

HÁTTÉR: EXKLUZÍV INTERJÚ OLEG YAVORSKIVAL >> GSTV

COMMANDOS 3  
TELJES JÁTÉK  
+ MAGYARÍTÁS

# GameStar

DUPLA  
DVD

## SUPREME COMMANDER

2007. FEBRUÁR  
1896 Ft

MINDENNÉL TOTÁLISABB ANNIHILATION >> 60.

EXTRA  
GSTV

S.T.A.L.K.E.R.  
HELYSZÍNI RIPIORT  
LONDONBÓL

FEJLESZTŐI  
KEREKASZTAL AZ  
RTS-EK JÖVŐJÉRŐL

## TEST DRIVE UNLIMITED

TISZTA HAWAII >> 72.

IDG  
COMMUNICATIONS  
LONDON



SACRED 2  
RESIDENT EVIL 4  
THE LORD OF THE RINGS ONLINE

WINDOWS VISTA KIVESZVE >> 116.

Life's Good



LG

FLATRON™



Mozdulj rá!

FLATRON™ L1982U

Összehajtható, forgatható, állítható magasságú, dönthető, auto pivot, auto mirror, ultra vékony monitor 3000:1 kontrasztarányal, 2 ms válaszidővel.





# Megmutatjuk, miről van szó.

## E hónapban:

- Kerekasztal beszélgetés az RTS jelenéről és jövőjéről a Digital Reality és a Black Hole egy-egy designerével
- Összeállítás mazur londoni látogatásáról: aki látta a S.T.A.L.K.E.R.-t
- Interjú a Field Ops kapcsán a játék fő designerével
- Elkészült az első önálló GSTV ajánló
- 10 játékbemutató 6 műsorblokkon át két és fél órában

**GSTV**

# TARTALOM

# 02



## SUPREME 60 COMMANDER

„Amikor nekivágunk a három frakció kampányainak, végigélhetjük az ő sorsukat: menet közben nem cseréberélünk az oldalak között, teljes sztorit játszunk végig. A filmes átvezetők mellett hosszú párbeszéddek is kibontakoznak.”

## GYORSKERESŐ

<b>A CODE OF HONOR:</b>		
THE FRENCH FOREIGN LEGION	25	E
MURDER ON THE ORIENT EXPRESS	92	B
BLACKSITE: AREA 51	54	E
BATTLEFIELD 2142: NORTHERN STRIKE	16	E
BOUNTY BAY ONLINE	22	E
DAEMON VECTOR	98	B
DAWN SPIRE	56	E
DIVER: DEEP WATER ADVENTURES	97	B
ELSŐ LÁTÁSRA: LITTLE BRITAIN	14	EL
EUROPA UNIVERSALIS III	86	B
FÓKUSZ: SUPREME COMMANDER	60	B
HOT DOG KING	19	E
JAZZ: HIRED GUNS	26	U
JUMURDZSÁK GYŰRŐJE	100	B
LONDONI S.T.A.L.K.E.R.-BESZÁMOLÓ	34	Ö
LORD OF THE RINGS ONLINE	28	BT
MAELSTROM	94	B
OLVASÓI TESZT: INFERNAL	46	BT
OPERATION: DOWNTOWN DESTRUCTION	19	E
OVERLORD	38	E
PIECES OF EIGHT	22	E
RATATOUILLE	53	E
REFUSION	18	E
RO@K CON ARTIST	52	E
SACRED 2	48	E
SEGA RALLY	21	E
SHERLOCK HOLMES: THE AWAKENED	90	B
TEST DRIVE UNLIMITED	70	B
THE CROSSING	42	E
THE SHIELD	97	B
THE SIMS: KERTVÁROSI KRÓNIKÁK	102	B
THE WITCHER	27	U
VANGUARD	82	B
WAR FRONT: TURNING POINT	76	B
WARHOUND	20	E
WHITE GOLD: WAR IN PARADISE	20	E



28

„A LoTRO a regény alapján készült: a filmmel kapcsolatos licencek, vonatkozásai nincsenek, aki ezt várja, annak előre szólok: április 24-ig még van ideje elolvasni a trilógiát. A játék a Gyűrű szövetsége idején játszódik.”



48

„Összesen hatféle különböző lény közül választhatunk majd a játék elején: mindegyik másféle játéktílust és harci képességek kombinációját igényli. Csakúgy, mint az MMORPG-kben...”



70

„A TDU nem szimpla autóverseny, vagy legalábbis nem az a fajta, amelyet az utóbbi években megszokhattunk. Egyszerű és kockázatmentes lett volna lefejljeszteni egy ikszedik „csőben menős” kocsiakaszt...”



76

„Az alapfelállítás erősen emlékeztet a híres Red Alertekre: Hitler kiiktatva, jönnek az oroszok egyfajta alternatív második világháborúban. Az összecsapások kimenetelét egyedi, már-már sci-fibe hajló fegyverek dönthetik el...”



B: Bemutató O: Összeállítás E: Előzetes BT: Bétateszt U: Új információ EL: Első látásra

# HOLNA PÍPÖL!

## 100 JUMURDZSÁK GYŰRŰJE



Kedves Kollegák, sok dolgot kell átbeszelnünk, mert februárunk még tán sosem volt ilyen mozgalmas, úgyhogy térjünk is a lényegre!

Hol van először is a S.T.A.L.K.E.R. Miután kiutaztunk Londonba, az event előtt pár órával jelentette be a THQ, hogy nem lesz itt lowfax se, nemhogy tesztelés. Hozta tehát mindenki a szokott formáját, GSC is, THQ is – meg mi is, mert nemaddig van a: ha már ott voltunk, beüzemeltük magunkat egy gyorstesztre. A részletekről a 34. oldalon emlékeztünk meg tízege-néhány-ezer karakterben. Mindennek tetejébe kárpótálás felajánlottak egy exkluzív Supreme Commander tesztlehetőséget is, amit így, hogy végül megmutatták a STALKER-buildet, duzzogva el is fogadtunk. A kalandokról GSTV készült, benne Oleggel, mindenki kedvenc ukrán fejlesztőjével, hogy megkoronázza az egyébként sem gyenge ehavi GSTV-s felhozatalt. Van itt újabb GSTV-kerekasztal, melyet a nívós RTS-felhozatalra reflektálva tartottuk meg, s a hazai RTS-fejlesztés krémjével beszélgettünk el a stílus jövőjéről, de van más meglepi is, felkonfok, műsorblokkok, interjúk, baromkodás – de inkább nézzétek meg.

Megjelenés. Lehet, hogy sokaknak újdonságként hat, de nem csúszott a januári szám. Ahogy decemberben leírtuk elől, hátul, online, offline: direkt és szándékoltan áthelyeztük a megjelenést minden hónap harmadik csütörtökére, hogy előfizetőknek is biztosíthassuk a „hétségzés” nélküli GS-ellátást. Jelenleg, az új rendszer jelesre vizsgázott, kérlek tehát Benneteket, jegyezzétek naptáraitokba: GS megjelenés = minden hónap harmadik csütörtöke (jajj, mit is beszéltek, a múlt havi falinaptáron úgyis minden megjelenés jelölve van).

DVD tok. Ajándékba van, fogadjátok szeretettel. A GS Team sosem ül a babérjain, ezt minden gyermek tudja, de ilyet korábban még nem csináltunk, úgyhogy kipróbáltuk, kíváncsian várjuk, mit szólnak hozzá. Ha tetszik, és kapunk rá sok-sok dicséző megerősítést, még akár rendszeressé is válhat.

Végül essék szó a díjátadásokról, hiszen a karácsonyi nyerevényesőnek beírt végre a gyümölcse (?), a nyertesek vígadjanak, a nem nyertesek ne búsuljanak, lesz még óriási-giga-nyeremény játék elképesztő nyereményekkel, addig is lesznek meg a 33. oldalon, kik voltak a mostani szerencsések. A Nagy Előfizetői Álomszámítógép sorsolását februárban ejtjük meg, eredményhirdetés a következő számban.

Addig is lesz mit csinálni: tartalmas szórakozást mindenkinek a mostani nem gyenge felhozatalhoz!

Boe / GS Team



## 116 WINDOWS VISTA

### ÁLLANDÓ OLDALAK / HASZNOS OLDALAK

#### ARÉNA

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

#### VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

124  
HA ÚJ BÉPET VENNÉL, ÉS TUDNI SZERETNÉD, MILYEN KONFIGURÁCIÓT VAGY ALKATRÉSzt VÁSÁRODJ, IDE ÉRDEMES BENÉZNE

#### DVD-TARTALOM

12  
EZEN A KÉT OLDALON AZ ÉPP AKTUÁLIS LEMZMELLÉKLET TARTALMÁNAK RÉSZLETES KIVONATÁT LÁTHATOD

#### TIPPFÜZET

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

### FIGYELEM!

A KÖVETKEZŐ GAMESTAR A NEMZETI ÜNNEP MIATT MÁRCIUS 14-ÉN, SZERDÁN JELENIK MEG!

### BEMELEGÍTÉS

ARÉNA	6
DVD-TARTALOM	10
TELJES JÁTÉK	12
ELSŐ LÁTÁSRA: LITTLE BRITAIN	14
ÚJDONSÁGOK	16

### HÍREK

BÖNGÉSZDE	22
CITROMPÓTLÓ	24
ÚJ INFÓK: JAZZ	26
ÚJ INFÓK: THE WITCHER	27
LORD OF THE RINGS ONLINE LONDONI	28
S.T.A.L.K.E.R. -BESZÁMOLÓ	34
OVERLORD	38
GRAND THEFT PASSWORD	40
THE CROSSING	42

OLVASÓI TESZT: INFERNAL	46
SACRED 2	48
NYÚLON TÚL	50
RO@K CON ARTIST	52
RATATOUILLE	53
BLACKSITE: AREA 51	54
DAWN SPIRE	56

### JÁTÉKBEMUTATÓK

FÓKUSZ:	
SUPREME COMMANDER	60
EGY KÁVÉ MELLETT	70
TEST DRIVE UNLIMITED	72
WAR FRONT: TURNING POINT	78
RESIDENT EVIL 4	84
EUROPA UNIVERSALIS III	88
SHERLOCK HOLMES: THE AWAKENED	92
MURDER ON THE	

ORIENT EXPRESS	94
MAELSTROM	96
THE SHIELD/DIVER	99
JUMURDZSÁK GYŰRŰJE	100
THE SIMS:	
KERTVÁROSI KRÓNIKÁK	102
DAEMON VECTOR/PATRIOTS	104

### MÉLYVÍZ

HÍREK	106
JÖVŐNÉZŐ	109
PIACTÉR	110
WINDOWS VISTA	116
HTPC-K	120
KV HARDVER	122
VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ	124
MÁSVILÁG	126
TIPPEK-TRÜKKÖK AJÁNLÓ	128
A KÖVETKEZŐ SZÁMINKBÓL	130



FONTOSABB E-mail címek:

ARÉNA: arena@gamestar.hu  
HÍRLEVÉL: hirlevel@gamestar.hu  
FÓRUM: forum.gamestar.hu  
TERJESZTÉS: terjesztes@idg.hu

**Kedves arénázók! Két dolog miatt is elnézésekert kell kérnem: egyrészt a hónap levelezésével picit hosszúska lett, de seholy tudtam vágni rajta, ha elolvassátok, rájöttök, miért. Másrészt ez is a WoW-val foglalkozik, tudom, sokatoknak a hócipője is ezzel van tele (hó újsincs), de ezt nem lehetett kihagyni: rajongóknak és ellen-drukkereknek is kötelező! Egyébként mivel egy tűzeset miatt megváltozott az életem, félre a komolysággal! Na jó, csak picit!**

### DEMO VS. FULL

Kedves GameStar!  
Régóta olvasom a GameStar-t. Most úgy döntöttem, hogy írok. A szeptemberi GameStarban, a hónap levéléről lenne szó. Teljesen igaz van! Marhára feldühít az, hogy nem tudni, hogy elmegy-e a gépen a játék. Tudom, tudom, a játékoknak demói is vannak. De hát kérem! Megtévesztő. Nekem egy bizonyos játék demója tükörsimán futott a gépen, aztán a full game akadt, fagyott. Na jó. Én se vagyok egy számítógépszési. Na mindegy. Szerintem pl. az olyan játék, mint a Gothic 3, futna-e (közepesen egy fokkal jobban) a gépemem? És ha nem, mit kéne változtatni? (Simon Balázs)

Összinteszlek hozzád: a fullgame-ek dobozán MINDIG rajta van, mi a minimumkonfiguráció, ami kell hozzá. Ha pedig nem eredeti a játék, akkor ejnye-bejnye! Tehát amikor megveszed, vagy meg szeretnéd venni, akkor szerintem nézd meg a dobozt, és máris okosabb leszel. Egyébként az általános jó tanácsom minden egyes játékra: lehetőleg gyorsabb proci, lehetőleg több memória, lehetőleg legerősebb VGA. A gépedem mit kéne változtatni? Mindent! Egyébként ilyen jellegű kérdéseidet („a gépemem futni fog-e a Gothic 3”) bátran tedd fel fórumunk Gothic 3 topikjában, az ott fórumozók szívesen válaszolnak majd.

### LEGÁLIS MÁSOLÁS?

Kedves GameStar!  
Nemrég kölcsönkértem egy barát-

tomtól a SimCity 4-et. Meg is tetstett, olyannyira, hogy a kézbesítő hozta is 3 napra rá (még hozzá a Deluxe változatot), én pedig leszurkoltam érte a ropogós 3600 forintot. A játék fantasztikus, és paradox módon itt a gond. Szeretném lemásolni egy, azaz 1 példányban magamnak, saját használatra, az eredeti helyett, hogy az még véletlenül se sérüljön. Na most. Megtehetem-e ezt, s mert szerintem meg, könyörgöm, áruljátok el, hogy mivel, mert nekem sem a Neróval, sem a CloneCD-vel nem sikerült (amit, mondjuk, nem is csodálok). (Fodor Tamás)

A helyzet az, hogy szerencsédre a játékot kiadó Electronic Artsnak van magyar képviselője, így bármilyen történet a játékkal, hozzájuk fordulhatsz bi-

zalommal. Ugyanez igaz más játékok esetében: a forgalmazóhoz (általában rajta van a neve, címe, elérhetősége a borítón) fordulva ki lehet cseréltetni a tönkrement médiát. Tudomás szerint a magyar jog megengedi a saját használatra készülő biztonsági másolatot, de ha a játék le van védve, akkor a felhasználói feltételeket szeged meg azzal, ha lemásolod...

### COVOT AKARUNK!!!

Kedves GameStar!  
Nagy öröm számomra, s gondolom, sokan vannak még rajtam kívül így, hogy újságotokban egyre gyakoribb az MMORPG-játék, s annak X napi felhasználó kulcsa..  
Ez ügyben írnék... Hisz volt már WoW meg Guild Wars és Auto Assault (és Lineage II...-- mazur), de a számomra



## BEMUTATÓTEREM

A JAVÍTÓ SZÁNDÉKÚ ÉPÍTŐ KRITIKÁK ROVATA

Kedves GameStar!  
Kedves GameStar!  
Nemtom, ez az új dizájn eléggé összevissza szerintem, nem lehet megtalálni semmit.  
A teljes játékaikat minősége is egyre romlik (jó a kiadó így meg úgy), de amikor megláttam azt a blowoutot, én hanyattestem (már nem örömben...).

És most itt van ez a WoW. Nem mindenki fanatikus WoW-rajongó, és ti most ebben a részben csak a wow:bc így-úgy. Játsoztam vele, de nekem nem tetszett annyira, ti pedig most csak erről irtatok, csak WoW-kiegek csak WoW-extrák. A GameStar felirat alá már oda lehetett volna vésni, hogy WoW magazin. Szóval ez eléggé idegesítő, hogy nagyon erre fókuszáltok, mert nem mindenki ilyen nagy rajongó. (Ja és még 1 apróság: az arma demó... csak a netes demót raktátok föl, jó, hogy minden-

ki már inkább a neten játszik, de azért jó volna az offline játékokra is fókuszálni. (Gál András)

Ahhoz képest, hogy nem lehet megtalálni semmit, a WoW-cikket elég jól megtaláltad. Hmm. Na szóval az újságnak sok-sok éve van egy Fókusz rovata, amelybe az aktuális havi legfontosabb játék kerül. Ebben az esetben ez a WoW:BC volt, és a 132 oldalnak kb. a 10%-a foglalkozott vele. Szóval erős túlzásnak tartom a berzenkedésed, lévén, hogy minden hónapban van kiemelt cikk, és mindig vannak olyanok, akiket az nem érdekel...

Kedves GameStar!  
A legújabb GS Dragon Age (jé, még te is benne vagy a címében) cikkét olvastam, va felmerült bennem a kérdés: Twinky tudja, mi az a nekrofilia? Szó szerint: „aki szereti a holtakat”, ugye... nem lehet, hogy összeke-

verte a nekromanciával? Ez így elég kínos félreértésekre adhat okot szvsz.  
A másik: néhány hónapja még dicsértem, hogy komolyodik az Aréna, de úgy érzem, mára sajnos átestél a ló túlsó oldalára. Hol van a régi hangulat, a baráti humor, a rövid, poénos levelek? RTF. Nati, minden válasz mögé egy Shakespeare-idézet, ilyenek... Úgy érzem, lassan „kiszárad” az Aréna. Azt sem értem, miért kell mindenkinek a polgári nevét feltüntetni, olyan lett az egész, mint egy napilap. Egyszerűen hiányzik belőle a lélek.

Nem azt mondom, hogy nem olvasom még mindig örömmel az Arénát, de ez az öröm jóval kisebb, mint mondjuk néhány évvel ezelőtt. Az újság – úgy tűnik, legalábbis – jó irányba fejlődik, de ezt nem az Aréna elkomorításának árán kéne elérni. (Zámori Máté)

Kedves régi barátom, MailMan! A kolléga sajnos összevetésztette a nekrofilia-t a nekromanciával: sajna mindkettő csúnya, perverz dolog, így egyik sem jobb, mint a másik – ennek ellenére elnézést kér mindenkitől. Aréna-ügyben: az élet nem olyan egyszerű: az Aréna néha már túl komolytalan volt, így egy kicsit meg kellett húzni a nadrágszíjat, mert sokan a Dörmögő Dömötör színvonalához hasonlították, és a Dömötör régi kedvenc lapom, nem szeretem, ha bántják, ezért komolyítottunk kicsit. Igazad lehet, hogy néha túlzottan is, de az e havi Arénából is láthatod, hogy azon vagyunk, meglegyen a megfelelő egyensúly: ne legyen ez se humorosat, se komolyság rovat, hanem épp e kettő között. A shakespeare-es Aréna az egyik kedvencem volt, remélem, lesz még lehetőségem ilyen mire a jövőben is.

RÖVIDEK		RÖVIDEK		RÖVIDEK		RÖVIDEK		RÖVIDEK		RÖVIDEK	
Cs Gamestar!! Nem tudnátok nekem küldeni egy linket egy olyan progihoz, amely át tudja tenni az	mp3-at sima audióvá, és visszafel is megy ugyanez neki ?? (Sós Csaba) De tudunk illetet: http://	cdexos.sourceforge.net/ – én is ezt használom.	ren wowozok, akkor is fizetős? (Tamás) Ha megtalál a Blizzard, akkor igen. De akkor NAGYON SOKAT fizetős...	Szeretnék érdeklődni, hogy merre, hogyan tudnám megrendelni, megtekinteni a GameStar 2005/02 szá-	mát? (Zámor Viktor) Keresd meg az ügyfélszolgálatot, telefon: 06-1-5774301, e-mail: terjesztes@idg.hu						

# HÓNAP LEVELE

## TISZTELT SZERKESZTŐSÉGI MÉLYEN TISZTELT GYU MESTER!

Hónapok óta megdöbbenéssel olvasom a GS hasábjain azt a hisztériát, amelyet Önök keltek a WoW-val kapcsolatban. Még hogy szubkultúra és függőség, meg hasonlók! Ugyan kérem! Rám pl. ez a játék semmiféle háttal nem volt. Tavaly szeptember közepén feltelepítettem a GS DVD mellékletén található dual vagy trial (pontosan már nem emlékszem) verziót, gyorsan eljutottam a 20-as szintig, és késő! Remekül kibírtam a továbbiakban is WoW nélkül. Egészen másfél óráig.... Aztán elromboltam a legközelebbi nagyáruházba, és megvettem a teljes játékot. Igaz, hogy közben lefejeltem néhány vásárlót, mivel épp az utolsó példányt akarták lenyúlni előlem, de azért ez még nem függőség! És az életem a teljes verzió megvásárlása óta sem változott. Olyan sokat... Jó, azt elismerem, hogy a feleségem kissé furcsán nézett rám, mikor Innkeepernek szólítottam, és megkértem, hogy tegye a lakásunkat az otthonomá, de az nem igaz, hogy hanyagolnám a WoW miatt a gyerekeket. Ezt a fiam, Illidan is megerősítheti...! Munkanélkülivé sem a WoW miatt váltam. Mindössze annyi történt, hogy mivel eredetileg tetőfedő vagyok, a játékban pedig paladint indítottam, megkértem a főnököt, hogy szólítson ezután Hullámpalának. Erre kirúgott! Persze jól megvertem (retri, mi? - mazur), de semmi XP-t nem kaptam érte, csak 2 hét függesztetést, ráadásul mindössze egy egykezes kisbaltát dobott, amit egy nindza segédmunkás elnevedelt az orrom elől... Amúgy jól elvagyok, még szerencse, hogy rám nem hatott annyira a WoW, mint másokra. Például most is ugyanúgy segíték a feleségemnek a házimunkában, mint eddig. Tegnap is megkért, hogy hozzak neki a piacról 6 db csirke-

A hónap levelét beküldő olvasónk nyeresége ezúttal egy fantasy műveket tartalmazó könyvcsomag a Beholder Kft. jóvoltából.

combót és 3 db sertés lábát. A hentest viszonylag könnyen lenyomtam: amint megláttam a hűtőpultját, felraktam magamra egy Frost-rezisztens aurát, majd amikor böllérekést rántott, bubi fel, Hammer of Justice, és már feküdt is. A droprate viszont nagyon gyérnek bizonyult, a nyomorultnak csak 4 db csirkecombja és 2 db sertés lábja volt! A maradékot egy kofától sikerült lootolnom, ráadásul epic cuccot dobott, de később sajnos kiderült, hogy csak egy lila bevásárlókosár volt...

Othton a feleségem követelte az árut, de közöltem vele, hogy amíg nincs egy sárga kérdőjel a feje fölött, nem adom le a küldit. Kissé remegő hangon közölte, hogy nyugodjak meg, ebben a korban már nem ritka a teljes elhülyülés. Úgyhogy megkaptam a questitemeket, de rewardként csak annyit engedett meg, hogy elmenjek kocsmázni a haverokkal.

Sajnos az asszony nem érti meg, mi a jó ebben a játékban. Szerinte a WoW miatt már a házasele-tünk sem a régi. Arra hivatkozott, hogy nemrég azzal dicsekedtem neki, van egy szenzációs kétkeszes fegyverem! Szerinte viszont a jelenlegi fegyverem elég gyatra, és jó, ha egykezes... Ilyenek ezek a nők! Tegnap is, mikor egy hatalmas kiáltottam, hogy: „-Ding!”, ő csak annyit felelt, hogy ő is érzi, de az ilyesmit ne kürtöljem világgá, és legalább az ablakot nyissam ki... Mások meg, ha dühöngtem, hogy játék közben már harmadszor décéztem, rám pirított, hogy legalább ilyenkor menjek ki a mosdóba! Már a szomszédok is olyan furcsán néznek rám. Talán azért, mert a házmasternek mindig bemondom az account nevemet és a passwordjemet, amikor belépek a házba. Furák az emberek. Ma is elmentem a benzinkútra, mire egy két overallos suhanc (úgy level 20-as lehetett, fogalmam sincs, honnan a két armorja...) megkérdezte: - Akarom-e, hogy tankoljon helyettem...? Azt feleltem, felőlem

tanokolhat, de jó lenne egy vadász is, aki majd pulloz, mert nagy itt a tömeg. Erre a fickó ijedten elhárított a telefonig, mire én ki-léptem. Francba, mindig is utáltam a random groupokat! Sajnos, a fiam sem ért meg. Azt állítja, hogy teljesen rabul ejtett ez a játék, és már az sem érdekel, mi történik vele a suliban. Persze ez nem igaz. Például amikor elmesélte, hogy épp most készül a felvételire, azt tanácsoltam neki, csináljon meg néhány instát, és akkor biztosan felveszik. Legalábbis a klánunkba. Január 16-án közöltem a feleségemmel, hogy szeretném megvenni a WoW kiegészítőjét. Szerinte inkább táplálékkiegészítőket kéne vennem, mert a játék miatt alig eszem. Megszereztem a BC-t, mégsem lettem WoW-függő! Ezúttal egyetlen vásárlót sem fejeltem le. Három biztonsági őrt viszont gyomron rúgtam, mert nem akartak a polcokhoz engedni. Talán a ló miatt, amellyel beügettem az áruházba. Mindegy, lényeg, hogy megszereztem. És kifelé menet még fizetnem sem kellett! Valószínűleg azért, mert a pénztárosnő még a befelé jövetelemkor elaludt... Úgyhogy: Tisztelt Szerkesztőség és Tisztelt Gyu mester! Amint a fentiekből is kiderült, a WoW nem okoz semmiféle függőséget. És az sem igaz, hogy ezt a játékot 7 és félmilliónyian játszzák. Ugyanis már 7 millió ötszázezeregyen...  
**dr. Horváth Tibor**

Mit is mondhatnék erre: 12 000 XP és egy EPIC-be-utaló valamelyik idegklinikára :). Én majd postán küldöm a Fire Resistance aurát. Meg van Smoke Resistance-om is, majd ha magamhoz tértem az egy irányba röhögéstől (még 30 perc van hátra, és le nem szedhető átok...).

legkedvesebb játék még nem, a *City of Villains* és a *City of Heroes*! Nos, én lelkes előfizetője vagyok ennek a játéknak (naná hogy a Gonoszok oldalán, hisz nem szeretem az olyan karaktereket, akik kívül hordják az alsógatyájukat... Mua ha ha ha!) De... nem is azért írok, hogy nekem legyen 10-14 napi trial kulcsom, hisz minek, hanem azért, hogy mások is megismerjék ezt a fantasztikus játékot. Hisz ki nem akart gyerekkorában Hős vagy Antihős lenni? Ne tagadjátok!:D Most itt az alkalom! Kérlek titeket, ha lehetőség adódik, legyen egy számban valamelyik játék... döntsetek ti!

Engem a Guardian szerveren megtaláltak Lond néven, a Heavy Dudes SuperGroup tagjaként!  
(Szilágyi „Zümi” Tibor)

Hehe, most egy életre elástalak, minden CoH-rajongó, gonosz, tüskés ruhás meg géppisztolyos kíséretes, meg fog rohanni téged a Guardian szerveren, és azt fogják mondani: „aggyá péztl”. De hát Te akartad (én meg kapok 100 XP-t, mert ilyen gonosz voltam, muahahaha). Magam is CoV-CoH-oztam, valóban a második, mármint a gonoszos tetszett jobban, talán azért, mert jobban kidolgozottak a kasztok, jobbak a lehetőségek. Mindenesetre alátá-

masztom: a *City of Villains*/*City of Heroes* üdítő színfolt a sok fantasy MMO világában – aki szeret pizsamában repkedni, és világot megmenteni, vagy gonosz végzet asszonyaként bankokat rabolni és életeket tönkretenni – hát hajrá! Reméljük, egyszer majd lesz CoV/CoH trial is...

### GS MONT AGE

Kedves GameStar!  
Most írok először a GameStarba, egy nyomós okból! Ma Mozgó-kép és Média órán az volt a feladat, hogy montázst kellett készíteni! Ez nem is lenne baj, csakhogy... Jaj-jaj!Az történt, hogy van egy gyerek,

Tötyi (az osztálytársam), a montázst GameStarból akarta készíteni! :( (Meg is csinálta! Szörnyű volt látni a kedves kis GameStar lapot, amely szét volt nyírva darabokra! Kiráz a hideg! Csak az van, hogy valaki vagy kisírja a szüleitől a \$ pénzt \$ az újságra, vagy összegyűjti a zsetét, és hanyag módon gyúri, tépazza, vagdalja! Régebbi GameStar volt, de akkor is!! (2004-es). Szerintem az újságot, ha megvesszük drágán (meg ha nem is), becsülni kell!  
**N. Ákos, Csány**

Amikor én gyerek voltam, édesanyám néhányszor csúnyán elbánt velem, ami-

## RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK

Csá Gyu! Elakadtam az Aladin nevű game-ban, a második sivatagos pályán. Annál a résznél, amikor jön

a kígyó, és megharap. Nem tom megütni, és mindig meghalok. Nem tudsz valami jó tippet? DaVe

Én a helyedben nem mennék oda, és akkor tuti nem halsz meg ☺.  
**Hol tudok érdeklődni**

játékok iránt, ha megakadok? (Bartha Dávid)  
Az adott játék topikjában, a fórumon (www.

gamestar.hu/forum).  
Egy gyors kérdés: Szokott valaki közületek néha szerepjátékozni? (Nagy Gergő)

Egy gyors válasz: igen! (és tényleg jobb ez így, mielőtt részletekbe bocsátkoznánk...  
- mazur)

kor eltépkedtem, felhasogattam a könyveket: azt mondtam, a könyv a legjobb barátod! Szerencsére azóta vannak jobb barátaim is, de a könyveket változatlanul nagyon kedvelem, és nagyon ügyelek rájuk – sok ember munkája van benne, amelyet illendő megtisztelni. Ma-napság azonban senki semmit és senkit nem tisztel – nézz csak végig egy vilamoson vagy buszon, a tinik ülnek, az idősek meg állnak, hogy csak egy egyszerű példát mondjak. Sajnos ez országos jelenség, és nagyon szégyellem magam miatta, pedig nem is tehetek róla. Erre mindig az alaptörténet jut eszembe: Józsi és Pistike épp szétverik a nappalit: betörnek a tv-t, felgyújtják a függönyt, lengedeznek a csilláron, elzátják az olajfestményt a falon: ekkor azt mondja röhögve Józsi: – De baromi jó itt nálatok játszani! Erre Pistike: – Miért? Nem nálatok vagyunk???

## HÁRY A SZOMSZÉDOM

Kedves GameStar!

El szeretnék mesélni egy kis történetet, amely a mai napig tart, és szerettem folytatódni is fog. Na szóval van nekem egy szomszédom, aki azt hiszi, hogy ő a legokosabb, legjobb mindenkiben. És neki van a legjobb gépe a világon. Na szóval azt állítja, hogy az ő 3,00 Celeron procija, 128 MB-os videokártyája, 512 MB RAM-ja lenyomja az én AMD Athlon 3000+, 1024 MB RAM-mal, 256 MB-os videokártyával rendelkező gépemet. Azt állítja, hogy a NOD 32 vírusirtó a világon a legrosszabb, és nem talál meg semmilyen vírust. Szerinte az antiwír personal edition a legjobb (kezdjük ott, hogy az antiwír az ingyenes, a NOD 32 pedig fizetős – de hála nektek ingyenes). Akkor azt mondja, hogy ne vegyek GameStart, mert a melléklete rossz, tele van vírussal. Én erre azt mondom, hogy ne merje ezt mondani, mert a sok GameStar-rajongó felkoccolja, köztük én is. Akkor olyan progikat mutogat nekem, amiket szabadon

le lehet tölteni, hogy ezek több száz ezer forintba kerülnek. De én nem dőlök még be neki, viszont a haveromat rászedte a Google Earthszel, hogy ő betört egy műholdba, és azt látjuk (szegény ember, mi lesz vele öreg korában!???) (Jézusmária... – ender) Szóval ez lett volna a kis történetem. (Horváth Marcell)

A Szomszédodnak üzenem, hogy nekem jobb gépem van, mint neki, szóval bukta az elmélete, hogy övé a legjobb. A NOD 32 pedig, ha nincs vírus a gépen, persze, hogy nem talál. Ezt mondtad már neki :)? A GameStar mellékletét 3 vírusirtóval nézzük át, szóval kizárt, hogy vírus legyen rajta. Esetleg a haverod vírusirtójában kéne a heurisztikus keresést kikapcsolni, vagy meg kéne tanulnia kezelni a vírusirtót. Bírom az ilyen okos embereket, az ilyenek leszállnak a vécékagylóról, miután elvégezték a dolgukat, és elégedetten néznek bele: akár szoborba lehetne önteni, oly szép – sóhajtanak fel a barna kupac láttán. Szerintem is, csak maximum az ilyen embereket kéne szoborba önteni, jók lennének alapnak az új M0-s hidhoz cölöpnek – vagy tuskónak ☺? (Kemény vagy, Gyu, de mindegy, osszad csak ☺ – ender)

## FREI TAMÁS A TUTI INTERJÚALANY

Kedves GameStar!

Csak azért ragadok billentyűzetet, hogy gratuláljak nektek! 2003 óta vagyok az olvasótok, és rajongótok is. A legutóbbi számotokban leadott Frei Tamás-interjúkat nagyon örültem, mivel szerintem ő az ország legjobb riportere, és a műsorait is kedveli az egész család. Éppen ezért volt szuper, hogy szü-lőkkel együtt néztem a GSTV-ben az interjúkat vele. Egy ilyen interjú azért nem semmi! Benedictio GameStar! (Strausz Tamás)

Majd verejtekkel teli ágyamban ébredek, és felnezek a naptárra. Március 24: ANYA APAAA Március 24-e van. És mi van akkor?? Háát hááát – Stalker! Stalker???

Igen, igen! Akkor jó. Pfff drágám, ez a gyerek meghibbant... Eközben....

Jól vagy, fiam?? Igen, persze, Stalker! Adjátok a puskámat!! Apa?? Fiam. Apa. Fiam. BUM BUM...

(ARCHER - :: KOMOLYSÁGOK :: > Általában a játékokról > FPS > S.T.A.L.K.E.R.)

Tanulj meg fekvé nyomni, úgy hogy tényleg a melleddre menjen, és akkor idővel majd nagy súllyal fogsz nyomni (3-4 év kemény munka). A lábadd meg biztos a szabálytalan fekvé nyomástól fáj.

(koschwarz :: MÁSVILÁG :: > Sport > Gyúrás A.k.a. Body Building)

Na egy morbid történet: Engem az osztályf. szívatott novembertől, ill. még most is szívat. Nagyon, nagyon \*\*\*\*\*. Most már kezdek neki pófázni, mert nem tűröm azt, hogy: állandóan rólam pletykál a tanáriban, mikor felelek, nehéz kérdéseket tesz fel, ill. részletesen kikérdezi az anyagot, ha meg csak 1-2 „passzom” van, akkor meg adja a négyest meg a hármast. Előttem felelőnek akkor is ötöst ad, ha nem tud semmit. Tőle pedig szinte semmit nem kérdez.

(Laci96 :: KÖZÖSSÉG :: > Aréna > Tanárok, Avagy Napjaink Megnehezítői)

Frei Tamást lehet kedvelni, utálni, de egy valami biztos: hihetetlen értelmes, felkészült és tájékozott ember, akit nehéz zavarba hozni (azért az utolsó kérdésemmel sikerült picit). Életem egyik legkedvesebb interjúlménye volt, pedig volt már azért néhány. Remélem, lesz még alkalom, hogy ilyen profik is megszólaljanak a GSTV-ben, amelyet szerintem változatlanul nézzédes-nyáddal, mert ebben a hónapban is jó lesz, még akkor is, ha nem Frei Tamás az interjúalany. Többben javasolták már Kiszél Tündét interjúalanynak, de én valahogy sosem értem rá megcsinálni az anyagot. Az élet tele van buktatókkal, hiába...

## WII KONTROLLER PC-N

Kedves GameStar!

Olvastam és hallottam a gamestar.hu-n hogy a Wii kontrollert rá lehet csatlakoztatni PC-re. Kerestem, de sem a neten, sem az újságban nem találtam leírást, hogy ez hogy oldható meg, pedig az volt a videóban, hogy leírják a januári számban. Előfizető vagyok, megkaptam az újságot, de nem találtam. Nem tudnátok segíteni? (Martin)

A Wii Kontrollert bármilyen Bluetooth kapcsolódáson át lehet „csatlakoztatni”, létezik rá egy házilag barkácsolt meghajtóprogram, amely nem hivatalos. Egyébként pedig hiába csatlakoztatod a Wii Kontrollert PC-dhez, ha az adott játékprogram nincs felkészítve arra, hogy kezelje a térbeli mozgatót, csak egy hadonászós „egér” lesz belőle. Különben a film a GameStar online-on látható, itt: <http://www.gamestar.hu/kommentek.php?sid=25668>

## CAN I PLAY WITH GIRLZ?

Kedves GameStar!

Mondandóm mindössze annyi lenne, hogy a Szentendre melletti Leányfalun megalakult a „környék”

első amerikaifutball-csapata, és toborzást tartunk az elegendő játékoszám megteremtése érdekében. Olyan szerencsés helyzetben vagyunk, hogy pár létező csapattal ellentétben nálunk nem jutna egy posztra 7 ember, tehát mindenki játéklehetőséghez jutna, jelenlegi (rendes csapatokhoz mért) alacsony létszámunkból kifolyólag. Arra kérnék, hogy a GirlVille Playaz csapatát segítse, tedd be eme nagy gonddal megfogalmazott levelet az Arénába, hogy minden kedves érdeklődőt körünkben fogadhassunk. Érdeklődni/jelentkezni az alábbi e-mail címen lehet: [kicsitkiraly@citromail.hu](mailto:kicsitkiraly@citromail.hu). Hathatós segítségedet előre is köszönöm, üdvözlettel: (Pizág Dániel)

Juj, de szimpi nekem ez a dolog! Épp ma este lesz a Superbowl, tegnap tudtam meg, hogy az NFL történelmében először Európában fognak játszani egy bajnoki meccset, szóval tiszta öröm az amcsi focirajongó élete. Főleg egy ilyen szimpi csapat, ha alakul, bár én inkább a Play With Girlz Villes nevet vettem volna fel, az jobban hangzik :). Mindenesetre tekintetek titkos támogatótoknak, és tegyétek félre nekem a 17-es mezt ☺.

## SZÉGYEN ÉS GYALÁZAT

Kedves Gamestar!

Ugye, ha Pistike hozzá nem értő szülei számítógépet akarnak venni karácsonyra a gyerekeknek, vajon hol fognak érdeklődni, hogy milyet vegyene nekik? Igen! Vagy egy számítécherboltban, vagy a hipermarketben, ahol olyan szuper jó instant gépeket lehet venni. Először elmennek a hipermarketbe, mondván, ott olcsóbb. Amikor kinéznek egy szuper gazdaságos 99 990 Ft-os konfit, szólnak az illetésnek, hogy legyen már szíves segíteni, mert Ők nem értenek hozzá. Ilyenkor az alkalmazot-

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



GS SMS: A PC-s játékok válságban vannak? (Nodoubt)

GS válasz: Dehogyan, de azért vegyétek meg konzolt, biztos - ami biztos!

GS SMS: A haverral azon vitáztunk, hogy az ATI a jobb vagy az NVIDIA? Szerinted? (PISHKOOTA)

GS Válasz: Nézzük, például egy x1950Pro tuti jobb, mint egy 7300 GT. Akkor az ATI. De a 8800GT meg jobb, mint az x1300Pro. Akkor az NVIDIA. Érted?

GS SMS: endernek tényleg ilyen a hangja, vagy effektezték? (BarN33)

GS válasz: Szegény, mindent megtesz, hogy effektezze saját hangját. Az az egymillió forintos effektproci, amit használunk rajta, igazán nem is számít.

A telefonszám mindhárom mobilszolgáltató hálózatról elérhető. Az SMS küldője hozzájárul ahhoz, hogy a játék műszaki lebonyolítója (Telefor Kft.) továbbítsa adatait a GameStar kiadója, az IDG Hungary Kft. részére.

**BRUTTÓ:  
91 FT**



Címünk: [hosoktere@gamestar.hu](mailto:hosoktere@gamestar.hu) Mint az közismert.

## ELŐZŐ VERSENYSZÁMAINK NYERTESEI:

### Megújul a Hősök Tere!

Felhagyunk a huszadik századi e-maillezős technikával, mert nagyon sok problémát jelentett az ellenőrizhetőség, sokan csalással vádolták a másikat, hol jogosan, hol jogtalanul. Fejlesztünk! A GameStar médiatámogatóként áll egy új kezdeményezés, a Gamers League mögött, s cserében annak bírók által felügyelt, logolt és regisztrált, garantáltan csalásuktól mentes virtuális harcmezőin fogjuk tovább bonyolítani versenyünket! Az ajándékokat a hivatalos GSHT (Hősök Tere) kategóriák legjobbjai ezután is megkapják, a részletekről a [www.gsl.hu](http://www.gsl.hu) vagy a [www.gamersleague.COM](http://www.gamersleague.COM) weboldalon tájékozódhattok! Amit most tudni: március elején open beta fázisba lép a projekt, április elejétől pedig teljes gőzzel dübörög, tehát következő havi nyerteseinket reményeink szerint már az új rendszerből üdvözölhetjük! Márciustól tehát katt, és: hajrá!

