

TELJES JÁTÉKOK: F.E.A.R. COMBAT · GUN METAL

GameStar

2006 SZEPTEMBER

2 DUPLA DVD · 2 TELJES JÁTÉK · 3 ÓRÁS GSTV

XXL

13 JÁTÉKDEMÓ · 38 VIDEÓ · 18 GB TARTALOM

1896 Ft  IDG
HUNGARY



Genius,
Élvezd a kényelmet!

Genius®
Live with Ideas

G.Network Kft.

a Genius hivatalos márkaképviselője
1131 Budapest, Béke u. 129-135.

Tel: 36-1-239 7020, Fax: 36-1-452 0720

Web: www.genius.hu



Ergo 525

Professzionális lézer technológia
Ergonomikus tervezés és kényelmes
kezelhetőség
Egy gombbal állítható pontosság
(400, 800, 1600, 2000 dpi)
6,4 mega pixel / sec sebesség
Fényes és egyenetlen felületen egyaránt
használható
Kéttengelyű görgetési lehetőség
Egyéni igények szerint programozható
multimédiás gombok



ErgoMedia 700

Ergonomikus
tervezésű slim
billetyűzet
36 gyorsbillentyű
(böngésző és
Messenger vezérlés)
Beépített mikrofon és
fejhallgató kivezetés



Eye 310

300k pixeles
Internet kamera
Tartozék:
mikrofonos
fülhallgató



HS - 04SU

Fejpántos
sztereo
fejhallgató
Zajszűrővel
ellátott
mikrofon



SW-i2.1 1100

28 watt kimeneti
teljesítmény
Bemeneti (line-in)
jack csatlakozó MP3
lejátszókhöz
Vezetékes távirányító

TARTALOM

TELJES JÁTEKOK: F.E.A.R. COMBAT · G

GameStar 09

2006

2 DUPLA DVD · 2 TELJES JÁTEK · 3 ÓRÁS GSTV

XXL

13 JÁTEKDEMÓ · 38 VIDEO · 18 GB TARTALOM

1896 Ft



8

„Az általunk alakított robot végül is megmenti a világot. A Gun Metal tehát egy látványos külső nézetes akciójáték, amelyben olyan robotot irányíthatunk, amelyet bármikor átalakíthatunk repülővé.”



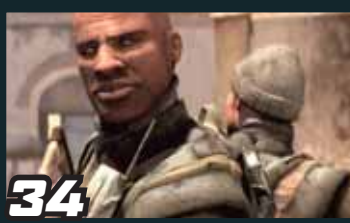
70

„Következzék a GameStahl konyhája: végy egy fej Max Payne-t, adj rá kommandós egyenruhát, néhány napocskás tetköt, zavarj ki Kolumbiába és nevezd át Victor Corbete.”



74

„Témáját tekintve a játék sajnos nem is lehetne aktuálisabb, ugyanis a JTF-ben egy nemzetközi antiterrorista csoportot irányítunk, és a világ közismerten problémás régióiban kell odavágnunk önjelölt diktátoroknak...”



34

„Számok, helyszínek, fogalmak: a Battlefieldek névadási konvenciója olyan kicsapongó, lassan talán épp az összefüggéstelensége adja majd meg a logikáját.”

14

„A pathfinder például segít nekünk az éppen aktuális versenyek alatt megtalálni a rövidebb utakat, a levágásokat. Őt mondjuk előbb-utóbb mellőzhetjük, de ehhez meg kell ismernünk a várost.”

GYORSKERESŐ

ALONE IN THE DARK 5	E	42
ANT BULLY	B	98
ASSASSIN'S CREED	H	
BATTLEFIELD XXL	E, T	34
BROTHERS IN ARMS 3	H	
CAESAR IV	E, T, C	48
COMMAND & CONQUER 3	H	
CRYSIS	H	
DUNGEON SIEGE II: BROKEN WORLD	B, T	86
EL MATADOR	B	70
FEAR: EXTRACTION POINT	H	
FIFA 07	B	84
FLATOUT 2	B	80
FRATER	E, T	54
HALF-LIFE 2: EPISODE TWO	H	
HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES	H	
JADE EMPIRE	U	22
JOINT TASK FORCE	B	74
JUST CAUSE	E, T	56
KANE AND LYNCH	E	24
MICRO MACHINES V4	B	92
NEVERWINTER NIGHTS 2	E	52
NFS CARBON	H	
OLVASÓI BÉTA: FACES OF WAR	BT	32
PARABELLUM	E, T	55
PARAWORLD	B	60
RAINBOW SIX VEGAS	H	
RESERVOIR DOGS	B	88
SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT	H	
SPORE	H	
STALKER	H	
THE WITCHER	H	
TIMESHIFT	H	
WARPATH	B	96
WORLD IN CONFLICT	U	23



60 PARAWORLD



84 FIFA 07



Kedves olvasó, Magyarországon az első olyan magazint tartod a kezvedben, mely 18 GB-nyi friss lemezzel kísérve jelent meg. Eme ünnepi alkalomnak nagyon egyszerű oka van: eddig is jöttek-mentek az óriási méretű demók, de havonta 4-5 értelmesnél több nem nagyon érkezett, s olyan eset, hogy Mady két kezét összetéve nézzen rám kérdőn: „Ezek közül mit hagyjak le?”, én pedig a listát látván csak a fejemet vakarom – na ilyen még nem volt. 13 olyan cím ömlött ránk e hónapban, amit muszáj kipróbálnia minden magára valamit adó gamernek. S kik vagyunk mi, hogy ezt megakadályozzuk? Aztán itt van a GSTV is, amely most egymaga 3GB-ot foglal, mivel van exkluzív egy órás Games Convention 2006 helyszíni közvetítésünk, és 2006-os Táborvideóink is a szokásos tartalmak mellett. Mindenkinek látnia kell! Teljes játék fronton sincs pangás, a Gun Metal és a F.E.A.R. ingyenes teljes verziós multikomponense, a Combat is több gigányi területen terjeszkedik (egyébként azért döntöttünk végül utóbbi mellett e hónapban, mert sokkal több ember számára lehet érdekes, mint a mostanában szokásos 14 napos MMO-k, és mert most F.E.A.R.-ezik az egész világ – mi is –, mondhatni most van ennek a szezonja).

Így lett tehát GameStar XXL. Előre tisztázzuk azonban, hogy ezt a változatot egyelőre egyedi esetként kezeljük, csak indokolt esetben ismételjük meg, akkor, ha valóban értelmesen megtölthető lesz 18 GB – minőségi tartalommal.

Amúgy köszi, jól vagyunk, reméljük Ti is, néhány apró változás történt csak a fentiek kívül: fórumra költöztött a KV-rovat (a teljeskörűbb és gyorsabb segítségnyújtás érdekében), Bad Sectort univerzalizáltuk, nyakába pakoltuk a GSO játékvrotának felvirágoztatását (a lapban a rovatszerkesztést mazurra hagyományozta, de cikkeivel ezután is elhalmoz Benneteket, gondosan időt szakítva erre is online teendői mellett – csak így engedték meg neki a terjeszkedést), a DVD tok pedig a DVD-re került nyomtatható formában (hogy még több hasznos oldalt kaphassatok a lapban).

Jó szórakozást tehát az ehavi zshaiz játékpiazi körképét, és a többitucát fejlesztői interjút (élükön Doug Lombardi portréjával) ajánlanám a figyelmetekbe. Nekem ezek nagyon bejöttek.

Boe / GameStar Team

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 94

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

DVD BORÍTÓ 133

AMENNYIBEN A TELJES JÁTÉKOT TARTALMAZÓ KORONGOT SA JÁTÉKBAN TARTANÁD, ITT AZ EREDETI BORÍTÓ HOZZÁ

BEMELEGÍTÉS

DVD-TARTALOM	6
TELJES JÁTÉK: GUN METAL + FEAR COMBAT	8
ELSŐ LÁTÁSRA: HEROES V: HAMMER OF FATE	12

ÚJDONSÁGOK

HÍREK: GAMES CONVENTION	14
BÖNGÉSZDE	20
ÚJ INFÓK: JADE EMPIRE	22
ÚJ INFÓK: WORLD IN CONFLICT	23
KANE AND LYNCH	24
WCG 2006	30
OLVASÓI BÉTA: FACES OF WAR	32
BATTLEFIELD XXL	34
ALONE IN THE DARK 5	42
OLCSÓ JÁTÉK, DE Milyen ÁRON?	44
CAESAR IV / FEAR	48
NYÚLON TÚL: A JÁTÉKOK VÖRÖSKÖNYVE	50
NEVERWINTER NIGHTS 2	52
FRATER	54
PARABELLUM	55
JUST CAUSE	56

JÁTÉKBEMUTATÓK

PARAWORLD	60
EGY KV MELLETT	68
DOUG LOMBARDIVAL	70
EL MATADOR	74
JOINT TASK FORCE	80
FLATOUT 2	84
FIFA 07	84
DUNGEON SIEGE II:	86
BROKEN WORLD	88
RESERVOIR DOGS	90
DROPTTEAM	90
FIRST BATTALION	92
MICRO MACHINES V4	95
SAFECRACKER	95
PAC-MAN WORLD RALLY	96
WARPATH	96
ANT BULLY	98

TIPPEK

RÖVID TIPPE-CHEATEK	100
HŐSÖK TERE	101
RESERVOIR DOGS	102
PARAWORLD	104

EL MATADOR/DS2	106
KV SZÜNET	108

MÉLYVÍZ

HÍREK	110
MOBIL HÍREK	112
JÖVŐNÉZŐ	114
PIACTÉR	116
WEBKAMERÁK TESZTJE	118
AMD ÉS ATI EGYESÜLÉS	120
TORRENTEZZÜNK OKOSAN	122
MODDING ELŐTÉTEK	124
INGYENES	126
E-MAIL POSTAFIÓKOK	126
KV HARDVER	127

MÁSVILÁG, KÖZÖSSÉG

MÁSVILÁG	128
ARÉNA	130
KÖVVSZÁM TARTALMÁBÓL	134
IMPRESSZUM	134

DVD TARTALOM

NEW!

JÁTÉK DEMÓ

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

KIADÓ: UBISOFT
MÉRET 1,48 GB



Ebben a hónapban nagyon nehéz volt kiválasztani, hogy melyik legyen az az egy demó, melynek kifejezetten javasoljuk a kipróbálását. A 13 nagy név közül végül a *Dark Messiah of Might and Magic* című FPS-RPG került kiválasztásra. Az ígéreteknek megfelelően majdnem másfél gigára duzzadt a kipróbálható verzió, mely a második Dupla DVD-n kapott helyet. A csomagban az első *The Dragon - Forsaken Island* című mapot próbálhatjuk ki, illetve gyakorolhatunk egy plusz tutorial pályán is. Mindenkinek kötelező!

HÓNAP VIDEÓJA

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE



A képregényhősök egyesített erővel veszik fel a harcot a gonosz ellen. A legfrissebb HD minőségű *Marvel: Ultimate Alliance* trailerben a játék egyik ütős animációját láthatjuk. A képregényhősös akciójáték kedvelőinek karácsonyig kell várniuk a játék végleges változatára.

MOZI

THE FOUNTAIN



Az új Aronofsky-filmben Hugh Jackman az élet fáját keresi, hogy megmentsen szerelmét. Az ügy azonban nem ilyen egyszerű, hősünk ugyanis három különböző évszázadban nyomoz egyszerre: a középkorban, napjainkban és a jövőben egyaránt. Ennél többet nem árulhatunk el, minden sci-fi rajongó nézze meg az igencsak látványosra sikerült előzetest!

TOVÁBBI DEMÓK

- BAD DAY L.A.
- BROKEN SWORD: THE ANGEL OF DEATH
- COMPANY OF HEROES, CAESAR IV
- EL MATADOR, FLIGHT SIMULATOR X
- JOINT TASK FORCE, JUST CAUSE
- LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY, PARAWORLD
- STRONGHOLD LEGENDS
- SUDDEN STRIKE 3

TOVÁBBI VIDEÓK

- ANNO 1701, ARCHLORD, AVENCAST, CRY
- EVERQUEST II: ECHOES OF FAYDWER
- GUILDWARS NIGHTFALL
- LINEAGE II: THE CHAOTIC CHRONICLES
- MARVEL ULTIMATE ALLIANCE
- NHL 2K7, NITRO STUNT RACING
- SILENT HUNTER 4, SWORD OF STARS
- THE GUILD 2, WARHAMMER ONLINE

MÉLYVÍZ

Amire feltétlenül szükséged lehet!

- ATI CATALYST V6.8
- NVIDIA NFORCE V91.31
- DIRECTX V9.0
- DIVX V6.2, XVID V2.2
- INTERNET EXPLORER 7
- WINDOWS MEDIA PLAYER 11
- QUICKTIME

FELIRATOTZOTT MOZI ELŐZETESEK

- BABEL
- CHILDREN OF MEN
- FAST FOOD NATION
- RENAISSANCE
- TENACIOUS D IN THE PICK OF DESTINY
- THE BLACK DAHLIA
- THE DEPARTED

MADY

MELLÉKLET@GAMESTAR.HU

Sziasztok! Sajnos amilyen gyorsan elérkezett a nyár, olyan hamar vége is lett. Végül is nem baj, egy remek GS táboron vagyunk túl, ráadásul a szeptemberi felhozatal is nagyon baba lett! Eppen ezért úgy gondoltuk, nem egy, hanem rögtön két Dupla DVD-n találjuk Nektek a hihetetlen játéktermést!

Nos, először is mindenki rohanjon ki kóláért és csipszért, mert olyan rekord mennyiségű tartalom került a két Dupla DVD-re, hogy egy nap alatt nem valószínű, hogy bárki végezze a bevizsgálással. Demó fronton a legnagyobb nevekkel szolgálhatunk, itt van például a *Dark Messiah of Might and Magic*, *El Matador*, *Bad Day L.A.*, *LEGO StarWars 2*, *Caesar IV* de érdekesség számba mehet a *Flight Simulator X* demója is és a *Broken Sword* sorozat legújabb része. A felsorolásnak azonban még közel sincs vége, hisz összesen 13 demót próbálhattok ki! Emellett persze e hónapban is gondoskodtunk teljes játékokról, az egyik ilyen a robotos *Gun Metal*, meglepetésként pedig a *F.E.A.R. Combat* is mellékeljük. A GSTV soha nem látott hosszúságú tartalommal jelentkezik, ismét több órás műsor, megszámlálhatatlan mennyiségű videóanyag, GC beszámoló, tábor videó és még sorolhatnánk mi minden kapott helyet a szeptemberi lemezekben. Kellemes időtöltést!

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 állományt. A *Gun Metal* teljes játékunk telepítéséhez a „`gmssetup`” könyvtárban található „`setup.exe`” fájl kell elindítani. Ha a *F.E.A.R. Combat* telepítésével akarod kezdeni, akkor a `GS81B` jelű DVD-n kell elindítani a „`fearcombat`” könyvtárban lévő „`setup.exe`” fájl. A kezelőfelület Internet Explorer böngészőre és `1024x768`-as felbontásra van optimalizálva.

ONLY!

REKORD TARTALOM, 2 DUPLA DVD, 3 ÓRÁNYI GSTV!

**TOVÁBBI
POPUP VIDEÓK**

STRANGLEHOLD

ROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

XPAND RALLY XTREME

TEST DRIVE UNLIMITED

AOE III: THE WARCHIEFS

**TOVÁBBI
PREVIEW VIDEÓK**

FIFA07, FLATOUT 2

PARAWORLD

RESERVOIR DOGS

EL MATADOR

**TOVÁBBI VIDEÓ
BEMUTATÓK**

ANNO 1701, CAESAR IV

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

HALO 2, UT 2007, THE GUILD 2

COMMAND & CONQUER 3

WARHAMMER: MARK OF CHAOS

POPUP



Összesen 1000 mérföld való-
síthabozaton kocsikadatok.

TEST DRIVE UNLIMITED

Az autós játékok kedvelőinek nem csak az NFS Carbonra érdemes fókuszálniuk, a fejlesztés alatt álló Test Drive Unlimited is igencsak ott van a színen. Bár novemberig sajnos még várunk kell a megjelenésre, azért már most érdemes felkészíteni magunkat a hawaii-szigeteki autókázásra, például ezzel a közel kétperces kedvcsináló videóval.

PREVIEW



BATTLEFIELD 2142

Előző hónapban indított preview rovatunkba soha nem látott mennyiségű játék került be. Az igazán vonzó felhozatalból (Enemy Territory: Quake Wars, Halo 2, UT 2007, Command & Conquer 3) a Battlefield legújabb részét szeretnénk kiemelni. A jövőben játszódó FPS-ről ZeroCool osztja meg a legfrissebb élményeit, mivel nem csak látta a játékot az idei Games Conventionön, de ki is próbálta.

EXTRA



GAMES CONVENTION

Az ezévi GC minden várakozásunkat felülmúlta: a németek az E3 babérajaira törve Európába akarják hozni a világ legnagyobb és legjobb játékiállítását, ami nagyon jól hangzik: ezért ez évben is mindent megtettek. Irító nagy buli volt fantasztikus hangulattal és jobbnál jobb játékokkal. Videóinkban elbeszélgetünk a fejlesztők hadával és bepillantást nyerhetünk a készülő játékok legtitkosabb részleteibe is. Plusz feltettük a DVD-re a kiállításon rögzített podcastokat (hangfelvételeket), melyeket ZeroCool és Gyu készített a kiállításon.

EXTRA



GS TÁBOR VIDEÓ

Véget ért az idei közös táborozásunk, melyet Kecskeméten augusztus 6-tól 12-ig tartottunk. A táborozás felejthetetlen pillanatairól készítettünk egy kis videóösszeállítást, hogy azok is láthassák, akik nem tudtak eljönni. Az plusz menüpont alatt találhattok még jónéhány fotót is a tábori programokról és persze a díjátadásról, ahol sok értékes nyermény talált gazdára. Egyik táborozónk, TSL pedig készített nekünk egy kis CS videót, mely a csapatjátékok legszebb pillanatait örökíti meg az utókor számára.

Call



**HA PROBLÉMÁD VAN A
LEMEZZEL**

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

OLVASÓI BÉTATESZT



Szokásos olvasói bétatesztünkhöz most egy csinos hölgyemény is csatlakozott. Két fiú olvasótársával együtt a Faces of War béta verzióját próbálta ki. Meglepő módon mindannyian élvezték a tesztelést, annak ellenére, hogy nem mindenkinek a stratégia a kedvenc játéktípusa. Most először vettük fel egyébként az egész mókát videóra a GSTV keretén belül, hogy TI is megleshessétek, hogyan is zajlik nálunk egy olvasói bétateszt.



TELJES JÁTÉK

GUN METAL



Ki ne ismerné a jó öreg Transformers rajzfilmsorozatot: a robotból járműbe (és vissza) átalakulni képes gépezetek régen óriási sikert arattak. A *Gun Metal* is ezt a retro-hullámot lovagolja meg. A dolog azért is aktuális, mert jövőre film készül a Transformersből.

HAJRÁ, BOLYGÓ KAPITÁNY!

Vagy mi... az általunk alakított robot végül is megmenti a világot. A *Gun Metal* tehát egy látványos külső vezetés akciójáték, amelyben olyan robotot irányíthatunk, amelyet bármikor átalakíthatunk repülővé. Az már más kérdés, hogy gyakorlatilag álló helyzetből is fel tudunk szállni, s akkor sem történik semmi baj, ha a földtől ötszáz méterre alakulunk vissza robottá. Persze ráfoghatjuk szuper pajzsunkra a következők nélküli zuhanást, elvégre a távoli jövőben járunk.

EGYSZER VOLT, DE MÁR ELVESZETT

Történetet nem nagyon kell keresni a játékban, hiszen a fejlesztők teljes mérték-

ben az akcióra és a látványra helyezték a hangsúlyt. Ahhoz képest, hogy 2003. végén megjelent alkotásról beszélünk, a grafika tényleg gyönyörű. Ha a nappal szemben repülünk, egészen elvakít az erős fény... Tisztára mintha HDR is lenne a játékban! Az irányítást egy kicsit szokni kell az elején, érződik ugyanis, hogy eredetileg konzolra tervezték a kicsikét. A későbbiekben fejleszthetjük a fegyvereinket is, melyeket összesen tizennégy, viszonylag változatos küldetésben kell majd használnunk. Néhol segítségünkre lesz néhány egység, de jobban járunk, ha inkább magunk indulunk útnak. A bázistól azonban nem érdemes túl messze menni, mert ott többször is feltölthetjük a pajzsunkat. Ez nagyon fontos! Másra szerencsére nem is igazán kell figyelni.

F.E.A.R. COMBAT



**INGYENES
TELJES VERZIÓS
MULTI VÁLTOZAT
(18 ÉVEN FELÜLIEKNEKI)**

Tavaly több díjat is bezsebelt a *F.E.A.R.* című parázttatós akciójáték. Hamarosan érkezik a kiegészítő lemez, ám addig is meghívunk Titeket egy óriási multi mókára! A *Combat* az alapjáték önállóan is használható multiplayer részét tartalmazza.

MIT IS KAPSZ?

Aki esetleg egy eredeti *F.E.A.R.* boldog tulajdonosa, az a legújabb javítás feltelepítésével a *Combat* nyújtotta lehetőségek nagy részét megkapja, a többiek pedig egy két gigabájtos fájl letöltésétől kímélik meg magukat. A játék használatához mindössze egy ingyenesen igényelhető CD kulcsra van szükség, a telepítést követően pedig 19 multiplayer pálya, tíz játékmód, és egy tucat különböző fegyver közül választhatunk. Kell ennél több?

BULLET-TIME JÓÓDÁS

Mielőtt valaki válaszolni akarna, leszögezem, hogy a játék hangulata tényleg magával ragadó. A grafikai lehetőségeket

nagyszerűen ki lehet használni (árnyékok!) óriási csonkolásokat és lassított mozdulatokat tudunk kivitelezni. A játékmódok közül kiemelném a SlowMo változatokat, amely az összes ismertebb játékmódokhoz (deathmatch, team deathmatch, CTF) hozzácsapják az ismert lassítás effektet. Ezt akkor lehet előcsalni, ha a pályán található különleges tárgyat valaki aktiválja. Ekkor egy időre mindenkinek lelassul a mozgása, miközben az irányíthatóság megmarad. Reméljük, mindkét teljes játékunk elnyeri tetszésedet és sikerül megszerezniük jó néhány élvezetes pillanatot számotokra. Még az is lehet, hogy összefutunk valamelyik *Combat* szerveren!

Berkenye/GS Team

A TELEPÍTÉS MENETE

Nem bonyolult, de a biztonság kedvéért leírjuk, hogy mindenkinek világos legyen:

1. Látogass el a <http://joinfear.com> weboldalra, ahova csak úgy léphetsz be, ha elmúltál 17 éves. Pontosabban úgy, hogy

olyan születési időpontot adsz meg, ami ennek a kritériumnak megfelel.

2. Kattints a „Get the required F.E.A.R. Combat CD-Key” feliratú gombra, majd az alábbiak szerint töltsd ki az ívet.

3. Fentről lefelé haladva: keresztnév, vezetéknev, cím (a második cím opcionális), város, megye, ország, irányítószám, érvényes e-mail cím, majd ugyanez még egyszer. A postai irányítószám hivatalos,

nemzetközi formátuma szerint a négyjegyű szám elé kell írni egy H betűt is, például H1075. Ennél kevesebb karaktert el sem fogad a rendszer.

4. A következő kérdőívet elméletileg nem kötelező kitölteni. Ha üresen rákattintasz a Submit gombra, akkor visszadob az adatok kitöltéséhez, de ha visszalépsz és újra rányomsz a Submitra, akkor elküldi a megadott címre a CD kulcsot egy „Game Over”

üzenettel, nem kell tehát semmit kitölteni. Tapasztalataink szerint a freemail.hu és citromail.hu levélcímeke nagy késséssel érkeznek csak meg az üzenet, érdemes tehát mást használni. A lényeg az e-mail cím valósága, a többi nem számít.

5. Ezután már nyugodtan elindíthatod a telepítőt a második dupla DVD-nkről, s már csak meg kell adnod a levélben kapott kódot a fájlok felmásolásához.

Windows XP is az Apple MacBook-on!



0 Ft + 10,894 Ft / hó

BUDAPEST BANK

THM: 23.3%

Bombasiker >>> a Windows kompatibilis új Apple ultramobil!

Apple MacBook

■ **13.3" FEHÉR 1,83 GHZ**
249,980 Ft + 20% ÁFA
(0 Ft + 10,894 Ft / hó bruttó)

A legújabb technológia, a kétmagos Intel Core Duo ketyeg ebben a nagyon gyors, jól felszerelt kompakt noteszgépben, amely kompromisszumok nélkül képes futtatni Windows, OS-X és Linux operációs rendszereket is. Mindent tud, ami ma elvárható: 2ms késleltetésű hangkártya digitális ki- és bemenetekkel, WIFI, bluetooth, firewire, távirányító, dual monitor támogatás, DVI kimenet, sőt egy autofókuszos nagyfelbontású kamera is helyet kapott benne.

Az Apple mindent megtett, hogy rabul ejtse a PC felhasználók szívét! A cégtől szokatlan módon a kategóriájában a PC-k között is az egyik legolcsóbb laptop a piacon, de tud egy hatalmas pluszt: a szabad akaratból történő OS választás lehetőségét. Most bárki áldozat nélkül megtapasztalhatja az Apple hardver és operációs rendszerének minőségét.

A gép, akár az operációs rendszer, lélegzetelállítóan elegáns, könnyen kezelhető, intelligens és átgondolt. Olyan innovatív újítások, amelyekre csak az Apple gondol, de nagyon élvezetessé teszik a gép használatát. A scrollpad például érzékeli, ha két ujjunkat húzzuk rajta, ilyenkor nem az egér pontert mozgatja, hanem scrollozza a képernyőt. A display záródását mágnessel oldották meg: így nincs mozgó alkatrész - nincs, ami beszoruljon, tönkremenjen.

A tápcsatlakozó szintén mágnessel kapcsolódik. Ha véletlenül belerúgunk a kábelbe, nem rántjuk le az

asztalról kedvenc társunkat... És még sorolhatnánk. A MacBook egy hatalmas szoftvercsomaggal előre telepítve érkezik. Nincs napokig tartó telepítgetés - kicsomagolja, és használja. „It just works.” - így reklámozzák. És így is van: „Egyszerűen működik.”

- 13.3" WXGA kijelző (1280*800)
- Intel Core Duo Processzor T2400, 1830MHz
- 512MB PC2-5300 DDR2 SDRAM
- 60GB Ultra SATA 5400RPM
- ComboDrive (DVD-ROM/CD-RW)
- Bluetooth 2.0+EDR
- Airport WIFI 54Mbit (802.11g)
- Intel GMA 950 videovezérlő 64MB megosztott memóriából
- iSight videokamera (640x480) beépítve
- 10/100/1000Mbit Gigabit LAN beépítve
- 2x USB 2.0
- 1x400Mbps firewire
- Kombinált analóg és digitális be- és kijárat, fejhallgató kimenet, beépített sztereó hangfal, beépített mikrofon
- távirányító, tápegység
- Magyar billentyűzet

■ **13.3" FEHÉR 2 GHZ**
299,990 Ft + 20% ÁFA
(0 Ft + 13,073 Ft / hó bruttó)

- Intel Core Duo Processzor T2500, 2000MHz
- SuperDrive (DVD+-RW/CD-RW)

■ **13.3" FEKETE 2 GHZ**
349,990 Ft + 20% ÁFA
(0 Ft + 15,252 Ft / hó bruttó)

- Intel Core Duo Processzor T2500, 2000MHz
- 80GB Ultra SATA 5400rpm
- SuperDrive (DVD+-RW / CD-RW)



Csak csomagolja ki és használja!

Minden MacBook az alábbi szoftverekkel előre telepítve, azonnal használatba vehető:

Mac OS-X "TIGER", iLife "05 (benne iTunes, iPhoto, iMovie HD, iDVD, iWeb, GarageBand), Mail, Dashboard, Spotlight, iChat, Safari, Sherlock, QuickTime, iSync, iCal, DVD Player, Address Book, Photo Booth, iWork (30 napos próba), Microsoft Office 2004 for Mac próba, Xcode fejlesztői környezet, Big Bang Board Games, Comic Life, Front Row és Apple Hardver Teszt



©2006 ACOMP Kft. A felülműveltek árak nettó árak, az ÁFA-t nem tartalmazzák! Az árak változtatásának jogát fenntartjuk!

CD GALAXIS

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

CSOMAGKÜLDÉS
háhozszállítás
akár már
MÁSNAPRA!

Rendelésleadás telefonon:
479-0933
vagy interneten:
www.galaxisnet.hu



GYORS + OLCÓ

Budapestre
és az országon belül
bárhová!

A háhozszállítás díja:
a kiszállítási címtől és
a megrendelt termékek
darab számától függetlenül:
egységesen 990 Ft.

Cégünk bejegyzett csomagküldő.
Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet
Számítógépek és videójátékok, DVD filmek online áruháza

INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap
Online, friss
termékinformációkkal

PC játék programok
PC gyerek programok
PC multimédia programok
Playstation 2 játékok
PSP játékok
DVD filmek
Könyvek

www.galaxisnet.hu

**AJÁNDÉK MINDEN
VÁSÁRLÁSHOZ!**

7 Sins HUN	3 990
80 nap alatt a Föld körül	1 990
Acélszív HUN	1 990
Act of War	2 990
Advent Rising	9 990
Afrika Korps vs D. HUN	1 890
Age of Empires 2	3 990
Age of Empires 2 Gold	4 990
Age of Empires 3 HUN	6 990
Age of Pirates	Jön
Against Rome	990
Aiken's Artifact	990
Air Conflicts HUN	5 990
Akimbo HUN	990
American Conquest	1 190
American Conq. Fight B.	1 190
American Conq. Div. Nat.	7 990
Anno Domini 1193	990
Ant Bully	7 190
Aquanox 2	990
Arcanum	990
Armies of Exigo HUN	3 990
Army Racer HUN	1 990
Ary Fatalis	990
Atlantis Evolution HUN	3 990
Auto Assault/online	7 990
Bandits HUN	6 990
Bard's Tale	3 990
Battlefield 1942 + 2 kieg.	3 890
Battlefield Vietnam	3 890
Battlefield 2	11 690
Battlefield 2 Spec. F.	7 190
BF 2 Euro Forces (kód)	3 890
BF 2 Armored Fury (kód)	3 890
Battlefield 2412 (10.13)*	11 690
Bátor kismalac HUN	1 990
Bet on Soldier	3 990
Beyond Divinity	1 990
Beyond Good and Evil	1 890
Black & White	3 890
Black & White 2	11 490
B & W 2 Battle of Gods	4 890
Blazing Angels: Squad	6 990
Blitzkrieg	1 190



Warcraft 3 Gold



SWAT 4 Gold



Splinter Cell: Chaos Th



Vietcong 2



Need for Speed MW



Praetorians



Serious Sam 2



Flatout 2



Gyűrűk Ura: Harc Középf.



Thief 3



Da Vinci Code



Blitzkrieg 2



Medal of Honor: Pacific



Hitman Contracts



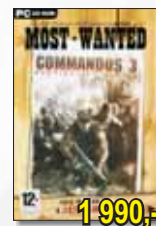
IL-2 Forgotten Battles



Blitzkrieg 2



Medal of Honor: Pacific



Commandos 3



Atlantis Evolution



Oblivion (Elder Scr. 4)



Civilization 4



Desperados 2

Blitzkrieg 2	4 990
Blood Rayne 2	9 990
Boiling Point HUN	5 990
Breed	1 190
Broken Sword Angel of D. Jön	3 990
Brothers in Arms HUN	3 990
Caesar 3	990
Caesar 4 HUN (osz)	9 990
Call of Cthulhu	6 990
Call of Duty GOTY*	Akció
Call of Duty United Off.*	Akció
Call of Duty Deluxe*	Akció
Call of Duty 2 GOTY*	Jön
Call of Juarez*	Jön
Captain Zoox and Pingy	990
Car Industries HUN	3 990
Cars (Verdák)	6 990
Catz 5 és Dogz 5	2 990
Chaos League	990
Charlie and Chocolate F.	4 990
Chicken Shoot 2 HUN	990
Children of the Nile	1 990
Chrome Gold	1 990
Chronicles of Narnia	11 490
Chronicles of Riddick	2 990
City Life	9 990
Civilization 3*	Akció
Civilization 4	6 990
Civ 4: Warlords	7 990
CivCity: Rome	9 990
Claw	990
Cold Fear	4 990
Cold War	4 990
Combat Flight Simulator	1 890
Combat Flight Sim 2	3 490
Combat Mission: Overlord	990
Command&Conq. pakk	7 190
C&C Generals Deluxe	3 890
C&C Tiberian Sun	3 890
Commandos 3	1 990
Commandos Strike For.	8 990
Company of Heroes*	Jön
Conflict Desert Storm	1 990
Conflict Global Storm	6 990
Conflict Vietnam	3 790
Cossacks 2	7 590
Cossacks 2 Battle for E.	5 990
Counter-Strike Antholog	3 890
Counter-Strike Source	7 190
Crashday HUN	5 990
Crime Life	990
Crusader Kings	1 990
Csatamágusok HUN	890
CSI 1	1 890
CSI 1+2+Miami	3 690
CSI 3 Dimensions of M.	3 990
Csirkék visszavágnak H.	1 990
Csirkék 2: Utolsó áttörés	1 990
D-Day HUN	1 890
Da Vinci Code	4 990
DarkStar One	5 990
Day of Defeat Source	4 890
Desperados 2	5 990
Devil May Cry 3 Sp.Ed.	5 990
Diablo	1 990
Diablo 2 + Lord of Destr.	2 990
Dicsőség szármayain HUN	990
Dinosaur us	990
Disciples Gold	1 890
Disney játékok:	
Aladdin Nasira's Rev.	1 190
Bug's Life	1 190
Coaster	1 890
Dinosaur	1 890
Emperor's New Groove	1 890
Lilo and Stitch	1 190
Lion King O.Pridelands 2	3 990
MacKötesvtér	2 990
Malacka, a hős	1 190
Monsters, Inc.	1 890
Tarzan	1 190
Tigger's Honey Hunt	1 990
Toy Story 2	1 190
Villain's Revnge	1 190
Dino Crisis 2	1 990
Doom 3*	Akció
Drakula 2 HUN	990
Driver	1 890
Driver 3	3 790
Dungeon Siege 2	6 990
Dungeon S. 2 Broken W*	Jön
Echelon Wind Warriors	990
Egypt 3 HUN	3 790
El Matador HUN*	Jön
Empire Earth HUN	1 990
Empire E. Art of C. HUN	1 990
Empire Earth 2 HUN	6 990
Europa Universalis HUN	990
Europa Universalis 2	1 990
Everquest 2	2 390
Everquest 2 és Kingdom	4 990
Evil Genius	3 490
Extreme 500	990
Faces of War*	Jön
Fahrenheit: Indigo Pr.*	3 990
Far Cry	1 990
F.E.A.R.	4 990
FIFA 07 (09.29) HUN*	11 690
FIFA 2005	3 890
Fire Captain HUN	3 790
Fire Department 3	7 990
Flanket 2.0	1 190
Flatout	1 990
Flatout 2	1 990
Flight Simulator 2002	3 490
Flight Simulator 2004	9 990
FS 2004 Airbus Holiday	5 690
FS 2004 Austria	7 590
FS 2004 A-10 Warthog	5 690
FS 2004 Balearic Isl.	5 690
FS 2004 Budapest	4 790
FS 2004 RACING 3	1 990
FS 2004 Budapest	4 790
Freelancer	2 390
Full Spectrum W: T. H.	10 990
Gangsters	990
Getting Up	4 990
Ghost Recon 3	9 990
Glory of the Roman E.	6 990
Godfather (Keresztapa)	11 990
Gooka	990
Gorky Zero HUN	990
Gorky Zero Aurora HUN	1 990
Gothic 2	1 990
Gothic 2 Night of Raven	2 990
Gothic 2 Gold	3 990
Grand Theft Auto 3*	2 790
GTA Vice City	2 790
GTA San Andreas	6 990
Great Escape	990
Ground Control	1 890
Ground Control 2 HUN	1 890
GT Legends HUN	7 990
GTR (FIA GT R.) HUN	3 990
GTI Racing HUN	5 990
Guild Wars (2006)	6 990
Guild Wars Factions	6 990
Gun*	Akció
Gyűrűk U: Király v.tér	3 890
Gyűrűk Ura Harc Középf.	3 890
Gy.U. Harc Középf.	12 790
Halálom Almok HUN	1 990
Half-Life 2 GOTY	11 490
Half-Life 2 Episode One	4 890
Halo	3 990
Harci szerekere HUN	1 990
Harry Potter: Bölcsek k.	3 890
HP 2 Titkok kamrája	3 890
HP 3 Azkabani fogoly	3 890
HP 4 Tűz serlege	11 490
Három testőr HUN	3 990
Hearts of Iron 2	1 990
Heaven and Hell	1 190
Heavy Metal FAKK 2	990
Heavyweight Thunder	990
Heroes 3 Complete	1 890
Heroes of M&M 4 HUN	1 890
Heroes 4 Complete HUN	3 790
Heroes of M&M 5 HUN	11 990
Hidden & Dang 2 Gold*	Akció
Hitman	1 990
Hitman 2	1 990
Hitman Contracts	1 990
Hitman Blood Money	9 990
Homeworld	990
Homeworld 2 HUN	1 890
Hooligans	990
Hostile Waters	990
House of the Dead 2	990
House of the Dead 3	1 890
IL-2 Forgotten Battl HUN	1 990
Imperialism 2	1 890
Imperium Galactica 2 HU	990
Incoming Forces	990
Jagged Alliance 2 Gold	1 890
Jaws Unleashed*	2 790
Jeanne d'Arc HUN	1 990
Joint Task Force*	Jön
Jurassic Park Op. Gen.	2 790
Just Cause*	Jön
Kao the Kangaroo 2	3 890
Kelták királya HUN	1 990
King Kong HUN	6 990
King of the Road	990
Knights&Merchants	990
Knights&Merchants 2 H.	1 990
Kőkorszaki taxi HUN	1 990
Lego termékek	
Lego Bionicle	1 990
Lego Chess	1 990
Lego Creator	1 990
Lego Creator Knights K	1 990
Lego Drome Racers	1 990
Lego Football Mania	1 990
Lego Island	1 990
Lego Island 2	1 990
Lego Island Xtreme S.	1 990
Lego Loco	1 990
Lego Racers	1 990
Lego Racers 2	1 990
Lego Star Wars	7 590
Lego Star W. 2 (09.29)*	9 990
Lego Stunt Rally	1 990
Legióntők HUN	990
Legióntők HUN	990
Lineage 2/online	4 990
Loco Mania	4 990
Madden 07	11 690

CD GALAXIS

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



Lego Star Wars 2*

9 990,-



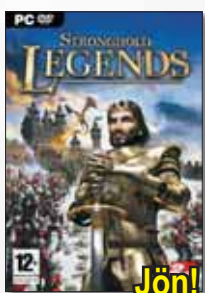
Battlefield 2142*

11 690,-



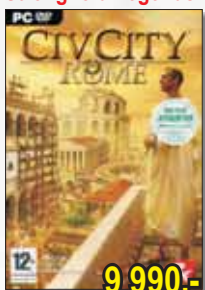
Sims 2: Csilli-vili cuccok

3 890,-



Stronghold Legends*

Jön!



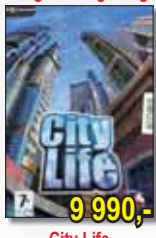
CivCity: Rome

9 990,-



Dungeon Siege Kieg.*

Jön!



City Life

9 990,-



Prey

9 990,-



Civ 4 Warlords

7 990,-



Pirates of the Caribbean

9 990,-



Air Conflicts

5 990,-



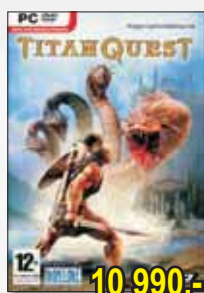
Cossacks 2 Kieg.

5 990,-



DarkStar One

5 990,-



Titan Quest

10 990,-



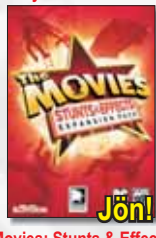
Micro Machines 4

9 990,-



Glory of the Roman E.

6 990,-



Movies: Stunts & Effects

Jön!



FIFA 07*

11 690,-



NHL 07*

11 690,-



NBA 07*

11 690,-

Szoftver Áruház

a Blaha Lujza térenél

TÖBB EZER 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



ÁLLÁSLEHETŐSÉG!

Eladókat keresünk, hosszú távra, teljes munkaidőben.
További információk:
www.galaxisnet.hu/allas.php
Jelentkezés az üzletünkben.

Mafia* Akció	NHL 2005 3 890	Rage of Mages 2 990	Sims 2 HUN	Racer 3 490	Train Simulator 3 490
Magyar társasjáték HUN:	NHL 07 (09.22)* 11 690	Railroad Tycoon 3 HUN* Akció	Sims 2 alapjáték 12 490	Republic Commando* Jön	Transport Giant HUN 3 790
Amöba 990	Night Watch* Jön	Rails across America 1 990	Sims 2 Egycetem 7 190	Rogue Squadron 3 490	Transport Giant kieg H. 4 990
Dominó 990	Nina HUN 990	Rainbow Six Lockdown 6 990	Sims 2 Éjszakák 7 190	X-Wing Alliance 3 490	Transp. Giant Gold HUN 6 990
Fekete Péter 990	No Man's Land 1 190	Rally Champ Extreme 1 990	Sims 2 Vár az üzlet 7 190	X-Wing Collector 3 490	Tycoon City New York 4 990
Félkarú rabló 990	Oblivion (Elder Scr. 4) 6 990	Rally Trophy HUN 990	Sims 2 Házi kedvenc (10.20)* 7 190	Starcraft és Brood War 1 890	Válaszcsepapás HUN 990
Ki nevet a végén? 990	Oil Tycoon 2 HUN 1 990	Reservoir Dogs* Jön	Sims 2 Mesés diszletek, cuccok 3 890	Starship Troopers 1 990	UFO Aftermath 1 890
Kinai sakk 990	Onimusha 3 6 990	Restaurant Evil 3 1 990	Stuff: Csilli-vili cuccok 3 890	Starsky and Hutch 1 990	UFO Aftershock 5 990
Mahjong 990	Op. Flashpoint GOTY 2 790	Restaurant Empire HUN 990	Sim City 4 Deluxe 3 890	Stoneage Foolympics 990	Unreal Tournament 2004 3 890
Malom 990	Outrun 2006* Jön	Restricted Area HUN 3 990	Sin Episode 1: Emerg. 4 890	Streets Racer 990	Ultim. Demolition Derby 990
Reversi 990	Over the Hedge* Jön	Richard Burns Rally 3 490	Singles 2 HUN 7 590	Streets R. 2 Fast Driver 1 990	Ubersoldier 7 990
Torpedó 990	Pacific Fighters HUN 1 890	Rise & Fall: Civ. at War 11 690	Ski Park Manager 990	Stronghold* Akció	V-Rally 3 2 790
Majestic Chess 1 990	Panzer Elite SE 990	Rise of Nations 4 790	Skoda Racer 1 990	Strong. Crusader HUN* Akció	Válaszcsepapás HUN 990
Mahjongg Variety Pack 2 1 390	Panzer Elite Action 7 990	Robin Hood Def. HUN 1 990	Snowy 1 Hócsata HUN 1 990	Stronghold 2 Deluxe 4 990	Veszélyzet 2 HUN 1 990
Mall Tycoon 3 1 990	Panzer General 3D SE 1 890	Robots 4 790	Snowy 2 Rejtélyes sz. H. 1 990	Strong. Legends (09.29.) Jön	Victoria 1 990
Mars: Letelepítés egy 690	Panzer Phase 1 HUN 990	Rogue Trooper 11 990	Snowy 3 Kincsvadász H. 1 990	Sudoku Classic 1 890	Vietcong Purple Haze* Akció
Mashed 1 990	Panzer Phase 2 HUN 4 790	Rollercoaster Tycoon 3* 3 990	Snowy 4 Urutazás H. 1 990	Sudoku Master 2 1 490	Vietcong Purple Haze* 2 990
Master of Orion 3 1 890	Papyrus 990	Roller. T. 3. Soaked 3 990	Snowy 5 Hórgász. H. 1 990	SWAT 3 Elite Ed. 1 890	Virtua Cop 2 990
Matrix: Path of Neo 3 990	Paradise Cracked HUN 690	Roller. T. 3. Wild 3 990	Sonic 3D 990	SWAT 4 Gold 7 990	Virtua Fighter 2 990
Medal of Honor Warchest 3 890	Patrician 3 990	Roncsderbi HUN 1 990	Sonic Adventure DX 990	Syberia HUN 990	Wanted Guns HUN 990
Medal of Honor Pacific A 3 890	Pearl Harbor HUN 990	Runaway HUN 1 990	Sonic Heroes 1 990	Teknős Béla kaland HUN 1 990	War and Peace 990
Medieval Lords HUN 3 990	Pet Racer HUN 990	Rush for Berlin HUN 7 990	Sonic R 990	Temple of Elemental E. 1 990	War of the Ring 2 790
Megacity Challenge 990	Pet Soccer HUN 990	Sabotain HUN 990	Speed Thief 990	Thief 2 990	War on Terror HUN 990
Megarace 3 990	Pharaoh + Cleopatra 2 790	Sacred (Plus bővítéssel) 3 830	Spellforce Platinum 5 990	Thief 3 1 990	Warcraft 2 G. Battle.net 1 890
Micro Machines 4 9 990	Pirates* Akció	Sacred Underworld 3 830	Spellforce 2 9 990	Throne of Darkness 990	Warcraft 3 2 590
Monopoly Tycoon 990	Pirates of the Caribbean 9 990	Sádk mester (mmn) HUN 2 490	Splinter Cell 2 990	Tiger Woods 07* 11 690	Warcraft 3 Frozen Throne 2 2 590
Mortyr 2 HUN 3 990	Platoon HUN 990	Sárkány trónja HUN 1 990	Splinter Cell Pand. HUN 3 790	Tilium HUN 990	Warcraft 3 Gold 4 990
Movies* Akció	Pokoli Szomszédok HUN 1 990	Serious Sam Gold* Akció	Splinter Cell Chaos Th. 2 990	Titan Quest 10 990	Wizardry 8 990
Movies: Stunts & Effects* Jön	Pokoli Szomsz. 2 HUN 3 990	Serious Sam 2 4 990	Star Wars	TOCA Race Driver 3 9 990	World of Warcraft /onl. 9 990
Myst 4 Revelation HUN 990	Pokoli Szomsz. 1+2 HUN 4 990	Settlers 2 - 10th Anniv.* Jön	Battlefront 6 690	Tom Clancy's Splinter Cell 990	World of Warcraft /onl. 9 990
Myst 5 End of Ages 4 990	Port Royale 2 HUN 3 790	Settlers 5 HUN 5 990	Battlefront 2* Jön	Tomb Raider 3 990	Worldwide Soccer 990
Nagymester 2 HUN 990	Postal 2 1 990	Shadowgrounds HUN* Jön	Empire at War* Jön	Tomb Raider Chronicles 1 990	Worms 3D 990
NBA 2005 3 890	Praetorians 1 990	Shadow Ops: Red Merc. 1 990	Force Commander 3 490	Tomb Raider Angel of D. 1 990	Worms Forts Und. Siege 1 990
NBA 07 (10.06.)* 11 690	Prey 9 990	Sherlock Holmes Ezüst f. 1 990	Jedi Knight Gold 3 490	Tomb Raider Legend 11 990	X-Men The Official Game 9 990
NCSoft 60 napos kártya 7 990	Prince of Persia S.o.T 1 990	Silent Hunter 3 HUN 3 990	JK 2 Jedi Outcast* Jön	Tony Hawk's Undergr. 2 6 690	Xpand Rally HUN 2 790
Need for Speed Porsche 3 890	Pro Evolution Soccer 5 4 990	Silent Storm 990	JK 3 Jedi Academy* Jön	Total Club Manager 05 3 890	Yahzteq (Kockapóker) 990
NFS Hot Pursuit 2 3 890	Project Nomads 1 190	Sims:	Knights of the Old R. 3 490	Total Overdose 6 990	Zapper 990
NFS Underground* 3 890	Psychonauts 9 990	Sims + Livin' It Up 3 890	KOTOR 2* Jön	Trabi Racer 1 990	Zeus Gold 990
Need for Speed Und. 2 3 890	Pure Pinball HUN 990	Sims + Livin' It Up 3 890	Lego Star Wars 7 590	Total War Eras* 1 990	Zoo Empire HUN 3 790
NFS Most Wanted 6 990	Quake 4* Akció	Kiegészítő Pack 1 3 890	Lego Star W. 2 (09.29.)* 9 990	Trackmania HUN 1 990	Zoo Tycoon 3 490
Nexus HUN 1 990		Kiegészítő Pack 2 3 890	Phantom Menace 3 490	Trackmania Sunrise H. 4 990	Zoo Tycoon 2 HUN 3 990

RSNÉZET

GÓRIA

-KALAND

VEZET

VÁROSA, A
KORRI SZENTFÖLD

Ó

FT

ESZTŐ

FT MONTREAL

ELENÉS

SLINK

40

ELSŐ
LÁTÁSRA

ASSASSIN'S CREED

Augusztus végén robbant bombaként a hír: a Ubisoft az eddig PS3 exkluzívként bejelentett középkori bérgyilkos akció-kalandja mégis megjelenik PC-re. A Prince of Persia készítői által fejlesztett Assassin's Creed-ben egy igazi „hassassint”, egy arab bérgyilkost alakítunk, aki mindent megtesz azért, hogy hazájában, Jeruzsálemben ismét béke uralkodhasson...

No persze, mi az a „minden”, amit egy hassassin megtehet a béke érdekében? Nem, nyilván nem küld virágokat az egymás ellen harcoló feleknek... Okos és számító ifjú gyilkosunk, ismertebb nevén Altair küldetése során kulcsszemélyeket kutat fel Oroszlánszívú Richárd és Szaladin seregéből, hozzájuk férközik, aztán a legnagyobb hidegvérrel gyilkolja meg őket. Útközben persze gyakran több tucatnyi kereszteslovagon, vagy szaracénen kell magát keresztülverekedni és nem ritka az sem, hogy menekülés közben egy igazi kis hadsereg liheg a nyakában. Felmerül a kérdés, hogy ezekhez a gyilkosságokhoz mégis milyen játémenetet mellékeltek a ubisoftos hölgyek és urak. Hiszen van már a játékparban egy hideg bérgyilkosunk, aki nem más, mint Hitman, ökelme pedig a taktikus, feltűnés nélküli gyilkosságairól híres. Nos, az Assassin's Creed ezt a játékelemet is tartalmazza majd, hiszen Altairnak az arab városkák poros utcáin a járóelők, kereskedők, mutatványosok és nézelődők forgatagában kell elrejtőznie, hogy észrevétlenül közel férközzön áldozatához. Mivel azért az őrzékek gyakran figyelik a tömeget és a játék során egyre job-

ban megismerik a hassassint, ezért hősünknek nem elég pusztán „feltűnés nélkül” sétáfkálnia, hanem gyakran a legváltozatosabb terepelemek kell kihasználnia, hogy biztosan elrejtőzzön az árgus szemek elől: ereszcsatornákon kell felmászni, háztetőkön egyen-

súlyoznia és így tovább. A tereptárgyakat ugyanakkor a hihetetlenül kifinomult harci részhez is fel tudjuk használni: itt a Prince of Persia-ból ismerős elkövetőn látványos, pörgős és egyszerre komplex vívőjelenetekre tessék gondolni, csak

persze még profibban kidolgozva. A grafika ecsetelésére sajnos nem maradt hely, azonban azt hiszem, ha ezekre a képekre pislantotok, akkor nem kell tovább hangsúlyozni, hogy miért is lesz az Assassin's Creed 2007 egyik legjobban várt játéka...

INTERJÚ Claude Langlais, Producer

Miben lesz a játék több mint egy átlagos ugráló-akciójáték?

Több dologban is, de a leglátványosabb talán, hogy a játékos mindenben meg tud majd kapaszkodni, ami nagyobb, mint néhány centi. Így lehetőségünk nyílik felkapaszkodni egy várfalon, sziklán, vagy bármi módon. Egészen új taktikákat dolgozhatunk ki, mint a korábbi játékokban.



Említted, hogy három nagyobb város van a játékban. Elég lesz szerint ennyi a leendő rajongóknak?

Mivel minden város egy tucatnyi küldetéssel bír, úgy vélem bőven elég lesz ennyi terep. A városok között pedig közlekedhetünk is, ahol szintén lesznek bizonyos kalandok – ez utóbbin még ötletelünk, így nem tudok pontosabb információt adni.

A prezentáción nagyon látványosak voltak az egymáshoz érő elemek. Minden tárggyal és személyel fizikai kapcsolatba kerülnünk?

Igen, igyekeztünk az eddigiéknél jóval látványosabb hatást kelteni. Minden hatással van mindenre, még az AI-vel rendelkező városlakók is feldönthetik a hordókat, kisebb osz-

lopokat, és így tovább. Más játékoknál, ha például nekimegyünk egy ellenfélnek, csak ütődünk, de nincs ellenhatás: itt, ahogy láthattad is, inkább ellökjük magunktól a mellettünk elhaladókat. Apróság, mégis jobb így játszani.

Lesz multiplayer a játékban valamilyen formában?

Jelenlegi terveink szerint semmilyen többjátékos mód nem lesz az /Assassin's Creedben, igaz, ez az álláspont idővel még változhat.



PENGE

A gyilkos karjából kinyúló pengét bármikor elő tudja ugraszteni egy elmésen kidolgozott kis szerkezet révén.

TÖMEG

A tömeg itt döbrent figyeli a gyilkosságot, de egyébként vadonatúj mester-séges intelligenciának köszönhetően minden szituációra teljesen reálsan reagál...



ÁLDOZAT

A kiszemelt áldozat egy templomos lovag volt, akit Altair hidegvérrel, pusztán az ügy érdekében gyilkolt meg...

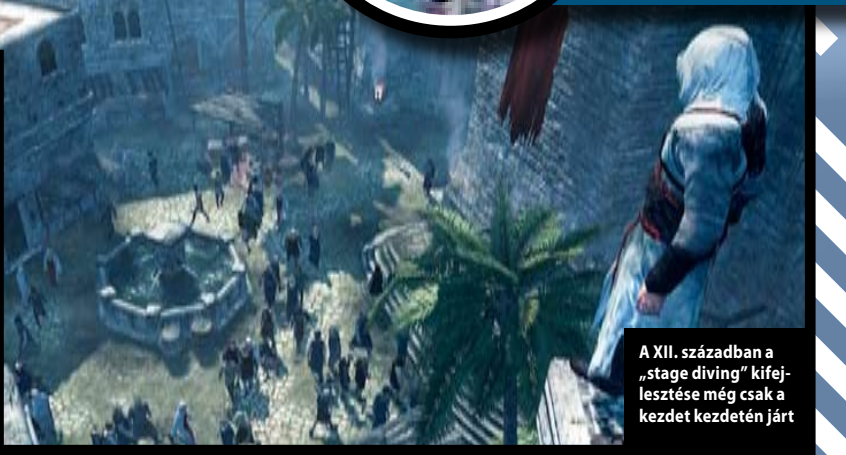


LEVÁGOTT UJJ

Altair öncsonkítása az arab gyilkosok, a hasasszinok rituális kiképzésének része...



Azt húzzad hogy: „csuhások járnak fapapucsban!



A XII. században a „stage diving” kifejlesztése még csak a kezdet kezdetén járt



-Nyugalom jóember, csak semmi pánik

ÚJJDONSÁG



Kedves emberek!

Új hónap, új lendület, új kiállítás. Gyu és Zero voltak olyan szerencsések, hogy ellátogattak Lipcsébe (annyira azért nem jó), a Games Conventionre (na az már tuti!). Az erről szóló beszámoló – ha minden igaz – tőlem jobbra már kezdődik is, és a GC hírek keretében írják le, hogy mit is dumáltak a fejlesztő/kiadó nénikkel, bácsikkal. Az E3 egyik nagy durranása volt PS3-ra az Assassin's Creed nevű játék, és konkrétan a lapleadás napján jelentette be a Ubisoft, hogy kihozzák PC-re. Áldassék a nevük, Bad Sector össze is dobott éjfélját egy első látásrát belőle. Neki is áldassék a neve! Persze az élet nem áll meg! Nemrég történt az a, magyar piacon eddig egyedülálló eset, hogy egy igazán jó játék igazán magyar pénztárcákhoz igazított árral jelent meg. Mivel mi is elkötelezett hívei vagyunk a legális játékszoftver-forgalmazásnak, ezért megkérdeztük a magyar piac mérvadó szereplőit, mennyire tartják ezt jó ötletnek, vajon megváltoztatja-e ez a lépés magyar játékszoftver-piacot. És a végére hagytam a legnagyobb tutkóságot, tisztelt hölgyeim és uraim! A GameStar XXL jegyében mazur és Bad Sector kollégákkal ipari mennyiségű GSTV-t mondtunk fel. Endless fun!
ender

AMIT AZ „ÚJJDONSÁGOK” ALROVATAIRÓL TUDNI KELL...

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

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

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

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



GC 2006

Amikor elindultunk Lipcsébe, akkor jöttünk rá, hogy visszatérünk a gyökerekhez: pont abban a szállodába kaptunk szállást, ahol első alkalommal. Így adta magát a lehetőség, hogy összehasonlítsuk az elmúlt éveket.

2002 szeptemberében egy céges Hon-dával száguldottunk át hegyen völgyön (akkortájt volt egy hatalmas árvíz német és cseh területen), naívan rádöbbenve, hogy a cseh határ melletti városka, DUBY hölgylakossága mivel is keresi a napi betevőt... Elsőre minden olyan kis kezdőnek tűnt, mint egy kölyökkutya: jópofa volt meg aranyos, de olyan kis bumfordi. Szerencsére a lipcseiek már elég tapasztaltak voltak kiállítás-szervezésben (*Messegelende? Landwirtschaftsausstellung? valaki? - ender*) és volt elég eszük hozzá, hogy mindenkit megkérdezzenek, aki eljött, hogy hogyan lehetne javítani.

AZ ÖTÖDIK MÁR IGENCSAK NYERŐ

Sok összetevője van annak, hogy az ötödik GC már világalomra tör (azaz GC For Teh Win!). Egyrészt a legfontosabb, hogy már becsukott szemmel is odatalálunk ötödsszörre: időközben annak köszönhetően, hogy a csehek és a szlovákok

is beléptek 2004-ben az Európai Unióba, az úthálózat erőteljesen fejlődni kezdett, bár Pozsony mellett még mindig építik azt az utat, amelyet 2002-ben is csináltak: hiába, a jó munkához idő kell. Mindenesetre DUBY is fejlődik, gyönyörű szép körforgalma lett ott, ahol első évben még eltévedtünk. Egyébként érdekes módon a 4 évvel ezelőtti árvíz nyomai még mindig látszanak a német oldalon, szóval itt sincs kolbászból a kerítés. De azért a Trabik száma igencsak lecsökkent, az jó hír.

LIPCSE, AZ ÖRÖK

Bár ez a kifejezés Rómára vonatkozik, számunkra Lipcse az örök város: a főtéren, a rusnya szocreál kollégium faláról már lebontották az egykor ott állt templomra emlékeztető domborművet: reménykedjünk, hogy a randa épületet is lebombázzák és helyére korhűen, régi tervek alapján rekonstruálják az egykor ott állt gyönyörű templomot. A város sokat fejlődik, viccesen azon filozofáltunk, a lipcsei villamosok se-

GOK



lejtőzésük után vajon mikor kerülnek majd a budapesti utcákra a „nagyserű” új beszerzések helyett. Emellett sikerült beszerezni az éves zacskósleves ál-lományt, sőt iszonyat finom steakeket toltunk kedvecn éttermünkben, a Nikolai-Kirche melletti Maredoban. No persze általában csak este nyolc után értünk oda, sőt, csúf magyar módon ki is használtuk, hogy senki nem ellenőrizi, hányszor veszünk a salátából... hát ejnye-bejnye (de ajánlom a módszert mindenkinek).

GC MINDENHOL

Az első igazi meglepetés akkor ért minket, amikor a „nulladik napon”, azaz a szakmai napon kimentünk, amikor látogató még nem jöhetett be. Hosszú sorok kígyóztak a regisztrációs pultoknál, jelezve, hogy erre a kiállításra most már az egész világ figyel. Ugyanezt érzékeltük odabent: a gyönyörű park-dizájn telis-tele jobbnál jobb Xbox 360 és PC játékokkal... Nem semmi volt. A már említett Blizzard/Vivendi és Microsoft mellett nagy élmény az EA kör alakú standja volt a körbefutó vetítővászonnal (meg hát itt volt kint a *Spore*, ami odab... (by ender)). Szerencsénkre a kiállítást okosan szervezték meg: aki dolgozni, tárgyalni akart, annak békés és nyugodt körülmények között biztosították ezt a Business Centerben (azaz

üzleti központban), így nem hallottuk a tömeg zaját. Ez alól egy kivételt volt, az EIDOS standja, amelynek még a teteje is be volt építve, sőt a demonstrátor kikapcsolta a légkondit, így a *Battlestation Midway* bemutatója közben ki lehetett volna tenni a táblát, hogy *Battlestation Midway* Sauna. Nem baj, hamar szabadultunk és átmehettünk a *Kane & Lynchre* kicsit levegőt venni.

MI VOLT A LEGJOBB, A LEGMEGLEPŐBB?

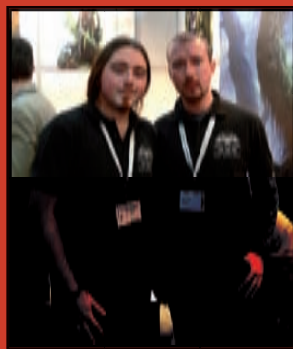
Azt hiszem erre nem nehéz válaszolni: a show legjobb játéka kétségtelenül a *Spore* volt: bárki, bármit csinál, ezt felülmúlni nem lehet. Számunkra nagyon kellemes meglepetés volt az X360 és az ezen futó szuperjátékok, ugyanígy nagyon bejött a *Brothers in Arms: Hell's Highway* is, amely azt hiszem továbbfejleszti az egyszerű lövöldözés kategóriáját. Kellemes volt látni a *Command & Conquer 3*-at, bár még messze van attól, hogy kész legyen, de jó lesz. Jah, és kíváncsi leszek az EA *Railway* Simulátorára: ígéretesnek tűnik. S hát ki ne hagyjam: jön a *BURNING CRUSADE* Vááááááááááááááááá!!!!!! S még van egy dolog, amit nagyon fontos megemlíteni: elsőként készítettünk helyszíni videó és podcast (amolyan rádiós, tehát csak hangos) beszámolókat a helyszínről, amelyeket folyamatosan, a kiállítás ideje alatt lehetett nézni és hallgatni a GameStar Online-on. Hihetetlen jól visszajelzéseket kaptunk, ami nagyon jólesett: köszönjük, hogy velünk voltatok, és aki nem jutna ki jövőre sem a GC-re (pedig megéri, mert irtó nagy buli), az legalább hangulat-keltőnek hallgassa meg az ez évi beszámolókat...

MEGDÖLT MINDEN GC REKORD!

No ez a nem semmi. Azt nagyon jól tudtuk eddig is, hogy a németek minden erejükkel azon lesznek, hogy megdöntsék a múlt évi látogatási rekordot, de úgy fest, hogy mindenben túltettek. 2005-ben összesen 134 ezer ember látogatott el a showra, most pedig már 183 ezren akarták látni a kiállítást! Emellett 2600 újságíró volt jelen 38 különböző országból, szóval látható, hogy hatalmas volt az érdeklődés, s valamint ezen adatok alapján elmondhatjuk, hogy a Németországban évente megrendezésre kerülő Games Convention Európa első számú interaktív showja. Egy független statisztikai cég felmérése is szép adatokkal szolgál: a látogatók 42 százaléka már elmúlt 20 éves (6 százalékkal több, mint tavaly), 17 százalékkal nő a női rész (4 százalékkal több, mint előző évben), mely növekedése leginkább annak tudható be, hogy a GC alkalmából egyre több terület kerül megvilágításra, ilyen volt idén például az újonnan debütáló „Art” kiállítás. Ezen kiállítás keretein belül a látogatók mindegyike elmélyülhetett a karakteranimálás világában, valamint mindazt megismerhették, ami ehhez szükséges. A rendezvény végére a 183 ezer látogató közül több, mint a kilencven százalékkal jelezte, hogy visszajönnének jövőre is. Összességében tehát elmondhatjuk, hogy oltárra nagy buli volt, és úgy fest, hogy a fejlődés nem áll le. Jövőre ugyanott, még több játékkal, bejelentéssel, bulival és lehetőséggel. Gyere el Te is! **Gyu, ZeroCool**



Reggeli testedzés
Fentezifalván



CD PROJECT RED
Michal Madej

THE WITCHER

A grafikai motor első látásra kicsit elavultnak tűnik. Változtattok valamit a Bioware féle Aurora motoron?

Gondolom itt a textúrákra gondolsz főleg. Nos igen, ezen még mindenképpen javítani fogunk. A motor maga azért már sokban változott, az eredeti Aurora engine-nek körülbelül az 50 százalékát teljesen átírtuk. Rengeteg effektet és particle-t tettünk bele, hogy látványosabb lehessen.

Nagyon látványos harc jeleneteket mutattál. Nem lesz ez kicsit bonyolult

egy átlagos játékos számára?

Nem, egyáltalán! Pont azt tartottuk szem előtt, hogy mindenki tudjon harcolni a játékban. Olyannira leegyszerűsítettük, hogy szimplán az egérrel is lehet játszani, nem muszáj a billentyűzetet segítségül hívni.

Mennyire lesz lineáris a történet?

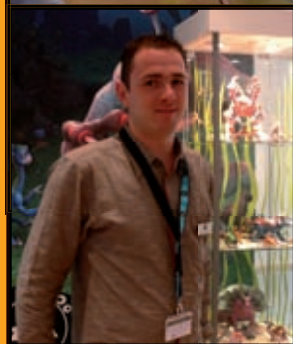
Nagyon sok olyan esemény lesz, mely alapjaiban befolyásolja a történet kimenetelét. Azonban ezen változások nem azonnal ferdítik el a sztorit. Lehet, hogy

csak 3-4 órával később derül ki, mi lett a következménye annak, amit csináltunk, éppen ezért visszatölteni sem nagyon lehet az eseményeket.

A végén mindenképpen egy megoldás lesz, akármít is csinálunk?

Nem, egészen pontosan három befejezést készítettünk. Igazából azonban érdemes többször végigvinni a játékot, mert mindhárom befejezés teljesen más. Alapjaiban változtattuk meg őket, hogy tényleg érdemes legyen újra meg újra végignyomni.

Üdv néktek, idegenek, békével jöttünk! (Srácok, háromra tűz!)



ELECTRONIC ARTS
Alex Hutchison

SPORE

Grafikusaink ebben az esetben nem is csináltak semmit ©. Ez a szám bármikor tovább bővíthet, ha felcsatlakozunk az EA központi szerverére, ahova a játékosok által készített mindenféle lény, környezet, vagy bármi egyéb felkerül. Ez mind szépen átkészül a mi gépünkre, és azelőtt megtriplázódik minden, mielőtt észbekapnánk.

Mi történik azzal a játékosal, akinek esetleg nincs internetkapcsolata?

Sajnos az ő játékuk nem tud majd bővílni, de abban biztosak vagyunk, hogy még így sem lesz unalmas a játék. Ha minden nap csak egy bolygót fedezünk fel, akkor sem tudná teljesen végigvinni a játékot az, aki a mai napon születik meg ©.

Ezt a játékot szerinted hogyan lehet folytatni?

Bevallom őszintén, hogy egy tényleges második részre egyelőre mi sem tudunk gondolni. Kiegészítőt mondjuk lehet hozzá bármikor csinálni, akárcsak a Simshez: party a lényeknek, különleges tárgyak, esetleg háziállatok nekik, szóval a lehetőségek kifogyhatatlanok.

Mennyi bolygó van a galaxisunkban?

Huh, ezt nagyon nehéz lenne megmondani. Ha jól emlékszem, akkor több, mint egy millió csillag van, ezekhez pedig több bolygó is tartozik, akárcsak a mi naprendszerünkben. (de az biztos, hogy Plútó nincs köztük LOL - laser)

Alapból mennyi élőlény lesz a játékban, amiket megtalálhatunk a galaxisban?

Jelenlegi terveink szerint körülbelül 15 ezer különféle lényvel futhatunk majd össze a játékban, melyeket egy jópofa és egyben zseniális program generált.

NEED FOR SPEED: CARBON



EA BLACK BOX Michael Mann

Miért csak mostanra készült el az ennyire vérprofin személyre szabható alkatrész átalakítás?
Őszintén megmondom, hogy ez a technológia már hosszú évek óta készül. Nagyon sok verziója volt, és csak most jutottunk el odáig, amikor már mi is meg vagyunk vele elégedve. Úgy gondoltuk hát, hogy a Carbon lesz az első, amibe beletesszük, és innen folytatjuk majd a fejlesztéseket.

Összehasonlítva a korábbi epizódokkal, mekkora lesz a játszható terület?

Pontos kilométert nem tudok mondani, de az eredeti elképzelés mindenképpen az volt, hogy legalább másfélszer akkora legyen a játéktér, mint amekkorát a Most Wantedben kaptak a rajongók.

Mit kedvelsz legjobban a játékban?

Véleményem szerint a grafikán és a testreszabhatóságon kívül a legjobb a Canyon Duel mód. Iszonyatosan adrenalin pumpáló, minden másodpercben figyelniünk kell, sosem fogunk unatkozni. Már több hónapja játszom vele, és még mindig iszonyatosan élvezem!

Hogyan akarjátok folytatni az NFS sorozatot?

Egyelőre be szeretnénk fejezni az aktuálisat, majd valami teljesen új utvonalat próbálunk kitalálni. Már most sokan panaszkodtak, hogy megint csak éjszakai versenyek lesznek, úgyhogy érzéseim szerint ezután ismét haladunk a fény felé ☺.



Azt mondták, a következő szálitmányból én is kapok sapkát

CRYSIS



CRYTEK STUDIOS Peter O'Mailey

Azt pedzegették, hogy csak Windows Vista alatt fog menni a játék. Mi az igazság?

Ezt a pletykát először egy német lap kezdte terjeszteni, de semmi igazság alapja nincs. A játékhoz nem lesz követelmény a Vista, csupán lesznek olyan valós idejű effektek, melyek csak és kizárólag Windows Vista alatt lesznek láthatóak.

Mit szeretsz legjobban a játékban?

Egyértelműen azt, hogy minden egyes bokrot, illetve fát szét lehet lőni. Ezzel nemcsak kiélhetem nagyon régi rombolós vágyaimat (lévén a

Akkor két sajtburger, diákmenüben



COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS



ELECTRONIC ARTS Mike Verdu

DirectX 10-es effekteket támogat, illetve követelménye lesz a Windows Vista a játéknak?

Egyelőre még csak DirectX 9-es effekteket tud, de gondolkodunk azon, hogy bekapcsoljunk néhány DX10-es lehetőséget. Természetesen a futtatásához nem kell majd Windows Vista, sőt a jelenlegi állás szerint nem is dob majd semmit a játékon, ha a Microsoft új operációs rendszere alá telepítjük.

Ezúttal is az nyeri majd a multi csatát, aki gyorsabban kattint?

Ez a probléma elég sok stratégiánál jelentkezik, akárcsak a mi korábbi C&C játékainknál. Most próbáltuk úgy kialakí-

tani a dolgokat, hogy sokkal fontosabb legyen a taktika. Hamarosan meglátjátok, hogyan sikerült ☺.

Mikorra tervezték a megjelenést illetve lesz-e előtte demó verzió?

Pontos dátumot nem tudok mondani, de valamikor 2007-ben fogjuk kiadni. Ha minden jól megy, megjelenése előtt körülbelül három héttel lesz demó is belőle.

Mi lenne, ha a sarokban felállított tiberium makett igazi lenne ☺?

Hm, akkor bizonyára már szénné égtünk volna ☺.

kisebb épületeket is szétkaphatjuk), hanem alapjaiban változtathatom meg a taktikákat. Eltorlaszolhatjuk az ellenfél útját, ölhetek is a környezettel, szóval szerintem ez a legjobb.

Van valami olyasmí fegyver, vagy lövés mód, amit eddig nem láthatunk más játékban?

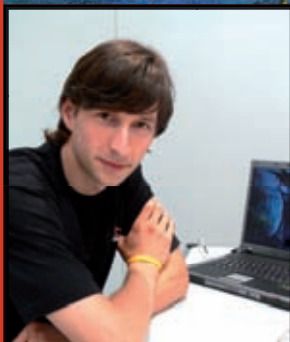
Sok mindent nem árulhatok el, de ahogy láthattad a prezentáció alatt, lesz egy olyan lövedék, melyet az ellenfél bőre alá tudunk belőni úgy, hogy az ne vegye észre (nanotechnológia rulz ☺). Egyszerre többekbe is beletehetjük ezt az implantátu-

mot, majd egyetlen gombnyomásra mindben „klipkkan”, ezzel megölve a célszemélyeket.

Minden járművet lehet vezetni a játékban?

Igen, bármely, a terepen fellelhető és még ép állapotban lévő járművet tudjuk vezetni, de ne feledjük, hogy ezeket az ellenfél ugyanúgy kilöheti alólunk, mint ahogy mi alóluk.

HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES



GSC GAME WORLD
Oleg Yavorsky



Atomot nekik, az a biztos!

Mihez tudnád leginkább hasonlítani a játékot?

Ahogy a neve is mondja, több ismert játékból is merítettünk: *Heroes of Might and Magic*, *Total Annihilation*, illetve *Age of Empires (lol? - ender)*. A legjobb elemeket gyűrtük össze, és még beletettük a mi általunk készített *Cossacks* legjobb

apróságait. Ezekből született a *HoAE*.

Mennyi egység lehet egyszerre egy küldetésben?

Igazság szerint sosem próbáltuk ki mennyit bír, határokat pedig nem szabtuk. Ahogy láthattad, az egységeket úgy gyárthatjuk, hogy egyet, ötöt, vagy végtelent kérünk belőlük. Ez utóbbi esetben egészen addig készül az adott egység, amíg el nem fogynak a forrásaink.

Mi a legfontosabb szerepjáték elem, véleményed szerint?

Szerintem egyértelműen az, hogy a föld alatti küldetésekre csak a hősök mehetnek le, senki más. Ők olyan speciális karakterek, akik különféle kártyákkal tudnak előcsalni hatásos varázslatokat.

Ezeket a kártyákat hogy lehet megszerezni?

Többféle lehetőség is van. Egyes küldetések sikeres elvégzésével, esetleg elnyerhetjük a játékban megtalálható NPC-ktől, vagy akár véletlenül is találhatunk néhányat a játékban.



A Ubisoft romániai stúdiója dolgozik kedvenc világháborús tengeralttjáró szimulátorunk következő epizódján, a *Silent Hunter 4*-en. A csapat nevéhez fűződik a nem is oly régen megjelent *Blazing Angels: Squadrons of WWII* is – a levegő után most a víz alatt próbálkoznak. Megjelenés 2007 tavasza.

Bizonyára sokan ismeritek a Tycho és Gabe kalandjait feldolgozó *Penny Arcade* képregénysorozatot (www.penny-arcade.com) – aki nem (de bírja a kicsit beteg humort)

annak erősen ajánljuk A Hothead Games bejelentette, hogy játékot készít a két megfáradt gamer főszereplésével, melynek címe *Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness* lesz. Félünk.

Sonic él, él és élni fog: a SEGA új csudajátékában, a *Sonic Riders*ben Dr. Eggman (nocsak-nocsak) és új csatlósai okoznak fejfájást a piros tornacipős kék süninék és nem kevésbé rendhagyó adottságokkal megáldott barátainak. Persze az egész sztori csak kamu, egy Sonic tematikájú versenyzős játékról van szó, csak hát ezt mégsem mondhatjuk, hova lenne a független

tájékoztató az objektivitás, igaze.

Egyik olvasónk nemrégiben fájalta, hogy nincs elég lovas játék: nos, íme rögtön egy dupla adag: hamarosan érkezik a Melbourne Cup Challenge, melyben az offline-online versenyeken kívül tenyészthetünk is (lovakat, mégis mit). A másik lóságos csoda Frankie Dettori Racing névre hallgat: a tematika hasonló, csak itt éppenséggel fogathajtás lesz a középpontban. Nos, ennyi egyelőre elég lesz a lóból?

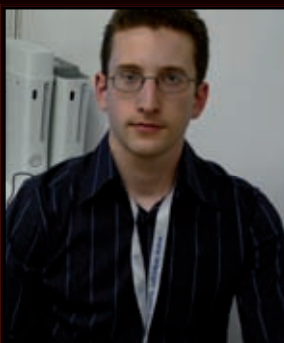
A kalandjátékok egyik anyatigrise, Jane Jensen visszatért! A legendás Gabriel

Knight 1999-es megjelenése óta nemigen hallottunk róla, csupán neten keresztül értékesített, felamatőr játéprojekteken vett részt (*Inspector Parker*, *Betrapped!*) most azonban újra „egész estés” projekten dolgozik, melynek címe *Gray Matter*.

Sportmenedzser játékokból sosem volt hiány, az *Anaconda* azonban rábukkant egy kiaknázatlan területre: be is jelentette a *Boxing Managert*. Három fiatal tehetséggel kezdünk, akikkel mindhárom világbajnokság csilivili aranyövét igyekszünk majd megkaparintani. A játék még november végén, december elején várható.

JÁTÉKBEJELENTÉSEK

TIMESHIFT



SABER INTERACTIVE
Ben Serviss

Nem gondold, hogy kicsit unalmasak már ezek az időlassítások játékban? Mostanában elég sok játék van, amiben ezt meg lehet csinálni...

Ez így is van, éppen ezért lehet a *Timeshift*ben mást is csinálni az idővel. Meg is állíthatjuk, illetve vissza is forgathatjuk egy bizonyos ideig, így újabb lehetőségek tömkelege nyílik a játékosok számára.

Milyen gyakran kell majd használni a játékban az időlassítást, visszafordítást?

Az akciók közben bármikor használhatjuk, amíg ki nem merül ez a lehetőség. Bizonyos, akciómentes pontokon mindenképpen használnunk kell, ahol komolyan el kell gondolkodni, miképpen lehet továbbjutni. A fizika törvényeit is megváltoztathatjuk néha, szóval min-

denképpen érdemes lesz próbálkozni.

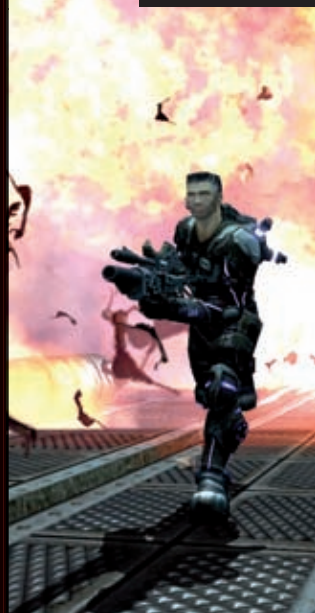
Nagyon látványosak a játékban a különféle terep-sérülés effektek. Nem lesznek ezek egy kissé nagyon gépigényesek?

Bármennyire hihetetlen, ezek egyáltalán nem fognak lassítani. Azon egyszerű oknál fogva, hogy sima textúrákról van szó, nem 3D-s objektumokról. Csak azért tűnnek annak, mert ahhoz képest cseréli le ezeket a textúrákat a motor, hogy éppen milyen szögben nézzük őket.

Mikor jelennek meg végre a különféle platformra írt verziók?

Most már nagyon előrehaladott a fejlesztés, majdnem teljesen készen vagyunk, így bátran állíthatom, hogy szeptember folyamán a boltokba kerül.

Remélem nem hagytam nyitva a gázrezsót...



BROTHER'S IN ARMS HELL'S HIGHWAY



GEARBOX SOFTWARE

Randy Pitchford

Mennyire figyeltetek a részletekre, és a helyszínekre?

Igyekeztünk minden korabeli fotót, légi

felvételt felhasználni a játék elkészíté-
sekor. Még az akkori időjárásjelentést is
megszereztük, így a játék egyes küldeté-
sein pontosan olyan az időjárás, mint a
valóságban volt egykor.

Mennyire lesznek szkriptelve, előre beállítva az események?

Csak minimális szkriptet tettünk a játékba,
azokat is csak olyan helyekre, ahol feltét-
lenül muszáj volt. Ezek viszik általában
előre a történetet – a csapattagok és az
ellenfelek, a sorozat történetében először
teljesen egyéni gondolkodással bírnak.

Milyen elemekkel próbáljátok feldobni a játékélményt, most nem a grafikára gondolok?

Lesz néhány olyan, véletlenszerű emberi
viselkedés, mely feldobja majd a játékm-
enetet. Mondok egy példát: megtámadunk
öt katonát – előfordulhat, hogy három

visszaló, egy fedezékbe vonul, a
harmadik meg szimplán elrohan.
Vagy rohamozunk egy csatában,
az egyik csapattag megbotlik, így
igyekeznek felsegíteni a többiek,
akik ezzel életüket kockáztatják.
Ilyen események nem lesznek túl
sűrűn, de épp elégszer megjelen-
nek majd.

Minden körülmények között engedelmeskednek a katonák, nem fognak néha pánikolni, vagy felelőtlenül lövöldözni?

A játszhatóság kedvéért úgy
döntöttünk, hogy a csapattagok
mindent szó nélkül teljesíteni
fognak. Ha tétovázniának, vagy
félelmükben nem teljesítenének,
félő, hogy a játékos túl ideges len-
ne, és elkezdene szidni a játékot.



STALKER SHADOW OF CHERNOBYL

Készült. Mostmár főleg 9-es effek- teket használ. Elképzelhető, hogy valamiféle DirectX 10-es trükk is belekerül, mielőtt megjelenik?

Nem, semmiképpen sem akarunk már
hozzányúlítani a motorhoz. Mi magunk
is nagyon be szeretnénk már fejezni
a játékot. Úgy érezzük, hogy a DX10
nem dobná annyit a játékon, hogy
érdemes legyen hozzányúlítani ilyen
szinten.

Mikor lesz valamilyen publikus béta, esetleg demó verzió?

Pontos dátumot még nem tudok
mondani, lévén még mi sem döntöt-
tük el. Az viszont teljesen bizonyos,
hogy lesz publikus multiplayer béta és
egy egyjátékos demó változat is.



THQ
Guy Cunis



Emmán pöpec ruci

Most már elég sokat halasztottátok a megjelenést. Mégis mi újság a játékkal?

Bátran kijelenthetem, hogy a tartalmi
rész teljesen készen van. Minden
grafika, játékelem, lehetőség. Már
csak és kizárólag az egyensúlyozáson
dolgozunk: az ellenfelek ne legyen túl
erősek, vagy túl gyengék, a fegyverek
pontosan hogyan működjenek, és így
tovább.

Miért vettetek ki annyi mindent a játékból az elmúlt fél évben?

Egész egyszerűen úgy láttuk, hogy
túl sok olyan lehetőség van, melyeket
nem látnának át az olyan játékosok,
akik nincsenek benne több éve az FPS
stílusban. Mindenképpen azt akartuk
elérni, hogy bárki játszhasson vele, és
mindenki számára érthető legyen.

A játék korábban DirectX8-ra

mivel pletykák szerint ez a *Diablo 3* lesz, a jövőre
bejelentésre kerülő játék talán a... a... ki sem
merjük mondani. A *STARCRAFT 2*!

A játékfejlesztők állásfoglalásai jelentik a
legkívülőbb kiindulópontot némi zafos pletyka
kirobbanásához: az Obsidian (*KotOR 2*, *Neverwin-
ter Nights 2*) például system designert keres egy
titkos, Unreal 3 engine-es akció-szerepjátékhoz.
Lehet találgatni!

Lehet ám még mást is összekukázni az

aprókból: a Midway a gamedev.net-en keres
programozókat néhány eddig még be nem
jelentett projekthez. Egyikük minden bizonnyal
az *Area 52* nevet viseli majd, vajh' mely játék
folytatása lesz?
Bár hivatalos bejelentés továbbra sincs, a 3D
Realms elnök-vezérigazgatója, Scott Miller egy
interjúban elárulta, hogy nagyban dolgoznak a
Prey 2-n. A fejlesztő ezúttal nem a Humanhead
lesz, de ismét
külső cégre fogják bízni.
(Őket bizonyára lekötö a du... na mindegy.)

Az MMORPG-tengerben továbbra is biztos kis
sziget a kilenc éve (!) zakatoló Ultima Online. Az
EA a játékvilág legszerényebb és legszimpatiku-
sabb fejlesztőiként számon tartott*
Garriot fiúrek vezetésével az utóbbi
nyolc hónapban azon dolgozott, hogy mai
szintre hozza a grafikát és barátság-
osabbá, átláthatóvá tegye a kezelő-
felületet. Karaktert természetesen senki
sem veszti el, illetve az ígéretek szerint a
rendszerkövetelmény sem ugrik majd az
egekbe. *trónia



GAMES BOND

JELENTI

Paul Sams, a Blizzard ügyvezetője egy interjúban
elárulta, hogy a cég évente szándékozik majd
kiadni egy-egy kiegészítőt a *World of Warcraft*hoz
– eddig rendben van, jöhet, de a legizgalma-
sabb: Sams szerint jövőre hatalmas bejelentés
várható. Elismeri, valóban folynak tárgyalások
a Microsofttal egy közös konzolos produkcióról...

Ehavi táblázatos böngészdénk a Games Convention miatt egy kicsit átalakult. Lévén mindenki a játékiállítással foglalkozott legalább egy hétig, úgy gondoltuk, érdemes lenne kicsit körüljárni a témát a számok szempontjából is. Ime egy kis összesítés!

Legjobb FPS:

Crysis, Half-Life 2: EP2

Legjobb Csapatos FPS:

QW: ET, Team Fortress 2, UT2007

Legjobb TPS:

Kane & Lynch, Dark Messiah oMM

Legjobb Stratégia:

C&C3

Legjobb Szerepjáték:

Gothic III

Legjobb MMO:

WoW: The Burning Crusade

Legjobb Versenyjáték:

Test Drive Unlimited

Legjobb szimulátor:

GTR2

Legjobb Sportjáték:

Pro Evolution Soccer 6

A Show játéka:

Spore

Legnagyobb LOL:

Az egész nap sorba álló Tokio Hotelesek

Legnagyobb cink:

Halo 2 Vista

Legjobb játékstand:

WoW: Burning Crusade

Legnagyobb reménység:

Battlefield: Bad Company

Legnagyobb kiadói stand:

Microsoft

Legtöbb kiállított játék:

Microsoft

Legizgalmasabb prezentáció:

Brothers in Arms 3

Legunalmasabb prezentáció:

Battlefield 2142

Legnagyobb csalódás:

Battle of Britain

Legnagyobb meglepetés:

C&C3 sokkal jobb lesz, mint vártuk

Legnagyobb fun:

Guitar Hero 2 (Activision)

Leghosszabb sor:

UT 2007

Legnagyobb tömeg:

Wii, Activision

Legméretesebb kiállítási tárgy:

War Front (exoskeleton)

Legcsinosabb hölgyek:

Speed Link, 10tacle

Legjobb sajtóajándék:

Gamesloader (felfújható fotel)

Összes látogató:

183.000 fő

Újságírók száma:

2600 fő

Húsz évesnél idősebb látogatók aránya:

42%

Női látogatók aránya:

17%

LEGNÉPSZERŰBB GC-LETÖLTÉS A GSO-N:

1. Half-Life 2 ingame (5 videó, összesen 26.048)
2. Team Fortress 2 trailer (12.748)
3. Portal ingame (4.415)
4. Gothic 3 ingame (3.155)
5. NFS Carbon (1.989)

LEGNAGYOBB LETÖLTÖTT ADATMENNYISÉG A GSO-N A GC IDEJE ALATT:

1. Company of Heroes demó (1451.59 GB)
2. El Matador demók (2 db, össz. 1303,98 GB)
3. Just Cause demó (545.93 GB)
4. Joint Task Force demó (461,37 GB)
5. Team Fortress 2 trailer (166,54 GB)


MEGJELENÉSI LISTA

Alone in the Dark: NDI	2006. karácsony	Joint Task Force	2006. szept. 15.
Archlord	2006. szept. 29.	Just Cause	2006. szept. 15.
Broken Sword: The Angel of Death	2006. szept. 15.	LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	2006. szept. 13.
Caesar IV	2006. szept. 29.	Medal of Honor: Airborne	2007. eleje
Clive Barker's Jericho	2007. 6sz	Medieval II: Total War	2006. november 3.
Command & Conquer 3: Tiberium Wars	2007. eleje	Need for Speed Carbon	2006. november 3.
Company of Heroes	2006. szept. 29.	NHL 07	2006. szept. 22.
Crysis	2007. 6sz	Paraworld	2006. szept. 15.
Dark Messiah of Might & Magic	2006. október 13.	Scarface	2006. október 20.
Enemy Territory: Quake Wars	2007. tavasz (TBC)	Splinter Cell: Double Agent	2006. október 27.
Faces of War	2006. szept. 22.	Spore	2007. vége
FIFA 07	2006. szept. 29.	Supreme Commander	2007. tavasz
GTR 2	2006. szept. 29.	UT2007	2007. tavasz
Half-Life 2: Episode Two	2007. február	War Front: Turning Point	2006. szept. 29.
Huxley	2006. karácsony	Warhammer 40k: Dark Crusade	2006. október 27.

