvard Orvosi Egyetem professzora szerint egy speciális, sok mocsárban élő baktérium membránjából nyert proteint úgy lehet genetikailag módosítani, hogy négyzethüvelykenként 50 terabit adatot legyen képes tárolni. Miután fény éri a molekulákat, a protein olyan pigment molekulákat hoz létre, amelyet később lézerekkel vagy optikai mikroszkópokkal lehet olvasni. A baktérium neve azoknak, akik meg szeretnék jegyezni: Halobacterium salinarum. A kutatók szerint az egymáshoz 3 nm-nél közelebb lévő proteinek még tisztán olvashatóak, szemben a mágneses adattárolással, ahol ekkora távolság már az adatok összezavarását okozza. A problémát az okozza, hogy a baktérium eredeti pigmentjei csak néhány napig tartanak, utána lebomlanak. Ezért a kutatók genetikusan módosították a baktériumot, amely pigmentjei így évekig tartanak. Emellett azért még mindig vannak gondok, hiszen egyelőre még nem megoldott a pigmentek „röghöz kötése”, azaz fizikai hordozóhoz csatolása, illetve egyelőre még nem tudtak megfelelő író/olvasó fejet fejleszteni, így Renugopalakrishnan professzor és csapata előtt még sok megoldandó feladat áll.

AKAR SZ SAJÁT MŰHOLDAT?



A Japánokról mindig is lehetett tudni, hogy furcsa emberek különös szokásokkal, most azonban megint sikerült meglepniük a világot valamivel. Az Astro Research cég szolgáltatása azt teszi lehetővé, hogy egy kicsi műholdat Föld körüli pályára állítsanak szabadon választott rakományal. A 25 centiméteres kocka alakú műhold rakterében 10 köbcenti hely van, ahova egy fotót, levelet vagy gyűrűt, illetve valamilyen más apró holmit lehet elhelyezni. A japán cég elnöke szerint ez arra lesz jó, hogy mindenki tetszőlegesen használhassa a Földet körülvevő világűr (Ez az! Minél több űrszemetet orbitális pályára! - ender).

A MySat-1 nevet viselő apró műhold alacsony Föld körüli pályán (azaz 600 és 800 kilométer között) kering majd. A pályából is látható, hogy a Földről megfigyelve a műhold nem áll egy helyben, hanem folyamatosan halad, de az Astro research kutatói egy jel-

adó segítségével mindig tudni fogják, merre található a satelit, sőt, előrejelzéseket is készítenek, mikor halad el pont ott, ahol épp vagyunk. Mindentől igen erős érzelmi töltést is várnak a japán cég munkatársai. Mielőtt bárki megijedne, hogy sok űrszemét termelődhet, azt azért tudni kell, hogy kb 20-30 év múlva a szerkezet a Föld atmoszférájába zuhanva elég. Egyébként az Astro Research két év garanciát vállal. Eddig minden szép és jó, azonban ez egy meglehetősen drága szolgáltatás, hiszen 855 ezer dolláros ár (ez úgy 190-200 millió forint) csak és kizárólag a leggazdagabbak részére teszi lehetővé az igénybevitelét. A kérdés már csak az, hogy a totálisan értelmetlen „romantikus tartalomra” lesz-e egyáltalán vevő úgy, hogy a szolgáltatás költségei tartalmazza az odautazást a kilövés helyére, Oroszországba.

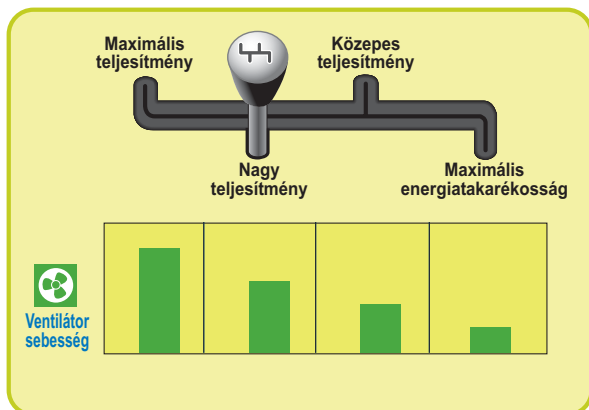
Számítógép- szabályozás: kívánság szerint



Az Intel P965 chipsetjének megjelenésével az ASUS piacra dobta P5B sorozatú alaplapjait. A két új alaplap három egyedülálló funkcióval kerül forgalomba - AI NOS™, AI Gear és AI Nap – amelyek részletes teljesítményszabályozást tesznek lehetővé legváltozatosabb helyzetekben is. Nézzük át ezeket az új megoldásokat!

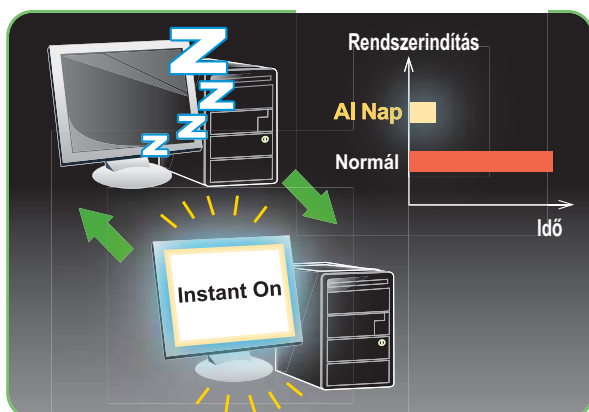
■ AI Gear – Minimális Zaj

Az AI Gear a teljesítmény és a csendes működés közti egyensúlyozás eszköze. A felhasználók az AI Gear segítségével különböző profilokon keresztül szabályozhatják a CPU órajelét és feszültségértékét, a zajt és fogyasztást a lehető legkisebb értéken tartva. A különböző beállítások finomhangolásával a lehető legtöbbet hozhatjuk ki a csúcsteljesítményű rendszerünkéből.



■ AI Nap – Maximális energiatakarékosság

Az AI NAP funkció segítségével a felhasználók a futó folyamatok félbeszakítása nélkül „pihentethetik” számítógépüket. A rendszer tovább dolgozik minimális energiafelhasználás és zajszint mellett. Éjszaka, amikor a felhasználók alszanak, a lehető legcsendesebb módon tölthet le fájlokat és futtathat alkalmazásokat. „Felébresztéséhez” mindössze egy egérgattintásra van szükség.



■ AI NOS™ - Extrém Teljesítmény

Az AI NOS™, vagyis a késleltetés nélküli túlhűzési rendszer (Non-delay Overclocking System) azonnal érzékeli a megnőtt terhelést, és szükség esetén automatikusan feljebb tekéri a teljesítményt. Más, a rendszer hőmérsékletét figyelő teljesítményszabályozó rendszerekhez képest (a hőmérséklet emelkedése általában percekkel a terhelés növekedése után jelentkezik) az AI NOS™ akkor biztosít többletet, amikor a felhasználóknak a leginkább szüksége van rá.

■ Intel P965 lapkakészlet és Intel Core2 processzortámogatás

A P5B sorozatú alaplapok a legújabb Intel P965 lapkakészletre épülnek, amelyek támogatja a maximum 8 GB kétsatornás DDR2 800/667/533 memória-architektúrát és a többmagos processzorokat. A P965 lapkakészlet tartalmazza továbbá az Intel Fast Memory Access technológiáját, amely hatékonyan optimalizálja a meglévő memória-sávszélesség kihasználását, és csökkenti a memória-elérések késleltetését. A P5B Deluxe felkészült a következő generációs LGA775 tokozású Intel Core2 processzorokra is. Az 1066/800 MHz FSB támogatásával az új Intel Core mikroarchitektúrára épülő Intel Core2 az egyik legerőteljesebb és legenergiatakarékosabb processzor, és a P5B sorozatú alaplapokban hihetetlen teljesítményekre képes.

Ha a legtöbbet akarjuk kihozni a P965 lapkakészletből és a Core2 processzorból, az ASUS P5B sorozatú kiterjedt választás. Tekintsék meg az alaplapok jellemzőit, ami alapján kiderül, hogy miért különösen ajánlottak ezek az alaplapok.

P5B Deluxe WiFi-AP kiadás

- LGA775 foglalatos Intel Core2 Extreme / Core2 Duo / Pentium Extreme / Pentium D / Pentium 4 / Celeron D processzorok számára
- Intel P965 az Intel Fast Memory Access technológiájával
- Intel ICH8R, SATA RAID 0, 1, 5, 10 támogatás
- 1066 / 800 / 533 MHz FSB
- 4 x DIMM foglalatos, max. 8 GB, Dual Channel DDR2 800 / 667 / 533 MHz, non-ECC, un-buffered memória
- 2 x PCI-E x16 (a kék x16 módban, a fekete x2 vagy x4 módban)
- Dual Gigabit LAN
- 8 x Serial ATA 3.0 Gb/s csatlakozó, ebből 1 külső

P5B

- LGA775 foglalatos Intel Core Extreme / Core2 Duo / Pentium Extreme / Pentium D / Pentium 4 / Celeron D processzorok számára
- Intel P965 / ICH8 az Intel Fast Memory Access technológiájával
- 1066 / 800 / 533 MHz FSB
- 4 x DIMM foglalatos, max. 8 GB, Dual Channel DDR2 800 / 667 / 533 MHz, non-ECC, un-buffered memória
- 1 x PCI-E x16
- Gigabit LAN
- 6 x Serial ATA 3.0 Gb/s csatlakozó, ebből 1 külső

PIACTÉR

**A HÓNAP
KÜTYÜJE**



KORMÁNY

**LOGITECH
G25 RACING WHEEL**

Pilot-Comp Kft. | 06-1-321-0408 | Bevezetés alatt | www.pilotcomp.hu

A Logitech még idén májusban, az E3 idején mutatta be újabb PC-s kormányát, melyről elmondhatjuk, hogy az eddigiekhez képest hatalmas fejlődésen ment át. Már a fényképét szemlélve is nagy izgalomba jött a szerkesztőség, kipróbálni azonban még jobb volt. Lássuk a pontos részleteket: az alap felszerelés ismeretes, kormány és pedál. De, ha kicsit jobban megnézzük, feltűnhet, hogy ezúttal nem kettő, hanem három pedálunk van. Szemfülesek már biztosan kitalálták, hogy ez bizony a kuplung! Jogos lehet a kérdés, hogy mégis milyen játék támogatja a kuplungot? Nos, ma talán még nem sok (az rFactor és a Live for Speed már igen), de a Logitech-et ismerve már aláírtak támogatási szerződéseket, mondjuk az elkövetkezendő három év autós játékaik fejlesztőivel. A következő érdekesség a sebességváltó: eltekerhető kapcsolóval állíthatjuk hogy automata, vagy nor-

mál sebváltást használunk, utóbbi módban egyébként hat sebességes lehet. Ami a képről már nem látszik: egy kétmotoros Force Feedback rendszer van benne, ennek köszönhetően remekül visszaadja az útviszonyokat. Fogása kellemes, minősége a szokásos, megszokott, ami egyértelműen profit jelent. Szintén remek, hogy összesen 900 fokos forgásszöveget tettek bele, ami hozzávetőlegesen két és fél teljes fordulat. Ez kimagasló a PC-s kormányok között! Ha már itt tartunk, a G25-öt még PS2-es konzolokhoz is használhatjuk. Az ára az egyetlen, amibe bele lehet kötni, hiszen 300 dollár körül kerül forgalomba (hazai ára a lap leadásának idején nem volt végleges).

↑ **Sebváltó és kuplung**

↓ **Nagyon drága**

5/5

EGÉR



**CREATIVE
FATALITY 1010**

Ramiris Rubin Zrt. | 06-1-888-3200 | 10 990 Ft | www.ramiris.eu

A Creative, Fatal1ty nevével fémjelzett rágcsálót dobott piacra, mely a professzionális játékosokat célozza meg. Az ötgombos Fatal1ty 1010 ergonomikus formájával jól belefelekszik a nagyobb tenyerébe is. A TrueGrip kialakításának köszönhetően könnyedén precíz mozgásra bírhatjuk, ráadásul a talpak teflon bevonattal vannak borítva, melynek hála igen jól csúsztható. A Logitech G5 állítható súlybetéteihez hasonlóan itt is van lehetőség az egér tömegének megváltoztatására. A rágcsáló középső 3 grammos panelja lecserélhető a két másik, gyárilag súlyozott 11 és 26 grammos változatra. A fix betétek hátránya, hogy nem lehet testzés szerint játszani a súlyozással, mint a G5-nél. Az HD-Optix optikai egység

1600 CPI-re képes, ami az egy inchen-ténő letapogatás számát jelöli. Ez körülbelül 5,8 megapixelnek felel meg, ami érzeteti áldásos hatását nem csak játékoknál, de grafikai programoknál is. Az érzékenységet egyébként játék közben is változtathatjuk a görgő alatti funkciógombbal, mely különféle színekkel jelzi az éppen aktuális profilt. Összességében egy kellemes egérről van szó, igen precíz, remek a fogása. Ha nincs G5-re pénzünk, ideális alternatíva lehet.

↑ **Kényelmes**

↓ **Kevés a súly hozzá**

4/5

ALAPLAP



**ASUS
P5B DELUXE/WIFI-AP**

Ramiris Rubin Zrt. | 06-1-888-3200 | Bevezetés alatt | www.ramiris.eu

A z ASUS elsőként jelentkezett Core 2 Duo kompatibilis alaplappal, amely a legújabb Intel P965 és ICH8R lapkakészletre épül. Az alaplappal felépítését tekintve igen jól sikerült, csak a PCI foglalatok kerültek rossz helyre. A Stack Cool 2 passzív hűtési rendszer jól vizsgázott a P5B Deluxeon, de meleg helyzetekben jól jöhet a dobozban található ventilátor, amely a passzív bordára helyezhető. Az alaplappal gyárilag Wi-Fi kártyát integráltak, amely nem csak vevőként képes működni, hanem hozzáférési pontként (AP) is – így az Internetet megoszthatjuk több Wi-Fi-s gép között. A gyártó emellett két darab, 1 gigabites hálózati vezérlővel

is ellátta az alaplappal. Merveleméből 7 darabot csatlakoztathatunk az alaplappalra – ebből egyet kívülről, e-Sata felületen. PATA vezérlőből sajnos csak 1 darab került az alaplappalra, ami maximum két eszköz csatlakoztatását teszi lehetővé (sajnos az ICH8R-ből kimaradt a PATA támogatás). Az ASUS P5B felszereltsége és sebessége minden igényt kielégít, BIOS-a beállításokban gazdag – nem bánjuk meg ha mellette döntünk.

↑ **Kiváló felszereltség, gyors**

↓ **Rossz PCI elhelyezés, csak egy IDE csatorna**

5/5



GRAFIKUSKÁRTYA

SAPPHIRE
RADEON X1900 GT

Expert Computer Kft. | 06-1-450-2430 | 87 900 Ft | www.expert.hu

A Sapphire méltán elismert hazánkban, termékei leginkább megbízhatóságukról és tuningolhatóságukról híresek. Ezúttal nem egy teljesen új kártyáról beszélünk, de most már kicsit kellemesebb az ára, így érdemes róla „beszélni”. A Dual DVI kimenettel rendelkező kártya VIVO is egyben, vagyis ki- és bemeneti csatlakozója is van. Dobozában többféle hosszabbító és elosztót találhatunk, a meghajtó CD-t, valamint a CyberLink PowerDVD 6 és CyberLink PowerDirector 4-es teljes szoftvereket külön korongon. A Sapphire már korábban megkezdte a Sapphire Select teljes játék programját, melyet most is mellékeltek

a kártyához: ennek lényege, hogy négy teljes játék van egy DVD-n (Tony Hawk's U2, Richard Burns Rally, Prince of Persia 2, Brothers in Arms: RTH 30). Ezek közül a kártya tulajdonosa egyet aktiválhat, és az lesz az ő teljes játéka. Teljesítményét tekintve körülbelül egy GeForce 7900 GT sebességét hozza, ami ezen az áron átlagosnak tekinthető. Nézzünk néhány konkrét adatot: F.E.A.R. 1280x1024 4xAA 8xAF: 47 fps, Far Cry HDR 1280x1024: 68,2 fps, Call of Duty 2 1280x1024 4xAA 8xAF: 38,3 fps.