### Medieval II: Total War

Kelemen János.....	79%
Ruzsics Gergely.....	75%
Csóka Krisztián.....	69%
Kerényi Géza.....	68%
Martonyi Etele.....	65%
Keresztély János.....	64%
Ménesi Szabolcs.....	64%
Halász Gábor.....	61%
Nikolényi Gergely....	59%
Tomonicska Ágnes....	53%



### Warhammer: Mark of Chaos

Nyil Béla.....	14842
Keresztes Kálmán.....	12126
Méntelegi Jácint.....	12354
Médve Antal.....	11953
Putnoki Mihály.....	11330
Hedvig Ede.....	10520
Simon Zsolt.....	8422
Horváth Lajos.....	6222



### Rayman: Raving Rabbids Bunnies Can't Play Soccer

Lénárt Attila.....	10125
Boros Dénes.....	8395
Hummel Gergely.....	8349
Darvalics Barna.....	8240
Varga Ákos.....	4244
Hídvégi Mihály.....	4113
Csabusa.....	3967
Kiss Bence.....	3652
Szabó Lőrinc.....	3523
Mészáros Zsolt.....	3254

### Rayman: Raving Rabbids Bunnies Have No Memory

Szabó József.....	579
Kovács Attila.....	511
Takács Ákos.....	453
Kondrosi Elemér.....	422
Pintér József.....	359
Tóth Dániel.....	351
Bagladi István.....	332



tak általában azt tudják elmondani, hogy számítógép van a dobozban. Semmi más! Ilyenkor Pistike szülei megijednek, és megköszönve a sok segítséget, keresnek egy szuper fejlett számítérboltot. De néha még ott is olyan siralmas a helyzet, hogy sírni lenne kedvem! Elismerem, vannak tényleg jó szakemberek is, Teszkóban is, meg számítérboltokban is. Ezzel a hosszúra sikeredett levelemmel csak annyit szerettem volna elmondani, hogy sajnós vannak igen szakképzetlen munkások, akik számítérboltokban kapnak munkát. Pedig ott a sok munka nélküli, egyetemest végzett ember... (Győke Dárió)

Elképzeltem egy szituációt, amikor apu-anu kezén fogva bemegy a boltba, és hozzáértő eladóval találkoznak. Apu: Jó napot, számítógépet kérünk a gyerekeknek, olcsó legyen, de jó. Eladó: Na lássuk, akkor legyen egy Celeron három gigaherc, ötszázötven két mega ram, radeon 1650 pro kétszázötvenhat mega rammal – ez jó, mert ez viszi az újabb sédereket is – százhusz gigabájtos szígezt kaviár vincseszter, ázus pényolcsász efkátévé alaplap, számszong DVD-író, háromszázötven wattos tápegység... Jó lesz? Apu: Hát öööö izé (az egészből talán értette a számokat, meg azt, hogy kaviár). Apu tanácstalanul néz anyura, anyu azt mondja: a szomszédék is itt vették, azt mondták, hogy jó volt. Erre Apu: Akkor jó, kérem, csomagolja... Szóval nagyon nehéz megtalálni az egyensúlyt a hozzáértő eladó és a hoz-

záértó vevő témájában: ugyanis akkora tudáskülönbségek vannak, hogy mondjuk lehet, hogy édesapádhoz képest jobban ért az eladó hozzá, de hozzád képest nem. Mindenféle rémtörténeteket lehet mesélni, de úgy gondolom, minderről az alacsony szintű informatikai oktatás tehet (amiről már annyit cikkezünk, hogy ha rajtunk múlna, már világszínvonalú lenne).

### SPORE: PETS?

Kedves Gamestar! Látom, nagyon várod a Spore-t. Én is, de van egy aprócska probléma (lát szólag). Amikor voltatok a GC-n, és kérdeztek a fejlesztőket, hogy lehet ezt folytatni, azt válaszolták, hogy lehetne kiegészítést tenni. Na

egyáltalán, lévén az elv az, hogy a tartalmat a játékosok gyártják, és az folyamatosan frissül mindenkinek a gépén, aki megvette a Spore-t, és rá van kapcsolódva a netre. Tehát szerintem várjunk vele mindenféleképpen, mielőtt bármilyen ítéletet mondanánk.

### VILÁGHÁBORÚS NOVELLA

Kedves Gamestar! Éppen most tettem le egy Sven Hassel-könyvet (talán ismered, én csak ajánlani tudom), és nagy késztetést éreztem egy novella megírására. Témám lenne, szerintem elég érdekes. 1945. május 9., Berlin. A II. vh. órákon belül véget ér. A német légiőrség utolsó három gépe kétségbeesett próbálkozást tesz, hogy el-

május 9-én. De ha már május 9-e, ami a II. vh. európai hadszínterén jelentette a befejezést: a Luftwaffe rengeteg repülőgépe maradt a földön a háború végén, tehát egy olyan történet, amely a három utolsó repülőről szól, erős történelemhamisítás lenne. Sajnos ezeket a gépeket szinte mind megsemmisítették, így eredeti, II.vh-s német gyártmányú gép alig maradt fent, de abból is több van, mint három. Én azt javaslom, ha történelmi témában akarsz írni bármit is, először nézz utána, kutass adatok után, vegyél könyveket, nézegetsd oldalakat, amelyek a témával foglalkoznak. S azt hiszem, először érdemes lenne más témával foglalkoznod: fiatal ember lévén, nem sok tapasztalatod lehet az életről, még kevesebb a háborúról, és semmi a második világháborúról... Egyébként sok amatőr novellista oldal van a neten, nyugodtan választhatsz közülük. Sok sikert!

## VANNAK IGEN SZAKKÉPZETLEN MUNKÁSOK, AKIK SZÁMTECH BOLTOKBAN KAPNAK MUNKÁT

én ettől már gyanakvó lettem, mert ha megnézzük a Simeket, a sok kiegészítő miatt lett unalmas (otthon csak a húgom játszik vele). Félek, hogy ez lesz a Spore-ral is, így amiatt azt is unjuk majd. (Bíró Balázs)

Szerintem ne parázzunk, amíg a játék nem jelenik meg: ugyanis addig (sőt a megjelenése után jó ideig) nem kaphatunk még olyan összképet, amelynek alapján meg lehetne ítélni, milyen kiegészítői lehetnek majd, ha lesznek

jussan a szövetségeseikig. Nagy vonalakban ennyi, persze a fejemben minden részletet kigondoltam már (pedig így, ebben a formájában kiváló egyperces novella lehetne – mazur). A kérdésem az lenne, hogy van-e olyan internetes oldal ahová ezt el tudnám küldeni, és esetleg meg is jelenne az oldalon. (Ebneth Gábor)

Mielőtt bárhova eljuttatnád, tisztázzunk néhány dolgot: a II. világháború 1945. szeptember 2-án ért véget, nem 1945.

Sokan megkerestek, hogy túl komoly az Aréna: történt valami az életemben, amely sok mindent megváltoztatott, így ezt is, kicsit antikomolyítjuk az Arénát, ezért is került be a Hónap megalevele. Én mindenkinek azt tanácsolom, tartson otthon gázálcot, engem ez mentett meg, amikor tűz tört ki a házban, ahol lakom. Emellett legyen otthon füstdetektor és tűzoltókészülék is, ez utóbbi kevesebb mint 10 ezer forintba kerül, de életeket és vagyont menthet. Higgyétek el nekem, engem már mentettek ki tűzoltók: ha a lakásban, ahol a tűz kitört, lett volna tűzoltókészülék, nem lett volna baj... **Maximális tisztelettel: Gyú**

# DVD TARTALOM

**NEW!**

**GameStar** **DUPLA DVD**  
2007. FEBRUÁR BEA  
TELJES JÁTÉK: COMMANDOS 3  
+magyarítás

## JÁTÉK DEMÓ

KIADÓ: PLAYLOGIC

MÉRET 490 MB

### INFERNAL



A Metropolis Software gondozásában készül az *Infernal* névre keresztelt shooter játék, aminek épp most futott be a demóváltozata. Az egyedi hangulatú játékban egy különleges ügynököt kell terelgetnünk, aki démoni képességekkel rendelkezik. A high tech cuccok mellett így természetfeletti adottságainkat is bevetethetjük majd, igazán pörgős akciójelenetek során. A demó a végleges játék első teljes küldetését tartalmazza, amely egyfajta oktató módként is szolgál. Mindenképpen próbáljátok ki!



MOZI

### SHREK THE THIRD

A nagy zöld ogre harmadszor is visszatér, hogy megnevettessen bennünket. Természetesen társai sem hagyták cserben, ugyanúgy itt van az oktondi Szamár és persze Fiona is. A filmet várhatóan nyár közepén fogják bemutatni, addig is pillantsatok rá az előzetesre. Nem fogtok csalódnii!



### TOVÁBBI DEMÓK

WAR FRONT: TURNING POINT

BATTLESTATIONS: MIDWAY

SAM & MAX: SITUATION COMEDY

EUROPA UNIVERSALIS III

TORTUGA: TWO TREASURES

### TOVÁBBI VIDEÓK

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

THE CROSSING

CRYSIS

LORD OF THE RINGS: SHADOWS OF

ANGMAR

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

STRANGLEHOLD

WAR FRONT: TURNING POINT

### TOVÁBBI MOZIELŐZETESÉK:

SHOOTER

SHREK THE THIRD

THE HILLS HAVE EYES 2

FRED CLAUS

THE SIMPSONS MOVIE

### MÉLYVÍZ

ATI CATALYST V6.11

NVIDIA NFORCE V93.71

DIRECTX V9.0

DIVX V6.5

XVID V2.2

FIREFOX 2.0

WINDOWS MEDIA PLAYER 11

NOD32

MPP DESKTOP

MADY

MELLÉKLET@GAMESTAR.HU

Sziasztok! Üdvözlök mindenkit a szeles és hideg februárban! Ez kültéri tevékenységekhez ugyan alkalmatlan, viszont játékok szempontjából még egy indokkal több, hogy a jó meleg szobában maradassunk. Másik indoknak a februári DVD-t tudnám felhozni, ami még a szokásosnál is gazdagabb tartalommal jelentkezik.

Első helyen említeném e havi teljes játékunkat, a híres *Commandos* sorozat harmadik részét, a *Commandos 3: Destination Berlin*-t, melyet műanyag DVD-tokban kaptok! Ráadásul egy komplett magyarítással is szolgálhatunk hozzá, így most már semmi sem állíthat meg benneteket, hogy az elit alakulatot Berlinig juttassátok. Demófronton sem szűkölködünk, hisz rég várt alkotások kipróbálható demói kerültek a korongra. Ilyen az *Infernal*, a *War Front: Turning Point*, *Sam & Max Episode 2*, *Tortuga: Two Treasures*, *Europa Universalis III*, *BattleStations: Midway* demó. Kiemelném továbbá az e havi, ismét gigászi méreteket öltő GSTV-t, mely rengeteg érdekességet tartalmaz. Többek között folytatódik beszélgetős műsorozatunk, amelyben pl. Boza Lajossal és Szabó Gáborral az RTS-játékok helyzetét elemezzük, a *Field Ops* fő dizájnerevel is láthatok egy interjút, kilátogatunk Londonba *S.T.A.L.K.E.R.*-t nézni, gokartozunk egy kicsit, és persze rengeteg újdonságot mutatunk be nektek. Kellemes kikapcsolódást! Találkozunk márciusban!

**FREE**

Teljes verziós  
NOD32 Antivírus  
ajándékba!

A regisztrációhoz szükséges havi kód:

**GSDOAWOA**



[www.nod32.hu/gamestar](http://www.nod32.hu/gamestar)

**FREE**

Teljes verziós  
MPP Desktop levélszűrő  
ajándékba!

A regisztrációhoz szükséges havi kód:

**DEMPPXX**



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

## INDÍTÁS

Amennyiben a GS86A jelű lemez behelyezése után nem indul el a kezelőfelület, bármely állománykezelő programmal el lehet indítani a főkönyvtárban található, index.htm nevű állományt. Teljes játékunk, a FlatOut telepítéséhez a főkönyvtárban lévő setup.exe programot kell futtatni. A kezelőfelület Internet Explorer böngészőre és 1024x768-as felbontásra van optimalizálva.

ONLY!

KÉT ÉS FÉL ÓRÁNYI MŰSOR A GSTV FEBUÁRI ADÁSÁBAN!

## MŰSORTARTALOM

GSTV 1. RÉSZ  
RÖVID MŰSORELŐZETESÜNKGSTV 2-3. RÉSZ  
KEREKASZTAL-BESZÉLGETÉS BOZA LAJOSSAL ÉS SZABÓ GÁBORRALGSTV 4. RÉSZ  
INTERJÚ BOZA LAJOSSAL A WAR FRONT:  
TURNING POINT KAPCSÁN  
INTERJÚ KÖVÁRY ZOLTÁNNAL A FIELD  
OPS KAPCSÁN  
LOGITECH GOKART RENDEZVÉNYGSTV 5. RÉSZ  
BESZÉLGETÉS A S.T.A.L.K.E.R.-RŐL  
JADE EMPIRE  
THE SIMS: KERTVÁROSI KRÓNIKÁK  
TEST DRIVE UNLIMITED  
JUMURDZSÁK GYŰRŰJEGSTV 6. RÉSZ  
LORD OF THE RINGS ONLINE  
SILVERFALL  
BATTLESTATIONS: MIDWAY  
SIMON THE SORCERER 4  
MAELSTROM  
SUPREME COMMANDER

## KEREKASZTAL-BESZÉLGETÉS

Múlt havi kerekasztalos beszélgetésünk olyannyira jól sikerült, hogy mindenképp folytatnunk kellett a hagyományteremtő műsort. Ezúttal, mivel oly sok RTS-t gyűjtöttünk össze és teszteltünk le a GameStarban, úgy gondoltuk, hogy érdemes lenne a hazai játéfejlesztőket megkérdezni, hogyan látják az RTS játékok jelenét és jövőjét. Így aztán meghívtuk Boza Lajost, a War Front: Turning Point vezető dizájnereit a Digital Realitytől, illetve itt volt velünk Szabó Gábor is a Black Hole Games színeiben. Bad Sector és mazur beszélgett velük több mint negyven percig.



## JÁTÉKBEMUTATÓK

A mindent egyben felfogás tükrében most is az összes játékbejelentőt összegyűjtöttünk, ám ketté is bontottuk, mert egyben már túl hosszú lett volna... Így aztán ebben a hónapban olyan játékokról tudhatsz meg érdekességeket, mint a S.T.A.L.K.E.R., a Jade Empire, a The Sims: Kertvárosi krónikák, a Test Drive Unlimited, a Lord of the Rings: Online, a Silverfall, a Battlestations: Midway, a Simon the Sorcerer 4, a Maelstrom, a Supreme Commander, s végül, de nem utolsósorban a Jumurdzsák gyűrűje. Az előadók Gyu, Duncan, mazur, ender és Boe.

## GSTV EXTRA



## S.T.A.L.K.E.R. LONDONBAN

Londonban jártunk a THQ ottani főhadiszállásán, ahol a S.T.A.L.K.E.R. legfrissebb verzióját próbálhattuk ki. Bár sajnos némileg módosult az előre tervezett program, azért egy gyors interjú erejéig elkaptuk régi cimboránkat, Oleg Yavorskit, aki a még soha nem taglalt inventory rendszerről beszélt nekünk egy keveset. A kinti élményekről Gyu és mazur diskurált, s mindez a játékból hozott exkluzív ingame anyagokkal turboztuk fel. Ja és persze Londonról is mutatunk néhány nevezetességet.

## GSTV EXTRA



## EXTRA INTERJÚK

Ezúttal sem vagyunk szűkebben az extráknak. Bajban is voltunk, hogy mit soroljunk ide, hiszen a játékbejelentők között is vannak exkluzív anyagok. Végül úgy döntöttünk, hogy a kerekasztal-beszélgetésnél jelen lévő Boza Lajossal külön is interjút készítünk a War Front kapcsán, illetve ugyanígy tettünk Kövarty Zoltánnal a Field Ops béta-tesztje során. Befezésként pedig mutatunk részleteket a Logitech legutóbbi gokartos rendezvényéről, ahol ZeroCool és DrumStick is versenyzett egy kicsit.

HA PROBLÉMÁD VAN A  
LEMEZZEL

Amennyiben a GS86A jelű lemez behelyezése után nem indul el a kezelőfelület, bármely állománykezelő programmal el lehet indítani a főkönyvtárban található, index.htm nevű állományt. Teljes játékunk, a Commandos 3 telepítéséhez a főkönyvtárban lévő setup.exe programot kell futtatni. A kezelőfelület Internet Explorer böngészőre és 1024x768-as felbontásra van optimalizálva.

# TELJES JÁTÉK

## COMMANDOS 3

A hat tökéletes katona újra akcióba lendül, és meg sem áll egészen Berlin bevételéig! Az agyatlan akciójátékok rajongói meneküljenek, ez itt a kőkemény második világháború!



A ki csak egy kicsit is érdeklődik a második világháború iránt, biztosan találkozott már valamelyik *Commandos* epizóddal is. A franchise szakított a stratégiákban megszokott klisékkel, és nem több százfős, sorsdöntő csaták levezénylését bízta a játékosra, hanem egy kis szakasszal kellett a hátszágban ténykedve különféle szabotázsakciókat és egyéb missziókat végrehajtani. Az első két rész elsőpró sikere után mindenki nagy várakozással tekintett a *Commandos 3: Destination Berlin*-re, és mindent összevetve nem is kellett csalódnunk benne. Mint utólag kiderült, ezzel le is zárult egy rész a sorozat történelmében, hiszen az ezt követő *Strike Force* már ízig-vérig akciójátékként vonult be az emlékezetünkbe. Mi pedig most elhoztuk nektek az utolsó igazi stratégiát, a már említett *Destination Berlin*-t!

### HATAN, MINT A GONOSZOK (ÖH...)

A játék alapkonceptiója bizonyára senkinek sem ismeretlen. Adott egy kicsi, ám rendkívül ütős csapat, amellyel végre kell hajtunk az elmés küldetéseket. Az alapgárda hat tagja, Green Beret, Sniper, Diver, Sapper, Thief és Spy minden szempontból remekül kiegészít

bujkálásról szól, ha célunk úgy kívánja, akár álcázhatjuk magunkat, vagy fölültehetjük a németek egyenruháját is. Persze ha harcra kerül a sor, akkor sem kell félnünk, a hátulról késsel elvágott toroktól kezdve a gránátos/géppuskás megszárlásig számtalan cselekvés színesíti a palettát. Érdekesség, hogy Berlin bevételét ezúttal „külsős” katonák is segítik, azaz sohasem leszünk teljesen magunkra maradvá.

### EURÓPAI TURNÉ

Küldetéseink során igazán változatos helyszíneken fordulhatunk meg, Sztálingrádból indulva Normandián keresztül vezet az út végső célunkig. A történelmi realitás mondjuk, itt kissé kétséges, azonban azt hiszem, ennyit még könnyen megbocsáthatunk az izgalmas környezetért cserébe. A pályákon egyébként olyan apró segítségeket is igénybe vehetünk, mint a fontos tárgyak kiemelése, ami gyakran határozottan jól fog jönni, és sok felesleges keresgéléstől ment meg. A grafika ugyanis szokás szerint észbontóan részletes, rengeteg te-reptárgy, épület és katona/civil található elszórva, és ha mai szemmel nézve kicsit kopottas is a motor, azt bárki elismerheti, hogy nem kis munka fekszik mögötte. A végére hagytam a program egyet-



ti egymást, egyedi képességekkel és tulajdonságokkal vannak megáldva. Győzelemre tehát csak akkor van esélyünk, ha megfelelően ötvözzük erősségeiket, és kialakítjuk a hozzájuk legjobban illő taktikát. A sorozat egyik legkedvesebb pontja bizony mindig is a rendkívül taktikus játékmenet volt, minden lépésünket előre meg kell tervezni, ha nem kívánunk vesztünkbe rohanni. Az elérhető akciók tárháza rendkívül változatos: nem csak a fedezékek használatáról és a

len nagyobb rákfénjét, az időlimitet. Először bizonyára elég bosszantó lesz majd a kevésbé hardcore játékosoknak, hogyha a sok szöszmötölés miatt kifutnak az időből és elbukják a küldetést, azonban egy kis gyakorlás után szerintem ez már senkinek sem fog akadályt jelenteni. Légy akár *Commandos*-rajongó, akár nem, ha szeretsz egy kicsit taktikázni és gondolkodni, ezt a játékot semmiképpen se hagyd ki!

ashe

# CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK – PLAYSTATION 3, XBOX 360, PLAYSTATION 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK

## FARSANGI PC JÁTÉK AKCIÓ!

- Afrika Korps vs D.R. HUN... 1 890
- Age of Empires 1+2 Gold\* 2 990
- Age of Mythology Gold 2 990
- Amerika titkos hadm. HU... 1 990
- Anno 1503... 1 990
- Anno 1503 Gold... 3 990
- Anno 1701 HUN (feb)\* 9 990
- Another World (15th Anniv) 1 990
- Armies of Exigo HUN... 3 890
- Bad Day LA, HUN... 5 990
- Baldur's Gate 1+2 Gold\*... 2 990
- Battlefield 1942... 1 990
- Battlefield 1942 Anthology 3 890
- Battlefield Vietnam... 3 890
- Battlefield 2 Deluxe... 7 190
- BF 2 Euro Forces (kód)... 3 890
- BF 2 Armored Fury (kód)... 3 890
- Battlefield 2142... 11 690
- Battlestrike: Gyozelem... 1 990
- Battlestrike: Ostrom HUN... 1 990
- Bionicle Heroes... 6 990
- Black & White 2... 3 890
- Black & White 2 Battle of... 4 890
- Brothers in Arms HUN... 3 990
- Brothers in A. Earned i.B. 2 990
- Bug Mania (VV Bogár)... 1 990
- Caesar 4 HUN... 5 990
- Call of Duty Deluxe\*... 3 990
- Call of Duty 2 GOTY... 9 990
- Cars (Verdák)... 6 990
- Championship Man. 07... 10 990
- Chessmaster 10th Ed... 2 990
- Chronicles of Namia... 2 990
- Civilization 4... 4 990
- Civilization 4: Warlords... 7 990
- Civilization Chronicles... 15 990
- CivCity Rome... 6 990
- Codenamed Panzers P2 H... 1 990
- Colin McRae Rally 2005... 2 990
- Command&Conquer pakk 7 190
- C&C Generals Deluxe... 3 890
- C&C Renegade... 1 990
- C&C Tiberian Sun... 1 990
- Commandos 3... 1 990
- Commandos Strike Force... 5 990
- Company of Heroes... 9 990
- Counter-Strike Anthology... 3 890
- Counter-Strike Source... 7 190
- Crashday HUN... 3 990
- Cuban Missile Crisis... 1 990
- CSI 1+2+Miami... 3 890
- CSI 3 Dimensions of M... 5 990
- D-Day HUN... 890
- Dark Messiah of... HUN... 9 990
- DarkStar One... 5 990
- Day of Defeat Source... 4 890
- Desperados... 1 990
- Desperados 2... 5 990
- Devil May Cry 3 Sp.Ed... 5 990
- Dino Crisis 2... 1 990
- Disney játékok /-tól... 990
- Doom 3... 3 990
- Dream Pinball 3D HUN... 990
- Driver... 990
- Driver 3... 3 790
- Ducati World Champ... 4 990
- Dungeon Siege Aranna... 2 990
- Dungeon Siege 2... 4 990
- Dungeon S. 2 Broken W... 5 990
- Dungeon Siege 2 Deluxe... 9 990
- Europa Universalis 2... 1 990
- Evolution GT... 5 990
- Far Cry... 1 990
- F.E.A.R... 4 990
- F.E.A.R. Extraction Point... 5 990
- FIFA 06... 3 890
- FIFA Manager 06... 3 890
- FIFA 07 HUN... 11 690
- FIFA Manager 07... 11 690
- Flatout 2... 1 990
- Flight Simulator X Deluxe 23 990
- FS X kiegészítő: My Traffic X... 6 990
- Football Manager 2007... 8 990
- Godfather (Keresztapa)... 3 890
- Gothic 3 HUN... 9 990
- Grand Theft Auto 3... 2 790
- GTA Vice City... 2 790
- GT Legends HUN... 5 990
- GTR (FIA GT R.) HUN... 3 990
- GTR 2... 6 990
- Guild Wars (2006)/online... 6 990
- Guid Wars Factions/on... 6 990
- Guid Wars Nightfall/on... 6 990
- Gyűrűk Ura Király visszat. 3 890
- Harc Középföldéért... 3 890
- Harc Középföldéért 2... 3 890
- HK2:Boszorkánykirály... 7 190
- Haegemonia Gold HUN... 1 990
- Half-Life 2... 3 890
- Half-Life 2 Holiday 2006... 7 190
- Half-Life 2 Episode One... 4 890
- Harry Potter: Bölcsek köve 3 890
- HP 2 Titkok kamrája... 3 890
- HP 3 Azkaban fogoly... 3 890
- HP 4 Tűz szerelge... 3 890
- HP: Kviddik világkupa... 1 990
- Hearts of Iron 2... 1 990
- Heroes 3 Complete... 1 890



Vanguard\* 6 990,-



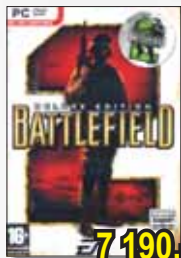
World of Warcraft: Burning Crusade 9 990,-



War Front (feb.vége) 9 990,-



Sims 2 Évszakok (02.23)\* 7 190,-



Battlefield 2 Deluxe 7 190,-



World of Warcraft Gamecard 5 990,-



WOW Gamecard 7 990,-



Star Trek Legacy 5 990,-



Sims 2 Life Stories 10 590,-



Baldur's Gate 1+2\* 2 990,-



Icewind Dale 1+2\* 2 990,-



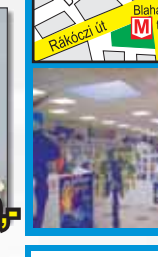
Gyűrűk Ura Harc K. 2. 3 890,-



Need for Speed M.W. 3 890,-



FIFA 06 3 890,-



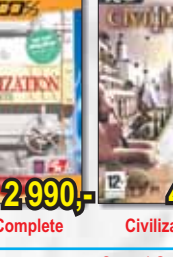
FIFA Manager 06 3 890,-



Soldiers: Heroes of... 2 990,-



Mafia 2 990,-



Civ 3 Complete 2 990,-



Civilization 4 4 990,-



Prey 4 990,-



Haegemonia Gold 1 990,-

- Heroes 4 Complete HUN... 3 790
- Heroes of M and M 5 HU... 9 990
- Heroes 5 Végzet Pörölyei... 6 990
- Heroes of the Pacific... 5 990
- Hidden&Dangerous 2 Gold 2 990
- Hitman Blood Money... 6 990
- Homeworld 2 HUN... 1 890
- Hoyle játékok, 5 féle, /db... 2 990
- Icewind Dale 1 Gold +2\*... 2 990
- IGI 2... 2 990
- IL-2 Forgiven Battles HU\*... 1 990
- IL-2 Sturmovik 1946... 6 990
- Imperial Glory... 5 990
- Imperium Galactica 2 HUN... 990
- Jumurdzsák gyűrűje HUN... 7 990
- Jurassic Park Op. Genesis 2 790
- Kao the Kangaroo 3 HUN... 3 990
- King Kong... 2 990
- King of the Road... 990
- Knights & Merchants 2 HU 1 990
- Knights of Honor... 3 990
- Legion Arena... 4 990
- LeGo (EVM), /db... 1 990
- Matia... 2 990
- Matrix: Path of Neo... 3 990
- Medal of Honor... 1 990
- Medal of Honor Warchest... 3 890
- Medal of Honor Pacific A... 3 890
- Medieval Lords HUN... 3 990
- Medieval Total War 2... 10 990
- Myst Collection... 5 990
- NBA 06... 3 890
- NBA 07... 11 690
- Need for Speed Under 2... 3 890
- NFS Most Wanted... 3 890
- Need for Speed Carbon... 11 690
- Neverwinter Nights 2... 11 990
- NHL 06... 3 890
- NHL 07... 11 690

- Oblivion (Elder Scrolls 4)... 6 990
- Oblivion Knights of the 9... 5 990
- Op. Flashpoint GOTY... 2 790
- Outrun 2006... 6 990
- Paraworld HUN... 9 990
- Pink Panther HUN... 990
- Pirates of the Caribb. J.S... 9 990
- Platoon HUN... 1 990
- Pokoli Szomszédok HUN... 1 990
- Pokoli Szomszédok 2 HU... 2 990
- Pokoli Szomszéd 1+2 HU... 3 990
- Port Royale 2 HUN... 3 790
- Praetorians... 1 990
- Prey... 4 990
- Prince of Persia Sands of... 1 990
- Prince of P. Warrior. Within 2 990
- Prince of P. Two Thrones... 2 990
- Prisoner of War... 2 990
- Project Snowblind... 4 990
- Quake 4... 5 990
- Race: The WTCC Game... 8 990
- Railroad Pioneer... 9 990
- Railroads... 9 990
- Rainbow Six Lockdown... 2 990
- Rainbow Six: Vegas... 6 990
- Rally Trophy HUN... 990
- Rayman 10th Anniversary... 2 990
- Reservoir Dogs... 6 990
- Resident Evil 3... 1 990
- Resident Evil 4... 1 990
- Restaurant Empire HUN... 990
- Return to Castle Wolfenst. 3 990
- Richard Burns Rally... 2 990
- Rise and Fall: Civ. At War... 3 890
- Rise of Nations Gold... 2 990
- Robin Hood Def.Crown H... 1 990
- Rogue Trooper... 8 990
- Rush for Berlin HUN... 4 990
- Sacred (Plus bővítéssel)... 1 990

- Sacred Gold... 3 990
- Scarface... 6 990
- Serious Files Tunguska... 5 990
- Serious Sam 2... 4 990
- Settlers 2 - 10th Annivers... 6 990
- Settlers 5 HUN... 3 990
- Silent Hunter 3 HUN... 3 990
- Sim City 4... 3 990
- Sim City 4 Deluxe... 3 890
- Sims Deluxe... 3 890
- Sims Kiegészítő Pack 1... 3 890
- Sims Kiegészítő Pack 2... 3 890
- Sims 2 HUN... 12 790
- Sims 2+Házi kedvenc... 12 790
- Sims 2+Évszakok\*... 12 790
- Egyetem... 7 190
- Ejszakák... 7 190
- Vár az üzlet... 7 190
- Házi kedvenc... 7 190
- Évszakok (feb.23)\*... 7 190
- +Mesés díszletek, cuccok 2 890
- +Csill-vill cuccok 2 890
- Soldier of Fortune 2 Gold... 3 990
- Soldiers: Heroes of WW2... 3 990
- Sonic Mega Collection... 4 990
- Space Rangers 2... 1 990
- Spellforce Platinum\*... 3 990
- Spellforce 2... 6 990
- SpiderMan... 3 990
- Splinter Cell... 2 990
- Splinter Cell Pandora HU... 3 790
- Splinter C. Chaos Theory... 2 990
- Splinter C. Double Agent... 2 990
- Stalingrad... 1 990
- Star Wars Best of 5 játék 12 990
- Battlefront... 5 990
- Battlefront 2... 6 990
- Empire at War... 9 990

- E: Forces of Corruption... 9 990
- Knights of the Old Rep... 3 490
- Lego Star Wars... 3 990
- Lego Star Wars 2... 9 990
- Republic Commando... 4 990
- Régebbi SW játékok, /db 3 490
- Starship Troopers... 1 990
- Stronghold Legends... 9 990
- Született feleségek... 9 990
- Terrorist T.:Kolumbia HUN... 1 990
- Terrorist T.:Mogadishu H... 1 990
- Titan Quest... 10 990
- TOCA Race Driver 2... 2 990
- TOCA Race Driver 3... 6 990
- Tomb Raider Angel of D... 1 990
- Tomb Raider Legend... 11 990
- Total Club Manager 05... 3 890
- Trackmania... 1 990
- Trackmania+T. Sunrise H... 5 990
- Train Simulator... 3 490
- Transp. Giant Gold HUN... 3 990
- Trucker... 1 990
- True Crime Streets of LA... 3 990
- Tycoon City New York... 2 990
- Unreal Anthology... 6 990
- Unreal Tournament 2004... 2 990
- Vanguard /online (feb)\*... 6 990
- War Front (feb vége) /HU... 9 990
- Warham. Mark of Chaos... 11 990
- WH40K DoW Dark Crus... 6 990
- Wildlife Park 2... 5 990
- World of Warcraft /online... 5 990
- WOW Burning Crusade... 9 990
- WOW BC Collector's... 29 990
- WOW 60 nap Gamecard... 7 990
- X3: Reunion... 3 990
- Yahtzee Kockapóker... 990
- Zoo Empire HUN... 1 990
- Zoo Tycoon 2 HUN... 2 990

Szoftver Áruház  
a Blaha Lujza térenél

TÖBBEREZ TERMÉK  
EGY HELYEN!

PC játékok  
gyerekprogramok  
oktató programok  
PS2 és PSP játékok  
DVD filmek

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

Telefon: (06-1) 479-0933

Nyitva: Hétfő-Péntek  
9:30-18:00 óráig



Csomagküldés!  
MÁR MÁSNAPRA!

479-0933

vagy  
galaxisnet.hu



Magyarország  
bármelyik településére!

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

Cégünk bejegyzett csomagküldő,  
Nyilvántartási számunk: C/020599

GalaxisNet  
Számítógépes és videójátékok, DVD filmek online áruháza

INTERNET ÁRUHÁZ!



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

ÁLLÁSLEHETŐSÉG!

Eladókat keresünk, hosszú  
távra, teljes munkaidőben.  
További információk  
a honlapunkon találhatóak.  
Jelentkezés az üzletünkben.

AJÁNDÉK MINDEN  
VÁSÁRLÁSHOZ!

ORSZNÉZET

TEGŐRIA  
ESSÉGI

NYVÉZET  
NYVÁROS

DÓ

DÓ: BLAST!  
ERTAINMENT

LESZTŐ  
OLUTION STUDIOS

ORSLINK  
308



# LITTLE BRITAIN

Minden idők egyik legnépszerűbb brit komédiája a Little Britain, amely a Simpson család után a második legnézettebb műsor a szigetországban a fiatalok körében.

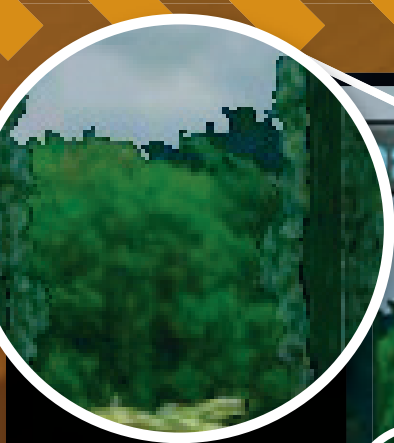
**P**ersze a show nemcsak az ifjabb korosztálynak szól, rengetegen nézik az idősebbek közül is, így van esély arra, hogy mindenki számára élvezhető játékot eszükbe jöjjön belőle – már azoknak, akik bírják a lehetőséges abszurd humorát. Hosszú várakozás után végre elérkezett az ideje, hogy a show monitorunkra költözzön. A Rayman Raving Rabbids sikerén okulva a Blast! Entertainment nem csupán egy ostoba platformjátékot kíván összehozni. Az ígéretek szerint különféle mókás minigame-ek hatalmas gyűjteménye lesz a korongon, amit mindenki élvezni fog, aki rajong a stílusért. A grafikai megvalósítás nyilván nem lesz a legdurvább, de a képek alapján azért megállapítható, hogy a srácok igyekeznek olyan látványvilágot összehegeszteni, amely mindenkinek kiszolgálja az igényeit. A legjobb az egészben, hogy (általólag) a karakterek és a környezet megvalósítása hajaz a valódi show-ra, így aki látott már néhány részt, könnyedén ráismerhet kedvenceire. További remek hír, hogy az összes fontos szereplő feltűnik a programban (Lou és Andy, Vicky Pollard, Mr. Mann, Emily és Florence, Marjorie Dawes, Daffyd Thomas, Judy és Maggie, valamint Letty), és szinkronhangjaik is



az eredeti színészek lesznek. A mini-játékok pontos mikéntjéről egyelőre nem született részletes bejelentés, így csak a képekre támaszkodhatunk, ami azonban biztos, hogy összesen nyolc versenyszámban mérhetjük össze tudásunkat barátainkkal. Merthogy

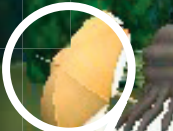
a stílus legnagyobb erőssége mindig is a többjátékos versengés volt, és a Little Britain is leginkább erre épít. Más kérdés, hogy egy ifjú gamer palánta milyen lelkesedéssel fog leülni a Little Britain elé, amikor ott figyelnek a polcán az aktuális slágertermékek...

Végzőként megállapítható, hogy Angliában biztos sikerre számíthat a játék, hiszen ott rengetegen ismerik és nézik az alapjául szolgáló műsort, kétséges azonban, hogy a többi piacon mutatkozik-e egyáltalán bármiféle érdeklődés iránta.



### SOK KICSI HANGYA

Ami első pillantásra megálapítható a játékról, hogy a grafikai megvalósítással nem kívántak a csúcsra törni a fejlesztők. A látványvilág sokkal inkább a műsor stílusára hajaz, ezzel a kisebbek nagy kedvence lehet



### HUMORBOMBA

Mivel a játék alapjául szolgáló műsor eredendően egy (kicsit beteg) komédia, ezért a játék is tele lesz viccesebbnél viccesebb részekkel. A humor persze nemcsak a karakterek kidolgozásában fedezhető fel, hanem a minigame-ek egyáltalán nem szokványos mivoltában is.

### ANTITALENTUMOKNAK IS

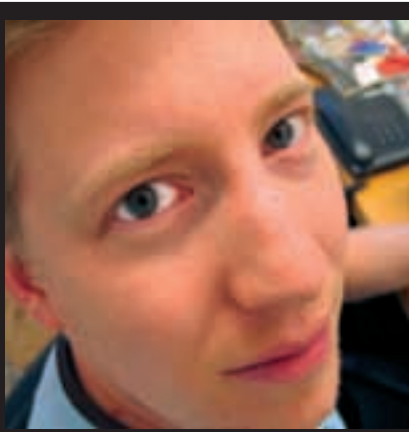
Azt ugyan sajnos még nem tudhatjuk pontosan, hogy milyen minijátékok kerültek be a programba, az ígéretek szerint viszont mind a nyolc markánsan eltérő irányítással bír. Mivel a célközönség elsősorban az ifjabb korosztály, ezért a nehézség sem egetverő, bárki elboldogul majd vele



Az első randi az uszodában...

Akárhogy erőlködöm is, erről a képről csak nyomdafestéket nem tűró gondolatok jutnak az eszembe... :)

# ÚJDONSÁ



## Drága Uraim, Hölgyeim!

Mit is mondhatnék? Végtelen szomorúság önti el szívemet, melyet csak TheHill88 videóblogjának böngészgetésével tudtam enyhíteni. A szomor (vagy mi) abból keletkezett, hogy a S.T.A.L.K.E.R. cikket sajnos az én kicsiny rovatomban tudtuk (engedélyezték) lehozni, nem pedig a bemutatókban. Na de se baj, nézzük a jó oldalát, mazur legalább kint volt egy hétig Londonban a cég és az Egyház költségén, ez is valami. Meg közben Supreme Commanderezhett, ez is jó, legalábbis neki, mi egyszerű földi halandók meg kénytelenek vagyunk kivárni, mire ide is megérkezik a játszható verzió (mondjuk mire ezt olvassátok, szerintem már meglesz). Egyben egy kis olvasottsági felmérést is szeretné megejteni itt pínin rovatom (vagymiez) hasábjain, szóval ha valaki idáig eljut az olvasásban, annak fizetek egy söröt. Áldás, békeség!  
ender

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

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

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

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

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

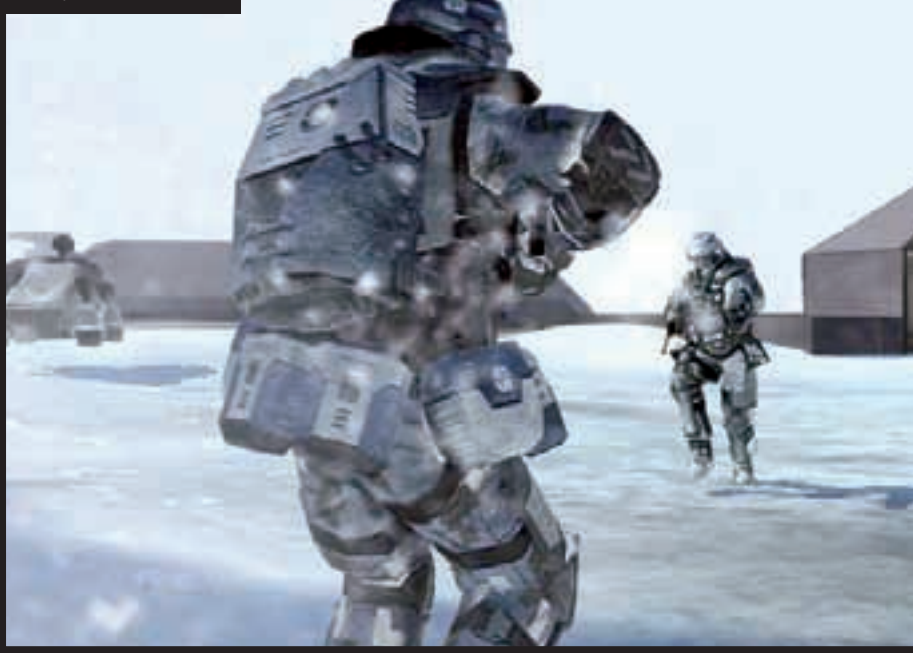
# GYERE KI A

Most tél van és csend és hó és halál... pontosabban csend már nem sokáig: márciusban érkezik a **Battlefield 2142: Northern Strike**, a Battlefield sorozat legutóbbi, sci-fibe ojtott iterációjának következő epizódja.

