

HÁTTÉR - A PC-NEK FELADTÁK A LECKÉT: PS3 ÉS Wii >> 36.

GameStar

RAINBOW SIX VEGAS

A BANK MOST MINDENT VISZI! >> 70.

2006. DECEMBER
1896 Ft

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

VIZORT FEL, ÉRKEZIK A FOLYTATÁS! >> 40.

WARHAMMER MARK OF CHAOS

FÓKUSZBAN! >> 60.

SUPREME COMMANDER
ARMED ASSAULT
MEDIEVAL II: TOTAL WAR

**LEGACY
OF KAIN
DEFIANCE**
TELJES JÁTÉK
+EXTRA
LINEAGE II C5
14 NAPOS TRIAL



**2 DUPLA
DVD**
**3 ÓRÁS
GSTV**
**32 OLDAL
TIPPMELLÉKLET**



IDG
HUNGARY

HÚSZ PROCESSZOR, AZ ELSŐ BOLTI GF8800-AK, A „QUAD CORE-VERŐ” AMD ERŐPRÓBÁJA! >> 118.

MI KERÜL A FA ALÁ?

COWON

AUDIO

MEIZU



Infopatika

MP3 a köbön



BEMUTATÓTEREM: KORNER/AUDIO
BP. VI. SZONDI ÚTEA 31.
TEL.: 332-5545

WESTEND CITY - SONY SZALON
ÁRKÁD ÜZLETKÖZPONT - KODAK ÜZLET
LUDY HÁZ - ALBACOMP

www.infopatika.hu

MP3
DIGITAL

TARTALOM

12



RAINBOW SIX: 70 VEGAS

„A történet szerint Irena Morales, a nemzetközi hírű mexikói terrorista egy jól képzett zsoldoscsapatot szerzett maga mellé, és egy gondosan megtervezett akcióval uralma alá hajtotta szinte egész Las Vegas-t.”



GYORSKERESŐ

AGE OF CONAN	28	U
ALAN WAKE	29	U
ANNO 1701	86	B
ARMED ASSAULT	76	B
ARTHUR AND THE MINIMOYS	46	BT
BFME II: RISE OF THE WITCH-KING	94	B
BUS DRIVER	22	E
CITY LIFE: WORLD EDITION	22	E
COLIN MCRAE: DIRT	27	E
DARK SECTOR	18	E
DAWN OF MAGIC	56	E
ERAGON	100	B
FIFA MANAGER 07	90	B
FLYBOYS: SQUADRON	27	E
GEARS OF WAR	50	E
GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2	40	E
HERDES V: HAMMERS OF FATE	95	B
KONZOLOK HÁBORÚJA	36	Ö
LEFT 4 DEAD	23	E
LINEAGE II: OATH OF BLOOD	103	B
MEDIEVAL II: TOTAL WAR	80	B
NŐI FŐSZEREPLŐK A JÁTÉKOKBAN	44	Ö
OBLIVION: KNIGHTS OF THE NINE	20	E
RACE: THE OFFICIAL WTCC GAME	98	B
RAINBOW SIX: VEGAS	70	B
ROBOBLITZ	96	B
THE SIMS 2: HAPPY HOLIDAY STUFF	104	B
SNOOPY	102	B
SUPREME COMMANDER	30	BT
THESEIS	16	EL
TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE	54	E
VOYAGE CENTURY	57	E
WARHAMMER: MARK OF CHAOS	60	B



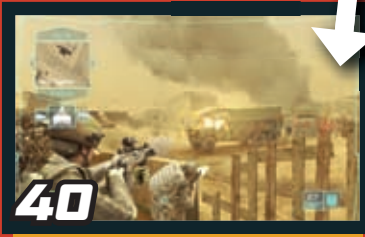
14

„A játék egyik legnagyobb erőssége, hogy a franchise történetében először vehetjük irányításunk alá mindkét karaktert, akik egyedi képességekkel és harci stílussal rendelkeznek”



30

„Itt már ügyelnek az apróbb részletekre is: az UEF földi alakulatai például inkább lánctalpakon gurulnak, a Cybron kedvelői látványos lépegetőket, az Aeon járművei pedig diszkréten lebegnek a föld fölött...”



40

„A GRAW 2-vel kapcsolatos egyik legizgalmasabb kérdés a fegyvelmezési eszköztárunk intenzív bővítése. Eleve 18-20 új fegyvert szándékoznak a játékba tenni, ami többszörösére növeli az ez irányú választékot”



60

„A harctéren persze nyilván nemcsak a nyers erő számít, hanem rengeteg tényező befolyásolja, hogy dicső seregünk győzedelmeskedje, vagy csak fülüket, farkukat behúzza menekülnek a túlélők a csatáerről.”



B: Bemutató O: Összefoglalás E: Előzetes BT: Bétateszt U: Új információ EL: Először látható

HOLNA PÍPÖL!



80 MEDIEVAL II: TOTAL WAR



98 RACE

ÁLLANDÓ OLDALAK / HASZNOS OLDALAK

ARÉNA **6**
AZ ADOTT HAVI OLVASÓI LEVELEZÉS SZÍNE-JAVÁT TALÁLÓD ITT. CSAK A LEGJOBBAKAT A TÖBBEZRES LEVÉLFORGALOMBÓL

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ **124**
HA ÚJ GÉPET VENNÉL, ÉS TUDNI SZERETNÉD, MILYEN KONFIGURÁCIÓT VAGY ALKATRÉSzt VÁSÁROLDJ, IDE ÉRDEMES BENÉZNE

DVD-TARTALOM **12**
EZEN A KÉT OLDALON AZ ÉPP AKTUÁLIS LEMEZMELLÉKLET TARTALMÁNAK RÉSZLETES KIVONATÁT LÁTHATOD

TIPPFÜZET TARTALOM **128**
ÚJSÁGUNK ÁLLANDÓ MELLÉKLETE A TIPPFÜZET, AMELYBŐL NÉMI IZELÍTŐT OLVASHATSZ EZEN A KÉT OLDALON

A karácsonyi szám minden évben olyan különleges! Ilyenkor sokkal nyugodtabban készítjük a lapot, dalokat dudorászunk munka közben, esténként pedig bent maradunk az irodában, és bejglirecepteket keresgélünk a neten. Örülünk továbbá annak, hogy Jézuska általában a karácsonyi számhoz méltón potyogtatja a nagy neveket, s ez nem történt másképp most sem: a Ubisofttól az R6: Vegas, illetve a GRAW2-t fellebbentő sajtótájékoztató híre érkezett meg nemrég, RTS-berkekből az elképesztő Supreme Commande-rt béta-teszteltük, fókuszba a legújabb hazai csillag, a Warhammer: Mark of Chaos került, és helyet szorítottunk a Medieval II: Total War-nak is (Ender-mazur szólott hogy jó lesz, láttak róla videót novemberben). Bónuszként – köszönhetően Laser bohémias kapcsolatainak – a világon az első között olvashattok tesztet az Operation Flashpoint utódjáról, az Armed Assault-ról. Mady is kitett magáért a Mélyvízben: húsz processzort és az első bolti GF8800-akat is nagytító alá vette. S ez csak az újság!

A karácsonyi csomagban találsz még két dupla DVD-t, egy meglehetősen ütős teljes játékot, a Lineage II kipróbálható verzióját, a 32 oldalas tippmellékletet, az ismét háromóra nyúló GSTV-t, és a lehetőséget, hogy további ajándékokkal légy gazdagabb, akár karácsonyi extra nyereményjátékunkat (52–53. oldal), akár előfizetői akciónkat (92–93. oldal) nézzük.

A helyzet tehát több mint biztató, ám tartozom egy valomással: nem véletlen a durva felhozatal, kedves kollégák, ezzel a lapszámmal ugyanis viszonylag soká kell kihúznodok. Történt ugyanis, hogy az előfizetőink az utóbbi időben folyamatos inzultusoknak voltak kitéve, vagy a posta, vagy a nyomda szeszélye által, de tény, hogy szinte megállás nélkül rájuk járt a rúd – megjelenésileg. Ezt mi nyilván nem nézhettük tétlenül, s mivel a posta háromnapos szállítási határidejével sokat tenni nem tudunk, ott nyúltunk a rendszerbe, ahol hathatunk rá: 2007-től megváltoztatjuk a megjelenésünket – minden hónap második péntekéről adott hó harmadik csütörtökére. Ez azt jelenti, hogy a januári szám az ütemezés szerinti 12. helyett hat nappal később, 18-án jelenik majd meg, ám a nyújtott ciklus egyedi és egyszerű, ezután a szokásos időközönként kaphatjátok kéz közé a GS-t, évente 12 alkalommal, minden hónapban egyet. Ez így elsőre nem tűnik nagy változásnak, de a háttérben a nyomdával és a postával történő megállapodásokban sokkal nagyobb biztonságot jelent számunkra – s így számotokra is – a megjelenés pontosságát illetően.

Jó szórakozást tehát a pakkhoz, a következő lapszámra pedig várjatok türelemmel, üssétek el az időt, például bejgliévessel vagy gamestar.hu látogatással, ott ugyanis mindig zajlik az élet (az online kód még mindig: berkenye). A lényeg: KKÚ és BÚÉK mindenkinek, találkozunk 2007-ben, január 18-án!
Boe / GS Team

BEMELEGÍTÉS

ARÉNA **6**
DVD-TARTALOM **12**
TELJES JÁTÉK **14**

ÚJDONSÁGOK

ELSŐ LÁTÁSRA: THESEIS **16**
HÍREK **18**
BÖNGÉSZDE **24**
CITROMPÓTLÓ **26**
ÚJ INFÓK: AGE OF CONAN **28**
ÚJ INFÓK: ALAN WAKE **29**
SUPREME COMMANDER **BÉTA TESZT** **30**
KONZOLOK HÁBORÚJA **GHOST RECON ADVANCED** **36**
WARFIGHTER 2 **40**
NŐI FŐSZEREPLŐK **A JÁTÉKOKBAN** **OLVASÓI TESZT:** **44**

ARTHUR AND THE MINIMOYS **46**
KELETEN A HELYZET **VÁLTOZATLAN?** **48**
GEARS OF WAR **50**
TITAN QUEST: **IMMORTAL THRONE** **54**
DAWN OF MAGIC **56**
VOYAGE CENTURY **57**

JÁTÉKBEMUTATÓK

WARHAMMER: MARK OF CHAOS **60**
KV MELLETT SZABÓ GÁBORRAL **68**
RAINBOW SIX: VEGAS **70**
ARMED ASSAULT **76**
MEDIEVAL II: TOTAL WAR **80**
ANNO 1701 **86**
FIFA MANAGER 07 **90**
BFME II: **RISE OF THE WITCH-KING** **94**
HEROES V: HAMMERS OF FATE **95**

ROBOBLITZ **96**
RACE: THE OFFICIAL **98**
WTCC GAME **98**
ERAGON **100**
SNOOPY VS. RED BARON **102**
LINEAGE II: OATH OF BLOOD **103**
THE SIMS 2: HAPPY **HOLIDAY STUFF/MADE MAN** **104**

MÉLYVÍZ

HÍREK **106**
JÖVŐNÉZŐ **109**
PIACTÉR **112**
GEFORCE 8800 GTX ÉS GTS **118**
TÖBBMAGOS PROCESSZOROK **TESZTJE** **120**
KV HARVER **VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ** **125**
MÁSVILÁG **126**
TIPPEK-TRÜKKÖK AJÁNLÓ **128**

ARENA

FONTOSABB E-mail címek:

ARÉNA:

arena@gamestar.hu

HÍRLEVÉL:

hirlevel@gamestar.hu

FÓRUM:

forum.gamestar.hu

TERJESZTÉS:

terjesztes@idg.hu

Hull a hó és hózik, Micimackó fázik – írom akkor, amikor hónap nyoma sincs, és sártengerben fuldoklik az ország többnapos esőzés után. Kérdem én: hol a tél? Mi lesz így a karácsonyi hangulatból? Mindenesetre én már írtam a Jézuskának, ebben az évben egy überkafa digitális dobszerkót kértem tőle, hátha... Ezúton is szeretném megköszönni nektek azt a több ezer levelet, amelyet ebben az évben is írtatok, a sok támogatást, kritikát (legyen az jó vagy rossz szándékú), a sok kedvességet. Remélem, a jövő év ennél mindenkinek csak jobb lesz, és akkor már dobolhatok otthon! Boldog karácsonyt és újévet addig is mindenkinek!

HASONLÓT ÖTSZÖR ANNYI PÉNZÉRT?

Kedves GameStar!

1. A problémám a következő: ugyebár vannak jobbnál jobb játékok, de minek alapján állapítják meg az árakat? Játszottam már 10 000 forintos játékkal és 2000 forintossal, már volt olyan is, hogy lazán ugyanazt az élményt nyújtotta. Felteszem hát a kérdést: mi alapján nyomják oda azokat a számokat. Erre mért nincs fogyasztóvédelmi törvény? Vagy mi? (Lehet, hogy van, de nem tudok róla.) Mert visszavinni meg ciki, meg aztán minik.
2. Akkor mit kell csinálni, ha a játékdobozban nincs benne a CD-kulcs? Engem már ért ilyen dolog: boldogan telepítem (telepíteném), keresem mindenhol, de nincs rajta sehol. Visszavittem, de nem mondtak semmi értelmeset, mondjuk, nem volt nagyon drága (Diablo 2) de akkor is bosszantó (aki PS-ezik, annak nincs ilyen problémája) (Gerháh Márk)

Általában az új, frissen megjelent játékok a drágábbak. Ilyenkor az a céljuk a kiadónak, hogy a fejlesztésbe

belenyomott pénzüsségeket visszakapják, így kalkulálják a játék árait is. S miután visszahozta a befektetett összeget és/vagy erősen múlik felette az idő, az után szokták erősen csökkenteni az árat; tehát a tízezres játék szinte biztos, hogy új, míg a kétezres szinte bizonyos, hogy már nem annyira új (kivéve a FlatOut 2-t). Amennyiben a játék dobozában nincs kód, a játék forgalmazójához kell fordulni – neve és címe a játék dobozán vagy a kézikönyvön (esetleg belül a kézikönyvben) megtalálható.

MEGVEGYEM A BUGOS JÁTÉKOT?

Kedves GameStar!

Az egyik GameStarban egy-két éve teljes játék volt a Gothic. Azóta mondhatni Gothic-fan vagyok. Az első után megrendeltem (nem letöltöttem, hanem adtam érte pénzt) a másodikat, majd tükön ülve vártam a harmadikat – azt is megrendeltem, még hozzá a Collector's Editiont, mert úgy éreztem ez a játék megérdemli, hogy a teljes árat kifizessem érte. Persze tévedni emberi dolog..., ennyi buggal megtömött játékkal már rég

HÓNAP LEVELE

A hónap levelét beküldő olvasónk nyereménye együtt egy fantasy műveket tartalmazó könyvcsomag a Beholder Kft. jóvoltából.

MIÉRT MINDIG CSAK MICROSOFT?

Kedves GameStar!

Már jó pár éve rajongótok vagyok, de most írok először nektek. Lenne egy olyan kérdésem, amihez érdekel a véleményetek. Miért van az, hogy mindenki a Microsoft Windowsát használja, és miért van az, hogy a többség még mindig az Internet Explorerrel böngészik? Lehetne ezt még tovább is mondani, de elég, ha csak a Windowsra kérdezek. Rengeteg intézményben, de lehet, hogy az összesben Windows operációs rendszer van. Én még nem láttam egy olyan iskolát, könyvtárat, ahol olyan op. rendszerek lennének, mint például a Linux vagy a Mac OS, de a többség még az Internet Explorerrel nyomul a világhálón, ami egyenlő a halálos ítélettel. Haveroknál, rokonoknál, suliban mindenhol Windows. Lehet, hogy elég irritáló ez a kérdés, de engem igenis érdekel a ti szemszögekből. Észrevettem azt is, hogy az újságához kapott DVD is IE-re van optimalizálva. Miért nem lehet az, hogy mondjuk nem IE-re, hanem Mozillára vagy Operára optimalizáljátok? Ja azért hozzászólók a számhoz is, és meg vagyok lepődve, mert igen meg lett plasztikázva a design és a tartalom is, minden elismerésem, csak így tovább!

Eisenbart Pál

Ennek sok oka van: a Microsoft igen sikeres programokat futtat az országban, amelyek kapcsán a felsőoktatási intézmények és a közigazgatás igen jó áron juthat a termékeihez. Mindehhez kiemelt terméktámogatás, rengeteg szakirodalom és hatalmas felhasználói bázis is tartozik. Mellesleg a Microsoftnak van a világon az egyik legjobb marketinggépezete. Erre mesélte a bátyám, hogy egymilliárd dolláros reklámköltséggel (ennyit költött Redmond a Windows 98-ra) ő is világhírűvé tenné a százhalombattai ásványvizet. Erre azt feleltük: Battán nincs is saját ásványvíz! Erre a bátyám: egymilliárd dollárnál ez aztán nagyon nem számít... S ami nagyon fontos: az MS Magyarországon igen erős lobbival rendelkezik. Én sokszor úgy érzem, hogy a versenytársak emiatt igazságtalanul vannak hátrányban, de az is tény, hogy amíg az oktatásban szövegszerkesztés órán Wordöt, táblázatkezelés órán Excelt oktatnak, nem is várható el, hogy bárki OpenOffice-t használjon. Én azért azt használom... Egyébként nem tudom, tudat-e, hogy Magyarországon egybe összerakott gépet csak operációs rendszerrel lehet árusítani. A boltok általában valamilyen Linuxot tesznek rá, a kedves felhasználónak pedig első dolga, hogy azt a „xart” letöltölje, és Windowst telepítsen a helyére. Én ezt megértem: a Windowst ismeri, és azt tudja használni. Amíg a Linuxok nem lesznek olyan felhasználóbarátok, mint a Windowsok, és amíg nem fognak minden ismert Windows programot futtatni/emulálni, addig csak a bátrak/kíváncsiak/minden újdonságra nyitottak/fanatikusok fognak Magyarországon Linuxozni.

RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK

Hali Gyu! Kérlek, mondd meg, hogy át lehet-e konvertálni Xbox 360-as játékokat Xbox-ra

(Jakupánecz Máté) Nem lehet, sőt. Totál más a két hardver, bár az X360 olvassa az Xbox lemezeket (bár nem

mindet). De fordítva ez nem igaz.

Már gondolkodtatok azon, hogy mit fogtok

kérni karácsonyra???? (Egresi Balázs) Ugyanazt kérném, amit a többi karácsonyra is szoktam és nagyon ritkán

kapom meg: pihenést és boldogságot.

Azt szeretném megkérdezni, hogy

a FIFA 07-ben melyik gomb a jobb analóg és a bal analóg. Viszlát! (Oskolás Nándor) Egyik sem: az a

06-91-331-133 "GS SMS..."



GS SMS: Ideje lenne egy 6GB-s vinyót nagyobbra cserélni? (ADAM)

GS válasz: dehogyan, Azon az igazi művészet elférni, főleg ha még a Windows is rajta van!

GS SMS: hello van egy gondom amikor le akarok játszani egy videót pl: gs tv akkor újra indítja magat (gép) ez mitől lehet? Segítsetek előre is köszi

GS Válasz: én már rég mondtam MAdY-nak, hogy vegye ki a „film indítása előtt indítsa újra a gépet” jelzőbyte-ot. Biztos elfelejtette.

GS SMS: van olyan game ami a gs értékelésen 100%ot kapott?

GS válasz: Nincs.

**BRUTTÓ:
91 FT**

A telefonszám mindhárom mobilszolgáltató hálózatairól elérhető. Az SMS küldője hozzájárul ahhoz, hogy a játék műszaki lebonnyoltója (Telefor Kft.) továbbítsa adatait a GameStar kiadójához, az IDGHungary Kft. részére.

hozott össze a sors. Egy idő után egyre inkább kezdtem kételkedni, hogy letesztelték-e egyáltalán a játékokat? No persze, ha szorgosan nézegetem a weboldalukat, és várok még három-négy hónapot, amikor megírják a huszadik patchet is, akkor majd talán játszhatok vele. Persze lehet, hogy inkább évekre kell gondolni, merthogy éveken mérném azt az időt, amikor a gammához szükséges hardver a közönséges földi halandó számára is elérhető árú lesz. Mert mint ismeretes, mára már az optimalizálás nem fogalma teljesen feledésbe merült... Csak hát az az igazság, hogyha nem játékról, hanem hasonló árú ruhadarabról vagy használati tárgyról lenne szó, akkor már régen visszavittém volna a boltba – és itt kívánom megjegyezni – teljes joggal! Na persze ilyen játékoknál nem lehet... Mint ahogyan a moziban sem adják vissza a jegy árát, ha húsz perc után úgy döntünk, hogyha már a pénzünket elköltöttük, legalább az időnket nem fogjuk elpazarolni. (Madarász né Réka, Budapest)

A számítógépes játékokra ugyanúgy vonatkoznak a fogyasztóvédelmi törvények, mint bármilyen más árucikkre: ha a ruhát visszaviheted a boltba, akkor a szoftvert is. Természetesen a pontos jogi háttérnek utána kéne nézned. Ezzel csak annyit szerettem volna mondani, hogy a szoftver is árucikk, nemcsak a ruha. Gothic III esetében nem véletlenül írtunk róla többször is a honlapunkon, hogy az aranylemezt az újságban az értékelésben is panaszokdika a cikkíró, hogy nagyon bugos a játék. Cél szerű a neten/újságban tájékozódni, mielőtt kiadsz sok-sok pénzt valamire, amihez még nem készültek el a megfelelő patchek. Optimalizálni pedig meglehetősen nehéz egy olyan platformon, ahol minden gép másfolyan... (Szerintem viszont

*rém egyszerű a dolog: ugyanúgy, ahogy műszaki cikk vásárlása előtt tájékozódás, érdemes egy játék esetében is elolvasni a szakirodalmat. Érted, minket! *csillagó szemekkel néz* – mazur)*

SZÓL A RÁDIJÓ!!!!

Kedves GameStar!

Azért írom e levelet, mert egy égető problémát kell megoldanunk. Ma reggel, ahogy a reggelimet fogsasztottam, a Petőfi Rádió adását hallgattam. Ez még nem is lenne olyan nagy dolog, hisz érdekes műsorokat lehet hallgatni a Petőfin.



BEMUTATÓHEREM

A JAVÍTÓ SZÁNDÉKÚ ÉPÍTŐ KRITIKÁK ROVATA

Van pár észrevételem, amelyek sajnos nem túl pozitívak. Na kezdjünk neki! Itt van például az értékelés. Nem vagyok vele kibékülve. Vegyük például a Call of Duty 2-t, amire ti nem adtok még 90%-t se, ha jól emlékszem, mert hogy nem jósoltok neki túl hosszú jövőt. De már bocs, szerintem van olyan jó játék, mint a CS:source vagy akár melyik CS, és nem véletlenül játszik vele az ország nagy része. Továbbá, eléggé le vagyok maradva demó és játékelemzés ügyileg. (pl. bf 2142). Lekéstetek a megjelenést, és 1 demó nem volt. (Amúgy meg a játék nagyon gyenge. Kár beleölni pénzt, hogy megszerezd.) (Táczsi Csaba) Manapság divat az ország, „nagy részére”, meg „emberek”-re hivatkozni olyankor is, amikor ez nem feltétlen igaz. Speciel én személyesen egy CoD-játékost sem ismerek, ami azért furcsa, mert ha az ország nagy része ezzel játszik, akkor valamelyik szomszéd néni vagy bácsi tuti

nyomná. Én egyébként azt gondolom, hogy ez az „ország nagy része” csupán néhány ezer ember, nem több. Szerintem a BF 2142-ről mi sem írtunk túl jól, egyébként pedig ha a demó a lepleadás után jött ki, akkor utólag már hiába próbáljuk ráhegeszteni.

Megvettem a novemberi GS-t, és olyan dolog történt, ami rendszeresen előfordult velem. 3 éve veszem a GS-t, és azóta már 6x fordult elő, hogy nem működött a lemez. Pedig nagyon vártam hogy Gothic 2-özhessek, de mindegy. Az új kinézet nekem nagyon tetszik, csak így tovább! (Szabados Máté, Hatvan) Megértetek, és elnézést kérek. Ennek oka kettős: egyrészt a DVD-gyár sokszor hibázik, másrészt neked LG márkájú DVD-olvasód van – ezt látatlanban megmondom. Bizony az LG nem épp a szuperminőség csúcsa. Így a picit hibás DVD-t, amelyet más olvasók simán visznek, a gyengébb LG nem viszi. Ettől ez

még a DVD-gyár hibája, viszont tanulság a jövőre nézve, ha veszel egyszer új DVD-író/olvasót, hogy milyen márkákat érdemes választani és milyeneket nem.

Úgy kezdődött, hogy pénteken sulit után elmentem az újságoshoz. Ott azt mondták, hogy még nem érkezett. Elmentem egy másikhoz, ott sem volt. Mondták, hogy menjek vissza szombaton. Vissza is mentem, de még mindig nem volt. Sehól. Vasárnap sem volt még egy helyen sem. Hétfőn szintén sulit után nagy izgalommal mentem Marika néni újságos bódéjába, de MÉG MINDIG NEM VOLT!!! Mondtam neki, hogy hát beszarok, mert ez nem igaz. Mi történt a GS-sel, hogy ennyit késik?? Na mind!..., kedden végre érkezett kemény 3 db abból egyet félretettek nekem. Ez nem állapot. CSINÁLJATOK VALAMIT! KÉRLEK TITEKET! (Földi Balázs) Tárgyalásokat folytatunk

a nepáli Zentao csinbung kolostorral, akik olcsón elvállalnák, hogy a 72 ezer szerzetes kézzel időre lemásolja a GS-t. A baj csak az, hogy Nepálból hazahozni a rengeteg GS-t nagyon drága lenne, így maradunk az itthoni nyomdánknál, amelyek képesek készíteni... De már beszereztünk vasalt orru cipőket, mert nem lehet több késés!

Azzal az ürüggyel írok nektek, hogy kizártatok. Vagy csak az lenne a nevem, hogy „Volti Ferenc (kizárva)”. Tudom, rossz képet küldtem, de ennek nyomos oka van! Ugyanis 100 fölött újraszámol, tehát 101-0-t így írja 1:0, és ez van a gólokban is. Csak a menüben nem, ezért küldtem AZT! Kérjetelek bocsánatot, hunyászokdjatok meg és küldjétek a nyereményem! (Voltárnisz Ferenc)

Gratulálunk a 101 góllal! Ennek ellenére rossz képet küldtél, így a kizárás jogos volt. Sajnálom.

kellene tennie, és akkor talán lenne elég hozzászóló, ha Gyu mester a Petőfi Rádióban hallható! (Gyurics József)

Ha csinosak a nővéreid, szívesen segítek az oktatásban: fene az áldott jó szívetem, ez fog a sírba vinni. Mi, akik a játékokostársadalom tagjai vagyunk egyébként fel sem tudjuk fogni, miket gondolhat a mi világunkról az, aki fél a számítógépektől, a számítógépes játékokat az erőszak és a gonoszág forrásának tartja és a saját problémáival van elfoglalva, amelyek persze a „hülye” PC-hez képest mind hatalmas nagyok. Sok irigykedő SMS érkezett, de olyan gonosan irigykedő, hogy „a sok bunkónak mikre van ideje meg pénze” és társai. Emellett az emberek ha olyan másort hallgatnak, amiben valakinek a problémáiról van szó, azonnal megírják a sajátjukat, aminek a témához semmi köze... Így jött sok SMS (előttem volt a monitor az SMS-fallal), de értékelhető csak egy vagy kettő volt, a többi főleg anyázós volt. Én kérek elnézést az országot sújtó minden problémáért: én legalább megteszem...

BŰN ÉS/VAGY BŰNHÖDÉS?

RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK

joypadodon van ilyen kis joystickszerű cucc. Ja, és mivel jön a karácsony, kérj egy jó joypadot (Gamepadot) a fa alá,

még hozzá olyat, ami tud dual-analógot

Egyre több új embert látok a GS-ben a

szerkesztők közt! Csak azt szeretném kérdezni, hogy ők új GS-os újságírók vagy cikkeket

írnak ugrottak át a szomszédból?? (Ulicsnik Gábor) Az egyikük itt portás, csak annyit nyúzott minket,

hogy írjasson, hogy meguntuk. A másikuk a szomszéd építkezésen dolgozik, és benézve az ablakon úgy látta, ezt ő

is tudja, amit mi. Aztán kipróbáltuk, hátha. Mi meg addig hátradőlünk, és lazítunk, amíg ők robotolnak...

Tanárr: „Aki ki akar menni, az szóljon, de ne hangosan, nehogy fölébressze a többieket!” (tenderlumping) **Aréna / Aranyköpések topik**

Az arany középút a következő, véleményem szerint: mindent lehet a jó íz(é)és határain belül, de mértékkel (Sir Zsim) **Aréna / Túl Sokat Játsszunk A Fiatalok?, Ki-mit gondol róla topik**

Isten szólt hozzám. Azt üzeni, idén is elmarad a világvége... érdeklődés hiányában. (Zacharias) **Kultúra / Szerinted Mikor Lesz Világvége? Topik**

Kedves GameStar!

Nekem egy régebbi cikkeket ragadta meg a figyelmem. Még a szeptemberi *Mélyvízben* olvastam arról, mit gondolnak az emberek a virtuális bűnözőkről. Meglepve láttam, hogy nem teljesen értitek, miért utálják jobban a hackereket a kalózoknál. Bár én egyik táborba sem tartozom, mégis kifejtettem a véleményem erről. Mert mit csinál a hacker a népvélemény szerint? Azzal szórakozik, hogy vírusokat meg férgeket küld az ember gépére, és azzal takarózik, hogy a Windows hibáit tárja fel. Ezzel szemben a kalózok feltörnek, és ingyen adják a sok jó játékot. A kiadót ugyan károsítják, de nem mindenkinek erőssége az együttérzés. Így hát, bár mindkettő bűn, mégis annyi a különbség köztük, mint a mókus és a patkány közt: mindkettő kis szőrös rágcsáló, csak a mókusnak jobb az imázsa. (Sárközy András, Jászberény)

Bűn és bűn között rengeteg a különbség: nem véletlen, hogy a törvények is így gondolják. Ha valaki ellop a boltból egy csokit, az is bűn. Esetleg ha valaki ellop egy szoftvert, az is. Ha valaki meglovasít egy verdat, az is. És ha más életét elveszi, az is. S mégis mekkora különbségek! Például ha egy hacker a Te bankkártyaszámodat hackelné meg, és a Te pénzed költené el, egyből másképp gondólnád a dolgot. A bűn megítélése olyankor változik meg a legdrasztikusabban, amikor az az emberrel magával történik. Ha valakitől ellopják a pénztárcáját a villamoson, az egy borzalmas dolog, de 2 perc múlva már nem emlékszünk rá. De ha a miénket lopják el, évekig fájhat a dolog... Maradjunk annyiban: akár mókus, akár patkány, ha minket harap meg, az nekünk fáj, s akkor mindegy, melyiknek milyen az imázsa – sajnos mindkettő a fogával harap...

RÓZSASZÍN FIÚKÁK LÁNYJÁTÉKOSOKNAK...

Kedves GameStar!

A múltkori The Sims topikon olvastak után gondolkodtam el egy dolgon. Valaki írta hogy a The Sims női játék. Aztán utána eszembe jutott egy régebbi hír, amiben talán arról volt szó, hogy az online játékosok nagyobb része már nő. Ezek után engem villámsapásként ért a felismerés, hogy eljönnek azok az idők, amikor egy sims hírnek örülni fogunk, mert ennél sokkal rosszabbak is lesznek. A kiadók is rájönnek egyszer, hogy a női játékosok egy potenciális új piac, ezért én kihasználnám a helyükben őket (és ezt mindenki értse, hogy akarja :D). Eddig ugyanis a gémekek férfi tagjainak kedveztek. Gondoljunk csak bele: autóversenyeknél a futamot hölgyek indítják, és a játékok legtöbbszörben is van valami csini cica a sztioriban. Vagy konkrét példának ott van a Larry sorozat. Ezeket a játékokat kifejezetten férfiaknak készítették. Lassan számolnunk kell azzal, hogy a nőket is megcélozzák hasonlókkal, úgyhogy nem árt felkészülni Hello Kitty-re, Leisure Suit Mary-re, Rainbow Chicks-re, vagy hogy a következő NFS-ben ki lehet választani a (természetesen félmeztelen) férfi futamindítókat is, esetleg a következő Hitman úgy indul, hogy egy nő bosszúból felgyújtja hősünket, ezzel maradandó testi/lelki károkat okozva. És akkor majd boldogan gondolunk vissza azokra az időkre, amikor még egy sims hír is ekkora felháborodást keltett köreinkben : D. Valószínűleg MMO-k is lesznek majd, amelyek a gyengébb nemnek szólnak, bár ezekbe még fejleszteni

kell egy újfajta, sokkal hatékonyabb chatrendszert:D. (István)

Elképzeltém, bár ne tettem volna. Szexi-cica-fiúk indítják a rózsaszín versenyautókat... broáfa! Borotvált férfifelsőstestek villannak a Leisure Suite Maryben. Hát nem! Ebben az esetben én is csatlakoznék Clinton nénihez, hogy kicsoda fertő! Esetleg valamelyik E3-utód kiállításról a csini lányok helyett hozhatnánk egymást átölő kigyúrt bőrfejúkről képeket. Na? Én úgy hiszem, a hölgyek is meg fogják találni a nekik való játékokat, de nem szabad férfiaggal gondolkodni, hogy nekik mi lenne a jó. Kérdezz meg egy leányzót, vagy többet, és magad is meg fogsz lepődni azon, miket fog válaszolni. A chatrendszerrel egyetértek, bár szerintem egy sokkal hatékonyabb emote-rendszer is kéne! Vagy mondjuk, egy virtuális „Drágám, rögtön készen vagyok” és egy „Nem is fogunk elkélni, meglátod” szimulátor. :)

ANARCHIA, AMI TANÍTANI KÉPES

Kedves GameStar! Olvastam egy MMORPG-ről szóló cikket a GS-ben, írtatok, hogy sok mindenre tanít. Hát ez így is van, többek között megtanít szeretni, gyűlölni, spórolni, költeni stb. Sőt tényleg nagyon jó nyelvtanulásra is. Én például egy külföldi ORG-ban vagyok Anarchy Online-ban. Mindennap használok a nyelvtudásom, és az egyre csak jobb. Na csak ennyi, és még egy dolog: MMORPG-demókat szoktatok licencelni mostanság, nem akarjátok-e ezt megtenni az Anarchy Online free részével?

Amennyiben klánosok ellen vagy, akkor halál RÁD! Én magam 4 évig anarchiztam, nagyon szerettem, de ő-s-anarchysként úgy érzem, a Shadowlandsszel tönkretették a játékot. Most pedig egy új grafikus engine többlet segítené rajta, mint egy új kiterjesztés: elég kopottacska már szegény (aham, így is meg lehet fogalmazni, én mindenesetre

úgy meleg vizes ronggyal töröltem fel a monitor alól a pixeleket 20 perc játék után – mazur). Valóban, egy MMO-ban igencsak sok skillt lehet fejleszteni, de amit nem soroltál fel és nagyon fontos, az az önbizalom. És szerintem ez hatalmas előnye az MMO-knak. Az AO-kliens feltétele szerintem jó ötlet, majd szólok Madynak...

MOST AKKOR KOCKA?

Kedves GameStar! Vannak olyan emberek, akik nem a játék történetét vagy a jó tulajdonságait nézik, hanem a grafikát. Azt várják, hogy a játék olyan legyen, mint egy film, és olyan gépeket gyártsanak, amelyeken ezek a játékok működnek. Ezért sokan egyáltalán nem játszanak számítógépes játékokkal. Akadnak olyanok is, akik azért csak bizonyos játékokkal játszanak, mert a többire azt mondják (például: *Need for Speed Carbon*, amit most tolok vagy a *Just Cause* és a *Gothic 3-ra*), hogy „kockás, sokszögfej, vagy nézd milyen feje van”. Sok ember van, aki a bugokra hivatkozik, pedig bug szinte minden játékban van. Persze örülünk, ha kevés van, de egy-két elvétett miatt nem kellene kiakadni. És vannak, akik a régi játékokat szeretik megszokásból (*Quake*, *Need for Speed II*, *Moto Racer*), pedig ezek a játékok félcents kockákból állnak össze, és már csak régi gépeken indulnak el. (Na ez már szerintem is durva grafika.) Kár, hogy ezeket az újabb játékokat lenézik, és úgy vélik, hogy túlbonyolítják őket, pedig a készítő a lelkiüket is kiteszik a jó munkáért. De hát mindenkinek más az ízlése. Tudom, hogy nem lehet mindenki „mindenevő”, de szerintem nem ilyenek alapján kellene megítélni a játékokat. Nektek mi a véleményetek? (Pászthory István, Gersekarát)

Nem véletlen, hogy az emberiség legnépszerűbb játéka mind a mai napig a labda és a baba: ugyanis a játékhoz

Mi az ábra? **Body Sutra!**
Hogy orruknál fogva vezethesd a csajokat.



Címünk: hosoktere@gamestar.hu Mint az közismert.

Kedves versenyzők!

Múlt hónapban meghirdetett Carbon versenyszámokra nem várt mennyiségű alkotás érkezett. Úgy döntöttünk, hogy a szépségversenyre beküldött műveket nem bíráljuk el külön-külön, hanem sorsolunk. Így lett a szerencsés nyertes BadBull, de megemlítenénk még Vincze Gábort is egyedi technikával készített verdaja miatt © Egyébként pedig rengeteg igényesen kidolgozott kocsit kaptunk, köszönjük szépen! A driftversenyben az járt jól, aki szabadon értelmezte a pontok fogalmát, és olyan játékmódban és pályán játszott, amelyiken a legtöbbet tudja összegyűjteni. Az első helyezettet irreálisan magas eredményét azért kivizsgáljuk. Így aztán gratulálunk Vas Gyulának az MP3 lejátszóhoz.

HŐSÖK TERE

AZ EHAVI VERSENY BEKÜLDÉSI HATÁRIDEJE DECEMBER 22.



Ehavi versenyszámaink:

Warhammer: Mark of Chaos Medieval II: Total War

Az utóbbi időben a sok sport háttérbe szorította a stratégiákat. Ezúttal két friss alkotásban, a Warhammer: Mark of Chaosban és a Medieval II: Total Warban mérhetitek össze ügyességéteket. A hazai fejlesztésű Mark of Chaosban a feladat az, hogy küldjétek képet a harmadik fejezet elejéről (amikor még minden elfoglalandó terület piros), a cél pedig az, hogy minél több pénztek legyen ekkorra. A Medieval II-ben annyi a dolgotok, hogy nyerjétek meg a Tannenberg ütközetet a történelmi csaták közül a lengyelekkel a német-római császárság ellen. Az nyer, aki a legnagyobb arányú győzelmet aratja.



EREDMÉNYHIRDETÉS



DRIFTVERSENY, A LEGTÖBB PONT

Volti Ferenc (kivizsgálás alatt)	961 306 931
Vas Gyula	44 268 042
Nagy Gábor, Tarrós	10 601 178
Kiss Kornél	8 685 656
Nagy Gábor	5 973 709
Herédi Mihály	5 858 841
Kiss Zoltán	5 530 869
Román Balázs	4 521 020
Szarka Viktor Norbert	4 289 950
Tóth Márton	4 125 608



SZÉPSÉGVERSENY

BadBull
Nagy Balázs
Gál Zsolt
Szalay Péter
Nagy Krisztián
Kovács Norbert
Kalmár Csaba
Tolvai Norbert
Szalóki Gábor
Stekinger Richárd

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.

legfőképp fantázia és beleélési képesség kell. Sokaknak ez csökken azáltal, hogy helyettük megtervezik a világot, helyettük elképzelik, mi hogy néz ki, s ilyenkor nem csoda, hogy berzenkednek, amikor a saját gondolataik nem találkoznak a készítőkével. Az ősz C-64 fociban nulla tudás volt a mai PES 6-hoz képest, mégis hatalmas móka volt – a játszhatósága és a filing a mai napig nehezen verhető, arról nem is beszélve, hogy 1987-ben Kolumbiában országos bajnok lettem belőle. Akinek jó a fantáziája, annak egy kockáról is menni fog az elképzelés, hogy az egy ork (érdekes, visszafelé nehezebb

– mazur). Akinek meg nem annyira jó, az lehet, hogy a leggondosabban megtervezett orktól is fanyalogni fog. Pedig a játékhoz, mint mondtam, a fantázia és a beleélőképesség a legfontosabb! Ezeket kellene fejleszteni, nem a shotgun skilleket!

MIÉRT NEM ÉLHETÜNK MIND BÉKÉBEN?

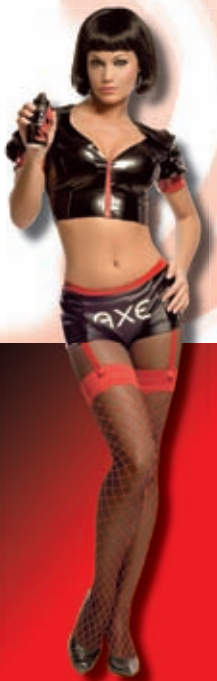
Kedves GameStar!
És ha megengeded, akkor ismét megosztanám veled valamiről a véleményem. Mint te is, magam is nagy kedvelője vagyok a focis játékoknak. Bevallom, hosszú hezitálás után PES-párti lettem, de játszom a FIFA-sorozattal is. Mivel régen a pályán belül és kívül egyaránt sok időt töltöttem, nekem előbbi lett a nagyobb élményforrás. Viszont megrökönyödve szemlélem, ahogy te is megemlítetted novemberi PES-cikkedben, mennyire nagy az ellenszenv a két játék hívei között. Kérdem én, miért? A politikára

akarnak hajazni? Kérem ott komoly pénzügyi és hatalmi küzdelmek mennek a háttérben, érdekek csatáznak, és a felszín az egymás elleni acsarkodás, csupán látszat. Mi gémekek milyen háttérküzdelmet vívunk? Talán a kiadókat kell képviselnünk? Miért nem tudunk legalább mi, egyre fejlődő közösség példát mutatni a békességre? Mindkét játéknak vannak erősségei és gyöngéi, mint minden más játékpárosításnak is. Mi lenne, ha arra biztatnánk a fejlesztőket, modereket, hogy összedolgozzanak, és ne széthúzzanak ők is. Tényleg kielégít embereket az, ha vérig sértik egymást a fórumokon? Lehet érvelni egymásnak dolgokról, de mi lenne akkor, ha valami közös még jobb produktumért dolgoznánk, javaslatokkal, ötletekkel. Pl. a Mester Liga egyéniségfejlődését a FIFA Karrier módjának pénzügyi részével és a tulajdonosokkal, kapcsolatokkal foglalkozó egyediségeit összegyűrné egygyé. Lehet, naiv vagyok, de a játék örömeivel számomra összeegyeztethetetlen az ellenségeskedés. Remélem, ismét egyetértünk.
(Román Péter, Budapest)

hogy csak az a jó zene, film, játék, párt, focicsapat, ruhamárka, üdítőital, telefonszolgáltató, fagyaltmárka, ami nekik van/tetszik. Nemegyszer hallottam olyan ösbutaságokat, hogy akinek Westel telefonja van, az Shöller fagyit eszik, aki meg pannonos, az Eskimót. Meg hogy a technósok mind vodások, míg a rockerek westelesek és hasonló bullshit. Minden zenének, játéknak megvannak a maga rajongói, és a másik „ellenfél” nem rosszabb attól, hogy én nem azt kedvelem. Azonban egy olyan társadalomban, ahova a valahová tartozás fontossága olyan kiemelt, mint nálunk, ott az ember valamelyik bandába feltétlenül tartozni akar: FIFA, Eskimo fagy, Pepsi-ívó, Vodafone. Ez máris négy banda, amelyek színeiben hasonló bandákkal lehet küzdeni, és mindennap megerősítést nyerni, hogy mindenki más béna, csak én vagyok a jó, mert ezeket a termékeket választottam/használok. Ha valaki önmagát nem fogadja el, ha magától nem tudja valaki, hogy ő jó, akkor van a gond..., mert ha tudná, nem lenne szükség ezekre a „valahova tartozási” marhaságokra.

Huhh, nem volt egy egyszerű Aréna ez sem! Lányoknak szóló játékok, oktató MMO-k, spanyol zenekarok, csinosnak hitt nővérek zizegtek erőfelé nagy mennyiségben, miközben bizonyos témákban nem csökken a vita heve, és ez így van jól. Bombáztatok csak minket a véleményetekkel, minket úgysem lehet meggyőzni. :) Na jó, észérvekkkel meg lehet!

Maximális tisztelettel,
Gyu



A konfiguráción túl is van élet.
Csajozási figurákért irány a:

www.bodysutra.hu



CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK - PLAYSTATION 2, PSP ÉS XBOX 360 JÁTÉKOK - DVD FILMEK

CSOMAGKÜLDÉS
házzozzáállítás
akár már
MÁSNAPRA!

Rendelésleadás telefonon:

479-0933

vagy interneten:

www.galaxisnet.hu



GYORS + OLCSÓ

Budapestre
és az országon belül
bárhová!

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

Cégünk bejegyzett csomagküldő.
Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet
Számítógépes és Videójátékok, DVD filmek online áruház

INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap
Online, friss
termékinformációkkal

PC játék programok
PC gyerek programok
PC multimédia programok
Playstation 2 játékok
Xbox 360 játékok
PSP játékok
DVD filmek

www.galaxisnet.hu

**AJÁNDÉK MINDEN
VÁSÁRLÁSHOZ!**

7 Sins HUN	3 990
80 nap alatt a Föld körül	1 990
Acélszív HUN	1 990
Advent Rising	9 990
Afrika Korps vs D.R. HUN	1 890
Against Rome	990
Age of Empires 3 HUN	3 990
Age of Mythology Gold*	Akcio
Aiken's Artifact	990
Air Conflicts HUN	5 990
Akimbo HUN	990
American Conquest	1 190
American C. Fight Back	1 190
American C. Div. Nations	7 990
Amerika titkos hadm. HUN	1 990
Anno 1503*	1 990
Anno 1503 Gold*	3 990
Anno Domini 1193	990
Ant Bully	7 190
Arcanum	990
Archlord /online	12 990
Area 51	3 890
Armies of Exigo HUN	3 890
Army Racer HUN	1 990
Arx Fatalis	990
Ascaron Collection 1	1 990
Asterix és Obelix XXL	1 890
Asterix és Obelix XXL 2	3 990
Atlantis Evolution HUN	3 990
Auto Assault /online	7 990
Bad Day LA HUN	5 990
Bandits HUN	6 990
Bard's Tale	3 990
Battle of Europe	4 990
Battlefield 1942	1 990
Battlefield 1942 Anthology	3 890
Battlefield Vietnam	3 890
Battlefield 2	11 690
Battlefield 2 Spec. Forces	7 190
BF 2 Euro Forces (kód)	3 890
BF 2 Armored Fury (kód)	3 890
Battlefield 2142	11 690
Battlestrike: Győzelemre	1 990



Half-Life 2



World of Warcraft



Heroes of M & M 5



Black & White 2



Half-Life 2 Holiday Coll.



Oblivion



Age of Mythology Gold*



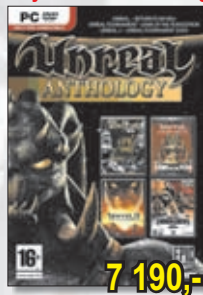
Civilization 4



Dungeon Siege Aranna*



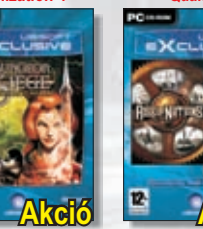
Harry Potter Tűz Serlege



Unreal Anthology



Quake 4



Rise of Nations Gold*



Keresztapa



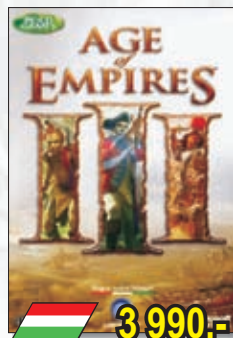
Rise&Fall: Civ. At War



Prey



Splinter Cell Chaos Th



Age of Empires 3



Settlers 5



Prince of Persia:Two...

Battlestrike: Ostrom HUN	1 990
Beyond Divinity	1 990
Beyond Good and Evil	1 890
Big Mutha Truckers 2	1 990
Billy Hatcher	4 990
Bionicle Heroes*	6 990
Black & White	3 890
Black & White 2	3 890
B & W 2 Battle of Gods	4 890
Blazing Angels:Squadron	6 990
Blitzkrieg	1 190
Blitzkrieg 2	4 990
Blitzkrieg 2 Fall of the R.	5 990
Blood Rayne 2	9 990
Boiling Point HUN	3 990
Borderzone	1 990
Brigade E5	5 990
Broken Sword Angel of D.	11 990
Brothers in Arms HUN	3 990
Brothers in Arms E. Earned i.B.	2 990
Bug Mania	1 990
Caesar 3	990
Caesar 4 HUN	5 890
Call of Cthulhu	6 990
Call of Duty GOTY	3 990
Call of Duty United Offens.	3 990
Call of Duty 2 GOTY	9 990
Call of Juarez	6 990
Car Industries HUN	3 990
Cars (Verdák)	6 990
Catz 2006*	4 990
Catz 5 + Dogz 5	2 990
Championship Man. 07	10 990
Chaos League	990
Charlie and Chocolate F.	4 990
Chessmaster 10th Ed.	2 990
Chicken Shoot 2 HUN	990
Chrome Gold	1 990
Chronicles of Narnia	11 490
City Life	7 990
Civilization 4	6 990
Civilization 4: Warlords	7 990
Civ 4 + Warlords	12 990
Civilization Chronicles*	16 990

CivCity: Rome	9 990
Claw	990
Codename Panzers P1 H	990
Codename Panzers P2 H	1 990
Cold Fear	4 990
Cold War	4 990
Combat Flight Sim 2	3 490
Combat Mission: Overlord	3 990
Command&Conquer park. 7	1 990
C&C Generals Deluxe	3 890
C&C Renegade	1 990
C&C Tiberian Sun	1 990
Commandos 3	1 990
Commandos Strike Force	8 990
Company of Heroes	9 990
Conflict Global Storm	6 990
Cossacks kieg: Art of War	1 290
Cossacks 2	7 590
Cossacks 2 Battle for E.	5 990
Counter-Strike Anthology	3 890
Counter-Strike Source	7 190
Crashday HUN	3 990
Cross Racing Champ HUN	1 990
Crusader Kings	1 990
Csalamágusok HUN	890
CSI 1	1 890
CSI 1+2+Miami	3 690
CSI 3 Dimensions of M.	5 990
Customplay Golf	1 990
D-Day HUN	890
Da Vinci Code	4 990
Dangerous Waters Gold	4 990
Dark Messiah of Might&M.	9 990
Dark Messiah HUN* (dec)	9 990
Dark Messiah Collector's	12 990
DarkStar One*	5 990
Day of Defeat Source	4 890
Desperados 2	5 990
Devil May Cry 3 Sp.Ed	5 990
Diablo	2 990
Diablo 2 Gold	2 990
Dicsőség szarmain HUN	1 990
Dino Crisis 2	1 990
Disciples 2 Gold*	Jön

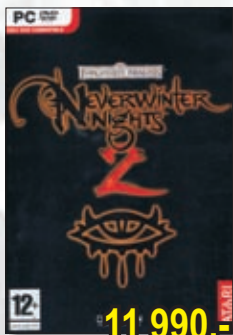
Disney játékok, /től	990
Divine Divinity	1 190
Dogz 2006*	4 990
Drakula HUN	990
Drakula 2 HUN	990
Driver	990
Driver 3	3 790
Ducati World Champ	4 990
Dungeon Lords	7 590
Dungeon Siege Aranna*	Akcio
Dungeon Siege 2	6 990
Dungeon S. 2 Broken W*	Jön
Dungeon Siege 2 Deluxe*	Jön
Egypt 3 HUN	3 790
El Matador HUN	7 990
Empire: Rise of the M.K.	2 790
Empire Earth HUN	1 990
Empire E. Art of C. HUN	1 990
Empire Earth 2 HUN	6 990
Eragon*	Jön
Europa Universalis HUN	990
Europa Universalis 2	1 990
Everquest 2	2 390
Everquest 2 és Kingdom	4 990
Evil Genius	3 490
Evolution GT	5 990
Extreme 500	990
Faces of War	6 990
Fahrenheit: Indigo Proph*	3 990
Far Cry	1 990
F.E.A.R.	4 990
F.E.A.R. Extraction Point	5 990
FIFA 2005	3 890
FIFA 07	11 690
FIFA Manager 07	11 690
Fifth Discipline HUN	990
Fire Captain HUN	3 790
Fire Department 3	5 990
Flatout	1 990
Flatout 2	1 990
Flight Simulator 2002	3 490
Flight Simulator 2004	3 990
FS 2004 kiegészítők	Hiv
Flight Simulator X Deluxe	23 990

FS X kieg: My Traffic X*	Jön
Football Manager 2007	9 990
Ford Racing 3	1 990
Ford Street Racing	1 990
Full Spectrum W: T. H.	10 990
Getting Up	3 990
Ghost Recon 3	9 990
Glory of the Roman Empire	990
Godfather (Keresztapa)	3 890
Gorky Zero Aurora HUN	1 990
Gothic 2	1 990
Gothic 2 Night of Raven	2 990
Gothic 2 Gold	3 990
Gothic 3 HUN	9 990
Grand Theft Auto 3	2 790
GTA Vice City	2 790
GTA San Andreas	6 990
Ground Control 2 HUN	1 890
GT Legends HUN	5 990
GTR (FIA GT R) HUN	3 990
GTR 2	6 990
GT-R 400*	1 990
GTI Racing HUN	5 990
Guild Wars (2006) /online	6 990
Guild Wars Factions /on	6 990
Guild Wars Nightfall /on	6 990
Guild Wars Nightfall Coll.	13 990
Gyűrűk Ura Király visszat.	3 890
Harc Középföldéért	3 890
Harc Középföldéért 2	12 790
HK2-Boszorkánymester	7 190
Haegemonia Gold HUN*	1 990
Halálós Almok HUN	1 990
Half-Life 2	3 890
Half-Life 2 Holiday 2006	7 190
Half-Life 2 Episode One	4 890
Halo	3 990
Harc a felhők felett HUN	1 990
Harci szerek HUN	1 990
Harry Potter:Bőlcske köve	3 890
HP 2 Titkok kamrája	3 890
HP 3 Azkaban fogoly	3 890
HP 4 Tűz serlege	3 890
HP: Kviddics világkupa	1 990

Három testőr HUN	3 990
Hearts of Iron 2	1 990
H.E.A.T. Episode One*	990
Heaven and Hell	1 190
Heavyweight Thunder	990
Heroes of M&M 3 Compl.	1 890
Heroes of M and M 4 HUN	1 890
Heroes 4 Complete HUN	3 790
Heroes of M and M 5 HUN	9 990
Heroes 5 Hammer of Fate*	6 990
Hitman	1 990
Hitman 2	1 990
Hitman Contracts	1 990
Hitman Blood Money	9 990
Holiday World	1 990
Homeworld	990
Homeworld 2 HUN	1 890
Hotel Giant	1 890
House of the Dead 3	1 890
Hoyle Card Games*	Jön
Hoyle Casino 3D*	Jön
Hoyle Poker Series*	Jön
Hoyle Puzzle&Board Gam.*	Jön
Hoyle Texas Hold'Em HUN*	Jön
Ice Age 2 (Jégkorszak 2)*	4 990
Il-2 Forgotten Battles HU	1 990
Il-2 Sturmovik Series 1946*	1 990
Imperialism 2	1 890
Imperium Galactica 2 HUN	1 990
Inkvizíció HUN	990
Iron Warriors	4 990
Italian Championship	1 990
Jagged Alliance 2 Gold	1 890
Jaws Unleashed	9 990
Jeanne d'Arc HUN	1 990
Jet Storm: Modern k. HUN	1 990
Joint Task Force (angol)	7 990
Joint Task Force HUN*	7 990
Jumurdzsák gyűrűje HUN	7 990
Justic Park Op. Genesis 2	790
Just Cause	8 990
Kelták királyja HUN	1 990
King Kong	2 990
King of the Road	990

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK - PLAYSTATION 2, PSP ÉS XBOX 360 JÁTÉKOK - DVD FILMEK



Neverwinter Nights 2



Gothic 3



WOW Burning Crusade*



Dark Messiah of M&M



Caesar 4



Harc Középföldé. 2 Kieg.*



Railroads



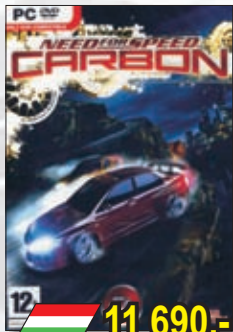
Guild Wars Nightfall



Battlefield 2142



Warhammer Mark of C*



Need for Speed Carbon



F.E.A.R. Extraction P.



Scarface



Race: WTCC Game*



Splinter Cell Double A.



Medieval Total War 2*



FIFA 07



Heroes 5 kiegészítő*



Sims 2 Téalapos cuccok



Sims 2 Téalapos kiadás

Szoftver Áruház

a Blaha Lujza térenél

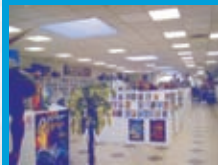
TÖBB EZER TERMÉK EGY HELYEN!

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.

Knights & Merchants 2 HU	1 990	NHL 07	11 690	Race: The WTCC Game*	8 990	Sims Deluxe	3 890	X-Wing Alliance	3 490	UFO Aftershock	3 990
Knights of Honor*	3 990	Nina HUN	990	Railroad Pioneer	990	Sims Kiegészítő Pack 1	3 890	X-Wing Collector	3 490	Ultimate Spider-Man	5 990
Kórkorszaki taxi HUN	1 990	Oblivion (Elder Scrolls 4)	6 990	Rails across America	1 990	Sims Kiegészítő Pack 2	3 890	Starcraft és Brood War	1 890	Unreal Anthology	7 190
Legion Arena*	4 990	Oblivion Knights of the Nine* Jön		Railroads	9 990	Sims 2 HUN	12 790	Starship Troopers	1 990	Unreal Tournament 2004	2 990
Lego (EVM), /db	1 990	Oil Tycoon 2 HUN	1 990	Rainbow Six Lockdown	2 990	Sims 2 + Házi kedvenc	12 790	Stargate and Hutch	1 990	Übersoldier	7 990
Legimentők HUN	990	Onimusha 3	6 990	Rainbow Six: Vegas (dec)*	Jön	Sims 2 + Téalapos cuccok 12 790		Streets Racer	990	Vészelyzset 2 HUN	1 990
Lineage 2 /online	4 990	Open Season Nagyon v.	6 990	Rally Trophy HUN	990	+ Egyetem	7 190	Streets R. 2 Fast Driver	1 990	Victoria	1 990
Loco Mania	4 990	Op. Flashpoint GÖTY	2 790	Rayman 10th Anniversary	2 990	+ Eszakak	7 190	Stronghold Legends* Jön	1 990	Vietcong 2	4 990
Mad Men 07	11 690	Outcast	2 990	Reservoir Dogs	10 990	Vár az üzlet	7 190	Sudoku Challenge	1 990	Vivector	1 990
Magie Knights*	5 990	Overrun 2006*	9 990	Resident Evil 3	1 990	Házi kedvenc	7 190	Suffering Ties that Bind*	3 890	War of the Ring	2 790
Magyar társas, 10féle, /db	990	Over the Hedge	7 990	Restaurant Empire HUN	990	+Mésés díszletek,cuccok	2 890	SWAT 3 Elite Ed	1 890	War on Terror HUN	5 990
Majestic Chess	1 990	Pacific Fighters HUN	1 890	Restricted Area HUN	3 990	+Csill-vili cuccok	2 890	SWAT 4 Gold	7 990	Warcraft 2 Gold Battle.net	1 890
Mahjongg Variety Pack 2	1 490	Pandora's Box	1 890	Richard Burns Rally	3 490	+Téalapos cuccok	2 890	Swedish Classic GP	1 990	Warcraft 3	2 590
Mars: Letelepedés egy...	690	Panzer Elite SE	990	Rise & Fall: Civ. at War	6 290	Sin Episodes 1: Emergence 2 890		Született feleségek	9 990	Warcraft 3 Frozen Throne	2 590
Marvel Ultimate Alliance	9 990	Panzer Elite Action	5 990	Rise of Nations Gold*	Akcio	Sin Episodes 2 HUN	7 590	Taxi 3 Extreme Rush	1 990	Warcraft 3 Gold	4 990
Mashed	1 990	Panzer General 3D Sc.E.*	1 890	Rising Kingdoms	4 990	Skoda Racer	1 990	Temple of Elemental Evil	1 990	Warham. Mark of Chaos	11 990
Master of Orion 3	1 990	Paradise Cracked HUN	690	Robin Hood Def.Crown H	1 990	Sonic Mega Collection	4 990	Terrorist T.:Kolumbia HUN	1 990	Warhammer Mark. Coll.*	Jön
Matrix: Path of Neo	3 990	Paraworld*	9 990	Ronscderbi HUN	1 990	Space Rangers 2	1 990	Terrorist T.: Mogadishu HU	1 990	WH40K Dawn of War csom	Jön
Medal of Honor	1 990	Patatanya (Barnyard)*	9 990	Runaway HUN	1 990	Speed Thief	990	Thief 3	1 990	WH40K DoW Dark Crusade*	Jön
Medal of Honor Warchest	3 890	Pink Panther HUN	990	Rush for Berlin HUN	7 990	Spellforce Platinum	3 990	Thing	2 790	Wildlife Park HUN	1 890
Medal of Honor Pacific A	3 890	Pirates of the Caribb. J.S.	9 990	Sached (Plus bővítéssel)	1 990	Spellforce 2	6 990	Throne of Darkness	990	Wildlife Park 2*	5 990
Medieval Lords HUN	3 990	Playboy the Mansion Gold	3 990	Sacred Underworld	1 990	Splinter Cell	2 390	Tiger Woods 07	11 690	Wings of H. Vörös Báro H	1 990
Medieval Total War Gold	6 990	Pokoli Szomszédok HUN	1 990	Sacred Gold	3 990	Splinter Cell Pandora HU	3 790	Tilinum HUN	990	World at War	4 990
Medieval Challenge	990	Pokoli Szomszédok 2 HU	2 990	Saga HUN	990	Splinter Cell Chaos Theory	2 990	Titan Quest*	10 990	World of Warcraft /online	5 990
Megacity 3	990	Pokoli Szomszédok 1+2 HU	3 990	Sakk mester (mim) HUN	2 490	Splinter C. Double Agent	9 990	TOCA Race Driver 3	9 990	WOW Burning Crusade*	9 990
Megarace 3	990	Port Royale 2 HUN	3 790	Sakkmeser (inf.) HUN	990	Stalingrad	1 990	Tomb Raider 3	990	Várható: 2007. január 16.	
Monopoly Tycoon	990	Postal 2	1 990	Sarkányi tronja HUN	1 990	Star Wars Battlefront	6 690	Tomb Raider Angel of D	11 990	WOW 60 nap Gamecard	7 990
Mortyr 2 HUN	3 990	Praetorians	1 990	Scarface	6 990	Battlefront 2	13 990	Tomb Raider Legend	11 990	World Series of Poker	9 990
Myst 4 Revelation HUN	990	Prey	7 990	Scrapland HUN	1 990	Empire at War	13 990	Tony Hawk's Undergr2	6 690	World War I	990
Myst 5 End of Ages	2 990	Prince of Persia Sands of	1 990	Secret Files Tunguska*	5 990	Force Commander	3 490	Total Club Manager 05	3 890	WWII: Battle over Pacific*	1 990
Myst Complete	5 990	Prince of P. Warrior. Within 2	390	Serious Sam 2	4 990	Galaxies Complete /online/ Jön		Total Overdose	6 990	Worms 2	990
Nagymester 2 HUN	990	Prince of P. Two Thrones	2 990	Settlers 2 - 10th Annivers.	6 990	Knights of the Old Rep	3 490	Trabi Racer	1 990	Worms 3D	990
NBA 2005	3 890	Project Nomads	1 190	Settlers 5 HUN	3 990	KOTOR 2	9 590	Total War Eras	15 990	Worms Armageddon	1 990
NBA 07	11 690	Psychonauts	9 990	Shade	990	Knights of the Old Rep	3 490	Trackmania HUN	1 990	Worms Forts World. Siege	1 990
NCSOFT 60 napos kártya	7 990	Pure Pinball HUN	990	Shadowgrounds HUN	5 990	KOTOR 2	9 590	Trackmania Sunrise HUN	4 990	X3: Reunion*	3 990
Need for Speed Under 2	3 990	Quake 4	5 990	Sherlock Holmes Ezüst f.	1 990	Lego Star Wars	3 990	Trackmania+T. Sunrise H	5 990	X-Men The Official Game	9 990
NFS Most Wanted	6 990			Silent Hunter 3 HUN	3 990	Lego Star Wars 2	9 990	Transport Giant HUN	1 990	Zeus (Kockapoker)	990
Need for Speed Carbon H11	690			SH3 kiegészítő: U-Boat*	3 990	Phantom Menace	3 490	Transp. Giant Gold HUN	3 990	Yacht + Possiden	1 590
Neverwinter Nights 2	11 990			Silent Storm	990	Racer	3 490	Trucker	1 990	Zoo Tycoon	3 490
Nexus HUN	1 990			Sim City 4	1 990	Republic Commando	6 990	Tycoon City New York	2 990	Zoo Tycoon 2 HUN	3 990
NHL 2005	3 890			Sim City 4 Deluxe	3 890	Rogue Squadron	3 490				

DVD TARTALOM

NEW!

GameStar **DUPLA DVD**

14 NAPIS LINEAGE II: OATH OF BLOOD
3 OASIS GYŰJTEMŰ

GameStar

TELJES JÁTÉK: LEGACY OF KAIN
II. DEMÓ, II. JÁTÉKVERZIÓ

JÁTÉK DEMÓ

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

KIADÓ: UBISOFT

MÉRET 891 MB



Ebben a hónapban, hála a két dupla DVD-nek igazi karácsonyi demódömpinget köszönhetünk a mellékleten. A 12 demó közül a Splinter Cell: Double Agentet választottuk a hónap demójának. Ráadásul a Ubisoft valamilyen oknál fogva a negyedik rész kipróbálható verzióját rögtön két külön változatban adta ki. Ez az egyjátékos verzió az Okhotsk című küldetést tartalmazza, míg a multiplayerben egy pályát próbálhatunk ki Free és Rankings módban. Telepítés előtt nem árt ellenőrizni a játék gépigényét, mivel csak megfelelően combos konfigon hajlandó élvezhetően futni!

MOZI

THE SIMPSONS



A közel két évtizede futó animációs sorozatból végre mozi-film készül! A Simpson család tagjai 2007-ben igyekeznek még több ember szívébe belopni magukat, amely a tévés széria zsenialitását ismerve nem lesz nehéz. Csak győzzük kívánni! Egyelőre viszont be kell érünk az első előzetessel, amelyben a Simpsons-rajongók most sem fognak csalódní.

TOVÁBBI DEMÓK

ANNO 1701

ARTHUR AND THE MINIMOYS

FIFA MANAGER 07

GOTHIC 3

GUILD 2

PES6

SAM & MAX: CULTURE SHOCK

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT (MULTI)

WARHAMMER: MARK OF CHAOS

TOVÁBBI VIDEÓK

DARK SECTOR

HELLGATE LONDON

IL-2 STURMOVIK: 1946

JERICOH

RAINBOW SIX: VEGAS

RAYMAN: RAVING RABBIDS

WORLD IN CONFLICT

MÉLYVÍZ

ATI CATALYST V6.9

NVIDIA NFORCE V93.71

DIRECTX V9.0

DIVX V6.4

XVID V2.2

FIREFOX 2.0 HUN

WINDOWS MEDIA PLAYER 11

NOD32

MPP DESKTOP

FELIRATOZOTT MOZI ELŐZETESEK

CURSE OF THE GOLDEN FLOWER

DÉJÀ VU

EVAN ALMIGHTY

HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE

PHOENIX

SMOKIN' ACES

SPIDER-MAN 3

ZODIAC

MADY

MELLÉKLET@GAMESTAR.HU

Sziasztok! Közeledik a karácsony, a Jézuska is javában vásárol már, és hogy mi is kedveskedjünk nektek valamivel, a mostani számhoz hozzacsaptunk két dupla DVD-t, amelyek soha nem látott extrákkal vannak tele.

Nos, kezdjük azzal, hogy milyen demókat sikerült a DVD-re felpasszírozni. Olyan címeket van szerencsém felkonferálni, mint a Gothic 3, Anno 1701, Guild 2, PES6, Sam&Max, Splinter Cell: Double Agent vagy a Warhammer: Mark of Chaos. Ez ráadásul csak az ízelítő, hiszen összesen 12 demó került fel a két korongra. Mellette kiemelném a havi teljes játékunkat, a Legacy of Kain: Defiance-t, amelyhez jó szokásunkhoz híven magyarítást is mellékelünk az angolul kevésbé tudó játékosoknak. Sőt tovább folytatódik MMO sorozatunk is: ezúttal a Lineage II: Oath of Bloodba nyerhettek bepillantást 14 nap erejéig. A GSTV-ben is alaposan kitértünk magunkért, az összesen háromórányi videóanyagból kiemelném a majdnem másfél órás extra műsorunkat. Emellett ajándék teljes verziós levélszűrő szoftver és sok más meglepetés vár még rátok. Nem marad más hátra, mint hogy kellemes karácsonyi ünnepeket és játékban gazdag boldog új évet kívánjak nektek. Találkozunk januárban!

FREE

Teljes verziós
NOD32 Antivírus
ajándékba!

A regisztrációhoz szükséges havi kód:

gs07dr66



www.nod32.hu/gamestar

FREE

Teljes verziós
MPP Desktop levélszűrő
ajándékba!

A regisztrációhoz szükséges havi kód:

gssbemp



INDÍTÁS

A GS84A jelű lemez behelyezése után, amennyiben nem indul el a kezelőfelület, bármely állománykezelő programmal el lehet indítani a főkönyvtárban található index.htm nevű állományt. Teljes játékunk, a Legacy of Kain: Defiance telepítéséhez a főkönyvtárban található setup.exe állományt kell futtatni. A GS84B jelű DVD-n lévő Lineage II kipróbálható verzió telepítéséhez a setup.exe fájlt kell elindítani. A kezelőfelület Internet Explorer böngészőre és 1024x768-as felbontásra van optimalizálva.

ONLY!

REKORDTARTALOM - 3 ÓRÁS A GSTV DECEMBERI ADÁSA!

TOVÁBBI
POPUP VIDEÓK

AGE OF CONAN
EVERQUEST II: ECHOES OF FAYDWER
MASS EFFECT
MEDAL OF HONOR: AIRBORNE
TRACKMANIA UNITED
XPAND RALLY

TOVÁBBI
PREVIEW VIDEÓK

ARMED ASSAULT
HUXLEY
ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS
WOW: THE BURNING CRUSADE

TOVÁBBI VIDEÓ
BEMUTATÓK

ANNO 1701
FIFA MANAGER 07
HOMM V: HAMMERS OF FATE
WARHAMMER: MARK OF CHAOS
LORD OF THE RINGS: BATTLE FOR MIDDLE-
EARTH II: RISE OF THE WITCH-KING
MEDIEVAL II: TOTAL WAR
GUILD WARS: NIGHTFALL HALLOWEEN

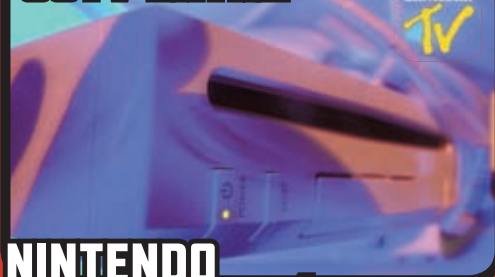
Call

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 írj a terjesztes@idg.hu címre, vagy hívd a

06-1-577-4301-es számot.

GSTV EXTRA

NINTENDO
WII-BEMUTATÓ

Bizony, a világpremierrel közel egy időben Magyarországon is boltokba került a Nintendo legújabb konzolja, amelyet egyszerűen csak Wiinek hívnak. Az aprócska gép nem grafikájával, hanem különleges irányíthatóságával lopta be magát sokunk szívébe. A sajtótájékoztatót ki is próbáltuk, és sok-sok érdekességet tudtunk meg róla.

GSTV EXTRA

NFS: CARBON
RENDEZVÉNY

Az Electronic Arts és a Microsoft kiállította portékáját a budapesti Árkád üzletközpont alsó szintjén, ahol Xbox 360-as konzolokon lehetett kipróbálni a Need for Speed: Carbon. A GameStar szerkesztői is ellátogattak, és versenyeztek az arra vállalkozókkal.

GSTV HARDVER



AMD 4X4 ELSŐ LÁTÁSRA

Az év utolsó GameStarjában tíz Intel és tíz AMD processzor összehasonlító tesztjéről olvashattok a Mélyvízben. A két cég között dúló teljesítményharc azonban még korántsem ért véget. Az AMD legújabb nehézbombázója már bevetésre készen áll, olyannyira, hogy a lapleadás utolsó pillanatában meg is érkezett hozzánk a 4x4 nevet viselő platform teszterverziója, melyet azon nyomban kamera elé is rángattunk.

GSTV HARDVER



8800 GTS ÉS GTX TESZT

Előző számunkban bemutattuk az első DirectX10-kompatibilis NVIDIA kártyát: a GeForce 8800 GTX-et. Kíváncsiak voltunk, hogy a közben a boltokba kerülő "utcai" széria milyen teljesítményt mutathat fel a gyárihoz képest. Tesztünkben az Inno3D 8800 GTX-et és kistestvérét, a 8800 GTS-t vettük alaposan szemügyre, és mivel a helyszínen tartózkodott a GSTV stábjába, mindezt meg is örökítettük nektek.

GSTV SZOFTVER



MPP DESKTOP

Folytatódik a múlt havi GSTV-ben debütált szoftverajánló sorozatunk. Ezúttal a decemberi GameStar mellé csomagolt teljes verziós levélszűrő szoftvert, az MPP Desktop regisztrációját és használatát mutatja be nektek ZeroCool és Mady. A program egyébként megtalálható a DVD mellékleten a Mélyvíz részlegben. A havi kódot a DVD-tartalomban találhatjátok, illetve bővebb bemutatót is olvashattok róla a Piac térben.

GSTV EXTRA

F.E.A.R.: EXTRACTION
POINT INTERJÚ

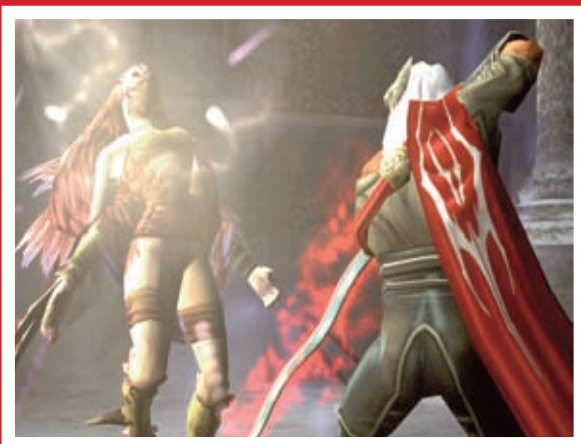
A F.E.A.R. Extraction Point című parázatos FPS kiegészítőjében igen nagy szerepet vállaltunk mi, magyarok. A 3dBrigade csapata többek között számos objektumot és animációt készített a játék számára. A fejlesztési folyamatról és úgy az egész lehetőségről megkérdeztük Kundra Viktor projektmenedzsert, aki készséggel válaszolt - majdnem - minden kérdésünkre.

TELJES JÁTÉK

EXTRA TIPPEK A MELLÉLET 20-27. OLDALÁN!

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Kain és Raziel, a két elpusztíthatatlan harcos visszatértek, és addig nem nyugszanak, míg elégtételt nem vettek régi sérelmeikért...



A nagyszerű *Legacy of Kain* sorozat egyik legizgalmasabb epizódját tisztelhetjük e havi teljes játékunkban – aki nem tudná pontosan, miről is van szó, íme egy rövid vázlat: Kain, az egykori földbirtokos gyilkosság áldozata lett, ám egy sötét szövetségnek hála vámpírként újraéledt, hogy leszámoljon ellenségeivel. Időközben tanítványának fogadta Razielt, aki azonban hamarosan felülmúlta mesterét, és ezért Kain bedobatta a Holtak tavába. Raziel most kiszabadult, és megkezdődik kettejük örökösi hárszája, míg végül küldetésüket teljesítve el nem érzékelik a végső összecsapás órája.

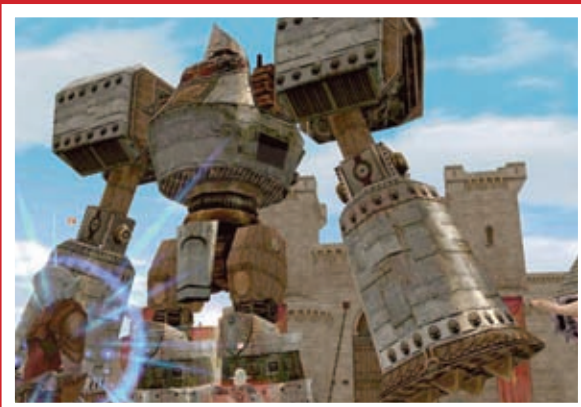
AZ UTOLSÓ CSEPP VÉRIG

A játék egyik legnagyobb erőssége, hogy a franchise történetében először vehetjük irányításunk alá mind-

két karaktert, akik egyedi képességekkel és harci stílussal rendelkeznek. A történetben előrehaladva Kain és Raziel pedig folyamatosan fejlődnek, a Health Talizmánokat begyűjtve életerejük növekszik, a Telekinézis Rúnáktól pedig különleges képességük lesz egyre hatékonyabb. Maga a harc egyébként eléggé izgasztó, hiszen ellenségeink szinte megállás nélkül özönlenek, és a későbbiekben már csak a durvább kombók segítségével maradhatunk életben. A stílusra jellemző módon billentyűzetről kissé macerás az irányítás, egy olcsóbb gamepad beszerzése azonban nagyban megdobja a játékelményt. A program komolyabb hibájaként egyedül a gyengécske kamerakezelést említhetjük, ez azonban senkinek se szegje kedvét, mert még így is az utóbbi évek egyik legjobb hentes TPS-ével van dolgunk.

LINEAGE II

MMO trial sorozatunk decemberben is folytatódik, a WoW, a Guild Wars és az Auto Assault után most a Lineage II-be pillanthatnak bele az érdeklődők.



Manapság, amikor már minden bokorban MMORPG terem, üde színfoltot jelentenek a régi nagy nevek, mint a *Lineage II*, amely bizony hosszú évek óta stabilan tartja helyét a legnépszerűbb online játékok között. A koreai Ncsoft már egymagában garancia a minőségre, kifinomult stílusérzéküknek és precizitásuknak hála eddigi projektjeik egyaránt befutottak, éppen ezért örülünk annyira, hogy nagy sikerű trial sorozatunkat folytatva sikerült megszerezniük nektek a *Lineage II* kipróbálható verzióját is.

KALANDRA HÍV

Minden MMO alapeleme a jól felépített világ, ebben szerencsére most sincs hiba, sikerült megfelelően ötvözni a békés, szinte már mesés birodalmakat a gonoszszaggal átszőtt, félelmetes tájakkal.

Az öt választható faj (ember, elf, ork, sötét elf, törpe) nemcsak megjelenésében különbözik, de egyedi tulajdonságokkal lettek felruházva, és kezdőterületeik is változatosak, így érdemes mindegyiket megpróbálni. A kasztrendszer azonban ennél is izgalmasabb, a 20-as szintet elérve ugyanis egy küldetésorozat teljesítése után fajtól függően specializálódhatunk, így lehetünk például Human Clerickek, Dark Elf Assasinok vagy Ork Raiderek is. A vizuális megjelenítést még ennyi idő után sem érheti komoly kifogás, egyedül a környezet kidolgozása lett kissé sivár, a karakterek, fegyverek és spellkek viszont mindenért kárpótolnak. A változatos küldetések, a rengeteg loot, a sárkányraidek és a kastélyostromok hosszú távon is garantálják a jó szórakozást, a stílus rajongói tehát semmiképpen se hagyják ki a *Lineage II*-t.

TELEPÍTÉSI ÚTMUTATÓ

1. Látogass el a www.lineage2.com weboldalra, majd ott kattints a My Account gombra a bal oldali menü alján.
2. Ha korábban kipróbáltad a Guild Wars trial verzióját, akkor ugorj a 7. lépésre.
3. Ellenkező esetben viszont a megjelenő oldalon a szövegben kattints a Joint PlayNC linkre, de ugyanezt éred el, ha az Account menüben a Create gombra nyomsz.
4. válassz magadnak egy 5 és 12 karakter közötti hosszúságú, betűvel kezdődő felhasználónevet, illetve egy 8 és 13 karakter közötti jelszót, ami nem egyezhet

- a felhasználónévvel, betűvel kezdődik, és legalább egy számot tartalmaz.
5. Nem kötelező valós adatokat megadni a regisztrációnál, de az e-mail címnek valósat adj meg, mert az aktiváló kódot oda kapod.
6. Az e-mailben megkapott kódot másold be a kért helyre, és máris él a felhasználói fiókod.
7. Kattints az Account menüre, majd ott az Add game gombra, és a DVD pápírtokján elhelyezett kódot géped be. Itt választhatsz a belépési névtől különböző nevet a játékban.



CALL OF DUTY 3



Harcold szakaszod oldalán e rettenő küzdelemben a francia vidékért és Párizs felszabadításáért! Több különféle karaktert választhatsz: katonákat válogatszatsz a világ minden tájáról ebben a II. világháborús játékban. Mindig jár egy lépéssel az ellenség előtt! Tartsd készenlétben fegyverzenéd, mert minden sarkon veszély leselkedik rád! Át kell jutnod az ellenség vonalain, bármilyen! A Call of Duty 3. részében kitűnő grafika, és minden képzeletet felülmúló izgalmas várak rád.

letöltési kód: **GSJ 10847**

Igy töltsd le: a választott hang vagy játék mellett található kódot küldd be a 1796-os SMS számra. Infó vonal: Digitaria Rt (1) 328-5063 (normál hívás)

A játékok támogatottságát nézd meg a

www.gamester.hu
oldalon

A hirdetésben látott mobiltartalom letöltésével feliratkozol előfizetéses szolgáltatásunkra. Hetente háromszor küldjük majd el napi ajánlatunkat, amelyből mindig egyet tudsz letölteni. A fogadott SMS ára 480 Ft áfával. Bizonyos esetekben (java játékok és valóságú csengések) ennek dupláját is felszámíthatjuk. Ha le szeretnéd mondani az előfizetést, akkor küldd a STOP szó után a szolgáltatás azonosítóját a 1796-ra (pl: STOP GSJ).

SMS SZÁM:

1796

JOINT TASK FORCE



A népszerű PC-s akciójáték, a Joint Task Force végre a mobilodon! Különleges küldetéseket tartogat számodra ez a speciális grafikával rendelkező játék, természetesen a már ismert főszerelővel, O'Connel-lel!

letöltési kód: **GSJ 10864**

SEXY VEGAS



A régi velőzetős póker, amiben az elnyert pénzt meztelen csajokra költethet!

letöltési kód: **GSJ 10819**

Resident Evil



A játék menete sok megválaszolatlan kérdést hagy maga után, amikre a választ neked kell megtalálnod. A szenzációs széria folytatódik!

letöltési kód: **GSJ 10850**

KAMASUTRA



Itt a party ideje! Elvezd Kevinnel ezt a gyönyörű szigetet. Homokos part, napsütés, gyönyörű lányok. Erotikus környezet, 8 különleges Kama-Sutra pozíció.

letöltési kód: **GSJ 10735**

3D Red Baron



Valóságú közegben, nappali és éjszakai bevetéseken kell részt venni! Ha félelem nélkül nézel szembe az ellenséggel te vagy a nyerő!

letöltési kód: **GSJ 10834**

SIM BABE



Ei kell érned, hogy szóba álljon veled. Aztán fokról fokra megismered a titkait, a vágyait. Mindent be kell vetned, a gyönyörű nők nem járnak ám akármivel! Vigyázz, nehogy kifussz az időből...

letöltési kód: **GSJ 10827**

Vérre megy!



Légy óvatos! Nem elég, hogy a megfelelő helyre kell szúrnod a késsel, hanem azzal is számolnod kell, hogy a kés mozgása egyre gyorsul.

letöltési kód: **GSJ 10862**

Mr Bean



Mr. Bean az állatkertben tölt egy napot. Egy darabig minden jól megy, de az állatkerti séta végén rádöbben, hogy a gorilla megkaparintotta a Teddy macskáját...

letöltési kód: **GSJ 10848**

Dirty Jack



Dirty Jack-nek folyton a csajokon jár az esze. A játék egy reptéren indul, ahol is Jack-nek választania kell egy szenvedélyes barna, egy dögös szőzi, meg a szexi stewardess közül...

letöltési kód: **GSJ 10861**

SPUNKER CELL DOUBLE AGENT



A PC-s környezetből hatalmas sikert arató kémjáték mobilos változata. Most Sam Fisher kettős ügynököt alakít, ahol mindkét fél számára tökéletesen meg kell felelni.

letöltési kód: **GSJ 10825**

Darkest Fear 3: Nightmare



A "Darkest Fear™ 3: Rémálom" a befejező része a Rovio Mobile díjnyertes horror-trilógiájának. Olyan fényeffektusok, amelyeket mobilon még sosem láthattál! A játéknak 15 különféle befejezése lehetőség

letöltési kód: **GSJ 10845**

STREET FIGHTER II.



Street Fighter II. a közelharc-típusú játékok legnépszerűbbike! Válassz a klasszikus karakterek: Ken, Ryu vagy Chun-Li közül, és harcolj a győzelemért!

letöltési kód: **GSJ 10860**

BURNING TIRES

arvato mobile

BURNING TIRES

Gyönyörű grafikájú 3D-s játék. Tizenkét pályán versenyezhet. Előbb kanyonokon át vezet az utad, majd pedig forró lánv, sőt, még gleccsereken át is.

letöltési kód: **GSJ 10863**

- Amazing 3D Graphics
- 3 Different Tents
- 12 Challenging Tracks
- 3 Crazy Cars

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA

KALANDJÁTÉK

KÖRNYEZET

GÖRÖGORSZÁG

KIADÓ

TBA

FEJLESZTŐ

TRACK7

MEGJELENÉS

2007.

GYORSLINK

1411

ELSŐ
LÁTÁSRA

THESEIS

A Theseis szinte a semmiből tűnt elő, és egyelőre elég kevés információ látott napvilágot vele kapcsolatban. Annyi bizonyos, hogy a kalandjátékok néha halódó, néha újra feltámadó műfaját igyekeznek életben tartani.

A titokzatos talányokkal teli történetben egy Andronicos Kalogirou nevű athéni kalandort alakítunk, aki serényen azon fáradozik, hogy az emberek hiedelmei által táplált, téves paranormális jelenségeket megcáfolja. Országjárása során minden hasonló bejelentésnek a végére jár, egészen addig, míg mostohaapja halála kapcsán olyasvalamire nem bukkan, amit már ő maga sem tud megmagyarázni. Nyomozását féltestvére, a dögös Pheve segíti, aki főhősünkkel ellentétben makacsul hisz a földöntúli jelenségekben, így amolyan amatőr Mulder és Scully módra merülnek el a titkok megfejtésében. Ahogy a címből is sejthető, a megoldás egészen a görög mitológia világába nyúlik vissza, a tét pedig mi lenne más, mint az emberiség jövője. A játékban feltűnik Costas is, vagyis Pheve és Andronicos nevelőapja, aki maga is a természetfeletti jelenségek autodidakta kutatója, és miután fia elhagyja a családi fészket, lánya taníttatásába öli minden erejét. A hagyományos kalandjátéknak ígérekző Theseis természetesen Görögországban játszódik, de messze a mindennapok valóságának mélyén. Nemcsak azért, mert a turistakönyvekből kimaradt, veszélyes éjszakai életbe nyerhetünk bepillantást, hanem mert a történet is sötét int-

rikákkal teli ösvényen vezet át. A fejlesztő Track 7 tájékoztatása szerint mindkét főszereplőt irányíthatjuk majd a játékban, ahol az izgalmas sztori mellett a konkrét fizikai harcok is komoly szerepe lesz. Állítólag

nemcsak emberek, hanem szörnyek is feltűnnek majd a Theseisben, amiből a történet alakulása kapcsán is vonhatunk le következtetéseket. A játék ugyanis részben a görög mitológiára épül, értelemszerűen tehát

az ellenségeink is ebből a világból kerülnek majd ki. A készítőik ígéretei szerint a görög mondavilágnak olyan sötét zugaiba kukkanthatunk majd bele, ráadásul olyan megközelítésben, mint korábban még soha.



A biztonságos utazásról Nazgul barátunk gondoskodik



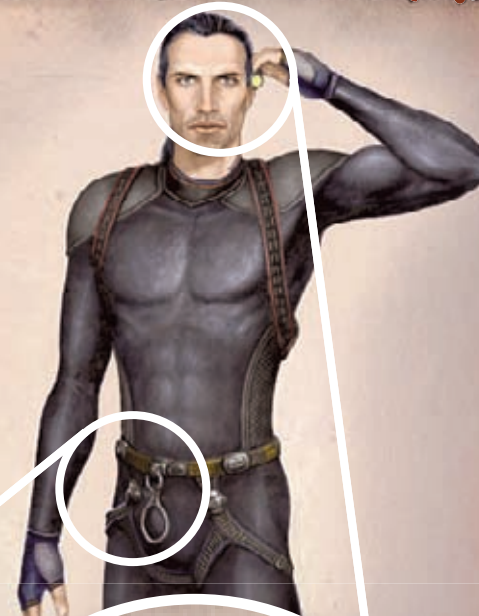
AKI HISZI

Pheve képviseli a természetfeletti témákra fogékony közönséget a játékban. A testére tetovált motívum a misztikus dolgok iránti érzékenységet szimbolizálja.



INDIANA KALOGIROU?