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT



Kicsit lejjebb...
köszí...

Mennyire vagyunk ráutalva a csapattársunkra? Csak az ő segítségével tudjuk végigvinni a játékot?

Igen, csak és kizárólag együttműködve tudjuk befejezni a játékot. Egyes küldetéseken nekünk kell követni őt (persze megvár az egyes pontokon),

máskor pedig mi segítünk az ő munkájában. Totálisan egymásra vagyunk utalva.

Az előző rész főleg sötét helyszíneken játszódott. Ez változni látszott azokon a pályákon, melyeken játszottunk. Miben változtatja ez majd meg a taktikát?

A Double Agent legelső pályája gyakorlatilag egy átvezető a

folytatásba. Ez még szintén sötét, aztán főként világos környezet lesz. Ez természetesen megköveteli, hogy alapvetően megváltoztassuk a taktikánkat. Világosan ugyebár könnyebben veszik észre a fegyvert, nehezebb közel lopakodni az ellenfélhez, és így tovább.

Melyik a kedvenc játékod, amit ti csináltok?

Remek kérdés – igazából azt hiszem, hogy korábban a *Portal* volt, aztán mikor továbbfejlesztett a *Team Fortress 2*, az lett a kedvencem. Most, hogy igen előrehaladtok az *Episode Two* munkálatai, van egy olyan érzésem, hogy hamarosan az lesz a kedvencem ☺.

Milyen játékokkal szoktál még nyomolni?

Igazából nem sok időm van játszani a mi játékainkon kívül, de néhány akciójátékot, FPS-t, illetve stratégiát azért ki szoktam próbálgatni.

A második epizódot is úgy fogjátok befejezni, hogy újabb száz kérdése lesz a játékosnak? ☺

Hehe, neeeeem ☺. A második epizódban rengeteg minden kiderül majd az univerzumról, még magáról a nagy G-Manról is. Azért tartogatunk majd meglepetéseket a harmadik epizódroz is, de erről majd máskor beszélünk ☺.

Mik a jövőbeni tervek, hogyan folytatjátok a HL univerzumot?

Jelenlegi terveinket lényegében ismered: befejezzük az epizód trilógiát – ez mindenképpen elsődleges célunk most. Konkrét folytatás ötletünk egyelőre nincs, de elképzeléseink és terveink annál inkább!

Láttam, hogy leegyszerűsítették a kezelőfelületet. Pontosan mit is láthatunk majd?

Mindösszesen egy állapotjelzőt jelenítettünk meg, mely azt mutatja, hogy mennyire vagyunk láthatóak. Zöld, sárga, és piros lehet, melyeket nem igazán kell magyarázni. Emellett még rövid időre apró információk jelennek majd meg, de semmi más.

A többjátékos mód most is jelen lesz?

Mindenképpen, lévén ez a rajongók egyik kedvenc lehetősége. Tervezünk egy bizonyos teljesen új módot is, amiről még egyelőre inkább nem árulnék el semmit – de mindenképpen nagyon ütős lesz!



UBISOFT
Thomas Leroux

HALF-LIFE 2 EPISODE TWO



VALVE SOFTWARE
Doug Lombardi

F.E.A.R.: EXTRACTION POINT

Gondolkodtatok már azon, hogy epizódokban adjátok ki a jövőbeni esetleges folytatást?

Egyelőre nem tervezzük, hogy bármely F.E.A.R. részt epizódokban adnánk ki. Egész egyszerűen azért, mert bármelyik epizodikus játékot nézzük, egytől-egyik túl rövidnek tartjuk, így inkább egy hosszabbat készítettünk.

Ha jól tudom, a játékot érintő jogok a Monolithnál vannak, a kiadónál csak a F.E.A.R. név. Várható ilyen körülmé-

nyek között valamilyen folytatás?

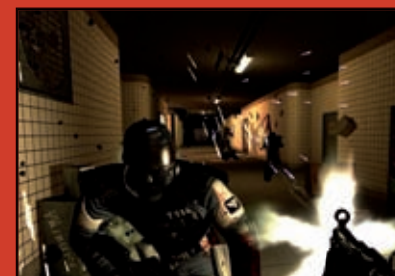
Jól látod, a helyzet eléggé meg van kavarva. Mindkét fél akarja folytatni a mostanra már jól bejáratott játékot, illetve témát, sajnos egyelőre még nem egyeztünk meg arról, hogy ezt melyik fél milyen körülmények között teheti majd meg.

Van bármilyen különbség a PC-s és az Xbox verziós F.E.A.R. között?

Az xboxos verzióban minden benne lesz, ami egykor volt a PC-sben, sőt egy extra fegyvert is beletettünk. Ettől eltekintve semmi változás nem lesz.

Te is úgy félsz Almatól, mint általában a játékosok?

Kifejezetten, sőt azt kell mondjam én talán még jobban. Ezt azért mondom, mert ugyebár már hosszú hónapok, sőt évek óta „foglalkozom” ezzel a kislánnyal, és még mindig megrémít.



VIVENDI GAMES

Francis Choi

WORLD IN CONFLICT

MEGJELENÉS: 2007. ELEJE

A Massive gőzerővel dolgozik legújabb taktikai RTS-én, amelyben a pörgős akció és csaták sokkal inkább jellemzőek lesznek, mint a bázisépítés. Sikerült egy kicsivel nagyobb bepillantást nyernünk a játék sztorijába és multiplayer részébe egyaránt.

Bár a valóságban az oroszok már rég a spájzban vannak, a játékvilágban újra és újra előkerülnek kedvenc ellenfélként. Az 1989-be visszanyúló *World in Conflict*ban például egy alternatív történelmet ismerhetünk meg, amelyben mégiscsak keményvonalas kommunisták kerülnek hatalomra a Szovjetunióban, akik mindent egy lapra téve úgy döntenek, hogy lerohanják az USA-t. Seattle-ben orosz helikopterek landolnak és egymás után öntik magukból a szovjet katonák ezreit. Megkezdődik az invázió: az utcákon összecsapnak a meglepett amerikaiak az elszánt orosz erővel...

A játékot egyaránt irányíthatjuk majd a szovjet, vagy az amerikai erők parancsnokának szerepében. A multiplayer rész hasonlít *Battlefield*-ekre: itt is egy-egy katonai egységet kell majd irányítanunk. A készítőik állítólag igyekeztek úgy kialakítani a két oldalt, hogy teljesen kiegyenlített legyenek.

Miután eldöntötted, hogy a szovjet, vagy az amerikai oldal a szimpatikusabb, ki kell választanod, hogy milyen szerepkörben lépsz a csataterre. Négy feladattípus áll rendelkezésre: légierő, gyalogság, páncélosok, és léghárítás. A választás abból a szempontból érdekes, hogy a kiválasztott egységek valamilyen tekintetben igazán profik, de feladatukuk annyira nem behatárolt, mint azt elsőre gondolnánk.

Például ha egy air commandert irányítasz, akkor tudod csak az Apache helikopter vezetni, de azért még mindig vehetsz tankokat és néhány egyéb járművet is. A megkötés persze annyi, hogy a legjobb egységeket nem tudod megvásárolni a másféle arsenálból, illetve az egyszerűbb járművek használata is többbe kerül, mintha abban a kategóriában lennél specializálva. Bár épületeket nem fogunk felhúzni, lesz egyfajta limit, ami meghatározza, hogy egy multiplayer party során hány egységet vihetsz magaddal.

Érdekesnek hangzik a játék, más kérdés, hogy a szovjet arsenállal a nyolcvanas évek végén valószínűleg bajosan igázták volna le Amerikát...

Ezt a bombát direkt a nyolc órát hírek miatt dobták le



Eger városa papok városa



Hiába sokéves függetlensége, Svájc tudta, egy nap az USA ráteszi kezét hatalmas csokoládétartalékaira



Nem tudni, mivel lönek, de nagyot szól



- Okés most én mutatok, te találgatsz!
- Öhm... egy fa?

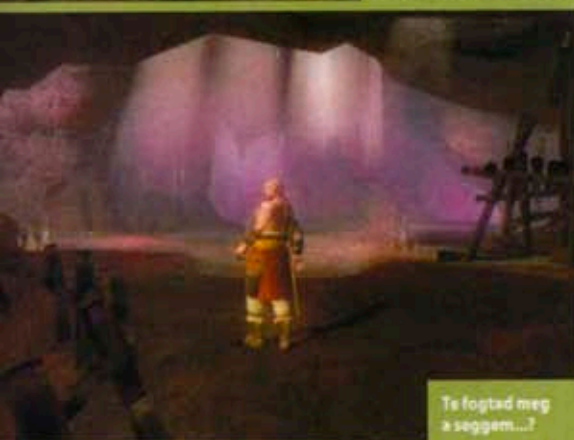




Dúl a szerelem... ja, ez két pasi. Na mindégy, ha fő nincs, számár is jó.



Látszik, hogy Kinában vagyunk: Roobok pe-pucs és Adihás melegítő



Te fogtad meg a seggem...?



Jüing nem volt karatemester, csak részeges



Boldog hétköznapok a Jade Birodalomban.

Másfél éve jelent meg Xboxra a Bioware távol-keleti akció-szerepjátéka, a Jade Empire. Akkor a Microsoft még teljes biztonsággal állította, hogy szó sem lehet majd PC-s verzióról.

Szerencsére az ilyen állítások előbb-utóbb úgyis megdőlnék: ezt mi sem bizonyítja jobban, mint hogy valamikor az év végén végre PC-nken is *Jade Empire*-ozhatunk. Persze a Microsoftnak kicsit blama lehet, hogy hiába dörgölték a PC-sek orra alá, hogy kapnak *Jade Empire*-t és talán emiatt is szálltak ki a kiadásból. A BioWare állítólag még most is kiadót keres a PC-s verzióhoz. Kevin Martens, az egyik vezető designer szerint ezzel csak jobban járt a BioWare, mert sokkal szabadabban tudják olyan tökéletesre csiszolni a játékot, amilyenre csak lehet. A konverziót egyébként az LTI Gray Matter végzi, egy olyan cég, amely már korábban is készített ilyen munkát. (Tegyük hozzá: több-kevesebb sikerrel...) A PC-s és a régi boxos verzió közötti különbség elsősorban az irányításban és a grafikában rejlik. Maga az irányítás a megszokott WASD a mozgáshoz és a [Q] és az [E] gombokkal tudjuk aktiválni chi erőt, illetve a gyógyítást. Az egér gombjaival tudunk majd váltogatni a különféle harci stílusok között, illetve megtámadni az ellenséget. A feljavított grafika ki fogja használni a PC képességeit: nemcsak a textúrák lesznek magasabb felbontásúak, hanem egy vadonatúj bloom effekttel is megbolondítják a játékot. A másféle irányításon és a feljavított grafikán kívül a PC-s verzióhoz új küzdőstílusokat is mellékelnek, mint például a vas tenyér és a vipera stílus. (Előbbit a szumó birkózók mozgásából, utóbbit pedig az 1978-as *The Five Venom* című kung-fu filmből merítették a készítők.) Rengeteg újféle fegyvert is kapunk majd a PC-s verzióhoz, amelyeknek valószínűleg nagy hasznát vesszük majd a külön a PC verzióhoz készített „hard” nehézségi szinten. (Xboxon eddig csak easy és normal volt.) Az easy szint valószínűleg nagyjából annyira lesz könnyű, mint Xboxon, viszont nehezebbnek a normalon, amely konzolon túlságosan is könnyű volt. Martens szerint pontosan ezt kérték tőlük a játék rajongói, úgy-hogy a PC-s verzióban eleget is tesznek neki...

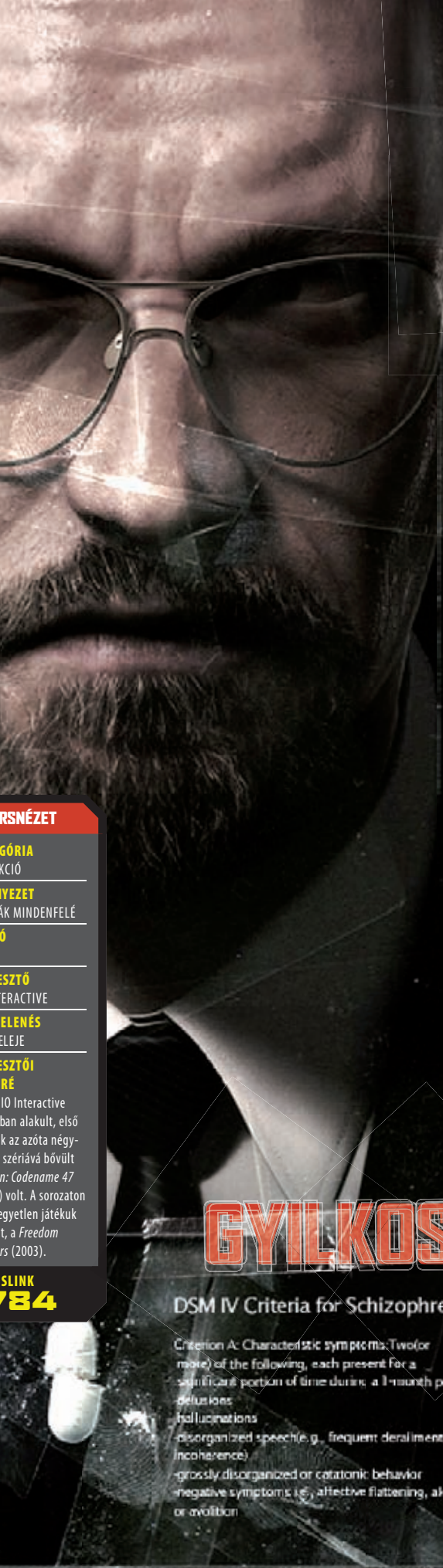


A magányos hős nem magányos többé

ÚJ INFÓK

MEGJELENÉS: 2006 VÉGE

JADE EMPIRE



KANE

Azt hinné az ember, hogy négy Hitman epizód után az IO Interactive rápihen kicsit és valami könnyed, nyuszis-cicás készségfejlesztő játékkal áll elő... de nem. Következő játékuk hősei – egy zsoldos, aki elárulta társait és egy gyógyszeres kezelés alatt álló, ön- és közveszélyes pszichopata – halálos ítéletük elől menekülnek meg, csak hogy olyan ámokfutásba kezdjenek, melyet a sokat próbált 47-es dupla bérért sem vállalt volna.

A filmek közt szinte külön kategóriát képeznek a „buddy movie-k”, amelyek középpontjában két főhős kapcsolata és kalandjai állnak: a klasszikus műveltséget azért mégsem tagadhatjuk meg, elsőként természetesen Jay és Néma Bob szubtilis kapcsolata villan be, de említhetnénk akár a Halálos fegyver sorozat két vidám balféjkjét is, akik számára a legkomolyabb konfrontációt az jelenti, hogy épp ki is vezesse a szolgálati autót... de persze ott van a Született gyilkosok, a Thelma és Louise, vagy akár... öhm, a Tom & Jerry. Nos, ezeket a filmeket el lehet felejteni. Kane és Lynch, az IO új játékának hősei az első pillanattól kezdve szívből gyűlölik egymást. Szögesen eltérő személyiségek, teljesen más módon akarják elérni közös céljaikat, teljesen más érdekektől vezérelve, sorsuk mégis összekapcsolódik és kénytelenek együtt dolgozni.

elába menekült a zsákmánnyal, ahol a rendőrség lecsapott rá. Halálra ítélték és a játék kezdetén épp egy rabszállító kocsiban zötykölődik, amikor hirtelen...

A PSZICHOPATA

De előbb ismerkedjünk meg másik hősünkkel: Lynch régen talán még Kane-nél is átlagosabb életet élt. Volt egy unalmas munkája, felesége, az egyetlen bökkenő csupán az, hogy az évek során egyre inkább elhatalmasodtak rajta a skizofrénia jelei. Egyre ijeszőbb rohamai voltak, instabillá, ön- és közveszélyessé vált, végül szigorú gyógyszeres kezelés alá került. A tragédia nála sem váratott sokat magára: egy napon arra ébredt, hogy feleségét brutálisan meggyilkolták és ami a legkínosabb, nem volt teljesen meggyőződve arról, hogy semmi köze sincs az egészhez... Sajnos a bíróság is hasonlóképpen vélekedett, és Lynch-et halálra ítélték. Most pedig - lám, lám - ugyanabban a furgonban utazik kivégzésére, mint Kane.

AZ ÁRULÓ

Kane egykor teljesen hétköznapiinak mondható, kiegyensúlyozott életet élt feleségével és két gyerekével, nagyvállalatok pénzügyi tanácsadójaként dolgozott. Ám egy napon kétfélekisfia talált egy töltött pisztolyt és meglötte magát - nem sokkal később bele is halt sérüléseibe. Kane felesége soha nem tudta ezt megbocsátani és lányával együtt elhagyta őt. Hősünk külföldre ment, két évvel később már zsoldosként kereste kenyerét, míg egy szép napon meg nem látogatta a „The 7” nevű szervezet. Tizenhárom év után utolsó közös munkájukra készültek az Egyesült Államokban, ám az akció balul sült el: egyedül Kane élte túl és Venezu-

KIVÉGZÉS ELNAPOLVA

Ám hirtelen a feje tetejére áll a világ - a rabszállító kocsit mindenképp - és kiderül, hogy ma itt bizony nem lesz kivégzés. A The 7 rajtaütött a rabszállítón (ezért látható Kane orrán az a ragtapacs, sikerült jól betörnie) és ugyan az akció szabadításnak tűnik, valójában emberrablásról van szó: négyen mégiscsak túlélték a dél-amerikai fiaskót, és most érthető módon be vannak rágva Kane-re. Két hét haladékokat adnak neki, hogy előkerítse és visszaszolgáltassa az eltűnt gyémántokat, különben kivégzik elrabolt feleségével és lányával együtt

GYILKOS

DSM IV Criteria for Schizophrenia

Criterion A: Characteristic symptoms: Two (or more) of the following, each present for a significant portion of time during a 1-month period.
delusions
hallucinations
disorganized speech (e.g., frequent derailment or incoherence)
grossly disorganized or catatonic behavior
negative symptoms (e.g., affective flattening, alogia or avolition)

SERINÉZET

GÓRIA

KCIÓ

VEZET

AK MINDENFELÉ

Ó

ESZTŐ

ERACTIVE

ELENÉS

ELEJE

ESZTŐI

RÉ

IO Interactive
ban alakult, első
k az azóta négy-
szériává bővült
n: Codename 47
egyetlen játékuk
t, a Freedom
rs (2003).

SLINK

84

KANE & LYNCH

ha azonban sikerrel jár, családja megússza... Mint kiderül, Lynch tudott az akcióról: a The 7 ráállítja Kane-re, hogy felügyelje az elkövetkező két hétben. Ha megkerül az ellopott zsákmány, Lynch megkapja Kane megüresedett pozícióját a szervezetben, ha nem, ő is halott ember.

MI VAGYUNK A ZSOLDOSOK

Hőseinkkel azért is volt érdemes megismerkedni, mert személyiségük közvetlen kihatással lesz a játékra. Különösen igaz ez Lynch-re, aki... nem véletlenül áll szigorú gyógyszeres kezelés alatt. Bár hivatalosan egy TPS akcióról van szó, kiemelt szerepet kap a mellénk csapódó társak utasítását: közvetlenül Kane-t irányítjuk, Lynch és a később felbérlehető zsoldosok pedig ugyan maguktól is teszik a dolgukat, mi utasítgatjuk őket. A zsoldosok képességeik függvényében igyekeznek végre is hajtani azokat, ám mivel eleinte igencsak rossz a hírnevünk (talán

pillanataiban is hajlamos keresztülhúzni számításainkat és egy kínos helyzetet tovább nehezíteni: ha például az akció inkább lopakodást igényel, ám zsebzsegni kezd a kezében a fegyver, könnyen elképzelhető, hogy nem ússzuk meg a vérfürdőt - és mivel magára sem hagyhatjuk, magunknak kell megmenteni mindkettőnk irháját. A helyzet még kényesebb, ha Lynch-nek szó szerint elborul az agya: mindvégig érdemes szemmel tartani, mert adott helyzetben ugyanolyan veszélyes lehet ránk nézve, mint ellenfeleink. Ha rohamai vannak, talán csak üvöltözni kezd velünk, de ha nem vigyázunk, még lövöldözésre is sor kerülhet. Ha észrevesszük, hogy idegesítően dudorászik, furcsán bóklászik össze-vissza, egyre kevésbé követi utasításainkat, érdemes nagyon észnél lenni, mert valószínűleg újabb roham közeleg... Márpedig érdemes nem feltűnősködni, elvégre két szökött fegyenc vagyunk, így a rendőrség mindvégig élénken érdeklődik utánunk. Ha kipattan a

» EGY PSZICHOPATÁVAL EGYÜTT DOLGOZNI NEM ÉPPEN LEÁNYÁLOM «

nem kellett volna otthagyni társainkat a bajban és lelépni a zsákmánnyal...) így csak a szakma söpredékét sikerül megnyerni ügyünknek. A gépi társakat meghatározó különféle paraméterek (pontosság, kezdeményező készség, reakcióidő...) később javulnak, ha egyre képzetesebb zsoldosokat tudunk felbérelni. Ezek a derék legények azért alapból sem hülyék, reagálnak a körülöttük zajló történésekre, ha például zárótűz alá vesznek minket, gyorsan fedezéket keresnek, és ugyan elképzelhető, hogy maguktól ellentámadásba lendülnek, inkább megvárják utasításainkat. Ha épp nem adunk más parancsot, egységeink minket utánoznak: ha rombolunk előre, jönnek velünk, ha lapulunk, ők is elrejtőznek. Ez egyébként az IO szerint is egy nagyon kényes pont, hiszen a játékosok általában nem szeretnek NPC-kkel babázní (kivéve a *The Sims 2*, de a két játék célpiaca valószínűleg kevésbé fedi egymást) azaz mindent szájba rágni, de az sem túl lélekemelő, amikor szinte kihagynak a buliból és úgy érezzük, mindent megcsinálnak helyettünk. Lynch azonban egészen más téma: talán nem is kell ecsetelni, egy pszichopatával együtt dolgozni nem éppen leányáalom. Még tisztább

balhő, számíthatunk rá, hogy a zsaruk villámgyorsan a helyszínen lesznek. Nincs menthetetlen helyzet, de azért nem is érdemes saját életünket fölöslegesen megnehezíteni...

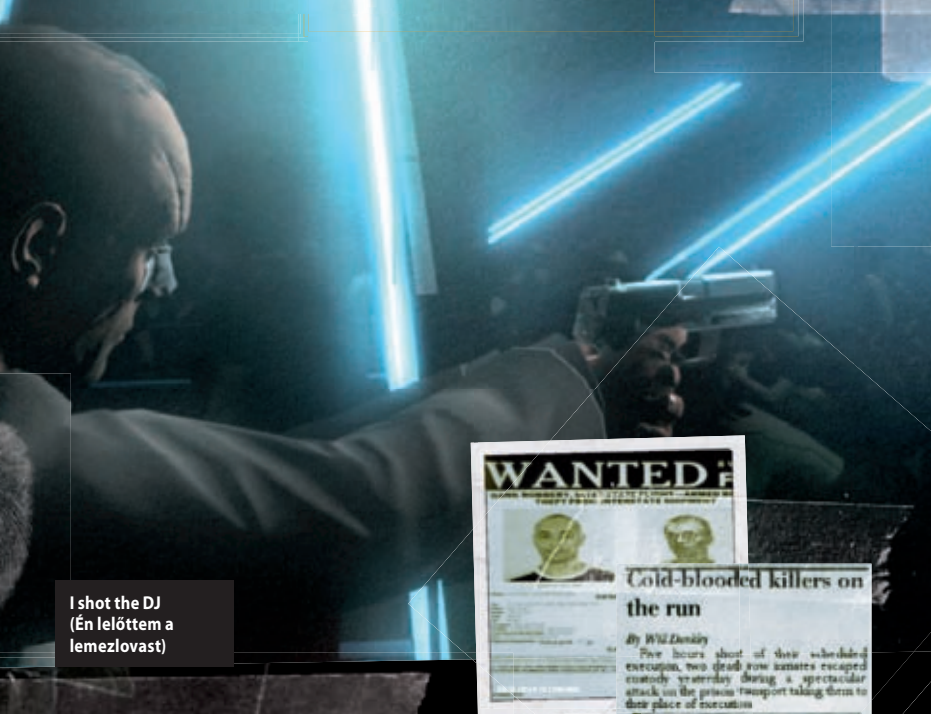
A DISZKÓKLUBBAN SZÓL MÁR A ZENE

A lipcsei GC-n két pályát mutattak be a játékból, mindkettőn lehetett látni, hogy a Kane & Lynch korántsem tucatjátéknak készül. Az egyik helyszín egy night club volt, melyet mintha csak Tom Cruise *Collateral* című filmjéből emeltek volna át. Az első, igazán lenyűgöző élményt a tancoló tömeg látványa jelentette. El lehet felejteni a *Hitman: Blood Money Mardi Gras* pályáját, ez itt valóban tömeg: egyszerre többszáz karakter ropja, dinamikusan követve a zene változását. Ami még dögösebb, Kane nem csupán átsuhan az emberekben, a tömeg lelassítja, beléjük akad, utat kell törnie magának és ott haladnia, ahol épp kevésbé tömött sorokban mulat a fiatalság... tehát a népség valóban úgy viselkedik, ahogy azt elvárjuk tőlük (ha valaki megpróbált már egy zsúfolt szórakozóhelyen a feje fölött egyensúlyozott két sörrel átvergődni a táncparketten, tudja

ÁRULÓ



I'm sorry



I shot the DJ
(Én lelőttem a
lemezlovast)



Siófok, főszezon.

Kane & Lynch a Hitman: Blood Money-ban

Ha valaki emlékszik még a *Hitman: Blood Money* pályái közt fel-felbukkanó újságcikkekre, több is foglalkozott két szökésben lévő bűnözővel (a *Death of a Showman*, a *House of Cards* és az *Amendment XXV* küldetések után) és bár ezek Adam Marcus, illetve Mr. Little néven hívatkoztak hőseinkre, az azonosság egyértelmű: leírják például azt is, hogy Marcus zsoldos, a „The 7” szervezet tagja, Mr. Little pedig erős gyógyszeres kezelés alatt álló pszichopata. A kérdés már csak az, hogy a 47-es ügynök vajon viszonyozza-e a vendégszereplést: valószínűleg sokan örülnének, ha legalább rövid időre tisztelgetné a Kane & Lynch-ben.



miről beszéltek. Nem kell fedezékből fedezékbe ugrálni, hőseink eltűnnek a tömegben - ahogy ellenfeleink is. A dolog ugyanis emberrablással végződik; áldozatunkat (a szórakozóhely vezetőjét, Kane egykori kontaktját) Lynch veszi a nyakába, így löni nem tud: a mi dolgunk, hogy elmeneküljünk miközben vadásznak ránk. A tömeg persze a lövések hangjára menekülőre fogja, mi pedig igyekszünk kihasználni a káoszt és mielőbb olajra lépni.

Megjegyzem, maga az emberrablás jelenet sem piskóta: bár egy hölgyről van szó, Lynchből kibújik a „zállat” és olyan sallert oszt le, hogy a kollegina lefejeji az asztalt... Ilyet azért ritkán látni más játékokban, bár tény, hogy a 47-es is gyűjtött már fél nőt. Úgy látszik, az IO szívén viseli az esélyegyenlőséget. A másik pályán már két zsoldos is csapódott hőseinkhez, akik egy hong kongi felhőkarcoló te-

tejről ereszkedtek le, hogy kívülről üssenek rájta az egyik irodában dwellegőkön. Indulás előtt Kane maga köré gyűjtött mindenkit és változta a feladatokat: szintén fontos apróság, hiszen a Kane & Lynch-ben nem találunk „briefing” képernyőket, ahol csinos prezi formájában

megcsodálhatjuk, miként dolgoznak azok a fontos emberek, akiknek csak három angol szóval lehet leírni a munkáját. Ami a többi küldetést illeti, hasonló feladatokra (is) lehet számítani, mint a *Hitman*-játékok esetében, kiegészülve olyan finomságokkal, mint bankrablás vagy épp egy régi kolléga megszoktatása egy szigorúan őrzött börtönből... Az IO körülbelül tizenkét órányi játékidőt ígér, de úgy tűnik, lesz is mivel kitöltönnünk.

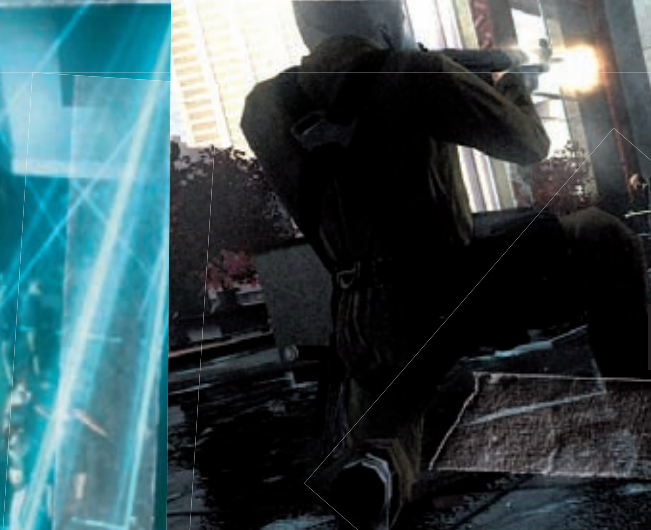
APRÓ TRÜKKÖK TÁRHÁZA

A *Kane & Lynch* még számtalan érdekes apróságot rejt. A szándékolatlan minimalizált kezelőfelület például különösen fontos volt a fejlesztők számára, mert ahogy elmondták, eddig az idősebb korosztály számára készülő játékok mind túl voltak bonyolítva. Ők azt szeretnék, ha bárki a kézikönyv átnyalazása nélkül, azonnal le tudna huppanni a *Kane & Lynch* elé. Ezért is döntöttek a legkönnyebben átlátható TPS nézőpont mellett, bár ha célozni kell, a kamerát fél-FPS-módba is ránthatjuk, mint a *Splinter Cell*, vagy épp a mostani számunkban tesztelt *EL*

Ne mozogj, Zsolti, mert nem tudom a homlokodra írni hogy „Zsolti hűje”



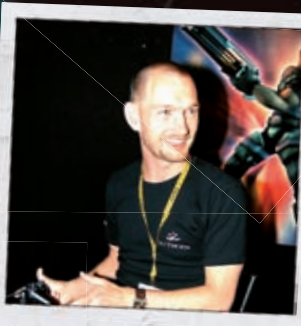
i Bár a játék konzolra is megjelenik (Xbox 360-ra biztosan, de véleményeik szerint PlayStation 3-ra is) jó érzés, hogy az IO szíve azért a PC felé húz: a GC-n diszkréten megjegyezték, hogy a könnygáz- és egyéb füstgránátok effektje - next-gen ide vagy oda - PC-n sokkal látványosabb lesz, feltéve, hogy rendelkezünk hozzá a megfelelő hardverrel. Hogy ez pontosan mit is takar, arról természetesen mélyen hallgatnak - valószínűleg megők sem tudják.



Kane a kétnapos vegyvédelmi oktatás vizsgáján

Mesélni, mint még soha?

Az Eidos a játékot beharangozó sajtóközleményében a szokásos yadda-yadda mellett egy érdekes megjegyzést is elejtett (ami merész újításnak számít ebben a műfajban) mely szerint a *Kane & Lynch* next-gen technológiája olyan új utakat nyit a történetmesélésben, melyek a korábbi hardverek által korlátozott lehetőségek közt elképzelhetetlenek lettek volna. Jens Peter Kurup, a játék egyik producere később ezt némiképp finomította; véleménye szerint bár igaz, hogy egy játék bármilyen kiváló technológiai háttérrel is rendelkezhet, ha nincs különösebb mondanivalója, de ettől függetlenül a közepes technológia „kiábrándító” és egyszerűen nem hagyja, hogy teljesen belefeledkezzünk egy játékba. A legnagyobb mumus persze a töltési idő, de már azt is sikerült kiküszöbölni, a karakterek kidolgozottsága, mimika és érzelmi töltet megjelenítése pedig napjaink grafikai szintjén már nem jelent akadályt.



JENS PETER KURUP



Forradalmi vívmányok

Elkerülhetetlen az összehasonlítás a *Hitman* sorozattal, bár a *Kane & Lynch* sokkal inkább emlékeztet az *IO Freedom Fighters* című játékára. Ha valakinek nem derengene: egy átlagos amerikai honpolgárt alakíthatunk (ne köntörfalazzunk: vízvezetékszerelőt) aki a szovjet megszállás idején - igen, a játékban a Szovjetunió lerohanta az Egyesült Államokat... mindegy - lassacskán az ellenállás vezérégnévé nőtte ki magát. A játék egyik legérdekesebb újítása a hatékony, mégis egyszerű csapatkezelés volt, melyet kissé továbbfejlesztve emeltek át a *Kane & Lynch*-be. Általában négy-öt főember csapódik hozzánk (akik közül az egyik ugyebár mindig Lynch) és ha úgy karjuk, mindegyiküknek külön is oszthatunk parancsokat. Főleg a játék kései pályáin már egész kis hadsereget fogunk vezényelni, hiszen akár huszonöt zsoldos is harcolhat mellettünk - ennyi embert utasíthatni már nyilván nem egyszerű feladat, de aggodalomra semmi ok. Továbbra is csak négy-öt katonával kell foglalkoznunk, a többiek melléjük csapódnak és ha kiosztunk valakinek egy parancsot, már nem csak ő egyedül, hanem a mellé szegődött négy-öt ember is azt fogja követni. Elmés, nem?



Kitört a karácsonyi bevásárlási pánik az Apád Plazában



Kane és Lynch meccs előtt még körbeszalad a DM-FST-SpaceNoxx-on



Sose lövök Nappal rendőrrre, csak ha Kanetelen vagyok



Túl sötét volt a diszkóban, ezért kilőttünk egy Napot

Matador esetében. A játék nem csupán minimalista kezelőfelületét tekintve igyekszik elszakadni a hagyományoktól: a küldetések előtt nem kapunk külön képernyőn tájékoztatást, mindent menet közben tudunk meg hőseink párbeszédeiből, illetve a háttérstoryba sem átvezető animációk révén nyerhetünk bepillantást. Semmi nem töri meg a játék folytonosságát, mindent a játékmenetbe ágyazva kapunk: érdekes megoldás például, hogy Kane múltját, emlékeit olyan alkalmakkor ismerhetjük meg, amikor életerejé vérszesen lecsökken, kidől és magatehetetlenül fekszik a földön. Ilyenkor képek és hangok suhannak át agyán, emlékek zsoldos múltjáról vagy abból a még korábbi időszakból, ami-

kor még békés, boldog családi életet élt. Érdekes a *XIII*-ra emlékeztető „kép a képben” funkció is: a képernyő bal felső sarkában alkalmanként megjelenik egy rövid bevágás, mely valamiféle közelgő veszélyre is figyelmeztethet (például egyik társunk erős tűz alá került, netán a szemközti háztétlen mesterlövészek lesnek ránk...) vagy csak felhívják figyelmünket valamilyen fontos történéésre, mely kihatással lehet küldetésünkre. Jópofa az inventory rendszer is. Elsőre erősen limitáltak tűnhet, hiszen hőseink nem pakolhatják magukat roskadásig. Ez persze így reális, ám aki már átélte, milyen szívfájdító élmény eldöbni egy kiürült Dragunovot egy száználmas (ám teli táras) pöttöm UZI-ért cserébe, az tudja, hogy

mik az élet igazán komoly döntései. A *Kane & Lynch*-ben szerencsére találunk kiskaput: amit nem tudunk magunkkal cipelni, azt rábízzuk Lynch-re. Ha már Lynch sem bírja, rábízzuk valamelyik zsoldosra. Egymás közt egyszerűen csereberélhetünk tárgyakat, ami persze olyankor is jól jön, ha például valamelyik társunkra speciálisabb feladatot bízunk: kezébe adunk egy mesterlövész puskát és kiültetjük az egyik ablakba, közelharchoz viszont shotgunt kap, szóljon hangosan az ének.

IGAZI KOOPERÁCIÓ

A játék netes-multis lehetőségei egyelőre titkosak, egyelőre semmit sem hajlandó elárulni az IO, azon egyszerű oknál fogva, hogy szerintük ilyet eddig még senki nem csinált, és még véletlenül sem, szeretnék, hogy idő előtt viszontlássák ötletüket valaki más játékában. A co-op játékmódról azonban már most ódákat zengenek: szó se róla, jó dolog egymást kergetni multiban, de azért vállvetve harcolni az igazi. Márpedig a *Kane & Lynch* az első pillanattól kezdve azt figyelembe véve készül, hogy a játékosok - akik ugyebár single-ben közvetlenül Kane-t irányítják, Lynch-et pedig utasításokon keresztül - az ismerős helyszíneket valós cimboráikkal is végigzúzhassák. Ilyenkor beültetünk valakit Lynch helyére (legalább nem kell tartanunk dührohamaiktól), a rendelkezésre álló zsoldosok irányítása pedig megoszlik

a két játékos között. Feladataink némiképp mások lesznek, de nagyon együtt kell dolgozni, mert az IO az egyszerűbb pályarészeket folyamatosan feldobja egy-egy komolyabb kihívást jelentő összecsapással (több ellenfél, jobban bevédett hely...) ahol egymagában senkinek sem lenne esélye...

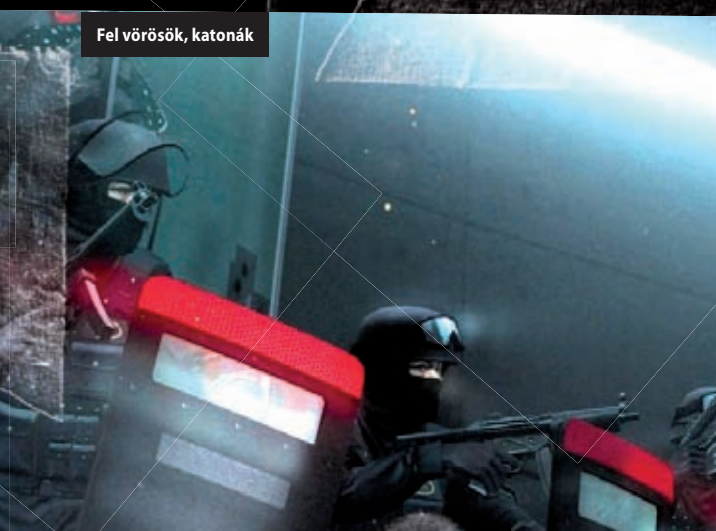
JÖN, JÖN, JÖN?

Azt hiszem, sokan vártunk már egy ilyen játékra. Bár átszövi egyfajta nagyon gonosz, fekete humor, a történet korántsem valami habkönnyű, szombat délutáni meskete, zavarba ejtő tragédiák sorozatán alapul. Ha a *Hitman* sorozatot vesszük alapul, az IO-nak mindig is remek érzéke volt ehhez, most azonban saját bevállalásuk szerint minden eddiginél nagyobb hangsúlyt fektetnek a történetre, a hangulatra és a képi világra, mely olyan filmeket idéz, mint a *Szemtől szemben* (Lynch egyébként nagyon hasonlít Waingro-ra, ha valakinek netán dereng), A tűzben edzett férfi vagy a *Collateral* - bár azt hiszem, hogy akinek ez a három cím mond valamit, már most izgatottan várja a *Kane & Lynch*-et.

MAZUR ELSŐ BENYOMÁSAI:



A csapatirányítást már a *Freedom Fighters*ben élveztem, most sem ronthatják el. Ráadásul kapunk mellé egy intelligens akciójátékot ideg-beteg hősökkel... végre valami, amire érdemes várni.



Fel vörösök, katonák

Az új generáció legjobbja



GIGABYTE Ultra-megbízható 6-Quad / S-sorozatú alaplapja

A nyerő páros Intel® Core™2 Duo Processzorok + P965 Express lapkakészlet



Újítások a megbízhatóságért

Az ipar vezető, teljesen szilárd alapú kondenzátorokat használó alaplapja



Üzemidő

Szilárd alapú kondenzátor

Folyékony elektrolit alapú kondenzátor

Újítások a teljesítményért

Silent-Pipe technológia

30% ↓

Tökéletes hűtési megoldás 0dB-es zajszinttel

Crazy Cool

15% ↓

Az alaplap CPU-blokk hatásos hűtése (csak a GA-965P-DQ6 esetén)

Quad Triple Phase

Rendkívül stabil és hatékony működés a túlajtás során (csak a GA-965P-DQ6 esetén)



Extrém túlajtás és túlfeszültség

Gazdag szolgáltatás-lista

Dolby és DTS támogatás



Quad BIOS Quad eSATA2



(GA-965P-DQ6 only)

6-Quad GA-965P-DQ6

Supports Intel® Core™2 Duo processor

DOLBY DIGITAL LIVE DTS SURROUND

Durability Enhanced

Quad BIOS, Quad Cooling, Quad Triple phase, Quad eSATA2, Quad Core Ready, Quad DDR2 slots

GV-3D1-7950-RH

NVIDIA GeForce 7950 GX2 GPU

ROHS Green Computing, SLI READY, Windows VISTA Ready

Nagyobb megbízhatóság: csak szilárd-alapú kondenzátorokat használó felépítés * Megfelel a WINDOWS VISTA követelményeinek • High Definition Audio • DirectX 9.0 VGA

Bővebb információkért hívja forgalmazóinkat

- CO-RUN Export-Import Kft. www.corun.hu Tel.: 361-412-2385 Fax.: 361-412-2380
- CHS HUNGARY Kft. www.chs.hu Tel.: 361-451-3543 Fax.: 361-451-3532
- Ramiris www.ramiris.hu Tel.: 361-888-3200 Fax.: 361-888-3201



www.gigabyte.hu

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

GIGABYTE
TECHNOLOGY



A két kivétítő mellett 6 TV közvetítette a különböző CS meccseket.

NYEREMÉNYEK

Az első helyezettek nyereménye:

- Részvételi lehetőség a világbajnokságon
- Creative HS-600 fülhallgató
- Creative X-Fi hangkártya

A második helyezettek:

- D-Link DGS-1008 Switch
- Kaspersky Internet Security 6.0
- MicrOptic Killer egérpad
- Field Ops/ War Front – Turning Point
- Beholder könyvcsoomag
- Creative HS-600 fülhallgató

Harmadikok díjai:

- Creative HS-600 fülhallgató
- War Front – Turning Point
- Kaspersky Internet Security 6.0
- AeroCool CoolWatch
- MicrOptic Winner egérpad

WCG 2006 MAGYARORSZÁG

Ismét megrendezésre került a **World Cyber Games Magyarországi Selejtezője**. Az elmúlt évek hagyományával szakítva, idén a nézők nem csak az izgalmas meccseket nézhették végig, de ők maguk is részt vehettek különböző megmérettetéseken.

Még 2000-ben kezdődött az egész, egy hatalmas gödöllői lanpartival, ahol több mint 200 játékos gyűlt össze. Az akkori sikereken felbuzdulva a szervezők eldöntötték, hogy a következő évben is megrendezik a hatalmas hálózatos bulit. Ekkor jött a képbe a Samsung, aki az akkoriban induló World Cyber Games nevezetű világbajnokságához keresett olyanokat, akik megszerveznék a nemzeti bajnokságot. Így történt, hogy 2001-ben a győztesek már nem csak értékes nyereményekkel lettek gazdagabbak, de a világbajnokságra is kiutazhattak. Azóta pedig kiscsillag módjára évről-évre növekszik a rendezvény... Idén közel 700 induló vett részt a magyarországi megmérettetésen. A nemzetközi elvárásoknak megfelelően az interneten keresztül zajlott a selejtezők nagy része, és csupán a döntő mérkőzések kerültek a nézőközönség elé augusztus 27-én, egy fergeteges Nemzeti Döntő keretein belül. Akik ezen jeles napon kilátogattak a rendezvényre

nem csupán az izgalmas mérkőzéseket nézhették végig a két kivétítőn és hat LCD TV-n, de ők maguk is részt vehettek különböző programokban. Hála az olyan nagy nemzetközi szponzoroknak, mint a Samsung és az AMD, idén sem maradtak a játékosok nyeremények nélkül, több mint 4 millió forint összértékű díj talált gazdára. A világbajnokságot idén Monzában rendezik, október 18. és 22. között, ahova a magyar selejtező győztesei is meghívást kaptak. Jó eséllyel indul Counter-Strike csapatunk, akik az idén márciusban megrendezett Samsung Euro Championshipen negyedik helyet értek el, persze akkor még Source-ban... A FIFA győztes Fulmination is dobogóesélyes, hiszen ő a WCG döntőre egyenesen Lipcséből érkezett, ahol a FIFA Európa bajnokságon 2. helyezést ért el csapatban. Minden esélyünk megvan hát, hogy a legjobb háromba kerüljünk valamelyik kategóriában, úgy hogy előre magyarok, irány Monza!

GameStar Darts bajnokság

Online szerkesztőségünkön belül igen népszerű sport a darts, ezért úgy gondoltuk, megismertetjük a World Cyber Games játékosait és nézőközönségét is ezzel a remek játékkal. Két nap alatt közel 200 ember vett részt a 12 kisebb bajnokságon, melyekből az első helyezett automatikusan továbbjutott a vasárnapi döntőbe. A Darts Bajnokság dobogósi:



1. Briceág Roland
2. Balatoni Gergely
3. Kovács Ádám

Élő és Virtuális nyílt foci kupa

Az igazi cyberfocisták nem csak a gép előtt, de a helyszínen felállított foci pályán is megküzdehetnek egymással. Egy félidőt kellett FIFA 06-ban, egyet pedig valós fociban lejátszani, a gólok összeadódtak, és az győzött, aki több gólt rúgott. Ezen a bajnokságon is rengetegen vettek részt, hiszen nem mindennap kerül ilyen közel egymáshoz a valós és a virtuális sport. Az sajnós nem derült ki egyértelműen, hogy a virtuális vagy a valós labdazsonglőrök a jobbakk, de azt biztosan állíthatjuk, hogy mindenki jól szórakozott, aki játszott egy-egy ilyen meccset. A dobogóra a következő három csapat került:



1. Csirkék
2. Csepel
3. Nyócker

**War Front:
Turning Point bajnokság**

Magyarországon elsőként lehetett élőben tesztelni a Digital Reality legújabb játékát, amiből rögtön egy bajnokságot is rendeztek. Itt sajnos nem tudtak olyan sokan indulni mint a többi bajnokságon, mivel a játék annyira addiktívra sikerült, hogy aki egyszer leült mellé, az fel sem akart állni többet. Még szerencse, hogy a játék fejlesztői is kint voltak, így ók pár óra után elhessegették a virtuális világba ragadt játékosokat. Mindenkinek nagyon tetszett a játék, különösen a bajnokság dobogóinak, hiszen ők megjelenéskor kézhez kaptak egy-egy példányt a War Front: Turning Point-ból.



1. Tóth Ákos
2. Ökrös Balázs
3. Czinano Gyula

Samsung Mobil bajnokság

Hatalmas sikert aratott a Samsung Mobil bajnoksága is, ahol egy arcade típusú úrrepülő játékmal kellett lövöldözni az elengedhetetlen hajtókat. Mindezt az egyik legújabb mobiltelefonjukon, a D9000-ason lehetett megtenni. Aki a két nap alatt a legtöbb pontot elérte, az nyert egy mobil, a második-harmadik helyezettek pedig mp3 lejátszó ütötte a markát. Aki nem annyira rajongott a mobiljátékokért az is leült játszani egyet, hiszen a gyönyörű hostess leányzók vigyáztak a telefonokra, és magyarázták el a játék működését.



EREDMÉNYEK

Counter-Strike 1.6

1. ancients
2. XterNET
3. volgare



Warcraft 3

1. Day-Night_AbuSE
2. Two
3. Rabbit

**Warhammer 40000:
Winter Assault**

1. Kyle_Lin
2. Rambo
3. [HuQ] Primo



Starcraft: Brood War

1. MgZ) MatriX . Kashu
2. Cameleon
3. Ace



FIFA 06

1. Fulmination
2. Redwing
3. Gabu



Két nap alatt több mint 600 doboz Red Bullt ittak meg a játékosok és szervezők.



A VERSENYGÉPEK

- Processzor: AMD Athlon 64 3800+
- Monitor: Samsung 931Bf
- Videokártya: ASUS EAX1600 PRO
- Hangkártya: Creative X-Fi
- Alaplap: ASUS A8N-E
- Ház: ASUS TA Series

Dead or Alive bajnokság

Sajnos mindenkinek, aki kijött egy kellemetlen hírrel kellett szolgálnunk: a bajnokság elmaradt. Az Xbox 360 konzolok nem érkeztek meg időben Lipcséből, így nem tudtuk őket kihelyezni a helyszínre és levezetni rajtuk a compót. Kárpótlásul a Microsoft egy külön Dead or Alive 4 bajnokságot szervez, ahova mindenkit meghív aki a honlapon regisztrált az ő bajnokságukra.

Prey compó

A Creative a helyszínre kihozott két darab gépet, amin azt demonstrálták milyen jól is szólnak a játékok az X-Fi hangkártya és egy remek fülhallgató/hangrendszer segítségével. Mivel látták hogy mások is bajnokságokat rendeznek, úgy gondolták, hogy akkor ők is, méghozzá Preyben, naponta 2-3 alkalommal. Itt minden dobogós egy-egy ajándékcsomaggal lett gazdagabb, melyekben gyakran Creative HS-600 fülhallgató illetve X-Fi hangkártya volt elrejtve.



KÖSZÖNJÜK A KIEMELT TÁMOGATÁST!



WOW BURNING CRUSADE



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



FACES OF WAR

ÁRSNÉZET

ORÉGŐRIA

DE ELEMMEKEL

NYEZET

Ó

ÓFT

ESZTÓ

WAY

ESZTÓI PORTRÉ

ajnai Best Way
ben indult, először
komoly "informa-
ég - és lám, mi lett
. 1999-től kezdtek
kkal foglalkozni,
unkájuk, a 2004-es
rs: Heroes of World
rögtön számos díjat
ört.

RS LINK

993

Előadhatnánk a nagyhalált azzal kapcsolatban, hogy „nemámosmá hogy megint egy újabb második világháborús RTS ez mosmá hát tényleg” de mivel mi hivatalból is minden stílust egyformán szeretünk, tárt karokkal fogadtuk a Faces of Wart.

Nem túl nagyra tárt karokkal, de legalábbis fogadtuk. Mindenre elszánt olvasói kommandóink, mely volt oly kedves és segítségünkre sietett a bétatesztben, az első néhány percben (szintén) nem volt túlságosan feldobódott, de mivel úgysem engedték volna ki őket, lelkiismeretesen elmerültek a játékban.

gyakorlatban sokkal inkább hasonlít a Commandos sorozatra. A küldetéseket arcade vagy tactical módban is játszhatjuk – utóbbiak ugyan nehezebbek, de ugyanannyira keméssé realizztikusak:

kusabb vonása a Commandost idéző célzási rendszer: bár hagyományos módon is kiadhatjuk embereinknek, hogy mit támadjanak, manuálisan is lövöldözhetünk. Ezt mindenképp jó ötlet

volt beemelni a játékba, hiszen még azok is nagy hasznát veszik, akik „hagyományosabb” keretek közt szeretnek játszani egy stratégiával. Ha például ráteszünk a mancsunkat valami komolyabb tűzerejű eszközre, például egy Tigris tankra, lánctalpas barátunkat normál módban küldhetjük ide-oda, ám egy távoli célpont esetén csak lenyomjuk a [Ctrl]-t és ahova klikkelünk, oda megy a halál. RTS-től szintén meglepő, hogy katonáink saját inventory-val is rendelkeznek: egymás közt csereberélhetnek lőszert és fegyvereket, illetve az elhullott ellenséges egységektől (vagy épp bajtársaktól



De sokan vannak, asszem léptem...

saját egységeink egyszerűen jobban bírják a strapát, mint az ellenfél, és néhány perces játék után az az érzésünk támad, hogy ha a mi dolgunk lett volna a világháború megnyerése (bármely oldalon), akkor maroknyi csapatunkkal néhány nap alatt letudtuk volna az egészet, még az esti filmet is elcsíptük volna.

RTS - PACMAN BEÜTÉSSEL

Ha már ezt emeltük ki elsőnek, folytassuk ezen a vonalon. A játék legszimpatia-



Könnyű a beépült amerikai kémeket lebuktatni, nem tudják, hol van a kluptung.

Mielőtt ismertetnénk ítéletüket, lássuk, miről is van szó.

VÉR, VEREJTÉK, KÖNNYEK

Bár minden egyes világháborús RTS állítja magáról, hogy alapjaiban reformálja meg a stílust, a Faces of War valóban rejt néhány érdekességet. Az egyik rögtön az, hogy voltaképp a Soldiers: Heroes of World War II folytatásáról van szó, csak – nagyon helyesen – kevésbé semmitmondó címet választottak hozzá. De legalábbis rövidebbet. Ennek fényében máris érthető, hogy bár a képek alapján talán elmerül a többi RTS között, a

AMI SZÁMÍT

Ejnye, azok az átkozott előítéletek! Pedig annyi minden rejlik a FoW felszíné mögött. Kérdés, a végleges változatig sikerül-e mindent a felszínre hozni...



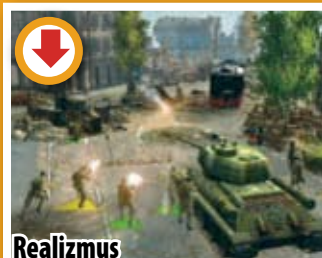
Minden ok, erre számítottunk!



A megvalósítás OK, de csak közepes



Ez nem jött be, többet vártunk!



Realizmus

Olvasók: Inkább a Commandos-ra emlékeztet, mint valami hagyományos RTS-re, a fegyverek sebése teljesen aránytalan.

GS: Finoman szólva is hektikus: a járművek sérülés-modellje például meggyőző, az összehatás mégis durván arcade-ba hajlik. Aki nem hardcore II. világháborús stratégia fan, azért jól elszórakozhat vele.



Irányítás

Olvasók: Ami az irányítást illeti: olvasóink a sárba gyalázták, de ez érthető is, hosszabb idő kell ahhoz, mire megbarátkozunk vele...

GS: Az irányítást nehéz igazán hatékony szinten elsajátítani, mert sem az egeresek, sem a hotkey haxorok nem ússzák meg: a gyors menedzseléshez mindkettőre szükség van.



Hangulat

Olvasók: Kaotikus, átláthatatlan, néha olyan, mintha mindent egyenként a katonák szájába kéne rágni, máskor csak mennének előre maguktól...

GS: Az arcade mód azért ne téveszsen meg senkit. Bár a Soldiers: Heroes of World War II-t embergyűlölő nehézségi fokozatra lötték be annak idején és a Faces of War sokkal játszhatóbb, azért ez sem sétalogop. Sajnos kevésbé „jellegzetes” a játék, kicsit arctalan



Grafika

Olvasók: Nem rossz, de nem is különösebben jó, leginkább átlagos.

GS: Magasabb felbontásban már pofás, részletgazdagok a pályák, a környezet ha nem is teljes egészében, de azért pusztítható. Annyira, amennyire kell.

-Id. szovjet hadsereg, ahol ez default) is felszedhetik a hasznosítható felszerelést. A pályákon is találunk néhány hasznos apróságot, például kötszert arra az esetre, ha vennék a fáradtságot és megállnánk a vágóhídi idill közepén gyógyulgatni, csak hogy mégis megfontolt stratégiáknak tűnjünk.

fészket elfoglalva katonánkra nem löni kezdtek a németek, hanem kíváncsian köré gyűltek... ahhoz már túl közel voltak, hogy ledaráljuk őket, ezért hőszínű csak kétségbeesetten forgolódott, miközben a németek szűrés szemmel nézték. Ez főleg úgy necces, hogy bár egyszerre több egységet is irányítha-

tunk, az utasításokat osztagonként egy embernek adjuk ki, a többiek őt követik. Ha valami gáz van, csak nézzük tehetetlenül. Másrészlől embereink reagálnak a környezetre, ha lövik őket fedezékbe bújnak és visszalönek (attól függően, milyen viselkedést állítunk be nekik), elugrának a gránátok elől, ha pedig még

jobban lövik őket, elfutnak... Ez persze együtt jár azzal a lehetőséggel, hogy egy idő után az a zavarbaejtő érzésünk támad, hogy ránk igazából nincs is itt szükség, elklikkelgetünk ugyan, de ha alt+taboznánk egyet, hogy rendeljünk egy pizzát, közben embereink megnyernek nekünk a csatát...

LEHETŐSÉGEK TÁRHÁZA

A képernyő alsó részén számos érdekes opció található: ez mindenképp a játék erőssége. Attól függően, hogy épp milyen egységeket irányítunk, illetve milyen fegyverekkel rendelkezünk, új lehetőségeket kapunk. Még a már említett direkt mód is rejt meglepetéseket: ha például mesterlövész puska van nálunk, a célkeresztet egy ellenséges katonára emelve egyrészt látjuk a távolságot (ezt mindig, fegyvertől függetlenül) de egy egyszerű animáció azt is mutatja, hogy milyen hosszan célzunk – minél tovább tartjuk célra a fegyvert azelőtt, hogy elsűtnénk, annál nagyobb a találati arány. A kontextusfüggő mutató tovább bővíti taktikai lehetőségeinket: fedezékeket például így tudunk kiemelni embereinknek, de kerítéseken is átugrálnak, létrára, falakra mászhatnak... Aki veszi a fáradtságot, hogy betanulja a lehetőségeket, az olyan nyálánságokat is bevethet, mint a késleltetve elhajított gránát – szükség is van rá, ellenfeleink szétspriccelnek, ha látják, hogy röpülöröpüla.

PILLANATNYI ELMEZAVAROK

A mesterséges intelligenciával kapcsolatban még nem vonnék le elhamarkodott következtetéseket, mert nagyon remélem, hogy a bétának tudható be az a jónéhány malőr, melybe sikerült belefutni: mint például az, amikor amerikai oldalon egy ellenséges géppuska-

PLAYER 1



Név: Tösmagi Anett
Kor: 21
Foglalkozás: idegenvezető
Lakhely: Budapest
Kedvelt játékok: FPS
Most ezt tolja: HL2 Epl
Örök kedvenc: NFS: Most Wanted
Mi a célad az életben? : új Nobel-díj feltalálása és kiérdemlése

Vélemény

Nem szoktam ilyen jellegű játékokkal játszani, de azt hiszem, ezután sem nagyon fogok... Nem tetszett, hogy minden parancsot folyamatosan, egyesével kell kiadni, néha pedig átláthatatlan, hogy az emberek mit miért csinálnak. Igazán lehetett volna benne valami sztori, néha párbeszéd, de csak a küldetések előtt van valami szöveg...

PLAYER 2



Név: Tóth Benedek
Kor: 17
Foglalkozás: tanuló
Lakhely: Érd
Kedvelt játékok: minden
Most ezt tolja: Rise of Legends
Örök kedvenc: Cossacks
Mi a célad az életben? : játékfejlesztő szeretne lenni

Vélemény

A grafika átlagos, bár a robbanások elég látványosak. Maga a játék sajnos eléggé átláthatatlan, az irányítás pedig egyszerűen borzalmas. Pedig látszik, hogy vannak benne jó ötletek, például a kép alsó részén látható képességek, melyekkel egységeink rendelkeznek. Hiányzik belőle a realizmus, többek közt a fegyverek sebése is teljesen kiegyensúlyozatlan. A játék zenéje baromi idegesítő.

PLAYER 3



Név: Vantova Zsolt
Kor: 20
Foglalkozás: egyetemi hallgató, DJ
Lakhely: Budapest
Kedvelt játékok: stratégia, FPS
Most ezt tolja: Quake III Arena
Örök kedvenc: Diablo II
Mi a célad az életben? : menő DJ-nek lenni

Vélemény

A grafika elmegy, de inkább gyenge, a játék sajnos túlságosan kaotikus. Kár, hogy nem lehet menet közben benyomni a Pause-t és parancsokat osztani, de az is zavaró tud lenni, hogy egyszerre egy egész osztag próbálja követni azokat az utasításokat, amiket egy embernek adnánk. Néha kicsit az volt az érzésem, hogy elvannak nélküllünk is, kár is nekik parancsokat adni...



BATTLEFIELD BAD COMPANY

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
AKCIÓNKÖRNYEZET
JELENKORKIADÓ
ELECTRONIC ARTSFEJLESZTŐ
DIGITAL ILLUSIONS
SWEDEN (DICE)

FEJLESZTŐI PORTRÉ
A svéd fejlesztők még Amigán alapozták meg a hírnevüket a híres Pinball sorozattal, PC-re pedig ők készítették el a legjobb Battlefield részeket, gyakorlatilag ezeket nevezhetjük az „igazinak”.

MEGJELÉNÉS
2007.GYORSLINK
1824

Számok, helyszínek, fogalmak: a Battlefieldek névadási konvenciója olyan kicsapongó, lassan talán épp az összefüggéstelensége adja majd meg a logikáját. Egyáltalán számít, hogy mivel végződik a cím? Úgyis mindenki tudja, hogy egy minőségi csapatjáték jön, sok jármű, saját motor, nagy csatatér. Csakhogy most kivételesen koncepcióváltás is jár majd mellé...

Hát nem fogadtam volna rá, hogy épp egy Battlefield ne jelenne meg PC-n, az Electronic Arts ezt mégis képes volt bejelenteni a kiszivárgott hírek cáfolatával. Elvégre ez most nem PC-re készül, de nem ám, a next-gen konzolosoknak (hmm, ezeket vajon két év múlva prev-gen konzolosoknak hívják majd?)

is kell Battlefield, ott pedig egy játék sem áll meg single player hadjárat nélkül. A kidolgozott multi persze marad (figyelem, huncut módon kapcsolódunk az eredeti brandhez!), de az elsődleges szempont most először nem azon lesz. Mielőtt azonban részleteiben megismertük volna, hogy PC-sként miről kell majd egyáltalán lemondanunk, a Games Conventionön a DICE standjánál hirtelen mozdulattal bejelentették: Battlefield: Bad Company érkezik, és az odaveszettek hitt PC-s verzió is készül gőzerővel. Sajnos nem tudni, hogy csak azért cáfolták-e korábban, hogy legyen még egy bejelenteni való a

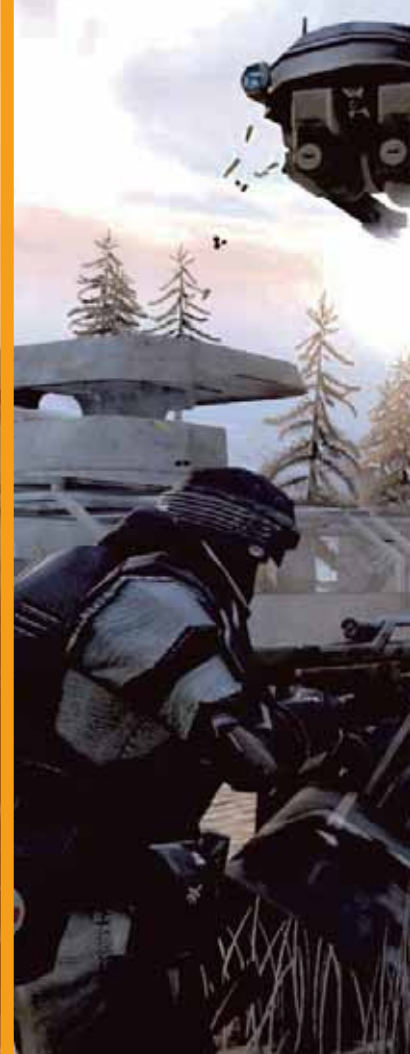
show-ra, vagy ez egy szerződéses „előzékenység” volt a konzolok javára, de a friss ropogós Hummerek látva azt kell mondjam, ez már a múlt kódéba vész, senki sem sajnálkozott. Hiába, az EA ráeszmélt, hogy egyelőre túl nagy terület a single player ahhoz, hogy bármely platformon kihagyhatnák a számításból.

MICSODAAA? HOGY ÉRTI AZT, HOGY SINGLE PLAYER?!

A svéd fejlesztők első single próbalkozásukat állításuk szerint a törtenettel és a hangulattal akarják megfogni, a négy átlagos képességű re-

negát zsoldoskatonára manapság könnyen átélhető módon a pusztán pénz-hajhász önös érdekeiből kiindulva igen durva helyekre is elkeveredik majd. A sztori az ígéret szerint fekete humorral jócskán meg lesz fűszerezve, de mindenekfelett látványos, moziszerű élményt biztosít. Na ez az a pont, ahol mindenki felsejelenek azok a művésztársak, de valójában totál béna kameraállásból felvett, B kategóriás akciófilmeket is alulmúló, saját engine-es száj tátogatos jelenetek, amit a játékfejlesztőknek általában a moziszerű élmény alatt kell érteni. Nos, ilyenről itt szó nincs: a BF:BC fej-

BATTLEFIELD 2142



GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
TAKTIKAI FPS

KÖRNYEZET
SCI-FI

KIADÓ
ELECTRONIC ARTS

FEJLESZTŐ
DIGITAL ILLUSIONS

FEJLESZTŐI PORTRÉ

A svéd céget a kanadai szekcióval szemben az úgymond igazi Battlefield részek megalkotóinak tartják, talán nem is véletlenül.

MEGJELENÉS
2006. OKTÓBER 17.

GYORSLINK
1542

Képzeld el mindenki az Aliens visszafogott sci-fi környezetét idegenek helyett rengeteg Mech-kel, és egy fejük felett lebegő gigászi repülő bázissal, amit belülről kell majd széthegesztenünk sugárfegyverekkel. Üdvözlünk a csatamezőn, 2142-ben!

A ki arra számít, hogy a külbömböző Tribes részek és a Quake Wars: Enemy Territory vetélytársa lesz a BF 2142, az nem téved nagyot: a 2-es változat motorjának kissé megtuningolt változatával ugyan, de hagyományos

Battlefield játékményt kap majd az, aki nem ózdkodik alapjaiban a sci-fi környezetétől. A hagyományokhoz való ragaszkodás szerencsére végigkíséri a játékot, kockázatos lépés volt ugyanis áttenni a már bevált jelenkori harci helyzetből a 64 játékos ellátó csatamezőket egy lézernyalábok szabdalta világba, és ezzel az EA is tisztában van. Olyan ez mint az elektromos autó: ahogy ott sem ér fel a villanymotor zümmögése a benzinmotor felzúgásával, egész egyszerűen egy sci-fi FPS sem lehet annyira realista, hogy kárpótolni tud-

ja a tankok páncélzatán megpattanó géppuskalövedékek hangját.

AKÁR IGAZ IS LEHET

Az alapkonceptió persze változatlan: hatalmas gyalogsági ütközetek egy ha-

kell, próbálták tehát megőrizni a jövőbe helyezett környezet ellenére a hitelességet amennyire csak lehet. Mindez a történetben is látszik: a globális felmelegedés után a Föld jégtakaróval még nem borított utolsó helyeiért fo-

» NEM ADTÁK FEL AZON TÖREK-VÉSÜKET, HOGY MEGTANÍTSÁK A JÁTÉKOSOKAT OSZTAGOKBA SZERVEZŐDVE HARCOLNI «

talmas térképen, jó sok járművel – ami ez esetben már a mech-ek hadát és még ki tudja milyen néven beazonosítható járművek egész sorát is magába foglalja -, és szinte semmit sem veszítünk majd el játékméchanizmus tekintetében, amit a Battlefield 2 újjításként behozott. A fegyverek nem lesznek extrém futurisztikusak, legfeljebb a hagyományos mai arzenál zümmögő fénynyalábos változata az amire számítani

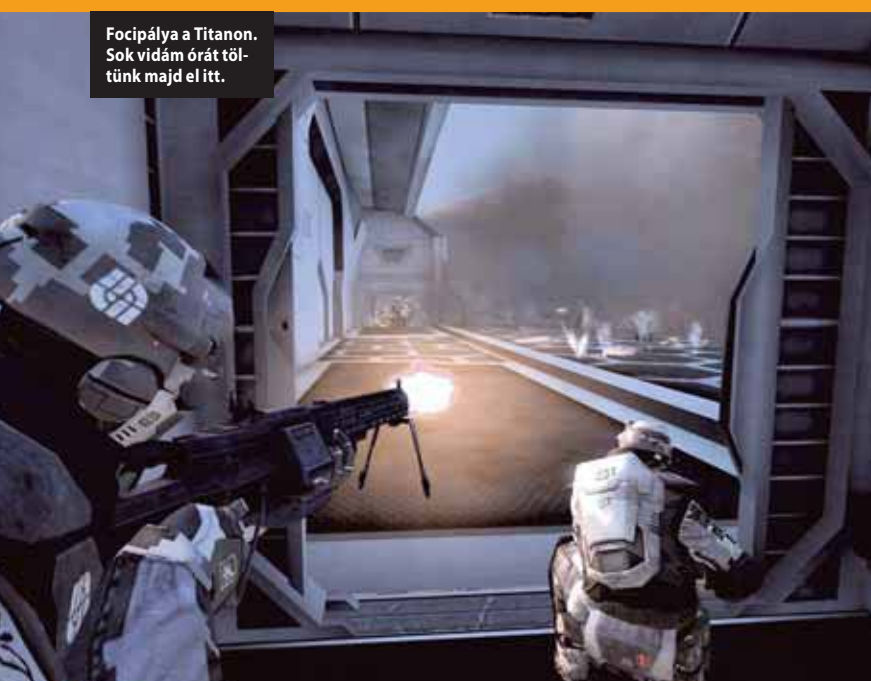
lyik a küzdelem az Európai Unió és egy ázsiai koalíció katonái között – sehol egy idegen technológia, vagy külső égitestről visszajött lázadók.

Baj van a hűtővel, kicsit szedd alá balról!

SUGÁRVETŐ. GYÚJTSD ÖSSZE MINDET!

A Battlefield 2 7 alaposztályához képest az itt prezentált 4 első ránézésre viszszaállításnak tűnhet ugyan (ezt olyan módon oldották meg, hogy egybe lett vonva a felderítővel a mesterlövész, akárcsak a mérnök a tankelhárítóval),

Focipálya a Titanon. Sok vidám órát töltünk majd el itt.





Mindenki lő va-
lamerre. Hát
nem gyönyörű?



Ez még nem a
tűzijáték, de
szép kezdet.



csak hogy ezek igen nagy mértékben testre szabhatóak, valamint az EA a do-log népszerűségén felbuzdulva be-lelendült a gyűjtögetős koncepció ki-terjesztésébe, mert a kilométeres ta-lálati pontosság és késelési statisztikák megtekintésén túl a begyűjthető plecs-nik és a kilockolható extra inycenségek (felszerelés és különböző képességek) száma is kezd a 2142-ben kissé bru-

tális méreteket ölteni. Akad majd itt az-tán minden, az automata órágyűktől kezdve az álcázó berendezésig, csak győzzük majd megszerezni őket. Per-sze akármilyen magasra is tornáztuk fel a rangunkat az accountunkon, ter-mészetesen nem cipelhetünk ma-gunkkal akárhány „ezzel a bolygóma-ne célozz” kategóriájú óriásfegyvert, erről a slot rendszer gondoskodik.

OSZTAGBA MENTEK, JÓL VAN?

Mindez olybá tűnhet, hogy az alkalmi játékosoknak kedvez a csapat alapú pro-gaminggel szemben, de ennek pont az ellenkezője a helyzet: a BF2 osztag al-pú koncepciója tovább erősödött, immár akár az osztagvezető nyakába is spawn-olhatunk, azaz az akció kellős közepébe... A készítőк szemmel láthatóan nem adták fel azon törekvésüket, hogy megtanítsák a játékosokat osztagokba szerveződve harcolni, ezért hogy némi értelmé is le-gyen, csapattársaink célpontjait azonnal látjuk mi is, de ha még ez sem lenne elég motiváló, nem mellel a kilockolható extra stuffok egy részét is a kis csapatunk által menet közben elért teljesítmény-hez köthették. És persze itt is jelen van a Commander mód, amelynek elnye-réséhez azért már kell majd lennie egy két kósza plecsninek a tarsolyunkban.

a fedélzetére. Meg kell vallanom a tesz-t szervereken a problémák ekkor kez-dődtek csak igazán, mert a négy le-lövendő reaktorszerűséghez való bekommandózás... hát hogy is mond-jam csak... szóval aki látott már tesztszerveret, az el tudja képzelni, hogy ott aztán mekkora hejdenagy csa-patjáték megy, mindenesetre ezen a módon lehet őket elpusztítani. ☺ Nem mondom, hogy a motor fog bár-kit is elkápráztatni, ugyanúgy fenn le-het akadni egy ártalmatlannak tűnő kilógó kis peremen néha, ahogy az sajnos a korábbi részeknél is meg-volt, és ennek javításában már nem is reménykedhetünk, ez egy örö-költ engine ugye. Ami azonban bő-ven kárpótolni fogja majd azokat, akik kicsit is bele tudják élni magukat a jövő – nem is annyira valóságtól el-rugaszkodott – hadszíntérbe, az a számtalan belepréslent ötlet. Ha már nem kellett annyit foglalkozni a mo-torral, úgy látszik a brainstormingokon felmerült egyetlen jó koncepciót sem vetettek el a készítőк. Egy két hó-napon belül indulhat a titánok in-váziója, a plazmatáratok meg addig ké-retik üzemi hőmérsékleten tartani.

**FEJLESZTŐI INTERJÚ
MARCUS NILSSON**



Nem gondolod, hogy a háborús témát ked-velők nem lesznek oda a sci-fi tartalomért?

Ez igazából kétoldalú dolog. Eddig a sci-fi ra-jongók nem játszottak ezen az elven, most talán ők is csatlakoznak a BF fanok népes táborához. Másrésztől nem hiszem, hogy maga a környezet az, ami befolyásolja a játékosok számát. Szerintem sokkal inkább számít a já-tékélmény, ami most is remekbeszabott lett.

Lesznek esetleg új játékmódok?

Igazság szerint úgy gondoltuk, hogy most inkább a jól bevált recepteket tá-laljuk új köntösben. Deathmatch, team deathmatch, és a többiek mind jelen lesznek, hogy lehessen nyomolni. Egy igazi új mód van, az pedig a Titan.

Ez a Titan mód tulajdonképpen miről szól?

Két nagyobb csapat harcol az életbenmaradásért. Az egyik csapat egy földre érkezett űrhajót véd, a másik pedig ezt próbálja elpusztítani. Jó öreg bázisos, elfoglalás mód, rengeteg kihívással és jó sokféle vezérelhető járművel.

Mennyien játszhatunk majd az új Battlefield multiplayer részén?

A legtöbb multiplayer módban összesen 64-en játszhatunk, a most be-mutatásra kerülő Titán módban viszont csak 48-an. Ez utóbbi is elegendő lesz egy gigantikus csatához, erről kezeskedem ☺

**CONQUEST HELYETT
TITAN**

Az eddigi fejlesztések mindegyike ha-tározottan jól hangzik ugyan, mégis a Battlefield 2142 legnagyobb játékmene-t-beli újítása és egyúttal a Pro-Gaming meccsek tervezett alapja is minden bi-zonnyal a Titan mód lesz, ahol a cél az ellenfél repülő erődjének elpusztítása, és természetesen a sajátunk meg-védése. Pajzsának lenyírbálásához a földön lévő silókat célszerű igénybe venni, majd ha ez megvan a kis kapszulákkal és egyéb repülő alkalmatosságokkal már indulhat is a gyalogsági roham fel

KECSKE ELSŐ BENYOMÁSAI:



A motor sokat ugyan nem vál-tozott, de úgy tűnik olyan bru-tális mennyiségű új ötletet cso-magolnak bele, hogy az még a leg sci-fi ellenebb BF fanokat is jó eséllyel meggyőzheti majd.



ELD PÁNY

A FROSTBITE(TM) ENGINE

A Digital Illusions a piacon lévő számtalan jobbnál-jobb licenclhető 3D engine megléte ellenére mindig saját motort használt: a *Battlefield*ek motorja sosem volt technológiailag szembeötölően szigorú, de egy ceruzás kisötöst azért mindig bevéshtettek érte a svéd fiúk. Igaz, a számtalan járművet csak a mostanában napvilágot látottak tudják feltehetően erőmű nélkül lekezelni, a DICE azonban nem osztózik, és egy gyönyörű huszárvágással már a csúcsot ostromolja: kit érdekel kiében realiztikusabb a fizika, ha a Frostbite birkózik meg majd legelőször a totális pusztítás valódi lemodellezésével. Ha csak fele olyan ütös lesz, mint a bemutatón volt, már alig várjuk a ráépülő majdani *Battlefield*-eket.

lesztői mindezt a játék folyamatában úgy kívánják biztosítani, hogy minden egyformán jól és aprólékosan kimunkáltan néz ki benne a gépfegyverünkől kezdve az utolsó elhagyatott ablakpárkányig. Nem lesznek elnagyolt, lényegtelennek szánt részletek, a modellek részletezettsége úgy a *Battlefield 2*-ben látottak duplájára tehető.

KÉZ ÉS LÁBTÖRÉST

Minderre még legyinthetnénk is, azonban ha részletesség, akkor a *Bad Company*-nél az emberek megjelenítésénél ez minimum rongybabámodellt és Havok fizikát jelent... Kiváló ötlet, hogy mindez a látottak alapján a játékos modelljére is vonatkozik, így még ha az alapvetően nem is látszik az FPS nézet miatt, azért a motor számára mi is ott vagyunk hasonló kivitelben leszámolva. Ennek köszönhetően ha egy robbanás lökéshulláma eltaszít minket, látni fogjuk a kezünket, ahogy feltápáskodunk, vagy épp tárunk elbicsakló testét annak meg-

felelően, ahogy röptünkben sikerült öszszetalálkoznunk. A fejlesztők büszkén újságolták, mennyi örömteli órát is szerzett nekik csak azt tesztelgetni, hogy milyen szögekben álló végtaggokkal éri el végül az anyaföldet egy fölrobbantott

Mozgás közben a szórás növekedése hatványozottan igaz, ezen kívül semmi jégenfutó *Quake*-es behatástól nem kell tartani. Mindez nem tech demó, és nem holmi öncélú pepecselés a részletesség kapcsán, a *BF: Bad Company* alapfilozó-

» A NÉGY RENEGÁT ZSOLDOSKATONA PÉNZHAJHÁSZ ÖNÖS ÉRDEKEIBŐL KIINDULVA IGEN DURVA HELYEKRE IS ELKEVEREDIK MAJD «

házból startoló tesztalany, ami a dolog morbiditását túl azért garantálni tudja az igazán élethű háborús élményt. Az is igencsak örömteli dolog, hogy az arcade vonaltól a realizmus felé közelítve a fegyverekkel való célzás során némi véletlenszerű szórása is lesz a visszarúgásnak, a felfelé való elmászás azonban egy idő után stabilizálódik, ahogy válnak alkalmazkodni a fegyver erejéhez.

fiája ugyanis az, hogy a tökéletesen valószínű környezet megteremtésénél minden apró részlet számít, semmi sem lehet illúzióromboló, és ezek összessége lesz majd maga a filmszerű élmény.

IDE NEKEM AZ ADUÁSZTI!

A sorozat sikerét már a legelejétől kezdve a nagy terepen való mozgás

szabadsága, a hatalmas járműpark, és az egyidejűleg jelenlévő, sok játékos engedélyező recept adta. Ez utóbbi egyjátékos módban most nyilván nem játszik, a felturbózott grafikán kívül így mit is lehetne akkor ma-napság még hozzátenni? Nem kellett a fiúknak az újításhoz semmit kitalálni, épp „csak” meg kell tudniuk valósítani a mostanában divatos fizikai motor témát, a játéktörténelemben először jól. Igen, a *Bad Company* azzal kompenzál, hogy gyakorlatilag szinte minden elpusztítható. Megértem azokat, akik ennek hallatán nem dobnak hátaст, nem egy próbálkozást láthattunk már erre, de valahogy sosem volt az igazi. Vagy túlzottan is erre épült az egész játék (ld. *Red Faction*), vagy egész egyszerűen egy mellékes hangulatfokozóvá vált, mint a *Ghost Recon: AW*-ben, de sehol sem képezte még az alaphangulat annyira integráns és mégsem eltűzött részét, mint itt. Ha kevésnek érzi az ember a fedezetek, elő a C4-est vagy a gránátvetőt, bárhol csinálhatunk újat! A ház falából kiszakadnak a téglák a becsapódó gránát lökéshullámától, és a porfelhő el-

oszlásával a burkolatot képező fadarabok csupaszon maradt, kiálló szálkái láthatjuk. Üldöz egy jármű? A ki-döntött fák és póznák majd megállítják, gyártsunk némi útkadályt. Nem irigylem a pályatervezőket, ugyan is megtekinthettük, hogy a pusztítás lehetőségét az AI is ismeri: sosem tapasztalt újszerű élményt biztosít majd azt hiszem mindenkinek,

pest, a maximálisan támogatott 24 ember úgy kapja majd apró pici darabokra maga alatt a világot, ahogy az nekik jól esik. A karakter osztályok újra lettek szervezve, ami szerencsére minden bizonnyal azt jelenti, hogy a *BF: 2142*-ben debütáló „kevesebb osztály, de tetszőlegesen felépíthető karakterek” több lehetőséget kínáló koncepcióját fogják továbbvinni.

Battlefield játék úgy nem fog kikerülni a polcokra, hogy nem a multiplayer lehetőség képezi az egésznek a lelkét. Hát, most akárki is mondjon ellent saját magának, mindenképp jól hangzik. Az elpusztítható világ koncepciója nagy falat, sokak torkán fennakadt már, mégis ez tűnik a messze legígéretesebb próbálkozásnak eddig. Jövőre jönnek tehát az új fegyverek, új osztályokkal és felszereléssel, valamint új járművek egy apró darabjaira szerelhető világban, sztori-orientált single playerrel és egy jól bevált, letisztult multival. Nem akad fenn többé a tan-kunk a fakerítés palánkján. Úgy legyen!

» A JÁTÉKTÉR LEGALÁBB 90 SZÁZALÉKA ELPUSTÍTHATÓ «

ahogy egy realizstikus kivitelezésű tank ránk vadászva *valóban* mindenben keresztül csörtetve tör az életünkre, agresszíven átalakítva a körülvevő világot.

TÖBBESBEN AZÉRT EZ IS FOKOZHATÓ

A *BF:BC* az eddig látottaknak megfelelően az egyjátékos módra koncentrál, így a többjátékos lehetőségről annyit lehetett csak megtudni, hogy a nagy részletesség és a sok szétszálló objektum ellenére a pályák mérete nem csökkent a korábbi *Battlefield*ekhez ké-

Az érdeklődést a folyamatosra ígért content patchekkel kívánják fenntartani, és a járművek kapcsán nagyobb kiegyensúlyozottságról is beszéltek, a játékelmény azért még most is elsőbbséget élvez a realitás felett. A végén kicsit megkavarva mindenkit, de a kérdő tekinteteket látva megnyugtatóképpen annyit azért megtudtunk, hogy nem kell félni, single player orientáltság ide vagy oda,

KECSKE ELSŐ BENYOMÁSA:



A semmitmondó alcim csak még kontrasztosabbá teszi a meglepően szigorú újításokat: az eddigiek alapján legrosszabb esetben is egy Far Cry-szintű techdemó néz ki belőle. Csak ne kelljen nagyot csalódnunk.

HA TE MONDOD... KARL MAGNUS TROEDSSON



„A DICE játékaiban mindig is az a kiszámíthatatlan homokozó-szerű élmény adta meg az alaphangulatot, hogy bármi bármikor megtörténhet. Ezt visszük át a *Bad Company* egyjátékos módjába.”

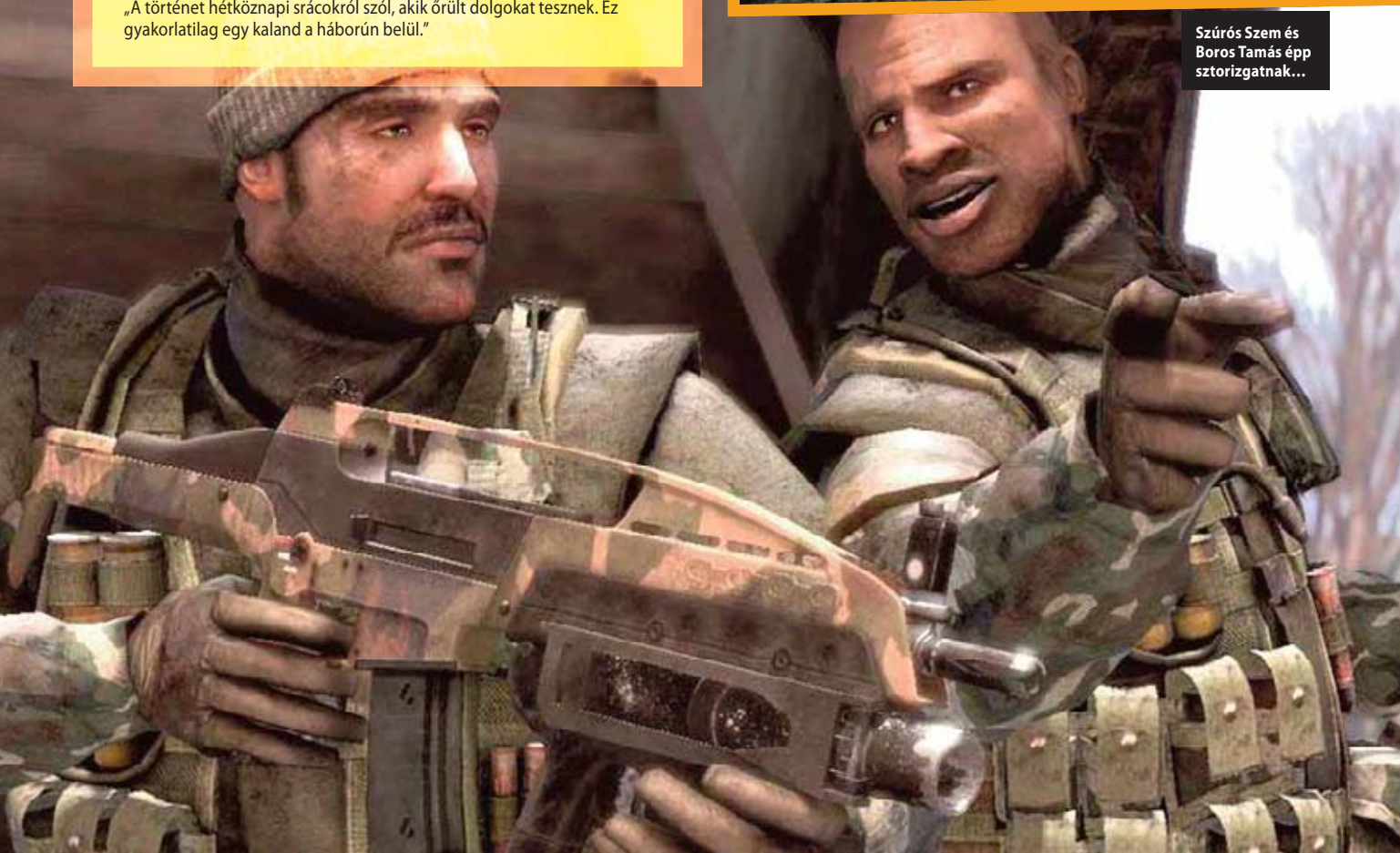
„Egy 90 százalékig megsemmisíthető világban a játékméletbeli lehetőségek végtelenek, a résztvevőknek folyamatosan reagálniuk kell a megváltozott környezetre, totális szabadságot és kreatív *Battlefield* élményt biztosítva.”