**N**em kell(ett) sokat várni a *Battlefield 2142* első kiegészítőjére – avagy a BF-berkekben a „lehúzás” szinonimájaként használatos „booster packre”. Ez persze érthető: bár a legnagyobb tömeg maradt a jó öreg *Battlefield 2*-nél, sokan voltak vendők a futurisztikus körítésre. De hess, rosszindulat, elvégre akad azért újítás, lássuk, mit ígér a *Battlefield 2142: Northern Strike*. A Pán-Ázsiai Koalíció (PAC) besunnyogott a vén Európába, és megvetette lábát (mármint nem amolyan lenező jelleggel... de hiszen értitek). Elhagyott városi területeken építette ki a maga erődtímeit, hogy onnan indítson elsőprő támadást az Európai Unió ellen, amely természetesen nem hagyhatja annyiban a dolgot, hanem kénytelen széleseben

felkerekedni. Három új pályát kapunk, köztük egy híres második világháborús helyszínt, a remageni hidat, egy titán dokkot és a zárt helyszínnel igencsak telepakolt leipzig-i ostromot. Mindkét oldal kap új járművet, méghozzá egészen újszerű módon olyat, amely elsősorban a gyalogságot képes támogatni, illetve levadászni – csak épp más módokon. Az Európai Unió kötelékét mostantól az IFV Goliath gazdagítja, amely nevéből is következtethetően egy igen komolyan páncélozott fenevad (regenerálódó armorrall). Mobil spawn pont, hat löveggel és utánpótláskészlettel, ám nagyon lassú. Ellentét PAC oldalon az IFV Hachimoto, amely sokkal inkább képes gyors, bravúros támadó hadműveletekre, ideális tüzérségi támogatás a gyalogság számára:

Ma mintha a szokásosnál is hidegebb lenne az idő, nemde bár?





# GOK

# HÓRA!



A fejlesztők kreatívan oldották meg, hogy ne kelljen a gépi erőforrásokat feleslegesen terhelni fű renderelésével



ha két ügyes játékos irányítja, fegyverei elképesztő pusztítást végezhetnek az ellenséges gyalogság körében – cserébe azonban igen sérülékeny. A fejlesztők egyébként jóval több közelharc lehetőséget ígérnek a játékosoknak. Érdekes lehet, hogy miképp alakul a Titan mód városi környezetben, illetve kíváncsiak vagyunk az átdolgozott Conquest Assault Lines játékmódra is: a *Battlefield 1942*-ben látottakkal ellentétben itt a támadó csapat nem foglalhatja el az ellenséges főbázist, amíg az összes többi bázist fenntartása alá nem vonja – ezért sokkal koordináltabb támadásra és több taktikai döntésre van szükség.

Gurulok én, lépeget ő



- Valóban, Jack, a számból vetted ki



Tudtat-e?: a porhó ideális a műlesiklászó

# REFUSION

A készítőik szerint a Refusion a világ első olyan játéka lesz, amely teljes értékű FPS- és RTS-elemeket elegyít – nos, ezzel a kijelentéssel már rögtön vitába szállnánk. . .

**Ú**gy látszik, bizonyos fejlesztő-csapatok manapság már nem mernek egy sima, egyszerű játékba belevágni, sokkal inkább a különféle műfajok keverésében látják a biztos siker kulcsát. A cseh illetőségű Gumpanela Entertainment sem tudott kiszabadulni teljesen a trendek hatása alól, legújabb projektje ugyanis egy akció-stratégia hibrid lesz. Kicsit szúrja a szemünket az a marketingszöveg, hogy stílussteremtő programról van szó, hiszen jó pár hasonló alkotást láthattunk már az elmúlt években, és kis hazánk üdvöskéje, a hasonló alapokra épülő *Field Ops* is hamarabb fog a boltok polcaira kerülni, mint a *Refusion*. Ettől persze még érdemes egy esélyt adni a játéknak, hiszen elég érdekesnek ígérkezik.

## IRÁNY A VILÁGÚR!

A sztori csavarosságát egyelőre inkább nem minősíteném, érdemes azonban megismerkedni az alaphelyzettel. Sok millió évvel ezelőtt, 2006-ban az emberiség már nem elégedett meg a szűkös Földdel, és az univerzum teljes meghódítását tűzte ki céljául. A projekt röpké 15 év alatt meg is valósult, és megkezdődött a Hold, a Mars, az Európa hold és számos egyéb égitest kolonizálása. A technika a következő volt: először mindig robotokat küldtek a felszínre, amelyek lakhatóvá tették a légkört, majd megérkeztek az első telepéseket szállító űrhajók. Egyszer azonban valami hiba csúszott a tervbe, az utazók ugyanis elpusztítva találtak a sebezhetetleneknek hitt munkagépeket,

az emberiség pedig megismerkedhetett a Skoroman nevezetű ősi hatalom erejével. Kezdetét vette a végső háború az univerzumért és a túlélésért.

## BATTLEFIELD VAGY CS&C?

A játékmenet fő csapásvonala tehát az FPS- és RTS-elemek vegyítése. Az ígéretek szerint mindkét részre ugyanannyi figyelmet fordítanak a fejlesztés során, így nem fordulhat elő, hogy bármi is megzavarja a játékelményt. Alaphelyzetben egyszerű közkatonaként harcolunk társainkkal vállvetve, meghozza mindenféle respawn idő nélkül, tehát ha esetleg kilőnek, nem lesz idegesítő várakozás, csak véget nem érő akció. Mivel a csatában egyszerre több száz egység is részt vehet, mindenképpen

szükség van parancsnokokra is, akik korábbi eredményeik alapján választanak meg. Az ő dolguk lesz, hogy a hatalmas tömeget kordában tartsák, utasításokat adjanak a szakaszoknak, ehhez pedig az a bizonyos stratégiai nézet lesz segítségükre. A fentiekből jól látható, hogy a játékot elsősorban multiplayer csatákra helyezték ki, de a csehek esküdjöznek, hogy single módban, az MI vezette katonákkal is nagyszerű élményekben lesz részünk.

## ROMBOLÓ

Technikai szempontból, ha lehet, még nagyobb ígéretekéről hallani, csak aztán meg is valósuljon belőle valami! A harmező méretét 1600 négyzetkilométernyi nagyságúra becsülik a fejlesztők, és tele lesz leamor-

tízzható épületekkel, valamint egyéb objektumokkal. A járművek, különféle harci eszközök pusztítását is elképesztően részletesen modellezték le, nem konkrét életpontjuk van, hanem darabonként vágjuk tönkre őket. A kerekeket / láncfalpakat szétlőve először csak a mozgása korlátozódik az áldozatnak, ettől még vígan oszthatja az áldást a beépített fegyverekből. Az in-game grafika megtekintésére ugyan egyelőre még várnunk kell, de ettől függetlenül is felettebb ígéretes játék a *Refusion*. . .

**ashe**



# MINDENKI BEKAPHATJA

Mostanában az „empire” szócskával álcázzák a „tycoont”, de miniket nem vernek át, nem ám. **Hot Dog King: A Fast Food Empire.** (Tycoon.)

**E**től függetlenül a Hot Dog King szórakoztató menedzserjátéknak ígérkezik (amennyiben ez nem paradoxon), melyben – amint azt címe alapján sejtethjük, junk food birodalmunk felvirágztatása a cél. Minden eszköz megengedett: kiskölköket rászoktatni a fincsi zsíros hambira és kólára, üzlettársainkat befektetni (esetleg rájuk küldeni a minőségellenőröket) és a többi és a többi, ám az igazi meglepetés az úgynevezett „nök” használata. Igen, mint azt jól tudjuk, mindent növel érdemes reklámozni, úgyhogy üzletünk

azon is állhat-bukhat, hogy megfelelően bűvös-bájos menyecskéket találunk-e a pult mögé, akik rámosolyognak a vevőkre, és ha azt kérjük, „lehet extra nagy?”, a vevőnek nem lesz szívük nemet mondani. A *The Sims* mintájára teljesen beépíthetjük boltjainkat, ahogy az csak nekünk tetszik (az arculat, ugyebár), de még csinos asszisztensnőinket is úgy öltöztethetjük (vetkőztethetjük), ahogy akarjuk, játszhatunk tisztán, vagy vegyülhetünk az alvilággal... Hogy pedig végképp ne érezze senki monotonnak a tycoon-játékmenetet, különféle agra-

Szia kislány, úgy bemuatnálnak a szüleidnek!



## GAMES BOND

Az Obsidian egyik producere, *Ryan Rucinski* sokat sejtetően vetette oda egy interjúban, hogy a *Neverwinter Nights 2* egy „esetleges” kiegészítőjében (kacsint-kacsint) új fajokat, karakterosztályokat, szörnyeket és továbbfejlesztett kézmű-

ves lehetőségeket tudna elképzelni, de már nem kell sokáig spekulálni, úgyis hamarosan kiderül...

Az Aces Studio a **Microsoft Flight Simulator X** technológiáját használva készíti el a következő **Microsoft Train Simulator**: a projekt körüli titkolózás nyomán máris felreppentek a pletykák, hogy a jövőben a Microsoft valamiképpen átjárhatóvá kívánja tenni a bran-

det... vonattal a reptérre, onnan repülővel? Hm?

*Ray Muzyka*, a BioWare fejeese elmondta, hogy a jövőben ők is alkalmazzák az epizodikus rendszert, ám ez az ő olvasatukban nem néhány órás játékrészeket jelent majd, hanem a netről rendszeresen letölthető újabb bővítéseket, frissítéseket. A **Mass Effect**, a **Dragon Age** vagy a leginkább közeli **Jade**

**Empire** élettartamát is ezzel kívánják „meghosszabbítani”.

*Itzik Ben Bassat*, a Blizzard üzleti fejlesztési csoportjának alelnöke Londonban, a *The Burning Crusade* megjelenését ünneplő bulin megjegyezte, hogy mivel maga is nagy *StarCraft*-játékos, reméli, hogy nem kell egy évtizedet várni a folytatásra. Mivel a *StarCraft* 1998-ban jelent meg... na? Na?

# Küldj SMS-t és nyerj!

**EBBEN A HÓNAPBAN KISORSOLUNK EGY ASUS CROSSHAIR ALAPLAPOT!**

## KÉRDÉS

Mit jelent a CrossHair?

GS A – célkereszt  
GS B – hajtíncs  
GS C – keresztűz

Küldd el a megoldást (GS A, GS B vagy GS C) a **06-90-642-311**-es telefonszámra, és tiéd lehet ez az értékes nyereménycsomag! Az SMS elküldésének határideje: **2007. március 13.**

(Az SMS díja 250 Ft + áfa. Mindhárom mobilszolgáltató hálózatáról elérhető!)

SMS-rendszer szolgáltató:

D.C. Lax kommunikáció

A játékosok a játék során hozzájárulnak, hogy személyes adataikat a játékot lebonyolító D.C. Lax kommunikáció továbbítsa a nyereményt biztosító IDG Hungary Kft. felé.

Probléma esetén ügyfélszolgálat: sms@lax.hu



Az ASUS Republic Of Gamers (R.O.G) sorozata annak a játékos közösségnek készült, akik az extrém teljesítményt, a kényelmes kezelhetőséget és nem utolsósorban a stílusos megépített számítógépeket részesítik előnyben. Hogy kiszolgálja ezen jól informált felhasználók igényeit, az ASUS játékosok köztársasága bemutatja a CrossHair alaplapot, amelyik számos nagyszerű extrát kínál a játékosoknak és a finomhangolóknak egyaránt, álomszámítógépeik megépítéséhez.

## Rövid jellemzők:

- AMD AM2 foglalás
- NVIDIA® nForce® 590 SLI™ MCP
- Kétsatornás DDR2 800/667/533 MHz
- 2 x PCIe x16, támogatja az NVIDIA SLI funkciót teljes x16, x16 sebességen
- 8 x SATA 3.0 Gb/s két külső csatlakozóval és 1 x Ultra DMA csatlakozóval
- Kettős Gigabit LAN
- LCD Poster: kiírja a bootfolyamat aktuális lépéseit az alaplap hátsó panelén
- SupremeFX hangkártya ADI 1988b High-Definition Audio lapkával és 8-csatornás térhatású hangvezérlővel
- 3DMark '06 Advanced Edition
- Csatlakozó panel megvilágítás



**ASUS**  
Rock Solid · Heart Touching

**GameStar**

# JUNGLE BOOGIE

Első ránézésre már sóhajtana fel az ember, hogy no lám, még egy *Far Cry*–*Crysis* babérokra (vagy épp stílszerűbben: pálmaágakra) pályázó alkotás, de a **White Gold: War in Paradise** béna címe ellenére is nagyon ígéretes.



**M**ár megint ez a rosszindulat, pedig attól, hogy egy FPS valamilyen egzotikus szigeten játszódik, még lehet eredeti. A *White Gold* ráadásul a közeljövőbe, egy karibi országba helyezi cselekményét, ahol a szerencsétlen helyiek egy polgárháború mellett még a drokartellek is tizedelik... nehéz az élet. A latin-amerikai balsors mellett, ami igazán érdekessé

teszi, az a hatalmas, nyitott játéktér és az RPG-beütések: a helyszíneken barangolva több száz (!) küldetést vehetünk fel a helyiektől, amelyeket teljesítve tapasztalatot gyűjtünk, és karakterünket is fejleszthetjük – ez azért már valami. Maga az a tény, hogy több száz NPC-vel elegendhetünk szóba, igencsak ritka egy FPS esetében, hát még az, hogy magunk választjuk ki a teljesítendő

feladatokat. A harcrendszer igencsak összetett: bunyózhathatunk pusztá kézzel, lövöldözhetünk (naná), illetve harci járművekbe (dzsipek, tankok, helikopterek ééééés... hajók!) is pattanhatunk.

A harmincféle fegyver mellé még egy rakás katonai játékszert is kapunk majd (James Bond-féle delikát megoldások hátrányban, inkább nagyot robbanó okosságokra lehet felkészülni).

## HARCI KUTYA, JÓ KUTYA

Igyekszik, igyekszik a Techland, de valahogy sosem akar neki összejönni, és mindig olyan kevésen múlik. Talán majd most: jön a **Warhound**.

**T**ényleg nem bántásból, de a Chrome nagyon klassz sci-fi FPS lehetett volna, a *Call of Juarez* pedig végképp közel volt ahhoz, hogy igazi bombasiker legyen, de végül csak sikerült apró bémázásokkal lerontani... A fejlődés persze tagadhatatlan, de igazán itt lenne az ideje, hogy lengyel barátaink végre tényleg megmutassák, mire képesek. Következő játékuk, a *Warhound* mindenesetre igazán kecses: ami a technoló-

giai hátteret illeti, a *Chrome Engine* legújabb változatát használja, és teljesen DirectX 10-kompatibilis. Első ránézésre nehéz megállni, hogy ne rögtön a *Far Cry* jusson róla eszünk ágába, különösképp a dzsungelés környezet miatt, de akadnak itt a *Chrome*-ban már látott (és ott nem igazán működő) elemek is, nevezetesen hősünk képességeinek folyamatos fejlesztése. Egyszerű sztori, pergős akció, dögös grafika... akár még jó is lehet.



Elsőként rögtön kettő: a Midway jelenleg két FPS-játékon dolgozik, az egyik a **BlackSite: Area 51**, mely a hasonló című sci-fi lövöldözős csoda folytatása lesz (emlékeztek, abban szerepelt Marilyn Manson mint egy szürke emberkének az angol hangja),

valamint az **Hour of Victory**, mely inkább második világháborús, mint nem.

Bár a **Driver: Parallel Lines** már lemondunk (az Atari végül csak konzolokra jelentette meg), miután a licenc a Ubisofthoz került, a francia cég úgy döntött,

hamarosan PC-re (és Wiire) is megjelenteti. Ha pedig ehhez kicsit átdolgozzák... nos, reméljük, hogy kicsit átdolgozzák.

Érdekes, ilyen még tényleg nem volt: a közelmúltban bejelentett **Base Jumpingban**, ahogy a címből is sejthető, magas helyekről

lehet... leugrani. Szabadelés, akrobatika, ejtőernyők. Demó, valami?!

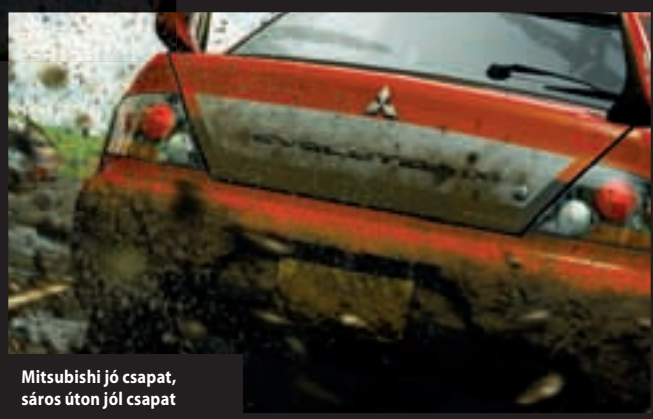
Az Abborado Studios új, a középkori Japánban játszódó point 'n click kalandjáték-sorozatot jelentett be, melynek első része a **Once Upon a Time in Japan: Earth** lesz.

### JÁTÉKBEJELENTÉSEK

# AHOVÁ LÉPEK, JÁTÉKTEREM!



A nagyon gyenge szóvicc ellenére se veszítsen senki lelkesedéséből! Aki valaha is számolatlanul szórta a pénzt a játéktermi Sega autóversenyekre, most örvendezzen velünk: jön a **Sega Rally!**



Mitsubishi jó csapat, sáros úton jól csapat

**P**ontosabban már elég régóta jön-jön, de végre képeken is megcsodálhatjuk, hogy a Sega miképp képzelet el a nagy visszatérést. Tény, az 1995-ben megjelent Sega Rally Championship nagyban hozzájárult az autós játékokon belül a rali műfaj kialakulásához, lássuk, most miként „definiálják újra” (mert ők persze ezt állítják). Elsősorban is: next-gen grafika, eddig hiba nincs. Másodsorban

tökéletes irányíthatóság, amit leírni persze könnyű, de majd meglátjuk, miképp fest a gyakorlatban. Végül teljesen interaktív környezet, amely valóban hatalmas lehetőségeket rejt. A Sega bevallott célja, hogy az ultrahiperrealisztikus ralijátékok után végre visszahozza az igazi szórakozást a műfajba, anélkül hogy végérvényesen lebutítaná azt. Mit is mondhatnánk: várjuk!



**Kód:**  
**GEJATEK 55116**



A népszerű konzol/PC játék alapján készült mobilverzió az 1991-es Öbölháború kellős közepébe röpít Téged! Mint az elit „A osztág” változatos küldetéseket kell megoldanod mélyen az ellenséges vonalon túl.



**Kód:**  
**GEJATEK 55100**



Ragadd meg a kormányt, mint MaxDamage, vezess extrém járműveket egy olyan autóversenyen, ahol nincsenek szabályok! A PC-s játék alapján!



**Kód:**  
**GEJATEK 55111**



Gyűjtsd a díjakat a legvélőseghűbb mobilra gyártott rally játék kormányhá mögött!

**A tartalmak letöltése előtt teszteld készüléked! Küldd a TESZT szót a 06 20 900 0868 as alapdíjas számmal! Az érkező WAP címet töltsd le a telefonodra, és ha megfelelő a waphozzáférése, és jók a beállításaid, a megjelenő oldalon meg tudod, hogy milyen tartalom típusokat támogat a készüléked! Java játékok: bruttó 960Ft/SMS. Még több letölthető tartalom a TV2 TEXT 600., MTV TEXT 750., DunaTV TEXT 560. oldalakon. Telefor Kft. Ügyfélszolgálat: 06 1 422 3490. Felhasználóink adatait a hatályos adatvédelmi szabályoknak megfelelően kezeljük. Bővebb információ: www.telefor.hu. A szolgáltatás igénybevételével hozzájárulsz további - akcióinkról szóló - SMS fogadásához.**

**KÜLDJ SMS-T!**  
**06-91-229-999**

# BÖNGÉSZDE

Továbbra is Ti formáljátok az alábbi listák nagy részét a [www.gamestar.hu](http://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

Viszonylag nagy fölénnyel nyert a Rayman: Raving Rabbids, de Carbonnal is nagyon sokan toljátok meg.

	előző helyezés	GS cikk	GS százalék
1. Rayman Raving Rabbids	- (új)	2007. január	74%
2. Need For Speed: Carbon	1. ↓	2006. november	92%
3. World of Warcraft	2. ↓	2005. február	97%
4. Call of Duty 2	9. ↑	2005. november	88%
5. Rainbow Six Vegas	- (új)	2006. december	92%
6. FIFA 07	4. ↓	2006. szeptember	90%
7. Counter-Strike: Source	6. ↓	2004. november	94%
8. FlatOut 2	18. ↑	2006. szeptember	87%
9. World of Warcraft: The Burning Crusade	- (új)	2007. január	98%
10. Battlefield 2142	11. ↑	2006. november	88%
11. Half-Life 2	- ↔	2004. november	97%
12. Dark Messiah of Might and Magic	3. ↓	2006. október	94%
13. Elder Scrolls IV: Oblivion	16. ↓	2006. április	85%
14. Warcraft III: Reign of Chaos	- ↔	2002. július	90%
15. Guild Wars	13. ↓	2005. május	91%
16. Medieval II	- (új)	2006. december	93%
17. Prince of Persia 3	- ↔	2005. december	95%
18. Splinter Cell 4	5. ↓	2006. november	93%
19. GTA: San Andreas	10. ↓	2005. június	95%
20. Battle for Middle-Earth 2	17. ↓	2006. március	91%

## FIGYELEM

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

## ANGOL TOP 5

Nem volt kérdés, hogy ki kerül a trónra. Az angolok egyébként híresek arról, mennyire szeretik a sportjátékokat. Meg a viszkít. Vagy azok a skótok...?

1. World of Warcraft: The Burning Crusade
2. Football Manager 2007
3. FIFA 07
4. The Sims 2: Pets
5. Medieval II: Total War



## MEGJELENÉSI LISTA

Alone in the Dark: NDI	2007. tavasz
Battlefield 2142: Northern Strike	2007. március 30.
Bioshock	2007. június 16.
Blazing Angels: Secret Missions	2007. március 30.
Brian Lara International Cricket 2007	2007. március 30.
Clive Barker's Jericho	2007. karácsony
Codename Panzers: Cold War	2007. november 30.
Command & Conquer 3: TW	2007. eleje
Crysis	2007. eleje
CSI: Crime Scene Investigation	
Hard Evidence	2007. március 16.
Dark Age of Camelot: Labyrinth of the Minotaur	2007. február 23.
Dead Reefs	2007. tavasz
Driver Parallel Lines	2007. március 30.
Earache Extreme Metal Racing	2007. április 27.
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	2007. június 30.
Frontline: Fields of Thunder	2007. március 16.
Genesis Rising: The Universal Crusade	2007. február 9.
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	2007. március 30.
Gods & Heroes: Rome Rising	2007. március 9.
Half-Life 2: Episode Two	2007. tavasz
Harry Potter and the Order of the Phoenix	2007. július 27.
Huxley	2007. eleje
Infernal	2007. március 30.
Jade Empire: Special Edition	2007. március 2.

Limbo the Lost	2007. április 27.
Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar	2007. április 24.
Medal of Honor: Airborne	2007. eleje
Overclocked	2007. április 28.
Paradise City	2007. március 30.
Peacebreakers	2007. július 27.
Penumbra: Overture	2007. március 30.
Pirates of the Burning Sea	2007. június 29.
Pirates of the Caribbean: At Worlds End	2007. június 8.
Precursors	2007. november 30.
Resident Evil 4	2007. február 23.
Rogue Warrior	2007. november 30.
Runaway 2: The Dream of the Turtle	2007. március 9.
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	2007. március 23.
Sabotage	2007. január 26.
Shrek the Third	2007. május 25.
Silverfall	2007. április 13.
Spider-Man 3	2007. május 4.
Storm of War: Battle of Britain	2007. február 16.
SunAge	2007. április 13.
The Sims 2: Seasons	2007. február 23.
Titan Quest: Immortal Throne	2007. március 9.
TrackMania United	2007. március 9.
Two Worlds	2007. május 9.
War Front: Turning Point	2007. február 23.

## GS OLVASÓI KÍVÁNSÁGLISTA

A STALKER természetesen ismét a figyelem középpontjába került, és talán az Unreal Tournament 2007-nek is jót tett a névváltás. Sokan még a régi nevével szavaztak rá, de természetesen őket is figyelembe vettük.

STALKER	39%
Crysis	27%
HL2 Ep Two	12%
Bioshock	11%
Unreal Tournament 3	11%

## SZERKESZTŐSÉGI TOP 5

Ide mindig valami frappánsat szoktunk írni, de most kivételt teszünk :)

1. Supreme Commander
2. World of Warcraft Burning Crusade
3. Lord of the Rings Online
4. Serious Sam Second Encounter
5. Test Drive Unlimited

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

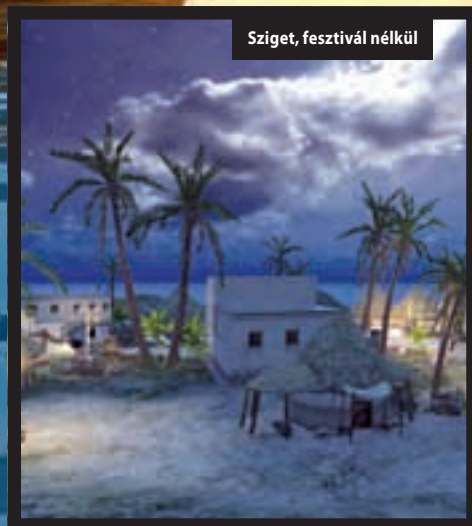
# HARR!

Kalózos MMO-t már annyit ígértek, csak látnánk már egyet is: de addig itt egy újabb esélyes, a **Bounty Bay Online**.

**A** Bounty Bay Online mindent ígér, amire csak kedvet kaphat az egyszerű játékos, miután elolvasta a Kincses szigetet, vagy megnézte mondjuk a Karib-tenger kalózái valahányat. Felfedezés, kincskeresés, tengeri és szárazföldi harc... Kezdetben 60 kikötővárost járhatunk végig, szerte a világon, de ha nagyobb helyeken kötünk ki, még a hitelesen modellezett 17. századi Londonban is sétálgathatunk (TPS módban). Aki békésebb

életet akar, halászhát vagy kereskedhet (emellett számos hivatás választható, a kovácstól a favágóig – utóbbi rém izgalmas lehet), de a kalózkok is megtalálhatják számításukat. A kereskedelmet természetesen szorosan befolyásolják a politikai változások, vagy akár a kalózkok is, akik még városokat is elfoglalhatnak. Akinek felkeltette érdeklődését a játék, még elkattoghat a weboldalára, és akár jelentkezhet a februártól több hullámban (haha) induló béta-tesztre is.

Sziget, fesztivál nélkül



# HARR HARR!

Még egy kalózos játék, ezúttal azonban a kalandor kedvűeknek: **Pieces of Eight**, point'n click kaland Berrnek. És mindenkinek, aki szereti!

**A** Hídden Sanctum új kalandjátéka a hagyományos „megye és klikkelek, közben sokat olvasok, mert biz' fontos a sztori” elvet követi, és nincs is ezzel semmi baj. Az 1600-as évek végén a nyolc leghírhedtebb kalózkapitány szövetséget kötött, és boldog harmóniában fosztogatta New England partjait. Elképesztő vagyonra tettek szert, ám 1722-ben az egész díszes kompániának nyoma veszett... sokáig keringtek legendák egy sziget mélyén fekvő titkos létesítményről, ahova a nyolc gazfickó kincseit rejtette, de ezek hamar feledésbe merültek. Ám 300 évvel később hősünk egy csomagot kap, benne titokzatos utalásokkal egy New Hampshire melletti szigetre... Sejtitek, mi lesz? Mi sejtjük...



# A ZENE **NEM** MINDENKIÉ

Az adósok börtönében villanyoltás után kegyetlen csönd támad, és az újfíú kényelmetlenül feszeng a sötétben. Valahonnan, az örök szobájából legálisan letöltött zenék halk ritmusa járja át a cella hideg csendjét.



„Te miért vagy itt?” - horkan fel egy rekedt hang a félhomályban, és a pokróc mögül egy meggyötört programozóarc bújik elő, megigazítva bepárasodott bifokális szemüvegét.

„Néhány Justin Timberlake és egy Madonna szám miatt” - felel a reszkető újfíú, és kezeit törtelve a cellatársa felé fordul. „En ártatlan vagyok” - teszi hozzá gyorsan, de már el is harapja a mondata végét, hiszen a börtönös filmekből jól tudja: itt bizony mindenki ártatlan. A pokróc alól az öreg cellatárs nevetése tör elő tompán, aki valószínűleg szintén látott már börtönös filmeket.

„Már ennyiért is idekerülsz?” - vigyorog – „Engem még 300 giga metálzene illegális letöltése miatt vágtak be ide. Úszott a ház is, a kocsi is, a netes barátnőm is elhagyott, még a jelszavát

is megváltoztatta.” A pokróc érdekes módon pont Windows embléma alakban gyűrődik össze, ahogy a borostás programozó vgyorogva felül az ágyon. Hangja sokkal kellemetlenebb, ahogy hangosan a többiekhez kiált: „Hallottátok srácok? Néhány Timberlake és egy Madonna szám miatt! Ezek kint egyre keményebbek!”

Rácsokon ütemesen koccanó fémbögrék jelzik, hogy a bent ülő társaság hallotta az üzenetet. Az újfíú gerincén jéghideg izzadságcsepp fut végig, jól tudja, hogy itt bizony mélyvízbe dobták. Társa észreveszi az arcán tükröződő rémületet, és abbahagyja a harsány röhögést, amelynek üteme egyébként pont megegyezett Bill Gates pulzusának lüktetésével a Vista bemutatójának napján, a régi szép időkben.

„Ne félj fiú” - suttogja, hangja hirtelen kedves és megnyugtató lesz. „Örülj, hogy nem a fájlmegeosztók, vagy a filmetöltők blokkjába kerültél. Ott a magadfajtaikat azonnal szétszednék. Csak múlt héten két zendülés volt az alacsony sávszélesség miatt. Tudod, a régi ADSL megőrjíti a rabokat. De itt nyugisabb. Majd megszokod te is.”

Az újfíú soha senkinek nem akart még annyira hinni, mint most újdonsült társának. A piccséhez húzza magát, leül a kemény ágyra, és tenyerébe temeti az arcát. Kavargó gondolataiban egy régi hír sejlik fel még 2007-ből, úgy ugrik elő, mint az első találat a Google oldalán az „értelmetlen keménykedés” keresőszavakat beírva. Hogy is volt pontosan?

*A Recording Industry Association of America illegális zeneletöltés miatt perbe fogta a New Yorki születésű Patricia Santangelo-t, akit aztán bizonyíték hiányában felmentettek, és gyermekeit, a 20 éves Michelle-t és a 16 esztendőös Robert-t vették elő kalózkodás vádjával. Mivel a fiú fiatalkorú volt, és bizonyíthatóan a nővére töltött le zenéket otthoni gépjükre, a RIAA végül csak a lányt vitte bíróság elé. Stephen C. Robinson, az Egyesült Államok területi bírója jogosnak tartotta a zenei jogvédő alapítvány követelését, és ennek értelmében 750 dollár bírságot szabott ki a fiatal Michelle-re minden egyes letöltött zenéért. Ez összesen közel 31 ezer dolláros büntetést, és a perköltséget róttá a családra. Az ügyben a RIAA képviselői közül senki sem nyilatkozott a médiának, a család pedig nem tudja, hogy fizetik ki a hatmillió forint értékű bírságot, összesen 41 szám letöltéséért.*

A hír igaz. A fenti történet... akár az is az lehet majd.





# IDEGENEK LÉGIÓJA



ÜZLETI HÍREK

Évek óta hallani itt-ott, hogy a PC haldoklik, de a 2006-os pénzügyi mutatók végre cáfolhatatlan bizonyítékul szolgálnak

ennek ellenkezőjére: a PC-s játékeladásokból származó bevétel 970 millió dollárra nőtt, a piac teljes forgalma pedig 6 százalékos növekedés után a 7,4 milliárd dollárt is meghaladta. Az NPD Group kutatói felhívták a figyelmet arra is, hogy a növekedés az előfizetés-alapú szolgáltatások és az elektronikusan értékesített játékok szerepének erősödése mellett ment végbe, ami külön nagy eredmény.

A 2006-os év pénzügyileg legsikeresebb játéka a *World of Warcraft* volt, de az igazi nyertes a *The Sims 2* és kiegészítői, melyek öt pozíciót birtokolnak 2006 legsikeresebb játékeinak tizes listáján.

A *Wall Street Journal* információi szerint a Google a játékokban bővítené tovább hirdetési piacát: a cégcsoport állítólag már tárgyalásokat folytat erről az Adscape Media képviselőivel.

Terry Donovan, a Rockstar Games egyik alapítója és vezérigazgatója – tavaly szeptember óta tartó hosszas huzavona után – végképp elhagyta a céget. Helyére Gary Dale, a Capcom európai igazgatója került. Időközben a tavaly bezárt Rockstar Vienna tagjai új stúdiót alapítottak Games That Matter néven.



Pierre, merde, szerinted így eltalálász bárkit is?

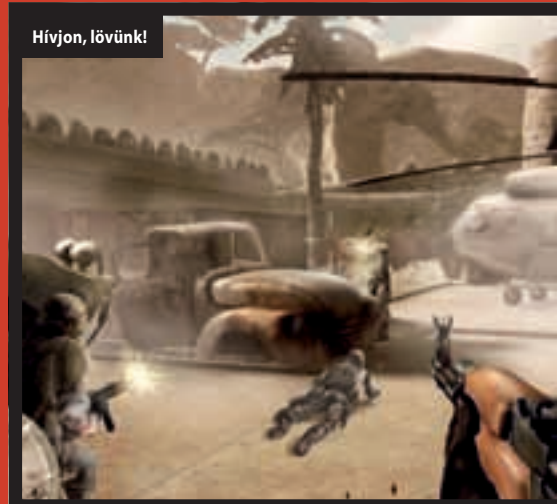


A romantikus felfogás szerint annak idején a derék férfiak szerelmi bánattól hajtva csatlakoztak a francia idegenlégióhoz. **A Code of Honor: The French Foreign Legion**ben most fájdalommentesebb körülmények közt is megtapasztalhatjuk, hogy nem Zidane az egyetlen tőkös francia.

A játék a *Call of Duty* jól bevált receptjét alkalmazza: a környezet, a történelmi háttér, a helyszínek hitelesek, ám az akció pergős, és inkább „árkádosabb”, nem pedig valami *Armed Assault*-féle kúszó-mászó szütyögés (ami vel egyébként semmi bajunk sincs). Az egyjátékos kampány az idegenlégió legutóbbi, igen nagy publicitást kapott elefántcsontparti akciója körül alakul, a küldetések pedig műholdas fotók alapján gondosan felépített, valós helyszíneken zajlanak: azt, hogy a fejlesztők mennyire

törekedtek a hitelességre, jól példázza, hogy még az apróbb domborzati, sőt növényzeti elemeket is igyekeztek hűen modellezni. Valódi idegenlégiós felszereléssel, egyenruhával és fegyverekkel találkozhatunk: akik buknak a modern fegyverekre, nyilván értékelni fogják a FAMAS karabélyt, az FRF2 mesterlövészpuskát, az LRAC rakétavetőt, a HK UPS pisztolyt, illetve az Aerospatiale Puma és Gazelle helikopterek, valamint az AMX 10RC és VAB gépjárművek felbukkanását. Aki pedig csak lövöldözni szeret, sokat, az pedig azt, hogy itt lehet. Sőt, kötelező.

Hívjon, lövünk!

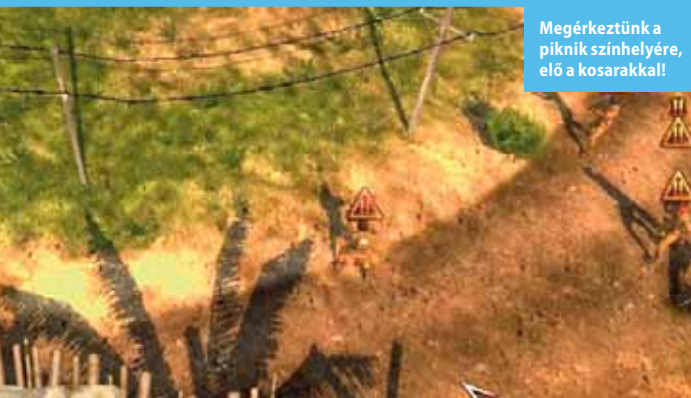


# JAZZ: HIRED GUNS

MEGJELENÉS: 2007.

**Afrika – semmi majomkenyérfa, semmi makákó, semmi kókuszdió – csak egy csapat jól képzett zsoldos és a véget nem érő háborúk.**

Az egykoron *Jagged Alliance* néven futó, körökre osztott taktikai-stratégiai játéksorozat valódi klasszikusnak számított a maga idejében, ezért is örültünk annyira, hogy hamarosan érkezik a folytatás, immár teljesen három dimenzióban. A sok hányattatás után, úgy látszik, végre célegyenesbe érkezett a projekt, immáron *JAZZ: Hired Guns* címen. A történet Afrikában játszódik, ami mint tudjuk, sohasem volt a béke mennybéli szigete. Az idillikus környezet ugyan adott, ám a folyamatosan dúló véres konfliktusok és háborúk szinte teljesen tönkretették az emberek életét. A sztoriba ismét a jól ismert zsoldos csapat vezetőjeként kapcsolódunk be; feladatunk, hogy megfékezzük az örület határára álló kiskirályok végtelen háborúskodását. Úgy gondolom, a játékot nem ismerők kedvéért érdemes néhány szót szólni a harcrendszerrel: a *JAZZ: Hired Guns*ban minden akció körökre osztva zajlik, és meglévő mozgáspontjainkat felhasználva léphetünk, tüzelhetünk, vagy éppen bújhatunk fedezékbe. Éppen ez az egyik legnagyobb előnye a játéknak, hogy nem kényszerülünk kapkodni, van időnk átgondolni minden húzásunkat, így valóban a taktikai tudás dönti el a harcokat. A programban előrehaladva találkozunk majd különféle frakciókkal is, amelyek attól függően, hogyan viszonyulunk hozzájuk, segítőkink vagy éppen ellenségeink lesznek. Ehhez persze elengedhetetlen volt, hogy fejlődjön a párbeszéd és az interaktív rendszer is, lehetőségeink már sokkal gazdagabbak lesznek, mint korábban bármikor. A környezetet a modern idők elvárásaihoz igazítva már teljesen rombolható és pusztítható, ami igazi csemege a stratégáknak, ráadásul a grafika színvonala is igen magas. Fegyvertárunk szintén lenyűgöző, több mint 150 főlé rúg a bevethető kollekció, és hab a tortán, hogy legtöbbjüket tovább is fejleszthetjük ízlésünknek megfelelően. A *JAZZ: Hired Guns* tehát nagyon úgy tűnik, hogy méltó lesz a sorozat régi, nagy híréhez, hacsak technikailag el nem baltáznak valamit a fejlesztők.



Megérkeztünk a piknik színhelyére, elő a kosarakkal!