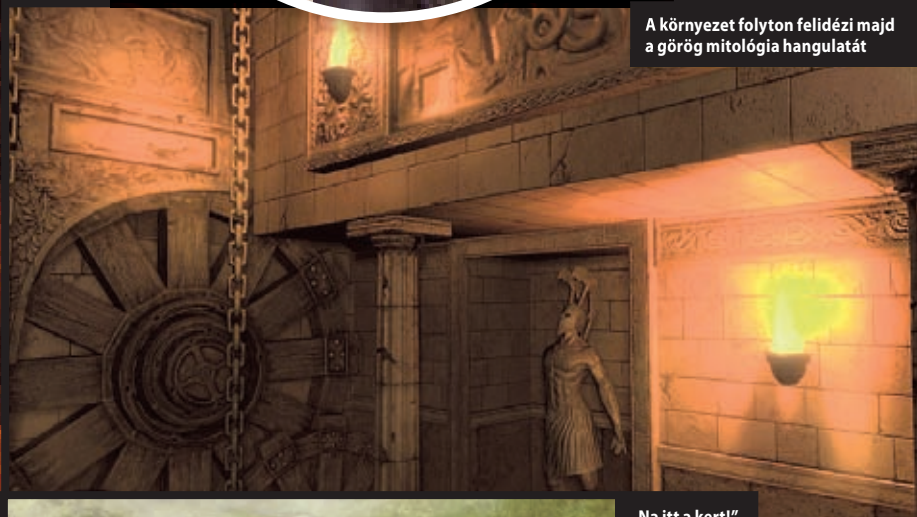
A kalandjátékokban megszokott lassú történetfolyáshoz képest a Theseisben akcióban sem lesz hiány. Fegyvere mellett főhősünk az ügyességét is gyakran lesz kénytelen használni.



AKI NEM HISZI

Andronicos jelenti a szkeptikus Scully-vonalat. A lámpa a kezében ezt is jelzi, nem csak azt, hogy éjjelente gyakran fogunk veszélyes helyeken kalandozni.

A környezet folyton felidéri majd a görög mitológia hangulatát



„Na itt a kert!”



A sárga dobozt vélhetően nem a spártaiak felejtették itt



ÚJDONSÁG

SÖTÉT BEN TA

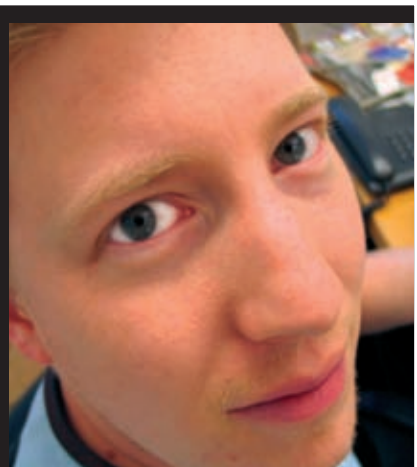
Némi botladozás után ismét itt az esély, hogy a Digital Extremest a legnagyobbakkal együtt emlegessük. Az új reménység neve: Dark Sector.

Nevével ellentétben a **Dark Sector** nem azt a budai régiót jelöli, ahol szeretett munkatársunk, Bad Sector rezidál, sem az ő gonosz ikertestvérét, ez a Digital Extremes új játéka. Érthető, ha egyeseknek dereng a név, hiszen ez volt az első játék, amit még 2004 áprilisában (!) bejelentettek next-gen platformokra, ám a Digital Extremes legutóbbi kapufái (nevezetesen az erős közepes *Pariah* és az „eggyesalá” *Warpath*) után nem csoda, hogy nehezen találtak kiadót hozzá. Időközben kiadó is akadt, és az első képeket is el lehet felejteni: lecserélték az engine-t, a friss screenshotok már valóban ígéretek! A nagy újrakezdés persze jót tett a játéknak, de még tovább nyújtja a várakozást: a **Dark Sector** legkorábban a jövő év második felében kerülhet a boltokba – de inkább legyen jó, nem igaz?

ALAKUL, ALAKUL...

A játékról eddig mindössze annyit lehet tudni, hogy a futurisztikus körtés megmarad, a helyszín pedig a *Half-Life 2*-höz kicsit hasonló kelet-európai világ. Ahogy a *Pariah*-ban a fegyvereket lehetett fejleszteni, most hősünk, Hayden Tenno változik folyamatosan a játék során: nem feltétlenül előnyére, mert épp valami „mássá” kezd átalakulni, ami ugyebár nem feltétlenül kellemes érzés, de ettől függetlenül számtalan érdekes lehetőséget, új képességeket rejt. Sheldon Carter, a **Dark Sector** producere fejlesztői blogjában külön kiemelte, hogy bár jók az olyan hősök, mint a rejtélyes Master Chief a *Haló*-ból vagy a szteroiddal felpumpált Marcus Fenix a *Gears of War*-ból, de ők szeretnék egy kicsit több személyességet belevinni Hayden Tennóba – egy 15 órás játék kiválóan alkalmas erre, miért is hagynák ki?

SZERKESZTŐI JEGYZET



Öröm, boldogság!

Mindig nagy öröm, amikor egy világpremiert üdvözölhetek a GameStar hasábjain. Ebben a hónapban (is) ez a megtiszteltetés ért minket, ugyanis a *Ghost Recon Advanced Warfighter 2*-ről (hála a Ubisoftos spanoknak) a világ összes nyomtatott magazinja közül a magyar GameStar tudósít először. Olvassátok hát, milyen lesz ez a kis cuccos, esetleg skype-on lehet rajzolni a kanadai haveroknak, hogy Ti már tudjátok, amit ők még nem). Emellett szinte tényleg az utolsó pillanatban, de beesett a *Supreme Commander* bétája is (ami tulajdonképpen egy régi klasszikus, a *Total Annihilation* második része), és mazur, illetve a szerkesztőség önjelölt tagjai példás szorgalommal bele is vetették magukat. Nos, a cucc felülmúlta legvérmesebb reményeinket is, testületileg várjuk már a megjelenését. És még lesz itt sok móka, kacagás, csak tartsátok fejtekben Uljanov szavait: lapozni, lapozni, lapozni! (Persze azért nem olyan gyorsan, bár ez utóbbit már nem ő mondta.)
ender

AMIT AZ „ÚJDONSÁGOK” 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 fejlesztőktől 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 megíthessük 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 bétatesztben sajnos nem közzétehetjük le az általunk készített képeket, mivel egy játék megjelenéséig csak a kiadó engedélyével ellátottak jelenhetnek meg. És sajnos ilyen szempontból a cégek gyakran vaskalaposak...

Bakker, ez fáj!



GOK



POGATÓZVA



Én ugyan ki nem nézek...

NÉZŐPONT KÉRDÉSE

Fontos még, hogy bár a Digital Extremest FPS-eiről ismerjük, most TPS-re váltottak, mert így állításuk szerint érdekesebbé, változatosabbá tudják tenni a harcot – például kiemelt szerepet kaphat a közelharc, ami FPS-nézetben mindig veszélyes... – és hősünket is több extra mozzdulattal tudják felszerelni (állítólag a harci szituációknak megfelelően tudunk a legalkalmasabb „formába” átalakulni). A játék első publikus buildjéről készült videoanyag igazolja, hogy mindez nem csupán képeken mutat jól, és már csak abban bízunk, hogy a minősíthetetlen Warpath után a Digital Extremes végre ismét magára talál. Ha így lesz, ígérjük, többet nem emlegetjük fel, hogy milyen szörnyű volt a Warpath. (Tényleg rettenetes volt, de csitt!)



Villáminterjú a breakverseny második helyezettjével, Tibivel

Elnézést, meg tudná mondani hogy... eh, mindegy



Hősünk képzeletbeli hógolyókkal dobálja képzeletbeli barátját

ION KNIGHTS OF THE NINE

HORSE ARMOR

Nos igen, a legendás lópáncél... Annak idején már epés megjegyzésekkel illettük, bár lehetünk volna elnézőbbek, ez volt az első, félig kísérleti hivatalos mod. Akkor még nem értettük, ki képes ezért fizetni, de így, a csomag részeként máris szimpatikusabb dolog, hogy lecserélhetjük paripánkon a borítást. Tény, elsősorban optikai tuningról van szó, gyorsabb nem lesz (bár valóban tovább bírja, ha ütik, de ilyen ritkán van), de jól néz ki.



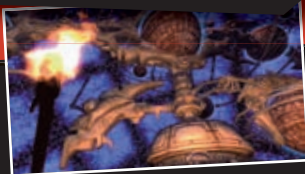
THIEVES' DEN

Nagyon hangulatos főhadiszállás sötétben bujkáló tolvaj- és bérgyilkos karakterek számára Dunbarrow Cove-ban, a Red Sabre kalózhajó fedélzetén. (Most őszintén, mi lehet ennél flesibb?) Pofás kis Tolvaj Centerré bővíthetjük, hiszen bérelhetünk különféle árusokat, trainereket, csinosíthatjuk a hajóbelsőt (öt különféle fejlesztéssel) és minél nagyobb a hely, annál több kalóz csatlakozik hozzánk – akik a későbbiekben jutalékot adnak nekünk zsákmányaikból...



ORRERY

Személyes kedvencünk: új quest, melyben a mágus guildnek segíthetünk megjavítani a birodalmi csillagvizsgálót. Össze kell szednünk a darabjait, amelyeket tolvajok hordtak szét, ha pedig kész a nagy mű, szabad bejárásunk lesz az elképesztően látványos masinához. Azon túl, hogy immár közelről bámulhatjuk a csillagokat, érdemes is figyelni a bolygók változását: periodikusan lehetőséget kapunk egy új képesség megszerzésére, vagy valamely statisztikánk javítására.



KNIGHTS OF THE NINE

A Kilencek lovagjai mára eltűntek Cyrodiillból, és a mi feladatunk, hogy az újjáalakult frakció régi dicsőségét visszaállítsuk. Kalandjaink Anvilban kezdődnek, majd ide-oda utaztatnak minket a kilenc istenség szentélye között, hogy áldásukat elnyerjük. (Kapunk egy új, nagyon erős varázslatot is, a Pilgrim's Grace-t, amellyel öt percre minden statisztikánkat megdobhatjuk...) Így már segítséget kérhetünk Pelinal Whitestrake-től, aki eljuttathat minket azokhoz a mágikus erejű tárgyakhoz, amelyekkel szembeszállhatunk Umarillal, az ayleid máguskirályal, aki nemrégiben visszatért bosszút állni a... mindenkin.



GAMES BOND

Konzolokon mostanában jelent meg a *Call of Duty 3*, ami a PC-s társadalomnak némi hüppögésre ad okot, de sebjaj: vigyázó szemünket már a *Call of Duty 4*-re vessük! A

három epizódot egyébként nem is az Infinity Ward készítette, hanem a Treyarch, az IW már most a negyedik részt gyűri (egyes értesülések szerint a jövőben ehhez hasonló módon, felváltva dolgoznak majd az új részekben). A CoD4-ről eddig annyi szivárgott ki, hogy ezúttal nem a II. világháború, hanem a modern kor lesz a hadszíntér.

Talán mégsem pecsételődött meg végleg az Interplay sorsa: Harve Caen elhíntette, hogy bár a *Fallout 3* jogai a Bethesda-nál vannak, MMO-t csak ők (az Interplay) csinálhat belőle. Caen állítólag már elő is teremtette a fejlesztéshez szükséges hitelt, így hamarosan megkezdődnek a *Fallout* univerzumban játszódó MMO munkálatai.

David Braben, a máig klasszikusként emlegetett *Elite* készítője egy interjúban elárulta, hogy elkészítené az 1985-ben Apple II-n debütált űrszimulátor remake-jét. Titkos terve azonban az *Elite* MMO-változata – kérdés, hogy ebben a műfajban mit lehet még nyújtani az *EVE Online* után.

HASS, ALKOSS, GYARAPÍTS

A City Life a városépítő játékok új generációját jelentette: nem csoda, hogy a sikeren felbuzdulva a CDV bejelentette a **City Life: World Editiont**.

A cím megtévesztő lehet. Nem csupán egy speciális kiadásról van szó – az új vásárlók kedvéért a kiegészítő tartalmazza az alapjátékot is –, hisz jócskán kibővíti annak lehetőségeit: több mint 100 új épületet kapunk, köztük olyan helyi jellegzetességeket, mint a washingtoni Fehér Ház, a párizsi Eiffel-torony, a moszkvai Kreml vagy a hajdúnánási kacsaúszató. Bár utóbbit nem. A kreatív játékosok beépített szerkesztőt is kapnak, amellyel nem csupán új területeket, épületeket tervezhetnek, de teljesen át is szabhatnak minden játékban található tartalmat.



És az ott Platypus!

ARE YOU MORGAN STANLEY?



KARRIERLEHETŐSÉG INFORMATIKAI VÉGZETTSÉGŰEKNEK

A Morgan Stanley a világ egyik vezető pénzügyi szolgáltató vállalata. A cég 30 országban 600 irodát tart fenn, csak informatikus alkalmazottaink létszáma világszerte 6000 fő.

Díjnyertes informatikai osztályunk munkatársai élvonalbeli környezetben, platformok, nyelvek és rendszerek széles skáláján mozogva végzik tevékenységüket. Szoftvereinket Windows, Unix, Linux és Mainframe alapokon fejlesztjük, Java, C++, C#, .NET és Perl használatával. Vezető pozícióknak megtartása érdekében átfogó szoftverfejlesztési megoldásokat készítünk. Ez magában foglalja az egész cégre kiterjedő relációs adatbázisok, XML/SOAP üzenetküldő rendszerek, clusterek és egyéb vállalati infrastrukturális alkalmazások készítését, valamint fejlesztését.

Budapesti tevékenységünk bővítéséhez angolul jól beszélő, frissen végzett, illetve tapasztalt informatikus szakembereket keresünk. Ideális jelöltünk eltöltött, és kihívás számára, hogy próbára tegye a technológia határait.

Sikerült felkeltenünk érdeklődését? Ha igen, akkor a Morgan Stanley az ideális munkahely az Ön számára!

Morgan Stanley

www.morganstanley.com/about/offices/hungary_techoppport.html

Morgan Stanley is an equal opportunities employer and is committed to fair treatment, regardless of background (including criminal record). (M/F/D/V) © 2006 Morgan Stanley

JÖTT EGY BUSZ

A kamionosoknak szavuk sem lehet, annyi játék szól róluk, de íme a történelmi pillanat: végre belevethetjük magunkat a buszsofőrök hétköznapijaiba is. Igaz, jogos a kérdés: akartuk mi ezt?

Nyilván, legfeljebb csak tudat alatt. A fejlesztők ígérete szerint nem bánjuk meg, ha leküzdjük előítéleteinket, mert a **Bus Driver**-ből kiderül, hogy a buszsofőr életének minden pillanata izgalmas. Szigorú menetrend szerint haladunk, be kell tartanunk a közlekedési szabályokat, ráadásul arra is ügyelnünk kell, hogy a fedélzetünkön utazó anyókák és kisdíjak testi épségében ne tegyünk kárt.

Vezethetünk iskolabuszt, ahol összes kell szedegetnünk a környék összes kis maszoláját, majd időre (és lehetőleg egy darabban) le kell szállítanunk őket a suliba. Vezethetünk örökkel és rabokkal megpakolt páncélozott fegyencjáratot, ahol ugyan nem kell minden megállóban ajtót nyitogatni, ám veszélyes szitukba is keveredhetünk. Sőt, olyan feladatot is kapunk hogy egy kosárcsapatot kell leszállítanunk ellenfeleik stadionjához, ügyelve arra hogy a feldúlt tömeg közt áthajtva lehetőleg egy drukker se kerüljön kerekeink alá. Szóval..., ha buszsofőrnek lenni tényleg olyan jó, akkor úgyis kiderül.

Na ez a busz jött.



A Leggyorsabb Kártya a Legjobb Játékokhoz

CALL OF JUAREZ

"Experience the First Epic Wild West FPS"
Full Version DVD Inside!

NVIDIA® GeForce 7900 GS GPU

GV-NX79G256DP-RH

- NVIDIA GeForce 7900 GS GPU grafikus vezérlő
- PCI Express és 20 futószalag támogatás
- Microsoft DirectX 9.0c és OpenGL 2.0 támogatás
- Integrált 256MB GDDR3 memória és 256-bit memóriás csatlófelület
- SLI és PureVideo technológia támogatás
- Kettős DVI-I / D-sub (adapter) / HDTV csatlakozók
- Dual-link támogatás 2560x1600 felbontásig
- Integrált Zalman VF700 hűtés
- GIGABYTE's Turbo Force Edition garانتálva



NVIDIA® GeForce 7600 GS GPU

GV-NX76G256D-RH

- NVIDIA GeForce 7600GS GPU grafikus vezérlő
- PCI Express és 12 futószalag támogatás
- Microsoft DirectX 9.0c és OpenGL 2.0 támogatás
- Integrált 256MB GDDR2 memória és 128-bit memóriás csatlófelület
- SLI és PureVideo technológia támogatás
- Kettős DVI-I / D-sub (adapter) / HDTV csatlakozók
- Dual-link támogatás 2560x1600 felbontásig
- Egyedi Silent-Pipe hűtés



Bővebb felvilágosításért hívja disztributorainkat:



GIGABYTE Technology
20th Anniversary



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



GO-RUN Export-Import Kft.
www.gorun.hu
Tel. : 361-412-2385
Fax. : 361-412-2380



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

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

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

GIGABYTETM
TECHNOLOGY

BÖNGÉSZDE

Továbbra is Ti formáljátok az alábbi listák nagy részét a www.gamestar.hu oldalunkra rendszeresen elhelyezett kérdőívek segítségével. Ha szeretnéd, hogy a Te véleményed is számítsa, töltsd ki minden hónapban online kérdőívünket! Kellemes böngészést!

OLVASÓI TOP 20

Az alábbi adatokból ugyan nem tűnik ki, de a Carbon közel háromszoros fölényrel végzett az első helyen, maga mögé utasítva a WoW-ot. Onnantól lefelé a mezőny már igen szoros.

	előző helyezés	GS cikk	GS százalék
1. Need for Speed: Carbon	- (új)	2006. november	92%
2. World of Warcraft	- ↔	2005. február	97%
3. Dark Messiah of M & M	- (új)	2006. október	94%
4. FIFA 07	1 ↓	2006. szeptember	90%
5. Splinter Cell: Double Agent	- (új)	2006. november	93%
6. Counter-Strike: Source	5 ↓	2004. november	94%
7. NFS Most Wanted	8 ↓	2005. november	92%
8. Diablo 2	6 ↓	2000. augusztus	80%
9. Call of Duty 2	3 ↓	2005. november	88%
10. GTA San Andreas	- (új)	2005. június	95%
11. Battlefield 2142	9 ↓	2006. november	88%
12. Gothic 3	- (új)	2006. november	81%
13. Guild Wars	20 ↓	2005. május	91%
14. Scarface	- (új)	2006. november	88%
15. Call of Duty	- (új)	2003. november	90%
16. Elder Scrolls IV: Oblivion	- (új)	2006. április	85%
17. Battle for Middle-Earth II	- (új)	2006. március	91%
18. FlatOut 2	7 ↓	2006. szeptember	87%
19. Company of Heroes	- (új)	2006. október	89%
20. FEAR: Extraction Point	- (új)	2006. november	80%

FIGYELEM

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

ANGOL TOP 5

Az óriási csaták kedvelői fel-tornázták a Medieval II-t az első helyre, ám a házi kedvencek is jól tartják magukat. A sport pedig örök sláger.

- 1. Medieval II: Total War**
- 2. The Sims 2: Pets**
- 3. Football Manager 2007**
- 4. Warhammer: DoW - Dark Crusade**
- 5. FIFA 07**

GS OLVASÓI KÍVÁNSÁGLISTA

Érdekes, hogy a szereplők alig változtak, inkább csak azok eloszlása alakult máshogy. A Carbon lekerült a listáról a WoW lentebb csúszott, s dobogóra került a STALKER.

- | | |
|--------------------------|------------|
| 1. Crysis | 27% |
| 2. STALKER | 24% |
| 3. HL2: Ep. Two | 17% |
| 4. WoW: BC | 17% |
| 5. Call of Duty 3 | 15% |

SZERKESZTŐSÉGI TOP 5

A Nintendo Wii többünk fantáziáját is megragadta. A lap megjelenésekor már lehet kapni!

- 1. WoW: The Burning Crusade**
- 2. NFS Carbon**
- 3. Warhammer: Mark of Chaos**
- 4. Supreme Commander béta**
- 5. Wii ☺**

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



MEGJELENÉSI LISTA

Alone in the Dark: NDI	2006. karácsony	Medal of Honor: Airborne	2007. eleje
Arthur and the Minimoys	2007. január 12.	Overclocked	2007. április 28.
Black Buccaneer	2007. február 2.	Paradise City	2007. március 30.
Brian Lara International Cricket 2007	2007. március 30.	Peacebreakers	2007. július 27.
Charlotte's Web	2006. január 26.	Pirates of the Burning Sea	2007. június 29.
Clive Barker's Jericho	2007. karácsony	Precursors	2007. november 30.
Codename Panzers: Cold War	2007. november 30.	Rayman Raving Rabbids	2006. december 8.
Command & Conquer 3: TW	2007. eleje	Resident Evil 4	2007. február 23.
Crysis	2007. eleje	Rogue Warrior	2007. november 30.
DAoC: Labyrinth of the Minotaur	2007. február 23.	Runaway 2: The Dream of the Turtle	2007. március 9.
Dead Reefs	2007. február 9.	Sabotage	2007. január 26.
Dogz	2006. december 8.	Sherlock Holmes: The Awakened	2007. február 16.
Ducati World Championship	2007. február 16.	Shrek the Third	2007. május 25.
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	2007. június 30.	Silverfall	2007. március 9.
Frontline: Fields of Thunder	2007. február 23.	Spellforce 2: Dragon Storm	2007. február 16.
Genesis Rising: The Universal Crusade	2007. február 9.	Star Trek: Legacy	2006. december 8.
Gods & Heroes: Rome Rising	2007. február 24.	Storm of War: Battle of Britain	2007. február 16.
Half-Life 2: Episode Two	2007. február 23.	Supreme Commander	2007. eleje
Harry Potter and the Order of the Phoenix	2007. július 27.	Test Drive Unlimited	2007. február 23.
Huxley	2006. karácsony	Tortuga: Two Treasures	2007. február 9.
IL-2 Sturmovik: 1946	2006. december 15.	Two Worlds	2007. március 7.
Jade Empire: Special Edition	2007. március 2.	UFO: Afterlight	2007. február 23.
Limbo the Lost	2007. január 23.	War Front: Turning Point	2007. február 23.
LotR: TBFME II - Rise of the Witch-king	2006. december 1	Winter Sports	2007. február 23.
Maelstrom	2007. február 9.	World of Warcraft: Burning Crusade	2007. január 16.

COUNTER-STRIKE UTÁN SZABADON



A Counter-Strike-kal világhírűvé lett Turtle Rock Studios új játékon dolgozik: a **Left 4 Dead** kissé más vizekre evez, a terrorista-antiterrorista örök rangadókat ezúttal mutánsok és

zombik gyüleléshordója vs túlélők csatározása váltja fel. A játék műfaját tekintve akcióhorror, ebből is sejthető, hogy ezúttal fontos szerepet kap az egyjátékos mód. Aki egy új CS-t

vár, csalódnia kell: a multiplayeres lehetőségek főleg a kisebb csapatoknak (4 vs 4) és a kooperatív játék rajongóinak kedvez majd. A technológiai háttérrel annyit mindenképp

érdemes tudni, hogy a játék – természetesen – a Source engine legfrissebb változatát használja majd, és a Turtle Rock MI-rendszerének 2.0-s változatát.



Fújd be magad a Body Sutra figurák alapján,
és a csajok odatalálnak, ahova szeretnéd!

VIRTUÁLIS KISKARÁCSONY

Itt a december, és szépen lassan megérint minket a karácsony szele is, főleg, hogy még a játégyárosok is gondolnak ránk ilyenkor. Például a *The Sims* alkotói, akik külön kiegészítővel lepték meg rajongóikat ezen a szép ünnepen. Mi pedig elmerengtünk: vajon milyen lenne, ha minden játékban lenne karácsony?

Meg sem lehet döbbenni azon, hogy a *The Sims*hez megint érkezik egy kiegészítő, az viszont milyen kedves, hogy karácsonyra éppen egy ünnepi csomag látott napvilágot. Ez annyira emelkedetté teszi a játékot is – hiszen az igazi gamer nem is a fa alatt kuksol 24-én, hanem virtuális világában éli meg az ünnepet –, hogy jogosan merül fel a kérdés: miért csak a *The Sims* rajongói kapnak ilyen lehetőséget? Kellene minden műfajban karácsonyi patch, amelynek segítségével az összes monitorban ragadt ember megélheti ezeket a csodálatos pillanatokat. A *GameStar* persze mindig segít az ötletelenségben szenvedő fejlesztőknek, így most is kitaláltunk néhány lehetőséget, royaltyt sem kérünk, elvégre karácsony van, nehogy most legyünk kicsinyesek. Alapból nézzünk valami ismert nevet, vegyük például a *GTA*

sorozatát. Itt például hősünk az egész éves vérengzés után – két kocsilopás és örömlányokkal történő flörtölés között – küldetészerűen ugorjon be a plázába, és vegyen valami kedveset a haveroknak. Egy napig ne rúgjon le egyetlen nyugdíjast sem az utcán, inkább segítsen át a zebrán egy öreg hölgyet, majd bónuszként elénekelheti a „Hull a pelyhes”-t is. A *FIFA 2007*-ben mindeközben *Hajdú B. István* és *Faragó Richárd* minden szögletnél nyomjon egy öblös „Ho-ho-hó” felkiáltást, és 11-es esetében virágccsal csapkodva egymást kurjongassanak vidáman. A stratégiának se legyen szürke az ünnep, a *C&C 3*-ban tiberium helyett a Téalapó szakállát kelljen kibányászni a harvestereknek, míg az *Age of Empires* minden részében kapjon helyet a Lappföld mint önálló szcenárió, és igenis zúzzon le mindenkit a Mikulás vezette manószereg. A *World of Warcraft* minden játékosának jelenjen meg a múlt, a jelen és a jövő Karácsonyának szelleme, és mutassa meg nekik, hogy mennyi rosszat is tettek a játék megjelenése óta. A *Need for Speed: Carbon*ban kerüljön be az unlockolható kocsik közé a rénszarvas meghajtású szán, amellyel ugyan kicsit nehéz lesz a driftelés, de tekintve, hogy a Téalapó bizonyítottan 650 mérföld/másodperces sebességgel képes repülni (így tud minden ajándékot időben leszállítani), elképesztő sebességgel repeszthetünk majd a hegyi serpentineken. El tudnánk képzelni önálló fejlesztéseket is ebből az alkalomból, például egészen biztosan nagy siker lenne a *Christmas Tycoon*, ahol az ajándékkészítő és kihordó logisztikát kellene felépíteni, majd végigmenedzselni a Mikulás ámokfutását az idővel. Hasonló elven egy akciójáték is készülhetne 24 (December) címmel is, ahol Jack Bauer megtudja, hogy a Téalapó ellen merényletet tervez a sok muzulmán, hindu, hindu, zsidó és buddhista gyerek – akikhez ugyebár nem megy el szenteste –, és egyetlen napja van arra, hogy megmentse a karácsonyt. A horrorrajongóknak *Silent Hill*ben kellene fenyőfát díszíteniük a főtéren, ami sötétben, vérszomjas lények között nem lenne olyan kellemes, míg az FPS műfaj kedvelői szalancukorvetővel indulhatnak a *Doom* világának piros sapkát viselő szörnyei ellen. Ötlet tehát van elég, lehet is használni nyugodtan – mi pedig csak nagyon boldog karácsonyt kívánunk fejlesztőknek, játékosnak egyaránt. Jövőre megint savanyú lesz a Citrom, készüljetek!





ÜZLETI HÍREK

Az egyik legnagyobb japán fejlesztő-kiadó cég, a Square Európában terjeszkedik: a cég vezetője, John Yamamoto szerint ez

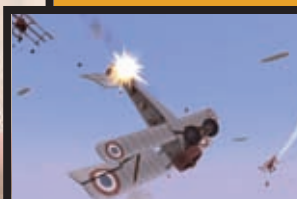
a lépés lehetőséget adna arra, hogy közvetlenebbül támadják be a „nyugati” játékkultúrát, illetve minél többet profitáljanak a keleti-nyugati játékok érveinek vegyítéséből.

A játékok korhatáros besorolását végző ESRB végre a kiadók-fejlesztők felelőségén túl a szülők szerepét is igyekszik hangsúlyozni abban, hogy fiatalokruákhöz ne juthassanak el 18+ játékok. Nagyszabású felvilágosító kampányt indítottak, aminek a keretén belül igyekeznek bemutatni, hogy melyik megjelölés mit takar a dobozon – már közel 1,3 millió brosúrát osztottak szét.

Az Activision 180 másik céggel együtt abba a kínos helyzetbe került, hogy megfelelő negyedéves kimutatások híján részvényeit a NASDAQ akár be is vonhatja a tőzsdékről. Az elmaradásnak a pletykák szerint alapos oka volt, a cég állítólag nem akarta sokkolni részvényeseit folyamatosan romló pénzügyi eredménnyel.

MEREDEK HELYEKEN

A Codemasters büszkén mutatta be a nagyvilágnak, mire is képes a **Colin McRae: DIRT** motorja, a Neon 3D: a képeket elnézve mindenképp jár a baráti, gratulatív simi-simi, már csak az motoszkál agyunk hátsó szegleteiben, hogy akkor mit láthattunk a korábban kiadott hivatalos képeken? Azok valószínűleg derék Photoshop-mesterek keze munkáját dicsérték, de mindegy is; a játék jelen formájában tán még inkább üt. Az igazi attrakció a képeken nemigen látható, mivel a Codemasters a fizikára, pontosabban a légmozgások, turbulenciák elképesztően valóságos modellzésére a legbüszkébb, amelyek még a kipufogófüstön is jól láthatók lesznek. Emellett kiemelt szerepet kapnak a törések, az autók és tereptárgyak deformációi. Kisebb fákat kidöntünk, nagyobbakból darabokat tépünk le, autónk pedig... erről már jobb nem is beszél-ni. Majd inkább vigyázzunk.



KÉT FEDÉL NÉLKÜL

Az Egyesült Államokban hamarosan indul a **Flyboys Squadron** című világháborús-légi csatározós MMO, amelyben végre igazán nagy légi háborúba csöppenhetnek a kedves érdeklődők. A játék egyébként a nemrégiben bemutatott, azonos című mozifilm környezetében játszódik, tehát az I. világháborús gépeken irhatjuk ellenfeleinket. A filmet inkább nem minősítjük, de tagadhatatlan, hogy elképesztően látványos légi harcokat láthattunk benne – az ott megcsodált összes manővert a játékban is bevethetjük, az igencsak korlátozott teljesítőképességű gépek korlátait feszegetve.



Vezesd rá őket!

AXE

Neked melyik állna legjobban?

Lényegretörő	Bimbózás	Overál	Keresd a nőt!
Nagykukac	Missionárius	Pezsdítő	Úszógumi
Villám	Pisz	Hipnózis	Kígyóbűvölő

AGE OF CONAN



A bajsza alatt morog valami



Farkasokkal táncoló

„Egy szép napon ez mind a Tiéd lesz fiam!”



Vörös barátunknak is tetszik a táj grafikája



Koldus és királyfi



MEGJELENÉS: 2007 JANUÁR

Év eleji előrejelzésünkben az *Age of Conan*-t úgy mutattuk be, mint egy komoly egyjátékos móddal bíró, ígéretes MMO-t. Minél több infó jön ki a Funcom játékaról, annál jobban bízunk is ebben.

Év eleje óta megannyi újabb részlet és kreatív ötlet látott napvilágot, amelyek bizonyítják a fejlesztők azon elkötelezettségét, hogy felvegyék a versenyt a telített MMORPG-piac szereplőivel. Így az eddigiekhez képest merő újítás lesz, hogy a csatákban a többi játékos vagy a gép irányította karaktereket egyenileg kreált csataformációkban (konkrétan V alakban és egyéb alakzatokban) küldhetjük harcba. A többjátékos módban meg is ostromolhatjuk az ellenséges várakat, amihez természetesen brutális ostromgépeket is használhatunk.

Ígérek emellett egy technikai jellegű újítást is, amelynek segítségével állítólag hősünk fegyvere pontosan oda lendül, ahová az egérkurzort mozgatjuk. Tehát nem testre, hanem egy konkrét pontra fogunk ütni, ami a műfajon belül merő újdonságnak számít.

A játék persze már alapkoncepciójában is eltér a megszokottól. A stygiai varázsló, cimmeriai barbár (Conan népe) vagy az aquiloniai karakterünk számára csak az első hús szint egyjátékos módja után nyílik ki a világ, s lépünk ki az online univerzumba. A fejlesztők egyébiránt néhány hete informáltak minket arról, hogy a játékkal eljutottak a béta fázisba, és már azon dolgoznak, hogy hősünket az egyjátékos módból szépen át tudják vezetni egy vérbeli multiplayer játékká. Biztosították a játékosokat arról is, hogy az R. Howard világával kapcsolatos hiedelmekkel ellentétben, a mágának is komoly szerepe lesz, így ezt sem kell majd hanyagolniuk a játékosoknak.

A Funcom nemrégiben egyébként az Nvidiával közös sajtótájékoztatóján jelentette be, hogy partnerséget vállalt a grafikusárta-gyártóval, és ennek hevében tettek egy olyan kijelentést is, amely szerint ennek köszönhetően az *Age of Conan* lesz minden idők legszebb MMORPG-ja. Hogy valóban így lesz-e, azt nemsokára mindenki maga is eldöntheti.



Ilyen táj mellett nem fogunk elaludni a volánánál



Régi típusú, használt vasjátéztér, Alan Wake módra



Napközben még a szénbánya is bizalomgerjesztőbb



Ezúttal az autótópos jár rosszul

Legutóbb akkor beszéltünk az *Alan Wake*-ről, amikor az Intel sajtóbemutatóján ezzel demonstrálták az új, négymagos processzor teljesítményét. Képek voltak dögvél, de friss infó akkor kevés akadt.

A játéktechnikai információk kapcsán friss hír, hogy a feszültséget és a nyomasztónak ígérkező játékmenetet kisebb „minijátékok” bebiggyesztésével igyekeznek majd érdekesebbé tenni. Bizonyára itt a történethez nem közvetlenül kapcsolódó, kisebb mellékszálakra kell gondolni, nem pedig arra, hogy néha megállhatunk *Street Fighter*-t nyomni egy kocsmái játékautomatán (*de kár... – mazur*). A játék témájából fakadóan eddig is gyanítható volt, hogy a harcban a fények előbbre valók lesznek a löfegyverünkénél. Nos, a harcrendszerrel is előkerült néhány konkrét infó. Eszerint a fény – a készítő állítása szerint – felfedi majd titokzatos (és sebezhetetlen) ellenségeink valódi mibenlétét, ezzel téve őket sebezhetővé. Többféle fényforrást is használhatunk, és ezeket kreatívan kombinálhatjuk majd a játék során. A küzdelem tehát nem merül ki annyiban, hogy kezünkben a zseblámpával lődözzük a sötétben rejtőző lényeket. A pisztoly szakszerű használata egyébként azért sem indokolatlan, mert – mint az előtörténet kapcsán most kiderült – neves íróvá válása előtt Wake éjjeliőrként dolgozott. „Ám természetesen nem egy Max Payne” – teszi hozzá Petri Järvillehto kreatív igazgató. Lőszérünk is igen szűkös lesz, és a készítő ebben is igazodtak az általuk megálmodott környezet adta reális lehetőségekhez. Nem találkozunk majd minden kukában egy rakétavetővel és egy lánányi, hozzá való tölténnyel. Sokkal valószínűbb viszont, hogy a Bright Fallsban évente megrendezett Szarvas Fesztiválra készülődő városkában elcsípünk valami vadászpuskát, mondjuk, egy doboz lőszerral. Ami a rettegés várható fokát illeti, félelem – a képek tanúsága szerint – lesz, de az igazán bennfentes Sam Lake arra a kérdésre, hogy az Alan Wake mennyire lesz véres, stílusosan csak annyit válaszolt: „Thrillert csinálunk, nem pedig horrort!” Majd meglátjuk.



Alan Wake több tonnát álmodott



Őő...biztos, hogy ugyanarról a játékról beszélünk?

ÚJ INFÓK

MEGJELENÉS: 2007. NYÁR

ALAN WAKE

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA

RTS

KÖRNYEZET

SCI-FI

KIADÓ

THQ

FEJLESZTŐ

GAS POWERED GAMES

FEJLESZTŐI PORTRÉ

A Gas Powered Games Chris Taylor alapította 1998-ban, és azóta is teljesen magánkézben van. Első két játékuk a Dungeon Siege I–II volt (2002, 2005).

GYORSLINK

1386

SUPREME COMMANDER

Az utóbbi években az RTS talán az összes többi műfajhoz képest is szorosabb korlátok közé szorította magát, és bizony nagyon itt volt már az ideje, hogy valaki végre átlépje ezeket a korlátokat. Vagy stílszerűbben: lerombolja.

Amikor kitudódott, hogy kilenc évvel a *Total Annihilation* után Chris Taylor újra RTS-t fejleszt, azonnal megindultak a spekulációk. Az ígéretek olyan nagyvonalúak voltak – minden eddiginél nagyobb léptékű stratégia... ugyan már –, hogy az ember óhatatlanul is szkeptikus lett. Ám sikerült rátenni a kezünket a *Supreme Commander* bétájára és... lett nagy csönd. Mr. Taylor nem túlzott. Kilenc év telt el a *Total Annihilation* megjelenése óta, az RTS-ek pedig látványosan fejlődtek, de egy idő után már csak önmagukat ismételték – jó példa erre a *Company of Heroes* esete, amely valóban tökéletesen felépített taktikai játék volt, ám semmi újat nem hozott a műfajba. A *Supreme Commander*-en azonban már most látszik, hogy mérföldkő az RTS-ek történetében: páratlanul gazdag taktikai lehetőségeket nyújt, de sokkal nagyobb léptékben, mint eddig bármilyen. A mikrózástól kezdve egészen a hatalmas területen, földön–vízen–levegőben dúló totális háborúig.

CRITICAL MASS

A hihetetlenül kitágult csatateret már önmagában elég ahhoz, hogy ne csak egy *Total Annihilation* II-re számítsunk (a nagy előd nevének jogai különben is az Atarinál maradtak, amely ugyan néhány évvel ezelőtt a Phantagrammal majdnem készítettett egy folytatást, de végül lemondott róla). Emellett azonban számtalan olyan kisebb-nagyobb újítást találunk, mely valószínűleg egyaránt elnyeri a régi rajongók és az újonnan érkezők tetszését. Itt van például a gazdaság kérdése. A *Supreme Commander* annyiban követi a hagyományos nyersanyagmenedzsmentet, hogy... van. Mindössze kettőre redukálták a nyersanyagok számát: az egyik az energia, melyet erőművekkel állítunk elő, utóbbi pedig a „mass”: ezt vagy bányászuk, vagy energiából konvertáljuk. Ez elsőre nagyon egyszerűnek tűnik, de *muszáj* vele foglalkozni: a játék folyamatos globális stratégiát kíván, és ha nem jól gazdálkodunk, nagyon magunk alá tudunk vágni. Építés-fejlesztés-javítás

közben a szükséges nyersanyagokat menet közben folyamatosan vonják le tőlünk, így ha elszámoltuk magunkat, és energiaigényünk az egekbe szökik, könnyedén lelassulhat, bedugulhat az egész rendszer. A nyersanyagkezelés tehát valóban szó szerint értendő – szerencsére van lehetőség menteni a menthetőt. Ügyes, hogy ha magasabb szintre fejlesztettünk is egy gyártósort, az visszafelé is kompatibilis marad, azaz továbbra is gyárthatjuk az alacsonyabb szintű egységeket (nem hülyeség, ha nem állunk túl fényesen a nyersanyagokkal) – de akár ki is kapcsolhatjuk a masskonvertálókat, a massbányákat, továbbá mindent, ami energiát fogyaszt (márpedig *minden* energiát fogyaszt, például a harci eszközök is, mint a pajzsgenerátor vagy a radarzavaró), mindent, ami nélkül meg tudunk lenni egy ideig. Így utólréhetjük magunkat, majd amikor helyreállt az egyensúly, szépen visszakapcsolgatjuk a dolgokat.

SZÉP MUNKA, MÉRNÖK ÚRI

A gyártás kapcsán érdemes még elmondani, hogy az engineerek (végre) logikus rendszerben működnek, úgy látszik, a XXXVII. században már sikerült ezt is megoldani. Nem az egységek osztályai (földi, légi, vízi...) szerint gyártjuk őket, mint a *Total Annihilation*-ben, hanem a fejlődési szintek, azaz a tierek alapján – minden gyár ugyanazt az engineert tudja elkészíteni, a különbség csupán az, hogy a magasabb szintű gyár

BÉTA
TESZT

ME MMANDER

magasabb szintű engineert gördít le a futószalagról. Engineerből nehéz „túl sokat” gyártani, mert folyamatosan szükség van rájuk: elsősorban nyilván az építkezésnél. Ha többen dolgoznak egy épületen, az hamarabb elkészül (és szerencsére így sem kerül többbe, mint például a *Warcraft III*-ban). Fejlettségük nagyon fontos,

hiszen a tier 2-es engineer kétszeres, a tier 3-as pedig háromszoros sebességgel dolgozik. Legjobban persze a Core Comma... szóval az Armored Command Unit épít, de talán mondanunk sem kell, neki amúgy is bőven akad dolga. Például az, hogy egy darabban maradjon, különben csokinyuszi. Azért az legalább kedves gesztus, hogy ugyan ő a mi kis (?) szemünk fénye, mégsem derogál neki néhanapján felkapni a csavarkulcsot. Később egyébként fejleszthetjük is, de ez megint csak azzal jár, hogy csatába kell küldenünk: bevállalja?

EGYSÉGEK BEN AZ ERŐ

Gyakori kritika volt a *Total Annihilation*nel szemben, hogy az egységek túlságosan is hasonlítottak egymásra (böszöm robotikus izék vs. nagy, robotszerű valamik). A *Supreme*



...és egy dologgal, amit úgy hívnak „laser”...

KETTŐS LÁTÁS

Néhány meccs után világhóssá válik, hogy főleg nagyobb térképeken szinte folyamatosan rá vagyunk utalva a nagytérképre. Szerencsére a *Supreme Commander* támogatja két monitor egyidejű használatát: ilyenkor megtehetjük, hogy míg egyik monitorunkon játszunk, a másikon folyamatosan szemmel tartjuk a nagytérképet (vagy a kutyás pornót -ender), így módon követve a csapatmozgásokat. Ezen a monitoron nincs gyártási kezelőfelület, ám mivel a nagytérképen is kijelölhetjük egységeinket, és parancsokat is adhatunk nekik (mi több, útvonalakat is, melyeknél becsült érkezési időt is kapunk...), tökéletesen kiegészíti a játékmenetet.



Géprákok vs Robotpókók: 12431-21312

Commander már ügyel az apróbb részletekre is: az UEF földi alakulatai például inkább kerekereken vagy lánc-talpakon gurulnak, a Cybron kedveli a látványos lépegetőket (csodás, amikor a hajói kigyalogolnak a partra), az Aeon járművei pedig diszkréten lebegnek a föld fölött... De frakciókon belül is jelentős eltérések vannak. Szívmelengető látvány például, ahogy az „apró” elfogó vadászok küzdenek egy hatalmas kísérleti fegyverrel (minden frakció három-három tier 4-es szuperegységet kap), mert ezek a jelentős méretkülönbségek szintén sokat dobnak a totális háború érzetén. Na de mit tudnak? Már most érezhető, hogy akár a *Total Annihilation* esetében, itt is nagyon ügyeltek az egyensúlyra (persze, a régi TA-sok közül sokan máig esküdni szoktak, hogy az utólag kiadott egységek sokkal táposabbak voltak az Arm oldalon, de nekem ez sosem tűnt fel) (persze persze *Big Bertha aztán csá!* –ender). A magasabb tieriek látványosan erősebb egységeket rejtettek, de ahogy

már említettem, rizikós a fejlesztés, főleg egy pergős multi meccs során. (Azért lehet trükközni, például csak egyik gyárunkat fejlesztjük: a másik továbbra is tier 1-es egységeket készít, hogy ne csappanjon meg az utánpótlás. Ha úgy érezzük, készen állunk, a maradékot is felrúghatjuk). Persze mire is lehetne számítani: nagyobb erő – nagyobb rizikó. Elég a gigabrutál kísérleti egységekre gondolni, ott aztán ez hatványozottan igaz: hosszú távú stratégiai előkészítést igényel a bevetésük. A szárazföldi harc mellett egyaránt fontos a légi és a vízi, de ami igazán érdekes, az a statikus alakulatok meglepően gazdag kínálata. Földi vagy éppen légvédelem, lövegek, energia-pajzsok, radar, radarzavaró, rakétaelhárító... Nagy kedvenc a taktikairakétabázis. Ebből van olyan, amelyik csak egy bizonyos sugáron belül képes löni, de akad olyan is, amely az egész pályát belátja. Közös bennük, hogy mi mondjuk meg, hány rakétát gyártson, és természetesen azt is, hogy azokat hova és mikor lölje. És persze itt is van nukleáris meglepetés, avagy atombomba.

Ki hinné, iszonyatosan nagyot szól... Nyilván nem egyszerű kifejlesztetni, ezért érdemes lehet inkább kisebb rakétasilókat telepíteni az ellenfél bázisának közelébe, valami jól eldugott helyre. A légi egységeknél a megszállottakat láthatjuk: felfedező, elfogó, bombázó, szállító, és ott vannak a hibridek is, amilyen például a gunship, amely helikopter lévén nemcsak jelentős tüzerőt képvisel, de még egységet is tud szál-

lítni. A tengeri egységek között tengeralattjárókat, cirkálókat, rombolókat meg még ki tudja mi mindent találunk; rögtön szívembe zártam például azt a kettes szintű cybronfejlesztést, amely

általános tulajdonsága, hogy lassan lönek, de baromi messzire és viszonylag pontosan. Így már ugye nem kell tovább eszetelnelem, miért oly remek találmány a szárazföldön cirkáló cirkáló...



A *Total Annihilation* sikeréhez nagyban hozzájárult a megjelenés után rendszeresen kiadott számtalan hivatalos egység. Chris Taylor már most megígérte, hogy a *Supreme Commander* esetében szintén számíthatunk majd erre!

GARÁZDÁLKODJ OKOSAN!

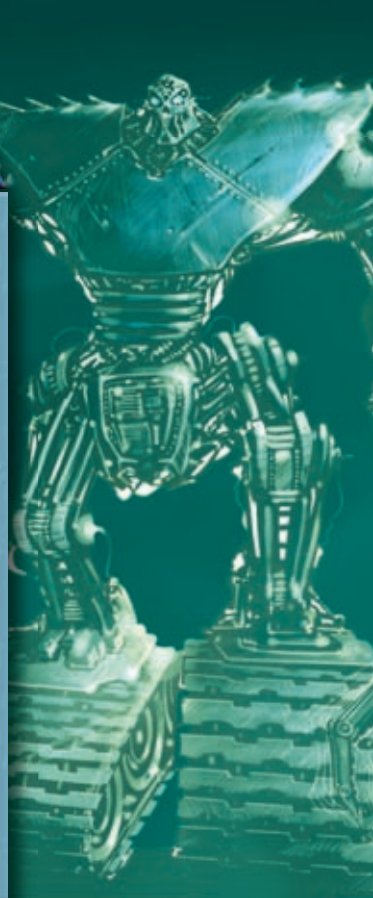
Ritka, hogy egy RTS egyik fő értékének a játékosnak nyújtott szabadságot hozzuk fel, pedig csak matematika kérdése az egész. Nyilván nem minden stratégia működik, de szinte minden stratégia működhet. És minél gazdagabbak egy játék stratégiai lehetőségei, annál nagyobb számú működőképes variáció képzelhető el. Multiban ez máris világos, hiszen nem ismerjük ellenfelünk játékstílusát, és egy bizonyos idő el is telik, míg kiderül, hogy jó úton indultunk-e



Commander átmegegy és rendet rak: az early rush magaskiskolája

CHRIS TAYLOR

Chris Taylor valóban univerzális játéke fejlesztő: első alkotása, az 1989-es *Hardball II* például sportjáték volt, melyet az SPA annak idején meg is választott az év sportjátékának. Ezt két hasonló mű követte: a *4D Boxing*, majd az Electronic Arts számára készített *Triple Play '96*. Ezután Chris csatlakozott a Cavedog Entertainmenthez, és 1997-ben elkészítette a *Total Annihilation* (több mint ötven díjat besöpört vele), majd a *The Core Contingency* nevű kiegészítőt hozzá. Megalapította saját csapatát, a Gas Powered Games-t; első játékuk a 2002-es *Dungeon Siege* volt. Ezt egy kiegészítő (*Legends of Aranna*), majd a *Dungeon Siege II* és annak kiegészítője (*Broken World*) követte, most pedig tükön ülve várjuk Chris nagy visszatérését ahhoz a műfajból, amelyben mindig is a legjobb volt.



A nagy fehér pötty vitán felül ownzolja a kis piros pöttyöket



Komoly előkészületeket igényel, ha ilyen pontos mandírt akarunk lőni a kék lézerral



el, vagy nagyon gyorsan váltanunk, alkalmazkodnunk kell. Az, hogy mennyire szituációfüggők a harcok, jól látható azon, mennyire nincsenek előre lefektetett, biztos taktikák. Lássuk, mik az esélyeink egy rush esetén: ha ellenfelünk nem építette is még ki bázisa védelmét, ACU-ján még mindig elvérzik egy gyorsan összerántott, alacsony szintű sereg – igaz, nagy kárt tehetünk a bázisán, csak kérdés, hogy anyagilag megéri-e nekünk. Nézzünk egy másik taktikát, a massolást (a népi folklór mint „sok lúd disznót győz” hivatkozik rá). Alapegységekből gyártunk annyit,

vekből készült erősítés, amelyekkel támadunk, védtelenek leszünk ellene.

HÁBORÚ MINDENÜTT

De ez még semmi. Az igazán durva érzés az, amikor rádöbbenünk, hogy egy nagyobb térképen egyszerre hatnyolc-tíz fronton is dúlhat a küzdelem. (Agyunk hátsó, sötét szegletében valaki azt sájtja: „Mami!”) Innentől kezdve már speciális intelligenciát igényel a játék, akárcsak a sakk: két-három csatát még viszonylag egyszerűen koordinál az ember, de onnantól felfelé már nagyon nehéz képben lenni, főleg, hogy a játék-

» IQ-BÓL LETÚRNI AZ ELLENFELET, SZÓ SE RÓLA, MEGBIZSERGETI AZ EMBERT... «

amennyit csak bírunk, és a hősi halálba küldjük hű embereinket. Ehhez már több idő kell, mint egy flash rushhoz, úgyhogy sanszos, hogy ellenfelünk addigra már hozzáfér a jobb lövegekhez, melyek területre is kellemetlenül nagyot sebeznek (persze nem valami pontosak, de mi meg sokan vagyunk egy helyen...). Mmmkay, a sok kis egység mellé berakunk még néhány erősebbet is, alakul, de innentől kezdve már az sem mindegy, hogy milyen egységekkel támadunk milyenekre. Amíg feltart minket a bázis védelme és az ACU, addig ellenfelünk az ellenünk leghatékonyabb taktika mentén építheti seregét. Ha például nincs mobil légvédelmünk, rögtön repülőket gyárt, majd felőrölve előőrünköt a maradék légi egységekkel ellentámadásba is lendülhet. És mivel előfordulhat, hogy bázisunkon is ugyanazokból a jármű-

tér és az erőviszonyok dinamikusan változnak. (Itt kerül előtérbe a két monitor jelentősége, mert egy fokkal mégiscsak könnyebb, ha folyamatosan szem előtt tartjuk az egész játéktér csapatmozgásait.) Sosem volt még ilyen hangsúlyos, hogy megpróbáljunk ellenfelünk fejével gondolkodni: mely bázisokat érdemes igazán bevédni, melyek azok, ahova gyorsan tudunk csapatokat mozgatni. Ezért jó, hogy multiban, meccsek közben folyamatosan látjuk pontszámunkat és ellenfelünk pontszámát is: ebből már az első összecsorrenések előtt is lehet sejteni, hogy mennyire komoly ellenféllel állunk szemben. Megértem, ha ettől valaki megretten – de azt is, ha épp végtelenül fellelkesül, mert ez már valóban olyan „hadvezéri” mélységet ad a játéknak, amilyent eddig még sosem élhettünk át. IQ-ból letúrni az ellenfelet, szó se róla, megbizsergeti

TOTAL ANNIHILATION: SPRING



Több oka is lehet annak, hogy a *Total Annihilation* a megjelenése óta eltelt kilenc évben máig rengetegen játsszák. A számtalan rajongói mod közül a legérdekesebb azonban a *Spring* (vagy *Total Annihilation: Spring*) nevű program, mely eredetileg egy 3D-s *Total Annihilation*-demó-néző alkalmazásnak készült, de mára egy teljesen 3D-s, nyílt forráskódú RTS-motorrá nőtte ki magát. Bár jelenleg még jogvédelmi okokból szüksége van a *Total Annihilation*re annak, aki ki akarja próbálni, a fejlesztők célja, hogy előbb-utóbb minden eredeti játékelemet a saját programállományaikra cseréljenek – lám, egy mod, amely megésszi a játékot, amelyhez eredetileg készült. Akit érdekel a projekt, az látogasson el a <http://taspring.clan-sy.com/> oldalra.



az embert... Na de elég az álmodozásból. Miután multiban gyalázatos vereségek egész sorát szenvedtem el (a tutorial kifogyott, na), gondoltam, az MI-n állítom helyre megtépázott önbizalmamat. Skirmishekben végigpróbáltam a különféle MI-beállításokat, mert nagyon kíváncsi voltam, a gép mennyire hitelesen tudja reprodukálni az alapvető taktikákat. Legyen elég annyi, hogy a végére gyűlöltem a gépet, és ha épp nem az én drágaszágomról van szó, talán fel is rúgom. Mielőtt valaki félreértené, ez dicséret akart lenni. Ha „turtle”-re állítottam a gépi ellenfelet, úgy bevédte magát, hogy pingponglasztiként pattantak le róla száználmas kis offenzívám, amikor pedig rushra, még az erőműveimben szereltek a légkondit, mire legyalult a pályáról. Jó, kicsit túlzok, de tény, hogy az MI gazdagon scale-elhető, gyakorláshoz kiváló.

APRÓ KIS CSECSEBECSE DOLGOK

Mit érdemes még kiemelni? Még a kameramozgások terén is akadnak érdekes újítások: egyszerűen zseniális például az, hogy amikor az egér gőgőjével zoomolunk, nem a képernyő közepére nagyítunk rá, mint a legtöbb RTS esetében. A kamera ilyenkor arra a pontra közelít, ahova az egérrel mutatunk – ha tehát a képernyő szélén történik valami, csak följé visszük a nyilat, és úgy zoomolunk: azonnal oda-suhan a kamera, nem kell nagyítás után még oldalra sikamikálni az asztalon, még eltornásszuk a kamerát. Bár elsőre kicsit fura, nagyon hamar meg lehet szokni, és néhány perc után már azon töprengünk, ez miért nem jutott másnak is eszébe. A kamerát mellelleg szabadon mozgathatjuk, de őszintén szólva nem hinném, hogy ezt a lehetőséget játék közben bárki is igénybe venné. A görgő és a szubjektív zoom használata tökéle-

KIK MAGUK, ÉS MIT AKARNAK?

A Supreme Commander világában nincsenek jók és rosszak. Mindhárom frakciónak megvan a maga célja, amely (szerinte) szentesíti eszközeit, és megvan az indoka, amiért egyszer s mindenkorra leszámolna a többiekkel.



Az UEF szemében csupán kísérletek keletlen melléktermékei, de valójában nagyon is öntudatos és elszánt embergép hibridek, avagy „szimbióták”, akik az UEF rabságából próbálnak kitörni. Nem akarnak mást, csupán szabadon élni. (És menet közben betartani az UEF-nek, ahol csak lehet.)



Az Egyesült Föld Föderáció a mindenkorai hatalom megtestesítője, a Birodalom, mely egységet és rendet hozna az univerzumba, újra egysítené a galaxis széthullott népeit. Szomorú, de nemes eszméből nem mindenki kér.



A valóságtól kissé elrugaszkodott, fanatikus népség, amely egy rég kihalt idegen faj tanaiból fabrikált magának vallást. Nem akarnak mást, csak békét – járulékos keletlenesség, hogy a béke elérésének egyetlen módját abban látják, ha mind egy szálig kiirtják a cybronokat és az UEF-et...

tesen elegendő ahhoz, hogy a játéktér bármilyen fontos történéseire azonnal fókuszálhassunk, még klikkelni sem kell.

A béta alapján nehéz lenne nem lelkesedni, úgyhogy azt hiszem, meg sem próbálom. Újra itt a régi jó *Total Annihilation*-hangulat, és a visszatérés minden szempontból megfelel a kor elvárásainak. (A *Total Annihilation* védjegyévé vált „zöld mező – robotváros” helyszínek itt most tundrás, mocsaras és kősvatagos pályák váltják

fel – nincs több robotváros, juhé!) Ami a fejlődést illeti, a legkevésbé a grafikaié számít, sőt őszintén szólva inkább csak aggaszt a csilivili, mert ugyan a végső optimalizáció még várat magára, már most érezhető, hogy egy nagyobb multis csata hevében, amikor nyolc játékos ugrasz egymásnak nyolcezer(!) egységet, még a Jóisten gépe is megröccenne (amelyen az eget és a földet renderelte annak idején). Tény, a robbanások nyomai a talajon, az egységek részletessége, a vízeffekt,

az árnyékok mind-mind elsőrangúak, de más jelzi itt a hatalmas fejlődést: a minden eddiginél szélesebb körű stratégiai lehetőségek, a három kiegyensúlyozott frakció számtalan egységgel és a totális háború érzete. Leginkább pedig mégis az, hogy bár itt is fontos a klikk/másodperc, az igazán nagy győzelmekhez nem sebesség, nem nyers erő, hanem intelligencia kell.

MAZUR JÁTÉKÉLMÉNYEI:

Nehézzen tudom elképzelni, hogy nem ez lesz a 2007-es év RTS-e. Bár ez még csak béta, innen már ha akarnák, akkor sem tudnák elrontani.

Partraszállás! De hiányzott már!





MÉG ÍGY IS ÖTEZRET ÉR

Hozd be és cserébe
-5 000 Ft
az új mobil árából

Az 5000 forintos kedvezmény 2006. november 2. és december 31. között vásárolt, új, kártyás vagy számlás előfizetés esetén érvényes, és az új készülék árából adott kedvezményt jelenti. A kedvezmény további feltétele, hogy a leadott, használt készülék az IMEI száma alapján azonosítható legyen, valamint a készüléket leadó ügyfél a készülék tulajdonjogáról nyilatkozzon. További részletek és készülékajánlatok a Pannon üzletekben. Telefonos ügyfélszolgálat: 1220.



www.djuice.hu

Élj vele

djuice[®]

CSAK EGY MARADHAT



(Persze nem közülük)

A konzolvilágban három cég néz egymással farkasszemet, hasonlóan a Jó, a Rossz és a Csúf legvégső párbajához. Az amerikai és európai címekeket felvonultató Xbox 360 már egy éve „elsütötte fegyverét”, a Playstation 3 még csak idén rántotta elő Coltját, a Wii pedig most nyúl kál pisztolytáskája felé. Vajon végül melyik „cowboy” marad talpon?

Miközben PC-n leginkább az ATI és az NVIDIA, illetve az Intel és az AMD próbál felülkerekedni egymáson, a konzolok világában a Sony, a Microsoft és a Nintendo próbálja elhódítani a vásárlók kegyeit. A három cég közül a legöregebb a Nintendo: a náluk dolgozó fejlesztők már sok csörtét megélt, tapasztalt vén rókák és egy riválistól már megszabadultak: legősibb ellenségük, a Sega a Dreamcasttal fejezte be konzolgépes pályafutását és manapság már csak konzol és

PC-s játékszoftvereket dobna piacra. A másik játékos a ringben a Sony, aki a PlayStation-nel tört be a piacra, egy olyan géppel, amelyet eleinte mindenki leírt, de aztán valami döbbenetes karriert futott be, ezt pedig csak saját, a második generációs PlayStation 2-jük tudta igazán überelni. Jelen cikkünkben a Nintendo Wii-vel és PlayStation 3-al szeretnénk bővebben foglalkozni, miután nemrég jelent meg a két gép Japánban és az USA-ban egyaránt.

EL A KEZEKKEL A LICENCTŐL!

Minden konzolt gyártó cég igazi kincsei tehát a jól tejlő licencek és egyszerre próbálják megőrizni féltékenyen a régieket, illetve elhappolni másoktól az újakat. A konzoljátékok világában relatíve kevés igazi nagy név van, viszont ezek aztán tényleg milliókat mozgatnak meg: a boltok előtt már előző nap tömött sorok állnak, hogy elsőként vegyék meg a legújabb részt, az Interneten pedig az Amazon.com-ról, vagy más jól

ismert hasonló helyről már akár egy teljes évvel a megjelenés előtt is megrendelik a programot. Így történhetett például, hogy a Halo 2 megjelenésekor minden idők legnagyobb eladású első napját érthette meg, és ez nemcsak játékokra vonatkozik, hanem bármilyen termékre, amely valaha is kereskedelmi forgalomba került.

Persze hiába van egyetlen zászlóshajó az egyik cégnél, miközben a másik kettőnél esetleg jóval több lehet... Erős címek tekintetében pedig egyértelműen a Sony volt sokáig jobb helyzetben és csak az utóbbi időben gyengültek meg kissé. A legdurvább eladásokat a Final Fantasy érte meg, amelyet annak idején a Nintendo-tól happoltak el, az ősi japán cég akkori alapító vezérigazgatója ugyanis valami pitiáner licenchez kötődő ügynön összeveszett a Square-el, aki végül a Sony-nál kötött ki. A Square és a Sony közötti deal talán minden idők leggyümölcsözőbb kapcsolata, amelyet valaha is konzol és exkluzív játék között megkötöttek. Nem véletlenül próbálta a Microsoft mindenáron megszerezni a licenct a Square-től, de csak a PS2-re és PC-re már megjelent Final Fantasy Online-t tudta megkaparintani saját magának, a Final Fantasy XII-t maradt továbbra is PS2 only, pedig megjelenésekor már rég kijött a piacra az Xbox 360, ami technikai téren nyilván többet tud a Sony ősrégi konzoljánál.

A másik exkluzív „kaszagép” a Sony számára sokáig egyértelműen a Grand Theft Auto sorozat volt, amelyből a harmadik rész óta úgyszintén hihetetlen mennyiséget adtak el. A GTA nagyon sokáig kötődött a Playstation márkához, azonban miután lejárt a szerződés, a Rockstar úgy döntött, hogy a negyedik részhez már egyik konzolnál sem kötik le magukat és így a GTA IV PS3-ra és Xbox 360-ra is meg fog jelenni. A történet pikantériájához tartozik, hogy a Microsoft először nagy büszkén jelentette be, hogy a GTA IV exkluzív Xbox 360 címük lesz, aztán egy-két napra rá derült ki, hogy erről szó sincs. A GTA tehát végre-valahára független branddé vált: Wii-n valószínűleg csak azért nem GTA-zhatunk, mert technikai téren nem tud annyit a Nintendo üdvöskéje...

Végül a Sony-nak ott van a két másik szigorúan „PlayStation only” sorozata, amely szerintem továbbra is szilárdan tartja majd a cég helyzetét: a Devil May Cry és a Metal Gear Solid, amelynek negyedik részei egyértelműen a PS3 legjobban várt címei közé tartoznak...

A három nextgen konzol közül exkluzív nagyobb címek tekintetében a Wii egyelőre még elég csehül áll... Az egyedüli igazán említésre méltó licencük a Zelda, amelynek legutóbbi része, a Princess Twilight igazából GameCube-re készült,

de a Nintendo „ravasz” (inkább kissé átlátszó...) üzleti stratégiával először Wii-re hozza ki és később GC-re. A különbség a két verzió között csak a forradalmi irányítás terén jelentős, technikai téren (grafika és hangok) ugyanis a Wii nem sokkal tud többet, mint a régi GameCube. A másik nagy brandjüket, a Resident Evil-t a Nintendo elveszítette: a híres túlélő horror sorozat készítőinek valószínűleg elege lehetett a GameCube relatíve alacsony eladásaiból és az ötödik részt ők is PS3-ra és Xbox 360-ra (és ha minden igaz, PC-re is...) hozzák majd ki, Wii-re nem...

A TECHNIKA ÖRDÖGE

Persze a Resident Evil „emigrálásának” az is oka lehet, hogy a Wii grafikailag gyakorlatilag nem sokkal tud többet, mint a GameCube. A Nintendo ugyanis nem kívánt versenybe szállni a HD megjelenítés terén a Sony-val és a Microsofttal, hanem az újfaja mozgásérzékelős irányítójával egészen másfajta terméket dobott piacra: a Wii egyfajta „buli-gép”, amiből leginkább akkor hozzuk ki a maximumot, ha másokkal együtt hadonászunk egy jó kis parti során. A Wii-hez kapható „nuncsakunak” (vagy: nunchuk) és a „hadonászós” gamepadoknak ugyanis az a lényege, hogy pontosan ugyanazokat a mozdulatokat kell végrehajtanunk vele, amit a játék szimulál. Így a

KINEK REZEG, KINEK ÉRZÉKEL?

A Sony-t és a Microsoftot pár éve beperelte az Immersion Corporation, az a cég, amelyik a rumble (a „rezgős”) technológiát feltalálta, copyright jogok megsértése miatt. A Microsoft peren kívüli, egy nagyobb összeget kipengetve megegyezett az Immersionnel, a Sony viszont úgy döntött, folytatja a harcot... Miután másodfokon is elvesztették a pert, a japán cég úgy döntött, hogy a PS3 új SIXAXIS controllerjébe nem rakja bele ezt a technológiát, arra hivatkozva, hogy zavarná a mozgásérzékelő részét a gamepadnek, az ugyanis van benne. Hogy ez mennyire nem igaz, arra a legjobb példa a Nintendo Wii controllerje, abban ugyanis a mozgásérzékelő és a rumble is egyaránt megtalálható...

Az ember egyébként hajlamos legyinteni a rezgés-funkcióra, de amikor a 1UP újságírói az első nap kipróbálták a PS3-at, akkor sokan azt állították, hogy furcsa érzés, hogy a jól megszokott feature nincs többé. A PS3 controllerje egyébként külsőleg szakasztott úgy néz ki, mint régi, viszont a mozgásérzékelőt használó irányítás tényleg más feeling.

A gamepadek terén azonban az igazán nyérő egyértelműen a már említett nunchuk illetve maga a Wii remote, amellyel temérdek mozdulatot tudunk mi magunk szimulálni a gép előtt. Nem elképzelhetetlen, hogy hasonlóval próbálkozik majd a két másik cég is, de az biztos, hogy ez a technológia a játékosok fejében mindörökké a Nintendo Wii-hez kötődik.





Zeldában karddal, a teniszprogramokban, vagy a baseballnál az ütővel kell a megfelelő módon suhantanunk, a horgászjátékoknál a kezünkbe képzeltek horgászbótot kell tartanunk, rángatnunk és tekernünk, az autó-szimulátoroknál jobbra-balra kell rángatnunk a járgányunkat, és még sorolhatnánk a rengeteg mozdulatsort, amit a Nintendo új gépénél az újfajta controllerrel végre kell hajtánunk.

Az ötlet kétségtelenül zseniális és a Microsoft és a Sony biztosan a fejét veri a falba, hogy miért nem ők valósították meg. Azonban az már érdekes kérdés, hogy pusztán ezzel a ficsőrel meg tudják-e győzni majd a vásárlókat, hiszen az Xbox 360 és a PS3 sokkal ütősebb, HD felbontású grafikát kínál. Ha egymás mellé rakjuk a Wii újított megjelenítést például a Zeldában és egy Xbox 360-as/PS3-as játékcímnél, akkor ordít a különbség. Ettől függetlenül a Zelda fanokat ez biztos egyáltalán nem izgatja, csak kérdés, hogy az egyetlen igazán ütős exkluzív cím elég lesz-e ahhoz, hogy biztos jövőt teremtsen a Wii-nek. Arról nem is beszélve, hogy mivel a Zelda GameCube-re is meg fog jelenni, ezért semmilyen

kényszerítő erő veszi majd rá a GC tulajokat, hogy új masinát vegyenek csak a Zelda miatt... Akárhogy is nézzük tehát, az olcsóbb ár mellett a Nintendo Wii-nek az egyetlen igazi adu ásza ez az újfajta mókás irányítás és szerintem kicsit rizikós két ilyen erős rivális mellett egyedül erre bázírozni, azok után, hogy a GameCube-el sem tudott a cég az élre törni, hanem végig a PS2/Xbox mögött maradt. Igaz, a kézben hordozható kis Nintendo DS viszont lazán megverte a Sony PSP-jét, úgyhogy valamit biztos tudnak Shigeru Miyamoto-ék...

KI LESZ A GYŐZTES?

Jelenleg tehát készletek szempontjából a PS3 nagyon küszködik, az Xbox 360 köszöni, jól van, és a Nintendo is úgy tűnik, ki tudja majd elégíteni a szükségleteket, a nagy kérdés továbbra is az, hogy hosszú távon melyik cég vezet majd eladásokban. Az Xbox 360-nak eddig egy teljes éve volt rá, hogy igazán ütős címmel bombázza a nagyérdeműt, de a Dead Risingon kívül igazából nem jött ki semmilyen érdemlegessel egészen a most megjelent Gears of Warig. A Playstation 3

legelső exkluzív címe közül a Ridge Racer 7 és a Resistance: Fall of a Man az igazán említésre méltóak, de ezeken kívül még nem tudni, mikor lesz Devil May Cry 4, Metal Gear Solid 4 és a Final Fantasy következő részéről még semmilyen információt sem hallottunk. A sok tekintetben hasonló Resistance a Gears of Warhoz képest a szakajtó kritikája szerint kicsit alulmaradt a harcban, de az nyilvánvaló, hogy a fejlesztőknek egy éves előnye van az Xbox 360-nál a PS3-hoz képest, és a később címeknél – amikor már egyre jobban kiismeri mindenki a Sony új gépét – egyre ütősebb és szebb játékokat kapunk tőlük és majd talán akkor üti ki nyeregből riválisát a PS3. A Nintendo Wii-nél a Zelda sorozaton kívül egyelőre nincs semmilyen izgalmasabb saját licenc, de persze ez még a jövőben változhat. Sokan viszont nem is a Zelda, hanem a „partizás” feeling miatt lelkesednek a Wii-ért, amely egészen másféle élményt nyújt, mint amit akár egy PC-s játéknál, akár egy hagyományos konzolosnál átélhetünk. Technikai téren egyértelműen a PS3 legütősebb és a Blu-Raynek köszönhetően ez a gép

	PlayStation 3	Xbox 360	Wii
Processzor	3,2 GHz Cell Broadband Engine	3.2 GHz Tri-Core Xenon	729 MHz Broadway
Memória	256 MB XDR fő RAM 256 MB GDDR3 VRAM	512MB GDDR3 RAM és 700MHz DDR	24 MB fő 1T-s 64 MB 1T SRAM
GPU	NVIDIA RSX (550 MHz)	ATI Xenos(500 MHz)	ATI Hollywood (243 MHz)
Tárolóhely	2,5 ATA 20/60 GB HDD	20 GB HDD (opcionális)	12 MB flash
Kontroller	SIXAXIS Wireless	Xbox 360 (wireless)	wii-mote, „Nunchuk”
Disc drive	Blu-ray/DVD/CD	12x DVD-meghajtó	12 cm-es optikai Wii
Felbontások	480i –től 1080p-ig	480i-től – 1080p-ig (update óta)	480p, 16:9 ws
Digitális audió	Van	Van	Nincs



tűnik leginkább a jövő technológiai kihívásaira berendezkedve, más kérdés, hogy az még nem százszázalékosan biztos, hogy végül ez a szabvány fogja leváltani DVD-t. A „kék fény” formátumú lemezek 25 GB-nyi adatot tudnak tárolni a szimpla és 50 GB-nyit a dupla rétegű változatukon. Így kényelmesen meg lehet – egyszerre – oldani minden olyan ficsört, amit korábban DVD-n elképzelhetetlen volt: HD felbontás, rengeteg külön hangsáv, stb. stb. Ugyan az Xbox 360 is hamarosan megjelenteti majd a saját HD DVD meghajtóját, de a 200 dodó meglehetősen húzós egy ilyen külön kutyúért, arról nem is beszélve, hogy a Blue-Ray eleve be van építve, és nem kell (meglehetősen ortopéd módon...) külön rácsatolni a gépre... Sőt: míg az Xbox 360 esetében csak filmnézésre használható a HD DVD drive, PS3-ra még a játékok is Blu-ray lemezekre jelennek majd meg, így ott

sem kell takarékoskodni a helyvel. Grafikai téren a jelenlegi PS3 és Xbox 360 címeket összehasonlítjuk, akkor alig észlelhető a különbség, sőt, elgondolkasztató, hogy például bizonyos Xbox 360-as címek egyesek szerint jobban néznek ki, mint a PS3-as verzióik. Igaz, a jövőben ez változhat, ha jobban kihasználják majd a PS3 képességeit a fejlesztők. A Wii-t speciálisan rizikós vállalkozásnak tartom, ha a győztesre kellene fogadni, akkor nem merném rátenni a pénzemre, az biztos. Ha megnézzük a technikai paramétereket, akkor a Wii-nek szerényebb képességei vannak és – mivel csodák nincsenek – ez látszik a legfrissebb Wii játékokon is. Tudom, tudom, a grafika nem minden, de azért mégiscsak fontos szempont, ha az ember egy „időtálló” konzolba akar befektetni...

Bad Sector

Mi lesz veled PC?

Sokan szenvedélyesen utálják a konzolgépet, mert attól félnek, a PC-s piac „tönkremehet”, ha a konzolos túlságosan megerősödik. Tény, hogy a konzol nagyobb hasznot hoz a fejlesztőknek, viszont ott egy igazán ütős cím fejlesztési ciklusa rendkívül hosszú ideig tart és jó drága is. Másrészt bizonyos kategóriák továbbra is jobban működnek PC-n, mint konzolon. Bármennyire is erőlködik a Microsoft, vagy az Electronic Arts, a Battle for Middle Earth 2-t például PC-n mégiscsak sokkal kényelmesebb irányítani és az Xbox 360-as verzió akkora sikert nem aratott, mint amekkora felhajtás volt körülötte.

A sokáig kizárólag PC-snek tartott FPS-ekből már sokkal több van konzolra, de rengetegen még mindig rühellik a gamepades irányítást, emiatt a PC-s FPS-eket sem kell félni. Ami a kreativitást illeti, viszonylag rosszabb időszakok, hónapok, sőt talán évek eddig is voltak és mindig is lesznek, de a PC mindig is talpra állt és talpra is fog állni. Máskülönben az NVidia és az ATI mégis kinek adná el azt a sok méregdrága grafikus kártyát...?



Ghost Recon: Advanced Warfighter 2

Újabb világpremier a GameStarban: Ubisoftos ismeretségünknek hála a GRAW 2 című kiváló játékról a világsajtóban először tőlünk értesülhettek, minden más magazin (így az angol és egyéb lapok is) utánunk következnek. Nézzük is, mit tud a kicsike...



GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
FPS

KÖRNYEZET
USA-MEXIKÓI HATÁR

KIADÓ
UBISOFT

FEJLESZTŐ
RED STORM
ENTERTAINMENT/GRIN

FEJLESZTŐI PORTRÉ

Az 1997 óta aktív, svéd illetőségű Grin számára, amely az Advanced Warfighter előtt olyan játékokat készített el, mint a Ballistics, már a Bandits: Phoenix Rising is nagy dobás volt. Az igazi lehetőség azonban a GRAW PC verziójának fejlesztése a Red Stormmal.

GYORSLINK
1742

Az anti-konzolos PC-s tábor ószinthe kárörömmel határozott másfél éve, mikor a PlayStation 2 és Xbox tulajok a GRAW-nak csak egy gyengécskére sikeredett, alaposan lebutított verzióját kapták meg. Sírni támadt viszont kedvük, mikor realizálták a játékok gépigényét. Végül a többség pozitívan értékelte a Ubisoftot pályogattá produkciót, főként afeletti örömeiben, hogy egyáltalán megjelent PC-re. Sajnos azok után, hogy a Ghost Recon 2 erre a platformra ki sem jött, ez a tény már önmagában is boldogságot jelentett.

DERÜLJÜNK

Az *Advanced Warfighter* tökéletesen passzolt a hagyományosan politikai témájú Tom Clancy sztorikba. Polgárháború, bajba került diplomaták, speciális katonai egységek akcióiban, egy szóval minden, ami a világszerte ismert úriembernek eddig bejött. A négyfős, ultramodern felderítő alakulatunk sikerre vezetésében leghatékonyabb eszközünk ennek megfelelően a speciális felszerelés volt. A korszerű fegyvertár mellett például a különleges térkép, amely az ellenség bemérésében, és kis szuper csapatunk koordinációjában nyújtott hathatós segítséget. A folytatásról szóló információkkal eddig még – finoman szólva – nem öntötték nyakon a sajtót, és legutóbb is csak akkor került szóba a játék, amikor az előző rész elhozta a legjobb játéknak járó BAFTA-t Londonból. Sok volt a találgatás arról, hogy milyen platformokon élvezhetjük a második részt, mert az októberi ubisoftos kiadványra erre vonatkozóan nem tartalmazott semmi megnyugtatót. Mos-

tanra azonban megerősítést nyert, hogy az *Advanced Warfighter* második része minden fontosabb platformra kijön, és a PC-tulajok végérvényesen befejezhetik az aggodalmaskodást. Ha tehát a taktikai FPS-re éhes játékos megkönnyebbülten hátradőlt a székében, kezdje el izlelgetni, hogy miben is kínál majd többet, jobbat a második rész!

A TELJESSÉG IGÉNYE NÉLKÜL...

Új kommunikációs rendszer a járművekkel és társainkkal, vagy ahogy a GRAW zsargon mondja: Cross Com 2.0. A speciális kasztoknak új, másodlagos fegyverek. Új egység csatlakozik a banda-hoz a medikus személyében. Ígéret szintjén már létezik a törekvés a korábbi részben oly sokat kritizált mes-

Nagy zúr kis Mexikóban





Az ott a medikusunk, vagy valakinek már nincs szüksége a tárcájára?

2-vel kapcsolatos egyik legizgalmasabb kérdés a fegyvelmezési eszköztárunk intenzív bővítése. Eleve 18-20 új fegyvert szándékoznak a játékba tenni, ami többszörösére növeli az ez irányú választékot. Köztük olyan mókák is szerepelnek majd, mint az új generációs irányított rakétavető, a füstgránátvető, vagy a Claymore. Az egyszerűbb géppisztolyok, karabélyok közül itt lesz a Beretta által gyártott Storm széria néhány képviselője, vagy olyan puskák, mint az MK14 MOD0. Utóbbi számkód a kívülállóknak feltehetően nem sokat mond, de legyen elég róla most annyi, hogy már esztétikailag is impresszív a jóság, hát még akkor, ha eldördül. Taktikailag továbbra is fontos szempont lesz, hogy melyik küldetésre milyen felállásban megyünk. A különböző fegy-

terséges intelligencia felturbózására is. Több tucat új fegyver. Felspécizett navigációs és háttér-információs be rendezés. Változatosabb feladatok. Erősebb, okosabb ellenfelek. A mentési pontok jobb elosztása a pályákon.

... ÉS ANNAK IGÉNYÉVEL

Eddig a marketingduma, és most nézzük meg tüzetesebben, hogy mit adhat majd nekünk a folytatás! A játékosközönség Tom Clancy nevével bizonyára nem csak onnan ismeri, hogy az ipse regényeiből több pompás (köztük Oscar-díjas) filmalkotás készült. Persze amikor a *Rainbow Six*-et, vagy a *Splinter Cell*-t tolta az ember karikás szemekkel éjjeleken át, miért érdekelte volna egy *Harrison Ford*dal, vagy *Sean Connery*-vel készült filmdaptáció? A történet mindenestre – ahogy az várható is volt – szorosan kapcsolódik az előzőkhöz. Az USA déli szomszédjainál dúló polgárháború immár a szuperhatalom határait veszélyezteti, amelynek folytán akciócsoporthoz fontos védelmi feladatok ellátására kény-

benne. A multihoz egyébiránt 14 önálló pályát is ígérnek. A fejlesztők viszonylag hosszú játékidőt szánnak a *GRAW 2*-nek, de bízunk benne, hogy ezt nem a „hülye helyre tesszük a checkpointot” módszerrel próbálják kieszközölni, mint ahogy azt sokak szerint az előző részben tették. Sőt, külön hangsúlyozták, hogy a mentési pontokat ezúttal igyekeznek körültekintőbben elosztani a pályákon. A hosszabb játékidőt tehát a több és változatosabb elsődleges, illetve másodlagos küldetésektől várják. Ehhez ráadásul hozzájönnek még az állítólag intelligensebben, taktikusabban játszó ellenfelek, akik az eddigiéknél trükkösebben manővereznek próbálnak majd bekeríteni minket. A játékkörnyezetet tekintve, többnyire



világító szemű terehaúró nem szerepel az új egységek között

egyaránt. A frissen érkező medikus mellett állítólag a már meglévő kasztokat is igyekeztek érdekesebbé tenni, a készítők ígérete szerint például azazal, hogy újonnan választható, speciális másodlagos fegyvereket építettek be a számukra. Aprópó fegyver. A *GRAW*

vernemek eltérő lőtávolságot is eredményeznek, vagyis a tankelhárító páncélokkel nyilvánvalóan kisebb távolságot lő be, mint a mesterlövész a puskájával, vagy a rohamosztagos a karabéllyal. Ez persze nem nagy újdonság, és talán az sem különösebben,

» A FEJLESZTŐK LÁTVÁNYOSAN REAGÁLTAK AZOKRA A KRITIKÁKRA, AMELYEK A JÁTÉKOT KORÁBBAN ÉRTÉK «

szerűl. A mexikói lázadók terveiben konkrétan amerikai célpontok elleni katonai csapások szerepelnek, melynek ékes bizonyítéka, hogy csapatösszevonásokat hajtottak végre a határnál, illetve izmos fegyvereket óhajtanak átcsempészni Dél-Amerikából, a Panama-csatornán keresztül. 72 óránk van rá, hogy a 12 pályából álló, komoly kihívást ígérő küldetésorozatban megállítsuk őket. A sztorihoz kapcsolódik, hogy a többjátékos módnak is van egy háttértörténete, amelyről mindössze annyit tudni, hogy a mexikói lázadók panamai fegyvercsempészése körül forog majd, és az akciójukat segítő helyi lázadóknak is fontos szerepük lesz

az említett helyszíneken folynak majd a küzdelmek, bár erről aztán végképp nem árultak el részleteket. Mindössze annyit mondtak, hogy lövöldözhetünk nyílt és belső tereken, továbbá az USA-Mexikó határvidéken is. Köszönjük!

„ENEMY SPOTTED! BEHIND THE RED CAR!”

Stratégiai jelentőségű küldetéseinket ismét az előző részből megismert felállásban, vagyis Scott Mitchell kapitánnyal az élen, az ő háromfős kiegészítő alakulatának segítségével. A csapatban minden korábbi egységítípus helyet kap, tehát a lövész, a géppuskás, a mesterlövész, a tankelhárító, és a gránátos

FEJVERÜNK A TECHNIKA



Új, bővített háttér-információs rendszerünk lesz, melyben az események alakulását kísérhetjük figyelemmel videobejátszásokkal, grafikus illusztrációkkal tarkítva. Nem annyira a harctéri taktikánk kiegészítője a szerkezet, mint inkább a történet folyásának megértésében segít. A rejtett reklámokra érzékenyeknek javasoljuk, hogy tekintetükkel kerüljék a kis szerkenyű alján elhelyezett alma formájú márkajelzést.

ÚJ KASZT: A DOKI



Új egység lesz a játékban a medikus, amely magától értetődően nem a tűzereje folytán lesz igazán hasznos, hanem a csapataink nagyobb biztonságáért felel. Bár nem konkretizálták a képességeit, elég nyilvánvaló, hogy az alakulat sérült tagjait tudja majd valamilyen formában meggyógyítani. Arról, hogy pontosan milyen lőfegyvert használhat majd, még nincs biztos információ, de azt megtudtuk, hogy az összes csapattag közül neki lesz a legrövidebb hatótávolsága a tűzharokban.

hogy a recon és az assault mód közül választva a csapattagjainkat tűzelés kész „assault” módba, illetve „tűzet szüntess” állapotban felderítő módba helyezhetjük annak megfelelően, hogy a helyzet mit kíván. Mindez azt is jelenti, hogy a recon módban a haverok sokkal nagyobb távolságból észlelik az ellenséget, mint fordítva, és ezt „Behind the red car!” felkiáltással a tudtukra is adják. Ha nem értettük félre a Ubisoftot (márpedig nem értettük), akkor ez

nagyjából mintegy 15 méteres előnyt jelent speciális alakulatunk számára.

KIS BARÁTAINK

Bár egyes amerikai szubkultúrákban jellemző a felfogás, de a fegyverek önmagukban senkiből nem csinálnak királyt. Így aztán felderítőinknek is szükségük lesz egyéb támogatásra, a korábbiakhoz hasonlóan például UAV-ra, és más, nem közvetlen emberi irányítású gépekre. Újfajta har-

ci robotrepülőgép biztosan lesz, ám azt, hogy mennyi, és milyen fajta, még nem árulták el. Tény viszont, hogy sze-

Biztonságosan felderíthetünk vele kritikusan veszélyes helyeket, ha úgy adódik, használhatjuk mobil fedezékként,

» AZ EGYIK LEGIZGALMASABB KÉRDÉS A FEGYELMEZÉSI ESZKÖZ-TÁRUNK INTENZÍV BŐVÍTÉSE «

repel majd a játékban „Mule”, egy mobil félautomata támogatóegység, amely több funkcióval is bír a küldetésekben.

és mivel felszerelést is képes szállítani, katonáink bármikor levehetnek róla egy-egy újabb fegyvert. Szintén a segítő egységek körét bővítik a légi támogatást biztosító új repülőgépek. A kommunikációs kontaktust igénylő csapatunk száma tehát jócskán felduzzadt, értelemszerűen tehát szükség van egy olyan rendszerre, amely megkönnyíti az irányítást. Végül is ennyi cucca James Bondnak sem volt (sőt még most sincs).

A Cross Com 2.0 névre keresztelt opció leírásából azonban csak annyit derül ki, hogy az UAV robotokat, és a Mule-t manuálisan irányíthatjuk, míg a játékban szerephez jutó egyéb csapatokkal, mint a Bradley páncélossal, az Abrams tankkal, az Apache helikopterrel, és gyalogos társainkkal továbbra is csak a kamerán, és a parancsok osztogatásán keresztül kommunikálunk. Bár ígérnek egy fejlettebb navigációs, és háttérinformációs rendszert, a játék nagyon fontos részét képező térképpel kapcsolatban kétkem, hogy érdemes komoly újításokra számítani. Tulajdonképpen ugyanazt a funkciót sol-



Az utca végén egy tank érkezik. Van vele egy rakás piros pötty is!”



Tűzvonalban életet menteni - Medal of Honorra esélyes



Nem mindegy, hogy a fedezék melyik oldalán van az ember.

gálja, mint eddig, vagyis segít a könnyebb tájékozódásban, az ellenség helyzetének meghatározásában és rajunk koordinálásában. Ezen a téren inkább egy egyszerű irányítóra hívták fel a figyelmet, mely akció közben segít a játékosnak önmaga pozícionálásában. Mindemellett még említést érdemel az „Information Storage System” is, amely nem annyira gyakorlati haszna, hanem inkább a sztori alakulásának megértése miatt lehet majd fontos.

SZÉP-E VAGY?

Ilyen rövid idővel az előző epizód megjelenése után, senki nem gondolhatja komolyan, hogy a játék valamiféle pompás vizuális katarzissal ajándékozza meg a közönséget. Erre valójában szükség sincsen, mert egyrészt a játék egyébként is szép, másrészt, ha a gépigényt tovább pumpálják, bizonyára kidurran. Néhány adalékot azért ezen a téren is megpróbáltak hozzátenni, így hát kapunk majd szebb füstöt, és ütősebb robbanásokat, valamint egy kipofozott Scott Mitchellt az ő szép új ruhájával és szemüvegével egyetemben. Bár tettünk már említést a többjátékos módról, a *GRAW 2*-nek ez a része tűnik annyira igényesnek, hogy megérdemeljen még néhány gondolatot. Először is a kooperációs játékmód 6 pályás kampányában egyszerre akár 16 játékos is harcolhat majd vállvetve, ami elég szórakoztató meccseket vetít előre. Emellett 14 különálló pályát fog tartalmazni, valamint több új játékmódot is. Ha minden igaz, megoldják a kiválasztott multiplayer



Egy ellenséges tank, rajta az új, vörös energiapajzsral

karakterek részletesebb beállítási lehetőségeit, és homályosan említést tettek egy amolyan „klánbarát” rendszerről is, amelynek segítségével saját szakaszt kreálhatunk a játékban. Hogy ez elmozdulásként értékelhető-e a *Battlefield*-féle megoldás irányába, az egyelőre nem derült ki. Az eddigi információk alapján tehát elmondható: nincs hírünk arról, hogy alapvető játéktechnikai dolgokban változtatnának a *GRAW*-ból

megismert képletben. Sokra lehet azonban hivatott a folytatás, ha tényleg mindent megvalósítanak, az egy- és a többjátékos módokban egyaránt.

NYUGTÁVAL DICSERD A GRAW-OT

Bármennyi biztosnak tűnő információval is rendelkezünk egy játékról, mindig nagyon nehéz megjósolni, hogy mit kapunk majd a kész verzióban.

Nem hiszem azonban, hogy a *GRAW 2*-ben érdemes lenne kételkednünk. Már csak azért sem, mert az előző részek színvonalával rászolgált a bizalomra, és a mostani ígéreteikkel a fejlesztők látványosan reagáltak azokra a kritikákra, amelyek korábban a játékot érték. A Ubisoft úgy tűnik meglehetősen tudatosan próbál a folytatásból egy még az előzőeknél is sikerebb játékot összepofozni, és a Tom Clancy nevével fémjelzett produkciókról egyébként sem az igénytelenség jut az eszünkbe. Ki emlékszik ma már arra, hogy a világhírű író által alapított Red Storm Entertainment hajdanán egy igen hirtelen sikerült, *Politika* című játékszerűséggel kezdte ténykedését? Ne feledjük persze, hogy számos olyan részlet is volt az előző epizódban, amelynek kijavítását nyilvánvalóan megoldhatták volna, de amelyek kapcsán egyelőre teljes a csönd! Így feltehetően továbbra sem váltogathatunk a csapattagok között úgy, ahogy az eredeti *Ghost Recon*-ban, és ugyanígy nem hallani quicksave beépítéséről sem, vagyis marad a checkpointos megoldás. Összességében azonban egy rakás tényező predesztinálja a *GRAW 2*-t arra, hogy nagyot durrantson a piacon, és elérje azt a 90 százalékos értékelési küszöböt, amit a szakma legvérmesebb kritikusaiktól igyekszik kicsikarni. Ha sikerül, mindenki jól jár, úgyhogy mindent bele!