- ↑ Választható teljes játék
- ↓ Nagyon zajos

5/5



TÁPEGYSÉG

HIPER POWER TYPE-R
580W MODULAR

Cédrus Kft. | 06-1-450-1266 | 25 125 Ft | www.cedruskft.hu

A modern dupla grafikus kártyás rendszerek megnövekedett energiaigényét nem mindegyik tápegység képes kiszolgálni. A Hipér Group által készített 580 wattos Type-R modell képes megbirkózni a legnagyobb energiaigényű konfigurációkkal is. A moduláris tápegységeket kategóriáját erősíti a Type-R sorozat, amely nemcsak lecsatlakozható kábeleivel, hanem nagy teljesítményével is felhívja magára a vásárló figyelmét. A szerszámosládához hasonló tartódoboz igen ötletes húzás a Hipér marketingesétől. Ily módon a benne érkező tápegység száz százalékosan sérülésmentesen kerül a vásárló kezé-

be. A dobozban hatszavas rögzítésű kábel található, amely közvetlenül csatlakoztatható a tápegységhez, majd ezekre opcionálisan további elosztókábelek köthetők. A kikapcsolást követően a kisebbik ventilátor továbbra is forgásban marad, hogy az elektronikai alkatrészeket lehűtse, meghosszabbítva ezzel az alkatrészek élettartamát. A Hipér nagyon mondható, 580 watt összteljesítményű tápegységét SLI- vagy Crossfire rendszerek tulajdonosainak ajánljuk.

- ↑ Jó szellőzés
- ↓ A kábelek minősége nem kielégítő

4/5



MOBILTELEFON

ASUS P525

ASUS Magyarország | Bevezetés alatt | www.asus.hu

Újabban az ASUS mobilos babérokra tör, a P525-ös modell látván szép sikerekre számíthat. A P525 egy okostelefon, azonban sokoldalúságát tekintve inkább egy PDA-hoz áll közelebb, mint egy mobilhoz. A mai trendnek megfelelően rendelkezik rezgő funkcióval, hangvezérelhető és két megapixel kamerát is tartalmaz. Am mindezek eltörpülnek az érintőkijelző és a Windows Mobile együttese által nyújtott előnyök mellett. Az operációs rendszernek köszönhetően számos alkalmazást telepíthetünk utólag a már meglévő, többek között alap irodai szoftverek mellé. A leghasznosabb utólag installálható szoftver a Skype,

mivel vezeték nélküli hálózati csatlakozással is felruházták némi állíthatóságot követően VOIP telefonként is csatlakoztatva állítható. Bekapcsolt Wi-Fi mellett túlzott üzemidőre ne számítsunk, ám „normál” használat mellett akár három napot is kibír egy töltéssel, ami egy ilyen eszköztől igen szép teljesítmény. Az elmés gombelrendezés és az érintőképernyő példás kezelhetőséget biztosít.

- ↑ Ingyenes kialakítás
- ↓ Nincs 3G

5/5



GRAFIKUSKÁRTYA

GALAXY
GEFORCE 7600 GS

Expert Computer Kft. | 06-1-320-3310 | 29 520 Ft | www.expert.hu

A hazánkban egyre ismertebb Galaxy is folyamatosan újabb és újabb grafikus kártyákkal árasztja el a piacot. Most is befutott tesztlaborunkba egy termékük, mely jelen esetben egy 7600 GS. A korának megfelelően PCI-E foglalatra rakható. Ha be akarnánk tájolni, akkor valahol egy elfogadható közép-kategóriának nevezhetjük, de csodát ne várjunk tőle. Ennek megfelelően csak 256 megabájt memória van rajta, ami egy Half-Life 2 kategóriás játéknak tökéletes, de egy Crysis, vagy bármely Unreal Engine 3-as alkotás már szaggatni fog vele. Az igazi különlegességet mégis a ráhelyezett hűtés jelenti. Ez egy Zalman rendszer, mely

elég nagy ahhoz, hogy kellően alacsony fordulatszámon hűtse a kártyát. Ennek köszönhetően természetesen egészen halk, még komolyabb igénybevétel mellett is. Dobozában, az alacsony árnak megfelelően kevés extrát találhatunk (teljes játék nincs benne), de fontosnak tartjuk megemlíteni a következőt: A S-Video hosszabbító és DVI / RCA átalakító mellett találhatunk egy S-Video RGB átalakítót. Jól jöhet, ha van olyan monitorunk, vagy esetleg videónk, amire rá tudjuk kötni.

- ↑ Zalman hűtés
- ↓ Újabb játékokhoz már kevés

4/5



JÁTÉKRA SZÜLETETT

Vajon az LCD vagy a hagyományos CRT a jobb játékra? Jó egy évvel ezelőtt egyértelmű lett volna a válasz, hisz minden progamer a CRT-re esküdött. Azóta viszont hihetetlenül nagy változásokon estek át az LCD panelek, melynek eredményeképpen manapság már a 4-2 ms matrica díszleleg a doboz oldalán.

Jogosan merülhet fel a kérdés, hogy ha az újabb modellek többsége már 2 ms-os, akkor vajon milyen eget rengető különbségek lehetnek az egyes típusok között? Már a 8-6 ms-os monitorokra sem lehet panaszkodni, hisz tökéletesen megfelelnek játékokra. Ezekre a kérdésekre keressük tesztünkben a választ, miközben bemutattunk néhány aktuális csúcsmo- dellt. Persze, ha már játék, akkor fontos a nagy kép, így esett a választás a 19 incses kategóriára. Nemcsak játékos szemmel vizsgáltuk meg a monitorokat, hisz újdonsült kedvencünket néha akár filmzésre is befoghatjuk majd, így a kontrasztarány és a fényerő sem elhanyagolható tényező. Végül, mert az sem mindegy, hogy mi díszleleg az asztalunkon, a külső és a külalakot is alaposan szemügyre vettük.

LG FLATRON L1932P

Elsőként az LG Flatron képét vizsgáltuk be. Bár a talp összeszerelésével adódott

némi nehézség, azért hamar sikerült beüzemelni. Ez a monitor is a manapság oly divatos ezüst dizájnt használja, bár jót tesz neki a fekete talpazat is. A ke-

» ...SENKI NEM FOGJA MEGKÜLÖNBÖZTETNI A 2 ÉS 4 MS-OS MODELLEKET, OLYAN KICSI A KÜLÖNBSÉG... «

zelógombokat gondosan elrejtették a panel jobb alsó részén, így csak egy szolid kék ledet találhatunk a képernyő aljánál. A bekalibrálás automatán lezajlik, persze akinek nem tetszik a gyári beállítás, az tovább babrálni vele. Hogy ne érje szó a ház elejét, hogy kocka fejű fps-rajongók vagyunk, feltettünk még valami *World of Warcraft* nevű játékot is, szigorúan csak is a teszt kedvéért. Azt kell, hogy mondjam, a válaszidővel tényleg nem kell foglalkozni, régebbi LCD-ken észlelhető apró rócenéseket sem lehet felfedezni. A kép-

minőség kiváló, szépek a színek és filmzés közben a kontraszt is megfelelő. Az elég nagy látószög miatt szinte bárholonnan nézhető, nem érzékelhető kü-

lönösebb változás a színekben. Külön jó pont: a tesztkészülék – annak ellenére, hogy használt - pixelhibáktól mentes volt.

EIZO FLEXSCAN S1911

Az EIZO mindig is híres volt konzervatív, ám elegáns stílusáról. A FlexScan család 1911-es tagja is követi a hagyományokat, teljesen szögletes, és stílszerűen fekete borítást kapott élénk kék led- del. A kezelőfelület a monitor elején alul helyezkedik el, s a fekete kezelógomboknak hála, szinte alig lehet észrevenni. A képminőség itt is

kiváló, bár furcsa módon a látószög valamivel kisebb játékot engedélyez a fejnek. A teszt példány vadonatúj volt, ennek ellenére rögtön felfedeztünk rajta két piros pixelhibát egymás mellett. Ezek után persze az ember akaratlanul is mindig azt veszi észre, így vásárlás előtt mindenkinek javasoljuk, hogy az üzletben próbálják ki a kiszemelt monitort. A hihetetlenül alacsony 2 ms válaszidő jól mutat a dobozon, de őszintén megvallva, nem lehet érezni a hatását, hisz már a 8 és 4 ms között is igen észrevehetően a különbség, inkább csak mérni lehet, mint érzékelni. Kifejezetten játékokra ajánljuk, komolyabb grafikai munkára nem. A magas fényerő mellett még külön tetszett, hogy álló helyzetbe forgatható a kép és beépített hangszórókat is tartalmaz.

SAMSUNG SYNCMASTER 940BW

Aki használt már szélesképernyős notebookot, az tudja, hogy milyen élvezetes rajta dolgozni, filmezni vagy akár játszani. A SyncMaster 940BW rá-

adásul nem is a szabványos 16:9-es formátumot támogatja, hanem egyből a 16:10-et. Ez annyit tesz, hogy a natív felbontása 1440x990 pixel. Hogy miért olyan jó ez nekünk? DVD-zésnél nem kell különösebben ecsetelni, de a Windowsban is érezhetjük jótékony hatását, hisz nem kell félig becsukott ablakkal szenvedni, egymás mellett nyitva lehet a szövegszerkesztő és az MSN is. Grafikai programoknál pedig még kényelmesebben elférnek az eszköztárak és a munkafelület. Játékoknál is igen jól jön a széles képernyő, például sokkal többet látunk a játéktérből. A 4 ms-os válaszidővel rendelkező panel egy erősebb VGA kártyával 1440x990-ban is roccenésmentesen dolgozik.

Külön jó pont, hogy saszemű tesztsapatunk még pixelhibát sem talált rajta. Senkit se retentsen el tehát a képfórmátum, mert elsőre ugyan szokatlan lehet a widescreen, ám aki egyszer használja, az többet nem szívesen mond le az érzésről.

VIEWSONIC VX922

Igen kellemes külsőt kapott a ViewSonic 19 inches csúcsmodellje is. Elegáns fekete-ezüst kombináció teszi még vonzóbbá az elsősorban progamereknek szánt 2 ms válaszidejű VX922-t. A fekete keretet alul egy közös frontpanel töri meg, ahol a fontosabb kezelőszervek kaptak helyet. A fix talpazaton igen masszívan áll, viszont sajnos csak döntési lehetőséggel rendelkezik. A magasság állítására vagy képforgatásra nincs mód, bár ez utóbbi szolgáltatás jelenleg még igen csak az extrák közé sorolandó. A kábelek csatlakoztatása kissé trükkös, egy műanyag takaró panelt kell kipattintani, hogy behessen üzemelni. A VX922 azon kívül, hogy rettentően gyors, igen szép telt, élénk színekkel dolgozik. A kontrasztarány is megfelelő a mai elvárásoknak, filmnézésre is remekül használható alkalomadtán. Szerencsére ugyanez mondható el a fényerősségről és a látószögről is. Azt kell, hogy mondjuk, ideális választás lehet azok számára, akik nem csak játékra, munkára is keresnek egy megbízható társat.



ViewSonic VX922



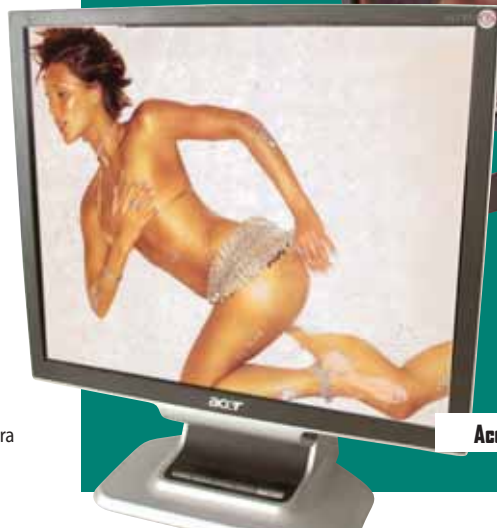
Samsung SyncMaster 940BW



LG Flatron L1932P



EIZO FlexScan S1911



Acer AL1951C

ACER AL1951C

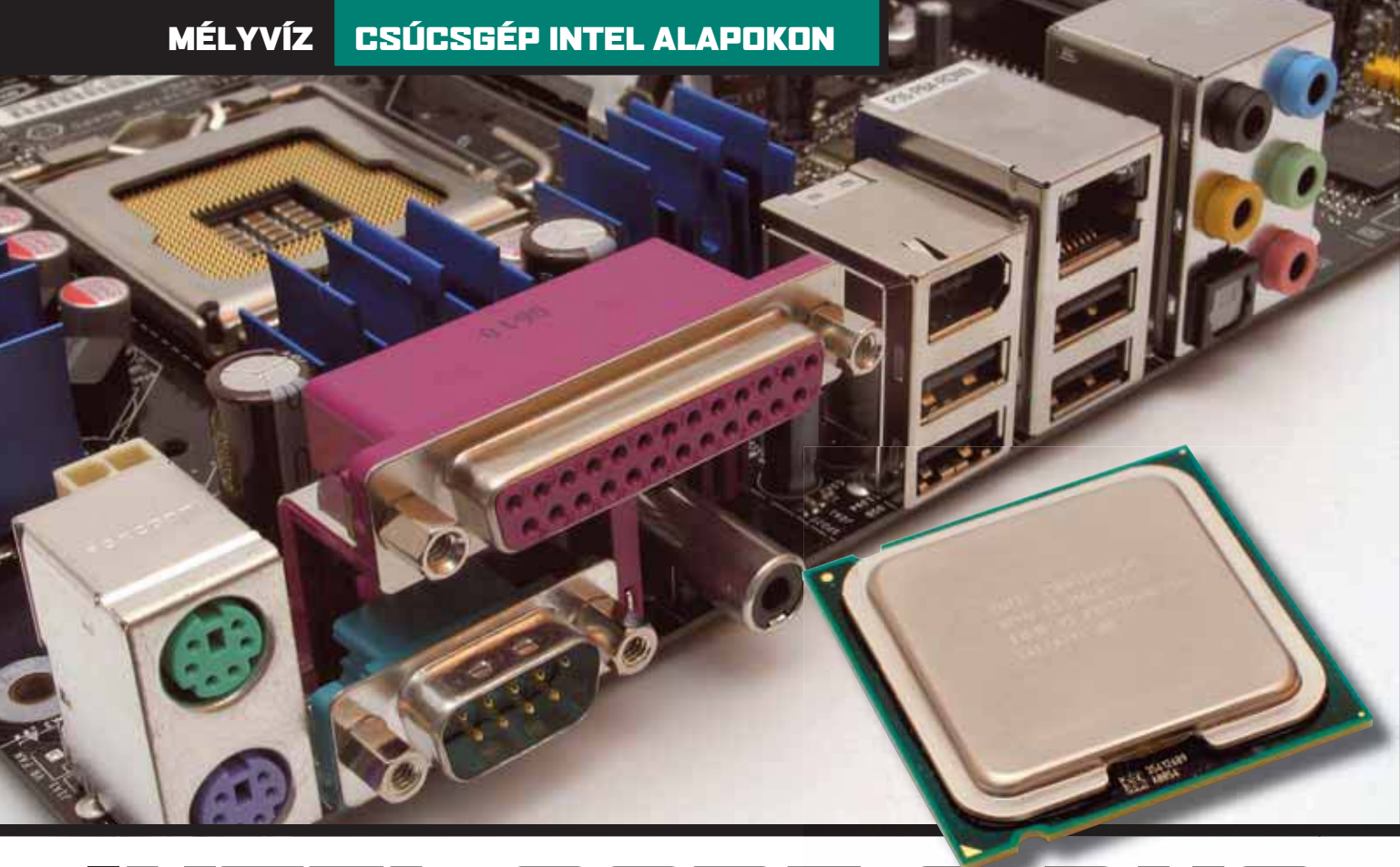
Az 51-es széria C-típusa képviseli a játékosoknak szánt termékcsalád jelenlegi csúcsát. A külső elég pofásra sikerült, hasonlóan mint a ViewSonic, itt is a fekete-ezüst kombinációhoz ragaszkodott a tervező. A monitor csak döntést engedélyez, az alsó láb fölött viszont egy beépített hangszórót is találhatunk, ami egész jól szól. Pixelhibát nem találtunk rajta, a színei pedig igen szépnek mondhatók. Külön díjaztuk, hogy egy – manapság egyre divatosabb – képernyővédő műanyag réteget is kapott, ami nagyban javítja az oldalról való láthatóságot és csökkenti a visszatükröződést is. Mivel az AL1951 család játékosoknak lett tervezve, a C jelzést kapta, mely a 2 ms-os válaszidőre utal (*jah jó már hívní akartam az ombudsmant – ender*). Ugyanez a modell kapható 6 és 4 ms-os változatban is némileg olcsóbban. A fényerő kiemelkedően jó, és ezt a kontrasztról is elmondhatjuk. Annak ellenére, hogy a látószög gyári adatok alapján alacsonyabb, mint a többieké, sokkal jobban látható oldalról is. Mindent összevetve egy igen jó választásnak tűnik az AL1951C, hisz nem csak a képminősége, de a sebessége is igen meggyőző.