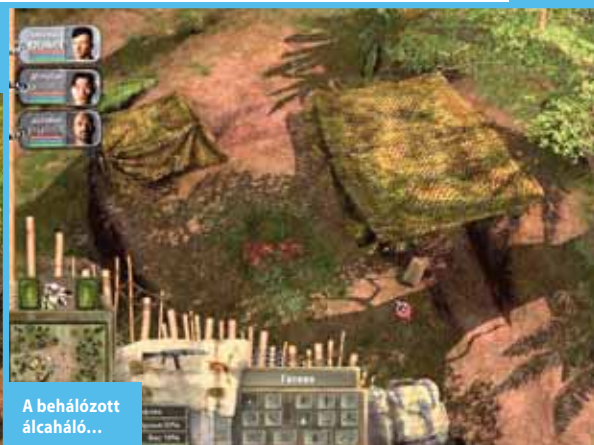
Itt is üres minden, akkor biztos a házakba bújtak!



Поганые червяки!

Ход врага

Oké, most pedig elfoglaljuk a legközelebbi gyorséttermet



A behálózott álcahaló...

Őssznépi felvonulás: kezdődik a Mardi Gras!





Tükröm, tükröm,  
mond meg nékem, ki  
a legszebb a vidéken?



Össeült a faluta-  
nács: gyenge az idei  
gabonatermés...



Sir, yes, Sir!



Romantikus  
élethalálharc a  
naplementében



Hé öreg, elhagy-  
tad a lábaid!

## Az elkövetkezendő idők egyik legígéretesebb akció-RPG-jének ígérkezik a *The Witcher*, ezért teljesen megérdemelten foglalkozunk vele újra.

A játék ugyebár a *Dungeon Siege*, a *Baldur's Gate: Dark Alliance*, a *Gothic* és a *Neverwinter Nights* legjobb tulajdonságait hivatott egybegyúrni, ami kétségtelenül nagyon izgalmasan – még ha kissé hihetetlenül is – hangzik. A kalandok alapjául szolgáló világot egy neves fantasy író, *Andrzej Sapkowski* alkotta meg, és szerencsére mentes lesz a már nagyon utált kliséktől. Itt nincs élesen elkülöníthető határ jó és rossz között, nincsenek makulátlan hősök, a mocskok előbb-utóbb mindenkit belep és megfertőz. Egyvalaki persze kivétel lehet ez alól, mégpedig az általunk megformált karakter, az egyik utolsó *Witcher*, a béke őrzője. Geralt (így hívják öngyűlöletét) igazi nagymestere a kardforgatásnak és a szörnyek pusztításának, képességeit messze földön rettegtik. Persze nem leszünk kénytelenek mindig ugyanazzal a fegyverrel harcolni, hiszen a játékba a gyilkoló eszközök hatalmas arzenálját építették be, az egyszerű bunkóktól kezdve a legjobb íjakig. A sztoriban előrehaladva természetesen specializálódhatunk is, a tömértelen mennyiségű skillt is folyamatosan tanulhatjuk meg, így a csaták valószínűleg sohasem lesznek egyhangúak. A változatosságról hivatott gondoskodni a nap-éj ciklus realisztikus változása is, ami a külsőségeken kívül még az NPC-k és a monsterek viselkedésére is hatással lesz. A küldetések szépen lassan vezetnek majd be a világ minden rejtelmébe, megismertetik velünk a legfontosabb helyeket és személyeket, és megérthetjük, hogy a *The Witcherben* minden és mindenki része a nagy egésznek. Az eddigi legkellemesebb hír pedig egyértelműen az, hogy a játékot kimondottan felnőtteknek szánják, így hiába lesz alapjaiban egyszerű(bb), nem kell attól félnünk, hogy rövid úton agyatlan mézszárlássá fajul. Az új információbomba tehát ismét megtette a hatását, és ha lehet, most már az eddigieknél is jobban várjuk a *The Witcher* megjelenését!



Két karddal egy ellen?  
Hol itt a fair play?

# ÚJ INFÓK

MEGJELENÉS: 2007 TAVASZ

# THE WITCHER



A lélegzet elállító törpe város Thorin's Hall

# THE LORD OF THE RINGS ONLINE SHADOWS OF ANGMAR

Sosem értettem, miért van az, hogy a világ heroikus megmentése helyett sokan inkább az elpusztítását szeretnék: a Gyűrűk Ura trilógiában ugyanis egyértelmű a helyzet: meg kell menteni a világot!

**GYORSNÉZET**

**KATEGÓRIA**  
FANTASY MMORPG

**KÖRNYEZET**  
KÖZÉPFÖLDE

**KIADÓ**  
CODEMASTERS

**FEJLESZTŐ**  
TURBINE

**MEGJELENÉS**  
2007. ÁPRILIS 24

**FEJLESZTŐI PORTRÉ**

A Turbine már olyan MMO-kat tett le az asztalra, mint az *Asheron's Call*, *Asheron's Call: Dark Majesty* és a *Dungeons and Dragons Online*. Nem lehet azt állítani róluk, hogy kezdők lennének.

**GYORSLINK**  
**333**

(engedjétek meg, hadd rövidítek meg így).

**ÜSSÜK FEL A KÖNYVET!**

A *LotRO* a regény alapján készült: a filmmel kapcsolatos licencei, vonatkozásai nincsenek, aki ezt várja, annak előre szólok: április 24-ig még van ideje el-

olvasni a trilógiát. A játék a *Gyűrűk Ura* szövetsége idején játszódik, miután Frodó és társasága elhagyta a Megyét. Örömmel közlöm mindenkivel, hogy az ismert szereplők jó részével személyesen is lehet majd találkozni: például a törpök kezdő missziójánál egy filmszerű vízióban maga Gandalf ment meg minket egy, a barlangba betörő troll elől, akit ott helyben kővé is változtat: ettől kezdve túristalátványosságként bárki megtekintheti a Deep Silver nevű bányában. Mivel a játék nemcsak a Gyűrűk Ura, hanem *A babó* (*The hobbit*) jogaival is rendelkezik, a kalandos kedvű játékos például Bilbó kalandjainak helyszínét is meglátogathatja, és a kővé vált trollakat

is megszemlélheti. Aprópó filmszerű vízió – mivel a játék a regény időszakában játszódik, bizony találkozhatunk a Gyűrűt keresgélő Nazgülokkal is; ilyenkor úrrá lesz rajtunk a félelem: ezt egy érdekes effektel oldották meg, hiszen a képernyő úgy kezd hullámszni, mint amikor a valós életben kapja el az ember a rettegést. Amint a Nazgül megfelelő távolságra kerül, a rettegés, amely megbénítja a játékosot, megszűnik. Jópofa dolog, kétségtelen. Ráadásul, ha meghalunk, akkor is elfog minket a rettegés – 10 percig hullámszó képernyőn nézhetjük a világot. Ilyenkor érdemes egy közeli városba bemenni, tárgyakat eladni-venni, játszani ugyanis igen nehézkes így. Arról nem is beszélve, hogy a rettegés nem tesz jót a harci morálnak. Szerencsénkre azonban nincs „corpse-run”, nem kell visszaszaladni a testünkhöz, ha elpatkoltunk: egy közeli kőkörben automatikusan magunkhoz térünk – sok a kőkör, ezt már Tolkien is megírta, a Turbine fejlesztői pedig okosan végrehajtották.

**ERIADOR, ÁLMAIM FÖLDJE**

Amennyiben valaki Középfölde térképét tanulmányozza, a főbb tájegységek közül máris szemébe ötlík Eriador, ahol a Megye is található – na itt játszódik a játék. Ha a játékon belüli térképen kizoomol az ember, feltűnik például Gondor és Rohan is,

ám ezek a területek, még ha annyira jellemzően hozzá is tartoznak a Gyűrűk Ura „mítoszhoz”, nincsenek benne a játékban. Szerény véleményem szerint „egyelőre”, ugyanis abszolút adja magát egy

rohani vagy gondori (vagy egyéb) kiterjesztés lehetősége. Mordorról mint fő célpontról nem is beszélve: mekkora filling lenne Gollamot belelökni a fortyogó lábába – hümm. Eriador az egyik legjobban kidolgozott területe Középföldének: Tolkien sok helyszínt kitalált, rengeteget leírt, megjelenített, sőt ezek történelmét is megírta – így nem volt annyira nehéz dolguk a designereknek. Vagy mégis? Ugyanis a játék szempontjából nem maradhattak a térképen üres foltok – jól is nézett volna ki, ha



olyan eltévedett lelkek, akik sosem látták a *Gyűrűk Ura* filmt trilógiát. Emellett biztosan vannak olyanok, akik sosem olvasták a könyvtrilógiát, amely (valljuk be) sokkal teljesebb képet ad Középfölde életéről, arról a küzdelemlről, amely a sötét erők ellen folyik. S az csak egy „apró” részlet, hogy az Egy Gyűrűt le kell dobni egy hegy forrongó gyomrába – azért a sötétség és a fény erői épp elég sokat harcolnak a végkifejletig. Magyarán ember, elf, törpe, hobbit, goblin, ork és sok más faj hullik rendesen. Nem lesz ez másképp a *LotRO*-ban sem

## A BABÓ ÉS A GYŰRŰK URA TRILÓGIA

### Két könyv, ami négy

**1920-as évek, Pembroke College.** Egy *J. R. R. Tolkien* nevű, angolszász nyelvekre szakosodott tanár iskolai papírokat töltögetett és javítgatott, és közben unalmában egy érdekes tündérmese részleteit kezdte papírra vetni. A történet kicsit lelassult, az írás megállt – de a háttér, a térképek megrajzolása folyt tovább. A 30-as évek elején egy véletlen folytán Tolkien megmutatta „vázlatait” egy Elaine Griffiths nevű családi barátának, aki a későbbiekben munkát kapott a George Allen & Unwin kiadónál. Ő egy kollégájának, Susan Dagnallnak mesélt a be nem fejezett kéziratról, aki rögtön meg akarta ismerni Tolkien, és el akarta olvasni, ami eddig elkészült. Miután totálisan elbűvölte a történet, mindent megtett azért, hogy Tolkien befejezze könyvét. 1936-ra elkészült a mű, Susan Dagnall odaadta ezt Stanley Unwinnek, a kiadó fejének, akinek fia, Rayner írt róla egy hihetetlen lelkes kritikát, ezzel meggyőzve apját, hogy az Allen & Unwin kiadja a könyvet. A többi már sikertörténet!

A Gyűrűk Ura ennél is nehezkesebben született meg: Tolkien 1937 és 1949 között több részletben írta meg, javarészt a második világháború alatt. Szintén az Allen & Unwin adta ki 1954–55-ben, három kötetben.

Történelmi tény, hogy Tolkien ezt nagyon ellenezte, ő egyben akarta kiadni a három kötetet. Azóta rengeteg újrakiadást élt meg, 38 nyelvre fordították le (*Réz Ádám* és *Göncz Árpád* magyarra is), és a huszadik század egyik legnagyobb irodalmi sikere lett. Ahogy mondani szokták – jó munkához idő kell!

egyszer csak beérünk egy területre, ahol a „Tolkien ezt nem találta ki” tábla fogad. Mivel a regényben Eriador minden részén nem járhattak Frodóék, elő kellett hívni a kreativitást. Minthogy azonban szegény Tolkien már nem él, és a hitelességet mindenáron meg kell őrizni, így a Tolkien Enterprises segítségével készültek el az új, a történetbe és a környezetbe egyaránt beleillő helyszínek. Tehát amerre Frodóék jártak Eriadorban, azt

Csak a halott goblin jó goblin

ragaszkodó puristákat, akik biztos belekötnek majd az élő fába is. Előre szólok: engem ez magasról nem érdekel... :)

### TŰZOLTÓ LESZEL VAGY KATONA?

Bár a könyvtrilógiában előfordul tüzeset a Megyében, tűzoltási profizmust nem fejleszthetünk ki. Aki azonban militáns hangulatú,

## » AMERRE FRODÓÉK JÁRTAK ERIADORBAN, AZT MI MAGUNK IS MIND MEGLÁTOGATHATJUK «

mi magunk is mind meglátogathatjuk: Tarisnyádi-Zsákos Lobélia például Bilbó háza előtt vár minket egy küldetéssel, ahonnan épp le lehet látni arra a nagy fára, amely körül Bilbó „búcsúpartija” zajlott. Szóval a helyszínek a lehető leghitelesebbek, minden ott van a helyén, ahogy azt kell, és még ezek „mögött” is minden ott van a helyén. Ebből a szempontból aggódásra semmi ok, bár már előre látom azokat a tradíciókhoz és a milliméteres pontossághoz

többféle harcosként is kipróbálhatja magát. A hét választható kaszt közül ugyanis három alapvetően páncélokra és fegyverekre épül. A Guardian, ahogy a neve is mondja, nem más, mint az igazi védekező harcos – egyrészt élő vaskereskedés, ha beöltözik, másrészt képes igen hatásosan tauntolni, tehát felhívni a mobok figyelmét magára, akik ezentúl őt ütik. Ezt klasszikus MMO-kban úgy hívják, tank :). A második harcoskast a Champion – ő az a harcos,

akí mindkét kezében fegyverrel gyakja a népet ezerral: védekezésben nem túl jó, de gyorsan öl, nagyot sebez – a damage-warrior más MMO-kban. A harmadik harcolós kaszt a Captain, amolyan vegyes felvágott a

Champion és a Guardian között – fő

erőssége a csapatozásban rejlik, ugyanis buffjaival és képességeivel csapattársait tudja jobbá tenni – más MMO-kban a Captain az a harcos, aki a csapatokat, vagy a „raidet” vezeti. No persze a három fizikailag harcoló kaszt mellett ott a többi klasszikus is, csak más néven. A Burglar például tud lopakodni, ellenfeleket debuffolni, gyengíteni, mérgezni, lebénítani. Na melyik

Maga Bilbó is büszke lenne, hogy mekkora buli készül...

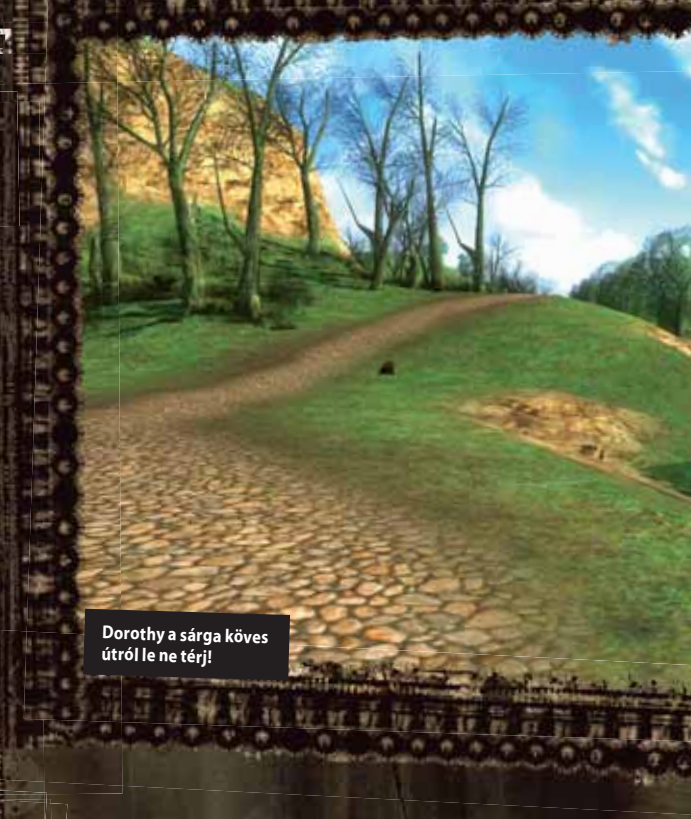
...csak arra nem, hogy pont Tarisnyádi-Zsákosék rendezik!



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



Középföldén még a mocsár is ilyen vidám hely...



Dorothy a sárga köves útról le ne térrj!

## ÉRDEKES FIZETÉSI MÓDSZEREK

MMO-knál az első kérdés mindig az: fizetős? A LotRO esetében két érdekes konstrukciót találtak ki a fejlesztők/forgalmazók (a megszokott havidíjas fizetés mellé/helyett).

**1. Founders program** ehhez elő kell rendelni a játékot, így a havidíj csupán 9,99 dollár lesz, részt lehet venni az Open Betában, 10 nappal előbb lehet elindulni az éles szervereken (tehát április 14-én), és a bétában létrehozott karaktereinket át lehet vinni az éles szerverekre cuccostul-szintestül. És persze két bónusz tárgy is jár.

**2. Lifetime program** – a fent említett Founders jogokkal jár, ám csak egyszer kell fizetni a játékért 199 dollárt (mintegy 38 ezer forintot), és soha többé nincs havidíj. Ha jobban belegondolunk, a *WoW: TBC Collector's Edition* 30 ezer forintos ára mellett ez nem is sok.



klasszikus MMO-kasztnak felel ez meg? (Kórusban lehet válaszolni – rogue!) Hogy van-e hátba dőfős skillje, nem tudom – nem próbáltam, nem vagyok hátba szurkálós alkat. A Hunter, amint a neve is mutatja, más MMO-k hunter kasztjának felel meg (hihetetlen módon): ő a távható fegyveres sebzőgép, aki képes csapdákat letenni, közelharcban azonban nem olyan erős. Érdekessége, hogy az alapnyílvesztő kapacitása végtelen – tehát nem kell újratölteni, a spéci nyilakat azonban igen. Van egy kedvenc MMO-m, amelyben szinte egy az egyben ilyen egy hunter...

Kicsit keverték a mágus archetípussal – ugyanis a Lore-master néven futó kaszt nem egészen az a mágus, akire mi emlékszünk más MMO-kból, hiszen a területre és tömegre hatás a fő fegyvere (meg a buff és debuff), de ő az, aki bizonyos állatokkal (holló, illetve medve) baráti viszonyba kerülve petként tudja használni ezeket – mindezt tökéletesen Gyűrűk Ura módon, igen érdekes kasztot alkotva, amelyik még gyógyítani is képes. Jó kihívás Lore-masternek lenni. S jöjjön a végére legnagyobb ked-

vencem, a Minstrel. Ez az a kaszt, amelyet egyéb RPG-kben Bárdnak nevezünk: igazi rocksztár, ugyanis az összes „varázslata” szinte dalokból áll – nagyon jópofa, amikor harc közben varázsolunk vele, előkapja a lantját, és levág rajta egy rövid szólót. S ha valaki azt hiszi, hogy gyenge a harcban, hát nem az – dalai sebeznek, sebzést növelnek, gyógyítanak, szóval igencsak univerzális karakter.

## CSAK A JÓK HALNAK MEG FIATALON...

Ebben a játékban, szemben más MMO-kkal (és ez lehet, hogy sokaknak rossz hír) csak a „jó” oldal képviselőivel lehetünk a játékban. Emberekkel, elfekkel, törpökkel és hobbitokkal. Slussz-passz. Semmi Urukhai, goblin vagy hasonló rossz, csúnya, gonosz és büdös (na ezt hogy fogják hitelesen modellezni?) fajjal nem lehetünk. Vagy mégis? Na erről később. Tehát a Tolkien Enterprises ragaszkodott ahhoz, hogy ahogy a könyvben a hősi, világot megmentő oldal kalandjait olvassuk, úgy a játékban is csak a világ megmentése, a fény kigyújtása, a fekete kapuk fehérre festése, orkok jó oldalra térítése lehet a célunk. Vitatkozni lehet velük, de tény – a könyv szellemiségéhez ez illik. Sokan most dülva-fúlva sutba vágják álmaikat: nem, nem játszottunk soha LotRO-val! Mi az, hogy nem zsigerelhetem ki a jó kici hobbitockákat? Akkor most halnak megsúgom: van egy jó hírem. Ugyanis a Turbine fejlesztői kitaláltak egy kafa dolgot, a Player versus Player Monster üzemmódot, amely még csak egy játékban volt, azt is csak én ismerem, meg rajtam kívül 1-2 ezren a világban. A lényege roppant egyszerű – vannak bizonyos területek a játékban, ahol a játékosok a monsterek (szörnyek, mobok stb.) bőrébe bújva harcolhatnak a valódi játékosok ellen! Ezen a



újdság – betehetünk tárgyat úgy is, hogy csak a saját guildünk (a játékban Kinship) tagjai vehessék meg; lehet levelezni (Mailbox), lehet utazgatni (lovakkal, nem griffekkel vagy hason-szórú repkedő állatokkal) – ez utóbbinak nagy előnye, hogy megszakíthatjuk az utazást, ha akarjuk. Elsőre nem tűnik izginek, de ha épp két város között van a hely, ahova menni akarunk, akkor egyszerűen lovat bérlünk, és azon a

helyen szállunk le, amely a legközelebb van célunkhoz. Persze a későbbiekben lehet saját lovak is, de ahhoz burzsujnak kell lenni.

Nagyon burzsujnak!

területeken a szörnyek összes képességeit kihasználhatják, saját cset- és kommunikációs csatornákat kaphatnak, hogy összehangolhassák a „munkájukat”, így az MI által irányított lényekhez képest jóval effektívebben intézhetik el a játékosokat. S hogy mi ennek a haszna a fun mellett? Az, hogy monszterként is szerezhethünk olyan ismereteket, amelyeket valódi karaktereink a későbbiekben felhasználhatnak. Szóval válaszolva a beveze-



A fejlődési rendszer is kicsit WoW-os: szintet lépünk, automatikusan kapjuk a HP-t, a tulajdonságokat, trainernél vehetjük az új „spelleket” – eddig semmi újdság. Most jön azonban az izgalmas rész, az úgynevezett Achievement (teljesítés, véghezvitel) rendszer. Ennek az a lényege, hogy minden területhez bizonyos feladatok tartoznak – például minden

Edzőterem és kocsmakomplexum, mi más kéne egy MMO-ba?

látványosság felfedezése, mesterfokú goblinirtó cím elérése, összes küldetés teljesítése, legendás helyek felderítése stb. Amennyiben egy ilyen feladatot végrehajtunk, kapunk egy Véghezvitel bónuszt – ez egy olyan permanens buff, amely három tulajdonságunkat változtatja. Általában kettőt jó irányba, egyet rossz irányba, de láttam már

olyat is, amely mindháromat jó irányba viszi. Mivel területenként általában 10-12 ilyen véghezviendő feladat van, így elég sok bónuszt érhetünk el. Azonban ezeket nem lehet automatikusan felhasználni: a nagy városokban élő bárdok képesek „telepíteni” ránk e legendás teljesítményeket. Ugyanezek a bárdok tudják cserélni ezeket egy

## » A ZENE INKÁBB KÖNYNYED, INSTRUMENTÁLIS, KELTA BEHATÁSÚ «

tő kérdésre – elvileg lehetsz ork is, és írthatod a hobbitokat is akár!

### JÁTÉKMECHANIZMUS

Eddig elhangzott sok minden jó és szép, de jöjjön a lényeg – a LotRO olyan játék, amelynek készítői valószínűleg sokat WoW-ozhattak, ugyanis a felhasználói felület igen csak hasonlatos a WoW-éhoz, csak kiegészült logikusan végiggondolt újdságokkal, amelyek még inkább felhasználóbaráttá teszik a LotRO-t. Például ha valaki bányász profizmus-sal rendelkezik, és be van kapcsolva a bányát kereső mágia, akkor a kis térkép nemcsak akkor látszik a bányá, ha közel vagyunk hozzá, hanem a térkép már 100 méterről, kis nyilakkal mutatja a bányászható ércek helyét. Praktikus. S még rengeteg ilyen praktikus dolog van – legérdekesebb a játékba beépített hangkommunikációs lehetőség, ami azt jelenti, hogy nem kell Ventrilo vagy TeamSpeak. A kliens támogatja a hangos kommunikációt. Ahogy a WoW-ban, itt is van aukciós ház (Sollicitornak hívják), s benne egy érdekes

Szoba déli fekvéssel kiadó!



Amióta leszerelték a tükröket Thorin's Hallban, azóta a márványpadlóban nézegetem magam



## MINIINTERJÚ JEFFREY STEFFELLEL

**GameStar:** Olyan karakterekkel találkozni, mint Aragorn, vagy olyan helyszíneket megismerni, mint Bree, igencsak otthonos légkört teremthet a játékosnak, akit így egyből beszippant a játék, a részének érzi magát. Mit tesztek azért, hogy ez az érzés még erősebb legyen?

**Jeffrey Steffel:** A játék során rengeteg, a regényekből is ismert karakterrel fog találkozni a játékos: Elrond, Radagast és Aragorn is megjelenik a megfelelő helyen és időben. S ahogy kalandjai során előrehalad, fokakkal találkozik, sokak életét befolyásolja majd, akik hősként emlékeznek majd rá. A *LotRO*-ban MINDEN küldetés számít – mert nem mindegy, a népek hősként gondolnak-e rád, vagy csak egy harcosként, aki pont arra jár.

**GS:** Az MMO-k általában ugyanolyanok – menj, öl meg ennyi ezt, szedj össze amannyi azt, és vedd fel a jutalmat. A *LotRO*-ban is ilyen küldetések vannak, vagy esetleg léteznek egyéni megoldások is?

**JS:** Nagyon sok időt töltöttünk azzal, hogy biztosak legyünk abban, a játékos belefeledkezik a sztoriba. Természetesen a legtöbb tapasztalatot küldetésekkel szerzik a játékosok. Ám léteznek csak bizonyos fajoknak vagy kasztoknak szóló questek, esetleg többféle megoldással is. Például kezdő törpként magával Gandalfal is találkozhat az „ember”.



Vágtass pej csikóm Ráró, maga Frodó sem vágtatna gyorsabban!



Heavy Pizsama + 30 armor

esetleges jobbra. S ahogy az idő halad, és egyre hősiesebbek leszünk, egyre több szabad hely nyílik meg adatlapunkon, amelyet egyre több hősi cselekedetünk eredményével tudunk feltölteni. A bárd által kivett bónusz nem semmisül meg, csak visszamegy a „gyűjtőbe”: ez valami olyasmi, mint a való életben a kítüntetések, amelyeket a katonák a zubbonyukon hordanak – amit nem vesznek fel, azt sem veszítik el. Tehát bizonyos pénzösszeg fejében át lehet konfigurálni magunkat adott alkalmanként – érdekes újítás.

### KÖZÉPFÖLDE, TE CSODÁS!

Érdekes vita bontakozott ki valamelyik nap *LotRO*-játékosok és külsős nézők között – a játékosok szerint a grafika csodaszép, gyönyörű, minden él és mozog, a víz folyik, a madarak repkednek, a virágok nyílnak stb. A kívülállók szerint a grafika nem túl szép, a textúrák elnagyoltak stb. Mivel ez egy előzetes cikk, így nem dolgom ítéletet mondani a grafika felett, de tény, hogy hosszú órákig szoktam a játéktéren bolyongani, felfedezve a helyszíneket, rácsodálkozva a különböző tájakra, a könyvből ismert helyszínek megkeresésével vagy

csak szimplán turistáskodással múltatva az időt. Sőt, a GSTV-s be-számolómban még a napfelkeltét is sikerült felvenni egy spéci, gyorsított felvétellel. Szóval valóban él és mozog minden, ami tuti hangulatot kölcsönöz a játéknak. A hangok és zenék is megfelelőek – bár sokan a film epikus szimfonikusait várták, a zene inkább könnyed, instrumentális, kelts behatású – nekem tetszik. A falvak, városok száma igencsak nagy, ezek kinézete és hangulata mind más és más – rengeteg építészeti stílus van jelen a játékban, ezek gondosan tervezetten jelennek meg, ha úgy alakul. Például a hobbitfalvak totál különböznek Breetől vagy az elf csodaépítményektől, és Thorin Termei lenyűgözőek. A küldetések fajtáiban forradalom nincs – mivel azonban ez egy erősen sztoriorientált játék (sokaknak az *Oblivion* ugrik be a *LotRO* kapcsán), érdemes végigolvasni a küldetés szövegét, nemcsak elrohanni és végrehajtani – ez MÁS MMO-kra is vonatkozik persze. Azok az instance-rajongók, akik a raideket szeretik, itt is csinálhatnak majd ilyet, max. 24 fős raid segítségével lehet



majd elvileg csúcsmobokat lenyomni: szóval „installálókéknak” van remény. S majd elfelejtettem: craft (azaz kézműves) rendszer is van, ám itt önállóan nem lehet felvenni foglalkozásokat, mert az ahhoz kapcsolódók is automatikusan fel lesznek véve – például a fegyverkovács automatikusan lesz bányász és faműves is, mivel mindkét másik foglalkozás kell a fegyverek készítéséhez. Oh, és három foglalkozásunk lehet, vagyis aki fegyverkovács, az nem lehet szántóvető – ez egyébként nagyon klassz, kaja-alapanyagok állíthatók elő földműveléssel, szerintem oltári nagy móka. S ide a végére már csak az a kérdés kerüljön, amit mindenki feltett, amikor megtudta, hogy a *LotRO* bétájával játszom: jobb, mint a *WoW*?

Egy két éve futó kasszasikert nehéz összehasonlítani egy béta-változattal, de azt bátran kijelenthetem, hogy a *LotRO*-nak nincs oka szégyenkeznie: van benne tartalom, hangulat, jól játszható, élvezetes – méltó versenytárs lehet majd alkalmadtán. De ezt úgyis a piac dönti majd el...

### GYU ELSŐ BENYOMÁSAI:



A *LotRO* talán a legígéretesebb MMO a *WoW* megjelenése óta. Reméljük, fél évvel a megjelenése után is ezt mondom majd.



# NAGY KARÁCSONYI SMS NYEREMÉNYJÁTÉK! DÍJKIOSZTÓ



## A KÉT SZERENCSÉS NYERTES



**Csapó László - Eperjes**

Nyereménye:  
**IntelCoreTM2 Extreme X6800**



**Masznik Máté - Aszód**

Nyereménye:  
**Gainward GeForce 7950 GT,  
512 MB + Need For Speed:Carbon játék**

Az előfizetői nyereményjáték fődíja egy 500 000 forintos álomPC, a nyertes nevét és a díjátadóról készült fotókat a következő számunkban találhatjátok meg!

## S.T.A.L.K.



**Előző számunkban tesztet ígértünk a S.T.A.L.K.E.R.-ről és ennek tudatában utaztunk ki Londonba. Ám érkezésünk után nem sokkal kiderült, hogy a GSC által a kiadóhoz eljuttatott verzió még mindig nem az a verzió...**

**A** THQ UK pár órával a rendezvény előtt sajnálkozva közölte a nemzetközi sajtó összesereglett képviselőivel, hogy ebből a változóból tesztet sajnos mégsem írhatunk, viszont előzetest igen. Ha ez nem lett volna elég, néhány órával később rátertek még egy lapáttal, és az egész eseményt törölték. A többi újságíró kollega talán azonnal idegösszeroppanást kapott, és miután sárga földig leítették magukat az első pubban, egy emeletes busz alá vetették magukat, de mi ettől eltekintettünk (legalábbis a buszos résztől), és a tettek mezejére léptünk. Külön köszönet illeti a játék hazai forgalmazóját, az Amex-Tec Kft.-t és Egri Beát, hogy velünk együtt igyekezett nyomósánál nyomósabb érvekkel meglágyítani a kiadó szívét, míg végül kárpótlásként egy exkluzív *Supreme Commander* tesztet ajánlottak fel nekünk, valamint végül csak kipróbálhattuk a *S.T.A.L.K.E.R.-t* is a THQ UK wokingi főhadiszállásán. Az első nap tehát a *Supreme Commander* jegyében tel: először kicsit még duzzogva, de – nagy szerencséjükre! – a végleges változat olyan remekül sikerült, hogy egészen belefeledkeztünk, könnyedén elfeledtette velünk hányattatásainkat (végül majdnem a takarító néni zárta ránk a THQ UK irodáját). Másnap kivirtultan érkezünk *S.T.A.L.K.E.R.-t* nézni: ahogy befutottunk, régi jó cimboránk, Oleg Yavorski tartott egy rövid prezentációt, majd egy hatalmas bögre (inkább kisebb bombár) kávéval megerősítve rávetettük magunkat a játékra.

### EZ NEM AZ A BUILD AMIT KERESTÜNK?

Az első néhány percben nem is volt világos, hogy mi volt ezzel a verzióval akkora probléma, hogy le kellett miatta fújni a tesztnapot, hisz még a THQ is úgy hivatkozott rá, mint elejétől a végéig kész, ám néhány helyen polírozásra váró verzióra, és a játék tükörsimán is futott – a CG intrót követő első néhány percre. Ezután azonban csakhamar kibuktak az első gondok: hiányzó hangok, feliratok, néha „furcsán” viselkedő ellenfelek, gyakori fagyások... Nos, igen, a GSC által leadott „legutolsó tesztverzió” még korántsem volt teljesen komplett és bugmentes. Ezt azonban hagyjuk is ennyiben, felesleges rágódni rajta, a megjelenésig van még majd’ két hónap, nézzük inkább mik derültek ki a játékról a tesztelés folyamán.

### NA DE Milyen, MONDD MÁR!

A *S.T.A.L.K.E.R.*... zavarba ejtő. (Nem erre számítottatok, igaz?) Annyi mindent hallottam már róla az évek folyamán, főleg a forradalmian szabad és független játéktérről, hogy nem is igazán tudtam, mire számítsak. Mintegy fél nap játék után azonban összeállt a kép: nyilván nem teljesen pontos a hasonlat, de a *S.T.A.L.K.E.R.* kicsit olyan, mintha a *Half-Life 2-t* ötvözték volna az *Oblivion*-nal – és ugye nem kell különösen hangsúlyoznom, hogy mit is jelent ez... A hatalmas játéktér folyamatos felfedezése (ha az ember meglát a távolban valami épületet, úgysem bírja ki, egyszerűen *muszáj* megnéznie,



Oleg Yavorskival (GSC) a THQ UK főhadiszállásán. Azért van ilyen elégedett, jóllakott napközis fejem, mert már játszottam a *S.T.A.L.K.E.R.-rel*

hogy mi lehet az), lassan kibomló, aprólékosan kidolgozott történet, változatos tűzharcok a legkülönfélébb ellenfelekkel (akiket valóban lenyűgöző MI vezérel), lopakodás, horrorisztikus elemek és állandó küzdelem a túlélésért egyszerűen mesteri, eddig soha nem látott elegyet alkot, mely messze túlmutat minden eddigi látott FPS-en. Ahogy említettem, a játék egy igen látványos CG-intróval kezdődik, melyből a sztorit illetően túl sok minden nem derül ki (névtelen hősünket félholt állapotban találják meg a Zónában), ám remekül megalapozza a mély pravoszláv depresszióval átitatott posztapokaliptikus ukrán cyberpunk hangulatot. És rögtön jönnek a meglepetések, egyik a másik után: megtudjuk, hogy... még nem tudjuk, kik vagyunk (a játék végére majd kiderül), megismerkedünk a „dílerrel”, akinél később elsözhatjuk menet köz-



# ...K.E.R

ben összegyűjtött portékáinkat, hosszasan diskurálhatunk vele, felvehetjük első küldetéseinket. Kis földalatti bázisáról kitántorogva pedig már is ott a nagyvilág, és eldönthetjük: a küldetések mentén haladunk-e vagy inkább nekilátunk szabadon felfedezni a környéket. Minden él és mozog, éli a maga életét: a kezdő helyszínen például unatkozó stalkerek lődörögnek, melegednek a tábortűznél, gitároznak... Ugyanígy, kimerészkedve a vadonba, járnak-kelnek az NPC-k, ellenfeleink még véletlenül sem lecövekelve állnak egy láthatatlan X-szel jelölt ponton, várva hogy rájuk találjunk.

Nehéz leírni ezt a szabadságélményt, tényleg zavarba ejtő, de Olegék becsületére legyen mondva, úgyesen megoldották hogy mégse érezzük magunkat teljesen elveszettnek. Nagyon ügyesen vannak például felépítve a helyszínek, legtöbbször észre sem vesszük, hogy finoman terelgetnek bennünket. Ez félreérthető: ne gondoljon senki a *minden más* FPS-t jellemző csöben haladásra, itt valóban szabadon kóborolhatunk, de ha például egy (elsőszőr) áthatolhatatlannak tűnő sugárfertőzött területre érünk, akkor lehet sejteni, hogy az a helyszín még nem a mi súlycsoportunknak fekvő. Viszonylag hamar találunk olyan küldetéseket, amelyek távolabbi területekre szólnak, és minél messzebb merészkedünk a kezdő helyszíntől, annál zordabb a környék: veszélyesebbek az ellenfelek, erősebbek a különféle anomáliák és egyáltalán, sokkal nehezebb a túl-

élés. Ha oktondi módon egyenesen nekilódulunk a látóhatárnak, előbb-utóbb belefutunk egy olyan területbe, ahol komolyabb védelem híján rövid úton végező velünk a sugárfertőzés. Vagy valami más. (Ilyen „valami másból” pedig akad bőven, elhihetitek.)

## DING! (HELYETT)

Nagyon sokaknak furdulta az oldalát a sokat emlegetett RPG-s rész is. Nos, itt klaszszikus értelemben véve nem lépünk szintet, karakterünk lassacsckán mégis erősödik, nem csupán az újabb és újabb fegyverek, de a különféle páncélok és az artifactek miatt. Ezek a bizonyos „artifactek”, a zónában zajló különös változásokhoz köthető tárgyak központi szerepet töltenek be a játékban: egyrészt ezek jelentik legfontosabb bevételi forrásunkat, másrészt használatukkal nagyot dobhatunk statisztikáinkon. Egyszerre öt lehet nálunk – mármint ami aktív is, hiszen hátizsákunkba pakolva cipelhetünk, amennyit bírunk –, de a kezdetben talált artifactek ugyan adnak bónuszt is valamely tulajdonságunkra, jellemzően inkább negatívumot jelentenek (az egyik például 10 százalékkal növeli regenerálódásunk mértékét, ám 20 százalékkal csökkenti ellenállásunkat a radioaktívi-



Csáp Géza közelkép



Bár tudnám hova, de hova, de hova, de hova megyek



- Mphm-mpfh-  
mmm-mfphm!!!

tással szemben... ami ugye a Zónában nem feltétlenül jó biznisz. Kitalálható, hogy a későbbi, egyre erősebb artifactek esetében ez az arány egyre inkább nekünk tetsző irányba billen el. Fejlődő, épülő-szépülő karakterünket tehát elsősorban a különféle sebztípusok elleni védelem szintje határozza meg, de fontos értékünk még a stamina is, mely futás közben gyorsan fogy, némi pihegés múltán azonban visszatöltődik. Ha túlságosan megpakoltuk magunkat, látványosan hamarabb fogy el, és ugyan egy energiataitall maximumra tornázható, kínos, amikor például menekülés közben kezdünk el camogni. Ha már szóba került: realizmus ide vagy oda, a negyvenkilós teherlimit engem egy idő után kimonodtán zavart, de nincs mit tenni: nem vághatunk zsebre mindent, mérlegelni kell (haha, szó szerint), hogy mit viszünk magunkkal, ahogy azt is, hogy mikor éri meg inkább visszaindulni a legközelebbi boltshoz (természetesen nem csak az a diler van a játékban, akivel először találkozunk, de nem teremnek minden borkorban). Kincseinket eladni jó, mert a pénz mindig fontos, de mivel gyakran hatalmas távolságokat kell gyalogolni a legközelebbi baráti településig, valószínűleg nem mindig lesz lelkierőnk hozzá. A gyaloglást nem véletlenül emelem ki: reménykedve kérdeztem Oleget, hogy akkor hol is található nékünk valami fuvar, de ő részvételi hangon közölte, hogy a járműveket technikai okok miatt végül kivették a játékból (kocsival általában nagyon ideges volt kerülni a tereptárgyakat, anomáliákat, azok ritkításával azonban gyalogos szemszög-

ből jóval üresebb lett volna a játéktér). Elsőre nem tűnik túl szerencsés lépésnek, hisz a tesztelés alatt általában inkább vérző szívvel kidobáltam a cuccokat, mint hogy kilométereket ingázzak a zónában. És persze táskánk nagyon hamar megtelik: a fegyverek már önmagukban jelentős súlyt képviselnek, ahogy a löszerek is (melyekből szinte minden fegyverhez többfélélt találunk). Azt is észben kell tartani, hogy a tarta-

zenfekvő, de azért sokkal jobban járunk, ha a később talált gyógyszerekre hagyatkozunk – ezek egyrészt teljesen kigyógyítanak bennünket a sugárzásból (egy vodka csak részben), ráadásul nincs az az elsőre mulatságos, sokadszorra már inkább zavaró (harc közben pedig igencsak veszélyes) mellékhatása, hogy járásunk bizonytalanná válik, látásunk pedig elhomályosodik. Vannak azonban helyek, ahol a vodka sem se-

tosabb helyszíneket jelző ikonok (ilyen infomorzákat menet közben is kicsikarhatunk a különféle NPC-ktől, például ha valaki elhinti, hogy itt és itt található egy régi fegyverraktár, az megjelenik térképünkön). Persze bizonyos küldetéseknel a feladat része, hogy keressünk meg valakit, vagy épp egy bizonyos tárgyat, és ezekhez nyilván nem kapunk térképünkre jelölést, így egy-két esetben igencsak macerás volt felkutatásuk. Szerezz meg valami iratot egy elhagyott katonai bázisról? Köszí... Realisztikusnak azonban realisztikus. A napló pedig egyszerűen zseniális: áttekinthető, küldetések szerint rendezhető, egyszóval fullextrás... Van egy „személyes” része is, melyben novellisztikusan bontakozik ki a történet: beleolvastam és elégedetten állapítottam meg, hogy a srácok aprólékosan, igényesen kidolgozott szöveggel töltötték fel valami semmitmondó handzsa-bandzsa helyett. Nem véletlen, hogy a történet hétpécetes titok, de szabad formálhatóságát jól jelzi, hogy a játék végén hétféle befejezés (két „valódi” és öt „kamu” befejezés) közül kapunk meg egyet, annak függvényében, hogy mégis hogyan viselkedtünk, kikkel szövetkeztünk, kikkel rúgtuk össze a port... Végül találhatunk itt egy ranglétraszerűséget is, mely jelzi, hogy a többi stalkerhez képest hol helyezkedik el reputációnk a Zóna hierarchiájában. Nyilván öröm nézni, ahogy nő a hírnévünk.