ÚJ EFFEKTEK



Durr – A robbanások már a *GRAW*-ban is ütősek voltak, de egy a második részbe beépített effektusnak köszönhetően a felrobbantott tárgyak már láncreakció-szerűen robbannak tovább, s ez nemcsak ütős látványt, hanem érdekes taktikai lehetőségeket is jelent.



Füst – A füstöt (vagy stílusosan Smoke 2.0-át) is látványosabbra ígérik, ami szavaik szerint annyit jelent, hogy reagál a robbanásokra (nyilván nem azért, mert az okozza), hat a dinamikus fényekre és a járművekre. Érdekesen hangzik, de a beérkezett képek még nem győzték meg minket.

DUNCAN ELSŐ BENYOMÁSAI:



Alighanem mindenki szeretni fogja, akinek az előző rész csak egy kicsit is bejött. Ha a multi korábbi hibáit kijavítják, nagy konkurens lehet a hagyományos netes FPS-eknek is.

MONA LISA UNDERDRIVE

Tíz év telt el a Lara Croft-őrület óta, de a női hősök továbbra is a számítógépes játékok számkivetettjei. Bár a mellékszereplők között gyakori a gyengébb nem, a főszerepeket nem szívesen bízzák rájuk. . .

A Los Angelesben megrendezett kiállítás, az E3 mindig is a játékvilág igazi Mekkája volt: az újságírók a világ minden tájáról évente ide zárandokoltak, hogy megnézzék és kipróbálják a legújabb játékokat, illetve képben legyenek a legfrissebb trendekkel. Ami itt volt látható, az pontosabb képet festett a szórakoztató digitális világ piacának helyzetéről, mint bármilyen offline vagy online magazin, médium vagy áruház, és ami innen hiányzott, azzal bizony a játékokban sem igen találkozhattunk – éppen ezért aggasztó, hogy maga az E3 a jövő évtől megszűnik. Idén érezhetően hiányzott valami a játékokból. Bár elvileg úgy volt, az amerikai erkölcsösztök nyomására kiűzik a standokról a lengén öltözött hostesszlányokat, a „booth babe”-eket idén is nagy számban láthattuk. Sokkal meglepőbb azonban, hogy a gyengébb nem leginkább a közeljövőben megjelenő játékokból hiányzik. Az E3-on több száz játékot állítottak ki, ám ezek közül mindössze ötben várható majd női főszereplő: a Quantic Dream sajátos hangulatú *Heavy Rain*-jében, a legsikeresebb japán RPG-sorozat legújabb részében, a *Final Fantasy XIII*-ban, az azóta már megjelent *Tomb Raider Legend* PSP-s verziójában, a *Metroid Prime 3: Corruption*-ben és a misztikus hangulatú akciójátékban, a *Heavenly Sword*-ben.





KIK FÉLNEK A NŐKTŐL?

A játékipar megerősödése óta a legtöbb vitatott kérdés, miként vegyék rá a hölgyeket, hogy többet játsszanak – úgy tűnik azonban, most még aktuálisabb, hogy egyáltalán hogyan kerüljenek bele a játékokba. Ez persze további kérdéseket vet fel: vajon a játékosok szeretnek-e női karaktereket irányítani, a kiadók felvállalják-e a rizikót, hogy oly sok pénzt beleölnék egy női főszereplős címbe, illetve maguk a fejlesztők miért nem vágnak bele szívesen ilyen projektekbe?

Ragnar Tornquist, a *The Longest Journey* és a *Dreamfall* designere (két olyan kalandjáték, melynek nagyon jól kidolgozott története és női főszereplői voltak) is elismeri, hogy amikor játékokon jár az agya, akkor alapvetően férfifejjel gondolkodik. „Valahogy vicces lenne elképzelni, hogy a következő *Splinter Cell*-ben már Samantha Fishert irányíthatjuk, vagy hogy a macsó beállítottóságú *Grand Theft Auto*-ban egy nőnemű autótólvajjal garázdálkodhatnánk a nagyvárosban. Nincs mese, a női sztárokhöz vadonatúj címek kellene, csak hogy a piac jelenlegi állása alapján a kiadók csak a folytatásokat szeretik, a női hősköztől pedig tartanak...”

– mosolygott szomorokásan Tornquist az E3 egyik standjánál állva. A hihetetlenül látványos *Heavenly Sword*-ben Narikot, egy szexi, mégis elegáns nemes amazont, Narikot irányíthatjuk, és bár a játék az E3 egyik leg-sikeresebb darabjának bizonyult, a fejlesztőknek igazi Canossa-járás volt, míg Narikot elfogadta a kiadó. „Először mindenáron azt akarták, hogy férfi hősünk legyen – mesélte Nina Kristensen, a vezető designer – és a kérésükre alaposan átgondoltuk, megváltoztassuk-e így a játékot, de valahogy az egész olyan felsemés lett volna. Aztán amikor végre rávettük őket, hogy mégis női főszereplőt alkossunk, akkor meg azzal győzködtek minket, hogy legalább legyen valami vadító bikiniben, látszódjon ki szinte mindene. Rengeteg munkánkba került, mire megértettük velük, hogy mi egy igazán komplex karaktert szeretnénk kidolgozni, akivel a játékos azonosulni tud, ez pedig úgy nem fog menni, ha Nariko úgy néz ki, mint egy ócska ribanc.”

NŐI SZEREPEK A DIGITÁLIS VILÁGBAN

Pedig a kiadók részéről a minimumelvárás, ha a női karakterek legalább a do-

bozon kellek, mutogatják bájaikat, a játékokban pedig a háttérben maradnak: a férfiak segítői a csataterén, esetleg fogságban vannak, és meg kell menteni őket. Az idevágó freudi elméletek persze itt is működnek, ám egyes fejlesztőket mégis hihetetlenül bosszantja, hogy a kiadók miatt állandóan ebbe az utcába kényszerülnek. *David Cage*, a *Heavy Rain* című kalandjáték fejlesztője, amelyben Mary Smith-t, egy csinos, de valahogy mégis átlagos külsejű lányt irányíthatunk majd, nem is válogatja meg szavait, amikor erről a trendről beszél: „Ez egy borzasztóan primitív és leegyszerűsített látásmód, amelyet retardált tinédzsernek találtak ki retardált tinédzsereknek. Egyszerűen röhej, hogy az amerikai játékek marketingosztályán állandóan azt hallom, hogy a játékkaraktereknek *muszjí* szexiknek lenniük, ha a fejlesztők azt akarják, hogy egyáltalán szóba álljanak velük – miközben az ottani cenzúra teljesen abszurd módon tiltja az erotika minden formáját.”

» LEGTÖBB JÁTÉKBAN A NŐK PUSZTÁN ESZTÉTIKAI LÁTVÁNY-ELEMKÉNT SZEREPELNEK «

Ennek végeredménye pedig az, hogy a legtöbb játékban a nők pusztán esztétikai látványelemként szerepelnek, ám nőiességük emberi vonatkozásainak ritkán van jelentősége. A szerepjátékok hősei például igazi „uniszex” figurák: a karaktergenerálásnál megadhatjuk, hogy női vagy férfi avatarunk legyen, ám ha az előbbi választjuk, ennek semmi befolyása sincs a játékmenetre. Minden idők legsikeresebb közösségi, online játszható szerepjátékában, a *World of Warcraft*-ban például a játékosok majdnem fele női figurát választott, de ennek nincs játékbeli funkciója, hiszen hőseink csupán általunk ki-fejlesztett és irányított bábujaink, semmi több.

EGÉSZSÉGES EROTIKA

Óvatosságuk persze bizonyos fókig érthető, hiszen *Hillary Clinton* igazi kereszties hadjáratot folytat mindenféle vélt vagy valós „erkölcstelenséget” tartalmazó játékkal szemben, és az ő vagy a hozzá hasonlóan elszánt politikusok

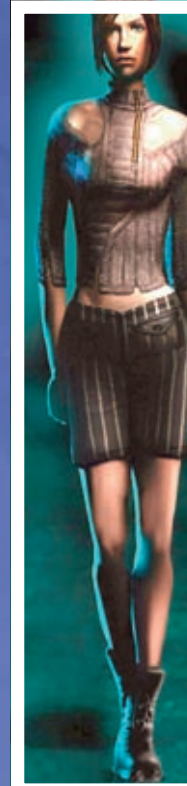
ténykedéseinek nem ritkán valamilyen botrányt kavaró per a végeredménye. Így járt például a Rockstar Games a *Grand Theft Auto: San Andreas* kapcsán, amelyben a fekete gangszta főszereplővel külföldi lányokkal feküdhettünk le, vagy az Electronic Arts a *The Sims 2*-vel, amelyben egy külön szoftveres trükk segítségével vetköztethettük le a pucérra virtuális családunk tagjait.

Még Tornquist játékában, a *Dreamfall*-ban is bizonyos körökben némi felhőrdülést okozott az az ártatlan jelenet, ahol Zoe, a főszereplő egyetemista lány bugyiban herverészik és sétálgat fel-alá a játék elején, pedig ezzel a résszel a norvég fejlesztő inkább realizmust és életszerűséget, semmint erotikát próbált a sztoriba vinni. Elkerülhetetlen az is, hogy a divák a játékosok szexuális fantáziájának célpontjai legyenek. Ezt a *Playboy* magazin már többször is kihasználta, amikor játékhősök meztelen modelljeit szerepeltette az újság hasábjain: legutóbb *BloodRayne*,

húsz órán át kell valakinek a fenekét néznie, akkor az inkább legyen egy csinos nő, mint egy szörös izompacsirta.”

„Szerintem ez messze nem így van – állítja mély meggyőződéssel Tornquist. – Minden férfit furdall a kíváncsiság, hogy mi mozgatja a nőket, és azonnal rámozdulunk mindenre, aminek segítségével jobban megérthetjük őket, beleláthatunk a fejükbe, erre pedig mi más lenne alkalmasabb, mint egy női főszereplős játék?”

Persze ehhez a kiadók pozitívabb hozzáállására lenne szükség, ám a mostani érában az egész játékipar súlyos alkotói válságban szenved, hiszen nagyon kevés az igazán eredeti ötlet, és azokat is megfojtja, eltíporja a kiadók már-már infantilis szinten görcsös ragaszkodása a bejáratott sémákhoz és trendekhez. Pedig az új technológiák révén a játékvilág több lehetőséget rejt magában, mint valaha, és ennek részesei lehetnének a virtuális Vénuszok is, ám a mostani helyzetben a *William Gibson* által megálmodott csabos és rejtélyes pixeldivák helyett csupán tökéletesen lemodellezett, mégis üres marionettbábukat kapunk...



a szexi félvámpírlány pucér 3D-s modelljében gyönyörködhetek az olvasók. „Van valami hátborzongatóan abszurd abban, hogy egy 3D-s modell bárkiben is erotikus vágyakat ébreszthet – mondja elgondolkozva Tornquist. – Azt hiszem, ezzel kinyitottunk egy ajtót, amelyet soha többé nem lehet már bezárni...”

SZEREPCSERE

A legtöbb fejlesztő mégis meg van győződve arról, hogy a kiadók tévedésben vannak, ha azt hiszik, a játékosok fantáziáját pusztán az erotika mozgatja, amikor egy virtuális nőt irányítanak. A szokásos sztereotip válasz, amellyel mindig takaróznak, az első *Tomb Raider* kapcsán hangzott el először, és azóta szinte szállóigévé vált: „Ha több mint





EXTRA ▶ DEMO A DVD-N

OLVASÓI BÉTATESZTRE
JELENTKEZNI LEHET:
WWW.GAMESTAR.HU/BETATESTZT

ARTHUR AND THE MINIMOYS

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
AKCIÓ/KALAND

KÖRNYEZET
FANTASY

KIADÓ
ATARI

FEJLESZTŐ
Etranges Libelulless

FEJLESZTŐI PORTRÉ

A francia illetőségű csapat eddig kizárólag Franciaországból hódító útjára indult mesés történeteket dolgozott fel. Előző munkáik Asterix és Obelix mon-dakörében játszódtak. Most sem esett messze az alma a fájától.

GYORSLINK
1686

határain belül marad. Az *Arthur and the Minimoys* egyébként az ő agyszülemé-nye, melyet először könyvben adott ki, majd idén karácsonyra film is készül belőle – szintén az ő felügyelete alatt. Ennek kapcsán lépett a képbe az Atari játékkiaadó, melynek eredményeké-ppen hamarosan boltokba kerül a film játékváltozata is.

Év vége felé mindig bedobnak néhány ismertebb fantázia világra épülő játékot a köztudatba. Így még az is kipróbálja legalább az egyiket, aki soha életében nem hallott az adott alkotásról. Néha azért vannak üdítő gyöngyszemek.

Luc Besson ne-vét elsősorban a Taxi, illetve az Ötödik elem című francia akciófilmek kapcsán ismerhettük meg. A 47 éves rendező mostanában nagyon termékeny, bár legtöbb alkotása Franciaország

ARTHUR, TE KIS CSACSI

A történet főszereplője egy tízéves kissrác, aki egyedül él édesanyjával négy éve, mióta a papa elhagyta őket. Ám nem azért hagyta a családfő magára az asszonyt, meg a gyereket, mert megunta már a paprikás krump- lit. Az ok sokkal drámaibb: elindult felkutatni a minimoyokat. Erre persze csak akkor derül fény, amikor a család házázt el akarják árverezni az adósságok miatt, s a fiú kénytelen apja nyomába eredni, hogy valami megoldást találjanak. Kiderül, hogy a minimoyok valójában egészen apró népek, melyek a természettel teljes harmóniában élnek. Arthur azonban csak úgy biztosíthatja otthona nyu- galmát, ha előbb segít a minimoyoknak saját el- lenségük legyőzésében. No, és itt jön a csavar.

MICSODA KALANDOK

Végül is Arthur kénytelen áthajózni a minimoyok óriási világába, ahol egyetlen fűszál is hídként íveli át az esőcseppekből formált apró víztócsát. Ebben az univerzumban minden lénynek óriási, égnek álló hajkoronája és

szepplős, mosolygós arca van. Tipikus gyerekmeséről beszélhetünk, mely- nek hangulatát kitűnően ültették át a játék atmoszférájába. A környezet egészen látványos, és élő, ráadásul a játék gépigénye viszonylag alacsony, s még gyengébb gépeken is gya- korlatilag minimális a pályák közötti töltési idő. A játék tetemes részét teszik ki az átvezető animációk, amelyek a filmből vett jeleneteket, és a játék motorjával készült párbe- szédeket egyaránt tartalmaznak. A grafika tehát éppen megfelelő, főleg annak a korosztálynak, akinek elsősorban szánták az alkotást. Mivel alapvetően egy platform ugralós játékról beszélünk, így főként az

ügyességi részek dominálnak. Ezek sajnos általában kimerülnek a súlyos farönkök tologatásában, vagy az időre történő akadályfutásban. Ám a készítők ügyesen nyúltak néhány elemet más, ismertebb játékokból. Így például a *Prince of Persia*-ból ismerősek lehetnek a falon mászós részek, de olvasóink jókat derültek a szünyogok „meglovagolásán”, és az autóversenyzős pálya megvalósítá- sán is. Fontos megemlíteni, hogy a já- tékban három különböző karakterrel játszhatunk, amelyek között bármikor válthatunk. Erre bizonyos helyeken szükségünk is lesz, hiszen lesz olyan utakadály, amit csak a kislány kezé- ben lévő törrel tudunk eltakarítani,



Ha ezt a haveroknak elmesélem...



Ha ellenfeleink megéheznek, pizza jel jelenik meg a fejük felett

AMI SZÁMÍT

Meghozza a könyv sikere a film népszerűségét?
És vajon mindez elég lesz a játék jó eladásaihoz?
Íme olvasóink, és a saját véleményünk.



Minden OK, erre számítottunk!



A megvalósítás OK, de csak közepes



Ez nem jött be, többet vártunk!



Realizmus

Olvasók: Mivel a játék alapvetően fantasy világra épül, ezért nem is hiányzott belőle a realitás. A minijátékokban rontotta a játékelményt a máshonnan vett elemek rossz adaptációja.

GameStar: Ez így igaz, ám a realizmus felfogható úgy is, hogy mennyire adja át a játék a könyv, illetve a film atmoszféráját. Abban pedig egyetérthetünk, hogy ez elég jól sikerült. Legalábbis megpróbálták beleadni mindent.



Irányítás

Olvasók: Kontroller nélkül felejthető. Billentyűzetről ugyanis csak a zongorista múlttal rendelkező játékosok fognak igazán boldogulni. Persze segíthet a billentyűk átkonfigurálása, ha fejben is tudja tartani azt a huszonöt gombot, és még az időzítésre is odafigyel. A harcoknál elég volt egy-egy gombot nyomni. Ugyanaz volt a hatás, mint amikor mindent nyomtunk.

GameStar: Billentyűzetten is be lehet állítani úgy a konfigurációt, hogy aránylag kézre álljon minden fontos parancsgomb.



Hangulat

Olvasók: Az előbbiekből leszűrhető, hogy csöppet idegesítő a játék. A minijátékok nem mindig érték el a megfelelő hatást, mert nem voltak elég szórakoztatóak, inkább nehezek és időtők. A zene nem a megfelelő helyen biztosította a hangulatot. A hangeffektek szintén nem voltak jól etalálva.

GameStar: A minijátékok valóban lehettek volna viccesebbek, ha már egyszer úgysis mindenki tudja róluk, hogy máshonnan lettek lenyúlva. A zenét meg akár teljesen ki is kapcsolhatnánk.



Grafika

Olvasók: Erősen pozitív, hogy ezt a látványt nulla töltési idővel tudták elérni a fejlesztők. A káprázatos képi világa az egyetlen, ami megmenti a játékot attól, hogy ne írjuk le a kezdetektől fogva. Néha saját engine-nel, néha prerenderelt átvetőkkel tarkított, itt-ott filmbetétekkel megtűzdelt játék jól illeszkedett egymásba.

GameStar: Nekünk nagyon tetszett, ahogy a csávó haja „lebegett” a szélben, nem mintha ez annyira nagy újítás lenne, de attól még jópofa.

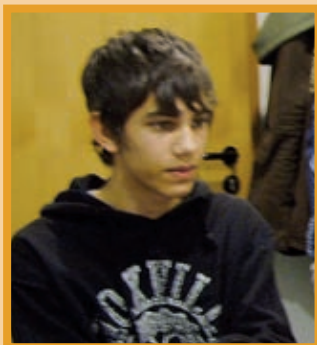
átvezető videókat, vagy bármely más animációt, ami a játék indítása után a szemünk elé tárul, kénytelenek vagyunk állandóan újra meg újra végignézni.

EGYNEK JÓ

Mindent összevetve kellemes hétvégi kikapcsolódást nyújthat az *Arthur and the Minimoys*, főleg, ha előtte láttuk a filmet.

Csak arra vigyázzunk, hogy a film után ne menjen el a kedvünk a játéktól. Igazából a sorrend mindegy, de a teljes képhez esetleg a könyvet is érdemes elolvasni.

PLAYER 1



Név: Csirmaz Ferenc

Kor: 15

Foglalkozás: tanuló

Lakhely: Budapest

Kedvelt játékok: MMORPG-k, autóversenyek

Most ezt tolja: FIFA 07

Örök kedvenc: World of Warcraft

Mi a célod az életben? Örök hozzáférés a WoW-hoz

Vélemény

A grafika szép, a logikai részek nehezek. Zavaró volt a sok koppintás más játékokból. A kameraállások furák. Egér nélkül elég nehéz játszani. A videókat nem lehet elnyomni se játék közben, se az elején. Fagyogatott a játék, de lehet, hogy ez csak a béta verzió hibája. Nehezek a logikai játékok, ráadásul elég ötletlenek is voltak. Mindent összevetve viszont a játék viszonylag szórakoztató volt.

PLAYER 2



Név: Petőcz Gergely

Kor: 25

Foglalkozás: egyetemista

Lakhely: Balassagyarmat

Kedvelt játékok: élet-szimulátorokon kívül minden

Most ezt tolja: Warrior Within

Örök kedvenc: Wings

Mi a célod az életben? Tűzoltó leszek, vagy katona, vagy vadakat terelő juhász.

Vélemény

Ha ezt most kisiskolásoknak készítették, akkor a hangok lehet, hogy néhány helyen megrémítik inkább az embert, mint elkápráztatják. Ugyanakkor a hang még így is az erősebb részei közé tartozik a játéknak. Az irányítás sem egy leányálom, de legalább lehet konfigurálni a gombokat. Macerás a kamerakezelés, pláne, ha időre kell teljesíteni egy feladatot. A szereplők jól néznek ki, szinte meg lehet számolni a hajszálait.

PLAYER 3



Név: Pados György

Kor: 23

Foglalkozás: főiskolás hallgató

Lakhely: Budapest

Kedvelt játékok: RTS, FPS, RPG

Most ezt tolja: NFS: Carbon, Everest Poker

Örök kedvenc: Command & Conquer sorozat

Mi a célod az életben? Teljesíteni az Életnek nevezett questet.

Vélemény

A fejlesztők nem tudták eldönteni, kiknek is készítik a játékot. A frusztráló ficsörök miatt a tizenévesek anyu után ordítanak. Az idősebbek meg nincsenek eléggé motiválva a játék történetét figyelembe véve. Ezentúl billentyűzetről a játszhatóság erősen idegtépő. Kontroller beszerzése mindenképpen ajánlott. Tipikus példa, hogy a film megnézése nélkül nem mindig érthető a játék. Viszont a film megnézése után lehet, hogy nem lesz kedvünk játszani vele.



Kapj el dagi! Nem arra...!

míg a dagi kissrác frizbihez hasonló „töltényekkel” tud távolról is sebeket ejteni a gonosz, mégis vigyorgó ellenfeleken. Karaktereink egyébként az idő folyamán új mozdulatokra vagy egyéb képességekre tehetnek szert. A zenei aláfestés valahogy nem tudta azt a célt szolgálni, hogy a játékos még jobban beleélje magát a kalandokba. Helyenként inkább idegesítő, mint megnyugtató volt a muzsika. A hanghatásokkal viszont minden rendben volt. A türelmetlenebbek számára rossz hír, hogy bár a mentett állásokat pillanatok alatt vissza tudjuk tölteni, addig az

HIDEGHÁBORÚ!

POLITIKAI JÁTÉKOK A NYOLCVANAS ÉVEKBŐL

A számítógépes játékok hőskora egybeesett a hidegháború utolsó évtizedével. Nem véletlen hát, hogy a játékok „naprakészen” reagáltak a feszült nemzetközi helyzetre.



A *Háborús játékok* című 1983-as amerikai filmben a *Matthew Broderick* által megformált zseniális programozó srác akaratán kívül meghackeli az amerikai hadsereg számítógépes adatbázisát, és egy ártatlan háborús stratégiai játékba kezd, mellyel kis híján kiobbantja a harmadik világháborút. A játék és a valóság összefonódására építő film nagyszerűen példázza, mennyire elmosódott a nyolcvanas évek emberének tudatában a határ a reális és a vélt politikai fenyegetettség, a hidegháború absztrakt eszméje és a háború va-

lódí kirobbanásának veszélye között. Az 1947-től 1991-ig tartó politikai korszak „hideg” volt talán, mégis jócskán tartogatott forró percek mind a Szovjetunió, mind az USA vezetői számára. A koreai, a vietnami háború, az '56-os magyar és a '68-as grágai forradalom, a kubai és az afganisztáni válságok jeleztek, hogy a fagyott felszín alatt igen-csak forrong valami. A Föld igazi puszkaporos hordóvá vagy inkább egyetlen élő atomtöltetvé vált.

A Varsói Szerződés és a NATO, a nyugati blokk és a KGST-országok közti feszültség azonban korántsem zavarta azon szerencsés honfitársainkat, akik vízumot és némi valutát szerezve Zsigulijukba pattantak, és egész Bécsig eldöcögtek. Itt, a Mariahilfer Strasse magyar veszekedéstől hangos műszaki boltjaiban, a Commodore 64 és az Amiga gépek árnyékában játékká, szórakozássá szelídült a kontinenseket rémisztő hidegháború.

Mert hát nem csak *Tom Clancy* regényei és a *Rambo*-filmek hódítottak ekkoriban! A számítógép lehetőséget adott arra, amire a valóság, a regény és a film sosem: szimulálni egy nemzetközi konfliktust, kirobbantani egy új világháborút, jól megleckéztenni a „ruszkikat” vagy épp az „amcsikat”. A hidegháború a stratégiái, szimulátor-, akció-, kaland-, sőt a szerepjátékok világába is belopta magát.

A SAS ÉS A MEDVE ESETE

Chris Crawford nemcsak a nyolcvanas évek egyik legismertebb játékprogramozója és -teoretikusa volt, de saját bevallása szerint a hippikorszak szelíd lelke szülőtte, ebből adódóan pedig megrogzított pacifista is. Amikor kirúgták az Atari cégtől, és szabadúszóvá vált, olyan játék készítésébe fogott, amely a feszült nemzetközi helyzet feloldásának lehetőségeit igyekezett bemutatni. A „geopolitika a nukleáris korszakban” alcímet viselő játék borítóján egy sas és egy medve hadakozik. Az USA-t és a Szovjetuniót jelképező állatok között egy vörös telefonkészüléket láthatunk, amely a pattanásig feszült helyzet egyetlen békés, gyors feloldására – a párbeszédre – utal. Ahogy ez a kép is jelzi, *Crawford* célja nem a háború szimulálása volt, ha-

nem épphogy annak bemutatása, hogyan akadályozhatjuk meg a világegét.

A játékban az USA elnökének vagy a Szovjetunió főtítkárának a bőrébe bújhatunk. Nyolc évünk van arra, hogy bölcs vezetéssel elejét vegyük a termonukleáris háborúnak. A játékot egy világtérképen irányíthatjuk, ahol a Föld nem kevesebb

» KIROBBANTOTTAD A NUKLEÁRIS HÁBORÚT. DE NEM FOGUNK NEKED GOMBAFELHŐT MUTOGATNI REPÜLŐ TESTRÉSZEKKEL «

mint 62 országot láthatjuk.

A politikai/katonai/gazdasági döntések komoly fejtorést jelentettek, mert a világháború akár egy Tunézia méretű országoskában is kirobbanhatott. A hidegháborús szimulációs játék csak a békés megoldást jutalmazta. Ha mégis kirobbant a háború, a következő üzenetet olvashattuk:

„Kirobbantottad a nukleáris háborút. De nem fogunk neked gombafelhőt mutogatni repülő testrészekkel. Mi nem jutalmazunk a hibákat.”

BREZSNYEV FÉLT, BREZSNYEV FÉL, BREZSNYEV FÉLNI FOG

Egy másik hírhedt játék, a *Raid Over Moscow*, ahogy a cím is mutatja, már sokkal egyértelműbb megoldást kínált a politikai helyzetre: Moszkvát a föld színével kell egyenlővé tenni. A játék borítóján ezúttal egy vadászgép pilótafülkéjét látjuk. A gép Moszkva háztömbjei között siklik, miközben ellenséges repülőek támadnak rá, a távolban pedig a Kreml fenyegető tömbje emelkedik. A *Csillagok háborúja* híres csatajelenetére emlékeztető kép mellett a következő feladatot olvashatjuk: „Úgy játszsd, mint ha nem lenne többé holnap!”

A programozók meg is tettek mindent ezért a „nincs holnapod” élményért, és a *Raid Over...* sodró lendületű, de legalább annyira nehéz játék lett. Az első részben lopakodó gépünkkel ki kellett szállni egy bázisról, ami már önmagában sem volt könnyű feladat a gravitáció hiánya miatt. A második részben Minszk felé kellett venni utun-

kat, ahol az Amerikát fenyegető rakéták központi bázisa volt. Radarokat, hőkövető rakétákat és ellenséges gépeket kikerülve pusztíthattuk el csak a rakétasilót. Ezután következett Moszkva látványos ostroma. Ha bejutottunk a városba, a katonai főhadiszállást kellett szétlőni, amely különös módon maga

volt a Kreml. Csak ezután hatolhattunk be a központi reaktorba, melyet diszkoszékként használatos gránatunkkal robbantottunk szét.

A HATÁR A CSILLAGOS ÉGI

Az USA-ban 1984-ben elnökké választott *Ronald Reagan* – elődei, például *Kennedy* vagy *Carter* politikájával ellentétben – minden együttműködést megszakított a Szovjetunióval, mert olyan gazdasági helyzetbe akarta hozni az országot, amely annak teljes összeomlásához vezet. A terv része volt a sokak által teljesen abszurdnak, kivitelezhetetlennek tűnő űrfegyverkezési program, mely az S.D.I. fedőnevet viselte. Az elnök úgy fogalmazott, hogy „ki akarunk fejleszteni egy olyan komplex fegyverrendszert, amely – amennyiben hatékony védelmet akar velem szemben találni – szükségszerűen csődbe viszi a Szovjetuniót.” A terv részben sikerült is, ugyanis sokak szerint a SZU bukásához hozzájárult az űrfegyverkezési verseny is – igaz, az S.D.I. program is félbemaradt.

A Cinemaware cég, amely olyan filmszerű kultjátékaival lett híres, mint például a *Defender of the Crown*, 1986-ban jelentette meg *S.D.I.* címet viselő stratégiai-szimulációs-akciójátékát. A gyönyörű mozikkal teli programban egy amerikai űrbázis parancsnokát alakítottuk, akinek a fanatikusok kezébe került nukleáris töltetű rakétákat, valamint az ellenséges orosz űrbázisokat kellett semlegesítenie. Ehhez a Föld körüli pályán keringő bázisokra kellett

behatolni, ellenséges katonákat megsemmisíteni, valamint meghibásodott műholdakat megjavítani. Persze a többi Cinemaware-játékhoz hasonlóan itt is volt egy erotikával átitatott erős szexuális szál: kedvesünket, egy bögyös szovjet parancsnok hölgyikét, ki kellett szabadítani túsul ejtőinek karmai közül...

HIDEGHÁBORÚZZ, MÍG NEM JÖN A TETRIS!

A SEGA, valamint az Activision egy másik, *S.D.I.* címet viselő játékot is kiadott, de ebben a meglehetősen agyatlan shot'em upban kizárólag a szovjet nukleáris rakéták irtásával kellett foglalatkoskodni. Nem kínáltak sokkal intellektuálisabb megoldást a háborús konfliktusokra azok a commandók sem – például a *Commando*, *Rambo 1-2*, *Ikari Warriors*, *Green Beret*, amelyekben különféle egzotikus helyszíneken megszárolhattuk halomra a dicsőséges szovjet haderőt. A kelet-nyugati konfliktus számtalan szimulátort is megihletett – ilyen volt például a *Sean Connery*-s film alapján készült *Hunt for the Red October* vagy a legújabb amerikai katonai technológiát villogtató *Gunship*, illetve a *Stealth Fighter*. De a kalandjátékokat is megihlette a műfaj, példa rá a francia *Cryo* cég zseniális *KGB*-je. Az 1991-ben játszódó programban egy titkos ügynököt alakítunk, akinek a Gorbacsov elnök ellen tervezett KGB-s puccsot kell lelepleznie.

Alekszej Pojtanov zseniális *Tetris*e két évvel korábban, 1989-ben debütált a számítógépes játékok piacán. A program hamarosan az egész világot meghódította. Talán véletlen, mégis úgy vélem, szimbolikus az, hogy a játék hódítóútja egybeesik a „peresztrojka” éveivel, melyek a hidegháború végét jelentették. A *Tetris* dobozán már egy békes Kremlt látunk a vörös háttér mögött, olyan épületet, amelynek árnyékától többé nem kell reszketni.

Tom Clancy ma is népszerű, de a hidegháborús játékok aranykora leáldozott. Remélhetőleg *Chris Crawford* pacifista megoldásai még egy ideig nem merülnek feledésbe a digitális világban, és nem lesz szükség arra, hogy a monitorokon gomolygó gombafelhőket figyeljünk...

Berr



GEARS OF WAR

Xbox 360-ra már megjelent, PC-n még egy évet kell várunk az Epic és a Microsoft döbbenetes taktikai elemekkel fűszerezett akciójátékára. Az első Unreal 3 motorral készült játékot először konzolon próbáltuk ki, és már azon is fantasztikus élmény volt. Vajon mi jöhet még PC-n?

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
AKCIÓ

KÖRNYEZET
SCI-FI

KIADÓ
MICROSOFT

FEJLESZTŐ
EPIC GAMES

FEJLESZTŐI PORTRÉ

Unreal 1-2, Unreal Tournament: nem hiszem, hogy van olyan PC-s játékos, aki ne ismerné az Epic korzakalkotó játékeit, amelyek sok másik program motorjával is szolgáltak és szolgálnak a jövőben is.

GYORSLINK
1263

Már a megjelenés utáni első napokban több mint 1 millió példányt adtak el a *Gears of War* című játékból. Ezzel ez nemcsak Xbox 360-címként, hanem minden géptípuson 2006 leggyorsabban eladott játéka. A Microsoft szerint összesen 850 000 felhasználó logolt be már tízmilliónál is több multiplayer partiba az Xbox Live-on keresztül, és ennek

köszönhetően Gold szolgáltatásuk eladása 50 százalékkal nőtt. Ezek az igen, igen meggyőző számok azt jelzik, hogy az Xbox 360 végre-valahára tényleg komolyan elstartolt az eddigi nyüglődéses időszak után, mi, PC-sek pedig reménykedhetünk, hogy valami fenomenális TPS-t kapunk egy év múlva.

„QUE SERA, SERA...?” (RAY EVANS)

Maga a játék egy külső nézetes, sci-fi témájú kommandós akció, taktikai elemekkel fűszerezve. A történet szerint Sera bolygóján járunk, amely valamikor virágzó civilizáció volt. Nem tudta senki, hogy a város alatti csatornában a „Locust”

nevű vérszomjas idegen lények élnek, akik egyre csak ásnak, ásnak és ásnak, hogy aztán egy nap előtörjenek, és iszonyatos pusztítást végezzenek: majdnem minden civilt lemészároltak, és a helyi milícia, a Coalition of Ordered Governments (COG) sem tudott semmit tenni, hogy megóvja őket. A játék főszereplője Marcus Fenix, az egyik legtehetségesebb, legtökösebb és legvakmerőbb COG-katonatiszt. Hősünk igazi nyakas fickó: szembeszáll fellettese parancsával, és megpróbálja megmenteni apját, aki a háborús zó-

nában maradt. Ám letartóztatják, és börtönbe csukják. Mintegy 14 évvel az első támadások után idegen lények közelednek Marcus cellájához, és miután már szinte mindenki mást lemészároltak (aki nem volt katona, és akit nem engedtek ki még korábban), és már a plafonon lévő rácszaton keresztül csöpögtetik rá a nyálukat, akkor egy régi barát kinyitja a börtön aiját, kezdedbe nyom egy puskát, és közli veled, hogy ismét a COG katonája vagy. Bár egykori parancsnokod rühelli a pofádat, minden épkezláb emberre szükség van, úgy-

Hősünk biztos hosszú vitákat képes folytatni Heidegger mímzés elméletéről... De most mással van elfoglalva...



Itt fogom tengetni életem idős koromban... Vagy mégsem?



MIRE KÉPES A LOCUST?

A Gears of War szörnye, a locust rémséges külseje ellenére nem buta népség: fedezékből lő, társaival együtt oldalról bekeríti az embert, hogy aztán összetűzet nyissanak rá, szép lassan leszedve társainkat, majd végül minket is. Amikor rohamoznak, gyakran igazi összehangolt támadást indítanak ellenünk, nem csak egyenként rohannak ránk, mint valami csürhe. Ha nem az alap „easy” nehézségi fokozaton játszunk, akkor meg fogunk izzadni minden egyes összecsapásnál, mire végzünk velük, de azért egyszer sem éreztem a konzolos verzió tesztelésekor, hogy irreálisan nehéz lenne a játék. Reméljük, ez pont így marad majd PC-n is.



Nem, azért ez nem a Star Wars, bármennyire is úgy tűnik...

hogya a börtön poklából mehatsz ki a külvilág poklába...

AZ UNREAL 3 MINDEN MÁS MOTORT KIVÉG-ZETT

Ez a pokol azonban hihetetlenül durván kinéző pokol, hála az Unreal 3 motorjának. Az Xbox 360 támogatja az 1920x1080-as felbontást is, ha van HD-televíziód, azon pedig az Epic engine-je büntet, aláz, gyaláz mindent, amit eddig a játékiparban láthattunk. Biztos vagyok abban, hogy ehhez a vizuális orgazmushoz PC-n, az ehhez hasonló felbontások esetében igen combos konfigurációra lesz szükség, de az azért biztos, hogy a Microsoft konzolján meg sem riccent ezen a felbontáson a grafika, pedig ez a korábbi, szebb grafikájú címekre (például *Elder Scrolls: Oblivion*) nem volt jellemző.

Most először éreztem azt, hogy azok a képek, amelyeket eddig láthattunk az Epic next-gen motorjáról, nem csak Photoshop volt, mint oly sokszor a játékiparban...

Emellett a környezet valami elképesztően hangulatos: a görög és római stílusban megépített és rommá lőtt várost elnézegetve szinte beleborzongtam, annyira ügyeltek a készítők a részletekre... Amikor a romok között a locustok hordái ellen harcol az ember, tényleg az az érzése, hogy valami fontos dolgot küzd, nemcsak valamilyen unalmas, állandóan ismétlődő helyszínnel tarkított úrbázison puffogtat, mint más játékokban.

Az utcákon autók roncsai, szétszóródott újságlapok, kötőrmelék, szétrobbant aszfalt mindenhol, a főtereken meg-

rongált szobrok állnak (amíg mi vagy a locustok szét nem lövjük ezeket is...). A házakon belül a falakon plakátok, egykori politikusokról készült festmények, a múzeumokban további gyönyörű szobrok romjai hevernek. A későbbi pályákon pedig találkoznak majd a túlélőkkel, akik Mad Max-szerű lepukkant, roncsokkal elbarikádozott kommunákban élnek.

No és a készítők a karakterek arcának kidolgozásánál sem spóroltak a részletességgel. A tökéletesen filmszerű átvezetőkben látszik például, hogy Marcus mennyire megszenvedett, viharvert figura, csúnya sebhellyel a bokszolókra emlékeztető ábrázatán, mégis igazi kemény legény, „bad ass” karakter benyomását kelti: sokkal veszjóslóbb, mint bármelyik számítógépes hős, akit valaha láttam.

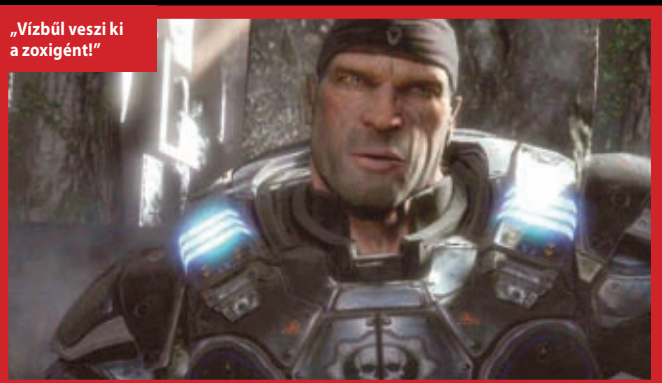
AKI ITT DOOMOZIK, AZ DOOMED...

Korábban sokan azt hitték, hogy a Gears of War egy Doom-szerű akciójáték lesz, azonban ez szerencsére koránt sincs így. Ebben a játékban a taktikázásnak, a

megfelelő helyezkedésnek óriási szerepe lesz, ugyanis ha csak megyünk előre, agyatlanul, akkor a locustok pillanatok alatt szétszednek. Minden egyes fedezéket, kiszögellést, sarkot, palánkot ki kell majd használnunk, és onnan a fejünk felett célkereszt nélkül tüzelni-vagy célozhatunk is pontosan, de akkor jobban elő kell bújunk a fedezékből, és

szedett kötszerrel simán felgyógyítanánk magunkat.) Küldetéseink során nem egyedül fogunk harcolni, hanem három társunkkal együtt. Embereink ugyanúgy sérülnek, mint mi, de ők nem halnak majd meg soha (csak a megfelelő szkriptelt pillanatban), viszont ha túl sok lövést kapnak, akkor összeesnek, és addig nem mozdulnak, amíg fel nem „segítjük” őket. Ez sem hangzik túl reálisnak, viszont tökéletesen működő rendszer: egyszerre kihívás életben tartani embereinket, és nem fordulhat elő, hogy az első nagyobb cseletpaté után magunkra maradunk, mint más játékokban.

Amit eddig láttunk Xbox 360-on, az egyszerűen döbbenetes, de a taktikus akciórés, a remek posztapokaliptikus hangulat is odavág mindennek. Biztos vagyok abban, hogy megfelelő hardverrel az Unreal 3 motor is kiválóan fog muzsikálni, de hogy milyen gépigénye lesz a játéknak, arról egyelőre csak találgathatunk... Mindenesetre reméljük, minden jól megy majd, és egy év múlva, jövőre egy igazi PC-s klasszikust üdvözölhetünk majd...



„Vizbül veszi ki a zoxigént!”



Ez itt Láng-ember, csak kicsit rájátszik a szerepre...

úgy már le tudnak szedni. A sérülést egyébként igen eredeti módon modellezi majd a Gears of War. A játék során nincs egy darab egészségügyi csomag sem, viszont ha nagyon le-sérülünk, akkor még a megfelelő pillanatban visszabújva a fedezékbe szép lassan visszatér az energiánk (csakúgy, mint a Halo pajzsa.) Bár ez picit irreális – vagy inkább „unreális”? –, ettől lesz a játék egyszerre dinamikus, pörgős és taktikusabb, játszhatóbb is más FPS/TPS-ekhez képest. (Egyébként meg az sem túl hihető, hogy percnként fel-

BAD SECTOR BENYOMÁSAI:



Xbox 360-on már végig is tartam, mire ezeket sorokat olvassátok, de tükön ülve várom, hogy milyen lesz PC-n ez a gyönyörűség. Bár biztosan gépet kell majd újitanom hozzá...

NAGY KARÁCSONYI

Kedves Olvasóink™! Mint nem csupán az informatika útvesszőiben, de a nagybetűs Élet ügyes-bajos dolgaiban is jártas derék fiatalok bizonyára tudjátok, hogy az SMS nyereményjáték ún. jó dolog. Az elmúlt években számtalan remek dolgot nyerhetett, aki vette a fáradságot és SMS-t küldött valamelyik nyereményjátékunkra, utólag is gratulálunk mindenkinek! Ugye hogy jó ötlet volt felemelni a telefont, és bepötyögni azt a bizonyos helyes választ? Hát persze, hogy az volt.



Az SMS-ek beküldési határideje **január 17.** Így a szerencsés nyertesek az ünnepi hangulat lecsengésével újfent érezhetik, hogy persze jó dolog adni, de – mégis, kit akarunk becsapni? – kapni a legjobb.



EGY PROCI MIND FÖLÖTT

Első nyereményünk egy Magyarországon hivatalos kereskedelmi forgalomban alig pár hete kapható, **Intel® Core™ 2 Extreme X6800** processzor – reméljük, kezd leesni, hogy nem túlzás volt a nagy ívű bevezetés. A processzor piaci értéke 200 ezer forint körül mozog, úgyhogy gondolhatjátok, nagyon vigyázunk, hogy le ne ejtsük vagy ilyesmi. És hogy mit tud a kicsike? Sorolhatnánk olyasmiket, hogy megnöveli a teljesítményt és a hatékonyságot, mivel mindkét mag képes négy teljes utasítást végrehajtani a 14 lépcsős futószalag segítségével, illetve megnöveli a rendszerteljesítményt a memóriakésleltetés csökkentésével, úgy optimalizálva az elérhető sáv szélességet, hogy akkor szolgáltat adatot a processzornak, amikor arra szükség van. 2,93 GHz órajel, 1066 MHz-es buszsebesség, 4 MB L2 Cache, és a többi, és a többi, de egy a lényeg: hasít, mint egy fenevad, ami nem is meglepő, mivel napjaink egyik leggyorsabb processzora. Bővebb információért bátran lapozzátok fel az e tekintetben megérdemelten mérvadó Mélyvíz rovatot.

A feladvány nem lesz túl nehéz, de ez amúgy sem IQ teszt, sokkal inkább az a kérdés, hogy akarsz-e egy ilyen processzort. (Amennyiben ez kérdéses lenne...)

A TÉNYLEGES KÉRDÉS:

Hány mag van az Intel® Core™ 2 Extreme X6800 processzorban?

Annyit segítünk, hogy pontosan annyi, mint az Intel Core 2 Duo processzorban. Duo. Érted? Duo.

GS prociA = 1

GS prociB = 2

GS prociC = 3

06 90 642 311

A helyes válasz betűjelét küldd el a 06 90 642 311 számra, és nyerd meg ezt a csúcsprocesszort!
Az SMS díja 250 Ft + áfa. Mindhárom hálózatról elérhető!

SMS NYEREMÉNYJÁTÉK!

Karácsonyi játékunk azonban minden eddigin túltesz! Partnereink segítségével két olyan ajándékot ajánlunk fel népgazdasági hasznosításra, de legalábbis Kedves Olvasóink™ házi számítógépének radikális léptékű pimpelésére, amelyek eddig messze a legnagyobb értéket képviselik lapunk történetében. (Persze a legnagyobb érték az egészség, de ugye olyat nem lehet SMS-sel nyerni. Vagy legalábbis nem nálunk. Talán valamelyik természetgyógyász magazinban.)



A MINDENT VIVŐ KÁRTYA

Miután elküldted a megfejtést, máris esélyt teremtettél magadnak, hogy tiéd legyen a szuperszonik processzor. No de ha igazán brutális grafikát akarsz csodálni, akkor videokártya is kell mellé, nem igaz? De igaz!

Ezért közprédára bocsátunk egy PCI Express (naná, nézz már az órádra, tesa) Gainward márkájú GeForce 7950 GT, 512 MB DDR3-as memóriával szerelt mindent vivő videokártyát amelyet a Mercury Magyarország ajánlott fel.

Sőt! Csak mert tél van, hó esik és jönnek az ünnepek, mellé csapunk egy Need For Speed: Carbon játékot is, amelyben aztán valóban letehetelheted, hogy is néz ki a nagy tuti next-gen mindent maximumra csörlőzött grafikával!

KÉRDÉS: Ez a kérdés most kicsit nehezebb lesz, tessék megkapaszkodni. Mivel az importőrök, forgalmazók szeretik, ha egy ilyen nyereményjátékban finoman rávezetjük Kedves Olvasóink™ figyelmét arra, hogy ők nem csupán importőrök és forgalmazók, hanem belevaló, rendes csávók is egyben, a kérdés így hangzik:

A termék importőre vajon hány év teljes körű garanciát ad a termékre?

GS A = 1 év

GS B = 2 év

GS C = 3 év

06 90 642 311

Megint csak nem szeretnénk segíteni (mert aki segít, az is egyest kap!) De annyit elárulunk, hogy nyilván nem írunk be opciónak a valós értéknél többet. Most felteszed magadnak a kérdést: tényleg, ilyen hosszú garanciát adnak? Mi pedig mit is mondhatnánk – ugye hogy jó arcok?

A helyes válasz betűjelét küldd el a 06 90 642 311 számra, és nyerd meg a kártyát a játékkal együtt!
Az SMS díja 250 Ft + áfa. Mindhárom hálózatról elérhető!

SMS-rendszer szolgáltató: D.C. Lax Kommunikáció

A játékosok a játék során hozzájárulnak, hogy személyes adataikat a játékot lebonyolító D.C. Lax Kommunikáció továbbítsa a nyereményt bonyolító IDG Hungary Kft. felé. Probléma esetén ügyfélszolgálat: sms@lax.hu



TITAN QUEST IMMORTAL THRONE

A *Diablo* ókori környezetben? A *Titan Quest* tavaly nyáron ezzel az ötlettel rukkolt elő, és bár a játék korántsem volt tökéletes, üdítő színfolt az állandó fantasy téma mellett. A készítők az átlagos bevétel ellenére nem adták fel, és már gőzerővel dolgoznak a folytatáson...

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
RPG

KÖRNYEZET
ÓKOR

KIADÓ
THQ

FEJLESZTŐ
IRON LORE

FEJLESZTŐI PORTRÉ
Az amerikai cég Brian Sullivan „édes gyermeke”, amelyet 2000-ben alapított. A Titan Quest volt az első játékuk, és bár négy évig dolgoztak rajta, még így is igen-csak bugos maradt.

GYORSLINK
1895

Nem sokkal a *Titan Quest* megjelenése után Brian Sullivan érdekes nyilatkozattal lepte meg a nagyközönséget, amelyben azt vetette a Blizzard szemére, hogy a *World of Warcraft*tal „megöli” a single player játékok világát. Akár egyetértünk ezzel az állítással, akár nem, mindenesetre az az elkeseredett nyilatkozat azt mutatja, hogy az Iron Lore akció-RPG-je nem hozta azt a bevételt, amelyre a csapat számított... Lelkesedésben szerencsére

nincs hiány részükről: még csak nemrég jelentették be az első kiegészítőt, az *Immortal Throne*-t, de már 2007 elején meg fog jelenni...

„HÁDÉSZBA ELMÉSZ TEI” (ASTERIX)

Az alapjáték napsütéses, görögös, „béke az olajfák alatt” hangulata annyira nem rázta fel a *Diablo* dalkos és depresszív univerzumához szokott lelkemet, úgyhogy a nagyszerű grafika, a jól kidolgozott szörnyek és az ókori világ ellenére hosszú távon be-bebólintottam a játék során, sőt egyszer annyira bealudtam, hogy majdnem rádőltem a billentyűzetre, amikor teszteltem. A készítők is érezhették, hogy egy kicsit meg kell bolondítani ezt a túlságosan is „szánszajnos” világképet, éppen ezért igyekeztek sokkal rémisztőbb, dalkosabb helyszí-

neket is rakni az *Immortal Throne*-ba. Kalandjai során hősünk például a görög túlvilágra, Hádész birodalmába is el fog látogatni – mármint nem hulla formájában, hanem még élőként kell szembeszállnia az ottani rémségekkel. Maguk a görög mitológiához kötődő szörnyek is állítólag sokkal emlékeztetesebbek lesznek, mint az eddigiéik. A

Hádész kapuját őrző háromfejű eb, a jól ismert Cerberus például igazán hátborzongató dög lesz – nem az a típus, akit öreg nének sétáltatnak potyogtatni a pesti utcákon... Amikor szembeszállunk vele, rá kell majd jönnünk, hogy milyen trükkkel tudjuk elintézni: nem elég csak ütni a fejét ezerrel, hanem meg kell találni a megfelelő stratégiát.

Értem én, hogy az Iron Lore-osok utálják a francia konyhát, de ezek a nagyra nőtt békák akkor is röhejesek...



TITAN QUEST-MISSZIÓK RAJONGÓKTÓL

A Titan Quest megjelenése után meglepően sok rajongó esett neki a pályaszerkesztőnek, hogy saját ókori kalandokat gyártson, amelyeket aztán másokkal is megosztottak. Az interneten egész komoly mennyiségben tölthetjük le a különböző fanmade küldetéseket, tárgyakat és változatos csecsebecskéket. Sokféle Titan Quest-oldal létezik, de a legnépszerűbb talán az IGN saját homepage-e, a titanquest.vault.ign.com, ahol a fórumokon rengeteg fanatikus rajongóval beszélgethettek.



Fürödni és denevéreket etetni hatóságilag tilos!



Azért nagyon rendesek ezek a kereskedők, hogy a szellemektől fél méterre is mindig a rendelkezésünkre állnak...

ELŐRE AZ ÜBERTÁPOLÁS ÚTJÁN!

Az alap Titan Questben 65-ös szint volt a maximum, ezt a készítőik kitolták 75-re. Ez nem tűnik túl soknak, viszont állítólag lassabban fejlődünk majd, mint az alapjátékban, úgyhogy nem fogunk pikk-pakk hetvenötösek lenni. Aki pedig nem a jó öreg bajnokát akarja továbbvinni, hanem teljesen újat szeretne indítani, annak megvan a lehetősége erre, sőt talán egyeseknek meg is éri előlről kezdeni a kalandokat, ugyanis egy teljesen új képességággaztatót tanulhatunk – ez pedig nem más, mint a *Dream Mastery*.

Sajnos arról még nem szól a fáma, hogy ez a tulajdonság pontosan milyen varázslatokat tartalmaz... Némi utána számolással (és THQ-sajtóanyaggal...) viszont annyi kiderült számunkra, hogy az eddigi kasztokkal vegyítve nyolcféle módon fejleszthetjük karaktereinket.

MONSTER MADNESS

Régi szokás kiegészítőknél, hogy a teljes játék szörnyeit „újrafestik” és más néven csempészik bele a játékba. Elég olcsó megoldás, és sajnos ettől nagyobb cégek sem mentesek, ám a THQ nem trükközik ilyesmivel, hanem teljesen új

monszttal kápráztatja el a nagyréműt. Összesen húsz ilyen újdonsült dögöt küldenek majd a fejlesztők hősünk egyszemélyes vágóhídjára. Állítólag a készítők valamennyit hegesztettek az MI-jükön is, de mondjuk az alapjátékhoz képest ez nem is lehetett túlságosan megfeszítő munka... A sok új szörny természetesen sok újféle tárgyat fog dobálni: kezdve az egészen egyedi, unique cuccoktól a teljesen hétköznapi dolgokig. A felesleges holmik pedig már nemcsak a városokban ácsorgó kereskedőknél, hanem a karavánosoknál is elpasszolhatjuk. Ha fáj a szívünk megválni valamitől, amit most még nem tudunk használni, később viszont igen, akkor itt tudjuk

hogy velük pontosan milyen apropóból kerülünk kapcsolatba, még nem tudni, viszont annyi már ismert, hogy a Tiresziasz nevű vak jóst nekünk személyesen kell elkísérni valahová. Csak erősen remélni tudom, hogy a jó öreg nem megy neki minden fának, miközben éppen harcolok, vagy nem szedi majd szét az ellenség fél pillanat alatt...

MEGLÁTJUK...

Az előzetes információk alapján az *Immortal Throne* igen ígéretesnek tűnik: reméljük, nem lesz annyira bugos és főleg szaggatos, mint az alap *Titan Quest*, mert azért e miatt a játék miatt nem akarok gépet újítani, amikor minden más tökéletesen ment

» CERBERUS NEM OLYAN TÍPUSÚ KUTYULI LESZ, AKIT ÖREG NÉNIK SÉTÁLTATNAK POTYOGTATNI A PESTI UTCÁKON... «

saját, személyre szabott raktárunkban is tárolni ezeket. Jópofa újítás még a *WoW*-ra emlékeztető posta, amelynek segítségével karaktereink között ide-oda küldözgethetünk tárgyakat, és még csak nem is kell várni a szerver lassúságára, hogy megérkezzen.

HEROES OF TITAN QUEST

A teljes játékból is ismerős hősök most is aktív szerepet játszanak küldetéseink során. Többek között találkozni fogunk az isteni Akhilleusszal (csak vigyázzunk, nehogy véletlenül a sarkába rúgjunk...) Agamemnon királlyal, illetve a leleményességéről híres Odüsszeusszal. Azt,

nálam, csak az Iron Lore üdvöskéje játszott néha diavetítést. Az a 2007. eleji megjelenési dátum nekem egyébként picit korainak tűnik, úgyhogy van egy olyan sanda gyanúm, hogy fogják azt még tologatni. Mindenesetre sok sikert kívánok az Iron Lore-nak ahhoz, hogy ők végre megtörjék az átkot, mert az utóbbi időben a különböző *Diablo*-klónok kiegészítői és folytatásai annyira nem nyűgöztek le (például *Dungeon Siege*...köh, köh). Konkrétan a *Diablo II: Lord of Destruction* óta nem készült olyan, amely a legcsekélyebb mértékben is fellelkesített volna. Meglátjuk, Sullivan mit tartogat a tarsolyában... **Bad Sector**



Akhilleusznak most derült fény a második gyengeségére: utálja a tengeri kajákat (vajon miért...)



Igen kedvezőek erre felé az ingatlanárak...

DAWN OF MAGIC

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
HACK'N'SLASH

KÖRNYEZET
FANTASY

KIADÓ
DEEP SILVER

FEJLESZTŐ
SKYFALLEN
ENTERTAINMENT

MEGJELENÉS
2007. ELSŐ NEGYEDÉV

FEJLESZTŐI PORTRÉ

Az orosz Skyfallen Entertainment fejlesztőcsapat első alkotását tisztelhetjük a Dawn of Magic-ben, illetve annak hazai változatában, a Blood Magic-ben. A srácok remélik, hogy ezzel egy gyümölcsöző kapcsolat vette kezdetét az 1C kiadóvalalattal...

GYORSLINK
1896

A Deep Silver legújabb üdvöskéjével, a Dawn of Magic-kel nem akarja megváltani a világot, egyszerűen egy olyan akciódús RPG-t próbálnak összehozni, amely hosszú időre lekötheti a stílus szerelmeseit.

Ha valakinek a fenti képekre rátekintve esetlegesen egy *Blood Magic* nevezetű játékcsocka jutna eszébe, ne lepődjön meg túlságosan, hiszen jelen cikkünk alanyát két különféle címen is ismerhetjük. A program ugyanis eredetileg orosz fejlesztésű, és ott *Blood Magic* címmel látott napvilágot, Európa többi részébe azonban a Deep Silver gondozásában, *Dawn of Magic*-ként jut el hamarosan.

hanásban lemarad majd valamilyen fontos részletről, amitől érthetetlené válik az egész játék. Az alapszituáció szerint a halhatatlan Modot büneiért a Földre száműzték (szegény, reméljük nem pont kis hazánkba került, mert tutira nem sokáig bírná), ő azonban képtelen ezt elfogadni, és igyekszik újra visszaszerezni régi erejét. A bibi csak az, hogy ha már egyszer eljutott ideig, akkor passzióból kicsiny sárgolyónkat is el kell taposnia a teljesség kedvéért...

NE JÁTSSZ A TÚZZEL!

Nem, mielőtt bárki belekesedne, hogy Modó képében letarolhatjuk az egész emberiséget, elárulom: ismét csak a világmegváltó hős szerepe vár ránk. A program legnagyobb érdekessége, hogy a fegyverek ereje helyett ezúttal a mágiában kell jártasságot szereznünk, így teljesedik ki ugyanis a játékelmény igazán. Ezzel párhuzamosan nincs semmiféle karakterválasztó képernyő, csupán varázslóként indulhatunk neki nemmes küldetésünknek. Teljesen egyedülálló módon ezúttal számos ágra specializálódhatunk, így biztosítva a változatosságot. Természetesen minden egyes fejlődési irány egyedi képességekkel, spellekkel bír, így elméletileg az újrajátszhatóság is az egekbe emelkedik majd, kivéve persze, ha már az

első fél óra után letöröljük az egészet úgy, ahogy van. További érdekesség, hogy hősünk külseje, testfelépítése is kasztjától függően változik, bár nehéz így most elképzelni, hogy ez konkrétan mit jelent. Tűzmágusként talán egyfajta forró aura leng körül minket, amittől a critterként funkcionáló nyuszik ropogósra sülnék a környezetünkben, a Föld erejét használva pedig utunkat sárpacnik szegélyezik majd...

VAN KIVEL??

A specializálódás és a személyre szabható karakterek jelentősége elsősorban a multiplayer módban teljesedik ki, legalábbis ezt ígéri a Deep Silver. A csaták során lehetőségünk nyílik varázslatainkat, képességeinket saját ízlés szerint kombinálni, ezáltal nem lesz majd két egyforma módon harcoló hős – erre azért befizetnek. A történetet egyébként lehetőségünk nyílik barátainkkal vállvetve is végigvinni. Ekkor a program kissé megváltoztatja a pályákat, és a nehézséget is a résztvevők számához igazítja. Ennél azonban bizonyára sokan érdekesebbnek találják majd a duelek lehetőségét. A világ bármely pontjáról kereshetünk ugyanis olyan vállalkozó szellemű egyéneket, akik hajlandók tudásukat egy ez egy ellen összemérni velünk. Máris látom előre a rivalizálást, a véget nem érő lolozást és noobozást, szóval, lesz ám hangulata a dolognak... ©

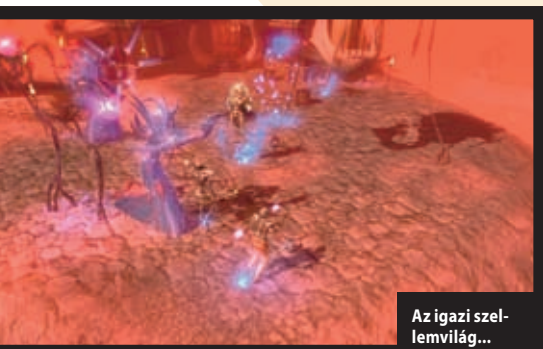
ILYEN IS LESZ

Az utolsó bekezdés stílszerűen mindig az összefoglalásé, úgyhogy most se rugaszkodjunk el a sablonoktól. Ha sikerült túllépni a történet gyengeségein, valamint megbarátkozunk a messze nem tökéletes grafikával, akkor akár egészen jó szórakozást is nyújthat a *Dawn of Magic*. Elsősorban mégis azoknak érdemes odafigyelniük a játékra, akiket inkább a multis szórakozás és a haverokkal való rivalizálás érdekel egy jól felépített fantasy világban.

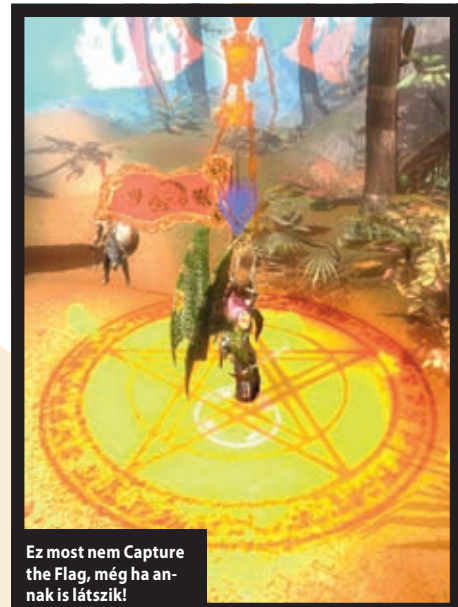
ashe

A BOLYGÓ KAPITÁNYA

A történetet sikerült nem túlbonyolítani a fejlesztő srácoknak, így senkinek sem kell attól tartania, hogy a nagy ro-



Az igazi szellemvilág...



Ez most nem Capture the Flag, még ha annak is látszik!

VOYAGE CENTURY

Sid Meier Pirates!-e óta szeretnénk már végre kipróbálni, milyen az, amikor a vitorlás hajók fedélzetén, epikus tengeri csaták során csapunk össze sok más játékosunkkal. A Voyage Century nevű MMORPG-ben erre végre lehetőség nyílik. . .

Magellán, Kolumbusz, Sir Francis Drake és sok más híres hajóskapitány nyomdokaiba léphetünk, ha az MMORPG-k gazdag tárházából a *Voyage Centuryt* választjuk ki. Akár kalózkapitány, kalózvadász, felfedező és sok másféle karriert is választhatunk, csak rajtunk múlik tehát, hogy karakterünket milyen irányba fejlesztjük.

BARBIE ÉS KEN FOR THE WIN

Összesen tizennégyféle női vagy férfiar között válogathatunk hősünknek, ami ugyanelsőrenemhangzik túlzalmasnak, viszont más tekintetben sokkal többféle lehetőség nyílik számunkra, mint egyéb MMO-kban. A korabeli ruhák, amelyeket magunkra aggathatunk például rendkívül korhűk, változatosak, úgyhogy érdemes lesz mindegyiket kipróbálni.

KERESKEDŐK, KINGS-VADÁSZOK, KALÓZOK

A játék egyik legerősebb része a kereskedelem lesz. Kapitányunkkal bárhova elhajózhatunk, és a kisebb-nagyobb városok piacain, gazdagon kidolgozott utcáin a sok kufár között kőszálhatunk, hogy olcsón felvásároljuk a portékájukat, és minél drágábban eladjuk másoknak. Mivel MMORPG-ről van szó, ezért az árak a játékosok igényei, szükségletei szerint változnak, így rengeteg helyet be kell hajóznunk, hogy minél drágábban szózzuk el a cuccainkat. Ha szerencsénk van, akkor a legjobb helyeket megtalálva aztán egyre jobb, gyorsabb, erősebb hajókat vehetünk.

KINCSES SZIGETEK, PIRAMISOK, A VILÁG CSODÁI

Kalandjaink során, különböző helyeken térképrészleteket tudunk összeszedni, amelyeket összerakva értékes, elásott kincsek lelőhelyeit találhatjuk meg. A térképarabkákat más játékosoktól is megvásárolhatjuk, de nyilván speciális küldetések során is szerezhethetünk ilyeneket. Így a pusztá MMO és hack'n'slash rész mellett egyfajta logikai elemmel is bővül a játék.

Emellett a *Voyage Century* készítői igyekeztek az összes olyan valós történelmi műemléket és helyszínt beleprelni, amit csak lehetett. Meglátogathatjuk többek között az egyiptomi piramisokat, a Távok-Keletre hajózhatunk, vagy felfedezhetjük Amerikát.

EGY KICSI MANUFAKTÚRA MINDENKINEK KELL

A tradeskiller rendszerre a *World of*

Warcraftban is rendkívül érdekes, bár a játék megjelenése óta egyre jobban elveszítette jelentőségét, ugyanis ott már csak bizonyos tárgyakat, árukat, fegyvereket érdemes gyártani. A *Voyage Centuryben* viszont a készítő az azt ígéri, hogy minél tökéletesebb egyensúlyt próbálnak kidolgozni azért, hogy a játékosok is értékes portékákat gyárthassanak, amelyért a többiek nagy eséllyel fizethetnek jó pénzért.

ELŐRE A LEGGAZDAGABB ÉS LEGERŐSEBB GUILD ÚTJÁN!

Természetesen ebben is lesznek guildek, amelyek a kereskedelem vagy a kalózkodás révén próbálnak majd érvényesülni a játék során. Ez a két aspektus egyaránt fontos lesz: kereskedni az alaposan kidolgozott chatrendszeren keresztül tudunk, PVP-zni (player versus player) pedig a hajócsaták során fogunk. Egy-egy

ilyen ütközet igazi háborúvá is fajulhat, különösen akkor, ha teljes guildek csapnak össze a tengeren. A hajócsatáknál egyébként az összes olyan hadászati technológiát felhasználhatjuk, amit például a *Pirates!-ekben* vagy a *Sea Dogsban* alkalmaztunk.

A *Voyage Century* tehát igen ígéretesnek tűnik azoknak, akik mindig is szerettek volna MMORPG-s *Pirates!-ben* nyomolni. Az, hogy az igen erős konkurencia mellett (több ilyen stílusú játék is készül, nem pusztán az MMORPG-kre gondolok) hogyan tud majd érvényesülni ez a játék, már egy másik kérdés...
Bad Sector

Hmm... Stranglehold Vale-es tigrist is lehet itt kapni?



Hát... Johnny Depp az nincs, a Karib-tenger kalózái most mi lennénk...



BEMUTATÓK

SZERKESZTŐI JEGYZET



Drága Barátaim!

Hát itt a karácsony, végre lehet zab... együtt tölteni az ünnepeket szereteteinkkel, jó távol az utáltjainktól, meg-hittségben, békeességben. Aztán jön a szilveszter, amikor sikr... visszatekintve elmerenghetünk a hátunk mögött hagyott éven: mit csináltunk jól, mit csináltunk rosszul, mit csinálnánk másképp, mikor kellett volna inkább otthon maradni, vagy mikor kellett volna inkább mégis felkelni...

Szóval itt a december. Kicsit mindenki szusszanhat, a diákoknak itt a téli szünet, a dolgozóknak a jól megérdemelt szab, mi pedig mi mással is emelhetnénk az ünnepek fényét, mint a GameStar magazinnal. Sejtettétek, hogy erre fog kifutni az egész, mi?

Decemberi számunk legnagyobb attrakciója számomra az volt, hogy barátunk és harcostársunk, Laser megtörte évek óta tartó némasági fogadalmát, és egy remekbeszabott írással ajándékozott meg bennünket. Nem mondom meg, melyik az, legyen meglepetés. Amúgy, azt sem tudtuk, hova bújjunk a stratégiák elől, Anno 1701, Medieval II, Mark of Chaos... még jó, hogy befutott a Rainbow Six: Vegas is. De nem ragozom tovább, megtaláltok mindent, kulcs a lábtörő alatt, kaja a sütőben, a kutyát majd etesétek meg.

mazur

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSI RENDSZERE



ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

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

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

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

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

90%+

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

80-89%

Ebben a sávban szintén csak nagyon jó játékok szerepelhetnek, ám egy dolog közös bennük: 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 játékelményt nyújtanak, és mindenki számára ajánlhatók.

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 föléjük kerekedtek. Örléttelen, farszót, esetleg technikailag tökéletlen programok, s ebből kifolyólag a játékelményt már épp hogy csak kielégítőnek nevezhetők. 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 hajadat téped tőlük, vagy egyszerűen csak szánakozva röhögés rajtuk. Technikailag katasztrofálisak, "játékmenettel" már-már nem is rendelkeznek. Ha meglátod valamelyiküket, menekülj, anélkül megtetheted, vagy égsed el a lemezt, és a maradványokat ásd el jó mélyre.

HAVIKÉRDÉS

Az e havi kérdést Zoli79 tette fel nekünk, és a következő:

„Mit ajándékoznál a GameStar olvasóinak karácsonyra?”

A GAMESTAR-CSAPAT



BERR
SZAKTERÜLET: KALAND, MUZEÁLIS ÉRTÉKŰ AKÁRMI
ELŐLETT: 14 ÉVE JÁTÉKÚJSAGÍRÓ (COMPUTER MÁNIA, GAMESTAR)

Természetesen egy PS3, egy Xbox360, no és egy Wii gépet sorolhatnék ki. Igaz, nincs még elég stuff ezekre a játékokra, de legalább megoldódna az ajándékozási problémák a következő évekre is.



MALACHIT
SZAKTERÜLET: MINDEN AMI SZUTYOK, ÉS EGY IGAZI ROGUE
ELŐLETT: 8 ÉVE A PC-X-6S LEGFŐBB TÖRDELŐJE, DESIGNERE

Még két héttel meghosszabbítanám a karácsonyi szüneteket, persze csak azért, hogy rendszeren megcsináljátok a házikat és felkészülhesetek a félévzáróra (hehe, nem is azért, hanem játszatok sokat, bulizzatok sokat, és pihenjétek amennyit csak bírtok ☺ – a rosszabbik énem).



BOE
SZAKTERÜLET: THREATGENERÁLÁS, FPS, RPG, ÉS AUTÓS JÁTÉKOK
ELŐLETT: 5 ÉVE JÁTÉKÚJSAGÍRÓ (GAMESTAR)

Két dupla DVD-t, stylish teljes játékot, valami jól bejáratott MMO kipróbálható verzióját, 32 oldalas tippmellékletet, újabb extra-hosszú GSTV-adást, durva karácsonyi nyereményjátékot brutál nyereményekkel, és valami zomgorozó előfizetői akció.



ZEROCOOL
SZAKTERÜLET: AUTOVERSENY, FPS, AKCIÓ
ELŐLETT: 9 ÉVE JÁTÉKÚJSAGÍRÓ (PCZED, GAMESTAR)

Minek örülne egy GS-olvasó? Hát, egy jó gépket, néhány játéknak, esetleg egy újabb GS-előfizetésnek ☺ Jömagam inkább egy ígéretet adnék karácsonyra, mely szerint az éppen fejlesztés alatt álló új GameStar Online sokkal tudtosebb lesz, mint amit el tudtok képzelni! A megjelenési idő egyelőre legyen csak anny, hogy: When it's done ☺.



SAM
SZAKTERÜLET: AKCIÓ, STRATÉGIA, RPG
ELŐLETT: 6 ÉVE JÁTÉKÚJSAGÍRÓ (EARTHQUAKE SZERVÉZŐ, GAMESTAR)

Attól függ, ki milyen jó volt egész évben. Így személy szerint kérem leadni a kívánságokat a jovoletam@gamestar.hu címre, lehetőség szerint teljesítem.



SZITTYÓ
SZAKTERÜLET: ÜZLETI MENEDZSMENT JÁTÉKOK
ELŐLETT: EZER ÉVE A SZAKMÁBAN

En az életemet és véretem ajándékozom. Minden nap reggel 8-tól este 10-ig robotolok, hogy minden hónapban valami meglepetéssel tudjunk kirukkolni.



ASHE
SZAKTERÜLET: FPS, RTS, RPG
ELŐLETT: 3 ÉVE JÁTÉKÚJSAGÍRÓ (PC.GAMES)

En elsősorban egy kedves, szép, okos, 18 éves GameStar olvasó hölgynek ajándékoznám oda magam. A többieknek pedig Boldog Karácsonyt! ☺



KECSE
SZAKTERÜLET: RPG, ONLINE TAKTIKAI FPS-RTS, TYCOON-OK, SZOFTVERFEJLESZTÉS
ELŐLETT: 5 ÉVE JÁTÉKÚJSAGÍRÓ

Diablo 3-at. Ellenetés?

HA ÚJ VAGY A GAMESTAR-NÁL

NYITÓKÉP

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



Gyorsnézet

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

BOXOK

Minden játékhoz tudunk mondani egy-két olyan érdekességet, mely a konkrét ciktorzsának nem képzí ugyan szerves részét, de bűn lenne nem beszélni rólok. 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 pénzigénye, így mielőtt kidobnál az ablakon 12k-t a legújabb FPS-csodára, vess egy pillantást a cikkkel mellett található Hardverboxra. Minimális konfiguráció és teszt tapasztalatok. 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.

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

JÁTÉKBEMUTATÓK

WARHAMMER: MARK OF CHAOS	60
KV MELLETT SZABÓ GÁBORRAL	68
RAINBOW SIX: VEGAS	70
ARMED ASSAULT	76



MEDIEVAL II: TOTAL WAR	80
ANNO 1701	86
FIFA MANAGER 07	90
BFME II:	
RISE OF THE WITCH-KING	94



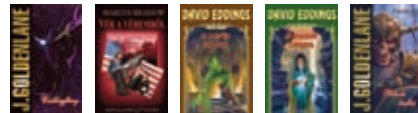
HEROES V: HAMMERS OF FATE	95
ROBOBLITZ	96
RACE:	
THE OFFICIAL WTCC GAME	98
ERAGON	100



SNOOPY VS. RED BARON	102
LINEAGE II: OATH OF BLOOD	103
THE SIMS 2: HAPPY HOLIDAY STUFF /MADE MAN	104

IDE KÜLDÖD A KÉRDÉSEDET!

Ha kérdeznél, az arena@gamestar.hu címre írd „havi kérdés” tárggyal. Amennyiben a tiédet választjuk ki, postafordultával díjazunk is, csakúgy, mint hónapban Zoli79, aki egy 10.000 forintos könyvcsomagot fog kapni a Beholder Kft. felajánlásában. Gratulálunk neki!



DUNCAN

SKAZTERÜLET: FPS, STRATÉGIÁK, EGYÉB BESOROLHATLAN JÁTÉKOK
 ELŐLELET: 6 ÉVE ÚJSÁGÍRÓ, RÁDIÓS (PC GURU)

A döntés jogát, hogy ők tehessék fel nekünk a havi kérdést. Na jó, valójában egy csúcsképet mindenkinek, hogy felhőtlenül várhassák a Supreme Commandert.



-CSONTI-

SKAZTERÜLET: KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA, MANAGER, RALLY
 ELŐLELET: 6 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (PC ZED, GAMESTAR)

Világképet – természetesen. De mivel ezt nem áll módomban teljesíteni, így meg kell elégedjenek egy csillogó-villogó, anyagban gazdag decemberi GS-sel. Remélem, azért ez is valami. ☺



BAD SECTOR

SKAZTERÜLET: TPS, FPS, RPG, BIZONYOS RTS-EK
 ELŐLELET: 15 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (576KBYTE, PC ZED, GAMESTAR)

Ha Krózus lennék, vagy inkább Bill Gates bácsi, akkor egy Xbox 360-at meg Gears of War-t. De mivel az újságírás nem annyira jól kereső szakma, úgyhogy egy freeware Froggerrel meg kell elégednetek...



ENDER

SKAZTERÜLET: FPS, FPS, KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA
 ELŐLELET: 10 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (576KBYTE, PC ZED, GAMESTAR)

Pulykát! Rengeteg pulykát.



GYÚ

SKAZTERÜLET: SPORT, MMORPG, RTS
 ELŐLELET: 17 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (PC GURU, OTHERSIDE, GAMESTAR)

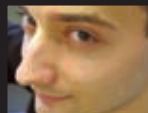
Geforce 8800 GTX mindenkinek (aki meg akarja várni az ATI R600-at, annak egy bön arra, amikor majd megjelenik): ingyenes választási lehetőség a három next-gen konzol közül, örök mentesség minden MMO havidíjából. De mivel ez nem lehetséges, így maximum egy barátit hüllöt küldenek mindenkinek aki csinos, kap egy pusztit is, egye fene...



LASER

SKAZTERÜLET: NŐI FEHÉRNEMŰK
 ELŐLELET: FELFEDEZŐ

Önmagától elkészülő matekházat. A 30 éves cégvezetőnek pedig örökérvényű nullás APEH igazolást.



MADY

SKAZTERÜLET: AUTÓVERSENY, TPS, ÉS MINDEN AMI HW
 ELŐLELET: 5 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (GAMESTAR ONLINE, GAMESTAR)

Természetesen mindenkinek egy éves BKV bérletet :) A viccet félre téve, egy jó minőségű Sierra Tequilával megvendégelnék minden kedves olvasót...



MAZUR

SKAZTERÜLET: FPS, RPG, RTS, DÉMONOLÓGIA
 ELŐLELET: 5 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (GAMESTAR), 2 ÉVE WARLOCK (WOW)

Ha már ilyen nagyvonalúan ajándékozunk, akkor legyen mondjuk világébe. Csak macerás lesz besomagnálni és a alá tenni.

EXTRA

DEMO A DVD-N

TIPPEK A MELLÉKLET 4. OLDALÁN!



WARHAMMER MARK OF CHAOS

A hagyományosabb fantasy univerzumok közül a Warhammer az egyik legfeelingesebb, legkegyetlenebb, ezért, ha PC-s játék készül belőle, azt mindig epekedve szoktam várni. Sajnos mostanában csak a 40K-ból készült adaptáció, és nyolc évet kellett rá várni, hogy végre ismét a klasszikus világban lengethessem meg a „csatapörölyt”.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
STRATÉGIA

KÖRNYEZET
KLASSZIKUS
WARHAMMER UNI-
VERZUM

KIADÓ
NAMCO

FEJLESZTŐ
BLACK HOLE
ENTERTAINMENT

FEJLESZTŐI PORTRÉ

A Black Hole Entertainment viszonylag új csapat, hiszen a nem is olyan régen megjelent *Armies of Exigo* volt az első játékuk, de nagy részben más régi magyar fejlesztőcsapatokból verbuvált emberekből áll a team.

GYORSLINK
1356

Nincs menekvés a Káosz elől... Mindannyiunkat megjelöl..." – hallhatjuk a *Warhammer: Mark of Chaos* bevezető intrójában, amely a díjnyertes Digic Pictures újabb fantasztikus munkája. A bevezető animációt készítő magyar csapat ismét apaít-anyait beleadott, megadja a megfelelő hangulatot a másik magyar team, a Black Hole Entertainment vadonatúj stratégiai játékához, amelyet bizonyos tekintetben az egykori Warhammer-klasszikus, a *Dark Omen* remake-jének is lehetne tekinteni. A Black Hole nagyon sok energiát és szeretetet ölt ebbe a játékba, de mintha ez az emblemikus mondat őket is megérintette volna... „A Káosz mindannyiunkat megjelöl..."

A BÁBU ÉLETRE KEL

Valahányszor elsétálok a Trollbarlang nevű fantasy társasjátékokat áruló bolt előtt, mindig megállok pár percre, hogy megcsodáljam a Warhammer figurákat. Csodálatom odáig azért nem terjed, hogy vegyek is figurákat ehhez a táblás társasjátékhoz, egyrészt azért, mert a „kiskatonák” iránti rajongásomat letudtam gyermekkoromban a Playmobil bábukkal, másrészt amiatti félelmemből sem, hogy esetleg nagyon rákattanok, ez ugyanis igencsak költséges hobbi. Szerencsére itt van nekünk a számítógépes játékvilág, amely jóval olcsóbban képes megleveníteni a Warhammer univerzumot, a maga orkijaival, pat-

kányembereivel, goblinjaival, törpéivel és a gőgös és harc-edzett birodalmi katonákkal.

Az első klasszikus Warhammer játék, az 1995-ös *Shadow of the Horned Rat* (egyike az első DirectX-es Windows 95-ös játékoknak...) csak mérsékelt sikert aratott, pedig a forgatható, pörgethető 3D-s motor, illetve manapság a *Total War*ból ismert szakaszonként, osztagonként irányítás önmagában véve jópofa volt, no és a hangulat is igazán a helyén volt. Azonban a folytatás, a *Dark Omen* mutatta meg igazán, mire képes ez a rendszer. A *Horned Rat*-tal csak küzdöttem és küzdöttem, de megszeretni nem tudtam, de a *Dark Omen* szerelem volt első látásra. A kiváló, akkoriban relatíve újszerű harcrendszer (végre nem hagyományos RTS, amit '98-ban eszeveszett mértékben klónoztak), a nagyszerű karakterek, hősök, csaták, küldetések, kalandok teljesen a gép elé szögeztek, és annak ellenére vittem végig a játékot, hogy az utolsó küldetések piszkosul nehezek voltak.

Tekerjünk előre az időben napjainkig, ugyanis sajnos nyolc teljes évet kellett rá várni, hogy a klasszikus, nem 40K-s Warhammer univerzumban újabb stratégiai játék készüljön...

NOSZTALGIAVONAT

A nosztalgia jó dolog... Az ember viszsza-gondol az elmúlt idők nagyszerű játékaire, amelyekkel álmatlan éjszakákat töltött.

» A LEGLÉNYEGESEBB AZ ÜGYES
HELYEZKEDÉS, A CSAPATOK ERŐS-
SÉGEINEK OKOS KIHASZNÁLÁSA,
NEM A NYERS TÚLERŐ «

Kisuvickolt pán-
célzat FTW„For the horde!” –
„Kussolj már, Ulgar,
ez nem az a játék...”

Egészen biztos vagyok benne, hogy a Black Hole Entertainment is a *Dark Omen*-re visszaemlékező réteget célozta be, ugyanis a *Mark of Chaos* játékmenete, irányítása, harcrendszere kísértetiesen emlékeztet erre a klaszszikusra.

Csakúgy, mint a *Dark Omen* hadjáratában, itt is egy kidolgozott sztori lineáris hadjárataiban vehetünk részt – a különbség pusztán annyi, hogy míg ott csak a „jók” oldalát vihettük végig Morgan Bernhardt, a főszereplő zsoldoskapitányt irányítva, itt két külön kampányt is végívhethetünk: a Birodalom ifjú bajnokát, Stefan von Kessel és Káosz egyik vitézét, Thorgar the Blooded One-t irányítva. Ez tényleg örvedetes újdonság, hiszen a *Dark Omen*-ben csak a multiplayer részben vezethetünk Káosz erőket. Remek ötlet az is, hogy mindkét történet ugyanazt a háborút meséli el, csak két különböző oldalról, emellett pedig más a végkifejlet is – úgyhogy ezekért sok-sok piros pont a készítőknél. Azonban sajnos mindkét hadjárat tör-

ténete eleinte elég sablonos, a karakterek számomra aránylag érdektelenek: a *Dark Omen* minden hájjal megkent zsoldoskapitánya és az itteni szokásos forrófejű, „ifjú titán” Stefan von Kessel közül választva, például az előbbi sokkal eredetibb figura, még akkor is, ha Kessel arcát „megjelölte a gonosz”, csak hogy érdekes legyen.

Az igazat megvallva, a sablonos sztori leginkább azért is feltűnő, mert az átvezető filmek minősége technikai téren (ez különösen a Digic intrója után szembeszökő) és a jelenetek kidolgozottsága tekintetében eléggé silány és unalmas. A filmek rosszul vannak tömörítve, a 3D-s modelleket közvetlen közelről nézve mindegyikben Balta arcú apu leszármazottjait fedezhetjük fel.

Itt jegyezném meg: ha a birodalmi hadjárat bevezetőjében nem szól a mesélő, hogy Kessel arcán láthatók a „Káosz-jelek”, akkor esküszöm, az átvezetőkből ezt nem veszem észre (a 2D-s rajzon már jól lehetett látni), és még így is meresztenem kellett a szememet, hogy meglássam.

Később egyébként mindkét hadjárat sztorija érdekesebbé válik, viszont az ilyen „ácsorgós” párbeszédből túlságosan is sok van.

TOTAL WARHAMMER?

Ahogy haladunk előre a térképen és a küldetések között, időnként „mellékutakra” is kitérhetünk, ha akarunk: ezek tulajdonképpen opcionális feladatok. Ha ezek nem lennének, teljesen felesleges volna az egész főtérkép, ami viszonylag szépen és részletesen van kidolgozva, de annyira... szürkésbarna, hogy egy idő után elmegy az ember életkedve, ha ránéz... Ami pedig igazán bosszantott, hogy bizonyos „álmások” teljesen feleslegesek. Amikor ugyanis ezekhez érünk, nem történik semmi, csak valamilyen rövid leírást olvashatunk arról, hogy például: „Az ellenség seregei erre jártak, és vért és romokat hagytak maguk után.”

Nem túlságosan kidolgozottak a különböző városkák sem, viszont annál hasznosabbak; ezeken a statikus képernyőkön tápolhatjuk, fejleszthetjük seregünket, hőseinket, új pánclét, fegyverzetet, varázstárgyakat, lovat vehetünk nekik, illetve a hősök felesleges cuccait eladhatjuk. Igen sajátos ötlet, hogy az elhullottak helyére nem új katonákat veszünk fel a parasztek közül, hanem a templomban feltámasztjuk a halottakat... (És a hírokat is, ha ők is jobblétre szenderültek.) Egyébként én arra gyanakszom, hogy a készítők ezzel a módszerrel spórolták ki a játékból azt

„NA NE MORALIZÁLJUNK, KÖZLEGÉNYI!”

A játékban hatalmas szerepe van a morálnak, ugyanis ettől függ, hogy szakaszaink mennyire hatékonyak, illetve megrettennek-e a csatákban. Embereink morálját természetesen leginkább az üzsi negatív irányba, ha egy jó nagy ágyúgolyót vagy robbanó varázslatot kapnak a képükbe, vagy nagyon megtizedelik őket. Katonáink bátorságát pozitív irányba különféle varázslatokkal, varázstárgyakkal tudjuk befolyásolni.

HŐSKÖDJÜNK!

A hősök a Warhammer univerzumnak megfelelően iszonyúan erős egységek a játékban, és ha megfelelően használjuk ki képességeiket, varázslataikat, akkor akár egyedül is képesek megfutamítani egész osztagokat. Persze vigyáznunk is kell rájuk, mint a szemünk fényére: a főszereplő hősök halála a game overt jelenti, a kalandjaink során mellénk csapódott, vagy a városokban jó pénzért verbuvált hírokat pedig csak jó drágán lehet feléleszteni. A csaták során tehát mindig figyeljünk rájuk, és sohase felejtsük el a buffjaikat használni. A fontosabb hősöknek egyébként általában valamilyen nevük is van, a másodrangúakat viszont csak a foglalkozásuk alapján nevezték el.



a dark omenes rendszert, amelyben ha állandóan tömegesen vettünk fel új embereket a halottak helyére, akkor veteránból fokozatosan romlott le kezdővé egy adott szakasz. Némi könnyebbséget jelent, hogy a főtérképről egyetlen klik-

zésréget is egy domb tetejére helyezjük el, vagy egy toronyba szállásoljuk el, ugyanis innen kiválóan átlátható a harmező és jó messzire el tudnak trafálni. Ha már a tűzvonalnál tartunk, akkor azt is érdemes megemlíteni, hogy a ter-

» A HARCTÉR OLYAN, MINT EGY IGAZI TEREPASZTAL

kel bármikor „visszaugorhatunk” a már elfoglalt városokba egy kis tápolásért, igaz, ez elég illúzióromboló, ha már egyszer minden más célpont eléréséhez meg fix útvonalon kell odaérnünk.

ÉLŐ TEREPASZTAL

Na jó, szóval ez a főtérképes rész – bár-hogy is szépítenénk – nem egy nagy etvasz, viszont a játék szívét alkotó csataszínek igencsak élvezetesek. A harcrendszer tehát ismerős a *Dark Omen*-ből vagy a *Total War*-okból: különböző szakaszokat irányítunk, és a leglényegesebb az ügyes helyezkedés, a csapatok erősségeinek okos kihasználása, nem a nyers túlerő. Rengeteget számít például, hogy a lovasságot magaslatról indítsuk el vágatában, illetve, hogy a tū-

mészetes akadályokra is figyelni kell: ha például egy épület vagy egy domboldal takarja azt a célpontot, amire az ágyúnk lő, akkor a derék tüzezek bizony ezeket fogják eltalálni, az ellenség pedig megússza ép bőrrel. Pedig minden egyes pontos találat – csakúgy mint a valóságban – tetemes kárt tud okozni egy nagyobb szakaszban, és gyakran előfordul, hogy a veszteségek miatt megcsappant túlélők fejvesztve menekülnek. De a terep adottságai másfajta egységeknél is számítanak: a muskétásainkat például védőpalánkok mögé bújthatjuk, hogy onnan ti-zedeljék az ostromló ellenséget, a lo-

Kessel ork szelelésben világbajnok



Mi tagadás, kicsit „spártai” (bár szépen kidolgozott a főtérkép...)



Tájkép csata után...

PÁRBAJ A NAPON

A *Mark of Chaos*-ban egy külön részben feshetgetjük, formálhatjuk egységeinket, így ha elég szorgalmasak vagyunk, elérhetjük hogy a játék során mindegyik Káosz vagy birodalmi katona teljesen másképp nézzen ki. Ez igazából a táblás játékok rajongóinak jópofa feature – én magam annyira nem izgultam rá...