„A történet hétköznapi srácokról szól, akik örült dolgokat tesznek. Ez gyakorlatilag egy kaland a háborún belül.”

Kicsit lepukkant, de nem gond vele a parkolás



Szűrös Szem és Boros Tamás épp sztorizgatnak...





BATTLEFIELD 2 BOOSTER PACK-EK

Egy online community érdeklődésének fenntartásához a sorozatos hibajavításokon túl szükség van a tartalom folyamatos csepegtetésére is, mindig is szükség volt rá. Nem az EA volt az első aki úgy döntött, hogy pénzt kér érte, csak valahogy neki sikerült a legfeltűnőbbre...

Könnyű volt az új tartalmat megoldani anno a *Counter-Strike* esetében: ingyenes mod volt, ajándéknak számított minden új ficsör vagy pálya, ami az egyes patchekkel érkezett. Hibajavítás persze a Battlefield-eknél is kell, sőt itt kell csak igazán: a svéd, de még inkább a kanadai stúdió hírhedtek arról, hogy amilyen hibátlan koncepcióval gyártanak le egy sikerjátékot, olyan bugosak azok még fél évvel később is. Külön minőségi szempont és community-s vitaforrás volt a *BF: Special Forces* kiegészítőnél, hogy azt melyikük készíti el végül, mert a rajongók csak akkor nyugodnak meg, ha a másik addig folytatja a foltok javítását. De már ez sem segít, nincs rá jobb szó, nevelés az amit az 1.4-es patch körüli huzavonával végeznek. Az új tartalomnak persze folynia kell (vagy az a fűszer? Na mindegy ©), így merész húzásként különválasztották a Content patch tartalmi részét, és ha már nincs havidíj, mint a *World of Warcraft* esetében, ahol ez a fajta fejlesztési költség már be van építve, itt külön 10 dolláronként adják az új fejlesztéseket, Booster Pack-nek nevezve azt. Nem is lenne ezzel semmi baj, elvégre kedvenc játékára az ember áldoz ennyit, vegyük úgy, hogy ez

egy apránként eladott kiegészítő – ha közben megkapná az ember azt a supportot az alapjátékhoz, amit a gyártónak kötelező lenne ingyenesen biztosítani, de ez esetben néha úgy tűnik képtelen rá. Hiába, alapigazság: újat fejleszteni mindig könnyebb, mint egy meglévőt stabilizálni, a DICE az élő példa ennek a fejlesztői alaptételnek a bizonyítására. Talán ha sűrűbben jönne ki patch, mint ahogy az minden más játék esetén meg is történik, akkor nem lenne annyira feltűnő, ha az egyik közülük késik. Talán szerencsésebb megoldás volna, ha az EA erőforrást csoportosítana a sikerjátéka mögé, ha már megvette a komplett fejlesztői teamet, mert az a megoldás, hogy a fejlesztők a közösségi fórumokon a játékosoknak teszik fel a kérdést, hogy mi az a probléma, amit legszívesebben látnának kijavítva, nos az csak elsőre tűnik ügyfélbarátnak, jobban belegondolva inkább rémisztő. Bízunk benne, hogy mindez be tudható annak, hogy most már egyszerre 3 Battlefield változatot (nem beszélve a konzol átiratokról) fejlesztenek, így az, hogy ki melyik stúdiónál van, lassan teljesen lényegtelennek válik. Majd hozzászoknak. Ahogy nekünk kellett a hibákhoz. (folytatása a következő oldalon található)

Kecske



EURO FORCE

AZ ELSŐ FECSKE 10 DOLCSIÉRT



A z Európai Uniót új választható félként megjelenítő csomagban Kína és a Közel Keleti K koalíció ellen harcolhatunk, amennyiben az új pályákat választjuk. A 4 új jármű, köztük a Leopard tank, illetve az utóbbi időben politikai okokból eléggé elhíresült Eurofighter jó hangulati elem, a 7 új fegyver (melyek közé elkerülhetetlen módon bekerült természetesen a francia Famas is) viszont az újdonság varázsát leszámítva nem annyira átütő erejű, hogy a kemény melóval kiunlockoltakat lecserélje értük az ember. Persze nem is az volt a fő szempont, hogy irreális tüzerő legyen az új szövetséges oldal részéről, hanem hogy megfelelően tudja visszaadni a Booster a NATO arzenál hangulatát.

A csomag ütőkártyája minden bizonnyal az alapjátékhoz mellékelt pályákat megszegyenítő minőségű 3 új map, szuper hangulatú, ahogy a megrongált olajmezőn az átláthatatlan fekete füstben kóborol az ember és próbál látni valamit, ez a pálya végre kihasznál valamit az új csilivili VGA-k képességéből a játékmenetet befolyásoló szempontból is. Még ennél is kiemelkedőbb a Kínai Nagy Fal tövében játszódó igazi összetett terepet kínáló *Great Wall*, melyben a kevert külső és belső pályaszerkezetre építve változatos játékmenetet produkál, valamint itt igazi hasznát vehetjük a mérnököknek is, minden class szerepe példaértékűen kiegyensúlyozott. Nem egy átütő erejű csoda, de azt még kiegészítőktől sem várja az ember, content patchként szemlélve reális ár/érték arányú pack.

ARMORED FURY

AMERIKA OSTROMA - PÁNIK INDUL

S emmi új frakció, se egy új fegyver, a második booster elég ellentmondásosra sikeredett. Három új pálya az amit kapunk, gyors vezetéssel, minden korábbinál dinamikusabb jármű csatákra optimalizálva. Ehhez illeszkedik is a kapott 6 új vezethető egység, melyek mindegyike légijármű: a legendás A-10-es tankelhárító mellett könnyű helikoptereket, illetve sugárhajtású gépeket repülhetünk be, ami rosszat sejtet a pályák nem éppen finoman adagolt páncélos állományára nézve. A földközeli légicsapások megtámogatása is a kiegészítő alapkonceptióját szolgálja: Kína, illetve a MEC támad az USA ellen, a kedves amerikai állampolgárok belső félelmére alapozva az amúgy vérszegény pack-et. Mivel ez nekünk itt Európában úgy kb. zéró pszichikai sokkot tud legfeljebb okozni, nyugodtan megállapíthatjuk, hogy elég nevetséges, ahogy a gigászi tankokat úgy kaparja le lépten nyomon az útról bármely arra tévedő akármű (légiegység, vagy akár egy arra tévedő katona által üzembe hozott pályára kihelyezett löveg), mint egy bélyeget. A könnyű járművek kedvelőinek megérhet 10 USD-t, a fizikával ütköző koncepcionális problémái (páncélosok R.I.P.) ellenére kuriózum az itt felvonultatott pályastílus, az amerikai hadszínterekről már nem is beszélve, az "igazi értékét" valószínűleg úgyis csak hazafias B kategóriás akciófilmekben nevelkedett amcsi állampolgárként mérhetnének fel, feltehetőleg akkor a speciális honvédelmi plecsni is szebben csillogna számunkra.



VAN EGY JÓ JÁTEKÖTLETED?

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



Ne habozz, gyere és vetíts egy nagyot!

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

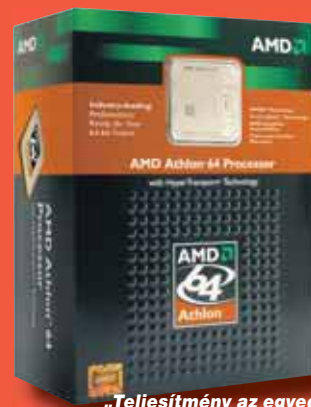
Egyetlen kitétel, hogy pályaművedet a StarOffice8 prezentációkészítő alkalmazásával készítsd el olyan formában, hogy akár a döntőben is ennek segítségével mutathasd be munkádat a zsűrinek.

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

A pályázat fődíja egy MSI NX7900GT-VT2D256E-HD VIDEOKÁRTYA és egy AMD ATHLON™ 64 4000+ PROCESSZOR, a SUN Microsystems Kft. felajánlásában!



„Az első HDCP-kész grafikus kártya!”



„Teljesítmény az egyedi digitális élményhez!”

Az AMD, AMD Arrow Logo, AMD Athlon és azok kombinációját az Advanced Micro Devices, Inc. védjegyei.

A program próbaverziója megtalálható a GameStar szeptemberi számának a DVD mellékletén, illetve a www.staroffice8.hu weboldalon ingyenesen letölthető. További részletes információkat www.gamestar.hu weboldalon találsz.

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

GameStar

StarOffice 8

AMD

MSI

OPEN SKM

SUN Microsystems



ALONE IN NEAR DEATH INVESTIGATION

A legendás Alone in the Dark sorozat újabb epizódja már ott ólálkodik a sötétség mélyén, hogy megvacogtassa fogainkat egy új kaland erejéig!

SRNÉZET

GÓRIA
Ó HORROR

VEZET
RN NEW YORK

Ó

ESZTŐ
GAMES

BBI JÁTÉKOK

ORSCHÉ

ASHED

LY 1-2-3

ARK LINEAGE

ESZTŐI PORTRÉ

az eddigi

hetösen harmatos

arsenyivel nem

bizonyított, de az

ék és az új kihívás

hetőleg nem csak

de a sorozatnak

esz majd.

SLINK

82

Azt a szerencsétlen és végzetes döntést, hogy szeretett-imádott Amigámat lecserélem egy PC-re másfél évtizede hoztam meg, egy borongós téli estén. Épp egy ismerősömnél tanyáztam, aki vadiúj PC-jén bevillantott egy játékot, melyről addig még csak nem is hallottam. A progi azonnal a gép elé szegezett. A játékban egy kockafejű nyomozó császkaált egy padláson, különféle kacatok között, kezében egy duplacsövű winchesterrel, és a legváratlanabb pillanatban rátamadó

zombikat lődözte. A program az egyik legelképesztőbb grafikájú játék volt, melyet addig láttam, ugyanis a figurák, és a használati tárgyak full 3D-ben jelentek meg (igaz, pár poligonból voltak csak összerakva). Ehhez járultak még a meghökkenítő kameraállások, a zseniális fejtörők sora, és a vérfagyasztó hangulat. A játék Lovecraft Chtulhu mítoszán alapult, és főhőse, Edward Carnby nyomozó egy ősi legendák övezte kísértetházban nyomozott a ház tulajdonosának rejtélyes örülése után. Az Interplay cég *Alone in the*

Dark néven elhíresült játéka ma már legenda és történelem egyszerre: nem csak a 3D grafika egyik ősatya, de a survival horror műfaj megteremtője is. A játéknak



idővel három folytatása is született: míg az *Alone 2* a már jól ismert kísértetházba vitt vissza minket, addig a meglehetősen gyenguska *Alone 3* vadnyugati világban játszódott, az ugyancsak harmatosra sikerült 2001-es *Alone in the Dark: The New Nightmare* pedig hamvába holt kísérlet volt a nagy előd feltámasztására. Idővel még – ugyancsak pocsek – film is készült a játékból, így meglehetősen szkeptikusan fogadtam a 2007-re ígért folytatást. Ám a hírek szerint nagy meglepetésben lesz része minden hozzám hasonló megrögzött kételkedőnek...

**RÉMÁLOM
A CENTRAL PARKBAN**

A játékot az az Eden csapat készíti, aki a *Resident Evil 4*-gyel bebizonyította, hogy a túlélőhorror műfaj igenis megújítható. Az Eden ígérete szerint az *Alone* új epizódja méltó lesz a nagy őshöz, visszaállítja annak erősen megtépázott becsületét, mi több, új mérföldkő lesz a műfajban. Ez rá is férne a stílusra, mely szereplőihöz hasonlóan mintha maga is élőhalottként bolyongana mostanában a virtuális útvesztőkben. A

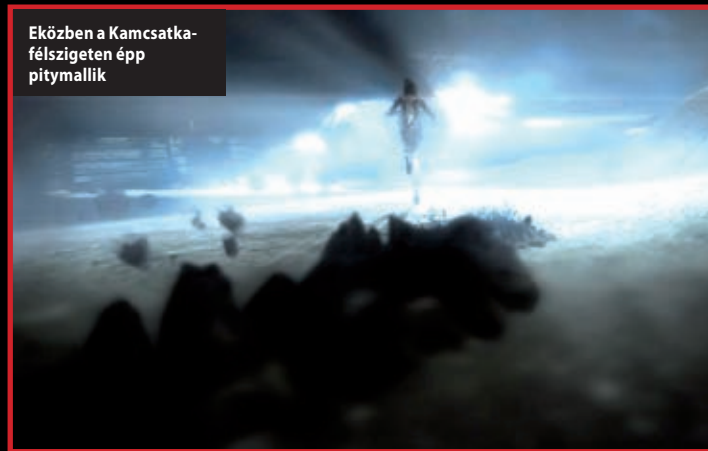
történet fő helyszíne ezúttal nem holmi század eleji kísértetház, hanem a modern New York, annak is híres-hírhedt Central Parkja. De ami még meglepőbb, a főhős



ismét Edward Carnby, aki maga sem érti, hogyan került egyszer csak a húszas évekből a huszonegyedik századba. Rá kell jönnie a furcsa időugrás okára, persze mindezt a pokol megújuló armadájának módszeres legyilkolása közben. Edward ugyanis rossz szokásai rabja, vagyis hatodik érzékkel bíró parafenoméni nyomozó, aki nem bírja megállni, hogy ne hívja ki

a holtak haragját maga ellen. A Central Park kisebbfajta zárt világ, a maga sajátos törvényeivel. A labirintusszerű utak által felszabdalt hatalmas vegetáción kívül van itt állatkert, étterem, bár, színház és különféle egyéb rendeltetésű épületek sora várja a látogatót. De ami ennél is fontosabb, a Central Park különböző kultúrák találkozási pontja. Minden kultúrának saját elképzelései vannak a túlvilági létről, és Carnby nyomozása során életre fognak kelni ezek a hiedelmek-babonák. A nappali Central Park életteli, pezsgő világja így változik majd éjszaka egy igazi multi-kulturális nekropolisszá, olyan rémisztő holtak városává, ahol még egy Carnby féle megrögzött parafenoméni is fel kell kötnie a gatyaszíjat...

Eközben a Kamcsatka-félszigeten épp pitymallik





THE DARK

INTERAKTÍV HALÁLZÓNA

A fejlesztők ígérete szerint az új *Alone in the Dark* a *Resident Evil 4*-hez hasonlóan sokkal akcióorientáltabb, pergősebb lesz, mint az előző részek. Nem kell azonban megijedni, ez nem jelenti azt, hogy a játék esztelen FPS-sé sorvad – épp ellenkezőleg, a rengeteg akció újfajta, sodró lendületű elbeszélésmóddhoz vezet majd. Megfigyelhető, hogy a horror műfajban manapság egyre gyakoribb az epizódikus elbeszélésmód, és az *Alone* története a *Fahrenheit*-hez hasonlóan rövidebb, kb. fél órás részekre lesz lebontva. Ezeket az epizódokat mozibetétek választják majd el, ha pedig később folytatjuk a játékot, rövid összefoglalót is kapunk az eddig történtekről. Ez nem csak könnyebben áttekinthetővé teszi a sztorit, de arra is lehetőséget nyújt, hogy egy-egy epizódot egy-egy központi küldetés, probléma köré szervezzék a fejlesztők. A játékmenet így módon sokkal sokoldalúbb, izgalmasabb lesz, ugyanakkor a sztori sem fog unalmassá válni. Ha a *Fahrenheit* receptjét követik a készítők – nagy gond már nem lehet a játék ezen részével. Ugyancsak a mai „trendeknek” követi az a megoldás, hogy a játékban egyaránt választhatjuk a jó és a rossz oldalt, és döntéseink kihatnak majd a történet további alakulására. Az új *Alone in the Dark* elsősorban a túlvilági betolakodók irtására fog épülni, és ehhez

Carnby úr természetesen fegyverek egész armadáját kapja majd kézhez középkori kardoktól kezdve a legmodernebb lövöldözős alkalmatosságokig. De nagy szerepe lesz a játékban a lopakodásnak, a tárgyak használatának, és a kommunikációnak is. Ugyanakkor rengeteg mini-játék fogja színesíteni az akciókat, példának okáért autótak tudunk majd lopni, és kedvünkre száguldozhatunk az éji New York utcáin a 'la *GTA*. A készítők szeretnék a korlátlan szabadság és a maximális interaktivitás érzését megteremteni, és ehhez a már jól bevált Havoc 3.0-s engine-t hívták segítségül. Ez azt is jelenti majd, hogy a játék irányítása pófonegyszerű, és meglehetősen intuitív lesz, ráadásul a meleg helyzetek nagy részéből egészen különféle technikákkal kerülhetünk majd ki.

HATODIK VÉRZÉK

Az *Alone* az előző részekhez hasonlóan külsőnézetes 3D játék lesz, ugyanakkor a történet bizonyos részein átvált majd – a nagyobb sokkhatások kedvéért – belsőnézetesre. Egy jelenetben például azt láthatjuk majd a sötét folyosókon bolyongó, foglyul ejtett Carnby homályos tekintetével (ez a jelenet a *Call of Cthulhu* idézi erősen), hogy a mennyezetten fura repedések jelennek meg. A nyomasztó formák szaladgálni kezdenek a tetőzeten, mint valami hatalmas pókok. A detektívvel



Ez az inventory. Pöpec, mi?

fogva tartó rosszfiúnak is feltűnik a baljós jelenés, és esztelenül tüzelni kezd, aminek következtében megreped egy gázvezeték, majd felrobban épület egy része. A grafika ekkor vált vissza külsőnézetesre, és Carnby-nak az lesz a feladata, hogy az omladozó falak közt megtartsa egyensúlyát. Ez nem olyan könnyű, mert az épület támfalai egymás után dőlnek szét, és nyomozónk váratlanul egy felhőkarcoló sokadik emeletén találja magát. De a grafika nem csak ilyen drámai szituációkban fog ugrálni a külső/belső nézetek között, hanem az olyan akcióknál is, amikor pl. autót kell vezetnünk, vagy a gépkocsik hátsó ülésére pattanva kell lövöldöznünk. A túlélőhorror tradícióinak megfelelően a sztori éjszakai környezetben fog játszódni, és sejtelmesen derengő fények, gyorsan rohanó torz árnyékok, lepukkant sarkok mögött ólálkodó fénylő ködök, megvillanó zseblámpafények, váratlan hangeffektek gondoskodnak majd arról, hogy álmatlan éjék várjanak ránk. A mozi betétek sem maradnak majd el a *Resident Evil 4* szintje mögött, ez pedig garancia arra, hogy igazi, horrorfilmben

illő élmények várjanak ránk. Az eddigi benyomások alapján az *Alone in the Dark* új része igazi inycenfat lesz minden survival horror rajongó számára. A misztikus sztori, a hihetetlenül interaktív környezet, az újfajta elbeszélésmód, a változatos játékmenet, a rendkívül részletesen kidolgozott nyomasztó világ, a fogvacogtató grafika és zene reményeink szerint igaz vérátömlesztést jelent majd a megöregedett sorozat számára. Bízunk abban, hogy nem kell már sokat várni a proggira, addig is ajánlom mindenkinek, hogy tölts be a gépébe egy kis időre a legelső *Alone* játékot, tanulmányozza át részletesen a Central Park térképét, esti mese gyanánt pedig olvasson bele egy jó kis Lovecraft novellába.

Egyedül a sötétben

A legelső AITD játék 1992-ben jelent meg. Addig is voltak már afféle túlélőhorror kezdemények, a műfaj első igazi boom-ja mégis ez a program volt. De nem csak a survival horror műfaj mérföldköve a program, hanem a a 3D-s grafika történetének egyik legfontosabb állomása. A készítőnek, Frederick Raynal olyan remek programokat köszönhetünk még, mint pl. a *Little Big Adventure*.

BERR ELSŐ BENYOMÁSAI:



Kicsit tartottam a játéktól az Eden Games műfajbeli gyakorlatlansága miatt, de mindaz, amit eddig láttam nagyon meggyőzőnek tűnt...

OLCSÓ JÁTÉK, DE MILYEN ÁRON?



Hogy pontosan mennyiért is éri meg eredeti PC-s játékot venni, az ma már nagyon nehéz kérdés. Nincsenek egységes árak, és a hazai forgalmazók helyzete is sokat változott az utóbbi években. A GameStar pedig arra keresi a választ, hogy kis hazánkban merre is tart a játékipiac, vajon lesz-e olyan nagy árzuhanás, mint például a DVD-k esetében.



A NAGY BEJELENTÉS

Augusztus elején került forgalomba a *Flatout 2* PC-s játék.

Az első rész szakmai és vásárlói sikere után még meglepőbb volt a tény, hogy a kint 30 dollár körüli áron értékesített játék nálunk mindössze 1999 forintos kiskereskedelmi áron került forgalomba. A második rész egyébként most is remek visszhangot kapott, így a budget ár egyáltalán nem lenne indokolt.

Mindenekelőtt le kell szögeznünk – minden rosszindulat nélkül –, hogy Magyarországon nem számít potenciális piacnak a nagy nyugati kiadók és forgalmazók szemében. Ennek természetesen nem az az oka, hogy még a vasfüggönyös beidegződések működnek, pusztán arról van szó, hogy egy nem túl gazdag, kis lélekszámú piac nem a multi cégek tündérálma. Nyilván mindenki számára egyértelmű, hogy kis hazánkban az eredeti játékok eladása igen szerény számokat mutat, pedig az utóbbi években jelentős változások mentek végbe a piacon. Egyrészt a fogyasztói árak sokkal rugalmasabbá váltak, másrészt az internet széles elterjedése tovább erősítette a kalózkodást, bár a warez sem olyan nagy üzlet már, mint régen. Míg évekkel ezelőtt a lényegesen drágább PC-s játékok mellett komoly bevételi forrást jelentett az 1000 forintos CD-n kínált feketepiaci termék, ma már mindenki fájlcsereelőkön keresztül szerzi be azt, amire szüksége van, rosszabb esetben még a hivatalos megjelenés

összekacsintani a warezolókkal, hogy „hajrá a multik ellen”, mert igazság szerint nagyrészt nekik köszönhető ez a káosz, ami napjainkban jellemzi az egész hazai piacot. Másfelől teljesen egyértelmű, hogy a tízezer forint feletti játékok a hazai pénztárcákhoz mérten egyenesen röhejesek, és ezt lassan a piaci szereplők is kezdik felismerni. Talán ennek is köszönhető, hogy nemrég a Comgame „576” KFT. részeként ismert EVM (Ezt Vedd Meg!) szokásától eltérően vadonatúj játékot dobott a piacra mindössze 1999

a példával? A GameStar úgy döntött, hogy utánajár a kérdésnek, így felkerestük az EVM tulajdonosát, Balogh Zsoltot, és a többi hazai forgalmazót is, hátha okosabbak leszünk a hazai PC-s játékok árképzését illetően.

AZ EVM, MINT LEHETSÉGES ÚT

Balogh Zsolt a *Flatout 2* EVM áras bevezetése kapcsán elmondta, hogy egyáltalán nem forradalmi kezdeményezésről van szó, hiszen már korábban is hozott be a magyar piacra

szonyokat tekintve, főleg, hogy a marketingköltségek elég szűkös hirdetési lehetőséget biztosítottak. Véleménye szerint az alacsony ár tehát a legjobb marketing, hiszen az eladási mutatók ezt bizonyítják, még az olyan nagy nevekkal szemben is, mint a *The Sims 2*, amely elég komoly marketingtámogatást kapott az Electronic Artsnak köszönhetően. Az EVM vezetője mégis úgy gondolja, hogy az ennyire alacsony árképzés nem lehet a hazai forgalmazók jövője, hiszen mindenki beláthatja, hogy a játékok gyártási és forgalmazási költsége sokkal több, mint 1999 forint. Elmondása szerint a 8-9 ezer forintos fogyasztói ár lenne a reális hazánkban, persze ezzel a fogyasztók nem lennének könnyebb helyzetben. Elvégre azt mindenki beláthatja, hogy nálunk a minimálbér 12-15 százalékát játékra kiadni több, mint luxus, még akkor is, ha egy játék gyártásának költsége több millió dollár is lehet. Itt jön be a képbe a warez, ami értelemszerűen pénztárcabarát megoldás, de a lehető legrosszabb, ami hosszú távon történhet a piaccal. Zsolt szerint mivel a kalózkodók ingyen, vagy nagyon olcsón jutnak játékokhoz, nem tisztelik azokat: végig sem játsszák őket, tehát egy teljes játék végigvitelének idejéért gyakorlatilag ugyanazt a pénzt adják ki, csupán ők ezért 8-10 másolt programba kóstolnak bele. Ennek ellenére az árcsökkentésen kívül nem nagyon lát megoldást az EVM vezetője arra, hogy hatékonyan fel lehessen venni a küzdelmet a fekete-piacca szemben, hiszen itt alapvetően

» EGY NEM TÚL GAZDAG, KIS LÉLEKSZÁMÚ PIAC NEM A MULTI CÉGEK TÜNDÉRÁLMA «

forintos áron. Ráadásul nem a „low budget” kategóriában, hiszen a *Flatout 2* tőlünk nyugatra 30 dolláros átlagáron került a boltok polcaira, és a szakma is nagy (AAA) címmel minősítette, remek kritikákat kapott. Tehát arról van szó, hogy egy nagy nevű premier

a cég olyan címetek alacsony áron, mint például a *Starship Troopers*, vagy a *Ford Street Racing*. Véleménye szerint a magyar piacot egészen máshogy kell kezelni, mint egy nyugati országot, és ezt a tényt a kinti forgalmazóknak is fel kell ismerniük. „A *Flatout 2* olcsó piacra kerülése az Empire kiadó rugalmasságának köszönhető, akik belátták, hogy gyártási költség alatt, úgynevezett diszkont áron kiadni nálunk egy játékot nyereségesebb lehet, mint 8-10 ezer forint körül értékesíteni sokkal kevesebbet” – tette hozzá. A Comgame.576. KFT persze vállalta, hogy többet ad el így a nagynevű produkcióból, így a „sok kicsi sokra megy” és a „talált pénz is pénz” szerű népi bölcsesség mezsgyéjén alakult ki a termék bevezetése a hazai piacra. Balogh Zsolt szerint ez az elgondolás sikeres, hiszen csak az első héten több mint ezer darab fogyott el az eredeti játékból, ami nem számít rossz kezdésnek a hazai vi-

A MAGYAR PIACOT A HIPERMARKETEK HATÁROZZÁK MEG?

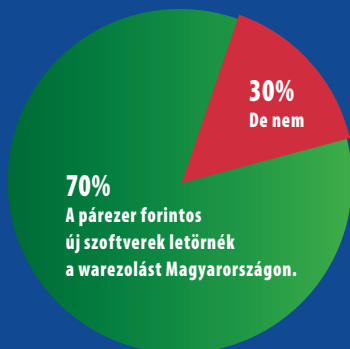
Balogh Zsolt, a Comgame.576. KFT vezetője szerint a hazai játékeladások alapvetően a hipermarketek forgalmán múlnak. Ezek közül is a Tesco a legjelentősebb, hiszen az áruház nemrég saját budget játéksorozatot is indított. A többi játékg forgalmazó is egyetértett abban, hogy a nagy áruházláncok megváltoztatták a magyar piacot, de míg az Auchan, a Cora és Tesco alapvetően a forgalmazókkal együttműködve alakítják kínálatát, a Media Markt és az ElectroWorld saját elv szerint működik, utóbbi például csak olyan játékot tesz ki polcaira, amelyet három kelet-európai országban forgalmazhat egyszerre, saját, háromnyelvű csomagolással ellátva. Ez természetesen tovább növeli a kiadási költségeket, arról nem is beszélve, hogy több nagy cím kizárólag hazai licenccel kerül értékesítésre.

előtt – ráadásul teljesen ingyen vagy legfeljebb egy emelt díjas SMS árérték... Értelemszerűen a kiskereskedelmi árak zuhanása azt bizonyítja, hogy a piac reagál erre a nehéz helyzetre, de ez a kérdés korántsem ilyen egyszerű. Nem akar most senki cinkosan

budget áron került nálunk forgalomba, ami elsőre komoly kérdéseket vet fel. Hogy lehetséges egy teljes játékot a termék bevezetésekor ilyen olcsón adni? Milyen megfontolás áll emögött? Ha ilyet lehet, akkor eddig miért nem találkoztunk sűrűbben ezzel

TI MONDTÁTOK

Megkérdeztük a GameStar Online olvasóit, hogy vajon mit gondolnak erről a témáról ők maguk, a vásárlók. Az alábbiakban a szavazás végeredménye, és pár érdekes kommentár olvasható.



Paydags

„Szerintem jelentősen csökkenhetne a warezolás, ha 2-4k lenne egy új progija... Magam és környezetem esetéből is tudom, hogy eredeti dvd és játékok vásárlásánál hajlunk a legálisra ekörül az ár körül. Pl. amikor megláttam a Holló-t 990 Ft-ért, vettem is belőle kettőt (egyét havernak :D). Továbbá szeptember óta legalább 6-7 eredeti dvd-t tudtam venni (mind 990-1990 Ft között voltak, kivéve a Gyalog Galopp Gyűjtői változatot 3990-ért :D) A baráti körömben ugye WoW-ot is mindenki kibírta, fenntartani is bírták, mindenkinek van legalább egy CS, BroodWar, Wow, Warcraft3, UT2004, Diablo2...stb pack-ja ☺ Ja és mindenki csóró kollégista, még mielőtt azt hinné bárki, hogy gazdag úrigyerekek vagyunk... Első a kaja :D”

Fluff

„Lehet hogy valamivel több játékot vennének de sok mindenkit ismerek aki még 1000 forintért se venné meg a játékokat... Egyszerűbb és kényelmesebb ha elkéri ingyen. Szerintem biztos nem tornék le a warez az olcsóbb árak. Az meg nagyon ritka hogy valami bugos vagy valami baja van csak azért mert fel van törve a játék. Én lehet hogy így vennék pár játékot de csak azután hogy már játszottam vele warezben és tom hogy mit veszek. Vagy ha ismerem a sorozatot.”

HL2

„Lehet leírták már, de ha warezol valaki szerintem nem okoz az igazából veszteséget a kiadónak, mert a mostani árak alapján nem biztos hogy az illető meg is venné a játékokat. Egyébként mindig marad warez, mert lesznek hobbiwarezolók, akik csak azért szednek le egy game-et hogy nekik minél több legyen. Sokszor ki sem próbálják, csak kiírják dvd-re, beteszik a többi közé, és kezdik tölteni a következőt. A kettő közben ez a gondolat fut át az agyukon: „na, ez is megvan, 455 helyett 456 game-em van☺”

Deltaleader

„Természetesen. Szeretem az eredeti gammákat, és bevallom szoktam törni progikat venni, de ezt csak is az árak miatt teszem. Én tisztelem azokat a fejlesztőket, akik jó játékokat készítenek nekünk, ezt a „tiszteletet” senki sem tudja érezetni velük, mert az árak az egekben mászkálnak (Pl.: The Sims 2, két éve kijött, és az ára változatlan: 13000 FT). Szívesen vennék eredeti game-eket!”

gecko73

„A véleményem egyértelműen igen. Elvégre szerintem aki warezol az azért teszi mert nincs pénze eredetire. Na jó persze vannak olyanok akik elvből warezolnak de én nem tartozok közéjük. Ha egy olyan játékot látok ami nagyon tetszik akkor azt ma is megveszem a tizenháromezer forintos ár ellenére is. De ha eljutnánk akár az ötezres „álmohatárhoz” akkor 100 % hogy mindent megvennék eredetiben, mert tisztelem a fejlesztőket azért mert olyat alkottak amivel jól szórakozok.”

fogyasztói szemléletváltásra lenne szükség. Hogy mégis hol dől el a magyar piac nagy háborúja, arra viszont egyértelmű a válasz: a hipermarketek polcainak megszerzése jelenti a megfelelő részesedést a nagy egézből, hiszen itt bonyolódik a legnagyobb kiskereskedelmi forgalom hazánkban. Ez pedig egy dolgot mutat: az ár lényeges mivoltát. Az EVM ezért a jövőben is tervez nagy címeket alacsony áron kínálni, akár az 576 saját boltjaiban, akár más nagyáruházak polcain, a *Flatout 2* nagy durranása tehát nem egyedi akció volt részükről.

AZ AMEX-TEC VISSZAVÁG

„Nem hiszem, hogy a konkurenciának kellene megítélnie egy másik piaci szereplő árképzését, de nem érzem annyira forradalmi lépésnek a *Flatout 2* megjelenését akciós áron, hiszen korábban már más új játéka is bekerült ugyanennek a kiadónak az EVM sorozatba. Ebben az árkategóriában már évek óta jelen vannak nagyon jó minőségű Amex-tec által forgalomba hozott termékek is” – válaszolt kérdésünkre Kordován Csaba, az Amex-tec PR-marketing vezetője. Véleménye szerint a magyar piac megtalálása valóban nagyon nehéz feladat, cége évek óta próbálkozik a hozzá tartozó kiadókkal a hazai lehetőségekhez szabott árakat kialakítani. Ez nem könnyű feladat, mivel a szürke import elkerülése végett a kiadók nem akarnak nagy eltéréseket más országok áraival szemben. Az Amex-tec a megoldást a teljesen magyar nyelvű játékok forgalmazásában látja. Ilyen esetben nem kell a kiadónak attól tartania, hogy kikerül külföldre a hazai piacnak szánt játék, de ez az út csak akkor járható, ha nagyobb lesz a legális piac. Kordován Csaba szerint az árképzés tehát alapvetően a kiadótól függ, de ellenpéldaként említette az NCSoft kiadót a GuildWars MMORPG vagy az önállóan játszható kiegészítő, a *Factions* kapcsán, ahol egy sikeres együttműködés hozta meg a lehetőséget arra, hogy a vásárlók is jól járjanak a disztribúciós együttműködésnek köszönhetően. „Olyan áron tudtuk behozni ezeket az AAA besorolású termékeket, ami még a legvékonyabb pénztárcájú játékosokat sem rettentette vissza a vásárlástól. Az NCSoft tudatos piacot, brandet épít itthon, amihez persze saját bevallásuk szerint is kellett az Amex-tec, mint ideális partner” – tette hozzá. Ezen kivételek esetek mellett a forgalmazó cég bevételeinek nagy része a sorozatba rendezett budget vagy ultra budget kategóriás játékok eladásából származ-

zik, mint például a Ubisoft Exclusive, *EL-DOS Most Wanted*, *CDV Legends*, vagy a Codemasters Bestsellers sorozatok. A warez elleni hatékony harc kapcsán Csaba elmondta, hogy álláspontjuk szerint a lokalizálás és a lokalizált termék mérsékelt árú forgalmazása lehet a legális forgalmazók igazi ütőkartyája, egyébként pedig minden lehetséges eszközzel építeni kell az igényes, minőségérzékeny gamerek taborát. A *World of Warcraft* jó példa arra, hogy nem csak a pénz számít, mert a 10 ezer forintos alapár, és a havidíj mellett elhanyagolható a nem legális játékkal, tört szerveren játszóók száma.

AZ ELECTRONICS ARTS KÜLÖN ÚTAKON

Joó Ildikó, az Electronic Arts Magyarország Kft. PR- és marketingvezetője kijelentette, hogy a *Flatout 2* olcsó piacra dobása az a módszer, amit az EA soha nem tenne. Az nem titok, hogy ez a cég kicsit kilóg a többi forgalmazó közül, hiszen egy nemzetközi multivalalatról beszélünk, ahol a fejlesztés, a kiadás, a forgalmazás és az értékesítés egyetlen szervezett irányítás alá tartozik. Pontosan emiatt nem lehet mértéktelen akciókat eszközölni egyetlen megcélzott piacon sem, mivel az EA érdeke az, hogy minőségi, lokalizált szolgáltatást nyújtson, és a budget ár a minőség rovására menne. Természetesen régebbi játékok esetében elképzelhető akció, de a vállalat nem törekszik erre, mert a hazai piacon eleve nagyon kevés darabszámot tudnak értékesíteni a nemzetközi eredményekhez mérten (persze ez egyáltalán nem meglepő a hazai viszonyokat tekintve). A cégnek ugyanis az az alapelve, hogy nem lehet különbség az országok közti árak tekintetében. „Eddig Lengyelország volt kivétel, de már itt is felzárkóztak az árak, és azt se felejtsük el, hogy Magyarországon még mindig olcsóbbak az új címek, mint a nyugati országokban, pontosan ezért nem is mehetünk már lejjebb” – tette hozzá Joó Ildikó. Elmondása szerint az árképzésnél két tényezőt kell szem előtt tartani a piaci bevezetés előtt: elsősorban a fejlesztés költségét vizsgálja meg a cég, majd a lokalizációs kiadások határozzák meg végleg az árat. „A *FIFA 07* esetében például szerintem sokkal többet ér a magyar szinkron és felirat, mintha egy-két ezer forinttal olcsóbb lenne a játék” – tette hozzá. A kiadó nyeresége egyébként is minimálisra lett csökkentve, minden kiadás után alig 10 százalékos haszonnal számolhatnak, ezért nem is éri meg nekik hazánkban komolyabb akciókat indítani. Arra a feltevésre, hogy magas



játékarak mellett tarol a warez, és a felhasználók inkább külföldről rendelik meg a játékokat olcsóbban, Joó Ildikó elmondta, hogy az EA esetében a külföldi rendelés nem kifizetődő, hiszen nemzetközi szinten tartják az árakat, a warezolás pedig csökkent az elmúlt években, legalábbis ami az ő címeiket illeti. Elmondása szerint a kalózok eleve nem a hazai termékeket törik fel, így aki magyar verzióhoz akar jutni, mindenképpen érdemes pénzt áldoznia a termékre, és persze itt nem ér véget a történet. Ehhez egy fejlett vevőszolgálatot is kap a pénzéért, és a garancia-feltételek is igen kedvezőek. Az EA szerint tehát a minőségérzékeny fogyasztó kinevelése az elsődleges cél, ez lehet az egyetlen járható út a jövőre nézve, és nem az árcsökkenő tendencia, amelytől felhígul az egész piac szerkezete. Azt Joó Ildikó is elismerte, hogy a hipermarketek és a budget játékok alapvetően meghatározzák a magyar fogyasztást, de adatai szerint az utóbbi időben a nagyáruházak forgalmát vizsgálva kimutatható, hogy az új, magasabb árkategóriás címek eladása jelentősen nőtt, többek közt a Tesco nagy tömegeknek szánt kínálatát tekintve is, amely azt mutatja, hogy a tudatos fogyasztó megjelen a piacon. Erre a tendenciára az Electronic Arts szerint mindenképpen figyelni kell, hiszen komolyan változhat a piac a következő években.

A KIS FORGALMAZÓK TARTJÁK A TÉTET?

A kisebb forgalmazók esetében is szeretnénk volna megfigyelni a szabályrendszert, amely egyébként nem sokban tér el az EVM stratégiájától. Nadler Zoltán, az Ecobit Rt. munkatársa megkeresésünkre elmondta, hogy egyáltalán nem tartja forradalmi lépésnek a *Flatout 2* kétezer forintos bevezetését, hiszen ez csak és kizárólag a külföldi kiadók és forgalmazók rugalmasságán múlik. Mindemellert nagyon fontosnak tartja ő is, hogy a hazai PC-s játékarakat a magyar pénztárcákhoz igazítsák, de az árképzést alapvetően a beszerzési ár, az euró és dollár árfolyama határozza meg, ezen túl egyetlen forgalmazó sem tud csodát tenni. Véleménye szerint a hazai fogyasztókat két tényező befolyásolja a vásárlásnál: a cím sikeressége, és egy esetleges akció a boltokban, vagy a hipermarketek egyedei árleszállításai. Zoltán egyetértett azzal a felvetéssel, hogy az olcsóbb játékarak hatásos fellépésként működhetnek a warezolás ellen, de emellett a megfelelő terméktámogatás, vevőszolgálat és az internetes regisztrációval járó előnyök

fontosságát emelte ki. Arra a kérdésre, hogy az Ecobit milyen hasonló akciókkal jelentkezik a jövőben, csak annyit válaszolt: „Az Ecobit termékei olcsóbbak és legalább olyan minőségűek, mint az EVM.” A SevenM Kft. máshogy látja a helyzetet, Gazsó Ágnes, a cég lokalizációs és termékmenedzsere elmondta, hogy mindenképpen forradalmi lépésnek tartják a *Flatout 2* ilyen alacsony áron történő bevezetését, hiszen a magyar piacon nem gyakran volt példa erre. Véleménye szerint okos, de nehezen megvalósítható gondolat a játékarak hazai igényekhez való leszorítása, hiszen kicsi a piac,

» 10 EZER FORINT FELETT KÍNÁLNI EGY JÁTÉKOT NEM EBBE AZ ORSZÁGBA VALÓ «

nem szánnak annyit a játékosok sem az új címekre, így nincs meg az a keresleti bázis, amire alapozni lehetne a megtérülést. Gazsó Ágnes szerint nehéz megjósolni, hogy miből lehet sikerjáték hazánkban, nem mindig érvényesül a papírforma, így volt ez például a Pokoli szomszédokkal, ami a mai napig egy nagyon kedvelt játék, de a *Driv3r* sajnos nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. A kalózkodás elleni harcnak jó fegyvere lehet az árcsökkentés, de nem garantálja, hogy több lesz a legális terméket beszerző fogyasztó, mindenesetre az

EVM szerű akciók talán megnövelik ezt a bázist. „Mi is gondolkozunk azon, hogy például a GTR2-t 9999 Ft helyett 5-6 ezer forintos áron jelentetjük meg. Majd meglátjuk . . .” - tette hozzá Gazsó Ágnes.

DRÁGÁN ADD A HOLNAPOT?

Nem kaptunk tehát egyértelmű választ arra, hogy a hazai pénztárcákhoz megéri-e igazítani a PC-s játékok árát. Többen úgy vélték, hogy a fekete-piacot csak ezzel a lépéssel lehet visszaszorítani, de haszon nélkül, vagy éppen veszteségesen senki

sem szeret hosszú távon dolgozni. Ez teljesen érthető, mint ahogy az is, hogy 10 ezer forint felett kínálni egy játékot nem ebbe az országba való. Valahol a két véglet között lehet az út, de igazából elég nehéz megjósolni, hogy mi lehet a hazai cégek jövője. Nyugaton már több kiadó kísérletezik azzal, hogy az interneten értékesíti a játékot letölthető változatban, így a csomagolási és disztribúciós költségtől megszabadulva versenyképesebb árat tud biztosítani. Azonban ez a megoldás ma még erősen kérdéses, hiszen a netes vásárlás iránt még nincs

meg a kellő fogyasztói bizalom (főleg a hitelkártyánk adatainak kiadásakor bizonytalanodunk el), amellett nem elhanyagolható tény, hogy a játékosok nagy része szereti fizikailag is gyűjteni kedvenc címeit, tehát fontos számára a kézzel fogható termék. A doboz, a kézikönyv gyakran fontosabb ereklje egy igazi gyűjtőnek (főleg, ha különleges kiadásról van szó), mint a játék maga, és ezt a tényt a forgalmazók és a kiadók is kénytelenek szem előtt tartani. Szóval a kérdés nyitott: olcsó játék, de milyen áron? Valaki ráfizet, az egészen biztos, és egyelőre nem úgy tűnik, hogy a vásárlók és az eladók álláspontja gyakran közelítene egymáshoz ebben a kérdésben. Egyes vélemények szerint a BSA-hoz hasonló „szoftverrendőrség” és érdekképviselet lehetne még hatásos eszköz a kalózkodás ellen, de azt tudjuk, hogy a játékipar még nem olyan egységes és szervezett (és nem is olyan követelőző, tegyük hozzá halkan), mint a Microsoft vagy az Adobe, akik a BSA-t úgymond létrehozták. Tehát egyelőre marad a kölcsönös várakozás, a forgalmazók azt várják, hogy vásároljunk, mi meg arra várunk, hogy elérhető áron teheszük mindezt. Vagy egyáltalán legyen pénzünk az ilyesmire. Ez persze már egy egészen más történet.

ender





EXTRA GYÁR

EXTRA
DEMO A DVD-N
GSTV DVD-N

CAESAR 4

RSNÉZET
GÓRIA
ÉGIA
VEZET
RÓMA
Ó
DI GAMES
ESZTÓ
D MILL
BBI JÁTÉKOK
RTAL CITIES:
REN OF THE NILE
ELENÉS
ŐSZ
SLINK
76

A városépítő játékok rajongói szeme minden bizonnyal felcsillan, ha meghallják a Caesar IV nevet, hiszen az előző rész hatalmas favorit volt. Bár az Impressions már nem létezik, a nagyhírű sorozat hamarosan mégis újabb résszel gazdagodik...

Nagyon nehéz elmagyarázni valakinek, aki nem rajong annyira a city builder játékokért, hogy mitől olyan addiktívak. Persze az értetlen arcoknak órákon keresztül magyarázhatatsz, „összetett stratégia”, „élő, lélegző város” szösszeté-

sokkal nagyobb öröm, mint lerombolni. A SimCity annak idején úttörő volt a műfajban, de igazán az Impressions városépítő sorozatában teljesedett, formálódott ki ez a játéktípus. Sajnos a brit cég végül csődbe ment, de sokan közülük beépültek a Tilted Millbe, akik elhatározták, hogy nem hagyják veszni a szériát. A csapat legújabb játékát, a Caesar IV-et személyesen próbáltuk ki, miután a külföldi forgalmazó egy exkluzív bétát bocsátott a rendelkezésünkre.



tömerdek pénzre és vasra lesz szükségünk...

HULL A HŐ ÉS HÓZIK, A RÓMAI FÁZIK

A játék új 3D-s motorja ugyan nem fogja lefárasztani a legvadibb grafikus kártyákat, de ha alaposan kiépítünk egy várost, akkor a sokféle épület révén pazar látvány tárul majd eléink. Újdonság,

leket használva, de a reakció általában csak egy mélyről jövő ásitás. Pedig a műfaj szerelmesei tudják, hogy mi hajtja őket. Egy, a kezünk munkája nyomán kialakuló rendszert felépíteni, kialakítani

PAX ROMANA MINDENEK FELETT

A régi Caesar fanok gondolom örülnek neki, hogy a játék alapstruktúrája

változatlan. Minden küldetés során a puszta földből kell virágzó birodalmat varázsolnunk, különböző épületeket, úthálózatokat elhelyezve, ügyesen trükközni az adóval és a költségekkel és összességében kellemes környezetet biztosítani a római polgároknak. Most is gondosan ki kell alakítanunk az egészséges arányt a plebsz, vagyis a kétkezi munkásréteg, illetve az arisztokrácia között: előbbieket a pizskos munkát végzik el a városban, utóbbiak viszont a sok-sok dénárt pengetik a város kasszájába. Emellett a római városkák polgármestereként nemcsak az emberek jólétére, hanem a politikai kontextusra és környezetünkre is figyelniük kell. A császár időnként különböző nyersanyagokat, vagy egyéb javakat követel és ha ezeket nem teljesítjük időben, az rosszat tehet karrierünknek... A teljesen eladósodott és fizetésektelen polgármesterek pedig az Arénában végzik, az országnak bendőjében. No és ott fognak „ante portas” tombolni a barbárok, akiket mindenáron vissza kell vernünk, ezért ki kell építenünk egy hatékony hadsereget is, viszont ehhez

hogy a nappalok és éjszakák mellett még időjárás effektusokat is láthatunk majd: szitáló eső, hóesés, viharok, és így tovább. Az időjárásnak még a játékmenetbe is befolyása lesz: a zuhogó eső lelassítja a polgárainkat, a hótakaró pedig lelassítja a termelést.

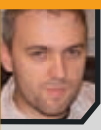
VENI, VIDI, VICI?

Amennyit eddig láttam a Caesar IV-ből, az szerintem ismét kellemes átvatlan éjszakákat fog okozni a műfaj rajongóinak, és alaposan lepipálja majd a Civ City: Rome-hoz hasonló amatőr próbálkozásokat. Persze a puding próbája az evés: idén ősszel kiderül, hogy a régi Impressionsból kikérült fejlesztők még mindig tudják-e, mitől döglök a légy...

Repülőmodellőző szakkör 2000 évvel ezelőtt... Hogy repül az a Meteor LX...



BAD SECTOR ELSŐ BENDYMÁSA:



A Caesar IV-ben megvan az esély, hogy elfeledtesse velünk, amivel az utóbbi időben a „városépítő játék” címen próbálták kiszűrni a szemünket. Remélem, a Tilted Mill nem okoz majd csalódást...

LÁTOGATÁS

FEAR EXTRACTION POINT

Alma épp jó kedvében: a bácsi még él ☺

Még mindig hosszú órákat töltök a *F.E.A.R.*-rel, és akárhányszor viszem végig, valahogy mindig a hideg futkos a hátamon. Igen, nagy érdeklődéssel várom a folytatást, mely mint tudjuk, egy kiegészítés képében érkezik meg. Ezt volt szerencsém kipróbálni egy zárt körű esemény keretében.

Anéhány pályás változat, még ha egy kicsit rövidre is sikerült, remekül prezentálta az új fejezet legütösebb elemeit, legérdekesebb újításait. Az alapjátékkal legtöbbünknek az volt a baja, hogy bizony nagyon kevés ellenféltípus volt, és legtöbbször csak klón katonákat láttunk. Erre szerencsére a fejlesztők is felfigyeltek, és a kiegészítésbe elég sok, teljesen új karaktert tettek: egyik kedvencem a majdnem teljesen áttetsző szellemalak, aki a sötétvörösen izzó szemével a frászt hozza az emberre – kiváltképp, amikor csapatosan érkeznek: azt sem tudod, hova kapkodd a fejed és csak azon izgulsz, hogy egy kietlennek tűnő szobában nehogy Alma gyermeke mosolya fogadjon. Akadnak még mások is a játékban: egy ninjaszerű kommandó is a mi skalpunkra vadászik, talán ők a legkeményebb új ellenfeleink. Egy teljesen új katona is előkerül, és néhány, nem éppen bizalomgerjesztő, félig leszakadt testű hulla-arc.

NEM HITTEM VOLNA, DE MÉG JOBB AZ MI!

Az eredeti játékban talán az tetszett a legjobban – persze a számomra igazán csak tetszetős grafika mellett – hogy az ellenfelek egyáltalán nem voltak buták, sőt! Látványosan összedolgoztak és szó szerint gondolkodtak: ezzel persze nem árulok el újdonságot, de ha azt mondom, hogy most már sokkal jobb a mesterséges intelligencia, kinevettek? Hát, pedig ezt állítom ☺. Lássunk egy példát: észrevettem, hogy egy katona bejött a hangárszerű építménybe, megpróbáltam lelőni, persze elszúrta.

VAN REMÉNY!!! A rettegés folytatódik

A Monolith már bejelentette, hogy készül a játék folytatása. Sajnálatos tény, hogy annak már nem *F.E.A.R.* lesz a címe, de a történet folytatódik. A nevet a Vivendi birtokolja, és mivel a Monolith-ot felvásárolta 2004-ben a Warner Brothers Interactive Entertainment, ezért a fejlesztőknek új kiadót kell keresniük. A Monolith kezében vannak a karakterek, a kerettörténet és minden egyéb, ami alapján készülhet a folytatás. Hogy a Vivendi mit kezd majd a *F.E.A.R.* névvel, egyelőre nem lehet tudni: annyit rebesgetnek, hogy a *F.E.A.R.*-nek készül az Xbox 360-as és PS3-as változata, de a Vivendi részéről folytatásról egyelőre nem esett szó.

Gondoltam berombolok egy láda mögé, mintegy fedezékként: eszembe jutott, hogy ez a láda nem sokat véd, ezért ki akartam ugrani mögüle egy újabb fejlődés kísérletével: ekkor az ellenfelem úgy döntött, hogy a ládat nemes egyszerűséggel felemeli és arrébbdobja, eltakarítva ezzel amúgy is kérdéses hatékonyságú fedezékeket. A váratlan eseményre nem reagáltam jól, egy szép piros „meghalál” felirat lett a jutalmam.

JOBBAN FOGUNK FÉLNI, MINT 4 ÉVE!

Már elnézést az alcímért, de ez így van ☺. A kis Alma szépen „felcserepedett”, és most már jóval szakadtabb a rucija, hosszabb a haja, koszosabb és még ijesztőbb a hangja. A kipróbálható változatban természetesen sosem jött

egyedül, mindig hozta a túlvilági borzalmakat. Ahogy az előző rész esetében, most sem akarták elárulni a fejlesztők, hogy mégis mi dolgunk lesz a leányzóval, de biztos vagyok benne, hogy most sem békés körülmények között fogunk beszélgetni. A játék hangjai igazából ugyanolyanok: sejtelmes foszlányok, süvítő golyók, remek effektusok. Természetesen az összhatás és a tényleges parázás elengedhetetlen elemei ezek, melyek most is profira sikeredtek.

MÁR CSAK NAPOK KÉRDÉSE...

Ha minden jól megy – márpedig késés lapleadásunkig nem jelentettek – ok-



Az egyetlen szegyenfolt talán a megrongálódott falak ábrázolása



Az egyik friss ellenfél típus: szerintem inkább csak skincsera ☺

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
FPS

KÖRNYEZET
VALÓS

KIADÓ
VIVENDI GAMES

FEJLESZTŐ
MONOLITH PRODUCTIONS

KORÁBBI JÁTÉKOK
F.E.A.R., THE MATRIX ONLINE, TRON 2.0

MEGJELENÉS
2006 OKTÓBER

GYORSLINK
1723

tóber közepén kerül a boltokba. Annyit még elárultak, hogy valamikor a Games Convention után lesz egy kipróbálható demója. Csak győzzük kivárni!

ZEROCOOLOK ELSŐ BENYOMÁSAI:



Félelmetesebb, izgalmasabb, nagyobb a kihívás. Reménykedem, hogy ennél a kiegészítésnél nem ér majd véget a sorozat, főleg azután, hogy ez ennyire felszírázott!



AMIT EGY
PALLEROZOTT
GAMERNEK
TUDNI KELL

A JÁTÉKOK VÖRÖS KÖNYVE

Az elkövetkező két oldalon azokról a számítógépes játékműfajokról fogok írni, melyek virágkorukat élték valaha, de mára kihaltak, vagy a kihalás szélére jutottak.

A hogy jönnek-mennek a divatok a zenében, az irodalomban, vagy a filmben, úgy a számítógépes játékok műfajában is folyton változnak a trendek: cégek alakulnak, majd szűnnek meg, sorozatok hódítanak, majd enyésznek el, szuperhősök szegeznek minket a monitorok elé, hogy aztán néhány hónap vagy év elteltével már a nevükre se emlékezzünk. Bár lényegében a mai napig ugyanazokkal a típusú játékokkal játszunk, mint apáink húsz évvel ezelőtt (csupán a körítés vált mássá) néhány játékműfaj fölött mégis eljárt az idő: a technika, a gyorsulás, az újfajta vizuális kultúra elemészttette őket. A hetvenes-nyolcvanas évek kultúrája egészen másfajta volt, mint az új évezredé. Sok érdekes tanulmány jelent meg arról, hogy mennyire „ráérősebb” volt ez a korszak, mennyivel nagyobb szerep jutott pl. a szavaknak nem csak az irodalomban, de a könnyűzenében, a filmben, vagy akár a számítógépezés világában. (Gondoljunk csak arra, hogy pl. a DOS-t, és a többi, alapvetően szavakra építő felhasználói rendszert hogyan váltotta fel a kilencvenes években a Windows, és a többi, képi ikonokat használó rendszer!) Nem véletlenül tartoztak ekkoriban a legnépszerűbb számítógépes játékműfajba a kalandjátékok. Leülni a gép elé, és betölteni egy jó kis kalandot kicsit olyasmí volt, mint könyvet olvasni, egy olyan történetet, ahol nem rágnak mindent az ember szájába, ahol van idő töprengeni, ahol a képzelőerőnek van a legnagyobb szerepe. A kalandjátékok őséről, a *Colossal Adventure* c. programról már írtam egy előző részben. Ez a „bepötyöggetős” játék akkora sikert aratott, hogy hamarosan agyba-főbe készültek piaci értékesítésre szánt szöveges kalandjátékok. A műfaj diadalútját jelzi, hogy világhírű sci-fi írók (pl. Michael Crichton, vagy Douglas Adams) is elkezdtek írni a saját kis kalandjátékaikat. A szöveges kalandjátékokban, vagyis az „interactive fiction” néven elhíresült műfajban



újfajta lehetőséget láttak arra, hogy létrehozzanak egy irodalom és játék között félüton álló stílust.

EGY SZÓ TÖBBET ÉR EZER KÉPNÉLI

Az első cég, amely világsikereket ért el a szöveges kalandjátékaival az amerikai Infocom volt. Ennek a cégnek a története is az M.I.T. kutatóintézet falai közé nyúlik vissza. Itt határozta el négy egyetemista - név szerint Mark Blank, Dave Lebling, Bruce K. Daniels és Tim Anderson - hogy készít egy olyan kalandjátékot, amely sokban hasonlít az Adventure-re, de sokkal összetettebb lesz annál, jóval több begépelt szót fog megérteni. A Zork névre keresztelt humoros játékot, mely egy elsüllyedt, föld alatti fantasy világban játszódott, éveken át írták, és az újonnan megalkított cégükkel adták ki 1981-ben. Különlegessége abban rejlett, hogy a korábbi szöveges kalandjátékokkal ellentétben nem csak egyszerű szókombinációkat értett meg (pl. „nézz körül”, „menj keletre”), hanem olyan összetett mondatokat is, mint pl. „mássz fel a fára, nézz körül, aztán ugorj le, majd indulj el kelet felé, és kérdezd meg a hobbitot arról, merre található a palota.” A többi játéktílustól eltérően, ahol mindig egy meghatározott úton kellett haladni, meghatározott módon kellett elpusztítani az ellenségeket, vagy kikerülni az akadályokat, itt a játékos

gényét „megjátékosító” Douglas Adams. Ő írta az Infocom egyik legviccesebb játékát is, a modern bürokrácia útvesztőit parodizáló *Bureaucracy*-t. Az Infocom sikerét nem csak a már-már regény szintű történeteknek, a mai szemmel elképzelhetetlen igényességgel elkészített, posztterekkel, plakátokkal, ajándéktárgyakkal teli játékdobozoknak köszönheti, de nagyszerű promóciójának is. A cég szinte minden fontosabb lapban büszkén hirdette fő szlogenjét, mely szerint az ő játékaiban egy mondat ezer grafikával ér fel, és az igazi monitor, ahol a kalandok megjelennek, nem a képernyő, hanem a játékos agya.

VAGY MÉGISCSAK A GRAFIKA ÉR TÖBBET?

A nyolcvanas évek első felében jelent meg a piacon a Melbourne House cég, amely újfajta csodával rukkolt elő: szöveges kalandjátékaiban grafikák voltak. A csapat megszerezte a *Gyűrűk ura* licenc jogait, és egymás után adták ki a Tolkien-feldolgozásokat. Ezekben a játékokban kezdetleges, színes grafikák kísérték a történeteket. Mivel az akkori gépek memóriája erősen korlátozott volt, egy-egy játékba csak max. húsz-harminc vektoros kép fért, melyek betöltődése igencsak türelempróbáló volt. A grafika miatt volt azonban egy óriási hiányosságuk ezeknek a játékoknak: a képek miatt erősen le

» MÁSSZ FEL A FÁRA, NÉZZ KÖRÜL, AZTÁN UGORJ LE, MAJD INDULJ EL KELET FELÉ, ÉS KÉRDEZD MEG A HOBBITOT ARRÓL, MERRE TALÁLHATÓ A PALOTA. «

gy érezhette: bármit megtehet, kipróbálhat. Ez egy teljesen újfajta élmény volt: a korlátlan virtuális szabadság illúziója. A játék olyan elképesztő sikert hozott, hogy az Infocom szerény indítótökéje néhány év alatt megsokszorozódott, és jobbnál jobb programozók csatlakoztak a csapathoz, például a később legendássá vált Steve Meretzky, vagy Biran Moritarty. Elindult a *Zork* sorozat, de emellett krimik, humoros sci-fi-k, fantasy játékok, lovecrafti világokat idéző horror sztorik is napvilágot láttak. Az Infocom hamarosan az USA legnagyobb játékcégévé vált, melyről olyan lapok cikkeztek, mint a *The Washington Post*, vagy a *New York Times*, és amelyhez olyan zseniális sci-fi írók csatlakoztak, mint pl. a *Galaxis útikalauz stopposoknak* c. re-

kellett csökkenteni a szókinccset. Így a szerencsétlen játékosnak addig kellett kísérletezgetnie, asztalán egy hatalmas szinonima szótárral, míg rá nem talált a történetet továbbpöregtő helyes szóra, vagy szóösszetételre. A nyolcvanas évek közepén a szöveg vs. grafika vita egy kis időre megszűnni látszott, és ez két angol cég, a Level 9 és a Magnetic Scrolls tevékenységének köszönhetően. A gépek memóriájának bővülése ekkor már lehetővé tette, hogy a programozók egyaránt ügyeljenek a grafika színvonalára és a játékok összetettségére. A Level 9 céget egy úrhajós testvérpár, az Austin fivérek alapították meg. Bizar karakterekkel teli, fantasy vagy sci-fi világokban játszódó programjaik a legelső virtuális univerzumok közé tartoznak, ahol a szereplők a

saját kis életüket élték: folyton jöttek-mentek, végezték napi teendőinket. (Peter Molyneux, vagy az Oblivion készítői bizony sokat tanultak ezekből a progikból!) A Magnetic Scrolls, melyet egy szépséges angol hölgy, Anita Sinclair és férjura, Ken Gordon alapítottak meg, összesen kilenc játékot dobott a piacra, ezek azonban a szöveges kalandjátékok csúcsát jelentik. Nem csak a csodálatos, festményyszerű bit-map grafikák nyugtázták le a korszak kalandorait, de az Eliza névre keresztelt legendás szövegértő rutin is. Míg egy átlagos Infocom játék 1500 szót ismert fel, a Magnetic Scrolls játékoknál ez az érték elérte a 3500-at. A kisebb memóriájú gépeken is meglepően gyorsan működő szöfelismerő rutin az igei és főnévi kapcsolatokon túl a mellékneveket, névmásokat, a birtokviszonyt, a ragozást, sőt a kérdő mondatokat is értelmezni tudta. A felvett tárgyakat megérintettük, megszagolhattuk, megízlelhattuk, megkóstolhattuk, a szereplőkkel kedvünkre flörtölhattunk, sőt, akár sértegethettük is őket, vagy akár verekedést is provokálhattunk velük. A cég első játéka az 1985-ben bombaként robbant *The Pawn* volt, ahol egy mágikus univerzumban találtuk magunkat, melyből vissza kellett térni a valóságba. A következő játék, a *The Guild of Thieves* ugyanebben a mesebeli birodalomban játszódott, de itt egy tolvaj céh tagjává kellett válnunk, oly módon, hogy összerabolunk néhány fontos műkincset. A játék egyik legnehezebb fejtörőjében

egy medve nyakában lógott egy arany nyaklánc. Ezt csak úgy szerezhettük meg, ha először horgászbobot fabrikáltunk, majd kukacokat ástunk, aztán horgászni indultunk a közeli folyóra: ha meg volt a zsákmányállat, elterelhettük a medve figyelmét. A következő Magnetic Scrolls játékok, pl. az akváriumban élő titkosügynök hal abszurd történetét elbeszélő *Fish!*, vagy a vállalati korrupciókat leleplező *Corruption* tele voltak efféle elképesztő fejtörőkkel.

ITT A VÉGE, FUSS EL VÉLE. A szöveges kalandjátékok nem tudták felvenni a versenyt a sokkal látványosabb point'n click vetélytársakkal, és a Sierra, valamint a LucasArts cég programjai kiszorították őket a piacról a nyolcvanas évek végén. Később, még a kalandjátékok általános válságának idején is készült azonban egy-két olyan műremek, mely tartalmazott béregatós-szöveges betéteket, ilyen volt pl. Douglas Adams *Starship Titanicja*. A dübörgő hangkártyák és a 3Ds kártyák világában azonban sajnos aknakronizmussá váltak lassan ezek a játékok. Örökségüket azonban számtalan internetes freeware szöveges játék folytatja, sőt néha napvilágot lát egy-egy egészen remekbeszabott amatőr fejlesztés is. Ilyen például múlt évben a képregényszerű grafikájú *Future Boy*, amely rengeteg netes díjat kapott. Azok pedig, akik ki szeretnék próbálni a régi Magnetic Scrolls, vagy Infocom játékokat, netán nosztalgizni akarnak, könnyen megtehetik a jobbnál jobb windows-os átiratoknak köszönhetően.

Berr



EXTRA
KÉPGALÉRIA A DVD-N
HÁTTÉRKÉPEK A DVD-N

NEVERWINTER NIGHTS 2

A Baldur's Gate sorozattal a Bioware bebizonyította, hogy a D&D zseniálisan működik PC-n, ám az NWN első része már nem durrant akkorát. Amíg az újkori CRPG atyjai a Dragon Age-en és a konzolos Mass Effecten dolgoznak, a KotOR 2-vel debütált Obsidian vette át a stafétát, hogy új életet leheljen a Forgotten Realms világába.

SRNÉZET
GÓRIA
CRPG
VEZET
OTTEN REALMS,
WORD COAST
Ó
ESZTŐ
DIAN
ELENÉS
OKTÓBER 17.
ESZTŐI
TRÉ
et volt Black Isle
ztők alapították
ban, Kaliforniá-
A 115 alkalmazott
ze veterán CRPG-s:
wind Dale és a
r is a nevékhöz
ik. Eddigi játékaik
R 2, és most az
?) furcsamód mind
are folytatások.
SLINK
87

A sztori az első rész katalizmája után nem sokkal játszódik, épphogy csak sikerült Neverwinter városát újjáépíteni, amikor új fenyegetés kopogtat a kapun: három rejtélyes, egymással küzdő, extrém hatalommal bíró entitás tűnik fel a Sword Coaston – persze karakterünk erről mit sem sejtve tengeti életét egy békés kisvárosban, West Harborban. Egy szép napon épp a helyi fesztivál (aratási ünnep vagy disznóvágás, ki tudja...) közben ismerkedik a világgal békés alapküldetéseket teljesítvén, amikor a hármak egyike, a hírhedt Árnyékkirály beköszön

vonjuk Neverwinter kormányzója, Lord Nasher figyelmét is – amivel már bele is keveredtünk a második rész esemé-

hihetőbb és realisabb, mintha alapból beszuszakolnának minket a világmegmentő hős lovag szerepébe. Hasonló

sztori, bomlott ki folyamatosan, miért is vagyunk mi olyan fontosak valójában. A NWN 2 utolsó, harmadik fejezetében mindez odáig fajul majd, hogy seregeket kommandírozó kapitányként fogunk részt venni nagy formátumú csatákban! Kell is a power-feeling, hiszen a fejlesztők a level-cap-et húsznál húzták meg, ami a D&D-ben tudvalevőleg már féltelni erőket biztosít a karaktereknek. Ennyit a dungeon-ökben patkányokat hentelő kalandozó képéről...

» A BLÖFFÖLÉS, DIPLOMÁCIA, JÓL MEGFÉR A JAVÍTOTT KASZABOLÁS MELLETT «

nyeibe... Szokásos fantasy-felütés, ám a folytatás sokkal inkább tetszetős: hatalmi játszmák, rejtély és intrika szegélyezi majd utunk, ugyanis ellenfeleink egészen jópofa módon nem csak bérgyilkosokkal és hadseregekkel törnek életünkre, de hazugságokkal és vádaskodásokkal is becsületünkre. Mi pedig – ahogy azt kell – bizonyítékért kajtatunk, szemtanúkat szabadítunk ki és morális döntéseket hozunk meg, amikor a megoldásokig régi gyűlölt ellenséggel való szövetségen, vagy a szabályok „átértelmezésén” keresztül vezet az út. Idáig azonban először el kell jutni. Vidéki srácként indulunk, akit a nagyvárosban nem sokra tartanak, és csak miután egyre nagyobb tetteinkkel igazoljuk magunkat, azután fognak az emberek félelemmel vegyes tisztelettel tekinteni ránk. A sztoriban betöltött szerepünk ezzel párhuzamosan lesz egyre nagyobb és nagyobb, ami sokkal

sztorivezetéssel és interaktivitással találkozunk a Baldur's Gate első részében is anno, ahol ugyanígy épült-szépült a



A bácsi mindig szívesen lát a farmján

egy röpké vérengzésre. Nem árulok el nagy titkot: túléljük a támadást, ráadásul ezzel a manőverrel magunkra



A ti körötökben nem érzem jól magam

406 ÉP, 18 VF

A karaktergenerálást a hobbi-RPG-sek abszolválhatják majd a „recommendations” gombbal, de az igazi geekek el is merülhetnek benne nyakig. A 2006-os normának megfelelően az utolsó szemhéj-piercingig beállíthatunk mindent, de ami a D&D-seknek inkább érdekes, az a 3.5-ös szabályrendszer implementálása, sőt, helyenként továbbgondolása. Lesznek alfajok speciális faji módosítókkal, egymást kiegyenlítő pro-kontra rendszerrel, választható lesz a drow elf (Drizzt Do’Urden, a barátom) nomeg itt lesznek a „plane-touched”, félig emberi, félig démoni lények is. Szokás szerint válogathatunk magunknak képességeket és szakértelmeket, melyek között a pen-and-paper változathoz hasonlóan nem csak harciak lesznek: a blöffölés, diplomácia, megfélemlítés jól megfér a repertoárban a javított kaszabolás és az erőből támadás mellett. Érdekes újításként háttérstoriával is felruházhatjuk emberünket, ami egyrészt befolyásolja majd az egyes NPC-k hozzá fűződő viszonyát, másrészt további bónusz skilleket, és hozzájuk tartozó negatívumokat ad

hozza karakterünkhöz. A volt Black Isle-osok mindent beleadtak, az egész rendszer a *Fallout*okban használt S.P.E.C.I.A.L. komplexitását idézi, sőt! Új választható kasztként megjelenik a warlock, akiről korábban már leírtuk, hogy egy még tovább specializálódott mágus, kevés, de kvázi korlátlan számban ellőhető spellekkel, ám itt lesznek a régi kedvencek is: varázsló, ranger, paladin, stb., a hozzájuk tartozó állatokkal és familiárisokkal egyetemben. A specializálódás pedig ezen a téren is beköszön: olyan presztízsklasszok szerepelnek majd a játékban, mint a „Shadow Thief of Amn”, vagy az „Arcane Trickster”.

GO FOR THE EYES, BOO!

Az első rész „egyemberes” játékmeneete nem adott lehetőséget arra, hogy kijátszuk a karakterekben rejlő lehetőségeket, elveszett a „partifeling”, ami a D&D igazi ereje. Így az újonnan bevezetett négyfős parti üdvözlendő újítás, csakúgy mint az, hogy a pause-t bekapcsolva mindenkinek közvetlenül megadhatjuk kit üssön, milyen spellt varázsoljon, stb., sőt, az inventory-kban is kedvünkre



COLLECTOR'S EDITION

Még odébb a megjelenés, de már felröppentek a pletykák a gyűjtői változatról. A mintegy tíz dolláros árkülönbözetert cserébe a kivételezett játékosok kapnak majd egy grafikus albumot, szövegtérképet, egy speciális képességet, két speciális tárgyat, egy egyedi fegyvert, és egy mágikus aranyló aurát a karakter köré. Ez utóbbiért már megéri.

turkálhatunk. A kevés – alig tíz –, de mélységegik kidolgozott lehetséges társ között régi arcok bukkannak majd fel, akiknek saját, fokozatosan kibontakozó szerepük lesz a sztoriában. Ahogy megnyílnak a partinak, egyrészt kiderülhetnek régi sötét titkok (kit erőszakolt meg gyerekkorában egy megvadult borz és hasonlók), másrészt rejtett ellentétek kerülhetnek felszínre csapaton belül. Ezt is láttuk már valahol – de hol is, de hol is... – ettől függetlenül örülünk neki. A *KotOR2*-ben debütált befolyásolás-rendszer a *NWN2*-ben szintén működni fog, ám a fokmérő itt az lesz, hogy ki mennyire válik lojalíssá hozzánk – akár azért, mert kedvel minket, akár azért, mert retteg tőlünk. Minél jobban csináljuk, annál lelkesebben ugranak be teszem azt segíteni, ha netán mi csődöt mondanánk. Pl. ha megfélemlítés képességünk egy adott dialógus során nem elég egy bizonyos információ megszerzéséhez, de véletlenül van a partinkban egy albínó félork barbár, ki eme skill mestere, ő lojalitása függvényében fog segíteni bennünket. A fenti mondatokból talán már kitűnt, hogy a játék 30-40 órás játékidőt kínáló single kampányá ugyanúgy élvezhető és végigvihető lesz gonosz karakterrel, mint jóval..

TECHNIKA-ÓRA

Az első rész hosszútávú sikerének

záloga a modulszerkesztő tool-kit volt, melyen a fejlesztők nevükhöz híven fejleszteni kívántak. A belső terek előállítása nem sokban változik, ám a kültéri helyszínek új dimenziót kapnak a frissen bevezetett magasság- és mélységtenyezőkkel (érted...). A 3D-ből fakadóan az égbolt és az időjárás beállításával is tovább árnyalhatjuk világunk hangulatát (felhők vastagsága, szél iránya, ereje, stb.), viszont egyelőre úgy néz ki, a kompatibilitásnak a szkripteket és dialógusokat leszámítva búcsút inthetünk: régi kalandjainkat csak a világ teljes újrakreatálásával ültethetjük át a második részbe. Mindennek oka pedig nem más, mint a friss ropogós, újonnan fejlesztett 3D motor. A *Baldur's Gate*-et és *Icewind Dale*-t hajtó öregecske izometrikus Infinity-t az *NWN*-ben már leváltotta az Aurora, ám most ez is nyugdíjba vonul: a nyár folyamán az utolsó játékban maradt elemeit is lecsérték a teljesen új fejlesztésű Electronra. A képekre érdemes lesz ránézni, ha van egy-két szabad percünk: a játék hónapról hónapra szebb, a részletesség és a dinamikus fény-árnyék effektek külön kiemelendők (utóbbiak a ciklikusan változó napszakok tükrében pláne). A *Forgotten Realms* sajátosságaiból fakadó kihívásoknak is jobban megfelel az Electron: a szörnyek extém méretei nem okoznak többé gondot, így a Vörös Sárkány végre hatalmas és látványos bestia lehet. A kamera szabadon mozgatható, impresszív látvány lesz lezoomolni váll fölé, és tps-nézetben átélni a kérdéses faroklendítést, ám ha kigyönyörködtük magunkat, egy gombnyomással izometrikus nézethe válthatunk, hogy tervezni is tudjuk a csatát. Látható tehát, hogy nem aprózzák el az Obsidiannál: eddig nagyon ígéretes a projekt. Reméljük nem esnek az első rész legnagyobb hibájába, s csak annyit markolnak, amennyit meg is bírnak fogni. **Boe**





Természetvédők figyelmébe: a flóra és a fauna ellentámasztásba lendült!



Elana és a húsdaráló esete...



Sötétedéskor bekapcsolták a kerti napfénylámpák is...



Az igazi skorpiókirály...

EXTRA KÉPGALÉRIA A DVD-N

FRATER

A sokat látott Rebelmind csapata újra elragaszkodott a sablonoktól, és egy olyan RPG fejlesztésébe fogott, ahol modern világunkból még nem vészett ki a mágia, és élnek bizonyos középkori szokások.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
AKCIÓ-RPG

KÖRNYEZET
EURÓPA,
XIX–XX. SZÁZAD

KIADÓ
TBA

FEJLESZTŐ
REBELMIND

FEJLESZTŐI PORTRÉ
A közel hét éve létező lengyel fejlesztőcsapat a kezdeti akció-, illetve gyerekeknek szóló játékok után már egyedi, újító szándékú RPG-eket (Grom, Space Hack) készít a német CDV szárnyai alatt.

MEGJELENÉS
TBA

GYORSLINK
1839

A Rebelmind csapatának eddig még nem sikerült maradéktalanul belopnia magát a szerepjáték hívők szívébe, mert bár legjelentősebb alkotásai, a *Grom* és a *Space Hack* a maguk nemében egészen szerethetőek voltak, az átütő erő mégis hiányzott belőlük. A lehetőség most ismét adott a bizonyításra, ismerkedjünk hát meg legújabb debüteltet hazai kedvencünkkel, a *Frater*rel!

A fejlesztők nem teketóriáztak sokat: adott egy bejáratott engine előző játékaiból, ami némi továbbfejlesztéssel még ma is megállja a helyét, illetve kellő mennyiségű szakértelem a szerepjátékok területén – most már csak valami tuti kis téma hiányzik... A történet szerint a XIX. és a XX. század fordulóján járunk, amikor is bizonyos Marcus Dominus Ingens nevezetű varázsló megfejti a Bölcsek kövé(ré)nek titkát

és ezáltal halhatatlanságra tesz szert. Persze ahogyan az ilyenkor lenni szokott, még csak véletlenül sem az igazság szolgálatába állítja frissen szerzett képességét, inkább gyorsan csapdába ejti a világ egyensúlya felett őröködő alkimistákat, és erejüket felhasználva gonosz démonok hordáit zúdtítja a Földre. Marcus ugyanis minden egyes elfogott

még a legelvetemültebb szörnyetegek is rettegik halálos varázslatait. Elena, az orosz hölgy falujából egyedülként élte túl a vérszomjas vérfarkasok támadását, s hogy megbosszulhassa szerettei halálát, tökéletesre fejlesztette tudását az íjak, puskák használatában. Végezetül pedig itt van még Tong Wong mester is, aki a távol keleten edződ-

shotgunnal osztani az igazságot. További extraként pedig bekerültek a mágikus gyűrűk is, használatukkal pozitív irányba változtathatjuk hőseink bizonyos tulajdonságait. Hab a tortán, hogy nem kell lemondanunk más programokban jól bevált minionokról sem, ugyanis minden karakter képes lesz magán mellé segítőket idézni – egyszerre sajnos csak egyet. Ha nyers erőre van szükség, akkor a gölemet javallott alkalmazni, ha pedig extra védelemre szorulunk, akkor a Neferkar nevű ősi fegyver áll szolgálatunkra. Természetesen mindkettő továbbfejleszhető, így biztosan lehetünk benne, hogy a program későbbi, nehezebb részein is használhatóak lesznek.

» HA NYERS ERŐRE VAN SZÜKSÉG, AKKOR A GÖLEMET JAVALLOTT ALKALMAZNI «

emberi lélek után tovább erősödik, és végül legyőzheti az istenek 200 évenként érkező küldöttjét... ami mondanom se kell, milyen szörnyűségekkel járna!

A TÚZLABDA, A KARD, ÉS A FÜSTÖLGŐ PUSKACSÓ

A játék indításakor a szokásos három karakterosztály (közel- és távolsági harcos, illetve mágus) közül kell kiválasztanunk hősünket, döntésünk pedig nagy hatással lesz az alkalmazandó taktikára is. Frater Simont szerzetesek nevezték fel, majd az egyik nagy alkimistánál tanult, és olyan képességekre tett szert, hogy

ve a közelharc bajnoka lett. Nos, meg kell hagyni, a karakterek nem sikerültek túl egyedire, azonban szerencsére van néhány olyan elem, ami megmentheti a játékmenetet...

BIZSU HELYETT

Rögtön elsőként említeném ezen a téren a fegyverek rettentően széles skáláját: a fantasy játékokban már megszokott kard, tör, buzogány, íj számszerű, stb. készlet ezúttal kiegészült a korának megfelelő gyilkolószerszámokkal, így lehetőségünk lesz pisztolyokkal, revolverekkel, gépfegyverekkel, távcsővel, vagy éppen dupla csövű

DE HOGYAN?

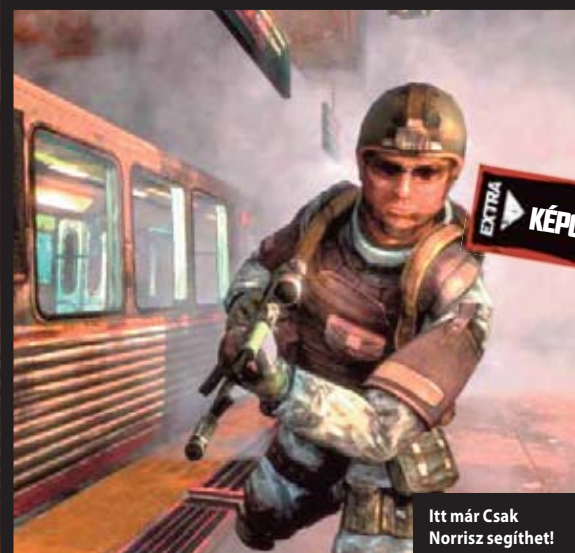
Nem szóltam még arról, hogy hogyan is képzeljük el a konkrét játékmenetet: az ígéretek szerint az egész valahol a Space Hack, a Diablo, és a Dungeon Siege határmezsgyéjén mozog, ami a kellemes grafikával, valamint a valós és fantasy elemek keveredésével karöltve némi bizakodásra ad okot. Reméljük, hogy a Rebelmind tanult a korábbi hibáiból és végre sikerül egy igazi klasszikussal megörvendeztetniük minket... **ashe**



Nézz ez ég felé!



Hátul a füstben Csak Norrisz körbepörgörögásra készül...



Itt már Csak Norrisz segíthet!



Így dolgozik 2020-ban egy modern felfogású építész-mérnök...



PARABELLUM

A Parabellum igazi ingyencfalatnak ígérkezik, hála a komoly szerepet játszó taktikai és stratégiai elemeknek: online FPS a javából.

Napjaink kétségtelenül egyik legnépszerűbb kategóriája az online játékoké, legyen szó akár egy véresen komoly szerepjátékról, vagy egy könnyedebb FPS-ről – ami egyáltalán nem meglepő, hiszen semmilyen single player rész nem képes visszaadni azt az élményt, amit egy jobb multiszerepjáték nyújthat. Úgy látszik, a szakmában eddig kevésbé ismert ACONY csapata is betéve tudja ezt az arany szabályt, így egyáltalán nem meglepő, hogy első valamirevaló játéka, a *Parabellum* a kezdetektől fogva multiplayer FPS-nek készült. Mint minden hasonló esetben, a történet ezúttal is csak alibi szerepet kapott: a helyszín New York, a nem túl távoli jövőben, ahol is a terrorizmus már elképesztő méreteket öltött. A Black November nevezetű szervezet tagjai rettegésben tartják a világ egyik legnagyobb metropoliszát, a komolyabb hatás kedvéért pedig túszokat szednek és még egy nukleáris töltetet is robbanásra készen figyel valahol a közelben – a követelésük pedig nagyon is valóságos, az amerikai haderő azonnali kivonása a Közel-Keletről. A teljes káoszt a kormány a legprofibb antiterrorista egység (barátoknak csak Special Forces Operation Detachment

Delta) bevetésével igyekszik megakadályozni, az pedig már csak a kedves játékosokon múlik, hogy milyen sikerrel.

ELŐRE ORSZÁG NÉPE!

A programban három markánsan eltérő játékmód kapott helyet: az offline móka természetesen csak arra használható, hogy betanuljunk a különféle fegyvereket, taktikákat, és pályákat, hogy aztán a lehető legfelkészültebben vágassunk neki a netes csatáknak. Ami kissé elszomorító, hogy az előzetes hírek szerint egyszerre csak 32 harcos nyüsstölheti majd egymást, ami a *Battlefield 2* 64 fős kor-

lelegetett legnagyobb újításának számít. A szembenálló felek ebben a módban ugyanis valóságos taktikai csatát vívnak New York minden egyes kis szegletéért, így lépésről-lépésre haladva lehet csak megszerezni a végső győzelmet. Minden terület különféle bónuszokat nyújt majd a birtokló frakciónak, ezáltal a különleges erőknél, és a terroristáknak egyaránt jól meg kell majd fontolniuk a hadműveleteiket.

VÁSÁRI CÉLLÖVÖLDE

A taktikai részt tovább erősíti a fegyverek rendszere is: az persze manapság már nem számít különlegesnek, hogy

plusz tárcapacitást biztosítanak – arra persze kényszerítően kell a fejlesztők, hogy a kezdőknek legyen némi esélyük a legkomolyabban felszerelt profik ellen is.

NÉZZEN IS KI VALAHOGY!

Az igazi finomság pedig az utolsó bekezdésre maradt, az ACONY csapata ugyanis úgy gondolta, hogy jobb, ha nem húzza az időt saját grafikus motor fejlesztésével, ezért áldottak egy merészt, és licencelték a nagyszerű Unreal Engine 3-at az Epic Games-től. Ugyan a korai képeken nem látszott túl eget rengetőnek a grafika, a legújabb screenshotokról már lerí, hogy értő kezekbe került a motor. Bizzunk tehát abban, hogy az így felszabadult időt a játékmenet tökéletesítésére használják fel a srácok, mondjuk erre amúgy is bőven lesz idejük 2007 végéig... **ashe**

» A SZEMBEN ÁLLÓ FELEK VALÓSÁGOS TAKTIKAI CSATÁT VÍVNAK NEW YORK MINDEN SZEGLETÉÉRT «

látjához képest bizony kevésnek hangzik – de hát nem mindig a méret a lényeg... A másik két lehetőségéről egyelőre nincsenek pontos információk, a Public Warfare és a Strategic Warfare közötti különbség nagyjából az, hogy előbbiben csak egy-egy ütközetet vívunk meg, utóbbi pedig a játék sokat

oldaltól és karakterosztályoktól függetlenül összesen 12 valós jellemzővel bíró gyilkolóeszköz áll rendelkezésünkre, viszont mindegyiket hét-hét lépésben továbbfejleszhetjük. Teljesítményünkötől függően olyan extrákkal turbózhathatunk fel arzenálunkat, amelyek nagyobb tüzerőt, vagy éppen

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
MULTI ORIENTÁLT FPS

KÖRNYEZET
NEW YORK, KÖZELJÖVŐ

KIADÓ
TBA

FEJLESZTŐ
ACONY

FEJLESZTŐI PORTRÉ
A 2004 tavaszán alakult újonc fejlesztőcsapat tagjai 16 különböző országából, a játékipar vezető cégeitől érkeztek (Electronic Arts, Vivendi Universal, Sony, Universal Pictures, LucasArts).

MEGJELENÉS
TBA

GYORSLINK
1759



Név: Rico Rodriguez
Csillagjegy: Bak
Magasság: 186 cm
Súly: 88kg
Különleges ismertetőjegye: Skorpió tetoválás a bal vállán
Szeme színe: Barna

JUST CAUSE

Dél-Amerika, szikrázó napsütés, remek járgányok, nagy hatalmú drog-bárók, korrupt rendőrök, egy megbuktatásra váró diktatúra, na és pergő, izgalmas játékmenet – mi lehet még a jó szórakozáshoz?