## » A JÁTÉK VÉGÉN HÉTFÉLE (!) BEFEJEZÉS KÖZÜL KAPUNK MEG EGYET «

lékfegyver *elengedhetetlen*, mert tárgyak egy idő után elromlanak, és használhatatlanná válnak (eleinte csak egyre többször ragadnak be harc közben, amit még gyors újratöltéssel orvosolhatunk). Szóval, az inventory menedzselésével valószínűleg sok időt fogunk eltölteni.

### NUKLEÁRIS MEZŐK LOVAGJA

Van még egy attribútumunk, amelyet fontos kiemelni: sugárfertőzöttségünk szintje, melyet külön csík jelzi (persze ha megjelenik a csík, már rég rossz). Minél magasabb, annál rohamosabban romlik le életerőnk – tiszta sor. Amikor egy nukleáris közben úszó környéken vergődtem át, enyhén kétségbeesve kérdeztem Oleget, mégis mivel lehet tenni ellene... (most így visszagondolva, enyhén idegesítő lehettem, de Oleg tudottan anyagi teremtés) Ukrán barátunk egészen megütődve nézett rám: természetesen vodkával! Valóban ké-

gít. Egy erősen sugárfertőzött környezetben már nem volt kedvem visszafordulni, úgyhogy védőruha híján kicsit gettó megoldással, menet közben kb. egy rekesz vodkát bevedelve próbáltam átevíckélni, a végén már szinte négykézláb, annyira beálltam, de aztán csak elfogyott a vodka, és ott haltam meg síkrészen a semmi közepén. Azért ebben van valami végtelenül... balkáni romantika. Flancos kapitalista FPS-ekben ilyen miről álmodni sem mernénk, nem igaz?

### DRÁGA NAPLÓMI

Sokáig kérdéses volt, hogy a küldetésekkel átszótt nagyméretű játéktérrel hogyan oldható meg a jó navigálás. Számomra a játék legpozitívabb új aspektusa mindenképpen a térkép- és naplórendszer volt: nem számítottam rá, hogy ilyen remekül használható megoldást sikerül összeütni. A térkép kicsit műholdképszerű, ahogy lassacskán bejárjuk, szaporodnak rajta a fon-

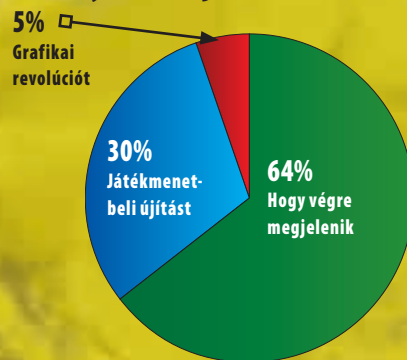
### SIKER ÉS CSILLOGÁS

Ami a technológiai részt illeti, mindenképp fontos kiemelni, hogy bár a S.T.A.L.K.E.R. közepes beállítások

# TI MONDTÁTOK

Mit vársz a S.T.A.L.K.E.R.-től?

(Véleményedről fejezd ki a kommentekben)



## coolerz

Én speciál játékméletbeli újítást várok ettől a gammától, ugyanis sz.v.sz. nem volt még igazánidőben olyan FPS, ami megvalósította volna a nonlinearitást... és hogy szinte egész Csernobilt be lehet járni, különböző küldetésekért baktatva, darkos hangulatban több mint ígértesnek látszik. És már közel a megjelenés! (elvileg)

## Stargateworlds

Be kell vallanom, engem csak annyira érdekel a játék, hogy ennyi huzavona várakozás, csúsztatgatás után mégis mi az, amit a nagy ígéretekkel megvalósítanak? Amennyire én látom ezt a dolgot, kétféle módon végződhet az ügy:

1. Minden várakozást, előzetes információt és ígéretet felülmúlnak, és a játék 96-97%-os értékeléssel ellátva minden eladási rekordot megdönt a világon, vagy
2. Tökéletes csőd és katasztrófa lesz, kiderül, hogy minden screenshot, videó és információ hamis, amit kiadtak belőle, és egy kb. 30-40%-kal olyan kuktóltelek lesz, hogy a Driver 3 ahhoz képest Spongyabob kockanadrág volt.
3. A középút szerintem nem fordulhat elő. Az biztos, hogy átlagos játék nem lesz. Persze ez lehet, hogy csak én elborult agyszüleményem.

## emthor

Lassan már „hinni” kell a S.T.A.L.K.E.R.-ban. Egyrészt örülhetünk, hogy elkészül és nem ment sülyesztőbe, másrészt ott van a mi lett volna, ha... ha időben elkészül stb.

Ez utóbbi miatt kár problémázni, és ezért is olvasom szomorúan a negatív hozzászólásokat a játékkal kapcsolatban. Lépjünk már túl azon, hogy a grafika nem minden, meg hogy „mikójonmá”. Higgyétek el, hogy dolgoznak rajta (akinek új, keresse ki a dolgozni szót az értelmezőből, ugyanis a játék nem csak úgy „lesz”, hanem hosszú munka eredménye, ami szolgáltatást echte kifizetsz a boltban).

Ahogy olvasgatom a híreket, végre nem egy szokványos lövöldözést kapunk, hanem egy RPG-elemekkel alaposan (ha nem is hagyományosakkal) megtűzdelt lövöldözés gámat, sok taktikázással, egy relatíve újnak ható játéktérrel, no meg sok monszttal! Szóval türelem! Kész lesz, jó lesz, örül!

mellett remekül fut egy átlagos gépen is, egy csúcsmasínán fantasztikusan fest – főleg ahhoz képest, hogy mióta készül. Látványvilága kicsit a Source engine legutóbb látott verzióját (*HL2: Episode One*) idézi, de nem is ez az igazi mutatvány, hanem a környezet kidolgozottsága, változatossága. Bevallom, a zenére nem igazán összpontosítottam, de a különféle effektek tökéletesen szólnak, legyen szó a fegyverek vagy akár ellenfeleink hangjáról. A legnagyobb kérdés természetesen a mesterséges intelligencia... Csak egy példa: a csapatosan támadó mutáns kutyák például kimondottan idegesítők, köröznek körülöttünk, betámadnak-elszaladnak, ha eltaláljuk valamelyiküket, akkor menekülre fogják, de azért nem tángítanak, biztos távolságból követnek és később

újra ránk rontanak... Emberi ellenfeleink hasonlóan imponáns dolgokra képesek, úgyhogy ez alapján én igazoltan látom azokat a mesék birodalmába kíváncsi történeteket, amelyeket régóta hallani a S.T.A.L.K.E.R. MI-jéről... Lenne még mit mesélni – a GSTV-ben meglehetősen tekintélyes anyagot találtak a játékról –, de inkább majd a tesztben, arról a verzióról, melyre a THQ is rámondta az áment, ha végre eljön annak is az ideje. Bizunk abban, hogy a GSC tudja tartani a megjelenésre kiszabott határidőt – sőt, remélhetőleg nem olyan félkész állapotban jelenik meg, mint például szegény *Gothic 3*. Nem lenne méltó a S.T.A.L.K.E.R.-t övező, ki sem mondjuk hány éve tartó várakezéshez. És épp ezért megéri várni még egy kicsit. **mazur**

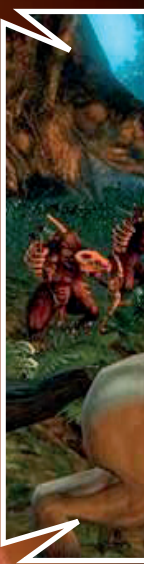


Békés, csendes, lakótelepi környék (nem itt volt a GS tábor?)



ól jövő lövő





Ragozhatnánk, hogy mitől lesz egyedi az **Overlord**, de a mottó beszédesebb ezer szónál: „a játékos maga dönthet arról, hogy gonosz lesz-e, vagy nagyon gonosz...”

# OVERLORD

**ORSZÁG**

AMÉRIKA

STRATEGY

DEVELOPERS

THQ

2007. NYÁR

**LEÍRÁS**

2007-es alapítású, amerikai székhelyű THQ stúdió első játéka a Wonders volt. Ez a folytatása komoly mértékű sikerrel hozott a csapathoz, amely ezúttal egy innovatívabb játékkal próbál belopni magát a játékosok szívébe.

OLDALSÓK 382



**H**a a játékpiacon felett kesergő peszsimista szemével akarom látni a világot, háromféle játékot különböztetek meg: a fejlesztők bunkereiből tömegével ontott, sikerdarabokról koppintott, bukásra ítélt, ötletlen játékokat, a biztos sikerrel kecsegtető folytatásokat, valamint az ötletes, kreatív beújításokat, amelyek piaci fogadtatása nehezen megjósolható. A magam részéről az utóbbi – legrokonoszevsebb – kategóriába sorolnám az *Overlordot*, annak ellenére, hogy egyelőre vajmi kevés információ van róla.

**POTYAUTAS A HATALOMBAN**

Alapvetően persze nem hibáztathatjuk a fejlesztőket azért, hogy a játékok többségében előre kiszámítható, unalmas történeteket tolnak elénk. Végtére is a hollywoodi kasszasikerek zömére is jellemző a sablonosság, egyfajta bevált formalizáltság a történet szálának alakításában. A játékok világába ültetve mindez nagyjából úgy fest, hogy az általunk megszemélyesített izmos, szép főhősnek elsődleges feladata az adott fantáziavilág megmentése, vagy legalább az univerzális, mindent mozgató gonosz

megsemmisítése. Ezen missziójában általában a dicső harcos segítőtársra akad egy meghökkenően csinos hölgyben, aki többnyire korszaktól, kultúrától, civilizációtól független tangás bikini-niben mozog, napi két órát tölt konditeremben, és szemmel láthatóan betartja az edzéstervet. Éppen ezért, amikor feltűnik a horizonton egy csöppnyi újtó szándék, azt a játékosközösség általában azonnal fokozott odafigyeléssel, sok esetben még pénzügyi sikerrel is honorálja. Tény persze, hogy nem könnyű újat mutatni a bőséges választékban, de gondoljunk csak



**Az új lovaglópóz első próbája**

az olyan figurákra, mint *Molyneux* vagy *Will Wright*, akiknek az alkotásaiban valahogy mégis mindig benne van az a szikrányi plusz, amellyel bekerülhetnek a játékvilág nagy emlékönyvébe. Például képzeljünk el egy történetet, melyben a főszereplő nem egy világvevő lovag, még csak nem is a galaxis leg-

nek, s ezen státusukban aztán hajlandók is az égadta világon bármire, amire csak parancsot kapnak. Mi döntünk tehát arról, hogy az ölbe hullott hatalmat úgy használjuk-e fel, mint rettegett despota, vagy úgy, mint egy igazságos nagyúr. Ha kedvünk tartja, elfogadhatjuk a falvak ártatlan lakóinak ajándéka-

lóink elképesztő körültekintéssel látnak neki a fosztogatásnak. Szétszélednek, betörnek a házakba, összeszednek minden használhatót, s persze fegyverkezés gyanánt magukra öltenek bármit, legyen az méretes fehér séfsapka, királyi korona, hólapát vagy hatalmas főzőkanál. Természetesen csak a kevésbé értékes tárgyakat őrzik meg maguknak, a fontosabb cuccokat habozás nélkül a mi kezünkbe ajánlják. Különös tekintettel az ártatlanul elhalálozott falubeliek lelkére.

**RETTENETES MANÓSREG**

Manóink száma persze nem állandó. Néhány fős kezdőcsapatunkat egy-ke-tőre igazi haddá duzzaszthatjuk, a begyűjtött emberi lelkek felhasználásával. Így a pályák elején még csupán né-

ezenközben mi magunk is részesei vagyunk a csatáknak, és varázslatainkkal, no meg kardunk erejével nyomatókó-síthatjuk zsarnoki ambícióinkat.

**CSÚSZÁSVESZÉLY**

A fentiek tükrében tehát a Triumph játékában bőséggel akad potenciál, de ne feledkezzünk meg néhány rizikó-faktorról sem! A grafikára érzékeny közönség számára például egyelőre nem tudunk biztosat mondani, bár a játék kinézetre kellemesnek tűnik. A környezet viszonylag változatos, és nemcsak az idillinek ható falvakat kell végigharcolnunk, hanem sötét erdőket és egyéb izgalmas tájakat is bejárhatunk. Szintén kérdés, hogy az irányítást miként tudják megoldani. Végére is egyszerre kell vezetnünk saját karakterünket, plusz egy rakás apró lényt,

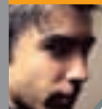
**» ELLENSZENVES MANÓSREGÜNK ÉLÉN ELTIPORJUK ÖKET, KIFOSZTJUK HÁZAIKAT, ELRABOLJUK ASSZONYAIKAT «**

hány követőből álló különítményünk a végére már egy egész hordányi aprósággá gyarapszik. A fejlesztők szerint akár hatvanat is irányíthatunk majd belőlük egyszerre. Lényeink ráadásul nem is egyformák, s a különböző színek egyben különböző speciális képességeket takarnak.

A pirosak immúnisak a tűz sebzésére, ők maguk pedig gyilkos lánglabdacso-kat hajigálnak az ellenség felé. A zöldeknek nem árt semmiféle mérge, viszont képesek az emberek nyakába ug-rani, és megmérgezni őket. Ugyanígy számíthatunk a felderítésben jártas, lesből támadó nindzsa manókra, valamint a harcoló csapataink gyógyítását segítő orvos manókra is. Mindez azt jelenti, hogy hatalmunk stabilizálásához szükségünk lesz némi taktikai érzékre is. Nem pusztán a manók sokfélesége miatt, hanem mert

akiknek még a tulajdonságaik is különböznek. A konzolos irányítást állítólag jól megoldották (ugyanis Xbox 360-ra is megjelenik az *Overlord*), remélhetőleg a PC-s verzióban sem lesz gond ezen a téren. Az *Overlord* nem nélkülözi a többjátékos módot sem, ennek megfelelően biztosan helyet kap majd benne a deathmatch és egy coop mód is, megannyi röhhősbe fulladó meccset ígérve a haverok ellen. Információink szerint már csak nyárig kell várnunk a zsarnokoskodással, de addig ki kell bír-nunk manók nélkül.

**DUNCAN ELSŐ BENYOMÁSAI:**



Egy kis fejlesztőcsapat szimpatikus erőfeszítése, hogy végre a közhe-lyeket mellőzve is születessen valami emlékezetes. Szurkoljunk nekik, hogy sikerüljön!



**Ph34r teh Nagyömböc**

hatalmasabb mágusa, csupán egy sze-rencsés flótás, aki komoly hatalomra tesz szert. Egy nagy csapat ostoba ma-nó ugyanis a világ urának hiszi, s ezért parancsára mindent megtesznek, amit csak kíván!

**ÖRÜLTÉG?**

Az. Tagadhatatlanul örültség. S nagy örömmel tölt el, hogy a vaktában ös-zetékelt, közhelyekre építő, hiteltelen fantáziavilágok helyett végre kapunk valami kis örültséget, ami nem próbál többet adni egy kis mulattató szó-rakozásnál.

De lássuk, miről is van szó! Adott egy varázsló (vagyis mi magunk), aki egy szép napon kiemelkedik a régóta halott uralkodó sötét tornyának rom-jai közül. Ezt látva, a közelben ámuldozó manók mélységesen hinni kezdenek az ő királyi mivoltában, szolgálivá szegőd-

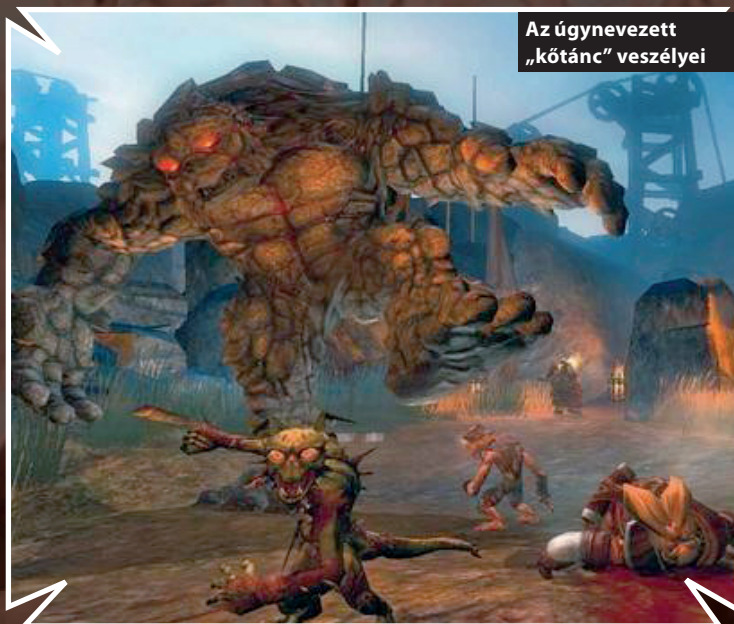
it hűségük jeléül, vagy korlátlan ha-talmunkat érvényesítve, ellenszen-ves manóseregünk élén eltíporhatjuk őket, kifosztthatjuk házaikat, elrabolhatjuk asszonyaikat.

A történeten végighaladva aztán az egykori Overlord legyőzőit, hét meg-romlott hőst kell kiiktatnunk, hogy or-szágaikat elcsatolva, hatalmas király-lá váljunk.

**HUMORON**

Az *Overlord* tehát valóban felkínálja nekünk a döntés lehetőségét: zsarno-kok leszünk egy kicsit, vagy zsarno-kok leszünk nagyon...

A játék egyik legnagyobb fegyvere emellett bizonyosan a humor lesz. A történet az abszurd poéno-k igazi termőtalaja, ezért az ezzel kapcsolatos ígéreteket célszerű komolyan ven-ni. Ha betörünk egy városba, talpnya-



**Az úgynevezett „kötánc” veszélyei**

Amióta a világon létezik magántulajdon, azóta vannak tolvajok is, akik féltve őrzött kincseinket, pénzünket vagy akármilyen értéktárgyunkat elrabolják. Mégis, ki gondolta volna, hogy ez kiterjedhet virtuális tulajdonainkra is?

**A VILÁG LEGPARÁSABB  
"JÁTÉKA"**



**T**alán nincs is annál rosszabb érzés, mint amikor arra térsz haza, hogy az ajtódt tárva-nyitva, a lakásodat kifosztották, elvitték a számítógéped, a drága HD-televíziót, az összes otthon tartott kézpénzed, sőt talán a kocsidat is ellopták (*ezért nem kell a nappaliban parkolni – mazur*). A valószínű értékek mellett azonban virtuális „vagyonunk” is veszélybe kerülhet: az MMORPG-kre gondolok, amelyekben bizonyos tárgyak megszerzéséért hosszú hónapokat gürcöltünk, ám egy „élelmes” (vagy inkább gatlástalan és rosszindulatú) „betető” megszerezte passwordünket, mindenünket eladta, aztán átküldte saját magának...

### VIRTUÁLIS TÁRGY, VALÓDI ÉRTÉK

A kínai farmerek meglepte óta tudjuk, hogy az MMORPG-kben lévő játékbeli tárgyakkal, aranykal és egyéb javakkal valódi, dollárokkal kiszámolható értéke van. Egy Japánban élő kínai fiatalember például 1,2 millió dollárt keresett csak azzal, hogy tárgyakat és aranyat „farmolt” egy „meg nem nevezett” MMORPG-ben (nem biztos, hogy a WoW volt az), és végül csak azért kapták el, mert a tanulói vízumja nem engedélyezte, hogy kereskedjen. Ha nincs ennél hatékonyabb törvény, amelynek alapján bőrtönbe lehetne csukni az ilyen farmereket, akkor gondoljunk bele, mekkora lehet az a bevétel, amelyről még csak nem is tudunk! A kínai farmerkedés azonban csak egy dolog, viszont egyes emberek ennélfogva sokkal visszataszítóbb módon is javakhoz juthatnak. A farmolás ugyanis időigényes és hosszadalmas művelet (épp ezért olyan magas az értéke a megszerzett tárgyakkal), viszont másoktól virtuális javakat *lopni* sokkal jövedelmezőbb és főleg gyorsabb pénzkereseti lehetőség...

### MINDENKIVEL MEGTÖRTÉNHEK...

A legmindennaposabb példákát a *World of Warcraft* világából tudjuk felhozni. Rengeteg barátommal, ismerősömmel megesett már, hogy először nem tudták belogolni a játékba, mert a tolvaj megváltoztatta a jelszavukat, aztán amikor végre visszakapták, akkor csak a pucér karakterükkel találkoztak. A nyomorult alak ugyanis minden nehezen megszerzett epic ruhát, fegyvert „disenchanted” nexus kristályra (ami nagyjából azt jelenti, hogy egy varázslat segítségével átváltoztat egy tárgyat egy értékes mágikus kristályra, amelyet aztán eladhat, vagy másféleképpen használhat fel.) A Blizzard ilyenkor a megsemmisített tárgyakat, ruhákat, fegyvereket vissza szokta adni, az ellopott aranyat azonban soha. Van egy olyan ismerősöm, aki így nagyjából 1500 aranyat veszített, amit a Blizzard nem adott vissza, pedig a WoW-ban ez tetemes pénzösszegnek számít. A WoW-aranyak piaci értéke is van: 1000 gold akár 30-40 euróba is bele-

kerülhet, ám azok, akik becsületesen, farmolás útján jutnak ekkora összeghez, tudják a legjobban, hogy milyen tömörkedő idő fekszik ennyi pénzben.

### JOGI ESET?

Az EULA (végfelhasználói licenccserződés) természetesen tilt mindenféle, pénzzel való kereskedelmet, illetve jelszóval való visszaélést, ugyanakkor semmilyen komolyabb törvény nem védi az ilyen típusú lopásokat. Bármennyire szeretnénk is, hogy az ilyen gazfikok bíróság elé kerüljenek, még ha meg is találnák őket (amire sajnos nagyon kicsi az esély), a különféle országok eltérő törvénykezései, illetve egész egyszerűen a megfelelő szigorúságú törvények létének hiánya gyakorlatilag lehetetlenné teszi, hogy ezek az alakok megbűnhődjenek. Persze újabb és újabb híreket kapunk arról, ahogy a Blizzard banolja az accountokat, és ezzel önmagában nyilván nem lehet hatékonyan visszaszorítani az accountlopást, illetve az illegális item- és goldkereskedelmet, hiszen nyilván több accounttal is rendelkeznek a tettesek.

### PISZKOS MÓDSZEREK

Másik kérdés, hogy mégis hogyan juthatnak hozzá féltve őrzött passwordjeinkhez az elkövetők? Legtöbbünk kódszavait csak mi magunk, esetleg közeli barátaink ismerik, akik tuti nem adják tovább ezeket, úgyhogy az információ kiszivárgását máshol kell keresni... Az egyik módszer, amelylyel a hackerek levadászák jelszavainkat, az úgynevezett „keylogger” programok bevetése. Mi magunk persze nem telepítünk ilyet a gépünkre, és valószínűleg a hacker sem személyesen rakja fel, hanem más, furmányosabb módokon. Bizonyos honlapokat látogatva például valamilyen linkre klikkelve kerül fel az aljas kis program, amely aztán minden leütött betűdet rögzíti, és elküldi a hackernek, akinek ezek után már csak meg kell találnia, hogy a „World of Warcraft” program indítása után milyen betűket, szavakat gépteltél be. De spamben is érkezhettek ilyen billentyűnaplózók: egyes típusoknál elég, ha csak megnézed a levelet, és a keylogger már fel is került a gépedre! A másik megoldás technikailag kevésbé agyafúrt, inkább a hiszékenysé-  
günkre alapoz. A felhasználó ugyanis kap egy állítólagos e-mailt a Blizzardtól, vagy akár a Valve-től (mindkettő megtörtént eset), amely arra „figyelmeztet”, hogy azonnal adjuk meg felhasználóneveinket és jelszavunkat, különben az accountunkat törölni fogják. Természetesen a levél nem a Blizzardtól, hanem egy hackertől származik, aki mindenféle hivatalosnak tűnő e-mail formákat és fordulatokat felhasználva igyekszik hozzájutni féltve őrzött kódjainkhoz. Ezt a módszert „phishingnek” hívják, és a Blizzard, a Valve, valamint más népszerű online játékszerveket is fenntartó cégek szerint is ez az egyik legkomolyabb kárt okozó tevékeny-

ség, amellyel accountokat lopnak a gyanútlan és hiszékeny felhasználóktól.

### MIT LEHET TENNI?

Az a legriasztóbb az egészben, hogy azok az ismerőseim, akiknek betörték az accountjára, teljesen tisztában voltak ezekkel a veszélyekkel: nem ültek fel semmiféle levélnek, nem mentek gyanús site-okra, nem töltöttek le semmilyen gyanúsnak tűnő állományt, a hackernek mégis sikerült betörnie hozzájuk. Ezek tükrében igazából százszázalékos módszert nem tudunk mondani. Én személy szerint egyfolytában használom és frissítem a *GameStar*hoz adott NOD32-es vírusvédőt, de emellett még fent van nálam az egyik legismertebb és leghatékonyabbnak tartott spyware-t figyelő és kiírtó program is. Több „szem” többet lát, ugye :). Érdekes még külön \*.doc állományban tárolni jelszavunkat, és nem mindig beírogatni, hanem inkább [Ctrl]+[C], [Ctrl]+[V]-vel bemásolni – ez is csökkenti annak az esélyét, hogy egy keylogger le tudja menteni, amit folyton begépelünk belépéskor. Igaz, ilyenkor célszerű azért nem valami túl feltűnő helyre, „password.doc” néven elmenteni, mert ha esetleg más módon törnek be a gépedre, akkor úgy gyerekjáték lesz megtalálni... „Az embereknek gyanakodniuk kell minden olyan levélre, amely nem a blizzard.com e-mail címről jön, vagy olyan honlapra akar továbbküldeni, amely nem blizzard.com,

worldofwarcraft.com vagy wow-europe.com – hangsúlyozta egy Blizzard-szóvivő. – Ha nem bízol egy levél hitelességében, akkor inkább küldd tovább a billing@blizzard.com címre, és te magad semmiképpen se válaszolj, majd mi ellenőrizzük, hogy tényleg hiteles-e az üzenet.” Arra a kérdésre, hogy a cég hogyan igyekszik elkapni ezeket a csaloakat, a szóvivő ezt felelte: „A Blizzard aktívan dolgozik azon, hogy a vásárlóink elleni csalásokat és visszaéléseket kiküszöbölje, és rendszeresen tájékoztatja a játékosokat az új biztonsági intézkedésekről.” (A Valve nem reagált semmit a megkerdezésre.) Reméljük a legjobbakat (mi mást tehetnénk?) – mindenesetre az örök igazság ide is passzol: „Trust no one, always watch your back...”

**Bad Sector**





# THE CROSSING



**ORSNÉZET**

**GÓRIA**  
SPLAYER-FPS

**VEZET**  
ERNATÍV PÁRISZ

**Ó**  
E

**ESZTŐ**  
NE STUDIOS

**JELENÉS**

**ESZTŐI PORTRÉ**

ny tapasztalt, csúcso-  
francia) programozó  
en fogta magát, és  
lakította az Arkane  
t. A 2002-es Arx  
s után a nagy dobás a  
ttal kötött szerződés  
án létrejött Dark  
ah volt: A The Cros-  
s most újabb előrelépés  
részükről.

**RSLINK**  
**304**

Teljesen megszokott jelenség, hogy egy készülő játékot alkotóik a „forradalmi” kifejezés különböző szinonimáival minősítenek. Ezen általában csak jót röhög az ember, bizonyos esetekben viszont nem. . .

**A**z előbbi kivétel természetesen azokra az esetekre vonatkozik, amikor a fejlesztőgárdát olyan jelentős alakok fémjelzik, mint például a *Dark Messiah of Might and Magic*-et összeűtő Arkane Studios, vagy a *Half-Life 2* művészeti vezetőjeként nevet szerzett Viktor Antonov. Avatottabb szemek számára egy-egy név többet kell, hogy mondjon ezernyi képnél, éppen ezért a *The Crossing* kapcsán joggal remélhetünk valami szokatlant, izgalmasat, újat.

**NA DE MI VAAAN?!**  
Mi ez a *The Crossing*? – vetődik fel a kérdés teljesen jogosan a kíváncsi gamerben. Rögtön az elején szögezzük is le, hogy műfaját tekintve a *The Crossing* tulajdonképpen nem lesz több, mint egy érdekes sztorival megáldott FPS. Végiglövöldözünk egy rakat pályát, kicsinálunk egy valagnyi ellenséget, és az egészből kerekedik majd egy szép, összetett történet. Állítólagos forradalmisága gyakorlatilag egy ötletes újítás-

ban rejlik, amelyben ötvözik a sztoriorientált egyjátékos módot az online játékkal. Stílusosabban szólva: keresztetik a kettőt. Mindez annyit jelent, hogy a single player játék során feltűnő ellenségeinket ezúttal nem a gép irányítja, hanem hús-vér, gondolkodó emberek. A koncepció tehát nem valamiféle kicsinósított multis játékmódot takar, és nem is egy szimpla kooperatív módot. Ehelyett egy valóban újszerű, különleges játékményt igyekeznek kreálni,

KÖVEK, AUTÓK, BALHÉ



A történelem kimeríthetetlen ötlethez a játégyárosok számára, de bármilyen nagy is a hasonlóság, a *The Crossing* alkotói állítják: nem a 2005-ös francia zavargások adták nekik az ötletet. Antonov elbeszélése szerint ő maga éppen Párizsban járt, amikor a nagy port kavart külvárosi balhé kitört, de akkor már a játék sztorija készen volt. Fel is hívta Colantonio-t, a későbbi producere, akinek állítólag örömmittan újságolta: „Ugyanaz zajlik, mint a történetünkben!” Szerencsére azért nem egészen.

melyben az utunkba kerülő ellenfelek végre olyan intelligenciával bírnak, melyet programozni aligha lehetne. Molyan marketingvezérelt terminusok is születtek már ennek a technikai megoldásnak a megjelölésére, ezeket értelemszerűen maguk a fejlesztők találták ki. Fantáziájuk ezen a fronton sem hagyta őket cserben, így hát készülő üdvöskéjüket előszeretettel hívják „crossplay shooter”-nek, no meg „crossplayer-FPS”-nek, remélve, hogy a zsongant a játékos közönség is mielőbb megtanulja. Mindenesetre legalább az látható, hogy a játéktechnikai ígérek egyértelmű tudatossággal, következetességgel párosulnak, s már csak ezért is joggal bízhatunk egy majdani komoly sikerben. Tulajdonképpen már a játék címe is az igényesség egyfajta bizonyossága. A „crossing” – szójáték, mely utalhat egyrészt arra, hogy a sztori szerint eltérő, alternatív világok keresztezik egymás útját a történelemben, másrészt pedig

lekapcsolta a templomos lovagokat, hogy lenyúlja a rend kemény munkával s háborúskodással megteremtelt anyagi javait. Nos, ez a történelmi esemény a fejlesztők szerint máshogy is elszülhetett volna, például úgy, hogy a templomosok kapcsolják le Szép Fülöpöt, és nyúlják le az ő trónját. Az egyik alternatíva szerint tehát a lovagok a mai napig Párizs urai, és az elmúlt hétszáz év is ennek megfelelően alakult. A másik világ ehhez képest sokkal inkább emlékeztet a mai állapotokra. Itt azonban a külvárosi tömegek elégedetlensége (melyre a valós, 2005-ös események is alapot szolgáltatottak) megdönti a legitím kormányzati rendszert, s Franciaországba hullad. Az így kettévált történelem tehát különböző világokat eredményez, mely világok századokon át, egymással semmilyen szinten nem is érintkezve, noha ugyanazon helyen

vagy a lovagok irányította stabil, de elnyomó éra semmisüljön-e meg. A történet poénját persze még akkor sem lehetnének le, ha akarnánk; a végkifejlet kapcsán ugyanis kizárólag annyit árultak el, hogy – mint a legtöbb esetben – itt is politikai manipulációk húzódnak meg a háttérben.

PARIZER. SZÉP ÉS FINOM

Bármilyen szórakoztató történetet is agyaljanak ki az ebben érdekelt, azért nyilvánvaló, hogy az egységes képi világ, a lebilincselő hangulat és a hitelesség alapvetően szükséges egy játék sikeréhez. Viktor Antonov, aki a *Half-Life 2* egyik „nagyembere” volt, meglehetősen biztató részleteket árult el a két Párizs megalkotásának munkálatairól. A templomos lovagok által irányított város esetében sokkal inkább arra törekedtek, hogy hiteles képet fessenek, és hihetővé, a lehetőségekhez képest realizitkussá varázsolják a környezetet. Az emberek így várhatóan nem valamiféle archaikus óangol nyelvet beszélnek (no és nem is ófranciát...), és bizonyára lovagi tornákat sem vívnak majd kopjával, meg láncos buzogánnyal. Ehelyett inkább az öltözékekben és a szimbó-

lumokban ötvözik a modern dizájnt a jellegzetesen középkori stíuselemekkel. Tehát a piros kereszt bizonyára előfordul majd, csak a bádogember, akin rajta lesz, nem egy lóról fog leszállni, hanem inkább egy autóból ki... Már-már zavarba ejtő tény az is, hogy a városképek, a környezet arculatának a megalkotásakor milyen sok, bagatellnek tűnő részletet vettek figyelembe. Például elgondolkodtak azon, hogy miként festene ma Párizs, ha soha nem történt volna meg az első világháború. Mennyivel több fém alapanyagot használtak volna fel az épületekben, s mindez hogyan befolyásolta volna a francia építészetet, ezzel együtt pedig a főváros látképét. Egy szó mint száz, az esztétika borítékolhatóan a játék egyik erős oldala lesz.

A LÉNYEG: LÖVÉS

Alaposság ide vagy oda, a fentiek csak akkor fognak bárkit is érdekelni, ha az a bizonyos játéktechnikai újítás, ha úgy tetszik „crossplay” valóban népszerű lesz, és egyáltalán működni fog a gyakorlatban. A nagyjából 40 fős stáb ugyanis a tesztelés során nyilvánvalóan nem tudja modellezni azt a helyzetet, amikor a játékosok tömegei élesben kenik egymást a szervereken. Ezt maguk

» A TÖRÉS AKKOR KELETKEZETT, AMIKOR SZÉP FÜLÖP KIRÁLY LEKAPCSOLTA A TEMPLOMOS LOVAGOKAT «

éppen arra a hibrid játékménetre, amelyet megteremteni szándékozik. Sőt, a „kereszt” szó vonatkozhat a templomos lovagokra is, akiknek egyébként is kiemelt szerepük lesz a kalandokban. Jól kitalálták, na!

KERESZT, VAGY AMIT AKARTOK

Az egymással párhuzamosan működő, alternatív világok képzete csakúgy nem számít újdonságnak a játékvilágban, mint ahogy nem számít annak az irodalomban és a filmtörténetben sem. Az Arkane készülő játéka Párizs sorsának két, egymástól eltérő, fiktív alakulását vázolja fel, és kapcsolja össze egy érdekesnek ígérkező sztoriban. A történelmi törés akkor keletkezett, amikor 1307-ben Szép Fülöp király

léteznek, s ugyanazon időben. Ez az állapot azonban hirtelen megváltozik, amikor a két világ „közeledni” kezd egymáshoz, és az egyik Párizs bizarr jelenségek kíséretében elkezdi feltűnni a másik Párizs lakóinak szemei előtt. A két világ „összeüt-közik”, és furcsa, misztikus átjárás kezdődik a térben. Az anarchia még nagyobb anarchia lesz, és a helyzet csak úgy oldódhat meg, ha a két univerzum valamelyike elpusztul. Főhősünkkel egy ilyen abszurd helyzetet kell valamiképpen megoldanunk, s egyben döntenünk afelett, hogy a káoszba torkollott szabadság világa



Na innen már hazatalálsz

is elismerték, és – ahogy Raphael Colantonio, a producer fogalmaz – sok dolguk van még azzal, hogy a játék egyensúlyait beállítsák. Sőt! Mint a későbbiekben látni fogjuk, megannyi fontos részletről még egyáltalán nem született döntés a berkekben.

Ami biztos, hogy kétféle játékos lesz. Egyrészt lesznek azok, akik megpróbálják átverekedni magukat az alaptörténeten, pályáról pályára, küldetésről küldetésre. Ők lesznek az „elitek”, és nehézségeik leküzdését elősegítendő, erősebb fegyvereket, ütősebb páncélokat, több életerőt kapnak. Velük szemben állnak majd azok, akik szórakozásból vagy akár pusztán gonoszszágból mindezt meg akarják akadályozni.

Ők a „skirmish” játékosok. Utóbbiak nyilvánvalóan többen lesznek, egyben gyengébbek is, hiszen ahhoz, hogy valaki élvezni tudja az egyjátékos módot, kell egy rakás ellenfél is, akit széjjelzúzhat. A skirmish játékosok számára pedig – a tervek szerint legalábbis – éppen az jelenti majd az élményt, hogy erejüket összeadva, nehéz harcok árán leterítik a

náluknál jóval erősebb ellenfelet, ezzel megakadályozva, hogy az végignyomhassa az adott küldetést.

Bár én a magam részéről bizakodó vagyok, egyelőre abszolút nem tudom eldönteni, hogy az ötlet mennyire életképes. Egyrészt kockázatos, hiszen a játékosok viselkedése szinte kiszámíthatatlan, és ki tudja, hogy trükkökkel vagy szimplán jó csapatmunkával nem teszik-e lehetetlenné a pályák végigjátszását. Másrészt viszont az új megoldás, az újszerű élmény komoly tömegeket vonzhat a szerverekre. Egy dolog mindenesetre tagadhatatlan: a mesterséges intelligencia pótlására ennél jobb módszert még nem találtak ki. A legfullosabban leprogramozott MI sem lehet képes arra, amire a neten lövöldözős milliós közösség.

### CROSS-PLAYING-FIRST-PERSON-SHOOTER

A siker természetesen nem pusztán a jó ötleteken, hanem legalább annyira a kivitelezésen és az apró részletek frappáns

megoldásán is múlik.

Várhatóan rengeteg problémát okoz majd például az egyjátékos kampányt játszó elitek és az ő elpusztításukra vállalkozó „skirmish” játékosok tűzerejének, páncélatának összehangolása. Hiszen nem lenne szerencsés, ha az elitek számára lehetetlenül nehéz lenne a küldetések végigszelvése, másrészt viszont az akadályozók kedvét is könnyen elveheti, ha úgy hullnak a pályán, mint marhák a vágóhídon. Az egyensúly egyik fontos faktora az is, hogy a szervereken mennyi embert engednek egymásnak, és persze milyen

sítményüknek megfelelően magasabb rangokat kapnak, de arról még nem született döntés, hogy a szintlépés jár-e bármilyen konkrét változással, esetleg új fegyverekkel vagy növekvő képességekkel.

A játék persze nem merül ki ennyiben. Ha a dolog nagyon nem működne, esetleg éppen nincsen egyetlen elit játékos sem, aki szeretne egy adott pályát lejátszani, még akkor is van egy B terv. Tudniillik kétféle játékmód lesz. Az egyik típus a hagyományos online multiplayerhez biztosít terepet, pörgős, antigonoldokodós játékmóddal, többféle ismert

## » A MESTERSÉGES INTEL-LIGENCIA PÓTLÁSÁRA ENNÉL JOBB MÓDSZERT MÉG NEM TALÁLTAK KI «

arányban. A készítők szerint egy olyan játékosra, aki a történet mentén halad, jutnia kell legalább három-négynek, aki az ellenséges rendőrök vagy katonák bőrébe bújik. Ha azonban több „elit” játékos vállalva küzd kooperatív módban, akkor nyilvánvalóan ennek arányában van szükség ellenséges katonákra, rendőrökre is.