Na ne tömörüljünk itt emberek, nincs itt semmi látnivaló!



A vörös és a hadsereg



vasság pedig dombtetőről megfelelő alakzatban rohamozva igazán halálos. Az alakzatoknál viszont sajnos meg kell jegyeznem, hogy egy kicsit kevés van belőlük: ennél még a legtöbb stratégiai játékban többet találunk. Maga a harc tér viszont olyan, mint egy igazi terepasztal: gyönyörűen kidolgozott, változatos helyszíneken har-

rendkívül eredeti egységgel találkozunk, amely tipikusan a Warhammer univerzumhoz tartozik. A Birodalom seregei például modern technikájuknak köszönhetően muskétásokkal, ágyúkkal és kezdetleges golyószóróval is rendelkeznek, a Káosz erői pedig a szokásos orkok és patkányemberek mellett

regünk győzedelmeskedik-e, vagy csak fülüket, farkukat behúzza menekülnek a túlélők a csataterőről. A legfontosabb szempont talán a morál, ugyanis a fel-

bátorított csapatok a túlérővel szemben is rendkívül eredményesek. Viszont ha megfélemlítik őket, akkor csak speciális tárgyak vagy képességek árán tudjuk őket visszavezényelni a frontvonalba.

Óriási szerepe van még a hősök különféle saját egységeket felbuffoló varázslatainak, amelyek szintén pozitív oldalra tudják dönteni még a legrosszabb szitukat is. Más „hősies” bűvigékekkel pedig tetemes károkat tudunk okozni az ellen soraiban, csak arra kell fi-

gyelnünk, hogy a megfelelő helyre érkezzen az égi „áldás”. A szakaszok irányítása rendkívül egyszerű: a bal egérgombbal a megfelelő helyre parancsolhatjuk a katonákat, a

» A RENDKÍVÜL „OKOS” LŐVÉSNEK KÖSZÖNHETŐEN EGYSÉGEINK FELE OTT MARAD «

colhatunk tornyokkal, dombokkal, őszi erdőkkel, havas tájakkal, erődökkel, várakkal, városkákkal, amelyeket a Káosz erői gyakran már szétrohasztottak, megfertőztek, úgyhogy gyakran a hideg ráz minket egy-egy őszszecsapásnál.

Ehhez még hozzá kell tennünk, hogy rengeteg olyan

különféle háborzongató démoni lényekkel ostromolják az embereket. Emellett mindkét oldalon „légi egységeket” is találunk: nemes sasok, illetve hárpiaák tizedelik a földi seregeket, ha ügyesen vetjük be őket.

BUFFOLJATOK!

A harctéren persze nyilván nem csak a nyers erő számít, hanem rengeteg tényező befolyásolja, hogy dicső se-



Orc archer boyz: avagy ork íjász „fijúgg”, hogy Rejtő Jenő stílusában fordítsunk



jobbal pedig azt állíthatjuk be, hogy merre nézzenek. Az összecsapás előtt kapunk rá időt, hogy kényelmesen elhelyezzük katonáinkat: a lövészeket, ágyúkat érdemes minél magasabbra és védettebb helyekre pozicionálni, a lovasokat az oldalsó részekre, hogy a megfelelő pillanatban levágtatva oldalba kapják az ellent, a gyalogosokat pedig középre, hogy fel fogják az ellenség rohamaait. Az irányítás tehát rendben van, viszont a friendly fire elég „érdekesen” működik, és időnként hatalmas bosszúságot okozott. A muskétások szerencsére nem nagyon sebzik a saját katonáinkat (legalábbis én nem vettem észre, hogy komolyabb károkat okoznának), viszont az ágyúk rettenetes tűzereje alaposan megtizedeli saját katonáinkat, ha nem figyelünk rájuk **állandóan**. Mivel lassan

lőnek, ezért igen gyakori, hogy például az ellenséget már rég lekaszabolta a lovaságunk, viszont épp akkor ér oda egy szerencsétlen ágyúgolyó, amikor győzedelmes ordítással épp az utolsó pátkányembert végeztük ki, így a rendkívül „okos” lövésnek köszönhetően egységeink fele ott marad... Jobb lett volna, ha valahogy gátolni lehet ezeket az okos tűzereket, mert így időnként sokkal több kárt okoztak, mint hasznot hajtottak...

MAKE WARHAMMER, NOT LOVE!

A játék legélvezetesebb része a multiplayer, amely kiválóan szimulálja a táblás játék szabályait és játékmenetét. Saját formációkat alakíthatunk ki a „pontrendszer” segítségével, és a megfelelő... folytatás a 67. oldalon >>>



A lovaság alulról támad: na ezt sikerült elszúrnom...



A 18-as lyuknál összeverődött tömeg egy emberként szurkol Tiger Woodsnak

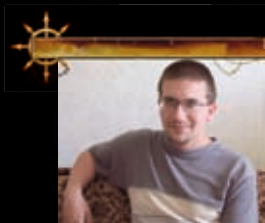
GAMES WORKSHOP

A Warhammert és a Warhammer 40 000-et gyártó céget nem más, mint *Ian Livingstone* és *Steve Jackson* alapította 1975-ben Angliában. Eleinte csak azzal foglalkoztak, hogy a *Dungeon & Dragons* fantasy társasjátékot importálták, később, 1977-ben jelentették meg a *White Dwarf* nevű játéktáblát, amelynek főszerkesztője *Ian Livingstone* volt. 1979-ben kezdtek el foglalkozni először kis bábukkal a *Citadel Miniatures* alvállalkozás révén, amely aztán később teljesen beleolvadt a *Games Workshop*-ba. Az évek során egyre erősödött és gazdagodott a cég. 1991-ben indították útjára a *Warhammert* és a *Warhammer 40 000*-et. Később egyre jobban kiterjesztették kínálatukat: kártyajátékok (köztük a *Magic: The Gathering*) és a *Tolkien* világhoz kötődő egyéb játékok egész sorát indították útjára. Napjainkban a legnépszerűbb táblás, terepasztalos társasjátékuk a két *Warhammer* és a *Peter Jackson* műve alapján készült *Lord of the Rings Strategy Battle Game*.



MARK OF CHAOS - MODELLEZŐ SZEMMEL

Öregvilág birodalmait a gonosz fenyegeti, és bizony nem először: a világ több mint két évtizede a pusztulás szélén tántorog, a földeket pedig már temérdek csata dúlta fel. Igaz, nem a számítógép képernyőjén, hanem igényesen berendezett terepasztalokon.



A játékban szereplő fajokat (az emberektől az egzotikusabb népekig) mind arra találták ki, hogy terepasztalon, kockadobásokkal meghatározott eredmények alapján vívjanak csatákat. A terepasztalt a játékosok tetszés szerint rendezhetik be, a csaták mérete, körülményei pedig csak a résztvevők megegyezésén múlik. Mesterséges intelligencia nincs; ez többszemélyes játék, amelyikben a legjobb, legerősebb sereg is csak annyit ér, amennyit az azt irányító játékos. A figurák nem mozognak, csak annyira érdekesek, amennyire a gazdájuk elkészítette őket. A játék a számítógépes változathoz képest unalmasnak és esetleg kevésbé látványosnak tűnhet, de ezért kárpótol az a tény, hogy nincsenek jelen azok a korlátok, amelyek minden megírt programban megtalálhatók. A végső határ itt tényleg csak az emberi fantázia.

TEREPASZTALON ÉS MONITORON

Nekünk, modellezőknek az a fontos, hogy a *Mark of Chaos* vajon mennyire adja vissza a terepasztalon vívott csaták hangulatát, illetve mennyiben nyújt más, több élményt.

A taktikai-stratégiai játékokban (és a valódi történelmi csatákban is) a brutális erő nem feltétlenül jelenthet biztos

győzelmet; a sereg egyetlen testet alkot, a vezér pedig az irányító agy. Ez utóbbi csak akkor hozhat helyes döntéseket, ha elegendő információhoz juthat, ha ismeri a terepet és az ellenséget

is. Itt jelenik meg a terepasztal egyik érdekessége: a játékosok ugyanis egyszerre, felülnézetből látják a harcmezőt a teljes ellenséges sereggel együtt. Természetesen lehet különféle szabályokat kitalálni arra, hogy az egységek mit látnak, és mit nem, de a lényeg ugyanaz: a játékos tisztában van azzal, hogy merre van az ellenség, még ha a saját serege nincs is. A *Mark of Chaos* a maga „fog of war” stílusú

játékmenetével sokkal jobban érzékelteti a bizonytalanságot, azt a tényt, hogy a legerősebb sereg sem nyerhet elegendő információ nélkül; elvélge ki tudja, vajon mi lapulhat a legközelebbi domb mögött? Minden ütközetben az egyik legfontosabb az, hogy a csaták során az egyes egységek milyen irányból és mikor tudják megrohmozni az ellenséget. Sokkal jobb, ha valaki oldalról vagy éppen hátulról tud támadni, és úgy tűnik, hogy ezt a számítógép is hasonlóképpen kezeli, mint a terepasztalos változat. Azt persze a gép nem írja ki, hogy az oldalba támadásra mekkora bónusz jár, ettől függetlenül azonban úgy vettük észre, hogy más-más (esetleg egyszerre több) irányból támadva, az ellenség sokkal könnyebben legyőzhető, mintha ugyanannyi katonával előlről támadjuk meg. Ezek szerint a *Mark of Chaos* nem egyszerűen stratégiai játék, hanem a taktikai döntéseket is előnyben részesíti, ahogy azt a játéktípus megköveteli.

A terepasztalnak van egy nagy hátránya a számítógéphez képest: a harcosok nem mozognak. Ha két ellenséges egység egymás mellé kerül, egyszerűen csak megállnak, a játékosok pedig kockadobásokkal döntenek el, ki nyerte az összecsapást. A képernyőn ellenben a csata életre kel – az egységek összekeverednek egymással, majd a vesztes fél megtörik, és elkezd menekülni. A kockadobásoknak ilyen környezetben nincs szerepük, de a harcban vannak véletlenszerű elemek. Tapasztalatunk szerint három alkalomból, amikor ugyanazt az ellenséget ugyanúgy rohmoztuk meg, háromféle végeredmény született, ami azt jelzi, hogy a játék nem állandó értékekkel számol. Ennek ellenére a közkatonaikkól álló birodalmi egységünket a vad káoszharcosok háromból két alkalommal a papírforma szerint szétverték, úgyhogy ezúttal is annak áll a világ, akinek nagyobb kardja van. De hát erről szól az élet is.

A *Mark of Chaos* látványvilága igényesen kidolgozott, nincs vele semmi baj, bár a modellező szemével zavarónak tűnhetnek a visszatérő terepelemek, illetve az eléggé egyforma kinézetű

egységek. A játékfejlesztők próbáltak ugyan változtatásokat kitalálni ugyanarra a katonafajtára, de ez még mindig elmarad a vérbeli modellezők képzelőerejétől; igaz, a mi fajtánknak jobban is kell igyekeznie, mert nekünk mozdulatlan figurát kell élettellel felruháznunk.

EMBER ÉS GÉP

A *Mark of Chaos*ban van multiplayer opció is, de vajon a hadjárat üzemmódban zavaró-e a modellezőknek az élő játékos hiánya? Nos, nem nagyon. A mesterséges intelligencia jónak tűnik: a csaták során próbálgatta a védelmünket, a saját sérülékeny eszközeit pedig, mint például a harci gépeket, erős őrséggel védte. A játék nehézségi foka beállítható, de bizony egy-egy ütközet során a gép a leggyengébb fokozaton sem nagyon kegyelmezett nekünk, ha elkövettünk akár csak egy apró hibát is. A készítőik szemmel láthatóan tanulmányozták a terepasztalos csatákat, és sok megoldást egy az egyben át is vettek. Egy őrizetlenül hagyott szárny, egy rossz helyre rakott hős a képernyőn is éppolyan biztosan elpusztítja az egész seregünket, ahogyan a terepasztalon. Mi hát a modellező véleménye a játékról? Nem rossz. Ezenkívül pedig nagyon nem rossz. A *Mark of Chaos* megold olyan gondokat, amelyekre a terepasztalon csak hosszas üvöltözés után tudunk választ találni. A világ, a csaták a jól megszokott, ismerős hangulatot adják; amint az első egységek megjelentek a képernyőn, máris otthon éreztük magunkat. A modellezőknek nagyon fontos a változatosság, a figurák külseje, és ebben a számítógépes játékban túl sok az ismétlődő elem ahhoz, hogy teljesen elégedettek lehessünk. Éppen ezért egy tízpontos skálán MINDÖSSZE 9,5 pontot adnánk neki. Azt a fél pontot azért megtartjuk a terepasztalnak, ami azonban nem jelenti azt, hogy az elkövetkező hónapokban ne játszanánk félholtra magunkat a *Mark of Chaos*-szal. Elvégre mozgó figurákkal mégiscsak más...

Ladinszki István – Pletser Gábor

www.trollbarlang.hu

A Games Workshop hivatalos magyarországi forgalmazója

KIFESTŐ À LA MARK OF CHAOS

A *Mark of Chaos*-ban egy külön részben festethetjük, formálhatjuk egységeinket, így ha elég szorgalmasak vagyunk, elérhetjük hogy a játék során mindegyik Káosz vagy birodalmi katona teljesen másképp nézzen ki. Ez igazából a táblás játékok rajongóinak jópofa feature – én magam annyira nem izgultam rá...



Az elveszett frigláda!
Hát mégis létezik!



is megmaradtak. Még szerencse, hogy lanon keresztül is lehet multizni, csak hát nem mindenkinek van ideje összehozni egy jó kis lan-partit...

multipartikat lehet majd rendezni. Szóval, nem volt rossz ez a *Warhammer*! Várom a kiegészítőt vagy a folytatást!

Bad Sector

<<< folytatás a 65. oldalon... egyensúly érdekében mindegyik játékosnak ugyanannyi pontja van, hogy dicső se-regét kiépítse. Minél erősebb egy egység vagy szakasz, annál több pontba kerül, tehát alaposan végiggondolhatjuk, hogy inkább erős, de drága (így tehát kevéske) katonával próbáljuk kedvenc játszópajtásunkat a földre döngölni, vagy gyengus, de nagyobb számú bakákkal a sok lúd disznót győz elv alapján. A multiból természetesen nem hiányzik a szokásos free-for-all, vagyis a

deathmatch, de sokkal érdekesebbek az ostrom és „erősítés” jellegű többjátékos csaták, ahol adott pontokat kell elfoglalnunk a térképen, amelyek aranyat generálnak, melyért cserébe újabb seregeket vásárolhatunk. A multi összecsapások általában sokkal tovább tartanak, mint a hadjárat szkripteltebb csatái, mert egy-egy ügyesebb manőver hirtelen megfordíthat egy, az egyik félnek már vesztesre álló helyzetet is. Sajnos a szerverekre csatlakozás jelenleg elég bugos, és a hibák még a patch után

ERŐS NÉGYES

A *Warhammer* igen jó stratégiai játék, de a gyengécske sztori, elavult, uncsi átvezetők mellett egy kicsit zavarók még a kezelőfelület apró hiányosságai is. Kukacoskodásaim ellenére azért szép munkát végeztek a magyar srákok, és egy ilyen stratégiai játéknál a legfontosabb úgy is a multiplayer. Amennyiben a patch-ek segítségével helyrepofozzák a szervereket, hatalmas

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIV 2 GHZ	AMD 3000+
1 GB RAM	1 GB RAM
ERŐSEBB 3D-SVGA	RADEON X800 GTO

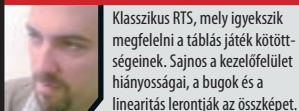
Eleinte jól mentek a dolgok, bár rémesen sokat töltött a játék, de semmi komolyabb szaggatást sem tapasztaltam. Később azonban a nagyobb csatáknál egyre idegesítőbbé vált a szaggatás, volt, ahol szinte játszhatatlanná vált, amíg le nem vettem a minimális felbontásra.



A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

▲ A Warhammer-világ tényleg éltele kel	GRAFIKA	9
▲ Jól kidolgozott Dark Omen/Total War-féle taktikai rész	HANGOK	7
▼ Lineáris hadjáratok	IRÁNYÍTÁS	7
▼ Bizonyos logikus taktikák nem működnek	HANGULAT	7
	KIHÍVÁS	10
	SZAVATOSSÁG	9

BAD SECTOR VÉGSZAVA:



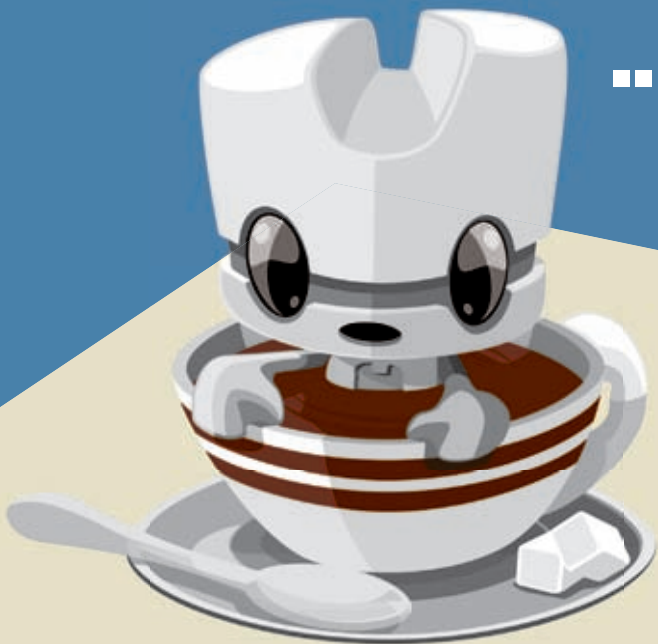
Klasszikus RTS, mely igyekszik megfelelni a táblás játékok köztiségeinek. Sajnos a kezelőfelület hiányosságai, a bugok és a lineáritás lerontják az összképet.

84%

ÉS A TÖBBI:

Shogun: Total War	94%
Az első TW bombaként robbant, a Lords of the Rising Sun't és a Warhammer: Dark Omen't idézte.	
Rome: Total War	92%
Vadiúj 3D engine (főként képen is!), gigantikus birodalomépítés és háborúk, háborúk...	
Warhammer 40K: DoW	90%
A Rome-mal együtt jött ki, remekül visszaadta a 40K világot: rendkívül véres és pörgős RTS.	

EGY KÁVÉ MELLETT... ...SZABÓ GÁBORRAL



Szabó Gábornak, egykori *Starcraft*-bajnoknak, illetve az *Armies of Exigo* és a *Warhammer: Mark of Chaos* vezető designerének tettünk fel kérdéseket munkájáról, egykori kedvenceiről, és arról is, hogy már miért nem WoW-kocka.

Mi fogott meg benneteket annyira a *Warhammer* világban?

A *Warhammer* világa külső szemlélőként a fajok folyamatos háborúiból áll, kicsit jobban megismerve azonban rájövünk, hogy egy igen komplexen megalkotott sokrétű fantasy világ. Változatosak a fajok és a kultúrájuk, az egységek hangulatosak és mindenki, aki szereti a fantasyt, megtalálja a neki megfelelőt.

Van köztetek olyan, aki nagyon komolyan tolja a táblás, terepasztalos *Warhammer* játékokat?

Ez inkább csak múlt időben lenne igaz. Régebben közülünk sokan játszottak táblás *Warhammer* játékokat, de ez ma már munka mellett túl sok időt venne el. Jelenleg a PC-s verzióval kárpótoljuk magunkat.

A *Dark Omen* nagyon jó játék volt, de nem ragaszkodtatok kicsit túlságosan a játékmenetéhez? (A lineáris főtérképes megoldásra gondolok.)

Kipróbáltunk többféle megoldást a kampány menetére, köztük elágazásos történetet, elfoglalható megyés rendszert, valamint volt olyan elképzelés is, hogy a helyszínek tetszőleges sorrendben látogathatók meg. A tesztelések során egyértelművé vált, hogy egy jó történetet csak a jelenlegi megoldással

lehet végigvinni, a többi verzió nem lenne több MI ellen játszott véletlenszerű pályák soránál.

Az *Armies of Exigo*nál Andy Vajna aktívan segített benneteket üzleti téren, most is besegített valamennyire?

Természetesen mindenben segítségünkre volt.

Mi volt életed első kedvenc játéka?

Nagyon szerettem egy ZX Spectrumra készült repülőszimulátort, amelynek a nevére sajnos már nem emlékszem, de a másik nagy kedvenc az 1984-es *Jet Set Willy*.

A munkádra vonatkozólag lett valami pozitív következménye annak, hogy annak idején *Starcraft* bajnok voltál?

Igen, 2v2-ben lettem bajnok úgy 1999 környékén, és ekkor ismerkedtem össze rengeteg mostani barátommal és kollégámmal, akikkel együtt játszottunk, aztán úgy döntöttünk, hogy saját céget alapítunk. Ennek lett később gyümölcse az *Armies of Exigo* és a *Warhammer: Mark of Chaos*.

A *Starcraft*on kívül milyen más RTS-ért rajongsz még, vagy rajontál régen?

Ez egykori legnagyobb kedvenc a *Warcraft II* volt annak idején

– nyilván nem véletlenül, az is Blizzard... A másik ősrégi RTS-em a *Total Annihilation* és a *Dark Reign*.

Melyik az az univerzum, amelyből szívesen játékot készítenél, ha lehetőség nyílna rá?

Egyértelműen a *Forgotten Realms*, ugyanis a sötét elfek világa nagyon megfogott. R.A. Salvatore regényeiben zseniálisan ábrázolta ezt az univerzumot.

Gondolom, a *WoW*-ban is night elf karaktert választottál?

Nem, ez nincs így: a horda oldalon játszom egy undeaddal. Ugyanis már a *Dark Age of Camelot*ban is azt tapasztaltam, hogy a „fiatalabb” játékosok hajlamosak a „jók” oldalát választani, és közöttük gyakoribb az idegesítőbb, vagy gyengébb tudású játékos.

Melyik a kedvesebb gyereked? Az *Armies of Exigo* vagy a *Warhammer*?

Nehéz kérdés... Az *Exigo* igazi „saját” cím volt, egy olyan univerzummal, amit mi találtunk ki. Viszont a *Warhammer* világa egyszerűen fantasztikus. Mindkét játékkal imádok játszani, de míg az *Exigo* inkább egy profi játék, ami a „szakértőbb” stratégiáknak szól, addig a *Warhammer* leginkább a nagyközönség igényeit célozta be. De én szeretem mindkettőt.

Egy sztorientált játék során szinte mindig eljársz az ember a gondolattal, hogy vajon ki lenne az ideális színész a főszereplőnek. Ti kit választanátok Stefan von Kessel és Thorgar the Blooded One szerepére? Stefan szerepére el tudnám képzelni az új James Bond film főszereplőjét Daniel Craiget. Thorgar szerepére viszont nem tudom, kit javasolnék. Esetleg a Gladiátor főszereplője, Russell Crowe megfelelne.

Ha már itt tartunk: melyik játék, film, regény volt rád a legnagyobb hatással, amely befolyásolta a két játék fejlesztését?

Filmek kevésbé, inkább más játékok. Olyan címeket említhetnék, mint a *Starcraft*, a *Diablo*, a *Warcraft II*, a *Wolfenstein*, a *Battlefield* részek és az online RPG-k, közöttük is leginkább a *World of Warcraft*.

Mennyire vagytok MMORPG-fanok? Van köztetek komoly WoW-kocka? Illetve kipróbáltátok majd a *Warhammer Online*-t?

Sok MMORPG-fan van a cégnél. A legtöbbben *WoW*-ot játszunk, de többen a *Final Fantasy XI*-ért vannak oda. Van köztünk több *WoW*-kocka is, de a számuk lassan fogy. A *WoW* nagyon jó játék, nem véletlen, hogy jelenleg a legnépszerűbb fizetős MMORPG,



GÁBOR IS IGAZI „RÉGI MOTOROS” A JÁTÉKVILÁGBAN:

Gábor is igazi „régi motoros” a játékvilágban: egykori kedvence a 22 évvel ezelőtt, 1984-ben ZX Spectrumra készült *Jet Set Willy*, egy ugrándoós, platformos játék, amelynek eredeti kazettáját itt láthatjátok.

viszont nagyon ráfér már a kiegészítő. A 40 fős raideken vagy éppen a High Warlordért folytatott kíméletlen grind közben rengetegen kiégnek, és abbahagyják a játékot. Nem véletlen, hogy erre a Blizzard is rájött és a BC-ben próbálja kevésbé a grindre és a végtelen farmolásra helyezni a hangsúlyt. Én, mint nagy DAoC fan, természetesen hogy ki fogom próbálni a *Warhammer Online*-t. Számítok rá, hogy a PvP és az RvR lesz olyan hangulatos és addiktív, mint a DAoC-ban volt.

A Warhammer mellett más MMORPG kipróbálásán is gondolkodol?
Nem, mást nem, épp elég lesz újdonságnak a *Warhammer Online*...

Tényleg, egyébként még szoktál WoW-ozni?

Mostanában már nem túl sokat. Régebben napi négy órát, most már csak általában heti három alkalommal vagyok fent.

De a *The Burning Crusade*-et azért megveszed?

Igen, épp az tetszik benne, hogy a kiegészítőben nem kell annyira kockának lenni, hogy sokféle dologt elérj benne.

Ti magatok nem gondolkodtok-e egy MMORPG készítésén?

Szerintem minden játékfejlesztő cég gondolkodott már ezen, és így természetesen mi is. Viszont egy ilyen játék elkészítése hosszú időt vesz igénybe, ami nagy anyagi befektetéssel, és természetesen még nagyobb kockázattal jár. Egyszóval még nem kezdünk bele egy ilyen projektbe.

Milyen más játékokkal

» SOK IRÁNYBA FEJLŐDhetnek az RTS-ek, csak az a kérdés, hogy az adott iránynak mekkora a célközönsége «

szokott leginkább együtt multiplayerezni a csapat?

A cégnél, már amikor van rá idő, főleg FPS-ekkel szoktunk játszani (*Quake 4*, *Battlefield*, *UT*, régebben *RtCW*).

Szerintetek merre fejlődhet tovább leginkább a stratégiai játékok műfaja?

Nagyon sok irányba fejlődhetnek az RTS-ek, csak az a kérdés, hogy az adott iránynak mekkora a célközönsége (ugye manapság nem sok körökre osztott játék jelenik meg, mert a célközönség kisebb, mint egy valós idejű stratégiáé). Lehet olyan stratégiát készíteni, ahol van 25 nép és 400

egység, de nem biztos, hogy sokan szeretnék ilyen játékkal játszani. Amiben mindenképpen sokat fog még fejlődni a stratégiai játékok műfaja, az az irányítás és az irányításról való visszajelzés. Már most is sok olyan stratégiai játék van, ahol azon kívül, hogy megmondjuk egy csapatunknak, hogy hova menjen/kit támadjon, azt is meg tudjuk mondani, hogy hogyan viselkedjen/mikor támadjon/mikor

meneküljön. Szerintem viszont még messze nem értük el azt a szintet, ahol egyszerű irányítással a mindenkori helyzetnek legjobban megfelelő, sokrétű parancsot ki tudjuk adni egy egységünknek, és gyorsan hozzá tudunk jutni a döntéseinket befolyásoló adatokhoz.

Próbálkoztak már régebben is stratégiai játékokhoz speciális irányító „gamepad” tervezni, de annyira nem vált népszerűvé... Ha nektek kellene tervezni bármilyen olyan hardvert (ez lehet akár videokártya, speciális mikrofon), ami kifejezetten stratégiai

játékokhoz jó, akkor az mi lenne?

Hardverfejlesztésben nem nagyon vagyunk otthon, de személy szerint én az egér – billentyűzet kombinációt preferálok a stratégiai játékokhoz. Amúgy egy olyan speciális billentyűzet megkönnyítené az irányítást, amiben lennének programozható, rácsba rendezett (egymás alatti) gombok. A gombokon akár kijelzés is lehetne, hogy éppen milyen funkciót lát el (mint egy fizikai HUD).

Gondolkozol valamilyen konzol vásárlásán, vagy csak PC-vel szeretsz játszani?

Nem, nem csak PC-n. Bár a Wii és a PS3 nem tetszik annyira (a PS3 leginkább a játékkelvezetése miatt), de egy Xbox 360-at valószínűleg fogok venni a közeljövőben.

Továbbra is együtt fogtok működni a Digic Pictures-szel, tehát ők csinálják majd az intro animációkat a játékaitokhoz?

Erre csak annyi tudok válaszolni, hogy igen.

Végül nyilván mindenki arra kíváncsi a legjobban, hogy mi lesz a következő projekt? Erről el tudnátok árulni valamit?

Több játék is dolgozunk, de sajnos még egyikről sem mondhatok információt.

RAINBOW VEGAS



A világ leghíresebb virtuális kommandója újra bevetésre indult, még hozzá a szerencsejátékok hazájába, Las Vegasba – mi pedig, jó újságíró módjára, elkísértük őket...

GYÓRSNÉZET

KATEGÓRIA

TAKTIKAI FPS

KÖRNYEZET

LAS VEGAS

KIADÓ

UBISOFT

FEJLESZTŐ

UBISOFT MONTREAL

FEJLESZTŐI PORTRÉ

A nagy francia kiadó 1997-ben alakult montreali fejlesztőstudiója nem kisebb nevéért felelős, mint a teljes Splinter Cell sorozat, illetve az újabb Prince of Persia és Rainbow Six játékok, valamint a Myst IV-V. Tudnak valamit a srácok, nah... jah, és hamarosan jön az Assassin's Creed is...

GYORSLINK

1572

EXTRA
▶ TIPPEK A MELLÉKLET
12. OLDALÁN

A *Rainbow Six* sorozat mára már maga a történelem. Az 1998-ban megjelent első epizód azonnal rabul ejtette a taktikus lövöldözésre, túszzabadozásra, bombahatástalanításra hajlamos játékosokat, és aki ekkor „csapdába esett”, annak sokáig nem volt menekvés. A következő két rész, a *Rogue Spear* és a *Raven Shield* egyaránt több volt, mint tisztességesen összerakott folytatás, a szaksajtó és a vásárlók elismerése nem is maradt el. A kiadó Ubisoftot valamiért mégis úgy érezte (jó, ez csak költői kérdés volt, a válasz ügyis a pénz), hogy nyitni kell a nagyközönség felé, akár a realiztikusság és a megfontolt játékmélet elvetése árán is. Mondanom sem kell, a *Lockdown* eladásai jelentősen megszaladtak, azonban csalódott rajongók hada törölte ki emlékezetéből örökre ezt a címet, és talán az egész franchise-t. Szerencsére a franciák végre észhez tértek, és a *Rainbow Six: Vegas* – még ha sok tekintetben jelentősen megváltoztatva is – végre visszatért a gyökerekhez. De ne szaladjunk ennyire előre, inkább nézzük meg, mi az a komoly indok, ami miatt ez a nagyszerű antiterrorista egység újra akcióba lendült.

VEGASBAN A HELYZET FOKOZÓDIK

A történet szerint Irena Morales, a nemzetközi híró mexikói terrorista egy mindenre kapható, jól képzett zsoldoscsapatot szerzett maga mellé, és egy gondosan megtervezett vilámgyors akcióval uralma alá hajtotta szinte egész Las Vegaszt. Gondolom, nem kell különösebben részleteznem, hogy miért is lett hirtelen olyan forró a terep Amerikának: a bűn városa



Mielőtt lelőném, eljátszom a fizetésem

RAINBOW SIX VEGAS

jelentős bevételeket hoz a konyhára, ráadásul számos befolyásos személyiség (óriásvállalatok, mamutcégek vezetői, politikusok, illusztris külföldi vendégek) veri el itt a pénzét, akiknek most veszélybe került az életük, és ezt egyáltalán nem tolerálják. A feladat tehát adott: minél hamarabb leszámolni a terroristákkal, és ki más is lehetne alkalmasabb az ilyen kényes munkára, mint a *Rainbow Six* alakulata... Persze a fejlesztők nem merték megkockáztatni, hogy bárki bármiféle aktuálpolitikai nézetet találhasson a játékban, ezért kicsit elrugaszkodtak a földtől, és röpké néhány évet ugrottak előre az időben. Nos igen, a sztori tulajdonképpen eléggé sablonos és leegyszerűsített, ettől függetlenül viszont nagy szerepe van a játékban, mert a sorozatban először a single player módban végre nem csak különféle összefűzött pályákon kell végigverekednünk magunk. A történet kiváló kapocsként szolgál az egyes missziók között; egy-egy nagyobb akció mindig több kisebb bevetésből áll, amelyek szorosan illeszkednek egymáshoz.

SZOLGÁLUNK ÉS VÉDÜNK

Ha már itt tartunk, akkor ismerkedjünk meg kicsit jobban is a küldetésekkel. Az előző részekben ugyebár mindig egy nagyobb terroristaszervezet fejesei után folyt a gyakran az egész világon átívelő hajsza, a pályák között azonban gyakorlatilag semmilyen összeköttetés nem volt azon kívül, hogy ugyanazokkal az emberekkel vágunk neki. Ezt most szerencsére el lehet ejteni, hála a frissen bevezetett missziórendszernek. Amikor nekivágunk a történetnek, minden küldetésben egy nagyobb projektbe csöppenünk bele, amely számos részre bomlik, és külön üdvözlő, hogy ezen epizódok között nincs idegőrlő töltögetés, így nem esünk ki a formából sem. Bár ha úgy nézzük, az árnyoldalai is megvannak a dolognak, hiszen gyakorlatilag abbahagyhatatlanná válik a stuff, így hétköznap este csak akkor álljunk neki a *Rainbow Six: Vegas*nak, ha jól bírjuk az extrém rövid alvást is. © A pályák

RAINBOW SIX

A Rainbow antiterrorista csapatot még 2000-ben alakította John Clark CIA ügynök és



Domingo „Ding” Chavez tengerészeti tiszt. Miután Clark megmentette Chavez életét egy kolumbiai misszió során, Ding (gratz! – mazur) csatlakozott a CIA-hez, és együtt dolgozták ki egy multifunkcionális, gyors reagálású, elit nemzetközi kommandó ötletét. Miután sikerült megfelelő anyagi háttérre szert tenniük, azonnal beindult a toborzás, és nagy híró terrorista ellenes ügynökök csatlakoztak a csapathoz. A Rainbow angliai főhadiszállását a Brit Légierő egyik különleges egységével osztja meg.

VEGAS



A terroristák ruháján már a legjobb mosószer sem segít...



Bájos asszisztensnőnk bukik a színes bőrű kosarasakra...

során új feladatainkat mindig bájos asszisztensnőnkől ismerhetjük meg, aki általában néhány másodperces késsel jelentkezik be, szóval nem kell félni, ha éppen dolgunkat végezve csak tétlenül állodgálunk, hamarosan jönnek majd az új instrukciók. Külön dicséretet érdemel az a ficsór, hogy a bevetésekre általában helikopterrel szállítanak minket, és eközben ismerkedünk meg aktuális feladatunkkal is, ráadásul ezek a részek egyáltalán nem kötöttek. Nyugodtan nézelődhetünk, sőt mi több, muszáj is nézelődni, mert különben lemaradunk társaink reakcióiról, ami főbenjáró bűn lenne. A misziók céljai nem sokat változtak az előző részek óta, azaz főként bombákat kell keresgelnünk és hatástalanítani, tűszokat megmenteni és evakuálni, vagy csak egyszerűen bejutni egy adott objektumba, és azt kipucolni. Nem kell azonban megjedni, a prezentáció ugyanis olyannyira változatos, hogy soha nem fogjuk úgy érezni, hogy egy kaptafára készült az egész.

ISMERETLEN ISMERŐSÖK

Ahhoz persze, hogy sikerrel teljesítsük feladatainkat, egy nagyszerű csapatra is szükségünk lesz. Érdekes húzás a készítőktől, hogy a Rainbow Six team ezúttal három főre olvadt, ráadásul „Ding” Chavez és a többiek is nyugdíjba mentek, helyüket pedig három eddig ismeretlen srác vette át. Mi magunk Logan Keller csapatvezető bőrébe bújhatunk

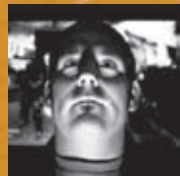
bele, a szereplők között azonban nincs lehetőségünk változtatni, bár hogy őszinte legyek, nekem egyáltalán nem is hiányzott ez a lehetőség. Két társunk pedig nem más, mint Michael Walter nehézfegyver- és robbantásspecialista, valamint Jung Park mesterlövész és elektronikai szakértő. Magamban egyébként jót derültem, amikor felfedeztem, hogy a kanadai srácok mennyire odafigyeltek még az egyenjogúságra is, hiszen csapatunkban az elmaradhatatlan amerikai karakter mellett egy színes bőrű, és egy koreai srác teljesít szolgálatot – segítők pedig ugyebár, mint már említettem, egy hölgy. Taktikai akciójátékról lévén szó, ezúttal sem nyerhetünk egyedül, ki kell használnunk társaink tudását, és aprólékosan eltervezni minden lépésünket.

„EGYÜTT, IGY JÓ”

Kissé fájó pont lehet a rajongóknak, hogy a részletes taktikai térkép, és az esetlegesen órákig tartó tervezgetés most kimaradt a programból, helyette azonban kaptunk egy olyan irányítási rendszert, ami szinte már gyerekjátékká teszi az akciók összehangolását és végrehajtását. Az első, és egyben legfontosabb dolog, hogy csapatunk irányítását gyakorlatilag egyetlen gombbal is tökéletesen megoldhatjuk: ha a célkereszttel a pálya egy

HA TE MONDOD

„Az olyan küldetesközpontú játékok után, ahol egyik városból a másikba jutottál, úgy éreztük, itt az ideje, hogy egy területre, és annak lehető legnagyobb mértékben történő felfedezésére koncentráljunk. A nonstop akcióval növelni tudtuk a feszültséget és a nyomást a játékosokon, mert nincsenek többé menük két miszió között.”



Maxime Beland
Kreatív igazgató, Ubisoft

részeére mutatunk, a többiek azonnal megindulnak oda, ha azonban egy ajtót célzunk be, automatikusan felveszik a behatoláshoz legideálisabb pozíciót (ajjaj, most látom, hogy ez elég félreérthető lett, na de már mindegy ☺). Ha ennyi azonban nem volna elég, a bal alsó sarokban láthatjuk társaink beállítottóságát, és az ábrák segítségével olyan bonyolultabb manővereket szabhatunk meg nekik, minthogy törjék be az ajtót, hajtsanak be egy villanógránátot, majd pucolják ki az egész szobát. És pontosan itt jön ki a játék egyik legnagyobb erőssége, egyszerűen öröm nézni ezeket az összehangolt cselekvéseket, ahogy a kommandósok fedezik egymást, miközben elfoglalják a kijelölt állást, vagy ahogy az első adandó alkalommal fedezékbe vonulnak, és onnan csak fegyverüket kidugva viszonzozzák a tüzet. Ha esetleg mégis kritikus sebesülést szenvednének, még mindig segíthetünk rajtuk egy kellő időben beadott injekcióval –

HASZNÁLT A KIKÉPZÉS

Ezzel el is érkeztünk egy sarkalatos ponthoz, a mesterséges intelligenciához. Ahogy azt már egy bekezdéssel feljebb is említettem, csapatunk tagjai elképesztően okosan viselkednek, soha nem hagyják magukat egyszerűen lelőni, és nem rohannak a vesztkübe. Emellett ténylegesen képesek még a legnehezebb feladatokat is tökéletesen végrehajtani, ami nem csak egyszerű scripteknek köszönhető, mert mindig alkalmazkodnak az aktuális helyzethez, nem ragadnak bele értelmetlenül útban lévő asztalokba vagy egyéb tereptárgyakba. A lehetőség tehát adott. Nem foghatjuk társainkra a kudarcot, ők ugyanis leginkább csak akkor patkolnak el, ha felelőtlenül kiszolgáltattott helyzetbe hozzuk őket – a parancsmegtagadást ugyanis még ebbe a játékba sem építették bele. A terroristák szemmel láthatóan kevésbé hatékonyak, ezt tulajdoníthatjuk annak is, hogy nem kaptak olyan kiváló kiképzést, mint a Rainbow Six tagjai, persze jóval valószínűbb, hogy csak könnyítéssről van szó a fejlesztők részéről. Utóbbi feltételezést támasztja alá például az is, hogy reakcióidejük némileg magasabb társainkénál, mert ha nem így lenne, akkor valószínűleg máris gyűjthetnének díszmetécsünkre. Attól azért egyáltalán nem kell félni, hogy rövid úton kacavadászattá fajul a játék, hiszen ellenségeink is használják a fedezékeket, igyekeznek egyre jobb lőállásokba kerülni, továbbá nem fukarkodnak a füst- és villanógránátok bevetésével sem. A realisztikus nehézséget pedig csak a legelvetemültebb rajongók válasszák, és a mel-lékhatásokról előtte érdeklődjenek tábornokuknál, kiképzőtisztjüknél.



A Rainbow Six: Vegas E3-on kiállított változata olyan megtisztelő díjakat gyűjtött be nagynevű online magazinoktól, mint a „Legjobb FPS”, „Legjobb Akció-Stratégia”, „Legjobb demo”, „Legszebb grafika”, „Legjobb Xbox 360 játék”, sőt az egyik újság még a show legjobbjának is megválasztotta!

aranszabály, hogy ne késlekedjünk a beavatkozással, mert bármelyikőjük halála esetén kezdetjük újra az egészet az utolsó checkpointtól. Én egyébként önző módon mindig inkább Michealéket küldtem előre a veszélyesebb helyeken, és közben hátulról segítettem nekik, mert ha esetleg valamilyen váratlan esemény történik, őket még meg tudom menteni.



Dedős! Őrmester létére a fénymásolóval játszók...



3-2-1... Inul a számháború!



Úgy, bújhatok csak a reflektorfénybe!

CSAPATMUNKA

Társaink hatalmas segítséget jelentenek a játék folyamán, ehhez persze az is szükséges, hogy megfelelően irányítsuk őket.

INTERAKTÍV KÖRNYEZET

Az Unreal Engine 3 kiváló fizikájának hála, gyakorlatilag bármiben kárt okozhatunk, egy nyeregépet szétlőve például ömleni fog belőle az apró.

CÉLKERESZT

Fegyvereinkkel az alapcélzási mód mellett lehetőségünk van némi zoomolásra is, ami nagyban megkönnyíti a tűzharcokat.

ÁLLAPOTJELZŐ

Egy pillantás a jobb alsó sarokba, és máris tudni fogjuk, hogy ideje újratölteni vagy gránátot váltani.

COMMANDER

A bal alsó sarokban láthatjuk társaink aktuális beállítását, és hogy éppen milyen akciót érhetünk el a megadott gyorsbillentyűkkel.

LŐTÉR

Visszaolvastva a cikket, már feltűnt, hogy mennyit dicsértem a játékot, pedig messze még a vége, sőt ha lehet, csak most jönnek a legkellemesebb részek. Az már alap egy *Rainbow Six* epizódtól, hogy a lehető legnagyobb mértékig valószínűleg fegyvereket és felszereléseket használhatunk, szerencsére most sincs ez másképp, még ha kicsit előrébb is járunk az időben, ugyanúgy napjaink arzenáljából szemezgethetünk. A fegyvereket három kategóriára osztották, a nehézfegyverek, könnyű géppisztolyok és a pisztolyok közül mindig 1-1 darabot vihetünk magunkkal, és külön jár egy dicséret azért, hogy nem a semmiből teremnek elő, ha használjuk őket, hanem egész végig ott fityegnek az oldalunkon/hátunkon, mérettől függően. Készletünket egy-egy küldetésorozat megkezdése előtt állíthatjuk össze (illetve bizonyos esetekben a helikopteren is módosíthatunk tetszés szerint), ahol ráadásul különleges extrákat is felszerelhetünk, mint például a távcső. Attól egyébként soha nem kell félnünk, hogy menet közben kifogyunk a munióiból, elvégre nem Rambo módjára fogunk mindenkit lekasabolni, ha azonban mégis ilyen gondunk támadna, a halott terroristák fegyvereit is felvehetjük. Hiába, a szükség nagy úr... Fegyvereinket természetesen érdemes saját játéktípusunkhoz mérten összeválogatni, aki például a biztonságos távolból történő gyilkolást preferálja, az feltétlenül vigyen magával egy jobb mesterlövészpuskát. A pisztolyok szerepe már jóval kisebb, maximum akkor érdemes használni, hogyha egy tűzharc kellős közepén kiürült a tárunk, és nem tudunk fedezékbe húzódni az újratöltéshez. Az ilyen helyzetek elkerülése végett egyébként mindig

ajánlott tárat cserélni, ha már csak néhány lőszerünk van, mert sohasem tudhatjuk, mikor lépünk be egy olyan szobába, ami tele van terroristákkal...

EZT DOBD, NE A DISZKOSZTI!

Némi tanakodás után végül is úgy döntöttem, hogy külön bekezdést szentelek az egyéb felszereléseknek, közülük

» A RAINBOW SIX TEAM HÁROM FŐRE OLVADT, „DING CHAVEZ” ÉS A TÖBBIEK NYUGDÍJBA MENTEK «

is elsősorban a legfontosabbaknak, a gránátoknak. Az olyan alapdolgok, mint a füst és villanógránát is rendkívül jól használhatók, azonban igazi csemegének számít például a könnygáz, vagy a vegyi anyagokkal töltött darab, ami robbanásakor gyakorlatilag csontig égeti a húst szerencsétlen terroristákról. Nem maradhattak ki a szokásos bombák sem, mint például az autentikus C4, tehát továbbra is reszkethetnek az ajtók és a mögöttük ólálkodó gonoszok. A különféle gránátok hatásai ellen persze kütyük garmadája áll a *Rainbow Six* kommandósainak rendelkezésére: legnagyobb kedvencem a füstgránát és a hőérzékelő szemüveg közös alkalmazása, kis ügyességgel így már-már nevetésgesen könnyű dolgunk lesz. Emellett kapunk még gázálcot, ami könnygázzal párosítva ideális, na és persze a jó öreg éjjellátó is szerepel a repertoárban.

AZ IGAZI NEXT-GEN

És akkor térjünk is rá a program legtöbbet emlegetett, és legkíváncsibban várt

részére, a grafikus motorra. Gondolom, mindenki kívülről fújja már, hogy az Unreal Engine 3 dübörög a *Rainbow Six: Vegas* alatt, igaz, ami igaz, ennek komoly ára is van: ha rátekinthetünk a cikk végén a minimum gépigényre, bizonyára sokatok szomorúan veszi majd tudomásul, hogy egy ideig még kimarad az élvezetekből. Aki azonban olyan szerencsés, hogy egy mini atomerőművel felérő komputert

hogyan brutálisan élethűek az arcok, társainkon látni minden egyes borostát. Mindez persze nem nézne ki olyan jól megfelelő szájmozgás nélkül, de ezzel sincs semmi gond, úgyhogy érdemes aktívan nézelődni eligazítás közben. Ahogy kiszállunk a bevetés helyszínén, újabb csoda tárul elénk, mégpedig a mozgás. Elfelejthetsz mindent, ami a régi epizódok szögletes, kicsavart testtartására emlékeztet, ezúttal minden és mindenki pontosan úgy áll, helyezkedik, ahogy a valóságban. Tényleg gyönyörű az animációk megvalósítása, ahogy társaink a falhoz lapulnak, kidugják fegyverüket és vaktában tüzelnek az asztal fölé, vagy ahogy guggolva araszolnak egyre közelebb a célterülethez, miközben fejük ide-oda forgolódik, hogy még véletlenül se lephessék meg őket. Továbbá ajánlom mindenkinek, hogy egyszer tekintsen ki a helikopterből... a fényárban úszó Las Vegas, a hét főbűn paradicsoma elképesztő látványt nyújt, egyszerűen alig tudod levenni róla a szemed.



MINT AZ IGAZIAK

Már a cikkben is említettem, hogy a karakterek mozgása a motion capture technológia használatának köszönhetően lett ennyire élethű. Aaron Gilman, az animációkat készítő részleg vezetője elmondta, hogy rendkívül élvezték ezeket a helyzeteket, ahogy tapasztalva telepokolva, szinte mindenféle háttér és díszlet nélkül kellett előadni, hogy most éppen egy repülőgépen ülnek, vagy egy kötélben fejjel lefelé lógva csimpaszkodnak és lőnek. De ezúttal beszéljünk inkább a képek!



VEGAS

NEWTON ÉS A TÖBBIÉK

Az Unreal Engine 3-nak persze szériatartozéka egy remek fizikai motor is, ami ezúttal is nagyon jól vizsgázott, a környezetet ugyanis rendkívüli mértékben leamortizálhatjuk a harcok során. Képzeld el, amint a kaszinók óriási üvegfalai hatalmas robajjal törnek milliányi apró darabra, vagy ahogy golyók százaai forgácsolják szét a botor módon fedezékeknek választott reklámtáblát. Emellett félelmetesen jó az is, amikor társad feldönt egy széket, te pedig valóságos szívbjait kapsz a hirtelen elboruló tárgytól, de említhetném az egyik hűtőépületben látott, plafonról lelógó nejlonoikat – én kábé hússzor átsétáltam köztük, annyira durván kidolgozták a mozgásukat. A halál-kért felelős rag-doll cucc is jól teszi a dolgát, végre nem fogunk falba lógó, irreális testhelyzetben lévő hullákat látni, még ha szerencsétleneknek már oly mindegy is, milyen pózban hevernek a földön. Ami még rendkívül feldobja a játékot, az a vizuális effektusok tömkelege: ha bekapunk néhány lövést, egyre jobban elhomályosul a látásunk, míg végül már csak színtintusokat tudunk kivenni, ez a halál-élelemre emlékeztető levegőkapkodással együtt rendkívüli hatást nyújt. Igazán intenzív még a villanógránátok hatása

is; a hirtelen éles fénytől másodpercekig csak vakon pislogunk, a képek elcsúsznak, és teljesen védtelenné válnak.

BOTFÜLŰ

A hanghatásokról szintén csupa jót mondhatok. A fegyverek pontosan úgy szólnak, ahogy azt egy hozzám hasonló laikus elvárja, a gránátok robbanása pedig különösen egy jó 5.1-es hangrendszerrel fűlsiketítő. Van persze zene is, ami szépen halkan kényeztetni fülünket, a fontos helyeken azonban felgyorsul, tempóssá válik, ha pedig bekapunk egy súlyosabb sebet, akkor átvált drámai hangvételre. Ez a fajta dinamikus megvalósítás még azokat a rajongókat is elégedett csettintésre sarkallja, akik addig el sem tudták volna képzelni, hogy terroristavadászat közben muzsika szóljon. Nagyon el lettek találva a szinkronhangok is, kellemes orgánumuknak hála nem fognak rövid úton az agyunkra menni, és elég jól illenek a karakterekhez is.

TÍZ KICSI KOMMANDÓS

A Rainbow Six címeknek mindig is fontos pontja volt a multiplayer, amit szerencsére most, az egyjátékos rész előretörése közben sem hanyagoltak el. Az első ilyen lehetőség a kooperatív mód,



– Erre kérem!
– mire kér?!

ahol barátainkkal vállvetve tolhatjuk végig a küssé megnehezített kampányt, továbbá létezik egy Terroristavadászat elnevezésű változat is, itt általában 50 ellenséget kell a játékosoknak minél hamarabb kiiktatniuk. Természetesen nem maradhatott ki a sorozat egyik legnagyobb erőssége, a Versus opció sem, tíz hatalmas, jól szerkesztett pályával, s hab a tortán, hogy közöttük olyan régi nagy kedvenceket is fellelhetünk, mint a The Streets. Ezen belül is számtalan különböző mód érhető el, az egyszerű deathmatchtól kezdve az adott helyek megvédéséig, ráadásul mindenki testre szabhatja saját karakterét, és jó teljesítményével új fegyvereket nyithat meg. A teszt során lehetőségem nyílt alaposan kijátszani a multiplayer is, és bátran állíthatom, nemcsak hogy hozta a szokásos színvonalat, hanem sikerült még rátennie a hangulatra egy jó nagy lapáttal, bár ettől függetlenül túl nagy online kedvenc bizonyára nem lesz.

SIKERES KÜLDETÉS

Elérkezett a cikkre szánt oldalak vége, tehát ideje összefoglalni, hogy mit is kapunk a játéktól. Az új Rainbow Six ismét igazi taktikai-shooter, aminek leginkább a régi rajongók fognak örülni, a nagyszerűen eltalált irányítással és néhány hasznos egyszerűsítéssel azonban a nagyközönség számára is sikerült küssé emészthetőbbé tenni. A külsőségek megvalósítása elképesztően jól sikerült, hála az Unreal Engine 3-nak, a grafika csillog-villog, a fizika és az interaktív környezet lenyűgöző, és a hangok is olyan jók, mint még talán soha. Egyetlen szívfájdalmam csak a rövidke kampány, 12 óránál ugyanis még a legalaposabbaknak/abszolút kezdőnek sem fog tovább tartani végigtolni az egyjátékos módot, persze ezért úgy-ahogy kárpótol a frenetikus jó multiplayer rész. Bátran állíthatom, a Rainbow Six:

Vegas az utóbbi idők egyik legjobb akciójátéka. Akinek nem idegenen teljesen a stílus, az mindenképpen tegyen egy próbát vele, mert nagy eséllyel a képernyő előtt fog ragadni hosszú órákon át.

ashe

HARDVER

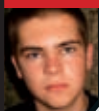
MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIV 3 GHZ	AMD 3000+
1 GB RAM	1 GB RAM
128 MB VGA	GEFORCE 6600GT

Kell neki a kakaó, a minimum gépígény nem vicc! Nekem is csak plusz fél giga kölcsönbe kapott memóriával futott igazán jól

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

▲ Grafika, hangok	GRAFIKA	9
▲ Multiplayer	HANGOK	9
▲ Újra taktikus	IRÁNYÍTÁS	9
▲ Apró hibák	HANGULAT	10
▲ Rövid egyjátékos mód	KIHÍVÁS	8
	SZAVATOSSÁG	9

ASHE VÉGSZAVA:



Brutálisan jó, egy pillanatra sem lankadó játékmenet, egész egyszerűen gyönyörű grafika, erős taktikai rész, kiváló multiplayer – soroljam még?

92%

ÉS A TÖBBI:

Rainbow Six: Rogue Spear 92%
Nagyszerű taktikai rész, számos misszió, remek hangulat.
Rainbow Six: Raven Shield 87%
Ugyanaz, mint az előző, csak szebb, több és jobb.
Rainbow Six: Lockdown 82%
Erős árkaosztás – nem kellett volna...

Vajon kié lesz az utolsó asztal?



KINGMAX

Yours forever

Tartozz a győztesekhez!

DDR és DDR2 memóriák:

TinyBGA
SuperRam
HardCore

Megbízható, nagyteljesítményű és széles kompatibilitású PC memória modulok, melyek minden igényt kielégítenek

Mobil adathordozók:

Flasdisk, Superstick

Legyen szó biztonságról vagy a hordozhatóság előnyéről, a KINGMAX-al egyikről sem kell lemondanod

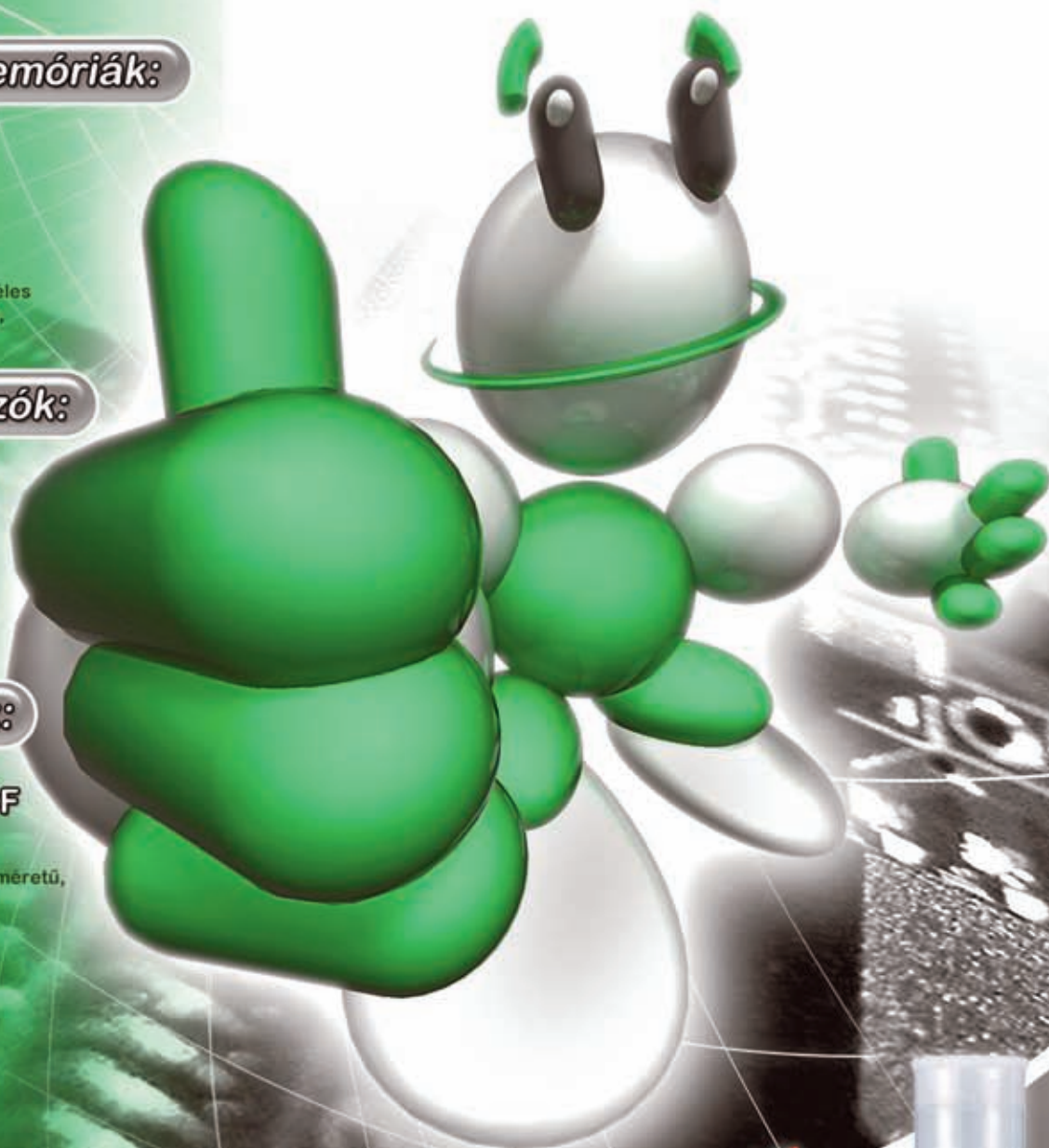
Memória kártyák:

SD, microSD, MMC, CF

Szinte bármilyen mobil eszközbe alkalmazhatóak ezek a rendkívül kis méretű, ám annál gyorsabb memóriakártyák



www.kingmax.hu



Go-Run Kereskedelmi Kft.

1139 Budapest, Úteg u. 6.
Telefon: (+36) (1) 412 23 85 Fax: (+36) (1) 412 23 80

www.gorun.hu





ARMA ARMED ASSAULT

Az idők folyamán sok FPS és TPS megjelent már, de valódi harci szimuláció igazából csak egy: az *Operation Flashpoint (OFP)*. Legalábbis így gondolhatja a fejlesztő Bohemia Interactive, és talán még igaza is van. Most új sztorival, címmel, és technológiával jelentkeztek a derék cseh programozók.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA

FPS/TPS

KÖRNYEZET

VALÓS KÖRNYEZET EGY KITALÁLT VILÁGBAN

KIADÓ

VÁLTOZÓ

FEJLESZTŐ

BOHEMIA INTERACTIVE

FEJLESZTŐI PORTRÉ

A cseh Bohemia Interactive 2001-ben indította útjára az OFP sorozatot. Elképesztően kevesen – alig 40-en – végzik a gigászi feladatot, ez pedig igen nagy szó, látva mire jutottak. A speciális katonai változatot Ausztrál stúdiójukban fejlesztik tovább.

GYORSLINK

1658

tovább érdekes maradni (na jó a COD-okat végignyomtam legalább öö... párszor, de

Kezdjük egy vallomással: én kérem az *Operation Flashpoint* megjelenése óta fanatikkussá vagyok téve. Szóval úgy élek, mint akit 2001-ben fültövön csaptak egy vizes zokniba csúsztatott OFP-s dobozzal. Puskaropogással és tankok robajával fülemben hajtóm hajnalanta párnámra fejem, és még álmaimban is Nogova végtelen erdeit járom Dragunovommal kezemben. Ítélnék el, nyájas olvasó! Bizony jöhet(ett) nekem a *Call Of Duty*, *Brothers In Arms*, *Day Of Defeat*, *Battlefield* vagy bármilyen más nagyszerűnek mondott FPS, egyik sem tudott egy-két hétnél

kérdem én tisztelettel: ki nem?). Fájdalmas belátnom, az *OFP* kitörölhetetlenül része lett száználmas kis életemnek – és bár az utóbbi időben puskaropogás helyett egyre gyakrabban ébredek hideg verejtékkel arra, hogy a rohadt kis gnómkok biztos leszédtek a buffjaimat – ha FPS/TPS-ről van szó, akkor még mindig csak az OFP az etalon. Nos, e rövid öncélú ömlengés után pedig nézzük, miről is van itten szó.

JEDEN, JEDEN, JEDEN

Adott a tény, amire az *OFP* rajongók végképp nem számítottak, hogy a Bohemia Interactive szép csöndben, 2006. november 11-én megjelentette az *Arma*-t. Igaz, hogy csak cseh nyelven, és csak Csehországban, de végre megjelent a végleges, dobozos, „fullos” *Arma Armed Assault*. (további megjelenések: Szlovákia 2006. 11. 20., Németország 2006. 11. 30., Lengyelország 2006. 12. 15.) Iziben szert is tettem egy cseh nyelvű példányra, és úgy döntöttem, fittyet hányok a nyelvi nehézségekre, egyszerűen nem bírom kívánni az angol változatot (egyébként részleges angolosítás letölthető – valahonnét). Létezik már a játékból pazar kivitelű *Collector's Edition* is, iránytűvel, térképpel, díszdobozzal, fittyfénével – szintén csehül. A cseh nyelv egyébként nem zavaró, mert a dialógusok nagy része és a játék alaphangjai angolok. Egyedül csak a küldetések leírásainál jöhetünk zavarba, de egy jó szótár és/vagy nyelvtudás, esetleg ráérzés (lőni mindenre, ami mozog, aztán meglátjuk) segítségével végigvihető a játék küldetéssorozata.

JÓ NEKÜNK?

Az *Operation Flashpoint* sorozat 2001-es (!) megjelenésével olyasmit hozott az FPS/TPS-ek műfajába, melyet valójában azóta sem sikerült más katonásdi játékokban ennyire jól megvalósítani: ez pedig a szabadság érzése. Az *OFP*-ben a játékmenet nem korlátozódik szimplán a beszkríptelt eseményekre és szűk játékerületekre. A mesterséges intelligencia nem mindig reagál ugyanúgy az azonos szituációkban, és talán a legfontosabb, hogy akár az összes a játékban szereplő járművet közel szimuláció szintűen vezethetjük is. Nincs ez másként az *Arma*-ban sem, sőt a fejlesztők jelentősen túlszárnyalták az *OFP* korlátait. Az *Arma*-ban bejárható terület hatalmas; egybefüggő 400 négyzetkilométeren harcolhatunk (ez persze a tengerekkel együtt értendő) – az alapjáték azért csak egy 40 km²-es és egy kisebb szigetet tartalmaz, gondolom, ezzel a trükkel hagytak teret az új kiegészítő kampányoknak. Jelentősen javítottak az *OFP* sokak által kritizált grafikai motorján is, megjelent a HDRl, az extrém felbontású textúrák használata, lényegesen megnőtt az egyszerre megjeleníthető 3D-s elemek száma, így a környezet, fák, bokrok, fű és virágok minden apró eleme mozog és él. A megjelenítés valóban fantasztikusan jó, és nem csak az *OFP*-hez mérten – kompetitíven állja a versenyt napjaink FPS-einek grafikai megoldásaival

szemben. Szintén *OFP*-s örökség, hogy a látóhatár hatalmas, nemcsak 200-300 méterre látunk, hanem akár kilométerekre is, persze az időjárás függvényében. A járművek és játékos karakterek szépen kidolgozottak, nagyon részletesek. Külön gondot fordítottak az MI finomítására, a komplex



Derékba tört karrier.

folyamatok jobb összehangolására, és persze az *OFP* multiplayer módjának további kiegészítésére, bla, bla, bla, jadda-jadda... És itt el is érkezünk a szörnyű valóságához, mégpedig ahhoz a tényhez, hogy a fent leírt lehetőségek maradéktalan élvezetére azért még jó esetben is legalább egy évet kell várnia

Autós helikopteres üldözés.





BEMUTATÓ ARMA: ARMED ASSAULT

Irány a strand.

összeállított csapatok vehettek részt, lett légyen szó CTI, CTF, BF, SECTOR vagy egyéb hancurozásokról. Gyakran fél órákat kellett várni, amíg elindulhatott egy-egy parti, és ha valaki esetleg töltés közben leszakadt, akkor vagy csapatbeli imbaság, vagy modern kifejezéssel élve úgy nevezett „wipe”, azaz vjpp jött létre. Hát ez már nincs. Az *Arma*-ban a technika bámulatos vívmányainak (és öt év fejlesztőmunkának) köszönhetően sikerült végre elérni, hogy a multiplayer játékokba menet közben is csatlakozni lehessen. A jelentkezésre szolgáló lobby (nagy hurrá! – be van építve a GameSpy kliens) véleményem szerint jóval kaotikusabb az eredeti *OPF*-snél, de nem is ez a lényeg, hanem az, hogy végre ki lehet szaladni játék közben tíz percre a mekibe egy hambiért, és aztán simán visszalépni ugyanabba a félnapos multiplayer küldetésbe. Az sem

elhanyagolandó, hogy megnövelték az egy játékban résztvevő online playerek maximális számát. A soron következő legeslegjobb dolog az *Arma*-ban a járművek teljes multizhatósága lett. Magyarán egy tankban most már a sofőr, a lövész és a parancsnok is lehet valós player, teljes funkcionalitással, saját fegyverkezeléssel, egyszerre, zökkenőmentesen és kompromisszumok nélkül. Épp így a röplők, kopterek is részesülnek ebben az áldásban, úgyhogy immár a Black Hawk mindkét oldaláról szórhatjuk minigunnaal a szerencsétlen földönfutókat. És ez jó. Egyébként végre arra is lehetőségünk van, hogy in-game váltogassuk az általunk irányított katonák közt, erre szolgál egy külön Team Switch panel, ami úgy vélem, elég korrekt módja az efféle ügyek intézésének. A moddereknek is kedveskedtek némi újdonsággal az *Arma* készítői, az új engine

MIÉRT NEM *OPF*: ARMA?

Az *OPF Cold War Crisis* megjelentetése és kezdeti sikere után a játék fejlesztése természetesen nem állt meg. Szépen sorban jöttek a kiegészítők, először az *OPF Red Hammer*, majd az *OPF Resistance*. Ezek a csomagok a küldetések (és a sztori folytatása) mellett extrákat – új járművek, fegyverek – is hoztak a játékmenetbe. Idő közben külön életre kelt Ausztráliában a fejlesztőcég katonai részlege, elkészült a *Virtual Battlespace (VBS)*, mint külön produktum, mely soha nem került ki a játékpiacon. De ez nem is volt cél, hiszen kimondottan katonai kiképzéshez készítették. Van olyan haderő (pl.: az USA haditengerészete), ahol a valós gyakorlatban is alkalmazzák a *VBS*-t a csapatok, parancsnokok trenírozására: mára a *VBS2*-nél tartanak a fejlesztésben. Az *OPF* története azonban úgy tűnik, itt véget is ért. 2005-ben utolsó *OPF*-ként megjelent az xboxos *Operation Flashpoint: Elite* című változat, de már előtte bejelentették: a következő *OPF* nem a Codemasters gondozásában kerül piacra. Az *Operation Flashpoint* név a Codemasters tulajdona maradt, így a magukra maradt fejlesztők ezen a néven nem adhatták ki az új kiegészítőt. Az *ARMA* valószínűleg ezért került saját névvel a polcokra, és ezért nem folytatódhat az *OPF* sorozatban megkezdett történeti-történelmi szálak, habár meglehet, hogy nem is volt cél a folytatás. Ennek fényében *OPF 2* már nem is lesz, a fejlesztők pedig valami „next-gen” játékot emlegetnek, mint következő nagy dobást. Meglátjuk...



Küldetés taktikai képernyője, a mellékküldetésekkel.

A kampánymód már érdekesebb. Itt az alaptörténet szerint (a fiktív) Saharai szigetén amerikai katonaként részt veszünk a sziget haderejének képzésében és a béke fenntartásában, de lám, északon morgolódik a gonosz, majd fegyveres konfliktus alakul ki. Az északiak támadnak és szorongatnak minket, jön az

utánpótlás mindkét félnek, kapunk komolyabb technikát, egyre több embert irányítunk, és végül..., na de nem lövöm le a poént. A fejlesztők szerint az *OPF* hidegháborús világtól elszakadva az *Arma* történelmileg már napjaink modern hadviselését viszi a képernyőre. Bár egy-két különbségtől (modernebb a felszerelés) eltekintve ez nehezen érhető tetten. A történet egyébiránt nem túl ötletes, de azért élvezhető, és az külön jópofa, hogy maga a storyline átvezetési egy televíziós hírműsoron (AAN World News) keresztül történnek (ahogy mostanában minden játékban). Újdonság és határozottan díjazható, hogy a kampány során a fő harci események mellett lehetőségünk van (tehát nem mindig kötelező) mellékszálakon is harcolni, így egy nagyobb támadás előtt például ügyesen kicsinálhatjuk – egy külön kis küldetésben – az ellenség harckocsijait, ennek eredményeképp a fő támadásban nem lesz nehéztűzérésünk szegényeknek. Ha a mellékszálon nem csináljuk meg a küldést, akkor a főszálon a megfelelő dramaturgiai pillanatban megjelenik az ellenséges nehéz tűzéség, és rommá ló minket, ha nem vagyunk elég szemfülesek, vagy nem futunk elég gyorsan. A multiplayer mód megint más tészta, talán itt van a játék legnagyobb közmegelegedésre számító újdonsága.

MULTI MÓKA

Az *OPF* egyik fő erőssége eddig is a több játékosos módban rejlett, bár sokak számára a multizás néhány hiányossága az egész játékot utálat tárgyává tette. Régen ugyanis a multijátékokban csak előre

a casual gamereknek. Hogy miért, az hamarosan kiderül, de ne szaladjunk előre. Ismerkedjünk meg a játék sztorijával, ígérem rövid leszek, mert igazából nem túl komoly.

ÉSZAK ÉS DÉL

Az *OPF*-ben megismert játékmódok (single, multi, kampány, pályaszerkesztő stb...) az *Arma*-ban is megtalálhatók – persze némi újjátással. Indítás után, lelki alkattunktól függően, ellátogathatunk a gyakorlótérre, és onnét térhetünk az egyszemélyes küldetésekre, vagy akár kezdetünk kampánymódban is áldásosan tevékenykedni a világ jobbításának érdekében. A gyakorlótér küldetései szimplán felejtethők, egyrészt, mert úgyis át fogjuk később definiálni a billentyűzetet, másrészt, mert dögunalmasak és ötlettelenekek (de legalább szembesülünk azzal a ténnyel, hogy az *Arma* katonái nem tudnak ugrani és átmászni egy fél méteres korláton – ami nem baj, csak egy kicsit ciki, ha esetleg a lányok megtudják). A single küldetések nem rosszak, de sablonosak: megyünk, lövünk, robbantgatunk, vezetgetünk, egy kicsi ez, egy kicsi az. Ha elvégzünk egy küldést, akkor megnyílik az újabb, soron következő küldetés, erről elég ennyi.



Az *Operation Flashpoint* kiemelkedő scriptelhetősége, programozhatósága és a beépített küldetés szerkesztő egyszerű használata óriási „community” hozott létre. A lelkes felhasználók rengeteg modot és küldetést készítettek a játékhoz, melyek színvonala gyakran meghaladja más játékok gyári küldetései minőségét is.

Széles a (látó)határ.



Ez meg mi a villám?



Jellegtelen, de leg-
alább király a kép.



Szakadó eső, 5 fok
a hajam pedig...

sokkal jobb scriptelést tesz lehetővé, sokkal több az új parancs. Mindenesetre a régi modokat át kell konfigurálni, hogy *Arma* alatt működjenek – állítják a magukra valamit is adó szakmai források.

ARZENÁL

Fegyverzet tekintetében az *Arma* modernizálódott, újabb típusú a felszerelés és a fegyverkezelés. A fegyők átlagban nem lettek újabbak (M1A1, T72, AK74, M16M203 – a gránátvetős M16 maradt) csak változtak. Az *OPF*-ben modként játszható T80, M1A2, új AK variációk nem kerültek be az *Arma*-ba (biztos ezek licencét is vitte a Codemasters). Átalakultak a célzási eljárások, és bevezették a full 3D iron sightot. Így tulajdonképp még természetesebbé vált a célzás, lehetőségünk van jobb klikkel célzáshoz emelni a fegyvert, hosszú jobb klikkel pedig ráhajolni a nézőkére. Gombnyomásra visszatartathatjuk pár másodpercig a légzést is, a pontosabb célzás érdekében (csakis). A fegyverek szórásképe is különböző, nincs az *Arma*-ban két azonos fegyver, sőt a program még az *OPF*-nél is pontosabban számítja a lövedékek röppályáját, figyelembe véve a környezeti viszonyokat, a becsapódási felületet stb... Gyalogosunk irányítása is változott hangyányit, végre lehet oldalra hajolni, földön fekve átgördülni, sőt az oldalra hajlás fixálható is. Az úszást in-

kább nem említeném, mert úszásnak nevezhető, maradunk inkább a vízen haladásnál, na

szóval az legalább van az *Arma*-ban. A sebzések élethűebbek, a vérzés pedig a ruházaton idővel szétterjed. A képmegjelenítés konfigurációjában a „Blood” opció fullra állításával elérhetjük, hogy ha arra alkalmas a földfelület, akkor a halottak alatt a vértócsa is látható (kíváncsian várom a német verziót). A légi járművek vezetése kicsit nehezebb lett, hisztérikusabban viselkednek a járgányok, úgyhogy a légi fölény megszerzése, vagy egy gyors kiemelés sokkal könnyebben kudarcba fulladhat, mint az *OPF*-ben. Fájdalom, hogy az elengedhetetlen (orosz haditechnikájú) oldalon eleve kevesebb és gyengébb képességű fegyver található (sebját, majd az orosz modderek megoldják gyorsan, mondjuk közvetlenül azután, hogy a játék védelmét feltörték). Meg kell említeni még az engine időjárás-generációját is – természetesen a napszakok, az időjárás és a csillagmozgás szimulációja is tökéletesedett, van csúnya villámlás és gyönyörű köd, eső. Egyszóval a környezet szinte tökéletes.

KESERŐ PIRULA

Mindez túl jól hangzik ahhoz, hogy elhiggyük, végre valódi – „ultimate” – harci szimulációt kaptunk. Hozzáteszem, hogy a leírtak mind valóság, minden említett újítás, fejlesztés, funkció megvan és büszkén jelentem, hogy kipróbáltam, működik, éjjel-nappal játszom vele. A bökkenő csak az,



Szabad egy fuvarra?

EGY GYORS MENET

Így néz ki egy gyors menet az *Arma*-ban. A feladat: megakadályozni a konvoj továbbhaladását.

Megoldás két személyre: Fel a toronyba. Satchel az útra. Bumm. Paccs paccs. Ezt jól megúsztuk, irány haza anyuhoz.



1



3



2

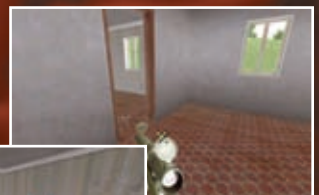
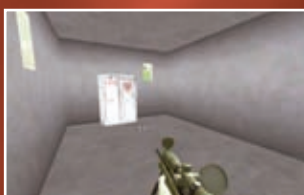


4

hogy maga az egész rendszer annyira komplex, számításgépes, hogy jelen pillanatban kötve hiszem, hogy van olyan konfiguráció, ahol az *Arma* teljes pompájában játszható (márpedig az *OPF*-től ekkor különbözik látványosan). Egy (átlagosnak sajnos nem mondható) középerős AMD A64 3800+, 2GB X1900GT gépen az árnyékokat bekapcsolva közepes képminőség mellett alig 20 FPS érhető el, és ez a harci szituációtól függően erősen változhat. Hozzáteszem,

hogy az otthoni iMac 20"-on (2,1, 2GB, 256) 1650x1024-es felbontás mellett a játék árnyékok nélkül, medium képminőséggel egész élvezetesen játszható, de tapasztalataim szerint még egy sokkal erősebb PC-n is képes jelentősen lelassulni, ha sok MI katona mozog. A növényzet komplexitása szintén visszahúzó tényező, így városban sokkal folyamatosabb a megjelenítés, mint erdős területen. Összességében ki merem jelenteni, hogy az *Arma* legalább egy

IGÉNYES SZOBABELSŐ





ÉJSZAKAI VISZONYOK

Éjszaka az ARMA igazán fantasztikus tud lenni. Az új robbanás- és fényeffektek remekül mutatnak: képeinken a távolban egy T72 és egy BMP látható, amint megpróbál újrat húzni M1A1-einkkel. A BMP rakétája végigszáguld a sötétben, megvilágítva a környezetet, és beletrafál az egyik M1-be. De a végén bejön a papírforma, és délceg katonáink szalonnasütéssel zárják a napot.



generációval újabb gépet kíván, mint a mostani 250 ezer forint körüli gépek, amit azért nagyon kevesen engedhetnek meg maguknak. Az ajánlott gépteljesítmény (3 GHz, 1 GB, Nvidia 6800 vagy ATI x800 256 MB RAM) valójában a minimális szint, amin élvezetesen lehet játszani, alatta mindenképp szaggatni fog. Ha ezekhez hozzáveszem, hogy a küldetések egy kissé sivatagos, vegetációjában nem burjánzó szigeten zajlanak, akkor el lehet képzelni, hogy mi lesz, ha full erdős tájak lesznek a dominánsak az újabb földrészek. Szerencsére a megjelenítés egész jól konfigurálható, mindenki kénye-kedve szerint állíthatja, butíthatja, amíg el nem éri az optimális futásteljesítményt. A fejlesztők magatartása is arra utal, hogy a sebességen még van mit javítani, ugyanis az internetes fórumukon minden teljesítménnyel kapcsolatos akadémikus topikot gígyomláznak, mondván, a hamarosan megjelenő patch-ek után jobban fog futni az *Armed*

Assault. Ezzel kapcsolatban egyébként igen szkeptikus vagyok. A másik béka, amit le kell nyelni, hogy az *Arma* jelenlegi verziójában még több komoly hibát tartalmaz (lásd: bugshot box). Gyakorlati a megjelenítési problémák, a lassú textúra töltések – néha 1-2 másodperc, amíg beáll a végleges kép. Játék közben többször előfordul, főleg nagyobb terhelésnél, hogy az MI elkezd kiszámíthatatlanul viselkedni (pl.: az MI vezette katonák össze-vissza rohagnak, beragadnak stb...). Rossz nyelvek szerint ez is a gyenge processzorteljesítmény miatt van, mivel az MI „okossága” csökken, ha kevés a számításra felhasználható „izom”.

ÉRTÉKELÉS GYANÁNT

Mondjon bárki bármit, szerintem az *Arma*-val azért kicsit átverték minket a fejlesztők. Nincs itt szó öt év fejlesztőmunkájáról, fantasztikus újításokról, új engine-ről. Egész egyszerűen szépen lassan addig toldozgatták-foltozgatgatták az *OPF* motorját, amíg rá nem jöttek, hogy elfogyott az eddig megkeresett pénz, úgyhogy gyorsan piacra dobták azt az állapotot, ahol tartottak, és hajrá, irány a pénzes kassza. Másik lehetőség, hogy maga a feladat jelent túl nagy



Célfotó készült itt.

kihívást, és a jelenlegi technológiai állapotban ez a maximum, ami egy ilyen kategóriájú játékból kihozható. Magyarán lehetne az MI még okosabb, eltűnhetnének a hibák (esetleg még az épületeken belül is kidolgozott lenne a modellválaszték) csak ma nincs az a számítógép, ami bírja számítási teljesítménnyel. Bármilyen legyen is a magyarázat, nem tudok haragudni rájuk (de azért mérges vagyok). A játék ugyanis még így is fantasztikus. A hibák nem tűnnek véresen komolynak, mert a játékmenet van annyira élvezetes, hogy feledtetni őket. Ha hozzáveszem, hogy most egy csak Csehországban megjelent szoftverről van szó, és az angol verzió (patchekkel együtt) talán kiforrottabb lesz (ami azért, mint kiadói koncepció persze megérdemel egy nagy LOL-t), akkor még kevésbé tudok mérges lenni. A játék szép, többet nyújt, mint az *OPF*, és nagyon kevés a piacon az olyan alternatíva, amely képes lenne ebben a játék kategóriában még csak megközelíteni is. Mivel az *OPF* eddig sem a csőben futós FPS rajongóknak szólt, így az *Arma* sem lesz mindenki kedvence. Akik instant akciókra, ámokfutó lövöldözésre vágyanak, azok jobb, ha más felé keresgélnek. Ez a játék a fűben lapulásról, jó taktikáról, sznájperkedésről, technikázásról szól. Persze, akik eddig is szerették az *OPF*-t, valószínűleg ugyan úgy szeretni fogják az *Arma*-t. Akik pedig más FPS-re



Ide hordjuk a csajokat esténként.

esküsznek, azoknak az *Arma* úgy gondolom, mindenképp tud élvezetes perceket szerezni, és egy próbát mindenképp megér. Hosszú távon is érdekes tud maradni, a *WoW* szerdai pihenése alatt pedig mindenkinek jól jöhet egy kis számítógépes harcászat.

Laser

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
2 GHz CPU	2.1 GHz CORE DUO
512 MB RAM	2 GB RAM
128 MB VGA	ATI X1600 256 MB

Lassú, de finom. Talán ez az a játék amiért érdemes megfontolni a gépcserét?

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Szép
- ▲ Óriási területek
- ▲ Erős multi lehetőségek
- ▼ Gyakran lassú
- ▼ Enyhén bugos

GRAFIKA	9
HANGOK	6
IRÁNYÍTÁS	8
HANGULAT	9
KIHÍVÁS	9
SZAVATOSSÁG	8

LASER VÉGSZAVA:



Ha kijavítanák a hibákat, fergeteges lenne. Így be kell érjünk a káprázatos jelzővel és némi hümmögéssel.

90%

ÉS A TÖBBI:

OF: Cold War Crisis	90%
Határtalan területek, szabad vadászat, és remek járművezetés.	
Battlefield 2 Special Forces	85%
Igazi városi akció, nightvision, kis arcade feelinggel.	
Delta Force: BHD	82%
Balul sikerült mentőakció, erős játéktérmi utánérvéssel.	

BUG SHOTZ



Rettenetes modellkezelés hiba, még nem is a legrémesebbekből. Őrizzük meg a nyugalunkat, azért ez nem annyira jellemző.



Hátborzongató, hogy - igaz éjszaka - sikerült az ellenséges népek lábait alá vegyülni, míg ők néztek mint bambi a hegyen.

Irány a harcmező!



MEDIEVAL II: TOTAL WAR

A stratégia, amely külön kategóriát teremtett, visszatért a középkor vassal és Bibliával mozgatott Európájába.

Várakozásaink beigazolódtak, az optimisták és a pesszimisták egyaránt.

Zuhogó eső veri a páncélt, borús ég alatt hatalmas seregek gyűlnek. Háromszáz íjász kocog előre mintegy ezer, acélsisakos nehézgyalogos takarásából. Mögöttük mély robajjal több száz lovas indul meg, amikor egy ágyúgolyó siktíva közéjük csapódik, és robbanva szétrepít embert, állatot.

A jelenet nem filmből, hanem játékból való. Azóta láthatunk ilyet monitoron, amióta a Creative Assembly valamikor hat esztendővel ezelőtt megalkotta a *Total War* széria első epizódját, a *Shogun*t. Ugyan a katonáink még csak egyszerű lapocskák voltak, de

a több ezer fős seregek látványa jócskán túlmutatott már azon, amit egy kortárs

RTS anno nyújtani tudott. Az egy-

EXTRA TIPPEK A MELLÉKLET
16. OLDALÁN



GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
TÖRTÉNELMI RTS

KÖRNYEZET
KÖZÉPKOR

KIADÓ
SEGA

FEJLESZTŐ
CREATIVE ASSEMBLY

FEJLESZTŐI PORTRÉ

Kevesen tudják, de az 1987-es alapítású angol Creative Assembly készítette az első FIFA játék PC-s verzióját. Sikert azonban a *Total War* sorozat első része, a *Shogun* hozott nekik, s bár nemrég kiadót váltottak és a Sega-val állapodtak meg, a minőség a régi maradt.

GYORSLINK
1481

DIPLOMAOSZTÁS

A diplomáciai rendszert illetően ignorálható a korábbi probléma, mely szerint a szomszédos nemzetekkel való viszonyunk ábrázolása túlságosan primitív. Eddig, ha nem voltunk közömbösek valamely nemzet számára, akkor jobbra csak szövetségesei vagy ellenségei lehettünk. Köthettünk ugyan kereskedelmi egyezményt, esetleg sikerülhetett hatalmas pénzért megvennünk egy-egy tartományt, de egészében véve az egész rendszer sokkal elnagyoltabb volt a szükségesnél. A helyzet ehhez képest egyértelműen javult, s ez tagadhatatlanul olyan részlet, amely egybevág az ígéretekkel.

Diplomatáink kezében ugyan nincs sokkal több eszköz az eddigiekénél, ám jóval több információt kapunk a külpolitikai machinációkhoz. Először is megtudjuk, hogy tárgyalópartnerünk mennyire megbízható, milyen katonai és gazdasági potenciállal bír, valamint, hogy az adott szituációban mik a törekvései. Ennek segítségével már sokkal ésszerűbben mérlegelhetjük, hogy milyen jellegű ajánlatot érdemes tenni. Ráadásul a gép immár mindig előre jelzi, hogy a felkínált üzlet mennyire számít tokolodónak vagy éppen nagyvonalúnak. Így ha katonailag sokkal erősebbek vagyunk az ellenfelünkénél, vagy az anyagi helyzet megállapodásra szorítja a riválisat, nagyobb eséllyel csikarhatunk ki kedvező feltételeket is. Kritikus helyzet-

ben például a gép hajlandó akár területi áldozat árán is békét kötni. Összességében tehát a diplomáciai rendszer jobb az eddigiekénél.

BÉRGYILKOS A SZOMSZÉDOM

A tapasztalat szerint ügynökeit is hatékonyabban, bátrabban használja az ellenség, ami egyrészt realiztikusabb, másrészt kellemetlenebb. Legalábbis így éreztem, amikor tíz körön belül a negyedik tábornokom (beleértve a trónörökösöm) esett áldozatul egy inkvizitornak vagy egy fejedvásznak. Az ügynökökkel kapcsolatos újítások közül azért néhány kissé laposra sikeredett, és az embernek olyan érzése támad, hogy csak a látszat miatt került be a játékba. Ilyen a kereskedő, „aki” tulajdonképpen csak annyit tesz, hogy odaáll egy tartomány természeti kincsei fölé, és folyamatosan termeli nekünk a forintokat. Cserébe viszont annyiba kerül, hogy húsz kör alatt, ha visszahozza az árát, ráadásul háromkörönként betámadja és megsemmisíti egy ellenséges üzletember. Izgalmas.

Ahogy megígérték, a *Shogun* óta először végre ismét feltűnnek a hangulatos átvezető animációk egy-egy kém vagy bérgyilkos akciójánál. Ezek azonban sajnos inkább elvesznek a hangulatból, semhogy hozzáadnának, mivel az egykorvolt komoly és ötletes bejátszásokhoz képest ezúttal inkább poénosra vették a



ségek végre nem csak szimbolizáltak hadunkat, hanem számszerűen is valódi sereget alkottak.

Telt-múlt az idő, és a középkori Japán hatalmi harcái után újabb és újabb történelmi kalandok érkeztek a Creative Assembly jövőtárból. Először a vérázta Európában reinkarnálódtunk és játszottunk lovagokat, majd az ókorba teleportáltunk, hogy a *Rome: Total War* keretein belül immár 3D-ben vívjuk meghökkentő méretű csatáinkat. Azon sikerek után, amiket a Creative Assembly a korábbi részekkel elért, bizonyos volt tehát, hogy lesz még folytatás. A kérdést illetően, hogy miért éppen a középkorhoz tértek vissza, érte néhány kritika a készítőket, és bár nem tisztelt megvédeni a CA-t, az érv, amit felhozta, elfogadható. Ők a lovagkor témáját etalonnak tartják egy háborús történelmi stratégia számára, és úgy gondolták, a technikai feltételek most adóttak az igazi középkori csaták ábrázolásához. Mintha ezzel kicsit azt is mondták volna, hogy a játékot ne az előző részhez, a *Rome: Total War*-hoz mérjük, hanem az első *Medieval*-hoz. Mindez a játék címe alapján egyébként gyanítható is.

I ROME + I MEDIEVAL: MEDIEVAL II?

Az idő talán megrágtá már a *Medieval*-ről szóló emlékeinket, ami nem is csoda, hisz négy éve annak, hogy megjelent. Mivel azonban a széria minden eddigi része ugyanarra a sémára épül, a sorozat kedvelői számára az egész olyan lesz, mintha újra játszanák az eddigi összes epizódot egyszerre.

A *Total War* megskott játékmenetén ugyanis semmi lényeges változtatást nem eszközöltek,

ami persze nem feltétlen baj. Az átfogó birodalommenedzselésnek továbbra is a jól megszokott stratégiai térkép ad teret, míg az ütközeteinket egy, a korábbiaknál nagyobb „battle map”-en vívjuk. Mégis kijelenthetjük, hogy azon kritikák, amelyek szerint a játék nem több, mint egy jól sikerült *Rome: Total War* mod, igazságtalanok és túlzóak.