A KÉRDÉS: 4 VAGY 2 MS?

A tesztben szereplő monitorok túlnyomó többsége már 2 ms válaszidővel rendelkezik, de azt kell mondjuk, a 4 ms-os társai sem voltak lassabbak. A 2 ms tulajdonképpen csak egy jóleső plusz érzést ad, hisz jelenleg ez a legalacsonyabb válaszidő érték, ami a piacon kapható. Az igazi különbségeket tehát nem elsősorban a panelek sebességében kell keresni. Igazából ez már a gyártók csatája egymással, hogy ki milyen plusz matricával tudja rábíri a felhasználókat a vásárlásra. Bátoran kimondhatjuk, hogy egy játékos nem fogja tudni megkülönböztetni a 2 és 4 ms-os modelleket sem, hisz olyan parányi a különbség, hogy mérések nélkül észrevehetetlen. Érdemes tehát a kontrasztot és a látószöveget, valamint a fényerősséget előtérbe helyezni és nem utolsó sorban a külsőket. Ezek alapján az Acer AL1951C-nek ítéltük oda a tesztgyőztes díját, ez győzött meg minket leginkább. Ezt követte fej-fej mellett az LG Flatron L1932P és a ViewSonic VX922, melyek szintén meggyőzően teljesítettek, így bármelyiket is választjuk, csak jól járhatunk.

Mady

Típus	képmérete	válaszidő	felbontás	fényerő (cd/m2)	kontraszt	látószög	Képmínőség	Dizájn	Extra	Ár	%	ár Ft (bruttó)	cég:	telefon:
LG Flatron L1932P	19"	4ms	1280*1024	250	700:1	170°:170°	55/60	12/15	12/15	10/10	89	90 990	LG	06-40-5454-54
Acer AL1951C	19"	2ms	1280*1024	400	700:1	150°:135°	58/60	14/15	12/15	7/10	91	107 730	Acer	06-1-336-3300
Samsung SyncMaster 940BW	19" (16:10)	4ms	1440*900	300	500:1	160°:160°	53/60	10/15	11/15	10/10	84	80 000	Samsung	06-40-985-985
EIZO FlexScan S1911	19"	2ms	1280*1024	300	700:1	160°:160°	52/60	12/15	11/15	5/10	80	119 900	AVNet	06-1- 487-6171
ViewSonic VX922	19"	2ms	1280*1024	270	650:1	170°:170°	54/60	12/15	12/15	9/10	87	99 900	RRC Hungary	06-1-236-9000



INTEL CORE 2 DUO

Talán emlékeztek, hogy a hat évvel ezelőtt bejelentett Intel a P4 családtól mindenki előrelépést várt, ám inkább csalódást okozott. A kezdeti nehézségeken túllépve a P4 kinőtte gyermekbetegségeit, és csak hosszú nyújtott életciklusának köszönhető mérsékelt sikereit. A most tesztelt Core 2 esetében az Intel nem bízott semmit a véletlenre.

Visszaemlékezvén az első Pentium 4 generációra, azonnal eszünkbe jut a visszafogott teljesítményéről elhíresült Willamette mag, amelynek 1400-1700 megahertzes órajelle 256 kilobájt másodszintű gyorsítótárral, 400 megahertzes külső órajellel és SSE2-támogatással párosult. A 0,18 mikronos gyártástechnológia kis visszalépést jelentett, hiszen a Pentium 3-asok utolsó verziói (Tualatin) már 0,13 mikronos technológiával készültek. A Pentium 4 hat év alatt több ráncfelvarráson esett át, de a NetBurst elnevezésű architektúra nem változott: az Intel szerint ez egyébként képes lett volna a 10 gigahertzes álomhatár elérésére – ha nem lép fel a melegedési probléma. Emiatt juthatott a Pentium 4 a Prescott maggal csak 3,8 gigahertz, ami papíron szép teljesítmény ugyan, gyakorlatilag azonban nehezen tud lépést tartani az AMD jóval modernebb architektúrájára épülő Athlon 64 processzoraival.

VALAMI ÚJ KEZDŐDIK...

A Pentium 4 hanyatlása láttán az Intel ráébredt: a jelenlegi technológiának

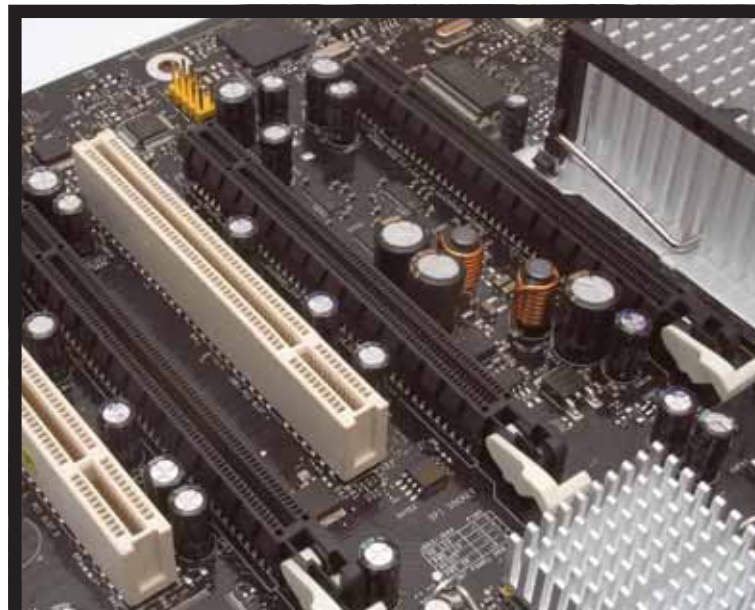
nincs jövője, ezért gyökeres változtatásokra van szükség, ha versenyben szeretne maradni. E felismerés eredményeképpen született meg a Core, illetve a Core 2, amely megásta a Pentiumok sírját, és nyugdíjba küldi magát a Pentium márkát is. A névváltás jelzésértékű, hiszen azt sugallja: az új processzorcsalád annyira különbözik a régitől, hogy még névben sem hasonlítható hozzá. Bár a Core család már egy ideje piacon van, az asztali gépekbe szánt Core 2 egységek esetében csak július 23-án dördült el a startpisztoly. Lássuk, mit is tartogatnak számunkra az új processzorok!

VILÁGMEGVÁLTÓ ÚJDONSAGOK?

A 65 nanométeres gyártástechnológiával készült magok 2 vagy 4 megabájt megosztott másodlagos gyorsítótárral rendelkeznek, amely mindkét mag számára elérhető teljes terjedelmében – szemben a Pentiummal, ahol mind egyik magnak külön gyorsítótára van. Az újdonóságok között találjuk a Smart Memory Accesst és a Memory

Disambiguation, amelyek az előreolvasási (prefetch) és a memóriaműveleteket gyorsítják fel jelentős mértékben. A Core 2-ben több olyan változás történt, amely komoly előrelépést jelent a Pentiumokhoz képest. Az Advanced Digital Media (ADM) és a Wide Dynamic Execution (WDE) névre hallgató újdonóságok kiváló példái a bevezetőben

említett gyökeres változtatásoknak. Az ADM feladata a 128 bites SSE-utasítások végrehajtása egyetlen órajelciklus alatt (a Core 2-ben már az SSE4 multimédiás kiterjesztés is megtalálható), míg a WDE a megváltozott futószalag-kialakítást takarja. Ennek hála a Core 2 magjaiban 14 lépcsős futószalag dolgozik, amely egyidejűleg négy utasítást képes végrehajta-



ni, továbbá ennek részeként beépítették a Micro és Macro Ops fusiót, amely összekapcsolja a különböző szintű utasításokat. Ez a kialakítás sokkal gazdaságosabb, mint a régi NetBurst architektúra, ráadásul lényegesen gyorsabb annál. Leegyszerűsítve a dolgot: az órajel csökken, ennek ellenére minden felgyorsul.

A HELYZET NEM FORRÓSODIK

Sokszor hallhattuk, hogy valaki azért nem vesz Pentiumot, mert melegszik és hangos, és sokat fogyaszt. Részben ez igaz volt, bár az AMD hívők néha túlzásba estek ezzel kapcsolatban. A probléma megoldása szinte kézenfekvő volt a gyártó számára: finomított gyártástechnológia, alacsonyabb órajel – aminek következtében a tranzisztorszám is csökkent –, mégis, önmagukban ezek nem eredményeztek drasztikus változást. A Core 2-ben azonban egyesülnek az Intel szerver- és mobilprocesszorokban alkalmazott energiatakarékos megoldásai, így a fejlett energiagazdálkodás nagymértékben csökkentette a fogyasztást. Erre példa a Pentium M-től örökölt módszer, miszerint a processzor használaton kívüli részei automatikusan kikapcsolnak, így kevesebbet fogyasztanak, egy-szersmind kevesebb hőt termelnek. A Core 2-be két digitális hőmérő szenzort építettek, így mostantól mindkét mag hőmérsékletét figyelemmel kísérhetjük, akár külön-külön is. Ahogyan azt az újabb Pentium 4-esek, illetve Pentium D-k esetében megszokhattuk, a processzor 32/64 bites. Nem maradhatott ki belőle az Intel-féle virtualizációs



SZÁMHÁBORÚ

A processzorszámok és elnevezések ismét megváltoztak, ezért egy kis táblázatban foglaltuk össze őket. A számok előtt lévő betűk a fogyasztásra vonatkoznak: az E jelzésű 55-75 watt, míg az X 75 watt feletti fogyasztást jelöl. Feltételezések szerint nem kizárt, hogy az 1066 megahertzes külső órajel hamarosan 1333 megahertzre változik az X jelűek esetében, mert eredetileg ez volt beígérve, de egyelőre nem valósult meg. Az viszont biztos, hogy az eXtreme Edition még idén elérheti a 3,2 gigahertzt.

Intel Core 2 Duo processzorok	Magok órajele (GHz)	FSB (MHz)	L2 gyorsítótár (MB)
E4***	1,6	800	2 (osztott)
E6300/6400	1,86/2,13	1066	2 (osztott)
E6600/6700	2,4/2,66	1066	4
X6800 (eXtreme Edition)	2,93	1066	4

technológia sem, amelynek segítségével két operációs rendszert futtathatunk valós időben, párhuzamosan. Nélkülöznünk kell viszont a többszörös feldolgozást gyorsító Hyper-Threading technológiát, amelyet valószínűleg a későbbiekben is csak a csúcscategóriás Extreme Editionnek megfelelő, X jelzésű Core 2 processzorokban láthatunk majd viszont (talán egyszer).

MEGMÉRTÜK

Az általunk kapott tesztcsomag tartalma: két Core 2 Duo processzor – egy 2,93 gigahertzes X6800-as (eXtreme Edition) és egy 2,66 gigahertzes E6700-as –, valamint egy Intel Desktop Board 975XB alaplap. Utóbbin átalakított tápellátó áramkörök dolgoznak a Core 2-vel való kompatibilitás érdekében, a régebbi ki-

adású Intel 975XB alaplappal ugyanígy a Core 2 nem működik – annak ellenére, hogy van már új bios, mely elvileg támogatja az új processzortípust. A két Core 2 Duo processzor remekül teljesített a teszteken, és ez jól látható a számokból, amelyek között a Pentium D 955X

verte a Pentiumokat. Bár most AMD processzorokkal nem mértünk, a számok magukért beszélnek – kivéve, ahol nem ☹. A mérések érdekes, és egyben meglepő eredményeket adtak. A szintetikus 3DMark06 teszt egyértelmű Core 2 fölényt mutatott, ahogyan a

» AZ INTEL MEGERŐLTETTE MAGÁT, ÉS EGY OLYAN PROCESSZORT ALKOTOTT, AMI VALÓDI ELŐRELÉPÉST JELENT «

eredményeit is feltüntettük. A Core 2 és a Pentium közötti hatalmas különbséget nem lehet szó nélkül hagyni. Az alkalmazás-tesztekben nem tudunk olyan eredményt mutatni, amelyben a Pentium legalább megszorongatta volna a Core 2 Duót, pedig a mérések során használt 955X majdnem a leggyorsabb létező kétfagos Pentium – csak a 965X fűgőbb nála –, és úgy tűnik, a Hyper-Threading sem segíthet már rajta. A kisebbik Core 2, az E6700 is bizonyított, nem sokkal maradt el a csúcsmódtól, és az is bőven rávert a Pentiumra. Az Intel ígéretet tett, hogy a Core-ral a játékosok kedvében fog járni, ugyanis az AMD Athlon 64 játékokban rendre meg-

Far Cry is. Ehhez képest a Doom 3 és F.E.A.R. esetében szinte semmi különbséget nem vettünk észre – bár utóbbinál van itt-ott némi eltérés. Úgy tűnik, itt már a grafikus kártya jelentette a „szűk” keresztmetszetet.

VÉGSZÓ

Jó végre látni, hogy az Intel megerőltette magát, és egy olyan processzort alkotott, ami valódi előrelépést jelent (és nem csak az órajelet, valamint a gyorsítótár méretét variálgatták). Úgy tűnik, érdemes lesz beruházni az új processzorbba, hiszen már most látszik, hogy a kisebb modellek is képesek lesznek elverni a nagyobb Pentiumokat. Persze az Intel nem akar kitolni magát, ezért a Core 2 ára vélhetően magas lesz a kezdetekben, míg a Pentium 4 és Pentium D ára a padlót súrolja majd – csak, hogy kiürüljön a raktárkészlet.

Duke



Teszteredmények	3DMark06				F.E.A.R.		Doom 3		Far Cry			
	Végeredmény	SM 2.0	SM 3.0	CPU	1024x768	1280x960	1024x768	1280x1024	1024x768	1024x768 (HDR)	1280x1024	1280x1024 (HDR)
Intel Core 2 X6800	8357	3640	3472	2494	60 / 119 / 337	49 / 87 / 223	65,2	30,7	160,98	132,29	154,57	99,53
Intel Core 2 E6700	8204	3637	3679	2279	59 / 119 / 347	46 / 87 / 223	65,1	30,7	153,62	130,45	149,48	105,76
Intel Pentium D 955X	6886	2872	3124	1886	46 / 102 / 278	43 / 84 / 224	65,1	30,7	82,95	79,62	86,24	75,43

* A F.E.A.R. Eredmények a következők: Minimum / Átlag / Maximum fps

Teszteredmények	3DMark06				F.E.A.R.		Doom 3		Far Cry
	Végeredmény	SM 2.0	SM 3.0	CPU	1024x768	1280x960	1024x768	1280x1024	1024x768
Intel Core 2 X6800	8357	3640	3472	2494	60 / 119 / 337	49 / 87 / 223	65,2	30,7	160,98
Intel Core 2 E6700	8204	3637	3679	2279	59 / 119 / 347	46 / 87 / 223	65,1	30,7	153,62

*701 megabájtos WAV kódolás MP3-ba, **41,8 megabájtos HD videó konvertálás HD DivX-be, ***329 megabájtos mappa tömörítése



MEMÓRIATESZT

Manapság a gépfejlesztésnél az egyik legfontosabb szempont a memória mérete, hiszen a közeljövő operációs rendszere, a Vista is elég erősen fog építeni erre a hardverelemre, főleg a mennyiségére. Ideje tehát, hogy megvizsgáljuk a piac szereplőit.