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
FPS

KÖRNYEZET
DÉL-AMERIKAI SZIGET

KIADÓ
EIDOS

FEJLESZŐ
AVALANCHE STUDIOS

FEJLESZŐI PORTRÉ

Az Avalanche Studios csapatát 2003 márciusában alapította két svéd úriember, a mindvégig magánkézben lévő team pedig azóta az ország legnagyobb független játékfejlesztőjévé nőtte ki magát.

MEGJELÉNÉS
2006. SZÉPT. 29.

GYORSLINK
1161

Nehéz egy CIA ügynök élete, ezen kár is vitatkozni. Nap mint nap kockáztatja az életét, gépeltérítésre készülő terroristákat, láncfűrészkesztyűs szorogatgyilkosokat fékez meg, vagy ha úgy adódik, a nagy kedvenc macskáját is lehozza a diófáról. Na de mi van akkor, ha egy ilyen nagyszerű fickó nyaralni megy?

Rico Rodrigueznek bizony komolyan elege lett már a minden napok fáradalmaiból, ezért a minap munka után betévedt egy felkaptott utazási ügynökségre, és be-

fizetett egy ötcillagos luxusvakációra. Azt persze mondanom sem kell, hogy nem eszik olyan forrón a kását, így hamarosan megcsörrent személyi hívója, és néhány órán belül azon kapta magát, hogy egy helikopteren San Esperito szigete felé tart. Már éppen elcsodálkozott, hogy milyen kedves, szép dél-amerikai helyre bukkantak, amikor egy szál ejtőernyővel, egy amatőr kis pisztollyal, na meg a következő instrukciókkal kidobták őt a gépből: csinálj forradalmat! A kissé fájdalmas földetérés után ruháját leporolva szembesült a helyzet komolyságával: a miniállamot bizony veszélyes, korrupt vezetők irányítják, akik megkeserítik a lakosok napjait, ráadásul bizonyos források arról sutyorognak, hogy a közeljövőben komoly tömegpusztító fegyverek bevetésével kívánják megsarolni a nagyhatalmakat. Ilyen apróságok persze nem szegik kedvét egy profi ügynöknek, úgyhogy

Rico azon nyomban belevetette magát a szigeti élet körforgásába...

ITT ÉLNED, HALNOD KELLI!

Az élet szót pedig ezúttal kérik nagyon komolyan venni: a készítőik mindent megtettek azért, hogy a játékost a lehető legvalóságosabb környezetbe helyezzék. Kezdetnek például említhetnénk azt az apróságot, hogy több mint ezer négyzetkilométernyi területen csordogálnak az események. A sziget minden egyes kis zugát feltekerkezhetjük, és akár különféle rejtett érdekességekre bukkanhatunk. A palettáról nem hiányzik természetesen egy nagy(obbacska) város sem, ahol a lakók a GTA sorozathoz hasonlóan tengetik mindennapjaikat, autókáznak, sértálgatnak, mi pedig bekukkanthatunk minden kis utcába, sikátorba. Mellesleg nem árt majd teljesen kiismerni a települést, hiszen a játék vége felé már

állandó atrocitásoknak leszünk kitéve mind a kormány erői, mind a különféle bandák részéről, a túléléshez pedig nélkülözhetetlené válik, hogy betéve tudjuk a térképet. Kalandjaink persze nem csak erre a területre fókuszálódnak, és a grafikus motor is akkor mutatja meg az igazi tudását, amikor tengerparti erdőségeken, lerobbant falvakon, vagy éppen a végtelen pusztaságon száguldunk át, miközben a nap vörösese fény kíséretében tűnik el a horizonton...

TAXI, ÁLLJON MEG!

Ezzel el is érkezünk a játék egyik újabb sarkalatos pontjához, ami a teljes *Grand Theft Auto* utánérzés. Egészen pontosan arra gondolok, hogy a fenti játékok gengszter főhősainél még elnézte a ember, ahogy járókelőket vertünk össze értékeikért, autókat, hajókat, repülőket loptunk, embereket gázoltunk halálra... na de most képzeljétek el egy menő CIA ügynököt, hogy az út men-



A felkelő nap háza...

tén kutyagol, majd az első feltűnő jármű elé ugrik, kipenderíti a sofőrt a helyéről, és teljes gázzal száguldva nem törődik a szélvédőre felkenődő járókelőkkel sem. Persze azzal is lehet védekezni, hogy nem kötelező vandál módon játszani, vagy éppen a nemes cél érdekében bármit meg lehet tenni, de ez így akkor is nagyon ciki. Na térjünk át a kellemesebb részekre, hiszen nem csak árnyoldalai vannak ennek a rendszernek, sőt! Hamar szembesülni fogunk azzal, hogy két lábunk nagyon kevés a sziget bejárásához, így aztán kölcsönözhetünk majd jó néhány járművet: a leggyorsabb autók mellett vezethetünk teherkocsikat, motorkerékpárokat, illetve rátehetjük a kezünket motorcsónakokra, helikopterekre, repülőkre, sőt, még brutális vadászgépekre is (az ígéretük szerint egyébként összesen 89

» TENGERPARTI ERDŐSÉGEKEN, LEROBBANT FALVAKON, VAGY A VÉGTELEN PUSZTASÁGON SZÁGULDUNK ÁT «

masina lesz használható a játékban)! Utóbbi kategóriából ugyan már ki-következtethető, de azért nem árt külön megjegyezni, hogy járműveink egy részét komoly fegyverrel is felszerelték, így aztán lehetőségünk lesz valóban brutális tüzerőt is bevetni. A vadászgép funkciója magától értetődő, míg egyes helikopterekből rakétákat lövöldözhetünk, a földi eszközöknek pedig marad a jól bevált golyószóró. Nem mehetünk el szó nélkül az olyan különlegességek mellett sem, mint a bázisugrás, illetve az ejtőernyőzés, ahol is

a művelet végén kis ügyességgel felkaspakodhatunk akár egy-egy kocsira is.

POLITIKAI FONDORLATOK

Bizonyos küldetések során persze nagy szükségünk lesz a fent említett lehetőségekre, hiszen a fentebb célunk mégiscsak egy forradalom kirobbantása, és a szigetet uraló rezsim megdöntése. Ez persze már korántsem egyemberes nehézségű feladat, így nincs más választásunk, mint beépülni a helyi alvilágba, egymásnak ugrasztani a nagykutyákat, illetve ha éppen úgy adódik, támogatni a felkelőket. A háború kirobbantásához azonban nem lesz elég néhány kedves szó, minden egyes frakciónak különbe kell bizonyítani, hogy számíthatnak ránk. A bizalom elnyeréséhez számos piszkos melót el kell majd vállalnunk orgyilkosságoktól kezdve robbantásokon át az autós üldözésekig. Mivel

megbízóink általában saját ellenségeik meggyengítésére használnak minket, ezért gyakorta előfordul majd, hogy korábbi segítőkünk hátába kell törtőnünk – tessék, ezek után döntse el az egyszeri ügynök, hogy éppen kinek is dolgozzon... Szerencsére azért teljesen sosem leszünk magunkra hagyatva, hiszen a CIA két munkatársa a háttérből gyakran fog jó tanácsokkal, vagy éppen némi professzionális felszereléssel segíteni minket. A küldetések rendszeréről egyelőre annyit lehet tudni, hogy lesznek a sztorivonalhoz kapcsolódó feladatok, különféle extra missziók, illetve a helyiektől is zsebelhetünk be megbízásokat. Elvégezni természetesen csak a főszál munkáit kötelező, azonban még az is a mi belátásunkra van bízva, hogy milyen sorrendben abszolváljuk a kihívásokat. A cikk során itt-ott elejtettem már néhány megjegyzést a játék grafikájával kapcsolatban, most pedig eljött az ideje, hogy részletesebben is belemerüljünk a témába. A fejlesztők egy saját motort dolgoztak ki Avalanche Engine néven, hogy még ezt a hatalmas területet is kellő részletességgel tudják ábrázolni. Az eredmény szemet gyönyörködtető, főleg a természet szempontjából: az erdők nem csak egy-két fából állnak, hanem autóval behajtva alig fogunk látni a dzsungeltől, a víz megjelenítése is kifejezetten kellemes, ami viszont igazán lenyűgöző, az a napszakváltás. Egy-egy képen is megcsodálható, milyen remekül oldották meg ezt a srácok, azonban mozgás közben még pofásabban néz ki! A városokkal egyetlen gond akadt, hogy kisse kihaltnak, üresnek érezzük őket, a járművek részletesen kidolgozottak, azonban helyenként sajnos eléggé szögletesek, az emberek pedig hozzák az elvárható szintet, persze leginkább a fő karakterek esetében. Ami egyeseknek talán kissé zavaró lesz, hogy a színek gyakorta el lettek túlozva, sokkal erősebbnek hatnak, mint a valóságban. Minden apró hibájától függetlenül azonban a *Just Cause* továbbra is megérdemelt helyet foglal el az akciórangjók kívánságlistáján, csak győzzük kívánni a megjelenést!

ashe



A végtelenbe, és tovább!



Rico a Moorhuhton edződött, most sincsenek problémái a célzással...

BEMUTATÓK

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 hozzáunk eljuttatott verziót.

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

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

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

90%+

Minden értékelésnél nagyon nagy gondot fordítunk arra, hogy ebbe a kategóriába csak a legszebb játékok kerüljenek be. Ezek az alkotások állítják fel az új standardokat, a jövőben megjelenő programokat hozzájuk hasonlíthatjuk 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: valamit lemaradtak a legjobbaktól. A tipikus másodikok ők, amelyekkel nagyon jó játszani, de egy év múlva már nem biztos, hogy beszélünk majd róluk. Ettől függetlenül élvezetesek, jó játékélményt nyújtanak, és mindenki számára ajánlhatóak.

70-79%

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

60-69%

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

50-59%

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

0-49%

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

SZERKESZTŐI JEGYZET

Mélyen tisztelt Hölgyeim és Uram, drága Barátaim!

Szó se róla, pörögnek itt a dolgok mostanában. Ott volt ugye a méltán népszerű GS tábor, külön kémikus rohamtagozattal, melynek büszke tagjai ismét forradalmi áttöréseket hoztak a cukor karamellizálás terén, pedig idén ender sem gyuladt fel. Aztán jött a WCG, melynek előkészületeiből derekasan kivettük részünket: Szittyó és G-San egy héten át lagzott, csupán a kávéautomata előtt ácsorogva hunyt néhány percet, a többiek pedig úgy járultak hozzá a munkához, hogy jó hangulatú, spontán akadályversenyeket rendeztek az átmenetileg raktárrá varázolt szerkesztőségben, a plafonig feltornyozott géphalom útvesztőiben (a legnagyobb érdeklődés talán a „juss el az ajtótól az asztalodig gyöngye félóra alatt” versenyszámot övezte). Megkezdődött a Games Convention ausstellung is, melyről már bővebben értesülhettek az Újdonságok között. De mi újság a Játékvat háza táján? Akadt itt is némi átszervezés: drága Bad Sector kollégánk e hónaptól bölcs tekintetét a jövőre függeszti és belső főcikkírói státusza mellett a GameStar Online mindenre elszánt csapatát erősíti főmunkatársként. Aggodalomra tehát semmi ok, továbbra is két marokkal szórja elibénk mérvadó írásait: többek közt a Fókuszba került Paraworld-öt is neki köszönhetjük. A többi meglepetést nem lövöm le, meglátjátok majd... Lapozzunk.
mazur

HAVIKÉRDÉS

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

„Hogy éreztet magad a GameStar táborban, és mit csináltál, ha nem voltál ott?”

A GAMESTAR-CSAPAT



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

Sajnos pont egy időben volt a Sziget nevű rendezvénysorozat a táborral, ezért nem tudtam elmenni Kecskemétre, mert volt néhány koncert, amit semmiféleképpen nem akartam kihagyni.



MALACHIT
SZAKTERÜLET: MINDEN AMIRE 50%-NÁL NEVESEBBET ADUNK
ELŐLELT: 8 ÉVE A PC-X-6S LEGFŐBB TÖRDELŐJE, DESIGNERE

Két dolgot várok nagyon egy évben, az a nyár (a csajok miatt) a másik pedig a GS tábor (szintén a csajok miatt ☺). Imádok mikor rengeteg jó arc összegyűlik, és megállás nélkül ökörködünk. Nőmeg a CS-t se hagyjuk ki a pakliból. Csak az a baj, hogy gyorsan múlik mindez. Már nagyon várom a következő nyarat és táborot...



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

Nagykirályi társaság jött össze, a hangulat szinte folyton a tetőfokára hágott, és számomra csak azért nem az ezévi tábor viszi a palmat az összes közül, mert az agárdi beachfeeling anno jobban bejött az itteni posztapokaliptikusnál. De ettől még király volt.



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

Szerintem nagyon jól telt az idei show. Beismerem, hogy a szállás kicsit távol volt a gépektől, de úgy vélem kellemesen megoldottuk a helyzetet. Áram is csak egyszer ment el, ez szintén egy jó pont nekünk



SAM
SZAKTERÜLET: AKCIÓ, STRATÉGIA, RPG
ELŐLELT: 5 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGÍRÓ (EARTHQUAKE SZERVÉZŐ, GAMESTAR)

A Tábor extra szuper volt idén is, rengeteg jó játék, meg kirobbanó hangulat és hajnalig tartó kombók... Ja, egyébként a tábor alatt Görögországban nyaraltam, de tuti ez lett volna.



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

Éppen dolgoztam az összes GameStar-os helyett aki a táborban pihent. De jövőre máshogy lesz és tényleg lent lesznek én is.



BERKENYE
SZAKTERÜLET: ONLINE HÍRÉZÉS
ELŐLELT: 2 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGÍRÓ (GAMESTAR ONLINE)

Mivel én Kecskeméten születtem, s a szüleim még mindig ott élnek, így a tábor két-harmadát otthon, a többi pedig a GameStarral töltöttem. Számomra idén ez volt a nyaralás... Egyébként jó volt, vagy mi ☺.



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

Mivel ha kevesebb szabim lenne, az már negatív tartományban mozogna, ezért a tábor sajnos ki kellett hagynom számomra. Ezt kompenzálóan próbáltam tartani a heti 3 asztalon táncolós szülinapi és egyéb party mennyiségét, már csak az tizegy volt is. Jó van na, hát nyár van, nem?

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 bélyegmértetben 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 találtok.



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.

HARDVERBOX

Amíg világ a világ, a PC-s játékok 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.

ÉRTÉKELŐ

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

JÁTÉKBEMUTATÓK

PARAWORLD	60
EGY KV MELLETT DOUG	
LOMBARDIVAL	68
EL MATADOR	70



JOINT TASK FORCE	74
FLATOUT 2	80
FIFA 07	84



DSII: BROKEN WORLD	86
RESERVOIR DOGS	88
DROPTeam	90
FIRST BATTALION	90
MICRO MACHINES V4	92



SAFECRACKER	95
PAC-MAN WORLD RALLY	95
WARPATH	96
ANT BULLY	98

IDE KÜLDÖ A KÉRDÉSEDET!

Ha kérdeznél, az arena@gamestar.hu címre írd „havi kérdés” tárgygal. Amennyiben a tiédet választjuk ki, postafordultával díjazunk is, csakúgy, mint ehónapban **ChAnChO**, aki egy 10.000 forintos könyvsomagot fog kapni a Beholder Kft. felajánlásában. Gratulálunk neki!



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

Leginkább dolgoztam ezerrel, hogy szeptemberben végre nekem is legyen egy kevés pihé...



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

Sajnos nem tudtam lemenni, mert a csavargárban most is sok volt a dolog, de legalább sok szép csavart csináltunk.



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

A GameStar táborban remekül éreztem magam, bár kicsivel több abszint nem ártott volna. A táborozás közben lenéztem még az idei Szigetre is, az sem volt rossz.



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

Jól éreztem magam, vidám hangulatban, fegyelmeezeten teltek a napok, néha játékra is tudtuk időt szakítani, bizony. Azért persze hiányzott az otthon melege.



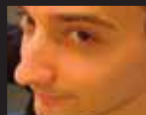
GYU
SZAKTERÜLET: SPORT,
MMORPG, RTS
ELOFELT: 15 ÉVE JÁTÉK-
ÚJSÁGÍRÓ (PC GURU,
OTHERSIDE, GAMESTAR)

Amikor nem voltam ott, épp Varsóban voltam. Az nagyon állat volt. A tábor meg állatabb, mivel ez évben Csernobilban rendeztük: leg-alábbis a gépterm és a háló-terem közötti részét ☺



LASER
SZAKTERÜLET: HATÁROK
FESZEGÉTESE
ELOFELT: 13 ÉS FÉL ÉV AZ
IPARBAN (ÉRTED)

Kis filmezés, fotózgatás, új ismerősök, meg a füledt idő ugye... Tábor? Na az nekem nem volt. Sajnos. Pedig főm úri hun-cutságnak ígérkezett.



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

Én remekül éreztem magam. Jó volt megint a változatosság kedvéért tolni egy kis CS Office-t, már nagyon hiányzott. Teljesen rámtört a nosztalgikus hangulat, azt hiszem gyakrabban kéne lanpartykra járni.



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

Csodálatos volt, életem egyik legszebb hete. Annnyira jó volt, hogy szinte haza sem akartam jönni, de aztán végül mégis inkább hazajöttem.

PA



GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
RTS

KÖRNYEZET
ALTERNATÍV VILÁG

KIADÓ
KOCH MEDIA

FEJLESZTŐ
SUNFLOWERS

KORÁBBI JÁTÉKOK
ANNO 1503, ANNO
1503: TREASURES,
MONSTERS AND
PIRATES

GYORSLINK
442

A „dinoszaurusz” szó hallatán azt hiszem mindenkinek szinte Pavlov-i reflexként a Steven Spielberg Jurassic Park című filmje jut először eszébe. A két lábon járó agresszív dinók persze sok játékot megihlettek már, de túlzottan maradandó élményt együkük sem nyújtott.

Az Anno 1503-ról elhíresült német garda, a Sunflowers fej-

lesztői viszont a fejükbe vették, hogy a Paraworlddel változtatnak ezen a sajnálatos tendencián.

SZÉP ÚJ VILÁG

A sztori szerint Jarvis Babbit, egy matematikus zseni egy elit tudósokból álló csoportot hoz létre. A csoport aztán igazi titkos társasággá alakul, melynek az a feladata, hogy parallel világokat kutasson fel. Bár ezeknek az univerzumoknak a létezését még senki sem bizonyította be, Babbiték mégis elszántan kutatnak utánuk, mígnem megtalálják a dimenziókapukat, amelyekbe belépve közlekedhetünk e világok között. Babbit hosszú évek fáradságos munkájával egy olyan ma-

területet hozott létre, amellyel pontosan ki tudja számítani, hogy ezek a kapuk a Föld melyik pontján és mikor nyílnak meg. Így találtak rá tudósai Paraworldre, egy olyan világra, ahol három törzs harcol egymás ellen, gyakran óriási vérszomjas dinoszauruszokat és egyéb őslényeket is bevetve. A világok közti utazás révén a titkos társaság tudósai egy döbbenetes új képesség birtokosává válnak: az idő többé nem uralja tesztüket, tehát nem öregsznek tovább. A Babbit-társaság megpróbálja eltitkolni kutatásait, de három fiatal tudós mégis rátalál a parallel világ titkaira: Anthony Cole, a vakmerő geológus, a természet iránti szeretetéről híres biológusnő, Stina Holmlund, és

a magyar csillagász és fizikus, András Béla Benedek. Mivel kutatásaik Babbithoz vezetnek, felkeresik a tudóst, aki enyhén szólva nincs elragadtatva a nagy érdeklődéstől... Babbit minél gyorsabban meg akar szabadulni a fiataloktól, ezért ravasz trükköt eszel ki: egy repülőgépre csalja őket, amellyel az egyik dimenziókapu felé szállnak és hőseinket egy ejtőernyővel felszerelt hatalmas láda segítségével Paraworldbe, a másik világba hajtják. A három fiatal tudós mindenféle fegyver és felszerelés nélkül egy barátságtalan, őskorira hasonlító miliőben találja magát... Az eleinte egész jól kidolgozott sztori később egyre kuszább lesz, emellett

PARAWORLD

Képzeld egy furcsa univerzumot, amely mintha Verne Gyula agyából pattant volna ki: a flóra és fauna az őskorszakra rímel, hiszen mamutok, dinoszauruszok és egyéb őslények járják a világot, ugyanakkor az egymás ellen harcoló őslakosság az 1800-as éveket idéző harci járműveket is bevet egymás ellen. Üdvözlünk a *Paraworld* világában!

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

Ki gondolta volna, hogy a narancs-sárga dinók a legveszélyesebbek...



valahogy egyre érdekesebbé is válik. A főhősök mindent megmozgatnak azért, hogy megtalálják a saját világukba és dimenziójukba való viszszautat, ezért cserébe különféle törzsekkel, nagy erejű druidákkal, illetve helyi hatalmasságokkal szövetkeznek. A pályák között nemcsak jó hosszú (és technikailag eléggé elavult...) átvezető mozikat láthatunk, hanem naplórészleteket is hallhatunk, olvashatunk valamelyik fontosabb karakter tollából. Érződik, hogy a fejlesztők igyekeztek fenntartani a játékos érdeklődését a történet iránt, de valahogy ez a Verne Gyula regényekre, illetve a Csillagkapu című filmre hajazó sztori hosszú távon ak-

kor sem tudott megfogni... (Lehet, hogy bennem van a hiba.)

TANK HELYETT DÍNÓK

A történet egyébként igazából csak „ki szolgálja” a főleg az *Age of Empires*-re, illetve más hasonlórú RTS-ekre feltűnően hasonlító játékmenetet. Csakúgy, mint a Microsoft sikerszériájában, itt is különböző egzotikus népek harcolnak egymás ellen a világ feletti uralomért. A katonai egységek nagy része is tulajdonképpen ismerős más RTS-ekből: lándzsások, csatabárdokat használó katonák, íjászok és különféle egyéb távlövészek, a tankok szerepét betöltő hatalmas dinók, csapatzállító szekerek és hajók és ostromgépek. Amiért viszont

„Ez meg mi a rák a Stína???” – „Nem láttad a Jurassic Parkot???” „Az utolsó sorban ültem...”



a készítőket igazán elismerés illeti, az az elképesztően kreatív fantázia, amelyet felhasználva ezeket a hagyományos egységeket őskorszaki milióbe való ültették. Az egyik kedvencem például az a dinoszaurusz, amelyik a falakon keresztül tojásokat hajigál, melyekből a túlsó oldalra érve agresszív raptorok bújnak elő, hogy felzabálják a mit sem sejtő katonákat. De nagyon szigorúan néznek ki a mancsuktól fejükig tüskés páncélba öltöztetett kentoszauruszok is, vagy azok a T-Rexek, amelyek fejére egy géppuskát helyeztek fel. Mivel a Babbit-féle társaság révén a „modern” (1800-as évekre jellemző) technológia az őslakosság körébe is befért, ezért gyakran a dínók és gőzgépek, gépfegyverek teljesen egyedi és elborult designjának is szemtanúi lehetünk egy-egy csata közepette. Amellett, hogy az egységek kidolgozása meglepően fantáziadús, nagyon specializáltak is. A norseman lancer például csak a „lovas” (illetve dínón ülő) ellenség ellen hatékony, viszont közelharcban a gyalogosok gyorsan felaprítják őket. A hatalmas alloszauruszokat viszont kifejezetten a gyalogság ellen érdemes bevetni, mert villámgyorsan végeznek velük, ellenben például az épületekben, vagy az ostromgépekben nem tudnak kárt okozni.

HELYI VALUTA: A KOPONYA

Az Age of... sorozattal való hasonlóság természetesen nem áll meg csak a háborúzásban. A gazdasági rész is szakasztott ugyanolyan, hiszen

a parasztjainknak itt is egyfolytában nyersanyagokat kell begyűjteniük a katonai fejlesztésekhez. A nyersanyagok közül három már jól ismerünk máshonnan: a sűrű erdőkből fát vághatunk, a kőbányákból követ bányászhatunk, az elejtett állatok húsa, illetve a tengerek, tavak halai, a gyümölcsös bokrok, búzamezők termése pedig az élelmiszerellátást oldja meg. Mivel raktáraink tárolóhelye nem végtelen, ezért folyamatosan felügyelnünk kell azt is, hogy a ki-termelt javak fel is legyenek használva, illetve készleteinket bővítsük, ha netán erre van szükség. Ezzel a három nyersanyaggal a készítő tehát nem találták fel a spanyolviaszt, viszont van egy negyedik is, amely egész ötletes: a koponya. Koponyát csak csatában (értelemszerűen a leölt ellenségből...) tudunk szerezni és minél erősebb egységet intéztünk el, annál több koponyát szerzünk belőle. (Hogy egyetlen egységnek hogy lehet több koponyája, abba most ne menjünk bele...) Ez a kissé hátborzongató nyersanyag nagyon sok mindenhez kell: ezzel tudjuk fejleszteni az egységeinket, akár a harcmezőn az „előléptetésekkel”, akár a technológiai téren, de erre van szükség a különféle speciális épületek, illetve a legerősebb dínó egységek „felhúzásához” is, sőt, ha meghal az egyik hősrünk, akkor halálfejlé nélkül nem tudjuk „feléleszteni” a helyi kocsmában. Mivel harc nélkül ugye nincs koponya, ezért egyfolytában öldökölnünk kell, különben alaposan lemaradunk a fejlődésben...



„Srácok, bocsika, de a király engem hívott csak be a privát szobájába... Nem is értem, miért...”



Itt most éppen évekre visszavetjük a rivális törzs mezőgazdasági termelését...

A TÖRZSEK

NORSEMEN

A norsemen büszke és harcias törzs, tagjai a háború művészetét és a hősiességet mindenk fejjel tisztelik. A szürke kövekből épített hagyományos norsemen épületek hasonlóak magukhoz a norsemenekhez: mind stabilak és erősek. Ezek az északi népek utálják a cícomát: bár a későbbi korszakokban házaik kicsit megszépülnek, rusztikus jellegükből nem fognak veszíteni. A norsemen nép kifejezetten jól ért a hajóépítéshez és a halászathoz. A technológiai fejlesztéseikhez mindig vasat használnak, ezért találmányaik általában nehezek, lassúak és rövid hatótávolságúak, cserébe viszont jól páncélozottak és rendkívül erősek. A legenda szerint nagyon régen, mielőtt még a végtelen jég-táblák határai ki nem toldódtak, a norsemenek Northlandson éltek, és azokon a területeken, ahol most csak jég-sivatag található. A norsemen civilizáció spirituális és kulturális központja a Valhalla volt. Itt találkoztak a különféle klánok és törzsek vezetői, hogy megvitassák a bajos ügyeiket. Aztán eljött az ordas telek ideje, amikor az egyre erősödő hóviharak miatt a norsemen törzsek kénytelenek voltak szétszóródni és melegebb tájakra költözni, emiatt végül fokozatosan elvesztették a kapcsolatot egymás között...



DUSTRIDERS

A három nép közül a sivatagokban és a savannákon élő dustriderekre a legjellemzőbb, hogy harmóniában élnek környezetükkel. Legnagyobb erényük, hogy legyőzték félelmüket és megszelídítették a hatalmas dinoszauruszokat, sőt, bizonyos fajtákat még a saját falujukban is nevelnek. Ennek ellenére szó sincs róla, hogy a dustriderek békés, vagy mulya népség lennének: ők is éppannyira harciasak, mint a norsemenek és az ellenség megsemmisítését mindennél fontosabbnak tartják. Ugyanakkor a dustriderek nomád életet élnek, ezért olyan épületeket favorizálnak, amelyeket könnyen szét lehet szedni, és az újabb táborhelyen ismét össze lehet rakni. A dustriderek ezért főleg sátrakban laknak, és lakóhelyük elrendezése láttán olyan érzése van az embernek, mintha állandó háborús készültségben lennének. Az épületeik primitívebb lépcsőfokain még állati eredetű alapanyagokat és díszítéseket használnak, de később, ahogy civilizációjuk fejlődik, egyre többet használnak különféle kőeket, agyagot és színesebb mintákat. Emellett a dínóikat tollas díszekkel és harcias színárnyalattal festik be, hogy még félelmetesebbnek tűnjenek.



DRAGON CLAN

A dragon clan törzsnek imádják a különféle fából épített mechanikus kis tákolmányokat. Életelemük a lopakodás, a titkos tanok és csapdák használata, de kevésbé harcias népek, mint a norsemenek, inkább önvédelemből használják ezeket. Igaz, a rivális népeknek ők sem kedvelik... Házaik építéséhez leginkább fát használnak fel. Ahelyett, hogy hatalmas erődítményeket építenének, hogy távol tartsák ellenségeiket, inkább a komplikált csapdákat kedvelik. A dragon clan törzsnek viszont ritkán élnek nagy közösségekben, inkább kis falvakban telepedtek le, a dzsungelben elszórva. Pedig egyszer, régen egy szigetben álló hatalmas templomvárosban éltek, de egy hatalmas katasztrófa miatt kénytelenek voltak elmenekülni és szétszóródnak. Azt már senki sem tudja, hogy miért nem voltak képesek ismét összegyűlni és az eredeti templomváros helyét is csak a nagyvénok és heavatottak ismerik... A legtöbb törzsük elég gyanakvó az idegenekkel szemben és visszavonultan élnek. Mégis létezik egy olyan csoportjuk, amelyik kalózhajókon a tengerre szállt és abból él, hogy a kereskedőket kifosztja és le-mészárolja...





Ezen a részen láthatjuk az összes egységünk ikonját. Mindegyiküknél apró kis jelek mutatják, hogy éppen mit művelnek: parasztjaink például fát vágna, harcosaink pedig buzgón csépelik az ellent.

Talán csúrhének tűnnek, de ezek az elit egységeink: harcról harca egyre több tapasztalatot szereztek. Egy-egy ilyen katona elvesztése eléggé sok koponyába kerülhet, hiszen az újoncokat ismét fel kell fejleszteni.

A lenti ikonsorral tudunk parancsot adni az éppen aktuálisan kijelölt egységnek, vagy egységnek. A legérdekesebb ikon a „rangjelzés”: ezzel tudnak katonáink szintet lépni.

Small animal farm
 • Produces mounted units
 • Epoch upgrades allow production of advanced riders
 • Can be upgraded to Large animal farm



» HA „MEGHAL” AZ EGYIK HŐSÜNK, A HELYI KOCSMÁBAN ÉLESZTHETJÜK FEL «

A PARASZTOKAT MEGESZIK, UGYE?

Nem tudom, ti hogy voltatok vele, de engem halálosan idegesített, amikor az *Age of Empires*-ben az éppen dolgozó parasztjaimat oroszlánok és krokodilok támadták, vagy etették meg. Persze ez relatíve ritkán fordult elő, hiszen ritkán voltak egyedül és hát ugye a „sok paraszt oroszlánt győz” elv szerencsére mindig működött...

A *Paraworld*-ben már sokkal többet kell küzdenünk a faunával. A dinók nemcsak szimplán agresszívak, és belekötnek a környezetükbe kerülő emberekbe, hanem ha megéheznek, akkor akár saját maguktól is csapatosan lerohanják a védtelenül hagyott falvainkat, lerombolják az épületeinket, lemészárolják parasztjainkat. Ráadásul itt a raptorok sokkal szívósabbak, mint az *AoE* oroszlánjai, egy egész csapatnyi katona kell hozzá, hogy végezzünk ve-

lük, a parasztokat pedig (szó szerint) megeszik reggelire. A védőfalak egy ideig feltartják őket, de négyen-ötlen elég hamar át-rágnák magukat rajtuk, úgyhogy mindeképpen tartanunk veszélyes övezetben egy 7-8 fős helyőrséget, mert a raptorok akármikor támadhatnak. Az éremnek persze két oldala van, és az agresszív dinók szerencsére nemcsak minket, hanem az ellenséget is előszeretettel péccézik ki. Gyakran fordul elő, hogy a városunkat rohamazó barbárokat már ott csócsálja három-négy raptor, ezzel pedig egy kis lélegzetvételhez jutunk, amíg gyorsan haza nem parancsoljuk a megszébb állomásozó seregünket, vagy nem fejlesztünk ki új katonákat. Nem minden dinoszaurusz rosszindulatú: a növényevők például addig nem bántanak minket, amíg mi nem kötünk beléjük. Amikor viszont meglátják, hogy társaikat piszkáljuk, akkor előfordul, hogy a környéken legelő állatok is feldühödnek, és a segítségükre sietnek. Az élővilág ábrázolásával a Sunflowers tehát igazán profi munkát végzett: a legelésző, vadászó, támadó dinók sokasága nemcsak reális, hanem tökéletesen életszerű is, a dús növényzetet (illetve a szavannákon a sziklás, sivatagos területeket, vagy az icewaste hóföföde pusztáit) rendkívül érzéketlenül sikerült ábrázolni.



A játékba beépített titkos Mortal Kombat részt láthatjuk...

HA TE MONDOD THOMAS LANGHANSKI



„A Paraworld-ben a játékost egy olyan világba akartuk helyezni, ami hasonlít is valamennyire a valóságra, de ugyanakkor mégis teljesen más-milyen.”

„Szándékosan nem akartunk „nagy” kiadót, mert azok hajlamosak csuklóból visszautasítani az újszerű, eredeti ötleteket.”

„Sokan emlegették a Jurassic Parkot a játékunkkal kapcsolatban, de mi inkább azt szeretnénk, ha az embereknek Conan Dyle „Elveszett világ” című regénye jutna róla eszébe, ugyanis ez jelentette a legfőbb ihletet”

tör hibát, ilyen színvonalú megjelenítésnél viszont nagyon is szembetűnő és borzasztóan idegesítő. Összességében a Paraworld még így is az utóbbi idők legszebb RTS-e, kíváncsiak vagyunk, hogy látványban hogyan sikerül majd felülmúlni a soron következőknek.

PÁR KLIKKEL KEVESEBBÉRT

Persze a gyönyörű megjelenítés mellett az igazi kérdés egy RTS-nél, hogy a kezelőfelületet hogyan képesek a készítők úgy megalkotni, hogy a hajmeresztő csaták ne váljanak inkább hajtépéssé. A rengetegféle egységet hagyományos



„Még szerencse, hogy indulás előtt gyorstalpaló vívőleckéket vettem Mel Gibsontól a „Legyél te is Rettenhetetlen egy hét alatt!” nevű tanfolyamán...”

PAZAR LÁTVÁNY

Ezzel el is értünk a Paraworld következő nagy erényéhez, a kiváló grafikához. A forgatható, zoomolható, teljesen 3D-s motornak köszönhetően a legapróbb részleteket is megcsodálhatjuk, ezek kidolgozásával pedig nem fukarkodtak a készítők. A szavannákon szinte minden fűszalat, virágot, fát, bokrot megkülönböztethetünk, de a különféle kéményeiből füstöt ererető házikók, kocs-mák és egyéb épületek megjelenítése miatt sem kell panaszkodnunk. A barakkoknál még azt is megfigyelhetjük, ahogy a katonák éppen gyakorlatoznak. Külön érdemes megemlíteni a víz ábrázolását: a felületükön apró habokat, hullámokat, úszkáló vízinövényeket láthatunk – egyedül

a hajók, és az egyéb környezeti elemek tükröződését hiányoltam még. Aki nem csak azt nézi, hogy gyorsan a földre döngölje az ellenséget, az a különféle fantasztikus műgonddal kidolgozott egységek harci animációját is megcsodálhatja – akár a hatalmas és vérszomjas dinókat, akár a különféle törzsek harcosait nézzük. Sajnos az animáció terén azért nem minden tökéletes, az egyszerű járás kidolgozását például majdnem minden egységnél sikerült tökéletesen elbaltáznai: szinte mindegyik emberi egységünk, beleértve a hő-söket is olyan retardált mozgással sétatíkálnak, mintha a csipőficam gyötörné őket. Ha gyengébb lenne a grafika, akkor talán nem vennénk annyira észre ezt a rendkívül ama-

A HŐSÖK

ANTHONY COLE

Cole származását tekintve egy olasz-amerikai anya és egy ír-amerikai apa gyermeke. Mivel Anthony mindkét szülője bevándorló, ezért nehéz gyermekként tudhat maga mögött. Éppen ezért komolyan elszánta magát, hogy nem fog tovább olyan szegénységben élni, mint ahogy családja, így keményen tanulva bekerült az egyetemre, amelynek elvégzése után egy kanadai olaj platformon vállalt jól kereső munkát. Miután sokáig távol maradt a nagyvárostól, ezért csak a két hátrahagyott „javáért” aggódik: a Corvette-jéért és a barátnőjéért. Amikor hosszú idő után szabadságra hazatér, a Corvette hűségesen megvárja, a barátnőjéről viszont ez kevéssé mondható el... Cole annyira kiborul, hogy egyetlen éjszaka leissza magát, elveszíti a jogosítványát, a kocsiját, sőt a letartóztatásának hírére a munkáját is. A drámai események hatására Cole ismét a geológiai pályára menekül, de azon belül is leginkább az olyan furcsa jelenségek foglalkoztatják, mint például a Bermuda-háromszög.



STINA HOLMLUND

A gazdag diplomatacsaládból származó Stina Holmlundot szülei mindig is a felső tízezerbe tartozó úrihölgynek szerették volna nevelni, ám a fiatal, csinos lány borzasztóan unta az apja által rendezett partikat és lánypártit. Stina az egyetemen biológiát tanult Uppsalában, Svédország legrégebbi egyetemében. A lány tanulmányai rendkívül sikeresek, de magánéletét állandó kudarcok kísérik. Doktoriját olyan anakronisztikus állatfajokból írja, amelyek az évezredek alatt nagyon keveset változtak, ellentmondva az evolúció törvényeinek (nettó hülyeség, egyes... – ender). A téma a doktorija megírása után sem hagyja nyugodni és biológusként olyan egysejtű élőlények után kezd kutatni, amelyeknek már rég ki kellett volna halniuk...



BÉLA ANDRÁS BENEDEK

Kissé furcsa nevű magyar hősiünk Sopronban nőtt fel (jéééé én is! – ender) és egy doktor és egy ápolónő sokadik gyermeke. Szülei ösztönzésének ellenére őt nem az orvostudomány, hanem a fizika és a csillagászat érdekli és az egyetemen is ezt tanulja. Az egyik tanára, László Tamás professzor (úgy látszik, a játék készítőinek valamiert feltűnően tetszenek a magyar keresztnevek...) (vagy csak utónévszótárak volt... – ender) ösztönzésére egy diákcseréjén a nagy híru Lomonoszov egyetemre megy, ahol két évig tanul. A doktoriját is Moszkvában írja meg részecskeelméletből, ezután viszont nem sokkal később az USA-ba költözik. Benedek furcsa betegsége, hogy allergiás a hagymára, ennek köszönhetően ússa meg a katonai szolgálatot. Szabadidejét érdekes módon tölti el: kötöget, ez ugyanis állítólag nyugtatja az idegeit...



ANTHONY COLE NAPLÓJA

Találtunk egy naplót. . . Méghozzá nem is akárkiét: Anthony Cole, a Paraworld egyik főszereplőjének titkos írására leltünk, melyben részletesen elmeséli kalandjait ebből a párhuzamos világból. Sajnos csak pár lapot tudtunk megmenteni ebből szétázott, széttépdesett naplóból. . .

PARAWORLD
KÉPEKBE



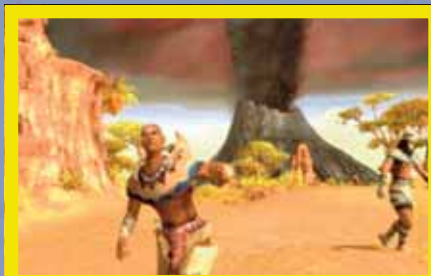
„... Miután szerencsésen fölvet értünk, kimásztunk a ládából, amelybe Ada vett rá, hogy mindannyian beszálljunk. Egyelőre fogalmunk sincs hol vagyunk. Elejtettünk valamilyen furcsa állatot. Stina azt mondta, dinoszaurusz. Én meg elhittem neki. Le kéne már szoknom róla, hogy mindent elhiszek a szöke, nagymellű csinos csajoknak, egyszer még ez okozza a vesztet... Na mindegy, mindenesetre csináltunk este egy tábornyit és megsütöttük az állat húsát. Egész finom volt.”



„... Szóval nekem tetszik ez a hely, de a többiek már sürgősen el szeretnék innen húzni... Mondjuk, meg tudom érteni őket, nekem is egyre gyanúsabb a szitu, miután az a barna csaj, Ada lelépett... Mindenesetre, amikor otthagytuk a norseman törzset, talákoztunk egy druidával, aki megígérte, hogy segít megtalálni valami... valami... izét... amivel állítólag el tudunk teleportálni innen, vagy mi, csak mentsük meg a mamutjait. A mamutokra ugyanis vadásznak a dustriderek, de az öreg nem akarja, hogy meggyék őket, mert ezek állítólag szent mamutok. Engem mondjuk nem izgatnak, de ha arról van szó, hogy végre lelépjünk innen, akkor szívesen lecsapok néhány bennszülöttet...”



„... Persze továbbra sem jutottunk ki innen, pedig már tényleg elegendő van ebből az idióta Jurassic Parkból... Mindenesetre a szavannás területen talákoztunk egy furcsa fickóval, aki valami kereskedőféle és léggeláron közlekedik. Az állította, hogy segít megtalálni a teleportokat, viszont cserébe segítsünk neki nagy energiával bíró furcsa tárgyakat találni. Nem lesz egyszerű történet, mert már megint olyan helyen járunk, ami tele van agresszív bennszülöttekkel és dinókkal, még szerencse, hogy sikerült összehaverkodni az egyik dustrider törzssel, akik most a mi parancsainkat követik. Építhetjük fel az újabb bázist és kezdődik az újabb háború. Remek...”



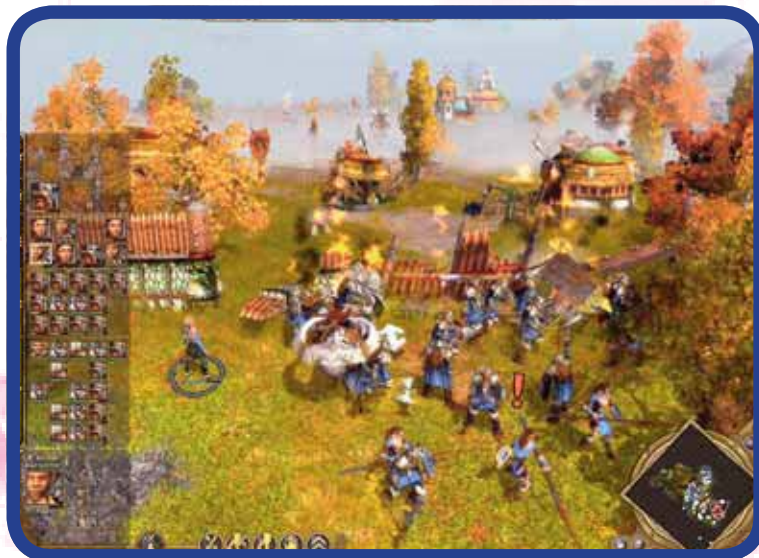
„... Miután több ezer bennszülöttet és dinoszauruszt kiirtottunk, a kereskedő fickó elvitt minket valamilyen „szent városba”, vagy hova, de mire odaértünk, kitört egy tűzhányó, a helyiek totál pánikba estek, az állatok pedig megijedtek és nekünk rontottak. Nem tudom, hogy valaha is kijutunk-e innen, de érzem, hogy valami felsőbb irányítás, egy titkos erő kell, amely vezet minket és mutatja a követendő utat. Ha mégsem jutnék ki soha ebből a világból, de mégis megtalálják írásomat, akkor mondják meg anyámnak, hogy öntözze meg helyettem is az orchideáimat...”

SUNFLOWERS



A napraforgóról elnevezett német fejlesztő cég már tizenhárom éve készít játékokat, így nem csoda, hogy talán őket ismerik a legjobban Németországban. 1993-ban készítették első játékukat a kizárólag német nyelvterületen megjelent *Aufschwung Ost* című menedzser progit, amely a berlini fal leomlása után, 1989-ben játszódott, és az volt benne a feladatunk, hogy Kelet-Németországot gazdaságát felvirágoztassuk benne. A kissé politikai felhangú menedzser program megjelenítése után a Sunflowers még öt évig fejlesztett játékokat kizárólag a német piacra: a politikától ugyan eltávolodtak, de a menedzser vonal sokáig megmaradt. Első olyan játékuk, amely végre angol nyelvterületen is megjelent, az Amerika felfedezését feldolgozó *Sim City/Caesar III* klón, az *Anno 1062* volt. Bár túlzottan nem forradalmasította a műfajt, a kellemes grafika és az érdekes környezet révén igen jelentős sikert aratott, olyannyira, hogy különböző Gold kiadások is készültek belőle.

2000-ben teljesen másféle műfajjal, a konzolszerű 3D-s fantasy-akció kalanddal próbálkoztak *Technomage* címmel. A *Technomage* nem volt rossz kis program, a PC-s világban azonban totális érdektelenségbe fulladt, úgyhogy a Sunflowers visszatért a gyökereihez és 2002-ben az *Anno 1503*-mal folytatta a sorozatot. A folytatás ugyan nem volt rossz, de túl sokat nem tett hozzá a már bejáratott játéksémákhoz, ennek ellenére akkora sikert aratott (valószínűleg az EA reklámjának köszönhetően), hogy még egy küldetés lemezt és Németországban egy Gold kiadást is megért. A 2004-ben megjelent *Knights of Honor* című középkori játékkal a cég leginkább a hardcore stratégiákat próbálta megcélolni. A kisebb büdzséből készült, elég csúnyácska játék nekik talán tetszett, de a *KoH* mindenesetre elég hamar eltűnt a süllyesztőben... Bár a *Paraworld*del sem találta fel a Sunflowers a spanyolviaszt, van rá egy tippünk, hogy ez a játék azért nagyobb bevételt fog hozni...



ha ezt a *Warhammer: 40.000: Dawn of Warban*, vagy a *Rise of Legends*-ben már végre sikerült hanyagolni, illetve a minimálisra csökkenteni, akkor miért ragaszkodnak még mindig görccsösen hozzá a *Paraworld* fejlesztői...

RUSH MINDENEK FELETT?

A *Paraworld* másik hibája, hogy a hosszú távon egész egyszerűen unalmas a fő hadjárat. Az, hogy maga a sztori leül, az egy dolog, de a küldetések és részfeladatok végrehajtása során sem fogjuk lerágni a tíz körünket az izgalomtól. Bár rendkívül sokféle egyiséget kifejlesztünk, a pályák szerkezete valahogy mégsem sarkall erre, a legtöbbszor ugyanis az igazi feladat csak annyi, hogy pusztítsuk el az ellenséget az utolsó házig és egységig, azt meg rush-sal is meg lehet oldani. Ha már itt tartunk, akkor borzasztóan amatőr megoldás az is, hogy a pálya megnyeréséhez *mindenkit* ki kell irtanunk, mert ha esetleg az ellen egy utolsó kószáló parasztját, vagy jól elrejtett, de amúgy teljesen lényegtelen házikóját nem találjuk meg, akkor akár egy órát is kergelhetünk, mire meglesz, nem fogunk továbbjutni. Nem értem, hogy 2006-ban miért kell még mindig ezen a szinten vegetálni...

"TÜCHTIG" KIS NÉMET JÁTÉK...

Lehet, hogy bennem a hiba, de valahogy ennél a játéknál is azt érzem, mint a többi német fejlesztésnél: korrekt munka, remek grafikával, alaposan kidolgozott (bár minden ízében az *Age of...* so-

rozatból lopott) játékmennettel, de mégis, valahogy az egész olyan steril, színtelen, szagtalan, iztelen. Pedig a dínós RTS alapvetően jó ötlet, de engem például kiráz a hideg, amikor meglátom a szándékosan a Jurassic Parkra hajazó játéklogót. Ettől függetlenül, aki szereti a dínós stuffokat, rajong az RTS-ekért, és nem bánja hogy már huszadszor nyúlják le ugyanazt a receptet, annak mindenképpen ajánlom *Paraworld*öt, nem fog benne csalódní.

Bad Sector

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIV 1,5 GHZ	AMD 3000+
512 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	RADEON X800 GTO

Nagyobb csaták esetén, nagyobb felbontáson és mindent fullra nyomva gyakran igen durván beszaggatott a játék.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Erdekes, eredeti világ	GRAFIKA	9
Árnylag jól kidolgozott hősök	HANGOK	9
Gördülékeny sztori	IRÁNYÍTÁS	7
Órdít róla, hogy Age of Empires klón	HANGULAT	8
A hadjárat gyakran unalmassá válik	KIHÍVÁS	9
	SZAVATOSSÁG	9

BAD SECTOR VÉGSZAVA:



Rendkívül látványos, fantáziadús világot ábrázol a *Paraworld*, viszont maga a játék egy echte Age of Empires klón.

80%

ÉS A TÖBBI:

Age of Mythology	94%
Az Age sorozat egyik legjobb darabja jópofa újításokkal és eredeti mitológiai környezettel.	
Age of Empires 3	86%
A legszebb Age játék, egy érdekes, új korszakkal és jól bejáratott játékmennettel.	
Wofor: War on Terror	83%
Egy minden tekintetben átlagos RTS, amely a terrorizmus elleni harcot dolgozza fel.	

módon irányítani igazi rémálom lenne, ezért a Sunflowers egy egyedi „had-sereg menedzselős” felületet dolgozott ki, amely a képernyő bal szélén található. Itt nemcsak mindegyik katonát,

ceket vesz igénybe, miközben a szemünkkel pásztázzuk a sok egyiséget, mert nem találjuk valamelyik hősünket. Kicsit elavult és fárasztó már ez a hagyományos „betakarítás”-rendszer

» HÁROM TÖRZS HARCOL EGYMÁS ELLEN ÓRIÁSI VÉRSZOMJAS DINOSZAUROSZOKAT BEVETVE «

hőst, parasztot tudjuk egyetlen klikk segítségével azonnal elérni, hanem azt is látjuk, hogy éppen mit csinálnak. Egy duplaklikkel így azonnal oda-ugorhatunk egy feleslegesen harcoló, vagy éppen lustán henyelő paraszthoz, vagy megmenekíthetjük valamelyik hősünket, ha éppen ösztüztet nyitnak rá. Ha akarjuk, akkor akár a „drag and drop” rendszerrel át is alakíthatjuk az elrendezésüket, de igazából nem hiszem, hogy bárkinek kedve lenne hozzá, hogy ezzel szöszmötöljön... Emellett, amikor már nagyobb sereget kell menedzselnünk, akkor ez a képernyő is igencsak kaotikussá tud válni, és néha bosszantó, amikor hosszú per-

is: a parasztokat ebben a játékban is egyenként, manuálisan kell kijelölni, hogy menjenek fát vágni, vagy kaját gyűjteni. Nem egészen értem, hogy-



KINGMAX®
Memory Technology Leader

Mars

DDR II Memory Module

Élettartam garanciával!

Lifetime
Warranty

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

Master distributor:

GO-RUN Kft.
1139 Budapest, Üteg utca 6.
Tel: (+36-1) 412-23-85
www.gorun.hu
www.kingmax.hu



www.kingmax.com

EGY KÁVÉ MELLETT... ...DOUG LOMBARDIVAL



Egy név, mely néhány éve még semmit sem mondott. Mára már a világ legismertebb játékfejlesztő csapatának tagja, aki jókor volt jó helyen. Egy hihetetlen jó arc, közvetlen, mosolygós, tele élettel és kreativitással. De mit csinál a mindennapjaiban?

Mi ezúttal a háttérinformációkra voltunk kíváncsiak, hogy a Valve Software egyik vezető egyénisége mégis mit csinál szabadidejében, miként pihen, és egyáltalán milyen eseménysorozatok jutatták el jelenlegi pozíciójához. Hölgyeim és uraim, bemutatjuk Doug Lombardit!

Mikor, hogyan és egyáltalán milyen körülmények között kerültél kapcsolatba a számítógépes játékokkal?

Lássuk csak, ha jól emlékszem, 1977-ben változott meg minden. Nick nagybácsimtól kaptunk a testvéremmel egy játéképet, melyen olyan nagyszerű nevek voltak többek között, mint a Pong (biztosan ismeritek, melyben egy fekete-fehér képen, kis kockát pattogtatsz két függőleges vonallal ©), vagy a Hockey. Néhány évvel később ő maga írt néhány programot, melyet eladott az akkori Atarinak Kaliforniában (ebben az időben én is itt éltem) és amikor elment megismerkedni velük, engem is magával vitt. Miközben ő üzletről tárgyalt az illetékesekkel, engem beengedtek a tesztlaborba, ahol kipróbálhattam a Marble Madness. Ez azért volt kifejezetten érdekes, mert ebben az időben még nem is volt piacon ez a játék, mely, mint utána kiderült, óriási siker lett! Ez volt az a pillanat, amikor beleszerettem a játékvilágba, egyáltalán a játékok ötleteibe.

Milyen gépen játszottál ezen a bizonyos Marble Madnessel?

Ő, ez a jó öreg, arcade gép volt, amelyet ma még mindig lehet látni a játéktérmekekben. Ahogy azonban említettem, még csak néhány darab volt belőle ebben az időben, és még nem is vitték ezeket se ki a publikum elé, ezért mindenképpen hatalmas megtiszteltetés és élmény volt játszani vele.

Hogyan folytatódtak a dolgok, mi történt veled ezután?

Szépen mentek tovább az események, egészen a kilencvenes évek elejéig, amikor az egyetemen újságíróként

mindenki más, elfogadtam.

Ezek szerint alig tíz-tizenöt évvel ezelőtt még te magad is csak játszottál, nem voltál benne annyira a sodrásban, mint manapság?

Ez pontosan így van, de alig néhány évvel ezután kaptam egy lehetőséget, hogy a Sierránál dolgozhassam, és hogy egy csapatból egy marketinges-termékmenedzser pozíció lehessen az enyém. Ez, ha minden igaz 97, vagy 97 vége volt, nem tudom pontosan. Ekkor már együtt dolgoztam a csapatokkal a *Return to Krondor* (1998 november 30-án került a boltokba), a *King's*

meghívom Gabe-et egy ebédre (*Gabe Newell*, tudjátok, a nagydarab, pocakos emberke, akit mindig említünk *Valve témában - ZeroCool*), és elmondom neki, hogy elhagyom a Sierrát, és elmegyek a Microsofthoz. Ő ekkor behívott egy szobába, ahol három óras csevegés után sikerült meggyőznie, hogy maradjak velük (*remélem nem volt ott semmi hancúr... - ender*).

Kedvelted Raymond E Feist-et, a Krondor alkotóját?

Ó, hogyne, nagyon sokszor találkoztam vele mikor a *Krondor* dolgoztunk. Ő egy igazi jellem! Kifejeztem kedveltem vele dolgozni, nagyra becsülöm munkásságát, és most is azt gondolom, hogy az első *Krondor* játék az egyik legjobb szerepjáték, mely valaha megjelent.

» DOBOLOK, GITÁROZOK, BIL- LENTYŰZÖM, ÉS MÁIG SZERE- TEK ZENÉLNI «

diplomáztam, majd különféle újságokban publikáltam Kaliforniában, a Szilikon Völgyben. Ekkor még majdhogynem semmit sem kerestem ezzel a munkával, ezért tennem kellett valamit, hogy megéljek. Majd egy szerencsés véletlennek köszönhetően kiderült, hogy egy barátom egy számítástechnikai magazinnak dolgozott, a CD ROM Today-nek, és éppen volt szabad pozíciójuk egy hírszerkesztőnek. Mivel tudták, hogy jól írok és ismerem a játékokat, felajánlották az állást – mivel pedig jobban fizettek, mint addig

Quest: Mask of Eternity (szintén 98-ban jelent meg), illetve a *Homeworld* című játékokon. Ezután csatlakoztam a *Half-Life* első részét fejlesztő társulathoz. Miután ez megjelent, a *Microsoft* el akart csábítani magához, mint az egyik első marketinges emberke, aki az Xbox megjelenésével foglalkozna.

Tehát ezek szerint majdnem elhagytad a mára már sziklaszilárd pozíciójú Valve csapatát?

Igen, végülis majdnem így történt. Egyik nap úgy döntöttem, hogy

Említetted, hogy három órán át be voltál zárva Gabe szobájába, amikor megpróbált arról meggyőzni, hogy maradj a Valve csapatával. Mégis mi történt ott bent, miről beszélgettél ennyit, és mivel tudott meggyőzni?

Én magam is csodálattal hallgattam a vízióit, hogy mégis hova akarja eljuttatni a Valve egészét, mi mindent akar megvalósítani egy emberöltő alatt. Ebben az időben még csak 18-an dolgoztak a Valve-nál, ők csinálták az első *Half-Life*-ot – ekkor még inkább a Sierrával dolgoztam, és körülbelül

OMG!

DOUG ELSŐ JÁTÉKA

Mr. Lombardi életét egy ilyen masina változtatta meg. A Marble Madness volt a korai játékok egyik legjobbja, rengeteg kihívás volt benne, logikát és reflexeket egyaránt követelt.



ekkor találtunk rá a Gearboxra, és kértük fel őket, hogy készítsék el az *Opposing Force* kiegészítést. Még a *Counter-Strike* sem készült el ebben az időben, egyszóval láthatjátok, hogy voltak még előttünk komoly kihívások és lehetőségek. Sokáig nem tudtam eldönteni, hogy Gabe csak álmodozik, vagy komolyan beszél, de három óra alatt meggyőződtem, hogy bizony tényleg meg akar mindent valósítani.

Ahogy tűnik, végül is a jó csapatnál maradtál, nemde?

Mindenképpen! Egész egyszerűen szerencsém volt és a legjobb az egészben, hogy a kezdetek óta imádom csinálni azt, amit csinálok.

Mesélj arról kicsit, hogy mit csinálsz a szabadidődben, amikor nem muszáj dolgoznod!

Hááát, őőő, játszom?! Jó, zenélek is, megházasodtam, nemrégiben született két gyermekem, így már apai teendőimet is el kell látnom (*ezúton is gratulálunk! - ZeroCool*). Egyébként főleg elektronikus zenét játszom, a nyolcvanas évek közepe környékén még turnézgattam is kicsit. Dobolok, gitározok, billentyűzöm, és máig szeretek zenélni.



Doug egyébként nem magasabb, mint én, csak Gyu ferdén fényképezett ©

Hmm, akár te magad is csinálhatnád játékaikatok zenéjét, nemde?

(hatalmas mosoly) Háááhááhááh, köszönöm a felvetést! Igazság szerint nagyon meg vagyunk elégedve Kelly Bailey-vel aki a nótáinkat készíti, hatalmas tehetség, és véletlenül sem akarnám elvenni a kenyerét.

Mit gondolsz arról, hogy a fiatalok ennyit játszanak manapság? Te engeded majd gyermekeidet játszani?

Szerintem ez egy nagyszerű dolog. A játékok kifejezetten fejlesztik az érzékeket, a problémamegoldóképességet. Akárcsak a mozifilmek, természetesen játékok terén is határt kell húzni a különféle khatárokok között – például egy hároméves gyereknek nem engedném, hogy hip-hopot hallgasson, vagy olyan filmet sem mutatnék neki, mely 18 éven felülieknek való. Igazából a szülőknek a legnagyobb a felelőssége, nagyon meg kell válogatni, mit adunk a fiatal korosztálynak.

Mi a Te álomjátékod, amit meg szeretnél csinálni?

Huh... végül is nem is tudom. Úgy értem már annyiszor megalkottam álmaim játékát: *Half-Life*, *Half-Life 2* – rengeteg kihívást jelentettek, de fantasztikus volt csinálni. A *Counter-Strike* fejlesztőjével is dolgoztam együtt sokat. Mi lesz a jövő? Igazából, akárcsak a többiek a Valve-nál azon gondolkodom, hogy

valamilyen kifejezetten gyerekjátékokat kéne csinálni a nagyon fiatal korosztály számára. Ezt még azelőtt szeretnénk megcsinálni, mielőtt a mi gyerekünk elég idős lesz ahhoz, hogy *Counter-Strike*-kal nyomuljanak.

Szeretsz valamilyen sportot nézni, vagy játszani?

Igen, fiatalabb koromban komoly baseball játékos voltam. Az volt az álmom, hogy a New York Yankees játékos legyek (nem, mintha nem lett volna mindenkinek ez az álma). Az ő városukban születtem és nagyon kedveltem őket. Ha apám adott nekem egy új pólót, azonnal áttingáltam, ráírtam egy számot a hátára és azonnal játékosnak éreztem magam.

Áruld el, hogy mennyire nehéz bejutni hozzátok csapatagnak!

Igazság szerint azt mondhatom, hogy mi folyamatosan keresünk újabb és újabb tehetségeket. Ha bárkinek van bármilyen érdekes és megkapó ötlete, teljesen nyitottak vagyunk felé. Itt van például a *Portal* csapat. Elhozták hozzánk a kis játékukat, mely lényegében egy fél óra alatt végigvihető demó volt. Gabe alig pár percet játszott vele és azt mondta, hogy „azonnal gyertek hozzánk dolgozni!” Egy évvel később jelentettük be a *Portal*-t. Ők egy egyetemista társulat voltak, semmi korábbi hatalmas előélettel, és mégis, ma már a mi csapatunkat erősítik.

Mennyien keresnek meg ötleteiket, állást keresve?

Érdekes, hogy viszonylag kevesen. Szerintem valamiért félnek tőlünk a fiatal tehetségek, talán úgy gondolják, hogy már túl nagyok vagyunk, vagy nem is tudom. Mi folyamatosan keressünk új tagokat, végtére is, játékaink csak annyira jók, mint az emberek, akik elkészítik.

Van esetleg magyar tagja a csapatnak?

Volt, egészen pontosan a *Half-Life 2* művészeti vezetője Budapestről jött hozzánk. Miután azonban beleszeretett egy francia leányzóba, úgy döntött, hogy átmegy az Arkane Studioshoz, hogy a *Dark Messiah*-n dolgozhasson. Szóval ott lett művészeti vezető, és hallottam, hogy valamit készítenek már a háttérben, mivel a *Dark Messiah* fejlesztése teljesen befejeződött.

Elképzelhető, hogy valamikor majd lesz egy olyan játékok, mely teljesen eltér a Valve ma ismert alkotásaitól?

Igen, ahogy említettem erősen gondolkodunk egy kifejezetten gyerekeknek szóló játék megalkotásán, esetleg valamiféle MMORPG-t is készítünk – esetleg a *Half-Life* univerzumban, ki tudja... **ZeroCool**

ELMATATA

Következzék a GameStahl konyhája: végy egy fej Max Payne-t, adj rá kommandós egyenruhát, néhány napocskás tetkót, zavard ki Kolumbiába és nevezd át Victor Corbete. Avagy: El Matadorra. Tálald véresen és edd meg, amit főztél.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
TPS-AKCIÓ

KÖRNYEZET
KOLUMBIA

KIADÓ
CENEGA

FEJLESZTŐ
PLASTIC REALITY

FEJLESZTŐI PORTRÉ

A cseh Plastic Reality-nek ez az első nagy dobása. Előző játékuk, a Korea: Forgotten Conflict egyenesen a budget kategóriába készült, a Cenega azonban szerencsére felismerte, hogy a srácokban több lehetőség is rejlik.

GYORSLINK
982

Remélem nem fogtok úgy tekinteni rám, mintha itt helyben lőném főbe a Mikulást, de ha valaki azt hinné, napjaink játékaik azt sem tudják, merre repedjenek a rengeteg új ötlettől, forradalmi újítástól, azt ki kell ábrándítanom. (Ami pedig a Mikulást illeti... bár ezt inkább kérdezzétek meg szüleitektől.) Az El Matador pedig sajnabajna nem az a játék, ami ékes el-lenpéldája lenne az iménti kis sirámnak: bár böcsülettel elkészített

iparosmunka, jól néz ki és jól játszható, eredetiségnek még csak a szikrája sem fedezhető fel benne - ez pedig azért kellene ahhoz, hogy igazán maradandó legyen. Persze, egy újszülöttnek minden TPS új, úgyhogy akár szemet is hunyhatunk az ötletek hiánya felett... átmenetileg tegyünk is így.

MAX PAYNE A DZSUNGELBEN

Az El Matadort a Plastic Reality úgy harangozta be, mint a Max Payne és a Far Cry keverékét, ezen nagyjából el is lehet indulni. Ami a Max Payne-t illeti, nincs kérdésünk: a játék oly mértékben emlékeztet a Ritual méltán közkedvelt gyöngyszemére, hogy szinte mi pilulunk bele, és nem csak a sorozat védjegyévé vált bullet-time miatt, melynek használata tökéletesen megegyezik

EXTRA **CHEATEK A DVD-N**

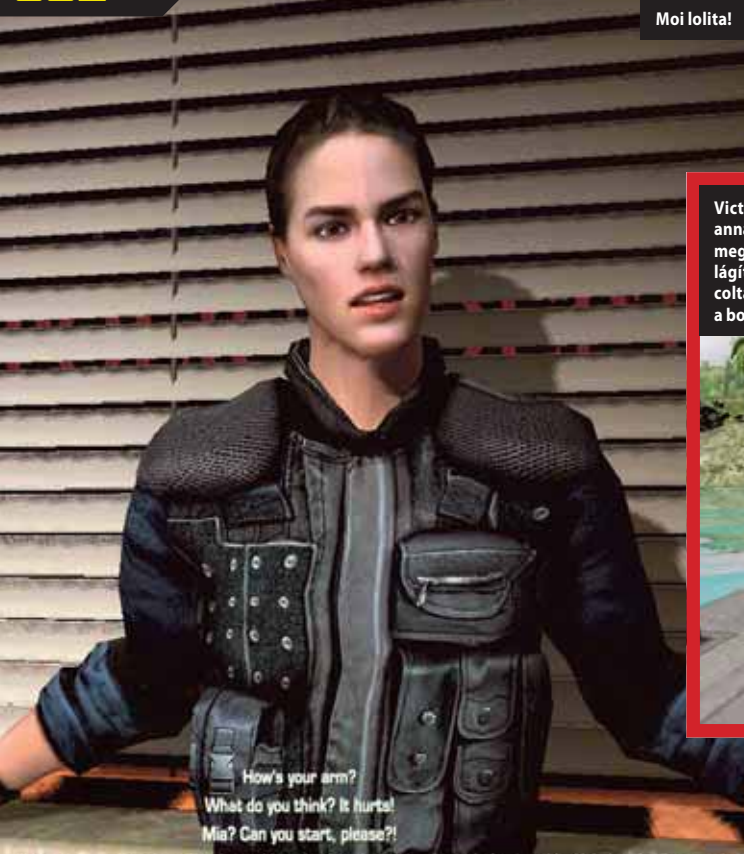


Moi lolita!

az ott látottakkal: kétféle módon lassíthatjuk le az időt, a [TAB] lenyomásával addig, amíg ki nem kapcsoljuk (vagy ki nem fogy a rendelkezésünkre álló mennyiség, a [Shift]+bármelyik iránygombbal pedig csak arra az időre, míg elugrunk (vetődünk) valamelyik irányba. A hangulat is hasonló, az ellenfelek

is megállás nélkül ömlenek, sőt, mintha a hangeffektek is ugyanazok lennének, amikor szórjuk a golyót és benyomjuk a bullet-time-ot (pilimpilimpilim-KLANK-KLANK-KLANK). Ami pedig a Far Cry-t illeti, cseh barátaink a lélegzetelállító grafikára és hatalmas külső terekre utaltak vón, mely nagyjából fedi is a valóságot

Victor családját annak idején egy megvadult világtorony koncolta fel. A mai nap a bosszú napja.



How's your arm?
What do you think? It hurts!
Mia? Can you start, please?!

ADADOR



SZEMBŐL HÁTBA

Az El Matador fizikája meglehetősen érdekes: néha kimondottan realiztikus, máskor hajmeresztő dolgokat művel (bullet-time-ban felsuhanunk a plafonra...) A golyók viselkedése azonban érdekes, kihasználhatjuk a különféle felületekről visszapattanó lövedékek röppályáját. Nyilván mindenkinek ismerős a szitu, hogy tűzpárbaj közben ellenfelünk behúzza fülét-farkát egy fedezék mögött, mi pedig türelmetlenül várjuk, mikor néz ki, hadd kapjuk le. Ilyenkor érdemes a szemközi falat célbavenni, és ha nem is túl nagy hatékonysággal, de betéríthetjük ellenfelünket a visszapattanó golyókkal. Ugyanezt a módszert akkor is alkalmazhatjuk, ha mi menekülünk fedezékbe: nem lehet fedezékből kikukucsálni, vagy legalább kilógatni fegyverünket és a lélektani hadviselés jegyében vakon megereszteni egy-egy sorozatot, csak mihez tartás végett, de mandínerből büntethetünk. Mivel minden felület egyformán viselkedik, a golyópattogtatásdi korántsem realiztikus, ám kimondottan szórakoztató.



- ez pedig annak fényében különösen dicséretes, hogy a Plastic Reality tényleg hokkedlin ülve programozta le a Typhoon2 engine-t, lévén teljesen ismeretlen csapat, hatalmas háttértőke nélkül. Aki emlékszik még az egy-másfél évvel ezelőtti El Matador képekre... nos, valami rettenet volt, ahhoz képest sikerült a legnagyobb címekkel szemben is versenyképes grafikát kikalapálni. A látvány valóban meggyőző, kétség nem fér hozzá, különösen az animáció és a karakterek kidolgozása: a jellegzetes arcok tökéletesen élethűek, kolléganőnk pedig egyenesen supersexeh. Amikor pedig a pálya engedi, hogy kissé a távolba révedezzünk, gazdagon kidolgozott külső tereket láthatunk. Talán apróság, de számomra ez volt az El Matador egyik legszimpatikusabb tulajdonsága: nincs annál kiábrándítóbb, mint amikor kicsit kilátunk a „díszletek” mögül és megpillantunk egy összecsapott szomszéd épületet vagy néhány textúrával elintéztet üres utcát. Az El Matadorban ugyan mindvégig „csöben” haladunk

(tehát nem kóborolhatunk kedvünkre) de gyakran látunk át hatalmas tereket, melyek egyenletes gondossággal, pontosan, aprólékosan vannak kimunkálva.

FIZIKA: ÜVEGES SZEMEKKEL

Ha már a grafikát így kitárgyaltuk, maradjunk ezen a vonalon. A fizikai motor szintén jól működik, bár ezzel kapcsolatban azért volt alkalmam belefutni néhány apróbb malőrbe. A legkínosabb mindenképp az volt, amikor még a játék legelején, az oktató pályán egy fából ácsolt épületet kellett felrobbantani. Elhelyeztem a robbanószerkeket a megjelölt pontokon, majd tenyerem dörzsölve indultam a szemközi bunker felé, onnan kellett ugyanis indítani a bumtot. Hirtelen furcsa zajt hallottam: beindulhatott valami kőszaszkrípt, mert a hátam mögött az épület elkezdett magától összedőlni. Látványosan, meg minden, de könyörgöm, akkor minek másztam be dinamitot pakolni? Ilyet... jó, hogy nem dőlt rám. Per-

sze lehet hogy ezt viccnek szánták a fejlesztők, nem tudom eldönteni. Furák ezek a csehek. De volt másik helyzet is, amikor kicsit parasztkiváltásnak érzem a nagyszabású fizikát: egy alagsorban lőttük egymás a helyekkel, egy tűzvonalba került oszlopról pedig nagy darabok kezdtek lepotyogni. Jól nézett ki, szó se róla, a baj csak az, hogy ez volt talán az egyetlen oszlop a játékban, amelyik így viselkedett... A többi lőhettem, csíphettem, rúghattam, haraphattam, csakazértse mállottak.

AKCIÓS ÁRU

A játék sztoriját nagyon röviden el lehet intézni: hősünk, Victor Corbet Amerikában tevékenykedik a kábítószerellenes csoport kötelékében, ám most Kolumbiába küldik, hogy segítsen a helyieknek felszámolni a „La Veladora” nevű bűnszövetkezetet, akik már erősen megritkították a rendfenntartók kötelékét. Bele is csap a lecsóba és innentől kezdve megállás nélkül pörög az akció - a történet a későbbiekben igazából egyetlen csavarral bővül, melyet most nem lőnék le, összességében teljesen feledhető, nem is ez a lényeg. A Max Payne stílusos, képregényes átvezetői helyett néhány érdekes kamerabeállítás, rövid párbeszédet kapunk, menet közben pedig társaink és ellenfeleink beszélésai próbálnak gondoskodni arról, hogy ne úgy érezzük, mintha csak mennénk és ölnénk - pedig csak megyünk és ölnék. Ebben viszont nincs hiba, itt a jól ismert Max Payne-akció, minden szépségével együtt. Úszunk a levegőben és a fegyverek végtelen tárházából (több, mint húszféle fegyőről már valami!) találmra kiválasztott célszerszámmal irtjuk a kokainbárókat és azok verőlegényeit, lasított felvételen nézzük, ahogy a rag-doll fizika (rongybaba effektus, ha tetszik) maximális kihasználásával, kicsavart végtagokkal repülnek szét a hullák... Nem mondom, hogy mint intellektuális élmény felér egy múzeumlátogatással, de azért nagyon bele lehet flashelni. Fokozni a fokozhatatlant, a jobb egérgombbal zoomolhatunk



Hősünk, Victor Corbet (1) ezúttal gépi társat is kap, kolléganője, a csinos Mia (2) személyében – az ilyen lehetőségeket meg kell becsülni, saját egységeink ugyan hagynak minket érvényesülni, azért golyófogónak jók. A képernyő felső részén láthatjuk, hogy mennyi ideig használhatjuk a bullet-time effektet (3) – érdemes inkább csak lassítva ugrálni, mert ha bekapcsolva hagyjuk gyorsan lemerül. A gránátokat (4) külön gombbal hajigáljuk – inkább csak látványos a robbanás monokróm effektje, de alig sebez... A fegyverek (5) között ismét a Kala a nagy kedvenc (természetesen), a tüzelési módot külön gombbal állíthatjuk, bár a rövid sorozatok (burst) tökéletesen megfelelnek a célnak.

is, vagy ha tetszik, fél-FPS módba válthatunk (tehát olyan, mintha hősünk jobb válla mögül kuksolnánk ki). Menet



A matador legrégebbi jelentése gyilkos, bár manapság a bikavádolok hőstét nevezik így. Ami a toreadort illeti, a spanyolok szinte sosem használják azt a kifejezést, csak is a torero-t – ennek a legmagasabb rangja a matador.

közben ez kicsit necces, mert ilyenkor drasztikusan csökken a sebességünk, ám jó hír, hogy a legtöbb fegyvernél bullet-time vetődés közben is használható (mesterlövész puskáknál például

nem, mert ott a jobb egérgombbal távcsőre váltanánk, ami nem kompatibilis a bullet-time-mal. Igaz, a kamera nem mindig képes megbírkózni a feladattal így könnyen előfordulhat, hogy olyanyira belelátunk hősünkbe, amennyire nem szeretnénk. (Ez egyébként más-kor is megesett, egyszer Victor feje búbján át sikerült megcsodálnom egészes fogsorát - belülről. Durva volt).

TE KEVERSZ, ÉN DSZTOK

Említettük a hatalmas fegyverzenált, nos, az ingyencek dűskálhatnak a jóban. Bár kicsit kiegyensúlyozatlanok tünnek, legnagyobb részük teljesen rendben van, egy rövid, pontos sorozattal (akár egyetlen lövéssel) a legtöbb el-

lenfelet lekasálhatjuk (más kérdés, hogy a duálban megragadott UZI vagy a shotgunok nagyon hangulatosak, csak épp messze nem pontosságukról híresek). Érdekes módon épp a keményebb fegyverek, mint például a páncélököl, tűnnek gyengének (a külön gombbal elhajtható gránát is szánalmasan erőtlen) bár a gatling azért... gatling. De kellene is a jó szerszámok, mert ellenfeleink nem csonthülyék, és annyian vannak, mint a kolumbiaiak. Talán ebből is fakad, hogy a játék kimondottan nehéz: bullet-time nélkül nem jutunk messzire, de még azzal is képtelenség megúszni egy-egy összecsapást sérülés nélkül. A Max Payne-ben gyakran kerültünk pathhelyzetbe: kevés HP-n beszorultunk valahova, nem volt fáj-



Ennyire azért nem voltunk elmosva...



Victor Corbetnek eszébe jut valami, de elhessegeti gyorsan



A barátom, Mr. Kalasnyikov mondani szeretne neked valamit...

dalomcsillapító és akárhogy ügyeskedtünk, alig tudtuk bemákolni a következő összecsapást. Az El Matadorban ezt apró figyelmességgel oldották meg: ha sokáig ácsorgunk egy helyben, hősünk HP-ja lassan regenerálódik. Nagyon lassan. Ha tehát keményebb helyzet vár ránk, mi pedig épp orrvérzősen ácsorgunk, elég várakozni egy csendes sarokban, közben pedig kiosonni a konyhába, feltúrni a hűtőt (utóbbi fa-

hívás, igaz-e? A játék easy-n persze... easy (nomen est omen), de már normal fokozaton is gyakran meg fogunk izzadni a túlélésért. Nem beszélve a többről.

„DE HA ILYEN JÓ, MIT SZÍVÓZOL, KCSG?”

Habozás nélkül elismerem, hogy mindent összevetve remekül elszórakoztam az El Matadorral, de azért bőven van mit felróni a készítőknek. Legnagyobb szív-

» MINT INTELLEKTUÁLIS ÉLMÉNY NEM ÉR FEL EGY MÚZEUM-LÁTOGATÁSSAL, DE AZÉRT NAGYON BELE LEHET FLESSELNI «

kultatív, nem kell rólam példát venni). Ha erre valaki azt mondja, túl könnyű dolgunk van (mármint nem a hűtő feltúrásával) annak elárulom, a Max Payne-nel ellentétben itt nem vihetjük magunkkal a különféle gyógyászati segédeszközöket. Ha rábukkanunk egy HP ládára vagy flakonra, helyben fogyaszthatjuk, de hősünk nem cigól magával ilyesmit. Így máris nagyobb a ki-

fájdalmam a leginkább ATI kártyákon tapasztalható töméntelen mennyiségű grafikai bug. Az árnyékokat hosszás állítgatás, driver frissítés, miegyéb után sem sikerült elfogadható állapotba rántanom, bár jelentős haladás történt az első élményhez képest, mely kis híján arra készítetett, hogy hanyatt-homlok elrohanjak és szemeimet bő szappanos vízzel mossam ki. Ami azonban még

szomorúbb, később a szerkesztőségben egy NVIDIA kártyával szerelt gépen is megkukkantottuk a játékot és a helyzet ott sem volt egészen rózsás... A grafikai anomáliák mellett a néhány hónappal ezelőtti bétateszt során szízdalmazott „lépcsőn felfelé suhanás” és hasonló animációs zúrók is megmaradtak, ahogy a kameraproblémák is. Vannak persze olyan apróságok is, mint hogy újratöltésnél a két töltényes lefűrészelt csővű shotgunba hősünk hat golyót pakol (hallani) de ezt már csak halkán mondom. Nem is bug, inkább ficsőr. A legbosszantóbb azonban vitán felül az, hogy a gyorsmentés nem mindig működik tökéletesen. Értsd: néha elviszi a cica a mentést, és viszonttöltésnél a szívünk majd’ kiugrik helyéről, mikor az előző pálya közepén találjuk magunkat... ez azért durva. Márpedig menteni azt fogunk bőségesen, mert az El Matador - ahogy említettem - kimondottan nehéz. Még egy utolsó panasza: bár a Plastic Reality ígéri, hogy a későbbiekben hozzáférhetővé teszi a pályaszerkesztőt a modderek számára, jelenleg még semmilyen extra lehetőséggel sem lehet kinyújtani az El Matador viszonylag rövid élet-tartamát. Visszagon-dolva arra, milyen remek kis modok születtek a Max Payne-hez, csak reménykedhetünk.

mazur

BE



HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIV 1,5 GHZ	PIV 3 GHZ
512 MB RAM	2 GB RAM
128 MB VGA	RADEON X800 XL

A minimumkonfigot el lehet felejteni, hogy nem sül ki a szemük. A tesztkonfig épphogy bírta. Sajnos durván bugos, az első patchig érdemes a legrosszabbra felkészülni (elvesztett mentések, arckörlől lefogó árnyékok...)

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Változatos helyszínek	GRAFIKA	9
↑ Jól felépített pályák	HANGOK	6
↑ Max Payne-akció	IRÁNYÍTÁS	9
↑ Pofás grafika	HANGULAT	8
↓ Bugok tömege	KIHÍVÁS	10
↓ Rövidke	SZAVATOSSÁG	6
↓ Idegesítő zene		

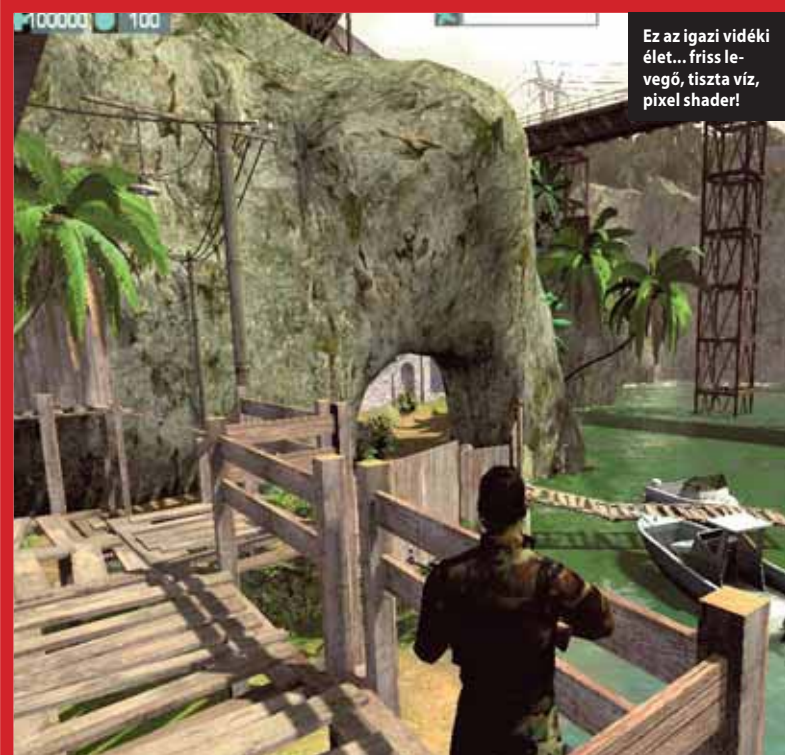
MAZUR VÉGSZAVA:

Max Payne-szerű akció, változatos helyszíneken, remekül felépített pályákon. Néhány eredeti ötlet (és kevesebb bug) azért jót tett volna neki.

» **81%**

ÉS A TÖBBI:

Max Payne 2	95%
Szebb és talán jobb is, mint az első rész, sikerült csavarni rajta annyit, hogy az újdonság erejével is hasson.	
Max Payne	94%
A bullet-time szünetése: akkor még úgy mondtuk „mint a Mátrixban”. Ma már „mint a Max Payne-ben”.	
Total Overdose	81%
Teljesen agyatlan, non-stop akció, dögös zenével, mexikói tájakkal, többezer hullával.	



Ez az igazi vidéki élet... friss levegő, tiszta víz, pixel shader!

JOINT TASK FORCE



Óóó, neeee!!! Újabb RTS az étlapon. Na jó, termeljünk fát/aranyat/acélt/urániumot/dollárt, védjük ki az első néhány támadást, majd söpörjük el az ellenséget. Ám van egy kis „baj”: a *Joint Task Force* esetében ez a recept nem működik.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA

TAKTIKAI RTS

KÖRNYEZET

MODERN VÁLTSÁGGÓCOK

KIADÓ

VIVENDI GAMES

FEJLESZTŐ

MOST WANTED ENT.

FEJLESZTŐI PORTÉ

A csapat egy része korábban a S.W.I.N.E és a Codename: Panzers Phase one játékon dolgozott, illetve néhányan a Nexus, néhányan pedig a Creature Conflict és a Midway csapatából érkeztek.

GYORSLINK

1252

A kinek nem mond sokat a Most Wanted Entertainment név, az ne kezdjen hamut szórni a fejére és tervezgetni a pusztába való kivonulást szígyenében, hiszen meg lehetőségen friss formációról van szó, ám a csapat tagjai között szép számmal találunk olyanokat, akik például a S.W.I.N.E. és a *Panzers*

születésénél is bábáskodtak. Utóbbi félmondatból azonban az már világos lehet, hogy magyar szakemberekről van szó, akik a *Joint Task Force*-szal kívánják letenni új névjegyüket arra a bizonyos asztalra (amelyen egyébként már alig fér el valami, akkora a túlekedés).

SZÖVETSÉGBE FORRT...

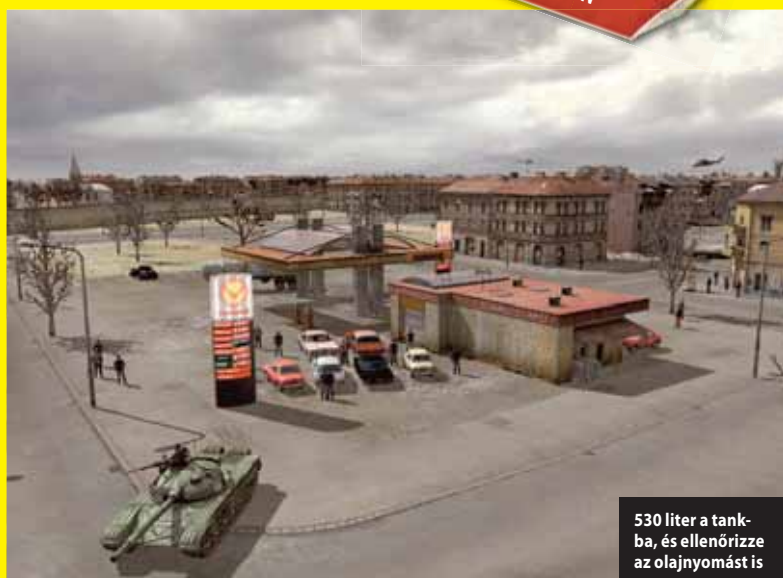
Témáját tekintve a játék sajnos nem is lehetne aktuálisabb, ugyanis a *JTF*-ben egy nemzetközi antiterrorista csoportot irányítunk, és a világ közismerten problémás régióiban kell odavágnunk önjelölt diktátoroknak és hasonló el-

mebetegeknek. Az egység az ENSZ égisze alatt tevékenykedik, ami azt is jelenti, hogy nem minden katonánk dobja majd hanyatt magát a csillagos-sávós lobogó és az NHL-döntő láttán (gyk: nem csak amerikai fegyverekkel kell nyomolni). A mesterlövészünk például ékes németiséggel nyugtázza a parancsot, míg utászaink franciául karattyolnak (az *abedi-mogadisu* nemzetiségű sofőrökről nem is beszélve – ender).

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



A háttérben a híres Somalia Tigers stadionja



530 liter a tankba, és ellenőrizze az olajnyomást is



A közös fel-
lépés, az
ENSZ-fel-
hatalmazás
és az aktuális
célterületen ural-
kodó viszonyok
együttese úgy vonzza a
média érdeklődését, mint
lemmingeket a sziklafal. És ez-
zel máris elérkeztünk a játék leg-
markánsabb megkülönböztető je-
gyéhez: a csataterén már nem csu-
pán az ellenségre kell figyelni, ha-
nem a tévékamerára is. Az újságírók, ri-
porterek keselyűként köröznek a be-
vetési területen, s megpróbálnak min-
dent megtenni azért, hogy az esti hír-
adóba valami szaftos anyag kerüljön.