A NAGYPOLITIKA

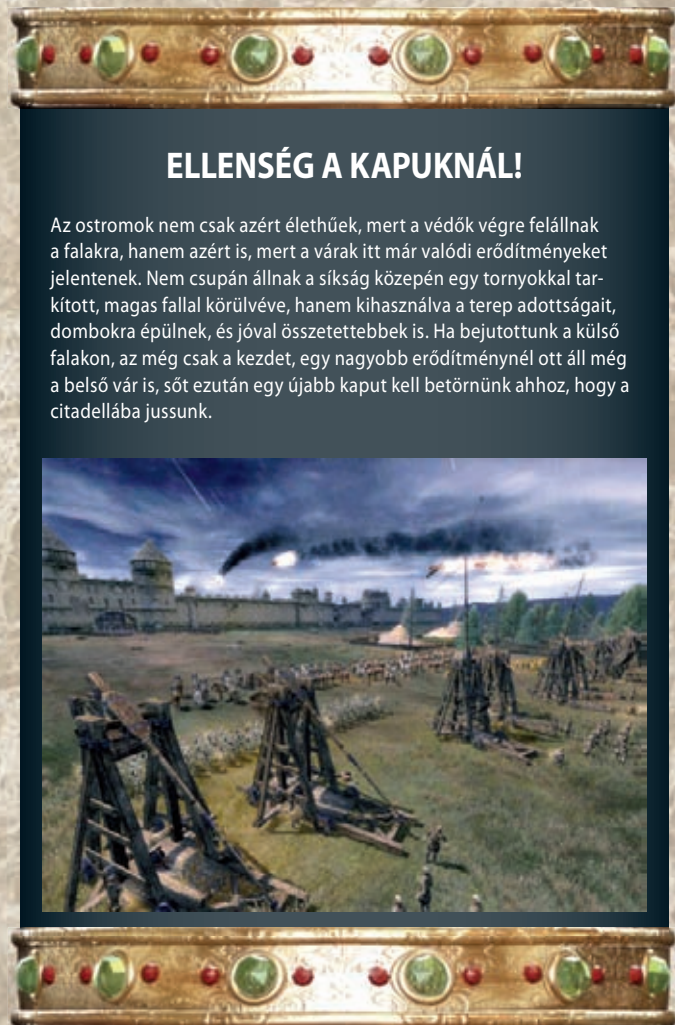
A stratégiai térkép kezdetektől fogva a játék szervező része, s bár szépült sokat, a *Shogun* óta lényegében alig fejlődött. Mondjuk úgy, nem ez tette naggyá a sorozatot.

A nagy térkép olyan, mint az operációs rendszer. Nem ez a lényeg, de jó, ha működik...

Ezen keresztül építgetjük birodalmunkat, ápoljuk diplomáciai kapcsolatainkat, és állítjuk fel seregeinket, hogy alkalomadtán a tettek mezejére lépjünk, és erőszakkal szerezzünk érvényt a hatalmi érdekeknek.

Megannyi ígéret hangzott el annak kapcsán, hogy miféle ingyencségeket teszünk majd változatosabbá (és használhatóbbá) mindez, és miféle új figurákkal bővíül a politikai kabinet.

Az örököseink közül például immár nem csak a fiú utódok bírnak politikai potenciállal, hanem a leánygyermek is, akiknek bájaikat hatékonyan bevetethetjük bármely nagyhatalommal való szövetség megkötése érdekében. A hercegnők ezzel visszakerültek a játékba, és mellettük a stratégiai térképet színesítik az újonnan megjelent kereskedők, valamint a vallássterjesztő egyházi személyiségek is. Az igazgatási rendszer tekintetében nagy újítás, hogy megjelent a települések kétféle fejlesztési iránya. Tehát lehetőségünk van az inkább gazdasági funkciókat ellátó városok, illetve az elsősorban katonai szempontból fontos erődítmények kiépítésére.



ELLENSÉG A KAPUKNÁL!

Az ostromok nem csak azért élethűek, mert a védők végre felállnak a falakra, hanem azért is, mert a várak itt már valódi erődítményeket jelentenek. Nem csupán állnak a síkság közepén egy tornyokkal tarkított, magas fallal körülvéve, hanem kihasználva a terep adottságait, dombokra épülnek, és jóval összetettebbek is. Ha bejutottunk a külső falakon, az még csak a kezdet, egy nagyobb erődítménynél ott áll még a belső vár is, sőt ezután egy újabb kaput kell betörnünk ahhoz, hogy a citadellába jussunk.

figurát. Illúzióromboló látvány, amikor a korhűen visszaidézni szándékolt nagyhatalmi játszmák közepette megjelenik egy fickó, aki csipkebokornak öltözve próbál bejutni egy várkapun. Erre a fajta humorra az égvilágon semmi szükség nem volt.

Kiemelt helyet kap a játékban az a papság, amelyet az első *Medieval*-hoz hasonlóan, ismét aktívan felhasználhatunk politikai céljainkhoz. Nem pusztán azért, mert az országunkat járó eretnek hittérítőket küldhetjük velük máglyára (és valószínűleg a pokolra), hanem mert a pápaságért folytatott küzdelemben is kulcsszerepet játszanak. Márpedig a Szentszék jelentős hatalmi tényező. Ha jófejkedünk a pápának – vagyis térítjük a hitet, és gyilkolásszuk az idegen tanokat hirdetőket – könnyen lehet, hogy a mi egyházi méltóságunk kerül a bíborosi székekbe, s onnan a pápaválasztó konklávé befolyásos tagjai közé. Ennek előnyeire akkor jövünk rá, amikor megtámad minket egy ellenség, mire a pápa kiátkozással fenyeget. Minket... Mindez persze nem történhet meg, ha sikerül a saját bíborosunkat betölteni a hatalomba, például a magyar Bulcsú of Szegedint. A magyarok egyébként is meglepően gyakran szerepelnek a Pápaság legjobb barátai között.

NA GYEREKEK, ÍGY NÉZ KI EGY CSATATÉRI

Amikor legelső alkalommal elének táruul a csatater, három dolog miatt fogunk ledöbbsenni. Az első a hallatlanul kemény látvány, a második a kiábrándító sebesség, a harmadik pedig a hallatlanul kemény látvány. Nagyjából ebben az arányban. Már sokadszorra történik a sorozat rajongóival az a furcsaság, hogy a hihetetlen szíszszegéssel fogadott előzetes videókat a játék megérkezése-



A béke ára

kor valóban viszontlátják a monitoron. Amit a hónapokkal ezelőtt érkezett, lélegzetelállító képeken láttunk, az bizony mind valóság.

felturbózott *Rome* motor mozgatja a játékot, a környezet is fényévekkel jobb az eddigieknél. A fák, a bokrok, a fű kidolgozottsága, a távolba vesző

hogy az egyes katonák miféle pompás tabardban feszítenek, vagy hogyan csillan a kard pengéje. Inkább az a fontos, hogy a csapatok kevésbé konformak, mint eddig, így nem mindenki ugyanazt a pajzsot, mellvértet hordja, és nem minden lovas alatt ugyanaz a háts trappol.

Az, hogy a *Medieval II* ütközeti látványban messze megverik az eddigi részeket, az eddig elmondottak mellett az árnyékoknak, a fényeknek és a színeknek is köszönhető. Megdöbbsen-tően sokat számít, hogy a csapatok végre nem viritanak a csatamezőn pirosban, meg narancssárgában.

Ehelyett a rendkívül változatosan és nagy odafigyeléssel megalkotott ruhák mattosabbak, általában sötétebbek, és nem kölcsönzik a seregeinknek távolról nézve a „kiömlött málnaszörp” hatást. Nem beszélve arról a nem elhanyagolható tényről, hogy a harcok koszolódnak, és véresek is lesznek, bár ez inkább bizonyítja a nagy odafigyelést, mert észrevenni nem nagyon lehet.

Nagyjából ugyanez elmondható azokról az úgynevezett „kivégzésekről” is, amit a játékkal kapcsolatos marketing szlogenek oly sűrűn kiemeltek. Azt ígérték ugye, hogy katonáink a hatalmas összecsapások közepette módfelett hatásos, kőkemény egy-egy elleni küzdelmeket vívnak majd, leszúrnak a földön fekvőt, és így tovább. Ezzel kapcsolatban egy vallomással tartozom: fogalmam sincs, hogy így van-e. Nem mintha nem néztem volna meg töménytelen csatát kézzel, de az ilyen részletek annyira lényegtelen momentumai a játéknak, hogy észre sem lehet őket venni. A motion capture technológiát mindenesetre valóban alkalmazták, ezt a lovasok és a gyalogosok élethű mozgása is bizonyítja.

» EGY KICSIT OLYAN LESZ, MINT-HA ÚJRA JÁTSZANÁNK AZ EDDIGI ÖSSZES EPIZÓDOT EGYSZERRE «

A páncélok, sisakok tükröződnek, a ruhák, a lovak és általában minden sokkal életszerűbb, mint az eddigiekben. Bár egy megbütykölt és erősen

hegyek és épületek panorámája régen várt, látványos körítést ad az ütközeteinknek.

A leglényegesebb azonban nem is az,



A képen valójában a zöldek menekülnek...

NÉPEK A FRONTON

Muhi reloaded

Legutóbb a Medieval kiegészítőjében, a Viking Invasion-ben találkoztunk „hungarian jobbagy infantryval”, de ezúttal már az alapjátékban dicsőségre vihetjük saját történelmünket. Magyarjaink rendelkeznek egyedi egységekkel is, mint a banderális lovaság, a székelyföldi parasztok, a „magyar cavalry” vagy a huszások.

A huszások a XV. században valóban léteztek, ebben tehát nem tévedett a Creative Assembly, ellentétben azon feltételezésükkel, hogy a középkorban a magyarok fővárosa Budapest volt.



Szép Újvilág

A Medieval II egyik érdekes újdonsága, hogy immár felfedezhetjük benne az Újvilágot is. Ha pedig már ott járunk, lehetőségünk van leigázni az aztékok birodalmát is. Ugyan a közép-amerikai bennszülöttek nem játszható népként szerepelnek, tehát csak ellenségként, és a „custom battle”-ben tűnnek fel, mégis üde színfoltjai a játéknak. Nem csak az erős, és a megszokotthoz képest exkluzív katonai egységeikkel, hanem az egzotikus tájaikkal is újabb érdekes adaléka a Total War sztorinak.



VÁR ÁLLOTT, MOST KÖHALOM

Úgy tűnik, az ellenség gyenge harctéri teljesítménye az alkotógárda számára legalább oly érthetetlen, mint a rajongóknak. Ezt abból gondolom, hogy kis túlzással a *Shogun* óta képtelenek előrelépni a gép irányította haderő mesterséges intelligenciájának fejlesztésében.

Ha a programozók olyan sakkjátékot tudnak írni, amely megveri a világsőt, akkor vajon itt miért nem tud az ellenség legalább annyit eldönteni, hogy támadjon-e, vagy ne?

Mert a hiteles középkori ütközet ábrázolásához nem elég rátolni a páncélokra a shadert, és bekapcsolni a blur effektet. Nem ártana még, ha az ellenség is hihetően viselkedne. A legkomikusabb az, amikor fogja magát, és megáll ötven méterre az arcvonalunk előtt, természetesen még éppen az íjásaink lőtávján belül. Nem is jön, nem is megy, ehelyett megvárja, amíg az ágyúink és nyilvesszőink porba fullasztják seregét. A *Rome: Total War* kiegészítője, sőt a *Medieval II* demója alapján is azt hittük, hogy komoly fejlődés lesz ezen a téren, ám ennek csak nyomai tapasztalhatók. Ehhez képest viszont pozitív csalódást jelent az ostrom, ami eddig mindig komoly rizikófaktor volt, lévén ezt sem tudták igazán hitelesen megoldani. Az ostromlott félnek gyakran eszébe sem jutott felállni a falakra, inkább beállt a városközpontba, és várta a mészárlást.

Az ostromok alkalmával a cél még mindig ugyanaz: a falakon átjutva a főteret kell birtokba venni, és néhány percig tartani. Bár már a *Rome*-ban is történt előrelépés

a várostrom tekintetében, a *Medieval II* ebben végre kifogástalanul teljesít. Nem csak a várak miatt, amelyek

lényegesen szebbek és nagyobbak, mint az eddigiek, hanem azért is, mert a védők immár igenis felállnak a falakra. Ha pedig már bejutottunk, megpróbálják bevédeni a szélesebb, városközpontba vezető utakat. Az első komolyabb ütközetemben éppen egy városkát próbáltam elfoglalni, amely köré még sáncok sem voltak kiépítve. Elindul-

tam a sereggel befelé, amikor feltűnt, hogy egy emelkedőn, a főterre vezető úton a házak között, hat-hét sorban ott áll az ellen gyalogsága, mögöttük lovasok, számszerűjászok. Véres verejtékkel teli, hosszú küzdelem és megannyi ember elvesztése árán tudtam csak futásra kényszeríteni őket. Mire azonban összeszedtem a csapatokat, már ismét felállt az utca végében, minden mozdulni képes emberével eltorlaszolva azt. Az ilyen nehéz ütközeteket jobban élveztem, mint bármelyik csatát, ahol az ellenség egy helyben állt, és tágra nyílt szemekkel nézte az orra felé szálló ágyúgolyót.

FORINTOSÍTHATÓ ÉLMÉNY

Ha abból indulok ki, hogy a megjelenés előtt az epedve várakozó közönséget mely kérdés foglalkoztatta leginkább, akkor meglehet, hogy a gépigénnyel kellett volna kezdenem.

Sokszor idézett hasonlat a projekt egyik fejlesztésének kijelentése, mely szerint az, akinél a *Rome: Total War* maximális részletességen futott, a *Medieval II*-t játszani tudja majd közepes beállításokkal. Most, hogy itt a végleges verzió, ezt a képet kissé árnyalni is tudjuk. Tömören szólva: irtózatosan gépigényes.

Ha minden beállítást csutkára felhúzzunk, és természetesen azt 1024x768-nál magasabb felbontásra vágynánk, akkor a nagyobb csaták közben gyakorlatilag kizárt, hogy ne akadjon a kép. Ez még akkor is igaz, ha a PC-nket az égből tette az asztalra egy titokzatos kéz. A legnagyobb gondot az jelenti, amikor nagyobb erdőkben folyik a zúzás, mert a fák az eddigieknél kisebbek és élet-hűbbek, cserébe többen is vannak. A környezet mellett persze nyilvánvalóan a katonáink öltözetének részletessége izzítja fel legjobban a vasat, és ha nem akarjuk, hogy elolvadjon, ezt érdemes lejjebb venni.

A probléma csak az, hogy a játék akkor teljes értékű, ha a látványt maximális pompájában élvezhetjük, épp ezért a helyzet kissé paradox. A *Medieval II* elsősorban a külső jegyei által lesz több annál, mint amit a korábbi részek adhattak, ám ezeket a rajongók jelentős hányada nyilvánvalóan nem fogja majd élvezni.

KORSZAKALKOTÓ

A készítőik azon hipotézise, amely szerint a látványos csatajelenetek legideálisabb terepe a középkor, végtere is beigazolódni látszik. A Vilmos király partraszállásától a Paradicsom meghódításáig terjedő intervallumba ugyanúgy belefér a lovas íjász, az



Ősi angol földek: Pamplona, Toledo és Zaragoza

A MŰKÖDŐ STRATÉGIA

- 1 A tábornokot mindig tartsuk távol a gyilkolástól. Akkor vessük csak harcba, ha muszáj.
- 2 A lovasságot az arcvonal szélén állítsuk föl, hogy bármikor be tudjon avatkozni, és bekeríthesse az ellenséget.
- 3 Az íjások az első sorokban álljanak, de amint az ellenség veszélyes közelségbe ér, lépünk vissza velük a gyalogság mögé.
- 4 A gyalogság a sereg törzse. Középen védekező egységek, a szélén támadók álljanak, és mindig legyen mögöttük tartalék!



alabárdos és a lovas, mint az ágyú és a puska. Ez tehát azt jelenti, hogy a *Rome*-hoz képest egy jóval színesebb, változatosabb világ küzdelmeiben lesz részünk, és ennek szükségére akkor döbbenünk rá, amikor négy év szünet után ismét eldördülnek a muskéták. Objektíven mérlegelve a tapasztalatokat, a *Medieval II* vegyes képet ad. Sorolhatunk egyrészt sok apró pozitívumot, mint az amerikai kontinens felfedezése, a szenzációra sikerült hangeffektek vagy a tény, hogy az ellenség már taktikusan körénk vonja

a csapatait a nagy térképen. Másrészt viszont kivették azt az opciót, hogy az épülő városunkat meg tudjuk nézni teljes pompájában, és azt sem oldották meg, hogy el lehessen menteni a lejátszott ütközeteket a kampányban. Utóbbi példának okáért az emberiség legnagyobb vesztesége azóta, hogy Hasselhoff leállt a filmzéssel. Pompás élmény volt a *Medieval*-ben újraélni a legdicsebb ütközeteinket, és ha lenne egyetlen kívánságom, ezért a célért félredobnék hatalmat, gazdagságot, s régi álmomat egy iszapbirkózásról Fekete Páköval.

ÖSSZEKÉP

Amikor leülök játszani a *Medieval II*-vel, minden hibája ellenére kedvem támad 100 százalékosra értékelni. Azért, mert túlzás nélkül olyan harcélmezt képes adni a játékosnak, amit soha, semmilyen más szoftver nem tudott. Ha a Creative nem készíti el a *Shogun*-t évekkel ezelőtt, és nem rugaszkodik el egy bátor lépéssel a mindenki által majmolt izometrikus RTS-ektől, akkor ez az egész most nem lenne. Vegyük számba, hogy milyen próbálkozások voltak hasonló kategóriában, és jóformán csak a 2D-s *Cossacks*-ot tudjuk említeni vagy a kiábrándítóan elszúrt *Imperial Glory*-t. Pedig mi más lenne a való idejű stratégia, ha nem ez? A *Total War* a nagybetűs RTS, és a *Medieval II*-vel igen közel értek ahhoz a célhoz, hogy megalkossák a valódi csataszimulátort. Amikor pedig azzal vádolják a Creative Assemblyt, hogy csak bőröket húz le a saját sikeréről, azt mondom, tegye csak, mert álljon elő valaki bármivel, ami megverheti a *Medieval II*-t ebben a stílusban! És ilyenkor nagy lesz a csönd... Amikor azonban objektíven számba veszem a hibákat és ígéreteket, kénytelen vagyok konstatálni, hogy a *Total War* még mindig lehetne sokkal jobb is. Nem a piac kínálatához képest. Önmagához képest.

Duncan

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
1,8 GHZ PIV	3200+ AMD
128 MB VGA	256 MB VGA
512 MB RAM	1 GB RAM

Processzorra és videokártyára lesz elsősorban szüksége annak, aki játszani akar vele, a tesztgép 1 giga memóriája viszont teljesen elég volt. Ha nagy baj van, először a környezet részletességét, és az egységeink kidolgozottságát érdemes lejjebb venni. A játékban beállíthatunk kisebb egységszámot is, ami szintén javít a helyzeten, cserébe alaposan csökkenti a játékelményt.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ a világ legnagyobb csatái
- ▲ a világ legszebb csatái
- ▲ kijavított apróságok
- ▼ kijavítatlan apróságok
- ▼ durva gépigény
- ▼ MI problémák a csatában

GRAFIKA	10
HANGOK	10
IRÁNYÍTÁS	9
HANGULAT	9
KIHÍVÁS	8
SZAVATOSSÁG	10

DUNCAN

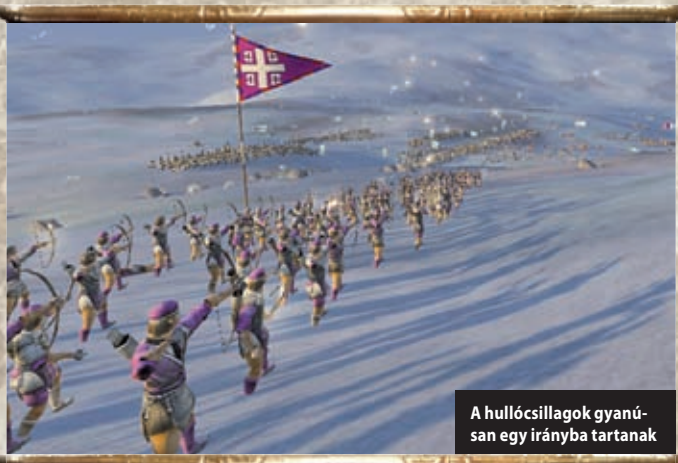


A *Medieval 2* hű folytatása minden idők egyik legnagyobb RTS sorozatának. Akinek van hozzá gépe, élte legemlékezetesebb csatáit fogja benne játszani.

▶▶▶ **93%**

ÉS A TÖBBI:

Rome: Total War	92%
A legutóbbi <i>Total War</i> először dolgozott teljesen 3D-s egységekkel, és megérdemelten aratott óriási sikert.	
Cossacks 2	88%
Az első rész sikere után hozta az elvárható formát, bár jónéhány bugot tartalmazott, ami megmérgezte az összképet.	
Imperial Glory	88%
A <i>Pyro</i> RTS-e egy <i>Total War</i> klón volt, gyengébb kivitelben, a 18-19. századba ültetve. Próbálkozásnak jó volt.	



A hullócsillagok gyanúsan egy irányba tartanak

Hősök születnek.
Legendák íródnak.



Fegyverbe!

Az esztendő leginkább várt gyűjtögetős kártyajátéka októbertől a boltokban!

- ◆ Gyönyörű rajzok a mai grafikusok nagyjaitól!
- ◆ Egyénileg kódolt ritka Loot kártyák, amivel online World of Warcraft karaktered még egyedibbé varázsolhatod!
- ◆ Játszd a kedvenc fajod, kasztod, hogy a World of Warcraft Gyűjtögetős Kártyajátékon keresztül is felfedezd Azeroth legmélyebb bugyrait!
- ◆ Csatlakozz a World of Warcraft Gyűjtögetős Kártyajáték világszintű versenyprogramjába, és juss hozzá értékes nyereményekhez!

Forgalmazza:

Holdfény Fantasy Kft.

1075 Budapest, Wesselényi u. 10.

Tel: 06-1-343-0730

www.holdfenyteam.hu/wow



© Upper Deck Europe BV, Flevolaan 15, 1382 JX Weesp, The Netherlands. All rights reserved.
© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Warcraft, World of Warcraft and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries.
All other trademarks referenced herein are the properties of their respective owners.





EXTRA TIPPEK A MELLÉKLET
28. OLDALÁN

PRÓBÁLD KI
DEMÓ A DUPLA DVD-N

ANNO 1701

Az Anno 1602 és a minden idők egyik legsikeresebb német játékává lett Anno 1503 után a sorozat 3D-be pattant, és komótosan áthajózott a XVIII. század hajnalába.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
VÁROSÉPÍTŐS RTS

KÖRNYEZET
FIKTÍV SZIGETEK AZ
ÚJVILÁGBAN

KIADÓ
ASPYR

FEJLESZTŐ
SUNFLOWER/RELATED
DESIGNS

FEJLESZTŐI PORTRÉ

A Sunflower nevű német csapat fejlesztette a sorozat korábbi epizódjait is, de legutóbb a Paraworld révén kerültek szóba. A Related szintén német cég, profiljuk a stratégia. Alkotásaik kevésbé ismertek, a No Man's Land mellett a Castle Strike-ot csinálták.

GYORSLINK
806

Soha nem irigyeltem azokat, akiknek egy építgetős, menedzselős stratégiai játékhoz kell nyálcorgató előzetest készíteniük. Vérmes szörnyceték homlokán pörkölése shotgunnal még mindig jóval látványosabb szórakozást ígér, mint felülnézetből raktárépületekre klikkelni, és eladni 300 zsák kukoricát. Persze tegye fel a kezét, aki azért játszik városépítős stratégiát, mert leküzdhetetlen igénye támad a feszült

Az olyan játékok, mint amilyen az Anno sorozat is, inkább szólnak a kellemes babrálásról, fejlesztgetésről, igazgatásról, mintsem a hajmeresztő sztori és a látványos akciók izzasztó ötvözetéről. Ha nem tudtuk volna mindezt eddig, akkor ráébredünk akkor, ha végignézzük az 1701 hangulatos intróját, és megpillantjuk a jellegzetes, izometrikus nézetű játékeret.

ÚJ VILÁG, RÉGI SZTORI

A nem túl bonyolult történet értelmében hű alattvalóként, a királynő személyes parancsára kezdünk bele egy kolónia telepítésébe az Újvilágban. Feladatunk látszólag egyszerű, hisz ki ne tudna teremteni a semmiből egy virágzó Paradicsomot, tömve ezernyi vigyorgó emberrel, csordultig teli éléskamrákkal, körbevéve behódolt ellenségekkel.

Az Anno 1701 követi a műfaj hagyományait, és nem egy konkrét sztori alapján halad, hanem igyekszik minél szaba-

dabb teret engedni a játékosoknak. Kampány mód így hát nincs is, helyette „folyamatos játék” van, valamint egy küldetés központú egypályás mód (vagyis scénárió), illetve egy Játstóter című szabad foglalkozás, amolyan gyurmatábla.

AKI ANNO MÉG NEM PRÓBÁLTA...

Hogy mi volt anno? Aki kíváncsi rá, miről is szól az Anno széria, de nem ismeri a korábbi részeket, képzelje el a Sim City és a Knights and Merchants keverékét (már ha utóbbira emlékszik még valaki rajtam kívül).

Vegyünk számba mindent, amit valaha stratégiai játékban láttunk, adjuk össze őket, és nagyjából megkapjuk, hogy miről szól az Anno 1701. Erőforrás-menedzselés, építgetés, kereskedés, diplomácia, háború.

Közgazdasági végzettségre ugyan nem lesz szükség az élvezetes játékhoz, ellenben egy végignyomott oktatókam-

pányra, komoly odafigyelésre és egy nagy rakás szabadidőre mindenképpen. Az alapkonceptió egyszerű. Először közönséges bevándorlók érkeznek virágzó földjeinkre, akiknek viszonylag szerény igényeit gond nélkül kielégíthetjük. Ők még egyszerű emberek, így némi elemőzsia, pár viskó, egy kistéplom és néhány hasonló apróság elég is nekik az eufóriához. Ahogy azonban haladunk előre, és átlényegülünk egyre fejlettebb civilizációvá, úgy tűnek elő az újabb társadalmi kategóriák. Alattvalóink telepesekké, majd polgárokká vedlenek át, hogy aztán az idő és fejlettségünk előrehaladtával kereskedővé és arisztokrata osztállyá avanzsáljanak. Ezek az újabb rétegek pedig egyre komolyabb igényeket támasztanak, amelyeket nekünk mint a sziget kormányzójának nyilvánvalóan egyre problémásabb kielégítenünk. Míg a telepesnek csak iskola kell és jóféle pipadohány, a kereskedő már csokis sütiére vágyik, s ha nem kapja meg, megy a főtérre tüntetni.

JACK SPARROW OPERATŐRE

Ha már 3D-be ugrott a játék, miért ne használták volna ki ennek minden előnyét? A kamera irányítása teljesen szabad, és több izgalmas nézetet is beemelték a készítők.



Legtávolabbról nézve ugyan nehezen tudunk irányítani, viszont tökéletesen átlátjuk a pályát, és melleleg gyönyörű kilátásban van részünk.



Az optimális távolság az irányításhoz, sem közel, sem távol. Emellett ilyen szögből arra is kisebb az esély, hogy nagyon beszaggasson a játék.



A legközelebbi nézet jóformán sem mire sem jó azon kívül, hogy tűzetesebben megnézhetjük az egységeinket. Így irányítani jóformán lehetetlen.



A speckó nézetet bármikor előhozhatjuk a [Caps Lock]-kal. Ebben a perspektívában eltűnnek az ikonok is, tehát nem marad más, csak a látvány.

„EZ AMERIKA, PAPA!”

A probléma, hogy nem tudunk minden jót megtermelni egyetlen gigantikus szigeten. Ehelyett csak egy kisebb földrészünk van, amely idővel szűkös-sé válik terebélyesedő populációnk számára. Tehát újabb szárazföldeket kell feltérnünk vagy meghódítanunk. Bizonyos alapanyagokat eleve máshol tudunk csak előállítani, hajóink így hamarosan jobbról-balról hozzák a termést és nyersanyagot, hogy a lakosok számára hasznos terméké formázzuk ezeket.

Amennyiben nincs mód saját áru előállítására, a kereskedés/megvásárlás módszerét kell alkalmaznunk, mely módszer hatékony ugyan, de költséges, és hosszú távon nem kifizetődő. Hajóink kereskedelmi tevékenysége mindenestre nélkülözhetetlen. Előbb vagy utóbb azonban mindenképpen eljutunk arra a pontra, amikor mindenáron bővítenünk kell a saját magunk által megtermelt áruk körét. Ilyenkor dörögnünk el az ágyúk.

» A KERESKEDŐ SÜTIRE VÁGYIK, S HA NEM KAPJA MEG, MEGY A FŐTÉRRE TŰNETNI. «

AHOJ I701!

Az Anno 1701 összetettségét és – mondjuk ki – nehézségét mi sem bizonyítja jobban, mint az, hogy bár sokszor van szükségünk a hadsereg támogatására, mégis szinte fikarcnyi energiánk sem marad gazdasági ügyeink mellett a fegyveres erővel is foglalkozni. Bár több olyan véleményt is hallottam, hogy a játék túlságosan is elment a háborús stratégia irányába (ami szerintem túlzás), de ez még mindig nem jelenti, hogy a csatákra épülne a játékmenet. Senki nem ugrik ok nélkül a torkunknak, és bár a kalózok megjelennek néha, hogy ágyúikkal bekösztolják a kikötőket, a diplomácia segítségével nem nehéz kiküszöbölni a kellenetlen háborúskodást. Előbb vagy utóbb persze fel

kell botanunk a szövetségeket, mert – hacsak nem vagyunk villámgyorsak – a legértékesebb szigetek nagyon hamar a riválisaink kezére kerülnek, és ezeket valahogy tőlük is el kell vennünk. Ami a hadakozást illeti, a játék nincs túlbonyolítva. Idővel ugyan egyre nagyobb kaszárnyákat építhetünk, de alapjában véve néhány gyalogos egység, lovasság és ágyú legyártásában kimerül a szárazföldi hadviselés. Nem is találkozunk az egységtípusok kusza, megszámlálhatatlan sokaságával, általában mindenből két-háromfélét tudunk mindössze előállítani, és ugyanez igaz a hajóhadakra is. Lehet ezt kritizálni, de meggyőződésem, hogy ebben a játékban semmi szükség nem is lett volna rá, hogy a hadviselés ügyeit túlbonyolítsák.

MÓDJÁVAL HAJÓZD A TENGERT!

Bizonyára nem csak a látványos intro miatt éreztem úgy, hogy valamiféle történetserűséget azért jó lett volna a játékba csempészni. A legegyszerűbb játékmód a „folyamatos játék”, és a gép is

ezt ajánlja, miután végigvittük a gyakorló üzemmódot. Egy általunk kiválasztott pályán, magunk választotta feltételekkel küzdünk néhány gépi ellenféllel szemben. Minden lényeges változót (úgy mint a szigetek méretét, térképek összetettségét vagy nehézséget) mi magunk állíthatunk be. Én azonban mégis azt javaslom, hogy a kezdők először a szcenáriókat játsszák végig. Ez főként azért javallott, mert ezek fokozatosan nehezedő pályákat jelentenek, amelyek a stílus kevésbé ismerők számára kiváló bevezetést nyújtanak a sikeres karibi oligarchák világába. A tutorial ugyanis erre csak korlátozottan alkalmas,

Az új kameranézetel olyan jó képeket lehet készíteni, hogy háttérképnek is beillenek

A várostervezéssel San Francisco főépítészt bíztuk meg

A VÁROS TÜKRE

Ahogy az arc a lélek tükre, úgy kolóniánk mibenlétét is a városközpont szemlélteti legjobban.

Ha jókedv uralkodik, a lakosok megjelennek és ünnepelnek miniket, ha baj van, ide jönnek tüntetni, randalírozni. Gyakran érkeznek vendégek is, például utcazenészek, kovácsok vagy tanítók, akik rendszerint szintén a főtéren kezdenek ténykedni, mókás animációk kíséretében. Néha érdemes a vicc kedvéért meglesni, mi folyik itt. Már ezért is megérte ilyen aprólékosan kidolgozni a grafikát.



lévén a játék mindössze néhány alapvető lépését mutatja meg, és úgy fejeződik be, mintha idő híján félbehagyták volna. Az egyedi pályáknak mellesleg rövid sztorijuk is van, ami talán érdekesebbé teheti őket a kissé elhanyagoltak tűnő főjátékhoz képest.

KALÓZ FIVŐR MADÁRTÁVLTATBÓL

A játék annyira összetett, hogy nagy bajban lennék, ha minden érdekesebb opciót megpróbálnék kiemelni belőle. Nagyon sokfelé kell figyelni, és első-második alkalommal vélhetően gyakran el fogjuk taktikázni magunkat. Nem mindegy, hogy hová, milyen sorrendben, milyen mennyiségben pakoljuk le az épületeinket, mit vásárolunk fel, és hol kezdünk el terjeszkedni. Jó tanács, hogy amíg nem visz rá minket a kényszer, igyekezzünk kerülni a konfliktust a szomszédokkal. A diplomáciában sokat segít, ha különböző kifejleszthető trükköket vetünk be, ajándékokat adunk a partnereknek, egyebek. A független játékos (a „free trader”) gyakran dob nekünk egy-egy apró küldetést is, amit érdemes teljesítenünk, mert szépen megfizet érte, általában éppen a szükséges árukkal vagy pénzzel. Ezek többnyire ujjgyakorlatnak tetsző kis megbízások, amelyekben hajótörötteket kell kimenteni az óceánból, rakományt elszállítanunk neki, esetleg fel kell kutatnunk elveszett kincseket. Az Anno 1701 rengeteg fejlesztésre is

lehetőséget ad; ezek a diplomáciától kezdve a gazdaság működésén át haderőnk korszerűsítéséig, előrehaladásunkat igyekeznek gördülékenyebbé tenni. Kifejleszhetünk például olyan képességeket, amelyekkel megdézsmálhatjuk az ellenség kincstárát, beleláthatunk a térképébe, de magas szinten már kifogyhatatlan bányákat is kreálhatunk, aminél szimpatikusabb dolgot be sem tehettek volna a játékba.

A töméntelen lehetőség között könnyen elvesz az ember, de a probléma nem is ez, hanem a lakosság egyre gyülő igényeinek kielégítése. A játék vége felé igen komoly munkára lesz szükség, hogy a megnövekedett lélekszámra is jusson elég sör meg virsli, miközben kiderül, hogy kifogyott a bányáinkból a matéria, a lakosok pedig gyújtogatnak, mert eltűnt a boltokból a gyémántberakásos nyaklánc. Igaztalanság lenne viszont azt állítani, hogy az Anno 1701 túl nehézre sikeredett, és csak a kökemény stratégiák fogják élvezni. Valójában ugyanolyan lassan csordogál a játékmenet, mint eddig, a nehézségi szint pedig részletesen beállítható, így végtére is nagyon kiegyensúlyozott játékot kapunk. Bár néha tüzelnek ránk, de a nyugodt kapcsolódást szerencsére nem borította be a lópor.

SZÉP A RUHÁD, SZÉP A FOGAD

Ami a technikai dolgokat illeti, kissé keserűbb a szám íze. Néha az volt az



Hadaink rendezett sorokban vonulnak előre

érezsem, hogy az Anno 1701 az első építgetős stratégiai játék kíván lenni, mely gépigényben beveri a leghúzó-sabb FPS-t. Barátaim! Árnycoktat kikapcsolni, felbontást letépni, mert a játék egy nagyobbra nőtt városkánál már makacsul ragaszkodni fog a 10 képkocka/másodperces sebességhez. Persze legyünk őszinték! Az óceán gyönyörű, a környezet él, susognak a falevelek, bokrok között szökken a zebra. Ám kétlem, hogy a sorozat rajongói beáldoznák a játszhatóságot ezekért az apróságokért, főleg mivel a nyolcadik másodpercben már annyi teendőnk van, hogy a mókás részletekre amúgy sem tudnánk odafigyelni.

A legszembeütőbb különbség az előző részkehez képest, hogy az egész játék 3D-köntösbe bújít, ami persze manapság már elvárható. Ki is használták az ebben rejlő összes lehetőséget, hiszen a kamera forgatható jobbra-balra, kizoomolhatunk egészen a felhőig, sőt egy igazán különleges kameranézetet is beépítettek a teljes élvezethez. Mivel az egységes hangulathoz nem elég a csillogó víztükör, láthatóan – vagy inkább hallhatóan – nagy odafigyeléssel alkották meg a játék atmoszféráját megeremtő muzsikát is. Elgondolkodtató, hogy míg manapság a játékipar attól hangos, hogy „egyszerűsödni, és nyitni kell”, mert a hardcore gamerek nem tudják eltartani a piacot, addig német barátainknak volt merészük egy ilyen folytatásba belevágni.

Persze tudják ők, mit csinálnak, elvégre mégiscsak ők alkották meg az eddigi egyik legsikeresebb német fejlesztésű produkciót, az Anno 1503-at. Valószínűsítem is, hogy az Anno 1701-et Európaszerte százezrek játsszák majd, és a stílus kedvelőinek ajánlom is bátran. Megnyugtató a tudat, hogy van még potenciál a „sirályláta” óceánparti pepecselésben.

Duncan

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIV 2,2 GHZ	AMD 3200+
512 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	GEFORCE 6800GT

Az Anno egyik fekete pontja, hogy igencsak követelőző a hardverigényt illetően. Szép ugyan, de néha jobban szagattott az indokoltnál. Ráadásul ha már nagyobb gazdaságunk van, hajlamos borzasztóan sokat tölteni. Gyengébb konfigurációnál bizony lejjebb kell vinnünk az igényeket.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ Szép grafika
- ↑ Jó hangulat
- ↑ Anno gyökerek
- ↓ Nincs kampány
- ↓ Hajlamos belassulni

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

DUNCAN VÉGSZAVA:



Az Anno 1701 sokkal színesebb annál, mint hogy a szimpla „városépítő RTS” kifejezéssel illessük. Annak szél, aki unja a háborút, de nem is akar egy szürke tródiából igazgatni.

80%

ÉS A TÖBBI:

Tropico 2: Pirate Cove	89%
Színvilágában hűten idézve elődjét, az egyik etalonná vált a kategóriában.	
Settlers: Heritage of Kings	83%
Aki az eredetiért rajongott, a módosult játékmenet miatt ebbe nehezen szeretett bele.	
Anno 1503	79%
Európában óriási népszerűségnek örvendett, a kategóriában az egyik kedvenc.	



Csata a koponya-hegyi armékában



Jobbra még dzsumbuj, de balra már polgárházak magasodnak

Valódi csengések

06-91-229-999

Karácsonyi csengések valódi

Hull a pelyhes fehér hó	GS16002
Jingle bells instrumental	GS16201
Mennyből az angyal	GS16203
Ho-ho-ho merry Christmas!	GS16196
varázslat	GS16198
szilveszteri dudu	GS16197

Mono és polifónikus csengések

06-91-227-222

KARÁCSONYI csengések!... mono poli

Csendes Éj	GS28591	GS37308
Holly Jolly Christmas	GS28602	GS37796
Jingle Bells	GS28597	GS37797
Kis karácsony	GS28598	GS37304
Mennyből az angyal	GS28600	GS37305
Oh, Tannenbaum	GS28604	GS37765
Pásztorok, pásztorok	GS28619	GS37306
Rudolf, the red nose reindeer	GS28605	GS37800
Santa Claus is coming to town	GS28606	GS37801
We wish you a Merry Christmas	GS28615	GS37307

Mono csengés letöltésekor, írd a kód után készüléked típusának betűkódját is: Nokia NO, Samsung SG, Sagem SA, Motorola MO, Siemens SI, Ericsson ER, Alcatel AL, (PL, GS28644 AL) A mono csengések letölthetők minden Nokira és a fenti készülékek közül azokra, melyek dallamszerkesztővel rendelkeznek. Dallamként is letölthetők: SIE (Siemens SL42, S45, SL45, Me45, M50, MT50, AS0, C45, C55), ALC (Alcatel S11, S12, S25, T15).

Java játékok

06-91-229-999



GSPLAY 55320

SIMBAD

Éld át a fantasztikus kalandokat a bátor Simbad-dal hejész hát tengeren, nézz szembe a veszélyes kalózzal és légy a világ leggazdagabb embere, miután megtalálod az elveszett kincset!



GSPLAY 55307

BUPUPPIES

A Bupuppies a mobil háziállatok legújabb fejlesztése, forradalmasítja a mobil telefonos háziállat tartást. Irásidő fogod a környéköt, nevetésüket és humorukat! A Bupuppies gondoskodást igényel, csintalan, mulatságos kis teremtmények, akiknek a szókészlet a mobil telefonod határozza meg.



GSPLAY 55305

ADVENTURER 2

Gyűjts össze az összes ékszert és győzd le a hátsónyolc megfélemlítő különböző ellenfeleket! Amint összegyűjtötted az összes ékszert a következő szintre léphetsz. Lerombolhatod a mozgó ellenfeleket, gyűjthetsz és befagyaszthatasz bombákat és követek dobálhatasz!



GSPLAY 55309

Eon DOMINO ISLAND

Ez a rabul ejtő puzzle (kirakó) játék Eon a sárkány gazdag és színes világában játszódik. Itt élheted át Eon új kalandjait, a kezdőől a mesterek szintjéig.



GSPLAY 55317

POOL CHALLENGE

Játszd B golyóval a számítógép vagy egy társad ellen! A legjobb billiárd játékok számolója, a legvalóságosabb fizikával és a legszebb, nagy felbontású grafikával.

Küldd a játék kódját a 06-91-229-999-re! PL, GSJATEK 55120, vagy GSPLAY 55305 A játékokhoz tartozó részletes készülékfelhasználó tájékoztatót a www.telcelor.hu oldalon, vagy küldd a TESZT szót a 06-20-9000-868-as alapdíjas számról és azonnali megtudod, mely játékok letölthetők támogatják a készüléked!



GS660012



GS660013

az én mobilom

Színes háttérképek

06-91-227-222



GS660039



GS660410 GS665080



GS665199



GS660025 GS660032



GS660031 GS660037



GS660411



GS665201 GS665464



GS662276



GS665632



GS668122



GS665631

Új!

Java játékok 06-91-229-999



GSJATEK 55102

Conflict Vietnam

A vietnámi háború idején négy amerikai katonára hirtelen előfordul a veszélyes terület felé.



GSJATEK 55100

Carmageddon

Ragadd meg a kormányt, mint Max Demago, vezess ostrom járműveket egy olyan autószerenyén, amit mindenki szemből! A PC-s játék alapján!



GSJATEK 55111

Rally Pro Contest

Győzd a díjakat a legvalóságosabb mobilis gyártott rally játékok között!



GSJATEK 55120

Crazy Minigolf Zoo

A megvalósuló minigolf játék a humor és a kihívás kiváló kombinációját nyújtja. Nézd elvonnak grafikájával! Próbáld megőrizni a saját rekordodat, vagy hívd ki az egyik barátodat!



GSJATEK 55118

Joe's Treasures 3D

Élvond a világ körül kincsvadászatot a fantasztikus 3D-s játékkal! Gyűjtsd össze az összes tárgyat és tudd ki az utolsó helyezésre és áradni, hogy kezdhess a valószínű 3D-s világban! Készülj fel a végző kihívásra!



GSJATEK 55115

Anarchy Boxing 3D

Harcold a csúcson vezető úbrát elő köztársaság előtt ebben az egy vagy többjátékos vagyis boksz játékosban, teljes 3D-s mozgással és fantasztikus 3D-s grafikával! Több, mint 3D legyintés kárhoz, egyedülálló és képessegek!



GSJATEK 55107

GSJATEK 55107

Lock 'n Load

Ebben az igazi minigolfban a lövés játékosok egyedül kell megvárni az utas a fegyver és a szentek között, hogy korlátozottan a Földet fegyverrel idegenek hordják.



GSJATEK 55117

Fatal Arena

Kezd meg a küzdelmet a 3D-s Hatal Arena világban! A történelmi háború ember emlékeztetők óta klubon. A fegyverhasználatot folytatott küzdelem kitalálásoknak tűnik...Küzdj öt törzsek ellen ebben a harcban!

A tartalom letöltése előtt teszteld készüléked! Küldd a TESZT szót a 06-20-9000-868-as alapdíjas számról! Az érkező wa-cimet töltöd le a telefonodra, és ha megfelelő a wap hozzáférése és jók a beállításaid, a megjelenő oldalon megtudod, hogy milyen tartalomtípusokat támogat a készüléked!

Mono és polifónikus csengés, színes háttérkép bruttó 400 Ft /SMS. Java játék, valódi csengőhang: bruttó 960 Ft /SMS. Még több letölthető tartalom a TV2 TEXT 600, MTV TEXT 750, Duna TV TEXT 560, oldalakon. Ügyfélszolgálat: 06-1-422-3490 Felhasználóink adatait a hatályos adatvédelmi szabályoknak megfelelően kezeljük. Bővebb információ: www.telcelor.hu. A szolgáltatás igénybevételével hozzájárulsz további - akcióinkról szóló - SMS fogadásához.



FIFA MANAGER 07

Nemcsak a foci, hanem a focimenedzserek hívei is évek óta jókat vívnak azon, melyik a jobb program. S ebben az esetben is úgy néz ki, ez javarészt ízlésfüggő... Az egyik ugyanis szélesebb, míg a másik hosszabb. Vagy lassabb.

Aki életében nem látott még focimenedzsers programot, az készüljön fel. Voltaképpen egy kicsit szebben felöltöztetett adatbázis-kezelőt kap, amely hihetetlen mennyiségű adatot tartalmaz nagyon sok játékosról, klubról, mérkőzésről: tisztán a számok nyelvére lefordítva egy-egy játékos tulajdonságait. Ebben mindegyik focimenedzsers ugyanolyan a kezdetek óta.

KELL A 3D, VAGY NEM KELL?

Elég sokat csevegek a *Championship Manager 2007* vagy a *Football Manager 2007* híveivel, akik úgy gondolják, a gombfoci nézet is tökéletesen megfelelő egy focimenedzsersnek, elvileg az edző a cserepad mellől úgysem lát ennél sokkal többet. Én úgy hiszem, ha gépünk egy 3D-s masina, akkor azért dicséretes dolog, ha egy mérkőzést, esetleg annak összefoglalóját végig tudjuk nézni, s nemcsak gombfoci perspektívából, hanem valahogy úgy, ahogy a tévében is mutatnak egy-egy bajnoki összefoglalót. Ebből a szempontból a *FIFA Manager* nagyon jól teljesít: egy meccset több kameraállásból is végig lehet nézni, de többféle összefoglaló is

lehet (izgalmas szituációk, kapura lövések, csak gólok) így bátran gyönyörködhetünk saját csapatunkban. Apró hiba, hogy több 3D-s összefoglalónál alul nem frissül azoknak a játékosoknak a neve, akiknél épp

lenne kedvem kirúgni a kapust azonnal. Szerencsére egy-egy látványosabb szabadrúgás vagy távoli lövés kárpótol. A helyzetek nem szkripteltek, így ritkán ismétlődik két hasonló.

» AKI VALAHA SZERETTE A SIM-CITY-T AZ MOST ÉPÍTHETI A SAJÁT FOCI-KLUB TERÜLETEIT «

a labda van (elvileg). Apró baki, semmi több. Egyébként az összefoglaló tényleg elég jó dolog, főleg ha látjuk azokat a borzalmakat, amelyeket csapatunk tagjai képesek művelni: a kapus kifut, majd lefejei a támadó játékosnak a labdát, aki az üres kapuba passzol: kafa. Ilyenkor

AZ ÚJDONSÁGOK, AMELYEK KÖZÜL EGYESEK RÉGISÉGEK

A tavalyi *FIFA Manager*ből valamilyen ok miatt kimaradt a magánélet lehetősége, pedig nagyon bájos opció volt a játékban,

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
SPORT, FOCIMENEDZSER

KÖRNYEZET
RENGETEG LICENCELT
BAJNOKSÁG

KIADÓ
ELECTRONIC ARTS

FEJLESZTŐ
EA CANADA ÉS
BRIGHT FUTURE

FEJLESZTŐI PORTRÉ
Az EA Canada szinte mindegyik Electronic Arts által kiadott nagyobb sportjáték címében rendszeresen közreműködik. A Bright Future pedig tapasztalt focimenedzsers fejlesztőkből összeállt német csapat.

GYORSLINK
1894

hogy valakinek lehessen saját háza, barátja, felesége, gyerekei, sőt jobb esetben a gyerekek akár futballisták is lehetnek, ha tehetségesnek születnek. Végül is családon belül is megtalálható az utánpótlás. És akkor jöjjön most a sok tényleges újdonság! Egyrészt ezentúl 4 (!) ifjúsági csapatunkban pallérozódhatnak az ifjak: immár a 11-12, 13-14, 15-16 és 17-18 éves korosztályban is van csapata a klubnak. Így a játékban régóta jelen levő ifjúsági akadémiákkal és ifjúkötőpontokkal együtt igencsak kibővülnek a lehetőségeink arra, hogy a jövő Ronaldinhoi nálunk tűnjenek fel. Új módozat a kooperáció, amikor egy alacsonyabb osztályú csapattal köthetünk megállapodást, amolyan nevelőegyesületté téve, kölcsönadva neki játékosokat. A legjobb, hogy ha nem mi vagyunk a Chelsea, akkor velünk is köthet ilyen megállapodást valamelyik nagyobb csapat. No persze ezek a lehetőségek nem esnek csak úgy be az ablakon. És jobb, ha nem kapkodunk, mert egy külföldi csapat simán elviheti a legjobb csatárunkat a

FIFA MANAGER SIMCITY EDITION

A boldog békeidőkben 3D-ben tekinthetünk meg a klub területén található különböző épületeket: most azonban, hogy új, forradalmi dolgot is említsek, „korszerű” 2D-s nézetben, amolyan SimCity-szerűen építhetjük a klubot, különböző szórakozóhelyekkel, a labdarúgást segítő épületekkel: akár egy hegyet is lerakhatunk, a fanok attól jobban érzik magukat. Az újítás kétségkívül jópofa: elnézve a grafikai színvonalat, azonnal a 90-es évek retróflingje lengi körül a játékot. Egyszerűen nem értem, ha már a meccsnél annyira büszkéek magukra a 3D-s motor miatt, akkor ehhez a részhez olyan bonyolult lett volna egy kis 3D-s térképkezelést írni? Mindegy persze, ettől még az, aki valaha szerette a SimCityt, most építheti a saját fociklubterületeit. S ha már 2D, legalább az útépitést megcsinálhatták volna jobban. Eh... Mindegy, újdonság, meg feature, szóval örülünk.



manager marketet, ahol ugyanúgy adják-veszik a managereket, mint a játékosokat. Itt azt is lehet látni például, ha írántunk valaki érdeklődik: no persze egyből ne az Arsenalra számítsunk: a ranglistát végig kell járni. Nagyon jópofa, hogy már munkakezdésünk előtt adhatunk instrukciókat az új csapatnak: kit adjanak el, kit vegyenek stb. Bátran kijelentem, hogy ezektől a játék csak realiztikusabb lesz. További kis újdonságok, amelyek tovább fokozzák a realizmust: ha egy játékos gyakran megsérül, akár vissza is vonulhat idő előtt: egy súlyos sérüléstől véget érhet a karrierje. Sőt, egy orvos akár rosszul is diagnosztizálhat egy focistát, amiből szintén komplikációk adódhatnak. Magam is meglepődtem, amikor a Lujzaváros FC–Dunakanyar Vác mérkőzés egyszer csak hipp-hopp elmaradt a köd miatt. Aranyos. Nem baj, pótoltuk. S az újdonságok sora (jövő évi csapat előzetes megtekintése, játékos értékelése az első edzések után, visszatérő játékospiaci szűrő és még sok minden más) csak jobba teszik a játékot...

két meccs között hosszú percek telnek el a totális semmivel. Persze én megértem, hogy ekkora adatbázist kezelni nem egyszerű, de amikor megnyomom a stop gombot, mert közbe akarok avatkozni, és kb. két perc múlva meg is tehetem, nos akkor többször az uninstal gondolata foglalkoztatott. Azok azonban, akik kellőképp türelmesek, könnyen elkaphatják a „már csak egy napot játszom, drágám” szindrómát, és akkor csak reggel 7-kor veszik észre, hogy újra világosodik. Igen addiktív tud lenni, na.

Gyu

MODDOLHATÓ FIFA MANAGER 07

A fejlesztő Bright Future ígéretet tett arra, hogy az elkövetkező évben folyamatosan dob majd ki olyan programokat, amelyekkel a játék könnyedén moddolható lesz. Az első három ilyen editor a következők lesz:

- 1. The Matchday Comments editor:** segítségével a menedzserek és a játékosok kommentjeit lehet javítani.
- 2. The Fan Chants editor:** text módban a csapat szurkolóinak kedvenc rigmusait lehet megadni egyéb szövegekkel együtt.
- 3. The 3D Match editor:** ezzel az editorral a 3D-s meccset lehet még könnyebben állítgatni.

megállapodásra hivatkozva. Inkább móka, mint valójában jó dolog az, hogy 1, azaz egy játékost irányíthatunk a meccs folyamán. Féltreértés ne essék, nem azt jelenti, hogy a kontrollt át lehet adni: hanem azt, hogy ugyanazt a focistát irányíthatjuk végig, akár támadunk, akár védekezünk. En úgy gondolom, egyszerűbb az MI-nek hagyni a csapat irányítását.

HA MANAGER VAGY, PÓTOLHATÓ VAGY

Ez az igazság leginkább a magyar piacon érvényes, nézzük csak meg Bicskei Bertalan és az Újpest FC esetét: útjaik kemény egy mérkőzés után máris különváltak. Erre mondatnók azt, hogy „érdekes”. Mindenesetre ez, vagy legalábbis valami hasonló a játékban is előfordulhat, ezért köszöntsük illő tisztelettel az úgynevezett

CSAK NE LENNE ILYEN LASSÚÚÚ

Amikor van mondjuk egy kéthetes időszak, és nincs egy mérkőzés sem, beosztottjaink teszik a dolgukat (ezért fizetjük őket), nincs okunk a beavatkozásra, csak egy folyamatosan balról jobbra haladó csúszkát nézhetünk hosszú percekig. A legjobban az zavar benne, hogy logikusan azt várnám, amikor a csúszka a végéhez ér, akkor legyen vége a napnak, és kezdődjön egy új nap. De nem... Ugyanígy azok a nagyon óvatlanok, akik 3D-s meccset akarnak nézni, minden egyes mérkőzés előtt hosszan bámulhatják a loading képernyőt. Én egyébként azt vettem észre, hogy hiába [Alt]+[Tab]-olok ki a játékból (örülünk, hogy ilyenkor nem omlik össze), olyankor mintha nem telne az idő – vagy csak nagyon lassan. S mindemellett hiába keresem az ablakban történő futtatás lehetőségét, amely igencsak hasznos lehetne, ha mondjuk úgy FIFA Manager-eznék, hogy közben mást is csinálók a gépen: mert így fél-napnyi játék után, amikor az ember még sehova nem jutott, a dögunalomtól vegetatív idegállapotba kerül, hiába minden újdonság, stadionmodell, játékosfotó, ha

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
P III 1.3 GHZ	A64 3800+
512 MB RAM	2 GB RAM
VGA 32 MB	X1900 GT 256 MB

Valószínű, hogy nem a hardver miatt volt ilyen lassú, de néha vánszorog benne az idő.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Felsorolhatatlan sok fejlesztés	GRAFIKA	7
↑ Elétszerű helyzetek	HANGOK	8
↑ Personal Life visszakerült	IRÁNYÍTÁS	8
↓ Lassúúúú játékmenet	HANGULAT	7
↓ Igazolási procedura nem egyértelmű	KIHÍVÁS	9
	SZAVATOSSÁG	10

GYU VÉGSZAVA:

Nagyon rá lehet kattanni: igaz rá a „na még ezt a kört megcsinálom” szindróma még akkor is, ha tetű lassú

89%

ÉS A TÖBBI:

Championship Manager 4 93%
Szermeté nem túl szép, de igen innovatív darab még mai szemmel is.

FIFA Manager 06 89%
Ahogy minden évben, ez is említendő előrelépés volt elődjéhez képest

Total Club Manager 2004 88%
A FIFA Manager sorozat elődjeként már akkor is főleg grafikájával hódított



Ha már a japók és a koreaiak ilyen jók konzolokban meg monitorokban, akkor talán futballistákban is jók lesznek



A SÁRKÁNY KÖZBELÉB ÉS ELŐFIZET



A szellemi tudatosság igen magas fokát elérte, nagy tudású idős Mesternek magabiztosan jelentette ki egyik tanítványa, egy buzgó fiatal szerzetes: „Mester, én már olyan szintre jutottam az internet szemlélésében, hogy játékujság semmi újat nem nyújthat számomra!” A bölcs mester ahelyett, hogy megfeddte volna tanítványát vakbuzgóságáért és elbizakodottságáért, így szólt: „LOL. Akkor te, Xian – de hülye neved van –, nem láttad még a GameStar magazint. Sem előfizetői akcióját, melyben minden régi és új előfizető, aki 2006. december 30-ig közvetlenül a Kiadónál előfizet, részt vehet.” A Mester igaz szavai hallatán a tanítvány szörnyen elröstellte magát, előfizetett, és megvilágosodott.



KARATEHÖRCSÖG

Nem veszel
GameStar,
nem fizetsz elő:

0 Ft
Amit kapsz:

- nos, nem sok

A meghökkentően kedvező ár alamuszi csapdát rejt: ár/érték arány tekintetében például nagyon rosszul jársz, hiszen az igaz, hogy megspórolsz egy rakás pénzt, ám megfosztod magadat attól az örömtől, hogy kedvenc játékmagazinodat havonta megkapod. Hess-hess, lássuk a következőt.



UTCAI HARCOS

Utcai vásárlás:

22 752 Ft

Amit kapsz:

- 12 db GameStar magazin

Tiszta sor: egy GameStar 1896 forint, minden hónapban megveszed, az 22 752 forint. Szép summa, de olyannyira nyilvánvalóan kifizetődő, hogy inkább nem is taglaljuk. Igaz, télen hideg van az utcán, nyáron meg meleg, elkapkodhatják előled az újságot, rálépnek a lábadra – az utcai harcost ez nem zavarja, de... macerás.

MEGTAKARÍTÁS: 0%

FIZETENDŐ: 22 752,-

ÉRTÉK: 22 752,-





Apró fodrot vet
a pocsolyavíz tükre.
Fizessél elő.

Xiao Wang



A JÓ STRATÉGA

Egy éves előfizetés:

15 996 Ft

Amit kapsz:

- **12 db** GameStar magazin (sőt minden hónapban egy új szám!)
- **6756 forint** kedvezmény az utcai vásárláshoz képest

A 6756 forintos kedvezmény nem lebecsülendő. Újságosnál három és fél GameStart kapnál ennyi pénzért – bár szerencsére nem szorulsz rá, hiszen úgyis kihozza a postás, így akár másra is költethed a váratlanul öledbe pottyant vagyont. Ha nyertél már a lottón, tudod milyen érzés!

MEGTAKARÍTÁS: 30%

FIZETENDŐ: 15 996,-

ÉRTÉK: 22 752,-



amex-tec
DISTRIBUTION

MagiComp



A HARC MESTERE

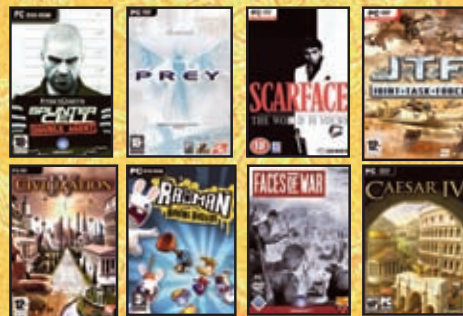
Prémium*
előfizetés:

18 996 Ft

Amit kapsz:

- **12 db** GameStar magazin (egyik szebb, mint a másik!)
- **3756 forint** kedvezmény az utcai vásárláshoz képest
- **1 db** általad választott, **9990 forint** értékű játék az alábbi listából:

Splinter Cell: Double Agent, Prey, Scarface, Joint Task Force, Civilization IV, Faces of War, Rayman Raving Rabbids, Caesar IV



- **archív CD** a 2006-os év digitalizált GameStarjaival
- **sorsolás**, amelynek fődíja egy **500 ezer forint** értékű **álomszámítógép**

Mit is mondhatnánk? Ez az ajánlat önmagáért beszél. Nem akarunk befolyásolni, de mi ezt választanánk.

* Ha a Prémium előfizetés mellett döntesz, a választott játék nevét a gselofiz@idg.hu email címre kell megírnod számlázási neveddel és címeddel együtt. A választott játékot 2007. január második felében küldjük el.

OMG!

MEGTAKARÍTÁS: 42%

FIZETENDŐ: 18 996,-

ÉRTÉK: 32 996,-



Megrendelhető: IDG Hungary Kft. 1075 Budapest, Madách Imre út 13-14. Telefon: 577-4301, Fax: 266-4343, e-mail: terjesztes@idg.hu
Internet: mediashop.idg.hu. Az előfizetői akció a készlet erejéig érvényes. A választás jogát fenntartjuk. Minden jog fenntartva.

THE LORD OF THE RINGS: BATTLE FOR MIDDLE EARTH 2: RISE OF THE WITCH KING



GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
STRATÉGIAKÖRNYEZET
GYŰRŰK URA VILÁGAKIADÓ
ELECTRONIC ARTSFEJLESZTŐ
EA LA

FEJLESZTŐI PORTRÉ

A Jean Chrétien által 1999-ben megnyitott stúdió az EA legnagyobbja. Több mint ezer embert foglalkoztat, és elég sok játékot készítettek az EA Games, EA Sports, illetve az EA Sports BIG brand nevek alatt.

GYORSLINK
1416

hogy Középföldjét megpróbáljuk legalább addig az uralmunk alá hajtani, amíg nem jönnek el a humortalan és unalmas hősök, hogy elrontsanak nekünk mindent...

VÉGRE ÚJDONSÁGI!

Az Electronic Arts már milliószer felhasználta a *LoTR*-os licenctet, úgy-hogy szerintem mindenki behányt volna tőle, ha már megint a Szövetség

A BfME 2 kellemes meglepetés volt az eléggé átlagos első rész után, ezért már nagyon vártuk a folytatást. A Rise of the Witch King pedig egy remek csavarral nem a szokásos Gyűrűk Ura sztorit meséli el, hanem előtörténete a trilógiának, egy igen, igen „gonoszs” főszereplővel...

Felejtsd már el a lányos arcú Frodot, a heroizmustól túltengő Aragort, Gandalfot, Boromirt, meg a Szövetség többi hősét: végre-valahára egy igazi „badass” rosszfiút vezethetünk „karrierje” csúcására! Az EA stratégiai játékaiknak kiemelésében a Boszorkányúr, a nazgúlok vezetőjének bőrébe (vagy inkább „csontjaiba”, brrr...) bújhatunk,

vagy Szauron erőit kell győzelemre segíteni, illetve már megint a jól ismert korszakban járunk. A *Rise of the Witch King*-ben több ezer évvel a regény, illetve a film eseményei előtti időszakban járunk, sok évvel azután, hogy Szauront legyőzik, Izildur megszerzi, megtartja, majd az életével együtt elveszíti a gyűrűt. A Boszorkányúr, Angmar egykori ura Szauron lidérc-rabszolgája volt, ám urának legyőzése után magára maradt. Az ő szerepében kell a Gonosz erőt egyesítenünk azáltal, hogy Angmar királyságát visszaszerezzük, és Arnort, Aragorn őseinek földjét pedig meghódítjuk.

MOCKOSZ KISZ ANGMAROK...

A legjelentősebb újdonság az új frakció, az angmarok, amely rengeteg új egységtypust tartalmaz. Például két új trolltypust találunk közöttük: a hegyi trollok a lovasság ellen hasznosak, a „havas” trollok pedig mindenki ellen hatékonyak. Mivel a Boszorkánykirálynak az embereket is sikerült megrontania, ezért fekete nünemorokat (gyalogság)

és sötét dúnadánokat is irányíthatunk többek között. De a legjobban a thrall master egység tetszett: bármikor meg tud idézni harcosokat, wolf-ridereket, lándzsásokat, axe-throwereket, és ő vezeti őket. Ha viszont a thrall mastert megölik, akkor a serege is azon-

nal megsemmisül. A másik érdekes egység a sorcerer, aki segédeket áldoz fel, cserébe pedig sokkal erősebbé válnak varázslatai.

A hősök között természetesen a legfontosabb irányítható karakter maga a Boszorkánykirály, de vannak teljesen újjak is: Hwalder, egy tagbaszakadt törzsfőnök és a Suttogó, egy korrump lélek, aki a Boszorkánykirályt szolgálja. Az angmarok tulajdonképpen a törpék gonosz megfelelői, és játékmélet szempontjából igazából nincs különbség a többi nép és köztük. Ez a nép a malmokat használja fel nyersanyag-ki-termelésre, a malmok telepítése pedig hasonló a bányákéhoz és a farmokéhoz más népeknél: minél szabadabb, üresebb területen kell őket elhelyezni, hogy 100% körül teljesítsenek.

A készítő természetesen ügyeltek a játékegyensúlyra is, tehát az angmarok sem táposabbak az eddigi népeknél. A varázslatok viszont rendkívül látványosak: hatalmas óriásokat idézhetünk meg a csataterén, szélörvénybe kaphatjuk fel az ellenséget, hogy aztán a földre hajgáljuk, vagy jégesőt szórhatunk a fejére.

WITCH KING FOR PRESIDENT!

Nekem bejött az alapjáték is, és szerintem a kiegészítő is nagyszerű, bár a grafika már picit kezd „korosodni”. Ennek ellenére a *BfME 2* rajongói semmiképpen se hagyják ki ezt a kiegészítőt, mert Boszorkánykirálynak lenni, bizony tényleg nagy „királyság”...

HARDVER

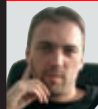
MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
2 GHZ CPU	AMD 3000+
512 MB RAM	1 GB RAM
DIRECTX 9-ES VGA	RADEON X800 GTO

Szerencsére semmilyen technikai jellegű problémám nem volt, ami megkönnyebbülés a Warhammer belassulásai után...

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Érdekes előtörténet a <i>LoTR</i> -hoz	GRAFIKA	9
↑ Új Angmar-frakció	HANGOK	10
↑ A rossz oldal mindig nagyobb fun	IRÁNYÍTÁS	9
↓ Kicsit rövid	HANGULAT	8
↓ Egy hangyányit kezd már elavulni a motor	KIHÍVÁS	8
	SZAVATOSSÁG	9

BAD SECTOR VÉGSZAVA:



Remek kis kiegészítő, a *BfME 2* rajongói elégedettek lesznek, akik megkacskoskodtak, azok talán örülni fognak az érdekes időszaknak és szituációnak.

90%

ÉS A TÖBBI:

Lord of the Rings: BfME 2 91%

A Koei PC-s konzolátrata meglepően élvezetesre sikeredett: remek irányítás, grafika, bonusok.

Lord of the Rings: BfME 82%

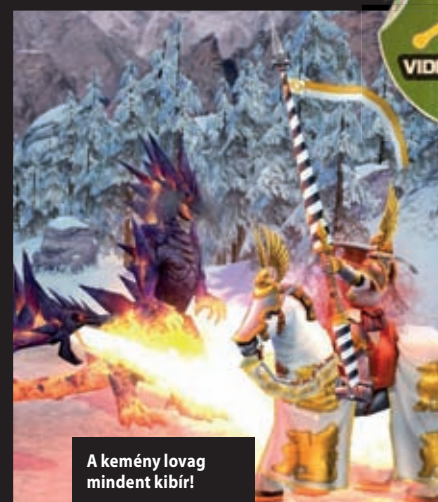
Szép grafika, látványos verontás, de a gyengébb irányítás és a furcsa fizika rontott az összképen.

War of the Ring 79%

A Capcom második szárnalmas PC-s átirata egy egyébként kiváló játékból.

Bad Sector

– „Hát öregem, te alaposan eltévedtél... A *Black & White 2*, az második folyosó volt JOBBRA!”



A kemény lovak mindent kibír!



OMG, learn 2 play tauren noob...



Isabel szép királynőből be-savanyodott ribivé vált...

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: HAMMERS OF FATE

A Heroes V tavaly nagyon nagyot ütött a stratégiai játékok rajongói, főleg a Heroes-fanok között. A Ubisoft most hozta ki hozzá az első kiegészítő lemezt, amelyet érdeklődve vártunk, azonban kissé a régi idők Heroes-kiegészítőinek futószalagíze érződik rajta...

Jó volt a Heroes V, szép volt a Heroes V, egyedül a bugok és a hosszú távon picit monoton hadjárat rontották le a végeredményt. A bugokat azonban mind kijavították, és azok a türelmes stratégiák, akik végigküzdötték magukat rajta, összességében mind nagyon elégedettek voltak vele. A Hammer of Fate-tel a Ubisoft addig üti a „sors kalapácsával” a témát, amíg még meleg...

DÖCÖGŐS HADJÁRAT

A Heroes V legnagyobb problémájának azt éreztük, hogy a legelső hadjárat

kissé unalmas volt, ám végül is ezt részben egyfajta tutorialnak tekintettük, illetve jól felvezette az eseményeket a később ütössé váló, érdekes sztorihoz. A kiegészítőnél azonban teljesen érthetetlen, hogy miért kell megint a Haven hadjáratral kezdeni, amikor az ember azonnal az új népet, a törpéket szeretné kipróbálni. A játék első öt-hat órája tehát szolid havenes

unalomba fullad, amit még elnéztünk a teljes játékban, de megbocsáthatatlan egy kiegészítőben. Még szerencse, hogy a sztori itt viszonylag érdekes, hála az örült királyné figurájának, aki istennőnek képzelet magát. Az egységek azonban mind a Heroes V elejéből köszönnek vissza, és egy stratégiai játékban a tisztességes sztori azért nem elég...

„A TÖRPÖK ÉLETE NEM CSAK JÁTÉK ÉS MESE...”

Aztán jönnek végre a törpék, de valahogy tőlük sem voltam elmosva: maguk a küldetések nem váltak olyan hihetetlenül érdekessé. Olyan új egységeket kapunk, mint a medvén ülő törpe meg a magma dragon, de ezektől még nem különböznek annyira mély növésű barátaink, hogy érdekesebbekké váljanak, vagy más taktikát kellene alkalmazni őket irányítva. A másik problémám, hogy míg az alap Heroes V hadjáraitak nagy része igen érdekes és változatos volt, és főleg igazi kihívás volt teljesíteni a pályákat, sokat kellett trükközni hozzá, addig a Hammers of Fate-ben (valószínűleg a panaszkodó játékosok miatt...) egyrészt elég fantáziátlanok a térképen, és különösebb szellemi erőfeszítés nélkül végigrombolhatunk mindenfajta kővel. (Legalábbis normális nehézségi szinten.) Ha pedig nagyobb erővel kerülünk szembe, akkor egyszerűen visszavánszorgunk valamelyik elfoglalt városkánkba, feltápoljuk magunkat, aztán elkenjük az ellen száját:

az alap Heroes V-tel ellentétben nem nagyon trükközik, vagy helyezkedik ügyesen a gép, hogy ezt megakadályozza...

MI-T CSINÁLTATOK VELE?

No igen... az MI... Bár a csaták során a gép továbbra is okosan harcol, a térképen valahogy butábban viselkedik, mint az alapjátékban. A városokkal alig törődik, inkább csak a nyersanyag-kitermelő egységeket akarja kézben tartani. Ez mondjuk leginkább a játék első szakaszára igaz, a hadjáratban később azért igyekeznek jobban sakkban tartani minket.

HÚZD MEG JOBBAN, MENJEN A HEROES...

Azért nem kifejezetten rossz a kiegészítő, és akik egyáltalán semmilyen érdekes újítást nem várnak, azok biztosan élvezni fogják. A leglényegesebb újdonság talán, hogy az összes városból egyszerre is vehetünk fel egységeket, így nem kell mindig elvánszorgolni a városokhoz: katonáink karavánokkal fognak eljutni hozzánk. A térképeket pedig annyira telepakolták mindenféle cuccal, hogy pusztán ezeket lootolva is szépen telik az idő... Talán bennem van a hiba, de ez a „hurrá, most már vannak törpéink is!” hozzáállás nem igazán dobott fel. Ne legyen igazam, de engem ez kezd emlékeztetni a 3DO-s Heroes-kiegészítők nagyipari termelésére...

Bad Sector

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
2 GHZ PROCESSZOR	AMD 3000+
512 MB RAM	1 GB RAM
DX 9-ES VGA	RADEON X800 GTO

Az alapjátékhoz hasonlóan nyugilódtódt picit magas felbontáson a játék.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Az örült királynő figurája érdekes
- ▲ Pár jópofa újítás
- ▼ Lassú, unalmas hadjáratkezdés
- ▼ A küldetések nem jelentenek kihívást

GRAFIKA	9
HANGOK	9
IRÁNYÍTÁS	9
HANGULAT	6
KIHÍVÁS	8
SZAVATOSSÁG	9

BAD SECTOR VÉGSZAVA:



A remek teljes játék után egy meglehetősen monoton és viszonylag érdektelen kiegészítő. Egy kicsit többet, mást vártunk a kiegészítőtől.

79%

ÉS A TÖBBI:

- Heroes of Might and Magic V 94%**
Gyönyörű grafika, újdonságok varázsa és a Heroes III játékmenetének ügyes alkalmazása.
- Heroes of Might and Magic IV 90%**
A klasszikus Heroes-fanok csalódtak benne, de nekünk valamiért bejött a Heroes IV...
- Heroes Chronicles: The Final Chapters 59%**
Amikor a 3DO nagyüzemben ontotta magából az unalmas és semmitmondó sokadik Heroes-kiegészítőt...

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA

KÖRNYEZET
ÚJ GENERÁCIÓS HEROES-VILÁG

KIADÓ
UBISOFT

FEJLESZTŐ
NIVAL INTERACTIVE

FEJLESZTŐI PORTRE
A Nival Entertainment rendkívül termékeny kis orosz csapat, amelyik sok nagyszerű címet fejlesztett már, de olyan kitörő sikert eddig egyik sem aratott – talán az Etherlords kivételével. Az igazi áttörésük a Heroes V.

GYORSLINK
1847

ROBOBLITZ

Egy ambiciózus, minden lében kanál robot, tonnányi megoldásra váró feladat, néhány vér(áramkör)szomjas ellenség, na és persze a várva várt Unreal Engine 3 – vajon mi sült ki ebből?



GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
AKCIÓ-PUZZLE

KÖRNYEZET
ÚRÁLLOMÁS,
ROBOTOKKAL

KIADÓ
NAKED SKY
ENTERTAINMENT

FEJLESZTŐ
NAKED SKY
ENTERTAINMENT

FEJLESZTŐI PORTRÉ
A Naked Sky Entertainment nevű, független Los Angeles-i fejlesztőcsapat tehetséges alkalmazottait több neves díjjal is jutalmazták már a számítástechnika más területein, ám a játékkiparban csak most először mutatják meg tudásukat a Roboblitzcel.

GYORSLINK
1544

Manapság, amikor mindenki megváltóként várja az első Unreal Engine 3-at használó nagymenő játékok megjelenését (lásd *Too Human*, *Gears of War*, *Rainbow Six: Vegas*) sokan talán szó nélkül el-siklanának a *Roboblitz* mellett. Mi azonban arra szerződöttünk, hogy megelőzzük az ilyen ballépéseket, hiszen a program, ha nem is teljes pompájában, de végre mértékadóan mutatja be a következő generációs motor képességeit.

ERŐLKÖDÉS NÉLKÜL

A *Roboblitz* koncepciója minden kétséget kizáróan igazán egyszerű. Adott ugyanis egy ür-

állomás, amelyet komoly támadás ér, és Blitzeit, a robotot bízzák meg azzal a nemes feladattal, hogy az ellenségen keresztülverekedve magát rendbehozza a védelmi ágút, és az utolsó szálág kifűstölje a betolakodókat. Mindez talán nem is hangzik túl rosszul elsőre, ám rögtön hozzáteszem: a fejlesztők egyáltalán nem törekedtek a végletekig kidolgozott játékmenerre, sokkal inkább egy egyszerű, néhol humoros, könnyen tanulható, mégis kellő kihívással szolgáló programot szerettek volna létrehozni.

NA AKKOR GONDOLKODJUNK!

Nos, megállapíthatjuk, hogy igenis sikerült nekik. Kalandjaink során ugyanis számtalanszor belefutunk majd olyan helyzetekbe, amikor nem hipergyors reflexekre és pontos célzásra – sokkal inkább logikára és józan észre lesz szükségünk. Szerencsére ezek a puzzle feladatok elképesztően változatosra sikerültek, az egyszerű ládapalogatás mellett fogunk mi sugárnyalábokkal variálni, vagy éppen első látásra le-

küzdhetetlen távolságokat áthidalni is. Utóbbi művelethez, és úgy általában véve is igen nagy hasznunkra lesz a Hovergunnak nevezett speciális fegyver, amellyel tárgyakat ragadhatunk magunkhoz, vagy lökhetünk el a távolba, egy későbbi fejlesztéssel pedig magát Blitzeit is bevonhatjuk az akcióba. Ezt úgy kell érteni, hogy egy könnyed tárgyat becélolva a Hovergunnal, robotunk magához rántja azt, ha azonban valami stabil, nehéz dolgot találunk el, akkor a sugár a főhőst fogja szépen lassan a kiszemelt helyre húzni. A tűzharcokat viszont jobb lett volna teljesen száműzni a játékból, mert ebben a formában elég unalmasak és idegőrlők.

SZEMFÉNYVESZTÉS

Amint azt már a cikk elején említettem, a *Roboblitz* az elsők között prezentálja az Unreal Engine 3 tudását, és emiatt talán azoknak is érdekes lehet, akik amúgy idegenkednek ettől a kissé gyermeteg játékmenerrel. Meg kell hagyni, a grafika tényleg észbontóan gyönyörű, bár ebben a fém, robotos környezetben azért messze nem ismerhetjük meg a motor tényleges tudását. A textúrák ettől függetlenül egyszerűen olyanok, mintha igaziak lennének, és valami eszméletlen jó a méretarányok megvalósítása is: szinte már beleszédül az ember, ha lenéz egy hatalmas mélyedésbe.

JÁTSSZ VAGY NÉZZ?

Mindent összevetve igazából egyetlen nagy gondom van csak a *Roboblitz*zel, a vele töltött hosszú órák során ugyanis egyre inkább az az érzésem támadt, hogy egy rövidke techdemóval van dolgunk, nem pedig játékkal. Ez pedig azért különösen sajnálatos, hiszen maga az ötlet, hogy számos kreativitást igénylő részt helyeztek a programba, egyáltalán nem elvetendő, a mai állapotokban

ugyanis igazán nagy szükség lenne hasonló alkotásokra. Sebaj, talán majd legközelebb, addig is legalább már képen vagyunk, hogy mire is számíthatunk az Unreal Engine 3-tól...

ashe

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIV 2 GHZ	AMD 3000+
512 MB RAM	512 MB RAM
256 MB VGA	GEFORCE 6600 GT

Megfelelő finomhangolással kiválóan futott, és szép is maradt. SP2-t igényel!

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Remek grafika	GRAFIKA	10
Változatos feladványok	HANGOK	8
Animációs problémák	IRÁNYÍTÁS	7
Gyenge lövöldözős részek	HANGULAT	7
Techdemó feeling	KIHÍVÁS	8
	SZAVATOSSÁG	6

ASHE VÉGSZAVA:



Kellemes móka ötletes, változatos feladatokkal, csak a lövöldözős részeket nem kellett volna még ennyire sem erőltetni. Techdemónak tökéletes...

73%

ÉS A TÖBBI:

Bone: the Great Cow Race	89%
Kiváló kalandjáték könnyed puzzle elemekkel. (Ha bírod ezt a fura humort...)	
The Da Vinci Code	81%
Egy remek regény gyenge filmadaptációjának borzalmas játékváltozata.	
CSIB	68%
Hangulatos nyomozgatás-helyszínelés csavaros bűntügyekkel, sajnos 2D-s pixel huntinggal.	



Az erő velem van!

Genius

Élvezetes játék mesterfokon

Genius 
Live with Ideas

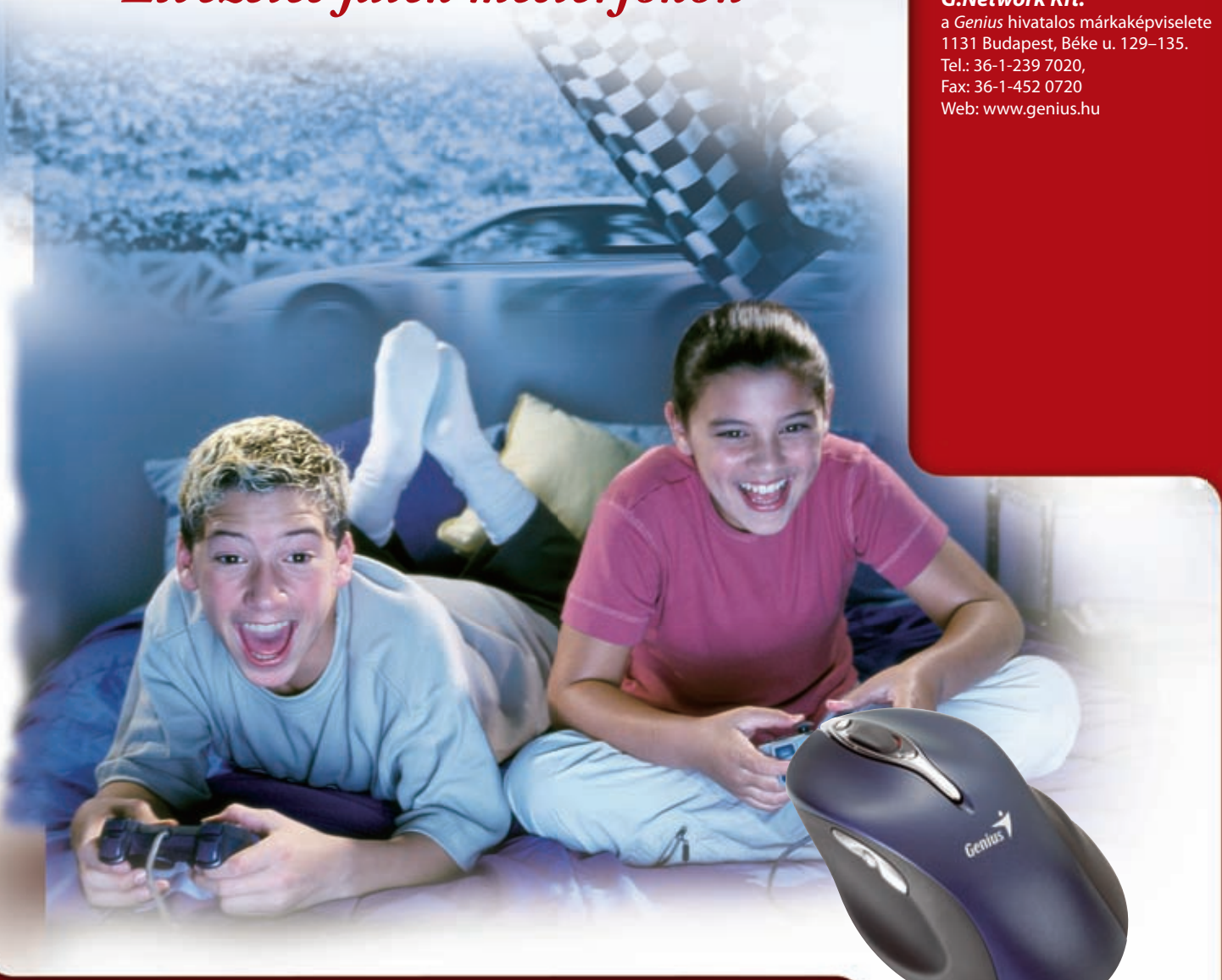
G.Network Kft.

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

Tel.: 36-1-239 7020,

Fax: 36-1-452 0720

Web: www.genius.hu



Ergo 525 lézeres egér

- Profesionális lézertechnológia
- Ergonomikus tervezés és kényelmes kezelhetőség
- Egy gombbal állítható pontosság (400, 800, 1600, 2000 dpi)
- 6,4 megapixel / s sebesség
- Fényes és egyenetlen felületen egyaránt használható
- Kéttengelyű görgetési lehetőség
- Egyéni igények szerint programozható multimédiás gombok



ErgoMedia 700

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



HS - 04SU

- Fejpántos sztereó fejhallgató
- Zajsűrítővel ellátott mikrofon



SP - HF 1250X

- 40 watt kimeneti teljesítmény
- Bemeneti (line-in) csatlakozó MP3 lejátszó illesztésére
- Esztétikus cseresznyeafa borítás



Trek 310

- 320k pixeles internetkamera
- Beépített mikrofon
- Automatikus infravörös képjavító



SpeedWheel 3

- Ergonomikus kormány pedállal



RACE

EXTRA ▶ DEMO A DVD-N

THE OFFICIAL WTCC GAME

Túraautó-szimulátorokkal az utóbbi években nem igazán voltunk elkényeztetve. A maguk idejében jónak számító TOCA és a Swedish Touring Car Championship játékok óta talán nem is jött ki említésre méltó darab. Lássuk, véget ér-e a böjt. . .

Miközben e sorokat írom, az EuroSport épp a WTCC bajnokság záró futamát adja. A makaói versenypálya több mint hat kilométeres hosszával, boxutcához hasonlóan szűk szakaszaival, valamint éles és hullámzó kanyarjaival komoly feladat elé állította a versenyzőket. Az idei hétvégét ráadásul köd és por nehezítette, amelynek köszönhetően mindkét futamra jutott tömeges karambol. A versenyek feelingjére amúgy sem lehetett panasz, igazán izgalmas csatáknak lehettünk szem- és fültanúi.

A látottak tehát megadták a hangulatot, s a versenyek végeztével izgatottan kattintottam a RACE ikonra. . . Az intró megtekintése után vegyesek voltak az érzelmeim: pont a makaói versenybe pillanthatunk bele, amelyet sejtelmes, filmes hangzású zene kísér, és mindeközben a város és az autók futurisztikus megvilágítást kapnak. A felvezető stílusát tekintve akár egy újabb Need For Speed rész indító-filmjének is elmenne. Persze nem hagytam magam ilyen könnyen elrettenteni. Ez még a menünek sem sikerült, amely látványra tulaj-

donképpen megnyerő, de a felépítése finom szóval hagy némi kívánnivalót maga után. Nem értem, miért kell megváltoztatni valamit, ami egyszer már

ott lennék – akár rágicsálhatnám is a kormányt, annyira előre van állítva az ülés. Szerencsére a fejlesztők nem spórolták ki a műszerfalat úgy, mint

» NYOMOT HAGYNAK AZ ABLAKON A ROVAROK, A FELVERŐDŐ GUMIDARABOK ÉS SZENNYEZŐDÉSEK «

jónak bizonyult. Például ahhoz, hogy egy időmérő futamot elindítsunk, hét, egymást lineárisan követő ablakon kell magunkat végigküzdeni (ezek magyarul: további események, időmérő, pálya, széria (WTCC, Mini, WTCC '87), gyártó, autó/pilóta, valamint valóság-hűség). A valóság-hűséget szerintem főleg a főtémából, mivel vélhetően azt nem akarjuk minden futam előtt módosítani. Ami még nagyon bosszantó, az a box menü, különösen az autóbéállítás: míg a SimBin korábbi játékaiban egy képernyőn lehetett megadni az üzemenyag-mennyiséget és a gumik típusát, addig itt három oldalra bontották – nem vicc, az első és a hátsó kerekek típusát is külön ablakban kell kiválasztanunk! Az említettek kivül van még néhány hasonlóan apró, de annál bosszantóbb logikátlanság, azonban azokra most nem térünk ki.

JIMMY-T MEGSZÉGYE-NÍTŐ MOTORHANGOK

Beülve az autóba meglepődve tapasztaltam, hogy alaphelyzetben – ha tényleg

előre-hátra, le-fel a pozíciónkat. A belső látvány minősége semmivel sem marad el a GTR 2-étől, sőt lesz részkép néhány meglepetésben is (lásd lentebb). Kihajtva az aszfalra, két dologra kaptam fel a fejemet: az egyik a hang, a másik a sebességérzet (vagyis annak hiánya) volt. Túraautókról lévén szó, ne várjunk dörmögő motorokat: belső nézetben jó, ha győzzük dobhártyával az erőforrások nyolcadik oktávot megközelítő hangját. Persze azért ne számítson senki igénytelen porszívóúzóásra, mint amilyen például a Screamer 2-ben volt, a motorhangok

mondjuk a Richard Burns Rallyban, továbbra is tetszés szerint állíthatjuk

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
AUTÓVERSENY

KÖRNYEZET
A 2006-OS WTCC
BAJNOKSÁG HIVATALOS
VERSENYHELYSÍZNEI

KIADÓ
EIDOS INTERACTIVE

FEJLESZTŐ
SIMBIN

FEJLESZTŐI PORTRÉ
GTR, GT Legends, GTR
2, Race... e címekkel a
svéd fejlesztőcsapat neve
felkerült a halhatatlanok
listájára. Talán nem
túlzás az állítani, hogy
pillanatszerűen nincs konkurenciájuk autószimulátorok
terén.

GYORSLINK
1891

TV SZTÁRÉRZÉS

Mely szimulátorrajongó ne álmódott volna már arról, hogy híres autóversenyző lesz. Azonban legtöbbjüknek bilibe lóg a keze, ugyanis a technikai sportok – még ha az nem is megy nekünk (lásd foci). Szerencse tehát, hogy a technika fejlődésével mindinkább átélhetjük a valódi versenyek légkörét, s vélhetően legtöbbünk nagyon tud örülni, ha egy nehezebb futamon sikerül diadalmaskodnia. Az EuroSport csatornával kötött megállapodásnak köszönhetően a versenyek visszajátszását virtuális közvetítésként tekinthetjük meg: a képzeletbeli EuroSporton a nevünk is feltűnik, így – kis fantáziával – tényleg úgy érezhetjük, hogy ott voltunk a nagyok között.

A WTCC AUTÓ

Mint azt már korábban is írtuk, a bajnokság szabályai elég cifrák (FIA), s ez vonatkozik az autókra is, amelyeknek igen sok követelménynek kell megfelelniük, viszont

a szabályalkotók sok helyen hagytak választási lehetőséget a csapatoknak. Ilyen például a váltó: az autóba 6 fokozatú szekvenciális vagy 5 fokozatú H váltó építhető

– előbbi azonban 30 kilogramm súlybűntetést von maga után. A motorban lévő hengerek száma 4, 5, vagy 6 lehet – mind-egyiknél más a megengedett maximális fordulatszám (8500, 8750, 9000 RPM).