Nagyon sokan kérdezik manapság, hogyan fejleszthetnék a gépüket, miként lehetne gyorsabb, jobb teljesítményű: érdemes-e VGA-t, procit, vagy az alaplapot cserélni, esetleg nagyobb vinyót venni? Kevesen tudják azonban, hogy a számítógép teljesítménye szempontjából nagyon fontos a memória mérete. Bár a szintetikus benchmarkokban (sebességmérő tesztekben) kevésbé látszik a több memória hatása, az operációs rendszer működését, és így a játékokét is igencsak pozitívan befolyásolja a memória mennyisége és milyensége. Nem mindegy mit veszünk és mire!

TESZTKÖRÜLMÉNYEK

Testztünk úgynevezett „off the shelf”, azaz úgynevezett „polcról levett” teszt. Ez azt jelenti, hogy nem álltunk neki húzni, tuningolni, állítgatni a memória-modulokat, hanem pont abban az állapotukban teszteltük mindet, ahogy kicsomagolhatóak a dobozból. A teszthez használt számítógép egy I975 chipsetes Intel alaplapos, Intel Pentium 955X Extreme Edition 3.46GHz (Pressler) processzoros számítógép volt, a memóriamodulok pe-

dig DDR2-esek voltak. A hat versenyző között apró sebességi különbségek is vannak, ugyanis a Corsair XMS2 nem PC2-5300, hanem PC2-5400-as, magyarán nem 667-, hanem 675 megahertzen ketyeg. S hogy igazán széles körű legyen a teszt, az MDT moduljai 533 megahertzesek voltak. Természetesen nem hagyhattuk ki az 1 gigabájtos modulokat sem, hiszen aki előrelátó és valóban meg is engedheti magának, az ma már 2 gigabájtot, vagy többet is pakol a PC-jébe odahaza.

MIÉRT IS JÓ A SOK MEMÓRIA?

Szinte mindnyájan a Windows operációs rendszer felhasználói vagyunk. Ez azt jelenti, hogy a Windows a fizikai memória mellett virtuális memóriát is használ. Ennek a fő oka az, hogy a rendszerben minél több adat lehessen jelen: ne korlátozza a fizikai memória mérete a futtatható programok mennyiségét. Ezt a rendszert akkortájt találták ki, amikor a számítógépek memóriája az 1 megabájtot sem érte el: akkor ez nagyon hasznos is volt, hiszen a memória megfizethetetlenül drága volt ezekben az időkben. Azon-

ban ez a relatív könnyítés sajnos oda is vezetett, mivel a programkészítők kevésbé figyeltek oda arra, mennyire memória-falánk legyen a programjuk, rábízva az operációs rendszerre, hogy majd ha elfogy a fizikai memória, akkor sebjaj, ad nekik majd virtuálisat. Azonban a virtuális memóriának (ami voltaképp egy fájl a merevlemezen) több hátránya is van. Bár mérete változtatható, a merevlemez és a PC kommunikációs rendszerének sebessége miatt sokkal lassabb, mint a fizikai memória. Ezért fordulhat elő az, hogy ugyanazon a gépen gyorsabban futnak a programok, ha több memóriát teszünk bele még akkor is, ha se a processzort, se a VGA-t nem változtattuk meg, cseréltük le újabbra, gyorsabbra. Ugyanis ekkor a programok részére több fizikai memória áll rendelkezésre, amelyben jóval gyorsabban





KÜLÖNLEGES EGERPADOK TESZTJE

A mi kis tuning rovatunkban már esett szó házakról, tápokról, világító küttyükről, egyszerűen szinte mindenről, ami géptuningolás. Valamiről viszont még nem írtunk: a minőségi egérpadokról!

Az átlag játékos most nyilván felkapja a fejét, hogy mi az, hogy minőségi egérpád játékosoknak?! Miért nem jó a hagyományos párszázás pad?! Ez körülbelül olyan, mint ha lenne egy jó sportkocsink, de nem vásárolnánk rá megfelelő gumikat. Ha már profi játékosok vagyunk és mondjuk egy Logitech G5-ös figyel a kezünkben, akkor elengedhetetlen egy minőségi egérpád is, ami a tökéletes pozícionáláshoz létfontosságú.

SZERÉNY, DE MEGLÉPŐEN JÓ

Legelső egérpádként (ezüst: 3 228 Ft, fekete: 3 396 Ft) a **MaxxPad** termékcsalád került a kezeink közé. Látszólag semmi extra, ám mikor rátesszük az egeret, fátyó szívvel azt kell, hogy mondjuk, fiókba a Pamela Andersonos alátéttel! A fekete színű borításon kellemesen mozog az optikai egér, abszolút nem érzékeli a furcsa kurzorugrást, egyenletesen lehet rajta játszani. Plusz jó pont, hogy méretét tekintve igen nagy, kényelmesen el lehet rajta félni. Az, aki nem kedveli esetleg a sötét színeket, akár ezüst felülettel is beszerezheti, tapasztalatunk szerint ugyanolyan hatékony, mint a fekete, viszont egy ezüst gépház mellett mindenképpen jobban mutat.

NOVA, A PRÉMIUM KATEGÓRIA

Két termék is érkezett a Nova egérpadokból, az egyik a hagyományos standard méretű **MicroOptic Winner** (3 120 Ft), a másik a jóval méreteesebb **MicroOptic Killer** (6 000 Ft). Mindkét egérpád ugyanolyan szerkezetű, parányi fényvisszaverő mikroszemcsékkel van bevonva, ami még precízebb kézmozdulatokat enged a játékosnak. Ez különösen FPS játékoknál érezhető, ahol a célkereszt pozícionálásánál különösen fontos az egér és a pad közötti kapcsolat. Leginkább az tetszett, hogy a az ovális pad pereménél egy jól érezhető keretet helyeztek el, ami figyelmezteti a kezét, hogy hol a vége, nem hagyja lecsúszni az egeret akció közben. Az egérpadok másik fontos feltétele, hogy „ne csúszkáljon az asztalon”, kielégítőnek mondható, hisz az alján egy speciális csúszásgátló, tapadó felület található. Ez tökéletes mozdulatlanságot eredményez. A hároméves garancia mellett végül megemlítenénk a csomagolást, mely tokként is funkcionálhat, lanpartyra járók számára ideális, hisz biztonságban szállítható.

OPTIKAI TUNING MINDENK FELETT

A Revoltex háza tájáról már jó néhány termék megfordult nálunk, nem meglepő, hogy világító egéralátétet is gyártanak (3 912 Ft). Az átlátszó műanyag perem nem véletlenül került rá, az USB kábelt csatlakoztatva előcsalhatjuk a padot körülfutó hangulatos piros fényt. A kábelben egy külön fényerőszabályzóval állíthatjuk a többféle színben is kapható ledek intenzitását. A felülete kissé keményebb, mint az előző két versenyzőnek, ennek ellenére a hagyományos golyós egértől kezdve a lézeres rágcslóig minden igen jól mozog rajta. A talpazaton kis gumi karikák segítik az asztalon maradáást.

MEGÉRI A KÉNYEZTETÉS

A tesztet elsősorban FPS játékokkal végeztük el, és azt kell, hogy mondjuk, igencsak meghálálja az alátétet az egér. Nem mondom, hogy ezáltal garantáltan több headshotot fogunk löni, de sokkal kényelmesebb, precízebb játékelményt biztosítanak, mint a „párszázás” alátétek. A nagy kedvencünk a Nova Optic Killer lett, melyet a teszt végeztével, fájó szívvel adtunk vissza. Az át-

lag méretű verzióért 3 ezer forintot kell lecsengetnünk, az extra nagy változatért pedig ennek dupláját. A termékeket a Flash-Point Számítástechnikai Kft-től kaptuk tesztelésre.

Mady

FEGYVERT A BAL KÉZBE IS!

Ha már jobb kezünkben egy ideális egér és egy kiváló alátét van, akkor szóljunk néhány szót a másik kezünkéről is, amivel elvileg a billentyűzetet kezeljük.

A *Cyber Snipa*-t csakis megszállott játékosoknak ajánljuk (8 736 Ft), hisz tulajdonképpen egy mini irányítópultról van szó, melyen az iránygombokon kívül az FPS játékokban legfontosabb funkciógombokat (tárazás, ugrás, futás stb.) találjuk. Emellett külön jó pont illeti a tervezőket a kényelmes csuklótámaszáért is.



MESTER FOGÁSOK

MEGKERESNI, MEGTALÁLNI, BEGYŰJTENI!



VIDEÓÓLESEN A NETEN!

Egyre hatalmasabb bázisa van az internetes videómegosztásnak. Ahogy nő a sávszélesség és javulnak a szoftveres megoldások, egyre-másra bukkannak fel a különböző gyűjtőoldalak, ahol a lelegehetlenebb témákban is találhatunk képanyagokat.

Nem mindegy azonban, mit, hol és hogyan keresünk, ráadásul ahhoz is dolgozni kell kicsit, hogy a videó valóban átvándoroljon a gépünkre.

HOL ÉRDEMES KÖRÜLNÉZNI?

A videócsereoldalak annak idején azért indultak, hogy boldog-boldogtalan feltehesse a remegő kézzel készített családi felvételeket, és megmutathassa a világ másik felén élő rokonoknak, ismerősöknek. Aztán persze megindult a vicces videók özöne, mostanság pedig a közelmúlt régészei is szívesen bányásznak a múlt század derekán készült archív felvételek között is. Az alapszabály: minél nagyobb és látogatottabb az oldal, annál biztosabb, hogy megtaláljuk rajta, amit keresünk. A megosztott videók és a keresések száma alapján a YouTube (www.youtube.com) és a Google Video (video.google.com) vezet, itt érdemes először körülnéznünk.

MIT KERESHETÜNK?

Videókat bárki feltölthet egy egyszerű és ingyenes regisztrációt követően, csupán egy nem túlzottan szét-

kódot avi vagy mpg forrásfájrra és normális netkapcsolatra van szükség. A feltöltés előtt egy kis adatlapot kell kitölteni a videó nevével, címével, esetleg némi kulcsszavakkal, rövid leírással – ez azért fontos, mert ha épp a másik oldalról, keresőként vadászol egy felvételre, könnyebben megtalálsz egy

» KÖNNYEDÉN ÁTKONVERTÁLHATJUK A FLASH VIDEOKAT! «

pontosan „felcímkézett” filmcskét. A „funny”, „blooper”, vagy a „humor” keresőszavak például akár napokig leköthetnek a találatok ezreivel, de nagy csodálkozásomra én még régi zenekarom egyik vidéki koncertjének kézikamerás felvételét is megtaláltam egy véletlenszerű keresést követően.

MIVEL JÁTSZUNK LE?

A videók lejátszására két módszer kínálkozik: a gyermekien egyszerű és a kifejezetten egyszerű. Egészen pontosan egy Flash lejátszóval ellátott böngészőre van szükség, ahol a kiválasztott videóra rábökve a háttérben megindul a letöltés, és ha már szépen előrehaladt az arány, automatikusan el is

indul a film. A Google szolgáltatásában bizonyos filmeket (melyek feltöltője engedélyezett) le is tölthetünk a Google saját formátumában, viszont ugyanitt egy ingyenes lejátszót is találunk, mely segítségével internet nélkül is nézegethetjük a kedvenceinket. A YouTube esetében letöltésre nincs ugyan közvetlen

lehetőség, azonban az ingyenes regisztráció után saját internetes lejátszási listákat, kedvenceket hozhatunk létre, kedvünk szerint kategorizálhatjuk a klipeket, sőt, beszúrhatjuk őket saját blogunkba, weboldalunkba is (mely persze továbbra is a YouTube-tól veszi át a videókat lejátszáskor).

HOGYAN ÉRDEMES?

Vannak tehát videóink, de vagy nem tudjuk lementeni őket, vagy csak egy átlagos lejátszóval megnyithatatlan formátumban tárolhatjuk el őket. Mindenre van gyógyír a halálon és az adózáson kívül, tehát máris megjelentek erre is a megoldások. Az egyik megoldás Firefox alól működik,

mivel a VideoDownloader plugint használja (<https://addons.mozilla.org/firefox/2390>). A www.exploseek.com/YouTubeGetter oldalon egy hasonló megoldást találhatunk Internet Explorer alá, itt már elég csak a kívánt videó előnézeti képére kattintanunk egy jobbot, és már menthetjük is a filmcskét merevlemezünkre.

A legkényelmesebb megoldás mindenképpen a keepvid.com meglátogatása, ahol csupán a megfelelő Google- vagy YouTube-videót tartalmazó oldal címét kell a böngésző címsorából a megfelelő mezőbe másolni, és hamarosan egy újabb videóval lettünk gazdagabbak. A lementett fájlokat máris megnézhetjük egy Flash video (flv) kompatibilis lejátszóval, mint például a népszerű és ingyenes VLC Player, de akadnak konverterek, mint például az www.effectmatrix.com címen fellelhető darab. Ennek segítségével könnyedén avi vagy mpg formátumba gyűrhetjük a videókat. Az ingyenes változat kezelése csupán annyiban merül ki, hogy megadjuk a konvertálandó fájl nevét, a kívánt filmszakasz kezdetét és végét, a kért formátumot és a végleges fájlnévet. **BZ**

HA
HARDVERES
PROBLÉMÁD
VAN

KV HARDVER

„Figyelem! A hivatalos „segélyvonalat” ezentúl itt értekeztek el: GameStar Fórum > KOMOLYSÁGOK > Mélyvíz részleg > Hardver > KV Hardver Hivatalos Topik (azoknak, akik direktben akarják begépelni: <http://www.gamestar.hu/forum/index.php?showtopic=8163>) Minden hardveres kérdéseket és problémákat itt, ebben a fórumtopikban tárgyaljátok! Köszönjük!”

Gellen Ádám GForce 5200

Lenne egy nagyon rövid kérésem. Szerinted jó videokártya a GeForce FX 5200? Mennének ezek rajta: Far Cry, Doom, Half-Life 2, Sin. Válaszod előre is köszönöm! Üdv Gadam

Szia! Az első kérdésre ugyan rövid, de egyesek számára bántó választ tudnék adni, maradjunk annyiban, hogy már nem az 5200-as GeForce-ok korát éljük, és hogy pontosan ki nekünk mi a jó, az elég szubjektív fogalom. Az általad felsorolt játékok nagy valószínűséggel alacsony-közepes beállítások mellett futni fognak rajta, igaz a HL2 sebességét a CPU is erősen befolyásolja, így a többi alkatrész ismeretének hiányában messzemenő következtetéseket nem lehet levonni. A Sin hasonló engine-nel megy, így az közel azonos hardverigénnyel bír, a Doom már kérdéses lehet – legalábbis abban az esetben, ha a harmadik részre gondolsz.