Emellett pedig gondoljunk csak bele: lenne-e kedvünk nekimenni egy pályának akkor, ha nem a főszereplőt alakítjuk, hanem Szabó három honvédet, akit a hős torkon lő az első minutumban. Nyilvánvalóan kérdéses tehát, hogy a játékosokat mennyire vonzza majd ez a „mellékszerep”, és a készítők mivel csábítják őket arra, hogy ezt az oldalt is kipróbálják. Az szinte bizonyos, hogy az online játék során a karakterek a telje-

szabályrendszerben (itt feltehetően zászlólopkodásra vagy bázisfoglalgatásra kell gondolni). A másikban viszont a fentebb vázolt „elitek vs. skirmisherek” felállás lesz a képlet. De amikor éppen senki nincs, aki a sztori módot szeretné játszani, akkor a skirmisherek ugyanúgy egymásnak mehetnek, mint egy szimpla deathmatch küzdelemben.

A helyzet tehát némiképp bonyolult, és az alkotógárda néha az apróságnak tűnő gondokkal is komoly zűrzemlést vív a fejlesztés során. A producer, Raphael Colantonio elmondta többek között, hogy amikor a történetben haladó játékos éppen egy bejátszáshoz vagy scriptelt beszélgetéshez ér, a rendőröket alakító ellenfelek bele tudnak rondítani a jelenetekbe, és ezzel tönkreteszik a játékelményt. Ennek a megakadályozása is egyike a számtalan problémának, melynek megoldása egyelőre várát magára.

### A HÚZÓNÉV: VIKTOR ANTONOV?

Viktor Antonov neve egyelőre a játékosok jelentős része előtt ismeretlen, de ha így folytatja, hamarosan az egyik húzónév lehet a játékiparban. A szakmában már komoly elismerésre szert tett szakember hírnevét olyan játékokkal alapozta meg, mint a Redneck Rampage vagy a Kingpin. A Half-Life 2-ben művészeti vezetőként ténykedett, s a Dark Messiah óta az Arkane Studiosnak segít a The Crossing megalkotásában. Művészeti diplomáját a pasadenai egyetemen szerezte, animációs filmekben is

közreműködik, s mindemellett a Baden-Württemberg Filmakadémia vendéglelőadója.



Zárándoklat a francia építészet csúcsához



ÓLÓM VS. KARD

A két alternatív Párizs összemosása kiváló lehetőséget teremt a különböző civilizációk fegyvertípusainak vegyítésére. A lőfegyverek mellett persze komoly szerepet kap majd a közelharc is. A Dark Messiah készítőinek ebben komoly tapasztalataik vannak, de az ígéretek szerint a zúzás itt még annál is kidolgozottabb és brutálisabb lesz. Több mozdulat, több kivégzés lesz, előlről, hátulról, oldalról, felülről gypálhatjuk az ellent, és beépítenek olyan kombókat is, amelyekkel egyszerre több ellenséget is agyoncsaphatunk.



vonzó az éppen kalandjukat teljesítő játékosokra vadászgatni egy-egy jelentéktelen mellékszereplő kosztümjében, aki ráadásul összemérhetően gyengébb az ellenfelénél. Ami a vizuális oldalt illeti, erről van a legkevesebb biztos információ. Az apránként szállingózó képekből sok nem derül ki, és ennek kapcsán egyelőre a fejlesztők is csöndben vannak. Noha az eddig látott anyagok nem kápráztattak el bennünket, azért a megjelenítés minimum kielégítő lesz, hiszen mégiscsak egy Source-motor berreg majd a *The Crossing* alatt. Persze amikor mérlegeljük a látottakat, azt se feledjük el, hogy bár az ötlet az elmondások szerint már régen megszületett, azért a srácok a fejlesztésnek még egy viszonylag korai stádiumában járnak. Ezért ily kevés az infó, és ezért nincs még megjelenési dátum sem.

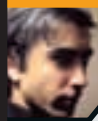
A MENEKÜLŐ EMBER

Vannak esetek, amikor az embernek szíve lenne azt mondani, hogy a siker borítékolható, mégis érzi: nagy kockázat lenne jóslásba bocsátkozni. Most is ez a helyzet. Tucatnyi részlet szól ugyan a *The Crossing* mellett, úgymint a tapasztalt fejlesztőgárda, az érdekes sztori, a bejáratott grafikai motor, és természetesen maga a cross-playing ötlet. Amikor az egész játékot annak egyetlen vonására hegyezik ki (nevezetesen az egy- és a többjátékos mód ötvözésére), amikor azt mondják, hogy lássuk, itt van valami, ami miatt ez a produkció forradalmi lesz, és több, mint korábban bármi, nos akkor a játék sikere is ennek az egy faktornak a sikerén múlhat. Persze ha minden klappol, és az újfajta játékrendszer a gyakorlatban is beválhat, akkor igen érdekes élményben lehet majd részünk. Érdemes eljátszani a gondolattal, hogy a húzósabb szituációkban mekkora tétje lesz majd annak, hogy osonva, csendben vadászunk-e le egy őrt, vagy hatalmas zajt csapva ropogtatjuk a géppuskánkat. Az első esetben ugye

problémamentesen átjutunk az adott szakaszon, a második esetben viszont a riasztó hangjára tucatjával ugranak majd elő a sarok mögül az ellenség bőrbe bújó játékosok, ülepünk széjjeldurrantásának feltett szándékával. Azért ez elég komolyan hangzik, lássuk be. A terminátorkodásért nagyobb árat

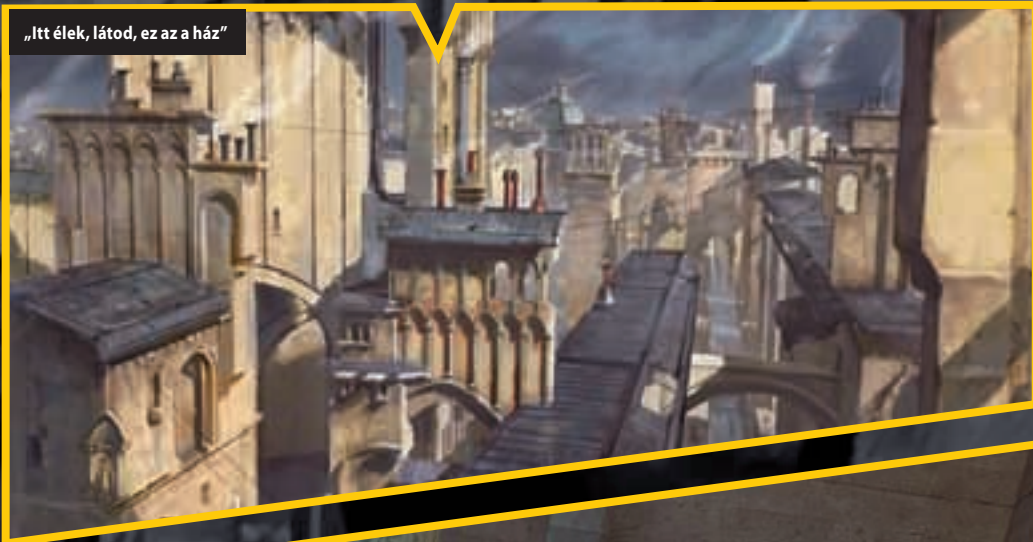
fizethetünk, mint valaha. Az ötletben tehát sok lehetőség rejlik, a kreativitás gyümölcsözőtt, és a *The Crossing* esetében – szerencsénkre – mindez komoly tudatossággal és nyilvánvaló profizmussal is párosul. A kérdés már tényleg csak az, hogy mennyire lesz az emberek számára

DUNCAN ELSŐ BENYOMÁSAI:



Ha ez az új „keresztjáték” ötlet bejön, akkor a hátán viheti a *The Crossing*-ot. Ha meg nem, akkor a hagyományos szempontok döntik el, mire érdemes.

„Itt élek, látod, ez az a ház”



Úton-állók



Ebben a mai világban már a motorokat is szuperhősök lopják

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



# INFERNAL

**ÁRSNÉZET**  
**EGÓRIA**  
 -A-HÁTAM AKCIÓN  
**NYEZET**  
 S, CSIPETNYI  
 ÁZÁVAL  
**Ó**  
 LOGIC  
**ESZTŐI PORTRÉ**  
 tropolis Software  
 éle játékstílusba  
 ekóstolt már az  
 során. Legutóbbi  
 áruk az Aurora  
 íng című FPS volt  
 októberében, ezt  
 e meg a Gorky  
 Beyond Honor  
 akció 2004 nyarán,  
 ötte szerepjátékok  
 tettek (Archangel),  
 y nem hozott túl  
 sikert.  
**RS LINK**  
**78**

**Első blikkre egy új köntösbe bújtatott Max Payne, ahol ugyan nincs bullet-time, de kapunk különleges képességeket. A hosszú kabátot felváltotta a tűzvörös felső. Főhősünk arca pedig állítólag hasonlít Bad Sectoréra.**

**P**ersze ennyire nem érdemes leegyszerűsíteni: a Playlogic műhelyében valami egészen jó készülődik. Ezt a megjelenés többszöri csúsza is alátámasztja, bár való igaz, hogy nem a késéssel kell mérni egy játék sikerét (lásd Prey).

net kidolgozottsága és a valóban pofás grafika is hozzájárul. A szuperképességekkel együtt pedig már pont annyi értékelhető jó jellemzőt számolhatunk össze, amely talán elegendő a sikerhez.

**RYAN MEGMENTÉSE?**

A történetet poénját nem lőnénk le most. Legyen elég annyi, hogy egy titokzatos főnöknek dolgozunk, aki majdnem a játék egészen végigvezet, irányít, utasításokat ad, amelyeket általában kénytelenek vagyunk végrehajtani. Ryan egy személyben fontos hírszerző ügynök, és maga az ördög is. Megbízója elég kemény kihívások elé állítja, s így igazán jól jönnek azok a hi-tech cuccok,

amelyek segítségére vannak. Ám amikor már ezek is használhatatlanná válnak, akkor jönnek csak a természetfeletti erők. Az iránybillentyűk (gyk.: előre, hátra, jobbra, balra) dupla lenyomására például az adott irányba vetődünk – s ami a legjobb: ez idő alatt testünk megszűnik létezni, vagyis szellemmé alakulunk, ami láthatatlanságot biztosít. És ez csak a legkézenfekvőbb szupertulajdonságunk. Életerőnk mellett manánk is van, amely természetesen folyamatosan töltődik, és azt felhasználva az éppen aktuális fegyverrel óriási sebzésre vagyunk képesek. Megölt ellenfeleinktől pedig elszívhatjuk a lélekerőt – meg minden egyebet is (pisztolytöltény, a tolvábjutáshoz szükséges biztonsági kártya), ami náluk van. A Psi-Opsban is láthatunk már telekinézist (tudatunkkal mozgatunk tárgyakat), ám itt a fizikai motor miatt ez sokkal durvábban néz ki. Később már teleportálni is tudunk. A fegyverek viszonylag bőséggel állnak rendelkezésünkre, főleg ha figyelembe vesszük, hogy mindnek van egy természetfeletti tulajdonsága is.

**AGEIA? MINEK?**

Az Infernalt nem nevezhetjük az Unreal Engine 3 valódi ellenfelének, de attól még nagyon jól néz ki. Ennek ellenére gépigénye meglepően alacsony



**Keblemre, pajti!**

**Nem mondták még, hogy neked nem való a szolárium?**



még akkor is, ha minden effektet bekapcsolunk. A tesztgép, vagyis Berkenye céges gépe ma már viszonylag átlagosnak nevezhető: 3 gigahertzes processzorral, 1 gigabájt DDR2-es memóriával és 256 megabájtos Radeon X1650-es videokártyával rendelkezik, s ezen a vason 1024-es felbontásban egyetlen röccenés nélkül, rövid töltési idővel szaladgált a játék, minden

# AMI SZÁMÍT

Olvasóink igencsak kritikus szemmel figyelték, hogyan teljesít az Infernal. Próbáltuk lágyítani a szívüket, de nem hagyták magukat, ami igazán szép dolog.



Minden OK, erre számítottunk!



A megvalósítás OK, de csak közepes



Ez nem jött be, többet vártunk!



**Olvasók:** A fizika sokat adott hozzá a realizmus-hoz. A továbbjutáshoz szükséges kulcs mindig a pálya másik végén van, a kártyákat, töltényeket pedig úgy kell „kiszívni” az ellenfelekből...

**GS:** Minek ide realizmus? A természetfeletti erők eleve nem arról szólnak, de az egyhangú küldetésekben mi is egyértelmű. De legalább sok jó skuló van. A teleportálás meg marha jól néz ki!



**Olvasók:** Nem lehet guggolni. Nincsenek jó kis kombók. Mire kétszer megnyomom valamelyik iránybillentyűt, hogy vetődjek, addigra már lelének...

**GS:** Unreal Tournamentben is többször kellett nyomni a vetődéshez a gombokat. Volt, akit idegesített is, hogy az oldalazásból véletlenül vetődés lett. Mivel itt külső nézetről van szó, a dolog egy kicsit tényleg idegesítőbb lehet.



**Olvasók:** Ugyan a misztikus történet kellően fenntartja az izgalmat, de nem fröcsög a vér, és a dobócsillag se áll bele az ellenfelek fejébe.

**GS:** Olvasóink minden bizonnyal nem Barbie-s játékokon nevelkedtek ☺. Biztos adnak majd ki az Infernalhoz is valami gore patchet, amit ha felteszünk, dőlni fog a vér, meg minden...



**Olvasók:** Kicsit több vér fröcsögött volna. A főhős tényleg hasonlít egy kicsit Bad Sectorra, csak épp tetkők nélküli ☺.

**GS:** Már megint a vér? Akkor már kezdjük érteni, Panyinak miért voltak akkora szemfogái... Azon viszont összeesztünk, hogy főhősünk nyakán tetkő vagy sebhely, esetleg tetkős sebhely vagy sebhelyes tetkő található ☺.



Tényleg felfedezhető némi hasonlóság Bad Sector kollégánkkal

effekt bekapcsolása mellett. A készítő nagyon büszké az Ageia chipek támogatásával is felvértezett fizikai motorra. A kártya nélkül is tanúi lehetünk például a levegőben szállingózó apró porszemeknek vagy épp az ellenfelek eltalálását követő, valóságosnak tűnő testrágásoknak. Olvasóink is egyöntetűen arra az álláspontra jutottak, hogy nem eget rengető a látvány, de az összképhez nagyon is jól passzol: nem vitték túlzásba, de ami kell, megvan – egyszóval majdhogynem tökéletes.

## MAJD NEM, DE MÉGSE

A fentiek voltak azok, amelyekkel valóban első látásra bárki felfedezhet. Jobban belemerülve azonban előtérbe kerülnek a hiányosságok. A pályák kidolgozottsága kis túlzással sem nevezhető gazdagnak – bár ez nagyrészt annak köszönhető, hogy a gyors játékmenetben nem azzal foglalkozunk majd, hogy végignézzük a nem létező tablóképeket a falakon, szagolgatjuk a virágokat a házak sarkában, vagy épp a lemenő nap sugarait élvezzük egy mediterrán hangulatú, tengerpartra néző apartmanban. Ezek tehát mind hiányoznak az Infernalból, de a környe-

zet még így is viszonylag változatosnak mondható, csak sajnos ritkán kerülünk új helyszínre – addig pedig maradnak az egyhangú folyosók, majd a nagyobb kültéri helyek, és így tovább. A zenéről

ugyanaz mondható el: önmagában nagyon hangulatosak ezek a zúzós, mégsem túl kemény muzsikák, ám egy idő után unalmassá válnak az adott pályán. A mesterséges intelligenciáról a

fejlesztők csak jókat mondtak nekünk, ám a gyakorlatban ezt nem igazán tudták megmutatni. Mivel azonban általában többen vannak, így épp elegendő erőfeszítést igényel velük bajlódni... ☺

## PLAYER 1



**Név:** Colnár „Cok3” Tamás  
**Kor:** 18  
**Foglalkozás:** Tanuló  
**Lakhely:** Budakalász  
**Kedvelt játékok:** Akció, FPS, kaland  
**Most ezt tolja:** Rainbow Six: Vegas  
**Örök kedvenc:** Max Payne  
**Mi a célod az életben:** Jó kérdés... boldogan akarom leélni ☺

### Vélemény

A sztori egy kicsit sablonos, mégis sikerült érdekesre csúszni-csavarni. A megjelenítés kellemesnek mondható: HDR, fizika, éles textúrák, sőt a beállítások is elég jól skálázhatók, mindent ki-be kapcsolhatunk, gépünk teljesítményének megfelelően. A játék menüje alatt szóló muzika fülbemésző, kellőképp passzol a hangulathoz. Az irányítás sincs túlbonyolítva. Összességében: aki kedveli a Max Payne-féle osztást, hentes, annak kellemes órái lesznek.

## PLAYER 2



**Név:** Horváth Dániel  
**Kor:** 20  
**Foglalkozás:** Hallgató  
**Lakhely:** Pécs  
**Kedvelt játékok:** Versenyzős, akció  
**Most ezt tolja:** SWAT 4, Moto GP 3  
**Örök kedvenc:** GTA 3  
**Mi a célod az életben:** Szintidő alatt teljesíteni az egyetemet.

### Vélemény

A játék izgalmasan indul, de aztán jön a kártyavadászat és a lelkek folyamatos kiszippantása, amely ellopítja a hangulatot. A realizmus és a fizika egészen élethű lett, a grafikai megvalósítás pedig valóban látványos. Kicsit furcsa, hogy egy oldalra vetődésnél láthatatlanná válunk, de legalább hasznos. A zene egy idő után kezd idegesítővé válni, annak ellenére, hogy nagyon jó.

## PLAYER 3



**Név:** Panyiczky Péter  
**Kor:** 20  
**Foglalkozás:** Hallgató  
**Lakhely:** Budapest  
**Kedvelt játékok:** RPG, akció, kaland  
**Most ezt tolja:** WoW: The Burning Crusade, Rayman RR  
**Örök kedvenc:** Baldur's Gate sorozat  
**Mi a célod az életben:** Saját multinacionális cég

### Vélemény

Akciójátékok közül sokkal jobban szeretem a belső nézetes lövöldözős játékokat a nézd-a-hátam típusúaknál, de azért ebben a stílusban is láttam már figyelemreméltó példányokat. Mivel kedvenc játékaim közé a történetorientáltak tartoznak, ezért az Infernal és minden más esetében ez az elsődleges szempont. Nekem maga a történet és a játékmenet a fontos, ami erre a tesztelt programra is igaz volt.

# SACRED



Igen kellemes kis akció-RPG volt a *Sacred*, amely annak idején sok *Diablo*-rajongónak megdobogtatta a szívét. Bár áttörő sikert azért nem aratott, de a német illetőségű *Ascaron* most mégis úgy döntött, hogy benevez egy második menetre...

**A**ncaria világában járunk, ahol a „T energia” mágikus „üzemanyagként” szolgál az egész birodalomban (csak nem az a német cég a szponzor? Tudjátok... tudjátok... –ender). Ez az energia mindig is a seraphimnak hívott angyali faj birtokában volt, ám használni igazából nem tudták. Egyedül a high elfek voltak birtokában annak a tudásnak, amellyel a T energiában rejlő mágikus erőt fel lehetne használni, ám mivel nem voltak hajlandók ezt a seraphimokkal megosztani, ezért kitért a háború. A nagy csetepa-téba aztán más népek is bekapcsolódtak, mivel felkeltette érdeklődésüket a T energia, és ők is birtokolni akarták azt a tudást, amellyel ki lehet aknázni ezt. A kegyetlen háborúk során aztán senki sem tudja pontosan, hogy mitől, de végül is megfertőződött a T energia, amelynek hatására a tisztaság bajnokait mind legyőzték, és szörnyek keletkeztek Ancaria földjén. Az energiáért való gyilkos küzdelem azonban egy csöppet sem hagyott alább...

## A HATHATÓS HATÁS

Összesen hatféle különböző lény közül választhatunk majd a játék elején: mindegyik másféle játéktípust és harci képességek kombinációját igényli. Csakúgy mint az MMORPG-kben, mindegyik karakter más kezdőhelyről indul, de személyes motívációik és történetük is különböző. Mindegyiküket három különböző „aspect”-en keresztül fejleszthetjük tovább. Természetesen megtehetjük, hogy hősünket egyetlen ilyen aspecten keresztül fejleszthetjük tovább, de akár kombinálhatjuk is a különböző képességeket. Az aspecteken kívül pe-

### GYORSNÉZET

**KATEGÓRIA**  
AKCIÓN-MMORPG

**KÖRNYEZET**  
FANTASY

**KIADÓ**  
ASCARON

**FEJLESZTŐ**  
ASCARON

**MEGJELENÉS**  
2007 NYÁR

**FEJLESZTŐI PORTRÉ**  
Az *Ascaron* régi kiadóként sokféle játék mögött áll, ám a *Sacred*-et fejlesztő csapat eddig leginkább csak az alap *Sacred*-en és a különféle kiegészítőin, Gold kiadásain dolgoztak.

**GYORSLINK**  
**1293**





**Na halljam, ki stírólte a fenekemet, miközben háttal álltam?**



## A HIGH ELF RÉGIÓ

Bár rengeteg helyszínt láthatunk majd kalandozásaink során, az Ascaron eddig csak a high elf vidékre engedett bepillantani. Ez a régió két különböző részre lesz felosztva: a kezdőterületre és a fővárosra. A készítők rendkívül büszkék arra, hogy még az is 20 percre telik, ha az egész régiót úgy járjuk be nyugattól keletig, hogy nem állunk meg harcolni, nem térünk le sehol, nem hajtunk semmilyen küldetést végre, csak lovagolunk egyenesen előre. Tehát hatalmas vidékeken kalandozhatunk mindjárt a játék elején. Az itteni kezdőterület azok számára készült, akik high elf karaktert indítottak. Mivel mindegyik karakternek más kezdőterülete lesz, így már csak azért érdemes sokféle hóst kipróbálnunk. Maga a high elf kezdőterület a

reneszánsz Olaszország világát idézi fel: napsütötte és poros apró kis falvak, mediterrán környezet, gazdag búzamezők, sűrű zöld erdők. Az egyszerű elfek parasztházakban élnek, a nemesek pedig fényűző palotáikban. Bár általában mindenhol béke honol, bizonyos vidékeken felégették a földeket és lerombolták a falvakat a különféle hódítók és betolakodók. Az elfek rendkívül büszke és rátári népek, az embereket például nem nagyon fogadják be, legfeljebb alantas munkára használják azokat, akik erre hajlandók. Azok az emberek, akik ki tudtak törni a szolgasorból, kisebb közösségekben élnek, de jól tudják, hogy az elfek törvényei sohasem védik meg őket semmitől, így eléggé ki vannak szolgáltatva nekik...

dig különleges, személyre szabott harci képességeket is felvehetünk, illetve a négy különböző talentfának köszönhetően még jobban specializálhatjuk kis kedvencünket. Ezeket a harci képességeket (összesen nyolcféle lesz belőlük) egyébként a játék során többször is megváltoztathatjuk. Úgy tűnik tehát, hogy a felülnézetes akció-RPG játéktílust leszámítva koránt sincs arról szó, hogy pusztán egy mezei *Diablo*-klónnal lenne dolgunk, hiszen ennél komplexebb képességrendszerrel nehéz kitalálni...

## SERAPHIM, AZ ANGYAL-NINJA

A hatféle új népből eddig sajnos csak a seraphim tulajdonságai és képességeibe nyerhettünk bepillantást. Ezek az elegáns és akrobatikus lények egy misztikus világból származnak, amelyet a tudomány és a technológiák használata jellemez leginkább. A seraphim könnyű fegyverekkel küzd, cserébe viszont a technológiáit maximumán ki tudja használni. A seraphimokat az istenek választották ki azért, hogy megvédjék Ancaria birodalmát a veszélyektől és katasztrófáktól. Ezt az önzetlen feladatot azonban sokan megelégtették közülük, és ahelyett, hogy a Káosz erőitől óvni a világot, egyre inkább saját igé-

nyek kerültek előtérbe. Manapság már csak néhányan törődnek a régi hitvallásukkal... A seraphimok külsőleg igencsak kecses lények: elegáns és finom külsővel rendelkeznek. Szigorú tekintettel figyelik a körülöttük lévő világot, a szempillájukat viszont nem tudják rezgetetni, mert olyanjuk nincs. A legérdekesebb külső tulajdonságuk azonban a hatalmas szárnyuk, amely arra szolgál, hogy halálos fegyverként használják, és védje is a testüket.

## ÚJ SZÉPSÉGEK

A *Sacred 2*-höz egy teljesen új fajta motort használtak fel. Az egész világot magas felbontású különleges textúrákkal, „nubs”-ekkel fedték be. A felületek teljesen realiztikusnak tűnnek, és szinte sehohol sem lesznek majd monoton, ismétlődő felületek. Ez jellemzi majd a dungeonokat is: éles kontrasztok és gazdag színek fognak dominálni, a textúrákhoz vertex shadereket használnak. De sokkal kidolgozottabbak lesznek maguk a figurák is: természetesen sokkal magasabb poligonszámmal izzasztják le majd videokártyánkat, de a karakteranimációk száma is nagyjából kétszer annyi lesz. A készítők külön figyelmet szenteltek az érzelmek kifejezésére, amelyeket az NPC-k mozgulatain keresztül láthatunk. De ez még mind semmi! A készítők az egyszerű városalakók vagy falusiak életének mindennapjainak apró részleteit is ábrázolni fogják. Például olyan életből elcsent kis jeleneteket láthatunk, mint például azt,

ahogy a festők dolgoznak a képeiken, a tolvajok elcsenik a derék polgárok erszényeit, a gyerekek játszanak az utcán és még sok minden más olyan részletet is, amelyet tényleg azt érezzük, hogy él körülöttünk a *Sacred 2* világa. Mindezek mellett pedig külön látványos effekteket láthatunk majd. A szél fújja a faleveleket és a mezőkön a fűszálakat, a hegyekről kövek gurulnak le, ahogy felfelé igyekszünk rajtuk, de nem maradnak el a tüzeffektek sem: ha például egy tűzlabdát repítünk gyúlékony közegbe, akkor láng-ra lobbán a környezet, és a rag-doll effekt is részét képezi majd a játéknak.

érezzük azt, pusztán egy újabb *Diablo*-val van dolgunk. A minden ízében kidolgozott hangulatos fantasy környezet remélhetőleg még azokat is elvarázsolja majd, akik kicsit unják már ezt a miliót. Az aprólékosan kidolgozott képességrendszer pedig az igazi szerepjátékosoknak szerezhet örömet. Mi mindenesetre szeretettel várjuk – kár, hogy csak 2008-ban játszhatunk majd vele...

## GYÍPACI

A lovon ülés és arról harcolás már a *Sacred*-ben is szerepelt, viszont ezt a ficsórt más RPG-ben nem nagyon használták (legalább is a lóról csatázást), úgyhogy jó hír, hogy a *Sacred 2*-ben ismét találkozunk ezzel. A pacíknak a közel- és távolharcban egyaránt szerepük lesz, és a derék hátsókat különféle speciális tárgyakkal tudjuk tápolni, hogy minél hatékonyabbak lehessünk.



**A seraphimoknak a névhasználat ellentétére nincs köztük Ló Szerafinhoz, Lázár Ervin kék paripájához...**

## BAD SECTOR ELSŐ BENYOMÁSAI:



A *Sacred* jópofa akció-RPG volt, rengeteg remekül alkalmazott ficsórel, de én egy kicsit sterilnek éreztem. A folytatáshoz viszont ismét nagy reményeket fűzök.

## SOKKAL TÖBB, MINT DIABLO-KLÓN...

Az Ascaron láthatólag apaitanyait bele fog adni, hogy ne



**Ejnye-bejnye, a gonosz kis kobold hátulról cserkészi be harc közben a seraphim leányzót...**

# HÍRES SCI-FI ÍRÓK SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK TERVEZÉSÉBEN IS JELESKEDTEK!

**Douglas Adams, Michael Crichton, Arthur C. Clarke, Ray Bradbury, Clive Barker...** Nem egy utolsó névsor. Főleg, ha arra gondolunk, hogy e kitűnő sci-fi írók számítógépes játékok tervezésében is jeleskedtek!

**J**ó számítógépes játékok írni igazi művészet (még persze sok lóvé, és legalább annyi idő) – ezt ma már senki sem vitatja. Az is kézenfekvő, hogy a játékokat elsősorban a két legközelebbi művészeti ág, a film és az irodalom ihletli. A sikerfilmekhez hasonlóan a bestsellerek is nagyszerű alapanyagot kínálnak a tervezőknek, épp csak át kell „játékosítani” őket. Érthető módon elsősorban híres sci-fi, fantasy és kalandregények öltöznek digitális köntösbe (...habár érdekes lenne mondjuk, a *Bűn és bűnhődés* FPS- vagy a *Háború és béke* RTS-változatát látni...). Számos bestsellerszerző azonban nem elégedett meg azzal, hogy viszontlátja kedvenc főhőseit a monitoron, és maga is aktívan bekapcsolódott a játékkészítésbe. Főleg kalandjátékokat írtak, de akciójáték, sőt FPS is született már nagy író „tollából”.

## JÁTSZD ÚJRA, DOUGLAS!

Douglas Adams *Galaxis útikalauz stopposoknak* című regénye sokunk bibliája. A jó öreg Dough bácsi (a túlvilágon se feledkezz meg a törülközőről!) művészi karrierje rövid volt, de tartalmas: regényírás mellett rádiójátékokban is szerepelt, felbukkant néhány Monty Python show-ban, fellépett a Pink Floyd együttesel, és ő adta a zenekar *Division Bell* albumának a címét. (Halála után 24 balkezes gitár maradt a gyűjteményében). Érthető, hogy ennyire „melóba” belefért egy kis játékírás is. A nyolcvanas évek egyik legmenőbb já-

tékszoftver-fejlesztő gárdája az amerikai Infocom cég volt. Az „interactive fiction” nevű műfajt, amely az irodalom és a kalandjáték sajátos ötvözetét jelentette, tulajdonképpen ők tették népszerűvé. A szöveges kalandjátékokról mint a jövő egyik lehetséges új művészeti ágáról akkoriban olyan lapok cikkeztek, mint például a *New York Times*. Az Infocom egyik legnagyobb sikere az eredetileg rádiójátéknak indult, majd „pentológivá” terebélyesedett *Galaxis útikalauz stopposoknak* kalandjáték-változata volt. Az 1984-es progit Douglas Adams a zseniális Steve Meretzkyvel együtt írta. (Őt amúgy a PCGamer nemrégiben minden idők 25 leghíresebb játékkészítője közé választotta.) A *Galaxis...* játék-változata lényegében a regényt követi: a kispolgári Arthur Dent, házának lerombolása után bizarrabbnál bizarrabb űrkalandokba keveredik, amelyek végén meg kell találnia Magrathea legendás bolygóját, illetve vissza kell térnie a Földre. A játékban találhatjuk minden idők talán legnehezebb fejtörőjét, a Babel-hal puzzle-t, amely olyan hírhedtté vált, hogy az Infocom egy pólot kezdett nyomtatni „Megoldottam a Babel-hal fejtörőt!” címmel. A cég egyébként híres volt azokról a meglepetésekről, amelyeket a játékdobozokba rejtettek. A *Galaxis...* esetében a számos meglepi között szerepelt egy „Ne ess pánikba!” feliratú piros gomb, amely a regény egyik legismertebb poénjára utal. Douglas Adams második infocomos kalandjátéka a *Bureaucracy* címet visel-

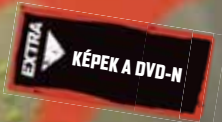
te. A Monty Python-os hangulatú programban a szerencsétlen játékosnak a bürokrácia pokoli útvesztőit kellett végigjárnia lakcíme megváltozása miatt. (A játékot állítólag Douglas Adams egy hasonló, személyes élménye ihlette). Frusztrációs szintünket egy vérnyommérő jelezte: ha ez 200/180 fölé emelkedett, elpatkoltunk. A csomagolásban ezúttal olyan ajándékok szerepeltek, mint pl. egy többoldalas nyomtatvány, melynek indigós másolatain abszurdabbnál abszurdabb kérdésekre kellett felelni. Douglas Adams *Starship Titanic* című kalandjátéka 1998-ban jelent meg. Az erősen *Myst*-ihlette programban egy óriási űrhajó szétrombolódott központi számítógépét kellett rendbe hozni. A meglehetősen gyengus játékból regény is készült, amelyet a nagy haver, a Monty Python-os Terry Jones írt. Douglas Adams a *Galaxis...* második részén is elkezdett dolgozni, de halála miatt sajnos befejezetlen maradt a projekt. A BBC-nek köszönhetően azonban az eredeti progit grafikus Flash-változata újrajátszható: <http://www.bbc.co.uk/radio4/hitchhikers/game.shtml>

## RANDEVŰ ARTHURRAL ÉS RAY-EL

A klasszikus sci-fi irodalom két nagy öregjét, Arthur C. Clarke-ot és Ray Bradburyt is megbabonázták a számítógépes játékok. Arthur Clarke *Randevű a Rámával* című regénye 1973-ban jelent meg, és szinte minden jelentős sci-fi irodalmi díjat elnyert abban az évben. A játékból 1985-ben készült az első ka-

landjáték, amelyet tíz évvel később követett egy másik. A sztori mindkét változatban ugyanaz: a Földet egy hatalmas aszteroida közelíti meg, amelyről kiderül, hogy valójában egy óriási űrhajó. A játékosnak az Endeavor űrhajó parancsnokaként fel kell térképeznie az önálló életet élő, rengeteg meglepetést és veszélyt rejtő űrhajót, mielőtt az elhagyná a naprendszer. A két kalandjáték az adott korszak trendjét követi: az 1985-ös szöveges, és a sztorit állóképek illusztrálják, míg az 1996-os *Myst*-klón és interaktív mozi is. Ebben a változatban maga Arthur C. Clarke is felbukkan: ha elrontunk valamit a játékban vagy elakadunk, az író beszél a képbe, és iskolás tanár bácsit idéző modorban magyarázni és mutogatni kezd. (Adalék a „mutogatósdihoz”, hogy az író két évvel később, 1998-ban, nem sokkal lovaggá avatása előtt pedofília vádolták meg, amit nem sikerült soha bizonyítani.) Ray Bradbury, a másik sci-fi író veterán két remekművéből, a *Fahrenheit 451*-ből és a *Marsbéli krónikák*-ból is készült egy-egy játék. Az elsőt a *Rámá-t* is jegyző Trillium adta ki 1984-ben. Az anti-utópisztikus jövőben játszódó programban egy Guy Montag nevű fiatal embert alakítunk, akinek az a munkája, hogy könyveket éget. A főhős azonban rájön, milyen értékek rejtőznek az elpusztítandó művekben, és a hatalom ellen fordulva, egy illegális csoport segítségével menteni kezdi a kultúra becses kincsét. (A cím egyébként arra a hőfokra utal, amelyen a papír égni kezd.)

# RÓK TÉKAI



A Marsbéli krónikák-ból készült 1995-ös, meglehetősen harmatosra sikerült *Myst*-szerű játékban a vörös bolygó elpusztult civilizációja után kell nyomoznunk, és ezzel elejét kell vennünk a Föld megsemmisítésének. Arthur Clarke-hoz hasonlóan Ray papa is felbukkan ebben a játékban egy interjú erejéig.

## AZ AMAZONASON INNEN ÉS TÚL

A Trillium cég gondozásában jelent meg az igencsak termékeny 1984-es esztendőben Michael Crichton *Amazon* című játéka is. Crichtont annyira beelkesztették a korabeli kalandjátékok, hogy nem csak a sztori megírásában, de a programozásban is részt vett. A történet sokban emlékeztet a *Kongó* jól ismert sztorijára. A főhős egy szupertitkos küldetés során eltűnt expedíció nyomába ered, és egy meglehetősen idegesítő papagáj társaságában a dél-amerikai őserdő szívében elsüllyedt civilizáció kincseire bukkan. A játék több mint 100 000 példányban kelt el, és a siker újabb programok írására ösztökölte Crichtont – bár ne így történt volna! Az író szórakoztatóelektronikai cége, a Timeline Corporation által kiadott 1999-es *Timeline* ugyanis mérhetetlenül pocskék játék lett. A főhős itt eltűnt professzora nyomába eredve a középkori Franciaországba csöppen. A hihetetlenül gagyi sztori, a frusztráló játékmenet, a csúf grafika arról tanuszkodik, hogy az *Amazon* óta eltelt másfél évtized alatt Crichton teljesen elfelejtette, hogyan kell játékot készíteni, vagy hogy magasról tett az egész projektre. Ennek meg is lett az ára: óriási bukás volt a játék, az Eidos nem is hosszabította meg a szerződést Crichtonnal, aki kénytelen volt így a *Vészhelyzet* produceri szerepével vigasztalódni, és azazal, hogy egy nemrégiben felfedezett dinoszauruszt a *Jurassic Park*-ot is jegyző író tiszteletére *Chritonosaurus bohlini* névre keresztelték.

## AMELYIK BARKER UGAT, AZ NEM HARAP?

„Láttam a horror jövőjét: úgy hívják, Clive Barker.” Stephen King híres

mondását nyilván sokan ismerik. A filmrendezőként (*Hellraiser*) is jeleskedő Barker első játéka az 1990-es *Nightbreed* volt. Az oldalnézetes akciójátékkal egy évben jelent meg a *Nightbreed: The Interactive Movie* című játék, amelyben az akciórészeket kalandjátékelemek is kiegészítették. Mindkét játék a hasonló című film alapján készült. A főhős Aaron Boone, aki a „boldogság” bolygójára, Midianra akar eljutni egy embertelen világból. A bajok akkor kezdődnek, amikor megharapja őt egy kannibál, és ettől szörnyű változások indulnak el a szervezetében. Ráadásul a rendőrség is a nyomában van, és nem csak akarják likvidálni, hanem Midian bolygóját is. A *Clive Barker's Undying* című játék 2001-ben jelent meg, és ebben a programban minden megtalálható, amitől olyan vérfagyasztóan jók Barker regényei. Az első világháború környékén játszódó program főhőse egy bizonyos Patrick Galloway, akinek menekülnie kell hazájából, miután a nyakába varrnak egy brutális gyilkosságot. Régi barátja, Jeremiah Covenant rejtélyes levele nyomába eredve egy szigetre érkezik, ahol egy régi családi átok nyomán pokoli erők szabadulnak fel. Patrick látó, vagyis képes a múlt eseményeit megpillantani, és ezek a víziók szörnyű kalandokba taszítják. Bár a játék voltaképp egy FPS, ügyesen ötvözi az akció és az RPG-kaland elemeket. A sztori mellett nagy erőssége az akkori körülmé-

nyek között igen szépnek számító grafika, amely az *Unreal* motor továbbfejlesztésével készült. Barker készül új játéka, a *Jericho*, amely egy sivatag közepén felbukkanó rémvárosba kalauzolja az erős idegzetű játékosokat, remélhetőleg legalább annyira vérfagyasztóra sikerül, mint az *Undying*. Ha így lesz, Stephen King talán nem csak a horror irodalom jövőjét látta meg Barker arcában, hanem az irodalmi színvonalú horrorjátékokét is.

**Berr**



Jobbkéz-szabály



„Az ablakon kihajolni tilos és életveszélyes”



Lőfegyver rendeltésszerű használata.

# RO(C)K CON ARTIST

Amerikai mintára beindulni látszik a szláv gőzhenger: az ütős akció-filmrel egy időben piacra dobják annak játékváltozatát is. A siker persze nem százszázalékosan garantált, de az alapkonceptió elég örült hozzá.

**GYORSNÉZET**

**KATEGÓRIA**  
LÖVÖLDÖZŐS ÁRKÁD

**KÖRNYEZET**  
MAI NAGYVÁROS

**KIADÓ**  
TBA

**FEJLESZTŐ**  
CENTAURI PRODUCTION

**MEGJELENÉS**  
2007. NYÁR

**FEJLESZTŐI PORTRÉ**

A cseh illetőségű csapat eddig többnyire multimedias alkalmazások területén domborított, majd a Cenega kiadóval összehozva játékfejlesztésbe is belekezdtek. Két éve megjelent és ismertebb játéka a Gooka: The Mystery of Janatris.