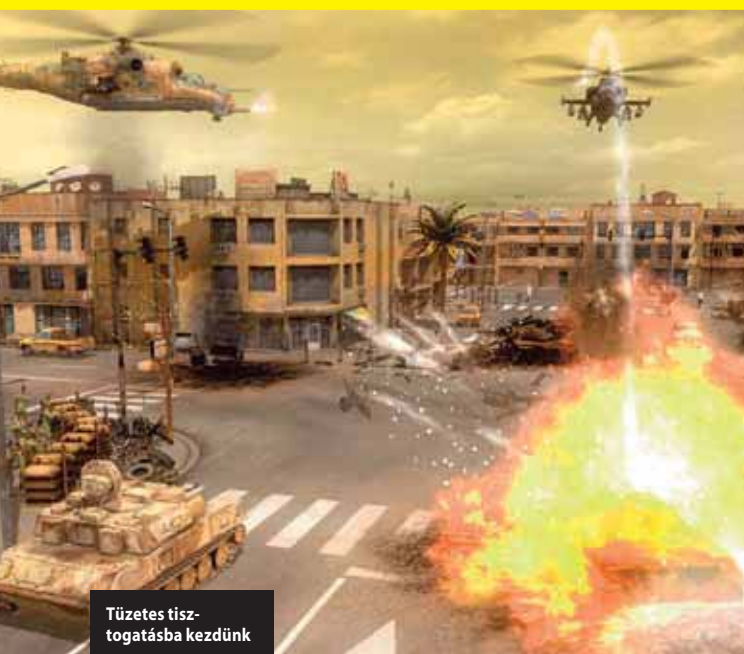
MÉDIATÚLSÚLY

Hogy miként valósul meg mindez a csata-
terén? Például úgy, hogy nem feltétlenül
kell az M1A2 nehézpáncélos lövegét be-
vetni, ha egy kőzsa mesterlövész bújít meg
valamelyik épületben. Jobban tesszük, ha
kézifegyverekkel füstöljük ki a tagot, mert
egy négyemeletes polgári bérház porig
rombolása nem feltétlenül kelt majd ro-
konszenvet a nézőkben. De hasonló meg-
fontolásokból inkább kerüljük a második

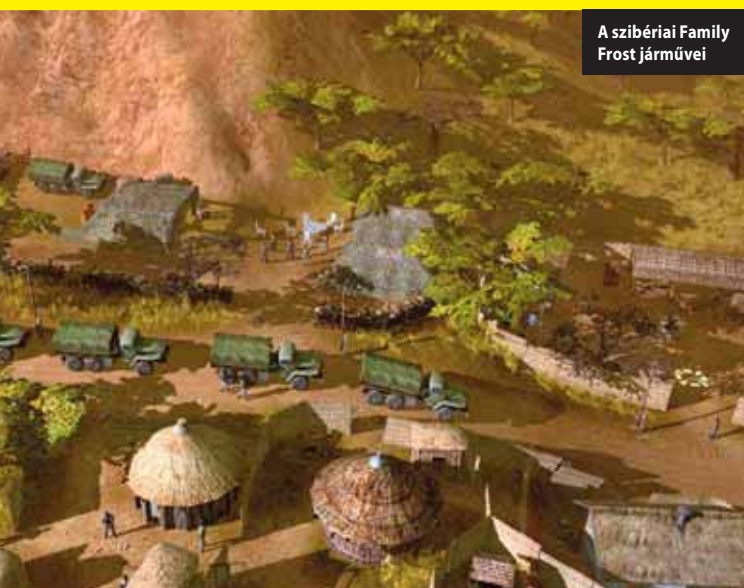
DIRECT CONTROL

A *direct control*nak elnevezett funkció nagyon mókás elemet csempész a
játékba. Alapvetően arról van szó, hogy bármelyik páncélost, terepjárót és
egyéb gépjárművet egy kattintással közvetlen irányításunk alá vonhatunk (nem
hittétek volna az angol elnevezés alapján, ugye?). Ez egyrészt azért érdekes,
mert már-már autószimulátoros élményeink lesznek – ismerős valakinek a *Micro
Machines* név? Másrészt viszont kifejezetten taktikai szempontból is kincset
érhet a numerikus billentyűkkel zajló száguldozás. Mert hát nem szép dolog, de
a nyílt terepen kóricáló gyalogságot érett kévéként arathatjuk így le, ugyanakkor
a vállról indítható rakéták sem jelentenek akkora veszélyt, ha állandóan mozgás-
ban tartjuk a gépezetet. Természetesen nincsen rózsza tövis nélkül, ilyenkor
kevésbé tudunk odafigyelni többi egységünkre. Az idő megállításával ezen az
áldatlan állapoton is javíthatunk, de ekkor óhatatlanul kiesünk a lendületből, és
így megeshet, hogy rossz irányba fordulunk egy-egy újraindításkor.





Tüzetes tisztogatásba kezdünk



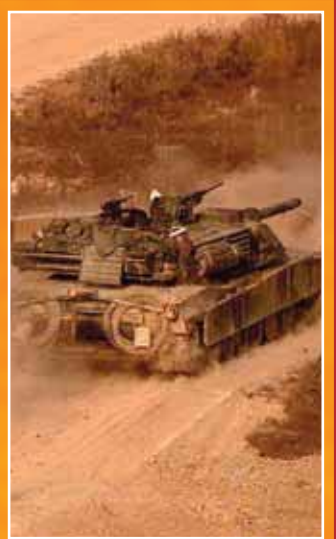
A szibériai Family Frost járművei



Ez most akkor itt a Zengő

VALÓ VILÁG

Hogy mennyire érvényes és reális a játék koncepciója, azaz, hogy a média immár taktikai tényezővé vált a csatatéren, arra a legutóbbi iraki háború ékes példával szolgált. 2004. májusában a 37. páncélos ezred egyik zászlóalja több óráig tűzharcot vívott a helyi iraki milíciával Nedzsef városában. A történet akkor válik érdekessé, ha azt is tudjuk, miért folyt az ádáz küzdelem: egy kilótt, füstölő amerikai terepjáró roncsáért. Mondanunk sem kell, az ócskavas sem stratégiai, sem taktikai szempontból nem érdemelt volna egy pisztolylövést sem, ám az amerikai katonai vezetés nem akart tönkrevágott Hummeren ugráló irakiakat látni a nyolcórás hírek vezető anyagában.



világháborús stratégiákban bevett gyakorlatot, miszerint átgázolunk kerítésen, csirkeólon, faházon, ha éppen úgy hozza a szükség. Az igazán gonosz dolog az, hogy alapértelmezés szerint egységeink nyílegyenesen próbálnak eljutni a kijelölt célterületre, így valóban rá vagyunk kényyszerítve arra, hogy sarokról-sarokra járjunk az utolsó szómáiai faluban is, különben hamar ránk aggatják a szívtelen, könyörtelen, irgalmat nem ismerő jelzót. S mindamelllett, hogy úgy kell járunk-kelünk, mintha hímes tojásokon járnánk, a drága kollégák (mármint a riporterek) elvárják, hogy azért abban az esetben tegyük oda magunkat, de durván, ha történetesen őket éri támadás. El sem lehet mondani, mekkora blamázs, ha éppen az orrunk előtt pumpálnak ólmot egy újságíróba...

POLITIKAI JÁTSZMA

Odáig tehát megvagyunk, hogy a „médija” figyel minket, és bármit lead, amiből egy icipici szenzációt szagol. De hol érdekel ez minket, hiszen mi katonák vagyunk, parancsot teljesítünk?! A jól ki-

talált háttérsztori itt kapcsolódik a logikai láncba. A *Joint Task Force* egy frissen felállított szerveződés, s mint ilyen, számtalan kritikusa, ellenlábas van – az élet már csak ilyen. És ezek az ellendrukkerek alig várják, hogy valami negatív dolgot produkáljunk, mert elég néhány botlás ahhoz, hogy a közhangulatot ellenünk fordítsák, és ezzel összhangban az egész bandát balfeneknek billentsék. A helyzet azért nem ennyire drámai: ha valamit rosszul csinálunk, az nem jelent azonnali game over-t, „pusztán” a nekünk szánt költségvetési keret kezd apadni. Kevesebb della, kevesebb felszerelés, nehezebb körülmények, nagyobb hibázási lehetőség... és a kör bezárul. Úgy-hogy tessék csak megvédeni a lelkes riportereket, jó munkásemberek azok mind, még ha néha hülyeségeket beszélnek is! Egy-egy bevetésre adott pénzzal indulunk neki, ám ezt az összeget megtoldhatjuk objektívák teljesítésével, opcionális feladatok elvégzésével. Tehát nem szükséges a konkrét katonai célok túl bevállalni mondjuk egy segélyszállítvány elkauzolását a nyomorgó

falusiakhoz, de ha leszünk oly kedvesek, azt meghálálják patrónusaink.

AFRIKAI VADÁSZAT

A hűz – mellesleg igen kiterjedt – pályából álló kampányt öt területre osztották a fejlesztők, így az afrikai diktátorvadászattól a közép-ázsiai poklon át egészen a szomszédos balkáni vi-

sul még egy-két harcedzett csóka, akik szintén a hős kategóriába sorolhatók, bár közülük nem feltétlenül kell mindenkinek jelen lenni a misszió végi létszámolvasásnál – ergo, akkor sincs világvége, ha netán a fűbe harapnak. Katonáink a harctéren szerzett tudást csupa kellemes képességre válthatják be, amelyek közül néhány igen hasz-

» A CÉLTERÜLETEN URALKODÓ VISZONYOK ÚGY VONZZÁK A MÉDIA ÉRDEKLŐDÉSÉT, MINT LEMMINGEKET A SZIKLAFAL. «

déig bezárólag megtapasztalhatjuk, minden kontinensen vannak problémák. Ahol pedig problémák vannak, ott elkel a tapasztalt katonák hozzáértése. Egy ilyen veterán tisztet alakítunk mi is, aki vezetőként mindig ott lesz a csapattal, és természetesen életbevágóan fontos, hogy ne haljon meg (gyenge szívűk, belátjuk). A fegyverek parancsnok mellé szépen, lassan tár-

nos lehet taktikai repertoárunk fel-frissítésében. Itt van például a medic (ő az, akiért mindig kiabálnak a filmekben, s ha véletlenül megjön, akkor garantáltan fejbe lövik, mielőtt ki-mondhatná, hogy „menjen a két egység nulla negatív”), aki nemcsak szorgosan gyógyítja lestrapált gyalogosainkat, hanem képes komolyabb utánpótlási csomagok „megrendelésére” is.



nek pályájára biztonságosan le lehet pottyantani egy nehézpáncélost is. Akinek mindez magától értetődő figyelmesség, annak elmesélnénk a javítás menetrendjét. A gépezetekkel megakadott járművet először le kell parkolni, hogy két oldalára kipakolhassák a szerelők a csavarkeyest, az emelőt és a múlt havi Playboy-t. Ha ez megvan, csak akkor indulnak a környéken ácsorgó, vihes harceszközök átvizsgálására, szerelésére és feltöltésére. Belátható, harc-téri körülmények között mindez eléggé körülményessé teszi a javítási munkálatokat, de pontosan ez a könyörtelen realizmus teszi vonzóvá a játékot. Azért azt a fentiek után se gondolja senki, hogy a



A készítőikkel folytatott beszélgetés alatt egy érdekes sztori került elő, ami végül is nem került a napilapok címdalára, de akár úgy is történetelt volna.

„Mikor a motion capture felvételek miatt Nyíregyházára mentünk, késő este értünk oda. A szálloda előtt jó néhány rendőr gyülekezett, mert valami kéréselési ügy zajlott le a szálloda előtt nem sokkal korábban. Velünk volt a hadászati szakértőnk, aki civilben is katonának néz ki, s terepszínű zsákja tele volt éles és nem éles, illetve replika fegyverekkel, amelyeket a Mocap felvételek során használtunk. Lett volna magyarázkodás, ha a rendőrök rákérdeznék a zsák tartalmára...”

US Army mostantól fogva ezzel a programmal képzí katonáit, de amennyire egy számítógépes játék keretein belül teret lehet engedni a valóságos körülményeknek, azt a *JTF* maradéktalanul teljesíti.

PIERRE, A GÉPPUSKA HELYETT GRÁNÁTVETŐT, KÖSZI!

További nagyon hasznos tulajdonsága a szerelőknek, hogy igény szerint át-

alakítják járműveinket. Például van nekünk egy sima géppuskával szerelt terrepárónk, de tudjuk, hogy páncélos ellentámadás várható. Ez esetben leparkolunk a szervizautó mellett, majd megkérjük a technikai személyzetet, hogy ugyan dobjanak már fel a tetőre a géppityu helyett valami használhatót, mondjuk egy páncéloselhárításra alkalmas célszerszámot. Utánpótlásra alkalmas helyeken sima közkegyelűket is felturbózzhatjuk. Némi pénzért az éjjellátó szemüvegtől a C4-en át egészen az aknakeresőig (kivételesen *nem* a windowsos játékról van szó ©!) mindenféle hasznos dolgot kaphatunk. Ideje, hogy a sok érdekes, némely esetben forradalmi újítás után szót ejtsünk az olyan földhöz ragadt dolgokról is, mint például a látvány. Nos, a *JTF*-be a grafikája miatt sem lehet belekötni. A megjelenítésért felelős motor részletekben gazdag, változatos, élő tájat varázsol monitorunkra. A szabadon körbeforgatható kamerával tisztességes mértékben közelíthetünk rá a harctér egy darabjára, s ilyen távolságból köny-

nyebben tetten érhető az alaposág, amellyel a készítők dolgoztak. Robbanások és egyéb pirotechnikai bemutatók tekintetében különösen megkapó jeleneteknek leszünk tanúi, maximum annyit fájjalhatunk, hogy a totálkárba rakétázott gépek roncsai egy idő után eltűnnek a pályáról. Erről faggatva a fejlesztőket megtudtuk, hogy ennek két oka van: egyrészt a gépigény minimalizálása, másrészt az útkeresés megkönnyítése. Ha már itt tartunk: a játék talán egyetlen komoly problémáját pont utóbbi jelenti. Olykor érthetetlen szerencsétlenkedésbe kezdenek katonáink, ha történetesen egy szűkebb részre egyszerűen parancsoljuk néhányukat, de előfordul az is, hogy vezetéstechnikai bemutatóba kezdenek járműveink, ahelyett, hogy szépen, nyugodtan elfoglalják kijelölt pozíciójukat.

HOMOK A SZÉLBEN

Kicsit még a grafikánál maradvá: a pályákon tapasztalható időjárás viszonyok elképesztően hangulatosra sikeredtek. A szomorúan szemtelő eső inkább a

ÚR AZ ŪRBŐL

Apropó, ismeritek azt a viccet, hogy négy katona materializálódik a semmiből? Nyilván nem, mivel ez nem vicc, hanem a ridg valóság – vagy legalábbis számos RTS-ben előforduló tréfás (ejtsd: szomorú) motívum. A *JTF* ellenben igyekszik mindenben realiztikus maradni, így a költségvetésünk terhére érkező erősítés sem a puszta kellős közepéből nő ki, de még csak nem is az egyik frissen felhúzott barakkból masírozik elő, hanem helikoptereken és teherszállító repülőgépeken érkezik. Nagyon hangulatos, egyben életszerű, ahogy a katonai szöcske a harcterületre lavíroz, majd kommandósaink egy kö-tél segítségével lehoppannak mellénk, hogy kivegyék részüket a csatából. A kisebb járművek szintén helikopterrel érkeznek, az igazán kemény cuchoz viszont már reptér szükségeltetik, amely-

Rossz csillagzat alatt születtek



A napalm tudvalegyőleg segíti a ruhák száradását



Futás, a sarkon túl Donatellácska játszik

ÚJ JÁTÉKOS SZÜLETIK

A Most Wanted Entertainment fejlesztőcsapata ezen a néven friss hús a piacon, de szó sincs róla, hogy tapasztalatlan munkatársak alkotnák a gárdát. A bemutatást és a jövőbeli tervek ecsetelését a legmegfelelőbb emberekre bíztuk, magukra a fejlesztőkre.

„A csapat egy része korábban a S.W.I.N.E és a Codename: Panzers Phase one játékon dolgozott, illetve néhányan a Nexus, néhányan pedig a Creature Conflict és a Midway csapatából érkeztek. Továbbá erősödünk szakmán kívülről érkezett profikkal is. Terveink közé tartozik a JTF valamilyen formában történő folytatása, és folyik a Most Wanted Entertainmentnél egy másik nagy-szabású multiplatform fejlesztés is, de ezekről még nem szeretnék elárulni túl sokat.”



A gyalogosokkal ügyesen megbújhatunk a homokzsákok mögött (1), így lényegesen nagyobb biztonságban vagyunk. A füst és robbanási effektusok elképesztően szépre sikerültek (2), de azért a vízfelület is megér egy misét (3). Kár, hogy állóképen ez kevésbé jön át.



A városiak Fellelegezhetnek, megjött a friss rakétaszállítvány

látvány miatt érdekes, ám a sivatagi részeken feltámadó homokvihar esetében már erős taktikai hatásról is beszámolhatunk. Ilyen áldatlan körülmények között könnyebb észrevétlenné maradni, hiszen a látótávolság is lecsökken, s egy sivatagi viharban a légi utánpótlás lehetőségei is erősen korlátozottá válnak. Egy taktikai RTS esetében persze el is várja az ember, hogy szinte minden kihatással legyen a harcra, és ez így is van a játékban. Az alaposságra és a részletességre jellemző, hogy a több fegyverrel rendelkező harceszközök, járművek esetében csinos koncentrikus

után nem kérdés, hogy ki lesz rosszabb borbén, ám örömről úgy lesz teljes, ha végignézzük, amint rongybabaként elrepül a szerencsétlen, miközben végleg kihúzzák nevét a sorállomány listájáról. Magától értetődik, a ragdoll effektus csodáit egy kellő időben felrobbantott épület vagy jármű mellett ténfergő gyalogossal is átélhetjük.

FEDEZÉKBE!

Minden pályán találunk olyan helyeket, amelyek mellett kis négyzetek közé zárt háromszögek figyelnek. Az ilyen pozíciók jól védhető állásokat jelölnek, a

tikai fegyvertárunk! A nem apró fémhulladékká lőtt ellenséges eszközöket ugyanúgy birtokba vehetjük, mint a pályákon szép számban fellelhető civil gépjárműveket. Honfitársaink olyan részletekre is ügyeltek, hogy az ellen cuccait ugyan beüzemelhetjük, elvezethetjük, még löhetünk is a fegyverzetével, de mindezt rosszabb hatásfokkal tesszük, mint amire saját felszerelésünkkel képesek lennénk. Ez a megkülönböztetés egyébként „házon belül” is megtalálható. A páncélosok például kiképzett személyzettel érkeznek, ám ha őket síma katonákra cseréljük, a harceszköz használati értéke csökken. Taktikai repertoárunkat olyan nyálánkságok teszik teljessé, mint a terület műholdas elemzése, a robotpilótás felderítőgép használata, de említendő a jó öreg légi csapás igénybevétele is. Az ilyesmiket a parancsnokkal rendelhetjük meg, pénzállományunk terhére. Említeni sem érdemes, hogy a játékot bármikor megállíthatjuk, és a pause alatt is osztogathatunk parancsokat – ez nem klikkelőbajnokság!

SEGÍTS MÁR, TESÓKÁM!

Pontosabban nem minden játékmódban az. Multiplayerben, egymás ellen nyomva természetesen nem akaszthatjuk meg a csatát azzal, hogy lefagyaszthatjuk a képernyőt, amíg kényelmesen eltervezünk, kivél merre kéne haladni. Azért többjátékos üzemmódban is megcsillan a program különlegessége, hiszen kooperatív módban játszva ismét egy új élményben lesz részünk. Multiiban három frakció közül választhatunk, a JTF-en kívül egy terrorista és egy diktátor elnevezésű csoport lökhető a kondérba. Játéktesztelőként sokszor futunk abba a problémába, hogy kevés a drága szerkesztő által rendelkezésre bocsátott hely ahhoz, hogy minden részletét bemutassuk egy-egy játéknak. Azonban az ilyesmi a legritkább eset-

ben fordul elő olyan méretes bemutatónál, mint amilyen ez is, mégis, most az említett kényelmetlen érzés fogott el minket. A pozitívum viszont az, hogy erről – meggyőződésünk szerint – nem mi tehetünk, hanem a JTF készítői. Kelltek nekik egy ennyire jól összerakott, ennyire kitalált, ennyire változatos játékot kalapálni! Soha nagyobb gondunk ne legyen...
-csonti-

HARDVER

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

A csodálatos környezet ellenére sem igényel atomerőművet.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Forradalman új megközelítés	GRAFIKA	10
↑ Szép, kidolgozott környezet	HANGOK	9
↑ Rengeteg taktikai lehetőség	IRÁNYÍTÁS	8
↓ Útkeresési problémák	HANGULAT	9
	KIHÍVÁS	9
	SZAVATOSSÁG	9

-CSONTI- VÉGSZAVA:



A JTF rövidítés ugyan elvben mást jelent, de nekem Jelese Teltjestett Feladatot.

91%

ÉS A TÖBBI:

Panzers: Phase Two	90%
A második világháborús RTS-ek magyar fegyvergyereke. Pikáns kötődéssel a JTF gárdájához.	
Soldiers: Heroes of WWII	89%
Ebben a második vh-s stratégiában is inkább az ész, mint az erőmozgatás sebessége dominál.	
War on Terror	83%
Szintén magyar fejlesztésű játék, ahol terroristáknak tömhetünk ölmet az arcába.	

» GYALOGOSOK ELLEN TÖKÉLETESEN ELFOGADHATÓ A LEGÁZÓLÁS STRATÉGIÁJA IS. «

körök jelölik, melyikkel meddig tudunk ellőni. De nem muszáj az olyan sablonos megoldásokhoz ragaszkodnunk, mint például a fedélzeti gépágyú, vagy éppen a gránátvető. Gyalogosok ellen tökéletesen elfogadható a legázolás stratégiája is (ezt legkönnyebben a direct controlnak nevezett módban tudjuk végrehajtani, de erről a lehetőségről részletesen külön értekezünk). Egy teperjárom kontra talpas baka találkozó

háromszög csúcsa pedig azt az irányt, ahonnan érkező támadások ellen ezt az előnyt kihasználhatjuk. Magyarul egy sor homokzsáknak akkor van igazán értelme, ha az köztünk és a támadó között figyel. Ezeket a helyeket egyébként – ellenkező utasítás hiányában – embereink önállóan is elfoglalják, ha úgy érzik, ez növeli túlélési esélyüket. Ne gondoljuk azt, hogy a sáncok és fedezékek elfoglalásával kimerült tak-



ALIEN computers

1077 Bp., Király u. 69. (az Eötvös utcánál)
Tel: 413-0450 info@aliencomputers.hu
Hétfő-Péntek: 10-19, Szombat: 10-14
www.aliencomputers.hu

Acer, Alibacomp, Asus, Dell, Gigabyte, Fujitsu-Siemens, Toshiba és más márkák + mások, tartozékok, kiegészítők

NOTEBOOK, PDA, GPS, TFT, PROJEKTOR AKCIÓK

Házhozzájárulás az egész országban!
Az akciókról, árakról a WEB-oldalon, telefonon, illetve az üzletben kap felvilágosítást!

Konfigurációk: 3 év garanciával!
INGYENES ÖSSZESZERELÉS, TESZTELÉS!

Számítógépek munkahelyre, otthonra csúcsgépek játékokra, videószerkesztésre, grafikai munkára; brand gépek, szerverek

Vírusirtás, szerver (kiszolgálás is)
Rendszerek tervezése, építése, karbantartása, üzemeltetése

NÉZZE MEG AZ ÁRAINKAT !!! MEGÉRI !!!

Samsung TFT-k (3 év garancia, DV1)

2ms 19" 940HF 83.325 ~~99.990~~ 17" 740HF 57.200 ~~68.400~~
6ms 19" 970P 102.975 ~~123.970~~ 17" 770P 71.975 ~~83.970~~
Sony 8ms, DV1 19" 59.500 ~~61.400~~ 17" 45.000 ~~46.800~~
I-max (multitouch) 19" 44.900 ~~46.800~~ 17" 35.800 ~~37.600~~
Daewoo 17" 8ms, DV1, hangszóró 38.975 ~~40.700~~
BenQ 15" 12ms 33.300 ~~35.100~~ 17" 4ms 47.500 ~~49.300~~
LG 19" L1970 HR 2ms, 2000:1, DV1 86.325 ~~88.100~~

fekete-fehér és színes lézeryanomatok, multifunkciós készülékek AKCIÓS áron
Nem találta az árlistán? Kérjen ajánlatot!

néhány ötletünk konfigurációira:

Síriusz 2 (erős irodai, alap játéggép) 74.725 ~~84.720~~
(AMD 3000+, 512 M, 80 G, combo, ATI 9600 XT, 3.1 hang)
Sírúsz 2+ (erős irodai, közép játék) 103.650 ~~113.650~~
(Gigabyte K8NF-9, Athlon64 3200+, 512 DDR, 160 GB HD, DVD-ú, Gef 7600GS, 7.1 hang, Deer 350W, bill. egér)

DV1D közép-játék (AMD) 136.975 ~~146.970~~
(NF4 lap PCleX, Athlon64 3500+, 1GB+400 DDR, 200 GB SATA2 HD, DVD-ú, Gef 7600GT, 7.1 hang, lézeres egér)

Alpha C (felső-közép játék Intel) 149.800 ~~159.800~~
(d. Síriusz 3, de MSI 945P Neo2F, PentiumD 915 2*2,8G)

Sírúsz 3 Max (felső-közép játék AMD) 218.250 ~~228.250~~
(Gigabyte K8N ProSLL, Athlon64 X2 3800+, 1 GB+300 DDR, 250 GB SATA, Pioneer 111D, Geforce 7900 GT, 7.1 audio, Chiefftec mini ház + 400W táp, Logitech billentyű, MX518)

Alpha C Max (felső-közép játék Intel) 209.900 ~~219.900~~
(d. Síriusz 3 Max, de MSI 945P Neo2F, PentiumD 945 2*3,4G)

Sírúsz 3 Ultra (csúcs játéggép AMD) 338.975 ~~348.970~~
(Asus M2NSLI deluxe, Athlon 64 AMD X2 4200+, 2 GB G.E.I.L. DDR2-800, 320GB Seagate 7200.10 SATA2, NEC 4571 Geforce 7950 GX2/1GB/Chiefftec 500W, Logitech G5 laser)

Alpha C Ultra (csúcs játéggép Intel) 366.900 ~~376.900~~
(d. Síriusz 3 Ultra, de Gigabyte 965P, CoreDuo E6600 2.4G)

Fekete csak áttekint, bármilyen konfigurációt megépítünk!
C) szolgáltatásunk jogait fenntartjuk, de nem állunk vissza vele!
Fekete színe mellett ár, piros színe mellett ár + 120% ÁF Álló!

(06.08.28-i árak, friss árak, új akciók a neten!)
videokártyák, alaplapok akciója 3 év garanciával!
Gainward 7950GX2 1GB DDR3 130.900 ~~140.900~~
7900GTGS: 512M 81.600 ~~83.400~~ 256M 70.500 ~~72.300~~
AGP: 7800 GS+ 84.700 ~~86.500~~ 6800 GS 40.975 ~~42.700~~
7600 GT 33.975 ~~35.700~~ 7600 GS 23.800 ~~25.600~~

Asus 7900GTX 110.300 ~~112.100~~ 7900GT 66.300 ~~68.100~~
Core2Duo lapok (3 év gar): MSI P965 NeoF 25.850 ~~27.600~~
Abit AB9Pro 31.650 ~~33.400~~ Asus P5WD40 47.750 ~~49.500~~
HIS N1800GTO 43.100 ~~44.900~~ X1900GT 61.350 ~~63.100~~

3év garis HD-4 Hitachi: 160GB 8M 12.200 ~~13.000~~
SATA2: 160GB 12.700 ~~13.500~~ 250GB 16.600 ~~17.400~~
Seagate 7200.10 320GB/16MB SATA3 22.300 ~~23.100~~
Pioneer 111D 7.250 ~~7.400~~ NEC 4571 7.750 ~~7.900~~

AMD Athlon64 9200 OEM Venice 3200+ 15.850 ~~16.600~~
3500+ 18.375 ~~19.100~~ 3800+ (512k) 21.975 ~~22.700~~
AMD AM2 3500+ 20.700 ~~21.500~~ X2 4200+ 40.900 ~~41.700~~
PentiumD 915/2.8 30.750 ~~31.500~~ 945/3.4 39.600 ~~40.400~~
Core2Duo E6300 44.800 ~~45.600~~ E6600 72.600 ~~73.400~~

Memóriák / tuning memóriák 3 év garanciával:
Corsair TwinX2 DDR2-800 2*1GB 49.100 ~~50.900~~
A-DATA 2 GB kit: 2*1GB-500 MHz 43.700 ~~45.500~~
G.E.I.L. 512-500 12.725 ~~13.500~~ 512-550 18.300 ~~19.100~~
DDR2-800 dual kit 1G 21.625 ~~22.400~~ 2G 43.225 ~~44.000~~
Chiefftec akciók pl. 500W táp silent 17.800 ~~18.600~~

GIGABYTE TECHNOLOGY

Csúcsmínőség, 3 év garancia!!!
Üzletünk kiemelt márkaközpont, a legjobb árakat, választékkal (hálfazéri eszközök is), akciókkal
7600 GT silent 39.750 ~~41.500~~ 7900GT 63.400 ~~65.200~~
K8NF-9 14.900 ~~16.700~~ GA-965P DSA 38.500 ~~40.300~~

GIGABYTE NOTEBOOK-OK (2 év gar!)

G-Style N521U (15" XGA, CM 1.4, 256 MB, 40 GB, DVD-RW, USB2, 1394, LAN, WLAN) 135.200 ~~143.200~~

G-Style WS11A (15.4" WNGA, PM 1.7, X706, 512MB, 60GB DVD-RW, USB2, 1394, WLAN, Bluetooth) 229.600 ~~237.600~~

G-Style N211U (12.1" XGA, 1.9 kg, PM 1.7, 312M, 60GB DVD-RW, USB2, 1394, LAN, WLAN) 199.200 ~~207.200~~

CPU, RAM, HDD módosítható, a garancia 3 évre bővíthető

EL MATADOR NYEREMÉNYJÁTÉK



Játszd, és nyerd meg a három El Matador teljes játék egyikét!
+ vagy az El Matador ajándék-csomagot (póló, napszemveg, övtáska)!

06 90 612-311

KÉRDÉS:
Az alábbi játékok közül melyik kapcsolódik legkevésbé az El Matadorhoz?
Az SMS elküldésének határideje: 2006. október 12.

(Az SMS díja 160 Ft + áfa. Mindhárom mobilszolgáltató hálózataról elérhető!)


- GSM A – Max Payne
- GSM B – Far Cry
- GSM C – NFS: Most Wanted

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

Küldd el a megoldást (GSM A, GSM B, vagy GSM C)

A NYEREMÉNYJÁTÉK FŐTÁMOGATÓJA:

SeVeN M Kft.
1037 Budapest,
Farkastorki út 34/b.




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.mac-shop.hu**



(UHF 26, 511,25 MHz)



(319,25 MHz)



(147,25MHz)



INDULÓ CSOMAG

Processzorok	bruttó	Memóriák	bruttó	Alaplapok	bruttó
Athlon64 3200+ (S.939) OEM	18.240	400MHz 512/1GB Samsung 2év	13.200/24.600	ASUS A8N SLI Prem. / SLI SE	33.300/18.180
Athlon64 3500+ (S.939) OEM	21.588	400MHz 512MB Kingston 5év	14.970	ASUS A8V-VM / A8N5X	13.920/18.180
Athlon64 3800+ (S.939) OEM	25.800	400MHz 512MB Corsair 5év	15.150	ASUS P5P800VM / P5GVMX	14.640/19.800
Celeron-D LGA 2.5GHz BOX	10.950	PenDrive 1GB/2GB	5.400/9.990	Gigabyte (2év): K8U/K8NS	11.940/12.150
Celeron-D LGA 3.0GHz BOX	15.120	CompactFlash 1GB/2GB	7.500/14.988	Gigabyte (2év): K8VM/K8NE	12.240/15.198
Dual P4 LGA 2.8GHz 2x1MB BOX	32.160	MMC 256MB/512MB	2.988/4.260	GigaByte (2év) K8U939/K8N51	11.100/17.988
Dual P4 LGA 3.4GHz 2x2MB BOX	47.880	XD Olympus: 512/1G	9.500/12.300	GigaByte (2év) K8NF9 Ultra	22.200
Videokártyák	bruttó	Merevlemezek	bruttó	GigaByte (2év) 81865G/8NSLI	14.640/20.598
AGP ATI 9600Pro 128MB HIS	17.988	Maxtor (16M) 250/300	18.990/23.400	Optikai meghajtók	bruttó
AGP GF 6600 256MB	21.360	Maxtor (SA2) 200/250	17.100/19.200	DVD-ROM: LG / Toshiba	4.320/4.320
PCIE ATI X1300 128MB	12.600	Maxtor (SA2-16M) 300	23.520	DVDRW ASUS 1608 P3S	9.840
PCIE ATI X1600Pro 256MB ASUS	27.360	Sams. 80(2M)/160(8M)	10.980/14.880	DVDRW LG H10N fehér/fekete	8.190/8.580
PCIE ATI X1600Pro 512MB ASUS	30.240	Sams. (8M) 200/250	19.188/23.760	DVDRW LG H20L fehér / fekete	9.000/9.360
PCIE GF 6600GT 128MB Captiva	23.988	Sams. (SATA2) 160/250	15.120/19.680	DVDRW NEC 4571 fehér/fekete	9.150/9.240
PCIE GF 6600GT 256MB ASUS	35.400	Sams. (SATA2) 300	24.180	DVDRW Pio. 111D fehér/fekete	9.360/9.840
GF 7600GT 256MB ASUS	47.400	Festékpátronok, tonerek	bruttó	Festékpátronok, tonerek	bruttó
GF 7900GT 256MB ASUS	75.000	Canon BCI-24 fekete / színes	1.650/3.498	Canon CLI-8 fekete / CMY	2.760/2.790
TV-Tuner kártyák	bruttó	HP C6656 / C6657 / C6658	4.398/6.990/5.280	HP toner Q2612 orig. / utángy.	14.700/10.980
Pinnacle PCTV Stereo XE Pro	6.600	Apple	bruttó		
Leadtek Tv2000 Expert	12.900	Mac Mini 1,5GHz Intel Core Solo	175.500		
Hauppauge WinTV FM	13.950	Mac Mini 1,66GHz Intel Core Duo	235.200		
Szoftverek	bruttó	iMac 17" 1,83GHz Intel/512/160	399.988		
Win.XP OEM: Home / Prof.	24.920/39.980	iPod nano 1GB / 2GB	44.400/61.800		
		iPod 30GB / 60GB	89.988/129.900		

MagiComp

1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel.: 1/373-05-82 Nyitva: 20/538-55-46 H-P: 8-20h 30/489-13-39 Szo: 10-16h

1036 Budapest, Lajos utca 47.
a 6, 60, 86-os busz megállójában
Tel.: 1/242-00-83 Nyitva: H-P: 9-19h Szo: 10-16h

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

Áruhitel és bankkártya elfogadás!

www.magicomp.hu
info@magicomp.hu



EXTRA CHEATEK A CD/DVD-N

FLATOUT 2

RSNÉZET
GÓRIA
 PLÁTOR, RONCS-
 S AUTÓVERSENY
VEZET
 MEZŐ, ÉPÍTKE-
 ELEPÜLÉS
Ó
 RE INTERACTIVE
ESZTŐ
 EAR ENTERTA-
 NT
ESZTŐI PORTRÉ
 BEAR ENTERTA-
 NT NEVÜ FINN
 SZTÓCSAPAT ELSŐ
 N KÖZISMERT
 A A RALLY
 Y VOLT 2001-
 GAZÁN HÍRESEK
 BAN A FLATOUT
 RÉSZÉVEL VÁL-
 MELY 2004-BEN
 T MEG.
SLINK
163

**2004 karácsonyán – míg a család a Csendes éjt zümmögte – a rombolás-
 ra, törésre és zúzásra fogékony autóvezetők minden perverz vágyukat
 kiélhették a FlatOut segítségével. Eltelt jó másfél év, hó helyett meleg van, de
 ripityára törni ellenfelünket még mindig vicces – hála a kiváló folytatásnak.**

Mint szaharai utazó az óázisnak, úgy örültek a keményebb autóvezetés rajongói a finn fejlesztők keze munkáját dicséző FlatOutnak. Bizony, eltelt pár aszályos év a legendás Destruction Derby óta, amely ugyan távolról sem

másodperccel lefaragják az aktuális körrekordjukat. Szóval a FlatOut jött, zúzott és elfoglalta a roncserbis szimulátorok trónját. Pedig ökegyelmessége sem volt hibátlan – mondjuk ezt annak ellenére, hogy az idő köztudomásúlag halványítja a rosszízű emlékeket. Mert ugyan a látvány kiválóra sikeredett, az autók is úgy törtek, hogy minden karosszérialakatosnak összefutott a nyál a szájában, de az irányítással akadtak gondok, és bizony nem kellett sem különösebb tehetség, sem kéthetes szabadság ahhoz, hogy végigromboljunk a rendelkezésre álló pályákon. Sebaj, a gamma azért

hangulatával és különlegességével lelkes rajongó- (és nem utolsó sorban: vásárló-!) közönséget gyűjtött maga köré, így kérdés sem fért hozzá, jön a folytatás, ahol majd lehet javítani.

MÁSFÉL ÉV LAPÁTOLÁS

A FlatOut 2-re bő másfél esztendő kellett várunk, ami nem különösebben sok idő egy újabb generáció

kineveléséhez, ugyanakkor arra elég lehet, hogy valóban érzékelhető változásokat építsenek a nagyjából működőképes eredeti koncepcióba. Az új rész, röviden és tömören: jól sikerült. Kicsit bővebben: sikerülhetett volna jobbra is. Az alapkonceptió – miszerint versenynek álcázott töréstereszteken veszünk részt, ezért pénzt kapunk, amiből jobb felszerelést, fényesen csillogó verdákat vehetünk,

volt tökéletes, de sokáig ez a progi jelentette az egyetlen mentsvárat azoknak, akiket nem feltétlenül az repít a nirvána közelébe, ha 0,06



Kemények vagyunk: mindig a nehezebb úttal próbálkozunk



Előtérben az év kipufogója díj várományosa



Kiváló állapotú kocsit sikerült unlockolnunk...

hogy még gyorsabban, még kegyetlenebbül végezhessünk az előttünk poroszálókkal – nem sokat változott. Megmaradtak az előző epizódot híressé, vagy inkább hírhedtté tevő mini-játékok is, ahol a szélvédőn kirepülő pilótával kell különböző mutatókat bemutatni. A bowlingozás, a ki tudja magasabbra hajítani a vezetőüléssel startoló csórikámat és a többi kedves „versenyszám” mind újra felbukkan, de további fél tucat agyament próbatétel is vár ránk. Ezek között baseballozás, foci,

rendezett versenysorozatok (derby, street, race) egyben a főbb autótípusokat is reprezentálják. Kezdetben az ütött-kopott, „ócsóér” megvett romhalmazokkal kell vitézkednünk, majd néhány, kisebb csokorba kötött futam kipipálásával továbbléphetünk egy magasabb nivójú kategóriába, de csak akkor, ha megvásároljuk az ott rendszeresített egyik csodajárgányt. Létezik még egy csoport: a stunt járművek, de ezeket kizárólag az említett hajigálásnál vehetjük igénybe. Összességében 34 vaspaci

» CSAK ÓVATOSAN AZ EMBER-HAJIGÁLÁSSAL, LEGJOBB AKKOR INTÉZNI AZ ILYESMIT, HA MÁR A HÁZ NÉPE ELCSENDESÜLT «

sőt kártyázás is szerepel az étlapon – természetesen oly módon, hogy attól minden valamirevaló anyukának/barátnőnek/feleségnek felfordul a gyomra. Ugye csak óvatosan az emberhajigálással, legjobb akkor intézni az ilyesmit, ha már a ház népe elcsendesült. Ami még érdekes: a perverz pilótaröptetéses műsorszámokat immár miniatűr olimpiai versenysorozatként is végigtolhatjuk barátainkkal – megfelelő hangulat és sórmenyiség esetén a hatás garantált.

TÖRJÖN SZÉT!

Ugyan kísérletet sem tettem rá, hogy megszámozzam, de a készítőik állítják, egy-egy pályán 5000-es nagyságrendben található olyan tárgyak, amelyeken bátran kipróbálhatjuk a fizika törvényeit. Ebből a szempontból az előző résznek sem volt pironkodnivalója, de igaz, ami igaz, most mintha még több törmelék, még kaotikusabb útviszonyok teremtnének egy-két kör intenzív autóversenyzés után. Farakásokat omlaszthatunk le, reklámtáblákat kerülgethetünk, használt gumik (nem, nem /olyan gumik...) között szlalomozhatunk, miközben a mezőny járgányairól is gazdagon potyog a megfáradt karosszéria. A három csoportba

várja, hogy kipróbáljuk strapabíró képességüket, s a versenyre alkalmas verdákon természetesen próbált módosításokat is tehetünk, hogy durvábbak, erősebbek, gyorsabbak, szebbek legyenek (utóbbi persze nem igaz, mert ez nem NFS).

IRÁNYBA ÁLLVA

Az első FlatOut egyik legnagyobb hibájaként azt lehetett felhozni, hogy az autók irányítása leginkább a „disznó a jégen” effektushoz hasonlított, és ez még akkor is gázos, ha nyilvánvaló, a játéka témája miatt nem várható el az élethű szimuláció. Nos, imáink meghallgatásra találtak: sokkal kiszámíthatóbb lett a gépek viselkedése, s ugyan még mindig erősebb az arcade jelleg, de összességében kitűnően el lehet lavírozni a kanyarok és huppanók között. Annyi



Csini verdák, csini babák

A FlatOut 2-ben hét állandó játszópajtást, azaz gépi ellenfelet kapunk (és bizony nem bánnánk, ha a hölgyek esetében ez a pajtási viszony egyéb dolgokra is kiterjedne...), akik elvileg mind saját személyiséggel, itteni fordításban: vezetési stílussal rendelkeznek. Lehet, hogy mi vagyunk ennyire érzéketlenek a finom, nüansznyi különbségekre, de bizony nem nagyon fedeztünk fel eltérést a kopasz barom, a laza fenegyerek vagy éppen a szőke cicababa manőverezési tudománya között. Mindenesetre az kifejezetten előnyös, hogy mindegyikük saját géppel versenyez egy-egy divízióban, így egy idő után 100 méterről is tudjuk, ki van éppen előttünk. Hogy mire jó ez, ha kábé ugyanúgy tolják a szekeket? Hát például arra, hogy a pontversenyben lemaradt Lúzer beérésére nem érdemes a nitrót égetni, míg a bajnoki címre pályázó menőcsávó esetében egy-egy ön- és közveszélyes manőver is korrekt taktikának számíthat.

károgást azért még elsűtnénk, hogy nem érzékelhető jelentős különbség a többtónusú pick-upok és a kétüléses sportautók között. A pályákon most is rengeteg shortcutot, ugratót, trükkös részt építettek be. Például lazán kinyomhatjuk egy út felett átvéló, rozoga híd tartóoszlopát, hogy a lehulló építészeti alkotóelemek üldözőinket boldogítsák. Az előző epizód másik

rákfenéje az volt, hogy a gépi ellenfelek nem használták ki az útvonalban rejlő lehetőségeket, soha nem vágtak át egy rázóssabb terepen, inkább követték az „ofisöl” pálya íveit. Jelentjük, most már bevállalósabb a mezőny: öröm nézni, ahogy egy bonyolultabb szakaszon 2-3 irányba spriccel a társaság, annak megfelelően, hogy épp melyik részén vannak az útnak.



Egy balesetnek sem nevezhető koccanás a FlatOutban



Tülekedés Madonna-koncert előtt



A karosszériát meg kéne nézetni, ha így átsüt rajta a napocska



Sztahanov bácsi is megirigyelhetné teljesítményünket

NYOMJA MEG A PIROS GOMBOT!

A nitro használata természetesen most is melegen ajánlott, már csak azért is, mert ellenfeleink sem fordulnak tanácsért pszichológushoz, mielőtt megnyomnák azt a bizonyos gombot. Utánégető-készletünket látványos (és egyben igencsak rizikós) ugratásokkal, valamint töréssel-zúzással tölthetjük csurig, így a szigorúan az útra és a legideálisabb vonalra koncentráló, /Richard Burns Rally-n szocializálódott „profik” rosszabbul járhatnak, mint a funky stílusban kavaró ámokfutók. Nem is beszélve arról, hogy a futamok végén jelentős pénz jár a legtöbb tárgyat megrongáló, vagy

óhatatlan, hogy néha irtózatos sebességgel vágódunk egy több méter vastag betonfalba, amely törhető terep ide, interaktív környezet oda, bizony nem nagyon hajlandó odébb menni. Ilyenkor élvezhetjük a ragdollfizika csodáját, és gyönyörködhetünk abban, ahogy a pilóta (azaz virtuális alteregónk) a létező összes csontját szilánkosra zúzza. Ezen nem érdemes sokáig röhögni, hiszen a verseny közben zajlik, inkább csapjunk a pályára visszarakó gombra (merthogy most már ilyen is van). Ennek két előnye van: egyrészt nem kell visszamanővereznünk a susnyásból a főútra, másrészt alapból úgy rak le a program, hogy már bizonyos sebességgel haladunk



Bowlingozás FlatOut módra! Repül a baba...



...de sajnos ezúttal nem taroltunk.

Móka és kacagás

A gamma egész koncepciója és felépítése úgy van kitalálva, hogy abból süssön a morbid humor, de talán maguk a készítők sem álmodtak arról, hogy mennyire jól fog kijönni mindez a gyakorlatban, azaz játék közben. A kijelentést egyetlen, de igen szemléletes példával szeretnénk igazolni: egyik roncsderbis pályán történt meg az eset, hogy valakibe olyan elánnal szállt bele a kolléga, hogy a szerencsétlen flótás a szélvédőn keresztül hagyta el az utasteret. Eddig ez „normális üzletmenet”, azonban a pilóta röppályája végén a mi platós kisteherautónkon landolt, ahol keze beakadt a fülke mögötti merevítő rúdiba, így volt szerencsénk jó néhány másodpercig utaztatni, mielőtt egy másik ütközés hatására végre valóban földet érhetett. Bár ott sem vártak rá kellemes percek...

cióban. Mondjuk arra nagy összegben tennénk, hogy a közönségkedvenc a roncsderbis felállás lesz, ahol csak arra kell koncentrálni, hogy lezúzzuk barátaink kocsját, lehetőleg úgy, hogy a végén maguk is kirepüljenek a kocsiból. De azért az sem utolsó móka, amikor a nyolcast formázó pályán kell tépnünk, ahol körönként kétszer úgy megyünk be a keresztződésbe, hogy egyáltalán nem biztos, arra fogunk távozni, amerre mi szeretnénk ☺. Hát ennyi volna a FlatOut 2. Lehetett volna kicsit jobb, ütősebb? Lehetett volna. Lehetett volna kicsit kevesebb hiba benne? Lehetett volna. Lehet vele jókat ökörködni? Lehet. Hát akkor?

-csonti-

HARDVER

MINIMUM	EZEL TÖLTÜK
PIV 1,5 GHZ	AMD 3500+
128 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	GF 7800 GT

A sok tereptárgy és a kemény fizika ellenére tisztességesen hasított.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Javított irányítás
- ▲ Sok pálya, autó, mini-játék
- ▲ Használható multiplayer
- ▲ Budget ár
- ▼ Kevés állítási lehetőség
- ▼ Túl könnyű

GRAFIKA	9
HANGOK	9
IRÁNYÍTÁS	7
HANGULAT	9
KIHÍVÁS	6
SZAVATOSSÁG	8

CSONTI VÉGSZAVA:



Zúzdába velem!
No nem a programmal, hanem az ellenfeleink kocsjával... Ennyi pénzért a hülyének is megéri.

87%

ÉS A TÖBBI:

FlatOut	86%
Pörgős játékmenet, durvaság, perverziz, ám sajnos túl rövidre sikerült.	
Rally Trophy	83%
A finn srácok első próbálkozása. Még nem lett az igazi, de a tehetség már látszott.	
Carmageddon 3 TDR 2000	62%
Egy méltán hírhedt, vérgőzös autós játék utolsó, erőtlen reinkarnációja.	

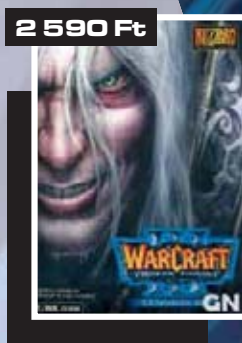
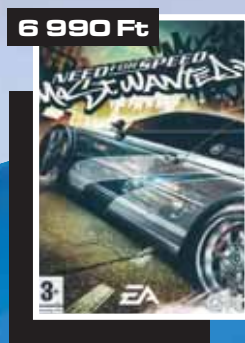
járgányunkkal, így annyira veszés időhátrányt sem szedünk össze. Öröm az örömben, hogy ugyanezt az ellenfelek is előszeretettel (ki)használják.

KONZOLOS MOZGÁSTÉR

A fejlesztésen sajnos erősen tetten érhető a crossplatformos alap, ugyanis lépten-nyomon a nappaliban tanuló masinák hiányosságaiba botlunk. A menürendszer még csak hagyján, azzal hamar ki lehet békülni, de például a nehézségi szint fixálása kicsit frusztráló. Főleg azért, mert tapasztalt aszfaltbetyárok nem jelent majd különösebb kihívást a bajnokságsorozat abszolválása. Aztán szintén nem túl vonzó korlátozás, hogy visszajátszásnál nem választhatunk manuálisan kameranézetet, a gép ragaszkodik ahhoz, hogy az ő előre betáplált nézeteiből kövessük nyomon a történeteket. Ebből adódik az, hogy néha teljesen üres pályarészeket vagyunk kénytelenek bambulni. (Bár az igazsághoz hozzá tartozik, hogy a gépi rendezés még így is nagyságrendekkel jobban muzsikál,

mint némely Forma-1-es futam „profi” stábjá...) Hogy pozitív dologgal zárjuk a bemutatót, a multiplayeres lehetőségeket hagytuk a végére. Ebből a szempontból már-már gátlástalanul igénytelen volt az első rész, de szerencsére most bepótoltak mindent! Van hot-seat, hálózatos parti, no és online megmértetés is: mindenféle formában, módon, kombiná-

Ha kell egy új game, klikkelj!



... és nem csak game



Előfizetés



Ajándéktárgy



Szoftver



Archív CD

<http://shop.gamestar.hu>



Nem túl sokan kíváncsiak a világverő Chelsea-re ezen a meccsen



Gera Zoli már látja a felső sarkot, ahova be is vágódik majd a labda

RSNÉZET

GÓRIA
VEZET
 ONOK, FOCIPÁLYÁK
Ó
 RONIC ARTS
ESZTŐ
 ANADA
ESZTŐI PORTRÉ
 A Canada, amely
 játékok fejlesztette
 kisebb neveket tett
 aszatra, mint a
 sorozat, NBA Live
 at, NHL 06, Need
 eed sorozat stb..
 g egyik legsikere
 -fejlesztőcsapatáról
 zó. R35P3CT!"

SLINK
339

FIFA 07

Amióta Varsóban először láttam a FIFA 07-et azon morfondírozom, vajon mekkora lemaradásban van még mindig a FIFA sorozat a PES-szel szemben. A producer szerint 2-3 év. Higgyük el neki!

A FIFA tesztelésé közben sokszor eszembe jutottak régebbi FIFÁk, lelkes órák és napok, amikor a játék hangulata, csillogása, villogás, grafikája

elvakította az egyszerű tesztelőt, akinek nem jutott ideje arra, hogy hetek és hónapok játékaival rájöjjön, hogy bizony hosszú távon könnyen rá lehet unni az „üres” külalakra. Erre a FIFA fejlesztői is rájöttek, s már a FIFA 06-tal fejlesztésekbe kezdtek, s bár a World Cup 2006 egyértelmű kiskiklás volt, a FIFA 07 több olyan dolgot ígért, amely miatt érdemes újra lelkesedni.

„TORGHELLE A MAGASABBI!”

Régi barátunk, Torghelle Sanyi visszatér: ezúttal ontja a gólokat (nem úgy, mint a valóságban), de nem ezért említtem őt ismét: rengeteg tesztmérkőzést játszottam a magyar válogatottal, így teljesen kiélvezhettem a játék legtutibb újítását, a magyar kommentárt! Hajdú B. István közvetíti a meccset és Faragó Richárd szakért mellett. Mit mondjak, önmagában ez a tény is elég lett volna, hogy örömtüzeket gyűjtsünk: a meccs hangulatát hihetetlenül feldobja a két ismert kommentátor „szövege”. Aki nem hiszi, próbálja ki: megéri! Igazi forradalom ez a magyar piacon és remélem nem az első

ilyen játék lesz. Miután kiörömködtük magunkat, azért vegyük észre, hogy néha olyan dolgokat mondanak a kollegák, ami nem odaillő és sokszor sete-suta a kommunikáció amiatt,

de van még hova tovább fejlődni! Szóval hajrá! Én a kelet-európai vezető kipurálva játszottam lengyel és orosz kommentárral is: a magyar jobbnak tűnik.

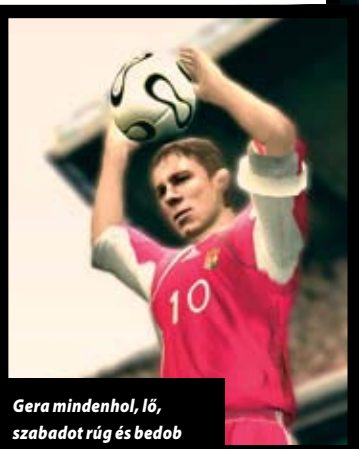
megmondani, ugyanis ha rövid, gyenge passzt küldünk játékosársunk felé, akkor ő okosan, állva nézi, hogy a labda szépen-lassan megáll. Ekkor elő lehet venni egy pakli kártyát, osztani lehet, vagy négylevelű lóherét keresni, az kb. ugyanolyan izgalmas. Esetleg picit hamarabb is megkaphatnánk a kontrollt, mielőtt a labda odaér ahhoz, akinek passzoltunk. Viszont nagyon jó hír, hogy a szöktetés jól működik: ha valamelyik játékosársunk hajlandó megindulni, akkor egy jó szöktetés csodákat tehet. Aprópó megindulás: a FIFA 07-ben TOTÁLISAN leáldozott a cselezgetésnek, a csapat szépen mozog, mint csapat, ha megtartjuk a labdát, ügyesen tudjuk a széleket mozgatni, esetleg egy 2-1

» MU RAJONGÓK JÁTSZHATNAK INTERNETEN LIVERPOOL RAJONGÓK ELLEN AKÁR TÖBB EZER MECCSET EGY IDŐBEN «

mert nem mondanak ki minden nevet, vagy a csapatok neveit. Például a magyar válogatott meccsén nem mondják, hogy „a magyar csapat az esélyes”, maximum azt, hogy a „hazai csapat az esélyes”. Gondolom ezen az apró hangulati hibán majd javítanak a FIFA 08-ban: lesz elég tapasztalat az ez évi magyar kommentárból. Azért azt jelentsük ki, hogy elsőre bravúros a dolog,

FIAM, FUSS A LABDA FELÉ!

Alapvető labdarúgó igazság: ha feléd passzolnak, mozdulj a labda felé. Ebben a játékban ezt az MI-nek elfelejtették



Gera mindenhol, lő, szabadot rúg és bedob



Gyu FC, a Sárkányosok, akik a San Siroban játszanak!

szituációban csapattársunk üresre fut és kéri a labdát, szóval nagyon szép akciókat lehet összehozni. Persze van testcsel, de igazán nagy trükkökre csak a legnagyobb ászok képesek, nekik ez külön be lett építve. Emberelönyös helyzetben nagyon jól ki lehet használni, hogy többen vagyunk, s a szabadrúgásokból végre gyönyörű gólok lehet lőni. Ahogy egy ismerősöm mondta: egész PES-es lett az új FIFA! A Gyakorlás ismét nem működött megfelelően, így csak edzőmeccset tudtam játszani, mást nem tudtam kipróbálni.

ÖRMESTER! BEHATOLÓ ELFOGÓPÁLYÁNI!

Régi nagy kifogásolnivalómat, az automatikus szerelést végre kidobták a játékból! ÉLJEN! Most viszont támadt egy új galiba: mivel becsúszni életveszélyes (ha nem sikerül, akkor sárga-, vagy piros lap) így síma szereléssel lehet próbálkozni. Viszont ehhez abszolút tökéletes ütemben kell kitalálni, merre is fog haladni a támadó, és pont oda kell lépni. Ez sokszor szülhet olyan jeleneteket, mint amikor a repszimulátorokban a rakéta elmegy a célpont mellett: ettől kezdve furcsa üldözés veheti kezdetét: s ha átadjuk a kontrollt, az sem segít mindig, mert nem az kapja meg, aki a megfelelő pozícióban van. Ezen persze lehet állítgatni a játék beállításainál,

INTERJÚ

Simon Humber

Nagyon jól tudjuk, hogy csak Xbox 360 és PS3-as gépeken használjátok a következő generációs grafikus motort. PC-n miért nem?
 Egészen egyszerűen nem akartunk semmit sem elkapkodni, lévén teljesen nulláról írtuk újra a komplett grafikus motort. A megjelenésig pedig úgy tűnt, hogy nem tud elkészülni PC-re is az új motor. Viszont a 2008-as játékban már



a PC tulajok is élvezhetik a következő generációs megoldásokat.

Miben változott a motor a régihez képest?
 Igyekeztünk kiszedni minden szkriptelt eseményt a játékból, most már tényleg mindent a mesterséges intelligencia irányít. A grafika után másik nagy újítás, hogy a játékosok már nem csupán külsőben, de tulajdonságokban is eltérnek. Egyes focistákat nehezebb lesz irányítani, lassabban futnak majd, vagy éppen nem tudnak olyan jól lőni.

Nagyon örülünk, hogy magyar kommentár is lesz a játékban. Próbáltok tartani ezt a tendenciát a jövőben?

Mi is örömmel láttuk, hogy Magyarország mennyire fejlődik. Egyre nagyobb a piac, éppen ezért úgy gondoltuk, hogy itt az idő, hogy a kommentárt is honosítsuk. Ha jól mennek az eladások, újabb lokalizálások is benne lehetnek egy esetleges folytatásban. Reméljük a legjobbakat.



A borító arca ezúttal Ronaldinho. Minden trükkje benne van a játékban?

Az új engine lehetővé tette, hogy minden játékost teljesen személyre szabjunk. Éppen ezért a legnagyobb sztárok minden egyes cselét is beletettük, hogy még élvezetesebb legyen a játékmenet.

spanyol stadionban (bajnokságban) játszunk, akkor a bekiabálások angol, spanyol, német vagy francia nyelvűek (adott országban adott nyelven): ez nagyon jó hangulati elem. Amennyiben otthoni csapatunk három góllal vezet, akkor ha nekiállunk passzolgatni, a közönség olézni kezd! Ez nagyon állat!

káromkodva bár, de összeszedtem szinte minden magyar légióst a csapatomba, kivéve azokat, akiket nem engedtek ilyen-olyan okból. De aki akarja szupersztárokkal is feltöltheti a keretet. Nagggggyon nagy móka! Másik nagy móka az úgynevezett Interaktív Liga. Ennek az a lényege, hogy a résztvevő négy ország (angol, francia, német, mexikói) valós bajnokságát követi, s amikor ott zajlik a meccs, akkor az interneten át magunk is megmérkőzhetünk kedvenc csapatunk valós ellenfelével. Magyarán ha élőben megy a Manchester United – Liverpool meccs, akkor abban a 2 órában, amíg az tart, MU rajongók játszhatnak interneten Liverpool rajongók ellen, akár több ezer meccset egy időben. S aki az összesítést nyeri, az nyeri a

élvezhetővé teszi a FIFA 07-et. És ezúttal nem vakított el minket a csillogás, így nem érteltük picivel sem túl: ez egy jó kis fociprogram, amíg megjön a PES 6. Sőt, lehet, hogy még utána is.

Gyu



A pályán épp „adj király katonát” játék folyik. A labda csak zavarja a fiúkat

szerintem érdemes próbálgatni. Emiatt a védekezés sokszor káoszba torkollik, gyakoroljuk sokat a labdaelvételt, mert nem lett egyszerűbb, sőt. És lehetőleg kerüljük a becúsászt: a bírók nagyon büntetik. A labdakihozatalnál pedig gyors passzokkal operáljunk: jobban járunk, mintha elvagnánk a labdát a semmibe. Egyébként ami még szubjektív gondom volt, az az, hogy néha görnyedt vállal poroszkálnak a játékosok, nincs igazi dinamika a futásban, nincs meg a „sebességérzet”. Ez persze sokaknak szőrszálhasogatásnak tűnhet, de remélem az EA Sport javít ezen is.

OLÉ, GYU FCI!

Nos, akkor jöjjenek a baromi jó újítások! Először is ha angol, francia, német vagy



Torghelle kihasználja a hosszabítást, utban a hálóba a negyedik

Én egyszer egy félidőn át passzolgattam így, nem győztem abbahagyni. Nagyon fincsi újdonság, hogy létre lehet hozni saját csapatot: én elkészítettem a Gyu FC-t (sárga-kék színekkel, címerállat egy sárkány). Ebben a csapatban meg lehet adni mekkora a költségvetés és annak fényében lehet játékosokat igazolni máshonnan. Sajnos ez az új „ficsőr” még picit kiforratlan (gondok az ékezetes kereséssel, játékos adatbázis megjelenítése nehézkes), de maga a jelenléte nagyon dicséretes. Én kissé

meccset az interaktív ligában: tehát ha 10000 meccs zajlott, és abból 6500-at nyertek az MU rajongók, akkor az MU kapja a virtuális ligában a 3 pontot. S ha ebben az időben Watford – Everton meccs van, akkor ott

is játszhatunk akár. Érdekes lesz látni, ki a virtuális bajnok az év végén! Tehát a közösségek játszanak majd egymás ellen csapatuk dicsőségéért.

VÁRUNK, FIFA 08!

Ahogy a producer is mondta: már csak 2-3 év és utoléri a PES sorozatot (legalábbis így tervezik). A FIFA 08-ban már a most Xbox 360-on debütáló új, szuper motor lesz majd, ezt nagyon várjuk: addig is a sok javítás, a jobb labdakereszlet, fizika, szabadrúgás

HARDVER

MINIMUM	EZEL TOLTUK
1.3 GHZ CPU	AMD 3200+
256 MB RAM	2 GB RAM, RADEON
64MB VGA	X1900 GT 256 MB

Biztos azért, mert még nem végleges, néha rángatott, belassult.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

MAGYAR KOMMENTÁR!	8
Végre kreálhatok sajátcsapatot!	10
Interaktív Liga	9
Gondok a kontroll átadásával	8
Picit lehetne jobb a kommentár	8
„elfogó-pálya effekt”	8
GRAFIKA	8
HANGOK	10
IRÁNYÍTÁS	9
HANGULAT	8
KHÍVÁS	8
SAZATOSSÁG	8

GYU VÉGSZAVA:



A FIFA lemaradása a PES sorozathoz képest erősen csökkent – kérdés, hogy a PES 6 megjelenésével megmarad-e a tendencia.

90%

ÉS A TÖBBI:

Pro Evolution Soccer 4	94%
Abszolút legnagyobb király lehetett volna, ha lenne benne elég licenc	
Pro Evolution Soccer 3	93%
PS2-ről először átkerülte PC-re máris forradalmat okozott, mindnyájunk örömeire	
FIFA 2005	93%
Enyhén túlértékeltek: hagyjuk magunkat meggyőzni a csillogó új grafikával és hangulattal. Hiba volt.	



DUNGEON SIEGE 2 BROKEN WORLD

Már rég nem aranyból van az a bizonyos tojás, amelyet az „Aranna” nevű tyúk tojik, a Gas Powered Games mégis makacsul ragaszkodik a Dungeon Siege brandhez. Ezúttal a második rész is megkapta a kötelező kiegészítőjét. . .

Egy évvel járunk a *Dungeon Siege II* eseményei után. Hőseinkkel legyőztük Valdist, a sötét szívű mágust és jó cselekedeteink gyümölcsöző eredménye, hogy majdnem az egész világ elpusztult. A *Broken World* egy érdekes utözöngéje lehetett volna a Valdisszal folytatott epikus küzdelemnek, de sajnos végső soron nem több egy sötlet, eléggé unalmas kiegészítőnél. Az alap *Dungeon Siege II* hosszú és relative változatos végigjátszása után ez a tíz órás kiegészítő inkább egy melléküldetésnek fel-

egy sötét mágus, akinek most feltett szándéka, hogy megidézi a sötét istenséget, Zaramothot. A mi feladatunk persze (ha elvállaljuk...), hogy elkapjuk még időben a mágust, ezzel békét és boldogságot... na jó, szóval legalább megőrizzük azt a keveset Aranna világából, ami saját pusztításunkból megmaradt. Nos, nagyjából ennyi lenne a sztori. Nem rágtam le a tíz körömöt tőle.

ÚJ, VAGY RÉGI FIÚK?

A játék kezdetekor eldöntheted, hogy a *Dungeon Siege II*-ből hozod át a csapatodat, vagy meglévő karaktereidet, vagy a kiegészítőhöz legyártott hat hős közül választasz. Ezek a konzerv ka-

No igen, van nekünk egy új fajunk, de ne tessék semmi egzotikusra gondolni, azért maradunk a jó öreg Tolkien-sablonoknál, ugyanis mély-növésű barátainkról, a törpékről van szó. Azon kívül, hogy a többi fajhoz képest hírnök csak deréktájából látja maga körül a világot, és minden biztonnyal olyan mély hangon beszél, mint John Rhys-Davies a Gyűrűk Urából, túl sok jelentősége nincs, hogy törpét irányítsunk. Ha akarjuk, egyébként végigjátszhatjuk az alap *DS II*-t is egy törpével, csak kissé időtlen, hogy az egész világon nincs még törpe, csak te... A két új osztály viszont sokkal érdekesebb: a blood assassin és a

dés persze csak költői, a válasz viszont igen prózai: megette a futószalag...
Bad Sector

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIV 1,5 GHZ	AMD 3000+
512 MB RAM	1 GB RAM
128 MB VGA	RADEON X800 GTO

Eléggé elavult már ez a motor, úgyhogy szagatással értelemszerűen nem volt gondom és szerencsére a fagyások is elkerültek.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Uj kasztok, új faj (törpe)	GRAFIKA	7
Néhány új képesség	HANGOK	8
Rövid és unalmas főküldetés	IRÁNYÍTÁS	8
Összecsapott, semmitmondó dungeon-ok	HANGULAT	7
	KIHÍVÁS	8
	SZAVATOSSÁG	6

BAD SECTOR VÉGSZAVA:



A *Dungeon Siege* kiegészítője tartalmaz néhány jópofa újítást, de a rövid főküldetés és az uncsi sztori miatt elég nagy csalódás.

68%

ÉS A TÖBBI:

Diablo II: Throne of Baal	92%
Minden idők egyik legjobban sikerült kiegészítője: új karakterek, új sztori, új helyszínek.	
Sacred Underworld	89%
Nem sokat változott az előző részhez képest, a hack'n'slash elemek sokkal hangsúlyosabbak lettek.	
Dungeon Siege: LoA	83%
Unalmas, fárasztó és nem túl eredeti kiegészítője az egyébként kiváló <i>Dungeon Siege 1</i> -nek	

„ENGEN MÁR SENKI SEM SZERET?!”

A sztori szerint hősünkkel az egy éves pih után egy dryad előretolt helyőrségben találjuk magunkat. Hősünk – miután oly sikeresen tönkretette Aranna világát – enyhén szólván nem túl népszerű a dryadok között. Ráadásul hamar kiderül az is, hogy a dryadok kis erődítményét körbevevő környéken az egykor ártatlan lakosság borzalmas, eldeformálódott lényekké változott. Ahogy elbeszélgetünk azokkal az illetőkkel, akik még egyáltalán szóba állnak velünk, hamar ki fog derülni, hogy ujjaink közül még a Valdis utáni vadászat során kisiklott

rakterek 39-es szinten vegetálnak, úgyhogy ha végigtöltöd a *DS II*-t, akkor nyilván sokkal erősebb saját híróid vannak. Ha viszont a régi bandával indulsz, akkor hamar rá fogsz jönni, hogy a loot teljesen másodlagos szempont lesz a játék szempontjából, ugyanis a már meglévő cuccaid sokkal jobbak, mint amiket találsz. (Brávó, ezt nevezem játék egyensúlynak...) A készítőik talán arra próbálták ösztönözni ezzel az egyszerű játékost, hogy mégis csak új karaktert kezdjen, ugyanis így legalább ki-próbálhatja a kiegészítőben található új fajt és a két új osztályt...

NEM CSAK A 180 CENTI-MÉTERESEKÉ A VILÁG...

fist of stone egyaránt használ mágiát és a harci képességeket, amelyek segítségével mindkettő egészen új és egyedi varázslatokra képes.

KICSIT MÁR ÖREGECSKÉK VAGYUNK...

A *Broken World* sajnos ezt a hangyányi újdonságot leszámítva túl sokat nem ad hozzá ehhez az eléggé elavult és csúnyácska alapjátékhoz. Azon kívül, hogy a sztori unalmas és az egész főküldetés igen rövid, az új dungeonokat elképesztően fantáziátlanul dolgozták ki. Hol vannak már a első *Dungeon Siege* remek kis katakombái és külső terei, amelyek köszönhetően annyira beleléltük magunkat Aranna világába? A kér-

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA

AKCIÓ-RPG

KÖRNYEZET

HAGYOMÁNYOS FANTASY

KIADÓ

MICROSOFT

FEJLESZTŐ

GAS POWERED GAMES

KORÁBBI JÁTÉKOK

DUNGEON SIEGE, DUNGEON SIEGE 2

FEJLESZTŐI PORTRE

Chris Taylor a Total Annihilator RTS-ekkel vált híressé, az általa később alakított Gas Powered Games pedig a 2002-ben megjelent *Dungeon Siege*-el. Azóta nem igazán termékeny a cég: a *Legend of Arannán*, és a *Dungeon Siege 2*-ön kívül nem csináltak semmit.

GYORSLINK

1526



RSNÉZET
GÓRIA
 TÓS
VEZET
 NGELES 1992
 Ó
ESZTŐ
 ILE GAMES
BI JÁTÉKOK
ESZTŐI PORTRÉ
 ile Games
 onképpen a Blitz
 s felnőttnek szóló
 ge. Bár a csapat
 itéka Reservoir
 a fejlesztők
 zenőt éve benne
 k az iparban.
 elenleg is futó
 tjük is van, de
 ább az új gene-
 platformokra
 ntrálnak.

SLINK
714



RESERVOIR DOGS

A rutinosabb játékosok lassan szinte fedezékbe vonulnak egy-egy újabb filmadaptáció elől, csupán az örök optimisták próbálkoznak újra és újra. Ezúttal Quentin Tarantino legelső klasszikus film noirja került terítékre: lássuk, sikerül-e megtörni a filmből készült játékokon ülő átkot. . .

Veszélyes dolog egy játékefejlesztő csapat részéről egy olyan kultikus rendező filmjének adaptációjához nyúlni, mint Quention Tarantino. A rajongók

úgy szeretik a filmet, amilyen, és nem feltétlenül lelkesednek az ötletért, hogy jön a nagy, pénzéhes játékiadó és pusztán a nevet fel- és kihasználva összedob valami ócskaságot. Mert bizony más, ha mondjuk valamilyen tucafilmről van szó, és megint más, ha történetesen a *Reservoir Dogs*-ból (magyarul: Kutyaszorítóban)

készül játék. A Volatile Games becsületére legyen mondva, hogy legalább tisztában voltak a Tarantino fanok ellenérzéseivel és letették a nagyesküt: a *Reservoir Dogs* méltó lesz az eredeti alkotáshoz.

RENDEZŐI VÁGÁS?

Akik látták a filmet, azok szerintem hozzám hasonlóan kicsit el is csodálkoztak rajta: hogyan lehet egyáltalán a *Reservoir Dogs*-ból épkezláb akciójátékot készíteni. A Kutyaszorítóban ugyan echte krimi, hiszen hat bűnözőről szól, akik egy elfuserált gyémántrablás után végül egymást (is) nyírják ki, ugyanakkor az akciórészeket Tarantino eléggé minimalista stílusban ábrázolja, és sokkal többet épít a párbeszédekkel teli jelenetekre, ahol a feldühödött gengszterek egymást vonják felelősségre. Bár egy-két lövöldözős részt láthatunk benne, de ezek nagyon rövidek, és egyértelműen nem lehet rájuk építeni egy játékban. A fejlesztők persze tisztában voltak ezzel, ezért ahelyett, hogy a filmből ismerős jeleneteket játszanánk végig, olyan eseményekre derül fény, amelyek csak utalás szintjén szerepeltek a filmben. Mindenki kíváncsi például, hogy mi történt Mr. Blue-val a gyémántrablás során. Hogyan menekült meg Mr. Blonde, és mi az a „pszichopata vérengzés”, amit a többiek szerint

állítólag elkövetett? Vajon Mr. Pink túlélte a film utolsó perceit és meglógott a gyémántokkal?

A PISZKOS FÉLTIZENKETTŐ

Kicsit előreszaladtam és nem meséltem még magáról a filmről, pedig nem biztos, hogy mindannyian ismeritek, úgyhogy most – amolyan tarantinós stílusban – gyorsan áttérnék erre is. A *Reservoir Dogs*-ban tehát hat gengszter alaposan kitervel és végre is hajt egy gyémántrablást. A gengszterek név szerint nem ismerik egymást, hanem egy közös ismerősük, a Joe Cabon nevű maffiaavezér hozza őket össze és tőle is származnak „színes” elnevezéseik: Mr. Barna, Mr. Fehér, Mr. Kék, Mr. Rózsaszín, Mr. Szőke és Mr. Narancs. A gondosan megtervezett akció végül balul sül el, ugyanis a yard idő előtt rajtaüt a bandán: a „kutyák” szétszélednek, egyesek meghalnak, mások halálos lövést kapnak. Állítólag a kudarc oka, hogy egy beépített zsaru volt a soraikban, de hogy pontosan ki az, arra csak a film vége felé derül fény... A főszerepeket Tarantino kedvec színészei szakitották le: Harvey Keitel, Tim Roth, Steve Buscemi, Micheal Madsen, illetve Mr. Brown szerepében magát Tarantinót láthattuk. Sajnos ebből a sztárparádéból



Látod fiam, ezért nem érdemes rendőrnék menni.



„Hmm... nagyon el-áll az a fülecske...”

NÉZD CSAK, MINTHA DRIV3RT LÁTNÁM...

Persze a stílusérzék önmagában kevés – sajnos a legtöbb filmes adaptációnál a játékfejlesztők ezen a ponton megállnak, borzasztóan elégedettek magukkal és a játékmennel már nem nagyon törődnek. A Volatile Games becsületére legyen mondva, hogy tényleg igyekeztek olyan játékstílust hozzárendelni a filmhez, amely illik is hozzá és szórakoztató is. Készíthettek volna egyszerű GTA-klónt, vagy egy újabb Max Payne másolatot, de végül is a Reservoir Dogs leginkább a Driv3rre emlékeztet, amelyben ugye szintén Michael Madsen volt a főszereplő... Csakúgy, mint a Driv3rben, itt is TPS részekben és autós üldözésekben

A kenguruk nem kapnak Reservoir Dogs-t!

Ausztráliában még megjelenése előtt betiltották a Reservoir Dogs játékadaptációját. Ez nagyjából azt jelenti, hogyha ausztrál gamer vagy és találnak nálad egy Reservoir Dogs példányt, akkor akár börtönbe is kerülhetsz érte. Állítólag erre azért volt szükség, mert Ausztráliában nincs a játékokra „R” besorolás, (ami nagyjából a „csak 18 éven felülieknek” felel meg), a Reservoir Dogs viszont az ausztrál cenzorok szerint többet érdemelne a leg súlyosabban kiadható „M15+”-nál. Korábban a Mark Ecko's Getting Up és a Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude kerültek betiltásra az országban. Az atomszigor kidolgozása mögött állítólag az Interactive Entertainment Association of Australia (IEAA) nevű szervezet áll, amely lobbizásának köszönhetően pár éve változtatták meg ez idevonatkozó szabályokat. „A törvényeink tiszták, világosak és filmekre, játékokra és egyéb kiadványokra egyaránt vonatkoznak.” – nyilatkozta büszkén hrís Hanlon, az IEAA CEO-ja, amikor egy interjúban megkérdezték tőle, nem érzi-e, hogy átestek a ló túlsó oldalára...

egyedül Michael Madsen kerül bele a játékba, a többieknek – úgy látszik – nem fűlött a foguk hozzá, hogy még egyszer eljátsszák régi szerepüket játékszinkron formában. (Vagy túl sokba kerültek volna.) A grafikusok egyedül Madsen külsejét ül-

magyaráz pisztollyal a kezében... Ezt leszámítva a készítők apait-anyait beleadtak, hogy az eredeti Reservoir Dogs feelinget áthozzák: a jól megkomponált főmenüben például apró jelenetrészleteket láthatunk ki-be úszni, miközben a

» GRAFIKAI TÉREN A PSI-ES HÁTÁROKAT DÖNGETJÜK ITT KÉREM SZÉPEN. «

tették bele a játékba, a másik hat karakter csak nagyon halványan, vagy semennyire sem emlékeztet az eredeti színészekre. Ez igazából csak a renderelt átvetetőknél lehet zavaró, ugyanis a legtöbb fontosabb jelenetet egy-az-egyben belerakták a játékba is, csak mondjuk Harvey Keitel helyett egy teljesen másféle pofa

filmből azóta elhíresült Steel Wheel szám, a Stuck in the Middle With You szól a háttérben. A főbb jeleneteket és eseményeket Tarantino-ra jellemző módon nem időrendi sorrendben, hanem össze-vissza bevágva láthatjuk és a mesterre jellemző cinizmus és fekete humor általában véve átítja az egész játékot.



Furcsa perverzció

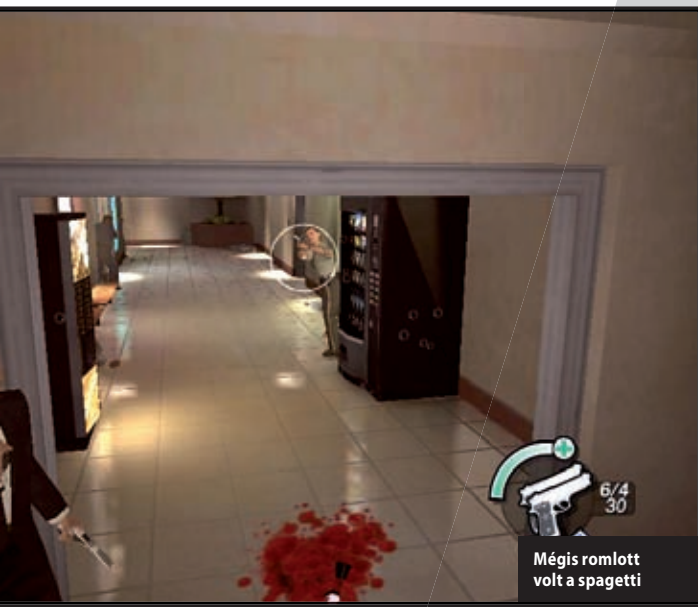


A San Francisco utcáit láthatjuk, csak Micheal Douglast már kiretusálták a piros kocsiból...

vehetünk részt. Gyakorlatilag szinte az összes jelenet arról szól, hogy valamilyen gengszterrel gyalogosan, vagy négy keréken, nyomunkba a yarddal menekülünk az elfuserált gyémántrablás helyszínéről előre, a közös találkozási helyhez, a raktárpülethez. A TPS részek közötti különbség pusztán annyi, hogy mindig más karaktert irányítunk, az autós jelenetknél viszont mindig másféle jö-pofa feladatnak is meg kell felelni. Amikor Mr. White-tal hasítunk például, miközben Mr. Orange haslövésétől haldoklik a kocsis hátsó ülésén, akkor nem szabad túl sokat a rendőrautókhoz és a közúti mazsolákhoz koccannunk, különben szegény Narancs elpatkol, amikor pedig Mr. Blonde-dal szállítjuk a zsernyákat az autó csomagtartójában, akkor nem lassíthatunk le túlságosan, különben foglyunk kiugrik és megszökik.

RESERVOIR TIME...

Mind a gyalogos akció, mind az autós furikázás kivitelezésében eléggé átlagos.



Mégis romlott volt a spagetti

Szerencsére az irányítást ezúttal nem szűrték el a drága fejlesztők: billentyűzettel és egérrel tökéletesen jól tudunk érvényesülni. A kameranézettel sincs túl sok gond – igaz, időnként előfordul, hogy célzott lövés közben nem látjuk, hova lövünk. A tűzpárbajok kidolgozása is a nagy átlagot képviseli: semmi extrára se számítsunk, de végül is a célnak megfelel. A kiszemelt áldozatot a jobb egérgombbal tudjuk külön kijelölni: ilyenkor automatikusan követhetjük, miközben megpróbál elszelenni és így gyermekien egyszerű szitává löni. A tőrészekre leadott lövéseknél egyedül a fej számít: egy pontos célzással viszonylag közelről beletrafálva szétloccsanthatjuk. Számít a fegyverek típusa is: shotgonnal, vagy pisztollyal például még akkor sem találjuk el távolról a zsernyákokat, ha pon-

tos lövést adtunk le, viszont shotival szűk folyosókon remekül tudunk érvényesülni. Hogy a szokásos Max Payne koppintás se maradjon el, természetesen van nekünk egy elég lámán kidolgozott „bullet time”-unk is. Amikor elég adrenalin gyűjtöttünk össze, akkor aktiválhatjuk: ilyenkor mozogni ugyan nem tudunk (ami amúgy számalom a köbön), viszont miközben „megáll az idő”, célzott lövéseket adhatunk le, aztán nézhetjük, ahogy áldozataink egymás után lassítva bekapják a lövéseket és Postabank maci stílusban hanyatt vágják magukat. Ha csak a technikai megvalósítást nézzük, akkor a Max Payne-ben ennél fényekkel színvonalasabbat láthattunk...

TÚSZDRÁMA

Kellett persze valamilyen másféle újítás is,

hogy ne foghassa senki a játékra, hogy egyszerű Max Payne/Driver koppintás. Korábban a taktikai lopakodós játékokban (*Hitman*, *Splinter Cell*) ejthettünk túszoikat, a Volatile-nak pedig megtetszett ez a ficsőr, és bár túl sok köze nincs a filmhez, ehhez a játékhoz is hozzácsapták. A mechanizmus roppant egyszerű: amikor space-szel hátulról megragadunk, és fegyverünkkel sakkban tartunk egy civilt, akkor ezzel arra bírhatjuk a rendőroket, vagy kommandósokat, hogy tegyék le a fegyvert és álljanak a falhoz. Így egyetlen fogollyal akár egy csapatnyi zsarut is lefegyverezhetünk, viszont arra figyelniünk kell, hogy ne fordítsunk nekik hátat, mert ilyenkor szó nélkül agyonlövök emberünket. Emellett a tús „életerejé” is fokozatosan csökken, és amikor a nullára ér, akkor hörrent egyet és nemes egyszerűséggel összeesik. Nincs is annál kínosabb, mint amikor hirtelen lerogyott az élő pajzsunk, mi meg ott posztolunk egy halom felfegyverzett fakabát előtt... Ha éppen fel van töltve az adrenalin szint, akkor foglyainkat mellesleg ki is végezhetjük: ilyenkor mindegyik gengszter különbözőképpen végez áldozataival. Mr. Blonde például előveszi a filmből ismerős borotvapengéjét és levágja szerencsétlen sikkoló áldozata fület. A többi „signature move” már kevésbé eredeti: a legtöbb egyszerűen a pisztoly markolatával agyonverik foglyaikat.

HEJ, HA EZT A PLAYSTATION 1 MEGÉRHETTE VOLNA...

A pörgős akció, a taktikai és autós részek sem tudják sajnos feledtetni, hogy a játék egész egyszerűen bűnronda. Ha nagyon, nagyon jóindulatú akarnék lenni, akkor a grafika színvonalát egy gyenge PS2-es átiratnak nevezném, de igazából inkább a PS1-es határokat döngetjük itt kérem szépen. A főszereplő karakterek néznek ki a legjobban: Mr. Blonde például tényleg pontosan úgy néz ki, mint Michael Madsen és bár a többiek már nem hasonlítanak senkire, az ő kidolgozásukra sem lehet panaszkodni. Maga a környezet viszont borzalmasan tré: a textúrák iszonyúan mosottasak, az antialiasing hiánya és az alacsony felbontás miatt pedig vidéken üdvözölhetjük az öklömnyi fűrészfogakat. Ja igen, felbontás persze nem lehet változtatni (nincs ilyen beállítás a főmenüben), elvégre kár is lenne azért a jó kis „gagy konzolátirat” feelingért... Az események egyébként a szokásos helyszíneken játszódnak (lepukkant raktárépületek kívül és belül, elhagyatott pályaudvar, irodaépületek, stb.), úgyhogy a grafikusoknak szerencsére nem kellett túlságosan megerőltetni a fantáziájukat a kidolgozásukhoz, hiszen lesz még itt melő a *Reservoir Dogs* 2-nél, vagy *Driver* 5-nél is...

PONYVAJÁTÉK

Tarantino nagyon sokáig állt ellent, hogy



Quentin Tarantino 1987-ben rendezte legelső filmjét, a „Legjobb barátom esküvője” című filmvígjátékot, amelynek nagy része megemmisült, és csak egy részét mutatták be egy szűk közönségnek, így az 1992-es *Kutyaszorítóban* még mindig az „igazi” elsőnek számít. A *Reservoir Dogs* kis költségvetésből készült és kitörő sikert eleinte nem is aratott. A *Ponyvaregény* hatalmas népszerűsége kellett ahhoz, hogy Tarantino két évvel korábbi filmjére is végre felfigyeljenek. Azóta a *Kutyaszorítóban* is igazi klasszikussá vált.

a filmjeiből játék készüljön, de a *Reservoir Dogs*t elnézve talán jobban tette volna, ha még vár egy kicsit, vagy másik fejlesztőcsapatot keres... Bár a Volatile Games mindent megtett, hogy a film hangulata átjöjjön, de még ez sem igazán jött össze: hiányzott a többi színész – Michael Madsen önmagában azért kevés. A TPS rész a sokadik pálya után már borzasztóan öniméltó és egyre unalmasabb, az autós üldözésekből pedig túlságosan keveset kaptunk. Szóval Quentin, ez sajnos nem jött be, reméljük a *Ponyvaregény*, vagy a *Kill Bill* adaptációjára jobban összekapod magad...

Bad Sector

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
1.5 GHZ	AMD 3000+
512 MB RAM	1 GB RAM
DX9 VGA	RADEON 980 GTO

Technikai jellegű probléma nem akadt, hacsak nem az, hogy a játék elég rusnya.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Stílusérzék a helyén van	GRAFIKA	5
Michael Madsen, mint Mr. Blonde	HANGOK	10
Jópofa autós üldözések	IRÁNYÍTÁS	7
PS1 közeli grafika	HANGULAT	8
A többi színész nem került bele a játékba	KIHÍVÁS	5
	SZAVATOSSÁG	5

BAD SECTOR VÉGSZAVA:

Quentin Tarantino kultfilmjének leginkább a *Driver*re hajazó, nem túl kiemelkedő, de aránylag élvezetes adaptációja.

71%

ÉS A TÖBBI:

Mafia	95%
A kiváló sztorinak és a TPS és GTA-részek profi keverékének köszönhetően a műfaj egyik etalonja.	
Max Payne	94%
Igazi korszakalkotó feelings TPS, amelyben először szerepelt az azóta fogalomná vált bullet time.	
Driver 3r	72%
Sokáig vártunk rá, de az összecsapott irányítás és a primitív grafika miatt nagy csalódást okozott.	

Mi lett veled Kill Bill?