A fejlesztők minden apró részletet jól megfigyeltek

kivitelezése határozottan igényes – csak szokni kell. Az egyéb audió hatások is teljesen rendben vannak, itt nem történt igazán komoly változás a GTR 2 óta. Elsőre rettentő lassúnak tűnnek az autók. De ez nem csak az egyenesekre vonatkozik, a kanyarokat is csak szolidabb tempóban tudjuk bevenni. A sebesség persze relatív, a 100km/h is lassúnak tűnik, ha előtte kétszáz fölött mentünk az autópályán (nem, nem mi száguldoztunk a múltkor 248km/h-val). De visszatérve a WTCC-re, itt nem is a sebességen és a hosszú féktávokon van a lényeg, annál inkább a test-test

elleni küzdelmen, amelynek ez a tempó sokkal jobban megfelel. Arról már nem is beszélve, hogy a túraautók nagyobb vezetési szabadságot adnak, így jobban lehet játszani az ívekkel, az adott versenyszituációnak megfelelően kiválasztható az éppen legmegfelelőbb. Mindez, amit itt leírtam, a játékban is érvényesül, vagyis a SimBin fejlesztői ismét jó munkát végeztek. Az irányítás kapcsán egyébként van egy tippem: a sebességfüggő kormányzást (speed sensitive steering) célszerű kikapcsolni, amennyiben van a háztartásban egy jó kormány – ez más játékokra is igaz.



Kicsi a Mini de erős

Itt még mindenki egyben van

LÁSSUK, MITŐL DÖGLIK A LÉGY...

...például a szélvédőtől. Már a SimBin előző szimulátoraiban is koszolódott az üveg, de a jelenség csak most vált igazán realizistikussá. Apróság, de mégis növeli a valóságérzetet, ahogy nyomot hagynak az ablakon a szerencsétlenségükre arra tévedt rovarok, továbbá a felverődő gumidarabok és egyéb szennyeződések. Azért nem kell attól félni, hogy egyszer csak majd nem látunk ki az autóból, ugyanis végre működő ablaktörlők gondoskodnak arról, hogy a mélyen beszáradt kosz is eltűnjék a szemünk elől, utat hagyva a világságnak. Ha már lúd, legyen kövér, a fejlesztők rátettek még egy lapáttal: a koszolódáson túl a szélvédőt megrepeszthetik a nekicsapódó kavicsok is. Apropó, sérülés: e téren is történt némi előrelépést. A megrongálódott elemek nem feltétlenül válnak le azonnal a karosszériáról, akár köröskön át is képesek fityegni rajta, mígnem végleg elfárad az anyag. A leszakadó alkatrészek természetesen a RACE-ben is sérülést okozhatnak a velük fizikai kapcsolatba kerülő többi autóban. A játék grafikája megfelel a 2006-os elvárásoknak, az autók és a versenyhelyszínek egyaránt szépen kidolgozottak. Ami kicsit zavart, hogy talán túl steril a környezet: a valódi futamban azért nem ilyen tiszták a pályák és az autók – valahogy nem jön át az az olajszag, ami a tévéközvetítésen igen. Itt még meg kell említeni, hogy sajnos a GTR 2-höz hasonlóan továbbra sem jelennek meg vizuálisan az aszfalthibák (repedések, bukkanók), így csak az erő-visszacsatolásos effektusokra hagyatkozhatunk – ezek szerencsére továbbra is kiválóak.

MINDENT ÖSSZEVETVE

Nos, nem kétséges: megszületett a túraautó-szimulátorok új királya. A lényeg, vagyis a remekül kidolgozott

pályák (Monza, Magny-Cours, Brands Hatch, Oschersleben, Curitiba, Puebla, Brno, Istanbul, Valencia, Macau) és autók (Alfa Romeo, BMW, Chevrolet, Seat, Honda, Peugeot), továbbá a dinamikus időjárás, valamint a valóságghű, élvezetes fizika adottak. Mindemellett bizonyára többeknek örömeire szolgál a két választható extra széria. Az egyikben két veterán túraautót (Alfa Romeo 75 Turbo és BMW e30 M3) próbálhatunk ki, a másikban pedig Mini Cooperekkel falhatjuk a kilométereket. Egyedül a menükbe, és az eltűzött gépigénybe tudok belekötni. Továbbá az lehet még szomorú hír sokak – különösen a modderek – számára, hogy ismét titkosították azokat a fájlokat, amelyek buherálásával testre lehetne szabni a programot. Hogy ez az új kiadó (Eidos) nyomására történt, vagy a GTR 2-ben is csak véletlenül hagyták nyitva a fájlokat, ki tudja... Közben helyszíni tudósítónk jelenti: a 2006-os év WTCC világbajnoka Andy Priaulx (BMW Team UK – BMW 320si) lett, és a márkák viadalát is a BMW nyerte 19 ponttal a Seat előtt.

DrumStick

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
1.6 GHZ	INTEL P4 3GHZ
256MB RAM	1GB RAM
64MB VGA	ATI RADEON X1600

A játék erőforrás igénye érezhetően nőtt a GTR 2-óta, pedig látványvilágában nem nyújt sokkal többet. Megmaradtak a már hagyományosnak mondható kisebb akadások is, amelyek valószínűleg kódbeli problémák következményei.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Extra autók	GRAFIKA	9
↑ Koszolódó, sérülő szélvédő	HANGOK	9
↑ Elethű törésmmodell	IRÁNYÍTÁS	10
↓ Menüelépítés	HANGULAT	9
↓ Titkosított fájlok	KIHÍVÁS	10
↓ Gépigény	SZAVATOSSÁG	10

DRUMSTICK VÉGSZAVA

Aki a GTR 2 minőségével elégedett volt, az a Race-t is szeretni fogja. Az alapok ugyanazok, csupán apróbb finomítások történtek.

96%

ÉS A TÖBBI:

GTR 2	96%
Messze az eddigi legprofibb zárt karosszériás autóverseny szimulátor, amely rendesen feladta a lelkét a konkurenciának.	
Nascar Racing 2003	92%
A Papyrus játéka viszi a prímet mesterséges intelligencia terén, 50+ AI vezette autó is realisztikus csatát tudott vívni benne.	
Toca Race Driver 3	93%
Ha a fizikájával nem is, rengeteg játékmódjával és történettel tarkított karriermódjával népszerű tudott lenni.	

ERAGON

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA

TPS

KÖRNYEZET

FANTASY

KIADÓ

VIVENDI GAMES

FEJLESZTŐ

STORMFRONT STUDIOS

FEJLESZTŐI PORTRÉ

A kaliforniai cég 1998-ban alakult, az EA és George Lucas alapította ILM veteránjaiból. A 75 állandó fejlesztőt foglalkoztató stúdió minden platformra fejleszt, PC-re készült legismertebb címek a Madden NFL '98, NASCAR Revolution és a Pool of Radianc: Ruins of Myth Drannor

GYORSLINK

1592

A Gyűrűk Ura filmek sikere utat nyitott más fantasy-eposzok nagy költségvetésű mozimegvalósítása előtt, s a Narnia után most itt az Eragon, ami természetesen nem kerülhette el a játékváltozatot sem.

Kellett nekem múltkor, a Gothic 3-nál emlegetnem a parasztfiú-hőssé-válik eshetőséget! Az Eragon máris ezzel kecsegtet. Christopher Paolini 16 évesen írta meg a saját kis fantasy-sorozatát, amelyben az egyszerű, hétköznapi kissrác főszereplő egyszer csak rájön, hogy ő nagy hatalmat birtokol, csak eddig ezt senki sem tudta... Hm. Még jó, hogy nem szemüveges és nincs a homlokán egy villám alakú sebhely. Jele mondjuk, neki is van (neem, nem egy pajkos delfin a hátsójára tetoválva), mégpedig a rúna, mely jelzi: ő a híres Sárkánylova-

sok utódja. Nem is meglepő, hogy a nyuszi hoz neki egy sárkánytojást, amelyből hamarosan kikel Saphira, a sárkány, ki hú társa lesz. Van persze még a sztoriban országot-világot rabigába hajtó gonosz varázslókirály, valami Csodaturmix, ja nem, Galbatorix, meg egy akkora kardélre kívánkozó serege, hogy senki se unatkozzon. Főleg az nem, aki parasztfiú és van egy sárkánya is.

KONZOLTÓRÓL SZAKADT

Szegény kis játékon rögtön látszik, hogy konzolra álmodták meg, még van olyan jó fej, hogy Xbox 360-hoz való, de PC-hez is használható kontrollert is ajánl saját magához minden indításkor. Látna az alapfelállást (főhős karddal, szemből katonák ezerral be), rögtön a Wars & Warriors: Joan of Arc jutott eszembe (háát csak nem heverted még ki... – mazur), s valóban, aki játszott anno azzal két és fél éve, tudni fogja, miről van szó. Látványos kombókat

csikarhatunk ki az akciógombok különböző sorrendben való nyomogatásával. Meglepetésre, a gyökerei ellenére bilentyüzeten is jól kezelhető. Persze a jó controller nem árt, mert az egeret az indítókonra kattintás után amúgy is elfelejthetjük. Bármennyire is igyekeznek a készítő RPG-nek is titulálni

művüket, attól kissé messzebb áll, mint Makó Jeruzsálemtől. Az összes kombót tudjuk már a legelső pályán; ami plusz előrelépés, az a mágia használata néhány teljesített pálya után. A Sárkánylovasok azt is tudják ugyanis uralni, így nekünk is lehetőségünk lesz tárgyakat mozgatni elémnk erejével vagy éppen tűzgolyókat dobálni. Ja, meg tárgyakat is kapunk néha (jobb kard, jobb páncél), a kipucolt pályák után, teljesen esetlegesen. RPG ruez.

NA JÓ, DE HOL REJTEGETITEK A SÁRKÁNYT?

A legnagyobb poén, amit mindenki elvárna, azok a sárkányos-fejleharapós-tűzokádós részek lennének, amiket szintén beígért a Stormfront. Sajnos ezek

ből közel sincs annyi, amennyi ildomos lenne: kábé három pályán ülhetünk Saphira hátára, hogy aztán onnan oszthassuk a jót a gonoszak ellen. Azt viszont el kell ismerni, hogy nem semmi érzés sárkányhátast birtokolni, s be-repülni vele egy óriási barlangba. Néhol, szintén kevés esetben, amikor gyalogosan gázolunk előre a vérben, behívhatjuk, hogy segítsen, de ez édeskevés. A többi esetben csak nézzük vágyakozva az átvezető mozikban, ahogy Eragon kis dumcsi után mindig lepasszolja valahová a hullólányt, aztán megint mehetünk egyedül. Illetve emberitársunk akad rendszeresen, gondolom, hogy a kissrác ne érezze magát egyedül, meg hogy legyen hová be-

ÉLJEN A MAGYAR FILMIPARI!

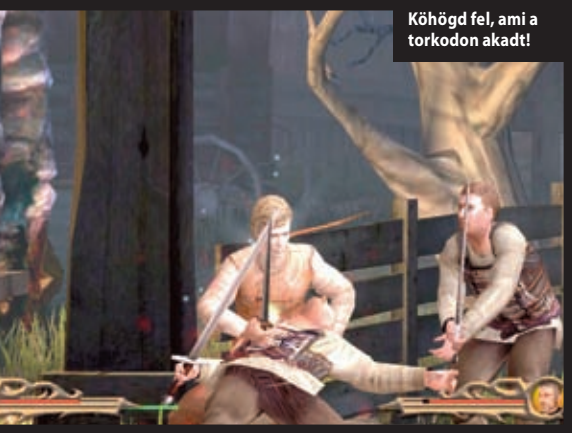
Az Eragon mozifilmét szinte teljes egészében Magyarországon forgatták, Budapesten, Celldömölkön és Pilisborosjenőn. Éppen ezért az sem meglepő, hogy John Malkovich, Jeremy Irons és Robert Carlyle mellett magyar színészek is kaptak benne szerepet, persze csak statisztaként. Láthatjuk benne Bánfalvy Ágneszt vagy Haumann „Hókuszpók” Péter fiát, Haumann Mátét is.

Aki a nagy vásznon majd gyönyörködik az alagaesiaai naplementében, gondoljon arra, hogy az élményt ő is bármikor átélheti, csak ki kell mennie egy délután a Teve-sziklához Pilisborosjenőre.

A vár díszletének maradvéka Pilisborosjenőn



Köhögd fel, ami a torkodon akadt!



lépni a másik játékosnak. Merthogy lehet kooperatívban tolni, és ez jó.

VÉGTELEN KARDCSATÁK

Kombók ide vagy oda, a dolog elég hamar unalomba fullad, még akkor is, ha maga az *Eragon* elég rövidre sikeredett, és erre nem hagyna időt. Az sem segít a dolgon, hogy végig igen szájbarágósan mutatja, hogy mit kell tennünk (jól láthatóan jelezve például, ha egy halom deszkán használhatjuk a varázserőnket, hogy lépcsőt építsünk belőlük) és hogy merre mehetünk. Ez egyébként egyszerű: mindig csak egy irányba mehetünk, a tér többi része durván le van zárva, ráadásul a lehető leglámbb módon. Azaz semmi fizikai akadály kialakításával nem fárasztották magukat a készítők, inkább a „láthatatlan erőteret” alkalmazták, ami a legillúziórombolóbb például egy tökéletes utca esetében.

A grafikai tálalás egyébként elég jónak mondható, bár semmi extra, a kombóanimációk szépen kimunkáltak. A kamerakezelés automatikus, ami néha idegesítően rossz irányba áll, de nálam még nem ütötte meg a kritikusi szintet, lehet, hogy másnál nem így lesz. Emellett legalább nagyon hangulatos zenét sikerült alátenni, eléggé epikus ahhoz, hogy megfelelő háttérként szolgáljon a küzdelmekhez. Minden pályát újrájátszhatunk, ha akarunk, de ennek nincs igazán sok értelme, mert annyira nem érdekfeszítő az események. Amiért valakinek mégis megfordulhat a fejében, az az, hogy összegyűjtse a rejtett kék tojásokat, amik mind-mind egy extra bónuszfilmecskét

ERAGON KEDVENC KOMBÓI



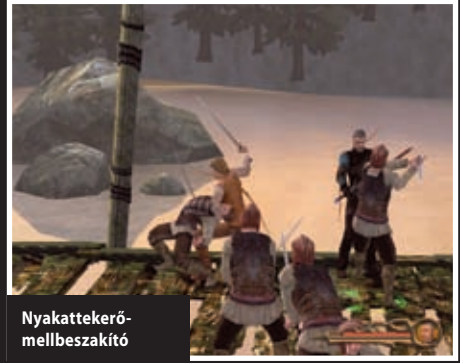
Hátulról árugró-nyakkító



Földhözszögező átalszűrő



Jó istenesen gyomorbatérdelős



Nyakattekerő-mellbeszakító

oldanak fel. Ezekből betekintést nyerhetünk a játék elkészítésének rejtelmibe, amolyan werkfilmek formájában.

MARADTAK HOMÁLYOS RÉSZEK

Megvallom őszintén, a könyvet nem ismerem, de amikor véletlenül a kezem ügyébe keveredett a film trailere, rögtön felcsillant a szemem, hiszen alapvetően kattanok a fantasy-sárkány témakörre. Általában egy film és a belőle készült játék egyszerre szokott megjelenni, most mégis egy hónappal előbb debütált az

utóbbi, s legalább azt reméltem, megtudom, miről szól a történet. Meg egyébként is, nem árt az ilyesmi egy játék mellé. Kivéve persze a *Serious Sam*-et. A fejlesztő Stormfront dicséretére legyen mondván, szép számú átvezető animációt alkottak meg, nagyon igényesen, s ezek volnának hivatottak felfedni a sztorit. Sajnos az a probléma, hogy ezt a szerepét nem tölti be, s nekem személy szerint nem nagyon esett le, hogy mi miért történik. Az oké, hogy a fővonal az, hogy Eragon a gonosz elűzését végzi pályáról pályára, de hogy más egyéb dolgok, helyszínek miért következnek egymás után, az nem igazán derül ki. Akár berakhattak volna 16 random helyszínt, megtöltve rakatnyi ellenféllel, akik csak arra várnak, hogy a kardunkba/tűzgolyónkba dőljenek. Persze ekkor már akár hívhatnánk a já-

tékot *Serious Eragon*nak is, börgatyva helyett meg járhatna farmerban.

Sam

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
1,4 GHZ	AMD 3000+
512 MB RAM	1,5 GB RAM
128 MB DX9 VGA	RADEON X1900TX

Nem volt túlzottan vasigényes, a tesztkonfigon simán elfutott.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Überkombók	GRAFIKA	7
↓ Maximálisan lineális	HANGOK	9
↓ Rövid	IRÁNYÍTÁS	6
↓ Érthetetlen sztori	HANGULAT	8
	KIHÍVÁS	6
	SZAVATOSSÁG	5

SAM VÉGSZAVA:

Már megint egy újabb közepes filmadaptáció, amit azért érdemes kipróbálni, mert csak feltűnik benne egy sárkány, nomen a kombók látványosak.

69%

ÉS A TÖBBI:

- Wars & Warriors: Joan of Arc 70%**
Az orleans-i szűz kalandozásai kellemes kikapcsolódást jelentenek, de semmi több.
- Demon Stone 80%**
LoTR: RotK-klón, ám R. A. Salvatore sztorijával, három karakterrel, Drizzt Do'Urdenne!
- LoTR: Return of the King 87%**
Látványos kombók – szintisza akció. Hiányzik belőle a Gyűrűk Ura mélysége, gazdagsága.

Barlanglátogatás sárkányháton: impresszív!

Lerúglak a térképről, öccse!

Beszélgj, hová rejtették a sztorit!



Ősgyíkon szállni élvezet!



Gyere, üssél meg!

LINEAGE 2 CHRONICLE 5 OATH OF BLOOD

Több millió gamer nem tévedhet! – állítja büszkén az NCsoft csapata. A világ egyik legnépszerűbb online szerepjátékának aktuális frissítése végre megérkezett, így mi is górcső alá vettük.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
MMORPG

KÖRNYEZET
FANTASY

KIADÓ
NCSOFT

FEJLESZTŐ
NCSOFT

FEJLESZTŐI PORTRÉ

A koreai illetőségű Ncsoft fejlesztőcsapatot még 1997-ben alapították, és azóta az egyik vezető MMO-játékokkal foglalkozó céggé nőttek ki magukat. Nekik köszönhetjük a Lineage, a City of Heroes, a Guild Wars, a Tabula Rasa és az Auto Assault programokat is.

GYORSLINK
112

A harcrendszer gyakorlatilag megegyezik a hasonzorú MMO-kban látottakkal, azaz az automatizált útváltás közben nekünk kell beszúrni a különleges képességeket és a varázslatokat, hogy kellően hatékonyak legyünk. A játék legnagyobb erőssége mindig is a számtalan felvehető kaszt volt, 20-as szinttől kezdve ugyanis elkezdhetünk specializálódni, és a végén akár olyan érdekes karakterosztályok bőrébe bújhatunk, mint a Bishop, az Elemental Summoner, a Phantom Ranger vagy a Bounty Hunter. Az élet egyébként is magas szinten indul be igazán, amikor már nagy klánok és szövetségek

tagjai lehetünk, várostromokon és sárkányraideken vehetünk részt. Sajnos azonban semmi sem tökéletes: a *Lineage II*-t számos kritika érte a sok helyütt sivár, kidolgozatlan tájért, a lassan beinduló játékmenetért és az elhanyagolt PVP-részért, nézzük is meg gyorsan, hogy milyen területeken sikerült érdemi újítás hoznia a legújabb frissítésnek.

HOVÁ TARTASZ?

Először is itt vannak az új helyszínek: Rune-en belül konkrétan három, Schuttgartban pedig öt eddig felfedezetlen terület érhető el. Átlagos

» KLÁNOK ÉS SZÖVETSÉGEK TAGJAI LEHETÜNK, VÁROSTROMOKON ÉS SÁRKÁNYRAIDEKEN VEHETÜNK RÉSZT «

kalendor mondjuk nemigen fordul meg erre felé, hiszen néhány kivételtől eltekintve 50-es szint alatt gyakorlatilag esélyünk sincs a túlélésre, a nagy tapasztalattal rendelkező, rutinos, vén rókák azonban találhatnak itt mindent, mi szem-szájnak ingere. A készítők esküdöztek, hogy hangsúlyosabbá teszik a sztorivonalat és a küldetéseket, ennek megfelelően sikerült sok, aránylag változatos, értékes jutalmakkal kecsegtető questet beszúrni ezekre a területekre. Nem szabad megfeledkezni persze a velük járó tetemes mennyiségű tapasztalati pontról sem, a maximális szinttartárt ugyanis kitöltik 80-ra, így még a legelszántabbknak is hosszú tekerbe telik majd, mire elérik a csúcst.

RIVALIZÁLUNK

Az MMORPG-k egyik legfontosabb része a Player versus Player küzdelem, a *Lineage II* eddig sajnos nem domborított túl jól ezen a területen. A *Chronicle 5*-nek végre sikerült felkavarnia az állóvizet, ami elsősorban a képességek megújításának köszönhető: mostantól ugyanis minden karakterosztály teljesen egyedi vonásokkal bír, megvannak az előnyeik és gyengeségeik. Taktikánkat tehát mindig aktuális ellenfelünkhöz kell igazítanunk, különben csúnya véget érünk. Kibővült továbbá a klánrendszer is, a szervezetek magasabb szintekre

csupán szeretnél egy jó játszani, akkor mindenképpen próbáld ki exkluzív trial verziókat, nem fogod megbánni!

ashe

HARDVER

MINIMUM	EFFEL TÖLTÜK
PIII 800 MHz	AMD 3000+
256 MB RAM	512 MB RAM
32 MB VGA	GEFORCE 6600GT

Tökéletesen fut egy mai átlagos konfiguráción is. Internetkapcsolatot igényel!

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

80-ra kitölt szinthatár	GRAFIKA	6
Fejlesztett PVP	HANGOK	6
Új lehetőségek klánoknak	IRÁNYÍTÁS	8
Elavult engine	HANGULAT	8
Csak magas szinten izgalmas	KIHÍVÁS	7
	SZAVATOSSÁG	9

ASHE VÉGSZAVA:



Hála a sok-sok újdonságnak, a rajongók továbbra is imádní fogják, akit azonban már lekötött egy rivális játék, annak nem érdemes váltania.

83%

ÉS A TÖBBI:

World of Warcraft	97%
Ismeretlen játék egy névtelen fejlesztőcsapattól ©.	
Guild Wars	91%
Rendkívül népszerű havidíjmentes CORPG.	
City of Heroes	84%
Az első szuperhős MMO jó fogadtatással.	

SNOOPY VS THE RED BARON

Muszáj megkérdezni: ez vajon kinek jutott az eszébe? Gyermekkorunk elbűvölő és érzelgős kutyája hirtelen egy első világháborús légi csata résztvevője lesz, ahol keményen osztja az ellent. Garfield meg partra száll majd Normandiában?

Most komolyan! Alig van a világon olyan rajzfilm, amely erőszakmentes környezettel vált kultusszá, ahol a macskát nem lapítja szét vasalóval az egér, és ahol a kacsát nem lövi torkon tíz perc alatt negyvenszer a dadogós vadász. Imádjuk persze ezeket is, de Snoopy egészen más. Ő volt az érzelgős gyerekek kedvenc kutyusa, persze a bögőmasina Charlie Brownnal közösen, akik világszerte nagy rajongótáborra tettek szert. Egyszerűen azért, mert ártatlanok és aranyosak voltak, és kész. Erre 2006 végén valami elmebeteg kitalálta,

hogy Snoopy aludjon el kis házában, és álmában legyen egy hős pilóta, aki duplászárnyas, első világháborús géppével menti meg a világot a gonosztól. Legyen mindenhol puskaropogás, kőkérmény akció, persze azért csináljuk meg viccesre a dolgot, például paradicsomot lőjön ki az ágyú. Hát, gratulálunk!

KUTYAÜTŐ PILÓTA

Persze, értjük mi a viccet, aranyos, hogy a repülőre felszerelhető 25 fegyver mind vicces dolgot lő ki, és helyes a sok irányítható karakter Snoopy mellett, mint Charlie Brown, Woodstock, Linus,



És Snoopy halomra lövi azokat, akik tegnap este nem nézték a rajzfilmjét

Lucy, Marcie és Sally, és nagyon király, hogy lehet légi versenyeken részt venni, meg online multiplayerben egymással és egymás ellen nyomulni. Ha mi is értelmi fogyatékosok lennénk, akkor talán még örülnénk is neki, de ez itt nem így megy, és nem tudunk napirendre térni afelett, hogy milyen perverz elgondolás alapján lehet a világ egyik legaranyosabb kutyáján egy duplászárnyas repülőgép pilótájának megtenni, majd harcba bírni. A kis sárga Woodstock meg utánfutón repül, és duplacsövű géppágyúval reszeli le az ellenséges erőket! Ez olyan végtelenül abszurd, hogy egy világ dől össze a szerencsétlen gyerekekben, aki Snoopyt akarja látni, és egész

életében rózsaszín pelenkával dörszöli majd az arcát, vagy az ujját szopva csapkodja a fejét a radiátorhoz. Kínos!

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

70%

FEJLESZTŐ:
NAMCO BANDAI
KIADÓ:
NAMCO BANDAI

Bird computer
www.birdpc.hu

1114 BP, Móricz Zs. körtér, Ménesi út 2. - tel: 2791246
6722 Szeged, Tisza Lajos krt. 65. - tel: 62-541012

AsRock sAM2 AliveNF4G Sempron 2800+ Box
512/400 Kingmax RAM
Samsung 80GB HDD
LG DVD író, fekete számítógéphez
350w tápegység
billentyűzet, egér
Bruttó: 67.190,- **Nettó: 55.992,-**

Asus P5LD2 SE alaplap Intel Core2Duo E6300 - 1,86GHz
2x512/800 Kingmax RAM
Inno3D 7600GT
Samsung 250GB HDD
Pioneer DVR111 DVD író
fekete számítógéphez
400w tápegység
billentyűzet, egér
Bruttó: 181.190,- **Nettó: 150.992,-**

Samsung 920N 19" 8ms 1280x1024 75Hz 3 év garancia
Bruttó: 47.390,- **Nettó: 39.492,-**

Samsung 920N 19" 8ms 1280x1024 75Hz 3 év garancia
Bruttó: 58.790,- **Nettó: 48.992,-**

Sulinet Expressz
December 31.-ig

Bird Computer, ahol az alacsony árak fészkelnek!
Részletes árlistánkat megtalálja a www.birdpc.hu weboldalon!
Áraink tájékoztató jellegűek, a készlet erejéig érvényesek. Nyomdhibákért, elírásokért felelőseget nem vállalunk. Az árváltozás jogát fenntartjuk. A hirdetés nem minősül ajánlattételnek. (2006.11.13. árak, friss árainkat a weboldalonunkon találja)

ALIEN computers

1077 Bp., Király u. 69. (az Eötvös utcánál)
Tel: 413-0450 info@aliencomputers.hu
Ünnepi nyitvatartás a WEB-oldalon !!!
www.aliencomputers.hu

Konfigurációk: 3 év garanciával!
INGYENES ÖSSZESZERELÉS, TESZTELÉS!
Számítógépek munkahelyre, otthonra
csúcsgépek játékokra, videószerkesztésre,
grafikai munkára; brand gépek, szerverek
Visszaadás, szervíz (kiszállással is)
Rendszerek tervezése, építése,
karbantartása, üzemeltetése
NÉZZE MEG AZ ÁRAINKAT III MEGÉRI III

Acer, Alabacomp, Asus, Dell, Gigabyte, Fujitsu-Siemens, Toshiba és más márkák + kiegészítők
NOTEBOOK, PDA, GPS, TFT, PROJEKTOR AKCIÓK
Házhozszállítás az egész országban!
Az akciókról, árakról a WEB-oldalon, telefonon illetve az üzletben kap felvilágosítást!

Samsung TFT-k (3 év garancia, DVD)
2ms 19" 931C 80.800 96.960 17" 731BE 61.250 73.500
ajándék: 5ms 20" 2048 87.500 100.000
6ms 19" 971P 104.200 125.000 17" 770P 71.975 85.170
8ms 19" 920N 48.975 60.700 17" 720N 42.200 50.000
Sony 8ms, DVI 19" 59.500 71.000 17" 49.850 58.740
Daewoo HL720AD 17" DVJhangszóró 40.975 49.170
Acer AL 1906ASD 19" 8ms., DVI 51.400 61.000
fekete-fehér és színes lézernyomtatók,
multifunkciós készülékek AKCIÓS áron
Nem találta az árlistán? Kérjen ajánlatot!

Videokártyák, alaplapok akciója 3 év garanciával!
Gainward 8800 GTX 384 bit 768 MB 144.500 171.000
8800 GTS 110.300 132.300 7900 GS 44.275 51.000
7600GT 33.350 40.000 7600 GT GS AGP 42.000 50.000
HIS 1900XT IceQ 63.400 76.000 1900XT 57.300 66.700
Sapphire 1950XTX 98.975 118.700 1950Pro 42.900 51.000
Asus M2N-E 20.900 25.000 A8N-SLI SE 16.975 20.570
Core2Duo lapok (3 év gar): MSI P965 NeoF 26.200 31.000
Asus P5B dlx. 38.500 46.200 P5W DH dlt. 48.825 58.500
3 év garis HDD-k: Seagate 7200.10 SATA2 16MB 1
250GB 17.325 20.700 320GB 20.825 24.900
500GB 42.550 51.000 750GB 73.975 88.770
WD 10MB 320GB 21.600 25.000 500GB 37.975 45.070
AMD A64 939 3200+ 13.275 15.000 3700+ 15.850 18.000
AM2 X2 3800+ 31.900 38.200 X2 4200+ 37.100 44.000
PentiumD 805/2.66 18.525 22.200 820/2.8 19.150 23.000
Core2Duo E6300 34.775 41.700 E6600 65.000 76.000
új !! LG BW-H10N 4" blu-ray név 173.975 208.770
DVI din. LG H20L 6.650 7.900 NEC17173 7.200 8.000
Corsair TwinX2 DDR2:800 2*1GB 64.800 77.500
A-DATA 2 GB küt: 2*1GB/500 MHz 46.500 55.000
GEIL DDR2:800kit 1G 30.975 37.170 2G 60.850 73.000
A-DATA 1 GB DDR2 küt: 2*512/1GHz 38.400 46.000
DDR2:800 512M 12.100 14.500 1G 24.650 29.500
KARÁCSONYI LOGITECH AKCIÓK !!!

Üzletünk kiemelt márkákból, a legjobb árakkal, választékkal (hálózati eszközök is is), akciókkal
GIGABYTE NOOTEBOOK-OK (2 év gar!)
G-Style N521U (15" XGA, CM 1.4, 256 MB, 40 GB, DVD-RW, USB2, 1394, LAN, WLAN) 135.200 162.240
GEIL DDR2:800kit 1G 30.975 37.170 2G 60.850 73.000
A-DATA 1 GB DDR2 küt: 2*512/1GHz 38.400 46.000
DDR2:800 512M 12.100 14.500 1G 24.650 29.500
CPL RAM/HDD módosítható, a garancia 3 évre bővíthető!

GIGABYTE TECHNOLOGY

Csúcsmínőség, 3 év garancia (notebook 2 év) !!!
7300 GT turbo 18.100 21.200 7600 GT silent 20.000 44.000
K8NF-9 15.125 18.000 a Core2Duo-s silent lapok:
GA-965P D54 38.500 46.200 GA-965P DQ6 47.400 56.000
házik: Triton 15.400 18.000 Aurora (alu) 22.100 26.500



Hát ez egy igazán kellemetlen helyzet

MADE MAN

A Godfather és a Scarface nem túl elsöprő sikere után nem volt remény-nyel kecsegtető, amikor megtudtuk, hogy egy újabb maffiajáték kerül év végére a boltokba, amely a Made Man nevet kapta. Aztán kaptunk egy levágott löfejet, így végül azért csak leteszteltük.

Gyakran az ilyen kelletlen pillanatokban érik a legnagyobb meglepetések az embert. Miután semmi jóra nem számítottunk a nagynevű testvérek sorsának ismeretében, a Made Man egészen jó benyomást tett ránk. De már az elején kíméletlenül őszinték leszünk: mindez nagyrészt azért van, mert kifejezetten bukást kerestünk a produkcióban. Nos nyugodt szívvel kijelenthetjük, hogy a Made Man nem lesz bukás, sőt, a maga maffiás GTA stílusában egészen kellemes végeredményt mutatott. Története csinos egyveleg a Godfather és a Scarface összetevőiből vegyítve: hősünk, Joey Verola a hatvanas években Vietnámban harcol, és a kemény katonai évek után nem találja a helyét Amerikában. New York utcáin a bűn az úr, így ő sem marad ki a hetvenes évek szennyeséből, életének nagy felemelkedéseit és bukásait kísérhetjük végig a Made Manben. Ez azért érdekes, mert a játék sokban inkább filmszerű, mint a nagynevű adaptációk a híres maffiafilmekből.

JÓL ELTALÁLT KOPPINTÁS

Ezt az alkotást Joey Verola sztorija teszi hitelessé, amelynek írói között egyébként régi maffiatagok is megtalálhatók. Itt megtudhatjuk milyen az, ha a barátunk árul el minket, ha mi árulunk el másokat, mit jelent a családban az előrelépés, és még

sorolhatnánk. Aki ismerős ebben a témában, sejtí miről is van szó. Pont ezért lett átlagon felüli a SilverBack Studios alkotása, kár, hogy a játék már nem tudja ezt a szintet hozni. Bár a grafikával nincs sok gond (átlagosnak mondható, de ez a szimultán konzolos fejlesztésnek köszönhető), a hangulat is a helyén van, az irányítással azonban már akadtak gondok. A játékmennet sem veri földhöz az embert, mivel hatalmas koppintásról van szó, de hát ebben a stílusban ma már nehéz újat mutatni. Az MI-vel is akadtak gondok, és a fedezékből ostoba ellenfelekre való lövöldözés sem nyugózott már le egy óra után. Sok apró hiba rontja az összképet, mégsem akarjuk lehúzni a Made Man, mivel zseniális történettel és atmoszférával lépett fel, ami azért nagy jó pont. Érdemes kipróbálni, lesznek vele kellemes órák.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

75%

FEJLESZTŐ:
SILVERBACK STUDIOS
KIADÓ:
MASTERTRONIC

THE SIMS 2 HAPPY HOLIDAY STUFF

Az lesz már egy különleges hónap, amikor nem jön ki valami új, groteszk kiegészítő a Sims 2-höz, és nem kell megint telerakni virtuális házunkat elborult cuccokkal, miközben virtuális családukból újfent bohócot csinálunk.

Kétség nem fér hozzá, hogy a Sims borzasztóan addiktív játék, és persze mindig kell az újdonság varázsa, de amikor már limitált időkorláttal forgalmazott, karácsonyi kiegészítő is megjelenik hozzá, akkor a legedzettebb játékos szeme is tikkelni kezd. Ugyanis legalább karácsonykor lehet a családdal lenni, kidekorálni a házat, vagy díszíteni a karácsonyfát, erre most ezt is lemodellezték, hogy virtuális életünk pöffeszkedjen el, ha már van erre lehetőség. A Maxis valóban nem bízik semmit a véletlenre, a rengeteg jobb-rosszabb rókaőr lenyúzása után, most az ünnepi Sims is megérkezett, ahol a karácsony körüli felhajtást mutathatjuk be Simjeinknek, akik persze élvezik is a nagy sürgést-forgást, az ünnepi tennivalókat, és persze az új cuccokat a házban, amelyek a legvadabb elképzeléseinket is felülmúlják.

VAN ZSÁKODBAN MINDEN JÓ

A Sims 2: Happy Holiday Stuff jó szokás szerint első körben a dekorációs és luxuscikkek áradatára megy rá, összesen 60 darab kiegészítő, bútor és díszítő eszköz áll rendelkezésünkre, hogy a legvadabb amerikai álmod is megszügyenítő családi giccsparádét rendezzük

kedvenc Simjeink házában. A világitó rénszarvas a kertben, a parádés égősor, apu groteszk Mikulás-jelmeze, hőmberszobrocska a hálószobában – ilyen, és ehhez hasonló hangulati elemeket képzeljünk el, a jó ízlés határait erősen súrolva. Persze a magamutogatós lakberendezés után a szomszédság elkápráztatása következik, karácsonyi partik körítésében, ahol mindenki felveheti a legidétlenebb ünnepi ruháját és jelmezét, hadd süljön ki a monitor a rikító színektől. A virtuális családnak persze jót tesz ez a felhajtás, csak közben az igazi családuknak néz majd kérdőn, hogy miért nincs feldíszítve az igazi fa a nappaliban. A válasz egyszerű: a marketing áldozatai lettünk. Ho-Ho-Ho!

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

55%

FEJLESZTŐ:
MAXIS ENTERTAINMENT
KIADÓ:
ELECTRONIC ARTS



És még Gandalf is eljött a karácsonyi bulira!

ILLUMINATED EGÉRPAD

FIGHT MOUSE 2000DPI ADVANCED LÉZER

LIGHTBOARD XL2



ÚJ!



Élettartam: 50.000 óra

AIRGUARD HYSINT

A HYSINT BOLTOZ CSAPÁRTÁZÁS GARANTÁLJA A CSENDES MŰKÖDÉST ÉS A HOSSZU-HOSSZU MŰKÖDÉSI IDŐT.



LANBAG HORDTÁSKA

REVOLTEC

FÉNYCSÖVEK

- Kék, zöld, UV, vörös, sárga, fehér
- 30cm-es és 10cm-es dupli csöves készletekben
- Hideg katódsöves fényforrás
- Nagy fényerő mellett minimális melegedés.



NEON FONAL
Világító "fonal"
Színek: türkiz, piros, zöld
Hossz: 15 vagy 25 cm



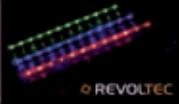
LIGHTMOUSE PRECISION

USB és PS/2 csatlakozók
Kábel: 1,8 m, 800 dpi



UV AKTÍV S-ATA KÁBELEK

- UV-aktív kék, narancs, ezüst, sárga és fekete színben
- 90°-ban elforgatott csatlakozó
- 50 és 100 cm-es változatban



METEOR
12 LED-ből álló fénycső
Hossz: 312 mm
Szín: Kék, piros, zöld

"BUBBLE LIGHTS"

A fénycső anyagában kis buborékok törlik meg a fényt, ami különleges fényjátékot eredményez.
Hossz: 164 mm Szín: Kék, piros, zöld



IDE ÉS FLOPPY KÁBELEK

- UV-aktív kék és narancs, ezüst, sárga és fekete színben
- IDE 48, 60 és 90 cm
- Kapható 48 cm-es floppy kábellek is



Y-TÁP CSATLAKOZÓ

Világító, villogó csatlakozó
- UV-aktív narancs



VENTILÁTOR ÁTALAKÍTÓ

80-80mm, 80-120mm ventilátor szűkítő
Segítségével növelhetjük hűtésünk hatékonyságát fűrés-faragás nélkül

Anyag: Akriil vagy UV-aktív acél
Mérete: 80-80mm vagy 80-120mm



ZAJCSÖKKENTŐ KÉSZLET

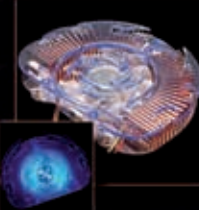
- Magas hatásfokú zaj elnyelő
- Magas minőségű
- Könnyű beszerelésű

VIBRÁCIÓ ELNYELŐ

Anyag: Szilikon
Kapható: ATX tápegységekhez, 80mm és 120mm-es ventilátorokhoz

AKTÍV HŰTŐK

Graphic Freezer - VGA hűtő
Rész hűtő, 2.700RPM-es, LED-es ventilátorral
Felhelyezhető az összes ATI és NVIDIA grafikus kártyára!



HDD hűtő ALUMÍNÍUMI
Levegő száll: 24,00 dm³/s
Zajszint: 26 dBA

Chipset hűtő - aktív
Zajszint: 22 dBA

Nvidia Geforce 4 TI és FX sorozat
ATI Radeon 8500 - 9700-es sorozat. Rész, 24dBA

PASSZÍV HŰTŐK

Chipset hűtő
Anyag: Alumínium
Szín: kék és piros
46 x 37 x 25 mm

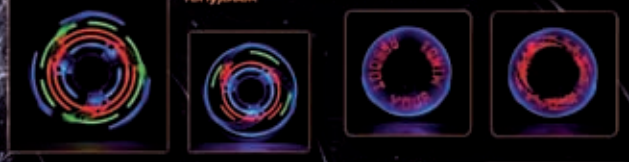
BIGA hűtő
Anyag: Réz vagy alumínium
Méret: 20 x 20 x 15 mm

Memória hűtő
Anyag: Réz
Platina, arany, réz, fekete

REVOLTEC "LIGHTWRITER"

Az SMD LED-ek és a beépített hőmérőszonda szenzor segítségével egyedülálló módon írja ki az aktuális levegő hőmérséklet értékét különböző effektek kíséretében. Kívülön használhatjuk a ház belső hőmérsékletének mérésére

REVOLTEC "DISCO LIGHT" Fordulatsz.: 2000 RPM
Levegő száll: 17 CFM
Zajszint: 29 dBA



CSENDES VENTILÁTOR CSALÁD

8 cm, 9,2 cm és 12 cm-es változatban
Szín: mély kék, mély piros

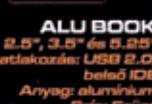
8 cm-es
Levegőtű: 25,4 Cfm
Zaj: 21 dBA
Fordulatsz.: 2000 RPM
8,2 cm-es
Levegőtű: 30 Cfm
Zaj: 21,5 dBA
Fordulatsz.: 1900 RPM

12 cm-es
Levegőtű: 45,2 Cfm
Zaj: 22 dBA
Fordulatsz.: 1800 RPM



VENTILÁTOR SZABÁLYOZÓ

4 Csatlakozás, 3,5"-os
Kék, fekete, ezüst



ALU BOOK

2,5", 3,5" és 5,25"
Csatlakozás: USB 2.0,
belső IDE
Anyag: alumínium
Szín: Ezüst

SNAKE LIGHT

USB-n lámpa notebookhoz
- Hajlékony fém cső
- LED-es fényforrás
- Kapcsolóval
- Hossz: 30cm



WINDOW KIT

Segítségével számítógépünk oldallapjába betekintő-ablakot alakíthatunk ki

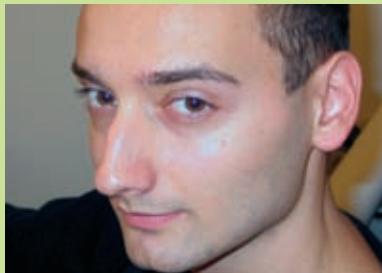
REVOLTEC

www.flash.hu

FLASH-POINT

MÉLYVÍZ

Szerkesztői jegyzet



Halió! Azt kell, hogy mondjam, igazán mozgalmasra sikerült az év utolsó Mélyvíz rovata. A nagy gyártók úgy látszik, rendre megérik a lapleadási dátumaikat, de szerencsére valahogy mindig sikerül betuszkolni a lapba az érdekességeket. Mint ahogy az most is történt az AMD 4x4 rendszerével, mely megkísérli a lehetetlent, azaz visszahódítani az Intel által birtokolt "legerősebb asztali gép" címet. Emellett persze sok más érdekes dolog is történt velünk, kipróbáltuk például az első, boltban kapható GeForce 8800GTX-et és a kistestvért, a GTS-t, leteszteltünk és összevetettünk tíz Intel és tíz AMD processzort, hogy világosan kiderüljön a processzorok jelenlegi ár/teljesítmény sorrendje. Sőt a GSTV-ben ismét a hardverek iránt érdeklődőket riogatjuk ZeroCoolal. Végül egy közérdekű hírt is elújságolok csak Nektek. Ebben a számban egy új teljes verziós szoftvert, az MP Desktopot csomagoltuk Nektek a fa alá, mely remélhetőleg sok spamet és még több vírusos levelet fog nektek is kiszűrni. Kellemes Ünnepeket Kívánok mindannyiótoknak, tisztelettel, **Mady**.

44 QUAD-CORE CPU = 9000 PENTIUM PRO

Az Intel legújabb bejelentése szerint 44 darab quad-core Xeon 5300 processzor mintegy 1,8 TFlops teljesítményre képes – ez 9000 darab, 10 éve piacra került Pentium Pro teljesítményének felel meg. Az akkori konfiguráció 1500 négyzetláb (mintegy 140 négyzetméter) helyet foglalt volna el és 800 000 wattot fogyasztott volna. A quad-core chipek elférnek egy 16 négyzetláb méretű szerverbe (ez mintegy 1,5 négyzetméter), és 10 000 wattnál kevesebbet fogyasztanak. Az említett quad-core proci – munkaneve Clovertown – voltaképpen két Xeon 5100-at kombinál egybe.



MEGJELENT A WII

A versenytársainál jóval kevesebb lóerőt hordozó konzolt viszonylagos „gyengesége” ellenére is forradalmának tartják nagyon sokan. New Yorkban, a Times Square-en, a Toys R Us nevű boltban került sor a játékgép gigantikus premierjére, ahol 3000 játékos kísérte figyelemmel az ünnepséget. A Wii körül semmi botrány nem volt: csak jópofa reklámok, amelyeken keresztül az is megkedvelte a konzolt, aki esetleg eddig idegenkedett tőle. Mindemellett jól előkészített volt a piacra kerülés: a kezdőkészletet szétkapkodták a kedves vevők, de a Nintendo hetente szállít majd újabb adagokat, nem úgy, mint a PS3 esetében.

Természetesen az amerikai Nintendo elnöke is jelen volt az ünnepélyes nyitányon – ő volt az, aki egy igazi hardcore gamernek, Isaiah „TriForce” Johnsonnak átadta az első gépet. A Wii egyébként nem annyira grafikus képességeivel, mint inkább egyedülálló kontrollereivel próbál kitűnni a konkurens gépek közül. Ez ugyanis amellett, hogy vezeték nélküli, ha lovagot játszunk, kardként, ha lopakodó titkos ügynököt, pisztolyként, ha sztárteniszezőt, akkor pedig teniszütőt testesít meg. A készülék mintegy 70 000 Ft-os áron szerezhető be.

PS3 - ERŐSZAKOS JÁTÉK NÉLKÜL IS ERŐSZAK...

November 17-én került a boltokba Észak-Amerikában a PS3. Ez a hír igaz, ámde mégse: akkora volt az előrendelés, hogy a polcokra alig került készülék. Az eredetileg is erősen alultervezett 2 millió darab helyett ugyanis mindössze 500 000 került eddig a boltokba az Egyesült Államokban. Ennek is köszönhető, hogy az 599 USD utcai ár több mint háromszorosáért, 2000 dollárért lehetett megszerezni a konzolt a valóságban: az eBay-en. A boltokban ugyanis már az előrendelési időszakban eladtak mindent, hetekkel ezelőtt. Technikai problémák állnak a háttérben: a Blu-ray diódák korlátozott gyártókapacitása visszafogja az optikai meghajtó gyártását, és a processzortermelés selejtaránya sem alakult a tervek eszerint. A DailyTech online lap értesülései szerint helyenként erőszakotl sem riadtak vissza a játékrájonók. Várakozás közben Putnamban (Connecticut) egy férfit lelőttek, mert bátran nehezményezte két fegyveres betolakodását a sorba. Másutt a megbolydult várakozó tömeget a rendőrségnek kellett megfékeznie, és akadt olyan is, aki a konzolért (szó szerint) futott versenyben sérült meg. Hongkongban és Tajvan szigetén is november 17-én indították útjára a konzolt. Az európai bevezetést 2007 márciusára tervezi a Sony. De addig bármi közbejöhethet...



EGYRE TÖBB TENYÉRGÉP A VILÁGBAN



Ez év harmadik negyedében rekordmennyiségű, azaz 4,5 millió PDA talált gazdára a világban: ez éves szinten majdnem 32 százalékos növekedést eredményezett. Ezzel egy időszakban a gépek átlagos eladási ára 13 százalékkal csökkent. Ez főleg annak köszönhető, hogy azok a készülékek, amelyek mobiltelefonok is egyben, nyomott áron kerülnek forgalomba.

A PDA-k 62%-a már mobiltelefonálásra is használható, egy éve ez az arány 49% volt. A legkeresettebb PDA továbbra is a BlackBerry, de a Nokia E61 és E62, a Motorola Q és a Sidekick 3 is kelendő. Az USA-ban a SideKick igazi divattárgy lett, főleg e-mailezésre használják.

A legnépszerűbb Blackberytől a harmadik negyedében 514 ezer példány fogyott, második helyen a Palm áll, de eladásai egyre csökkennek. Harmadik helyen a HP áll annak ellenére, hogy PDA-eladásai 33 százalékkal csökkentek.

HASZNÁLT AMD GYÁRTÓSOR ELADÓ

Orosz hírforrások szerint az AMD eladja használt gyártóberendezéseit egy orosz cég számára. A Zelenograd Angstrom a világ második legnagyobb CPU-gyártójának „levetett” gyártósorait vásárolja meg, amelyen nagy mennyiségben tudnak majd termelni. Az üzlet értéke elérheti a 250–300 millió dollárt. A gyártósorokon 130 nm-es technológiával 12 millió lapkát lehet majd előállítani. Az



eszközöket az AMD drezdai gyárából vásárolják. Szétszerelik, majd Zelenograd városában összerakják újra, az üzem 1 milliárd dollár értékben fog előállítani termékeket. Az AMD oldaláról az üzletet elősegítette, hogy ezeket az eszközöket nagyon drágán szerezték be, így a már nem használt gépsorok értékesítéséből szép hasznot húzhat a cég, egyébként csak porosodnának a gépezetek egy csöndes sarokban.

IPOD-KOMPATIBILIS LÉGITÁRSASÁGOK

Egy-egy hosszú úton nagyon jólesik az embernek elővennie hordozható mp3 lejátszóját, hogy a repülőgép fedélzetén is hallgathassa kedvenc zenéit, esetleg megnézhesse kedvenc filmjeit. Azonban ezek a készülékek az egyre modernebb akkik ellenére is gyorsan merülnek, és képernyőjük sem túl nagy. Ezért az Air France, Continental, Delta, Emirates, KLM és United légitársaságok új iPodos szolgáltatásokat

vezetnek be gépeiken 2007 közepétől. Olyan székelt helyeznek el a fedélzetben, amelyeken iPod töltésre alkalmas csatlakozók vannak, sőt a készüléken tárolt videókat az utas előtti szék hátában található videopanelen át lehet nézni. Emellett az Apple együtt dolgozik a Panasonic Avionics Corporation céggel, hogy minél több légi járaton legyen hasonló lehetőség.



Rövid hírek

HARDVER

Az AMD átnevezi az ATI-tól „örökölt” alaplap chipkészleteit: a mostani CrossFire Xpress 1600 elnevezést (RD480) AMD 480X CrossFire váltja majd, míg a CrossFire Xpress 3200 (RD580) várhatóan AMD 580X CrossFire lesz majd. A chipkészletek az átnevezésen kívül nem változnak.

[HTTP://WWW.AMD.COM](http://www.amd.com)

Két héttel az NVIDIA legújabb, csúcsteljesítményű GPU-jának, a G80-nak a megjelenése után a gyártók gyér keresletről panaszkodnak. Hiába alkotott a kártya kiemelkedőt a teszteken, hiába aratott szakmai sikereket, hiába nem voltak szállítási nehézségek, az eladások egyelőre nagyon lassan csordogálnak. Pedig a kártyák mind technikailag, mind teljesítményben jelenleg a csúcstól képviselik. Várhatóan az igazi tömeges eladásokat a jelenleg GeForce 8600-ként emlegetett sorozat jelenti majd. Elemzők szerint a GeForce 8800-ak egyszerűen drágák, és akik DirectX10-es kártyát szeretnének, azok inkább megvárják az olcsóbb modellek megjelenését.

[HTTP://WWW.NVIDIA.COM](http://www.nvidia.com)

Tajvani komponensgyártók előrejelzései szerint hamarosan olyan Apple noteszgépek jelenhetnek meg, amelyekben AMD processzor kettyeg. Az ATI, amely immár az AMD része, már régóta megtalálható grafikus megoldásaival az Apple gépeiben, s most állítólag ennek oldalvívén a második legnagyobb processzorgyártó is befuthat. A hírt erősítheti, hogy már készül is az AMD első mobil platformja a Centrino mintájára. A pletykát egyik gyártó sem hitelesítette még.

[HTTP://WWW.APPLE.COM](http://www.apple.com)

Az óriás notebookjairól híres Clevo új csúcragadozót dob piacra: a Clevo M590KE 20,1 hüvelyk képátlójú, GlareType kijelzője csak WSXGA+ (1680x1050 pixeles) felbontást ad, azonban ehhez SLI-ben, párban járó GeForce Go 7950 GTX típusú GPU-k is tartoznak.

Processzorok közül vagy egymagos, vagy kétmagos Turion lehet választani, míg a memória 2,8 GB-ig bővíthető. Az igen nagy teljesítményű gépet a mellékelt 12 cellás akksi sem képes fél óránál tovább működtetni.

[HTTP://WWW.CLEVO.COM.TW](http://www.clevo.com.tw)

Az AMD új, r580 alapú általános célú gyorsítókártyát dobott piacra, amellyel egy GPU számítási teljesítményét tudják a CPU-nak átadni úgy, hogy nem kell grafikát megjelenítenie; számtalan olyan felhasználás létezik, amelyhez az ilyen kiemelt sebesség feltétlenül szükséges: ilyen lehet a szöveg, illetve hangfelismerés, vagy arcok azonosítása biztonsági rendszerekben.

A Stream Processor az R580 kódjelű magra épül, melynek 48 alapegysége darabonként két-két vektor és skalár ALU-t tartalmaz. A mag 600 MHz-es, az 1 GB kapacitású GDDR3 memória pedig 650 MHz-es. A kártya kb. 2600 dollárba kerül majd.

[HTTP://WWW.AMD.COM](http://www.amd.com)

AMD-TERVEK



Az Intel már bejelentette és bemutatta négymagos prociját; az AMD sem maradhat le a 4 magos architektúrával. Nemrég be is jelentették az úgynevezett 4x4 platformot. Érdekessége, hogy ezt nem egy, hanem két darab kétmagos chipben fogják forgalmazni, így az AMD párosával árulja majd a Socket 1207-es CPU-kat. Hivatalos információ még nincs a procik várható órajelére, de kiszivárgott pletykák már vannak: 2,6 és 3,2 GHz közötti órajelekről suttognak a jól értesültek. FX-70, FX-72, FX-74 és FX-76 típus megnevezéssel érkeznek majd az ikerprocik, amelyek már 1000 dollár körüli áron elérhetőek lesznek. A 4x4 platform meglehetősen flexibilis, így amikor majd piacra kerülnek

a valódi négymagos procik, akkor a kétmagos ikerprocikat négymagosokra lehet majd cserélni, és a 4x4 platform akár 8 magos is lehet. Az új platform elsősorban a játékosokat célozza meg: 2007-ben várhatóan több mint 20 olyan játék lesz a piacon, amelyeket eleve több szárra írtak. A legnagyobb poén mégis az, hogy az AMD 4x4 platform chipsetje NVIDIA gyártmányú lesz – legalábbis az első időkben. A platform valószínűleg csak 2007 első negyedévében kerül forgalomba, de elképzelhető, hogy az Alienware már karácsony előtt kiad 4x4-es gépeket.

TITKOS MEREVLEMEZEK

Általában amikor új merevlemez technikákról beszélünk, azok a tárcapacitás növelésére szolgálnak. Ugyanígy most már a mechanika része a rázkódástól való védelem is. Azonban a fizikai védelem mellett az is fontosává válik, hogy valamilyen módon adatainkat is megvédjük az illetéktelenektől. Nagyon sokszor előfordul ugyanis, hogy a nem megfelelően törölt merevlemezről értékes adatok szivárognak ki kidobásuk vagy eladásuk után. Ennek köszönhetően erősen meg fog nőni a jövőben a hardveres titkosítást használó merevlemezek száma. Ez megvédi az adatokat a lopástól is. Például a Seagate 2007 első negyedévéből teszi majd elérhetővé DriveTrust technológiával szerelt DB35 és Momentus 5400 FDE2 meghajtóit. Ezek a készülékek az egész merevlemez képesek titkosítani úgy, hogy az a teljesítményüket nem rontja. Ahhoz, hogy illetéktelenek ne férjenek hozzá, AES és 3DES titkosító, RSA nyilvános kulcs és SHA-1 alapú autentikációs eljárásokat használnak a készülékek. Természetesen a konkurens cégek is hasonló megoldásokkal készülnek, így a jövő évben nagy mennyiségben jelenhetnek meg a piacon az ilyen merevlemezek.



SZOFTVERES CROSSFIRE A CATALYST 6.11-BEN

Az új meghajtóprogram legfőbb érdekessége, hogy a Radeon X1900 és X1950 család mostantól külső kábelezés és mesterkártya nélkül is rábírható kétkártyás, CrossFire működésre, pusztán szoftveres úton. Ez alól kivétel az X1950 Pro, amelynél már gyárilag nincs mesterkártya, illetve külső összeköttetés, ugyanis az NVIDIA-hoz hasonló módon a két kártya egy belső hídon kommunikál. A Catalyst 6.11 főleg emiatt érdemelt említést, hiszen más egyéb komoly változtatások nem történtek, főleg a hardver- és játékkompatibilitás változott, illetve a Control Center lett egy picivel jobb.



CPU-PIACI RÉSZESÉDÉSEK

Az AMD az elmúlt időszakban erősen előretört az x86 alapú szerverek piacán, míg az Intel változatlanul domináns a notebook CPU-k versenyében. A harmadik negyedévben azonban fordultak a trendek: az Intel javított a szerverbizniszben, míg az AMD előretört a notebookszegmensben – a Mercury Research piackutató cég szerint. Az x86 piacok összességét figyelembe véve az Intel piaci részesedése a harmadik negyedévben 76,1 százalék, míg az AMD szelete 23,3 százalék volt, ami minden idők legjobb eredményét jelenti a kisebb cég számára (egy éve ez az arány 80,7% vs. 17,7% volt). Szerverfronton az Intel a Xeon 5100-nak köszönhetően meg tudta állítani az Opteronok előrenyomulását, azonban a notebookpiacon az AMD 50%-kal több procit adott el, mint az előző negyedévben. Ez valószínűleg a várható karácsonyi vásárlói rohamnak és a Dell bevásárlásainak is köszönhető. Az asztali gépek piaca beállt: itt nem lehetett változást észlelni sem egyik, sem másik irányban.

Rövid hírek

SZOFTVER

Keveseknek kell bemutatni ezt az ismert DVD- és CD-emulátort, amely egyszerre négy darab virtuális DVD/CD meghajtót képes kezelni: .cue, .bin, .iso, .ccd (CloneCD), .bwt (Blindwrite), .mds (Media Descriptor File), .cdi (DiskJuggler), .nrg (Nero ImageDrive) image-ek kezelésére és még sok minden másra képes a most megjelent legfrissebb változat, a Daemon-Tools v4.08 (32 bit).

[HTTP://WWW.DAEMON-TOOLS.CC/](http://www.daemon-tools.cc/)

Sokszor előfordul, hogy az ember nem találja a legfrissebb codeceket videóinak lejátszásához. Ilyenkor segít a K-Lite Codec Pack Full 2.80, amely tartalma a következő: Media Player Classic, DivX Pro, XviD, 3ivX, Windows Media 7/8/9, Fraunhofer MP3 DirectShow decoder, WMA DirectShow, AC3 DirectShow, Ogg Vorbis DirectShow decoder, AAC DirectShow, DirectVobSub, Matrix Mixer. Media Player Classic codecek.

[HTTP://WWW.CODECGUIDE.COM/ABOUT_KL.HTM](http://www.codecguide.com/about_kl.htm)

A Commodore 64 népszerűsége nem csökken annak ellenére sem, hogy élelmes vállalkozók lassan már kulcstartóval is egybeépítik. Azok a PC-sek, akik emulátoron át C64-eznek, az egyik legnépszerűbb Commodore 64-es emulátor, a CCS64 v3.1-es változatát tölthetik most le. A csomag tartalmazza a C64 ROM-ját is. A program a következő C64 formátumokat támogatja: T64, D64, PRG.

[HTTP://WWW.COMPUTERBRAINS.COM/CCS64/](http://www.computerbrains.com/ccs64/)

Nagyon sokan szokták kérdezni, hogyan lehet alkönyvtárakat, illetve futtatható programokat jelszóval levédeni mások elől. Íme egy lehetőség: a Hide Folders XP 2.6 segítségével jelszóval védhetjük adatainkat, könyvtárainkat, sőt megakadályozhatjuk a kiválasztott programok elindítását is, emellett Windows-beállítások és menük elérésének korlátozása is lehetséges a programmal.

[HTTP://WWW.FSPRO.NET/HIDE-FOLDERS-XP/](http://www.fspro.net/Hide-Folders-XP/)

Aki az ingyenes, nyílt forráskódú programok híve, vagy úgy gondolja, hogy nem kell sok-sok ezret fizetni olyan funkciókért, amelyeket nem is használunk, annak jó hír, hogy megjelent az fsf.hu gondozásában a The Open CD v3.1 R4, amely a következő Windows utilityket tartalmazza: Abiword, MoinMoin, OpenOffice.org, PDFCreator, Blender, Gimp, NVU, Firefox, Thunderbird, Gaim, Audacity, Celestia, Rss, SokoYASC, Wesnoth, 7-zip, Notepad2. S mindemellett még egy Ubuntu Live CD is.

[HTTP://THEOPENC.D.FSF.HU/](http://theopencd.fsf.hu/)

Aki a hangok világában is otthonra lelt, bizonyos szívesen ismerkedik majd meg a híres, nyílt forráskódú hangeditorral, az Audacity legújabb változatával, az 1.3.2B-vel. A progij wav, mp3, ogg támogatással, 26 effektussal rendelkezik. Az Audacityben tetszőleges csatornákat használhatunk, ezeket vághatjuk és összeilleszthetjük, keverhetjük. Egyéb lehetőségek: spektrum- és frekvenciaanalízis, valamint hangdigitalizálás. Egyébként a GSTV hanganyagai is Audacityvel készülnek.

[HTTP://AUDACITY.SOURCEFORGE.NET/](http://audacity.sourceforge.net/)

MIT TEGYÜNK A FELMELEGEDÉS ELLEN?

A globális felmelegedés mindnyájunk közös problémája, és még inkább az lesz a mi gyermekeink és unokáink számára, így ideje tenni ellene valamit. A tervek egyelőre igencsak furcsák és vadak, de érdemes elgondolkodni rajtuk. Az Arizona Egyetem egyik professzora például szó szerint egy napernyőt bocsátana a Föld és a Nap közé, amely több milliárd miniűrhajóból állna. Utóbbiak henger alakú felhővé állnának össze, úgy árnyékolhatnák a napfényt. Az ernyő a Földtől mintegy másfél millió kilométerre levő Lagrange-pontban parkolna: ez a pont arról híres, hogy itt a Föld és a Nap vonzása éppen kiegyenlíti egymást. A bolygónkra érkező napsugárzást mintegy két százalékkal csökkentő árnyékoló mérete elég tetemes lenne: fele olyan széles és tízszer olyan hosszú lenne, mint a Föld átmérője. A felhő részecskéiként felbocsátott miniűrhajók 60 centi szélesek és 1 gramm tömegűek lennének: felbocsátásuk 10 évig tartana öt percenként felküldött egymillió hajóval számolva. A terv legnagyobb problémája beláthatatlan nagysága, a most még csak kísérleti fázisban levő technológiák széles körű használata és a jelenleg megsaccolt 3000 milliárd dolláros várható ára, amely az emberiség globális GDP-jének 2 százaléka.

TITKOS BETON-ALAPÚ MONITOR



A reklámok hatása és jelentősége, bármennyire berzenkedünk is ellenük, egyre nő. Olyannyira, hogy a legújabb

találmányok a betonépületek tűzfalaira helyeznének hatalmas monitorokat a legmodernebb technológiák használatával. Az Innovation Lab, *Christoffer Dupont* és a dán *Dalton Beton* együttműködésével átlátszó betonból készülő monitor optikai szálakat alkalmaz, amelyek végpontjai alkotják a képpontokat. A képek

megjelenítéséhez projektort használnak, így nem gond sem a mozgó-, sem pedig az állóképek megjelenítése. A fényáteresztés ellenkező irányban is igaz: akár ablaknak is lehet használni az ilyen technológiával készült falat. Egyelőre nem lehet tudni, hogy a jövőbeli háztulajdonosoknak mennyibe kerül majd ilyen falat építeni, de bizonyosra vehető, hogy a reklámcégek lecsapnak majd rá. Szerintünk már csak évek kérdése, hogy megszülessenek a totálisan reklámmentes területek: ahova azok költözhetnek, akiknek elegendő van a minden második falon futó animációkból, a különleges betonokból, az egyre nagyobb óriáspalakatokból és reklámfalakból: egyszerűen csak nyugalomban akarnak élni...

HUMANOID FELSZOLGÁLÓK HAMAROSAN



Koreában komolyan veszik a luxusélet utáni vágyat: több száz tudós dolgozik azon, hogy a belátható jövőben olyan humanoid robotok jelenhessenek meg, amelyek házicseléd-ként alkalmazhatók. Az állami és magántőkével működő koreai fejlesztési intézetben egyelőre 2013-at tartják reális időpontnak ezek piaci bevezetésére. A beszédet megértő és értel-

mező robotok főképp idős emberek segítségére lehetnek majd. A fejlesztők példaként hozták fel, hogy a robotot utasítja majd tulajdonosa: menjen el a legközelebbi étterembe, és hozzon ételt – ezt a készülék megérti, és szó szerint végre is hajtja. No persze ez a feladat önmagában kevés lenne: a „gépesített házicseléd” megteríti, felszolgálja az ételt, sőt el is mosogat. A robotok kerekeken fognak gurulni, és hangjelzések,

azaz beszéd segítségével figyelmeztetik majd a tulajdonosukat például a gyógyszerek beszedésére vagy adott nap programjára. Emellett az öregkori magányosság ellen is tehetnek, hiszen képesek lesznek tulajdonosukat az internetre „csatlakoztatni”, így általa az kommunikálhat, ismerkedhet, beszélgethet másokkal.

A jövő évre várható prototípust főleg egészségügyi alkalmazásokra készítik majd fel: a H-Robot (Healthcare) 1.0 képes lesz szívritmust és vérnyomást mérni, majd ezeket interneten elküldeni az orvosnak. Emellett segítséget is hívhat majd, ha tulajdonosa elesik, és nem kel fel. 2008–2009-re várható a H-Robot 2.0, amely jobban felismeri majd a beszédet, és elődjénél többet tud: ezt már élesben is tesztelni fogják.

A japán fejlesztők sem tétlenkednek közben: véleményük szerint 2013-ra a robotok megjelennek majd az utcán, ahol a mindenhol jelen lévő internet segítségével könnyen irányíthatók és instruálhatók lesznek. Minden bizonnyal ez egy vad új életstílus megjelenését vonja majd maga után. Az üzleti vonatkozások is kedvezőnek tűnnek: 2013-ra több tízmilliárd dollárra saccolják a robotbizniszt.

Röviden

A Microsoft Kutatóközpontban kifejlesztettek egy *Gestures at Me* nevű programot, amely webkamerát használva képes azonosítani előre meghatározott kézmozdulatokat: ennek segítségével egér helyett egyszerűen kezünkkel irányíthatjuk PC-nket. A hír érdekessége, hogy a program elkészültét a *Különlélmény* című film inspirálta.

A Stanford Egyetem kutatói *Music Plus One* néven érdekes zenei projektet indítottak: a program képes úgy kísérni a zenészt, mintha egy egész zenekar állna/ülne a háta mögött; reagál a szolista játékára vagy a tempó megváltozására. Az előzőleg játszott darabokból tanulni is tud: ezt beépíti repertoárjába, ahogy egy igazi zenekar is teszi. Nagyon sok szolista életét teszi majd könnyebbé, hogy nemcsak önmagában, hanem kísérettel gyakorolhat majd.

Olyan „agyfűrkésző sapkát” fejlesztett ki a Hitachi, amelynek segítségével a felhasználók pusztán akarataik segítségével le-fel tudnak kapcsolni egy kapcsolót: a modellális illesztőfelület segítségével a felhasználó modellvasutat is képes irányítani. A várhatóan öt év múlva piacra kerülő technológia főleg beteg vagy csökkent képességű embereknek segíthet, akik így pusztán gondolataik „erejével” több alapvető feladatot is megoldhatnak. Más kutatók is dolgoznak a témán, így például Berlinben „agyi írógépet” fejlesztenek.

Bármennyire jó poénnak tűnik, egyre inkább komolyan kell venni a léggitározást: ausztrál fejlesztők olyan spéci pólót készítettek, amely érzékeli a felhasználó mozgását: egyik karja az akkordfogsókat, míg a másik a pengetést észleli. A tudósok szerint e virtuális hangszer segítségével azok is zenélhetnek valós időben, akiknek nincsenek ilyen képességeik.

KORLÁTLAN INTERNET

TELEFON-ELŐFIZETÉS NÉLKÜL

3990 Ft*

AMI JÓ, AZ YÓ

A YÓ szolgáltatás jelenleg csak Budapesten azokon a területeken érhető el, ahol a műszaki paraméterek lehetővé teszik!
*Lakossági előfizetőknek 3 éves hűségnyilatkozat esetén. További részletek a honlapon!

partnerek

Ready Computer Budapest 1015 Ostrom u. 31. tel.: 1/212-9070 • Notebook Computer Budapest 1024 Mammút Üzletház -Lövőház u. 2-6. tel.: 1/345-8087 • PC Paradicsom Budapest 1056 Váci utca 7. tel.: 1/266-7134 • Hornyák PC Budapest 1065 Révay köz 2. tel.: 1/269-4231 • Bluefish Teréz Budapest 1067 Podmaniczky u. 43. tel.: 1/814-1111 • PC General Budapest 1065 Bajcsy-Zsilinszky köz 3. tel.: 1/354-0431 • LS Computer Budapest 1067 Podmaniczky u. 29. tel.: 1/311-5456 • Bird Computer Budapest 1114 Bartók Béla út 41. tel.: 1/279-1246 • PC General Budapest 1111 Bertalan Lajos u. 17. tel.: 1/466-4059 • FER-MEL Computer Budapest 1115 Somogyi út 28-30. tel.: 1/789-5270 • DON-Tel GSM Budapest 1119 Fehérvári út 107/B tel.: 20/441-0007 • Bluefish Nagyenyed Budapest 1123 Nagyenyed u. 6. tel.: 1/214-4587 • Digit Számítástechnika Budapest 1125 Istenhegyi út 29-31. tel.: 1/224-5455



Az élet tele van jó dolgokkal. Köztük a legújabb maga a YO. Itt az új ADSL-szolgáltatás, amely végre minden fajta kööttség, így telefon-előfizetési díj nélkül lehet a Tiéd. Mire vársz még? Érdeklődj új 1, illetve 2 éves akciós ajánlataink után is, hogy végre legyen YO Neked is!

GTS DataNet

YO NEKED

WWW.YONEKED.HU

AMD 4X4 PLATFORM

Megérkezett a Intel QUAD CORE gyilkos?

Ebben a hónapban több esemény is igyekezett lassítani a lapleadást – szerencsére ezek többsége jótékony hatású volt, és be is tudtuk tenni a lapba. Ilyen volt az AMD 4x4 platform rendszere is, amely bejelentése előtt másfél héttel futott be tesztlaborunkba.

A már önmagában is robusztus gépházat csak dobozának kinyitása tette még izgalmasabbá: azt sem tudtuk, mit tartunk a kezünkben, aztán amikor elővettük a Hardware Reviewer's Guide leírást (melyben az AMD emberkéi felhívják a figyelmünket némi jogi szómenésre és különféle tesztelési instrukciókra), és a címben megláttuk az AMD Quad FX Platform kifejezést... mit mondhatnék..., felcsillant a szemünk ☺.

KÉTSZER KETTES MEGHAJTÁS

Igen, ahogy a neve is mutatja, quad, vagyis négyszeres szorzóval kell számolnunk. Ez egészen pontosan annyit tesz, hogy az alaplapon két processzor kapott helyet, ezek mindegyike egyenként kétmagos, így jön ki a tényleges Quad-megoldás. De ne szaladjunk ennyire előre, előbb nézzünk szét kicsit a gépben.

A méretes, fekete gépházon egy dolog azonnal feltűnik: iszonyat sok – utóbb megszámlálva 12 – ventilátor kapott helyet. Ezek egy része a gépet, mások a grafikus kártyákat, megint mások a tápot, vinyókat és hasonló alkatrészeket hűtenek. Ennek köszönhetően természetesen bekapcsolása eléggé nagy zajjal jár. Érdekes konfigurálni a BIOS-ban a megfelelő dolgokat, mert különben 10-11 perc tesztelés után szó szerint megfájdul a fejünk (ki kellett menni a tesztlaborból). A rendszer egy ASUS L1N64-SLI WS típusú alaplapon csücsül: speciális, duál foglalat, extra csatlóási lehetőségek (még külső SATA csatlófelületet is találtunk) akadtak rajta döggivel. A két darab AMD Athlon 64 FX-74 procira a BIOS 3,02 gigahertzet ír ki (lesz gyorsabb és lassabb változata is), és mindjárt négyet is lát belőle: tehát ide tehetünk egy pipát. Mindezek mellé pakoltak 4 gigabájt, egyenként 1066 megahertz sebességű, szintén nagyon új Corsair Dominator memóriát, két 150 gigás Western Digital Raptor (10 ezres fordulattal percenként) vinyót RAID 0-ba kötve,

valamint egy 500 gigás Caviar SATA kiserelésben, csak a rend kedvéért. Kicsit meglepődve tapasztaltuk, hogy „csak” két GeForce 7900 GTX volt benne SLI-be kötve (GeForce 8-aknak jobban örültünk volna), de gondoltuk, ennek is biztos van valami oka. A Thermaltake VA8003BWS ATX típusú házát jobban szemügyre véve feltűnt, hogy egy laza, 1000 wattos (igen, ezer ☺) táp dohog a szívében! DVD-író, DVD-olvasó mellékesen akad benne, de körülbelül ennyi.

MOST LÁSSUK, MI A LÉNYEGI

Alapból ugyebár új socketről van szó, és persze ezt párosával érdemes vásárolni. Olcsó ugyan nem lesz (FX-74: 999 dollár, FX-72: 799 dollár, FX-70: 599 dollár – ezek párban értendők, tehát a 999 dollárért

dedikált szervert a gépeden, ugyanitt játszol ebben a játékban, eközben csevegsz a haverokkal szóban, nyomatod a saját MP3-as gyűjteményedet, és még mindig simán válthatsz ALT+TAB-bal egy másik taskba. Szép teljesítmény, és most biztosan azt mondjátok: na, ezt az én gépem is megcsinálná... Ez oké, csak éppen a 4x4 platform mindezt rezzenés és szaggatás nélkül! Ez már nem semmi! Mint már említettem, eléggé a lapleadás utolsó fázisában érkezett a termék, így csak kutyafuttában tudtuk volna tesztelni. Gyorsan azért lefuttattunk egy 3DMarkot, mely a várttól kicsit eltérő eredményt prezentált. Korábban már teszteltük az Intel hasonló, négyes megoldását, és míg azzal a processzortesztet 4200 körüli pontot eredményeztek, addig ez a 4x4 AMD „csak” 3500 körül.

» KÉT PROCI, DARABONKÉNT KÉT MAG, ÖSSZESEN 12,08 GIGAHERTZ SEBESSÉG! «

megkapjuk a két darab, dual core-os procit), de mivel az AMD hosszas piacutatás eredményeként kimutatta, hogy az igazán kemény és hardcore játékos mennyit költ maximum, így a lehetőségekhez képest lenyomták az árat, amennyire lehet. Így is kettesével fogják árulni a procikat, lévén így van értelme a Quad rendszernek. A legjobb talán az egészben az, hogy a mostani két darab kétmagos procit idővel ugyanebbe a platformba lecserélhetjük majd két darab, négymagos CPU-ra is... hmm, kinek is van ennyi pénze? A Google-nak és a NASA-nak? Node se baj, a lényeg, hogy erre is van lehetőség. A szoftvertámogatottságról meg egyelőre nem sok jót lehet mondani: nyilván a Vista megőrül, ha illet lát, egyes tesztprogramok is, és ha minden igaz, még 2007-ben 15-20 olyan játék is lesz, amelyeket kifejezetten többprocesszoros rendszerre optimalizálnak (ilyennek számít ugyebár az Intel Core Duo is, szóval, ez annyira nem meglepő). A marketingben elég erősen rámasztak a Megatasking kifejezésre, amellyel azt próbálják elhitetni az emberrel, hogy egy ilyen Quad géppel „mindent” lehet egy időben csinálni. Egy egyszerűbb példa: futtatsz egy

NEM KAPKODJUK EL!

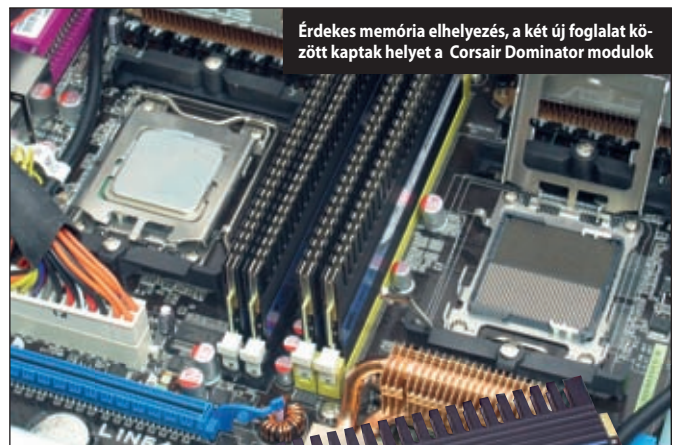
A hirtelen mérési eredményből még ne vonjunk le messzemenő következtetéseket! Egyfelől béta driverekkel próbálkoztunk egy nem teljesen kész hardverkörnyezetben, ráadásul megfelelő szoftvertámogatottság nélkül. A következő számunkban igyekezünk jobban szemügyre venni a rendszert, addig pedig csak azt tudom mondani, lessétek meg exkluzív GameStar TV-adásunkat, amelyben megnézhettek és meghallgathattok működés közben is a kicsikét.

ZeroCool

Hatalmas fogyasztás



A tesztgépben egy ilyen (képünkön), Turbo-Cool 1000 watt elnevezésű táp biztosítja a működést. Mi ez, ha nem egy igazi atomerómű?



Érdekes memória elhelyezés, a két új foglalat között kaptak helyet a Corsair Dominator modulok



LUXUSHÁZ LIMITÁLT SZÉRIÁBAN

CoolerMaster Stacker 830-NVIDIA Edition

A remek hűtési megoldásairól elhíresült Cooler Master cég egyedi házzal lepté meg az NVIDIA-rajongókat. A még idén bemutatkozott „mezei” Stacker 830-as ház már egy ideje kapható a hazai piacon is, azonban egy teljesen egyedi változatát, az NVIDIA Editiont csak nem olyan régen kezdték el árulni az NVIDIA újonnan megnyílt saját webshopjában.

SZIGORÚAN CSAK RAJONGÓKNAK

Az igazán fanatikus NVIDIA-rajongó az, akit a külföldről rendelés sem tántorít el a vásárlástól. Na pont a számukra tervezték a házat! Az alap ezüst koncepciót felváltották a grafikusártya-gyártó cég domináns fekete-zöld színei. Így gyakorlatilag teljesen fekete gépházat kapunk, zöld betétekkel, ami igazán impozáns látványt nyújt, főleg ha zöld ventilátorokat szerelünk bele. A NVIDIA-ra dizájnolt Stacker 830-as átszámítva 65 000 Ft-ba kerül újdonsült tulajdonosának (plusz 4000-5000 Ft postaköltség), ezért



viszont egy játékosoknak kifejlesztett SLI Ready házat kapunk. Ez körülbelül annyit tesz, hogy belső kialakítása a méretében is igen nagyok mondható GeForce 8800 GTX-hez lett tervezve. Egyébként ebből a gigantikus kártyából minden gond nélkül akár kettőt is képes lenyelni, és ebben a remek hűtési megoldások is segítik, hisz garantáltan nem fog felforrósodni a hangulat odabent. A két kártyán kívül elfér még benne akár kilenc további merevlemez, és még négy darab DVD-író is beépíthető.

LUXUSKATEGÓRIA, CSILLAGÁSZATI ÁRÉRT

Természetesen az extra méretű és kialakítású házhoz egy szintén SLI Ready címekjű tápot érdemes választani, amelyet szintén a CoolerMaster termékek között találhatunk meg, de ezt alapból nem tartalmazza a csomag, külön kell fizetnünk érte. És itt jön a poén: a ház ugyan megvolt 65 000 Ft-ból, azonban a speciális 850W-os Real Power Pro táp majdnem ugyanennyibe kerül, mintegy 50 000 Ft-ot kell érte kiadni. Ez barátok között is majdnem 120 000 Ft.



Ehhez már tényleg fanatikusnak kell lenni... De térjünk vissza a házhoz, amelynek a szerelése egyébként nagyon felhasználóbarát. Sorjázott szélek, leszedhető elő-, oldal- és fedőlapok. Éppen ezért a szellőzés is igen jól megoldható; az oldallapra belülről négy opcionális ventilátort is szerelhetünk, szigorúan csakis zöldet, illetve további másik ötöt is lehelyezhetünk a gépházba 120 és 140 mm-es méretben. A prémium házak közé tartozó NVIDIA-Edition így tökéletes választás lehet a luxuskategóriában nézelődőknek, ennek ellenére kételkedünk benne, hogy idehaza tömeges számban fognak rendelni ebből a divatházból a magyar játékosok

ÉRTÉKELÉS: 75%

PRO: tetszetős külcsín, tágas belső profi hűtéssel
KONTRA: táppal együtt a 8800GTS árával vetekszik
[HTTP://WWW.NVIDIA.COM](http://www.nvidia.com) | ÁR: KB. 65 500 FT

Hordozható DVD-író mindenés



Az LG külső DVD-író családja, a Super Multi újabb modellel bővült, mely egymagában ötvözi a hordozható külső írók erényeit, eleganciával és a sokoldalúsággal. Egyetlen gombnyomással akár kedvenc TV-adásunkat is villámgyorsan DVD lemezre rögzíthetjük.

Tetszetős külső, intelligens belső

Az USB 2.0-án csatlakoztatható LG Super Multi GSA-5169D külső író létre meglepően könnyű, így nem jelent problémát az utaztatása sem. Ideális lehet azok számára, akiknek fontos a mobilitás, ugyanakkor a megbízhatóság és gyorsaság sem elhanyagolható szempont. A rezgést elnyelő gumitalpak lecsökkenetik a működés közben keletkező zajt, így az író szinte teljesen hangtalanul végzi a dolgát. Ezüst borítása kifejezetten tetszetős külsőt kölcsönöz neki, ráadásul nem kell csalódnunk, hisz ugyanezt elmondhatjuk a tudásáról is.

Napjaink igényeihez mérten képes az összes DVD és CD formátum elfogyasztására és írására egyaránt, ráadásul mindent az LG bépíthető társainál már megszokott, kiemelkedően jó sebességgel teszi.

Az egyszer írható DVD- és DVD+ lemezeket egyaránt 16x maximális sebességgel képes megírni, míg az újrírható DVD-RW 6x sebességgel, a DVD+RW pedig 8x sebességgel készül el. Ezekon kívül természetesen a 8.5 GB-os Dual Layer DVD-eket is megfelelően gyorsan írja ki, ami DVD+R illetve RW esetén

8x, DVD-R alapanyag esetén pedig 4x írási teljesítményt jelent. DVD-n kívül persze CD-lemezeket is írhatunk, maximálisan 48x-osan, illetve újrírásra is van mód 32x sebességgel.

Kreativitásból is jeles

Egy igen különleges képességét érdemes kiemelni, mely egyedülálló módon lehetővé teszi, hogy kedvenc sorozatunkat TV-ről, videó felvételeinket videomagnóról vagy kameráról akár egyetlen gombnyomással DVD-re írassuk. A külső egység hátoldalán található ugyanis S-Video kompozit, valamint sztereo audio bemeneteket. Így gyakorlatilag a videó digitalizálás közvetlenül a DVD íróra történik, analóg jelforrásból és kényelmesen, gyorsan rögzíthetjük felvételeinket az utókor számára. A mellékelt szoftverekből nincs hiány, kiemelkedő csomagot kapunk, mely a PowerDVD-t, Nero, InCD-t, Power Producer Gold-ot tartalmazza.

Termék: LG Super Multi GSA-5169D

Forgalmazó: LG Electronics Magyarország Kft.

Ár: 20 780 Ft

Web: <http://www.lg.hu>

Főbb írási jellemzők

5x DVD-RAM

1x DVD±R

8x DVD+RW

6x DVD-RW

8x DL DVD+R

4x DL DVD-R

UNIVERZÁLIS PROCESSZORHŰTŐK

AMD és Intel
processzorokhoz

A jelenlegi processzorokhoz kapható gyári hűtések elég jónak nevezhetők, kiszolgálják az általános igényeket. De mi a helyzet, ha tuningoláshoz keresünk extrém körülményeket is elviselő minőségi processzorhűtőket?



Zalman CNPS 9700 LED



Scythe Ninja



Thermalright SI-128



Cooler Master Hyper UC

Többszöretek bizonyára került már kapcsolatba processzorhűtővel gépfejlesztés közben. A szerencséseknak ez lehet kellemes élmény, ám az elmúlt évek különböző foglalataira illeszthető megoldások között voltak szerelés szempontjából nem éppen szerencsés példányok. Most olyan csúc processzorhűtőket próbáltunk ki, amelyek nem csak csöndesek, de a szakemberek állítása szerint fel vannak készülve az extrém tuning körülményekre is. Meglátjuk.

AZ IZZASZTÁS

Első lépésként egy olyan tesztgépet próbáltunk összeállítani, amely az általánosnál jóval forróbb tesztgépet modellez. Eltávolítottuk a gyári hűtőket a gépházból, majd megkínáltuk a rendszert egy tudvalevően igen nagy hőtermelő 3,6 GHz-es Pentium 4 processzorral. A dolog még hitelesebbé tette végett fogtuk a proci, és felhúztuk 4 GHz-re, hogy lássuk, még nagyobb hőleadás esetén mit is tudnak napjaink igazi hősei, „akik” míg mi játszunk, a gépünkben izzadnak.

BEVETÉSEN

A Zalman igazi veteránnak számít a hűtések terén. Gyakorlatilag a Zalman CNPS 9700 LED minden komolyabb

erőködés nélkül vette az akadályt, hisz a viszonylag könnyedén felszerelhető hűtő pillanatok alatt 54 °C-ra hűtötte a tuningolt processzorunkat. Rádásul a hangjára se lehet panaszkodni, nagyon csendesen dolgozik, miközben szolid kék fénybe burkolózik ventilátora. A kifejezetten csendes PC-khez tervezett Scythe Ninja robusztus hűtője akár önmagában is megállja a helyét a kisebb teljesítményű AMD vagy Intel processzoroknál, de ehhez a túlhűzött procihoz azért mindenképpen szükséges a ventilátora is. Az eredmények magukért beszélnek, hisz 52 °C-ra tornászta le a rendszerünket, rádásul a zajszint is igen alacsonynak mondható. A szereléssel itt sem kellett bajlódni, egyszerű és könnyű volt. A Cooler Master Hyper UC igazi kis külön, megjelenése sem hétköznapi: krómozott lapátjaival ideális lehet plexi oldallapos házakba. Nem csak a külseje pofás, de a tudása sem elhanyagolható, bár az igen erős mezőnyhöz képest valamivel gyengébben teljesített, 56 °C-ra tudta leszorítani a CPU hőmérsékletét. Végül kipróbáltunk a Thermalright SI-128 típust is. Ezen is egy 120 mm-es ventilátor teljesít szolgálatot, amely a mezőnyhöz képest talán a leghalkabb. A processzor fölé nyúló borda azonban nem képes kordában tartani a hőmérsékletet, és így 60 °C-ra melegedett fel a CPU 4. Ez a gyári hűtő 65–66 °C teljesítményéhez képest egész jó, a

mezőnyhöz képest viszont gyengének mondható. A tesztet tehát a Scythe Ninja nyerte, amely igen borsos áron, 15 900 Ft-ért beszerezhető, cserébe viszont a legprofibb és egyben talán a leghalkabb megoldást is nyújtja. A másik ajánlatunk a Zalman CNPS 9700 LED, amely 900 forinttal kerül kevesebbe, de szintén a felső kategóriát képviseli.