**GYORSLINK**  
**1907**

**N**em, nem a legutóbbi Doom-film Sarge-jaként domborító The Rock áll a játék középpontjában. A *Ro(c)k podvratáku* produkciót elnézve nem lehet kétséges, hogy a csehek elvesztették az eszüket: gyermekkorom méltán rajongott időutazás sorozata, a *Látogatók* után, úgy tűnik, filmgyártásuk legnagyobb akciómozijának alátessznek még egy játékkal is. Az alapsztori

irigylem a cseh könnyűzenei ipart, amely ezek szerint igencsak a szervezett bűnözés szoros hálójában vergődhet... Na mindegy, a készítőik szerint a srácok a zenélésen kívül a bajkeveréshez értenek a legjobban, így nem csoda, ha a go-

oltására létrehozott eszközökkel is borsot törhetünk majd a gaz autóstársak és járókelők orra alá, mint például az autóra szerelt teniszlabda-adogató gép. S hogy ne legyen túl unalmas a puffogtatás, egyéb mocskos trükkök is szere-

ből lesz gazdag a választék, de autóból is. Bepattanhatunk majd a Lexus LS 430-hoz hasonló luxusokcsikba vagy Hummer terepjáróba is, de persze a helyi ipar remeke sem menekülhetett a kínálatból. Egy 25 éves Skoda 120L nem kimondottan harci szekér, de attól még igen feelinges feltuningolni kengururáccsal, és azzal letaszigálni az útról a bénázókat vagy azokat, akik balgán megállnak a pirosnál. Igazi inyencek egyébként próbát tehetnek majd az ősrög Avia platóssal és a klasszikus Zetor traktorral is – remélem, lesz rászerve egy 6-os eke is. Az egész *Ro(c)k con artistot* valami *Need for Speed*-es gyorsulásnak kell elképzelni, GTA-féle nagyvárosban, esetleg némi *Redneck Rampage*-beütéses – még akár jól is sikerülhet. **Sam**

» EGY 25 ÉVES SKODA 120L NEM KIMONDOTTAN HARCISZEKÉR «

nosz emberek mellett hamarosan mindenki az ő bőrükre pályázik, az adóhivatalt csinovnyikjaitól kezdve a kiéhezett (igen, úgy) punk csajokig. Alig bírom kivárni, hogy ezt hogy hozzák össze.

**NYOLC KÉZ, NYOLC FEGYVER**

A stuff egyébként egy amolyan road-movie PC-s megfelelője lesz: örülten száguldozunk mindenféle négykerékű járművel, miközben az ablakon kihajolva osztonk nagy bőszen a kezünk ügyébe akadó fegyverekkel a rosszakra. Tesszük ezt ráadásul mind a négy taggal egyszerre, akiknek mindkét kezében pisztoly/puska/cszúli/svájci bicscsa villog. Közben csak abban reménykedjünk, hogy valaki a kormányt is fogja. Mivel botcsinálta bandánk nem dúskál a pénzben, bármit felhasználunk fegyvernek, amit kalandjaik során találunk, így az első és második világháborús relikviáktól kezdve a modern gépfegyverekig mindennel hadonászhatunk majd. Sőt olyan, elsődlegesen nem emberi élet ki-

pelnek a repertoárban, úgymint füstgép vagy olajkieresztő. A grafikai motor elvileg arra is képes, hogy a környezet egy részét leromboljuk, így lámpaoszlopokat és egyéb elemeket penderíthetünk az aszfaltra az üldözők útjába.

**NÉGY KERÉKRE FEL!**

Természetesen nemcsak lőfegyver-

10-esbe vót az új Skodám.



az odakint sikert sikerre halmozó *Snowboardáci* és *Raftáci* filmek alkotóitól származik, akik nyilván a *Hé, haver, hol a kocsim?* és a *Hangyák a gatyában* egy-egy VHS-példányát ölelik magukhoz el-alváskor – valószínűleg ehhez mérhető majd a *Ro(c)k Con Artist* is.

**VESZÉLYES POPSZAKMA**

Azért, hogy konkrétumokat is leleplezzek: a történet négy tizenéves fiatal körül bonyolódik, akik azt vették a fejükbe, hogy rockbandát alapítanak (ahá, innen a cím!). Teljesen ártatlanok, mint a ma született bárányok, de a hangszerek megszerzéséért bármire képesek – akár tengelyt is akasztanak a helyi maffiával. Hm... nem



Most az étteremben vagyok, vagy a cirkuszban?

És akkor most megcsinálok a brazil kört...

Remélem, nem futok össze azokkal a hülye teknőcökkel

# RATATOUILLE

Egy ínyc, mindig éhes patkány, egy problémás rágcslócsalád, egy neves francia étterem és persze a bosszúszomjas személyzet – a *Ratatouille* animációs film ismét a rekeszizmainkat veszi célba...

**A** Disney–Pixar páros és *Brad Bird* (*A hihetetlen család*) a viszonylag szép sikert aratott *Verdák* után azonnal belefogott egy újabb ígéretes animációs film, a *Ratatouille* elkészítésébe. A hazánkban a meglehetősen semmitmondó *Leccsó* néven moziba kerülő alkotás egy igazi ínyc patkányról szól, aki nem hajlandó sima szeméten és ételmaradékon élni, ezért beköltözik egy menő francia étterembe. A személyzet persze nem tűri tétlenül, ahogy Remy elcseni a legfinomabb falatokat a vendégek elől, úgyhogy hősünknek igencsak össze kell szednie magát a túléléshez, közben pedig a teljesség kedvéért még családi gondjai is támadnak. Az ígéreték szerint nyárra elkészülő film az előzetesek alapján ismét hozza a megszokott bájt és fergeteges humort, azzal kapcsolatban viszont már korántsem vagyunk olyan lelkesek, hogy a megjelenéssel egy időben menetrendszerűen érkezik a játékadaptáció is...

## PATKÁNYKALAND

A Heavy Iron Studios gondozásában készülő program nyilvánvalóan elsősorban a film kedvelőit, közülük is inkább a fiatalabb korosztályt célozza meg. A főszereplő természetesen ki más is lehetne, mint Remy, akinek nemcsak saját éhségét

kell kielégítenie, hanem a családjáért is felelősséggel tartozik. Kedvenc patkányunkkal tehát elsődleges feladatunk az, hogy Párizs csatornarendszerében és a híres étteremben bolyongva elegendő ínycfalatot gyűjtsünk össze, és közben megmeneküljünk a séfek és pincérek

folyamatos támadásaitól. Kalandjaink során megfordulunk majd a moziban látott összes jelentősebb helyszínen, illetve lesz néhány eddig nem látott rész is, a játékidő meghosszabbítása érdekében. Bizakodásra ad okot, hogy a legtöbb hangot (az eredeti szinkronszínészek jó része megszólal a játékban is), a zenét és persze magát a történetet is a filmből kölcsönözték, illetve ha minden igaz, találkozunk néhány kulcsfontosságú jelenet adaptációjával is.

## PATKÁNYFOGÓ

A legtöbb hasonló filmadaptáció általában a játékmenet egységességén bukik el, a *Ratatouille* esetében azonban

van némi reményünk, hogy sikerül túllépni a szokásos gyerekbetegségeket. Igaz ugyan, hogy ezúttal is kénytelenek leszünk megbarátkozni az idegesítő, platformszerű mászkálós részekkel, ellenben ha a minijátékokat sikerül normálisan megvalósítani, akkor ez

még bocsánatos bűn. A több mint 30 misszió általában három alapkőre épül (van, amikor megadott helyekre kell eltalálnunk, de fogunk sajtokat keresgél- ni, továbbá receptkártyákat gyűjteni is), utunkat pedig megátalkodott ellenségeink nehezítik meg. Az életünkre török közt lesz majd szakács óriási késsel, de a mérgező csapdákra is nagyon oda kell figyelni. Nagy félelmünk a játékkal kapcsolatban, hogy több mint 10 platformra készül egyszerre, így a grafikától semmiképpen sem várhatunk formabontó megoldásokat. A képeket elnézve azért a kisebbeknek biztosan megfelel majd a látványvilág, főleg hogy bizonyos mértékig hajaz a film megvalósí-

tására is. Az ígéreték szerint nagy szerepet kap egyes feladatokban a környezet interaktivitása is, bár meg kell hagyni, ezt a hírt kissé szkeptikusan fogadtuk. Lesz továbbá multiplayer mód is – reméljük, ez mindenképp azt jelenti, hogy egy gépen többen is versenghetünk a különféle minijátékokban.

## PATKÁNY-SORS

Mindig nehéz előre véleményt mondani egy elsősorban gyerekeknek szánt programról, különösen ha az egy animációs film alapján készül. Talán a *Ratatouille* esetében van esélye annak, hogy egy értelmes adaptációt kapnak a rajongók. Aki tehát képes megbarátkozni a stílus megszokott hibáival, annak érdemes odafigyelnie az ínyc francia patkányra. **ashe**

» A LEGTÖBB HANGOT, A ZENÉT ÉS PERSZE MAGÁT A TÖRTÉNETET IS A FILMBŐL KÖLCSÖNÖZTÉK «

## GYORSNÉZET

**KATEGÓRIA**  
PLATFORM-ÜGYES

**KÖRNYEZET**  
PÁRIZS

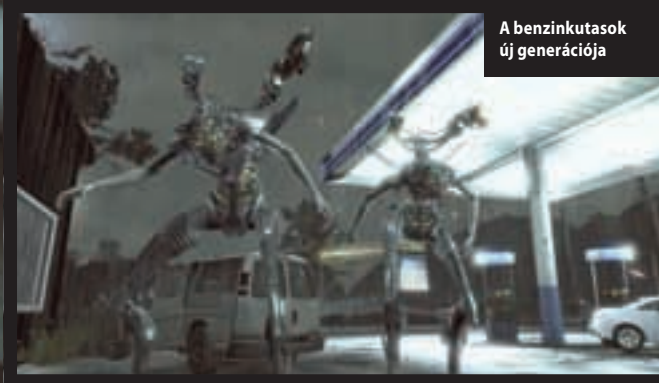
**KIADÓ**  
THQ

**FEJLESZTŐ**  
HEAVY IRON STUDIO

**MEGJELENÉS**  
2007. NYÁR

**FEJLESZTŐI POR**  
Az 1999-ben alakult Heavy Iron Studios sorban rajz- és animációs filmek adaptációjával szakosodott. Korábban készítettek már *Scorpio*, *Doo*, *Spongyabob*, *Hihetetlen család* és *Dead* játékokat is.

**GYORSLINK**  
**126**



A benzinkutasok új generációja



Az Area 51 a 90-es évek játéktermeiben született mint fénypisztolyos űrlénymészárlás, de két évvel ezelőtt a Midway jóvoltából már PC-n is megköszölhattuk. Ízelt vagy sem, itt a folytatás.

# BLACKSITE: AREA 51

**N**a jó, még nincs itt, de érkezik tempósan. Legalábbis erről számoltak be a készítők, akik az idei esztendőt a sajtó elleni egész pályás támadással kezdték. Az elmúlt hetekben váratlanul kép- és információbombákkal kezdték abrakolni az érdeklődő nagyközönséget, itt az

ideje tehát, hogy mi is rákukkantsunk a cuccra. A nagy múltú játék PC-s manifesztációja 2005 nyarára datálódik, ekkor kellett először UFO-elhárítást abszolválnunk az USA védelmi minisztériumának szigorúan őrzött területén. A küldetéseket *Ethan Cole*-lal a főszerepben, egy közepesre sikerült játékban, alapvetően kielégítő grafika, ám vontatott játékmenet mellett hajtottuk végre.

Az előd mérsékelt fogadtatása ellenére a Midway lát fantáziát az első személyű akciójáték folytatásában, és szemmel láthatóan abban is bízik, hogy – az előd jogosan kritizált hibáit kijavítva – ezúttal egy

igazán ütős játékot képes összedobni. Hangsúlyozom, hogy az eddig látottak alapján erre minden esély meg is van.

## SI-ES KŐZET

Azon létesítményeket és területeket, melyeknek létezését az amerikai kormányzat bizalmas okokból titkolja, „blacksite”-nak nevezik. Az egyik legismertebb ilyen hely a világon a nevadai sivatagban megbúvó 51-es körzet, a világ UFO-klubjainak örökzöld konferenciátéma, amatőr sci-fi írók ihlető múzsája, valójában pedig az amerikai légierő szupertitkos kutatóközpontja. Nem kétséges, hogy a második epizód is ezen a környéken játszódik majd, és az sem, hogy a sztoriban kulcsszerepet kapnak a földönkívüliek.

Arról egyelőre nincs információ, hogy a szereplőket ezúttal is olyan csodás hírességek organumai szálaltatják-e meg, mint a legutóbb a főszereplő hangját kölcsönző *David Duchovny* vagy az a *Marilyn Manson*, akit az előző részben – érthető okokból – egy űrlény megelevenítésére gondoltak alkalmasnak.

Az alaptörténetről vajmi keveset tudni, de annyi bizonyos, hogy az eddig nyilvánosságra került felvételeken egy, az *Area 51* közelében fekvő kisvárost kell kipucolni az ott ólálkodó idegenektől, és egyben meg kell menteni az esetleges túlélőket. A homályos információk tehát valamiféle UFO-inváziót sejtetnek.

## KICSI, FEHÉR, NAGY FEJŰ

Ha zűrök adódnak a galaxisközi diplomáciában, értelemszerűen nem egyetlen katonát fognak a helyszínre küldeni. Hanem legalább négyet. A *BlackSite*-ban tehát társaink is akadnak, akiket a lehető legprimitív módon tudunk vezényelni. A szót persze nem pejoratív értelemben használom, hiszen az egyszerű parancsadás a várhatóan nagyon pörgős játékmenetben tényleg vitális kérdés lesz. Ha rohanunk egy ajtó felé, és megnyomjuk a gombot, csapatunk tagjai kérdés és habozás nélkül

fogják berúgni, betörni, vagy kirobbantani – ami éppen a leggyorsabb megoldás. Ha pedig egy járműre mutatunk, akkor ugyanezt a gombot megnyomva az egész csapat rögvest berendezi magát a verdába. Ilyeneket tudnak a fiaink, és emellett persze lőnek is...

A csapatirányítással kapcsolatos legérdekesebb részlet azonban egyértelműen katonáink morálja. Ha ugyanis a srátcoknak jó kedvük van, gyakrabban és pontosabban osztják az áldást, ha pedig rossz, akkor tüzelet helyett pánikolva ugranak a legközele-

## ORSZÁG

HUNGÁRIA

## TEMA

51

## ALAPADATOK

AREA 51

## FEJLESZŐ

AREA 51

## ALAPADATOK

AREA 51

## ALAPADATOK

AREA 51

## ALAPADATOK

AREA 51

## ALAPADATOK

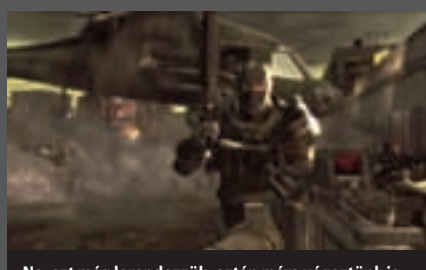
AREA 51

## ALAPADATOK

AREA 51

## CSIPET CSAPAT

Ha már a hadsereg egy néhány fős csapatra bízta a kritikus helyzetek megoldását, nem árt, ha legalább



Na, ezt még lerendezzük, aztán mára végeztünk is

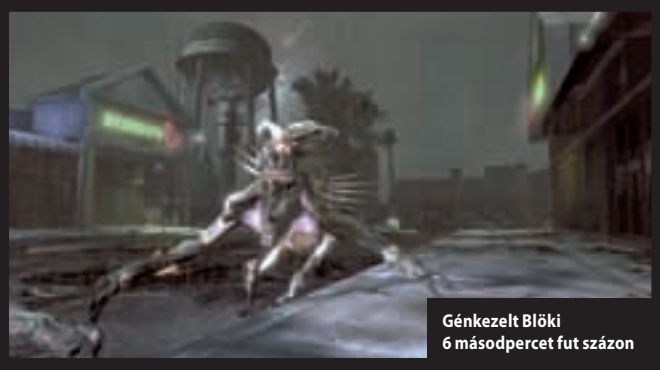
rendesen tudjuk irányítani ezt az alakulatot. A készítők sokat várnak

az új kommunikációs rendszertől, melyben egyetlen gombnyomással is viszonylag bonyolult parancsokat adhatunk ki. Kilövelhetjük az öröket a mesterlövészessel, vagy C4-est tétethetünk le megadott pontok mellé. Azt ígérik, hogy minden parancsot elérhetünk egy bizonyos gomb használatával, nem lesz szükség állítgatásra, sem bonyolult menürendszerre. Meglátjuk.

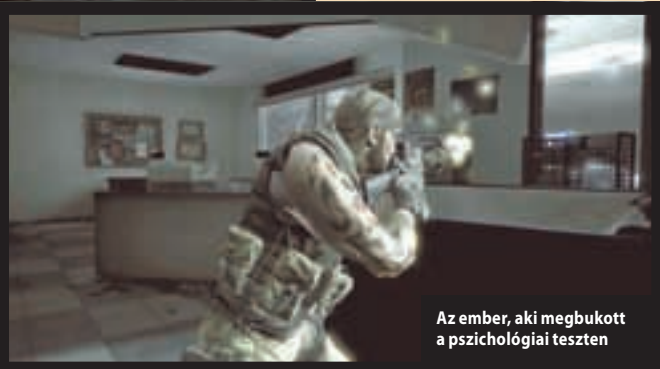
...ki tüzet tudsz gyújtani kova és öngyújtó nélkül

**LÉNYEG A LÉNYEK**

Már csak azért is érdekes lesz, mert a játékban az ellenséget megannyi fantáziadúsán összerakott borzadály alkotja.



Génkezelt Blöki 6 másodpercet fut százon



Az ember, aki megbukott a pszichológiai teszten

bi fedezék mögé, lövéseik pedig vaktában szállnak szerteszét. Moráljuk állapota pedig elsősorban a mi vezetői ténykedésünknek és harctéri teljesítményünknek a függvénye. A fegyverekről egyelőre olyannyira keveset tudni, hogy mindössze egy hagyományos automata rohampuska létezése biztos, csőrén a szokásos gránátvetővel. Persze nyilvánvaló, hogy a kész játékban egy rakás futurisztikus kelléket kapunk majd az irtáshoz, bár azt is leszögezték, hogy igyekeznek a hitelesség és a realitás talaján maradni. Egy ilyen témájú játék esetében ez utóbbi szerfelett érdekes lesz.

A történetben csak újjászületettként (reborn) emlegetett földönkívüliek a teljes galaktikus állatkertet felvonultatják az amerikai légielő bázisán, így

**» A FÖLDÖNKÍVÜLIEK A TELJES GALAKTIKUS ÁLLATKERTET FELVONULTATJÁK AZ AMERIKAI LÉGI-ERŐ BÁZISÁN «**

hát csáplábú, polipfejű szörnyetegek vagy éppen a levegőből aláhulló, majd kiemelkedő fegyverszerű ocsmányságok egyaránt megpróbálják elvenni életün-

ket, étvágyunkat. Némelyikük halála után kettéhasad, hogy felsőtestével még egy utolsó, öngyilkos bombatámadást intézzen ellenünk. Mindezt ráadásul a kiváló vizuális megvalósításteszi még hatásosabbá. A környezet, társaink és az ellenség is

kalandjaink során, kizárólag a hatékonyabb válságkezelés érdekében. A járműveknél talán még érdekesebb szórakozást ígér az a néhány új játékmód, melyet a multis részlegben találunk. Mint mondtam, a Midway szemmel láthatóan megszívlelte az elődöt ért



Na, ezt még lerendezzük, aztán mára végeztünk is

szemrevaló, a füst, a köd, az árnyékok látványosak, és az összképet olyan hangulatos effektusok teszik teljessé, mint a futás közben remegő kamera. Persze azt jegyezzük meg, hogy az előző résszel sem elsősorban grafikai téren voltak problémák...

**AMI MÉG LESZ**

Járművek biztosan lesznek a *BlackSite*-ban, és szerencsére nemcsak nézegetésre vagy fedezéknek, hanem utazásra is használhatjuk őket. Sok részlet ugyan még nem egészen tisztázott, tehát nem tudni azt sem, hogy egyáltalán használhatjuk-e a kormányt is, vagy csak a fedélzeti fegyverek ravaszát

kritikákat, és ez vonatkozik a többjátékos módra is. Az előző rész ebben a tekintetben nem volt százszázalékos, és az aggályok orvoslására a fejlesztők néhány új ötlettel válaszoltak. A hétköznapi játékszabályok (mint a zászlólopkodás vagy a deathmatch) mellé bedobtak egy titokzatos human vs. reborn módot, valamint az úgynevezett „ostromot”. Utóbbiban a területszerzés és az ellenséges csapatagok elfogása lesz a célok között valamiképpen kombinálva. Bár tetszetősen hangzik, életképessége csakis a gyakorlatban dől el. Ma már egészen nyilvánvaló, hogy lehetetlen sikert elérni egy játékkal, amennyiben az nem képes felmutatni legalább valami apró bónuszt a konkurensekkel szemben. Ráadásul ez fokozottan érvényes az FPS-ek esetében, tehát nagy kérdés, hogy mi lesz ez a bizonyos többlet a *BlackSite*-ban. Csapatunk, amelynek immár a morálja is egy külön rizikófaktor? Az érdekes multis játékmódok? Sikerül esetleg a sztoriba vagy az atmoszférába beleszőni azt az apró pluszt? A válaszra már nem kell sokat várunk, mert a játék Xbox 360 és PS3 mellett még idén elérhető lesz PC-re is.

**Duncan**



Bocs, főnök, de túl kemény volt ez a tegnapi buli



Keblemre, Gizike!



Vér csöppent a tőpszli harcos fejéből: a német piacot már buktátok, srácok...

# DAWNSPIRE

Az MMO-játékok PVP-része sokaknak tetszik, viszont nem mindenkinek van rá ideje, hogy annyit kockuljon, és igazán büntető cuccokat szedjen benne össze. Nekik készült a *Dawnspire*...

**GYORSNÉZET**

**KATEGÓRIA**  
AKCIÓ-MMORPG

**KÖRNYEZET**  
FANTASY

**KIADÓ**  
SILENT GROVE STUDIOS

**FEJLESZTŐ**  
SILENT GROVE STUDIOS

**FEJLESZTŐI PORTRÉ**

A Silent Grove Studios egy kezdő svéd csapat, az MMORPG az első munkájuk. Az ígéretes kezdet után reméljük, később sem okoznak majd csalódást.

**GYORSLINK**  
**1263**

Az MMORPG-k világa sokak számára rendkívül vonzó, az viszont már kevésbé, hogy hosszú napokat, hónapokat, sőt akár éveket is el kell benne tölteni, amíg igazán erős fegyvert, páncélt, varázseszközöket szed össze az ember, hogy igazán érvényesülni tudjon PVP-ben, vagyis a „játékos játékos elleni” cse-tepatékban. A Silent Grove Studios azzal az ötlettel rukkolt elő, hogy egy olyan MMORPG-t készíts,

amelyben rögtön a karakterkreálás után nem csak arra vagyunk kárhozzatva, hogy lvl 1-es békákat öldököljünk óraszámokban, hanem rögtön a csata kellős közepébe kerülhetünk.

**„ELKENEM A SZÁDAT, TEEEEE!”**

A karakterek kidolgozásánál a készítők megpróbálták némi eredetiséget is vinni a megszokott fantasy klisék közé. A reaverok például nem csak „egyszerű”,

hanem „deep elfek”, akik a saját testüket is halálos fegyverré tudják alakítani, mint valami X-Men. A shadowblade inkább a rugókra hasonlít: ide-oda tud ugrálni az árnyak között, és egy mérgezett pengével bénítja le áldozatait, mielőtt megadná a kegyelemdőfést. A „templomosok” szerintem mindenki álma: ahelyett, hogy egyszerű healerbotként funkcionálnának, ebben

a játékban „saját lelkiüket arra használják fel, hogy az öntudatra ébredt kardjukat erősítsék” – ergo, ők is a „bántós” kategóriába tartoznak. A „witch”, vagyis a boszorka még a Jancsi és Juliska banyájánál is nagyobb „bad ass”: a természet

csapatjáték. Más MMO-khoz hasonlóan guildeket formálhatunk, csapatokat állíthatunk össze és a taktikákat meg a whine-olásokat a fórumokon beszélhetjük meg („omg, nerf reaver, kktxbai!”). Hón szeretett karakterünket pedig különféle laddereken, ranglistákon húzhatjuk egyre feljebb.

**» A BOSZORKA MÉG A JANCSI ÉS JULISKA BANYÁJÁNÁL IS NAGYOBB „BAD ASS” «**

erőit felhasználva az élet és halál energiáját szipolyozva szórja a legdurvább átkokat játéktársaira. Végül a seeker

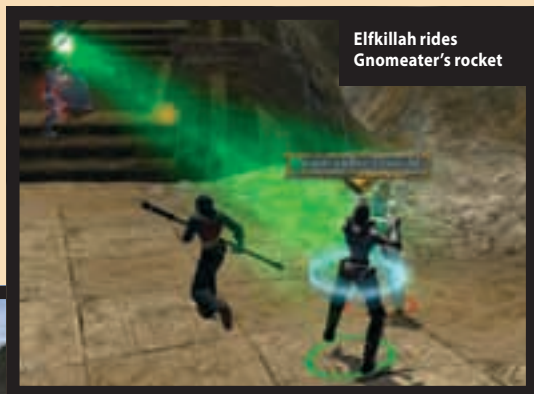
**„DAWNSPIRE IS TOO SEXY FOR HIS TUNIC...”**

A játék grafikája ütősen tűnik, és a legújabb videokártyák vertex és pixel shadereit is kihasználja, a valós idejű tükröződések pedig talán meggyőzők azokat is, akik eddig nem hittek benne, hogy egy MMORPG is lehet szexi. A karakterek megfelelően részletesen ki vannak dolgozva és animációjuk az előzetes videók alapján aránylag életszerű és meggyőző.

**„ÉS EZ CSAK A KEZDET!”**

... – ígéri a fejlesztők a játék hivatalos honlapján. Ahogy egyre inkább fejlesztik, újabb kihívásokkal, pályákkal, képességekkel, karakterekkel, játékmódokkal és sok egyéb nyalánsággal halmozzák

el az előfizetőket. Aki pedig csak ki akarja próbálni, az a hivatalos honlapon azonnal megteheti az ingyenes trial lehetőségével. Szóval nincs más hátra, mint előre, csak a láncaitokat vesztítetitek: „create free trial account”, aztán kalandra fel!  
**Bad Sector**



Elkillah rides Gnomeater's rocket



M. Night Shyamalan legújabb „borzongató” filmjét láthatjátok...

a furfangos csapdák mestere, viszont emellett igazi brutális harcos is.

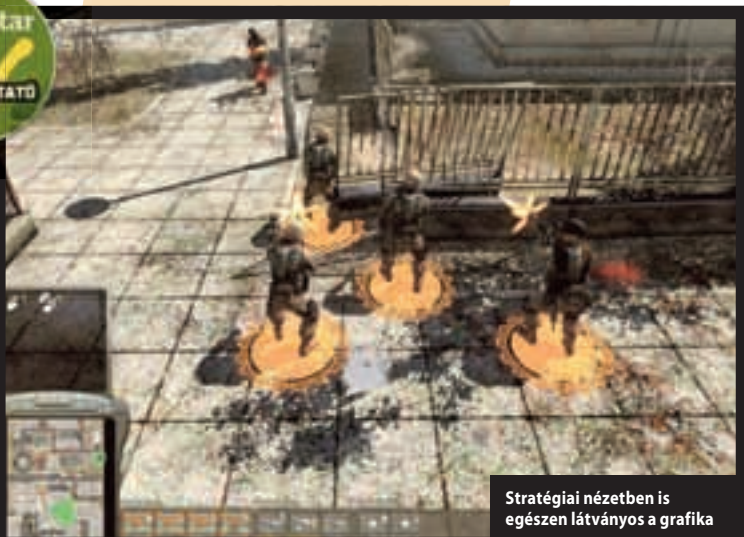
**MERT KELL EGY CSAPAT...**

Ez gondolom, úgy hangzik, mintha valamilyen fantasy Quake III: Arena lenne, pedig szó sincs róla: a Dawnspire igazi





A terrorista vonatozik című fejezet részesei lettünk...



Stratégiai nézetben is egészen látványos a grafika

# FIELD OPS

**Az egykor főként sci-fi játékokat gyártó Digital Reality egy ideje már különféle háborús alkotásokat kreál. Mindegyikben volt valami jópofa ötlet, de a Field Opsban talán még több érdekességet találhatunk.**

**Ú**gy esett, hogy egy kellemes déli napon kaptunk egy aranyos levelet, mely szerint beronthatunk a csapat főhadiszállására, és kipróbálhatjuk a még bőven készülő játékot. Már korábban olvashattunk róla, de még nem nagyon gyűjtöttük össze minden erényét. Mivel most nyomultunk vele, könnyebb volt egy szösszenetet összeállítani.

## KEVERJÜK BÁTTRAN A STÍLUSELEMÉKET

Néhány hónappal ezelőtt, amikor

megszemléltük a játékot, feltűnt, hogy a grafikája igen jól sikerült. Sokszor kísértetiesen emlékeztetett a S.T.A.L.K.E.R. minőségére, ami máris jó pont a készítőknél. Azóta szemmel láthatóan fejlődtek a dolgok, több a tereptárgy, precízebbek az árnyékok, és több gépi ellenfél is van a pályákon. A mai játékok legnagyobb hibája, hogy nem igazán tudnak újat adni: adott egy sablon, arra ráhúznak egy újabb köntöszt, és úgy vélik, ettől a játékos teljesen boldog lesz. Szerencsére a

hazai DR nem elégedett meg ennyivel, és éppen ezért elkezdte kicsit ötvözni a játékestilusokat. A *Field Ops* alapjában véve egy stratégiai játék, amelyet FPS-nézetben is játszhatunk, illetve egy FPS, amelyet stratégiai szemszögből is végigvihetünk. Igazából nem döntöttem el magamban, hogy melyik része van előnyben, de pont ez benne a jó, mert mindenki azt a módot részesíti előnyben, amelyik neki szimpatikusabb. Félreértés ne essék, mindkettővel nyomolni fogunk, mert úgy szebb az élet, és a játék is élvezhetőbb, de embertípustól függ majd, hogy „munkaórában” melyikben időzünk többet. Az irányítás is változott a korábbi változat óta – egy igazi szívfájdalmam volt, hogy a kameraforgatás nem teljesen egyértelmű, és nem annyira kellemesen

## REMÉLJÜK A LEGJOBBA-KAT

A fizikai motorról korábbi cikkünkben már esett szó, de azért megemlíteném, hogy ez a része bitang jól sikerült. Lőhetjük a ládákat, dobzókat, ledönthetünk dolgokat, ráboríthatunk mindent az ellenre, röviden: kihasználhatjuk a terep adta lehetőségeket a csatában. A hangok kiválóak voltak (a szinkron egyelőre még kezdeti stádiumban, de ismerve a DR előéletét, ezzel nem lesz annyira gond), a mozgásanimációk, a fegyverek – és úgy

## INTERJÚ KÖVÁRY ZOLTÁN FŐDESIGNERREL

Játék közben volt időnk néhány kérdést biccenteni a fejlesztőkhöz:

### GameStar: Mennyire volt bonyolult megtalálni az egyensúlyt az RTS és FPS módok között?

Kováry Zoltán: Legelőször eléggé RTS-es volt a balansz, azután átalakítottuk, akkor meg túl FPS-esre sikeredett. Be kell vallanom, ez volt az egyik legnehezebb feladat, lévén, hogy arra is vigyáznunk kellett, hogy a stratégiaszerelmék és az FPS-mániakusok egyaránt elfogadják a játékot!

### GS: A mesterséges intelligencia hogyan fejlődött, alakult az RTS/FPS módváltások között?

KZ: Nos, ez annyira titkos, hogy ha elmondanám, meg kellene, hogy öljelek ©. A lényeg igazából

az, hogy mivel eddig RTS-eket készítettünk, ezért az első MI gyakorlatilag használhatatlan volt FPS módban. „Meg kellett taníttatni” az MI-t némi FPS-gondolkodásra is, de azt hiszem, most már jól reagálnak az ellenfelekre!

### GS: Korábban is meg voltunk elégedve a grafikával, de a játékelményel voltak gondok. Azóta mi változott?

KZ: Ha jól emlékszem, bő három-negyed éve láttatok a játékot. Nos, akkor a grafikai motor már bőven készen volt (csak még több objektum lett elhelyezve a pályákon), azóta pedig tényleg a balanszírozással voltunk elfoglalva. Főként, ahogy említettem, az FPS- és RTS-elemek közötti egyensúly megtalálása volt a legnehezebb.

## » A GRAFIKA MINŐSÉGI, AZ IRÁNYÍTÁS ORVOSOLHATÓ, A JÁTÉKMENET KELLŐEN PÖRGŐS «

aktíválható. Ez persze korai verzió, tehát még bőven változhat. A csapatirányítás kellemes, stratégiai módba váltva katinthatunk a célra, embereinket pozíciókba helyezhetjük, és parancsokat adhatunk nekik. Nyilván FPS módban jobban tudunk célozni – már aki, persze ☺. Sajnos FPS módban egyelőre nem lehetett irányítani a csapattagokat, ami szerintem azért hiba. Az *Unreal Tournament*ben például remekül meg volt ez oldva, és így nem kéne folyamatosan visszaváltani RTS-nézetbe, ha új parancsot akarnánk kiadni.

összességében a kidolgozás – teljesen jó. A csapat nem titkolta egyébként, hogy nagy kedvencük a *Battlefield 2*, ezért nem kizárt, hogy a végleges játék multiplayer részében visszaköszön majd néhány ismerős elem. De úgy vélem, ezzel semmi gond nincs, hiszen egy jó dolgot tovább lehet még cifrázni, hogy még jobb legyen. Amin még lehetne javítani: több taktikai elem, több ellenfél, esetleg még több csapattag, hogy még több akció lehessen. Tervezett megjelenése 2007 első negyedévé, és ahogy most állnak a dolgok, úgy fest, nem is lesz csúszás. **ZeroCool**

**GYORSNÉZET**

**KATEGÓRIA**  
FPS

**KÖRNYEZET**  
KÖZELJÖVŐ

**KIADÓ**  
FREEZE INTERACTIVE

**FEJLESZTŐ**  
DIGITAL REALITY

**FEJLESZTŐI PORTRÉ**  
A '94 óta együtt dolgozó csapat első játéka a Reunion volt: '97-ben vették fel a Digital Reality nevet, s az Imperium Galacticát, a Desert Rats vs. Afrika Korps és a Haegemonia is már e név alatt jelent meg.

**GYORSLINK**  
**1569**

# BEMUTATÓK

SZERKESZTŐI JEGYZET



**Kedves Barátaim!**  
Mint az bizonyára feltűnt, az exkluzív S.T.A.L.K.E.R. teszt helyett egy exkluzív Supreme Commander teszttel kárpótolat bennünket a THQ, mi pedig titeket. Mivel drága jó Kecse kollégánknál közel s távolban nem találni nagyobb Total Annihilation- (és most már Supreme Commander) rajongót, a „több szem többet lát” filozófia mentén, kizárólag jó értelemben véve, összetettük, amink volt, és közös erővel igyekeztünk méltó emléket állítani az utóbbi idők legszencziósabb RTS-ének. Időközben olyan kiváló címek futottak be, mint száz sebből vérző szegény Magyarország legújabb reménysége, a War Front, amelyet a Digital Realitynél néhány hónapja tett látogatásunk óta nagyon kíváncsian vártam (megértel) vagy az Europa Universalis III, melynek megjelenése óta Duncant furcsamód képtelenség elérni, vagy a Test Drive Unlimited, mely Boe-nek okoz még ma is álmatlan éjszakákat. Sőt, az utolsó pillanatban Bad Sectornak is megérkezett a Resident Evil 4, melyet túlélőhorror-ínyencként oly régóta várt. Kíváncsi vagyok, vajon beváltotta-e reményeit, mert jelen sorok írásakor még nincs itt a cikk. (Tényleg, fel is hívom.) Akad persze még más is, a lényeg: el vagyunk kényeztetve, de nem baj, ennyit igazán megérdemeltünk. És természetesen ti is!  
mazur

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSI RENDSZERE



### 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: valamért lemaradtak a legjobbaktól. A tipikus másodikok ők, amelyekkel nagyon jó játszani, de egy év múlva már nem biztos, hogy beszélünk majd róluk. Ettől függetlenül élvezetesekek, jó játékélményt nyújtanak, és mindenki számára ajánlhatóak.

### 70-79%

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

### 60-69%

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

### 50-59%

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

### 0-49%

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

## 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.

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

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

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

## HAVIKÉRDÉS

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

**A S.T.A.L.K.E.R.-t mindenki várja. Van mégis valami, amit jobban vársz?**

A GAMESTAR-CSAPAT



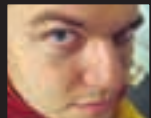
**BERR**  
SZAKTERÜLET: KALAND, MUZEÁLIS ÉRTÉKŰ AKÁRMI  
ELŐLETT: 14 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGÍRÓ (COMPUTER MÁNIA, GAMESTAR)

Lehet, hogy szentségörés, de abszolút nem a S.T.A.L.K.E.R.-t várom a legjobban. A listámon jóval előtte szerepelnek olyan játékok, mint pl. a Fable 2, a Gray Matter vagy a Vampire Story.



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

S.T.A.L.K.E.R.?  
S.T.A.L.K.E.R. ...  
S.T.A.L.K.E.R.  
S.T.A.L.K.E.R.!!  
S.T.A.L.K.E.R.!!!  
S.T.A.L.K.E.R.!!!!  
S.T.A.L.K.E.R.!!!!!!  
S.T.A.L.K.E.R.!!!!!!  
S.T.A.L.K.E.R.!!!!!!  
Nagyon várom már, remélem nem csúsztatják el megint a megjelenést X évvel...



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

A válasz adja magát, pl. nagyon várom a kalóriamentes söröt és a térhajlító őrütazást. De ha kicsit jobban bele gondolok, mindennel együtt még mindig várom a S.T.A.L.K.E.R.-t is, majdnem annyira, mint a kalóriamentes sör.



**ZEROCOOL**  
SZAKTERÜLET: AUTÓVERSENY, FPS, AKCIÓN  
ELŐLETT: 9 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGÍRÓ (PCZED, GAMESTAR)

S.T.A.L.K.E.R.7? Az mi az ☹  
Na jó, viccet félretéve, az tuti kell, de jöhet még a Crisis, meg az UT 3 is, a Half-Life EP2-ről nem is beszélve. Izzadni fog rendszeren a gépepcském, csak valamelyik megjelenhetne lassan... ☹.



**SAM**  
SZAKTERÜLET: AKCIÓN, STRATÉGIA, RPG  
ELŐLETT: 6 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGÍRÓ (EARTHQUAKE SZERVZET, GAMESTAR)

Azt hiszem, az Unreal Tournament 3-at szeretném már a kezem közé kaparni... Oskvéses létemre a legutóbbi UT belopta magát a szívembe, így várom az újból.



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

Quake Wars-t természetesen, ami nálam az év multijátéka helyet is már előre elfoglalta. Remélem, nem kell majd csalódnom.



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

Nem mondhatnám, hogy túlzott S.T.A.L.K.E.R.-lázban égnék, bár tény, hogy a kipróbálást semmiképpen sem fogom elmulasztani. Ha pedig már nagyon várt játék, akkor csakis a Spore jöhet szóba.



**KECSCSE**  
SZAKTERÜLET: RPG, ONLINE TAKTIKAI FPS-RTS, TYCOON-OK, SZOFTVERFEJLESZTÉS  
ELŐLETT: 5 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGÍRÓ

En nem várom a S.T.A.L.K.E.R.-t, így elég sok mindennek jobban örülök játékgüggyel. Ha nem lenne esélytelen a Diablo Online, a Fallout Online, meg a Wizardry 9 is, akkor most lenne egy jó tippem, így viszont csak egy olyan gépet várnék, amin szépen fut a Supreme Commander. ☹

# HA ÚJ VAGY A GAMESTAR-NÁL

## NYITÓKÉP

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

## Gyorsnézet

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

## BOXOK

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



## ÉRTÉKELŐ

Hosszú évek tapasztalásaink 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 összérteket képviselni hivatott % található benne. Az „és a többivel” hasonló játékok között helyezheted el a tesztalanyt.

## HARDVERBOX

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

## JÁTÉKBEMUTATÓK

SUPREME COMMANDER	60
EGY KÁVÉ MELLETT	70
TEST DRIVE UNLIMITED	72



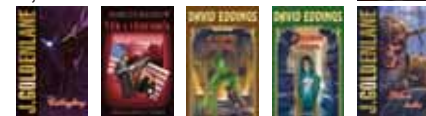
WAR FRONT: TURNING POINT	78
RESIDENT EVIL 4	84
EUROPA UNIVERSALIS III	88
SHERLOCK HOLMES: THE AWAKENED	92
MURDER ON THE ORIENT EXPRESS	94
MAELSTROM	96



THE SHIELD/DIVER	99
JUMURDZSÁK GYÓRÚJE	100
THE SIMS: KERTVÁROSI KRÓNIKÁK	102
DAEMON VECTOR/PATRIOTS	104

## IDE KÜLDÖD A KÉRDÉSEDET!

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



Tesztelőink tapasztalt játékujságírók, akik hosszú ideje a szakmában vannak. Mind látták 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.