Gondolom sokatokban felmerült, hogy vajon a Kill Billből miért nem készült már játék, hiszen a *Reservoir Dogs*-zal összehasonlítva sokkal könnyebb belőle egy jó kis pörgős TPS-t csinálni belőle. Nos, a Kill Bill jogait elvileg már jó pár éve felvásárolta a Vivendi, de arról semmit sem tudni, hogy bárki is játékot fejlesztene belőle. Bizonyos pletykák szerint maga Tarantino vásárolta vissza a jogokat, mert végül valamiért meggondolta magát...



Mindig a sár-ga úton...

Ultramobil high-tech notebook az űrkorszakból!

0 Ft + 17,427 Ft / hó

 BUDAPEST BANK THM: 23.3%

Kompromisszum?
Ebben a gépben
keresve sem
talál!

Strapabíró carbon-fibre ház

Pehelykönnyű (0,92 kg)

7,5 óra akkumulátor kapacitás lehetséges

8,5 GB DVD író

1366 x 768 felbontású X-Black kijelző



reddot design award
winner 2006

„TX” széria



Ha a tökéletes notebook PC-t keresi, akkor megtalálta: a bámulatba ejtő VAIO TX sorozat újraértelmezi a világszerte jelentőséget a mobil számítástechnikában.

Az űrkorszak anyagából, szénszázból épült, ami kétszer olyan erős, harmad olyan könnyű és négyszer ellenállóbb mint a hagyományos műanyag. Tartalmazza a legfejlettebb technológiát, ami valaha is a VAIO gépekben előfordult.

Sokat utazik a világban? Ez az ideális gép, hiszen teljes felszereltséggel és kevesebb mint 1kg tömeggel rendelkezik, így kényelmesen ellátja a mindennapok feladatait.

■ SONY VAIO VGN-TX1HP/W

399,900 Ft + 20% ÁFA
(0 Ft + 17,427 Ft / hó bruttó)

- 11.1" WXGA 16:9 X-Black kijelző (1366x768)
- Intel Pentium M Processzor Ultra Low Voltage 733 1.10 GHz
- 512MB DDR-400 memória
- 60GB merevlemez
- Double Layer DVD+-RW DVD író meghajtó
- Intel Graphics Media Accelerator 900 max 128 MB of shared memory
- Wireless LAN (802.11b/g) beépítve
- 10/100Mbit EtherNet LAN beépítve
- Bluetooth 2.0 + EDR beépítve
- FaxModem V.92 beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- 2x USB 2.0 port
- Memory Stick Pro és SD kártya olvasó
- 1x PCMCIA kártya hely
- Realtek ALC260 2-Channel High Definition Audio Codec 3D Surround AC 97 hangkártya
- Sztereó hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- Külső monitor, mikrofon, fejhálgató, docking station csatlakozó
- Li-Ion akkumulátor
- 272mm * 21mm * 195mm, 0.92 kg, grafit színben
- 12 hónap garanciával
- Windows XP Professional SP2 Recovery telepítve

■ SONY VAIO VGN-TX2HP/W

449,000 Ft + 20% ÁFA
(53,988 Ft + 17,646 Ft / hó bruttó)

- 80GB merevlemez

■ SONY VAIO VGN-TX1XP/W

499,000 Ft + 20% ÁFA
(119,976 Ft + 17,428 Ft / hó bruttó)

- Intel Pentium M Processzor Ultra Low Voltage 753 1.20 GHz
- 1024MB DDR-400 memória

■ SONY VAIO VGN-TX2XP/W

549,000 Ft + 20% ÁFA
(197,964 Ft + 16,775 Ft / hó bruttó)

- Intel Pentium M Processzor Ultra Low Voltage 753 1.20 GHz
- 1024MB DDR-400 memória
- 80GB merevlemez





MICRO MACHINES V4

Ki ne emlékezne az apró kocsikkal folytatott eszement versenyekre a konyhában vagy éppen a játékokkal teleszórt szobában? Persze nem a távolba vesző gyermekkor matchbox-tologatásáról beszélek, hanem a *Micro Machines* sorozatról, melynek éppen most érkezett meg a legújabb darabja.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
AUTÓVERSENY

KÖRNYEZET
HÉTKÖZNAPI LAKÁS

KIADÓ
CODEMASTERS

FEJLESZTŐ
SUPERSONIC
SOFTWARE

KORÁBBI JÁTÉKOK
ANTZ EXTREME
RACING, BREAKOUT,
DRIVE TO SURVIVE

FEJLESZTŐI PORTRÉ

A máig független kis angol fejlesztőcsapat még 1989-ben alakult. Főként a budget kategóriába dolgoznak, az utóbbi időben ráadásul nem is túl termékenyen.

GYORSLINK
1798

A *Micro Machines* a *Drágám*, a *kölykök* összemerték jópofa koncepciójából indul ki: a leghétköznapiabb dolgok is érdekessé, sőt, izgalmassá és ijesztővé válnak, ha más perspektívából nézzük őket. Mondjuk egy hangya szem-

lőről-időre megjelenik egy nagy, 10-15 éve hódított klasszikus játék folytatása, felújítása, mi meg, régi rajongók félve-izgatottan várjuk a nagy művet. Így volt ez a 15 éve debütált mini autós versenyrel kapcsolatban is, s mint ahogy az az esetek többségében lenni szokott: a félelmek igazolódtak be.

MA IS ELADHATÓ JÁTÉKÖTLET?

szögéből. Így lesz máris érdekes az, hogy a nappaliban kerülgetjük a székeket vagy éppen a modellvasutat apró, de egyszerismind szupergyors kocsijainkkal. Ha mindezt megspékeljük power-upokkal meg az ellenfelet hátráltató fegyverekkel, akkor remek kis elegyet kapunk, amivel napokon keresztül lehet szórakozni. Ez így rendben is van egy első részhez, de mit kapunk a negyedik epizódtól mindezekhez képest? Lehette válaszolni erre a kérdésre egy fájdalmas, egyszerű szóval is – de inkább kifejtjem hosszabban.

ENYHÉN VEGYES KEZDET

A *MMV4*-ről első pillanatban lerí, hogy konzolátírat, s annak is a legfapadosabb, minimális munkát sem belefektetett változata. Ezzel nálam máris begyűjtött egy rosszponzt – hiába, javíthatatlan PC-párti vagyok. Tiszta oldschooll játéktérmi élmény: a nevünket maximum három karakterben adhatjuk meg,

ráadásul nem ám beírva, hanem a megfelelő betűt a nyilakkal becélözva. (Szinte már készítsem a húszasokat.) Ami rögtön szembetűnik, az a pálya-, és autóválaszték: van mindkettőből bőven. Persze, az új fiúknak nem ajánlanak fel egyből mindet, de jó sok munkával, azaz nyert versennyel játszhatunk majd azokkal is. Akik gerjednek a nyers számokra, azoknak elárulom, hogy 25 pálya és 750 (!) autó várja a gyűjtögető szenvedélybetegeket sok szeretettel.

A MÁZ ALATT

A járművek mennyisége zavarba ejtően sok, de sajnos elkeserítően kevés különbség van köztük. A pályákhoz hasonlóan 25 alaptípus van, s ezeknek lehet különböző változataira szert tenni. A változatok alatt értsük nyugodtan a színbeli eltéréseket, mert teljesítményben vajmi kevés eltérést fogunk észlelni. Mint ahogy általában például az összes négykerékű hangyában: lehet, hogy én nem vagyok vajtűfűlű eléggé, de hogy

mindegyik ugyanúgy idegtépően, egyöntetűen süvít, az is tuti. Jó-jó, persze megkerestem a verdák hangfájljait, s van eltérés, de nem túl mellbevágó. Mint ahogy az egész hangzás tálalása sem az. Túlzás nélkül egy Commodore 64-es játék színvonalán van. Vagy inkább alatta. Szerintem a *Pit Stop*ból lopták a hangmintákat.

KOCKAFÖLDÖN

A játékkészítőket nem szép dolog szidni, de hát ők azok, akik önként vállalták a pellengérré állítást, mikor aranykorongra engedték ezt a kis „gyöngyszemet”. A helyzet ugyanis az, hogy a grafikusiskolában – a látottak alapján – nem jutottak túl a kockaalkotáson. Az autók nagybaltával vannak kiharászva, s a pályákat is átlengeti ez a „hasáblétkör”. Ezt látva rejtély, hogy hogyan volt ötletük arra, hogy a fizikai modellezést a Havoc motorra bízzák – ezt mondjuk jól tették, mert az autók viselkedésére jó hatással van.



Épp egy óriási csirke rongyolt át a pályán – még jó, hogy elkerültük

PÁLYASZERKESZTŐ

Mire vágyna jobban az ember, minthogy saját pályát teremtsen az óriásbútorok és giga-evőeszközök misztikus világában? A fejlesztők is így gondolták, ezért van lehetőségünk pályákat összeállítani, bár a szabadságunk korántsem teljes. Sőt, inkább behatárolt, hiszen nem alkothatunk nulláról versenypályákat, hanem meglévő három alaptípusban állíthatunk be elágazásokat, meg pakolhatunk le power-upokat. Kicsit kiábrándító, bár multira össze lehet ütni egy-két, az ellenfelünket meglepő dolgot – de ennyi.



Az akadálypályák egyébként hozzák a szokott színvonalat, van bennük egy-két igazán ötletes is, s a szintkülönbségek leküzdése kifejezetten tetszett. Van olyan, hogy behajta egy fiókba a komód felső polcából bukkanunk elő, de olyan is, hogy alulról felszálló légáramlat emel a megfelelő magasságba vagy billiárdasztalon átgurulunk az egyik lyukból a másikba.

AZ ÓRA A LEGNAGYOBB ELLENFÉL

Három kategóriában vehetünk részt a versengésben: Battle Cup, Checkpoint Cup és hagyományos Race. Ez utóbbiban a szokásos a felállítás: adott kört teljesítése után, aki az első helyezett, az nyer. A Checkpoint Cupban az ellenfelünk az óra, ugyan-

féle felvehető power-up fűszerezi az életünket. Többnyire inkább borsot tör az orunk alá, de hát a bors is egy fűszer végül is... \$ Van itt minden a giga-kalapáccstól a villámvetőig rengetegféle jópofa szerzet. A bibi csak az, hogy legyenek bármilyen ötletesek is, nem sok hasznukat vesszük. Illetve talán vennénk – ha leszámítjuk azt, hogy például az villám gép használatakor mi is belassulunk – de inkább több haszna van, ha a vezetésre ügyelünk. A gép ellen ugyanis elég, ha jól vezetünk, s nyugodtan elfelejthetjük az apró vackokat, amiket esetleg van módunk felvenni. A MMV4 külső burka alatt ugyanis egy rémesen egyszerű autókázós játék bújlik meg, ahol csak a gázgombra és a jobbra-balra nyírlra lesz szükség. Elég, ha tart-

rülünk olyan helyzetbe, hogy semmit se látunk az előttünk álló pályarészből, s hagyatkozhatunk az emlékezetünkre, hogy ott most kanyar lesz e vagy egyéb meglepetés. Az egyéb meglepetés lehet maga a pálya, ahogy említettem, amiről igazán könnyű letérni, azaz lezuhanni a mélybe (általában ugye „toronymagas” billiárdasztalon vagy konyhapulton folyik a menet). Race-ben és Checkpoint Cupban ilyenkor nincs esélyünk helyrehozni a hibánkat: vagy az ellenfelek húznak el utolérhetetlenül, utóbbiban meg lejár az a gonosz óra. A power-upoknak, amiknek jó része csak közelharcú fegyver, itt nem sok hasznát vesszük, legegyszerűbb újratekdeni az elejéről a futamot.

vezetesebb, ha hátsóba durrantjuk a haver egy rakétával vagy plazmacsövával. Emiatt tartjuk majd fent legtöbbször a gépünkön, bár ezt a játékelményt már a 15 éves előd is megadta. Annyi előnye volt, hogy meghozta az étvágyam a pszichológus autóversenyhez – megyek is és előtűrom a fiók mélyéről a Death Rally-t.

Sam

» A MMV4 KÜLSŐ BURKA ALATT EGY RÉMESEN EGYSZERŰ AUTÓKÁZÓS JÁTÉK BÚJIK MEG «

is egyedül nekivágva a trükkösebbnél trükkösebb pályáknak, alig van időnk eljutni az egyik kaputól a másikig. A legévezetesebb az eredeti *Micro Machines* találmány Battle Cup: itt előre nem meghatározott körön keresztül folyik a küzdelem, mégpedig az ellenfél pontjaiért. Mindenki négy ponttal indít, s ha valakinek sikerül elhúznia a többiekét egy bizonyos távolságra, ellop egyet az utolsó helyen állótól. A verseny félbeszakad egy pillanatra, s mindenki újra egy vonalból indul és kezdődhet a móka előlről. Az nyer, aki előbb szed össze nyolc pontot. Tagadhatatlanul ez a legévezetesebb játékmód az összes közül, míg a legnehezebb és legfrusztrálóbb az idő elleni Checkpoint Cup.

AZ EGYSZERŰSÉG NEM GYÖNYÖRKÖDTE

A szokatlan méretek és „óriássá vált” tárgyak mellett természetesen a kábé húsz-

juk magunkat ahhoz az elvhez, hogy lepadlózzuk a gázt, az élesebb kanyarokban meg kicsit visszaveszünk belőle: s hopp, szinte biztosan elsőnek végzünk. A lényeg az, hogy jó érzékkel csúsztassuk be a járgányt a kanyarokba. Az irányítás – konzolportolás lévén – kontrollrel a legjobb, de szerencsére billentyűzettel is kifogástalanul megoldható feladat.

EGY ROSSZ LÉPÉS ÉS VÉGE...

Az egyszerűség mellett viszont idegesítően viszkető frusztrációt okoz a kameramozgás és néhol maga a pályadizájn is. A kamera maga igyekszik az első helyezettet a kép felső részében tartani, hogy az utolsó is beleférjen a képbe. Ez addig oké, míg mi vagyunk a sereghajtók: jól belátjuk az előttünk álló utat, s hogy merre kellene menni. Ha viszont mi vezetünk, akkor mi ke-

MULTIPLAYER REMÉNYSUGÁR

Az csúnyácska küllem és az újítások teljes hiánya lelombozó: egy komolyabb autóverseny-kedvelőt nem fog lázba hozni. A rengeteg megszerezhető, alig különböző autónak (online lehet őket cserélgetni, lol) talán fognak örülni azok a furcsa srácok, akik már a *GTA 3*-ban is összegyűjtötték a 100 rejtett csomagocskát, de egy hagyományos földi halandó ettől sem fog lehidalni. Ami billenti a mérleg nyelvét, az a multiplayer, ahol jól jön ki és sokkal él-

HARDVER

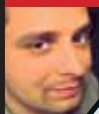
MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIII 800 MHZ	A64 3000+
128 MB RAM	1 GB RAM
32 MB VGA	RADEON X1800 XT

Minden rendben volt, ahogy az el is várható ilyen küllem mellett

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Rengeteg autó	GRAFIKA	5
↑ Az alapkonceptió még mindig jópofa...	HANGOK	4
↓ ... de magában ez már nem elég	IRÁNYÍTÁS	9
↓ Csúnyácska	HANGULAT	7
↓ Szinte nem lehet benne hibázni	KIHÍVÁS	7
	SZAVATOSSÁG	6

SAM VÉGSZAVA:



Egy legendás név fantáziátlan folytatása. Lehet, hogy bejön majd néhány embernek – 10 év alattiak előnyben!

» 59%

ÉS A TÖBBI:

RC Cars	78%
Ötletes pályák és apró, gyors kocsik – nagy hátránya a kevés játékmód.	
Trackmania	77%
A legendás <i>Stunts</i> nyomdokaiba lépő autóverseny egész jóra sikeredett.	
Re-Volt	71%
Aranys játék, amivel kiválóan el lehetett ütni az időt, de sosem nőtt fel igazán a nagyok közé.	



Olyat shaftoltam bele, hogy kiugrott a bal első



Veszélyes ez a figurázás itt a peremen – a gép előszeretettel taszít le a mélybe

DROPTTEAM

Egy távoli időben, egy távoli helyen a háborút már csak gépek vívják, földön, vízen, levegőben. Egy hely persze nekünk is jut a fémek csatájában, és azért érdemes egy kört futni a Battlefield legújabb produkciójában.

Először is szögezzük le, hogy nem a japán robotos játékok tárháza bővült a DropTeam-nek köszönhetően, hangulatilag leginkább a C&C: Renegade világa köszön vissza ránk ebben az alkotásban. Tehát felturbózott, páncélozott dzsipek, tankok, helikopterek és kételtű járművek csapnak össze, csak itt nincs mellé gyalogság, csupán fémtestek feszülnek egymásnak, ezt az készítőik pedig „sci-fi, tactical mech combat” jelzővel illeték, ami végül is megállja a helyét. Egy kicsit Battlefield, egy kicsit RTS hangulatú játék kerekedett ki ebből az egészből, amely során egyjátékos küldetés-módban, vagy akár online multiplayerben is belevághatunk a háborúzásba, igaz nagy kerettörténetet nem kaptunk hozzá, de ez kit érdekel, amikor megérezte a napalmmal felperzselt fém illatát?

NEHÉZ MENET A HÁBORÚ

Alapszíntén tehát TPS módban látjuk saját járművünket, amelyet mi irányítunk a harcok során, de mindeközben csapattársainkra is figyelniünk kell, főleg az egyjátékos módban, ahol az elég keményen küzdő MI ellen vonulunk hadba. Mivel idegen technológiák által bir-

tokolt földeken is folyik a játék, nagyon meg kell gondolnunk, hogy milyen taktikával vágunk neki a küldetésnek, milyen járművet és fegyvereket választunk ki célunk eléréséhez, és menet közben real-time adhatjuk ki a parancsokat is. Ez persze egyáltalán nem könnyű, nem véletlen, hogy egy 73 oldalas PDF fájlt is mellékelnek a játékhoz, amelyben az irányításról és a játékmenetről olvashatunk tudnivalókat, szükség is lesz rá, mert a DropShip bizony elég nehéz játék lett. A grafika és hangok sajnos csak közepes eredménnyel vizsgáztak, de a hangulat egyáltalán nem rossz, érdemes kipróbálni a TBG Software munkáját, még ha nem is ez lesz életünk nagy kalandja.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

70%

FEJLESZTŐ:
TBG SOFTWARE

KIADÓ:
BATTLEFRONT.COM



Most nyaralni jötem, vagy háborúzni?

Lopakodik a Tigris...



FIRST BATTALION

Az amerikaiak már megint part-ra szállnak, a németek már megint Sztálingrád felé nyomulnak, egyszóval megint elkészült egy második világháborús játék, amelyben a nagy páncélos csatákat élhetjük át. Ráadásul nem is akárhogy!

Eddig már számtalan FPS, RTS, és persze körökre osztott stratégiai játék született már a XX. század legnagyobb és legkegyetlenebb háborújáról, de viszonylag ritka volt a páncélosok történetét elmesélő alkotás. A First Battalion (vagyis az Első Zászlóalj) ezt a szerepet vállalta fel, és a DreamCatcher Interactive ki is tett magáért, hogy méltó virtuális eposzt készítsen a nagy páncélos csaták emlékére. A második világháború jelentősebb csatái - ahol természetesen a tankok is nagy szerephez jutottak - mind megtalálhatóak ebben az alkotásban, ráadásul három perspektívából is végigélhetjük az eseményeket, az amerikai, a német és az orosz oldalon is járműbe szállhatunk, hogy odapörköljünk az ellenségnek. És ami a legjobb az egészben, nem egy unalmas szimulátor, hanem egy RPG és stratégiai elemekkel dúsított akciójáték lett a végeredmény.

FÜSTÖLGŐ CSÖVEK

Először is nagyon kíváncsiak voltunk arra, hogy a minimális konfigurációként megadott 800 MHz, 256 MB RAM paraméterek mellett vajon milyen képet ad majd a játék, de egy ennél alig jobb gépen valóban szépen elfutott a First Battalion, igaz, elég ocsmány grafikával. Aztán jobb körülmények között már sokkal szebb összképet mutatott,

de nem a látványával győzött meg minket igazán. A hangulat már az első perctől fogva magával ragadja az embert, akár a normandiai partraszállás, akár Sztálingrád ostroma lesz csatánk színtere. Páncélosok, gyalogság és légiő is nehezíti utunkat, persze mi sem vagyunk egyedül a csatákban, de nem lesz könnyű dolgunk. A legjobb rész kétségtelenül a multiplayer, ahol akár 32-en indulhatunk harcba, itt aztán sokáig elapríthatjuk egymást. Az általunk irányítható tankok egyébként teljesen élethűek, az irányítás és a fizika azonban már inkább arcade jellegű, de ez egyáltalán nem zavart minket. Még lapzártakor is ment az aprítás, és el kellett ismernünk, hogy a First Battalion minden szempontból remek alkotás lett. Hol van már a Halál 50 órája?

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

80%

FEJLESZTŐ:
DREAM CATCHER INT.

KIADÓ:
DREAMCATCHER

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@3mernok.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.notebook.hu
www.pcland.hu



Rakétával bele a tömegbe, az az igazi. Majd a végén elnézést kérünk a csapattársaktól.

Íme egyik gépi csapattársunk. Halkan mondom, meg ne bántódjon: nagyon buta szegény.

...az meg ott épp a Pariah-t ritkítja...

RSNÉZET

GÓRIA

FPS

VEZET

Ó

VE GAMES

ESZTŐ

AL EXTREMES

BBBI JÁTÉKOK

AL, EXTREME

ALL, UNREAL

NAMENT SORO-

PARIAH

SLINK

319

WARPATH

A Digital Extremes neve még mindig szépen cseng, bár nyílt titok, hogy igazán nagyot csak az Epic Games-szel karöltve tudtak felmutatni. A gyenge közepesre sikeredett Pariah után most itt az újabb kapufa: egy teszkógazdaságos UT2004.

Bár az nem igaz, hogy a nagyhalak

mellett új arcoknak nincs helye a multis FPS-ek között, de ha valaki a *Battlefield*, *Counter-Strike*, *Unreal Tournament* vagy akár a *Quake* babérraira tör, annak igen-csak össze kell kapnia magát. Azt pedig nem hiszem, hogy a Digital Extremesnél bárki is azt tudná mondani a *Warpath*-ról (szívére tett kézzel, pislogás nélkül) hogy versenyképes az imént felsorolt címek bármelyikével szemben. Az egész játékot belengeli a szomorkás középszerűség hangulata, úgyhogy igazán még szidni se nagyon van kedve az embernek. Gyorsan fussuk végig, mit tud felmutatni.

HONFOGLALÓ

Az egyjátékos mód egy hexagonális hálón indul: a játék három frakciója - akik között csupán annyi a különbség, hogy másképp festenek, illetve más fegyverekkel kezdik a játékot - a térkép három sarkából pontokat, körönként léphet egy mezőt és így foglalja el (vagy védi meg) a területeket. Az egyes mezők néha stratégiai bónuszt is jelentenek: új fegyvereket kapunk (alapból csupán kettő van) vagy a fegyverek fejlesztésére használható pontokat (ld. *Pariah*). Ennyi. A hexagonális csiribiri persze csak parasztkivítés, botmatchek végeláthatatlan sorozatáról van szó, melyekben a *Warpath* négy játékmódja váltakozik. A deathmatch, team deathmatch és a CTF nem szorol magyarázatra, egyedül talán a Frontline Assault, mely olyan, mintha kicsit leegyszerűsíteniék az *UT2004* Onslaughtját: a pályán több

(néha csak egy) elfoglalható pontot találunk, melyeket... nos, el kell foglaljunk (ácsorogni kell rajta, amíg a miénk nem lesz). Ha valamelyik csapat minden pontot felügyelete alá vont, az ellenfél bázisa sebezhetővé válik, be lehet döngötni, fel lehet robbantani, lehet örülni.

» A HEXAGONÁLIS CSIRIBIRI PERSZE CSAK PARASZTKIVÍTÉS, BOTMATCHEK VÉGELÁTHATATLAN SOROZATÁRÓL VAN SZÓ «

VÉGED VAN, MINT A BOTNAK

Sajnos a botok mesterséges intelligenciája már önmagában agyoncsapja az egyébként is segítségre szoruló egyjátékos módot, csak nagyon rossz embereknek ajánlható, akiknek egyáltalán nincsenek barátai. Az öt nehézségi fokozat közül az első hárommal (négygyel...) senki ne próbálkozzon, mert kicsit úgy fogja érezni magát, mint róka a tyúkólaban. BFG-vel. Ellenfeleink néha csak állnak dermedten, míg mi ledaráljuk őket, máskor nyílegyenesen elköcognak mellettünk, mintha ott sem lennének, nem is lőnek ránk. Udvariatság! Az pedig már említésre sem méltó, hogy társaink és ellenfeleink egyaránt hajlamosak beszorulni egy sarokba, némi levezést helybenfutásra. Talán mondanom sem kell, ilyen botokkal nem kimondottan felemelő egy legalább minimális csapatmunkát igénylő CTF menet.

NA DE A MULTI!

Multiiban mindez annyiban módosul, hogy bármelyik fegyvert választhatjuk, a fejlesztéshez használható pontokat pedig a lemészárolt ellenfelek porhüvelyé felett lebegő zöld bizgentyűk formájában szedhetjük össze, ha pedig

összejött a megfelelő számú pont, ott helyben elintézhethetjük a szükséges módosításokat. A fejlesztődi egyébként jó ötlet lenne, csak egyik fegyver sem igazán jó, kezdetben is gyengék, fejlesztve is... Néha kapunk járműveket is, de ezeknek valódi funkciója nincs, maguk a pályák sem olyanok, hogy különösebben kihasználhatnánk őket - óh, mennyivel más *UT2004*-ben bepatnani egy járgányba és végighasítani a dombok között... haverok, buli, Mantal! Két dolgot azonban érdemes kiemelni: az egyik a vibro blade nevű közelharcifegyver, melyet külön gombbal használhatunk és pillanatok alatt kicakkozhatjuk vele a túl közel merészkedő ellenfeleket, a másik pedig a „dash” gombja, amikor az alap futásnál is gyorsabban sprintelhetünk - ezek jók. De ennyi az annyi. A *Warpath* talán lehetett volna jobb is, klasszikus azonban semmiképp, hamar el fogjuk felejteni. **mazur**

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIII 1,8 GHZ	P4 3000
256 MB RAM, 1,5GB	2 GB RAM
HDD, 64 MB VRAM	X800XL

Semmi gond nem volt vele. Legalábbis hardverszinten.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ lehet benne késélni :)	GRAFIKA	7
↓ unalmas, rosszul felépített térképek	HANGOK	6
↓ gyenge fegyverek	IRÁNYÍTÁS	7
↓ buta botok	HANGULAT	5
	KIHÍVÁS	7
	SZAVATOSSÁG	5

MAZUR VÉGSZAVA:

Ez az a műfaj, melyből sosincs hiány, úgyhogy aki ilyesmire vágyik, inkább nézzen körül alaposan, hátha talál jobbta. Fog.

» 64%

ÉS A TÖBBI:

Unreal Tournament 2004	89%
Ha már sci-fi hangulat, akkor <i>UT2004</i> . Remek fegyverek, pályák, járművek... És az örökzöld Onslaught.	
Pariah	74%
Minden szempontból középszerű sci-fi FPS. Voltak jó pillanatai, de hamar unalomba fulladt.	
Halo: Combat Evolved	91%
A <i>Warpath</i> -t a Halo hosszú évek távlatából is veri. Pedig ott nem is a multi volt a központban...	

SAFECRACKER

Tegyük a szívünkre a kezünket, és mondjuk meg őszintén, mindannyiunk elábrándozott már egyszer azon, hogy milyen is lehet profi betörőként tengődni. Nos, a Safecracker valami ilyesmi érzést ad meg nekünk, csak itt nem a rossz oldalon állunk.

Profi széftörőnek lenni egyáltalán nem könnyű dolog. Az ellenségünk egy fémdoboz, amelyet nem leütni, vagy szétlőni kell (bár ez is egy módszer, de nem a legzsánerebb tolvaj stílus), hanem szépen, finoman rájönni a titkára, és kinyitni azt. Nos a Safecracker története szerint régi betörő és széfszakértőként felbérel minket egy jómódú család, hogy keressük meg nemrég elhunyt rokonuk, a milliárdos Duncan W. Adams végrendeletét. Adams széfeket gyűjtött és finoman szólva is bogaras ember volt, ezt abból is könnyű kitalálni, hogy a különc milliárdos a gazdagságot jelentő dokumentumot elegáns villájában rejtette el, 35 széfje egyikében. A titkokkal teli kúriát tehát nekünk kell felfedezni, és felkutatni a végrendeletet, ami egyáltalán nem lesz könnyű.

NEHÉZ A BETÖRŐK ÉLETE

A point&click játékok ma már egyáltalán nem számítanak divatosnak, de van egy elég masszív játékos réteg, akik nem tudnak megszabadulni az ilyen jellegű alkotások varázsától. Nos nekik a Kheops Studio legújabb címe feltehetően a kánaánt jelenti, de most az utca embere is remek szórakozást találhat. A Safecracker ugyanis remek grafikával (ígaz csak 2D-s) hódítja meg

az embert, története érdekes és magával ragadó, ráadásul a főszereplő szinkronhangja is remek választás volt, ami sokat dob az egyébként lassú játékmeneten. Feladatunk itt jórészt csak kutatásból, és széfekek nyitogatásából áll, persze itt nem a számszáz ládikók fészegését értjük, mind a 35 széf esetében egy egyéni rejtvényt kell megfejtenünk ahhoz, hogy láthassuk a tartalmát. Ebből nem nehéz rájönni arra, hogy nem egy IQ-Light játékkal van dolgunk, sőt, a Safecracker kifejezetten nehézre sikeredett, ami próbára teszi a játékos türelmét. Ha azonban időt áldozunk rá, akkor nagyon kellemes órákat ad, mindenképpen érdemes kipróbálni, mert végre nem egy tucat játék pottyant az ölünkbe.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

80%

FEJLESZTŐ:

KHEOPS STUDIO

KIADÓ:

THE ADVENTURE COMP.



Ebbe sem szeretnék besorozni



Pac-Mannel valami komoly gond van

PAC-MAN WORLD RALLY

Hol vannak már azok az idők, amikor Pac-Man még kis sárga fejként suhant a labirintusban, és menekült a rosszarcú szörnyek elől? Ma már hősüneknek jócskán megszaladt, saját Rally játékot is kapott. De minek?

A Pac-Man World Rally tipikusan annak a trendnek köszönhető, amit az összes nagyobb retro játékhős megszenvedett már, főleg a konzolos arcok. Super Mario, Sonic, Crash Bandicoot, és Tapsi Hapsi is kapott már saját Kart, vagy Rally játékot, amelyben versenyezni kényszerültek társaikkal. Itt nincs nagy kihívás, csupán egy rajzfilmszerű, vicces versenyen kell részt venni, ahol power-up dobozok gyűjtögetésével kitolhatunk a pályatársakkal. Nem nagy ötlet, de annál szórakoztatóbb, csak akkor lesz már kicsit nyugós az ember, amikor tizedszer is ugyanazt akarják eladni neki, csak új arcokkal. Most éppen a Namco régi nagy klasszikusa, Pac-Man került sorra, meg is kapta a saját játékát, mi meg belenézgettünk, hátha tudunk valami újat mondani, de nem nagyon sikerült.

GOLYÓ-FUTAM

Nem sokat szenvedtek azzal a Smart Bomb Interactive programozói, hogy átgondolják a Pac-Man világot egy Go-Kart versenybe, pusztán fogták a régi szereplőket, és még néhány nagy arcade klasszikus figuráját, és beültették őket vicces járművekbe (vagy ők maguk lettek a járművek, ez a legszörnyűbb).

Ennek köszönhetően összesen 15 karakterrel és járművel indulhatunk versenyezni, köztük olyan nevekkel, mint a klasszikus sárga Pac-Man, Jr. Pac-Man, Toc-Man, Spooky, Erwin, Pac-Devil, Pooka, Fygar, Mr. Driller és még sorolhatnánk. Elég viccesen festenek ezek a régi figurák 3D-s köntösbe bújtatva, de ezt már korábban Mario vagy Sonic esetében is érezhettük. A játék egyébként hozza az elvárható szintet, de semmi újdonságot nem ad. Egy darabig vicces, szórakoztató, de inkább csak amolyan lenyűzött bőr a rókáról, ami elég hamar kiütközik. Retro rajongóknak, és lelkes gyerekeknek ajánlott, a többiek inkább keressenek valami komolyabbat.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

55%

FEJLESZTŐ:

SMART BOMB INT.

KIADÓ:

NAMCO



Fánkot vegyenek!!!



El a kezekkel a százlábútól!

THE ANT BULLY

Kétségtelenül a nyár a miniatürizálás jegyében telik: alig, hogy féltő kezeim alól kikerült a Micro Machines, itt egy újabb zsugorított hős: Lucas, a Pusztító!

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
PLATFORM-KALAND

KÖRNYEZET
HANGYABOLY ÉS KÖRNYÉKE

KIADÓ
MIDWAY GAMES

FEJLESZTŐ
MIDWAY GAMES

KORÁBBI JÁTÉKOK
RISE & FALL:
CIVILIZATIONS AT WAR,
EARTH 2160

FEJLESZTŐI PORTRÉ

A cég a videojátékok hajnala óta jelen van, olyan címekkel, mint a Pong vagy a Mortal Kombat sorozat. Persze vannak modernebb címek is, mint az EARTH 2160 vagy a Rise&Fall: Civilizations at War.

GYORSLINK
1629

A Warner éppen aktuális nyári (legalább is Amerikában akkor vetítik, nálunk szeptember 21-én premierkedik) gyermekrajzfilmje mellé a kombinált márkanév-értékesítés nagymenői – gondolom a gyerekművészek kapható figurák és miégymások mellett – multiplatformos játék megalkotására is parancsot adtak. És örvendezzünk vala. Még akkor is, ha a filmadaptációs gamék híresen trére sikerednek: az *Ant Bully*ban ugyanis pöttömre zsugorodva bebarangolhatjuk a kertet hangyabolyostul, pocsolástul, katicabogarastul.

keresztül kell, hogy bizonyítson, s hogy végre a hangyák megbocsásanak neki, s visszaváltoztassák.

ÉLET A BOLYBAN

Bár alapvetően konzolkonverzióról van szó, irányítása könnyen megoldható controller hiányában is. Ez legfőképpen annak köszönhető, hogy a WASD mozgásgombok mellett szinte csak a helyzetspecifikusan változó funkciójú akciógombot kell masszírozni. Ezzel lehet beszélni valakivel, ha az éppen előttünk van, esetleg falra mászni, vagy kisautó méretű petéket fej fölé lendíteni. Ezen kívül már csak a fegyverhasználat van hátra

jó, ha a fejlesztők rászánva némi időt (ami gondolom nem sok volt, a rászánt pénzügyi keretből meg még kevesebb) és políroztak volna a grafikán. PS2-n és tévén biztos jól mutat, de számítógépen darabosak a figurák, s a környezet is lehetne szebb. A mozgások szerencsére remekül kidolgozottak, szépen animáltak (vajon hogy tuskoltak be egy hangyát a motion capture gépbe?), bár előfordult jó párszor, hogy az NPC-k beakadtak a falba, vagy csak pörögtek szépen egymagukban. A hangokra és a zenékre csak két mondatot pazarolnék: úgy tűnik az audioszekció csak félúton járt a kivitelezésben, mikor eljött a

mindenki készüljön fel, hogy igaz, hogy Julia Roberts meg Nicholas Cage adja hozzájuk a hangot, de úgyis leszinkronizálják őket, a jól sikerült magyar címe pedig a fantáziától majd eldurranó Hangya Boy lett. No comment.

Sam

HARDVER

MINIMUM	ÉZZEL TOLTUK
PIII 800 MHZ	A64 3000+
256 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	RADEON 1800 XT

98%-ban simán futott, de néha – látszólag ok nélkül akadt egy kicsit egy pillanatra.

» LUCAS ARRA ÍTÉLTETIK, HOGY ROVARMÉRETBEN ISMERJE MEG A VILÁGOT «

– merthogy a gonosz bogaraktól meg kell védenünk magunkat, meg a jó bogaraktól is. Lesz hasznos botunk, begubóztató hálóvetőnk, lárvabombánk meg ilyesmi; ezeket egyre több küldetés teljesítése után kapjuk meg. Szintén ezek után kapunk egyre jobb páncélt, ami igazán jól mutat a kezdetben egy bőrgatyára szorítóko viseletünket kiegészítve.

A FÖLD ALÓL NÉZVE

A küldetéseket elvileg mi válogatjuk meg (a bolyban elsősorva található a questadó hangyák), azaz fel is írhatnak pluszpontnak a nagy szabadságérzést, de ez a valóságban mégsem így valósul meg. Tény, hogy szabadon kószálhatunk a föld alatt, de a missziók akkor is csak szinte lineárisan csinálhatók meg, egymás után, hiszen egyszerre csak egy vagy kevés számú választható. Nem baj, a környezet így is izgalmas, mondhatni rendhagyó perspektívából élhetjük az életet. Éppen ezért lett volna

játékleadás ideje. A Midway – elméletem szerint – ettől függetlenül kiadta a játékot, aminek az lett az eredménye, hogy többnyire borzasztó, félkész és idegtépő hangok jönnek ki a hangszóróból.

NÉMI ZAVAR AZ ERŐBEN

Kis játék után felvetődött bennem a kérdés, hogy kinek készülhetett igazából az *Ant Bully*. Nyilván az angol fiatalágnak, hiszen a feladatok „komolysága” öt éves szinten mozog. Ezzel ellentétben viszont a kivitelezés, ami szerint például nincs tutorial (jó, nem volt nehéz beleszokni a vezérlésbe, de nem is vagyok öt éves), és hogy néha izzasztó küldetésekkkel lepnek meg bolybéli barátaink. Automata mentés lévén van olyan, hogy szépen megismételhetjük a negyedórás küldetést. Szívem szerint sok idővel rendelkezés és angolul jól tudóknak ajánlom a játékot, de lehet, hogy az is elég, ha megnézik a filmet. Arra persze

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Nem hagyományos környezet	GRAFIKA	7
↓ Gyenge grafikai- és főleg audio kivitelezés	HANGOK	3
↓ Hullámzó nehézség	IRÁNYÍTÁS	8
	HANGULAT	7
	KIHÍVÁS	8
	SZAVATOSSÁG	6

SAM VÉGSZAVA:



Gyerekeknek éppen ideális lenne – amennyiben jól tudnak angolul

71%

ÉS A TÖBBI:

Madagascar	76%
Rendteget jópofa minijáték, aranyos grafika: ez végre egy jól etalált filmlicenz!	
I-Ninja	74%
A kis ninja kalandjai összhatásban remek szórakozást nyújtanak, kevésbé platformőrülteknek is.	
Ice Age 2: The Meltdown	54%
Hogyan puskázzunk el egy zseniális alapötletet: a játék fantáziáján, s enyhén szólva is összecsapott.	

Küldj SMS-t és nyerj!

EBBEN A HÓNAPBAN KISORSOLUNK EGY INNO3D GEFORCE 7900 GT VIDEOKÁRTYÁT

KÉRDÉS:

Milyen típusú memória van az Inno3D Geforce 7900 GT kártyán?

GS A – GDDR 3
GS B – DDR
GS C – DDR II

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. október 11.**

(Az SMS díja 250 Ft + áfa. Mindhárom mobilszolgáltató hálózatairól 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

Termékleírás:

- Memória: 512 MB GDDR 3
- Mag órajel: 450 MHz
- Memória órajel: 1320 MHz
- Csatolófelület: PCI-Express
- Max. felbontás: 2560 x 1600
- SLI kompatibilis



GameStar

LCD monitor/Tv



19 hüvelykes képátló

Beépített tv-tuner, teletext funkcióval

TN-panel

8 ezred másodperces válaszdíó

700:1 kontraszarány

300 cd/m² fényerő

170°/170° látószög

Távírányító mellékelve

Az M1917A-BZ az LG itthon eddig még nem látott monitor-tv családját gazdagítja. Azt, hogy melyik legyen a multifunkciós készülék elsődleges funkciója, a vásárló maga döntheti el.

Az LG a megjelenítő tervezésénél ügyelt a szép külsőre – hiszen ez különösen fontos egy olyan kijelző esetében, amely bizonyos esetekben a nappali központi helyét foglalja el, tehát állandóan szem előtt van. A kiváló minőségű anyagokból készült monitor formája és külseje egyaránt szemet gyönyörködtető, és ezt csak tovább fokozza a bekapcsológombnál ívesen meghajlított ezüst díszléc. A külső tehát makulátlan, bár portré beállításra nincs lehetőség.

Nem könnyű megállapítani a monitor-tv elsődleges funkcióját. A beépített tv-vevő teljes körű szolgáltatást nyújt sztereó hanggal és teletexttel. Ehhez még egy távirányító is társul, amelynek kezelését szokni kell kicsit. Menürendszere magyar, ráadásul a magyar területi beállításokkal

LG Flatron M1917A-BZ

az automata csatornahangolás is tökéletesen végbemegy.

A hátdoldalon az antennabemenetek mellett kompozit-, S-Video, SCART- és D-Sub (analóg monitor) csatlakozó is helyet kapott. Ez utóbbinak köszönhetően ez a modell monitorként is funkcionál, maximális felbontása 1280×1024. A kijelző 8 ezred másodperces válaszdíjú TN-pannellel készül, így játékokra és tévénézésre egyaránt alkalmas. A TN-panel ellenére színmegjelenítése hibátlan (mindkét üzemmódban), csak a homogén fekete háttéren tapasztalható némi bevilágítás. A beépített, kisméretű, 2×3 wattos hangszórópár nem házimozizásra vagy hangoskodásra való. Az LG Flatron M1917A-BZ televízió és képernyő üzemmódban egyaránt megállja a helyét.

Termék: **LG M1917A-BZ monitor tv**

Forgalmazó: **LG Electronics Magyar Kft.**

Ár: **98 870 Ft**

Web: **www.lg.hu**

TIPPEK TRÜKKÖK

SZERKESZTOI JEGYZET



Jaj, hogy telik az idő... és változik a világ. Túl vagyunk a Games Convention játékiállításán, s elkészült a szeptemberi számunk is. A nagy hajrában kitaláltuk, hogy egy kicsit átalakítjuk a tippet is. Én eddig itt főként a KV Születtel foglalkoztam, néha egy-egy játékhoz tippet is írtam, ám a változás szele elért engem is. Nagy loboncomból már kibányásztam a beleszállt faleveleket, s most örömmel jelenthetem: a KV szünet átalakulóban van. A jövőben jobban rágyúrunk a fórumra, vagyis inkább arra, hogy egymásnak is próbáljatok segíteni. Azért van erre szükség, mert visszahallottuk, hogy egyesek bátoratlanok, nem mernek ott kérdezni, nehogy butácskának tűnjének. Nos, erre is jobban odafigyelünk majd. Emellett gratulálunk a Hősök Tere ehavi versenyszámainak nyerteseinek! Örömködés után pedig máris beleáshatjátok magatokat e havi tippetermésünkbe. Van itt *El Matador*, *ParaWorld*, *Reservoir Dogs*, meg egy csomó egyéb.
Berkenye

CHEET DV ZE MONZ EL MATADOR

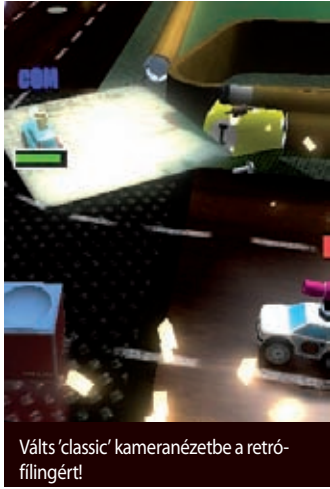


Cheet:
Játék közben a [Tab] feletti [0] billentyűvel hozd elő a konzolt és írd be az alábbi parancsok egyikét:
weapons (minden fegyvert meg kapsz a játékban)
health (sérthetetlenség)
ammo (nem fogy el a lőszer)

MICROMACHINES V4

1 Az idő az úr
Mivel ez a legfontosabb, takarékoskodj az idővel. A kocsik között nem véletlenül tudsz választani. Minden pályára más típus a legalkalmasabb. Előbb-utóbb úgyis rájössz.

2 Be az árokba
Multiplayer módban jó taktika, ha ellenfeleidet rögtön a rajt után megpróbálsz kilökní oldalra. A mesterséges intelligencia által irányított autók valahogy ügyesebbek.



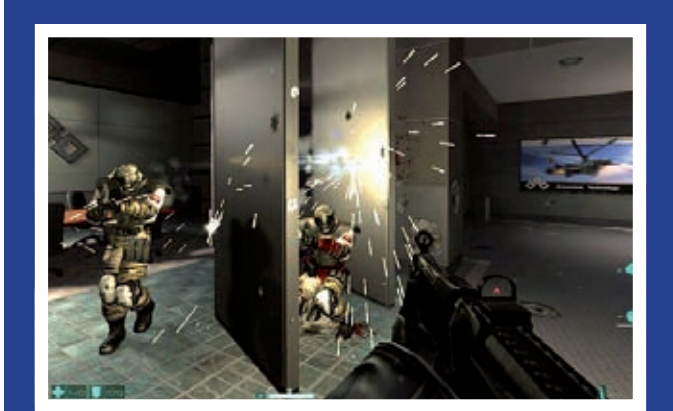
3 A visszavágó
Ha ugyanezt a taktikát alkalmaznák ellened a versenytársaid, szimplán lassíts le és figyelj, ahogy szintén az árokba

FIFA 07



1 Olléé!
Ha a játékban három góllal vezetsz, és hazai csapattal játszol, kezdj el hátul passzolgatni, és a közönség elkezd ollézni. Poén.

2 Ekezet nélkül!
A csapatnagok nevében az ekezeteket nem kezelí le a játék. Ez akkor okoz gondot, ha saját csapatot hozol létre és rákeresnél egy játékosra. Ilyenkor az illető nevének azon részét írd csak le, amelyben még nincs ékezet. Például 'Juhász' esetén 'juh', Király esetén 'kir', ésatöbbi.



FEAR COMBAT

Íme néhány fontosabb tanács az egyik lemezünkön mellékelt multi móka használatához

- 1 Csak szabály szerint!**
Mindig legyél tisztában annak a szervernek a házirendjével, amelyre éppen belépsz. A kitiltások nagy része abból fakad, hogy egyesek (nem szándékosan) megsértik a leírt szabályokat.
- 2 Hasznos a grafika**
Az árnyékokat semmiképp se kapcsolj ki a játékban, hiszen a sarkokon így könnyen kiszúrhatod, ha valaki éppen ott várakozik, hogy lecsapjon. Lépéselőnyben simán meglepheted a rejtőzöt.


 AZ EHAVI VERSENY BEKÜLDÉSI
HATÁRIDEJE SZEPTEMBER 25.

EXTRA RÉSZELETES EREDMÉNYEK A DVD-N

HŐSÖK TERE

Kedves Virtuális Sportolók!

Múlt hónapban is több száz levelet kaptunk, melyekben az Auto Assault és a Street Racing Syndicate versenyszámaira neveztek. Persze, csak egy győztes lehet versenyszámonként, de mindenkinek gratulálunk, aki bejutott a tíz legjobba, hiszen rengetegen indultak el.



Szabó Dávid és ValenHUN nyereménye a For-Max Kft. felajánlásában egy **VS PC-Mate SDC-256**, illetve egy **AVS NanoBlade x-SD** bővíthető MP3 lejátszó. Gratulálunk a nyerteseknek, nyereményüket postai úton juttatjuk el. Nekik.

Ehavi versenyszámaink:



1. versenyszám

Flatout 2

A nagy sikerre való tekintettel ismételtelen egy autós játékban mérhetitek össze a tudásotokat, persze közel sem úgy ahogy azt eddig tehettétek. Nem kell itten verdát tuningolni vagy roszarcú embereket bealázni versenyben hogy több pontot érhesd el. Csupán annyit kell tenned, hogy elindítod a Flatout második részét, belépsz a minigamekhez, elindítod a High Jumpot, aztán, uccu neki! Aki nagyobbra lövi az embert, az nyert!

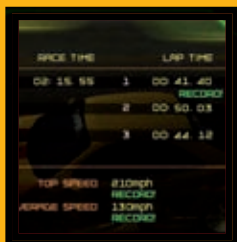


2. versenyszám

LEGO Star Wars II

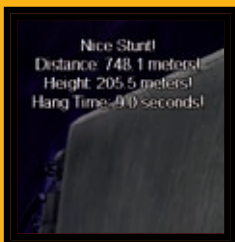
Merőben új, kicsit platformos versenyszám következik, a LEGO Star Wars II Demójában. A cél hogy minél több lego érmét gyűjts össze. Ezt az első pályán (Mos Eisly) kell megtenned és csak és kizárólag aktuális érméd száma számít (ezt a bal felső sarokban, a karakter képe alatt láthatod). Ezért már érdemes nekiülni gyűjtögetni Obi Vannal és társaival. Minél nagyobb szám szerepel a karaktered képe mellett, annál nagyobb az esélyed a győzelemre!

EREDMÉNYHIRDETÉS



STREET RACING SYNDICATE

Szabó Dávid	41:40
Gáti Attila	50:21
Sziklai Gyula	53:46
Bagonyi László	53:65
Lehocky Gábor	54:40
Papp Dávid	55:79
Krekk	56:61
Váry Kovács Gergő	56:78
Séra József	57:07
Szarka András	57:09



AUTO ASSAULT

ValenHUN	748.1 m
SZ. Tamás	599.1 m
Nagy Dániel	569.1 m
Misi	553.4 m
Slower	542.7 m
Takács Péter	530.1 m
Balázs Barnabás	445.2 m
Hidasi Martin	445.1 m
Vajna Péter	434.0 m
Varju Róbert	426.8 m
NorBEE	423.1 m

FIGYELEM!

Mindkét versenyszám eredményeinek beküldési határideje **SZEPTEMBER 25. 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 ügynök 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 nyereményét a Magyar Honvédség kapja meg.

Ha van olyan játék, melyben nagyon szeretné összemérni magát a többiekkel, írj meg! Sok sikert mindenkinek, várjuk az eredményeket!
Címünk: hosoktere@gamestar.hu Mint az közismert.

VEGYES CHEATEK

FLATOUT 2

GIVEPIX – összes autó karrier módban
GIVEALL – összes pálya
GIVECASH – \$1,000,000
WOTKINS – flatmobil
RAIDERS – fagyálto kocsi
RUTTO – pimpster
KALJAKOPPA – rakéta kocsi
GIEVCARPLZ – iskolabusz

WARPATH

Az alábbiakat a Cheat menüben írd be:

IMALAZYBEEOTCH – single player mód feloldása
F3ARM3 – sérthetlenség
ALLAMO – összes löszer
MYLOCATION – kezdőpont

Win – megnyeri a meccset
Lose – elveszti a meccset

PIRATES OF THE CARIBBEAN

Pályakódok: írd be az alábbi kódokat, hogy átugorj a következő pályára, teljes élettel

RPZK04HQ56 6L9QFVBH1Z
S3YP9P76QR XBTBYFJXW?
P4RMGLXR2R X3PQ730JXY
2Z4VYTXSTZ DNNBSZPW6P

RUSH FOR BERLIN

Játék közben üsd le az [Enter]-t, majd írd be az alábbi kódok egyikét, s aztán üss megint [Enter]-t.

iamchucknorrisInstant: győzelem, pálya átugrása
chucknorrishim: megöli a kiválasztott egységet
lethimbechucknorris: növeli az egység szintjét

openforchucknorris:

megnyílik minden kampány és küldetés

tobechucknorris:

sérthetlenség

gimchucknorris:

végtelen erőforrás

THE BARD'S TALE

Az alábbi kódok akkor hozhatók működésbe, ha a jobb oldali [Shift] lenyomása közben nyomogatsz az alant leírt nyíl billentyű-kombinációkat.

Sérthetlenség: Jobb, Bal, Jobb, Bal, Fel, Le, Fel, Le.
Dupla sérülés: Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb
5000 arany és extrák: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb.

DEVIL MAY CRY 3

Ha nehéz fokozaton viszed végig a játékot Danteval vagy Vergillel, akkor megnyitod a Dante Must Die nevű „küldetést”.



ELMATAADOR

A harmadik személyű akciójátékban hősünk még ballonkabát nélkül is igen jól utánozza *Max Payne*-t, de valahogy sérülékenyebb a lövedékekkel szemben. Van azért itt néhány apróság...

Ráérünk

Néhány pálya viszonylag nehéz, míg másokon könnyedén át tudsz majd szaladni. Ha épp izzasztó helyzetben vagy, nyugodtan állj félre az akcióból, vonulj egy meghitt, csendes helyre a karakterrel és menj el kávézni vagy esetleg a kószolba... az életünk addig ugyanis szépen lassan visszatöltődik.

Csak lassan

Bár elméletileg egy gyors akciójátékról beszélünk, pont a fent említett nehézség miatt sokszor egyszerűen lehetetlen úgy megoldani a feladatot, hogy belerombolsz az ellenfelek arcába. Sokkal hatásosabb lehetsz, ha Sam Fisher módjára, guggolva leszedsz mindenkit, viszonylag biztonságos távolságból. Egyedül ott siess, ahol időre el kell végezned a feladatot.

Még a bokron át is

Arra azonban vigyázz, hogy az ellenfeleknek sasszemük van. Még az óriási bozótokon, sőt a falakon is átlátnak.

Utóbbi természetesen csak úgy lehetséges, ha sarkon állsz. Attól ugyanis, hogy Te nem úgy fordítod a kamerát, hogy beléss a sarkon túlra, az ellenfél még láthat. Erre nagyon figyelj oda!

Vetődj prédára

Kicsit fura, hogy a lassított vetődés [Shift] szinte egyáltalán nem veszi le a „bullet-time energiából”, míg a síma beléssítés [Tab] annál inkább. Ráadásul ez egyébként is kevésbé használható az akció során, szóval érdemes bal kisujjadat állandóan a [Shift] billentyűn pihentetned.

Ne törődj másokkal

Azokon a pályákon, ahol melléd szegődnek kollégáid, felejtse el a bajtársi szolidaritást. Ők úgyszólván a veszítőkbe, meg hát amúgy is van belőlük elég, s legalább így elveheted a fegyverüket ☺. Egyébként a puskákat nem viheted magaddal a következő pályára, úgyhogy nem érdemes velük túlságosan spórolni.



Na, most kéne használni a [Shift] vetődést.



Vigyázz a gránátokkal, ha feléd dobnak egyet, mert messziről is sérülést okozhat. Ugyanakkor ellenfelek ellen hatásos.

DUNGEON SIEGE 2: BROKEN WORLD

Terepszemle

Jól nézz körül: a főúttól nem messze sok-sok használható bigyuszt találhatsz. Az ún. cul-de-sac-ok általában reagenteket, vagy azok receptjeit tartalmazza.

Enemy statok

Nagyon fontos az enemy statok figyelése, amelyek színekkel vannak megkülönböztetve. Íme egy kis magyarázat:

Zöld – a mob legalább öt szinttel alattad van

Kék – a mob két szinttel van alattad

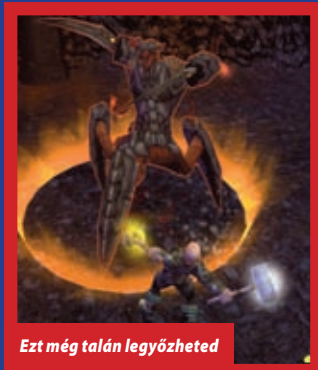
Citrom – a mob egy szinttel alattad vagy fölötted van

Narancs – a mob négy szinttel fölötted van

Piros – öt szinttel van feletted, rohanj!

Állj! Tovább!

Ne próbálj akcióhőst alakítani. Itt a harc taktikai alapokra helyezett, ezért



Ezt még talán legyőzheted

aztán érdemes gyakran megállítani a játékot, hogy legyen idő áttekinteni az aktuális helyzetet. Ugyanez vonatkozik arra az időre is, amíg az inventory-ban vagy a skill oldalon barangolsz – főleg ha épp ellenséges területen tartózkodsz.

Legyél hátralátó!

A játék öt gyorsmentést tárol csak el, ami nem mindig elegendő, ha valahol

A *Dungeon Siege 2* kiegészítője számos újítást tartalmaz, közülük néhányat talán nehéz lesz megszokni. Az alábbiakban ezekre, s néhány tipikus elakadási pontra szeretnénk rávilágítani.

nagyon elakadsz. Jobban teszed, ha a mentéseket kimásolod magadnak időnként, s ha szükség lenne egy korábbi állásra, csak bemásolod a régi helyére és már jó is. A fájlokat a Dokumentumok\My Games\Dungeon Siege 2 Broken World\Save\SinglePlayer útvonalnál találod.

Bájtaltan

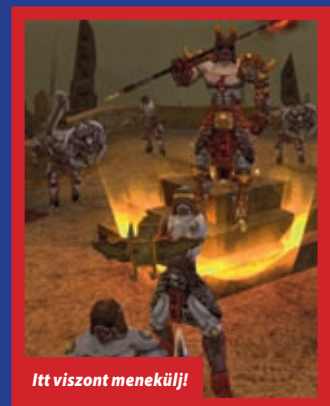
Mindegy, hogy megtanulod-e a bájtalfőzés rejtelmét, vagy inkább csak jól bevásárolsz belőlük, de mindenképp legyen nálad elég élet- és mana kortyolgatni való. Vásárolni a városokban tudsz leginkább.

Tudd, hol a határ

Ha úgy adódik, vállald be a „vereséget” és állj odébb, minthogy olyan csatákba keveredj, amiből nem biztos, hogy komoly sérülések nélkül megoldod. Mivel a mágusok türik legkevésbé a sérüléseket, félrevonulni és picit pihenni igazán megéri velük.

Nem mindig a legnagyobb a legerősebb

Harc közben ne a méret alapján próbáld megállapítani egy ellenfélről, hogy mennyire erős. Akár a zöld színű mobok is nagyobb kárt okozhatnak benned, mint egy főellenfél, ha a támadásukra érzékenyebb vagy.



Itt viszont menekülj!

Holdfény Fantasy Kft.

1075 Budapest Wesselényi u. 10.



Részletek

a www.holdfenyteam.hu oldalon

e-mail: info@holdfenyteam.hu

Tel/fax: 06-1-343-0730



Nyitvatartás: H-P: 10h-18h-ig, Sz: 9h-13h-ig, V: Zárva



PARAWORLD

Age of Empires Jurassic Parkba öltve: alapvetően így lehetne összefoglalni a Paraworldöt, de ezt leszámítva alaposan el tud kalapálni a gép, ha hagyjuk neki. Ezen a két oldalon keresztül néhány taktikát és trükköt szeretnénk megosztani veletek, hogy ez a csúfság ne történhessen meg. . .



Eleinte, amikor még nincsenek egyéb katonai egységeink, akkor – amíg a termelés nem indul be – nem árt, ha hőseinket kicsit hátrahagyjuk védekezni.

Termelés

Csakúgy, mint a legtöbb RTS-ben, a háborúzáshoz alaposan ki kell építenünk a háttérgazdaságot, hiszen a katonai egységekhez és épületekhez rengeteg élelmiszerhez és egyéb nyersanyagra van szükségünk. A betakarítás nemes műveletét a parasztek és a halászhajók végzik el, úgyhogy ebben a részben ehhez szeretnénk némi segítséget nyújtani

„Work, work”

A parasztek ebben a játékban is kulcsfontosságú egységeink lesznek: fát, követ, gyümölcsöket gyűjtenek, vadállatokra vadásznak és mindent hazacigölnek a bázisra. A parasztokat a Town Hallban húzhatjuk fel: minimum

nyolc-tíz (később talán még több) darabra szükségünk is lesz, hogy a nyersanyag áramlása gördülékenyen menjen.

„Biztonsági örök”

A parasztek biztonságos munkája létfontosságú, mert ha akadályozzák, vagy neadjisten lemészárolják őket, akkor megtorpanhat a nyersanyagok és a kaja beszerzése, ami a katonai fejlesztéseink látják kárát. Éppen ezért mindig állomásoztassunk egy kisebb sereget a parasztek körül, hogy ha jön az ellen, vagy az agresszív dinók kötekednének, akkor inkább velük vegyék fel a harcot. Ugyanez igaz a halászhajókra is: a halászhelyeken tartsunk ott egy-két hadihajót védőnek. .

A bőség zavara

Más RTS-ekkel ellentétben nincs végtelen helyünk a fa, a kő és a kaja tárolására, amikor pedig megteltek a „kamrák”, akkor a buta parasztek megállnak és nem mozdulnak, amíg a problémát meg nem oldjuk. (A játék ilyenkor nem figyelmeztet minket, csak azt látjuk, hogy mozdulatlanul állnak embereink és a halászhajók is ott horgonyoznak a kikötőkben.) Amikor már van rá lehetőségünk, akkor építsünk minél hamarabb marketplace-eket, illetve a beszerzett nyersanyagot se sajnáljuk, hanem használjuk fel a katonai épületek fejlesztésére. Ha valamit nem tudunk azonnal kihasználni, akkor pedig küldjük el munkásainkat valamilyen más munkavégzésre.

A mai menü: megint hal...

Amikor már van kikötő, akkor már nem érdemes a parasztokat vadászni küldeni, vagy gyümölcsöt szedni, inkább végezzenek más feladatot, a halászhajók zsákmánya épp elég kaját hoz a konyhára. Arra viszont figyeljünk, hogy amikor hajóink kihalászták a környékről a halakat, akkor maguktól nem keresnek új helyeket, hanem szépen lehorgonyoznak a kikötőben. Mindig térképezzük fel tehát minél alaposabban a tengert, újabb és újabb halászhelyek után kutatva. (Gy.k.: Ahol a vízből kiugrandoznak a halacsckák.)

Védelem

A Paraworldben a mesterséges intelligencia egész agresszíven és váratlanul



Vigyázzunk az dinókra, mert az agresszívbabb típusúak a legváratlanabb pillanatban támadhatják meg a falut.



Csata közben egyfolytában nyomogassuk a „rangjelzés” gombot, amíg csak lehet – így fejlesztjük folyamatosan embereinket.



A jó messziről lövődöző hadihajók bevetése ebben az RTS-ben is a leghatékonyabb taktikák egyike.

támad, akár egyszerű barbárokról, akár egy ellenséges népről van szó. Éppen ezért borzasztóan fontos, hogy a bázisunk minden szempontból be legyen biztosítva: jól kiépített védőfalak, megfelelő mennyiségű helyőrség kell hogy védelmezze parasztjainkat és kulcsfontosságú épületeinket...

Falak mindig legyenek

Más RTS-ekkel ellentétben a várost körülvevő falrendszernek óriási jelentősége van, ugyanis sokkal erősebbek és tovább tartanak, mint máshol. Amint elég kő és fa áll rendelkezésünkre, azonnal húzzuk fel a falakat és a megfelelő helyre elhelyezett kapukat. A falrendszerekbe tornyokat is építünk: innen folyamatosan nyílzápor zúdul a közeledő támadókra.

Természetes akadályok

A falrendszereket mindig úgy építsük ki, hogy valamilyen természetes akadályhoz kapcsolódjanak. Vigyázzunk: a kisebb tavakba ugyan nem tudunk falat belerakni, viszont ezen át tud gázolni az ellenség, úgyhogy valahogy kerüljük meg. Amennyiben a falrendszerünk valamilyen erdőhöz kapcsolódik, akkor

figyeljünk rá, nehogy buzgó favágóink kivágják a fákat, amikor éppen nem figyelünk...

Helyőrség

A városban mindig állomásoztassunk egy kisebb sereget, arra az esetre, hogyha az ellen áttörné a falakat (már ha vannak egyáltalán falak persze...) Csakúgy, mint a kint portyázgató csapatainknál, ezek is legyenek kellően változatos összetételűek (íjászok, közkatonák, stb.), de persze ne ide pazaroljuk el a veterán, alaposan kiképzett egységeinket.

Újjáépítés

Ha az ellen alaposan megrongálta a falakat, vagy a fontosabb épületeket, akkor azonnal küldjünk oda néhány parasztot, hogy helyrekalapálják őket. A helyreállításához persze fára és kőre van szükség, úgyhogy netán kifogytunk volna belőle, akkor küldjük el a többieket beszerző körutakra. Vigyázzunk a restaurátorokra, mert az ellen előszeretettel szedi le őket a távolból íjászaival, illetve a külső falaknál vadállatok is ólálkodhatnak. Ha elkészültek a munkálatok, akkor ne felejtsük el visszaküldeni a parasztokat dolgozni, ilyenkor ugyanis megállnak a

ház mellett, és „jómunkásember” módjára nem csinálnak semmit...

Offenzíva

Ha már megvan a portyázó, támadó seregünk, akkor mielőtt egyáltalán elindulnánk bármerre is, először derítsük fel, hogy egyáltalán hol telepedett le az ellen... A csapatok összeállítása, illetve a jól ütemezett támadás talán a legnehezebb része a Paraworld-nek, úgyhogy gondolom nem sértünk meg benneteket néhány jótanáccsal...

Csapatösszeállítás

A csapatösszetételünk nyilván kulcsfontosságú: támadó seregünknek sokkal változatosabbnak és felkészültebbnek kell lennie, mint a hátrahagyott védőknek. A hősökre óriási szükség lesz, különösen akkor, ha már ki vannak fejlesztve a speciális képességeik. Emellett mindig szervezzünk be darálós egységeket és íjászokat – lehetőleg veteránokat mindenikből.

Gyors „előléptetés”

Harc közben embereink állandóan fejlődnek, úgyhogy nyomogassuk egyfolytában az előléptető gombot,

miközben egyszerre több embert is kijelöltünk. A tapasztaltabb, harcedzettebb katonák nem csak egyszerűen szívósabbak és nagyobbakat ütnek, hanem – a hősökhöz hasonlóan – speciális képességeket is megtanulnak: a magasabb szintű íjászok például „célzott lövéseikkel” hatalmas sebést okoznak bármilyen ellenség típusban.

Ó, én hőseim!

A három állandó hősünk a legerősebb egység típusunk: rendkívül szívósak, és speckóik révén a leggyilkosabb támadó erőt is képviselik. Amikor egy hős meghal, akkor sincs baj, mert (jellemző módon...) a kocsmában újjá lehet éleszteni, csak elég koponya kell hozzá. Ha kifogytunk a koponyából és nincs épp kéznél egy ütőképes seregünk, az elég nagy pech, mert a koponyákat az elhullott ellenségtől lehet leginkább beszerezni. Néhány koponyát ugyan levadászott állatoktól is össze lehet szedni (minél erősebb az állat, annál többet), de sokkal tovább tart, mire a kellő mennyiség összejön ezekből, mintha háborúznánk, ergo a hősökre vigyázzunk, mint a szemünk fényére...



Ha a halászhajót irányítjuk, akkor jobb klikkel az ugráló halakon tudjuk rávenni a munkára. Ezután addig halászat, amíg ki nem merül a horgászhely.



A biztonság kedvéért ne csak halászatból oldjuk meg az élelmiszerellátást: ha kifogytak a halászhelyek, akkor létszükséglet, hogy legyenek bűzamezőink.

RESERVOIR DOGS

„Mr White, Mr Brown, Mr, Orange, Mr Pink...” - a Reservoir Dogs gengszterei mindegyikét mi fogjuk irányítani. Bár *Max Payne*-t alázó pokoli szitukba nem fogunk kerülni, de azért van a játéknak pár forró pillanata, úgyhogy néhány jó tanáccsal szeretnénk szolgálni, mielőtt szétveritek a billentyűzetet. . .

Fedezékbe!

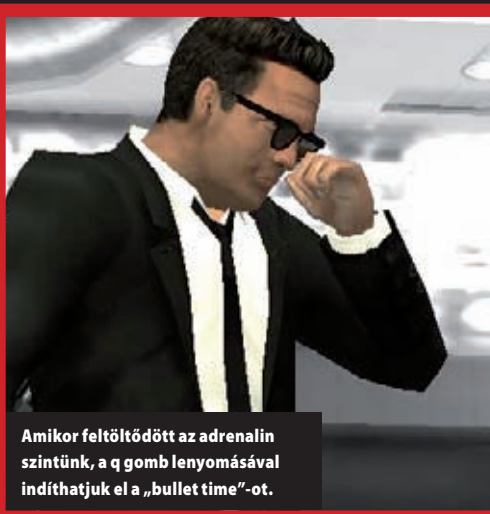
Természetesen, mint minden TPS-ben, itt is óriási jelentősége van a fedezékeknek. Ha valamilyen akadály mögé bújunk, akkor nyilván nem tudnak eltalálni, de csak akkor, ha a megfelelő szögben vagyunk és nem dugjuk ki a fejünket, miközben másokra célzunk. Vigyázzunk, mert ha egy fedezék mentén mozgunk és az elhajlik valamilyen irányba, akkor olyan pozícióba is kerülhetünk, ahonnan már könnyen le tudnak szedni!

Alkalmához illő mordályok

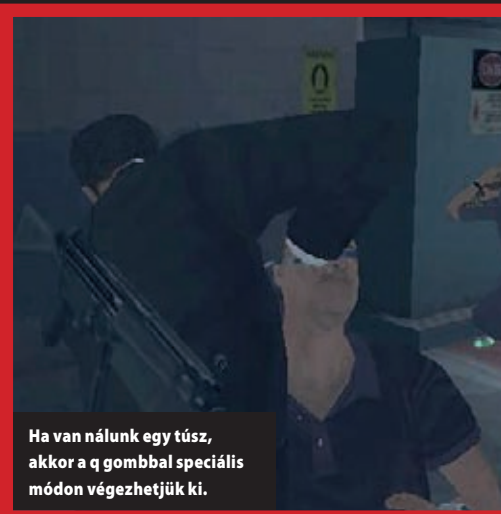
Más akciójátékból is tudhatjuk, hogy távoli célzásnál nem igazán alkalmas például a shotgun, itt viszont nem csak pontatlan, hanem tökéletesen használhatatlan is. Hiába is célzunk valakit a leghajszálpontosabban egy sötét, sohasem fogjuk eltalálni, úgyhogy mindig a megfelelő fegyvert használjuk megfelelő pillanatban, hiszen a shotgun közvetlen közelről iszonyú tüzérot képvisel.

„Ne ugrálj kiccsávó...”

Egy új helyszínre érkezve a legbosszantóbb, amikor az egyik civil bekapcsolja a riasztót, úgyhogy a LEGELSŐ dolgunk mindig az legyen, hogy ezt valahogy megakadályozzuk megfélemlítéssel, azzal, hogy a fel mellé állítjuk, vagy végszükség esetén egyszerűen lepuffantjuk őket.



Amikor feltöltődött az adrenalin szintünk, a q gomb lenyomásával indíthatjuk el a „bullet time”-ot.



Ha van nálunk egy tús, akkor a q gombbal speciális módon végezhetjük ki.

Max Payne beájulna

Mindig figyeljük a fokozatosan feltöltődő adrenalin szintünket, de ne pazaroljuk el, hanem akkor nyomjuk be a bullet time-ot, amikor négyen-öten állnak velünk szemben. Ilyenkor félre sem kell nagyon ugranunk, csak gondosan célozzuk be egymás után a egy-két lövés erejéig a rosszfiúkat (bocsánat: jófiúkat) aztán kényelmesen végignézhethetjük, amint egymás után eldőlnék. Érdekes módon amilyen szívósak a zsernyákok „normál” időben, olyan kevés golyó elég ahhoz, hogy a lassított módban kivégezzük őket...

Túszul ejtés

A játék egyedi megoldása a túsul ejtés, ezért ehhez is adunk pár tanácsot, nehogy a foglyaitok valami butaságot csináljanak, miközben négy-öt zsarut tartotok sakkban a fejéhez tartott pisztollyal...

1. szakasz: Ismerkedés

„Szabad egy túszra?” – kérdezhetnénk előzékenyen, mielőtt a kiszemelt áldozatot elkapjuk, de nem biztos, hogy kedvező választ kapnánk, ezért a legjobb módszer, ha inkább a [Space]-t gyorsan lenyomjuk, amikor a hátuk mögé kerülünk. Figyelem: ezután (hacsak nem akarjuk őket elengedni...) véletlenül SOHA ne nyomjuk le a [Space]-t még egyszer!

2. szakasz: Együtt járás

A túsokkal együtt nem is olyan könnyű mozogni, mint az hinnénk, mert az izgága zsaruk azonnal tüzet nyitnak ránk ilyenkor, ha hátat fordítunk nekik. Mindig figyeljük tehát, hogy senki ne kerüljön a hátunkba, miközben mozgunk.

3. szakasz: Légy vele kedves!

Amikor a zsaruk meglátják, hogy van nálunk egy tús, nem biztos, hogy rögtön meghatódnak tőle, úgyhogy kell egy biztatás, különben nem teszik le a fegyvert. A „biztatás” mindössze annyi, hogy a fegyverünkkel kicsit barátilag megpaskoljuk foglyunk fejét...

4. szakasz: Figyeld még a lélegzetét is!

A túsunk egy idő után össze fog esni, még akkor is, ha egyáltalán nem bántottuk előtte. Ezt a fokozatosan csökkenő piros csíkon láthatjuk. Ezért mielőtt bekövetkezne az elkerülhetetlen, gyorsan nézzünk másik tús után. Hogy a régi se okozzon galibát, fordítsuk őt is a fal felé, és fogjunk magunknak egy másik friss delikvenst.

5. A keserű búcsú

Ha elég energiaszintünk gyűlt össze, akkor ki is végezhetjük a túszt, feltéve, ha már tényleg nincs rá szükségünk. En egyszerű öt zsaru előtt nyírtam ki az áldozatot az egyik „signature” mozdulattal, erre mindenki lerakta a fegyvert... Hogy ez teljesen véletlen, vagy bug volt-e, vagy így működik normális esetben a szkript, azt már sohasem tudom meg, mert ez a trükk többet nem jött össze...

A túsokkal sakkban tarthatjuk a rendőröket és rábírhathatjuk, hogy dobják el a fegyverüket.



Valódi csengések

06-91-229-999

Magyar Dance-Trance-Techno

Andrewboy & Dennis Clarke - Hello allomás.....	GET15102
Andrewboy & Dennis Clarke - Hello.....	GET15103
Andrewboy & Dennis Clarke - Születésnapomra.....	GET15104
Andrewboy - Hello.....	GET15288
Dance4Ever - 1001 éjen Acoustic Radio Edit.....	GET15291
Dance4Ever - 1001 éjen Club Mix.....	GET15292
Dance4Ever - 1001 éjen Radio Edit.....	GET15293
Dance4Ever - 1001 éjen Spy The Ghost Remix.....	GET15294
Dance4Ever - 1001 éjen.....	GET15357
Danceland/DJ Team & McCoy feat. Tin - Érints meg.....	GET15358
DJ Pár - Elműlik minden.....	GET15364
DJ Szabmári - Sűj egy lítkot.....	GET15368
Spy The Ghost - Spy house is my house spy da.....	GET15392
Tommy B. & G. Briet meet Steve - Émék.....	GET15394
Karanyi - First act something different.....	GET15202
Karanyi - Hazút.....	GET15203
Josh feat. Jutta - Nincs az a szó Dred Mix.....	GET15271
Josh feat. Jutta - Nincs az a szó Eric Vs Spigboy Mix.....	GET15272
Josh feat. Jutta - Nincs az a szó Pmx Version.....	GET15273
Josh feat. Jutta - Nincs az a szó Radio Mix.....	GET15274
Josh feat. Jutta - Nincs az a szó Slow Radio.....	GET15275

Külföldi Dance-Trance-Techno

Bob Sinclar - For you.....	GET15346
Bob Sinclar - Give a Lil love.....	GET15347
Bob Sinclar - In the name of love.....	GET15348
Bob Sinclar - Love generation Ron Carroll Remix.....	GET15350
Bob Sinclar - World hold on.....	GET15355
Deep Dish - Dreams.....	GET15361
Deep Dish - Dub shepard.....	GET15142
Deep Dish - Everybodys wearing my head.....	GET15143
Deep Dish - Floating.....	GET15139
Despina Vandi - Thelo na se do.....	GET15163
Despina Vandi - Thimissou.....	GET15164
DJ Sammy - Heaven.....	GET15303
DJ Sammy - Paradise of love.....	GET15305
DJ Sammy - Sunchild.....	GET15306
Infemal - Big ride lickers intro.....	GET15185
Infemal - Careful with the boys.....	GET15189
Infemal - Cheap trick kinda girl.....	GET15190
Infemal - Cheap trick the the silent movie.....	GET15191
Pakito - Living on video.....	GET15335

House

DJ Flex - Good feelin.....	GET15169
DJ Tocadisco - Nobody.....	GET15170
General Moders - Cross the sky.....	GET15184
Magnolia - It's all vain.....	GET15218
Partyline 3 - Intro.....	GET15220
Supafly vs Fishbowl - Let's get down.....	GET15223
Deux - Sometimes Club Vocal Mix.....	GET15253
Deux - Sometimes Radio Vocal Edit.....	GET15254

Magyar POP

Fish! - Are you away.....	GET15172
Fish! - B I N G.....	GET15173
Fish! - Dream a little dream of me.....	GET15174
Fish! - Fired.....	GET15175
Fish! - Get kicks.....	GET15176
Fish! - No reward.....	GET15177

Külföldi POP

Milk & Sugar - Hahaha.....	GET15323
Milk & Sugar - Higher and higher Live Barcelona.....	GET15324
Milk & Sugar - I don't understand.....	GET15325
Milk & Sugar - I got this feelin lost N Alive Rmx.....	GET15326
Milk & Sugar - Let the sun shine.....	GET15327
Aventura - Obsession Original Version.....	GET15119
Haiducii - Dragostea Din Tei R. Ross 4 The Club.....	GET15266

Magyar Rock-Metal

CH.LP - Hunger.....	GET15128
CH.LP - Interlude.....	GET15129
CH.LP - Mean killer me.....	GET15130
CH.LP - Re train.....	GET15131
CH.LP - Saint listener.....	GET15132
CH.LP - Solitaire.....	GET15133
Tankcsapda - Hányzol.....	GET15246
Tankcsapda - Irgalom nélkül.....	GET15247
Tankcsapda - Mindenki.....	GET15248

Magyar Alternatív

Szabó Tamás - See see rider.....	GET15383
Szabó Tamás - Stuppy drunk.....	GET15384
Szabó Tamás - Sunny.....	GET15385
Szabó Tamás - Sweet dreams.....	GET15386
Szabó Tamás - Tears in Heaven.....	GET15387
Secret Boogie - Europa Roxtar Remix.....	GET15390
Sziami - Fogjád már meg.....	GET15282
Sziami - Kisablak.....	GET15283

R'n'B Rap

100 Percent - Just can't wait.....	GET15100
2 Black - Waves of Luv.....	GET15101

Electronic

Grega & Istian - Manual attack Radio Edit.....	GET15313
Welcome To The Light Extended - Karanyi.....	GET15316

Indie

30Y - Egy perccel tovább.....	GET15281
30Y - Pécsi táncdandó.....	GET15282
30Y - Puhatestű kányók.....	GET15283
30Y - Pusztító.....	GET15284
30Y - Rajzszóval közép.....	GET15285

JAVA JÁTEKOK
06-91-229-999
DA VINCI-KÓD



Da Vinci: A küldetés kezdődik
Kód: GEJATEK 55061
Harcold az idővel és leplezd le az emberiség történetének legnagyobb rejtélyeit ebben a fantasztikus akciókaland játékban!



Da Vinci: Fény-Rejtvény
Kód: GEJATEK 55060
Egyszerű, robot ajtó logikai puzzle játék irányítod a fényáramot, hogy fel bodd törni a kódokat és felleplezhesd múltbeli titkokat!



Da Vinci: 3D kód
Kód: GEJATEK 55062
Old meg James B. gyilkosságát ügyet és fedd meg a rejtélyeket, melyeket a gyilkosság helyszínén találtál! Kalandjáték, 3D grafika, és olyan részletes animációk, amilyet mobilban még nem láttál!

Küldd a játék kódját a 06-91-229-999-re! Pl. GEJATEK 55062
A játékokhoz tartozó részletes leírásokat lásd a www.telcelor.hu oldalon, vagy küldd a TESZT szót a 06-20-9000-868-as alappénz számmra és azonnal megtudod, mely játékok letölthetők támogatja a készüléked!

Mono és polifónikus csengések
06-91-227-222

TOP 50	mono	poli
Drozdzin Sczypa-Bibe - Micsoda nő ez a.....	GE28039	GE33864
Rómeo és Júlia.....	GE28487	GE37147
112 - Na na na.....	GE29167	GE33966
Alicia Keys - If I ain't got you.....	GE29022	GE33989
Anastacia - Why do you lie to me.....	GE29023	GE33990
Chico - It's chico time.....	GE29169	GE33967
Chocolate Puma - Always and forever.....	GE29060	GE33499
Chris Isaak - Wicked game.....	GE29036	GE33482
Depeche Mode - A pain that I'm used to.....	GE29063	GE33447
Depeche Mode - John the revelator.....	GE29053	GE33443
Depeche Mode - Only when I lose myself.....	GE28965	GE33917
Jason Mraz - Gies in the pink.....	GE29017	GE33977
Juanes - A élék te pido.....	GE29041	GE33482
Juanes - Volverte a ver.....	GE29032	GE33470
Madonna - Jump.....	GE29024	GE33994
Madonna - Push.....	GE29033	GE33471
Robbie Williams - Sin sin sin.....	GE29055	GE33446
Shakira-Wyclef Jean - Hips Don't Lie.....	GE29165	GE33126
Cuba Club - Cuba.....	GE29030	GE33467
Guns n' Roses - You could be mine.....	GE29045	GE33426
Kelly Clarkson - Walk away.....	GE29172	GE33958
Black Eyed Peas - Like that.....	GE29027	GE33462
Eminem - Shake that.....	GE29113	GE33054
K-Maro - Femme like you.....	GE28704	GE37513
Aaron Smith - Dancin.....	GE29163	GE33122
Arash - Boro boro.....	GE28777	GE37576
Aurora-Goldatrix - Dreaming.....	GE28977	GE33940
Beatztek - Somebody's watching me.....	GE29048	GE33432
Bob Sinclair ft Steve E - World hold on.....	GE29014	GE33973
Carl Cox - That's the bass.....	GE29168	GE33965
Cascada - A never ending dream.....	GE29028	GE33483
Chicane feat Tom Jones - Stoned in love.....	GE29052	GE33441
DJ Tiesto - Traffic.....	GE28540	GE37041
DJ Tiesto - Adagio for strings.....	GE28832	GE37652
Tom Novy-Michael M. - Your body.....	GE28980	GE33947
Danceland dj team - Érints meg.....	GE29007	GE33514
DJ Berry m Áth X - Hó várj.....	GE29015	GE33974
DJ Szabmári-Jusus - Egess el.....	GE28708	GE37218
DJ Wajko-DJ Szabmári - Batailon nyár.....	GE28840	GE37653
Kistehén Tánczenekar - Pitralon.....	GE29114	GE33056
Kistehén Tánczenekar - Szájber gyerekek.....	GE28753	GE37569
Kistehén Tánczenekar - Virágok a réten.....	GE29118	GE33063
Kozmix - Hontoglatás.....	GE28928	GE33840
Peat jr and Fernando - Szerellem száll.....	GE29058	GE33067
Secret Boogie - Europa.....	GE29059	GE33453
Shane 54-Mester Tamás - Áltass el.....	GE29166	GE33127
Unique - Csillagplenger.....	GE29070	GE33520
Bartók Eszter - Félhomályból.....	GE29018	GE33982
Crystal - Repülj tovább.....	GE29040	GE33490

Mono csengés letölthető, írd a kód után készülék típusának betűjelét: Nokia N0, Samsung SG, Sagem SA, Motorola M0, Siemens SI, Ericsson ER, Alcatel AL (Pl. GE28644 AL) A mono csengések letölthetők minden Nokkiára és a hirtel kiegészítők közül azokra, melyek dallamcserekesztővel rendelkeznek. Dallamkódot is letölthetők: SIE (Siemens SL2, S45, SL45, M45, M50, M750, A50, C45, C55), ALC (Alcatel 511, 512, 525, 715).

MONO CSENGÉS: Küldd a kódját SMS-ben a 06-91-227-222-re! WAP-os tartalom (POLIFÓNIKUS és VALÓDI CSENGÉS, SZÍNES HÁTTÉRKÉP, JAVA JÁTEK): Küldd a TESZT szót a 06-20-9000-868-as alappénz számmra! Az érkező wap-címet töltsd le a telefonodra, és ha megfelelő a wap hozzáférése és jók a beállításaid, a megjelenő oldalon megtudod, hogy milyen tartalomtípusokat támogat a készüléked!

Mono csengés, polifónikus csengés, színes háttérkép bruttó 480 Ft./SMS. Valódi csengőhang, Java játék: bruttó 960 Ft./SMS. További csengőhangok, képzáratok, órák a TV2 TELETEXT 600. oldalon. Telcelor Kft. Ügyfélszolgálat: 06-1-422-3490 Felhasználói adatok a hatályos adatvédelmi szabályzatoknak megfelelően készültek. Bővebb információ: www.telcelor.hu. A szolgáltatás igénybevételeivel hozzájárulsz további - akcióinkról szóló - SMS fogadásához.



Mobil Matrix

L'amour SMS Új!

Találj magadnak Már fényképet is feltölthetsz!

társat lakóhelyed szerint! Regisztráld magad a megújult L'amour Társkeresőben!

Küldd el SMS-ben a GEREGET szót a 1781-re!

Képlethöztesz pedig, a regisztrációt követően, küldd el a fotód MMS-ben a 06-30-303-3300 alappénz számmra, arról a telefonszámról amellyel regisztrálva vagy! Fotódat ezután a többi felhasználó is letöltheti majd!

A telefonszámod senkinek sem adjuk ki! Társkeresés csak bruttó 91 Ft./SMS! Regisztrációhoz korlátozott számú képet feltölthetsz. A fénykép feltöltése nem emelt díjon történik!

Színes háttérképek
06-91-227-222

GE660188	GE660280	GE660333	GE660341	GE665489
GE660424	GE660645	GE660652	GE662215	GE665495
GE662232	GE662283	GE662285	GE662287	GE665499
GE664230	GE665090	GE665157	GE665174	GE665500
GE665175	GE665441	GE665443	GE665444	GE665505
GE665446	GE665458	GE665463	GE665471	GE665506
GE665477	GE665481	GE665483	GE665486	GE665637
GE665665	GE665660	GE665654	GE665651	GE665644

KVSZOFTVER

HA ELAKADTÁL JÁTÉK KÖZBEN

Átalakulóban a KV Szoftver! Ezentúl nem csak a szokásos kavesznet@gamestar.hu e-mail címen, hanem a fórumunkon is kérdezhettek, az erre a célra rendszerezített topikban, melynek pontos címe: Általában a játékokról / KV Szoftver.