NEM CSAK HŰVŐSEBB, DE CSENDESEBB IS

Ha már igen komoly összeget kiadunk a kellően hűvös és csendes rendszerünk miatt, akkor érdemes elgondolkozni a gépház zajtalanabbá tételén. A Revolt BeQuiet zajcsökkentő készletével 6900 Ft-ért leszigetelhetjük hangelnyelő anyaggal az egész házat. A vajt fűlűeknek a merevlemezek csöndessé tételére is van mód. A Scythe remek CPU-hűtője után a Quiet Drive-ot érdemes említeni; ez ugyan 16 900 Ft-ba kerül, cserébe viszont kapunk egy remek HDD rezgés- és zajcsökkentő tokot, ami garantáltan halkk teszi a PC-nt. Végül egy abszolút olcsó tipp: érdemes a belső hűtőventilátorokat is lecserélni egy superhalk (8–9 dBA) Scythe S-Flex ventilátorra – darabjárt csupán 2500–3000 forintot kell fizetnünk. <http://www.flash.hu>

Processzorok	bruttó	Memóriák	bruttó	Alaplapok	bruttó
Athlon64 3200+ (S.939) OEM	15.540	DDR400 512MB Kingmax 2év	16.320	ASUS A8N SLI-SE/A8V-XE	21.300/15.000
Athlon64 3500+ (S.939) BOX	22.500	DDR400 512MB Samsung 2év	13.800	ASUS A8N5X/A8V-VM	17.400/13.920
Athlon64 3500+ (AM2) BOX	23.988	DDR400 1GB Kingmax 2év	29.820	ASUS P5PE-VM/PLSD2-SE	13.800/25.920
Athlon64 3800+ (Am2) BOX	29.400	DDR2-677 512MB Samsung 2év	13.440	ASUS P5LD2-VM SE	23.400
Celeron-D (S.775) 3.2GHz BOX	16.980	PenDrive: 1G/2G/4G	5.760/9.588/15.588	ASUS M2NPPV-MX	19.800
Intel P4 (S.775) 2.8GHz BOX 2x2MB	29.940	SD Avix 1G/2G	5.998/11.700	ASUS M2V-TVM	15.000
Intel P4 (S.775) 3.4GHz BOX 2x2MB	42.600	xD Olympus 1G	9.990	MSI K9N SLI-2F	28.200
Intel P4 Core 2 Duo 1.86GHz BOX	45.000	Merevlemez	bruttó	MSI K9VM-V	14.640
Videokártyák	bruttó	Sam. (8M) 160/250/300	14.880/18.660/23.760	GigaByte (2év) M55plus-S3G	20.850
ATI X1300Pro 256MB Asus	18.960	Maxtor (16M) 250/300	19.920/23.988	Optikai meghajtók	bruttó
ATI X1600XT GeCube 256MB	29.988	Sam. (SAT) 160/250/300	14.940/18.900/24.240	LG H10N fehér/fekete	7.680/8.250
ATI X1650Pro MSI 256MB	29.988	Maxtor (SAT-16M) 250/300	19.920/23.988	Asus 1608-P3S fehér/fekete	9.360/9.360
ATI X1900XT MSI 256MB	75.000	Sams. (2.5") 80 8M 5400rpm	17.400	NEC 4571 fehér/fekete	8.280/8.880
GF 7600GT 128MB GigaByte silent	35.988	Sams. (2.5") 120 8M 5400rpm	23.100	Pioneer 111D fehér/fekete	8.520/8.520
GF 7600GS AGP 256MB GigaByte	30.600	TV-Tuner kártyák	bruttó	Festékpatronok, tonerek	bruttó
GF 7600GS 256MB ASUS silent	31.800	Leadtek Winfast DVB-T USB	14.160	Canon BCI-24 fek. komp./color	750/3.588
GF 7900GT 256MB GigaByte	69.000	Leadtek Tv2000 Expert	10.988	Canon CLI-8 fekete / CMY	2.760/2.790
GF 7950GT 512MB ASUS	75.000	Apple Macintosh	bruttó	HP toner Q2612 orig. / komp.	14.700/10.980
Szoftverek	bruttó	Mac Mini 1,66GHz Intel Core Duo	193.500	Hangfalak	bruttó
Win.XP OEM: Home / Prof.	24.960/39.960	Mac Mini 1,83GHz Intel Core Duo	225.600	Genius 5.1 HT 3000W	19.980
Hangkártyák	bruttó	iMac 17" 1,83GHz Intel/512/160	271.900	Genius 5.1 HT 3600W wood	24.900
C-Media 5.1	1.980	iPod nano 1GB / 2GB	44.400/61.800	<small>További részletek online árlistánkon... Az ár- változtatás jogát fenntartjuk! Áraink tartalmaz- zák a 2%-os készpénzintézési kedvezményt.</small>	
Creative SB X-Fi Music	19.980	iPod 30GB / 60GB	84.000/109.900		

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 Szó: 10-16h

1036 Budapest, Kolosy tér
Lajos utca 47.
a 6. 60. 85-os busz megállójában

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

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Móricz Zsigmond körtér
a 3-as busz végállomásában

Tel.: 1/361-34-08
D-BUDA NYITÁS DECEMBERBEN!

www.magicomp.hu
info@magicomp.hu

Áruhitel és bankkártya elfogadás!

CD-DVD polírozás! bruttó **990 Ft**

Ha újra olvasni akarod öreg, karcos lemezeit, hozd el hozzánk!
Megvárható, kb. 5 perc alatt kész!

SZÉLES KÉPERNYŐS ÉLVEZET

19" TFT-k játékra és mozizásra

A notebookok után az asztali gépeknél is kezd egyre nagyobb teret nyerni a széles képernyő.

A lehetőség adott, hisz az újonnan megjelenő játékok többsége már alaptól támogatja a 16:9-es formátumot. A kérdés már csak az, milyen olcsó monitort érdemes venni játékra és filmezésre?



Samsung 940BW

A Samsung egyik igazán szolid és visszafogott külsejű monitorát, a 940BW-t választottuk tesztre. A kritériumok világosak: legyen minél olcsóbb, és a pénzünkért kapjuk a lehető legjobb! Persze mielőtt mindenki azt hinné, hogy a 19 hüvelykes TFT-monitorok a százezres, méregdrága határt feszegetik, el kell mondanunk, a piacon már igen barátságos számítás, 60 000 Ft-os árérték minőségi darabokhoz juthatunk hozzá. A Samsung kialakításra ugyan semmi extrát nem nyújt, cserébe viszont kárpótol minket igen jó képminősége és a szintén kiváló 160/160 fokos látószög, ami elengedhetetlen, főleg széles képernyőnél. A TN+ panel egyébként 500:1 arányú kontrasztot képes előállítani, a fényerő pedig 300 cd, ami remekül kiszolgálja a hétköznapi igényeket. A már említett panel egyébként igen gyors, 4 ms a válaszideje, ami miatt kifejezetten játékokra ajánljuk, hisz nem jön zavarba az FPS-ektől sem. Emellett persze akár HD-felbontású filmnézésre is befoghatjuk, bár alapvetően nem ez a fő erőssége a 940BW-nek. Különösen tetszett, hogy a talpazat igen nagy teret enged a monitor gazdájának, hisz akár dönthetjük, emelhetjük, sőt akár forgathatjuk is a képet. Ez utóbbi egyébként a weboldalak böngészése során fog jól jönni, még ha elsőre kicsit szokatlan is a képernyő forgatásának gondolata, hamar meg lehet szeretni. Mindent összegezve pozitív tapasztalatokkal adtuk vissza a Samsung 940BW-t. Egyszerű ugyan a külseje, ugyanakkor minden szempontból jó benyomást gyakorol a tulajdonosára. Rádásul hab a tortán, hogy az ára is igen korrekt, hisz alig több, mint 60 000 Ft-ot kell fizetnünk érte.



LG L194WT

Viszonylag rég teszteltünk LG monitort, ezért is volt annyira meglepő az L194WT igen remek helytállása, hisz fej-fej mellett végeztek a tesztgyőztessele. Kezdjük azzal, hogy gyorsan elmondjuk: a külseje ugyan egyszerű, visszafogott vonalai azonban szépek mondhatók. A képernyő talpazata tetszés szerint dönthető, viszont sajnálatos módon a magasságállításra egyáltalán nincsen lehetőség, még szerencsére, hogy a magassága alaptól is ideálisnak mondható. A kis kellemetlenségért cserébe viszont rendelkezik olyan extrával, amivel a többi versenyző nem. A beépített TN+ panel kifejezetten jó kontrasztot produkál. Utána is néztünk, a gyári adatok szerint extrém 2000:1 kontrasztarányal rendelkezik, ami ugyan kicsit túlzás, de ettől függetlenül a mezőny egyik legkontrasztosabb képét tudhatja magáénak. A felbontása ebben a mezőnyben szokásosnak mondható, maximálisan 1400x900 pixel, ami az említett kiváló panellel társítva kifejezetten szép és éles képet ad. A látószög értékei itt is ideálisak, hisz mind oldalról, mind pedig fölülről 160 fokos látószöget biztosít számunkra. A fényerőt szintén nem érheti kritika, a 300 cd tökéletesen elegendőnek mondható. Elsősorban tehát azt mondhatjuk, hogy filmnézésre ajánljuk ezt a modellt, de az 5 ms válaszidő miatt minden gond nélkül akár játékokra is befoghatjuk. Külön jó pont jár az LG-nek, hisz nem csupán analóg csatlóval van ellátva, de DVI bemenetet is találhatunk rajta, mely a tökéletes képminőséghez elengedhetetlen. Egy kiváló monitorhoz van szerencsénk, kedvező paraméterekkel és nagyon baráti 62 000 Ft-os árral.



Fujitsu Siemens L19-1W

Az L19-1W külsejével hódítja meg először az embert. Bár nem tartalmaz semmi eget verő újítást, mégis visszafogott és elegáns, jó hatást tesz rá az igen vékony alumínium fémkeret. Egyébként optikai csalódás miatt picit nagyobbak is tűnik a képernyő mérete, holott ez is "csak" 19 hüvelykes. A talpazat itt is dönthető, magasságállításra sajnos nincs lehetőség, ha túl alacsonyan van a monitor, nem marad más, minthogy alá pakolunk valamit. Praktikus extraként említhető a keret alján található kis LED-lámpa, ami nem csak hangulatfokozó plusz, de esetenként jól is jöhet, ha este meg szeretnénk világítani a billentyűzetet. A monitor egyébként nélkülözni kényszerül a jobb minőségű DVI-csatolót, úgy látszik, így 2006 végén ez még nem tartozik a szériafelszereltség mellé a hatvanezres kategóriában. Maximálisan 1440x900-as felbontást állíthatunk be egyébként, amivel érdemes is élni, hisz tudvalevő, igen csúnya képet tud produkálni a legjobb TFT-is, ha nem natív felbontásban hajtjuk meg. A kontrasztarány itt is 500:1-hez, a fényerő pedig 300 cd, ami megfelelőnek mondható. A látószög valamivel gyengécskébb, így 150/130 értékekkel kell beérnünk, s bevallom, a teszt alatt nem is nagyon lehetett ezt érzékelni. A panel válaszideje valamivel magasabb, mint a többié, 8 ms. Ettől függetlenül meglepően jól viselte a játékokat is, ezért további pluszpontokat szerzett. A végső benyomásunk pozitív lett, remek képminősége, nagy kontrasztja miatt kifejezetten ajánlható HD-felbontású filmekre, DVD-zésre, de ugyanakkor játékok terén is megállja a helyét. Végül még egy pozitív hír: 57 000 forintért juthatunk hozzá.

ÉRTÉKELÉS: **91%**

PRO: kiváló képminőség, jó állvány
KONTRA: filmezésre van jobb is

HTTP://WWW.SAMSUNG.HU | ÁR: 60 500 FT

ÉRTÉKELÉS: **91%**

PRO: magas kontraszt, szép kép
KONTRA: egyszerű kialakítás

HTTP://WWW.LG.HU | ÁR: 62 000 FT

ÉRTÉKELÉS: **89%**

PRO: tetszetős dizájn, szép kép
KONTRA: nincs DVI-bemenet

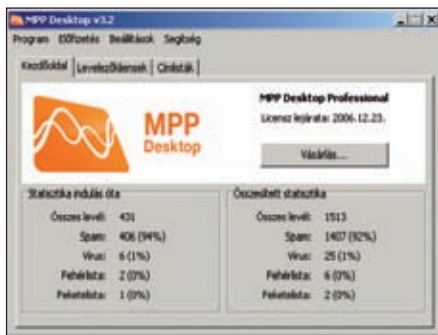
HTTP://WWW.FUJITSUSIEMENS.HU | ÁR: 57 000 FT

SPAM NÉLKÜL TISZTÁN, SZABADON

MPP Desktop akcióban

Jó néhány éve még azt se nagyon tudtuk, mi fán terem a spam. Csodának számított, ha kaptunk néhány mailt ismerőseinktől. Manapság viszont ott tartunk, hogy az is mindenfélét küldözget, akitől egyáltalán nem várnak semmit.

Különbéféle remek hitelajánlatok, fogyasztók, férfiaság-méretnövelő szerek, és ez még csak a kezdet. Gyakori a világ másik táján élő – egyébként Lara Croft alakú – hölgyemény segélykérő levele, aki éppen nagy bajban van, mert ellopták a retiküljét, így néhány dolláros segítségre



Három nap termése: 1513 levélből 1407 végezte azonnal a szemetesben

szorul. Persze az RPG-ken nevelkedett átlaghős szinte azonnal nyúlna is a bankkártyájához, ám manapság jóformán már mindenki tudja, csupán a kéretlen levelek üznek tréfát velünk. A szerkesztőségünkbe érkező napi több száz levélnek a kiválogatása órákat vesz igénybe, de azt hiszem, nem én vagyok az egyetlen, aki utálja a kéretlen reklámokat, amelyek nap mint nap elárasztanak bennünket. Éppen ezért úgy gondoltuk, meglepjük magunkat, és természetesen olvasóinkat is egy teljes verziós levélszűrővel, az MPP Desktoptal.

ELSŐ LÉPÉS, TELEPÍTÉS ÉS REGISZTRÁCIÓ

A levélszűrő program hasonlóan működik, mint a NOD32. A decemberi számtól kezdve ugyanis minden hónapban megtalálható lesz a program kipróbálható verziója a DVD-n a Mélyvíz rovatban. A telepítés után gyakorlatilag semmi dolgunk nincs, csupán meg kell adni a nevünket és a valós e-mail címünket. Ez azért is fontos, mert erre a címre fog megérkezni a használathoz szükséges egyedi sorozatszámunk. Minden hónapban leközlünk egy GameStar-azonosító kódot, amivel meghosszabbítható lesz a program teljes verziós működése a következő hónap 15-éig. A DVD-tartalomban található azonosítókkal csupán el kell bonyolítani a <http://www.mpp.hu/gamestar> oldalra, és aktiválni a sorozatszámotokat, hogy továbbra is használhassátok a szoftvert.

CSAK DÖLJ HÁTRA!

Miután tehát programunk feltelepült, nincs is más dolgunk, mint elindítani levelezőrendszerünket. A teszthez a mindenki számára elérhető Outlook Express levelezőprogramot használtuk. Próbaképpen a saját fiókkal teszteltük a programot; mintegy 6-8 órát én nem hívtam le a leveleimet. Ennek meg is lett az eredménye, hisz majdnem kétszáz levél esett be csak az alatt a pár óra alatt, s ezek 92%-a volt kéretlen mail.

Az MPP Desktop szerencsére teljesen önállóan végzi a feladatát, így gyakorlatilag semmi dolgunk nincs vele, a leveleket automatikusan szelektálja. A teszt alatt az összes spam egytől egyig a kukában landolt, a levelek tárgya elé biggyesztve a SPAM szócskát. Így gyakorlatilag a kukában is könnyedén átfuthatjuk a megjelölt leveleket és ellenőrizhetjük, hogy nem tévedt-e a program. Jó hír továbbá, hogy a gyanús és vírusos leveleket is figyelni, sőt azonnal sikeresen ki is irtja őket, amiről csupán egy értesítést kapunk. A teszt alatt több vírusos levél is érkezett, amit normál esetben lehet, hogy észre se vennénk, véletlenül megnyitva ráadásul könnyen megfertőzhetjük az egész gépet.



Regisztrálás a www.mpp.hu/gamestar oldalon

FINOMHANGOLÁS

Természetesen a gyári beállítások mellett akár finomhangolhatjuk is a programot, ami ugyan nem kötelező, de tovább növelhetjük a levélszűrő hatékonyságát. Állíthatjuk a szűrési szintet vagy az előtagot, amivel a levél tárgyát megjelöljük. A Címisták menüpont igen hasznos, hisz itt feketelistára tehetjük akár manuálisan is azokat az e-mail címeket, ahonnan biztosan nem szeretnénk levelet kapni. Biztos előfordult veletek is, hogy nem tudtatok leiratkozni egy reklám hírlevélről. Na ekkor jön jól például ez a szolgáltatás. Ez persze fordítva is működik, hisz a fehér listán a jó címek szerepelnek, amit a program automatikusan gyűjt össze, de akár kézzel is hozzáadhatunk. Ebben az esetben a listán szereplő címek csupán vírusellenőrzésen esnek át, és garantáltan megkapjuk az onnan érkező leveleket. A tesztet maximálisan pozitív élménnyel zártuk; azt kell mondanom, remekül kiszűri a spameket, a napok alatt felgyülemlt 1500 levélből talán ha egyszer tévedett, igaz, az is csak egy magyar hírlevél miatt, amit félig-meddig jogosan, de spamnek néztek. Erre az esetre való a már említett fehér, illetve feketelista. A szoftver teljesen magyar nyelvű, így az angolul nem tudóknak sem jelent majd komolyabb problémát a használata.

Mady

Forradalmian jó árak!

bluefish
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLETEK

Teréz körüti üzletünk elköltöztött!
Új címünk: **PODMANICZKY U. 43.**

www.bluefish.hu

From: sendoun To: stefan
Subject: [SPAM] [GameStar] let's go check it out

• Lowest Price Guarantee • Fast Delivery

For More Information
Do not click, type in your browser www.abcMEDS.org

Viagra 100mg \$2.00	Cialis 20mg \$2.00
Viagra ST 100mg \$2.89	Cialis ST 20mg \$2.89
Xanax 1mg \$2.00	Valium 10mg \$2.00

For More Information
Do not click, type in your browser www.abcMEDS.org

Az év nagy slágerei: Viagra, Xanax, Cialis, Valium

GERICOM OVERDOSE karácsonyi
notebook akció 0 Ft kezdőrészlettel

ACOMP
Számíthat ránk.

Ezt túladagoltuk!

Nem kicsit, nagyon!

Európában ekkora adag tudást,
ilyen böszme olcsón még senki sem
töszmékelt noteszgépbe, mint mi tettük.

Tuszmákolja a kosarába
az Interneten: www.acomp.hu

Csak
119,900 Ft + ÁFA,
a hétszázát!

0 Ft + 5,225 Ft / hó

 BUDAPEST BANK THM: 23.3%

15.4 WXGA széles formátumú kijelző (1280x800)

Intel® Celeron-M 420 processzor, 1600MHz

8x Double Layer LG DVD+/-RW író meghajtó

Wireless LAN 802.11 b/g 54Mbit beépítve

GERICOM OVERDOSE I. 119,900 Ft + ÁFA

Új típus bomba áron! Megérkezett az idei karácsonyi kedvenc noteszgépe a GERICOM OVERDOSE. A belépő szintű gépek között új mércét állít fel, hiszen minden benne van, amit eddig csak a nagyok tudtak. Széles kijelző, DDR2 nagysebességű memória, új sorozatú Intel processzor, DVD író, Wireless LAN zsinor nélküli hálózati csatlakozó, PCI Express foglalat és 4db USB port. Ezzel a géppel nem lesz gond a most megjelent Windows Vista futtatása sem. Akciónk keretében 0 Ft kezdőbefizetéssel részletre is megvásárolhatja.

**Ez a szenzációs OVERDOSE akció
a készlet erejéig érvényes.**

- 15.4 WXGA kijelző (1280x800)
- VIA VN890 chipset, 1MB processzor cache
- Intel® Celeron-M 420 processzor, 1600MHz
- 512MB DDR2-533 RAM
- 40GB merevlemez
- 8x Double Layer LG DVD+/-RW író meghajtó
- S3 UniChrome Pro IGP PCI-E grafikus rendszer, max: 64MB system ram
- Realtek HD hangkártya
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- Wireless LAN 802.11 b/g 54Mbit beépítve
- FaxModem V.90 beépítve
- 4x USB 2.0 port
- 1x Express Card hely
- Windows US billentyűzet
- Touch Pad 2 gombbal
- Külső monitor, mikrofon, fejelgató csatlakozó
- Kensington biztonsági lánc hely
- Li-Ion 4500mAh akkumulátor
- 358 x 263 x 36.6 mm, 2.8kg, fekete színben

GERICOM OVERDOSE II. 124,900 Ft + ÁFA

- 60GB merevlemez

GERICOM OVERDOSE III. 139,900 Ft + ÁFA

- 80GB merevlemez
- 1024MB DDR2-533 RAM

GERICOM
mobile world

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

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

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


Az ACOMP Kft
a magyar olimpiai csapat
hivatalos informatikai szállítója

GEFORCE 8800 GTX ÉS GTS



Inno3D GeForce 8800 GTX

Az előző hónapban teszteltük az első GeForce 8-as kártyát, a GTX-et. Azóta megérkezett hozzánk a GTS is, amely kicsit lassabb, mégis minden eddigi konkurenciát maga mögé utasított.

mellé. Az Inno 3D két DVI-átalakítót, tápelosztót, S-Video-RGB átalakítót, RCA-hosszabítót, meghajtólemezt és egy teljes játékot (*Commandos Strike Force*) mellékel a GTX-hez, illetve a GTS-hez. Összehasonlítva a két kártyát, elsőre két fontosabb különbség derül ki: a GTS

jóval rövidebb (hosszra akkora, mint a GeForce 7900 GTX vagy a Radeon X1950 XTX), és csak egy tápcsatlakozó van rajta. Így azonnal világos, hogy kisebb helyen elfér, és kevesebbet is fogyaszt. A GTS alacsonyabb memória- és processzorórajele ellenére is nagyon gyors, sebessége valamivel magasabb, mint az ATI csúskártyájáé (nem

Az elmúlt hónapban az NVIDIA által a rendelkezésünkre bocsátott

GeForce 8800 GTX-szel volt szerencsénk próbálkozni, amellyel szemben aprócska fenntartásaink voltak. Nem tudhattuk tökéletes bizonyossággal, hogy a cég trükközött-e bármit a driverrel, esetleg a kártyát húzta fel irreálisan, vagy bármi hasonló cselet alkalmazott-e a jobb mérési eredmények eléréséhez. Szerettük volna már akkor egy megvásárolható termékkel ellenőrizni az értékeket, de sajnos lapleadásunk pillanatáig erre nem nyílt lehetőség. A sors iróniája, hogy pontosan három nappal a nyomdába menetel után berontott az Inno 3D csapata, és átadták a kártyákat – nem kicsit voltak idegesek, de végül is, valljuk be, mégis újfent ez volt az első gyártó, amely átadta nekünk a GeForce 8-at. Ráadásul GTX és GTS modelleket is kaptunk, ami remek alkalom volt arra, hogy ellenőrizzük a referenciakártya adta értékeket, illetve megtapasztaljuk, mit is tud a GTS. (Ez utóbbit sajnos az NVIDIA nem küldte át hozzánk a múlt hónapban, ezért sem volt benne a GeForce 8 tesztben ez a kártya).

DOBOZOLÁS, KÜLLEM ÉS TELJESÍTMÉNY

A GeForce 8-as kártyák mellé nem annyira extra a felhozatal, bár nyilván jóval drágábban az MSI vagy az ASUS majd több különlegességet pakol

Különleges hűtések

Már megszokhattuk, hogy a gyártók általában nem igazán foglalkoznak a hűtéssel, legtöbbször a referenciamegoldásokat alkalmazzák (tisztelőt a kivételnek). Ez ugye nekik nagyon kényelmes, mert nem kell fejlesztési pénzt fizetni, és végül is az NVIDIA által kitalált hűtés is elvégzi a dolgát. Ezúttal azonban, a GeForce 8 megjelenésével egy időben több gyártó is úgy gondolta, hogy piacra dobja speciális megoldásait. Többféle érdekességet is találtunk: volt például olyan, amelynél a referencia szimpla egyes ventilátort két nagyobbra cserélték, egy méretesebb borda kíséretében (ez ugyebár mozoghat lassabban, így halkabb, mint az alaphűtés). Egy másik nagyobb

csoportot alkotnak a különféle vízhűtések – ezekben voltaképpen nem sok újdonság van... pontosabban ez ilyenformán nem igaz! A Galaxy például vízhűtését a Zalman Reserator 2 nevezetű eszközzel párosítja, amely lényegében egy „miniradiátor”. Ezeknek a speciális hűtéseknek egy hátrányuk van, mégpedig az áruk. Gondoljunk csak bele: veszünk egy alap G8800 GTX-et 150 ezer forint környékén, extra hűtéssel pedig még mélyebbre kell nyúlni pénztárcánkban – pontos árak sajnos nem érkeztek lapunk leadásának pillanatáig.



A méret a lényeg!

Fontosnak tartjuk kiemelni, hogy GeForce 8 vásárlása előtt érdemes lemérni gépünket, hogy a házba biztonságosan befér-e a választott termék. Talán emlékszel még 2000 tájékán a Voodoo 5 6000-es kártyára, amely már a 3dfx végső próbálkozása volt. Nos, azt hittük, az a méret volt a top, és végül is nem sokat tévedtünk. Mondjuk, ezt a hosszt nem éri el a 8800 GTX, de így is 264 milliméterre sikeredett. Ennél valamivel kisebb a GTS, amely 229 milliméter – ekkora egyébként a 7900 GTX és az X1950 XTX is.

Ha megnyugtattuk magunkat, hogy belefér a gépbe a hardver, esetleg még azt is vegyük figyelembe, hogy mekkora a súlya. Meglepően az X1950 XTX a legsúlyosabb (828 g), ezt követi a 8800 GTX 735 grammal. A GTS 665 grammot, míg a korábbi generációból a 7900 GTX 626-ot nyom. Érdemes mindegyiket becsavarozni a gépbe, ha nem akarunk maradandó károsodást szenvedni.



Crossfire módban). Egy aktuális gyakorlati példával élve úgy képzeljük el, hogy míg a *Need for Speed: Carbon* (felbontást és mindenféle grafikai műtyűrt a maximumra állítva), az X1950 XTX kártyával elfogadhatóan megy, de néha be-beszaggat, addig a GTS-sel meg se rezzen – nyilván a GTX még ennél is finomabban fut, de ezt a különbséget szabad szemmel úgysem fogjuk látni (az egyes tesztprogramok persze kimutatnak némi növekedést).

FEJLŐDÉS MINDEN TÉREN

Körülbelül félfévente ámulhatunk a legújabb grafikus kártyákon és azok sebességén. Most azonban nem csupán erről van szó. DirectX 10, Shader Model 4.0 új oprendszer, és bár még nagyon az elején vagyunk a dolgoknak (mivel sajnos az ezt kihasználó játékokra várni kell), érdekesnek ígérkezik 2007.

Arra már fényt derítettünk előző számunkban, hogy valóban eszeveszett gyors lett a GeForce 8. Mostan-

» A GTS MEGLEPŐEN GYORS VOLT, RÁADÁSUL KÖZEL GTX-SZINTRE FELHÚZHATÓ - CSAK ÓVATOSAN! «

TUNINGOLHATUNK, DE CSAK OKOSAN!

Esett már szó a *GameStar* hasábjain különféle tuningolásokról és azok alkalmazásáról. Mi mondjuk, nem szeretünk ilyen értékekkel mérni, lévén, hogy a vásárló általában nem tudja, vagy nem is akarja felhúzni a mag- és memóriaórajelleket. Azért az érdekesség kedvéért kipróbáltuk, hogy mit lehet kihozni a GeForce 8-akból. Lépésről lépésre haladva, a GTX alap 575/1800-as (mag / memória) sebességét 650/2000-ig emeltük, míg a GTS 500/1600-os sebességét 640/1800-ra. A 3DMark, jó szokásához híven, fantasztikusan megőrült, és mindjárt jól megdobta a mérési eredményeket. Ettől persze még nem estünk hasra, kíváncsian vártuk, hogy a játék alatt mit produkálnak. Itt már sokkal reprezentatívabb értékek születtek: a GTX, bár igen szépen lehetett húzni, nem tudott érdemi gyorsulást elérni – ez körülbelül néhány fps-nyi sebességnövekedést jelentett a legtöbb mért játéknál (*HL2*, *Prey*, *F.E.A.R.*, *Quake 4*). Ezzel szemben a GTS bizonyos esetekben nagyon szépen gyorsult! Megesett, hogy elérte a GTX sebességét, amin azért tényleg meglepődünk. Az igazsághoz azért hozzátartozik, hogy két dolog miatt sem érdemes húzni ezeket a kártyákat. Egyfelől még a GTS is gyorsabb, mint bármely terméke a konkurenciának, másfelől meg nyilván tudjátok, hogy azért a tuningolás nem tesz jót a kártya alkatrészeinek. Azt nem állítjuk, hogy azonnal tönkre is megy, de sajnos ez is benne van a pakliban.



Inno3D GeForce 8800 GTS

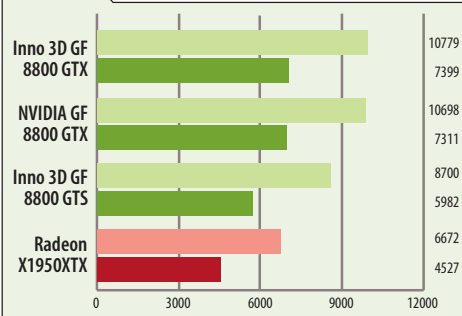
ra már azt is tudjuk, hogy nemcsak a csúcskategóriás, hanem eggyel kisebb testvére is remekül teljesít – ráadásul az Inno 3D boltban is megvásárolható kártyája is van olyan gyors, mint az NVIDIA-féle referenciakártya. Ára ennek sem éppen alacsony, de egy új generáció sohasem volt könnyen hozzáférhető (lapzártá után érkezett információ szerint a GTX 109, a GTX pedig 139 ezer forint). Szerencsére már itthon is kapható néhány változata, hamarosan pedig bejelentik a GeForce 8 belépőszintű verzióit, amelyek még mindig elég gyorsak lehetnek ahhoz, hogy érdemes legyen azok közül is válogatni. Még annyit azért hozzátennék, hogy a GeForce 8-as kártyák remekül teljesítenek 1600x1200-as felbontás felett is. Itthon azonban még nem annyira általános az e fölötti felbontás, ezért nem is teszteltünk ezen érték fölött. Összesítve tehát azt mondhatjuk, hogy az első kereskedelmi példányok is nagyon jók, az NVIDIA a referenciamodulokkal nem trükközött, nem volt cselesen tuningolva vagy hasonlók. Hogy megéri-e megvenni? Hát, akinek elég pénze van, annak mindenképpen, ez a két kártya most jó ideig biztosan megfelelő sebességgel futtatja majd a legizgasztóbb játékokat is.

ZeroCool

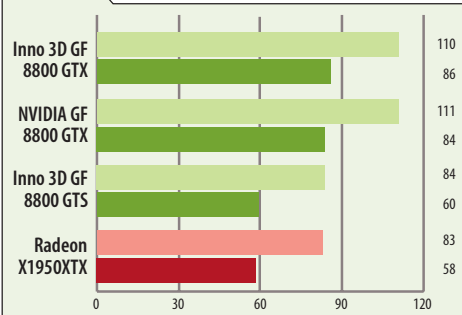
JELMAGYARÁZAT

- 1280x1024 - 4xAA/4xAF, maximális grafikai beállítás
- 1600x1200 - 4xAA/16xAF, maximális grafikai beállítás

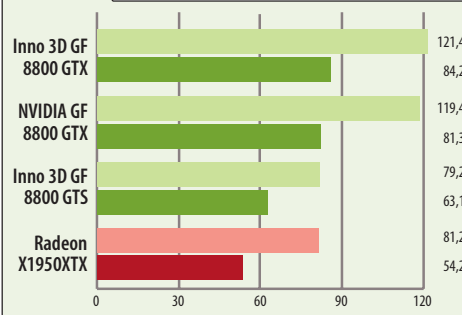
3DMARK06 (PONT)



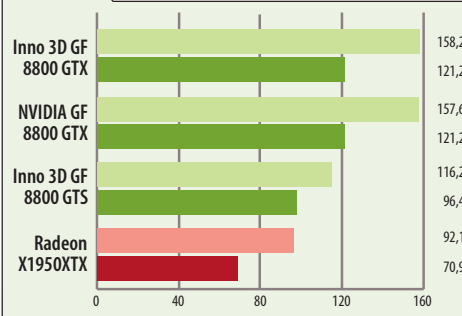
F.E.A.R. (FPS)



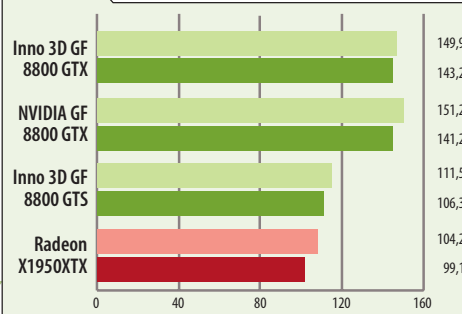
PREY (FPS)



HL2EP1 (FPS)



QUAKE 4 (FPS)





CORE 2 DUO VS AM2-ATHLON 64 X2

Idén nagy változáson ment át a processzorpiac, úgy néz ki, év végére teljesen átrendeződnek az AMD és Intel közötti erőviszonyok. Tesztünkben arra próbálunk fényt deríteni, hogy a jelenleg kapható modellek vajon hogyan viszonyulnak egymáshoz teljesítményben és nem utolsósorban árban.

A tesztbe a ma kapható tíz legnépszerűbb Socket 775-ös Intel processzor és szintén tíz AM2 foglalatos AMD processzor került be. Ezek a példányok nagyjából teljesen lefedik a jelenlegi kínálatot, kisebb órajelű régebbi modellel 2007-ben már nemigen – maximum elvétve – fogunk találkozni a boltok polcain. A processzorok egy részével már találkozhattok itt a Mélyvízben, viszont kíváncsiak voltunk, hogy egymáshoz képest vajon hogy teljesítenek egy megateszt keretén belül.

Az AMD tesztgép alapját egy AM2 foglalatos ASUS M2N32-SLI (Nforce 590SLI) alaplap alkotta, Intel-oldalon pedig egy Intel D975XBX-ben teszteltünk. VGA-kártyának minden platform alá egy GeForce 7900 GTX-et választottunk, plusz a biztonság kedvéért 2 GB DDR2-800 memóriát. Tesztprogram tekintetében a F.E.A.R.-re esett a választásunk, melyet manapság már teljesen átlagosnak mondható 1024x768-as felbontásban futtattunk, természetesen minden egyéb grafikai beállítást a maximumra húzva, hogy a lehető legjobban megdolgoztassuk a rendszert.

A ZÖLD SAROKBAN

Jól látható, hogy a mezőny legolcsóbb Sempron 64 2800+ tagja hozza a tőle elvárható papírformát, bár még így is gyakorlatilag 45 fps-t tudott kipróbálni a VGA-ból, mindezért cserébe pedig csak 11 000 Ft-ot kell kifizetnünk. Az ennél kétszer annyiba kerülő Sempron 64 3600+ közel 30%-kal bizonyult gyorsabbnak, ami szép eredménynek számít.

Elgondolkodtató azonban, hogy a csupán 19 000 Ft-os szintén 2 GHz-es Athlon 64 3200+ viszont kiüti a nyeregből a Sempron csúcsmo delljét is, hiszen teljesítményben jó 10%-ot ráver. Az Athlon 64 3500+ ehhez képest mindössze 2000 Ft-tal kerül csak többre, így 22 000 Ft-os árával az egyik legjobb ár/teljesítményt tudhatja magáénak a 20 000 Ft körüli árkategóriában. A csúcscséria Athlon 64 X2 az Intel Core 2 Duo megjelenésével jól láthatóan a mezőny közepére szorult. Igazából az Athlon 64 X2 szériának a legolcsóbb vá-

» AZ ATHLON 64 FX-62 IS HAMAR ELVÉRIK A FELEANNYIBA KERÜLŐ E6600-TÓL «

ltozata (3800+) 36 000 Ft körüli árával nem tartozik a legjobb ár/teljesítménnyel rendelkező processzorok közé. Gyakorlatilag csupán plusz 10 fps-t kapunk a feleannyiba kerülő Athlon 64 3500+ változathoz képest. Az előbbi megállapítás a nagyobb testvérekre (X2 4200+, 4600+, 5000+) is igaz, hisz 40 000-tól meg sem állunk egészen 80-90 ezer Ft körüli összegekig. A legnagyobb probléma, hogy az évek óta féltve őrzött malacperselyünket hiába vertük szét jól a pajszzal, ha teljesítményben nem nyújtják azt, amit elvárunk. A legtöbb modell az Intel alatt található, leszámítva talán az Athlon 64 X2 5200+ procit, mely ugyan az élmezőnyben tartózkodik, de ott is csak a legolcsóbb és legkisebb Core 2 Duót tudja megverni.

INTEL ÉS A PAPIRFORMA

Celeron helyett az olcsóbb kategóriában az AM2-es Dual Core Pentium D915-öst indítottuk, hogy jól megszorongassa az AMD remek piaci árkezelése miatt alsó árkegóriába csúszó Athlon 64-es szériát. Ez gyakorlatban úgy néz ki, hogy a Pentium 2,8 GHz-es órajel ellenére az Athlon 64 3200+ teljesítményével vetekszik. Az Intel 29 000 Ft-os vételára lényegesen magasabb, mint az ugyanilyen sebességű, de 10 000 Ft-tal olcsóbb Athlon 64 3200+, így ár/teljesítményben csúnyán el is vészett. A Pentium Dual Core széria 940 és 960-as tagjai valamivel előkelőbb

helyet foglalnak el a grafikonon, igaz, erről a családról sem mondható el, hogy ár/teljesítmény szempontból megérné a komolyabb beruházást. A legmagasabb órajelű 3,6 GHz-es D 960 gyakorlatilag egy tized fps-sel marad csak el a harmadannyiba kerülő AMD Athlon 64 3800+ -tól. Az alsó és középkategóriában jelentősen lemaradó Intel azonban a közép-felső és a felső kategóriában jelentősen fordít előnytelen helyzetén. A GS-ben már olvashattatok a Core 2 Duo processzorokról, most kipróbáltuk az összes rendelkezésünkre álló verziót. Ugye az E6300-as legolcsóbb változat gyakorlatilag 40 000 Ft-os árával és kiváló teljesítményével képes megszorogtatni a tesztben szereplő legizmosabb AMD Athlon 64 X2 processzorokat is, amelyek nagy általánosságban közel kétszer annyiba



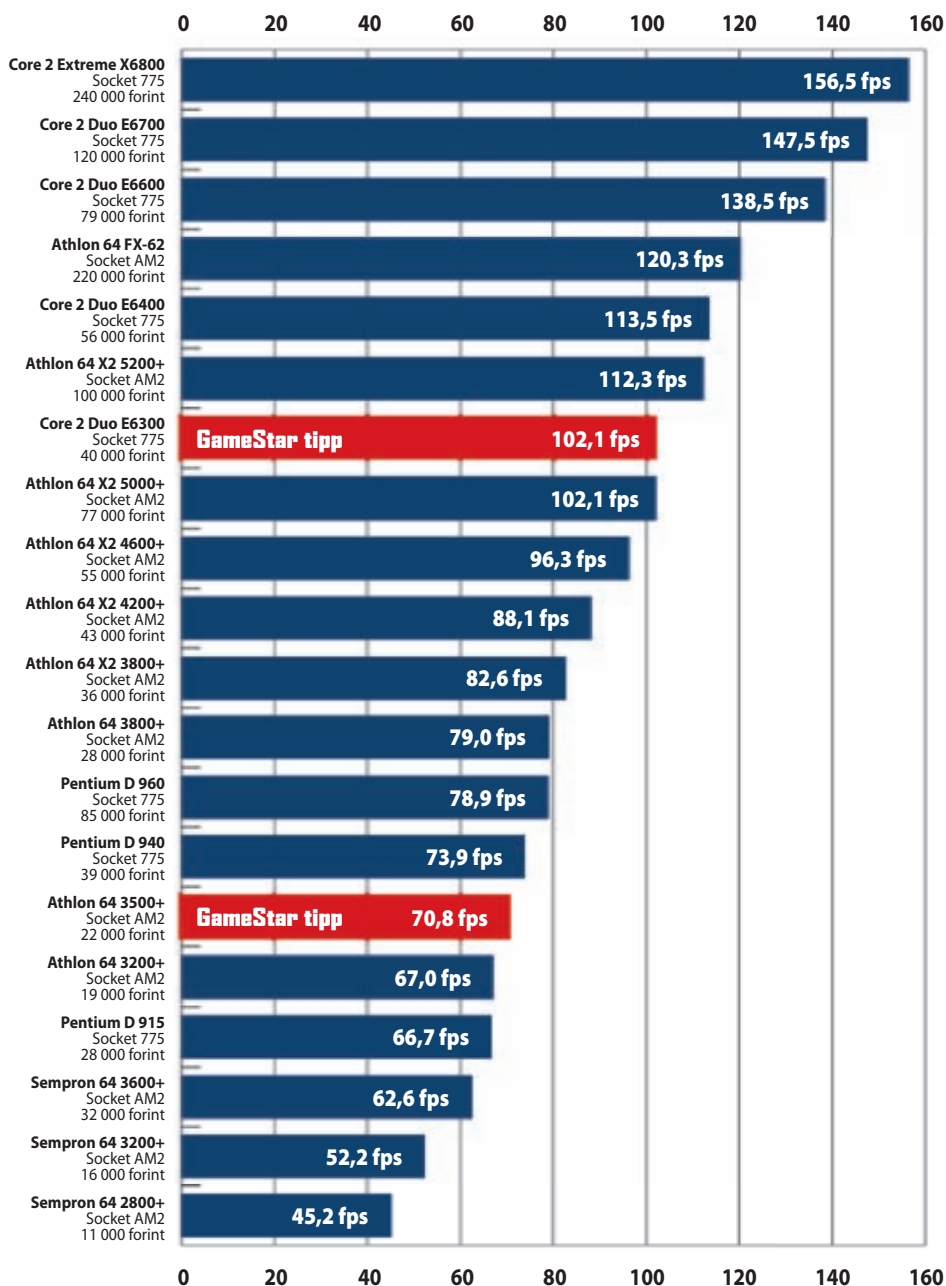
kerülnek. Egyetlen ellenfele az Athlon 64 X2 5200+, mely 10 fps-sel ugyan, de megveri. Igaz, itt már 100 fps fölött nem nagyon érezhető az a plusz 10 fps, ráadásul tuningolva gyakorlatilag még jobb eredményt is kihozhatnánk a mindössze 1,86 GHz-es E6300-ból. A kicsivel drágább E6400-as, ami gyakorlatilag egy magasabb órajelen futtatott E6300, kemény 1 fps-sel megveri az előbb említett AMD-t, cserébe viszont jó 15 000 Ft-tal többet is kell kiadnunk érte. Nem vitás, az E6300-as bizonyul mostanság a legjobb vételnek, ha 40 000 körüli összeget szánunk processzorra.

A százezres körüli szegmensben tovább folytatódik a durvulás. Az AMD az Athlon 64 FX-62 processzorával tud talán még beleszólni a versenybe, de mint az látszik is, a csillagászati összegű processzort a nem kicsit olcsóbb E6600 is elveri. Itt elérkeztünk a 130 fps határára, gyakorlatilag innen a Core 2 Duo E6700 és a Core 2 Extreme X6800 tarol 156 fps-sel és elég ijesztő árcédulával.

JÖVŐRE ÁTRENDÉZŐDHET A PIAC

A jelenlegi csúcprocesszorok között az Intel jött ki győztesként, hála az igen jól teljesítő Core 2 Duo E6300-nak. A sokak által megfizethető és olcsó 20 000 Ft-os árkategóriában viszont még mindig az AMD viszi el a pálmát, hisz ebben a kategóriában található már az Athlon 64-es család egyes tagjai is. Úgy tűnik, az Intel egyelőre a drágább processzorokra koncentrálna. Ez persze a tervek szerint hamarosan változni fog, hisz 2007-ben a boltokba kerülnek az olcsóbb változatok, amelyek azokat célozzák meg, akiknek a legolcsóbb Core 2 Duo is túl drága. Ez derül ki az egész véletlenül kiszivárgott 2007-es Intel ütemtervből. Jó hír, hogy a Conroe-L magra épülő Pentium E1000-es széria tervei végül a kukában kötöttek ki, helyettük kapunk majd E2000-es kódnevű dupla magos változatot, így a kispénzű játékosok is boldogok lehetnek. A Pentium E2140 1,6 GHz-es, a Pentium E2160 1,8 GHz-es sebességgel és 800 MHz-es rendszerbusszal fog startolni az olcsóbb árkategóriában, nyugdíjba küldve a Celeron családot. A már említett Core 2 Duo széria is tovább bővül. A tervek szerint például nyáron érkezik majd a 2,13 GHz-es órajelű Core 2 Duo E6390-es CPU is. Közben természetesen az AMD sem pihen, bár egyelőre elég nagy homály fedi a jövő évi terveket. Egy biztos, most minden idegszálunkkal az év elején debütáló négymagos AMD 4x4 platformra (videó a GSTV-ben!) koncentrálnak és az új, csillagokról elnevezett (Altair, Antares, Arcturus, Spica) kódnevű K8L procikra, amelyekkel az AMD akár visszaszeresheti az elvesztett leggyorsabb asztali rendszernek járó címet is. Egy biztos: érdekes, meglepetésekkel teli év elé nézünk.

Mady



KV HARDVER

HA
HARDVERES
PROBLÉMÁD
VAN

Egyre népszerűbb a hivatalos KV Hardver topik, aminek nagyon örülünk. Egyrészt azért, mert igen jó kérdésekben és válaszokban lehet válogatni, másrészt nagyon szimpatikus számunkra az a segítőkészség, amellyel bárki problémáját kezeli a fórumos közösség. Ez igen dicséretes! Kérdéseiteket továbbra is várjuk a fórumon: **GameStar Fórum > :: KOMOLYSÁGOK :: > Mélyvíz részleg > Hardver.**

KIS MÉRVELEMZ MELLÉ EGY NAGYOBB

Szeretném a segítségeteket kérni. Lehet-e a 40 GB-os merevlemezem mellé egy 80 vagy 160 GB-ost betenni? Ezt telepítenem kell, vagy valamit be kell állítgatnom? Még egy kérdés: Miért van 5 PCI-hely az alaplapon? Miket lehetne még rácsatlakoztatni? Mi az a slavecsati, meg hogy kell slave-re állítani? És a jumper az mi, meg a master? A tápom bírni fogja a két vinyót? A 40-es forgási sebessége 7200 rpm. Bocs, de kissé láma vagyok még ebben a dologban. (Gza1)

Igen, természetesen lehet betenni, persze, ha nincs teletömve a géped optikai meghajtókkal, és van még szabad csatlakozási pont, amire csatlakoztathatod. Figyelj arra, hogy jól állítsd be majd a vinyót! Ha slavecsatiba dugod, akkor slave-re állítsd a vinyót a jumpernél, ha masterre, akkor minden ugyanígy, csak masteren. Amúgy szerintem add el azt a vinyót, és vegyél mondjuk 160-asat, mert asszem a 40-es az csak 5200-on forog és rendszeresen visszafogja a gépedet. Azért van sok PCI-hely, mert ha egy ember unatkozik, akkor telete-

heti, mondjuk hangkártyával, hálókártyával, PCI VGA-val, esetleg hűtőt is tehet oda. Máris csak 1 hely maradt a gépben.

A tápodnak elméletileg bírnia kell a két vinyót. Az adatkábelnek van három csatlakozója. Az egyiket az alaplapra csatlakoztattod. Van a slave csatlakozó, ami középen van, és van a master csatlakozó, ami a végén van. Ha ránézel a vinyódnak a tetejére, akkor azon van címke, hogy hogyan kell beállítanod a jumpert ahhoz, hogy felismerje a vinyódat, mert masterre kell állítani a jumpert, ha a kábel master csatlakozójába dugod, illetve slave-re, ha a slave csatlakozóba dugod. A jumper a tápcsatlakozó és az adatkábel között helyezkedik el. Azt a pöcköt ki tudod húzni és át tudod dugni másikba. Ebben az esetben már írtam mit és hogyan. A vinyód tetején van az utasítás, hogy hogyan kell csinálnod. (olib)

EGYES JÁTÉKOK ROSSZUL FUTNAK

Na nekem az lenne a problémám, hogy a játékaim egy része meglepően rosszul fut (szinte játszhatatlan a BF2 és a CS:S min. graf beállításon is). A videókártyám se egy mai darab (Radeon 9600 Pro 256MB), de régebben tök jól futatta a BF-et és a CS-t, mindkettőt maximum közeli graf beállítások mellett. Igazából nem tudom, hogy ez most szoftveres vagy hardveres probléma, de azért zavaró. Haver szerint telepítem újra a Windowst (merthogy tele van mindenféle szutyokkal). Bezzeg más játékok meg ugyanúgy futnak, mint régen. Most mit tegyek? (Tyborc)

Erre csak azt lehet mondani, amit szokás ilyenkor: legfrissebb DirectX, legfrissebb driverek, patchek... Vagy ha ezeket már próbáltad, akkor tényleg friss Windowst javaslok, az úgy félevente ajánlott (neteseknél gyakrabban is), de aztán még sokféle egyéb probléma is lehet, mindegyik hardvernek megvan a maga teszt-programja, szóval, ha az újratelepítés nem oldja meg a problémát, akkor ilyen jellegű tesztek sem árt beszerezni. Ja, még valami. Nézd meg, hogy a vonalsímítás (élsímítás) nincs-e bekapcsolva, mert az visszaveszi a teljesítményt. (Tenderlumping)

MIT ÉRDEMESEBB?

Hello! Az lenne a kérdésem, hogy a GeForce 6600 GT-t vagy a 7300 GT-t érdemesebb-e megvenni? Mert ahogy nézem, a 7300 GT olcsóbb, mint a 6600 GT (ha nem is

sokkal, 7300 GT úgy 23–29 ezer Ft körül van, 6600 GT 25–32 ezer Ft). Bár még megvárom, míg kijönnek a G8-asok, mert akkor gondolom, esni fognak ezeknek az árai is. Csak amolyan 1 éves áthidaló megoldásnak kéne egy ilyen videokári. 300 wattos tápom van, nem tudom, hogy ki tudná-e szolgálni, vagy le kéne-e cserélni egy 400 W-ra. (Ha igen, akkor az úgy mennyi +pézn lenne?). [Az FX 5200-mat akarom egyébként lecserélni, mert nemigen mai darab] (Xris)

A G80-nak semmi köze egyelőre ehhez a kategóriához. Attól, hogy kijön most a 8800-as család, nem lesz olcsóbb az alsó középkategória. Egyébként a 7300 GT nagyon megéri, hiszen olcsóbb, mint a 6600 GT, és átlag 15–20%-kal gyorsabb is, csak arra vigyázz, hogy mindeképp GDDR3-as legyen. Inno 7300 GT: 22K Galaxy 7300 GT: 23K.

Javítás: most látom, hogy AGP-st akarsz, akkor viszont a GDDR3 bukta. A 6600 GT pedig jobb, mint a GDDR2-es 7300 GT. Szerintem egy használt Gainward vagy Leadtek 6600 GT-vel jársz a legjobb. (fodi-nka)

A TÚLÉLŐ KONFIGURÁCIÓ

A segítségeteket szeretném kérni! (mivel ti értetek hozzá, én meg nem). A kérdés az lenne, hogy milyen az a konfiguráció, amivel a közeljövőt (minimum 1 év) túl lehet élni? Alaplapból olyan kéne – ha létezik ilyen –, amibe PCI-X-es és AGP-s kártya is belefér, kártyából pedig GeForce-ot szeretnék. Kérlek benneteket, segítetek összeírni egy konfigurációt, amivel lehetséges az említett feltételt (a közeljövőt túlélése). Ár szempontjából pedig nem a legolcsóbb, de jó lenne a minimális ár körül maradni. (gewin)

A minimálár kérdése elég nehéz. Mindenesetre, amivel nem feltétlenül csak 1 évet lehet kibírni, az egy AM2-re épülő X2-es AMD 3600+ vagy 3800+, hozzá egy 25k-s alaplap, 1GB RAM, meg egy 7600 GT, ez szvsz 2 évig elég. Na meg nyilván egy 400 wattos FSP vagy Chieftec delta beles táp, emellett még egy DVD-író NEC-ből 9kért, egy 250 GB-os vinyó Seagate, WD vagy Maxtor istállóból, meg egy ház..., hangkari meg tökéletes integráltban, feltételezem... Húú ez elég sok lett, olyan 170 000, de persze lehet faragni, például egy 20k-s \$939es lap, egy A64 3700+, 1GB sima DDR RAM, meg egy Gainward 7600 GS Golden Sample, a többi marad... Ez mindjárt olcsóbb 35 000-rl kb. (serginho)

Nyertes

A legaktívabb novemberi fórumozónk kétségtelenül **olib**a volt, aki rengeteg esetben válaszolt és reagált a többiek problémáira. Mellette több régebbi díjnyertesünk is hozta szokott formáját: **bandeee**, **fodi-nka**, **Lord_KROK** tanácsai is mindig megbízhatóak, de mindenkit köszönet illet, aki igyekezett segíteni a többi fórumozó hardverproblémájának megoldásában. Köszönjük szépen a kérdéseket és válaszokat, **olib**a a Renet Kft. jóvoltából egy 26.000 forint értékű éves *Reborn* webhosting csomagot nyert, amellyel néhány perc alatt saját honlapot lehet készíteni vírus- és spammentes postafiókkal.

www.renet.hu



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



VAIO

Csúcskategóriás asztali PC:

299,900 Ft + 20% ÁFA-tól

Notebook:

204,900 Ft + 20% ÁFA-tól

0 Ft indulóval!

BUDAPEST BANK THM: 24.41%

SONY

ACOMP

Számíthat ránk.

Kifinomult stílus és a digitális csúcstechnika ötvözete. Ez a SONY VAIO – a számítógépek mercedesze.

Ön is megérdemli, hogy a legapróbb részletekig kidolgozott, megbízható csúcstechnikát használhassa munkájához, otthoni célokra

és lélegzetelállító digitális szórakozásra.

Megérdemli és megteheti. Hiszen az ACOMP kivételesen kedvező áron kínálja a csúcstechnikát, 0 Ft kezdőbefizetéssel akciós hitel konstrukcióban is.

Üzleteinkben segítünk kiválasztani az Ön számára tökéletes SONY VAIO számítógépet az óriási választékból.

További információ: www.acomp.hu



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

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

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



Az ACOMP Kft
a magyar olimpiai csapat
hivatalos informatikai szállítója

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

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

PROCESSZOR BÖNGÉSZDE

INTEL

Intel Socket 775	
Core 2 Duo E 6600 / 2400MHz	79000 Ft
Core 2 Duo E 6400 / 2133MHz	56000 Ft
Core 2 Duo E 6300 / 1866MHz	40000 Ft
Pentium D 945 Dual Core 3.4GHz	44000 Ft
Pentium D 930 Dual Core 3.0GHz	40000 Ft
Pentium D 805 Dual Core 2.6GHz	25000 Ft
Pentium 4 650 3.4GHz	45000 Ft
Pentium 4 630 3GHz	39000 Ft
Pentium 4 511 2.8GHz	20000 Ft
Celeron D 351 3.2GHz	16000 Ft
Celeron D 336 2.8GHz	14000 Ft
Celeron D 331 2.66GHz	12000 Ft

Intel Socket 478 (kifutó termékek)

Pentium 4 3.2 GHz	23000 Ft
Pentium 4 3.0 GHz	19000 Ft
Pentium 4 2.8GHz	19000 Ft
Celeron 2800 MHz	15000 Ft
Celeron 2600 MHz	12000 Ft
Celeron 2000 MHz	8000 Ft

AMD

AMD Socket AM2

Athlon 64 X2 AM2 4800+ 2.4GHz	68000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 4200+ 2.2GHz	43000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 3800+ 2.0GHz	35000 Ft
Sempron AM2 3600+ 2.0GHz	29000 Ft
Sempron AM2 3000+ 1.66GHz	11000 Ft
Sempron AM2 2800+ 1.6GHz	10000 Ft

AMD Socket 939

Athlon 64 3500+ 2200 Mhz	25000 Ft
Athlon 64 3200+ 2000Mhz	18000 Ft
Athlon 64 3000+ 1800 Mhz	16000 Ft

AMD Socket 754 (kifutó termékek)

Sempron 3000+ 1800MHz	14000 Ft
Sempron 2800+ 1660 Mhz	11000 Ft
Sempron 2600+ 1600 Mhz	10000 Ft

MEMÓRIA ÁRAK

512 DDR 400MHz Corsair	15000 Ft
512 DDR noname	14000 Ft
1024 MB DDR 400MHz Kingston	27000 Ft
1024 MB DDR 400MHz noname	26000 Ft
512 MB DDR-2 667MHz Kingmax	13000 Ft
512 MB DDR-2 667MHz noname	12000 Ft
1024 MB DDR-2 667MHz Kingmax	30000 Ft
1024 MB DDR-2 noname	26000 Ft

BELÉPŐ SZINT



110.000 Ft-os PC

Processzor	Athlon 64/3500+ AM2	22000 Ft
Processzorhűtő	CPU tartalmazza	0 Ft
Alaplap	MSI K9VGM-V	15000 Ft
Memória	1x 512 MB DDR-2	12000 Ft
Grafikus kártya	Sapphire Radeon X800GTO 256MB	31000 Ft
Hangkártya	Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester	Seagate 7200.9 80 GB SATA	12000 Ft
DVD lejátszó/író	NEC ND 3550A 16x	8000 Ft
Ház	Asus TA-210 350 W	13000 Ft
Táp	háza építve	0 Ft

ÖSSZESEN 113000 Ft

Gyorsabb grafikus kártyával	Sapphire Radeon X1800GTO2 256MB	+15000 Ft
Több memóriával	+ 512 MB DDR-2	+12000 Ft

Vélemény: A belépőszint képviseli azt a kategóriát, mely manapság szükséges, hogy kevésbé részletes beállítások mellett is futtathatóak legyenek a legújabb játékok. Ha játszani szeretnél, ennél gyengébb PC-t egyáltalán nem szabad megvásárolnod.

Játék teljesítmény ★★☆☆☆

GAMER



200.000 Ft-os PC

Processzor	Core 2 Duo E 6300	40000 Ft
Processzorhűtő	CPU tartalmazza	0 Ft
Alaplap	MSI P965 Neo-F	28000 Ft
Memória	2x 512 MB DDR-2	26000 Ft
Grafikus kártya	Asus EN7900GS	51000 Ft
Hangkártya	Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester	Seagate 7200.9 160 GB SATA	14000 Ft
DVD lejátszó/író	NEC AD-7173 +/- 18X	9000 Ft
Ház	Sunbeam Samurai	21000 Ft
Táp	Coolink CP-4012P 400W	10000 Ft

ÖSSZESEN 199000 Ft

Gyorsabb grafikus kártyával	ASUS Geforce 7950GT 512MB	+31000 Ft
Nagyobb merevlemezrel	Maxtor 300GB /16MB cache	+7000 Ft

Vélemény: A Gamer konfiguráció a jelenleg szükséges optimális játékgép elemeit tartalmazza. Ezek a részegységek kelljenek ahhoz, hogy ne kelljen komolyabb kompromisszumokat kötni a magasabb grafikai részletesség és az elvezhető sebesség között.

Játék teljesítmény ★★★★★

HIGH-END



360.000 Ft-os PC

Processzor	Core 2 Duo E 6600	79000 Ft
Processzorhűtő	CPU tartalmazza	0 Ft
Alaplap	MSI P965 Neo-F	28000 Ft
Memória	2x 1 GB Kingston DDR2	60000 Ft
Grafikus kártya	Sapphire Radeon X1950 XTX 512MB	118000 Ft
Hangkártya	Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester	Maxtor 300GB /16MB cache	21000 Ft
DVD lejátszó/író	NEC AD-7173 +/- 18X	9000 Ft
Ház	Raidmax Ninja Silver	17000 Ft
Táp	Super-Flower Aurora 600W	25000 Ft

ÖSSZESEN 357000 Ft

Monitor	Samsung 19" TFT 931BF 2ms	+76000 Ft
TV Tuner	Pinnacle PCTV Hybrid Pro-PCI	+25000 Ft

Vélemény: A High-End képviseli az abszolút csúcs kategóriás gépeket. Gyakorlatilag itt már minden grafikai beállítást nyugodt szívvel a maximumra is húzhatunk, magasabb felbontásokban sem lesz jó ideig olyan játék, ami komolyabb problémát jelenteni neki.

Játék teljesítmény ★★★★★

VGA KÁRTYÁK

PCI-E 50 000 FT-IG

- Sapphire Radeon X1800GTO 256MB**
kb. 38-40000 Ft
<http://www.sapphiretech.com/>
- ASUS Geforce EN7600GT 256MB**
kb. 38-40000 Ft
<http://www.inno3d.com/>
- Asus Extreme N6600GT 256MB**
kb. 29-31000 Ft
<http://www.asus.com/>
- Sapphire Radeon X800GTO 256MB**
kb. 30-31000 Ft
<http://www.sapphiretech.com/>
- Sapphire X1650 Pro 256MB**
kb. 28-32000 Ft
<http://www.sapphiretech.com/>

PCI-E 100 000 FT-IG

- Sapphire Radeon X1900 XT 512MB**
kb. 75-80000 Ft
<http://www.sapphiretech.com/>
- ASUS EN7950GT 512MB**
kb. 69-72000 Ft
<http://www.asus.com/>
- Sapphire Radeon X1800 XT 512MB**
kb. 74-82000 Ft
<http://www.sapphiretech.com/>
- MSI NX7800GTX 256MB**
kb. 79-86000 Ft
<http://www.msi.com.tw/>
- Asus EN7900GS 256MB**
kb. 50-53000 Ft
<http://www.asus.com/>

PCI-E 100 000 FT FÖLÖTT

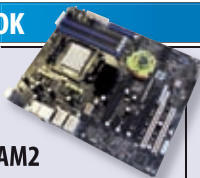
- Inno 3D Geforce 8800GTX 768MB**
Kb. 160-170000 Ft
<http://www.inno3d.com/>
- Inno 3D Geforce 8800GTS 640MB**
kb. 125-1300000 Ft
<http://www.inno3d.com/>
- Sapphire Radeon X1900 XTX 512MB**
kb. 118-125000 Ft
<http://www.sapphiretech.com/>
- Inno 3D Geforce 7900GTX 512MB**
kb. 110-112000 Ft
<http://www.inno3d.com/>
- ASUS EN7800GT Dual 512MB**
kb. 105-110000 Ft
<http://www.asus.com/>

AGP KIFUTÓ TÍPUS

- Inno3D Geforce 7800GS 256MB**
kb. 66-70000 Ft
<http://www.inno3d.com/>
- Leadtek Geforce 7600GT 256MB**
kb. 34-39000 Ft
www.leadtek.com
- XpertVision Radeon X800 GTO 256MB**
kb. 35-38000 Ft
<http://www.xpertvision.com.tw/>
- Sapphire Radeon X1650 Pro 256MB**
kb. 33-37000 Ft
<http://www.sapphiretech.com/>
- Inno3D Geforce 6600 256MB**
Kb. 18-21000 Ft
<http://www.inno3d.com/>

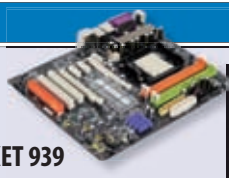
ALAPLAPOK

AMD SOCKET AM2



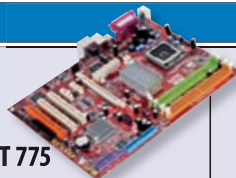
- 1. Foxconn C51XEM2AA**
kb. 46-48000 Ft
<http://www.foxconn.com/>
- 2. ASUS M2N32-SLI Deluxe**
kb. 40-42000 Ft
ÚJ <http://www.asus.com/>
- 3. Abit KN9 SLI**
kb. 20-24000 Ft
ÚJ <http://www.abit.com.tw/>

AMD SOCKET 939



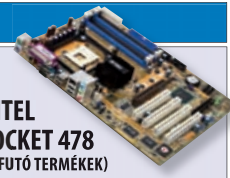
- 1. MSI K9N Platinum**
kb. 39-41000 Ft
<http://www.msi.com.tw/>
- 2. Gigabyte GA-K8NF-9-RH**
kb. 17-21000 Ft
TIPP <http://www.gigabyte.com.tw/>
- 3. MSI K8N Neo4-F**
kb. 18-20000 Ft
ÚJ <http://www.msi.com.tw/>

INTEL SOCKET 775



- 1. MSI P965 Neo-F**
kb. 26-28000 Ft
<http://www.msi.com.tw/>
- 2. ASUS P5N32**
kb. 27-30000 Ft
ÚJ <http://www.asus.com/>
- 3. Gigabyte GA-8N SLI**
kb. 17-20000 Ft
TIPP <http://www.gigabyte.com.tw/>

INTEL SOCKET 478 (KIFUTÓ TERMÉKEK)



- 1. ASUS P4C800 Deluxe**
kb. 29-31000 Ft
<http://www.asus.com/>
- 2. MSI 865PE-V2**
kb. 15-17000 Ft
<http://www.msi.com.tw/>
- 3. ASRock P4i65G**
kb. 10-11000 Ft
TIPP <http://www.asrock.com/>

RÉSZEGYSÉGEK

MEREV-LEMEZ



- 1. Maxtor 300GB /16MB cache**
kb. 20-22000 Ft
<http://www.maxtor.com/>
- 2. Samsung 160GB /8MB cache**
kb. 13-15000 Ft
<http://www.samsung.com/>
- 3. Seagate 80GB /8MB cache**
kb. 10-12000 Ft
TIPP <http://www.seagate.com/>

DVD-ÍRÓ



- 1. NEC AD-7173 18X**
kb. 8-9000 Ft
TIPP <http://www.nec.com/>
- 2. LG GSA-H20L 16x**
kb. 7-8000 Ft
<http://www.lge.co.hu>
- 3. Plextor PX-750A 16x**
kb. 13-15000 Ft
<http://www.plextor.com/>

HÁZ



- 1. Sunbeam Samurai**
kb. 18-21000 Ft
<http://www.sunbeamtech.com/>
- 2. Apevia X-Cruiser Silver**
kb. 19-22000 Ft
<http://www.apevia.com>
- 3. Asus TA-210 350 W**
kb. 13-14000 Ft
TIPP <http://www.asus.com>

TÁP



- 1. Super-Flower Aurora 600W**
kb. 26-28000 Ft
www.super-flower.com.tw
- 2. Coolink CP-4012P 400W**
kb. 9-10000 Ft
<http://www.coolink.com.tw/>
- 3. Cooler Master eXtreme Power 380W**
kb. 6-8000 Ft
TIPP <http://www.cooler-master.com/>

MULTIMÉDIA

2.1 HANGFAL



- 1. Creative Labs I-Trigue 3600**
kb. 22-23000 Ft
<http://www.creative.com>
- 2. Logitech Z-3e 40W**
kb. 14-15000 Ft
TIPP <http://www.logitech.hu>
- 3. Genius SP-J10**
kb. 2-4000 Ft
ÚJ <http://www.genius.hu>

5.1 HANGFAL



- 1. Logitech Z-5500**
kb. 70-74000 Ft
<http://www.logitech.hu>
- 2. Jazz J9938B**
kb. 19-22000 Ft
ÚJ <http://www.jazz.com>
- 3. TerraTec Home Arena TXR 665**
kb. 15-16000 Ft
TIPP <http://www.terraterac.com/>

17" TFT



- 1. Samsung 731BF 2ms**
kb. 64-66000 Ft
TIPP <http://www.samsung.com>
- 2. NEC MultiSync LCD 90 GX2 4ms**
kb. 65-70000 Ft
<http://www.nec.com>
- 3. Viewsonic VX724 4ms**
kb. 60-64000 Ft
<http://www.viewsonic.com/>

19" TFT



- 1. Samsung 931BF 2ms**
kb. 75-77000 Ft
TIPP <http://www.samsung.com>
- 2. ASUS P6191 2ms**
kb. 98-102000 Ft
<http://www.asus.com>
- 3. Benq FP93GX 2ms**
kb. 80-81000 Ft
TIPP <http://www.benq.com/>

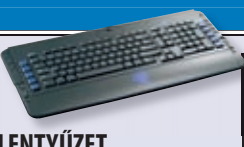
KIEGÉSZÍTŐK

EGÉR



- 1. Revoltec FightMouse Advanced**
kb. 9-10000 Ft
ÚJ <http://www.revoltec.hu>
- 2. Razer Copperhead**
kb. 13-15000 Ft
<http://www.razerzone.com/>
- 3. Razer Diamondback Plasma**
kb. 10-11000 Ft
TIPP <http://www.razerzone.com/>

BILLENTYŰZET



- 1. Razer Tarantula**
kb. 10-13000 Ft
ÚJ <http://www.razerzone.com>
- 2. MS Natural Ergonomic Keyboard 4000**
kb. 6-7000 Ft
<http://www.microsoft.com/>
- 3. Genius Slimstar 100**
kb. 2000-3000 Ft
TIPP <http://www.genius.hu/>

GAMEPAD



- 1. Logitech ChillStream**
kb. 8-10000 Ft
<http://www.logitech.hu>
- 2. Logitech Cordless Rumblepad 2 Vibration**
kb. 9-11000 Ft
<http://www.logitech.hu>
- 3. Saitek P2600 Rumble**
kb. 5-6000 Ft
TIPP <http://www.saitek.com/>

KORMÁNY



- 1. Logitech MOMO Racing**
kb. 25-28000 Ft
<http://www.logitech.hu>
- 2. Thrustmaster F1 Force Feedback**
kb. 22-24000 Ft
<http://www.thrustmaster.com/>
- 3. Logitech Formula Vibration Feedback Wheel**
kb. 8-10000 Ft
TIPP <http://www.logitech.hu>

A megújult vásárlási tanácsadóban feltüntetett bruttó árak csupán tájékoztató jellegűek, az internetről és nagyobb budapesti boltok árlistájából válogattuk össze. Ezek a lapleadáskor érvényes pillanatnyi állapotot tükrözik, így a nyomdai átfutás miatt előfordulhat, hogy egy adott terméknek akár jelentősen is eltérhet az ára az újságban feltüntetethez képest. Mivel egyes cégek más-más áron forgalmazzák a hardvereket, ezért az átlagárát vesszük figyelembe. A vidéki boltokban is eltérhetnek az árak, az interneten rendelve, illetve a nagyobb cégek országos hálózatában viszont szinte ugyanazért az ártért juthatsz hozzá, mint amit nálunk is megtalálsz.

MÁSVILÁG

EXTRA

November végén, amikor azt a cikket írtam, rengeteg kiváló zenekarral ismerkedtem meg ehavi kiemelt kritikánk, a Nomada kapcsán. A Neofolk, a Borago vagy a Chalga lemeze is ott szerepelhetne most ezen a helyen, mind világszínvonalú magyar ethno-folk csapatok. Gratulálok mindnyájuknak!



ZENE
95%

NOMADA - AVEN LE ROMA

Több szempontból is premier ez a lemez: ezeken a hasábkokon ugyanis ethno-folk stílussal még nem foglalkoztunk. A Nomada ugyanis roma népzenei alapokon nyugvó modern folkzenét játszik világszínvonalon. Az ütős és a ritmusszekció önmagában elég lenne ahhoz, hogy leboruljak a lemez előtt, minden zenész zseniális: az egyébként szőke hegedűs/énekes Szirtes Edina romában énekel a romáknál. Hihetetlen a beleélőképessége, zenei intelligenciája. S a lemez első dala a Dukh (Fájdalom) egyből szinte Pink Floyd-i magasságokba repíti a bandát, amelynek egyéni megszólalása mellé külön érdekesség a folkzenében elég szokatlan fretless basszus használata. Úgy vélem, egy ilyen lemeznek kéne ilyen kifogástalan stúdiómunkával és ilyen hozzáállással a roma kultúrát bemutatnia – sokkal jobbat tenne neki, mint bármilyen talk-show vagy TV-műsor. A lemezen egyébként hemzsegnek a balkáni hatások, amelyek igen izgalmas kompozíciókban jelentkeznek (Bari Balval Phurdela vagy a Dur Dromenca például). Aki nyitott az új, az izgalmas, az egyéni felé, és szereti a folk, a hagyományos népi hatásokat, hogy azonnal tegyen szert a Nomada lemezére. S mivel magánkiadásról van szó, tisztelje meg ezeket a kiváló művészeket azzal, hogy megveszi a lemezt. Megérdemlik.

BUDAPESTI MOZI TOP 5 (LÁTOGATÓK SZÁMA)

HETI LÁTOGATOTSÁGI STATISZTIKA (2006. SZEPTEMBER 21. - 2006. SZEPTEMBER 27)

1. A téгла	27 333
2. Nagyon vadon	26 602
3. Szabadság, szerelem	24 082
4. Borat	11 870
5. Crank - Felpörögve	5378

MÁTRIX AUTÓVERSENY KÉSZÜLŐBEN?

FILM

A Wachowski testvérek begyorsítanak: az elmúlt évtized talán legtehetségesebb filmesei, Andy és Larry Wachowski, a Mátrix író-rendezői, szupersikerű és korszakos hatású film alkotói a Mátrix óta nem rendeztek. Most bejelentették, hogy hamarosan ismét az ő közvetlen irányításukkal készül egy film. És hogy a nyerő csapaton né változtassanak, a producerük is a Mátrix-trilógia producere, Joe Silver lesz, valamint csatlakozik hozzájuk a Mátrixért Oscar-díjjal jutalmazott John Gaeta vizuális effektusszakértő és Grant Hill executive producer is. Az új film, a Speed Racer egy japán tévésorozat alapján készül; főhőse, Speed, autóversenyző. Az akciófilm természetesen ismét különleges vizuális és dramaturgiai ravaszságokkal bőven fűszerezve érkezik majd a mozikba, a tervek szerint 2008 nyarán.



ZENE
76%

RAY WILSON AND STILTSKIN - SHE

Ray Wilson legfőképp azzal lett világhírű, hogy a Genesis végnapjaiban a zenekar énekes volt, így magam is láttam őt élőben a Budapest Sportsarnokban: akkor jobban tetszett. Most bármennyire is korrekt az ének, a stúdiómunka, csak azt tudom mondani, hogy ez az album nemhogy nem forradalmi, hanem többször is inkább unalomba fulladó; egy-fajta divatrock és kissé melankolikus megszólalás keverékét mutatja, de nincs benne átütő erő! Korrekt album, elfogadható dalok, sajnos ennél nem több.



ZENE
89%

SPOCK'S BEARD - SPOCK'S BEARD

Vajon egy régóta létező zenekar sokadik lemeze miért viseli az együttes nevét? Alkotói válság? Mindenesetre az SB egyre magabiztosabban kezdi kiheverni az elvesztett zseni, Neal Morse hiányát. Azonban a Morse-korszak színvonaláért még mindig messze van és – sajnos – talán vissza sem jön. Szerencsére azért a banda – úgy néz ki – megtalálta végre a saját, Morse nélküli hangzást, ami végre csak az övék: a lemez nem túl egyszerű fogyasztani való, azonban ha adunk neki többszöri esélyt, szép lassan „behizelgi” magát. Sokszínű, kreatív, szimfonikus progresszív rockmuzika a szakma igazi mestereinek tolmácsolásában.



ZENE
74%

ZANDELLE - VENGEANCE RISING

Hammerfall, Jag Panzer, Warlord és hasonló zenekarok hívei, figyelme! A true/power metált nyomató Zandelle új lemeze itt van és rátok vár! Technikailag ott van a lemez a színen, a zenészek kiválóak, a riffek ütnek, a gitár + bassz kombináció a lemezen sokszor két gitár + basszusként szól meg, és bizonybizony van benne egy kis Maiden filing is. Bár az énekes jóval gyöngébb, azért a kiváló gitáros és az óramű pontosságú ritmusszekció kárpótol valamennyire minket. Ennek ellenére úgy gondolom, hogy ez a zenekar még nem találta meg a saját megszólalását...



ZENE
85%

CLUB SANDWICH 8

A kedves érdeklődő club stílusú rajongó 22 darab „az év legnagyobb klubslágerei egy mixben” lemezt kap ezúttal is (már látom, a cég rendszergazdija tuti el fogja ezt az albumot kérni tőlem). Olyan előadók opusait hallgathatjuk, mint a Cascada, Lacuna (sajnos nincs utána Coil), Rave Allstars, 2 Vibe, Mario Lopez, Tiesto, Lazard stb. Rengeteg olyan név, akik miatt megtelnek a klubok Európa-szerte. Ez mind szép és jó, és maga az album is dicséri az elkövetők munkásságát; egy négyzetcentivel sem több annál, mint amilyen szándékkal létrehozták: lehessen egy kellemeset rázni elfogadható zenére.

FRISS DVD-K BEMUTATÓI A MELLÉKLETEN

Távkapcs, Végső állomás 3, Köszönjük, hogy rágyújtott, Halálos iramban 3: Tokiói hajsza, Ház a tónál, Egy gésa emlékiratai
Predator Extra



FILM

83%

HOLIDAY

Kate Winslet, Cameron Diaz, Jude Law és Jack Black neve garancia, hogy ez a film rossz nem lehet: romantikus vígjátékok rajongói készüljenek! Két összetört szívű dögös, csinos, szenvedélyes és kissé bolond szingli csajszí a világ két pontján kesereg... Mindkettőre a világ két pontján kesereg... Mindkettőre, ráférne két hét pihi, távol az eddigi életétől, távol mindentől, de főleg a pasiktól. Ekkor Iris és Amanda egymásra találhatnak az interneten, és egy frappáns otthoncsere keretében Iris a napfényes Los Angelesbe repül, Amanda pedig a kódos – és havas – Angliába. Am a pasimentes téli vakáció nem teljesen úgy alakul, ahogy tervezték. Móka, kacagás és szerelem...



FILM

89%

TÁNCOLÓ TALPAK

Az eredetileg Happy Feet címen futó számítógép animációs zenés-táncos film műfajalkotó: egyrészt visszahozza az általam oly régóta hiányolt zenét és táncot a filmvászonra, másrészt pedig egy olyan dokumentumfilm nyomdokain halad, amely valós veszélyekre hívta fel a figyelmet a déli féltéke élővilágával kapcsolatban. Maga a történet nem túl szellemes, de a találás hihetetlenül bájos: az éneklő, táncoló pingvinek animációja szó szerint szenzációs, ahogy a többi állat is. A megszólalás, a hangok, a környezet modellezése, más történetekre utalás (lásd West Side Story) pedig nagyon jópofa.



DVD

89%

TÚL A SÖVÉNYEN

Itt a tavasz, Verne, a teknőc és erdei barátai felébrednek téli álmukból, és indulnának élelmet gyűjteni jövő télre. Igen ám, de valami szörnyőség állja útjukat. A sövény túloldalán immár nem a békés, barátságos erdő van. Hanem egy furcsa, veszedelmekkel és idétlen lényekkel teli, idegen terület. Ekkor felbukkan a felmentő sereg a nagy dumás, dörzsölt mosómedve, Stikli képeiben. És megindulnak az izgalmas zsákmányszerző akciók. Csakhogy hamarosan felbukkan egy hisztis háziasszony, egy profi féregirtó és egy irtó mérges macskó is. Mindemellett kissé csöpögős morális tanulság és sok tündéri bájos karakter és aranyos poén is. És ez utóbbi a lényeg.



DVD

77%

A TÖKÉLETES PASI

A vonzó Jean Hamilton egyedülálló anyaként egyedül neveli lányait: a csinos Holly tinédzser, így életének legizgalmasabb és legbonyolultabb szakaszában jár. Amikor anya életében felbukkan egy pasi, mindig baj van: Jeannek megvan az a fura szokása ugyanis, hogy amikor egy kapcsolat kudarcba fullad, két lányával mindent hátrahagyva odébbáll a következő városba. Az állandó költözést megelégedve, Holly úgy dönt: kezébe veszi az ügyeket, és kerít egy férfit, aki megmenti anyját a legújabb katasztrófától... Sok jó zene, aranyos családi filmben.

ZENE

KATATONIA - BUDAPESTEN

December 16-án lép fel Budapesten a svéd mélabús rockzenekar, a Katatonia. Az eredetileg októberre meghirdetett, de halasztást szenvedett est programja tovább bővül, hiszen az olasz Klimt 1918, valamint a magyar Variola és a P.O.T. zenekarok mellett még egy csapat, az amerikai Crüxshadows is fellép majd az újpesti Ady Endre Művelődési Központban.

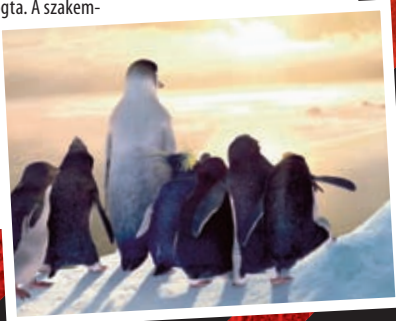
'Fájó szívvel de lezárjuk magunkban a P.Box történetet' - ezekkel a szavakkal tájékoztatta közönségét a több mint 25 éves múltra visszatekintő zenekar. Egy évvel az alapító billentyűs, Cserháti Pityi István halála után a elbúcsúzott a közönségtől a a legendás P.Box. Béke Poraira.



FILM

PINGVIN MOCAP FTW

A nemsokára moziba kerülő Táncoló talpak című animációs komédia a pingvinek mozgatóására a már bevált „motion capture” módszert alkalmazta: vagyis színészeket elhelyezett több száz érzékelő adatait vitték komputerbe, így mozgatják a figurákat. Ezúttal azonban két lehetetlen feladatra is vállalkoztak a szakemberek: az érzékelőket először pingvineken helyezték el, majd a Broadway legnagyobb táncos sztárjától kérték segítséget. Savion Glover is magára öltötte a szakfandlerhez hasonló alkalmatosságát, hogy átadhassa lábmozdulatait a géppuskalábú pingvinek. A világ egyik legismertebb szteptáncosa, a 33 éves, fekete bőrű színész-táncos-koreográfus elkészítette saját pingvinkoreográfiáját, aztán gépbe mozogta. A szakemberek ezt ötvözték a már meglévő pingvineffektusokkal: egyedül akkor voltak bajban, amikor Glover talpa másodpercenként több mint 24 mozdulatot tett: azt már a film nem tudja követni...



MAHASZ DVD TOP 5 (2006. 11. 06. - 2006. 11. 12.)

1. Depeche Mode Touring The Angel
2. Musical Az Operaház fantomja
3. KARAOKE Még nagyobb magyar slágerek
4. Pink Floyd P.U.L.S.E. Live
5. NOX Ragyogás

MAHASZ ALBUM TOP 5 (2006. 11. 06. - 2006. 11. 12.)

1. NOX: Örömvölgy
2. ÁKOS: Még közelebb
3. CRYSTAL: Világok hangjai
4. ROBBIE WILLIAMS: Rudebox
5. HOOLIGANS: Bohémélet

BUDAPESTI MOZI TOP 5 (BEVÉTEL, MILLIÓ DOLLÁR) HETI LÁTOGATOTTÁGI STATISZTIKA (2006. NOVEMBER 17-I HÉTVEGE)

1. Happy Feet \$42.320
2. Casino Royale \$40.600
3. Borat \$14.350
4. The Santa Clause 3: The Escape Clause \$8.218
5. Flushed Away \$6.81

TIPPEK-TRÜKK

+ TIPPFÜZET
TARTALOM
JEGYZÉK

Remélhetőleg mindenkinek bejön majd e havi kisfüzetünk is, amelybe ismét igyekeztünk minden jót belepakolni...

A nagy karácsonyi ajándékdömping miatt nemcsak teljes játékunk, a *Legacy of Kain*, hanem a 14 napos *Lineage II*-próbaverzió legfontosabb tippjeit is összegyűjtöttük, s persze azokról az alkotásokról sem feledkeztünk meg, amelyeket teszteltünk valamivel hátrébb.

KORÁBBI TIPPEK, GUIDE-OK TARTALOMJEGYZÉKE

Ha netán mostanában veszel elő egy játékot, amelyet mi a múlt hónapban teszteltünk le és láttunk el felbecsülhetetlen értékű tippel, íme egy visszamenőleges, kereshető tartalomjegyzék a korábbi kiskönyvekhez.

2006. OKTÓBER

Dark Messiah of Might and Magic

>> Karakterfejlesztés, varázslatok, harci és egyéb képességek

Company of Heroes

>> A gyalogos- és gépesített egységek teljes körű leírása

GTR 2

>> Konfigurálás, hekkelés, általános tippek

Neverwinter Nights 2

>> Kasztkok, presztízskasztkok, skillpontok, szintfüggő előnyök

Guild Wars Factions

>> Kasztkok és általános tippek

Lionheart

>> Kiindulási értékek, mi mire jó, általános tippek

Call of Juarez

>> Általános tippz

Cheatek

>> LEGO Star Wars 2, Jaws Unleashed, Call of Juarez, Pathologic, Company of Heroes

2006. NOVEMBER

Need for Speed Carbon

>> Általános tippek és a Challenge Series versenyeinek táblázatos összefoglalója

Splinter Cell: Double Agent

>> Általános tippek, zárnyitás, hackelés, lövészet...

Warhammer 40k DoW: Dark Crusade

>> Régi fajok új lehetőségei, Tau-tippek, Necron-taktikák, felderítő és gyógyítóegységek

Battlefield 2142

>> Gyalogosegységek leírása alap- és extra felszereléssel, frakciónkénti járműleírások, játékmódok, pályaterképek

Scarface

>> Általános tippek, segítők, reputáció...

Pro Evolution Soccer 6

>> Új csapatok, szabadrúgások, szögletek, irányítás

Flight Simulator X

>> Hardcore szakmai tippek egyenesen Trau mestertől

Cheatz

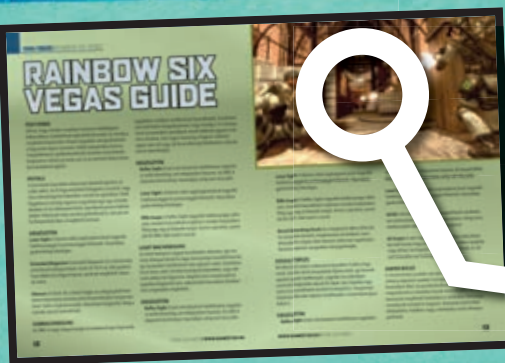
>> Warhammer 40k: DoW és DC, Sims 2: Pets, Mage Knight: Apocalypse, Scarface, Gothic III, Caesar IV, NBA Live 07



WARHAMMER: MARK OF CHAOS...4. OLDAL

„A high elfek legnagyobb ereje a rendkívüli kiegyensúlyozottságban rejlik, a harc minden területén megállják a helyüket. Nagy előnyre tehetünk szert ellenfelünkkel szemben...”

⇒ Hazai győngyszemhez részletes tippek dukálnak. Mert megérdemli...



RAINBOW SIX: VEGAS.....12. OLDAL

„Társaink kiváló mesterséges intelligenciájának hála, soha nem kell egyedül megoldanunk a feladatokat, hagyatkozzunk bátran a segítségükre. Ajánlott mindig őket előreküldeni rizikós helyeken...”

⇒ Fegyverleírások, taktikák, általános tippek...



ANNO 1701.....28. OLDAL

„A játék elején bátran fordulhatunk kéréseinkkel királynőnkhez, de ne feledjük, hogy a későbbiekben ennek ára lesz! Ha vagyunk annyira fejlettek, hogy már arisztokraták lakják a városunkat...”

⇒ Mi a helyzet vészhelyzet esetén? Rövid tippek Duncan tollából



CHEATZ.....30. OLDAL

⇒ Dark Messiah of Might and Magic, Marvel Ultimate Alliance, Need For Speed: Carbon, F.E.A.R. Extraction Point, Heroes of Annihilated Empires, Anno 1701

KV-SZOFTVER AVAGY A JÁTÉKOKKAL KAPCSOLATOS SEGÍTSÉGEK TOPIKJA

Egy sokkal inkább huszonegyedik századi módját választottuk az elakadt játékosok megsegítésének: az egész KV szoftvert átköltöttük az internet végtelen mezeire. Pontos fellelhetősége: GameStar Fórum (www.gamestar.hu/forum) Általában a játékokról topik, KV szoftver altopik. Itt kulturált körülmények között, moderátori felügyelettel kaphatsz választ ügyes-bajos dolgaidra, ráadásul nagy eséllyel hamarabb, mint az e-mailes rendszerben, ahol a törvényszerűen felhalmozódó levéláradat néha hihetetlenül lelassította a válaszadási procedurát. E havi top kávézóink voltak:

TOP COMMENT #1

Elakadtam a Prince of Persia 3-ban, ott, amikor van az a nagy monszta, és kiszúrtam mind a 2 szemét. Utána meg nem tom, hogy mit is kéne csinálni, azt tom, hogy 1 kardcsapással agyonvág, azt tom. *(kispusztító)*
Kezdd el csapkodni a lábait, aztán ha térdre esik, szaladj fel a hátán, és gerincszúrás (-OJ-)

TOP COMMENT #2

K: Egy kis segítséget szeretnék kérni – elakadtam a Far Cryban. Ott tartok, hogy szétlöttem a mutánsok atyját, de szérum nuku, és kiderül afro CIA-ügynök barátunk árulása. Liffel egy fegyverszobához érhetünk, majd felfegyverkezve folytathatjuk utunkat egy lávás katlanban. Csak sajnos a fölötté átvélő hid le van szakadva, így kénytelenek vagyunk (Jack és én) átvágni a katlanon... itt viszont annyi a mutáns, hogy mindig fűbe harapunk. Szóval nem tudom, mit kell az adott helyszínen előadni, pedig már vagy ötvenszer nekifutottam. *(greenwater)*

Hát pont szemben, ahogy kilépsz az épületből, a láva felé lent van egy hasonló kapu, azon bemész, és ott kell felkapcsolnod a lift energiellátását, majd irány a lift, és fel tudsz menni (csak közben lőj, lőj és lőj) (wYth-NRG)

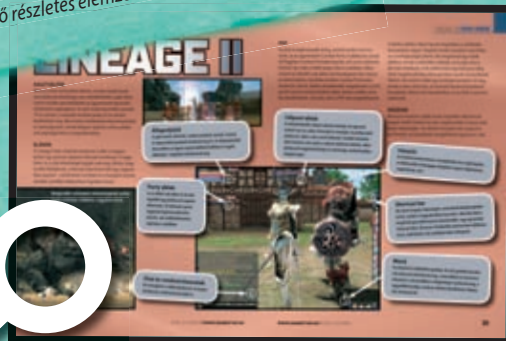
TOP COMMENT #3

Elakadtam a Sam and Max Culture Shockban. Ott tartok, hogy már csak egy olyan fagyisfiút, vagy mit kéne elintéznem, és kéne hozzá a Tear Gas Grenade Luncner a boltostól. De csak pénzért akarja odaadni...:s hogy tom megszerezni tőle, vagy mit kell tennem érte? Mert a hiperaktív gyerekek már elintézték a boltban... *(Ktv01)*
Kimész az autódhoz, és ott elmész furikázni. Előveszed a pisztolyt, és amikor már látsz egy autót, akkor tüzelés rá, és nekimeész hátulról (az egérrel kattintgatsz, hogy hová menjél, de előtte el kell rakni a fegyvert). Lehangozbeszélőződ és megbünteted azért, mert nem jó az egyik indexlámpája. Vsszamész az egy szatyor pénzzel, és megveszed tőle. Aztán ezt kell használni a pszichológusnál is. (MuMa01)

TOP COMMENT #4

Segítség kéne a Psi-Opsban. Annál a résznél vagyok, amikor a felhőkarcolóban meg kell küzdeni azzal a két zombi-katona-látomással a temetőben. Már mindent megpróbáltam, de nem tudom lenyomni őket. Légyszí, segítsetek! Előre is köszöni! *(Tacsko)*
Nos, ha még jól emlékszem, akkor a zombikat jól meg kell dolgozni (valahogy verd őket, amíg el nem esnek). És amikor a földre kerültek, szívd ki a lelküket (drain). Így gyűlnek majd a lelkek a temető közepén lévő kútban, és ha az megtelik, akkor mehetsz tovább. (dragonclaw)

MEDIAVAL II: TOTAL WAR.....16. OLDAL
„Kulcsfontosságú lehet, hogy mely területen van gazdaságilag fontos városunk, és merre helyezzük el a katonai utánpótlást biztosító erődítményeinket. Azokra a területekre, amelyeket előreláthatóan hosszú ideig...”
⇒ Mindenre kiterjedő részletes elemzés a taktikáról, gazdaságról, nagytérképről...