F. Zsombor RAM/VGA

A gépem a következő (csak a fontosabbak): Asus P4P800 SE alaplap, 3GHz CPU, Maxtor 160 GB vinyó, egy 380W-os Mercury táp. Radeon 9600 (256 MB) videokártya és egy 512MB-os Samsung DDR400-as RAM. Az lenne a kérdésem, hogy mi lenne értelmesebb: ha vennék 2GB RAM-ot, vagy ha vennék új videokártyát? Plusz ha tudnál ajánlani 2G RAM-ra és videokártyára valamit, nagyon hálás lennék, mert lehet, hogy mindkettőre sor kerül (persze csak idővel). Annyit már analizáltam, hogy az alaplapomon nincs DDR2-es RAM csatlakozó. Kösz: F. Zsombor

Szia! Nyugodtan lehet neked többször írni levelet (de csak mértékkel), ha nem kaptatok választ, bár pár napon belül szoktam válaszolni. A tárgyra térve, a helyedben csak akkor vennék memóriát, ha olyan alkalmazásokat kívánsz futtatni a gépeden, amiknek feltétlenül szükséges ez a mennyiség. Ha jól veszem ki szavaidból 35-40 ezer hazai forint áll rendelkezésedre a géped fejlesztéséhez, így vehetsz még 512 me-

gabájt memóriát (dualba), ez hozzávetőlegesen 8-10 ezer körül fáj, és mellé be tudsz még fektetni egy GeForce 6600GT szintű videokártya – én a helyedben így döntenék, ha játékokra kell a konfiguráció. Persze azért csodát ettől se várjunk, a Crysis szinte bizonyosan szaggatni fog ezen is.

Norbi Monitor csere?

Lenne egy kis problémám! Na szóval vettem én 3 hete egy jó kis gépet (AMD A64 3200+, 1GB, GF 7600GT), meg van egy Samtron 76E 17"-os CRT monitorom. Az lenne a gondom hogy nem élvezem annyira a játékokat, nem tudom hogy miért (esetleg keress valami komolyabb szórakozást, pl. lepkegyűjtés – mazur) A játékok futnak, semmi akadás. Szerintem a monitor miatt. Tervezek majd venni egy 17"-os TFT-t. A TFT mennyit dob a játékok hangulatán? Szerintem jobb lesz, mert nem fogja lefárasztani a szemem. Még egy korábbi számotokban úgy olvastam, hogy ez a Samtron 76E inkább szövegszerkesztésre való. Írjál már pár sort légyszi! Előre is köszi!

Szia! Hát öregszik az ember, lassan megunja a játékokat, nem ezzel van a baj? Gondolom eddig is CRT monitorod volt, azzal minden rendben volt? Képfirrésztési frekvencia fenntebb emelésével sem javul a komfortérzet, vagy fényerő/kontraszt/színhőmérséklet állítással sok minden javítható, egyéni ízlés szerint alakítható. A szemre valóban nincs annyira kártékony hatással a TFT, de az egy pontra való koncentráció így se egészséges a szemnek, erről órákig lehetne vitatkozni, mennyi is a sugárzása és miket roncsol. Van, aki idegenkedik a TFT-től, és mindenkinek más az ízlése, ajánlom próbáld ki egyet, hogy mennyivel is növeli a játékélményt, és csak utána dönts arról, hogy tényleg érdemes-e kiadni érte bármennyi pénzt is.

Olasz Norbert Xyz

Hi, lenne egy nagy problémám. Lenne egy gép amit senki nem tud meg-

csinálni (a haverok közül). A gépem P4 3.0GHz, valami noname PcChips alaplap, noname256 333MHz, egy 512Kinston 250Mhz RAM és egy 9600XT van a gépben. A problémám: ha zenét hallgatok vagy filmet nézek, a gép akár több napig is elmegy, de játszani akarok (márpedig ezért van) óránként vagy megfagy vagy magától újraindul. Gáz, mi? A gépben van CD-író meg külön egy DVD-író de csak egy vinyó és ehez 330W olcsó táp. Egyesek szerint a táp kevés neki... valaki szerint a RAM-ok nem szeretik egymást, viszont másvalaki szerint az alaplap és a kártya nem fér össze. Néha kilép a játékból és pofázik a VPU recover, vagy megúszom és csak a textúra esik szét. Minden játéknál full grafikán is nagyon rossz az árnyék, kockás. El akarom adni úgy, hogy ne kelljen rá költeni. Szóval szerinted?

Szia! Szerintem a tápod nem képes elegendő teljesítményt nyújtani, amikor jobban meghajtod a vasat, és emiatt indulhat újra a géped, esetleg a túl nagy terhelés alatt valamelyik alkatrész túlmelegszik, ezt is érdemes lenne leellenőrizni. Sajnos látatlanban hirtelen nincs jobb ötletem, de az általad leírt stílusjegyek tipikusan táp-gyengeségre utalnak.

Horog Ádám Elvesztett adatok

Nem tudom mennyire hardver gond, de mivel sehonnán se kaptam választ, megkérdezlek Téged, hátha tudsz valami hasznos infóval szolgálni. Nemrég ruháztam be egy 250-es Maxtor vinyóba, és mivel sok mindent Linuxon szoktam csinálni, így elhatároztam ennek az OS-nek is a telepítését, ehhez ugye partíciókra hasogattam a vinyóm, egyikre felment a Windows XP a másikra meg a Linux. Windows alól átálltam a másik partícióra, és valami

hibaüzelvel elszállt az egész, mint a győzeli zászló. Pedig nekem kellenének legalább azok az adatok, amik rajta vannak a vinyón, de már a BIOS-ba se tudok belépni. Ha segítesz, küldök neked málnalét.

Szia! A BIOS-ba be kellene tudni lépned, ez nem függ a HDD-től. Ha valóban nem lehet vele kezdeni semmit, akkor maradj a reset. Egy-szerűen vedd ki az elemet az alaplapból, vagy jumperrel megoldod ezt a műveletet, utána működnie kell. A Minipe nevű progival pedig ki tudod majd menteni az adatokat, remélhetőleg nem valamiféle hardveres problémáról van szó – abban az esetben sajnos lehet, hogy már semmi sem tudja megmenteni az adataidat.

Vincze Béla Billentyűzetről induló gép

Üdv Nektek! Remélem nem szabin vagytok, mert lenne egy kérdésem, ami ugyan nem hozza el a világvégét, de jó lenne ha tudnám hol a hiba. Van egy AMD640 2800+/512 Kingston dual RAM-os gépem, és vettem most hozzá egy billentyűzetet, és gondoltam beállítom, hogy erről bekapcsoljon a gép, mármint ha megnyomok valami gombkombinációt. Tesó mondta, hogy állítsuk a BIOS-ban a PS2 keyboard power key-t ON-ra, meg is találtuk, de semmire se reagál. Már máséval is próbáltam, de semmi. Amúgy királyok vagytok. Üdv: Béczy

Szia! Végre egy kérdés amire röviden tudok válaszolni ☺ A titok kulcsa egy kis jumperben rejlik, amit az alaplapodon kell áthelyezned, és máris indíthatod a géped billentyűzetről. A jumper egészen pontos helyzetét az alaplap leírásában találod meg.

Ha bármilyen gondod támad a gépeddel:
kv@gamestar.hu

MÁSVILÁG

EXTRA

Most nem volt vita, mi lesz a hónap legjobbja: személyes barátaim, a Wendigo zenekar megjelentette első lemezét, s ez még önmagában nem is elég: a cucc világszínvonalú lett! Gratula a srácoknak! Egyébként a nyár ebben a témakörben is uborkaszézon, de azért lesznek jó lemezek, filmek, stb... Kellemes szórakozást.



WENDIGO - LET IT OUT

Magyar banda, totálisan nemzetközi megszólalás... elsőre ez az, ami gyorsan lejön a lemezről: Az egykori Stonehenge énekes BZ és egykor volt Da Capo tagok által alkotott kvintett érzékeny dalszövegekre épülő, néhol dallamos, néha édes, néha fájdalmasan bús, néha őriítően zúzósan szaggatott "progresszívnek látszó" zenét játszik. Billentyűs helyett kapunk még egy gitároszt, hogy a hangkép teljesebb legyen: s inkább a precíz dalelőadást, mint az elszállós tekerést részesíti a banda előnyben, amely külön öröm.

Technikailag ott van a szeren a lemez. Precízen feljártzott, magyar stúdiókörülmények között igencsak jól megszólaló matéria ez, amelyen 10 jól átgondolt dalt hallhatunk. Kiemelkedő a Butterfly: egy álmodozásba feledkezett lény meséje: igazi progger remekmű, mind zeneileg, mind szövegileg, egyben a legjobb refrén boldog tulajdonosa a korongon. Viszont ami nagyon hiányzott nekem, az egy olyan, lelki feszültségeket oldó nőta, amelyben a sok mély vívódás és töprengés mellett valaki csak kifekszik egy patakpartra, bámulja a felhőket és csak el akarja találni, melyik mire emlékezteti... mondjuk úgy a hatodik track környékén pihentető lett volna... No de se baj: szövegértés kötelező mindenkinek, aki anélkül hallgatja, sok minden jóról lemarad...

ZENE
94%

A FILMBEN SZÁGULD, DE EGYÉBKÉNT FÉL



FILM

A filmek hazudnak. Will Ferrell, új, elképesztően idétlen vígjátékában, a Ricky Bobby – Taplógáz (bemutató: szeptember 14.) című filmben a világ legsikeresebb autóversenyzőjét alakítja. A valóságban azonban egyáltalán nem szereti a szárguldást. - Nem is értem, miért hiszi mindenki azt, hogy ha autóversenyző-jelmezben bohóckodom, akkor én lelkem mélyén autóversenyző vagyok – mondta Will Ferrell, aki a vígjáték forgatása végén a producerektől megkapta ajándékba

a filmben használt – egyébként alaposan összetört – NASCAR versenyautót. - Ezt a kocsit, amit kaptam, be fogom állítani a házam elé, leszerelem a kerekeit, felöltöm virágfölddel és egzotikus növényeket termeszték majd benne. Isten ments, hogy autózgassak vele! Még valami bajom esne – kár volna értem.

BUDAPESTI MOZI TOP 10 (LÁTOGATÓK SZÁMA)

HETI LÁTOGATOTTSÁGI STATISZTIKA (2006. JÚLIUS 20. - 2006. JÚLIUS 26.)

1. Karib-tenger kalózái 2	94699
2. Túl a Sövényen	19780
3. Szakíts, ha bírsz	9518
4. Verdák	8062
5. 16. utca	6430



FILM
87%

ÉN, A NŐ ÉS PLUSZ EGY FŐ

Carl és Molly most kezdték a közös életet, takaros házzal, biztos állással, és a friss házások hancúrgazdag hétköznapjaival. De van egy bibi az életükben: Dupree. Carl legjobb barátja, megrögzött agglegény, és éppen az utcára került, miután kirúgták állásából. Carl átmeneti menedékhelyet nyújt neki a kanapéján. Am az átmeneti vendégségből tartós "honfoglalás" lesz, és Dupree extrém szokásaival, szabados életmódjával, laza stílusával és a meztelenség iránti állandó vonzalmával a feje tetejére állítja a békés családi fészket.



FILM
70%

GARFIELD 2.

Már az első rész is csatlódás volt, mégis valahogy siker lett Amerikában, így itt a második. Se nem szebb, se nem jobb, se nem izgalmasabb és sajnos főleg nem humorosabb. Ismét mindent felejtettek a készítőik, hogy valaki megkérdezze: tuti, hogy erről az uncsi macskérről szól az a fajta képregény? A sztori: Garfield nyughatatlan gazdája nyomában ezúttal kénytelen Angliába utazni, ahol a bamba britek egy egészen másik macskával tévesztik össze, így Garfield hamarosan egy kastély urává válik. De a sors nem engedi, hogy bölcs lustálkodással töltsse az idejét.



DVD
81%

AZ UTOLSÓ VAKÁCIÓ

A könnyed vígjátékban a félénk főszereplő megtudja, hogy győgyíthatatlan betegségben szenved, és legfeljebb néhány hét lehet már csak hátra az életéből, így elhatározza, hogy élete utolsó napjaiban úgy él, ahogy eddig is szeretett volna: felmond, kiveszi az összes megtakarított pénzt a bankból, és Európába utazik, hogy egy luxus szálló királyi lakosztályában, vidáman és felszabadultan várja a Kaszást. A laza nőre mindenki felfigyel, és hamarosan számos udvarlója is akad, köztük egy szenátor és egy szenvedélyes főszakács is (Gérard Depardieu)...



DVD
86%

AZ IDŐJÓS

Nicolas Cage figurája egy chicagói meteorológus, aki magánéletileg eljutott a mélypontra. Befelcsésgével és gyerekeivel megromlott a viszonya: ha találkoznak, annak mindig veszekedés a vége. Az élet igazságos: amit az egyik kezével elvesz, azt odaadja a másikkal. A meteorológus is megkapja a maga kárpótását elbaltázott magánéletéért cserébe: felajánlják neki, hogy legyen egy országos reggeli tévéshow időjárásjelentője: máris kezdhet csomagolni: az állás ugyanis New Yorkban várja. Hősünknek már csak egyetlen feladata maradt: kibékülni volt feleségével és a kölvökkel...

FILMELŐZETESEK A DVD-KEN

A DVD Mozirovat menüpontja alatt a következő feliratozott filmelőzeteseket találjátok ebben a hónapban: *Lady in the Water*, *Miami Vice*, *Monster House*, *One Last Thing*, *Pirates of the Caribbean 2*, *Superman Returns*, *The Lake House*, *World Trade Center*



ZENE
81%

INDAHOUSE13

Minden alkalommal meglepődöm, amikor az Indaház újabb és újabb részeket él meg, de ezek szerint a stílus még mindig topon van. Most sem érdemes túl sok szót vesztegetni rá: az épp aktuálisan menő slágerek kellemes gyűjteménye ez: az egészben a nevelés csak az, hogy a vezetó motívumok jó része örökzöld: elfogyott a ház-stílus saját utánpótlása. A Message in a Bottle (The Police) így is elég jó, de eredetiben üt azért (aki volt Stinger, hallhatta is, mekkora!). Én mindesetre örülök, mert ez minden idők leghallgathatóbb Indaháza, aránylag tetszik is... ©



ZENE
85%

CODE OF PERFECTION

LAST EXIT FOR THE LOST

Régóta folyik a nagy vita, hogy vajon az instrumentális rockzene egyenértékű-e énekelt testvérével. Rengeteg banda eleve nem akar énekest: mondanivalójuk tisztán hangszeres, mások pedig nem találnak megfelelő énekest, így a lebegés helyett inkább instrumentális irányba vonulnak. Mivel a Code of Perfection ismert német zenészekből álló csapat, s mivel csak néhány daluk instrumentális, másokban elhangzik ének is, így amolyan kombó ez az album, amelyet stílusilag klasszikus metál és hard rock megközelítésük minősítenék.



ZENE
88%

RIVERA BOMMA

Azt hiszem, ezeken a hasábokon még sosem foglalkoztunk keresztény metál muzsikával, így ennek is itt volt az ideje. Aki gregorián kántálást, vagy templomi orgonálást vár, az téved: ez a stílus zeneileg abszolút testvére egyéb metál stílusoknak, ami a különbség az a dal-szövegek témája és stílusa: mind vallásos témákat boncolgatnak. Az én feladatom csak a zenével foglalkozni, így értékeljük ezt: a Rivera Bomma totálisan korszerű, technikus rock/metál muzsikát játszik: a riffek, a billentyűsök a helyükön, a szökök is megfelelőek.



ZENE
87%

FAIR WARNING

A német kvartett már jó ideje a dallamos rockzene világában vitézkedik: a lendületebb dalok mellett gyönyörű érzelmes szerelmes dalok is fértek a korongra jócskán, bebizonyítva ismét, hogy a legjobb „lassú” nótákat rockzenekarok írják: epikusak, szív-szaggatóak. A midtempo dalok is megfelelőek, háttérzenének kiválóak. Hogy miért kapott mégis 90% alatt a lemez? Egyrészt azért, mert ismerem a Fair Warning eddigi munkásságát és eddigi lemezeik szinte mind jobbak voltak, másrészt pedig hiába kellemesek a dalok, ha nincs kimagasló köztük.