STREET RACING SYNDICATE

Feltettem a legújabb drivert, aztán az SRS-t. Elindítottam, beléptem a „Street Mode”-ba, végigment a videó. Aztán pár másodpercig ment az „ingame” videó, de többszöri próbálkozás után is hibaüzenetet kaptam. Mit lehet ezzel csinálni? (Kenove)

Én ezt úgy oldottam meg, hogy egy az egyben kitoröltem a Videos mappát a játék főkönyvtárából. Így nincs video és megy a gém rendesen. (C_JOKER)

PENUMBRA

Nem tudom kinyitni az ajtót, amihez belépőkártyát kér a játék, és azt a szekrényt sem, ami a lelelejen van lelakatolva. Bár minden szobában voltam és felszedtem mindent szerintem. Utoljára valami számítógépes szobában voltam és ott csak a gépet lehetett használni. (Neoshane)

Ha mindent felszedtél, akkor van két lötyöd, amit ha mixelsz, egy olyan savat kapsz, ami lemarja a lakatot az első szobában lévő szekrényről... ott a kártya, irány lefele, a kód a gépben, bemész az ajtón, vége. (Cok3)

SYBERIA II

Elakadtam a Syberia 2-ben ott, ahol valami sárga halat kell kifogni a medvének. Akármelyik csalit használom, csak zöldet tudok pecázni. Már megpróbáltam újramezdeni is, de akkor is ugyanaz volt a gond. (skta)

Azzal a hallal kell, amelyik ilyen fontos vagy milyen (amelyik legjobban hasonlít a békára, amit a könyvben írtak), és oda kell dobni, ahol a leg-

mélyebb a víz (talán középre, ezt is a könyvben írták). Ha jól emlékszem, az alsó sorban első vagy második az a hal, ami nekünk kell. És narancsszí-nű hal kell. © (_z0LEe_)

PARADISE

Hol van a hercegnő? Kerestem ott, ahol a végigjátszás írta, de arra nincs, és sajna nem is lehet menni. (Demetan) A hercegnőt a nagy madárketrectől balra találod. (balee4)

THE DA VINCI CODE

Az ötágú csillagos kapunál vagyok és csak két érmét találtam. A faládika alatt és az egyik függöny mögött. A másik függöny mögött csak egy írás van, amivel nem tudok mit kezdeni. Hol a harmadik? (palee20)

Ahol találtad a függöny mögötti érmet, azon az oldalon a kapunál vannak a falon angyalok. Nézd meg őket a vers után, és már csak föl kell emelni Sophie-t. Ott van az érem. (erikn)

A harmadik pályán járok, be kellene írnom a négyjegyű kódot, ami tudomásom szerint 1021, de 0-t nem tudok írni. Segítsetek, mit tegyek? (HellG)

A 0-t az ő betű helyettesítette! Én is így jártam... angol billentyűzet-kiosztás. ☺ (Pollala)

CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

A Marsh Refineryben nem tudok beszállni abba a kabinba. Már elindítottam meg minden, a végigjátszás

szerint simán bele kell gyalogolnom, de nem enged (láthatatlan falba ütöközöm). Use gombot is nyomogattam gőzerővel, de nem enged. (CriticSpirit)

Ez a bug nálam is előjött, de ha kitartóan próbálkozol, pár perc után bele tudsz szállni. (balee4)

Annál a nagy csetepaténál a „hotelszobában” elakadtam. Megnéztem azt a végigjátszást, de az angolom nem túl jó. Azt próbáltam, hogy eltorlaszolom az ajtót, behúrom a reteszeket, de amikor bejutnak a szobába, mindig megölnek.

Dobj be minden egységet és indulj északra, foglald el az első leszállópontot és hagyd ott nyolc AT-ST-t. Aztán menj tovább északra és a folyóparton cövekelj le. Verd vissza a támadásokat, ha jön Solo, minden egységgel őt lödd (és Vader is csak vele foglalkozzon). (-OJ-)

TITAN QUEST

Megakadtam a Minotaurus után a Telkine-nél. Hiába ütöm mindig feltölti



A végigjátszás szerint ugorjak ki az ablakon, de nem tudok. (Beachboy) Első szobából átmész a másikba, becsukod az ajtót, reteszt rá. Utána eltold az ajtó előtti szekrényt, átmész, majd becsukod a reteszt rajta. Utána gyorsan odatolod a hozzád jobbra eső ajtóhoz az ingás órát, majd átmész a másik ajtón, becsukod és reteszeled, majd az ablak előtti szekrényt tolod el és úgy ugrasz ki az ablakon. (martin_dante)

az életét. 17-es szintű közelharcos vagyok (earth/nature). Tudnátok segíteni? (Wadkanz) Űtni kell ezerral, vagy nyomni rá kemény varázsokat, én csak harcos vagyok. Ha megidézi a lényeit, akkor egy csoportra ható cuccot eressz el, az egyszerre végez velük, aztán mehet a gypa tovább. (GubZol)

SZ. TAMÁS ROLLERCOASTER TYCOON

Tudnál segíteni a Rollercoaster Tycoon első részében? Nem tudja betölteni az elmentéseket, se az új játékot. Kilép a játékból és ezt írja ki: Exception Raised - Access violation. Missing or inaccessible data file. Error location: unknown. Valami el lett rontva, nem kétséges. Szerintem a legjobb, amit tehetsz, hogy biztonsági másolatot készí-

AKI MER, AZ NYER

Íme, az önzetlen segítség meghozta a gyümölcsöt! Ebben a hónapban balee4 nevű fórumozónk bizonyult a legaktívabb segítségnyújtónak, ezért megajándékozuk egy Genius Netscroll+ Mini Traveller egérrel a G-Network Kft. jóvoltából. Gratulálunk neki, nyereményét postán juttatjuk el.



tesz a mentéseidről, letöltöd a játékot, majd újratelepíted.

BENDE TOMB RAIDER LEGEND

Megvan a Tomb Raider 7 (vagy hány), de sajnos elakadtam. A legelső pályán (Bolívia) (szerintem) az első fejtörőnél. A láncokon kell ugrálni, miközben azok lefele mennek. Ugráltam valamerre, de lemerült a lámpám, aztán nem láttam a láncot és leestem. Utána megint fölmentem, volt ott egy átjáró, de akármekkora ugrok, nem ugrik bele, hanem leesik. Plíz mondjátok meg, hogy kell, mert mindenáron végig akarom játszani!
Szerintem pedig nem ez az első fejtörő. Én a legelső helyszínen akadtam el, itt viszont nem. ☺ (Berkenye, te kinek írsz levelet ha elakadsz? - mazur) A láncok ügyebár elindulnak lefelé, amint ráugrasz az egyikre. Az [E] betűvel tudod gyorsítani Lara felfelé mászását, így még marad idő átugrani egyikről a másikra. Egyébként ezt elvileg a játék is kiírja. Az [E] akkor is jó, amikor csak egy kézzel sikerül elkapni valamit. Ha elég gyors vagy, használatával újra két kézzel tudsz kapaszkodni.

E. GÁBOR WINDOWS LIVE MESSENGER

Letöltöttem az MSN Messenger 8.0-t. Nagyon jó, meg minden, csak hogy a 7.5-ös verzióhoz volt egy kiegészítő vagy valami hasonló, ami hangokat, emotikonokat (vagy miket), meg képeket rakott bele. A 8.0-hoz nincs valami ilyesmi?
De van, a 8-as változatot egyébként már Windows Live Messengernek

LINKAJÁNLO

Ha nem találtál megoldást problémádra, ne ess kétségbe. Írj a kavesznet@gamestar.hu e-mail címre vagy látogass el fórumunkon az Általában a játékokról / KV Szoftver topik aktuális hónapjához, s tedd fel ott a kérdésedet. Ha nyerni is szeretnél, válaszolj minél több feltett kérdésre!

Fontosabb weboldalak, ahol még segítséget találsz:

Csalások minden mennyiségben:
www.cheatcc.com
dlh.net/news.php

Végigjátszások angol nyelven:
www.gamefaqs.com

Játékhozzátások:
www.magyaritasok.hu
www.jatekszinkron.hu

keresztelték el. Szerintem a Plus! beépülő modulra gondolsz. A Live-hoz a <http://msgpluslive.net> címen találsz meg.

F. ÁDÁM PREY

Gondjaim akadtak a Prey című FPS-ben. Annál a résznél vagyok, amikor először kell szellem kisgyerekekkel harcolnom, és hiába lövöm őket, mindig újratelemelőnek.
Ha már egyszer van Spirit Walk, akkor használd ☺ Több helyen is csak ezzel juthatsz tovább, ez is olyan rész.

T. KRISZTIÁN WOW

Hi Berkenye, lenne egy nagyon fontos kérdésem: hogyan tudom átnevezni a petemet?
Minden hunter petet egyszer nevezhetsz át. Gondolj bele: szegényke nem olyan okos, hogy több névre is hallgasson... ☺ Kattints jobb egérgombbal az állat portréjára, majd válaszd a rename parancsot. Innentől egyértelmű.

H. ZSOLT TR LEGEND

Elakadtam a Tomb Raider Legendben. Angliában tartok a végénél, amikor Arthur király sírja után odaérek a vizes részhez. Eddig ment végig a játék, de amikor az a szörny kijön a vízből és meg kell ölni, van négy szobor és rajtuk négy kar. Meghúzom őket, de visszamennek. A vasrácsot kéne dobni vagy mit kell csinálni?

Fuss Larával az egyik szobor közelébe, majd kezd el azt löni! Egy idő után egy hangot hallasz, melyre a szörny is felfigyel, és a szobor felé fordul. Ekkor villámgyorsan tedd el a fegyvered, és húzd meg a szobornál található kart, így a rács pont a szörny fejére fog esni. Fontos a gyorsaság, mert a monszta csak kis ideig figyel a szoborra. Miután mind a négy rácsot rádobtad, a szörny meghal, és te továbbmehetsz.

G. MÁTÉ WOW

A World of Warcraftban hogyan tudok álatkát tartani és melyik emberrel (hunter)?
Szia, hunterként 10-es szintnél adnak egy küldetést, melynek jutalmaként kapod meg a varázslatot, amivel bármikor meg tudsz szelídíteni arra alkalmas beastet.

AMIKOR TI VESZITEK KÉZBE...

CSUBY FABLE

- Amint lehet, fejleszd maxra a „guile” skilleidet, és menj el egy boltba, ahol drágaköveket (ruby, sapphire, stb.) lehet venni/eladni. Vedd meg az egészet (vagy amennyit csak tudsz, amíg el nem fogy a pénz) és add is el rögtön. Így ezzel a módszerrel nekem néhány perc alatt összegjött több mint 70 ezer arany.
- Vedd meg a házat Oakvale-ben, újítsd fel egy alkalommal, hogy be lehessen rakni a trófeáidat. Rakd be a két legértékesebbet, majd add el a házat! Ezzel annyival több pénzt kapsz, amennyi a két trófea értéke. Aztán törd be az ajtót (5 rossz pont!), vedd ki a trófeákat, és vedd meg a házat, majd ezt ismételd meg (az ajtót többször nem kell betörni, csak ha elmész onnan, majd visszamész). Ez hamarabb alkalmazható, mint az előző tippem, de kevesebb pénzt lehet vele keresni és több idő is kell hozzá!



KA PREY

A Preyhez adott tippjeitek részben hibásak:

- Centurion: tényleg csak löni kell, de van egy kis szoba ahova befutva találunk egy lézercaput kapcsolót, és mikor a géppuskás kezével utánunk nyúl, hogy szitává löjjon, akkor kell leereszteni. Ezzel levágod a „kezét” és azt veszed fel. Nyami.
- Mother másodsor: nála nem ki-be kapcsolni kell a „generátorokat”, hanem azok valamiféle bombák, vagy mik, amit ha felküldesz, és megváród, míg odajön a „mama”. Ekkor robbantod fel őket. Ettől a robbanástól szétmegy a mama pajzsa, és akkor lehet löni.

GABE-DAVIES OBLIVION

Mélyen tisztelt Berk! Az Elder Scrolls IV: Oblivionban egy izomagyú, totál-brutál orkharcosnak, aki különben egy orra-szájba hentes típus, milyen guild az ideális választás? (Ugye a guild céhet jelent? Na jó, tudom hogy a harcosok céhe illik karakteremhez, de melyik városban van?) Lenne még egy-pár kérdésem:
– Hogyan és hol kell házat vásárolni és mennyibe kerül?
– 500 aranyért vásárolt, sérült lovamat egy jobbra cserélném! El tudom adni a régit, vagy ha veszek egy újat két lovam lesz?
– Kimerült a lockpick készletem!
De sehol sem tudok venni Imperial

City-ben! Mégis hol tudnék ilyet vagy mennyiségben beszerezni?
Szia! 1. Az Oblivionban, nincs olyan, mint a jó öreg Morrowindben: itt nem rivalizálnak a céhek, hanem mind-egyiknek tagja lehetsz egyszerre, ezért nincs választás. Ahhoz, hogy a legtöbbet lásd, menjél végig sorban a céheken, mágus céhben sem kötelező varázsolni. 2. Csak egy lovad lehet egyszerre. 3. Házat venni városokban lehet, ha jól tudom, a helyi kormányzóknál kell érdeklődni, de nem olcsó mulatság. 4. Lockpicket tolvaj céh tagok egyszerűen szerezhetnek, a többiek néha rábukkanhatnak elszórva árusoknál, de szörnyeknél is találni.

MÉLYVÍZ

SZERKESZTŐI JEGYZET



Üdvözltem mindenkinek! Már lehet, hogy értesültél róla, de nem kizárt, hogy újdonságot mondok: a lényeg, hogy a következő hónaptól Mady mesternek adom át a hardver rovat vezetőjének pozícióját. Kiöregedtem volna? Hehe, ennyire azért nem eszik a forrón a kását. Egész egyszerűen arról van szó, hogy iszonyatosan erős az internetes nyomás, és Boevel úgy gondoltuk, hogy mostantól minden erőmet arra fogom áldozni. Most először elárulom, hogy egy teljesen új GameStar Online elkészítésén fáradozunk, melyre sokkal érdekesebb lesz ellátogatni, mint a mostanira – pedig azért ez a jelenlegi sem uncsi, nemde? ☺. Szóval tudom, sokan reméltétek, hogy lelépek, de csak azért sem: maradok, kísértek tovább, csak más dimenzióban!

Utolsó, általam vezényelt hardver rovatunkban kicsit jobban beleástuk magunkat a netes témákba: megmutatjuk mi a jó torrentezés, melyik ingyenes hazai és külföldi levelezőt érdemes használni, sőt azt is, hogy milyen webkamerát érdemes beszerezni. Persze még akadnak érdekességek, szóval fogyasszátok egészséggel kicsiny rovatkámat!

ZeroCool

ITT A GIGASUS?

Akét neves és nagy gyártó, a GigaByte és az ASUS közös vegyesvállalatban egyesíti alaplap és VGA kártya-gyártó részlegeit. Az új cég (amelynek még nincs neve) 51 százalékban a GigaByte, 49 százalékban az Asus tulajdonában lesz, és termékei GigaByte márkánévvel kerülnek majd forgalomba. Az egyesülés legfőbb indoka a költségcsökkentés, illetve a nagy tömegű terméket piacra dobó versenytársakkal (ECS, Foxconn) szembeni versenyképesség megőrzése lehet: az alaplap és VGA gyártó üzletágban nagyon kicsi a profit, így esetleg ez most nőhet. Ipari elemzők szerint ez csak az első ilyen egyesülési eset: pletykák már szöbáhozták az MSI-t, aki épp a GigaByte-tal tárgyal, vagy a Foxconn-t is, aki szintén érdeklődött összeolvadással kapcsolatosan. Könnyen előfordulhat tehát, hogy néhány éven belül nem kell majd annyi alaplapgyártó nevét megjegyeznünk, mint manapság.



FIREFOX FOR REPÜLŐ CSÉSZELJZ

Az UFók (illetve ez esetben az emberiség) vicces kedve kiapadhatatlan. Amióta az első gabonaköröket észlelték, szinte naponta jelenik meg új: persze az esetek 99,9 százalékáról már kiderült, hogy azokat nem idegenek, hanem bizony köztünk élő földlakók készítették. Most azonban Oregonban olyan ábrát hagytak a földön, amely eredetében kizárható, hogy földönkívüliek készítették volna, hacsak nem használnak FireFox-ot. Az Oregon Állami Egyetem környékén tűnt fel egy igencsak ismerős formájú ábra. Az elkövetők az egyetem Linux Felhasználói Csoportjának tagjai voltak, akik a nagy gabonátíprást dokumentálták. Arról, hogy a gabona tulajdonosa mit szolt a tűzróka ilyen megjelenítéséről, nem szólnak a hírek.



JÁTÉKRA TERMETT VGA-K AZ INTELTŐL?

Egyes iparági pletykák szerint az Intel újból rágyúr a grafikus processzorok gyártására, és ehhez az Imaginations Technologies PowerVR architektúráját fogja használni – az együttműködés jelenleg is tart a két cég között, ugyanis az integrált P965 chiphez az Intel megvásárolta a PowerVR SGX használatának licencét. Állítólag már a jövő év ősszel találkozhatunk kész példányokkal, de csak ősz közepére készül el a komplett termékskála. Aki esetleg nem emlékezne, annak eláruljuk, hogy az Intel az integrált grafikus chipkek mellett, régebben az S3, Voodoo és Riva TNT kártyák korszakában már próbálkozott saját 3D gyorsítóval: az i740 nem aratott túl nagy sikert. Valószínűleg az Intelnél úgy gondolják, eljött az idő a visszatérésre. Egyelőre még nem tudni, mit szolt majd ehhez a hírhez az ATI és az NVIDIA.

INTEL AZ ÉLEN

Bár nekünk, gamereknek ez mindig is furcsa marad, a grafikus eszközök piacán változatlanul az Intel a piacvezető: köszönhetően chipsetjeikbe beépített grafikus vezérlőiknek. A Jon Peddie Research adatai szerint 2006 második negyedében mintegy 71 millió grafikus eszközt szállítottak le a gyártók, ez az első negyedévnél 3,5 millióval kevesebb. 62 százalékban integrált, míg 38 százalékban különálló megoldásokról van szó. Mindent figyelembe véve (összeadva az összes integrált és a különálló grafikus megoldást) vezet az Intel, amely 28,7 millió grafikus chipet szállított, Második az ATI 19,7 millió, míg harmadik az NVIDIA 14,4 millió chippel. A negyedik VIA messze lemaradva 5,8 millió, míg az ötödik SIS mindössze 2,5 millió chippel képviseli magát. Az egykor szebb napokat látott Matrox 71 ezres eredménye említésre sem igazán méltó.



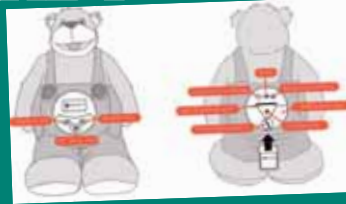
INGYENES XNA FEJLESZTŐ RENDSZER

A Microsoft tenni szeretne azért, hogy a játékfejlesztésben az 1970-es évek végén, 1980-as évek elején tapasztalt kreatív fejlesztési hullám visszatérjen. Bejelentették, hogy létrehozzák az XNA fejlesztői platformjuk Express változatát, amelyért annyit kell fizetnie a fejlesztőknek majd, mint a többi Express programért: azaz semmit. Ennek a programnak köszönhetően egy kezdő fejlesztő is hozzájuthat olyan eszközökhöz, mint a profik: az alapvető játék-funkcionalitást tartalmazó API-k segítségével bárki készíthet majd „profik” játékokat, sőt, akár PC mellett Xbox 360-ra is elkészülhet a nagy mű. Az Xbox-os változathoz azonban 99 dollár díjra számítani kell (ez azokhoz az eszközökhöz kell, amelyekkel az Xbox 360-ból fejlesztői változat válik). Az XNA Express-hez szükség lesz Visual C# Express-re is, azonban ez is ingyenes. A rendszer mind Vistán, mind Windows XP SP2-n tökéletesen fut majd. Az XNA Express bétája augusztus 30-ától letölthető.



MP3 PLÜSSMACKÓ, ALIAS BANDY

Sok felnőtt örömeire (és még több bánatára) az egyszerű, még polifónikusnak sem mondható, zeneszajkeltó eszközök nagyon le tudják kötni a kisgyerekek figyelmét. A német illetőségű Magoon erre az egyszerű megfigyelésre alapozta új termékét, az MP3 és WMA lejátszóval egybeépített plüssmedvét. A beépített memóriát SD kártyával lehet bővíteni. A mackó 28 centi magas, mintegy fél kilót nyom, előre feltöltve 27 pernyi hallgatnivalót tartalmaz. Kezelőszervei a hasán, kb. a Bandy felirat alatt találhatóak. Természetesen fiatal gyerkőcöknél nem ritka az agresszív használat, így a tervező por- és fröccsenésálló elektronikus eszközöket álmódott a belső részbe, amelyek akár 2 méterrel történő földreestést is kibírnak. A medve ez év ősztől lesz megvásárolható, átszámítva körülbelül 20 ezer forintos áron (aki külföldről veszi, annak 69 euróért).



FIREFOX 2.0 OKTÓBERBEN

Körülbelül két hónappal elcsúsztatták az egyre népszerűbb böngésző, a Firefox 2.0-ás végleges változatának megjelenését. Az utolsó pillanatban még hibákat találtak egyes párbeszédpanelek megjelenítésében, a füleket kezelő rutinban és a helyesírásellenőrzőben. A Firefox 2.0 kinézete nem változik: azonban a kulcsin mögött számtalan javítás és újdonság található, például az adathalász támadásokat megelőző szűrő, vagy a beépített helyesírás-ellenőrző. Jelentősen továbbfejlesztették a füleket (tabok) kezelését, akár vissza is vonhatunk majd egy elhamarkodott bezárást. A FF 2.0 legjobb újítása az, hogy akár központilag, a Mozilla utasítására le lehet állítani, vagy tiltani olyan kiegészítőket, amelyek adatbiztonsági szempontból veszélyt okozhatnak.



Rövid hírek SZOFTVER

Az ingyenes videószekesztő, az Avidemux új változata, a v2.12 megérkezett. Filmek méretének változtatására, vágására, újraméretezésére, darabolására, szerkesztésére, hangok beillesztésére, VBR, MP3 kezelésre alkalmas a program. fixounet.free.fr/avidemux

Nyaralás után lehet hasznos egy képszerkesztő program használata. A beépített harminchárom effektusú rendelkező Amazing Photo Editor 5.8 azonban nemcsak erre jó: gif animációk készítése és szerkesztése, ötvenhárom képfórmátum támogatása, valamint képek átalakításához batch technológia is a képművelőkkel rendelkező áll. www.silvereaglesoft.com

Jó hír a DivX filmek nagy gyűjteményével rendelkezőknek: A ConvertXtoDVD 2.0.15b ingyenes, magyar nyelvű kezelőfelülettel rendelkező program, amely segítségével AVI, DivX, Vob, MPEG, VX, WMV filmeket alakíthatunk át DVD formátumra, illetve közvetlen felírhatjuk DVD-re. Beállíthatjuk a filmek méretét, PAL/NTSC szabványokat határozhatunk meg, és kérhetünk előnézeti képet. www.vso-software.fr

A régi, ismert Scorched Earth új és ingyenes megvalósításban látott napvilágot: a Scorched 3D v40 Free hálózatban és az interneten egyaránt játszható. A Scorched 3D számtalan beállítással, valamint választható fegyverek tucatjaival rendelkezik. www.scorched3d.co.uk

EASY Burning v1.9 – újabb ingyenes CD és DVD író program. Segítségével CD vagy DVD lemezzel készíthetünk ISO képfájlokat, illetve ezeket fel is írhatjuk. Alkalmas hagyományos írásra, adat, zene, MP3, video-DVD támogatással bír, multisession mellett. www.paehl-info.de/cdr/easyburning.php

A Windows működését optimalizálhatjuk az ingyenes szoftverrel úgy, hogy a rendszerükben található felesleges adatokat eltávolítja. Ccleaner a Windows, az Internet Explorer, vagy a Firefox, a regisztrációs-adatbázis adatait vizsgálja át. A Ccleaner Free v1.32.345 innen tölthető le: www.ccleaner.com

ÚJ DIVAT: RETRÓ MOBIL

Manapság már elég nehéz feltűnést kelteni egy parányi mobillal, legyen az akár a legújabb típus. Itt van azonban a legújabb retró örület, a hagyományos tárcsásós kagylótelefon, mely garantáltan kiemeli használóját a mobilosok szürke táborából. A csöppet sem olcsó 500 dolláros készülék nem csak kinézetében, de tárcsahangjában is a régi korok telefonját idézi, belsejében azonban egy háromsávú mobilégység lapul. Egyszerűen csak toljuk bele a SIM-kártyánkat és irány az utca, a feltűnés garantált!

<http://www.sparkfun.com>



2 TV ADÁS EGYETLEN MOBILON

Míg idehaza a szárnyait bontogató 3G-vel már lehetőségünk adódik a mobil tévészésre, addig Dél-Koreában a Samsung mérnökei már javában dolgoznak a mobil-tévé második generációs csúcsmobiljain. A SCH-B470 érdekessége, hogy a világon egyedülálló módon nem egy, hanem rögtön két különböző TV műsort is megtekinthetünk az elforgatható 2,2 colos kijelzőn. A TV-kenél már ismeretes „kép a képben” technológia lehetővé teszi, hogy a képet két részre osszuk, így akár két különböző csatornát is nézhetünk egy időben. Ilyenkor a sztereo fülhallgató mindkét hangszóróján más csatorna hangja hallható, lehetővé téve így két ember számára a mobiltévét akár a buszon is.

<http://www.samsung.com>



KIS MÉRET, NAGY TUDÁS

Egy kevésbé ismert berlini mobilgyártó cég, a Road egy igen vonzó, Linux alapú kommunikátort fog piacra dobni az év végén. A háromsávú S101 a jelenleg a piacon egyeduralkodó Nokia kommunikátorok babérajára kíván törni, melyre minden esélye meg is van az adottságai alapján. A széthyitható „mini notebook” teljes értékű belső billentyűzettel, 640x240 felbontású széles képernyővel, 400 MHz-es procival, GPRS, EDGE, Wi-Fi támogatással és 64MB bővíthető memóriával kerül majd a boltokba. Nagy előnye ráadásul, hogy a billentyűzet világítását is kapott, szemben a Nokia kommunikátorokkal.

<http://www.road-gmbh.de>



NOKIA N93 LETT AZ ÉV MOBILJA

Az EISA díjat az Európai Kép- és Hangszövetség szakmai zsűrije ítéli oda minden évben különféle kategóriákban belül. Idén az elmúlt 12 hónap alatt bemutatott készülékek közül multimédiás nagygúnynak a Nokia N93-as mobiltelefont választották, mely minden földi jóval rendelkezik, amit manapság elvárhatunk egy felsőkategóriás készüléktől. Figyelemre méltó 3,2 megapixel, Carl Zeiss optikás kamerával, majdnem DVD-minőségű videófelvétellel és háromszoros optikai zoommal vívta ki a zsűri elismerését.

<http://www.nokia.com>



5 MEGAPIXELES MESTERMUNKA

Azoknak, akik digitális fényképezőgépeket megszájnító mobillal vágnak, az LG legújabb telefonját ajánljuk, igaz, a KG920 névre hallgató 138 grammos kis csöppésgért jelenleg még Koreába kell kiruccanni. A hamarosan Európában is felbukkanó maroktelefonban 5 megapixel kamera kapott helyet. A tesztképeket elnézve felveszi a versenyt bármelyik középkategóriás fényképezőgéppel. Kérdés csupán az, telefonba épített kamerával vagy kamerába épített telefonnal van dolgunk?

<http://www.lg.com>



JÖNNEK A LOPÁSBIZTOS MOBILOK

A mobiltelefon tolvajok legnagyobb bánatára a Samsung egy különleges védelmi szolgáltatást épített a rejtett antennás Samsung SGH-E380-ba. A mindössze 17 milliméter vastag és 75 gramm tömegű kagylótelefonban egy speciális biztonsági szoftver dolgozik. Ha a készüléket ellopják és kicserélik a SIM kártyát, a Mobile Tracker automatikusan működésbe lép és egy rejtett SMS üzenetet küld az általunk előre megadott számról, így könnyen kideríthető, hogy ki használja az eltulajdonított telefont.

<http://www.samsung.com>



SZOFTVER

CALL OF DUTY 2 POCKET PC-RE

A Pocket PC alapú okostelefon vagy PDA tulajdonosok hamarosan kezükben tarthatják a Call of Duty második részének mobilos átiratát. A még fejlesztés alatt álló világháborús FPS nem gyenge 3D-s motort kapott, elfeledtetve az első rész 2D-s pályáit. A megjelenés év végén várható.

<http://www.aspyr.com>



INGYEN SMS MOBILRÓL!

Elkészült egy igen hasznos szoftver Windows Mobile platformra, mely Free SMS névre hallgat. A program igazi csemegének számít, ugyanis ingyen küldhetünk vele SMS-t. A telefonra telepített Free SMS a PC-re továbbítja az üzenetünket, mely ICQ rendszeren keresztül jut el a címzetthez.

<http://www.smartphone.net>



Rövid hírek H A R D V E R

Az O CZ PC2-8800 Gold Edition 1100 megahertzes effektív órajelfrekvenciájú, CL 5-6-6-15 időzítési modul, amelyet az új AM2-es AMD, valamint a Core 2 Duo családba tartozó Intel CPU-kat tartalmazó rendszerekhez ajánl a gyártó.

www.ocztechnology.com

Az Intel bejelentése szerint a kétmagos Core 2 Duo processzorok debütálása után néhány héttel négy középkategóriás Pentium D CPU gyártása fejeződik be. A Pentium D 830, 840, 930 és 940 típusjelzésű processzorok gyártása idén év végén áll le, és csak január 15-ig fogadnak el ezekre megrendeléseket.

www.intel.com

Piacra került a GigaByte 3D Rocket II, amely egy, már a CeBIT-en is bemutatott procihűtő. A „kicsike” súlya 640 gramm (több, mint fél kiló) zajszintje 16 és 33,5 dB(A) között változhat, Socket 478 és 775 foglalatos Intel, AMD K8 és AM2 foglalatos procihoz használható.

www.gigabyte.com

A Lipcsei Games Conventionon mutatták be a Razer új billentyűzetét, a Tarantulát. A hagyományos billentyűzeteken kívül számos programozható és médialejátszó is vezérlő gombot tartalmaz. A Tarantulára fejhallgató, mikrofon, valamint két USB-s eszköz csatlakoztatható közvetlenül.

www.razerzone.com

A VIA új Epiu EK mini-ITX alaplap sorozattal jelentkezik, amelynek érdekessége, hogy a processzor (800 vagy 1000 megahertz) és az UniChrome Pro beépített grafikai vezérlőt tartalmazó North Bridge közötti távolságba került. A lapkán csak egy memória-szlot található, legfeljebb 1 gigabájt kapacitású DDR400 modul lehet ebbe csatlakoztatni.

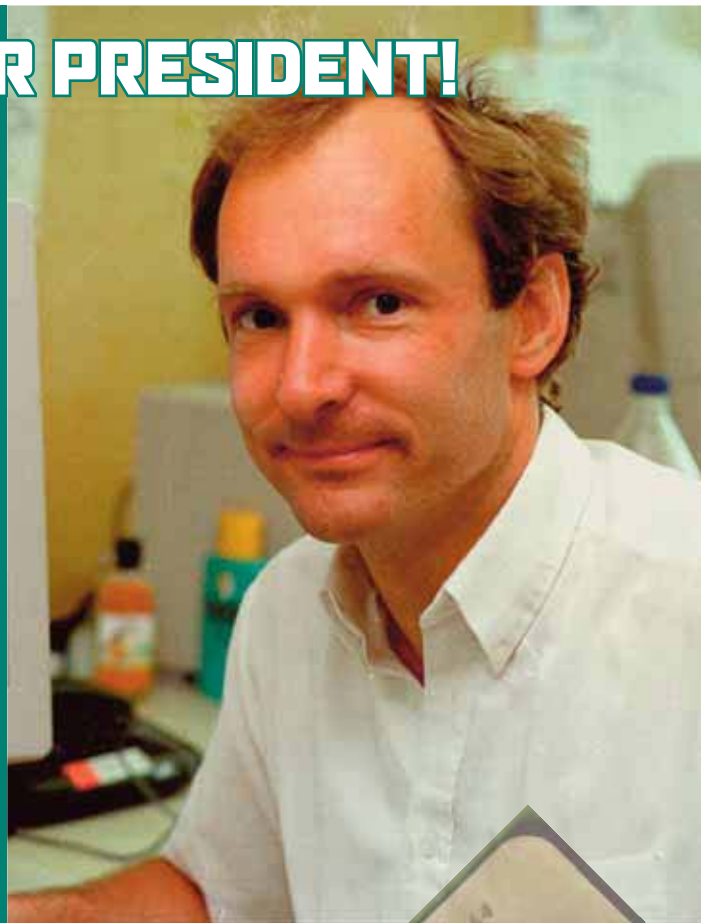
www.viatech.com

Akinek esetleg gondot okoz autójában vagy otthonában MP3-ainak hallgatása, megoldást jelenthet a Maxfield MAX T-01. Az eszköz fejhallgató-kimenetre csatlakoztatható, a hangot a rádió-vevő felé választhatóan a 88,1, 88,3 vagy 88,5 megahertzes FM rádiófrekvencián továbbítja. Hatósugara 3 méter, működését egy AAA elem biztosítja, és még a 60 fokos autóban is gond nélkül üzemel (*muwhaha-ender*).

www.maxfield.de/en/

WWW FOR PRESIDENT!

Augusztus hatodika neves évforduló az internet életében: akkor lett 15 éves a World Wide Web, azaz a világméretű háló, amely segítségével robbanásszerűen terjedni kezdett az internet megváltoztatva mindnyájunk életét. A webet Tim Berners-Lee találta ki, aki megalkotta a hipertextet is (azaz a linkelésre alkalmas struktúrát). A web létrehozásának csak 1989-ben látott neki. 1990-re elkészültek az első eszközök, az első webszerver, az első böngésző és szerkesztő, a http és a címekeket leíró URL, így létrejöttek az első oldalak is. A rendszer ekkor egy Apple NeXT munkaadómáson futott. Az egész projektet Berners-Lee egy levélben hozta nyilvánosságra 1991. augusztus 6-án. Mára már több mint egymilliárd internetező tartanak világszerte számon. Magyarországon már nagyjából 3 millióan csatlakozunk a világhálóra rendszeresen. Természetesen Berners-Lee és az általa vezetett World Wide Web Consortium (W3C) nem állt le: jelenleg az úgynevezett szemantikus hálózat témáján dolgoznak, amikor a keresőmotorok valóban érteni fogják majd egy oldal tartalmát így a keresés sokkal relevánsabb lesz.



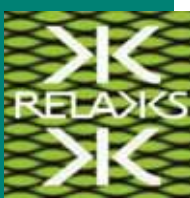
HACKEREK FÚJ, KALÓZOK OKÉ.

Érdekes felmérést készített a Szonda Ipsos, amelyből kiderül, hogy a magyar lakosság kétharmada szándékos és súlyos bűnözőnek tartja a hackereket. Emellett meglepő, hogy az adatlopás súlyát nem vagyunk képesek felmérni: mindössze egy táska ellopásával azonos súlyú vésésnek tekintette a többség. Az újfajta számítógépes bűncselekmények megítélése elég vegyes: többen gondolják azt, hogy nagyobb bűn tömegközlekedésen nem átadni a helyet egy idősebb embernek, mint illegális szoftvert használni. Még érdekesebb, hogy a jegy nélkül utazókat is jobban elítélik, mint az illegális CD és DVD másolást. A furcsa eredmények erőteljesen megkérdőjelezzik a magyar társadalom tájékozottságát a számítógépes bűnözéssel szemben.

SÖTÉT NETET INDÍT A KALÓZPÁRT

A Svéd Kalózpárt célja a szerzői jogi szabályozás drasztikus reformja, mivel megítélése szerint a mostani szabályozás nincs összhangban a gyakorlattal, milliós tömegeket kriminalizál és negatívan hat a gazdaságra is. A párt a „postai titok” fogalmát kiterjeszteni az összes kommunikációs csatornára, ezért létrehozták a „darknet”-et, vagyis a „sötét net”-et. Az új internetes szolgáltatás célja az adatcserével járó bejelentkezési kötelezettség és megfigyelhetőség lehetőségének teljes eltörlése. Az elnök szerint azonban a szerzői jognál léteznek alapvetőbb értékek, és az új technológiák beve-

zetése újfajta szabályozást igényel. A Kalózpárt szerint a jelenlegi jogi gyakorlat gyökeresen ellenkezik a nyílt társadalom eszményével. „Ameddig a polgárok magánéletét nem tartják tiszteltetben, addig erkölcsi kötelességünknek érezzük a jogsértések elleni harc folytatását. Ez itt küzdelmünk technikai része”, utalt Falkvinge, a Kalózpárt elnöke az elindított darknet szolgáltatásra.



ÚJ AMD REKORD!

A világ második legnagyobb CPU gyártója rekordokat döntögetett 2006 második negyedévében. A Mercury Research szerint az összes mikroprocesszor 22 százalékát (itt asztali gépekről, notesz-gépekről és szerverekről van szó) az AMD szállította. Ekkora részesedést az AMD még soha nem ért el létezése során. Mellettük a VIA és a Transmeta is önmagukhoz képest jó eredményeket értek el ebben az időszakban. Mindez azért is érdekes, mert a PC-s processzorok szállítása 7 százalékkal csökkent az adott időszakban, így a fejlődés még inkább dicséretes. Az Intel hiába csökkentette Pentiumjainak árát, részesedése csökkent. Elemzők szerint a Core 2 Duo proci megjelenése lassítani fogja majd az Intel jelenlegi piaci csökkenését. A PC-s piaccal szemben a szerverpiac 45 százalékkal nőtt, ahol az AMD szintén csúcsot döntött, új Opteronjainak köszönhetően 33 százalékos piaci részesedést hasított ki magának 5 százalékos Intelcsökkenést előidézőve.

NEM CSAK 9 BOLYGÓNK LESZ?



A közeljövőben minden létező tankönyvben és tájékoztató anyagban (illetve a megszokott és berögzült emberi tudásban is) komoly változtatásokat kell majd végrehajtani. A Nemzetközi Csillagászati Egyesülés prágai konferenciáján ugyanis a már ismert bolygók mellé újabb három „léptetnének” elő a csillagászok. Eredetileg a Plútót is vissza akarták minősíteni, többen úgy vélték, nem is igazi bolygó. Hozzá csatlakozik majd a naprendszer legtávolabbi ismert objektuma a Xena, a Plútó holdja a Charon, és a Ceres nevű asteroidea, amely az 1800-as évek előtt egyszer már bolygó lehetett, csak visszaminősítették. Emellett a konferencia új planéta-kategoriat is javasolt: a plutonok a Kuiper övben található Plútó-szerű objektumokat jelölik majd (ezek között lesz maga a Plútó, a Charon és a jelenleg Xena nevű bolygó). Tehát ettől kezdve a Nap-

rendszer bolygói, plutonjai várhatóan a következők lesznek: Merkúr, Vénusz, Föld, Mars, Ceres, Jupiter, Szaturnus, Uránusz, Neptunusz, Plútó, Charon, és a hivatalosan 2003 UB313 névre hallgató bolygó, amelyet felfedezői neveztek el a harcos papnőről, Xenáról. Ez a név sokaknak nem tetszik, nekünk viszont igen! Lapzárta után érkezett: A végső döntés szerint 8 bolygó lesz, a Plútót is visszaminősítették. Részletek az októberi számban.

RÖVIDEN

Amerikai kutatók szerint a hihetetlen mennyiségű műanyag szemetet előállító modern társadalom megmentője a kukoricából készült műanyag lehet. A polilaktikus sav, amelyből akár zacskókat és tárolókat is készíthetnek, megújuló forrásból készül és természetes anyagként bomlik le.

Japán tudósok eddig csak sci-fiből ismert bébi univerzumot szeretnének létrehozni laboratóriumi körülmények között. A mi univerzumunk apró pontja körül létrejövő „ösröbbanás” segítségével annyira el lehet torzítani a tér-idő kontinuumot, hogy önálló, apró univerzum jöhet létre. Szkeptikusok szerint azonban olyan gyors lesz a folyamat, hogy nem lehet majd megvizsgálni.

Arizonai tudósok a NASA felvételeinek vizsgálatával arra a következtetésre jutottak, hogy a Mars sarki övezeteiben található sötét foltokat hatalmas szén-dioxid gáz kilövellések okozták, megoldva a jeget és sötét színű homokot és port szóró felületre. A 20-50 méter átmérőjű foltok létrejötte eddig rejtélyesnek mondható.

Tudósok szerint az előre jelzett 2050-hez képest csak 2065-re gyógyul be az Antarktisz felett található ózonlyuk. A különböző szabályozásoknak köszönhetően ma már jóval kevesebb, az ózontönkretevé anyag jut a légkörbe, így a lyuk 1990 óta nem „rosszszabodott”, azonban az ózonszűrő vegyületek száma így sem csekély, így hosszabb időt vesz majd igénybe a gyógyulás.

Amerikai tudósok egy kutatással kimutatták, hogy az elfogyasztandó étel mennyisége a tányér és az evőeszköz méretétől függ. A felmérés szerint akiknek nagyobb tányérokat adtak, önkéntelenül többet vettek és fogyasztottak, mint azok, akik kisebb tányérral étkeztek. Így aki fogyni akar, váltson kisebb tányérra, illetve evőeszközre.

XXI. SZÁZADI KATONASÁG XIX. SZÁZADI ESZKÖZÖKKEL

Nem, nem a Magyar Honvédségről lesz szó ebben a cikkben, hanem az amerikai hadseregről: a Pentagon ugyanis olyan, a XIX. században használt technológiákra figyel, amelyeket a modern hadviselésben is alkalmazhatnának. Ezek a gázzal töltött léghajók, amelyek segítségével XXI. századi harcra akarják felkészíteni az amerikai hadsereget. A HAA, azaz a nagy magasságú léghajó kifejlesztésére épp több tízmillió dollárt költenek a tengerentúlon. A héliummal töltött, napelemekkel felszerelt hajó 65 ezer láb (19800 méter) magasán úszik majd akár egy éven keresztül 500 font, azaz 226 kilogramm felszerelést szállítva. A Pentagon reményei szerint ez a hajó 2008-ban már repülni fog. Legfőbb használata a felderítés lenne: 500 mérföldes pufferezőben tevékenykedhetne az Egyesült Államok partvonala mentén infravörös felismerő rendszerekkel, amely akár 600 kilométerről is észlelhetnének egy korszerű cirkálórakétát, vagy 320 kilométerről egy hajót a tengeren. A projekt támogatói szerint egy ilyen léghajó sokkal olcsóbb, mint a műholdak, vagy emberek által működtetett repülőgépek.

A hajó 17-szer nagyobb lesz, mint a Budapesten is járt Goodyear léghajó, annál sokkal erősebb anyagokból készül. Ez az anyag a durva magaslati körülményektől és a kézfegyverek tüzeitől is védi majd a hajót, amely voltaképp nem más, mint egy hatalmas lebegő radar. Egyébként az amerikai és izraeli hadsereg jelenleg is használ megfigyelő léghajókat: ez utóbbi még távolról irányítható fegyverekkel is felfegyverzi ezeket, lebegő mesterfővezéket létrehozva. Abszolút igaz lesz tehát a XXI. században, hogy „a nagy testvér figyel...”.

VEZETŐ NÉLKÜLI AUTÓK A DUGÓ ELLEN

Nagyon sok sci-fi-ben megjelent már ez a téma: egy repülőtér, vagy központi helyen nem kell buszra várunk: egyszerűen hívunk egy vezető nélküli gépkocsit, amely elvisz minket a megfelelő helyre. Az Európai Unióban már komolyan dolgoznak ezen a technológián, amely több nagyváros közlekedési problémáira is megoldást jelenthet. Ezek az automata eszközök előre meghatározott útvonalakon közlekedhetnek ezzel csökkentve a dugót és a környezetszennyezést. A technológiát jelenleg is tesztelik a londoni Heathrow repülőtéren.

A jövő víziója az, hogy a magánautók leparkolnak a nagyvárosok szélén, és onnan a város közlekedési rendszere veszi át az utasokat, elszállítja őket a központba. Ezek gyors tömegközlekedést és „személyes szállítást” is jelentenek. Jelenleg a Heathrow, Róma új kiállítási központja és a spanyol Castellon városa vesz részt a kísérletben, amely keretében öt éven belül teljesen automatizált szállítási rendszerrel lesznek felszerelve. Rómában automata gépkocsik szállítják majd az utasokat a ki-

állítás, a vasútállomás és a parkoló között, Castellonban két üzemmódban (automatikusan és manuálisan) is közlekednek majd a cyberautók, míg Heathrow-ban az automaták a terminál és a parkoló között szállítják majd az utasokat. Természetesen hiába a modern technológia használata, még rengeteg jogi kérdés kell megoldani, ezért is jó az öt éves tesztidőszak.



Eljött a játékosok köztársasága Crosshair alaplap

Egyedülálló rendszerbeállítási lehetőségek egy igazán erős játéképítéséhez

Az ASUS egy új termékvonallal rukkolt elő, a Republic Of Gamers (R.O.G) sorozat a játékos közösségnek készült. A közösség tagjai a nagy teljesítményt, a kényelmes kezelhetőséget és nem utolsósorban a stílusos számítógépet részesítik előnyben, és ez az, amit az R.O.G. sorozat nyújtani tud. Hogy kiszolgálja ezen jól informált felhasználók igényeit, a játékosok köztársasága bemutatja bevezető termékét, a CrossHair alaplapot, amelyik számos nagy-szerű extrát kínál a játékosoknak és a finomhangolóknak egyaránt, hogy megépíthessék álomszámítógépeiket.

Könnyű finomhangolás – stílusosan – LCD Poster

Sok rajongó és mérnök telepít hibakereső kártyát az alaplapra, a rendszer beállításánál vagy fejlesztésénél. Ez a kártya egy kétjegyű kóddal jelzi a rendszerindítás minden egyes lépését, és ha a rendszer lefagy, a kártya is megáll, hogy tudassa a felhasználóval, a rendszer melyik eleme felelős a hibáért.

Az LCD Poster kijelző a crosshair alaplap hátlapi panelén az aktuális folyamat nevét írja ki, nem pedig különböző kódokat. És csakúgy, mint egy hibakereső kártya, amikor a rendszer leáll

egy rossz beállítás, vagy csatlakoztatás miatt, az LCD kijelző mutatja annak a folyamatnak a nevét, ahol a hiba következett. Nincs szükség numerikus kódok megjegyzésére.



Csatlakoztatás a sötétben is – EL I/O

A mai játékosok többet akarnak a jó teljesítménynél. Olyan funkciókat szeretnének, amelyeket az ő felhasználói tapasztalataikra épülnek.

A Crosshair az EL I/O-t alkalmazza a kényelmes eszközcsatlakoztatás érdekében. Ez a lenyűgöző funkció leegyszerűsíti a különböző eszközök csatlakoztatását olyan sötét környezetben is, mint a lan-partik, a hátlapi panel megvilágításával. Intsünk búcsút a rosszul csatlakoztatott eszközöknek!

Teljesítmény és megbízhatóság – 8 fázisú tápellátás EL kondenzátorok nélkül

Nyilvánvaló, hogy a Crosshair alaplap kifejlesztésének két fő célja a túlhajthatóság és a megbízhatóság. Ezeket a 8 fázisú EL kondenzátor nélküli tápellátás is biztosítja.

Leváltja a terjedelmes hengerverszerű kondenzátorokat chip-kialakítású polymer-alumínium elektrolit kondenzátorokkal. Ezek általában szerverszintű rendszerekben használatosak jobb helykihasználásuk és kisebb hőtermelésük miatt. Ráadásul nem képesek kifolyni,

Rövid jellemzők

AMD AM2 foglalat
NVIDIA® nForce® 590 SLI™ MCP
Kétcsatornás DDR2 800/667/533 MHz
2×PCIe x16, támogatja az NVIDIA SLI funkciót teljes x16, x16 sebességen
8×SATA 3.0 Gb/s két külső csatlakozóval és 1×Ultra DMA csatlakozó
Kettős Gigabit LAN
SupremeFX hangkártya ADI 1988b High-Definition Audio lapkával és 8-csatornás térhatású hangvezérlővel

vagy felrobbanni úgy, mint a hagyományos EL kondenzátorok. Ezeket a problémákat az új eljárás egyszer és mindenkorra megszünteti.

Hang és tisztaság – SupremeFX és iránymikrofon

A hangzás mindig is nagy szerepet játszott a teljes játékelményben. A beépített SupremeFX hangkártyát a legjobb játékos audió platformnak alkották. 24 bit / 192 kHz-es teljes mintavételezés jellemzi minden surround csatornán, és mindegy, hogy fejhallgatón vagy 7.1-es hangfalrendszeren keresztül hallgatsz a játék történéseit, minden hanghatás megfelelően hangos és tiszta lesz.

A hangkártyát remekül kiegészíti a hozzá adott kifinomult iránymikrofon is. Mérkőzések közben ez a mikrofon csak a vételi kúpból jövő hangokat veszi, az egyéb irányból jövőket kiszűri, megszüntetve a szomszédos hangszórókkal történő interferenciát és a visszaverődéseket. A "visszhang-kiszűrő technológia" segítségével felszámolja a bosszantó visszhangot zene és beszédhang alkalmazások közben.



Gazdag szoftvertámogatás

A Crosshair doboza tartalmazza a 3DMark '06 Advanced Edition szoftvert. Mint azt már sokan tudják, ez a legnépszerűbb mérvadó 3D alkalmazás, amelyeket profik ezrei használnak rendszerük tesztelésére az egész világon.

A Crosshair ráadásul még rengeteg funkciót kínál. Az ASUS weboldalán, a www.asus.com címen megtekinthetjük ezeket, beleértve az alaplapra szerelt LED-eket, alaplapi kapcsolókat, a Q-Fan Plus és a Q-Connector szolgáltatásokat.

PIACTÉR

**A HÓNAP
KÜTYÜJE**

BILLENTYŰZET



MS NATURAL ERGONOMIC KEYBOARD 4000

Procomp-Hungary Kft. | 06-1-814-8300 | 14 500 Ft | www.procomp.hu

Hardvert a leggyorsabb esetben választunk egészségvédelmi szempontok alapján, jóval inkább a funkcionalitást és a kinézetet tartjuk szem előtt. A Microsoft elit billentyűzete mindháromat kínálja egyszerre – bármennyire is meglepő legyen ez egyes kételkedő felhasználók számára. Az exkluzív kivitelű, műbőr borítású, párnázott csuklótámasz az, amelyen elsőre mindenkinek megakad a tekintete – de korántsem a borítás, hanem az alátámasztás miatt. A lecsatolható „emelvény” 5 centiméter magasba emeli fel a billentyűzet felénk eső részét, ami azt az érzést kelti, mintha lejtőn lefelé kéne gépelnünk. A klaviatúra nemcsak „félbetört”, hanem „púpos” is: a gombok viszonylag csendesen járnak, a szóköz leütéséhez azonban kondizni kell a hüvelykujjunkt. Ne kerteljünk, ez „A” csúcs az egészséges hardverek kategóriájában. A

luxuskivitel és a tekintélyt parancsoló méretek felső vezetői íróasztalára predesztinálják, de azt mondjuk, hogy igenis egy játékosnak is kijár az efféle tisztelet. Gépelni, nos, azt nem (igazán) fogunk vele; kezdetben irgalmatlan kínokat okoz akár egy ilyen viszonylag rövid cikk megírása is – cserébe minden percen boldogít a tudat, hogy egészségesek maradunk. Rövid használat után azonban megszokható, és még sokáig kicsit futurisztikus érzésünk lesz használata közben. Teszt példányunk egyébként amerikai kiosztású volt, de jó hír, hogy ősszel érkezik a honosított magyar változat.

- ▲ **Ultrakényelem**
- ▼ **Hosszú betanulási idő**

5/5

GRAFIKUSKÁRTYA



E-GEFORCE 7900 GT KO

–|–| Bevezetés alatt | www.evga.com

Az eVGA az évek folyamán sokat változott. Egy időben hanyatlott csőpp, aztán összedeték magukat, és újra teljes termékcsaládot kínálnak GeForce megoldásokból. Ezúttal egy, ma még elég komolyan számító 7900 GT KO-t sikerült megszerezni, melyet ki is próbáltunk tesztlaborunkban. Alap kiserelésben nem sok extrát ad: egy normál 7900-as kártya, két DVI és egy S-Video csatlakozással. Dobozában két DVI / VGA átalakítót, egy S-Video / RGB elosztót, egy S-Video hosszabbítót, valamint egy tápellátást találhatunk. Ezt egészíti ki a leírás, a meghajtó lemez, illetve a Call of Duty 2 teljes játék. Az igazi nyálánságot a KO

Superclocked jelzés jelenti: lényegében arról van szó, hogy gyárilag tuningolták, így magja 580-, míg 256 MB GDDR-as memóriája 1580 megahertzen kegyel. Ez meg is látszik a sebességén: Ghost Recon 3 1600x1200 átlag: 38,3 fps, HL2 1600x1200 átlag: 58,9 fps. Körülbelül egy ATI Radeon X1900XT teljesítményével azonos a sebessége. Az árak nagyságrendileg megegyeznek, tehát adott esetben ad döntse el, melyiket vásárolja, hogy éppen mit mellékelnek az „ellenfélhez” ingyenesen.

- ▲ **Kiváló kezelhetőség**
- ▼ –

5/5

MONITOR



SAMSUNG 215TW

Samsung Electronics Magyar Rt. | –|–| 201 960 Ft | www.zippit.com

Már kismilliószor nézegettünk monitorokat, TFT paneleket. Úgy gondoltuk, most belepillantunk a „nagyobb ágyúk” világába, éppen ezért bekértünk a Samsungtól egy 21 inches TFT-t. Natív felbontása 1680x1050, vagyis ebből máris látszik, hogy Widescreen kijelző – illetőleg szélesvásznú. Kontrasztaránya 1000:1-hez, válaszideje pedig 8ms. Ez utóbbi, a mostanában tesztelt 4, illetve 2ms-os megoldásokhoz képest nézve lassú, de nyugodtan mondhatjuk, hogy játékhoz már a 8-as is tökéletes, filmnézéshez és munkához szintén. Vízszintes és függőleges láthatósága 178 fokra, ez ma már átlagosnak mondható, és egyben kiváló is. Az előlap alján talál-

ható egy hangszórósor, ezek 2x2 watt teljesítményre képesek: nyilván nem egy 5.1-es hangrendszer, ne várjunk tőle csodát. VGA, DVI (ezen keresztül értelem szerűen sebb képet ad), fülhallgató és audió csatlakozásai vannak. Előlapján találhatóak a menükezelő gombok és a bekapcsoló. Képe megszokott remek Samsung minőség, a tesztelési idő alatt nem tapasztaltunk pixelhibát. Az egyetlen említendő „gond”, hogy a 20 inches változat érezhetően olcsóbb, pedig alig kisebb.

- ▲ **Szép szín megjelenítés**
- ▼ **Drága**

5/5

JÁTÉKVEZÉRLŐ



XBOX 360 CONTROLLER

Procomp-Hungary Kft. | 06-1-814-8300 | 11 900 Ft | www.procomp.hu

Szép lassan beindult itthon is az Xbox 360 forgalmazása, ennek köszönhetően persze elkezdtek szállingózni az új, speciális kutyúk. Ez a kontroller, bármennyire is a konzol „társának” tűnik, nem az. A dobozán látható felirat tanúbizonyossága szerint ezt Windowshoz használhatjuk. Kezelése nagyon kellemes, fogása kiváló, alakjában természetesen nem változott semmit az eredeti, konzolos kialakításhoz képest. 11 kapcsológomb található rajta, melyet két kis joystick, és egy többirányú vezérlő egészít ki. A géphez USB felületen csatlakozik, de bármennyire meglepő, a Windows XP nem ismeri meg alaptól – a telepítéshez mellékelnek egy

CD-t, ezzel könnyedén megoldhatjuk a dolgot. Bizonyára többen hallottatok már arról, hogy a Windows Vista megjelenésével új távlatok nyílnak: a játékosok, bizonyos programok esetében szabadon játszhatnak interneten az Xbox 360 felhasználókkal multiplayer játékok. Talán pont ezért készítették el a Windows-os kontrollert is, hogy egyenlő eséllyel nyomulhassunk.

- ↑ Kiváló kezelhetőség
- ↓ Zsinóros

5/5

EGÉR



LOGITECH V400 LASER CORDLESS MOUSE

Pilot-Comp Kft. | 06-1-351-2338 | 13 063 Ft | www.pilotcomp.hu

A Tesztlaborunkban járt, hordozható számítógépekhez szánt egér a Logitech hardverkollekciónak több tekintetben is igen érdekes, CES-nagydíjas darabja. Egy évvel az „összecsukható” V500-as noteszgépegér megjelenése után, tavaly mutatta be a Logitech az utódnak szánt V400-at (a számozást mi sem értjük). Az oldalán és az alján végigfutó narancssárga szín miatt első ránézésre is feltűnő jelenség. Masszívabb kialakítású, mint a V500, ami hordozhatóságát tekintve előny, ám nagyobb is, de ettől kényelmesebb a használata. A korábbi optikai „szemet” dupla lézerezékelő, a négyirányú „simogatható” tapipadot oldalirányba is

dönthető görgetőkerék váltotta le. Érdekeség, hogy a bal egérgomb felső sarkában helyezték el az átprogramozható „vissza”, illetve „előre” gombokat. Az apró USB-s vevőt itt is magában az egérben tárolhatjuk, ezt egyébként érzékeli is, és ilyenkor kikapcsol, meghosszabbítva ezzel az egy darab ceruzaelem élettartamát. A teszt során a dupla lézerezékelő több felülettel szemben is finnyásnak bizonyult, ami azért meglepő, mert ugyanazeken az optikai V500, illetve a cég asztali, lézeres egerei tökéletesen működtek.

- ↑ Teljes funkcionalitás
- ↓ „Finnyás” lézerezékelők

4/5

LCD MONITOR



ASUS PG191

Ramiris Rubin Zrt | 06-1-888-3200 | 109 880 Ft | www.ramiris.hu

ATFT monitorba integrált sztereó hangszóró ma már nem újdonság, ahogyan az SRS minősítés sem számít annak, azonban az ASUS mérnökei a PG191 hátuljára egy mélynyomót szereltek a dinamikusabb hangzás érdekében. A beépített hangszórókat eddig kizárólag az irodai felhasználók vették számba, az otthoni felhasználók – pláne játékosok – inkább mellőzték ezek használatát. Az ASUS ennek ellenére megpróbálja megváltoztatni a benünk kialakult képet, több-kevesebb sikerrel. A hangzás tiszta, és valóban dinamikusabb, mint az eddigi megoldások, de a mélynyomó kis átmérőjű hangszóróiból fakadóan nem hason-

lítható össze egy mélyládával vagy szubcsóval, de arra elegendő, hogy egységesebb hangképet alakítson ki. Az ASUS mélynyomós monitora ideális választás azok számára, akik helyhiányban nem tudnak hangfalakat elhelyezni, és megelégednének a beépített hangszórók által nyújtott szolgáltatásokkal, de egy picit mégis többre vágnak.

- ↑ Szép kivitelezés
- ↓ Kevés basszus

4/5

ZENELEJÁTSZÓ



MOBIBLU B153

Infopatika Kft. | – | 33 900 Ft | www.infopatika.hu

A MobiBlu MP3 lejátszó már típusszámában is utal rá, hogy egy feltöltéssel ideális körülmények között 153 órán keresztül képes üzemelni – mely kiemelkedő értéknek számít a hordozható MP3 lejátszók körében, még ha csak közelíti is ezt az értéket. Bevalljuk ennyit folyamatosan nem hallgattuk, de meggyőző volt már az is, amennyit bír folyamatos üzem mellett. Formája, tömege, anyagminősége és kezelhetősége minden tekintetben jónak mondható. A készülék támogatja az SRS WOW effektusokat, illetve a beépített hangszínek mellett hat csatornás equalizer is helyet kapott benne – így ízlésünk szerint beállíthat-

juk a kívánt hangszínt. Kiemelendő a készülék „sleep” szolgáltatása, amivel beállíthatjuk, hogy mennyi idő múlva kapcsoljon ki a készülék, ha alvás előtt támad kedvünk zenét hallgatni, és eközben elalszunk – de ennek ellenszolgáltatása, az ébresztő is megtalálható a készülékben. A MobiBlu B153 ára kedvező, de egy jobb minőségű fülhallgató beszerzése mindenképpen ajánlott, sokat javít a készülék hangzásán.

- ↑ Hosszú üzemidő
- ↓ Fülhallgató hangminősége

4/5



KUKKOLÁS 1.3 MEGAPIXELLEL

A széles sávú internet elterjedésével napjainkban egyre több realitása van a webkameráknak. Már nem kell megelégednünk az akadozó, zajos és parányi képpel, sőt! A jelenlegi kamerák rengeteg finomságot kínálnak, automatikus arckövetést, digitális zoomot, és akár HD felbontású képet.

Azért azt az elején le is szögezném, hogy a HD kifejezést a gyártók csak nagyvonalúan előlegezték meg maguknak, itt-ott megemlítve a termékek csomagolásán, ugyanis a hivatalos HD Ready logót igazából senki sem merte feltenni a dobozra. Ennek oka, hogy az 1.3 megapixeles kamerák ugyan nagyobb felbontásúak, mint a régebbi 320x240-es típusok, - ezáltal némelyik akár 1280x1024-es videó készítésével is megbirkózik - fontos azonban tudni, hogy a kép minősége azért még korántsem tökéletes és a manapság felkapott HD élményhez inkább csak közelítenek. Ennek ellenére a kapható csúcsmodellek és a régebbi 320x240-es változatok között még így is ég és föld a különbség. A képminőségen kívül igazából az extra szolgáltatásokat is érdemes figyelembe venni a videócsvegvőknek,

ilyen manapság a beépített mikrofon, az automatikus arckövetés vagy akár a zoom, amivel a következő tesztlányok szinte mindegyike rendelkezik.

MICROSOFT LIFECAM VX-3000

Elsőként a Microsoft legújabb termékcsaládját, a LifeCam VX szériát próbáltuk ki, melyből a 3000-es tölti be a kistestvér szerepet, míg a 6000-es maga a full extra. A tetszetős külalakhoz parányi méret társul, így nem csak a CRT monitorokon, de az LCD-ken, sőt a noteszgépeken is jól mutat. A talpazatot egy kis trükkkel ketté lehet nyitni, így tudjuk ráültetni a vékonyabb monitorok tetejére. Az 1,3 megapixeles széles látószögű optikának hála igen jó képet ad kellő fény mellett, ráadásul videókat 30fps mellett akár 640x480-as felbontásban is készíthetünk vele. Ter-

mészetesen fotózásra is van mód, ilyenkor 1280x1024-es interpolált felbontásban dolgozhatunk. Extraként megemlíthetjük a beépített mikrofont és az arckövető szoftvert, mely gondoskodik arról, hogy soha ne lógjunk le a képről.

MICROSOFT LIFECAM VX-6000

Az igazán meggyőző fekete színű VX3000-es után kíváncsian vártuk, hogy vajon mivel tud majd többet az igen csak elegáns ezüst színű VX6000-es. A kamera tetején itt is egy praktikus hívógomb található, mely automatikusan elindítja az Windows Live Messengert. Az igazi különbséget azonban belül kell keresni, hisz a VX6000-es már igazi 1280x1024 HD felbontású videót is képes rögzíteni. A fotóképességek is igen kiemelkedőek, 5 megapixeles képeket készíthetünk vele, melyeknek

maximális felbontása 2560x2048 lehet. Emellett a látószög is 72 fokra növekedett, így akár 2-3 ember is felférhet egyszerre a képre, ha családi videó meetinget akarunk tartani. Külön tetszett, hogy emellett 3x digitális zoommal is rendelkezik és ez igen csak jól jön, ha bekapcsoljuk az arckövetést.

PHILIPS SPC 900NC

A Philips egy igen tetszetős webkamerával próbál betörni a piacra, melyet weboldalán a világ legjobb webkamerájaként reklámoz. Az elegáns fekete-ezüst kombináció és a formatervezők gondos munkájának eredményeképpen tényleg szokatlan kamerát tarthatunk a kezünkben, ráadásul a tapasztalatok alapján a fenti megállapítás nincs messze az igazságtól. Az érdekes lábat inkább az LCD monitoroknál tesz jó szolgálatot, de természetesen

egy CRT-re is rá lehet szerelni. A beépített üvegoptika 1.3 megapixeles, viszont CMOS szenzor helyett CCD technológiát használ, ami tényleg jobb képminőséget eredményez a nagyobb felbontású fotóknál is. A képfrissítés igen magas, 90 képkocka/másodperc, így garantáltan villódzásmentes képet kaphatunk. A beépített mikrofon, az arckövetés, és a páratlan 8x digitális zoom miatt tényleg az egyik legjobb, amit a piacon lehet kapni.

CREATIVE LIVE ULTRA

Érdekes behajtható gumírozott lábakkal kapott a Creative jelenlegi csúcskészüléke, mely a Philipshez hasonlóan igen komoly, 1.3 megapixeles CCD optikával lett ellátva. A képminőségre nem is lehet panaszkodni, remek, telt színekkel dolgozik és relatíve kevés fénynyel is beéri. Extra szolgáltatások között megtalálhatjuk a Smart Face Trackinget, mely akkor is nyomon követ minket, ha elhúznánk fejünket a kamera elől. A 4x digitális zoom mellett tetszett, hogy itt extrém széles látószög áll a rendelkezésünkre, mely 76 fokban megmutat mindent, ami körülöttünk történik. A videókat egyébként 640 x 480-as felbontás mellett 30 fps-sel rögzíthetjük, fényképező módban pedig akár 1280x960-as képeket is katinthatunk.

LOGITECH QUICKCAM PRO

Egy Logitech webkamerát is befogtunk a teszt erejéig. A szokásos gömb ala-

kú fejet egy érdekes hajtogatható talp egészíti ki, mely igen praktikus, bárhova szerelhető. A fejen egy meglepően jó minőségű beépített mikrofon van, ráadásul a csomagban egy külön headset is található. Beszélgetés közben egy led figyelmeztet, hogy mások is látnak minket, az pedig különösen tetszett, hogy egy műanyag fedelet is rápatinthatunk a kamerára, ami szemfedőként képes eltakarni a lencsét, ha szükséges. Az 1.3 megapixeles optika 640x480-as videó rögzítéséről gondoskodik, illetve itt is van mód szoftveresen előállított nagyobb felbontású képek fotózására.

EGYIK SEM OLCSÓ MULATSÁG

Bár a tesztben csak néhány webkamerát mutattunk be, mégsem mondhatjuk, hogy könnyű lenne a választás. A manapság kapható 1.3 megapixeles típusok között igazából nincs akkora eget rengető különbség, inkább azt mondhatjuk, hogy szolgáltatásokban, extrákban és persze árban lehet nagyobb különbségeket felfedezni.

A még talán elfogadható árkategóriába tartozó Microsoft LifeCam VX-3000 tünik ár/teljesítményben igen jónak. Aki viszont itt is a maximális minőséget és tudást tartja szem előtt, annak véleményen bele kell szaladnia a húszeszes kategóriába. Ebben az esetben a Philips SPC 900NC a legjobb választás vagy a csak egy hajszállal gyengébb, de szintén CCD-s Creative Live Ultra.

Mady

WEBKAMERA FILLÉREKÉRT

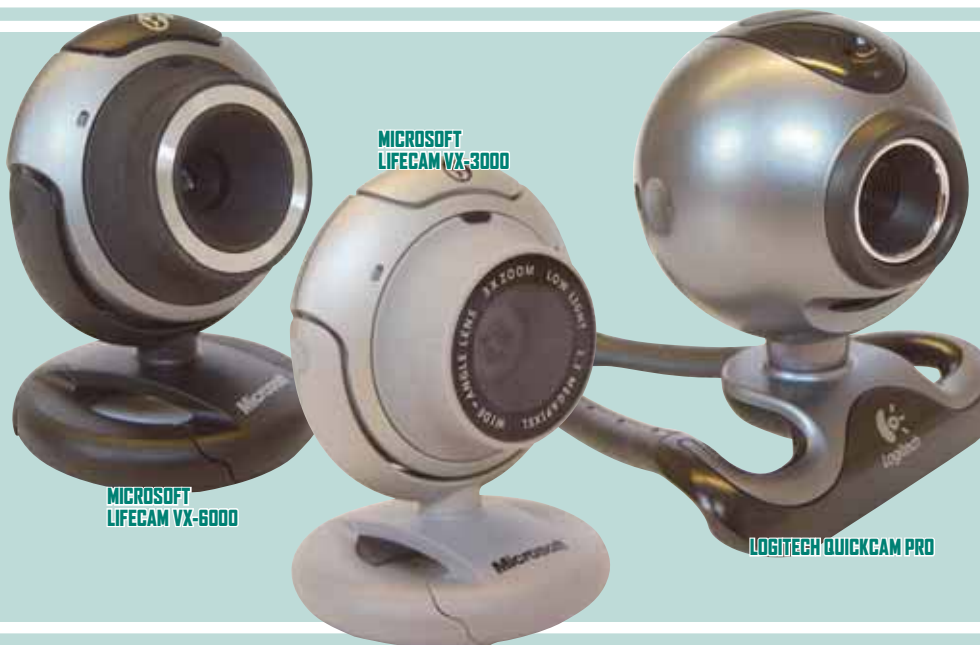
Bizonyára mindenkinek feltűntek a táblázatban szereplő igen borsos árak. Mint mindenhol, a csúcskategóriának bizony itt is ára van. Ezért a tesztbe beválogattunk egy mezzfálbas webkamerát is, melyet azoknak ajánlunk, akik csak elvétve használják a videócsvevést, így nem kifejezetten éri meg nekik egy drágább készülékbe beruházni. Az Apollo AC-518 ára alig haladja meg a 3000 Ft-ot, cserébe viszont megszólalásig hasonlít a Logitech QuickCam Pro-ra. A 320x240-ben 30fps-el, 640x480-ban viszont már csak 15fps-el hajlandó frissíteni a képet. Kellő lámpafény mellett azért egész elfogadható a képet biztosít, hogy néha a rég nem látott külföldi barátokkal csevegjünk egyet. Azért azt megjegyezném, hogy a 2-3 ezer forintos kamerák korántsem nyújtanak akkora élményt, mint egy HD webkamera, de legalább pófátlanul olcsóak.



PHILIPS SPC 900NC



CREATIVE LIVE ULTRA



MICROSOFT LIFE CAM VX-6000

MICROSOFT LIFE CAM VX-3000

LOGITECH QUICKCAM PRO

Típus	képminőség	extrák	ár	összesen	Ár	Cég	Telefon
Creative Live Ultra	56/60	25/30	6/10	87	15 390 Ft	Ramiris	06-1-888-3200
Logitech QuickCam Pro 5000	55/60	26/30	5/10	86	19 000 Ft	Pilot-Comp	06-1-321-0408
Microsoft LifeCam VX-3000	56/60	25/30	6/10	87	14 900 Ft	Procomp	06-1-814-8300
Microsoft LifeCam VX-6000	58/60	27/30	3/10	88	26 990 Ft	Procomp	06-1-814-8300
Philips SPC 900NC	58/60	30/30	3/10	91%	26 990 Ft	Procomp	06-1-814-8300
Apollo AC-518	40/60	10/30	10/10	60%	3 290 Ft	Procomp	06-1-814-8300

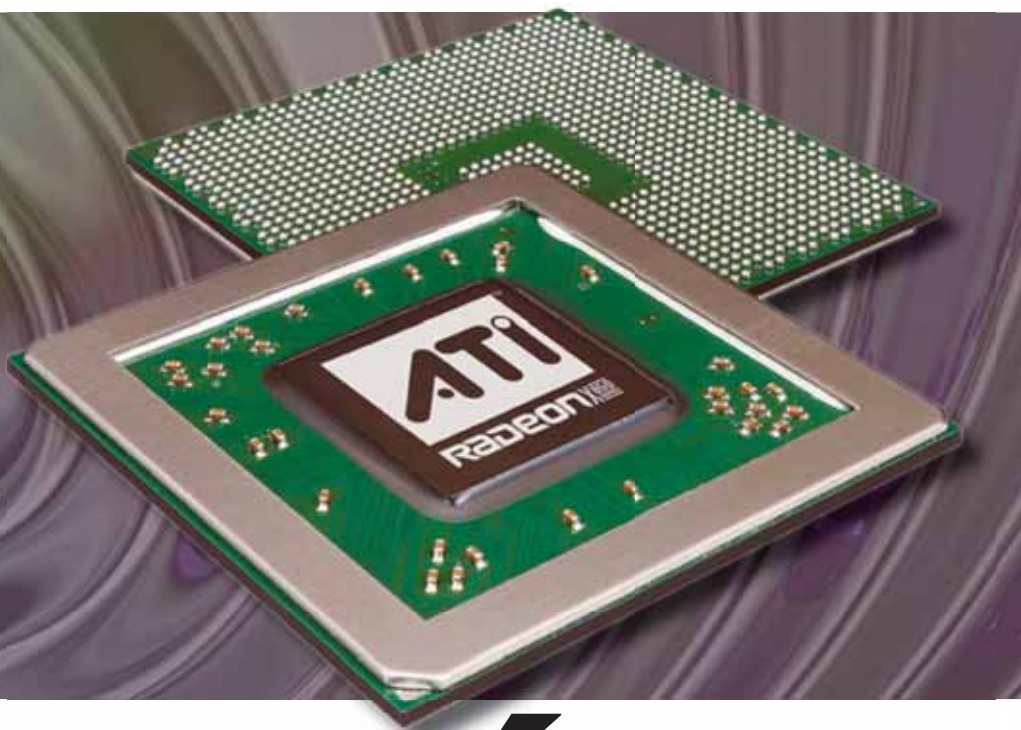
FGC

Irányítsd saját alakulatodat!
 Toborozz bajtársakat!
 Szervezz csapatokat!
 Mi biztosítjuk az online háttérrel!

Call of duty 2
 Call of duty
 United offensive
 Medal of Honor
 Counter strike
 Enemy territory
 Soldier of fortune
 ... és sok más játék

Szakmailag felkészült csapat.
 Megbízható technikai háttér.
 Magyarország legnagyobb játékkínálata.

<http://www.fgcklan.hu>



AMD ÉS ATI

A hír röviden: a világ második legnagyobb PC processzor-gyártója, az AMD bejelentette, hogy felvásárolja a grafikai megoldásairól ismert kanadai ATI Technológiest. A tranzakció értéke 5,4 milliárd dollár, amely részvénytársaság segítségével zajlik majd.

Az informatikai szakmában, illetve a számítástechnika rajongói körében bizonyosan kevesen vannak, akik nem kapták fel a fejüket a hír hallatára: de a hír voltaképpen miniket, PC-s játékosokat érinthet a legjobban. Régóta folyik a vita arról, melyik platform is a legjobb a játékokra: Intel + NVIDIA? AMD + NVIDIA? AMD + ATI? Intel + ATI? Mindegyik kombinációnak megvannak a hívei, az érvei az ellenérvei. Azonban most, hogy az AMD és az ATI egy cég lesznek, a jövőben minden bizonnyal felborítja majd az egyensúlyt. Egy picit elemezzük tehát ezt az esetet.

KÖZÖS ERŐFESZÍTÉSEK

Nézzük először, mik lehetnek az egyesülés pozitív oldalai: Az AMD olyan tapasztalt mérnökgárdához juthat (ne feledjük, az ATI-nak 2000 fejlesztőmérnök van) akik nagy tapasztalattal rendelkeznek chip-optimalizálásban illetve hőtermelés csökkentésében: egy ekkora méretű fejlesztői gárda igen csak növelheti az AMD esélyeit nagy vetélytársával, az Intellel szemben, ahol főleg a mobil-eszközökbe szánt processzorok terén nagy a lemaradás. Emellett fontos szempont lehet a meg-

felelő AMD chipsetek időben történő kidolgozása és megjelenése. Ezen a téren ugyanis az Intel igencsak előnyben van: új processzorainak megjelenése előtt saját lapkakészletei általában már jóval előbb készen állnak, elterjednek előkészítve a CPU-knak az utat. Integrált grafikai megoldásokban az AMD akár meg is szorongathatja az Intelt, hiszen a piacvezető grafikai gyártó megoldásainál szinte a leggyengébb ATI VPU is jobb. Fontos lehet még, hogy bár az ATI nem rendelkezik saját gyártói kapacitással, az AMD igen: így akár a gyártásban is el lehet érni költségcsökkentést, illetve racionalizálást. Emellett az AMD ezzel a felvásárlással bármilyen számítógépes platformon komplett megoldást képes biztosítani majd a felhasználóknak, legyen az számítógépes, grafikai igényes vagy digitális tartalommal kapcsolatos. Eddig mind szép és jó, de sajnos egy „házasságban” lehetnek rossz napok is.

MIKOR FŰ' A SZEMBE-SZÉL, OKOS EMBER NEM BESZÉL...

Nagyon sokan féltik az AMD-t ettől az egyesülettől, hiszen a chip-piaci verseny igen intenzív és villámgyorsan vál-

tozhatnak az erőviszonyok, így saját anyagi stabilitásukat is kockáztathatják a bevezetőben említett hatalmas összeggel: az 5,4 milliárd dollár nem sokkal kevesebb, mint az AMD összes tavalyi árbevétele. A vételi összegből 4,2 milliárd dollár lesz a készpénzfizetés. Ezt az AMD 1,7 milliárd kifizetésével, és 2,5 milliárd dollárnyi hosszú távú kölcsön segítségével akarja fedezni. A maradék 1,2 milliárd dollárt 57 millió részvény átadásával fogják „kifizetni”. Aki picit is ért a közgazdasághoz, az láthatja, hogy ez egy igen merész húzás: nem elég, hogy a nagy összeget ki kell adni, a hitel kamatai is a vállalat működését nehezítik majd a következő években. Arról nem is beszélve, hogy egy ilyen hatalmas hitel nagyon könnyen megboríthat bármilyen céget: elég egy rosszabb év, egy kis tőzsdei hitelvesztés és akár el is lehet bukni mindent. S mindez nem elég: az Intel igazi nehéztűzrésszel fog „lőni” az AMD-re az elkövetkező időkben: új chipjei és architektúrája felülmúlja látszólag az AMD termékeit. Tehát összefoglalva mindent: az AMD elkölti likvid pénzeszközöket, nagy hitelt vesz fel, ellenfele keményen csatázik majd ellene. **Gyu**



TI KÉRDEZTETEK!

A GameStar olvasói is feltették kérdéseiket az egyesüléssel kapcsolatban, amelyekre konzultálva az AMD és az NVIDIA illetékeseivel, magunk válaszoltunk. Olvasóink arra a kérdésre, hogy „Szerinted jól járnak a PC-s játékosok azzal, hogy az AMD felvásárolta az ATI-t?” 58%-ban igennel és 42%-ban nemmel válaszoltak.

Én csak azt szeretném megtudni, hogy mi lesz az nForce szériával? AMD-be mindig GeForce-ot tettem. Az nForce-nak az AMD terén vége? (Buky)

Az nForce széria az NVIDIA fejlesztése, így csak ők tudhatják, mi lesz vele. Azonban megnyugtatót mindenkit, az NVIDIA-nak változatlanul van licence AMD-s fejlesztésekre: ez azt jelenti, hogy minden bizonnyal lesznek újabb AMD-s nForce-ok és GeForce-ok a jövőben. Nem hinném, hogy az NVIDIA érdeke lenne egy sikeres termékvonalat abbahagyni, ez végül is üzlet mindenkinek.

Mi lesz az útítér? Úgy értem az oké, hogy felvásárolta az AMD az ATI-t, de mi lesz vele a terve? (Nikk)

Minden bizonnyal az AMD saját (ATI) chipsetjei előbb jelenhetnek meg AMD platformra, hiszen a belső kommunikáció jóval gyorsabb. Emiatt valószínűleg az ilyen lapkakészletek jobb teljesítményt nyújthatnak majd később megjelenő riválisaiknál. Az egy magba integrált CPU, GPU, FPU pedig nem is annyira távlati terv: igencsak csökkentené a gyártási költségeket és olcsón elérhetővé tehetne hatalmas fogyasztói piacokat. Ez az AMD és az ATI közös célja is.

Mi lesz a régi ATI nevekkel? Mik lesznek az újak? Vagy maradnak a régi jól bevált Radeon Catalyst és egyéb verzióknál? (Nikk)

Egyelőre nem tervezzük a jól bevált márkanevek lecserélését, azonban ez még egy nyitott kérdés. Ugyanúgy lehet belőle AMD Radeon is, mint bármilyen más, de hangsúlyozom, a drasztikus változtatás nem valószínű.

Tehát ha Intel procid van akkor ahhoz GeForce kártya kell majd? És AMD-hez ATI? Nekem ez azért rossz most, mert ATI és Intel párti vagyok. Akkor hogy is lesz ez? (Kicsijoe)

Egyelőre az ATI is rendelkezik Intel licensz-szel, ahogy az NVIDIA is AMD-vel. Nem célunk kettősíteni a piacot: egyszerűen csak mindkét téren (CPU és GPU) jobb szeretnénk lenni riválisaiknál közös összefogással.

BITTORRENT, GYORSTALPALÓ

Aktuális cikkünkben az egyre népszerűbb BitTorrent protokollt, valamint az általunk legjobbnak tartott BitTorrent klienst mutatjuk be részletesen, illetve egy kicsit kutakodunk a technológia jelenkori történéseiben.

A BitTorrent egy fájlcsere protokoll, megalkotójának, Bram Cohen amerikai programozónak jutott eszébe az a nagyszerű gondolat, hogy maguk a letöltők is vegyenek részt az aktuálisan letöltött állományok terjesztésében. Ezzel egy csapásra megoldódik ezen hálózatok legnagyobb problémája, nevezetesen hogy minél többen szeretnének megszerezni egy állományt, annál lassabb lesz a letöltési sebesség. A BitTorrent protokollnál a letöltések apró darabokra vannak szétszabdalva, és amikor egy ilyen részlet már megtalálható a gépünkön, akkor a többi felhasználó már tőlünk is megszerezheti. A letöltésben részt vevő gépeket az úgynevezett tracker kiszolgálók fogják össze. Ezek folyamatosan nyomon követik, hogy melyik felhasználónál a letöltés mely részlete található meg. A gépünkön futó kliens programok ezen trackereken keresztül kommunikálnak egymással. A folyamat (ha akarjuk) a felhasználó számára teljesen láthatatlanul zajlik, nekünk csak egy .torrent kiterjesztésű fájl kell megszereznünk, amely a letöltés minden adatát tartalmazza.

HONNAN SZEREZZÜNK TORRENT ÁLLOMÁNYOKAT?

A legegyszerűbben különböző, erre szá-



kosodott oldalakon található .torrent állományokat. Ezek közül a leghíresebb és leghírhedtebb talán a svéd www.piratebay.org, saját trackerrel is rendelkező oldal, amelyen különböző kategóriákban több ezer, többnyire illegális tartalomra mutató .torrent állományt találhatunk meg. Nem véletlen, hogy az oldal igazi szálka sok jogvédő szervezet szemében, ennek eredménye volt a 2006. május 31-én történő svéd rendőrségi akció, amely keretében lefoglalták a szervereiket – a pletykák szerint az Amerikai Egyesült Államok nyomására, amely gazdasági szankciókat(!) helyezett kilátásba, ha

ez nem történik meg. A történet folytatása ismerős, az oldal 3 napon belül újra működött és továbbra is rengeteg – mondjuk így – nem teljesen legális anyag érhető el rajta keresztül. Bármire is keressünk, az oldal azonnal kidobja a keresett kifejezéseket tartalmazó torrenteket, ráadásul valós idejű statisztikákat is vezet, amely mutatja a seedeek és peerek számát, így könnyen kiszűrhetőek a „halott” torrentek. Ha nem vagyunk biztosak abban, hogy mi illegális és mi nem, akkor keressünk a hivatalos BitTorrent oldalon (www.bittorrent.com), ahol elméletileg csak legális tartalomra buk-

LEGÁLIS, ILLEGÁLIS?

Mint minden fájlcsere eljárást, a BitTorrent is sok támadás érte és éri amiatt, hogy rengeteg illegális, jogvédett anyag terjed rajta keresztül. Ez valószínűleg így is van, hiszen a BitTorrent kiválóan alkalmas nagyméretű állományok gyors terjesztésére és elég meglátogatnunk torrent-oldalakat, hogy lássuk, a felhasználók nagy része bizony filmeket, zenéket és programokat csejrejt a hálózaton keresztül. (Egyes felmérések szerint a teljes internetes forgalom körülbelül 35 százaléka a BitTorrenten keresztül zajlik!). Éppen ezért különböző jogvédő szervezetek gyakran támadnak meg tracker-kiszolgálókat, annak ellenére, hogy bármennyire furcsa, de a jogszabályok szerint azok semmiféle illegális tartalmat nem szolgáltatnak.

Szerencsére a sok illegális tartalom mellett rengeteg legális dolog is megtalálható a torrent-hálózaton – sok cég felismerte, hogy ez kiváló eljárás az állományok hatékony terjesztésére. Sok ismert Linux disztribúció terjed BitTorrenten keresztül teljesen legálisan, sőt a World of Warcraft javítócsomagjai is ilyen módon jutnak el a felhasználókhoz. Egy időben még a Microsoft is tervezte, hogy a nyilvános béta változatait a BitTorrenten keresztül terjeszti, de végül elvetette az ötletet.



kanhatunk. Az illegális tartalom letöltése önmagában – a jelenlegi törvények szerint – nem tilos (legalábbis zenék, videók esetében, szoftvernél mindenképp az), de mivel a technológia csak akkor engedi a letöltést, ha meg is osztjuk ugyanazt az anyagot... sejtitek, hogy így már azonban büntethető! Mostani cikkünkben a fiatal, de máris nagy népszerűségnek örvendő kliensprogramot, a µTorrentet mutatjuk be részletesebben. Nevéhez méltóan kisméretű (alig pár száz kilobájt), erőforrásigénye alacsony, mégis mindent tud, amit egy ilyen jellegű alkalmazástól elvár az ember.

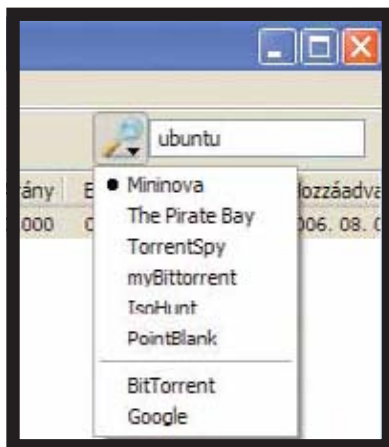
A µTORRENT KONFIGURÁLÁSA

Ha nem szeretnénk nagyon részletesen elmerülni a beállításokban, két dolgot mindenféleképpen el kell végeznünk az optimális működés érdekében. Az első a program által használt internetes port megadása, amelyet természetesen a tűzfalunkon is meg kell nyitnunk. Ezt a Beállítások->Tulajdonságok...->Kapcsolat menüpont alatt állíthatjuk be. A másik igen fontos a program ál-

tal használt kapcsolatok számának, az egyszerre letöltött torrentek számának, a feltöltési szálaknak és feltöltési sebesség korlátozásának megfelelő beállítása. Mivel a torrentezés rengeteg adat küldését és fogadását jelenti, ezért ezeket az értékeket internetkapcsolatunk sebességének függvényében kell megadnunk. Szerencsére a µTorrent tartalmaz egy úgy nevezett „sebesség kalauzt”, amelynek használatánál egy leforgódnál menüből választhatjuk ki internet-kapcsolatunk sebességét, a program pedig ennek alapján automatikusan beállítja a megfelelő paramétereket.

AZ ELSŐ LETÖLTÉSÜNK

Mint már említettük, ahhoz, hogy letölthessünk valamit, szükségünk van egy .torrent állományra, amely a letöltés minden adatát tartalmazza. Ilyen állományokat különböző, ezek gyűjtésére szakosodott internet-oldalokon találhatunk, de a µTorrent is tartalmaz egy beépített keresőt, amely a legnépszerűbb torrent-adatbázisokban néz utána a minket érdeklő dolgoknak. Amennyiben a torrent-állományt megnyitottuk akkor az „Új torrent hozzáadása” ablak jelenik meg, amelyben meg kell adnunk, hogy hová mentjük le a letöltésünket, címkével lát-



hatjuk el sőt azt is kiválaszthatjuk, hogy az adott torrentből csak egy bizonyos állományt töltsünk le. Ezeket a letöltéseket tartalmazó lista foglalja el a program főablakának felső részét. Ebben minden aktív letöltésünk látható, amíg manuálisan el nem távolítjuk őket. A lista minden egyes sora egy-egy letöltést jelöl és használatával minden fontosabb információt megtekinthetünk az adott torrentről. Ezek közül a legelső kis ikon mutatja a torrent állapotát. A bal oldali mezőben található meg az egyes kis ikonok jelentését, sőt az adott sávra kattintva szűrhetjük is a fő-listában megjelenő torrenteket. Ez alatt a korábban említett címkéknek vehetjük hasznát, ha akarjuk, akkor csak az adott kategóriába besorolt torrentek láthatóak a listában. A program rengeteg egyéb haladó képességgel rendelkezik, például Torrentek létrehozásának lehetőségével és beépített ütemezővel, amelynek használatával különböző le és feltöltési sebességeket rendelhetünk a hét napjához, akár órákra lebontva is. **Caris**

TORRENT MINISZÓTÁR

Elérhetőség: Azt mutatja meg, hogy a kliensünk számára a teljes torrent hány példánya „látható”. Logikusan minden seed eggyel növeli ezt az értéket. Ha az elérhetőség kisebb, mint 1, az valószínűleg az jelenti, hogy nem tudjuk letölteni a teljes torrentet!