LINEAGE II: OATH OF BLOOD.....20. OLDAL
„Minden kezdő karakterosztálynak lehetősége van a későbbiekben saját ízlése szerint tovább specializálódni az úgynevezett kasztváltó küldetések segítségével. Az elsőrendű kasztváltó questek 19-es szinten...”
⇒ Gyorsbillentyűs táblázat, fajelemzések, klánleírások...



LEGACY OF KAIN.....24. OLDAL
„A sorozat előző részétől eltérően ezúttal csak egy fegyverünk van, Kain a Soul Reaver fizikai változatával, Raziel pedig a „kísértet” másával küzd. Az alaptámadásoknak két fajtája létezik...”
⇒ Fontos kistippek, hasznos tárgyak lelőhelyei, extra cuccok, különleges támadások...

LINKAJÁNLÓ

Ha proaktívan kezelnéd az elakadást, íme néhány weblap, ahol segítségre lehetsz:

Csalások minden mennyiségben:
www.cheatcc.com
dll.net/news.php

Végigjárszások angol nyelven:
www.gamefaqs.com

Végigjárszások magyar nyelven:
www.vegigjatszas.hu

Játékthonosítások:
www.magyaritasok.hu
www.jatekszinkron.hu
www.gamehunter.hu

AKI MER, AZ WARHAMMER

Szokásunkhoz híven a legtopabb kávézót kiténtetjük. E hónapban wYth-NRG becenevű olvasónk bizonyult a legaktívabb segítségnyújtónak, nyeresége ezúttal a Renet Kft. jóvoltából egy 26 000 forint értékű éves Reborn webhosting csomag, amellyel néhány perc alatt saját honlapot lehet készíteni vírus- és spammentes postafiókkal. (www.renet.hu) Gratulálunk!



KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

MEGJELENIK
JANUÁR
18-ÁN!

GameStar

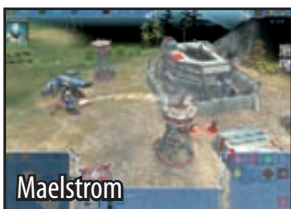
Európa legolvasottabb gamer magazinja

WOW: THE BURNING CRUSADE

Magyarországon először mutathatjuk be nektek, hogy a hosszúra nyúlt zárt béta után miképp teljesít „élesben” minden idők legnépszerűbb MMO-jának első kiegészítője. Időközben béta-teszter csapatunk sem lankadt, úgyhogy arról is első kézből számolhatunk be, hogy milyen is az élet 70-es szinten.



Rayman Raving Rabbids
Kicsit vonakodva valljuk be, de a soros felhozatalból talán ezt a játékot várjuk a legjobban. A méltán legendás Rayman sorozat legújabb epizódja elképesztően zsiszbasztó humort, ügyességi és akciórészeket ígér, valamint mérhetetlen mennyiségű, facsipisz-butya nyulat, ameddig csak a szem ellát!



Maelstrom
Régóta várjuk ezt a posztapokaliptikus akciós stratégiát: 2050-ben, ökológiai katasztrófák sora és idegen lények támadása után a Föld már nem az az „egész jó kis hely”, aminek mi ismerjük. A játék érdekessége, hogy olyan mennyiségű akcióra számíthatunk, amivel RTS-ben ritkán találkozunk.



Star Trek: Legacy
Ézúttal a teljes Star Trek univerzum (Star Trek, Next Generation, DS9, Voyager, Enterprise) hajóit vezényelhetjük győzelemre a Bethesda stratégiai és taktikai elemekkel megtűzdelt űrhajós akciójátékában. A legszebb, hogy a Föderáció mellett rendelkezésünkre állnak a klingon és romulán, sőt borg hajók is!

TELJES JÁTÉK: FLATOUT

A FlatOut sorozatot valószínűleg senkinek sem kell bemutatni: 45 pálya, 16 fejleszhető kocsi teljesen pusztítható környezet... Itt jegyeznék meg, hogy a világért sem szeretnénk bárkiből is kihozni az állatot, és azt is jól tudjátok, hogy a valós életben mindenkit a KRESZ feltétel nélküli betartására buzdítottunk, de suttymban-virtuálisan ugyan miért ne lehetne kicsit törni-zúzni a kocsival? Most hogy ezt tisztáztuk..., tehát teljesen pusztítható a környezet! Kidőlt kerítések, fák, repülő alkatrészek (remélhetőleg ellenfeleinkhez tartozó, és nem saját alkatrészek) szegélyezik majd utunkat. Ami azonban a legszebb az egészben: miután kiörömködtük magunkat a gép ellen, irány az online is játszható multiplayer mód, ahol szerzte a nagyvilágból szerezhettünk új barátokat, majd totálkárosra zúzhatjuk kocsijukat. Azért ez valahol nagyon megható, valljuk be!



Főszerkesztő:

Halász Bertalan (Boe) – bhalasz@idg.hu

Főszerkesztő helyettes:

Fülöp Viktor (ender) – vfulop@idg.hu

Szerkesztők:

Dragon György (Gyu) online szerkesztő – gyu@gamestar.hu

Madarász Zoltán (Mady) hardver szerkesztő – mady@gamestar.hu

Virágh Márton (mazur) lapszerkesztő – mazur@gamestar.hu

Munkatársak(k):

Balla Zoltán (Duncan) – duncan@gamestar.hu

Beregi Tamás (Berr) – beregit@freemail.hu

Csontos Péter (Csonti) – pcsontos@idg.hu

Egri Imre (Zimi) – iegri@idg.hu

Hadházi Dániel (G-San) – g-san@gamestar.hu

Herpai Gergely (Bad Sector) – badsector@gamestar.hu

Kozma Ferenc (Kecske) – kecske@sn.hu

Lám Gábor (Del) – deltech@freemail.hu

Maróti Mihály (Berkenye) – berkenye@gamestar.hu

Mezei Károly (ZeroCool) – zerocool@gamestar.hu

† Szeri István (Feworkn) (GS TV)

Telek Zoltán (Sam) – sam@idg.hu

Téglás Gábor (ashe) – ashe@gamestar.hu

Trautmann Balázs (Trau) – trau@idg.hu

Tungler Antal (Twinky) – atungler@idg.hu

DVD szerkesztő:

Madarász Zoltán (Mady) – mady@gamestar.hu

Online:

Mezei Károly (ZeroCool) – zerocool@gamestar.hu

Tördelőszerkesztők:

Béres Gábor (Gaben) – gberes@idg.hu

Heltmann Attila (Helto) – aheltmann@idg.hu

Lázárfalvi Tamás (Laser) – szexicoskolade@mailbox.hu

Palotai Árpád (Malachit) – malachit@idg.hu

Korrektúra: IDG Nyelvi Labor

Egyed Zsóka, Havadi Krisztina, Sz. Erdős Judit

Kiadja: az IDG Hungary Kft.

1075 Budapest, Madách Imre út 13-14. A épület

Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578

Internet: idg.hu

Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető – ibiro@idg.hu

Lapigazgató: Szigetvári József – jszigetv@idg.hu

Műszaki vezető: Birkus Imre – ibirkus@idg.hu

Nyomás és kötészet: Origo Print Nyomda Kft.

Ügyvezető igazgató: Bánáti László – origo@origoprint.hu

Szerkesztőségi ügyelet: Bíró Ilona – ibiro@idg.hu

Telefon: 577-4300, fax: 266-4343

Internet: gamestar.hu

E-mail: gamestar@idg.hu

Lapreferens: Filipinyi Sándor – filipinyi@idg.hu

Telefon: 577-4312, fax: 266-4274

Hirdetési osztály vezető: Radácsy Katalin – kradacsy@idg.hu

Telefon: 577-4310, fax: 266-4274

Kereskedelmi asszisztens: Bohn Andrea – abohn@idg.hu

Telefon: 577-4316, fax: 266-4274

Médiaajánlatok: idg.hu/media

E-mail: keriroda@idg.hu

Terjesztési igazgató: Babinecz Mónika – mbabinecz@idg.hu

Telefon: 577-4301, fax: 266-4343

MediaShop: mediashop.idg.hu

E-mail cím: terjesztes@idg.hu

Marketing munkatárs: Kovács Judit – jkovacs@idg.hu

Rendezvényszervező: Balogh Ninetta – nbalogh@idg.hu

Jogi közlemények: Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését.

A GameStarban megjelenő valamennyi cikket (eredetiben vagy fordításban), minden megjelent képet, táblázatot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt DVD-k, 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 hirdetéseket 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; hirdaploftozetes@posta.hu.), Budapesten a hirdap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hirdap Centrumnál (Bp., VIII. ker., Orczy-tér 1., tel.: 477-6300), valamint OTP bankkártyával rendelkező olvasóink számára az InterTicketnél (a 266-0000-ás számon 9-20 óra között). A GameStar régebbi számai, és ajándék tárgyai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon (nyitvatartás: H-Cs: 8.30-16.30, P: 8.30-15.00), valamint elektronikusan a mediashop.idg.hu honlapon, vagy a terjesztes@idg.hu e-mail címen.

Megjelenik minden hónap második péntekén.

GameStar DUPLA DVD melléklettel: 1 896 Ft, 1/4 éves előfizetés: 4 662 Ft, 1/2 éves előfizetés: 9 372 Ft, 1 éves előfizetés: 17 952 Ft

GameStar DUPLA DVD melléklettel: ISSN 1787-9027

Lapunkat a MATESZ auditálja.

Olvasóink szokásait a Nemzeti Médiaanalízis méri fel.

A szerkesztőségi anyag vírusellenőrzését a KASPERSKY támogatja.



GameStar



**WARHAMMER:
MARK OF CHAOS**

**MEDIAVAL II:
TOTAL WAR**

RAINBOW SIX: VEGAS

LINEAGE II

Anno 1701 • Legacy of Kain: Defiance

Drága Olvasó!

Amint azt láthatod, újra különálló tippfüzettel jelentkeztünk, hogy még jobban segíthessünk Titeket a zökkenőmentes játékban. A nagy karácsonyi rohanásban, a jobbnál jobb programok megjelenése idején is maximális odafigyeléssel és pontossággal készítettük ezt a kis gyűjteményt, reméljük, nagy haszonnal forgatjátok majd a bejglihalmok és a több hektoliter pezsgő elfogyasztása közepette is! Most pedig nézzük meg gyorsan, milyen programok kerültek decemberben terítékre. Először is ajánlom figyelmetekbe kishazánk legújabb büszkeségét, a Warhammer: Mark of Chaos ízekre szedő guideunkat, a stratégiák kedvelői ráadásul két másik klasszikussal, a az új Total War epizóddal és az Anno1701-el is részletesen megismerkedhetnek. Aki esetleg két ajándék játékunk nyüstölése közepette gyámoltalanodna el, az is megtalálja most számítását, továbbá a Rainbow Six alakulata is elárult nekünk néhány hadititkot, amit itt és most Ti is megismerhettek. Végezetül pedig nem maradt más dolgom, mint hogy nagyon-nagyon Boldog Karácsonyt, és sikerekben gazdag Új esztendőt kívánjak mindannyitoknak az egész szerkesztőség nevében!

ashe / GS Team

t a r t a l o m



Warhammer: Mark of Chaos



Rainbow Six: Vegas



Medieval 2: Total War



Lineage II



Legacy of Kain: Defiance



Anno 1701

WARHAMMER MARK OF CHAOS

Figyelem! Az alapokat ezúttal teljes mértékben számúztam a szűkös oldalszám miatt, ezek megtanulására úgyis ott van a három oktatóküldetés. Külön harcrendeket, taktikákat sem írtam, hanem minden egységnél részletesen ismertetem az ideális használat módját.

CHAOS

Taktika: A Chaos egységei elsősorban közelharcban erősek, de azért sose feledkezzünk meg légi és távolsági egységeikről sem. Különösen hatásosak az ellenség moráljának csökkentésével, ezért a megfelelő lényekből mindig legyen nálunk egy nagy adag, és küldjük be őket a csata sűrűjébe. Komoly mágia ellenállásukat kihasználva mindig igyekezzünk hamar megsemmisíteni a szemben álló fél hősét.

KÖZÖS CHAOS EGYSÉGEK



Marauders of Chaos

Nagyszerű harcosok, azonban a sebzéseket kevésbé viselik jól. Képesek létrákat hordozni magukkal, ezért várostromnál nélkülözhetetlen a használatuk. Warcry képességükkel 10 másodpercig megemelhetik szövetségeseik morálját.



Marauder Axe Throwers

Minimális védelemmel rendelkező távolsági egységek, tartsuk távol őket az ellenségtől, különben pillanatok alatt elpusztulnak. Képesek létrákat hordozni, de ostromoknál inkább csak később vessük be őket, amikor gyalogságunk már bejutott a várba.



Warhounds of Chaos

Megtermett harci kutyák, csak küldjük be őket az ellenséges talpasok közé, és hatalmas vérfürdőt rendeznek. Nem lehet őket hátra támadni, és minden terepen képesek gyorsan mozogni.



Chaos Furies

Jól használható repülő egységek, akik ráadásul ellenállóak a mágiával szemben. Érdemes az egyedül hagyott ellenséges hősök és katapultok ellen is bevetni őket.



Wyrds spawn

Gigantikus méretű, mágikus sebzést okozó, nagy mágia ellenállással rendelkező szörnyetegek. A velük harcoló ellenségek morálja folyamatosan csökken, ezért tartsuk őket az első sorokban.

KÖZÖS CHAOS HŐSÖK



Aspiring Champion of ...

Combat:

Axe of Doom: Sebzi a hőssel szemben lévő ellenséges egységeket. 10% találati eséllyel.

Scythe of Death: Sebzi a hőssel szemben lévő ellenséges egységeket 30% találati eséllyel.

Master of Slaughter: 10%-al nő a hős mozgási, és 15%-al a támadási sebessége 30 másodpercig. Csak 30%-os életerő alatt használható.

Command:

Blood Offering: egységek feláldozásával gyógyul a hős.

Death or Glory: 20%-al nő a szövetségeseink találati esélye, 40% páncélért cserében, 20 másodpercig.

Duel:

Hand of Gods: 1-el nő a hős sebzése, 50%-os találati eséllyel.

Corrupting Blow: 30% eséllyel megátkozta az ellenséget, amitől az sérülékenyebb lesz.

Curse of Chaos: Egy ellenséges mágiát szakít félbe, és 5 másodpercig elnémítja a castert.

Decapitator: Támadás 15 vagy több sebzéssel, csak 30%-nál alacsonyabb életerejű hősök ellen.

CHAOS OSTROMGÉPEK



Hellcannon of Chaos

Nagy hatótávolságú, területsebést okozó katalpult. Ellenségeinek a morálja nagy mértékben csökken, ezért nem csak várostromoknál érdemes bevetni, hanem földi csapatok ellen is.



Chaos Battering Ram

Rendkívül hatásos faltörő szerkezet, egységeket támadni nem tud. Mindig katonáinknak kell szállítani és használni.



Chaos Siege Tower

Ostromtorony, amivel könnyedén juttathatjuk fel az ellenség kastélyának falára katonáinkat. Mindig bivalyerős közelharci egységekkel töltsük fel.

CHAOS – UNDIVIDED



Warriors of Chaos

Egyszerű közelharci egységek, csak nagy tömegben igazán hatásosak. Képesek létrákat hordozni magukkal, ezért várostromnál nélkülözhetetlen a használatuk. A Bloodlust képességet aktiválva rövid ideig erősebbek lesznek, és moráljuk is megnő. Mindig tartsuk a frontvonalban őket.



Knights of Chaos

Ezek a jól páncélozott lovasok nagy veszélyt jelentenek a gyalogságra, különösen a távolsági egységekre. Point of Steel képességükkel mélyen betörhetnek az ellenséges seregbe, káoszt és félelmet kelteve.



Spawn of Chaos

Brutálisan erős, gigantikus, nagy mágia ellenállású szörnyek, alacsony morálnál azonban nagyon legyengül. A velük harcoló ellenségek morálja folyamatosan csökken, ezért tartsuk őket az első sorokban.



CHAOS – KHORNE



Bloodletters

A mágjának ellenálló démonok, minden sikeres támadásuk extra sebzést is okoz. Használjuk bátran az első sorokban.



Warriors of Khorne

Erősen páncélozott, ám lassú közelharcú egység. Képesek létrákat hordozni magukkal, ezért várostromnál nélkülözhetetlen a használatuk. A Bloodlust képességet aktiválva rövid ideig erősebbek lesznek, és moráljuk is megnő. Mindig tartsuk a frontvonalban őket.



Knights of Khorne

Sötét lovagok, a távolsági harcosok és az ostromgépek ellen halálosak. Point of Steel képességükkel mélyen betörhetnek az ellenséges seregbe, káoszt és félelmet kelteve.

CHAOS – NURGLE



Warriors of Nurgle

Golyófogónak használható közelharcú egységek. Képesek létrákat hordozni magukkal, ezért várostromnál nélkülözhetetlen a használatuk. A Bloodlust képességet aktiválva rövid ideig erősebbek lesznek, és moráljuk is megnő.



Knights of Nurgle

Gyors támadásokra használatos, távolsági egységekre veszélyes lovasok. Point of Steel képességükkel mélyen betörhetnek az ellenséges seregbe, káoszt és félelmet kelteve.



Plaguebearer

Nagy mágia ellenállású, extra sebzést okozó bestiák. A megsebzett ellenségek elkaphatják a járványt, amitől folyamatosan sérülnek. Tartsuk őket ez első sorokban.

EMPIRE

Taktika: Az Empire rendelkezik a legjobb távolsági egységekkel, akik hatékonyak képesek megtizedelni az ellenség sorait már jó messziről. Fontos, hogy mindig védjük megfelelően őket, és ha úgy adódik, nyugodtan hátráljunk, hogy újra jó helyzetbe kerüljenek. Kiváló ostromgépeik miatt



már a többieknél hamarabb megtámadhatunk várakat, ezt használjuk is ki!

KÖZÖS EMPIRE EGYSÉGEK



Sworsdman

Gyengécske közelharcú egységek, olcsóságuk miatt azért gyakran használni fogjuk. Képesek létrákat hordozni magukkal, ezért várostromnál nélkülözhetetlen a használatuk. Shield Wall képességüket aktiválva védelmük növekszik.



Halberdiers

Ezek a pikások elsősorban lovas egységek és óriások ellen életveszélyesek, ezért kiválóan őrizhetik a lovasrohamnak kitett ostromgépeket, hősöket.



Képesek létrákat hordozni magukkal, ezért várostromnál nélkülözhetetlen a használatuk.



Handgunners

Viszonylag erős távolsági harcosok, tartsuk távol őket a csapatok hevétől. Képesek létrákat hordozni, de ostromoknál inkább csak később vessük be őket, amikor gyalogságunk már bejutott a várba.



Huntsmen

Ezek a vadászok rendkívül gyorsak és erősek, és bármilyen terepen gyorsan mozognak. Amíg nem támadnak, gyakorlatilag láthatatlanok, ezért nagyszerű felderítők.



Greatswords

Az alap kardosok jóval erősebb, de némileg lassabb változata. Csökkentik az ellenség páncélozottságát, és ellenállnak minden morál csökkentésnek, használjuk őket tehát bátran az első sorban.



Pistoliers

Fürge mozgású lovas pisztolyos csapat, csökkentik az ellenség páncélzatát. Elsősorban gyors reagálású egységként használjuk őket, ott, ahol éppen a legnagyobb szükség van rájuk.



Falegallants

Felfegyverzett csőcselék, ha harcba keverednek, irányíthatatlanná válnak. Csakis vészhelyzetben, pénzszükében használjuk őket!

KÖZÖS EMPIRE HŐSÖK



Elector Count, Captain

Combat:

Storm of Steel: A hőssel szemben lévő ellenfelek közül sebez hármat 37.5 % találati eséllyel.

Righteous Wrath: A hős minden, a célterületen lévő egységet sebez 20 % találati eséllyel.

Command:

Armour of Contempt: 20 másodpercig kettővel nő a hős csapatának páncélja.

Blade of Death: 10 másodpercig megduplázódik a hős csapatának morálcsökkenítő hatása.

Duel:

Hand of Sigmar: 1-el nő a hős következő sebzése 50% találati eséllyel.

Parry: A hős 25% eséllyel hártja a következő támadást.

Strength of Will: Megszakítja az ellenség varázslatát, és két másodpercre kiüti.

Brute Froce: 3 támadás plusz 3 sebzéssel.

EMPIRE OSTROMGÉPEK



Great cannon

Ágyú, ami rendkívüli távolságból okoz területsebzést, elsősorban falak, kapuk lebontására használatos. Sose hagyjuk őrizetlenül.



Hellblaster Volley Gun

Rendkívüli hatótávolságú katalpultféleség, ostromok és sima csaták esetén is érdemes bevetni. Mivel nagyon védtelen, mindig legyen mellette őrség.



Empire Siege Tower

A birodalom ostromtornya biztonságosan képes feljuttatni a falakra egységeinket. Mindig lehető legerősebb közelharcosainkat vezényeljük bele.



Empire Battering Ram

Falak és kapuk ellen bevethető szerkezet, ami csak közelről képes támadni. Mindig katonáknak kell cipelni, ezért ha a védőknek túl sok távolsági harcosa van, nem ajánlott használni.



EMPIRE – OSTERMARK



Knights Panther

Az átlagnál erősebb és értékesebb lovasság, ne pazaroljuk el őket feleslegesen. Point of Steel képességükkel mélyen betörhetnek az ellenséges seregbe, káoszt és félelmet keltve.

EMPIRE – NULN



Reiksguard

Az átlagnál erősebb és értékesebb lovasság, ne pazaroljuk el őket feleslegesen. Point of Steel képességükkel mélyen betörhetnek az ellenséges seregbe, káoszt és félelmet keltve.

EMPIRE – TLABECLAND



Knight of the Blazing Sun

Az átlagnál erősebb és értékesebb lovasság, ne pazaroljuk el őket feleslegesen. Point of Steel képességükkel mélyen betörhetnek az ellenséges seregbe, káoszt és félelmet keltve.

SKAVEN

Taktika: A Skaven erőssége elsősorban a sok mérgező, gyengítő, és halálakor felrobbanó egységben rejlik. Mindig vegyítsük őket megfelelően a seregünkbe, mert önma-

gunkban nem túl erősek, de közelharcosok közé elszórva nagyon hasznosak. A Clan ratsekkel érdemes már korán megpróbálkozni egy ostrommal, ezzel nagy zavart okozhatunk az ellenségnek!

KÖZÖS SKAVEN EGYSÉGEK



Clan rats

Ezek a gyengén felfegyverzett patkányemberek olcsók, de eléggé gyengék. Képesek átmászni a várfalakon, így nagy tömegben hasznosak ostromnál. Lap around képességükkel még jobban kihasználhatják számbeli fölényüket az ellenséggel szemben.



Stormvermin

Erős közelharcú egységek, elsősorban lovasság és óriások ellen használhatók jól, ezért kiválóan őrizhetik a lovasrohamnak kitett ostromgépeket, hősöket.. Képesek létrákat hordozni magukkal, ezért várostromnál nélkülözhetetlen a használatuk.



Plague Censer Bearer

Nem túl erős közelharcos egységek, ráadásul közelharcban irányíthatatlanná válnak. Kivételes

gyorsaságuk és a megsebzett áldozatok megmérgezése miatt azonban érdemes őket használni.



Poisoned Wind Globadiers

Gyorsak, mágikus sebzést okoznak, halálukkor pedig egy robbanással megsebzik a körülöttük állókat. Gázfelhővel rövid ideig csökkentik az ellenség találati esélyét, ezért érdemes néhány csapatukat megbújítani seregünk közelharcosai között.



Rat Ogres

Hatalmas daráló egységek, aiktől csökken az ellenség morálja, ráadásul extra sebzést is okoznak, úgyhogy bátran beküldhetjük őket a tömegbe. Arra azonban figyeljünk, hogyha vezérüket megölik, irányíthatatlanná válnak, és akár a mi egységeinket is megtámadhatják!



Gutter Runners

Ha nem támadnak, gyakorlatilag láthatatlanná válnak, ezért ideális felderítők. Mivel közelharcosok, és mérgezni is tudnak, adott esetben érdemes hábtámadáshoz is használni őket.



Giant Rats

Nagydarab, erős vadállatok, akiket érdemes beereszteni az ellenség gyalogosai és távolsági harcsoi közé. Ha azonban elvesztik vezérüket, korábbi szövetségeseikre is egyaránt veszélyesek lehetnek.



Warplock Jezzails

Ügyes, gyors, viszonylag jól páncélozott harcsook, ráadásul 50%-al csökkentik ellenségeik páncélzatát. Jól használhatók szinte bármilyen helyzetben.



Warp Fire Throwers

Lángszórával felszerelkezett távolsági egységek, akik halálukkor felrobbanva sebzik a körülöttük lévőket. Területre ható támadásuk miatt saját seregüinktől távolabb próbáljuk oldalba kapni velük az ellenséget.

KÖZÖS SKAVEN HŐSÖK



Warlord, Chieftain (Hero3)

Combat:

Whirling Doom: Minden célpontot 1 életpont-

tal sebez 40%-os találati eséllyel.

Screaming Death: +1 sebzés, morál és mágiaimmunitás a hősnek 50% páncél és 30% találati esély árán.

Command:

Unquestioning Loyalty: Megerősíti és morál immúnissá teszi a hős csapatát 20 másodpercig.

Favour of the Horned Rat: Megátkozza a célpontot, minden támadásnál 2-vel nő a támadó morálja.

Duel:

The Thirteen Blades: 50%-al növeli a hős támadási sebességét, 10%-al a találati esélyét 6 másodpercig.

The Strong Survive: Az elszenvedett sebzést csökkenti 1-el, 3 morál árán, 10 másodpercig.

Deathly Shriek: 15%-al csökkenti az ellenség morálját, és félbeszakítja varázslatát.

Skavenbrew: A hős következő támadása +4 sebzést okoz, és +5 morált ad.

SKAVEN OSTROMGÉPEK



Warp lightning Cannon

Nagy hatótávolságú, területsebzéssel rendelkező ostromágyú, várostromoknál és nagyobb csatáknál ideális. Sose hagyjuk őrizetlenül. Megsemmisítéskor felrobban, és sebzí a környékbelieket.



Screaming Bell

Egy univerzális, hordozható harangtoronyról van szó, ami képes növelni a baráti egységek morálját, és csökkenteni az ellenségét, valamint az eszközök támadókét. Egyik különleges képességével földrengést idézhet, így jól használható épületek és falak ellen is, ám közelharcban teljesen védtelen.



Skaven Battering Ram

Rendkívül hatásos, de lassú faltörő szerkezet, egységeket támadni nem tud. Mindig katonáinknak kell szállítani és használni, akik eközben nagyon kiszolgáltatottak.

HIGH ELVES

Taktika: A High Elvesek legnagyobb ereje a rendkívüli kiegyensúlyozottságban rejlik, a harc minden területén megállják a helyüket. Nagy előnyre tehetünk szert ellenfelünkkel szemben, ha sok Great Eagle és Repeater



Bolt Throwert építünk be seregünkbe, előbbieket pedig használjuk a frontvonaltól távolabb, hősök vagy ostromgépek ellen.

KÖZÖS HIGH ELVES EGYSÉGEK



High Elf Spearmen

Lándzsával felszerelt alap elf gyalogos-csapat, lovasság és óriások ellen jól használható, ezért katapultok, hősök őreként is megállja a helyét. Shield Wall képességükkel lassabbá, de védettebbé válnak. Képesek létrákat hordozni magukkal, ezért várostromnál nélkülözhetetlen a használatuk.



High Elf Archers

A legegyszerűbb távolsági támadó egység, közelharcban védtelen, ezért tartjuk távol a frontvonaltól. Tüzes nyilaik minden gyilkosság után morál veszteséget okoznak az ellenségnek. Képesek létrákat hordozni, de ostromoknál inkább csak később vessük be őket, amikor gyalogságunk már bejutott a várba.



Swordmasters of Hoeth

Jól védett, erős kardosok, az ellenfél páncélzatát felére csökkentik. Különleges képességükkel minden negatív morál hatásnak ellenállnak, nagyobb lesz a találati esélyük, de sebezhetőbbé válnak. Képesek létrákat hordozni, de ostromoknál inkább csak később vessük be őket, amikor gyalogságunk már bejutott a várba.



Shadow Warriors

Nagy hatékonyságú, gyors mozgású távolsági egységek, akik harcra kívül szinte észrevehetetlenek. Jól használhatók felderítőként, vagy magányos hősök megsemmisítésére.



Great Eagle

Hatalmas sasmadarak, akik bárhová eljutnak pillanatok alatt. Könnyedén lemészárolhatjuk velük a zömében közelharcosokból álló sereget, ezt segíti, hogy egyszerre több ellenséget is tudnak sebezni.



Silver Helms

Ezek a nagyszerű lovagok jól helytállnak minden fegyvernem ellen, így nem érdemes elpocsékolni őket. Point of Steel képességükkel mélyen betörhetnek az ellenséges seregbe, kóoszt és félelmet kelteve.

KÖZÖS HIGH ELVES HŐSÖK



Commander, Prince (Hero4)

Combat:

PhoenixShot: A célpont 30% eséllyel szenved 2 sebzést, a közelben állók 10% eséllyel 1 sebzést.

Knight of Kaine: a hős +2 páncélt, +10 mágia ellenállást és +15% találati esélyt kap 20 másodpercig.

Command:

Spirit of Battle: A hős és csapatának támadási sebessége megnövekszik 10 másodpercig.

Pure of Heart: Visszaállítja a célpont morálját 100%-ra, és morál immúnissá teszi 5 másodpercig.

Duel:

Taunting Blade: A hős 1 sebzést okoz 50% eséllyel, a célpont több morált vesz.

Vaul's Mantle: + 15 páncél és +15 mágia ellenállás a hősnek 10 másodpercig.

Precision Strike: Félbeszakítja a varázslatot, csökkenti az ellenfél páncélját 50%-al, és növeli a találati esélyt 15%-al, 10 másodpercig.

Dragonwrath: 5 támadás két sebzéssel, 50% találati eséllyel.

HIGH ELVES OSTROMGÉPEK



Repeater Bolt Thrower

Nagyon gyors, hatalmas dárdákat vető szerkezet. Területsebzése miatt falak és gyalogság ellen egyaránt jól használható. Mivel elég védtelen, mindig őrizzük megfelelően.



High Elf Battering Ram

Nagyon erős, de lassú faltörő szerkezet, gyalogos egységeket támadni nem tud. Mindig katonáinknak kell szállítani és használni, akik eközben különösen védtelenek.

HIGH ELVES – ELLYRIAN



Ellyrian Reaver

Ez elfek talán leghasznosabb egysége, nagyon gyors mozgásúak, és már távolról képesek aprítani az ellenséget. Mindig tartunk belőlük készenlétben néhány alakulatot, képesek lehetnek megfordítani a csata menetét.

HŐSÖK HASZNÁLATA

A hősök megvásárlása természetesen korántsem olcsó mulatság, viszont fényévekkel jobban teljesítenek a csatában a hagyományos egységeknél. 1 hőst gyakorlatilag kötelező beszerezni, különben esélyünk sem lesz nyerni, ám arra azért mindig figyeljünk oda, hogy ő sem halhatatlan. Drága pénzen vásárolt elit katonánkat soha ne hagyjuk egyedül, mindig csatoljunk hozzá közvetlenül legalább 3-4 csapatot, akik között legyen távolsági harcok, hogy védve legyen a légi támadásoktól, illetve lovasság és óriások ellen hatásos unit is (ilyenek például a pikások). Fontos még az is, hogy hőstünket külön figyelemmel kísérjük, a csatákban manuálisan irányítsuk, mert csak így használhatjuk ki teljes mértékben képességeit.

Megjegyzés: A cikkben helyhiány miatt csak a 4 játszható oldal mindhárom alfajánál elérhető hősökkel tudtam foglalkozni, ez elég lesz a kezdetekhez, a többit nektek kell kitépasztalni.

ZSOLDOSOK

Sajnos nem maradt helyem a zsoldosok részletes bemutatására sem, azonban néhány általános érvényű dolgot most átfutunk. Először is alapszabály, hogy zsoldosokat szinte csak akkor alkalmazzunk, ha az éppen irányított oldal gyengeségeit szeretnék kiküszöbölni. Borsos árak miatt tényleg fontoljuk meg beszerzésüket, azonban erejük figyelemre méltó, így ha például szűkben vagyunk jó távolsági egységeknek, akkor szerezzünk be néhány csapatnyi Dwarf Rangert, vagy Night Goblin Spear Throwert. A fenti szabály alóli kivételként említeném a Giantokat, akik brutális erejük, területre ható bénításuk, és faltörő szerepük miatt minden hadsereg gerincét képezhetik.

Ennyi volt tehát röviden és tömören a Warhammer: Mark of Chaos, a fenti ismeretekkel már mindenki bátran belevághat a játékba, ahol még számtalan érdekesség várja!

RAINBOW SIX VEGAS GUIDE

FEGYVEREK

Ahhoz, hogy minden veszélyes helyzetre kellőképpen felkészülhess, kialakíthasd saját játéktílusodat, és mindig a megfelelő felszerelést vihesd magaddal, elengedhetetlen a fegyverek alapos ismerete. Alább kategóriákra bontva megtalálhatod a gyilkolóeszközök részletes ismertetését, kiegészítve néhány jó tanáccsal, és az elérhető fejlesztések bemutatásával együtt.

PISTOLS

A pisztolyok használata elsősorban közelről ajánlott, és csakis akkor, ha fő fegyverünkől kifogyott a munió, vagy nincs lehetőségünk fedezékbe vonulni és újratölteni. Ettől függetlenül mindig vigyünk magunkkal egy-egy erősebb darabot, és ha rákényszerülünk, operáljunk pontos fejlődésekkkel. Hatásosak még csendes gyilkolásnál is, már persze ha felszereltük őket a megfelelő extrával.

KIEGÉSZÍTŐK

Laser Sight: A lézeres célzó segítségével jóval nagyobb hatékonysággal és pontossággal lőhetünk. Használata gyakorlatilag felesleges.

Extended Magazine: Extended Magazine: Ez a bővítmény pisztolyunk tárcapacitását növeli 20-30 %-al, akik gyakran használják ezt a fegyvertípust, azoknak megfelelő választás lehet.

Silencer: A Glock 18, a Desert Eagle, és a Raging Bull kivételével bármelyik pisztolyunkat felszerelhetjük hangtompítóval. Talán a leghasznosabb választható kiegészítő, főleg a csendes akciók kedvelőinek.

SUBMACHINEGUNS

Az SMG-k nagy tűzgyorsaságú és hatótávolságú fegyverek, egyjátékos módban rendkívül jól használhatók. Gondolom nem kell külön hangsúlyoznom, hogy mindig 3-4-5 lövéses rövid sorozatokkal operáljunk, ennél többnek ugyanis már nincs értelme, mert úgyis visszarúg a fegyver. Sebzése ugyan nem túl nagy, de ha az ellenség felsőtestére célunk, hamar leteríthetjük.

KIEGÉSZÍTŐK

Reflex Sight: Ezzel a kis küttyűvel másfélszeres nagyításra nyílik lehetőség, ami kifejezetten hasznos. Az SMG-k alapvető bővítménye, használjuk, amíg nem lesz jobb.

Laser Sight: A lézeres célzó segítségével jóval nagyobb hatékonysággal és pontossággal lőhetünk. Használata gyakorlatilag felesleges.

Rifle Scope: A Reflex Sight nagyobb hatékonyságú változata, remekül használható majdnem minden helyzetben, főleg egy-egy jó fedezék mögül. Amint csak lehet, szereljük fel SMG-nket ezzel a cuccal.

LIGHT MACHINEGUNS

Az előző kategória egygel brutálisabb változata, igen komoly tárcapacitással és nagy mennyiségű tartaléklozszerrel, így nyugodtan tüzelhetünk vele egészen sokat. Újratöltése kicsit lassú, ezért mindig húzódjunk fedezékbe, vagy váltunk addig más fegyverre. Alapból nincs hozzacsatolva egyetlen kiegészítő sem, nekünk kell manuálisan kiválasztani a leginkább megfelelőt.

KIEGÉSZÍTŐK

Reflex Sight: Ezzel a kis küttyűvel másfélszeres nagyításra nyílik lehetőség, ami kifejezetten hasznos. Az LMG-k alapvető bővítménye, használjuk, amíg nem lesz jobb.



Laser Sight: A lézeres célzó segítségével jóval nagyobb hatékonysággal és pontossággal lehetünk. Használata gyakorlatilag felesleges.

Rifle Scope: A Reflex Sight nagyobb hatékonyságú változata, remekül használható majdnem minden helyzetben, főleg egy-egy jó fedezék mögül. Amint csak lehet, szereljük fel LMG-nket ezzel a cuccal.

Recoil Absorbing Stock: Ez a kiegészítő akkor jöhet jól, ha szeretünk távolról, megfontoltan lövöldözni, mert kiküszöböli a légzés által okozott célkereszt ingadozást. Rambok egészen nyugodtan hanyagolhatják.

ASSAULT RIFLES

Rendkívül jól sebző, szakavatott kezekben halálos fegyverek. Szintén rövid sorozatokat lövünk velük, így lesznek ugyanis igazán hatékonyak. Legjobb, ha valamilyen zoomoló kiegészítőt rakunk fel rájuk, mert ilyenkor egyaránt jól használhatók távolról és közelről is. Hangtompítójuknak hála akár teljesen kiválthatják a mesterlövészpuskákat is.

KIEGÉSZÍTŐK

Reflex Sight: Ezzel a kis kütyüvel másfélszeres nagyításra

nyílik lehetőség, ami kifejezetten hasznos. Az Assault Riflek alapvető bővítménye, használjuk, amíg nem lesz jobb.

Laser Sight: A lézeres célzó segítségével jóval nagyobb hatékonysággal és pontossággal lehetünk. Használata gyakorlatilag felesleges.

ACOG: Háromszoros nagyítást engedélyező szerkezet, ami elsősorban utcai harcoknál használatos. Amíg nincs hatékonyabb változat, addig ez is megteszi.

6X Scope: A név magáért beszél, azonban elég biztos kéz kell hozzá, hogy jól tudjuk használni. Akkor nyújthat nagy előnyt, ha fogytán vagyunk a municiónak, és célzott lövésekre van szükség.

SNIPER RIFLES

A mesterlövész puszkák szerepe egyértelmű, de van azért néhány alapvető szabály hozzájuk. Először is csak akkor használjuk őket, ha gondoskodtunk arról, hogy társaink megvédenek a közelbe tévedt terroristáktól, és mindig keressünk megfelelő fedezéket is, különben felesleges veszélynek tesszük ki magunk. Szerepük elsősorban többjátékos módban nagy, a kampány során elhanyagolhatók.

KIEGÉSZÍTŐK

6X Scope: A név magáért beszél, azonban elég biztos kéz kell hozzá, hogy jól tudjuk használni. Akkor nyújthat nagy előnyt, ha fogytán vagyunk a municiónak, és célzott lövésekre van szükség.

12X Scope: Ezzel a cuccal gyakorlatilag már azt is eldönthetjük, hogy szemem vagy orron lőjük az ellenséget. Nagy kilengése miatt kissé nehezebb kezelni, single playerben nem is igazán érdemes használni.

6X/12X Scope: Az előző két változatot magába foglaló kiegészítés, előnye, hogy a nagyítás mértékének változtatásával bármilyen helyzethez alkalmazkodhatunk. Ha már mesterlövészre adjuk a fejünk, ezt vigyük mellé.

SHOTGUNS

Ezekkel a fegyverekkel valódi pusztító erő kerül a kezünkbe, persze csak közeli célpontok ellen használhatók megfelelően. Elsősorban akkor érdemes magunkkal vinni egy példányt, hogyha épületekben, szűk szobákban akciózunk, ellenkező esetben ugyanis elpazarolnánk egy fegyver slotot. További hátrányuk még, hogy elé nagy zajt okoznak, amit bárki meghallhat a környéken.

KIEGÉSZÍTŐK

Reflex Sight: Ezzel a kis kütyüvel másfélszeres nagyításra nyílik lehetőség, ami kifejezetten hasznos. A



shotgunok alapvető bővítménye, használjuk, amíg nem lesz jobb.

Laser Sight: A lézeres célzó segítségével jóval nagyobb hatékonysággal és pontossággal lőhetünk. Használata gyakorlatilag felesleges.

Rifle Scope: A Reflex Sight nagyobb hatékonyságú változata, remekül használható majdnem minden helyzetben, főleg egy-egy jó fedezék mögül. Amint csak lehet, szereljük fel SMG-nket ezzel a cuccal.

SHIELD

A nagy rendőrségi pajzs ugyan nem sorolható szorosan a fegyverek közé, de azért érdemes külön foglalkozni vele. Használata kissé nehézkes, és talán felesleges is, azonban teljesen egyedi élményt nyújt, így legalább a sztori végigjátszása után érdemes kipróbálni. Az első fontos dolog, hogy mellé csak egy pisztolyt vihetünk magunkkal, így ne is számítsunk nagy tarolásra, inkább szolgáljunk fedezékként társaink számára, akik így nyugodtan leszedgethetik az ellenségeket. Ha pajzsot használunk, mindig igyekezzünk hátunkat a falnak vetni, és semmiképpen se engedjük, hogy közel kerüljenek hozzánk, mert az egyetlen a biztos halállal. A shield egyébként mindenféle fegyver ellen megvéd, csak a gránátokra kell nagyon odafigyelni. Ha tüzelni akarunk, akkor testünk egy része védtelenné válik, ezt is kalkuláljuk bele.



ÁLTALÁNOS TIPPEK

LASSAN JÁRJ, TOVÁBB ÉLSZ

Ne feledjük, hogy a Rainbow Six: Vegas nem eszeten hentelésről szól, mindig megfontoltan, óvatosan haladjunk előre. Tervezzünk meg gondosan minden nagyobb akciót, és akkor nem érhet kellemetlen meglepetés.

CSAPATJÁTÉK

Társaink kiváló mesterséges intelligenciájának hála soha nem kell egyedül megoldanunk a feladatokat, hagyatkozunk bátran a segítségükre. Ajánlott mindig őket előreküldeni rizikós helyeken, mert ha esetleg megsebesülnének, egy pillanat alatt felgyógyíthatjuk őket. Még a nehezebb küldetések előtt tanuljuk be alaposan az irányítást, és tapasztaljuk ki az olyan összetett akciók során nyújtott viselkedésüket, mint amikor betörnek egy ajtót, behajtanak egy villanógránátot, és berontva leszednek mindenkit.

GYÓGYÍTÁS

Az életmentő injekció beadásával soha ne habozzunk, mert társaink halála a küldetés elbukását is jelenti egyben. Míg elvégezzük a beavatkozást, a harmadik kommandóست mindig állítsuk olyan pozícióba, hogy megfelelően védhesen minket.

FEDEZÉKEK

Tűzharcok során amikor csak lehet, húzódjunk fedezékbe, ezzel jelentősen megnehezítjük a terroristák dolgát. Fedezékből tüzelhetünk ki akár vaktában is, ezt a taktikát akkor

érdemes bevetni, amikor társaink helyezkedését segítjük. A kihajlást és a célzott lövéseket akkor használjuk, ha már sikerült betájolnunk ellenségeink pozícióját, ilyenkor ugyanis már egy rövidke sorozattal végezhetünk velük. Soha ne bújjunk reklámtáblák és egyéb vékony anyagok mögé, mert átvíszí őket a golyó!

AJTÓK

Elsőre talán időpazarlásnak tűnhet minden ajtón külön benézni a minikamrával, azonban megéri a fáradozást, hiszen elkerülhetjük vele a váratlan meglepetéseket. Ezzel ellentétben C4-et nem érdemes magunkkal vinni az ajtók berobbantásához, ugyanis szinte az összes simán kinyílik, a többit meg elintézi robbantószerkeletünk társaink.

GRÁNÁTOK

A gránátok szerepe igazán megannyi ebben a játékban, ha jól használjuk őket, behatárolt területre tehetünk szert. Elsősorban füst, villanó- és vegyi anyaggal töltött darabok legyenek nálunk, és ne sajnáljuk elhasználni őket a terroristákkal tömött tervek kipucolására, persze közben mi mindig húzódjunk fedezékbe. Ha füst vagy villanógránátot használunk, az meg csak fél siker, a következő néhány másodpernyi zűrzavart kihasználva ugyanis még le kell szednünk saját kezűleg mindenkit.

SEMÜVEGEK

Ha füstgránátot használunk, vagy éppen mi kaptunk az arcunkba egy adagot, gyorsan vegyük fel a hőérzékelő szemüveget, és máris kezdődhet a kacsavadászat. Gyakran szorulunk majd az éjjellátó segítségére is, sötétebb helyeken ne szégyelljük használni, életet menthet!



MEDIEVAL II TIPPEK

A NAGYTÉRKÉP

A csatát nem kötelező lejátszani, de a nagytérképen muszáj ügyeskedned, ha birodalmat akarsz. Attól, hogy nem vagy nagy harcos, még lehetsz nagy király. Nézzük mit kell tudni az igazgatásról!

KÖSSÜNK ÜZLETET

A diplomata : Ápold a kapcsolatot a szomszédokkal és fordíts energiát arra, hogy a meglévő jó viszonyodat fenn tartsd! Érdemes az ország minden nagyobb régiójában tartani egy-egy tárgyalót, hogy ápolja a viszonyt, és ha baj van, ne 3000 kilométerről kelljen odautaztatni.

A diplomácia : Az új rendszerben a tárgyalópartnerről sok információt megtudunk, és ez segít az ajánlat megítélésben. Kiderül, hogy milyen a két ország egymáshoz való viszonya, milyen a két fél általános világpolitikai megítélése (mennyire megbízhatóak, vagy éppen hazugok), a haderők mennyire elrettentő erejűek, és milyen gazdasági potenciállal bírnak. A legfontosabb azonban, hogy immár értesülünk az ellenfél politikai törekvéseiről is. Vagyis békét szeretne-e, vagy esetleg katonai erőt kíván igénybe venni.

Az ajánlattétel: Bár nem bővült a választék az ajánlattételt illetően, érdemes végigfutni, hogy milyen lehetőségeink vannak. Köthetünk kereskedelmi szerződést, így a városainkból karavánok indulnak el az adott országba, komoly anyagi hasznot hajtva nekünk. Tehetünk egyszerű kifizetést, illetve felajánlhatunk egy rendszeres összeget valamilyen ellenszolgáltatás fejében. Kezdeményezhetünk szövetséget, és ha háborúban állunk, akkor természetesen tűzszünetet is. Megtehetjük, hogy valamely harmadik nép ellen kötünk katonai szövetséget (ezt a gép szinte kizárólag akkor fogadja el, ha számára eleve ellenséges nemzetről van szó).

Mindemellett kereskedhetünk a térkép információinkkal.

Figyelem! Az ajánlatunkat a gép a képernyő alján minősíti

aszerint, hogy az adott helyzetben az mennyire számít követelőzőnek, kiegyensúlyozottnak, vagy nagyvonalúnak. Érdemes ez alapján mérlegelni, tehát ha az ellenfél békét akar, de mi erősebbek vagyunk, akkor akár egy tartományt is megpróbálhatunk elkérni tőle cserébe.

A SZENTSZÉK

Ha nem akarjuk kiátkozva végezni, minden ellenséges had szabad prédájaként, érdemes mielőbb jó kapcsolatot kiépítenünk a pápai hatalommal. Ehhez nyújt némi segítséget a következő iránymutatás:

Aminek a Szentatya örül:

- templomokat, építesz
- papokat képzél
- végrehajtod a tőle kapott küldetéseket
- pénzbeli ajándékot adsz neki
- a Szentföldön foglalsz el tartományt
- csatlakozol a kereszties hadjáratokhoz
- minél több papot sikerül bíborosi rangra emeltetni
- a megválasztott Pápát Te is megszavaztad a választáson
- a Te jelölted lesz a Pápa

Aminek a Szentatya nem örül:

- ha tojunk a fentiekre
- keresztény államokat támadunk meg, gyilkolunk le
- nem teljesítjük az általa adott küldetéseket

Figyelem! Ha egy államot a Pápa kiátkozott, onnantól kezdve azt bárki szabadon megtámadhatja, a kiátkozás fenyegetettsége nélkül. Ám ha keresztény állammal viselünk hadat, és a Pápa kiátkozás terhe mellett követeli, hogy a következő 7 körben szüntessük be az ellenséges magatartást, akkor ez vonatkozik a tengerekre és a megkezdett ostromokra egyaránt, és arra az esetre is, ha az ellenség maga lép a mi területünkre.

Irány a Szentföld:

A Pápa irántunk érzett respektje leginkább attól növekszik, ha Jeruzsálem felé vesszük az irányt.



Legyünk azonban óvatosak a kereszties hadjárattal! Ha megtorpanunk útközben, mert ellenséges nemzetek állják utunkat, és körökön keresztül habozunk továbblépni, a csapataink nagy tempóban zülleni kezdenek, majd rövidesen százával dezertálnak a seregből. Ennek folyamánként akár az is előfordulhat, hogy királyunk egyedül fog hazalovagolni Kis-Ázsiából.

AZ ÜGYNÖK HALÁLA

Az ügynökök tartogatnak néhány meglepő újdonságot, de a kezdők miatt is érdemes végigfutni rajtuk:

Papok: A papjaink a Pápa kinevezése alapján válhatnak bíborossá. Ehhez az kell, hogy eleget térítgessünk idegen földön, illetve kellő mennyiségben iktassuk ki a hitetlen

tértítőket. Ezáltal nő a „piety”-je, vagyis a vallásossága. Ha bíborosunk is van, részt vehetünk a pápaválasztásban, vagy akár mi magunk kerülhetünk a pápai székbe. Érdemes őket még fiatalon feltornászni minél magasabb szintre, hogy nagyobb eséllyel válják belőlük befolyásos ember!

Fejvadász: A bérgyilkos használata hasonló a *Rome*-ban látottakhoz. A gyilkolás mellett a városokban szabotálhatunk épületeket, ezzel rombolva a morált, és nehezítve az ellenség katonai utánpótlását. Próbáljuk először könnyebb célpontok ellen bevetni őt, vagy szabotázsakciókat végrehajtani vele, így tornászva magasabb szintre, máskülönben esélye sem lesz a keményebb célpontok ellen!

Hercegnő: A tapasztalatok szerint érdemesebb nekünk megkeresni az idegen hercegnőket diplomatainkkal, mint házalni a sajátjainkkal az ellenséges főurak között. Tárgyalni is tudunk a női családtagokkal, de a hercegnő használatának úgy van értelme, ha sikerül férjhez adni. Ebben az esetben ugrásszerűen megjavul a kapcsolatunk az adott nemzettel, és automatikusan a szövetségesevé válunk.

Kém: A kémekkel kapcsolatban szinte semmi újdonság nincs. Továbbra is felderít egy igen nagy területet, és emellett használhatjuk az ellenséges városok, illetve hadseregek kikémlelésére is.

Kereskedő: Teljesen új ügynök. Ha rákattintunk egy természeti kincsre a térképen, odamegy és elkezd termelni belőle a lóvét. Eleinte ez kis összeg, de minél magasabb szintű lesz az ember, a bevétel is annál jobban növekszik. Érdemes minél messzebbre elküldeni a portékáért, de vigyázzunk, mert általában más kereskedők is célba veszik az értékeesebb lelőhelyeket, és ilyenkor könnyedén kiiktatják az alacsony szintű üzletemberünket.

ÜGYNÖK NEVE	SZÜKSÉGES ÉPÜLET	TOVÁBBI ÉPÜLETEK	TEVÉKENYSÉG
pap	church	theologians' guild	térít, hitetlent öl
kém	brothel	thieves' guild	felderít
bérgyilkos	inn	assassins' guild	szabotál, bérgyilkol
kereskedő	Grain exchange	merchants' guild	nyersanyagot ad-vesz
hercegnő	születik, vagy nem	-	férjhez adható, diplomata

GAZDASÁG

A sikeres állam építéséhez, és legyőzhetetlen hadsereg felállításához egy jól működő gazdaságra van szükség. Ehhez következik néhány fontos tanács.

VÁROS VAGY ERŐDÍTMÉNY?

Még a tapasztalt játékosoknak is furcsa lesz, hogy ezúttal két irányba fejleszthetjük településeinket aszerint, hogy stratégiailag melyik az indokolt.

A város: A városokat a biztonságos hátsószálgba építeni a legideálisabb. Bár kevésbé jól védhetők, mint az erődítmények, de sokkal gyorsabban nő a lakosságszám, és nagyobb adóbevételekre is számíthatunk innen. A városokban építhetünk virágzó kikötőket, és a legtöbb – nem hadicélú – fejlesztés is itt végezhető el.

Az erőd: Az erőd ezzel szemben több vonalas védelmi rendszerével, hatalmas citadellájával elsősorban védelmi feladatokat szolgál. Itt fejleszthetjük ki, és gyárthatjuk le az izmosabb szárazföldi csapatokat. Célserű a határvidékeken eleve erődítményeket felhúzni.

Az ideális elhelyezés: Kulcsfontosságú lehet, hogy mely területen van gazdaságilag fontos városunk, és merre helyezük el a katonai utánpótlást biztosító erődítményeinket. Azokra a területekre, amiket előre láthatóan hosszú ideig fenyeget támadás veszélye, ildomos erődítményeket húzni, vagy meghagyni a már elfoglalt települések várait. Mindenképpen legyen azonban a hátsószálgban is néhány olyan erődítmény, ahol a katonai fejlesztéseket folyamatosan végezzük, és ahonnan mindig a legmodernebb egységekből tudjuk az utánpótlást szállítani. Ezekon kívül viszont annyi várost virágoztassunk, amennyit csak lehet!

Tennivalók egy sikeres gazdaságért!

- Ahol csak lehet, építsünk bányákat!
- A part menti városainkban mielőbb legyenek kikötők, és kereskedelmi központok! Ezeket fejlesszük mihamarabb annyira, amennyire csak lehet. A városok bevételeinek túlnyomó része a kereskedelemből származik!
- Ha lejjebb vesszük az adókat, gyorsabban nő a lakosságszám! Hosszútávon ez többnyire jó befektetésnek bizonyul, hisz így a városunk is hamarabb fejlődik magasabb szintre.



- A városokban ingyen tarthatjuk fenn a városőrség (militia) egy jelentős részét! – Tehát ha elfoglaltunk egy várost, és a sereggel szeretnénk továbbállni, ne a hadsereg egy részét állomásoztassuk ott, hanem képezzük ki erre a célra milíciát! Az ingyenesen fenntartott egységeket a játék a térképen kék szinnel jelzi.

- Az egységeink száma immár nincs városonként egyetlen egységre korlátozva, így nem szükséges minden katonai központban hatalmas erőket állomásoztatni, hiszen akár két kör alatt is jelentős erőket tudunk összegyűjteni.

GAZDÁLKODJ OKOSAN!

- Kössünk mielőbb kereskedelmi egyezményeket! Ebbe a legtöbb állam könnyen belemegy, hisz számukra is komoly jövedelmet jelent, és csak így tudjuk kihasználni kikötőink és kiépített kereskedelmi központjaink előnyeit.

- Ne feledjük, hogy kereskedőink át tudnak menni bármilyen országhatáron, akár az ellenséges területeken is. Bár egymagában nem sokat ér, de ha többet képünk belőlük, és elküldjük őket távolabbi vidékekre, komoly összeget hozhatnak a kasszáznak.

A CSATATÉR – AHO A KÉRDÉSEK ELDÖLNEK

A tábornok

- Tábornokunkkal soha ne álljunk a frontvonalban! Egy eltévedt nyílvesző, vagy ágyúgolyó is eltalálhatja, és ha meghal, drasztikusan csökken az egész sereg morálja!
- Ha harcba bocsátjuk, a tábornoki egység az egyik leghatékonyabb a játékban, és akár a csata menetét megfordíthatjuk vele. De ne feledjük, hogy aki tábornokként a legtöbb csillagos, még nem feltétlen rendelkezik a legerősebb harctéri lovassággal, ellenben a leggyengébb tisztí képességekkel bíró tábornoknak is lehet brutálisan képzett, és hatékonyan bevethető nehézlovas alakulata. A kettőt külön kell választani!
- A menekülő csapatokat a tábornokkal nagyobb eséllyel tudjuk megállásra bírni, ha a „rally” gombra kattintva összetrombitáljuk őket.

A sereg

- A seregeidet mindig körültekintően válogasd össze!
- **Légy tekintettel az ellenségre!** Vedd figyelembe, hogy milyen stílusban harcol az ellenséged! Így ha főleg

íjászokkal harcoló nép ellen küzdesz, célszerű nagy mennyiségű lovasságot a seregbe tenni.

- **Húzd szét az arcvonalat!** A bekerítés az egyik legkomolyabb taktikai fegyver. Ha az ellenség arcvonala szélesebb a Tiédnél, könnyen lehet, hogy a szárnyakon egyszerűen bekeríti a csapataidat, és a szélek összeomlanak.
- **Használj tartalékok!** Mindig legyen nem elhanyagolható minőségű tartalékok. Lehetőleg közepén álljanak, mert így gyorsan kiérnek bármelyik szárnyra, ahol segítség kell, és biztosítékot jelentenek az ellen is, hogy az ellenség attörje az arcvonalad közepét.

Arányosítás

A seregben mindig legyen megfelelő számú lovasság, hogy könnyebben bekeríthesd az ellenséget, és az üldözés során minél több hadifoglyot ejthess! Mindig legyen legalább két egységnyi íjász, hogy a távolból megtizedeld az ellenséget, vagy tüzes nyilakkal megtörd a lelkesedésüket ütközet közben! A sereg magját a gyalogság képezze, akik között legyenek védekező, és támadó csapatok egyaránt! Amint lehet, használd a legfejlettebb technológiát a csataterén! – Az ágyúk és puskák komoly elrettentő erővel bírnak az ellenség számára.

Kő-papír-olló

Figyeljünk arra, hogy minden csapat olyan ellenséges katonákkal kerüljön szembe, akikkel képes megbirkózni. A lándzsások többnyire jók a lovasság ellen, de általában kevésbé hatékonyak a támadásban. Az alap íjászegységek könnyűgyalogság ellen hatékonyak, míg a hosszúíjászok, és a számszerűíjászok az erősen páncélozott egységek ellen is bevethetők. A lovasság a könnyűgyalogság és az íjászok ellen pusztító erejű, de lándzsások ellen öngyilkosság küldeni őket. És így tovább.

Öregember nem vénember

Ne vesszenek kárba a tapasztalt egységek! Általában komolyabb ütközetek után kapnak tapasztalati pontokat a csapatok, és ez minden alkalommal valamely fontos értékük (támadás, védekezés) növekedésével jár! Ne feledjük, hogy a veterán egységek összevonása újoncokkal könnyen azzal járhat, hogy egy az egyben elveszzenek a tapasztalati pontok! Hasonló veszély fenyeget az egységek újraképzésénél is, ezért érdemes a veteránokat hasonlóan képzett csapatokkal összevonni.



LINEAGE II

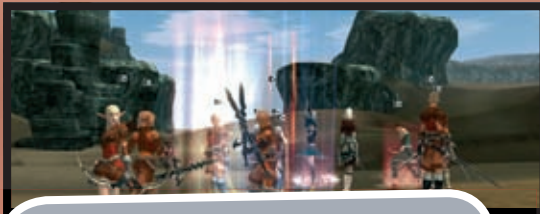
KASZTVÁLTÓK

Minden kezdő karakterosztálynak lehetősége van a későbbiekben saját ízlése szerint tovább specializálódni az úgynevezett kasztváltó küldetések segítségével. Az első rendű kasztváltó questek 19-es szinten, a második rendűek pedig 35-ös szinten kezdhetőek meg. Mivel ezek a küldetések elég bonyolultak és szerteágazóak, mindenképpen ajánlott rutinos játékosok segítségét kérni a megoldásukhoz.

KLÁNOK

A Lineage II-ben a klánok rendszere is eltér a megszokottól: egy újonnan alapított klánnak mindössze 10 tagja lehet, és a chat lehetőségét kapják csak meg. Ahhoz, hogy tovább fejlődjenek, a klánnak teljesítenie kell egy nagyszabású questet – a különböző szinteket és a hozzájuk tartozó extrákat az alábbi táblázatban foglaltam össze:

Magasabb szinteken lehetőségünk nyílik, hogy sárkány raideken vegyünk részt.



Állapotjelző

A saját neved, életerőd, combat pontjaid, manád, szinted, és tapasztalati pontjaid nézhető meg itt. Az állapotjelzőtől kissé jobbra az éppen rajtad található buffokat és egyéb áldásokat / mágiákat tekintheted meg.

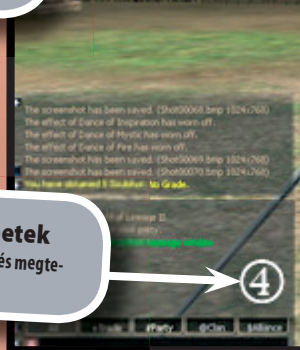
Party ablak

ez az ablak csak akkor él, ha már legalább egy játékosal csapatot alkottatok. Itt láthatod a party tagjainak legfontosabb információit, ami nélkülözhetetlen segítség a csatákban.



Chat és rendszerüzenetek

Itt cseveghetsz a többi játékosal, és megtekintheted a rendszerüzeneteket is.



PVP

Az első és legfontosabb dolog, amiről említést kell tennünk, az az úgynevezett Combat Point. A játékosok szintjétől függően Combat Pontokat kapnak, ami extra védelmet biztosít, de csakis a többi player elleni csatákban. Ekkor viszont az ellenfél csak akkor tud ténylegesen kárt okozni az életerőnkben, ha előtte minden Combat Pontunkat lesebezte rólunk. Játékos karaktereket megtámadni a [Ctrl] gomb nyomva tartása közben lehet, kivéve a békés zónákat (kezdőhelyek, városok), ahol a PVP nem engedélyezett.

Célpont ablak

Az általad kijelölt célpont adatait mutatja, ha egyszerű mobról van szó, akkor életerejét és manáját, ha pedig másik játékosról, akkor csak a nevét láthatod. További információért kattints a kis nyílra a célpont ablak bal oldalán, ekkor játékosnál megjelenik klánja és szövetsége, mobnál pedig a tulajdonságai.

A játékos játékos elleni harcok megoldása a színek kódok bevezetésén alapul. Alapból minden karakter neve fehér, ez a semlegeséget jelenti. Aki megtámad egy másik játékost, annak a színe lilára változik, és ez igaz arra is, aki csak védekezik. A lila játékosokat egy bizonyos ideig bárki megtámadhatja, utána azonban nevük visszaváltozik fehérre. Ha viszont valaki egy semleges karaktert öl meg, annak a neve vörös lesz, és innentől kezdve büntetlenül lecsapható, illetve nem kereskedhet, és az örök is azonnal nekiesnek.

IDÉZÉSEK

Bizonyos kasztok a játék során segítőtket idézhetnek maguk mellé, feltéve ha már megtanulták a hozzá szükséges képességet. Az idézett lényeket két csoportra oszthatjuk, az irányítható szolgálókból egyszerre csak

Iránytű:

Az iránytű természetesen a navigálásban lesz segítségdedre, és külön jelöli a lényeges dolgokat is (quest objektumok, csapattársak, stb.)

Shortcut bar

Ide olyan tárgyak, képességek, varázslatok ikonját pakolhatod be, amiket a leggyakrabban használsz. Aktiválni őket a megfelelő gyorsbillentyűvel (lásd később), vagy egy bal kattintással lehet. Összesen 10 különféle shortcut bart állíthatatsz össze, amik között a kis nyilakkal tudsz váltogatni.

Menü

Itt érheted el a különféle opciókat. Az első gombbal karakter státuszát tekintheted meg, a másodikkal az inventort érheted el, a harmadikkal a világtérképet nyithatod meg, a negyedikkel pedig a rendszer ablakot (beállítások, kilépés, stb.) hívhatod elő.



GYORSBILLENTYŰ	FUNKCIÓ	GYORSBILLENTYŰ	FUNKCIÓ
ESC	Kijelölés megszüntetése	Alt + V	Inventory megnyitása
F1- F12	Képesség aktiválása	Alt + T	Karakter státusz
Alt + F1 – F10	Shortcut bar lapozása	ALT + K	Skillek / varázslatok
Page Up / Down	Kameranézet	Alt + C	Akció panel megnyitása
Ctrl	Játékot megtámadása	Alt + N	Klán akció panel
Alt +Y	Messenger megnyitása	Alt + U	Küldetés ablak
Alt + M	Map megnyitása	Alt + B	Közösségi ablak
Alt + J	Chat elrejtése	Alt + X	Rendszer menü
Alt + H	Interface elrejtése	Alt + R	Makrók listája

egy lehet, viszont legalább pontosan megszabhatjuk nekik, hogy mit csináljanak. A nem irányítható lények szinte korlát nélkül idézhetőek, azonban saját kényük – kedvük szerint cselekednek, és akár gazdájukat is megtámadhatják. Az idézéshez minden esetben consume kristályokra lesz szükségünk, méghozzá az adott szolgáló erősségétől függő mennyiségben.

PETEK

A Lineage II-ben nem csak vadászoknak van lehetőségük állatok megszelídítésére. Első petünket, egy farkast 15-ös szinten szerezhetjük meg, ha teljesítjük a megfelelő küldetést. Ezek az állatok közvetlenül irányíthatóak, bármikor előhívhatóak, és egészen addig velünk maradnak, amíg kapnak enivalót. Mivel minden karakternek jól jön az ilyen segítség a csaták során, ezért érdemes időt szakítani ezekre a questekre. A z alap petek mellett léteznek még úgynevezett baby petek is, őket akár meg is vásárolhatjuk, és különleges eledelt igénylenek, harci képességeik azonban meglehetősen szerények.

És végezetül egy utolsó tanács: mivel a Lineage II eredendően egy közösségi játék, ezért nem megfelelő viselkedésünkkel mások szórakozását tehetjük tönkre. Mindig játsszunk tehát úgy, ahogy mi is elvárjuk azt a többiektől, és akkor biztos, hogy kellemes élménnyel és rengeteg baráttal leszünk gazdagabbak!

ashe

SZINT	MAX LÉTSZÁM	EXTRÁK
0	10	Chat
1	15	Raktár
2	20	Klánház
3	30	Saját logo, klánháború
4	40	Ostromok
5	40	Szövetség alapítása

A várostromok kiemelkedő játéktudást és szervezetséget igényelnek!



HUMAN

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK: A későbbiekben a lehető legtöbb irányba képes specializálódni.

TULAJDONSÁGOK: Egyetlen területen sem kiemelkedőek, de nem is rosszak semmiben.

KEZDŐ KASZTOK: Fighter, Mystic

TOVÁBBI KASZTOK (LVL 20-TÓL):

Fighter → Warrior → Warlord → Dreadnought

↳ Gladiator → Duelist

Fighter → Knight → Paladin → Phoenix Knight

↳ Dark Evenger → Hell Knight

Fighter → Rogue → Treasure Hunter → Adventurer

↳ Hawkeye → Sagittarius

Mystic → Wizard → Sorcerer → Archmage

↳ Necromancer → Soultaker

↳ Warlock → Arcana Lord

Mystic → Cleric → Bishop → Cardinal

↳ Prophet → Hierophant

ELF

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK: Sokáig maradhatnak a víz alatt, kevésbé sérülnek az eséstől.

TULAJDONSÁGOK: Gyors harcosok és mágiahasználók, gyakrabban térnek ki a csapások elől, támadó erejük viszont alaphoz képest kisebb.

KEZDŐ KASZTOK: Fighter, Mystic

TOVÁBBI KASZTOK (LVL 20-TÓL):

Fighter → Knight → Temple Knight → Eva's Templar

↳ Sword Singer → Sword Muse

Fighter → Scout → Plains Walker → Wind Rider

↳ Silver Ranger → Moonlight Sentinel

Mystic → Wizard → Spellsinger → Mystic Muse

↳ Elemental Summoner → Elemental Master

Mystic → Oracle → Elder → Eva's Saint

DARK ELF

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK: Sokáig maradhatnak a víz alatt, kevésbé sérülnek az eséstől.

TULAJDONSÁGOK: Magas az erejük és az intelligenciájuk.

KEZDŐ KASZTOK: Fighter, Mystic

TOVÁBBI KASZTOK (LVL 20-TÓL):

Fighter → Palus Knight → Shillien Knight → Shillien Templar

↳ Bladedancer → Spectral Dancer

Fighter → Assassin → Abyss Walker → Ghost Hunter

↳ Phantom Ranger → Ghost Sentinel

Mystic → Wizard → Spellhowler → Storm Screamer

↳ Phantom Summoner → Spectral Howler

Mystic → Shillien Oracle → Shillien Elder → Shillien Saint

ORC

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK: Nagyon ellenállóak a mérgezésekkel, átkokkal szemben.

TULAJDONSÁGOK: Erősek és sok az életpontjuk, lassan támadnak és varázsolnak.

KEZDŐ KASZTOK: Fighter, Mystic

TOVÁBBI KASZTOK (LVL 20-TÓL):

Fighter → Raider → Destroyer → Titan

↳ Monk → Tyrant → Grant Khavatori

Mystic → Shaman → Overlord → Dominator

↳ Warcryer → Doomcryer

DWARF

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK: Rengeteg tárgyat hordhatnak maguknál.

TULAJDONSÁGOK: Nagy a fizikai erejük, és ütésállóak.

KEZDŐ KASZTOK: Fighter

TOVÁBBI KASZTOK (LVL 20-TÓL):

Fighter → Scavenger → Bounty Hunter → Sortune Seeker

↳ Artisan → Warsmith → Maestro

LEGACY OF KAIN DEFIANCE

CHECKPOINT

Mivel a játék egyáltalán nem könnyű, nagyon fontos szerepet bírnak a checkpointok – Kaint irányítva a piros, Raziel-lel pedig a kék szimbólumokat kell keresnünk. Ha meghalánk, mindig a legutóbb aktivált checkpointnál éledünk majd újra. Kalandjaink során egyébként bármikor lehetőségünk van állást menteni a menüből, azonban újratöltéskor mégis az előző checkpointtól folytathatjuk utunkat.

SPECIÁLIS MOZGÁSOK, TRÜKKÖK

- Az ugrás gombot kétszer lenyomva Raziel a levegőben úszik, Kain pedig lassabban ereszkedik le.
- Kisebbs falakon könnyedén átmászhatunk, ha ugrás után megragadjuk a peremét, és felhúzzuk magunkat.
- Ugyanazzal a gombbal tudunk ajtókat kinyitni és tárgyakat felvenni, amit tetszés szerint állíthatunk be.
- Ha Kainnal egy vörös kört találunk a földön, tartsuk lenyomva, majd engedjük fel az ugrás gombot, és ezzel egy egészen hosszú szökkenést kivitelezhetünk.
- Szintén Kainnal, a zöld denevérszerű jeleknél az ugrás gombot lenyomva repülhetünk egy kicsit.
- A lezárt kapukon egyszerűen átjuthatunk, ha átlépünk a szellemvilágba.
- Razielként az ugrás gomb segítségével tudunk átúszni a vizeken.

HARC

A sorozat előző részeitől eltérően ezúttal csak egy fegyverünk van, Kain a *Soul Reaver* fizikai változatával, Raziel pedig a „kísértet” másával küzd. Az alap támadásoknak két fajtája létezik, a vágó és a lökő, ezeket kombinálva érhetjük el a legnagyobb sikert. Példa: a lökés gomb nyomva tartásával fellökjük az ellenséget a levegőbe, közben pedig lehetőségünk nyílik háromszor megvágni őt a vágás gombok nyomogatásával.



KÜLÖNLEGES TÁMADÁSOK:

Mindkét karakter rendelkezik 5-5 különleges támadással is, ezeket csak akkor aktiválhatjuk, ha előzőleg már megszerztük őket.

Cadaverous Laceration (Kain)

Az előre gombbal és a vágással megkezdhetjük a támadást, majd nyomogassuk tovább ütemesen a vágást.

Sanguine Censure (Kain)

Ugorjunk fel, és még a levegőben nyomjuk le az előre és a vágás gombokat, majd ütemesen kaszaboljunk a vágással.

Infernal Sundering (Kain)

Az előre billentyű és a lökés földre teríti az ellenfelet, ahonnan vissza is pattan, közben pedig tetszés szerint tovább oszthatjuk.

Nightmare's Hammer (Kain)

A levegőben nyomjuk le az előre, majd a lökés gombot, amitől ellenségünk a földre kerül, és vissza is pattan, így tovább üthető.

Kinetic Shackles (Kain)

Az előre és a telekinézis gomb beütésével megragadjuk és a levegőben tartjuk áldozatunkat, aki így egy időre teljesen kiszolgáltatottá válik.

Perforate Carcass (Raziel)

Az előre gombbal és a vágással megkezdhetjük a támadást, majd nyomogassuk tovább ütemesen a vágást.

Phantasmal Tempest (Raziel)

Ugorjunk fel, és még a levegőben nyomjuk le az előre és a vágás gombokat, majd ütemesen kaszaboljunk a vágással.

Shatter Spirit (Raziel)

Az előre billentyű és a lökés földre teríti az ellenfelet, ahonnan vissza is pattan, közben pedig tetszés szerint tovább oszthatjuk.

Empyrean Rending (Raziel)

A levegőben nyomjuk le az előre, majd a lökés gombot, amitől ellenségünk a földre kerül, és vissza is pattan, így tovább üthető.

Stasis Field (Raziel)

Az előre és a telekinézis gomb beütésével megragadjuk és a levegőben tartjuk áldozatunkat, aki így egy időre teljesen kiszolgáltatottá válik.

SOUL REAVER FEJLESZTÉSEK

Fő fegyverünket a játék során előrehaladva különféle extrákkal (reaverekkel) tehetjük még erősebbé, azonban ezeket csak akkor használhatjuk fel, ha az életerőnk mellett látható kijelző teljesen feltöltődött. Például Raziel használhatja a Light Reavert, hogy elvakítsa és lebénítsa ellenségeit, vagy a Fire Reavert, amivel tűzsebést okoz. Minden reaver sebzi és/vagy bénítja az áldozatot, így bátran érdemes kipróbálni őket.



EXTRA CUCCOK

Health Talisman: mindkét karakterrel 12-12 Health Talisnant gyűjthetünk össze, ezeket a pályákon elszörva találhatjuk. Minden harmadik után megnövekszik az életerőnk egy kicsivel, azaz összesen négyszer növelhetjük meg health pontjainkat.

A HEALTH TALISMANOK LELŐHELYEI - KAIN:

1. The Sarafan Stronghold - Az első börtön egyik cellájában.
2. The Sarafan Stronghold - Egy törött fal mögött, miután legyőzted a gyakorlóbábút.
3. The Sarafan Stronghold - Az erődítmény alatti barlangban.
4. The Sarafan Stronghold (Part 2) - A főépület második emeletén, a hosszú ugrás után.
5. The Sarafan Stronghold (Part 2) - Az úton, miután megszerezted Malek kardját.
6. The Sarafan Stronghold (Part 2) - A pálya végén egy szobában, a Moebius-féle párbeszéd után.
7. The Pillars - A jobb oldali úton az oszlopok mögött.
8. The Vampire Citadel - Az egyik hálószobában, a kapu után.

9. The Vampire Citadel - A Water Temple felső emeletén egy ajtónyílásban.
10. The Vampire Citadel (Part 2) – Az Earth Globe megszerzése után törd át a falat.
11. The Vampire Citadel (Part 2) – A legbelső szobában a citadellában.
12. Avernus Catacombs – A szobában ahol Raziel és Mortanius találkoztak.

A HEALTH TALISMANOK LELŐHELYEI – RAZIEL:

1. The Cemetery – A temetőbe vezető bejáratnál (csak az anyagi világban).
2. The Cemetery – Egy szobában a DarkTemple alsó szintjén.
3. The Cemetery – A pályakezdő épületben, a Light ajtó mögött.
4. The Pillars – A pálya eleji víz után jobbra.
5. The Pillars – Az Air Temple felső szintjén, a boss megölése után.
6. Vorador's Mansion – A Heart Seeker-be vezető úton egy szobában, a törött fal mögött.
7. Vorador's Mansion – A főterem bejáratától balra lévő festmény mögött.
8. Vorador's Mansion – A Water Templeben, a portál közelében.
9. Avernus Cathedral – A katedrális felső szintjén, a Dark Scripture megszerzése előtt.
10. Vorador's Mansion (Part 2) – A baloldali Air szimbólum közelében, a szökőkutas szobában.
11. Vorador's Mansion (Part 2) – Az udvarról menj be az épületbe, és dönts fel a szobrot.
12. Vorador's Mansion (Part 2) – Az utolsó kültéri részen mássz fel a romokra, és onnan juss át az ablakba.

Telekinesis Rune: a nyolc telekinézis rúnát begyűjtve karakterünk egyre gyakrabban használhatja ezt a képességet, és nő az újratöltődésnek gyorsasága is. Minden egyes rúna egy kicsivel hatékonyabbá teszi a telekinézist.

A TELEKINESIS RÚNÁK LELŐHELYEI - KAIN:

1. The Sarafan Stronghold – Egy hídon, az első börtön előtt.
2. The Sarafan Stronghold – Egy úton az udvaron, a gyakorlóbabuk előtt.
3. The Sarafan Stronghold (Part 2) – A börtönben, a



szellemek megölése után menj be az ajtón, és jobbra a második cella.

4. The Sarafan Stronghold (Part 2) – A Malek szobros udvar felső szintjén egy úton.
5. The Pillars – A befagyott tavon, mielőtt megkapod a Dimension Embleme-t.
6. The Vampire Citadel – A Fire Temple második emeletén egy úton.
7. The Vampire Citadel (Part 2) – A bal oldali ajtó a szobában, ahol megkapod a Sphere Of Energy-t.
8. The Vampire Citadel (Part 3) – A kezdőpozíciótól nem messze.

A TELEKINESIS RÚNÁK LELŐHELYEI- RAZIEL:

1. The Cemetery – A temető felső szintjén, középen.
2. The Cemetery – Kain kriptájában a Light ajtó mögött.



3. The Pillars – A jobb oldali úton, az oszlopok mögött, miután találkoztál Ariellel.
4. Vorador's Mansion – A Blood Drinker rúna felé vezető úton, a csarnokban, miután átugrottál az ablakon.
5. Vorador's Mansion – A Soul Stealer szobor után, a törött fal mögött egy szobában.
6. Avernus Cathedral – A csarnokban, ahogy megérkeztél az Earth Temple-be.
7. Vorador's Mansion (Part 2) – A Heart Seeker szobájában, a törött ablak túloldalán.
8. Vorador's Mansion (Part 2) – A szobában, ahol megkapod a Vorador's Crest felét, húzd a víz alatti oszlopokat a nyomásérzékelőre, hogy kinyíljon a rúnát rejtő ajtó.

Arcane Tomes: a varázskönyvek nem tartoznak szorosan a játékmenethez, azonban mind a 10 koncepció

rajzokkal és egyéb érdekességgel szolgál a sorozatról. A már megnyitott extrákat a Bonus Materials menüben tekinthetjük meg.

AZ ARCANÉ TOMES-OK LELŐHELYEI - KAIN:

1. The Sarafan Stronghold – Az udvaron, Malek szobrának közelében.
2. The Sarafan Stronghold – Mielőtt megszerzed a Balance Emblem első részét, jobbra.
3. The Sarafan Stronghold (Part 2) – A szobában, ahol Malek pajzsát talárod.
4. The Sarafan Stronghold (Part 2) – A Fire Emblem szobájában, a jobb oldali ajtó mögött.
5. The Pillars – Egy platformon a romos épületben.
6. The Vampire Citadel – A Citadella belső kamráihoz közeli udvaron.
7. The Vampire Citadel – A Light Temple alsó szintjén.
8. The Vampire Citadel (Part 2) – Az előcsarnokban, a teleport után.
9. The Vampire Citadel (Part 2) – A nagy szobában, a Lightning Demon közelében.
10. The Vampire Citadel (Part 3) – A Spirit Forge-ba vezető folyosón.

AZ ARCANÉ TOMES-OK LELŐHELYEI – RAZIEL:

1. The Underworld – Az első szobában, ahogy megkapod az irányítást Raziel felett.
2. The Underworld – A szökés után a szobában.
3. The Cemetery – Egy szobában, a kovácsműhely közelében.
4. The Pillars - A Fire Reaver elkészítése után menj be az egyik alsó ajtón, majd mássz fel a platformra.
5. The Pillars – A Bronze Disc megszerzése előtt jobbra.
6. Vorador's Mansion – A Heart Seeker szobájában, miután használtad a Heart Seekert a szökőkutas teremben, törd be az Earth ajtó melletti festményt.
7. Vorador's Mansion – Az Avernushoz vezető ajtótól balra lévő törött ablak mögött.
8. Avernus Cathedral – A nagy teremben, az első videobetét után.
9. Vorador's Mansion (Part 2) – A főteremben, a lépcső tetején.
10. Vorador's Mansion (Part 2) – A szobában, ahol használtad a Vorador's Crest-et, lépj be a kísértet világba, és kelj át a kapun.

ANNO 1701 TIPPEK

A KIRÁLYNŐ HADNAGYA

A játék elején bátran fordulhatunk kéréseinkkel királynőnk-höz, de ne feledjük, hogy későbbiekben ennek ára lesz! Ha vagyunk annyira fejlettek, hogy már arisztokraták lakják a városunkat, az uralkodó egyre több kéréssel fordul hozzánk annak megfelelően, hogy korábban mennyi szívességet kértünk tőle. Ha ezeknek a teljesítését megtagadjuk, még az is lehet, hogy a királyi hadiflottát küldi megregulázásunkra. Ha azonban őket legyőzzük, akkor viszont elismeri függetlenségünket!

A SZABAD KERESKEDŐ

A játék egyik legszimpatikusabb szereplője a szabad kereskedő, akinek bármikor eladhatjuk áruinkat, és mindig vásárolhatunk is tőle a szükséges javakból. Emellett, hogy érdekes küldetésekkel lát el minket, fontos tulajdonsága, hogy birtokolja a szigetvilág térképeit. Mindenképpen vásároljuk meg ezeket még a játék elején, mert a hatékony kereskedelemhez szükség lesz a földrajzi ismereteinkre, és ez jobb befektetés annál, mint körbehajózázni az utolsó szegletet is.

TRÜKKÖZZ!

Ha tisztességes eszközökkel nem megy, folyamodhatunk tisztességtelenekhez is! Építsünk „Lodge House-t”, így lehetőségünk nyílik szimpatikus Szabadkőműves tevékenységek folytatására. Ne

feledjük, hogy az újabb opciókat mindig az egyetemen (University), vagy az iskolákban (School) tudjuk kifejleszteni.

Nem mindegy azonban, hogyan használjuk ki a lehetőségeket, úgyhogy jöjjön egy rövid összefoglaló a lehetséges trükközésekről:

A kém: A kémeket az ellenséges városközpontba téve, értékes információkat gyűjthetünk be a riválisunkkal kapcsolatban. Ez az egyik legkorábban kifejleszthető tevékenység, nem érdemes várni vele.

A demagóg: A népámítót minél fontosabb ellenséges gyárépületek környékére tegyük le! Ott elkezd hangosan prédikálni a dolgozóknak, akik ebből kifolyólag kevésbé hatékonyan dolgoznak tovább.

A szabotőr: Vele szintén a munkafolyamatot tudjuk lassítani úgy, hogy valamely kulcsfontosságú élelmiszer betakarítását akadályozzuk. Tegyük egy raktárépület közelébe, és ő tönkreteszi az áruk beszállítását végző kiskocsikat!

Az áruól: Ellenséges egységeket képes átállítani a mi oldalunkra. Mivel bármilyen katonai alakulattal képes ezt megtenni, érdemes a legdurvább egységeket megszerezni vele.

A lázító: Az ellenséges városközpontba tegyük be, ahol győzködni kezdi az embereket, és ezzel csökkenti az egész település lakosainak morálját. Ha sikerrel jár, akkor az elégedettség az egész szigeten a minimálisra csökken, és ez akár zavargásokhoz is vezethet.

A mérgekeverő: A főtéren álló kút megmérgezését

IGÉNY SZERINT

Kulcsfontosságú tudni, hogy melyik városlakónak milyen javakra és szolgáltatásokra van szüksége a boldogsághoz. Ez alapján kell eldöntenünk, hogy mikor melyik szigetet hódítjuk meg, és hol, milyen épületeket húzunk fel. A könnyebb eligazodást szolgálja az alábbi táblázat:

LAKÓK	SZÜKSÉGES TERMÉK	SZÜKSÉGES SZOLGÁLTATÁS
pioneer (úttörők)	étel	közösség (városközpont)
settler (telepes)	ruha	hit (templom)
citizen (polgár)	alkohol, tobacco	oktatás (iskola)
merchant (kereskedő)	lámpaolaj, csokoládé	kultúra (színház)
arisztokrata	ékszer, parfüm, talizmán	hatalom (senátus)



követi el. Csúnya dolog, de nagyon hatékony, mert ezáltal az egész szigeten kitör a pestis. Vigyázzunk! A telep ilyenkor teljes egészében karantén alá kerül, és ennek elmúltáig nincs lehetőségünk kereskedni sem velük!

A merénylő: Egyszerű, viszonylag hamar kifejleszthető tevékenység, melynek segítségével épületeket tudunk a levegőbe röpíteni. Jól fontoljuk meg, hogy milyen célpontot választunk, mert érdemes a legnehezebben, legrágóbban pótolható létesítményt felrobbantani!

A tolvaj: Nevéből adódóan tolvajlásra használhatjuk. Szintén a városközpontban kell elhelyezni, ahol a jelenlévő városlakók zsebéből fogja betakarítani a matériát, és ha akciója sikeres, az összeg a mi zsebünkbe vándorol.

TÁJÉKOZÓDI!

Ha nagy gondban vagyunk, bármikor előhívhatjuk a játék szellemes segítő enciklopédiáját, az úgynevezett „Anнопédiát”. Részletekbe menően leírja a játék különböző funkcióit, és tippel is bőségesen ellát! Érdemes gyakran elővenni!

NE ESS PÁNIKBA!

A játék során megannyi természeti katasztrófával szembesülünk, és ezek nem csak a kiváló grafikai effektusok miatt izgalmasak, hanem azért is, mert komoly hatással vannak városkánk életére. Ne essünk pánikba, ha baj van! Íme itt van egy kis útmutató a katasztrófákról:

Kezdőknek eleve ajánlott, hogy az első játék alkalmával a beállítások között kapcsolják ki a katasztrófákat.

TÍPUSA	HATÁS	TEENDŐ	JELEI
földrengés	épületek kigyulladnak, és összedőlnek	nem megelőzhető	nincs előjele
tűz	áttérjed más épületekre, melyek összedőlnek	tűzoltóság	boldogtalan lakosság
pestis	populáció leesik, a sziget karantén alá kerül	orvosi rendelő	zöld ikon az épületek felett
patkány invázió	csökken a raktárakban felhalmozott árú	adjuk el a felesleges árúkat a raktárakból!	nincs előjele
vulkánkitörés	épületek kigyulladnak, összedőlnek, pánik	nem megelőzhető	dübörgés, fekete füst
tornádó	épületet, hajót, embert is felrepít, elpusztít	nem megelőzhető	nincs előjele

CHEATZ

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

A játék parancsikonzójának tulajdonságait nyisd meg, majd a cél mezőben lévő sor végére írd be a –console tagot. Ezt követően a játékban a [Tab] feletti 0 billentyűvel előhívhatod a konzolt. Az alábbi kódokat használhatod itt.

god – sérthetlenség

buddha – sérülzs, de sosem halsz meg. Életed egy százalékpontnál megáll.

sv_cheats 1 – bekapcsol minden elérhető kódlehetőséget

noclip – falon átjárás

notarget – láthatatlanság

NEED FOR SPEED: CARBON

Az alábbiakat a játék elindítása után a Click to Continue vagy a Main Menu képernyőknél kell beírni:

friendlyheadlocksapplied – végtelen csapat töltöttség

nosforeverever – végtelen nitro

5grand5grand – Castrol Cash megnyitva

speed3foryou – Mazda Speed3

lotsoffree logos – Need for Speed Carbon Logo matricák

lotsoffree vinyls – Need for Speed Carbon Special Logo matricák

F.E.A.R. EXTRACTION POINT

Játék közben a [T] lenyomásával hozd elő azt az ablakot, amelybe beírhatod az alábbi kódokat:

tears – összes fegyver, teljes pajzs

gimmegun turret – aktuális fegyver eldobása

gimmegun assault rifle – rohampuska

gimmegun cannon – ágyú

gimmegun dual pistols – dupla pisztoly

gimmegun frag grenade – gránát

health – teljes élet

ammo – teljes lőszer

gimmegun missile launcher – rakétavető

gimmegun nail gun – szöges puska

gimmegun remote charge – csőbomba

gimmegun pistol – pisztoly

gimmegun plasma weapon – plazmafegyver

gimmegun shotgun – sörétes puska

gimmegun submachinegun – SMG

gimmegun proximity – akna

poltergeist – szellem mód

god – sérthetlenség

gear – növeli az életet és az adrenalint

pos – pozíció mód

maphole – következő pálya

kfa – összes fegyver, lőszer, élet

HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES

Játék közben nyomd le az [Enter]-t, majd írd be az INVIO szót a csalások bekapcsolásához. Ezt követően az alábbi kódokat használhatod:

GiveExpa [szám] – tapasztali pontok száma

GiveMoney [szám] – pénz

ANNO 1701

Játék közben üsd le az [Enter]-t, hogy előjöjjön a chat ablak, majd írd be az alábbi kódokat:

give me liberty or give me coin – 10,000 érme

medium rare please – 10,000 étel

speed always wins – százszoros építési sebesség

tuck tuck tuck – összes egység megőlése

Nevezd át a raktárpületedet az alábbiak egyikére (figyelj a kis- és nagybetűkre is!), hogy a mellettük lévő hatást elérd.

BonanzaCreek – százezer arany

Linlithgow – raktárad tele lesz eszközökkel

SiliconValley – az összes folyamatosan lévő kutatás befejeződik

ParadiseCity – mindenféle jóval lesz tele a raktárad

MariaDelTule – minden termelés felgyorsul, amely dohánnyal kapcsolatos