A FANTÁZIA VILÁGA ELŐRETÖR

FILM



Harry Potter csak a kezdet volt. A nagy stúdiók továbbra is keresik az elképesztő sikerű filmfolyam méltó versenytársát. A Gyűrűk Urát is készítő New Line vezetői kimondták a döntő szót. A viszonylag kis cég belevág egy három részből álló gyerekfantáziába, a *His Dark Materials* elkészítésébe. A 150 millió dolláros költségvetéssel készülő első rész főszereplője egy 12 éves cambridge-i kislány lesz. A forgatás szeptemberben kezdődik, és megfejtett iramban folyik majd egészen 2007 novemberéig, a kitűzött premier időpontjáig. A munkát az Amerikai pite rendezője, Chris Weitz irányítja majd, a történet egy kislányról szól, aki párhuzamos világok között utazik, hogy megmentse legjobb barátját. Bár a film bővelkedik majd digitális trükkökben, a siker mégis egy kisiskoláson múlik majd, aki még sosem állt kamera előtt: Dakota Richardsot több mint 10 ezer jelentkező közül választották ki, és a filmesek mind hisznek abban, hogy rábízhatják magukat: a mesebeli történet igazi csodát hoz, és méltó versenytársa lesz a varázslótanoncnak.

A TŰZ RAPSZÓDIÁJA

ZENE



Jogdíj-, és védjegyproblémák miatt az eddigi *Rhapsody* néven ismert zenekar megváltoztatta nevét. A zenekari tagok ezt a tényt úgy fogják fel, mint egy új kezdetet, tekintetbe véve azt az erőteljes változást, amelyen már keresztülment a muzsikájuk: „A *Dragonflame* lángja fényesebben fog ragyogni, mint azelőtt bármikor!” - így Luca Turilli. Alex Staropoli billentyűs még ezt teszi hozzá: „Az új név, a *Rhapsody of Fire* érzékelteti azt az energiát, amely mindig is jelen volt a zenekarban és a zenénkben.” Az új lemeztársaság a Magic Circle Music turnét szervez, balátható időn belül érkezik az új album - a *Rhapsody of Fire* zenészgárdája és a fanok által imádott, egyedülálló szimfonikus zenekari koncepciója tovább halad a fantázia világának meghódításának útján, úgy ahogyan ezt mi is elvárjuk tőlük.

MAHASZ VÁLOGATÁS ÉS MIXLEMEZ TOP 5

(2006. 07. 18. - 2006. 07. 24.)

- | | |
|------------------------------|---------------------------|
| 1. VÁLOGATÁS | Now.hu 7. |
| 2. VÁLOGATÁS | Sláger nyár |
| 3. KOVÁCS 'NAGYEMBER' LÁSZLÓ | Juventus mix 8. |
| 4. VÁLOGATÁS | Nagy mulatók lemez 2006 |
| 5. VÁLOGATÁS | Nagy hazai házibuli lemez |

MAHASZ KISLEMEZ TOP 5

(2006. 07. 18. - 2006. 07. 24.)

- | | |
|----------------------|------------------|
| 1. CUBA CLUB | Cuba |
| 2. SLAYER | Eternal Pyre |
| 3. GEORGE MICHAEL | An Easier Affair |
| 4. MADONNA | Get Together |
| 5. ARMAND VAN HELDEN | My My My |

AMERIKAI MOZIBEVÉTELI TOPLISTA

(JÚL 21.-I HÉTVEGE MILLIÓ USD)

- | | |
|---|-------|
| 1. Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest | 35.04 |
| 2. Monster House | 23.00 |
| 3. Lady in the Water | 18.21 |
| 4. You, me and Dupree | 12.78 |
| 5. Little Man | 11.00 |

ARENA

SZERKESZTŐI JEGYZET



Őszinte leszek. Majd öt hónapja nem WoW-oztam, de most az Extravaganza miatt visszatértem és újra élvezem. Ez miért fontos? Azért, mert szerencsére sok időt tudtam együtt tölteni rengeteg olvasóval a virtuális térben, körbeültünk egy táborfüzet és csevegtünk, vagy csak kifeküdtünk egy domb tetejére, és néztük a csillagokat. Ez az igazí szerepjáték! Egyébként ebben a döbbenetes forráságban majd felrobban az agyam (tudom vannak, akik örülnének, ha megtörténne, de mert gonosz vagyok, nem teszem meg nekik ezt a szívességet, hehe), így augusztusra inkább hasznos, mint vicces Arénát álmodtam. Jó olvasgatást!

A HÓNAP BUGSHOTJA

„Éppen be akartam kanyarodni Las Venturas egyik utcájába amikor megláttam ezt az utcai lámpát. Gyorsan csináltam is róla egy fotót. A kép önmagáért beszél!” **Kekkk Dániel** olvasónk fedezte fel az amerikai közlekedés-rendszert legújabb találmányát. Ugyanis aki ezt a piros lámpát meglátja, tuti észreveszi, mit mutat és talán nem megy át. Elmés, nagyon elmés!



A leveleket eredeti helyesírással (szövegűen), de bizonyos esetekben kivenetve közöljük. A hozzánk beérkezett leveleket külön-külön hiányában leközölhetők tekintjük. A szerkesztőségbe érkezett levelek direktben (nem újságon keresztül) történő megválaszolására garanciát nem tudunk vállalni.

K. Dani

GSTV adó

Támadt egy jó ötletem. Mi lenne, ha csinálnának egy GSTV adót? Már ki is találtam a műsorokat. Reggel a Süss fel GS-sel köszöntenek Magyarországot lakóit. Majd jönne a 0630gsgsg aztán egy kis GS-shop. Ez menne délig, majd a Csacska GS című sorozat és egy film, pl. 8 nap 7 GS vagy Drágám a kölykök GS-t vettek. Ezután a gyerekek öröme leadnának pár mesét pl.: Hófehérke és a 7 GS vagy a Piroska és a GameStar és Süsü GameStar. Majd jönne a GS híradó majd a GameStarosok közt. A GS show-val folytatnának adásokat és a nap végére leadnának pár horrorfilmet pl.: Nyolcadik GS a halál, GS-re akadva, Alien vs GameStaros. Tök király lenne, nem?

Bár tetszetős az ötlet, úgy hiszem, ha ekkora töménységben ömlene a GameStar az emberiségre, akkor olyan nagy sztárok, mint Győzike, Fekete Páko és Lakodalm Lajos mind berágnának ránk. Vagy még rosszabb, át akarnának szerződni hozzánk! Mindkettő elég rossz szul hangzik, arról nem is beszélve, hogy azért a mi „kis” GSTV adásunk, ami havonta kb 2 óra (néha több) azért remélem épp eléggé kielégíti a GameStaros TV-zés iránt érdeklődőket. Jelszavunk egyébként is a lassú, de biztos fejlődés. Ilyen ütemmel, ahogy most haladunk, kábé 200-300 éven belül napi 24 órában sugárzunk majd! Mindenesetre az ötletedet elraktam a „Jövőben megvalósítandó projektek” mappámba az íróasztalom felső fiókjába. Köszii!

Monster

Diablo III

Hello GameStar, én azzal a kéréssel/kérdéssel fordulnék/nék hozzátok, hogy nem tudnátok véletlenül a következő vagy egy közelgő számba beiktatni egy kis Diablo III előzetest? Annyira várom hogy az már fáj és ezzel szerintem nem vagyok egyedül! Szóval hogyha cikk, hír, kép, videó vagy bármi egyéb más dolog megjelenik a D3-ról akkor legyenek szívesek nyomjátok bele a kövi GS-be!

Belevágok a közepébe: hivatalosan NINCS bejelentve Diablo III nevű játék. Ez azt jelenti, hogy nem létezik róla screenshotok, cikkek, képek, hírek, videók meg főleg nem. Az interneten mindenféle pletykák keringenek, de hivatalosan egyiket sem erősítette meg a Blizzard. Emellett fontos tudni, hogy akár fej-

A HÓNAP LEVELE

Old Hickory

Tanulás és játék

Szia Gyul!
Régóta fontolgatom, hogy írok nektek, és lám, csak rávettem magam. Azon okból kiindulva ragadtam elektronikus tollat, hogy egy dilemmámat megosszam Veled, és mintegy véleményyt is kérjek. Általános iskolában tanítok, rajz-történelem szakos tanár vagyok. Tehát öreg gamer :). A pedagógus sok problémával találkozok munkája (hobbija?) során, ezek közül a szemléltetésről és a gyerekek motiválásáról szeretnék írni. A rajzsal ugyebár nincs gond, de a történelemmel már annál inkább. Bár ezt jelenleg nem tanítok, tapasztaltam, hogy ez a szép tudomány lassan „elöregedik”, már ami az oktatását jelenti. Ma már sajnos nem elég, hogy egy-egy könyvvel, filmmel, képekkel ragadjuk meg a gyermekek figyelmét. Haladni kell nekünk is a korrall. Én ezért használtam magán-tanítványoknál figyelemfelkeltésre különféle programokat, játékokat. És bevált. Egy megátalkodottan lusta ötödikest a Rome: Total War-ral sikerült teljesen megfogni. Rákattant a játékra, és onnan már kezdte érdekelni, miért úgy zajlott az a történelmi csata, ahogy azt látta, miért voltak olyan jók a rómaiak, de például láthatta, hogyan működik például a phalanx. Egy sokak által lenézett, ostoba „JÁTEK” motiválta a gyereket, nem a könyvek. Igaz, hogy ezek után már utánaolvas dolgoknak, és ez már komoly siker. A Total War sorozat, az Impressions-féle városépítő stratégiák kimondottan jók erre a célra. Látványosak, élvezetesek, és megragadják a kor hangulatát. Használtam ugyanígy másoknál az 1848 és a Pro Libertate című programokat is. Bár ezek kimondottan oktató céllal készültek, nem működtek túl fényesen. Komplex történelemhű, jó játékok, de egy gyereknek még bonyolultak. Szerintem sokkal nagyobb

hangsúlyt kellene fektetni erre a területre, még ha sokan nem is értenek velem egyet. A célunk az, hogy a gyerekek tanuljon, egyre műveltebb, okosabb, és ezáltal később sikeres legyen. Persze mindig ügyeltem rá, hogy emlékeztessem a tanítványokat: ez egy játék, nem tanulószoftver. Vannak benne néhol komoly pontatlanságok, ezért ne ez legyen az elsődleges mankó a tanuláshoz. De a figyelem felkeltéséhez tökéletesek, és ha már egy „átrögzött” este Julius hadjárata után elővesz egy könyvet a jó öreg Caesarról, már nyertünk. Nem csak én, hanem elsősorban a gyerkőc.

Egyet kell értsek Veled: a játékprogramok célja nem az oktatás kell, hogy legyen, hanem az ismeretterjesztés (is): tehát amennyiben egy adott téma iránt felkelti az érdeklődést, akkor már jó. Jellemző erre a II. VH, amely mint téma, a mi fórumunkon is nagyon népszerű, hisz nagyon sokan „részt vettek benne” a mi olvasóink közül is. Ennek ellenére üdvözlendőnek tartom, hogy készülnek oktató-történelmi játékok, azonban úgy vélem, hogy ennyi pénzből, amennyit ezekre költöttek, sokkal jobbat is ki lehetett volna hozni: a legnagyobb gond az volt velük, hogy nem lehet beléjük felejtkezni: nem túl korszerű a grafika, nem túl eseménydús a játék... Titokban azért remélem, hogy előbb-utóbb nem csak történelmi, hanem egyéb oktató-játékok is készülnek majd, bár a történelem a leghálásabb téma kétségtelenül. A sokak által lenézés pedig ostobaság: olyan emberek teszik ezt, akik azt sem tudják, mi az a játékprogram, akik közhelyszerűen és bután félnek a számítógépektől, vagy bármilyen műszaki újdonságtól. Pedig a jó oktatáshoz korszerű eszközök kellene: a magolásnak ma már SEMMI értelme.

leszthetik is titokban valamelyik Blizzard hátsó szobában: de ha ezt is teszik, akkor sem szóltak még róla senkinek. Tehát hivatalosan ebben a pillanatban nem létezik olyan játék,

hogy Diablo III (Ahogy Starcraft 2, vagy Warcraft IV sem, mielőtt megkérdezi bárki is). Mi is nagyon várnánk infókat, egyáltalán annyit, hogy vajon készül-e, de egyelőre

CSAK RÖVIDEN

Egy gyors és szeríntem közérdekű kérdésem lenne. Hova lett a HunCraft weblap? Mert nincs meg a magyar verzió és nagyon kéne!! (S. Péter)

A Huncraft weblap és a Huncraft csapat megszűnt. Sokáig kint volt az üzenet a honlapon, gondolom mostanra lejárt a honlap regisztrációja... Nem ismerek olyan oldalt, ahol a kiegészítés fent lenne. Sajnálom.

Hi Gyu!!!

Megmondanád nekem, hogy a gépem melyik része a leggyengébb (játék szempontjából)? AMD Athlon 64 3000+, ATI Radeon 9800 Pro (szeríntem a VGA), 2GB RAM (Zoli)

Kedves Zoli, belefáradtál a középsébe. A VGA az!

Kedves GameStar Team!

A problémám a következő: a kedvenc játékságom (ami nem a GameStar) mindig egy hónappal maguk után közli le a játékokról a cikkeket. Arra kérem önöket, hogy késleltessék a játékok tesztelését mondjuk négy hónappal a megjelenésük után. Köszönöm a megértését. (M. Károly)

Azt sajnos nem tehetjük. De tiszta szívből együttérzünk.

Hello Gyu! Tervezték HD DVD-s vagy Blu-Ray-es GameStart a következő 5 évben? (noname xy)

Egylőre várjuk meg, melyik terjed el és hogyan alakulnak a dolgok a nagyvilágban. 5 év hatalmas idő az informatikában, így nem tudhatjuk, mi lesz 2011-ben.

Egy kérdés: minek kaptam megint egy Stolen teljes játékot a júliusi Gamestaromhoz? Mást kellett volna? Vagy csak a megmaradt DVD-eket akarták eltüntetni? Nem értem!!! (Vick)

Sajnos a júliusi GS-hez mellékelt DVD néhány embernek nem működött jól, így mindenki inkább megkapta újra: egyébként mindezt Boe leírta a bevezetőjében. Azt is tessék elolvasni!

Csak egy észrevételt szereték közölni veletek. A GameStar júliusi számában azt írtátok, hogy a JetFly Légiharckupa Tehetségkutató verenszámában, (tehát a 18 éven alulaknak megrendezett versénnyben) a 3. helyezett Matók Dániel lett. Valójában a harmadik helyezett Bognár Dávid Tamás lett. (B. Dávid)

Elnézést kérünk és gratulálunk!

mert ezek szerint minden egyes feltelepített program belásítja a gépet. Annyiban a bátyádnak igaza van, hogy minél több programot telepítünk fel, annál lassabb lesz a gép, mert egyre több mindent tölt be az operációs rendszer a memóriába, s emiatt ha kevesebb a memória, akkor bonyolultabb a futtatás is (lásd ehavi memóriatesztünk a Mélyvíz rovatban), azonban a programokhoz adott eltávolító funkciók általában aránylag jól takarítanak. Tehát a bátyádnak igaza is van meg nem is: új programok telepítésétől lassabb lehet a gép, azonban egy darab programtól ez nem valószínű, csak akkor, ha már sok tucat progit raktatok fel és nem távolítottatok el azokat, amelyekre már nincs szükség. Fogalmam sincs egyébként mire gondolt „konzolok” alatt, ugyanis az eltávolított játékok javarésze maximum játékállásokat hagy a merevlemezen.

Free Dam

Kérlek segíts!

Kedves GameStarTeam!

Bocs de nem tudom, hogy jó helyre írok-e, ha nem, akkor kérlek továbbítsd a megfelelő helyre. (Lécci, nagyon fontos!) A minap megvettem a LEGO Star Warsot, felinstallálom, elindítom és bejön egy fehér képernyő (ez normális). Majd rögtön egy ablak előugrik "FATAL ERROR" címmel és ezzel a szöveggel: Sorry, but your machine is unable to run this game. It requires a graphics card which supports Pixel Shaders v1.1. The game will now exit. Ezután az OK-ra kattintva kilép.