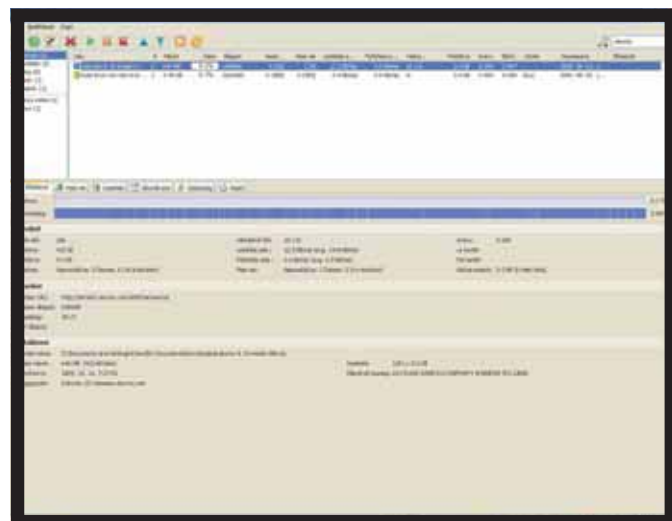
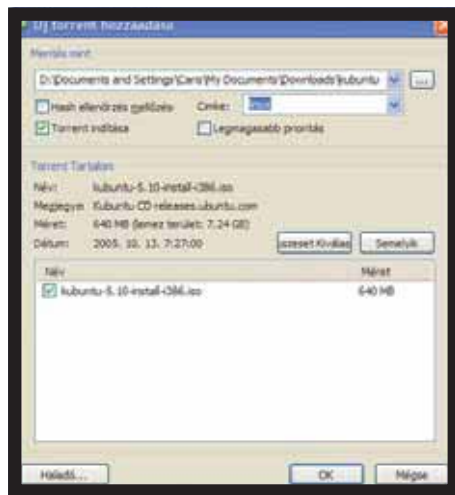
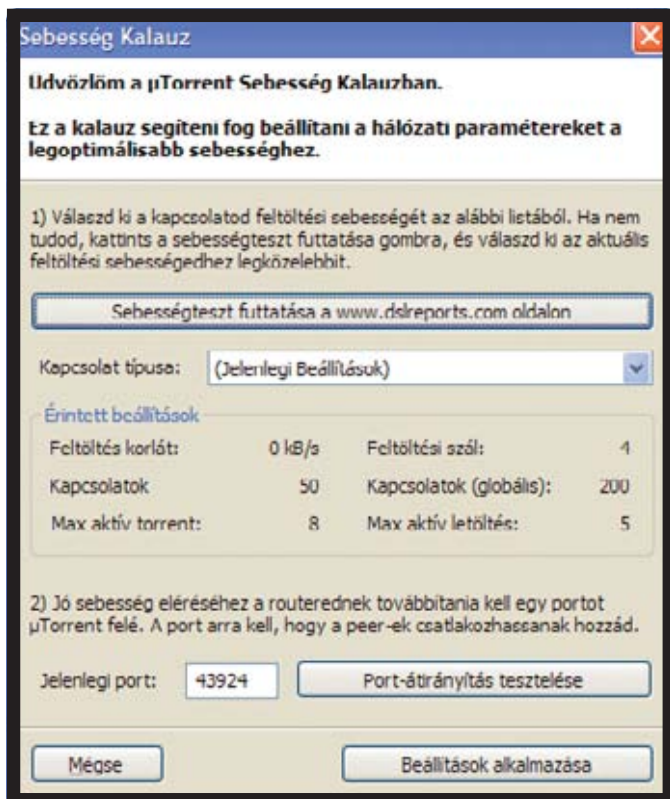
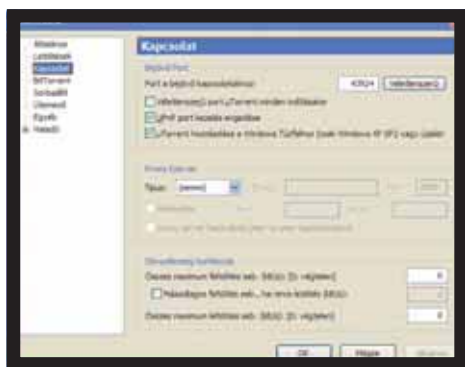
Peer: Egy olyan felhasználó, akinél nem található meg a teljes letöltés, csak egy bizonyos része.

Torrent: Egy fájl vagy egy fájl-csoport, amely a Bittorrent hálózatán keresztül tölthető le.

Szelet: Minden torrent rengeteg kisméretű, egyforma hosszú részre van feldarabolva. Ezeket gyakorlatilag véletlenszerű sorrendben töltik le a felhasználók, így a különböző felhasználóknál különböző szeletek lesznek, ez biztosítja a torrent leggyorsabb terjedését.

Seed: Olyan peer, akinél a torrent 100%-a megtalálható. A letöltés végzetével belőlünk is automatikusan seed lesz és ettől kezdve mi már nem töltünk le csak fel a többi felhasználó felé.

Tracker: Egy speciális kiszolgáló, amely a szükséges információkat tartalmazza ahhoz, hogy a torrent-kliensek egymáshoz csatlakozni tudjanak. A trackerek segítségével tudnak a kliensek kommunikálni.



MOST JÖN A

06-91-229-999

JAVA



Conflict Vietnam
kód: GSJATEK 55102

A vietnámi háború idején négy amerikai katonára és előrehaladásra a barátságos területek felé.



Dog City
kód: GSJATEK 55103

Az előző évhez képest második évében a City of the Dogs sötét utcáin járunk, ahol a nagyfőnök Don Schmuuck szabályozza a tiltott itat a DogSoda értékesítését és védelmét. A fiatal gengszter Doggy the Dog számára nehéz és hosszú az út a csúcs felé...



Total Overdose
kód: GSJATEK 55112

Menj keresztül és tomboly Mexikó tegnapelőtti teli büntetői karfalián, kombinálva megpiszodát a lassú és örült mozgásfajtákkal és gyűjts király lefűlő energiákat!



Football Pro Contest
kód: GSJATEK 55114

A híres játékdarab játék mobil verziója, kiváló 3D-s grafikával és teljes körű foci szabályzattal! Eldöntheted, hogy barátságos meccset játszol, vagy egy teljes bajnokságot!



Carmageddon
kód: GSJATEK 55100

Ragadd meg a kormányt, mint Max Damage, vezess extrém járműveket egy olyan autiverenyen, ahol nincsenek szabályok! A PC-s játék alapján!



Crazy Minigolf Zoo
kód: GSJATEK 55120

A magával ragadó minigolf játék a humor és a kihívás kiváló kombinációját nyújtja Neked eleven grafikával! Próbáld megdönteni a saját rekordodat, vagy hívd ki az egyik barátodat!



Generals: Alien Colony
kód: GSJATEK 55104

A helyőrségi szőnyeg határőrségét megvárta egy idegen faj és a béke a Te kezében van! Jóllehet úgy, mint az emberek - vagy úgy, mint az idegenek, ezzel a fordulatokkal és kihívásokkal teli stratégiai játékkal!



Rally Pro Contest
kód: GSJATEK 55111

Gyűjtsd a díjakat a legvalóságosabb mobilra gyártott rally játék karmánya mögött!




Lock 'n Load
kód: GSJATEK 55107

Ebben az izgalmas játékban a főszer játékosnak egyedül kell megtalálni az utat a fejtorók és színek között, hogy lerombolhassa a Földet fenyegető idegenek hordát!



Anarchy Boxing 3D
kód: GSJATEK 55115

Harcoldj a csúcra vezető útra (16 közbenső) előtt ebben az egy vagy többjátékos vagy egy bókser játékban, teljes 3D-s mozgással és fantasztikus 3D-s grafikával! Több, mint 30 kiegészítő kihívó, egyedi stílusok és képességek!



Metal Racers
kód: GSJATEK 55108

Szívdjélj heavy metal zenére quadokon a sárstól a sivatagi pályáig! Versenyezz és juss a csúcra!



Joe's Treasures 3D
kód: GSJATEK 55118

Érvezd a világ körüli kincsvadászatot a fantasztikus 3D-s játékkal! Gyűjtsd össze az összes tárgyat és juss el az utolsó helyszínre is anélkül, hogy lezuhanjál a valóságú 3D-s világokban! Készülj fel a végső kihívásra!



Fatal Arena
kód: GSJATEK 55117

Kerüld meg a küzdelmet a 3D-s Halál Aréna világában! A törzsi háború ember emlékeztetők ós dűbörög. A fennmaradásért folytatott küzdelem kiáradásának künik... Kűzdj át törz ellen ebben a harcban!



Conflict - Desert Storm
kód: GSJATEK 55116

A népszerű konzol/PC játék alapján készült mobil verzió az 1991-es Öbölháború kelles közepén röpl Tegeid! Mint az élt. A ország változatos küldetéseket kell megoldanod milyen az ellenséges vonalon túl.

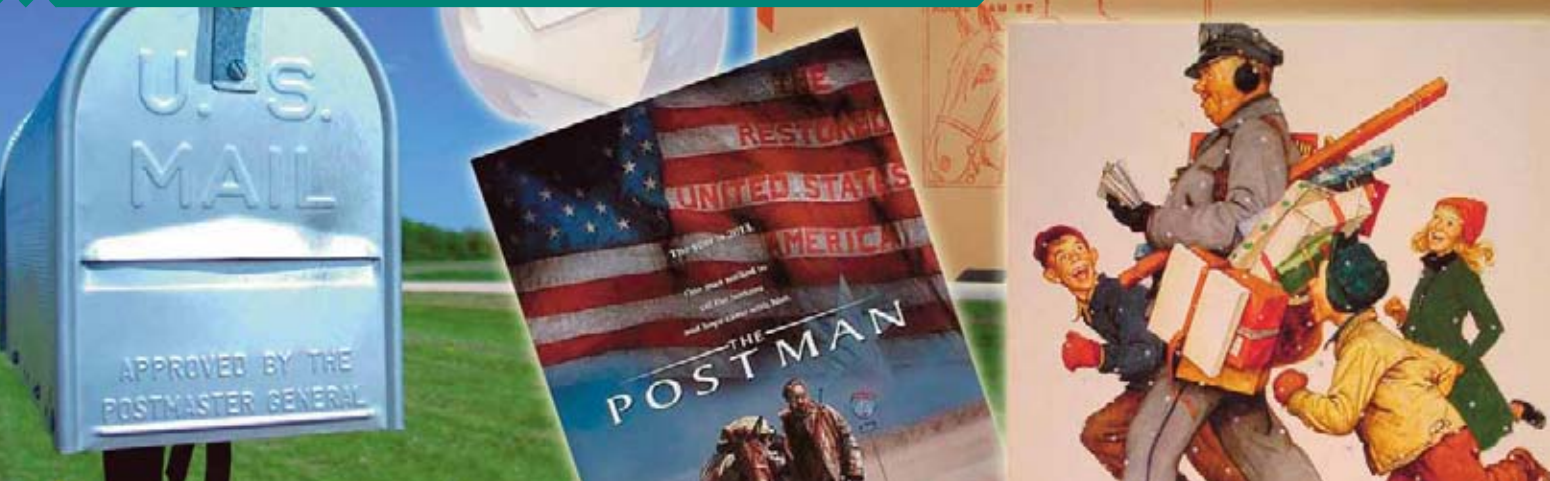
Küldd a játék kódját a 06-91-229-999-re! PL GSJATEK 55108 Részletes készüléklistát lásd a www.telefor.hu oldalon, vagy küldd a TESZT szót a 06-20-9000-868-as alapdíjas száma és azonnal megduhad, mely játékokat töltheted le telefonodra!

WAP-os tartalmak (JAVA JÁTÉK): Küldd a TESZT szót a 06-20-9000-868-as alapdíjas száma! Az érkező wap-címet töltsd le a telefonodra, és ha megfelelő a wap hozzáférése és jók a beállításaid, a megjelenő oldalon megtudod, hogy milyen tartalomtípusokat támogat a készüléked!

Java játék: bruttó 960 Ft /SMS. További csengőhangok, képiünetek, oplogók a TV2 TELETEXT 600. oldalán. Telefor Kft. Ügyfélszolgálat: 06-1-422-3490 Felhasználóink adatait a hatályos adatvédelmi szabályoknak megfelelően kezeljük. Bővebb információ: www.telefor.hu. A szolgáltatás igénybevételevel hozzájárulsz további - akcióinkról szóló - SMS fogadásához.

MESTER FOGÁSOK

A LEGELTERJETTEBB LEVELEZŐRENDSZEREK



LEVELEZZÜNK INGYEN!

Általában egy internet előfizetéssel együtt jár egy e-mail cím is, de mi a helyzet, ha ezt a kedves szülő, testvér, főnök „bitorolja”? A legegyszerűbb megoldás regisztrálni egy ingyenes szolgáltatónál, de előtte érdemes megnézni, hol mit kapunk a „nempénzünkért”.

Az első kritérium természetesen, hogy ingyenes legyen. ☺ A szolgáltatások közül mindenképpen meg kell néznünk, mekkora tárhelyet kapunk a leveleink (és főleg csatolmányaink) számára. Emellett jó páran maximalizálják egy-egy fogadott levél méretét is. Van, ahol már az ingyenes változatban benne foglaltatik valamilyen alapszintű spam és vírusszűrés, és az sem mindegy, hogy a leveleinket csak webes felületen nézegethetjük, vagy beidomíthatunk egy gépünkön futó levelezőprógit is, hogy együttműködjön a szolgáltatással. Nézzük, merre érdemes kutakodni (természetesen a sok száz megoldásból csak szemezgetni fogunk):

HAZAI PÁLYA

Az egyik legismertebb hazai játékos a Freemail (www.freemail.hu). 25 megabájtos tárhelyet biztosít, a beérkező emailek legnagyobb mérete 10 megabájttal lehet. Alapszintű spam és vírusszűrés is ajánlanak, és lehetőség van a gépre telepített levelezőprogrammal, POP3-on keresztül is lekérdezni a levélkéket. Az Index egyik mellékszolgáltatása a VIPmail (www.vipmail.hu) is hasonló szolgáltatásokat kínál, ráadásul itt már IMAP-ra vagy POP3-SSL-re is van lehetőség, és a kukacjel után vipmail.hu, index.hu vagy akár totalcar.hu végződést is választhatunk. A Citromail (www.citromail.hu) vi-

szonylag új versenyző, kínálata mégsem marad el az előzőektől, ugyan csak 25 megabájtos tárhelyet kínál, náluk is van IMAP lehetőség, de még WAP-on át is megnézhetjük az ide érkező leveleinket.

A már jó ideje működő Primposta (www.primposta.com) ugyan csak 6

» ...AZ INGYENES VÁLTOZATBAN BENNE FOGLALTATIK VALAMILYEN ALAPSZINTŰ SPAM ÉS VÍRUSSZŰRÉS... «

megás tárhelyet ad, viszont összesen 36 normális vagy akár furább „kukac utáni végződés” közül választhatunk, a @webmail.hu-tól a @skizo.hu-n át a @maffia.hu-ig.

NAGYÁGYÚK VILÁGSZERTE

A Google már gyakorlatilag mindent bevállalt, ami kicsit is internetszagú, így a levelezést sem hagyhatta ki. A Gmail (gmail.google.com) rövid idő alatt az egyik legnagyobb fejlődő levelezővé vált, amelynek egyik oka bizonyára a több, mint 2 gigabájtos (hamarosan már eléri a 3 gigát is!) tárhely, amelyet a POP3 elérésen felül mindenféle extrák fűszereznek: ilyen például az a szolgáltatás, amely az egymásra válaszoló leveleket időben sorba rendezi és egymáshoz kapcsolja, hogy megkönnyítse a régebbi témák

visszakeresését. Az egyetlen hátlutó, hogy mivel fejlesztés alatt áll a Gmail, regisztrálni csak egy másik Gmail user által küldött meghívóval lehet – ezt néha feloldják, néha visszaállítják, érdemes nézelődni, a szolgáltatások és a megbízhatóság miatt megéri! A Hotmail (www.hotmail.msn).

(vagy IMAP) képességekkel felruházott szolgáltatást keresni, és egy helyi klienst ráállítani. Nem árt az Outlooknál vagy az Outlook Expressnél kissé „messzebbre nézni”: A Mozilla Thunderbird (www.mozilla-europe.org/hu/products/thunderbird) magyarul is tudó, szénné konfigurálható kliens, beépített spamszűrővel és egy tonna kényelmi szolgáltatással. Ajánljuk még a The Bat! (www.thebat.hu), az Eudora (www.eudora.com) vagy az Incredimail (www.incredimail.com) megtekintését is, mindegyiknek megvan a maga kis varázsa és előnyei.

BZ

GYORSSZÓTÁR

POP3: Post Office Protocol 3, az elektronikus leveleket tároló postafiókok távoli elérésére, a levelek számítógépre töltésére használt protokoll.

IMAP: Internet Mail Access Protocol, elődjével a POP3 protokollal szemben jóval fejlettebb funkciókat kínál (pl. mappák kialakítása, levelek szűrése, stb.) és lehetővé teszi a postafiók kezelését szerveroldalon.

SSL: Titkosítási eljárás, melynek során a felhasználó böngészője vagy levelezőszerver és a levelezőszerver között titkosítva közlekednek az adatok, így minimalizálva annak az esélyét, hogy illetéktelenek elcsípjék akár egy szót is a levelekből.

MIT HASZNÁLJUNK?

Ha egy fokkal kényelmesebben szeretnénk levelezni, érdemes egy POP3

HA
HARDVERES
PROBLÉMÁD
VAN

KV HARDVER

Sziasztok! Ez az első hónap, amikor a KV Hardvert teljes egészében a fórumon, a KV Hardver hivatalos topikjában feltett kérdésekből és válaszokból szerkesztettük. Reméljük ez az új forma is elnyeri a tetszésedet és kérünk benneteket a jövőben is forduljatok a GameStar fórumához, ha bármilyen hardveres gondotok támadna (forum.gamestar.hu, itt a témákon belül pedig a következőképpen érhetitek el: KOMOLYSÁGOK / Mélyvíz részleg / Hardver / KV Hardver Hivatalos Topik)

VGA vásárlás

Szeretnék egy új videokártyát venni, és nem tudom, hogy milyet vegyek (ha tudnám nem írnék, na mindegy). A gépem adatai: alaplap: (alaplap: van -ender) Abit BD7III, memória 2x256MB, egy Radeon 9200SE és végül Intel Celeron, 2400 MHz. Úgy kb. 30 000 forintot szánok a videokártyára. Vagy jobban járok, ha még gyűjtök, aztán egy év múlva veszek egy komplett gépet? (lordbg)

Konkrétan ja... most, ebbe a gépbe max egy 6600-ast, esetleg egy AGP-s 7300GT-t vennék... de azt se hajtáná ki rendesen, szóval maradj a várakozás és később komplett gép vásárlás... (bandee)

Proci tuning és VGA

Sziasztok! Lécci ne nevessek ki, hogy ilyen láma kérdésekkel traktáljak Ti-teket, de elvégre ezért van a fórum, nem? Nah szal:

- 1.) Nekem van egy Intel Celeron D 336, 2800 MHz (21x133)-as procim, és húzni akarom egy picit. De akkor ezt nem lehet, mert nem +os?
- 2.) Egy RADEON 9250 Series (128 MB) VGA-t mennyiért lehetne eladni? Előre is ThAnX! (Mixi)

1. Attól, hogy nem +os, még lehet tuningolni... a +os procik az AMDk-, és ott sem a tuningolással van összefüggésben a dolog, hanem azzal, hogy az AMD procik sorozatszámából egyértelműen ki lehet olvasni, hogy mennyi tuning várható tőle... Intel esetében a legfőbb korlátozó ok általában az alaplap szokott lenni...? 2. Ha nem 64 bites, akkor 5-6 ezer forint, ha 64-es akkor 3-4 max... (bandee)

Melyik a gyorsabb VGA?

Teljesítményben melyik jobb? Gainward vagy Leadtek GF 6600 GT? (Lord Gamez)

Gainward:

■ alap órajele 500/900MHz illetve

500/1000MHz;

- hőmérséklete 2D-ben 40-55°C, 3D-ben 60-70°C körül alakul gyári hűtéssel;
- a gyári venti hangos „ciripelő” hangot ad 3D-ben. Ennek cserélése esetén külön kell a HSI bordára is hűtést rakni AGP kártyáknál;
- az egyik legszínesebb termék palettával rendelkező kártya a piacon, mind AGP, mind PCI-E típusok között;

Leadtek:

- alap órajele 500/900 MHz (AGP), 500/1000MHz (PCI-E);
- 550/1120Mhz (PCI-E TDH Extreme)
- hőmérséklete 2D-ben 40-45°C, 3D-ben 60-65°C körül alakul gyári hűtéssel;
- jó gyári hűtés;
- jó vétel. (zOLEe)

SATA és ATA vinyópárosítás

Hello. Azt szeretném kérdezni hogy most új alaplapot akarok venni és valószínűleg már SATA-sat fogok venni azzal használhatom a mostaniban benne lévő ATA-s vinyót valahogy? (Szevi)

Igen, egyelőre még messze vannak a csak SATA csatlakozóval (vezérlővel) szerelt alaplapok. Egyrészt sokaknak még IDE vinyójuk van, másrészt az eddigi SATA optikai drive-ok még néhány gyerekbetegségben szenvednek (leginkább inkompatibilitás). (_Doom_)

Gyorsabb memóriát

Sziasztok!

Kellene egy kis segítség: Most fejlesztem a gépem Tualatinos Celeronról, AMD-re. Mivel eddig SDRAM volt, kicsit hadilábon állok a BIOS DDR beállításával. A konfiguráció: ASUS A8N-VM (ami bios) / 2x512 DDR400. AMD Athlon 64 3000+. A 2 memo úgy van betéve, hogy dual-ban mehessenek. Az "everest" szerint 166/333-on mennek a ramok, ezt kéne 200/400-ra állítani. Meg az sem ártana, ha a dual modot be tudnám hozni rajta. Bocs

a láma kérdésért, de amíg a régi gépem volt nem foglalkoztam a DDR-rel. Ha valaki tud, akkor légszi segítsen! (Ludowyc)

BIOS-ban memory speedet szedd le auto-ról és állítsd be DDR400-nak. DC-hez pedig csak normálisan kell berakni. Tehát tele-üres-tele-üres. Vagy fordítva, azaz üres-tele-üres-tele (Sutyi)

Mindig lefagy a gépem...

Mindig lefagy a gépem...

Mitől van az, hogy minden játék állandóan kidob „exe szabálytalan műveletet hajtott végre” error-ral? Ezenkívül fagy minden. Memória szerintem nem ludas, kivettem, beraktam másik slotba, egyenként teszteltem őket és a 3DMark minden esetben lefagyott 1 perc után... Melegedés is a fő ok gondoltam, de itt nyomatom a -20 fokot a légkondival a gép mellett, és még mindig vacakol. Kezd nagyon idegesíteni... Valakinek legyen már egy ötlete... (Marine1)

Rakd újra a Windows-t. Utána hozz valahonnan egy VGA-t és próbáld ki azzal... elemenként cserélgessd a cuccot, és előbb utóbb ki lehet sakkozni...

Így rá lehet jönni, melyik alkatrész okozhatja a hibát, ha nem a Windows. Egyébként nézd meg mennyi feszít kap a procid! Ha 1,7V-ot, az nem stimmel akkor... A Winchester megállása egyébként táphibára vagy pedig egy csendes kis rövidzárlatra utal! Mindenekelőtt teljesen kábelezd újra a gépet! (Lord KROK, lpt1024)

Elfeketedik a kép!

Hy all!

Olyan problémám lenne, hogy most vettem egy GF 6600 GT-t fél évesen. Eddig semmi baj sem volt vele az előző gazdánál sem és eddig nálam se de most történt valami. Beléptem egy játékba (CS: Source) és elsötétült a képernyő, kikapcsolt a monitor. Amikor reseteltem a gépet, mert semmilyen gombkombinációra nem reagált akkor is maradt kikapcsolva a monitor és be se bootolt. Kikapcsoltam teljesen, fél percet vártam, bekapcsoltam és beléptem. Amikor viszont újra beléptem a játékba ugyanezt csinálta. Most megint semmi baj, megy minden, de félek, hogy megint csinálni fogja mert már háromszor előfordult. Mi lehet a probléma? Intel Pentium 4 3.0 GHz-es procim van, 2x256 MB 400 MHz Samsung RAM, ASUS P5P800 SE alaplap és egy 400 wattos táp 2 optikai meghajtóval és 2 vinyóval rákötve ha ez segít.

Talán még annyi hogy előtte a játékban egy fura kék villódzást láttam néhanéha, utána fölvettem a textúrákat high-ra, kiléptem egy szerverről, beléptem egy másikra és utána volt ez. (Lord Gamez)

Ha fél éves, akkor még bizonyára garis, és a srác azt is odaadta neked... jól sejttem? Használt eszközöt SOSE vegyetek garanciajegy nélkül, ha még van neki! Először egy driver frissítést ejts meg, utána, ha ez nem segít, vissza a boltba, mert véleményem szerint lehet hogy hibás a cucc... (Serginho)

Ebben a hónapban a legaktívabb és legközhazsnább hardverszaki „bandee” volt, őt ezért egy Genius Netscroll+ Mini Traveller egérrel ajándékozunk meg a G-Network Kft. jóvoltából. Gratulálunk neki, a nyeresémet postán juttatjuk el!



Amennyiben gondod van a hardvereddel igyekezz a hibajelenséget minél jobban leírni: sokkal többre megy vele az, aki esetleg tudja a választ, mintha a konfigurációt adtad írod le. Ez utóbbi is fontos, azonban maga a hiba még fontosabb: például, ha lefagy, akkor pontosan, hogy és milyen körülmények között, ha nem indul, akkor csinál-e valamit, s ha igen mit... Minden egyes alkalommal, ha hibát észleltél ellenőrizzéd, hogy minden kábel jól csatlakozik-e, nincs-e túlporosodva a számítógép, megfelelő-e a szellőzés és minden driverből a legújabb van-e fent. Ugyanis egy kontakthiba, vagy egy piszkos PC belső számtalan hibajelzést okozhat. Figyelem, ha nagyon poros a gépünk, akkor mindig fújjuk róla a port, sohase szívjuk porszívóval!

MÁSVILÁG

EXTRA



Utolsó pillanatban bár, de beesett a hónap legjobbja: a Dream Theater új lemeze, ami mellett esélye sem volt a többieknek, legyen az film, DVD vagy zenei album. Bár ezúttal még hónap LOL-ja is született! Kellemes zenehallgatást kívánunk az álomszínházzal!



DREAM THEATER - SCORE

Több szempontból is gratulálnunk kell ennek a nagyszerű zenekarnak. Egyrészt azért, mert 20. életévüket is betöltötték, így ennek kapcsán tartottak is egy évfordulós világkörűli koncertet. Másrészt azért, hogy összerakták az Octavarium Orchestrát, amellyel együtt a második és harmadik korongon játszanak úgy, hogy olyan monstre szerzemények hangoznak el, mint a Six Degrees of Inner Turbulence (41 perc), vagy az Octavarium (26 perc), esetleg a Sacrificed Sons és a Metropolis (10 és fél perc mindkettő). Az áthangszerelés, a szimfonikusok jelenléte érdekes hallgatnivalóvá teszi az ismert műveket: szerencsére a zenekar maga is briliroz: Mike Portnoy ezúttal nem dobol szét mindent, alázattal búvik meg a háttérben, James LaBrie hangja csodásan szárnyal, Jordan Ruddess és John Petrucci szólói ülnek és nem pörgetik halálra magukat: John Myung basszusjátéka pedig atomóra pontosságú: azért is csodás ez a tripla koncertalbum (az első korongon szimfonikusok nélküli dalok hangoznak el), amit már említettem: totális zenei alázattal játszanak a zseniális muzsikusok ezen az albumon, s bár végre jó lenne egy friss, új és jó Dream Theater lemez, ez az ünnepi kiadvány minden DT és prog rajongó gyűjteményében kötelező darab.

ZENE
96%

A Fürgerókalábak zenekar augusztus végén stúdióba vonult, hogy elkészítsék az új albumot, amely ősszel fog megjelenni, 10 számmal és multimédiás résszel, melyen belül az eddigi tervek szerint fotók és videók kapnak majd helyet.



ZENE

2006. szeptember 16-án a BACKYARD BABIES személyében egy igazi svéd rock 'n roll gépezetet köszönhetünk hazánkban, mégpedig a Hangfoglalás zenei vásár keretében a Jövő Házában (ex-Millénárís). A koncert vendégei az osztrák King Tinger (sógoraink válasza a Hellcopters-re) a Shell Beach (BPRNR szuperproject) és a Nomád (ex-Bedlam!) lesznek.

BUDAPESTI MOZI TOP 10 (LÁTOGATÓK SZÁMA) HETI LÁTOGATÓTSÁGI STATISZTIKA (2006. AUGUSZTUS 17. - 2006. AUGUSZTUS 23)

1. A testőr	15524
2. Ház a tónál	14835
3. Garfield 2.	11753
4. A Karib-tenger kalózái 2	10856
5. Rém rom	9786

MAGNA CUM LAUDE

Minden állomás...

ZENE
83%

MAGNA CUM LAUDE MINDEN ÁLLOMÁS

Ez a „mesteri” nevű magyar zenekar legfőképp akkor került az érdeklődés középpontjába, amikor a megasztáros Szabó Eszterrel kiderült, hogy ebben a bandában zenélt valaha, sőt, az egyik Megasztárban egy Magna Cum Laude dal énekelt a csodás hangú énekesnő. A helyzet az, hogy amit a Magna Cum Laude játszik, az nem túl bonyolult sem zeneileg, sem szövegeileg: érzelmes, kellemes dalok szólnak a korongon, amelyeket mind stíluspreferenciától, mind életkortól függetlenül bárki meghallgathat. Igazi, egyszerű fülbemászó slágerlemez ez, nincs mese.



ZENE
51%

BLOG 27 - <LOL>

Mit is mondhatnék: ismeritek a Nomen Est Omen kifejezést? Azt jelenti, a név kötelez. Ez esetben a lemez címe az, ami kötelez: ez az album bizony LOL! Hangszerelés pocskék, a dalok gyengék, a dalszövegek közhelyesek ahol nem jön ki a rím, ott az „Oh La La La” szavcskákat ismétli a két rémes lengyel tinicsaj. Esetleg néha a „so and so and so” kifejezés is szerepel. Én már csak azon csodálkozom, hogy ekkora kakit magyar csapatok is bármikor tudnak csinálni (erre az elmúlt években több száz példa volt) mégsem lettek befutók nyugaton. Valamit rosszul csinálunk...



ZENE
85%

SUNDANCE 7.

Érdekes, néha ez a dance album is olyan érzést kelt bennem, hogy az egyre sikeresebb rockzene lassan a táncparkettek-re is beeszti magát: érdekes, elektronikus formában ugyan, de akkor is. Egyik kedvenc Abba számom feldolgozása (Lay All Your Love On Me) is aránylag elviselhető, olyannyira, hogy erre akár én is nyomnék egy dance-t. Lényeg, ami lényeg: úgy érzem, a táncparkett zenéi is fejlődnek és ahogy halgatom, jó irányba: egyre inkább zenére hasonlítanak! :) Ez nagyon nagy öröm, mert bizony elmenni egy dzsibe manapság néha igen agyromboló tud lenni.



ZENE
89%

STEVE HACKETT WILD ORCHIDS

Az egykori Genesis alapítótagja, a zseniális Steve Hackett imádja Magyarországot: egyik koncert DVD-jét is itt, Budapesten vették fel. Mi is imádjuk őt: zseniális, invenciózus zenész, a mai progresszív rockzenei világ egyik legkiemelkedőbb alakja, 13 dala totálisan másféle stílusokba utaztat el minket: kelta ritmusok ugyanúgy vannak rajta, mint világzenés hangulatok, szimfonikus prog-rock pillanatok, szimfonikus szerzemények, Peter Gabrielre hajazó zongorás momentumok vagy ősi swinges balladák. Konceptiót nem könnyű felfedezni a lemezben, de a dalok zseniálisak.



FILM
89%

LÁNY A VÍZBEN

A film Story, a csodálatos, nimfaszerű fiatal nő és Cleveland, a megtört lelkű házmester történetét meséli el. Cleveland felfedezi, hogy Story valójában narf, egy ósrégi, eposzi terjedelmű esti meséből származó lény, aki azért érkezett az emberek „ántvilágába”, hogy életbevágó, szent küldetést teljesítsen, amely hatalmas veszélybe kerül: a lány a világok közötti senkiföldje foglyává válik. Story a Cleveland felügyelte épületbe menekül, és az úszómedence alatti járatokban tengeti életét. Ez az új Shyamalan film nemcsak izgalmas, és érdekes, hanem megújítja a mese mitológiáját: a kicsit haloványabb A Falu után a mester újra jót alkotott.



FILM
85%

TAPLÓGÁZ

Ricky (Will Ferrell) egy túlzásairól híres autóversenyző, aki mindig győz, mindenre képes, hogy versenytársait leelőzze, és mindig bátran kimondja, mit gondol. Általában azt gondolja, hogy ő egy férfiisten, akit az autók, a versenyek közönsége és a nők egyaránt imádnak. Így aztán nem csoda, hogy önrétkélését és versenyprogramját is alaposan összekavarja egy idétlen francia (Sacha Baron Cohen), aki fura akcentusával azt próbálja a világ tudomására hozni, hogy nyerni szeretne a következő futamon. Ricky nem habozik, eddigi örületét turbófokozatba kapcsolja, és veszélyes, ám teljesen sportszerűtlen manőverekbe kezd, hogy kiiktassa a versenytársat. Jó móka!



DVD
81%

RÓZSASZÍN PÁRDUCC

Meggyilkolnak egy világhírű fociedzőt, és egyúttal ellopják a gyűrűjét, amelyet a felbecsülhetetlen értékű drágakő, a „Rózsaszín Párduc” díszített. A francia kormány természetesen legjobb detektívjét hívja. Ő azonban nem ér rá, így Clouseau felügyelő (Steve Martin) kezd nyomozni. A detektív és segédje, Ponton (Jean Reno) mindenre elszánt. És ha ez kevés, akkor még többre. Ha véletlenül eredményt érmenek el, a dicsőséget úgyis a rendőrkapitány (Kevin Kline) aratja le. Ha nem érnek el eredményt, azzal szegyeint hoznak a francia rendőrségre. Lehet, hogy egy harmadik megoldást választanak: mi meg jót nevetünk.



DVD
88%

A BELSŐ EMBER

A rejtélyes Dalton kiagyalja a tökéletes bankrablás tervét, és merész akciója során több tucat embert ejt túsul az épületben. Frazier, a kökemény nyomozó kaja a feladatot, hogy tárgyaljon a szenális bűnözővel. Ahogy a veszedelmes macska-egér játék kezd kibontakozni, Frazier gyanút fog, hogy ebben az ügyben talán nem minden az, aminek látszik. Ráadásul felbukkan a színen a felsőbb érdekeket képviselő Madaline, aki kiszámíthatatlanságával még tovább bonyolítja a helyzetet... Rendezte a kiváló Spike Lee, főbb szereplői Denzel Washington, Clive Owen és Jodie Foster.

JESSE NEM IS OLYANI! FILM

Az Egyesült Államokban új pszichológiai szakkifejezés jelent meg, ha nem is a szaklapokban, de a magazinokban. A „sorozatsaló”, a serial cheater, a sorozatgyilkosokra és a folyton hűtlenekre használt kifejezések összeolvadásából jött létre. Olyan férfiakra használják, akik folyamatosan minden barátjüket, feleségüket megcsalják, egyszerre több nővel járnak, és nagyon gyorsan váltogatják őket. A jelenség valószínűleg nem új, de a szóról tudjuk, honnan származik: egy kamaszvígjátékból. A Dögölj meg, John Tucker (John Tucker Must Die, hazai bemutató: október 19.) címszereplője egy gimnázium legnépszerűbb sráca, igazi „sorozatsaló”, addig, míg áldozatai rá nem jönnek, mi a helyzet, és bosszút nem esküsznek ellene. – Mókás, hogy így elterjedt ez a szó – nevet a John Tuckert megformáló Jesse Metcalfe, aki a Született feleségek Johnjaként lett ismert. – És persze jó érzés, hogy ahányszor kimondják ezt a szót, rám gondolnak az emberek. Csak az az igazság, hogy én nem ilyen vagyok. Többé-kevésbé hűséges természetem van.



NO KÍGYÓ PLÍZI! FILM

Az akciófilmekben játszó színészek általában büszkék arra, hogy saját maguk végzik a kaszkadőr feladatokat jó részét. Samuel L. Jackson, aki főszerepet játszik az idény egyik legizgalmasabb bemutatójában, a Kígyók a fedélzetben (Snakes on the Plane, hazai bemutató: október 12.) (ez nem véletlenül a „Zsiráfok a tolókosiban?” -ender) azonban nem habozik bevallani: a forgatás során igyekezett olyan távol maradni a felhasznált kígyóktól, amennyire csak lehetett. Így aztán, amikor az utaszállítót birtokba vevő több mint 300 mérges kígyó egyike és valamelyik főszereplő közös jelenetere sor került, ott főleg szakemberek helyettesítik Jacksont és partnerét, Julianna Margulise-t. Amikor pedig erre nem volt lehetőség, számítógépes trükkökkel segítettek a színészek. – Ugyan kígyóidomárok hozták őket, de hát a kígyók idomíthatatlanok. Nem lehet nekik azt mondani, hogy „ülj!” meg „feküdj!” meg „várj!” – nyilatkozta Samuel L. Jackson. – Nézzem az első nap, hogy dolgozik az idomár. Kiengedi őket a dobozból, hagyja, csináljanak a viperák, amit akarnak, a végén egy hosszú bottal összeszedi őket; ennyi az idomítás. Úgyhogy azt a szabályt hoztam, hogy húszt lábnál (kb. 6 méter) közelebb nem jöhet hozzám mérges kígyó. Így már nagyon buli volt a forgatás.



MAHA SZ DVD TOP 5 (2006. 08. 14. - 2006. 08. 20)

1. **Pink Floyd** *P.U.L.S.E. Live*
2. **KARAOKE** *Még nagyobb magyar slágerek*
3. **Minisztár** *Mini Tánc*
4. **NOX** *Ragyogás*
5. **MUSICAL** *Az operaház fantomja*

MAHA SZ ALBUM TOP 5 (2006. 08. 15. - 2006. 08. 21)

1. **RÜZSA MAGDOLNA** *A döntőkben elhangzott dalok*
2. **MATYI ÉS A HEGEDŰS** *Duj-duj-desuduj*
3. **FÜLES MACKÓ** *Füles Mackó énekel*
4. **ZENEOVI** *Zeneovi Sony BMG*
5. **RIHANNA** *A Girl Like Me*

AMERIKAI MOZI BEVÉTELI LISTA (AUG 25.-I HÉTVÉGE MILLIÓ USD)

1. **Invincible** \$17.02
2. **Talladega Nights: The ballad of...** \$8.00
3. **Little Miss Sunshine** \$7.50
4. **Beerfest** \$6.50
5. **Accepted** \$6.47

ARENA

SZERKESZTŐI JEGYZET



Túl vagyunk a táboron (írtó jó volt), voltunk Games Conventionon (erről kicsit előrébb olvashattok), sőt, a kánikula is elmúlt, amelynek az izzádóság örülhetnek. Rossz hír, hogy a sulis elkezdődött, bár ha az ember belegondol, mennyi klassz csajjal lehet ilyenkor újra találkozni, akkor ez már nem is olyan rémes hír. S persze jön az Aréna is full komolysággal! Kellemes olvasgatást hozzá!

A HÓNAP BUGSHOTJA

Sajti mester azonnal rávetette magát a FlatOut 2-re, amint az megjelent, ahogy írja: „Ez a bug nem régi játékból van, a FlatOut 2-ből. Tegnap vettem meg és már találtam is egy bugot, ami a sok zúzás és ütközés eredménye.” En úgy gondolom, hogy mindösszesen arról van szó, hogy a Nomen Est Omen nevű ősi latin varázslat teljesedett ki: Sajti mester autója keresztetződött egy szép nagy szelet érett Brie sajttal. ☺ Jó étvágyat!



A leveleket eredeti helyesírással (szövegűn), de bizonyos esetekben kivenetve közöljük. A hozzánk beérkezett leveleket külön kérés hiányában leközölhetők tekintjük. A szerkesztőségbe érkezett levelek direktben (nem újságon keresztül) történő megválaszolására garanciát nem tudunk vállalni.

Wolverine

Wétéef

Ciao Gyu mester!
Képzeld, a nagy melegben gondoltam lemegek nagyszüleimhez Nyíregyházára, Nyírtelekre, a természet lágy ölére. Erre mit látok amikor belépek a házba?? <feszültségkeltő dobhangzás> Egy 3 GHz-es AMD procis gépet, 1GB RAM-mal, 256 MB-os VGA-val... Azt hittem csak álmodok, kiderült hogy nagyanyám már gépfüggő lett és állandóan gépezik, nagyfaterom már panaszkodott is, hogy néha nincs ebéd! Szóval ezzel csak annyit szerettem volna mondani, hogy az idők tényleg változnak, és a számítógépek már mindenhol ott vannak...

Nagyon sokszor elgondolkodom azon, nálunk, magyaroknál miért ilyen szenzációs, ha idősebbek számítógépeznek. Ugyanis a világ fejlettebb részein, akikhez fel kéne zárkózunk, ez egyre természetesebb: számítógépezni totál mindennapi és természetes dolog. Sőt, továbbmegyek: a megfelelő számítógépes ismeretek ma már a mindennapi életben is előnyt jelentenek, nemcsak a munkában (ahogy oly sokan közhelyszerűen még ma is hiszik). Önmagában az a tény, hogy a nagyszüleid gépeznek, dicséretes, a baj csak az, hogy ezen csodálkozunk. Inkább követni kéne a példájukat, mint félni a számítógépektől... (ha nem vagyok indiszkrét mit csinál a nagyfi egy ilyen géppel? A shrek 3-at rendereli? Vagy frankón rásózták, mert úgy ment be a boltba, hogy: "hát aranyoskám, aztán gyors legyen rajta az az Internet vagy hogyishívják...")

RatHunter

Régi és új

Kedves Gyu!
Te bölcs panda vagy, ezért gondoltam hozzád fordulok. Miért van az, hogy az új játékok nem tudnak lekötöni? A régi nagy neveket (NFS Underground, GTA Vice City) még ma is hosszú-hosszú órákig képes vagyok nyomni, míg a legújabb csodajátékok nem tudnak különösebben érdekelni. A legutóbbi játék ami lekötött pár órára, az a Condemned volt. Mintha kifogyott volna a játékiparból a spírítusz. Mit gondolsz erről? Ja! A GSTV egyre jobb, szépen belejöttetek. Csak így tovább!

Köszönöm, a panda megnevezés biztos a testalkatom miatt illik rám... ☺ A „rég nagy neveket” megjegyzés mindig olyan játékokra illik, amelyeket 3-4 (vagy több) éve játszottunk és szerettünk. Legjobb példa erre a Lords of Midnight, amely



A HÓNAP LEVELE

Juszuf

Grafika

Kedves Gyu!
Véleményem szeretném kinyilvánítani a játékvilágban folyó számomra nem tetszetős dolgokról. A játékok már nem is arra valók, hogy szórakozzunk velük, hanem hogy attól féljünk, rendszeresen menni fognak-e. Sok fejlesztő a grafikára összpontosít 90 %-ban, miközben a hangok vacakok, a történet érteletlen, egy kezdő 20 perc alatt kijátszhatja, csak röhögni lehet az MI-n, mert egy karfiol is okosabb nála, és az életben elég volt vele egyszer játszani és ezért kell nekünk 20 000 Ft-ot kiadni, mert „Jó a grafika - jó a játék” elven megy már ez. Mivel gyenge a gépem én is megszoktam, hogy a játék folyamatosan akadozik, minimumra kell vennem a beállításokat és egyébe. Nem csak a jó grafikától jó a játék! Hetente valami új csoda kerül a piacra, hogy „hüdeszuper” megoldás meg hasonló, miközben az ember próbálja magát jól érezni úgy, hogy grafika

után csak a maradék gyorsan összedobott hülyeséggel játszik amenynyit bír, mert megvette. DE MINEK?!

Nem kötelező minden játékot megvenni: azért léteznek a játékoknak demói, hogy a kedves vásárló el tudja dönteni, mire adja majd ki nehezen összegyűjtött pénzeszközét. Sőt, a GameStar magazin újságírói is azért értékelnek egy játékot, hogy a megvásárlása előtt kiderülhessen, milyen is az a cucc. Ennek ellenére vannak olyan felhasználók, akik csak és kizárólag a szép grafikát figyelik, és nem érdekli őket sem a sztori, sem az MI. Bár én titokban reménykedem, hogy egyre több „igényes” felhasználó lesz, akik hatására a cégek kénytelenek lesznek több belbecset rakni a programjaikba, azonban tartok attól, hogy a program elkészültének véghajrájában az elsődlegesen látszó dolgok lesznek a legfontosabbak: a többi „javítás” ráér majd a peccsel. Nem jó ez így, igazad van...

A hónap levele Juszutfnak most egy 10.000 forintos könyvcsomagot is jelent a dícsőségen kívül, mégpedig a Beholder Kft. felajánlásában. Gratulálunk neki, a nyelreményt postán juttatjuk el!

nekem nagy kedvencem, de vagy 25 éves játék. A távolság még a PC-s világban is megszépíti az emlékeket, így bátran állíthatom, hogy Te is a Játékosz Nostalgikus nevű betegségben szenvedsz, amelynek szimptomái: a régi játékok mindig jobbnak tűnnek, a régi játékok mindig intenzívebbnek látszanak és mindig a régi játékokra vágyakozunk. Ez a betegség gyógyíthatatlan a tudomány mai állása szerint. (javasolnám hogy tölts le néhány abandonware cuccot, amikre úgy emlékszel, hogy: "mekkora vooolt!". Most kb. 10 percet nem fogsz tudni eltölteni velük. Tudom, próbáltam ☺ - ender) Viszont jó hír, hogy legalább nem halálos! (hát nem tudom, Berrr csúnyán köhög mostanában... - mazur)

hogy az olyan játékokat, amiknek leáldították a fejlesztését, miért nem teszik ingyenesen letölthetővé? Legalább nem veszne kárba az addigi munka! Van pár ilyen játék, pl. Axle Rage, Zombies, stb...! Szerintem nagyon keszven ismerik az Axle Raget, ami egy "GTA klón" lett volna, de aztán leáldították a fejlesztését! Persze nekem is eszembe jutott az, hogy nem fejeződik be a történet, sok bug van benne, stb., de azért meg kiadhatnák az eddig elkészített anyagot, ha már úgysem folytatják! Lehet, hogy egy ideig el lehetne vele szórakozni! Veszténivalója már úgysem lenne a fejlesztőnek/kiadóknak! Köszí, hogy meghallgattad a véleményem! Te mit gondolsz erről?

Gabesz

Befejezetlen játékok

Csá Gyu!
Az jutott eszembe valamelyik nap,

A befejezetlen játékkal játszani olyan, mint befejezetlen házban lakni: nincs tető, nincs vízvezeték, nincs redőny és áram: de már látszik, mi lehetne, ha befejeznék. A játékok pedig mellelesleg olyan tulajdonsá-

gokkal is rendelkeznek, mint játékegyensúly, vagy sok-sok pálya, esetleg változatos sztori. A be nem fejezett darabokból jócskán hiányozhatnak ezek is. Képzeld el egy Forma 1-es autót, amin csak a felfüggesztést, a kerekeket és a motort nem fejezték be, a karosszériát el sem kezdték... szívesen versenyeznél ilyen-
nel? Lehet, el sem indulna...

Egy vidéki olvasó

PC vs. PS3

Szép napot Gyu!

Ma ahogy a haverommal neteztünk, nézem az emailjeimet és a GS hírlevélben meglátom: Crysis rendszerkövetelmény. Rögtön meg is nézem, hát... éppen, hogy elmegy a gépemem. Erre a haver beszól hogy "hát ilyen biztos nem lesz a PS3-ba, hogy gyenge a gép". És így fajult a szép délutáni netezésből PC vs. PS3 vita. Elkezdte osztani az észet, hogy a Sony konzolja sokkal jobb mint a számítógép, meg hogy így gyorsabb, így olcsóbb. Közölte velem hogy nem tudok olyat mondani amit az a konzol nem tud. Internetezés. Azonnal rávágja hogy hát persze hogy lehet, de kérem! Hányan fognak a PS3-mal netezni? Egy ujjamon meg tudnám számlálni, hogy ki fog. Ezután mindenre talált valami választ: DVD írás, TV nézés műholdon keresztül, stb. Jó lenne, ha megtudnánk az igazat.

Első és legfontosabb dolog: a PS3 még meg sem jelent! Élő ember még nem tesztelte (néhány Sony alkalmazottól eltekintve), így sem a teljesítményéről, sem a sebességéről semmilyen adatunk nincs, így összehasonlítni sem lehet. Kétségtelen, hogy a modern konzolokat is felszerelik internetes és egyéb funkciókkal: lehet majd rajtuk akár netezni is. Azonban a konzolok nem erre valók. Ez ugyanaz, mint Porsche Carrera-val Tecsoba járni. Lehetni lehet, de nem sok értelme van. A PC egy általános használatra kiváló informatikai eszköz, míg egy PS3 alapvetően játékokra kihegyezett cél-számítógép minden egyes modern tulajdonsága ellenére. Egyébként

mire Magyarországra eljut a PS3, túl olcsó itt sem lesz: erre azért sem érdemes hivatkozni, mert még nem tudjuk a jövőbeni magyar fogyasztó

» DE A LEGNAGYOBB VÉTSÉGET AZ KÖVETI EL, AKI LEHETŐVÉ TESZI AZ ILLEGÁLIS SZERVEREK ELÉRÉSÉT «

tói árat. Egyébként kíváncsi lennék egy alap PS3-al, amiben nincs DVD-író hogyan írna DVD-t a barátod (max a felületre filctollal)... A műholdas tévénézésről nem is beszélve... Szerintem várjuk meg a PS3-at, míg megjelenik, majd hasonlítsuk az akkori, ugyanannyiba kerülő PC-khez...

Koki

kérdés erről-arról

Üdv Gyu!

Van ugyebár az olvasói bétateszt (megjegyzem nagyon jó ötlet). Lehet rá jelentkezni. Ez jó. Kisorsolnak, bekerülök. Ez nagyon jó. Éppen egy amúgy nagyon jó RTS lenne terítéken. Ez nekem nem jó. Ugyanis nem bírom az RTS-eket. Tesztelni még csak letesztelném, de hogy az nem lenne reprezentatív az már egyszer biztos (Reprezentatív? A miccsoda? -ender). Mit tegyen az egyszerű gamer, aki nem tud autóversenyekkel játszani, de éppen akkor sorsoltatok ki őt? (Ez most csak egy példa volt, én bírom az autós gammákat :) De felhozhatnánk téged is példának :) Mi lenne ha te most jelentkeznel, és pont a CS 2.1-et kéne tesztelned? :) Biztos vagyok benne, hogy letesztelnéd, de mit éreznél? Na ilyenkor mi legyen? Viszont az is biztos, hogy túl sok munkát követelne meg tőletek az ember, ha azt kérd, hogy tartsátok nyilván, hogy kinek mi a kedvenc játéktípusa. Mindezt csak azért írtam le, mert csak is emiatt nem jelentkeztem még olvasói bétatesztre. Kikapok egy RTS-t, egy komplexebb RPG-t, egy hajószimulátort... :) és kész, nekem végem lenne. Mit tudtok ez ügyben tanácsolni nekem? Csak ha már bekerülök hozzátok, meg esetleg

az újságba, akkor ne egy olyan játékról kelljen véleményt mondanom amiben nem vagyok jártas, azt hiszem így érthető. :)

Másik gondom: vettem a MIDI szintimhez egy kábelt, amivel össze tudom a PC-t kötni a szintivel. Ez jó. Tudok kottákat írni a szintivel a gépre. Ez jó. Van egy Absynth nevű programom, lényegében egy jó drága szintit emulál, amennyiben lát egy MIDI szintit a PC-re kötve. Lenyomok egy billentyűt a szintin, és a gépből jön a brutálisan jó hang. Ez jó. Mi nem jó? Az, hogy késik a hang! És ez engem zavar, mert nem tudom akkor a dallamokat tempóra játszani. Remélem érthető a gondom, és gondoltam Te hátha tudsz ez ügyben (is) segíteni, ugyanis Neked volt/van/lesz zenei múltad/jelened/jövőd. Mivel lehetne ezt a késést kiküszöbölni? Jobb hangkártya? (AC97 suxx!!) Plusz egy erősebb proci? Vagy ezt nem lehet? Neked mi a tipped?

A megoldás egyszerűbb, mint gondolnád. Amikor az egyszerű gamer jelentkezik a bétatesztre, az e-mailben lehetőleg közölje mik a preferenciái: magyarul ha nem szereti az RTS-eket, akkor lehetőleg írja be az e-mailbe, hogy: Szeretem az FPS-eket, TPS-eket, Akciójátékokat, nem szeretem az RPG-ket és RTS-eket. Így elkerülhető, hogy olyasvalamire sor-

solják ki, amit nem szeret.

MIDI témában: a PC nem szintetizátor: magyarul egy olyan, általános eszközzel, amelyen szintetizátorokat (is) lehet emulálni. Azonban ez rengeteg processzoridő, DSP idő és még ki tudja milyen számítás teljesítményre van szükség. Emellett a MIDI kommunikációs sebessége is lassabb, mint a közvetlen elérésé, a hangkártya „reakcióidejéről” nem is beszélve. Nem véletlen, hogy az X-Fi esetében a Creative azzal dicsekedett, hogy frame-eket lehet a hangproci használatával és sebességével nyerni egy modern játékban. Abból a pénzből, amit annyival jobb hangkártyára és procira költenél lassan már egy profi szintetizátort is vehetsz: na, az nem fog kézni... © Én azt javaslom, zenélésre IGAZI hangszert használjunk, ne PC-t, még ha ez utóbbi is alkalmasnak tűnik rá.

P. Zoltán

HunCraft

A legfrissebb (06/08) újságban olvasom, hogy valaki kereste a HunCraft kiegészítést. Ugyan az oldal valóban megszűnt, ám mivel a sráccokkal jóban voltunk a kiegészítő megjelenésekor, ezért azt amióta csak a webre kerítettük, tükröszervertől mi is hostoljuk. A magyarítás tehát letölthető tőlünk, bár a letöltési kapacitásunk jelenleg limitált, így ha pl. most minden érdeklődő GS olvasó megragmozta, lehet, hogy várniuk kell majd mire mindent le tudnak szedni. :) Ahonnan tehát letölthető a kiegészítő (HunCraft, StarCraft: Brood War HUN, WarCraft 3 HUN): <http://www.>

FORUM.GAMESTAR.HU

„Egyébként fura, hogy első IHM koncertemen mennyire ambivalensen éreztem magam (az első olyanon, amikor emlékem is maradt meg belőlük, hehe). Talentum színpad a szízen tavaly, szinte csak a szakmából és rokonokból álló közönség, Pali szinte mindenkinek egyesével köszön név szerint és a hangzás... dobpergés (vigyázat, meglepetés) ...szar, és igazából nézők nélkül nincs meg a koncert hangulat, mert így nem úgy ütnek az elütések, mint ahogy!” (faraomatka) :: **MÁSVILÁG** :: > Zene -> **Isten Háta Mögött, A legjobb magyar zenekar topik.**

„Nekem a következő paradoxon a kedvencem: tegyük fel, hogy 2012-ben végre megjelenik a régóta várt Tér-Idő elmélet. Szerzője legyen Kovács Béla. Valaki 2006-ban megcsinálja az időgépet, és elmegy 2012-be. Lemásolja az elméletet, és visszajön vele. És odaadja az ekkor még egyetemi tanulmányait végző Kovács Bélának. Ő először nem tudja, mi az, de 6 év alatt megismeri, megérti, és a tudósok kritikáitól is meg tudja védeni. 2012-ben pedig publikálja. A kérdés: Ki írta akkor az elméletet? Kovács Béla nem lehetett, ő úgy kapta. És időutazó barátunk se volt az, mert ő csak lemásolta. Más eshetőség pedig nemigen van. Akkor mégis, ki írta meg?” (Xris) :: **KÖZÖSSÉG** :: > **Kultúra** -> **Az Időutazás topik**

„Ami azt illeti, én szeretem a trash és a vacak filmeket, mert néha jobban ki lehet rajtuk kapcsolódni mint az agyonhype-olt filmeknek... szerintem persze. Most sokan meg fognak kövezni, de számomra eddig az egyik legnagyobb szenvedés a Fast and the Furious, a két Resident Evil, az AvP, Cabin Fever és a Hostel filmek voltak... lehet megkövezni de nekem nagyon nem tetszettek. És bevallom őszintén, szeretem a művész-filmeket is, de a Kontroll abszolúte nem kötött le, alig vártam annak a két órának a végét... Elnézést mindenkitől, akit ezekkel megbántottam” (Horny Reaper) :: **MÁSVILÁG** :: > **Film** -> **A Legborzalmasabb Film(ek) topik.**

LEGFONTOSABB E-MAIL CÍMEINK

Aréna: arena@gamestar.hu (általános levelezés, észrevételek, kritikák stb.)

Hardversegítség: kv@gamestar.hu (Mady válaszlal hardvergondokkal kapcsolatban)

Játékkérdések: kavesznet@gamestar.hu (Ha elakadsz egy játékban, vagy nem tudsz valamilyen kódot stb.)

Hírlevél: hirlevel@gamestar.hu (itt lehet feliratkozni a hírlevélre, vagy lemondani azt)

FÓRUM! Fórumunkon is kérdezhetsz, s ott nem csak mi, hanem más GS-olvasók is válaszolnak: <http://forum.gamestar.hu>

EZ NAGYON FONTOS! Az újság utolsó oldalán található az Impresszum nevű állandó rovat (ez egy függőleges cucc az utolsó oldal jobb oldali részén). Ott minden írónk e-mail címe fel van tüntetve: amennyiben személyes mondanódot van bárki számára, ott lelited a megfelelő címetek.
Terjesztéssel kapcsolatos kérdések: terjesztes@idg.hu (a lap terjesztésével összefüggő – előfizetés, nem kapható, nem jött meg stb. – összes levelet ide)
CHAT! Ezentúl csetelhetsz is velünk, címünk (<http://www.gamestar.hu/chat>)

CSAK RÖVIDEN

Szia!

Az lenne a kérdésem, hogy a GF 7900 GTX, vagy a GF 7800 GTX jobb kártya-e? Minőségben, nem árban. (Peti)

A válasz roppant egyszerű: minél magasabb a sorozatszáma egy adott családon belül, annál jobb elvileg. S mivel a „kiterjesztésük” ugyanaz, így a 7900 tuti jobb, mint a 7800.

A www.*****.com legális vagy illegális? Mert járok sokszor föl rá amikor a lemezeimen nem találó útmutatót mivel apukám vagy piacon veszt lemezt 100 forintokért másoltan vagy kollégájától másolja (G. Zsombor)

Az általad említett oldal, ahonnan sorozatszámokat lehet letölteni, az illegális, emellett veszélyes is (tarts jó kukacirtót a gépeden). Piacon venni lemezt illegális, kollégától másolni szintén. Most már kérdezz olyat, ami legális. ©

Ebben a hónapban lesz a szülinapom (aug. 16.), gondoltam meglepem magam azzal, hogy írok Neked egy e-mailt! (jardo)

És sikerült meglepődnöd? Hirtelen kiugrottál magad elé és azt kiáltottad: Meglepetés!

Csá Gyu! Lehet hogy rossz helyre írok, de szerintem teljes játéknak berakhatnátok a Flatoutot! Sokan örülnének neki. (zsepi)

Igen, elhiszem, hogy sokan örülnének neki, azonban csak akkor tehetünk fel egy játékot a mellékletre ha megvettük a licencét sok-sok pénzért. És nem minden játékot kínálnak eladásra.

HY! A legújabb Windows verzió neve: Windows Vista, akkor a kék halál új felirata: Astala Vista ?? (K. Balázs)

Állítólag nem lesz kék halál. Biztos megunták a színt, így majd biztos fekete halál lesz. Vagy fehér :) Egy a lényeg, remélem kevesebbszer fagy majd le és akkor nem kell majd buta hibaüzeneteket nézegetnünk, amit úgysem értünk.

Gamestar Team! A Painkiller nevű játékban akadtam el. Egy csomó szellemeszerű ellenség van mindenféle s ha megöltem xy "példányt" bejön a képbe egy rohadt nagy monster... (Dany)

A helyzet az, hogy rossz helyre írtál. Kérdésedet kérlek a GameStar fórumának (<http://forum.gamestar.hu>) Painkiller topikjában tedd fel. Sok sikert!

jatekok.hu/huncraft.php
Technikai segítséget és egyéb információkat azonban ne kérjétek tőlünk, mivel mi csak magukat a fájlokat biztosítjuk, nem mi készítettük a kiegészítőket.

Köszönjük a jó hírt, sajnáljuk, hogy nincs további „terméktámogatás” sőt, fejlesztés sem, de legalább aki akarja, most már le tudja tölteni a Huncraftot. További jó játékot kívánunk hozzá (főleg azért, mert én is szinkronhang vagyok benne, valamelyik jelenetben én vagyok balról a hetedik alabárdos!)

Én

Csináljanak játékot

Szépjónapot Gyu!

Olvastam a mostani számban a Gebalinak adott válaszod (az emberek nem tisztelik a fejlesztőket, kiadókat stb., se azt, hogy éveket dolgoznak egy játékon). Nos, ajánlom az ilyen embereknek, hogy CSINÁLJANAK ŐK JÁTÉKOT. Mert az egyszerű, hogy fogják magukat, és letöltenek mindent, de képzeliük csak el az ellenkezőjét... ŐK fejlesztenek egy játékot (mindegy hogy jól sikerül vagy nem, az a lényeg hogy sokat dolgoznak rajta). Mondjuk valahogy megoldják azt is, hogy pénzért árulják, erre ott van minden warez oldal, ingyen. Nekik tetszene? Ugye hogy nem. Akkor ők miért csinálják???

Én is elkezdtem csinálni egy játékot RPG Makerrel, és hiába "egyszerű" a program, elég macerás dolog... (tényleg, ha elkészül, elküldöm tesztelésre, oké? :) Vagy minijátéknak.). Summa: Ajánlom nekik, hogy kezdjenek el csinálni egy játékot, vagy akár egy komolyabb modot, és megtudják hogy ez milyen nehéz. Aztán talán át is gondolják ezt az egész warez dolgot.

Abszolút egyetértek a véleményeddel: igazán az tudja megérteni, fel fogni és tisztelni a munkát, aki maga is elvégezte, maga is kipróbálta. Azonban minden törekvésünk ellenére (talán ez is valami országos gond) sokan azt hiszik, hogy játékot fejleszteni hű de egyszerű dolog: kicsit kódolgatunk, valaki rajzolat valamit és kész is. Pedig a Digital Reality-s interjúban is pont azt próbáltuk bemutatni, hogy a mai játékfejlesztők igencsak magasan képzett vérprofi munkás emberek: így azt javasoljuk, mielőtt bárki is nekiállna játékot fejleszteni, tájékozódjon mennyire komoly dologról is van szó. És valóban: tanuljuk meg végre tisztelni más munkáját.

Attila

Reklamáció

Egy kicsit szeretnék reklamálni (hogy ne csak jót halljatok azért) az újság fizikai minősége miatt. Amióta júliustól újfaj-

ta anyagból van a fedőlap, azóta nekem mind a két szám első utáni és utolsó előtti lapja közötti ragasztás szétesett, pedig nem vettemek alá az újságot extrém körülményeknek. Légyszíves érjétek el a nyomdánál, hogy egy kicsit több vagy jobb minőségű ragasztót használjanak (még ha emiatt pár 100 forinttal drágább is lesz az újság).

Ismerjük a problémát és dolgozunk a megoldáson: sajnos minden egyes példány ragasztását nem tudjuk ellenőrizni, de reméljük a jövőben nem fordulnak elő ilyen problémák majd. A nyomdának szólnunk, hogy lehetőleg extrém körülmények között is teszteljék a lapot, így egy-egy példányt elküldtünk az Antarktiszra, Nepálba és Góbi-sivatagba. Egyelőre a tesztek eredményei nem érkeztek be. Árat viszont még esetleges új ragasztó használata esetén sem tervezünk emelni.

Tamás

WoW

Azt szeretném megkérdezni hogy mikor lesz legközelemben WoW Extravaganza? Mert én a múltkorilól pont egy nappal maradtam le és eléggé mérges voltam!!! Jó lenne, ha lenne és részt vehetnék rajta, meg szerintem akik részt vettek benne azok is lehet hogy újra kipróbálnák.

A WoW Extravaganza egyszeri és megismételhetetlen eseménysorozat volt: nem tervezzük sem második részét, sem folytatását, azonban a Burning Blade szerveren megmaradt a GS guild, amely nagyon aktív (épp tegnap sikerült először elfoglalni Astranaart és fél óráig meg is tartani). Akik nem tudták kipróbálni, azok valami nagyon jó mókából maradtak ki: őket szívből sajnáljuk. Például ha belegondolok a záróbuli hangulatába... Bár igazság szerint a GS guild tagjai augusztus huszadikán két helyszínen is tartottak tüzijátékot: Orgrimmarban és Crossroadson. Nagyon hangulatos volt... Szóval az Extravanzáról lemaradtatok, de van és lesz is még esemény bőven.

H. Tibor

szerver

Üdv Gyu mester!

Neked mi a véleményed az MMO-s privát szerverekről? De két szempontból... ha valaki olyan használja, akinek van pénze hogy fizessen az off szerverért és ha olyan használja aki tényleg nem teheti meg hogy ilyesmire pénzt adjon ki!

Ez nagyon sokszor kérdezik tőlem: aki úgy használ privát szerveret, hogy meg tudná fizetni az eredetit, az ugyanúgy „lop”, mint az, aki nem tudná. Másik példával élve, ha valaki úgy használ áramot, hogy nem fizet érte, akkor a szolgáltatóval

szemben vétséget követ el, akár tudna fizetni érte, akár nem. De a legnagyobb vétséget az követi el, aki lehetővé teszi az illegális szerverek elérését. Érdekes kérdés és, mit követ el, aki játszik a legális szerveren is (fizetve) és az illegálison is (mondjuk kíváncsiságból), mindezenre az ilyen eset elég ritka, ugyanis például az WoW esetében aki már kipróbálta az igazit, az nem biztos, hogy visszavágjuk az illegálisra.

Sz. Dániel

sok minden

Hi Gyu!

1. Az RFT már 3 éve elveszett. Hogy lesz meg akkor 2065-ben?
2. Volt már olyan, hogy Bad megpróbált rábírní, hogy letesztelj egy FPS-t? (na jó, ez csak az én elvadult fantáziámban lehetséges :))
3. Szereted a Sonata Arcitác? Szerintem jóóóó!
4. Debrecenben nem lesz nyílt nap? Soha nem tudok olyankor felmenni Bp-re, amikor nyílt nap van, mert mindig olyankor van világmegmentő teendőm.
5. Nem akarjátok a Thief 3-mat berakni full game-nek?

1. 2065-ig még vagy 59 év hátra van: addig még sok minden történhet.

2. Nem, bár a Bhagat Singhet eredetileg nekem akarta adni (ez viccnek is rossz). Ő tökéletesen tudja, hogy az FPS-ekhez annyi közöm, mint a Te nagydíznak a Holdralépéshez.

3. Igen, nagyon jó zenekar, mind dalvilágában, mind ritmusában: a Letter to Dana nagy kedvencem.

4. Te csak mentesgesd a világot akkor: nem tervezzük nyílt napot Debrecenben, pedig szép város, és a lányok... hmmm.

5. Ez nem a szándékon múlik, hanem azon, hogy eladó-e a licence vagy sem. Szemben azzal, amit sokan hisznek (hogy csak úgy felrakunk bármit a DVD-re és kész) egy ilyen teljes játék licenc nem két fillér...

MailMan

Vélemény

Kedves Gyu!

Rég írtam neked, de úgy érzem eljött az ideje, hogy a dizájnfrissítéssel kapcsolatban elmondjam neked az észrevételeimet.

Először is a borító: ez a csillogó anyag számomra kicsit visszataszító, az olcsó konzolos újságokra emlékeztet, a régi papír jobban tetszett (viszont igaz, hogy ez nehezebben sérül). Az új szerkezet sem jön be, a teljes játékok dobozai, illetve a három alsó játékdoboz szerintem túl sok helyet foglalnak, ezeket pótolhatnátok feliratokkal, mert túl nagy hasznuk szvsz nincs (arról nem is beszélve, hogy milyen kicsi miattuk a fő kép).

A belbecsről már pozitívabban tudok

beszélni, a díszítőelemek szebbek lettek, jók a hátterek és az elrendezés. Ugyanakkor hol a Piactér? Igaz, hogy ebben a formájában nem volt túl hasznos, inkább a régi kétoldalas változatot látnám viszont szívesen. Az Arénában erős komolyodás figyelhető meg a levelek terén az elmúlt hónapokban - ez nem baj. Írtad, hogy augusztusban inkább hasznos, mint vicces Arénát akartál - nos, ha nevetni szeretnék, akkor inkább a Híreket olvasom, úgyhogy támogatom ezt a vonulatot (azért ne vidd túlzásba :)). A Citrompótló pedig lassan Gondolatébresztőbe megy át (én inkább „Anyák Napja” kódszóval szoktam rá hivatkozni - ender), amely egy másik újság rovata, amit én nem szeretek annyira, ezért szerintem ha már nem jut eszetekbe semmi témához illő, akkor inkább vonjátok egybe az „öklös” rovattal. Na, ennyi lettem volna, később talán még írok.

Régi kedves kritikuskunk Mailman, aki korszakokon átvezetve követ minket munkánkban, köszönjük szépen. A csillogó anyag érdekes módon néhány emberből ambivalens reakciót váltott ki: volt olyan, aki szerint baj, hogy meglátszanak rajta az ujjlenyomatok, de mások szerint meg jó, hogy vízálló. Szerintem inkább a borító új, letisztult, érett elrendezése az, ami számít: sokkal áttekinthetőbb, nem olyan kaotikus „bulvár-ízű”, mint volt. Aréna témában változatlanul a komoly témákat tárgyaljuk, sokkal érdekesebbek, mint az agyatlan poénkodás. Inkább elemezni próbálók, mint csak úgy csipőből válaszolni „valami viccesnek látszót”. Az „öklös” rovat megnevezés tetszik, legközelebb box-programot tesztlünk majd benne. ☺

BGYI

Sorozatok, klónok a játékvilágban

Ahoy Gyu maister!

A nyár unottabb pillanataiban eszembe jutott pár kérdés:

1. Nagy a vita a sorozatban kiadott játékokról: a legnagyobb probléma a

viszonylag nagy pénz lenyúlása (3x5000 az rég nem 7000, mint egy átlag kiegye). A kiadók meg erre azzal válasznak, hogy csomagolási ill. CD/DVD költség. De az senkinek nem jutott eszébe, hogy ezt úgy is meg lehetne oldani, hogy megveszed az 1. részt 7-10 ezerért, a többi részt meg utána ingyen letöltöd a netről (legálisan, persze)? Ha nagyon akarnák ezt is meg tudnák csinálni, nem? 2. A sorozatból kiindulva lehetnének "játékcsoportok", mint a TV-ben. Itt minden nap(héten) új játékot lehetne letölteni egy kis havidíjért. Persze nem mai játékok lennének, de vki ezt is szeretné. 3. Mért neveztek mindent klónnak? Itt van pl a Darkstar One, ami szerintetek Elite klón. De az a játék már sok éves és azóta az egész átalakult. Ennyi erővel minden FPS lehetne mondjuk Doom klón, v minden fantasy stratégia Warcraft klón. Szerintem minden játék más és más (még ha a fele lopott is) és én egy játékot nem aláznék be a másolat címmel (főleg ha jó)!

1. Ha nagyon akarnák... azt hiszem ez a megjegyzésed kiválóan jelzi a mai állapotokat: én úgy gondolom, ha valamit el lehet adni 3x5000-ért, akkor minek 1x8000-ért? Momentán a cégek is így gondolkodnak. Aztán az, hogy mi hogyan alakul a jövőben, az igazandiból rejtély. Ez ugyanaz, mint a „mikor csökken a WoW ára?”, illetve a „lesz-e ingyenes a WoW?” kérdés: amíg a Blizzard játéka teljes áron vezeti az eladási listákat, addig semmi

» KÉPZELJ EL EGY FORMA 1-ES AUTÓT, AMIN CSAK A FELFÜGGESZTÉST, A KEREKEKET ÉS A MOTORT NEM FEJEZTÉK BE... «

értelme árat csökkenteni: a Blizzard inkább a bevételt számolja: ez voltaképp üzlet, nem jótékonkodás. 2. Szerintem lesznek ilyenek a jövőben, főleg akkor, ha a mainál jobban elterjed majd az internetes játékok. 3. Valamit félreértés: egy Elite-klón nem az Elite nevű játék másolata, hanem "olyan, mint az Elite". Ez egy szubjektív kijelentés, nem tartalmaz grafikai, zenei, játékméletbeli összehasonlítást, csak az érzést, hogy egy adott játék mire emlékezteti a cikkíróit. Ezért fordulhatnak elő Age of Empires klónok ugyanúgy, mint számtalan Warcraft klón is... egyik sem ugyanolyan, csak nagyon emlékeztet valamire.

Lopakodo

cheat

Hello!

Az egyik Arénában olvastam arról, hogy valakinek nem tetszett az, hogy egyes emberek cheatelnek. Bevallom néha én is ezek közé tartozom (nem a multiban csalók közé). Az nem tom miért érdekel bárkit is ha otthon csalással viszel végig egy játékot? Én pl. nem szeretek egy hétig tépve a hajamat szenvedni egy

GAMESTAR TÁBOR

Kedves drága nem táborozók! Hogy miről maradtatok le! El sem tudjátok képzelni... Szati mester szavait fogom most idézni, aki a tábor egyik legaktívabb alakja volt, hűen tolmácsolja a filínget: „Ezennel bemutatom nektek a gyönyörű Csernométet. Ez a szép helység Csernobil és Kecskemét keresztezéséből jött össze. Kecskemét belvárosa mellett helyezkedik el és körülbelül 2 négyzetkilométer lehet. Az hely elnevezésének oka abban rejlik, hogy a kollégiumon(szállásunk) és iskolán(gépterem) és néhány panelházon kívül csak olyan lerombolt, már már Stalkert idéző épületek vannak, melyek Csernobilra emlékeztetnek. Balra erdő, közepén az út, ahol egy busz jár (amin sosem ül senki) és jobbra egy romos, ablak nélküli panelház található. Elszórtan sárga színű, graffitivel és tűlétrával ékesített épületek is találhatóak, melyeket leg-többször reklám-szűnyegek borítanak.

Köszönöm, h velünk tartottak villám-látogatásunkon. Éljen a GameStar tábor! .. Szóval S.T.A.L.K.E.R. Környezetben táboroztunk, a hangulat az első 2 nap még picit döcögött, de aztán frenetikus lett, mentek a srácok rájöttek, hogy más táborokban igen csinos lányok vannak, volt kosárlabda, baseball, amerikai foci, fertőztem a táborozókat Open Transport Tycoon Deluxe-al, volt élő Aréna és persze minden GS-estől lehetett kérdezni, esetleg agyon lehetett löni minket UT-ban vagy CoD-ban. Számomra mégis az volt a legörömtelibb, hogy végre két hölgy táborozónk is volt (Respect!), hatalmas hegyben álltak a pizzásdobozok, pedig a kaja elviselhető volt: sajnos olyan korán nem tudtam felkelni, hogy reggelit kaptak (délig alvás rulzik), de gyönyörű háziasszonyunk Judit többször elintézte, hogy hozzájussunk a reggelihez így is. Szerencsénkre közel volt az Auchan, balhé nem volt a táborban, és mindenki nyomatta a FlatOut 2-t (a már ismert progik mellett). Mit mondjak, jövőre nagyon igyekeznie kell annak, aki jönni akar, mert a mostani táborozók java része vissza szeretne téni...

pályán vagy egy pályarészen. Én azért szoktam cheatelni mert nekem úgy viccesebnek, szórakoztatóbbnak tűnik a játék. És igen, például a Warcraft III-ban is volt amikor kipróbáltam a cheatet, de ott valahogy rombolta az élményt, ezért

ugyanis megtámadta egy trójai!!! A 2006/08-as GS lemezről feltelepítettem a NOD32 vírusirtót! A progi felismeri ugyan a vírusot, és meg is találja a vírusos fájlt, de nem tudja törölni! Mit tegyek most?

Domo Arigato jardo San! Több neurológussal is konzultáltam: a trójai fertőzés mind a hosszú távú memória, mind a rövid távú memória elvesztésével járhat, így rossz hír, hogy nyáladzó, vegetatív élőlény leszel. Jó hír, hogy tuti nem leszel depressziós soha, bár arra sem fogsz emlékezni, hogy hívnak: ilyen állapotban jobb is! :) Viccet félretéve, a trójaiak elleni harcban legjobban két program segíthet: a Spy Sweeper vagy a Spy Doctor. Használd ezek valamelyikét és többé ne járj illegális tartalmakkal vagy pornográfiával foglalkozó weboldalakra. (sőt, evés előtt moss kezet és mindig nézz körül a zeb-ránál - mazur)

Nagggggyon komoly valós életbeli informatikai problémákat ismerhetünk és tárgyalhattunk meg ezúttal: legfőbb téma az örökzöld, a játéktejesztés volt ennek minden jó és rossz oldalával együtt. Emellett MIDI-ztünk egy picit, elfilozofálgattunk a befejezetlen játékok esetleges felhasználhatóságán, a csalók becsületességén, a PS3 versenyképességén és sok hasznos egyéb témán. Nekem akkor is a legjobban a trójaiával fertőzött memória tetszett... :) Várjuk továbbra is leveleiteket, s addig is a legfőbb kérdésünk: vajon járt-e Sz. Dániel nagymamája a Holdon?

Maximális Tisztelettel, Gyu

jardo

memória

Konicsivá Gyu San!

Van egy kisebb problémám (illetve nem is olyan kicsi)! A memóriámat

NYERTESEINK

A GameStar júliusi SMS-játékának igencsak mázlista nyertese nem más, mint **Bázel Richárd Balatonlelléről** (érdekes lett volna Balatonlelle Richárd Bázelből ☺), nyereménye egy Gigabyte GA-965P-DQ6 alaplap. Szívvel gratulálunk és továbbra is sok szerencsét és jó játékot kívánunk mindenkinek!

KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

MEGJELENIK
OKTÓBER
13-ÁN!

GameStar

Európa legolvasottabb gamer magazinja



A Company of Heroes kivételes helyzetben van: még azok is izgatottan várják, akiknek elejük van már a II. világháborús stratégiákból. A Relic legutóbb sem hagyott minket cserben (Warhammer 40K: Dawn of War...) így a filmszerű csatákat, totálisan szétrombolható környezetet és minden eddiginél fejlettebb mesterséges intelligenciát ígérő stratégiában talán joggal bízhatunk...

COMPANY OF HEROES



Minden műfajnak megvan az az alkotása, mely előtt egyaránt leborul a szakma, és akár a leginkább hardcore játékosok is: az autószimulátorok közt ilyen a GTR 2. Minden eddiginél valóságosabb sérülési modell, 24 órás versenyek (ha valakinek mond valamit a Circuit de Spa Francorchamps...) és autós iskola azoknak a földi halandóknak, akik eddig arcade-on szocializálódtak.



George Stobbart utóljára tér vissza, hogy még egyszer megmentse a világot attól, hogy titkos társaságok évezredes harcainak áldozata legyen. Ezúttal új szereplő, Anna Maria eltűnése nyomán indul a kalandok sorozata, de ahogy az már csak lenni szokott, felbukkan egy ősi kézirat mely elvezet a... El sem merjük mondani hogy hova, következő számunkból megtudjátok!



Beharangoztuk már néhányszor, de most vagy megjelenik, vagy odamegyünk és elveszük. Hátnemigazosmá. Csak emlékeztetőül: futurisztikus FPS, időlassító-megállító-visszapörgető képességekkel (és ehhez kapcsoló fejtörőkkel) pópec grafikával – mely a néhány hónappal előtti demóban ugyan nem nyűgözte le a tisztelt játékos ifjúságot, de azóta már átdolgozták. Meglátjuk.

TELJES JÁTÉK

Példátlan dolog a GameStar sőt, az egész kiadó életében, hogy az érvényes szerződés és a kifizetett jogdíjak ellenére egy játékiadó hónapokon keresztül visszatartsa a működőképes változatot a soron következő teljes játékunkból. Kiadónk ezért úgy döntött, hogy még egy hónap haladékot ad a Wallace & Gromit-ot forgalmazó angol ZOO Digital Publishing-nak, ezután jogi útra tereli a dolgot. Benneteket, kedves Olvasók, mindez persze nem kell, hogy érdekeljen, annál inkább a lehetséges eredmény: ha jövő hónapban nem lesz Wallace&Gromit, akkor nagy valószínűséggel már sosem. Ezt nagyon sajnálnánk, de vannak körülmények, melyek egyszerűen rajtunk kívül állnak, és nem tudunk rájuk hatással lenni. Azt viszont megígérjük, hogy egy ilyen esetben ennyi herce-hurca után jövő hónapban olyan játékkal kárpótolunk Benneteket, hogy megnyaljátok mind a tíz ujjatokat. Sőt, mind a huszat.



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) Melyvíz – zerocool@gamestar.hu
Virágh Márton (mazur) Tippek, hírek – mazur@gamestar.hu

Munkatársak(k):

Beregi Tamás – Berr (játékteszt) – beregit@freemail.hu
Csontos Péter – Csonti (játékteszt) – csonpet@freemail.hu
Daubner Tamás – Dauby (játékteszt) – dauby@digitalreality.hu
Egri Imre – Zimi (HW) – iegri@idg.hu
Hadházi Dániel – G-San (tippek) – g-san@gamestar.hu
Kozma Ferenc – Kecske (multi tippek) – kecske@sn.hu
Lám Gábor – Del (játékteszt) – deltech@freemail.hu
Maróti Mihály – Berkenye (KV szoftver, GS TV) – berkenye@gamestar.hu
† 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 szerkesztők:

Madarász Zoltán (Mady) – mady@gamestar.hu

Online-szerkesztők:

Mezei Károly (ZeroCool) – zerocool@gamestar.hu

Tördelőszerkesztők:

Lázárfalvi Tamás – szexicokolade@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

Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető – ibiro@idg.hu

Lapigazgató: Szigetvári József – jszigetv@idg.hu

Műszaki vezető: Birkus Imre – ibirkus@idg.hu

Nyomás és kötészet: Origo Print Nyomda Kft.

Ügyvezető igazgató: Bánáti László – origo@origoprint.hu

Szerkesztési ügyelet: Bíró Ilona – ilbiro@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 – kradsacsy@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 cikket (eredetiben vagy fordításban), minden megjelent képet, táblázatot 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 térítésmentes ajándékai, önállóan forgalomba nem hozhatók. A DVD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal.

A 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 hirdapkezes@post.hu, az ország bármelyik postáján (információ: 06-80-444-444; hirdapkezes@post.hu.), Budapesten a hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrummal (Bp., VIII. ker., Orczy-tér 1., tel.: 477-6300), valamint OTP bankkártyával rendelkező olvasóink számára az InterTicketnél (a 266-0000-ás számon 9-20 óra között). A GameStar régebbi számai, és ajándék tárgyai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon (nyitvatartás: H-Cs: 8.30-16.30, P: 8.30-15.00), valamint elektronikus formában 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.



PC DVD ROM



WARHAMMER GUNMETAL

WAR TRANSFORMED



GUN METAL



F.E.A.R. COMBAT
Második teljes játékunk, F.E.A.R. multiplayer változat



REKORD HOSSZUSÁGÚ G5 TV
Ismét csúszót döntöttünk, 2 és fél órás adás a DVD-n!

Teljes DVD-tartalom

GameStar 2006. SZEPTEMBER

Dennélk

- Bad Day L.A.
- Broken Sword: The Angel of Death
- Company of Heroes
- Dark Messiah of Might and Magic
- ElMatador
- Flight Simulator X
- Joint Task Force
- Just Cause
- LEGO Star Wars II: The Original Trilogy
- Paraworld
- Stronghold Legends
- Sudden Strike 3

G5TV

- FIFA 07
- FlatOut 2
- Paraworld
- Reservoir Dogs
- ElMatador
- Battlefield 2142
- Caesar IV
- Enemy Territory: Quake Wars Halo 2
- UT 2007
- Anno 1701
- The Guild 2
- Command & Conquer 3
- Stranglehold
- Brothers in Arms: Hell's Highway
- Xpand Kally Xtreme
- Test Drive Unlimited
- AOE III: The WarChiefs
- G5 labor video
- Olvasói betétezt
- G5 Tabor CS Movie

Games Convention videó

- G5 Kupa

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
- Setters II: 10th Anniversary Edition
- Civilization IV: Warlords
- Pirates of the Caribbean: Legend of Jack Sparrow
- Darkstar One
- Black Hole Games gyűjteményes
- Wow extravaganza
- A Level Up 73. adása: játékkülföldök
- Team Fortress történelmi videók

Anno 1701

- ArchLord
- Avencrest
- Crysis
- EverQuest II: Echoes of Faydwer
- GuildWars Nightfall
- Lineage II: The Chaotic Chronicles
- Marvel Ultimate Alliance
- NHL 2K7
- Nitro Stunt Racing
- Silent Hunter 4

Sword of Stars

- The Guild 2
- Warhammer Online

Képgaléria

- Armed Assault
- Caesar IV
- Command & Conquer 3
- Frater
- Gothic III
- Guild Wars Nightfall
- Maelstrom
- Metro 2033
- Need for Speed Carbon
- Neverwinter Nights 2
- Parabellum
- Rainbow Six Vegas
- Warhammer Mark of Chaos
- WoW: The Burning Crusade

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
- Officrs
- Sam&Max Season One
- Scarface

Mélyvíz

- ATT Catalyst v6.8
- NVIDIA nFORCE v9.1.31
- DirectX v9.0
- DVX v6.2
- XvD v2.2

Internet Explorer 7

- Windows Media Player 11
- Quicktime

Exkluzív cikkek

- GameStar Tabor
- F.E.A.R. Extraction Point
- Computer Game Show
- Firefox kiegészítések
- A Karib-tenger kalózái 2
- Sam & Max Season 1
- NFS: Carbon
- Joint Task Force
- The Sentinel

Mozsi

- Babel
- Children of Men
- Fast Food Nation
- Renaissance
- Tenacious D In The Pick of Destiny
- The Black Dahlia
- The Departed
- The Fountain

DVDajándék

- Virus
- Bőrvnyakak
- Szahara
- Aeon Flux
- V mint Verbozzú
- Belső ember
- Don Juan DeMarco

Büszkeség és hajtélet

- Ronszfilm
- Sull! báz
- A bűn színe
- Az utolsó vakáció

GS0609