Mit kellene tennem? Kérlek magyarázd el! Lehetséges lenne valamilyen beállítás/programmal/frissítéssel/javítással elérni, hogy játszhassek ezzel a game-mel? Ha igen akkor KÉRLEK segíts és írd le! Ha valamilyen program segíthetne akkor leírnád az internet címét ahonnan letölthetem? (PLEASE, HELP ME!) GÉPEM ADATAI: Pentium IV 1,7 Ghz Intel processzor, 30Gb HDD, 256Mb RAM, nVIDIA GEFORCE 4 MX440 8xAGP 128 MB DDR.

Ilyenkor a legfontosabb megkérni valakit, aki tud angolul, hogy fordítsa le a hibaüzenetet, ugyanis abban benne van a megoldás. A hibaüzenet ez: „Végzetes hiba! Sajnáljuk, az Ön számítógépe nem képes futtatni ezt a játékot. Olyan grafikus kártyára van szükség, amely támogatja a Pixel Shader v1.1 szabványt”. Utána látszik is egyből a „bűnös” a géped konfigurációjában: a GeForce 4 MX 440-es VGA, amely nem támogatja a Pixel Shader v1.1-et. Javaslom (és nemcsak neked, hanem MINDEN GeForce 4 MX tulajdonosnak), hogy sürgősen cserélje le a VGA-ját, mert lassan már minden játékhoz minimum Pixel Shader v1.1-re van szükség. Egy belépő szintű új kártya körülbelül 12-14 ezer forint bruttóba fáj majd, de 20 körül

már aránylag elfogadhatóak vannak (no persze csodát ne várjunk ennyi pénzért). Erre mondják: sajnos ez elkerülhetetlen fejlesztés, ha játsszani akarsz.

RavenX

Úgy minden egyben

Hy Gyu. A napokban kezembe akadt a legújabb Gamestar, így hát nekiálltam az Arénát olvasgatni.

1. Nos hát, a Half-Life 2-vel kapcsolatban szeríntem nem véletlenül ítélték oda az a jó sok díjat (aszem 50 valamennyit, de nem biztos). Ha valakinek nem tetszik, nem kell egyből leszólni. Én sem szólok le se a Doom 3-at (ami a fény-árnyék effektet kívül csak baromi magas gépigényt tudott felmutatni) pedig kipróbáltam, el is vittem a hetedik pályáig, de meguntam (a tők jó ötletek ellenére, pl. a PDA-k vagy az adatmentés a számítógépekről). Naszóval, ha valakinek nem tetszik egy játék, attól még nem kell lebarolni a sárka földig.

2. Tök jó ötlet ez a Hősök Tere, de az a baj hogy a játékok nagy része versenyzős. (volt már versenyszám a Hitman: Blood Money, a kill.switch és a Rush for

» MOSTANÁBAN MEGY ITT A HARC (MEG AZ ARC), HOGY KINEK VAN JOBB GÉPE. SZERÍNTEM NEM EZEN KÉNE SZÓRÓZNI, HANEM JÁTSSZANI KÉNE «

Berlin is... - mazur Szeríntem pl. eléggé sokan örülnének a Max Payne 2 "Dead Man Walking"-jához (alias Hullajárat) kötődő versenyszámnak. Ki bírja tovább az adott pályán. Mit szóltok? Szeríntem el lehetne gondolkodni rajta.

3. Van egy nagyon jó kis FPS játék a neten, a becsületes neve Penumbra. "Garázsfejlesztés", a készítő (Frictional Games) honlapjáról, pontosabban az adott linkről le lehet szedni: <http://frictionalgames.com/?q=penumbra>. Ingyenes és nem egy budget kategória. Komolyan, olyan mintha a HL2-t és a Doom 3-at összegyűrték volna, + 2 lapát Silent Hill hangulat. Tökéletes fény-árnyék, tökéletes fizika, tökéletes Silent Hill hangulat és rengeteg a jópofa ötlet. Egy próbát megér, és szeríntem még a Dupla DVD-re is rá lehetne passzírozni a maga 250 megájával. Mindenesetre egy próbát megér.

1. Ez egy általános emberi viselkedésmódel. Ami nekem nem tetszik az csak „xar” lehet. Nézz csak körül magad körül: emberek állítanak zenekarokról olyat, hogy „borzalmas”, pedig sosem hallották. Olyan játékokról jelentik ki sokan, hogy milyen pocskék, ami meg sem jelent... Mi emberek ilyenek vagyunk: amit MI szeretünk az a jó, amit meg MI nem az a xar.

2. Általában a Hősök tere versenyek friss játékokhoz, vagy GS-hez adott teljes játékokhoz kötődnek, ugyanis ezek mindenki olvasónak megvannak, így ingyenes az azonos esélyeket adni mindenkinek. Max Payne 2 még nem volt teljes játékunk. Bárcsak lehetne :)

3. Megnéztem, egész jól néz ki, így ajánlom mindenki figyelmébe, aki szeret ingyenes és színvonalas játékokkal játszani. Madynak pedig szóltam, hátha tud a DVD-n helyet szorítani. Reménykedjünk!

Gebali

sok minden

Helló Gyu!

Van itt pár dolog, amit közölni szeretnék veled.

1. Grat, ügyesen megoldottátok, hogy mindenkire eljusson a javított júniusi DVD. Tényleg grat!

2. Mostanában megy itt a harc (meg az arc), hogy kinek van jobb gépe. Szeríntem nem ezen kéne szórózni, hanem JÁTSSZANI kéne. Mert lehet akármilyen jó gépem, de hogyha elkezdem mindig szinten tar-

tani, csak a pénzt nyeli. Nekem nincs csúcs gépem, sőt, de mégis nagyon jól megszoktam. Talán azért is, mert megveszem az eredeti játékot, ha már lement az ára, így sose játszom a high-end gépekre fejlesztett stuffokkal. Tehát nem az a lényeg, hogy jó géped legyen, hanem hogy élvezd a játékot. Ha kell, az Aknakeresőt.

1. Igen, önhibánkon kívül a júniusi GS DVD melléklete bizonyos LG olvasókon egyszerűen nem ment. Mivel nem tudjuk pontosan, hogy mely olvasóknak van ilyen drive-ja, és tisztában voltunk azzal, hogy szinte bizonyos, hogy nem mindenki cserélte ki a hibás DVD-t, így inkább úgy döntöttünk, újra odaadjuk nektek. Akinek hibás volt, így legalább élvezheti a júniusi GSTV-t és E3-as finomságokat, akinek meg nem, maximum odaadhatja a szomszédnak vagy a haverjának. Szerencsére ez egy javított változat, így ez már működik mindenhol.

2. Nemcsak a játékokkal, a világgal is baj van. Aki egy kattintással „szerrez meg mindent” azok között igen sokan vannak, akik nem tisztelik a játékokat, a készítőket, a kiadókat, nem tisztelik a programozókat, grafikusokat, zenészeket, designerek erő-

fejlesztéseit. Ezzel szemben aki megvesz egy játékot, kiad rá sok pénzt az inkább próbálja kihasználni annak minden jelenetét, pillanatát, hiszen „vissza akarja szerezni” a pénzét, élvezni akarja a játékot, ha már befektetett. Igazán csak az tudja élvezni a játékokat, aki tiszteli ezeket... ezt pedig nem könnyű megtanulni és ez nem hardver, hanem EQ és IQ függő... Az pedig, hogy kinek van jobb gépe: anélkül, hogy meg szeretnék bántani valakit is, aki a gépével dicsekszik, annak ön maga szerint sincs más igazi értéke. És ez szomorú... Ez olyan, mint az autója alapján megítélni valakit: ha Ferrarid van, ragadnak Rád a csajok, bárki és bármi is vagy.

ss aa

Source Engine

Hy Gyu!

- Végre felrakom a Hitman: Blood Money-t. Juhúúú, örülök magamban. Elkezdlek játszani közepes grafikai beállításokkal. Sajnálattal veszem észre, hogy ez beszaggat. De nem baj, a játékelmény a lényeg, gondolom magamban. Leveszem minimumra a beállításokat. Még mindig beszaggat... (A gépem: 3,8 Ghz 768RAM meg ATI 9200 (hát igen, a videókártya kicsit gagyi). Mondjuk láttam a játék elején azt a kis nvidia's logót, de az hogy minimum grafika részletességel, mindent minimumra húzva se működött, az már gáz.
- A Hitman után nagyon letörtem, hogy nem működik. Ezért mivel nagyon kedveltem az alapjátékot, megvettem a Half-Life 2: Episode One-t. És ez a játék szinte mindent maxra húzva 1024x768-on úgy süvített, mint a nem is tudom mi. Szóval nem értem, miért nem lehet minden játékot Source engine-re fejleszteni. Mazur szavaival élve: "Nem is értem, más miért nem tud így optimalizálni?"

A VGA gyártók közötti harc örök és számunkra nagyon kapóra jön,

mert villámgyorsan építik be és fejlesztik az új technológiákat. Azonban azt tudomásul kell venni, hogy a VGA gyártók a fejlesztőkön keresztül is próbálnak nyomást gyakorolni a piacra. Ez azt jelenti, hogy mind az ATI-nak, mind az NVIDIÁnak létezik fejlesztőket támogató programja, amelyben olyan kulisszatitkokat vagy lehetőségeket árulnak el, amely segítségével adott VGA-n jobban fut, vagy szebb egy program. Persze a fejlesztők a konkurens chipekre is megírják a játékot, hiszen a piac másik fele is akar játszani vele, ámde nekik is az az érdekük, hogy inkább azok tolják a gátmát, akik az adott VGA típusal rendelkeznek. Magyarán ha az NVIDIA támogatta a program elkészítését, akkor felmerül az igény, hogy a szerencsétlen páciens adja el régi ATI kártyáját és helyette NVIDIA-t vegyen (hisz kimondva, kimondatlanul azon jobban fut a program). A Half-Life sorozatot fejlesztő Valve viszont a legnagyobb ATI szövetséges, így a Source Engine is sokkal jobban fut ATI-n, mint NVIDIÁ-n, amelynél persze szintén elkocog. Sok HL hívó emitt vett ATI-t, amikor a HL2 megjelent. A probléma egyébként főleg a belépő szintű (azaz olcsó) VGA-knál jelentkezik, az erősebb kártyák általában összemossák a különbségeket: a rossz optimalizálást izomból meg tudják oldani.

B. Zsolt

Epizódos téma

Hali Gyu!

A weboldalakon találtam egy kérdést, mely szerint "Jó ötlet-e epizódokban kiadni a játékokat?", és meg kell hagyni, ez igenis arra készítetett, hogy írjak, mivel ezzel kapcsolatban meg szeretném osztani a véleményemet a nagyvilággal. Sokan mondják ugye, hogy ez mekkora nagy hawaii-dízi, mert csak 5-6 ezer forint egy játék, és nem terheli meg a fogyasztók zsebét. Igen ám, de a drága fejlesztő urak 3 órára vágnak egy részt, amit odadobnak a jónépnek, akik aztán örömtüzet gyújtva meg is veszik és végigtolják. Nem nagy pénz 5 ropi, de cserébe a 3 óra sem sok, mondhatni arcpirítóan kevés. És hiába van egy epizódnak jó ára, viszont számoljuk ki, a Half-Life 2 volt boltban mondjuk 10 ezer amikor kijött. Megveszel egy epizódot, 5 ezer, még egyet, most már összesen 10 ezer, megszerzed az utolsót is, 15 ezer. Jóformán ugyanannyi tartalomért, mint az alapjáték, 5 ezerrel többet fizettél.

Persze lehet mondani, hogy időközben bővítik meg polírozzák a kinézetet, az irányítást, de akkor mire voltak jók mondjuk régebben a kiegészítők más játékokhoz? Csutkára ugyanez, megvolt az alapprogram, finomítottak-hangoltak rajta, kis grafikai tuning is befüggyelt, DE ott az összes tartalom belesűrítették EGYETLEN játékba, és fél áron eladták, mert nem volt képük egy "nagy patch-

csomag"-ért elkérni 10 ezret, és mindenki örült, mert olcsón kapott minőségi javítást a kedvencéhez. Szóval ez az epizodikus tartalom mondjuk olyan, mintha kijött volna az Age of Empires II, utána pedig ugyanazzal a motorral, epizódoként egy új kampánnyal kiadnák a terméket. Hmmm honnan ismerős ez? 3DO? Heroes III és kiegészítői? Egy tisztességes kiegészítőnek mondjuk FPS-eknél tartalmaznia kellene javított MI-t, kb. 9 óra játékidőt, tupírozott grafikát, egy új szálát a történetbe vagy a régiek a folytatását, kibővített fegyvermódokat, stb., és kerüljön mondjuk 5-6 ezer forintba. A Valve mindezt megadja... Tupírozott grafikával, régi folytatása, új módok a Gravity Gunhoz, 5-6 ezer forint... Igen, de a játékidő csak a harmada. Ez az egész számomra azt mutatja, hogy a Valve nagyon okosan rejti véka alá, hogy ő most tulajdonképpen jól lehúzza az egyszerű játékosokat, mert ez nem más mint a régi 3DO-s mismásolás, modernebben, szebben becsomagolva.

Azt hiszem tökéletesen rájöttél a titokra: Az episodic content szerintem is arra való, hogy a cégek többet kaszállhassanak ugyanazon a játékon, amit egyben adtak volna ki. Több oka is lehet, hogy ez sikeres lesz: a felfokozott várakozás (általában csak nagy sikerű játékokból várhatóak epizódok), az egyszerre kiadott kevesebb pénz: sokaknak könnyebb 3-4 szer 5000 forintot kiadni mondjuk 2 év alatt, mint egyszer 12000 forintot, még akkor is, ha mondjuk 4 epizód összesen 20000 forintba kerül majd. Szerintem ez a dolog csak azért nem olyan, mint a kiegészítősi, mert itt megfordul a fejlesztési irány: nem utólag hegesztenek bele csuccokat, hanem eleve előre találják ki, hogy adagolják a fegyvereket, a történetet, a grafikát. Ezért sokkal hitelesebb is. Én nem ítélek el egy céget sem azért, mert jót csinál és azon keresni akar: sőt meg is érdemlik a jó munka gyümölcsét. Akkor lehetnének igazán felháborodva, ha az Episode One gagyi lett volna. De nem volt az, sőt! :) Egyébként a játékvilág gyorsan változik, a fizetési modellek is: véleményem szerint az episodic content múltó divat lesz, helyette lesznek majd az online contentek egy idő után, amellyel szinte lehetetlen lesz illegálisan játszani, mint ahogy megannyi MMO esetében ez ma is történik. S akkor mekkora lesz majd a felháborodás...

Kafferbikags

köszönet

Helló Gyu!

Szeretnék köszönetet mondani, hogy megrendeztetek ezt a nagyszerű két hetes WoW partit! Először bizonytalan voltam, ugyanis én nem vagyok jártas sem a "mesevilágban" sem pedig az

MMO-kban. Végülis igaz lett az amit a tavaly februári tesztben mondtál ("akit nem ragad magával az vizsgáltassa ki magát"), szerencsére nekem nem kell dokihoz mennem. Volt egy-két érdekes kérdésem (ki követte le a sivatagban az utat?) (mi csináltuk az extravaganzá előtti éjszaka, értetek bármít! - mazur), de szerintem mindenki másnak is. Rengeteg online ismerőst szereztem, rengeteg kalandban volt részem. (Egyes karakteremmel elindultam az 50-esek felé, én kis naív.) Sajnos csak két csoportos megmozduláson voltam, de ami nem volt időhöz kötve, abban igyekeztem részt venni. Hatalmas volt, amikor 150 ember egy csordában és a kívülálló, csak WTF-et szórtak ránk. Amit sajnállok, az a záró buli, volt egy kis tánc, ökörködés, de a díkjiosztó után sokan elmentek. Köszönöm a nyereményt, szülinapi ajándékom a Gamestartól (aug 3.) talán majd tanulólok belőle valamit.

Madbence

WoW

Hali Gyu!

Csak gratulálni szeretnék a WoW-os akcióhoz, a rendezvényekhez (bár én csak a végén voltam), és persze a fergeteges BULLHOZ! A legjobban nekem persze a beszélgetős este tetszett, az orgrimari fal tövében, a tábor-tűznél (én raktam, tessék megdicsélni). Remélem máskor is lesz valami MMO trial a GS-hez, hasonló rendezvényekkel. Remélem még emlékszel rám!

Életem legérdekesebb MMO élménye volt a záróbuli, főleg az azt követő búcsúzkodás: régi táborok hangulata jutott az eszembe, amikor két hét alatt összejött egy nagyon jó társaság, és az utolsó nap sírva-ölelkezve jöttök rá, hogy soha többé nem lesznek így együtt. Valóban szívszaggató pillanatok voltak és ezután is szeretném megköszönni annak a több, mint ezer (!) játékosnak, akik a Burning Blade szerveren, horda oldalon a GS guildben velünk játszottak, hogy ilyen felejthetetlen élményeket kaphattam tőlük. Nagyon szépen köszönöm mindnyájunk nevében az együttléte, a közös játékot és a nem múltó emlékeket. S mivel ekkora siker volt az akció, így a GS guild tovább él a Burning Blade-en: aki akar és tud, bármikor visszejöhet, szívesen látjuk!

Ez az aréna inkább hasznos, mint szórakoztató akart lenni, ennek ellenére feltaláltuk a GSTV adót, elfilozófáltunk ATI vs. NVIDIA témában, örömmel emlékezünk az együtt töltött WoW-os időkről Burning Blade-en, és lerántottuk a leplet az epizodikus programok titkairól. Mi most elhúzzuk a táborba tölteni kicsit, szeptemberben újra veletek, ugyanitt! **Maximális tisztelettel, Gyu**

NYERTESEINK

A júniusi GS sms játékunk nyertese:

Kelemen Zsolt
Szigetszentmiklósról,

nyereménye: INNO 3D GEFORCE 7800 GTX videókártya. Nyereményéhez szívből gratulálunk és mindenkinek további jó játékot kívánunk!



EXTRA
TÍZ PERCES ÖSSZEFOGLALÓ A
ESTV-BEN, A DUPLA DVD-N

A NAGY GAMESTAR WORLD OF WARCRAFT EXTRAVAGANZA ÖSSZEFOGLALÓ

Véget, ért hát a nagy muri, a GameStar olvasókkal közös több mint két hétig tartó játék, illetve a július – a között elterülő WoW Extravaganza. Szomorúság önti el szívemet!

A buli már eleve adott volt, ugyanis az ajánlott szerverre rengetegen özönlöttetek, a méltán nagy hírű <GS> guild körülbelül 1100 tagot számlált a végén (azért mondom körülbelüli értéket, mivel a Blizzard guildrendszere körülbelül a harmadik nap táján omlott össze a terheléstől, ami megnehezített bizonyos dolgokat, ámde nem szegte útját és kedvét senkinek.

Szerintünk (és a résztvevők szerint is) óriási élmény volt a dolog, nem csak az, hogy közösen játszhattunk végre Veletek, illetve hogy amerre a szem ellátott mindenfelé GS logóval ellátott emberek nyüzsögtek, hanem azért is, mivel a szervezett programok olyan események voltak, amelyekhez hasonló méretű ritkán lehet látni a WoW világában. A legkisebb rendezvényen is több, mint százán vettek részt. Nézzük, csak melyek voltak a nagyobbak...

A nyolcvan nap alatt Azeroth körül egyfajta kitaráspróba volt, kezdő karakterekkel kellett eljutni a játék egyik legveszélyesebb helyére. Mivel kötelezően taurennel kellett kezdeni, ezért az elején a „marhacsorda” viszonylagos védelmet adott mindenkinek, de ahogy kezdett szétszakadozni a mezőny, bizony sokan megizzadtak a táv teljesítésében... De együtt futkározó több mint száz tauren látványa felejthetetlen volt, akivel csak találkoztunk a szerver „normál” lakossága közül, mindenki szájtátva figyelte, mi történik.

Hasonlóan viccesek voltak a Szövetség városai ellen intézett támadásaink is, különösen az nyerte el mindenki tetszését, amikor egy maximális szintű night elf karakter egyedül tette taccsra a díszes társaságot területre ható varázslatával. Na de persze sok lúd disznót (esetünkben night elf papot) győzött.

Ezek mellett volt képregénykészítő verseny, saját karakterekkel kellett egy rövid történetet eljátszani screenshotokon keresztül, dungeon futás időre, saját nyomozós quest (szerepjátékos hangulatával ez vitte a pálmát, közsi Gyu a történet kitalálásáért és a lebonyolításáért!), illetve egyéb mókák, melyeket a GSTV adásában megtekinthettek.

Természetesen a versenyek győztesei ajándékokban is részesültek, melyeket a záróbulin sorsoltunk ki. Egyébként a záróbuli rendkívül meghatóra sikeredett, a régi táborzárások hangulata jött vissza, mindenki (így mi is) realizálta, hogy mennyire hangulatos és élvezetes volt ez a több, mint két hét.

A főnyeremény egy Inno3D 6600 GT volt, de lehetett nyerni dobozos WoW-okat, GS előfizetést, WoW könyvet, WoW-os ajándékosomagot, illetve egyéb relikviákat (limitált példányszámú WoW DVD, baseball sapeszt).

Lapzárta után érkezett

A játék magyarországi forgalmazója, az Amex-tec Kft. egy gesztusértékű felajánlással keresett meg bennünket, mely szerint a GameStaros trial-játékosok számára 10% kedvezményt biztosítanak a program árából. A részleteket a www.amextec.hu weboldalon találjátok! A felajánlást ezúton is köszönjük! GS Team

KÖVETKEZZEN HÁT A NYERTESEK LISTÁJA:

- 1., Groshak WoW ajándékosomag
- 2., Evarard Inno3D 6600 GT
- 3., Thargas WoW ajándékosomag
- 4., Orkhun WoW ajándékosomag
- 5., Napenergia WoW könyv
- 6., Arpi WoW könyv: Végtelen forrás
- 7., Themessiah Dobozos WoW
- 8., Waczak WoW-OS dvd
- 9., Cutehorn WoW könyv
- 10., Pap Negyedéves GS előfizetés
- 11., Thegreywolf WoW könyv
- 12., Evarard WoW könyv
- 13., Szemi Dobozos WoW
- 14., Grawl Negyedéves GS előfizetés
- 15., Nemecek Negyedéves GS előfizetés
- 16., Ulukai Negyedéves GS előfizetés
- 17., Tanattrum WoW könyv
- 18., Buyusi WoW könyv
- 19., Kardpenge WoW ajándékosomag
- 20., Laci Baseball sityak
- 21., Kafferbikags WoW könyv
- 22., John Dobozos WoW
- 23., Firekeeper Negyedéves GS előfizetés
- 24., Warzaag WoW könyv: Végtelen forrás
- 25., Mysticus WoW könyv
- 26., Jocifreemail WoW ajándékosomag

TÁMOGATÓINK:



PC DVD ROM



STREET RACING SYNDICATE



GTR2 DVD
Kipróbálhatjuk végre a nagysikerű GTR folytatását.



BLACK HOLE GAMES ÁTLAGATÁS
Megnéztük a készülő Warhammer: Mark of Chaos-t.

Tejles DVD-tartalom

GameStar 2006. AUGUSZTUS

- Demók**
 - Call of Juarez
 - DarkStar One
 - Faces of War
 - GTR2
 - Settlers II: 10th Anniversary
 - Sword of Stars
- Videók**
 - Bet on Soldier: Blood of Sahara
 - Call of Duty 3
 - Dark Messiah of Might and Magic
 - Dawn of War - Dark Crusade
 - Ducati World Championship
 - Half-Life 2: Episode Two
 - Just Cause
 - Pac-Man World Rally
 - Star Wolves 2
 - Team Fortress 2
 - Warhammer: Mark of Chaos
 - Wow: Burning Crusade
- GSTV**
 - Portal
 - Rayman Raving Rabbids
 - Dark Messiah of Might and Magic
 - Need for Speed: Carbon
 - Faces of War
 - War Front: Turning Point
 - Infernal
 - Secret Files: Tunguska
 - Bad Day L.A.
 - Devil May Cry 3
 - Settlers II: 10th Anniversary
 - Civilization IV: Warlords
 - Pirates of the Caribbean: Legend of Jack Sparrow
 - DarkStar One
 - Black Hole Games gyártó-togatas
 - Wow extravaganza
 - Level Up 73. adása: játék-kiállítások
 - Team Fortress történelem
- Képgaléria**
 - Age of Conan
 - Battlefield 2142
 - Call of Duty 3
 - Chronicles of Spellborn
 - The Lord of the Rings Online
 - Gothic III
 - Splinter Cell: Double Agent
 - Heroes of Annihilated Empires
 - Jericho
 - Joint Task Force
 - Maelstrom
 - Officers
- Sam&Max Season One**
 - Scarface
- Mélyniz**
 - ATI Catalyst v6.7
 - NVIDIA nFORCE v91.31
 - DirectX v9.0
 - DirectX v6.2
 - XVID v2.2
 - Internet Explorer 7
 - Windows Media Player 11
 - Quicktime
- Exkluzív cikkek**
 - A Karib-tenger kalózái 2
 - Sam & Max Season 1
 - NFS: Carbon
 - Joint Task Force
 - The Sentinel
 - Wendigo
 - Ghost Recon 3
 - Outword
 - AOE3: The WarChiefs
- Mozi**
 - Borat
 - Lady in The Water
 - Spider-Man 3
 - Riding Alone for Thousands of Miles
 - The Italian
 - The Prestige
 - Wolver
 - The Science of Sleep
- DVD ajánló**
 - Motel
 - Bizskeség és hajtélet
 - Roncsfilm
 - Suli laz
 - A bűn színe
 - Az utolsó vakáció
 - Alégý 2
- Honosítások**
 - Half-Life 2 Episode One
 - Lewind Dale 2
 - A Da-Vinci Kód
 - Prey
- Javítások**
 - Heroes of Might & Magic V
 - Ghost Recon Advanced Warfighter
 - Rise&Fall
 - Rainbow Six: Lockdown
 - Titan Quest
- Játék kiegészítések**
 - Half-Life 2
 - Oblivion
 - Prey
 - World of Warcraft

GS0608



KÖVETKEZŐ SZÁMTARTALMÁBÓL

MEGJELENIK
SZEPTEMBER
8-ÁN!

GameStar

Európa legolvasottabb gamer magazinja



A következő számunkban biztosan lesz valami a Splinter Cell: Double Agent-ből, csak még abban nem vagyunk teljesen biztosan, hogy bétateszt, vagy végleges bemutató. A Ubisoftot már biztosított minket, hogy valamilyen kis ajándéksomaggal meglepnek minket a szeptemberi boltba kerülés előtt, de hogy abban pontosan mi lesz, az még meglepetés...

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT



Reservoir Dogs

A Kutyaszeretőben Quentin Tarantino legelső és egyben leghíresebb filmje volt, mégis furcsa, hogy a Kill Bill helyett épp ebből készült akciójáték... Még jobban elképedtünk azon, hogy a játékot nem sokkal a bejelentése után nemes egyszerűséggel betiltották. Ezek után kíváncsian várjuk, mi fog kisülni belőle...



Broken Sword: Angel of Darkness

A legutóbbi Broken Sword anyagilag bukta volt, ezért kellemes meglepetésként ért minket, hogy mégiscsak készült folytatás George Stobbard főszereplésével. Nico már sajnos not available, viszont a szőke kalandor oldalán egy másik szőke, egy nagyon csinos orosz nő tűnik fel, aki mellel úgy néz ki, mint Ellen Barkin...



Flatout 2

A nagy sikerű roncsderbi szimulátor folytatását a következő számunkban teszteljük. A készítők szerint alaposan feljavított grafikus motor és sok egyéb nyálánság vár minket, úgyhogy kíváncsian várjuk, hogy autóval karambolozni tényleg akkora élvezet-e, mint ahogy azt a Crash című filmben láthattuk...

TELJES JÁTÉK: WALLACE & GROMIT: PROJECT ZOO

Ha valaki nem emlékezne előző havi beharangozónkra, a Wallace & Gromit in Project Zoo egy klasszikus platformjáték, ügyességi és akció részekkel, néhány fejtörővel és természetesen sok-sok humorral, melyet talán nem is kell különösebben reklámozni azoknak, akik ismerik a gyurmafilm sorozatot, vagy látták a mozikban nemrégiben bemutatott Wallace és Gromit és az elvetemült vemténylényt.

Reméljük, sokan fogadjátok örömmel, hogy MMO sorozatunk is folytatódik: a World of Warcraft és az Auto Assault után szeptemberben a Guild Warsban is tehettek egy kéthetes, ingyenes felfedező túrát. Hogy az alapjáték, vagy a Guild Wars Factions lesz-e a móka tárgya, még szervezés alatt áll, de az biztos, hogy nem fogtok unatkozni!



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) Mélyviz – zerocool@gamestar.hu
Virágh Márton (mazu) Tippek, hírek – mazu@gamestar.hu

Munkatárs(ak):

Beregi Tamás – Berr (játékteszt) – beregit@freemail.hu
Csontos Péter – Csonti (játékteszt) – csonpet@freemail.hu
Daubner Tamás – Dauby (játékteszt) – dauby@digitalreality.hu
Egri Imre – Zimi (HW) – iegri@idg.hu
Hadházi Dániel – G-San (tipp) – g-san@gamestar.hu
Kozma Ferenc – Kecske (multi tipp) – kecske@sn.hu
Lám Gábor – Del (játékteszt) – deltech@freemail.hu
Maróti Mihály – Berkenye (KV szoftver, GS TV) – berkenye@gamestar.hu
† Szeri István – Feworkh (GS TV)
Széchenyi János – Sz.JVC (játékteszt) – szjvc@freemail.hu
Telek Zoltán – Sam (játékteszt) – sam@idg.hu
Tungler Antal – Twinky (HW) – atungler@idg.hu
Uhle Dániel – Uhu (játékteszt) – duhle@freemail.hu

DVD/CD szerkesztő:

Madarász Zoltán (Mady) – mady@gamestar.hu

Online-szerkesztő:

Mezei Károly (ZeroCool) – zerocool@gamestar.hu

Tördelőszerkesztők:

Lázárfalvi Tamás – szexicskolade@mailbox.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

Felölős kiadó: Bíró István ügyvezető – ibiro@idg.hu

Lapigazgató: Szigetvári József – jszigetv@idg.hu

Műszaki vezető: Birkus Imre – ibirkus@idg.hu

Nyomás és kötészet: Origo Print Nyomda Kft.

Ügyvezető igazgató: Bánáti László – origo@origoprint.hu

Szerkesztési ügyelet: Bíró 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

Hirdetési 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

Mediaajánlatok: 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

Rendezvényszervező: Zaj Lehel – lzaj@idg.hu

Jogi közlemények: Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését.

A GameStarban megjelenő valamennyi cikk (eredetiben vagy fordításban), minden megjelenést követően, táblázatost stb. szerzői jog véde. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt DVD-k, CD-k a GameStar terítésmentes 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 hirdetések a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.

Az esetleges hibás DVD mellékletet postán juttassa el ügyfélszolgálatunkra, térítésmentesen kicseréljük őket.

Terjesztés: A kiadványt a LAPKER Rt., alternatív terjesztők és egyes számítástechnikai szaküzletek terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó terjesztési osztályán, a hirdetéskézbesítőknél, az ország bármelyik postáján (információ: 06-80 444-444; hirdetelofizetes@posta.hu.). Budapesten a hírlap-ügyszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker., Orczy-ter 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 szerkesztési anyag vírusellenőrzését a KASPERSKY támogatja.