### DUNCAN

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

Legjobban mindig a Mikulást várom, vele pedig a S.T.A.L.K.E.R.-t eleve nem versenyezhet. De ha FPS, akkor számomra már a Bioshock is egy sokkal innovatívabb játéknak ígérkezik a poszt nukleáris bolygónásnál.



### -CSONTI-

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

Én ugyan nem várom a S.T.A.L.K.E.R.-t, de mást se. A hosszú évek alatt megtörtém, már nem hiszek senkinek és semminek. Az a biztos, ami megtörtént, satöbbi, satöbbi.



### BAD SECTOR

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

Hmm... Először is a S.T.A.L.K.E.R.-t én annyira nem „várom”; majd ha megérkezik a végleges, bugmentes verzió, akkor mondjuk... érdeklődéssel belenézek. Amit idén a leginkább várok, az a Prince of Persia fejlesztői által hegesztett Assassin's Creed. Azt viszont tükön ülve...



### ENDER

SZAKTERÜLET: RTS, FPS, KÖRÖNKRE OSZTOTT STRATÉGIA  
ELŐLELET: 10 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (576KBYTE, PC ZED, GAMESTAR)

Isten az égen, hogy egy Serious Sam 3-nak nagyon örülünk. Mondjuk, egy UT 3 sem lenne rossz, na de akkor új gépet igényelek a szerbke ☹.



### GYÚ

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

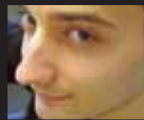
Legyen kb. 165-168 centi magas, lehetőleg természetes vörös, enyhén szeplős, gyönyörű zöld szemű, karcsú, kb. 25-28 év körüli hölgy, aki csak engem akar mindörökké. Na öt bármelyik játéknál jobban várom ☺.



### LASER

SZAKTERÜLET: NŐI FEHÉRNEMŰK  
ELŐLELET: FELFEDEZŐ

Mint Sidrák, Misák és Abednégo a tüzes lemenccént, úgy várom a S.T.A.L.K.E.R.-t. Világbeke FTW. Csakis.



### MADY

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


Én speciál nem várom a S.T.A.L.K.E.R.-t, mert nem szeretem az erőszakos játékokat. Megvetem a vér és pusztítás minden formáját. Inkább a Test Drive Unlimited az a gáma, amire már nagyon régóta várok. Nincs is jobb, mint Hawaii szigetén lezúzni az arcaikat egy Nissan 350Z volánja mögött.



### MAZUR

SZAKTERÜLET: FPS, RPG, RTS, DÉMONOLÓGIA  
ELŐLELET: 10 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (GAMESTAR), 2 ÉVE WARLOCK (WOW)

Leginkább azt várom, hogy leadjuk a lapot, és végre játszhatok is egy kicsit. (Fura, nem?) Felhagyottam a Neverwinter Nights 2-t, a Dark Messiah-t, ráadásul kipróbálnám már a War Front-ot is (exoskeleton > all!). Hjjaj, oly sok játék és oly kevés idő...



GameStar

VIDEOBEMUTATÓ

# SUP COMM

## GYORSNÉZET

**KATEGÓRIA**  
RTS

**KÖRNYEZET**  
SAJÁT SCI-FI  
UNIVERZUM

**KIADÓ**  
THQ

**FEJLESZTŐ**  
GAS POWERED GAMES

### FEJLESZTŐI PORTRÉ

Az 1998-ban alakult Gas Powered Games tagjai közül sokan régi veteránok, Chris Taylor oldalán már a Total Annihilation fejlesztésében is részt vettek (akkor még a Cavedog zászlaja alatt). Gas Powered Games néven eddig a Dungeon Siege sorozat két része (és azok kiegészítői) fűződik hozzájuk.

**GYORSLINK**  
**1386**

Néhány hónappal ezelőtt beszámoltunk Chris Taylor, a Total Annihilation készítőjének új RTS-éről, és már akkor tudtuk, hogy egy új legendával van dolgunk. A béta során persze számtalan változás történt, és a végleges verziót látva már biztosan mondhatjuk: új korszak kezdődött az RTS-ek történetében.

# REME ANDER

**S**ok apró részlet teszi, hogy egy játék igazi klasszikussá váljék-e, vagy hamar feledésbe merül. (Bizonyos kultúrkörökben úgy tartják, hogy közhellyel indítani fókusztesztet szerencsét hoz!) A béta során már láttuk, hogy milyen forradalmian új lépték szerint kell mérni a *Supreme Commander* lehetőségeit, a végleges változat azonban olyan új erényeket is megvillantott, melyek kapcsán addig csak találgathattunk. Mindenekelőtt szögezzük le: a *SC* igazi jelentőségét csak a *Total Annihilation* fényében lehet felmérni. *Chris Taylor* leghíresebb játékát kilenc év alatt nem érte utol senki az általa külön útra terelt stílusban. Sajnos nem is nagyon próbálták, mivel az RTS-eket a népszerűsége (és ezáltal az alapvető egyszerűsége) való törekvés miatt manapság már – kis túlzással – a szintizta mikromenedzsment jellemzi pro szinten, erre vitte el ugyanis a stílust az *Age of Empires* szériát, a *C&C*-ket, illetve a *StarCraft-Warcraft* játékokat fejlesztő triumvirátus. (A többiek ugyanis, valljuk be, nem igazán voltak mérvadóak az RTS mint játékkategória

formálásában.) Aki nem a néhány-egységként-új-házat-építő mikró irányzatot kedvelte (adrenalin azért abban is van bőven, nem véletlenül olyannyira populáris világszerte), annak alternatívája nemigen akadt, még gyenge klónok szintjén sem. Az igazsághoz persze hozzátartozik, hogy a *SC* sehohol nem látott stratégiai összetettsége ugyanúgy hatalmas előnyt jelent majd egy profi „mikromenedzsernek” – más kérdés, hogy ez az előny nem négy-öt egység párviadalában, hanem egészen más minőségi szinten jelenik majd meg.

## MESE, MESE, MÁTKA

Mielőtt végképp elvesznénk az elméletben, lássuk az első örömteli újdonságot. A meglepően hosszú és – még meglepőbben – visszafogott intró a *Total Annihilation* hangulatát kilenc évvel ezelőtt oly remekül megalapozó robotvágóhíd helyett a sztorira és a háttérvilág bemutatására összpontosít, ezen is jól látszik, hogy ezúttal valóban fontos szerepet kapott a történet is. Rendben, a keményvonalas stratégiáknak nyilván nem ez az elsődleges szempont

(kicsit mindig szíven üt, hogy sokan bele se kukkantanak a kampányokba, csak egy kis skirmish, gyakorlásképp, és irány a multi), de most meglepő módon hangsúlyos. Félreértés ne essék: a játékmenet a legfontosabb, szent és sérthetetlen, de legalább egy Teletubbies-féle „nagyöleléés” jár a GPG-nek, amiért nem egy cilinderről (vagy még rosszabb...) előrántott, unalmas, semmitmondó, közhelyes sztorit kanyarított a játék mellé.

Amikor nekivágunk a három frakció kampányainak, végigélhetjük az ő sorsukat: menet közben nem cse-reberélünk az oldalak között, teljes sztorit játszunk végig. A filmes átvezetők mellett egy-egy hadművelet (nem „küldetések” – erről hamarosan) előtt hosszú párbeszéd is kibontakoznak. Ezek vizuálisan persze kevésbé kidolgozottak (ahogy például a *Metal Gear Solidra* jellemző, a karaktereknek csupán a fejük látszik, és nézhetjük, ahogy ezek a kedves fejek beszélgetnek egymással), de így is alakul a történet. Menet közben is zajlanak az események, és ez egészen más hangulatot ad az egyjátékos

módnak: az eddig arctalannak hitt oldalak fontos dimenzióval, jellegzetes karakterekkel és motivációkkal lettek gazdagabbak. Az, hogy a kampányok nem küldetésekre, hanem „hadműveletekre” (operations) vannak bontva, fontos különbség: egy-egy hadművelet során több küldetést kapunk. A megoldás nem teljesen új, más RTS-ekben is gyakran megesisik, hogy mire azt hinnénk, fényes győzelmet arattunk, még a nyakunkba sóznak egy új feladatot. A *Supreme Commander* mindezt azzal tetézi, hogy miután sikerrel abszolváltuk az elének kitzött feladatot, bejártuk-belaktuk a pályát, egyszerre csak „kinyílik a világ”: a játéktér megnő (akár egyenesen megduplázódik), és immár új, eddig felfedezetlen területekre léphetünk tovább. Meglehetősen újszerű érzés, amint az a „tankalattnyi” föld, amiért az imént késhegyre menő küzdelmet vívtunk, egyre kisebb és kisebb lesz, ahogy nő a fennhatóságunk alá vont terület – ezért is lehet fontos még egy gyakorlott stratégiának is végigjátszani a kampányokat, mert a hatalmas távlatok elsőre igencsak zavarba



A fegyveres erők napján  
elszabadultak az indulatok

ejtőek lehetnek. Így lehet a legkönnyebben megtanulni, hogy a *Supreme Commander* egyaránt megköveteli a mikro- és makromenedzsmenet, párhuzamosan gondolkodni kicsiben és nagyban – ez a játék alappillére. Jó játékos akkor leszel, ha villámgyorsan tudsz váltani a két lépték között: ha eljött az idő, globális offenzívát indítasz, de ha a háttérben valami fennakadás támad, azt anélkül is el tudod háritani, hogy kiesnél a ritmusból.

**ÉSSZERŰ ÉS NAGYSZERŰ**

Mindehhez tökéletes irányíthatóság szükséges, mellyel kapcsolatban a SC maximálisan teljesítette elvárásainkat. A parancskiadás, a mikromenedzsmenet és az építés egyszerűségére való törekvés miatt a játékban a TA-ben annak idején megvalósított dolgokat nem csak elvételre látjuk viszont, nagyon is érződik, honnan fejlődött tovább a SC-ben látott rendszer. Vegyünk egy gyártásra alkalmas egységet: továbbra is kilométeres gyártósort tárazhatunk be, egyesével vagy ötösével adagolva, illetve egyéb tetszőleges utasításokat (mint a kirakodás útvonala) definiálhatunk – csak hogy mindezt most már egy

még épülő gyárra is kiadhatjuk előre, az upgrade-et és a magasabb tierben (fejlesztési szint) elhelyezkedő egységeket is beleértve. Ha pedig tudjuk, hogy seregünk összeállítási aránya mondjuk öt tank, három légvédelmi egység és két tüzérség lesz, akkor elég ezt beállítani, majd kérhetjük a minta automatikus ismétlését. A többi gyárral „asszistolhatunk” is erre, ekkorra ők is részt vesznek automatikusan a megadott queue ismétlése legyártá-

neki, hogy két part közt cirkáljon, egyik gyárunkkal pedig az „átkelőt” jelző zászlót adjuk meg célpontnak, így a gyárból érkező járművek kibattyognak a partra, a szállító felveszi őket, átviszi, kirakja... Ilyen eddig miért nem volt sehol?

Előzetesünkben már megtárgyaltuk, de ismét ki kell emelnünk a SC forradalmi zoomrendszerét, mely az egész RTS műfaj szempontjából hatalmas újítás. Szaggatás nélkül lehet maximálisról

tehát valakinek az a kényelmesebb (és gyorsabb), akkor billentyűkombinációkkal is oda ránthatja a kamerát, ahová szeretné.

**POWER TO THE MASSES!**

A korábbi kétfajta alapanyag koncepciója megmaradt, sőt ez még tovább egyszerűsödött: nincs többé kisebb-nagyobb fémlelőhely, nem is beszélve a tiszta fémbolygóról. A Mass Plotok egyformák, más kérdés, hogy az adott területre eső sűrűségük erősen változó. Nem történt alapvető változás másik erőforrásunk, az energia kapcsán sem: néhány elszórt naperómű után ugyanúgy a hőforrás megfelelőjére (a neve logikusan Power Plot) alapozunk majd, melynek ritkasága gyakorlatilag meghatározza bázisunk egyetlen olyan kezdeti fix pontját, amely stratégiaileg kiemelt fontosságú. Az ára jóval alacsonyabb lett, így nem kell többé naperóműteleppel szenvednünk, viszont ezt kompenzálóan a tetszőleges helyre elhelyezhető power-mass konverterek drágábbak. Az erőforrások kezelése az apró változtatásoktól letisztultabb, áttekinthetőbb lett, még ha továbbra is elűt

**» MINDVÉGIG HATALMAS ÉLVEZET ÚJ ÉS ÚJ STRATÉGIAI LEHETŐSÉGEKET FELFEDEZNI «**

sában (az engineerekkel ellentétben nem a gyártást gyorsítják meg egy adott, készülőfélben lévő egységnél, hanem kivesszik a sorból a következő kívánt egységet, ha az előzővel végeztek). (Igen, az engineerek vagy akár maga a hős robotembőr, az ACU is ráláncolható a gyártásra, annak gyorsítása végett, de erről később lesz szó.) Rengeteg apró trükk van még, egyik kedvencünk például, hogy automatizált „révésznek” beállíthatunk egy csapatzállítót. Zseniális: megadjuk

minimálisig váltani, és oda nagyít, ahova mutatunk az egérrel (rendkívül kényelmes és gyors vezérlést téve lehetővé). Funkcionalitásában ide tartozik, hogy a legmesszebbre távolodva az épületek és egységek különböző geometriai alakzatokká egyszerűsödnek az áttekinthetőség érdekében – márpedig ekkora seregek terelgetésénél minden segítségért hálásak lehetünk. Az új zoom mellett természetesen megmaradtak a régről ismerős shortcut billentyűk is, ha



Kicsi 386-os korukban ők is a Zumán gyakoroltak

**i** Jó borkak nem kell cégér – tartja a PR és marketing minden alapvetésének fittyet hányó népi bölcsesség, de a Supreme Commandernek két igen erőteljes támogatója akadt: a játék a Microsoft Games For Windows brandjének egyik nyitó címe, illetve az Intel is felhasználja Quad Core- kampányához..

**INFORMÁCIÓS KOR**

**2009**

Az Egyesült Államok erőteljesen szorgalmazza a Marsra szállás programját.

**2014**

Hagyományos rakéta-technológia felhasználásával, hét hónapnyi utazás után az első ember a Marsra lép.

**2016**

Naprendszerünk felfedezése és kolonizálása első lépéseként a földi kormányok megkezdik az interplanetáris szállítóhajók tervezését és gyártását.

**2018**

Áttörés a kvantumfizikában: új lehetőségek nyílnak az űrutazás terén is.

**2025**

A korábbi teleportációs kísérletekkel ellentétben (amelyek során a célállomásra „másolni” próbálták az anyagot) új megoldással, kvantumcsövön keresztül történő valós transzportálással sikerül mozgatni egy elemi atomot.

**2032**

Kéttucatnyi fúziós reaktor együttes erejével először sikerül egy milligramm vasat a Holdra transzportálni.

**2050**

Megszületnek az első sikeres kísérletek kvantumcsövekkel és élő anyaggal (rovárokkal, egerekkel).

**2055**

Egy földi tudóscsoport első ízben küld csimpánzokat a Marsra, kvantumcsöveken keresztül.

**KVANTUMKOR**

## MICRO VAGY MACRO?

A mikromenzsment fogalma az RTS-eknél a kis léptékű taktikai megoldásokat takarja, vagyis azt, hogy milyen gyorsan lehet optimalizáltan „összekattintani” egy stabil gyártóerejű bázist, vagy még inkább: mennyire hatékonyan képes valaki néhány egységet a közelharc folyamán úgy vezérelni (leginkább egyesével, igen gyorsan és gyakran kiadott parancsokkal), hogy az egységekből az erejük többszörösét tudja kihozni. Mikróra kényszerítő feature az, ha egy adott egység egy egyenként ellélhető speciális képességet amúgy magától eleve nem is használna – erre számtalan jó példa akad a Blizzard legendás RTS-eiben.

StarCraft



Medieval II: Total War



Ezzel szemben a makromenzsment nagy csapatok felállításával és mozgatásával kapcsolatos stratégiai döntések láncolatát takarja – a Total Annihilationhoz hasonlóan a Supreme Commanderben szinte minden azt szolgálja, hogy erre vigye a stílust. Nem kell azonban előbbiről sem lemondania annak, aki abban szerzett szakértelmet kamatoztatni akarja a Supreme Commanderben: mindenképp a lassú fizikai lövedékek kapcsán lehet trükközni, elmozgatva gyors egységeinket a tűzvonalból, vagy épp eléclázással, illetve lövésenként új célpontot kijelölve, a becsapódást meg sem várva csillogtathatjuk nindzsareflexeinket.

minden más RTS-ben látottól: itt nem fogunk szinte soha semmit felhalmozni, a folyamatos termelés egyensúlyának megteremtése az egyetlen fő cél, melynek eléréséhez a fő mutatószám a harc hevében nem az aktuális vagy a maximális mennyiség lesz. Ha a mass- vagy powertermelésünket jelző érték bármelyike pozitívban van, akkor gyűlik az adott alapanyag, ellenkező esetben nem árt sürgősen tennünk valamit az utánpótlás javítása érdekében (leállítani néhány gyárat, vagy építeni/fejleszteni egy-két ütős erőművet), ha nem akarunk akadozó termelést. Ötlet: ne akarjunk akadozó termelést. Még problémásabb, ha az amúgy könnyebben pótolható energiával támad gondunk: a különböző órágyúk is ebből fogyasztanak, méghozzá nem is keveset: gondjaink csak a gigászi tier 3-as erőművekkel fognak megoldódni, melyek persze kiemelt fontosságúak, törekeny célpontokként mágnesként vonzzák majd az ellenfél egységeit.

### TEKNŐSBÉKA NEM ROHAN

A stratégiai felállás örök alapkérdés egy RTS-menet elején, melyet az ellenfelek száma, várható tudása és játéktípusa, de legfőképp a pálya felépítése és stílusunk

határoz meg. A TA-ben az MI esetében nem sok kombinációs lehetőségünk volt: mindig szétszóródott, és hullámokban támadva rusholt, attól függően érezhető heveséssel, hogy hozzánk képest mennyi kezdő alapanyaggal ajándékoztak meg – ezzel gyakorlatilag védekező állásba, majd elsöprő kitémadásra kényszerítve minket. Ami persze érdekes játékmenetet garantált akkor, ha az egyik ellenfél MI volt, épp ellentéte annak, amit általában valódi játékosok ellen célszerű választani. Tökéletes megoldás nyilván még sokmilliárdos szuperszámítógépekre sincs, így az MI mindig is meglehetősen törekeny pontja volt minden játéknak. (Chris Taylorék ezt úgy hidalták át, hogy nemes egyszerűséggel kiválaszthatjuk minden MI fél felállítását védekező, kiegyensúlyozott, illetve azonnali roham variánsokban.) Multiban persze... multiban nem ilyen egyszerű az élet. De az általunk beállított MI-variációkkal skrimishben remekül lehet tesztelni, begyakorolni a különféle játékosok elleni stratégiákat.

### FÖLD, VÍZ, LEVEGŐ

A SC-ben harcolhatunk földön, vízen, levegőben, taktikai csapásmérő eszközökkel, és ha a hadszíntér e rétegeit



Küldjed az atomot rája, vesszen a robotpirája!

## KOLONIZÁCIÓ

2061

Egy tudóscsoport kvantum-csővön keresztül megérkezik a Neptun Triton nevű holdjára. Az utazás 0,26 másodpercet vesz igénybe.

2062

A csillagközi utazás lehetőségeit kutató központ épül a Tritonon.

2108

Létrehozzák a naprendszerünkön kívüli első emberi kolóniát, a hozzánk legközelebbi Alpha Centauri rendszerben. A „költözés” el-képesztő költségei miatt a tudósok új energiaszerzési formákat kezdenek kutatni.

2110

A Föld egységes kormányzat alá kerül, melynek célja a terjeszkedés a világűr felé. Az új vívmányok a mesterséges intelligencia, a genetika és a nanotechnológia terén friss lendületet adnak a kolonizációs programnak. Három alfa-kolónia létesül, a távlati cél egy kvantumkapu-hálózat kiépítése. A bázisokra egy kisebb csapatot és 1000 emberi DNS-t küldenek, akiket mesterséges intelligencia és a DNS-ükbe kódolt képességek segítenek a növekedésben. Időközben automatizált gyűjtőegységek maszt és energiát halmoznak fel a célállomáson, és megkezdődnek a helyi kutatások és fejlesztések.



Chris Taylor a közelmúltban elárulta, hogy már el is készítették egy „esetleges” Supreme Commander film forgatókönyvének vázlatát. A játék hangulatához leginkább egy egész estés CG-filmet tudnának elképzelni.

ACU-tyafáját!



az észlelés és védekezés szempontjából még épp képesek lennének figyelemmel követni, akkor megnyugtatóképpen vannak víz alatti, illetve a légkör határán nagy sebességgel repülő harci gépek is, melyek nemcsak hogy alig lőhetők le, de még a radar is igen bajosan szúrja ki őket. Ezt még komplexebbé tenni tényleg már csak föld alatti, illetve orbitális pályáról támadó dolgokkal lehetne (ne, csak VICC volt!), de legalább itt szimulálva van a napjainkban is elérhető összes stratégiai hadviselési lehetőség. S hogy még színesebb legyen a dolog, a mobil változatban léteznek pajzsgenerátorok, különböző típusú radarok, radarzavarók, lopakodó egységek, illetve egyéb mókás képességekkel megáldott technikai csodák is.

### KŐ-PAPÍR-OLLÓ - NEM GYEREK KEZÉBE VALÓ?

Chris Taylor már többször kifejtette véleményét, hogy mennyire is kedveli a „kő-papír-olló” elven alapuló egységtervezést, ahol csak azért kap minden egység gyengésséget valami ellen, mert...

mert csak. Csak hogy meglegyen egyfajta taktikai hurok, miáltal a kígyó jól a farkába haraphat. A való életben szerinte messze nincs ilyen – vannak olyan dolgok, amik mindennél jobbak, és nincs hátrányuk, mégpedig azért, mert egész egyszerűen az adott fél hatalmas technológiai előnyben van, és kész. (A Galactic Colossus simán letúr három-négy Monkey Lordot és légi egységekkel szemben sem védtelen: egyedüli „gyengesége” magas előállítási költsége, de az más kérdés.) Az egységek harci adatait ennek érdekében nem egy leegyszerűsített RPG-szerű statisztikai „dobás” adja, hanem ahogy a TA-ben is megcsodálhattuk már, a lövedékek és a járművek számolt fizikával rendelkeznek. Mindez azt jelenti, hogy például az UEF egy fizikai alapú lövése ballisztikus pályán száll, ily módon a lövedék relatíve lassú, elmozoghat időközben a célpont, viszont átrepülhet a domb felett, szétcsaphatja az útjában álló fát, és nagyot szól, ha ezt éppenséggel egy tier 3-as tank méretes lövege adta le, nem pedig valami Rumcájsz-féle dugós puská. (Ifjabb olva-



Szemlézer nem marad szárazon

### KOLONIZÁCIÓ

**2284**

Sikeresen benépesül az első 16 kolónia. A következő évszázad során a földi kormányzás kiterjeszti bürokráciáját a kvantumkapuk túlóladára is, létrejön az EarthCom, amely hatékonyan látja el a Föld és a kolóniák törvényi, kereskedelmi és szociális szabályozását.

**2316**

Megindul az első nagy, exponenciális terjeszkedési hullám, mind a tizenhat kolónia új kolóniákat létesít. A növekvő szabályozási szükséglet teljesítésére az EarthCom egyre inkább gépesíti állományát, mely egységeknek csupán parancsnokok (Commander) emberi.

**2525**

Kezdetét veszi a második terjeszkedési hullám, ezúttal 110 kolónia létesít új kolóniákat. Eddig az emberek nem találkoztak értelmes idegen lényekkel, így a tudósok eldöntöttnek tekintik a régi kérdést: mi vagyunk az univerzumban az egyetlen értelmes faj.

**2557**

A Földnél ötször nagyobb Seraphim II-re küldött csapatról nem érkezik hír. Új expedíció indul a bolygóra.

**2590**

Kolonizáció  
A Seraphim II-re küldött második expedíciótól sem érkezik visszajelzés. A Seraphim II az EarthCom aggasztó ütemben terebélyesedő, „veszélyes bolygók” nyilvántartásába kerül.



## ▶ COMMANDER-TOVÁBBKÉPZÉS

Az ACU a játék egyik kulcsfigurája, így nagyon nem mindegy, mennyiben tud előnyünkre válni. A fokozáshoz frakciónként tucatnyi upgrade áll rendelkezésre, melyekből a kvantumkapuszerű teleportáló képesség, a harci képességekhez való extra hűtő, a mérnöki „továbbképzések” (hatékonyabb építés), illetve a beépített erőforrás-generátorok minden félnél rendelkezésre állnak. Ami még közös bennük: használatuknál már csak a kifejlesztésük költségesebb, igazi úri szórakozás ilyesmire költekezni.

### AEON



A Chrono Dampenerrel gyűrűként periodikusan pulzálhatunk szét (feladom, képtelen vagyok értelmesen megfogalmazni) bénító sugarat, ami drága mulatság a hatásához képest – akkor már inkább válasszuk az imba kétfokozatú személyi pajzsot. Harcra inkább a Crysalis Beam Augmentation javallott, amely megduplázza fegyverünk hatásugárát, illetve az Enhanced Sensor System a dupla radarhatótávhoz – nem árt látni is a célpontot.

### CYBRAN



Egyedül neki nincs pajzsa, helyette van Personal Cloaking Generator, hogy ne látsszon a radaron, továbbá a még drágább Personal Stealth Generator, hogy akkor már szabad szemmel se legyen látható – ha az ellenfél nem épített Omni-Sensort, ezzel végképp eltűntünk. Pluszfegyverként fejleszthető a Microwave Laser Generator – a Monkey Lord gigasugarának „kézi” változata –, illetve a Nanite Torpedo Tube tengeri hadászati célokra.

### UEF



Rendkívül praktikus kis építősegedekre, illetve olyan extra fegyverekre mehetünk rá, mint a hangzatos nevű Heavy Anti-Matter Cannon. A gazdaságos és effektív közelharci képességet a pajzsok mellett a Damage Stabilization System, azaz egy gyors önjavító képesség teszi teljessé. Na és a hab a tortán a taktikai rakétakilövő – hátzisszákként, akár méregdrága nukleáris változatban is. Kisebb terület és hatótáv, de a hatás ugyanúgy garantált. Nos... Ön jól döntött!

Várj, mesélek egy isteni tranzisztort!



sóinknak, akik nem ismerik Rumcájszot: generációnk egyik ikonja volt, a cseh-szlovák meseipar anarchista hőse, a jicini rém). Ezzel ellentétben a cybranoknál gyakori lézer egyenes vonalban halad, a sugár azonnal célba ér, ami nagy távolságra is halálos pontosságot ígér, viszont ereje általában gyengébb. Talán ez az egyik oka annak, hogy a SC-ben a magasabb szintű egységek sem mindig gigászi méretűek – a TA-ben látottakkal ellentétben –, hiszen akkor könnyen eltalálná őket bármi, és amúgy se lenne túl reális, ha egy behemót száguldozna fel s alá.

Mindez rendkívül élethűvé varázsolja a csatákat, ugyanakkor nagyságrendekkel megnehezíti a játékmenet kiegyensúlyozását is. A Gunshipekkel történő kivégző rush a légvédelem megtépázása után például elég gyakori „favágó”-taktika volt annak idején a TA-ben, és még a béta elején is, de úgy tűnik, ezen a problémán azért csiszolgattak némileg a véglegesben, mint ahogy sok másnon is (és csak mellékesen: elég valószínű,

hogy a valóságban is a Gunship-megoldás lett volna a nyerő lépés...). És még egy érdekesség: mid-air collision. Hála a hiteles fizikának, olyan gyönyörű dolgok is történhetnek, hogy az óriási telepített ágyúk lövése összeütközik egy repülőgéppünkkel... Esélye persze igen csekély, de a lényeg, hogy  *megtörténhet*. Hát nem csodálatos? (Feltéve, hogy nem velünk esik meg.)

### VÁLTOZATOSSÁG: TELJESÍTVÉ

A TA nagy hibájának tartották, hogy bár nagyságrendileg vagy kétszázfajta egységet lehetett gyártani, azok nem különböztek egymástól jelentősen, különösen a korai szakaszban. Nos, ezzel a problémával sikerült gyökeresen leszámolni: nincs kismilliófajta építőegység, valamint a szárazföldi járművek gyára is közös lett, és azt lehet upgrade-elni, ellenben a három fél a hasonló célú egységeket meglehetősen eltérő specialitásokkal kapja meg. Van, amelyik szimplán a tüzérré épít, mellyel

#### A CYBRAN SZÜLETÉSE

2592

Először sikerül számítógépes intelligenciát implementálni emberi agyba. Az ember/MI keveréket szimbiótának nevezik.

2663

Megindul a terjeszkedés harmadik hulláma. A Föld kormányzata kezdi elveszíteni az irányítást a kolóniák fölött.

2666

Procyon, egy teljesen szimbiótákból álló kolónia kiküldi függetlenségét. Az EarthCom csapatokat küld a lázadás leverésére.

2669

Procyon szimbiótái nem adják fel a küzdelmet, ezért a vezetés aktiválja a titokban beépített „lojalítás”-programot.

2678

Az a néhány szimbióta, akinek sikerült elmenekülnie, megalapítja a cybran nemzetet.

#### AZ AEON ELŐRENYOMULÁS

2679

Kapcsolatba lépnek a földi vezetéssel a Seraphim II-re küldött expedíció leszármazottai, akik szerint idegen lények – az aeonok – végeztek rajtuk kísérleteket. Az EarthCom karantén alá helyezi a területet, és Commandereket küld a helyszínre.

2679.3

A Seraphim II körüli összes bolygóval megcsodát.

2679.8

A Seraphim II körül 10 fényévi távolságon belül található összes bolygóval megszakad a kapcsolat.

A népszerűségét mai napig tartó első rész két kiegészítőt élt meg, mielőtt a Cavdog Entertainment egy huszárvágással a középkorba vitte volna a stílust, ha már kéznél volt az első 3D-s RTS-motor. (Hiba volt. Annak idején Chris Taylor kézzel-lábbal tiltakozott az ötlet ellen...)



Áttörhetetlen védelem vs. Feltartóztathatatlan erő



**TOTAL ANNIHILATION (1997)**

Érdeemes rákérteni a neten az intrójára, mindez 9 éve elég ütős volt... Bár single történet mint olyan, mondjuk úgy, hogy nem volt, a multiplayer „Annihilation” hangulata és innovatív kezelhetősége stílus-teremtővé tette. Az akár 1000 maximális egység még ma is kirívónak számítana, az akkori koax LAN-ok és P1 233 MMX csúcsgépek nemtrákná fel is adták a küzdelmet egy szigorúbb csata közben.



**CORE CONTINGENCY (1998)**

Az alapjáték sem épp a balanszról volt híres, erre kapott az első kiegészítőben a Core egy Krogoth nevű megállíthatatlan, toronymagas gyilkolópusztító gépet – a szó legszorosabb értelmében. Ám ez már akkor sem okozott problémát, jó táptalajként szolgálva a Supreme Commander számára. Single részéből kiemelendő a Krogoth Encounter nevű scenario, elképesztő mennyiségű ellenfél felvonultatásával.



**BATTLE TACTICS (1999)**

Az utolsó kiegészítő már kevesebbet tett hozzá multiban, mint a netről egyesével letöltött bónuszegységek. Mindez persze abban gyökerezik, hogy a hiányzó single részt ezúton pótolták volna egy akkoriban divatosnak számító Myth-klónként, azaz RTS helyett „Real Time Tactical” résszel, ahol nem gyártható semmi, csak csapatmozgás van. Ezzel két év után előjönni bizony tökéletesen rossz koncepciónak bizonyult...

a másik fél bénító egységekkel próbál szembeszállni, hogy aztán a tier 2-es alaptankja már szigorú páncéltzatának segítségével tarolja őket. Érdekes ötlet, hogy a szállítóegységekből ki tud lőni a bennlévő tier 1-es gyalogság (sőt... megfelelő egységekkel megpakolva egy szállító már-már szurreálisan komoly pusztítást képes végezni. Jön a busz, fusson, ki merre lát!) Az igazán pusztító ostromgépek persze a tier 3-tól kezdődnek, ahol hatalmas pajzsokkal és tüzeróval rendelkező robotokba vagy épp eszméletlen távolságot belövő tüzéségbe pumpálhatjuk az értékes masst. Az igazi sorsfordító elemet persze a rengeteg mérnök egység által darabonként negyedórán túl hegesztett „experimental” (aeonnál éppenséggel „sacred”), azaz tier 4-es egységek jelentik, melyek egymá-

gukban el tudnak söpörni olykor egy komplett bázist is, csak valahogy ki kell tartani addig a védelemmel, meg elő kell teremteni vagy fél bolygónyi nyersanyagot hozzájuk. Multiban igen ritkán fogunk találkozni velük. (Esetleg választhatjuk a Kecse által „antipro”-ként definiált megoldást, és megkérhetjük ellenfelünket, ugyan várjuk már meg egymás tier 4-es egységeit. Antipro.)

**LÁNCTALPAS ANYAHAJÓ (ÉS EGYÉB ÁLLATFAJTÁK)**

Élvezeti érték persze nemcsak ezek emberfeletti erőfeszítéssel történő elővarázsolásában van, hanem az egyéb monumentális tier 2-es és tier 3-as egységek több száz csatájában is, ahol anyahajókat, póklábakon a partra kimászó cirkálókat (szívünk

csücske), valamint más tréfás dolgokat is csatasorba állíthatunk. A fő technikai csoda persze Commanderünk (ACU), melyet lehet fejleszteni (lásd külön dobozban): gyorsabban épít mindennél, valamint az Annihilator analógiájára „Omega-Gun”-nal kezd, amely energiakészletünk kivégzése árán egy lövésre szétkap bármít. Ez gyökerestül meggátolja a nagyon korai rusht (bár a béta elején kedvelt megoldás volt csapatszállítóval áthurcolni az ACU-t az ellenfélhez), ugyanakkor a főcél is ehhez kapcsolódik: ha az ACU meghal, akkor a játéknak számunkra vége, és nem csak a nyomában képződő gombafelhőtől... (Multiban persze be lehet állítani más győzelmi kondíciót is. De minek?) Ezt elkerülendő építhetünk sok védelmi építményt, melyek mind az elődtől, mind pedig az összes eddigi RTS-től

eltérően nagy tüzerájúak, messzire lőnek már tier 1-nél is, ellenben könnyedén szétkaphatók. Ugye, hát ezt bizony szokni kell, de taktikailag nyilván érthető. A nagy hatótávolság persze csak annyira igaz, hogy egyezik a tier 1 tüzéségével, így tier 2-es vagy nagyobb ostromgépeket gyárva az ottani tüzerő miatt nem okozhat gondot a teknősbéka-taktikát választó ellenfél páncéljának feltörése. Főleg, hogy a pajzsok – bár eszevesztett energiát emésztenek (ki lehet kapcsolgatni őket) – felbecsülhetetlenek: ha például három egymásra lóg, védelmük összeadódik, a metszéspontban álló ACU (vagy bármí) tehát háromszoros védelem alatt áll! Ezekkel az eszközökkel már jól jön a más RTS-ekből szerzett mikroskill is, mert 6-8 tüzéségi egységgel teljesen

**AZ AEON ELŐRENYOMULÁS**

**2812**

A földi vezetés a káosz szélére kerül: a cybran és az aeon fenyegetés mellett belső ellenállással is meg kell küzdenie.

**2817**

Az aeon egyre erőteljesebben támad, és a földiek folyamatosan veszítik el a karanténzóna körüli területeket.

**2819**

Megkezdődik a véget nem érő háború.

**2924**

A földi birodalom elveszti területeinek legnagyobb részét. A galaxisban kitör az anarchia.

**3256**

A régi földi birodalom megszűnik, az Egyesült Föld Föderáció (UEF) lép a helyére.

**3764**

Az UEF, a cybran és az aeon haderők tovább harcolnak az egykori földi birodalom maradványaiért.

**NAPJAINKBAN**

**3844**

Te leszel az, aki ezer évvel kitörése után véget vet a végtelen háborúnak.

SUPREME COMMANDER - MULTIS SZEMMEL

# 8000 HARCI GÉP VÁGÓHÍDON



Ahogy John Carmack-tól elvárja az ember, hogy időről időre legalább felfodrozza az FPS állóvizét, úgy Chris Taylor felé is alapelvárás az innováció. De hát ki másra is számíthatnánk az RTS műfaj kapcsán.

Vannak játékok, melyeknél a hadjáratok meglelte ellenére az előtörő emlékek valahogy mindig megoldják, hogy mindenki szinte csak a dominánsan jóra sikeredett többjátékos módjuk kapcsán gondoljon. Ilyen játék volt a *StarCraft*, a *Total Annihilation*, és a jóval kidolgozottabb single rész ellenére biztosra vehető, hogy ez lesz a *Supreme Commander* sorsa is. Erre lett tervezve. Persze kell a hadjárat az eladások segítésére, de már a brutális játékosmennyiséggel végzett publikus béta időszak is mindent elárult. Na nem mintha baj lenne.

## JÁTÉKEGYENSÚLY: KIALAKUL AZ...

Már a *TA: CC* esetén is meglepő volt, hogy a majdnem legyőzhetetlen Krogoth milyen balance-ot fog eredményezni, meglepő módon mégsem lett belőle probléma – Chris Taylor már akkor jó messze hajította a kő-papír-olló elvét. Apróbb problémák persze voltak, mint a Gunship osztag középjátékban túl erős, vagy a rush miatt nem lehet sehogy teknősbékába menni a „tilos támadni az első 20 percben” fun jellegű megkötés

nélkül, ami lássuk be, a játékmenet non-szensz megerősökölését eredményezi, pro játékra elfogadhatatlan (na persze az ellenkezője se szép, ahol a kezdő ellenfelet azért véreztetik még egy órán át, hogy szuperegységekkel tarolhassák le). A béta kezdete óta a szlogen így a következő volt: mindhárom főbb játéktípus esélyes lehessen adott körülmények között, ne kényszerítsük semmire a játékost. A három fél képességeinek nagyfokú és teljesen kötetlen eltérése, a realizmusra való törekvéssel megspékelve ezt az amúgy is költői célt persze még inkább egy szép álommá teszi. Mégis, ha az ember kipróbálja most a végleges változatot, eléggé meglepődik. És nem azt mondom, hogy a számos DPT (Damage Per Tick) és még ki tudja milyen gyengítés ellenére ne lennének az *SC*-ben is jellemzőek a betámadó Gunship kötelékek, hanem hogy elég valószínű: a valóságban is sokszor lenne ez a hadászati megoldás az egyik legrealisabb lépés. És amúgy ha már realitás: a tier 3-as ágyú lövedékével egy magasságban repülő gépünk extrém ritkán, de összeütközhetnek a levegőben, láncrobbanásban

felemészte az egész köteléket. Hát ez pech, „working as intended”. Na de lássuk be, ez sehol máshol nem fordulhatna elő, és még ha önmagában ezért nem is érné meg Quad Core CPU-ba fektetni, itt lép át a játék arcade RTS-ből szimulációba.

## ÁTÜTŐ SIKER VAGY „CSAK” KULTJÁTÉK?

Mondhatnánk, hogy ezt még nehéz megjósolni, de nem az. Chris Taylor az álmait – és a régi, vagy még ma is játszó – *Total Annihilation* fanok álmát valósította meg a széleskörű piaci igények kielégítése helyett. Olyan játék lett, mint az elődje: nem fognak sorban állni érte éjjelkor fegyverben a kézzel, mint egyes konzolokért, vagy MMO kiegészítőkért, ugyanakkor kezelhetőségben újra megmutatja, mi az amit az összes RTS-nek illene tudnia, merthogy bizony ezt így is lehet. Nem fogja összetettségében és megvalósításában felülmúlni semmi még 5-6 év múlva sem, és kis túlzással élve: addigra talán lesz megfelelően erős gépünk is hozzá...

**Kecske**



felesleges lenne ugyanarra a célpontra még egy lövedéket leadni, amikor az előző lövedékek már a levegőben vannak, nem is beszélve becsapódási területük méretéről... Ez ellen építhetünk hatalmas pajzsgenerátorokat, melyek energiaellátása természetesen kihívás-számba megy, a másik oldalról nézve ugyanakkor az energiakezelésre érdekes új eszközeink is vannak: kitermelő egységeink mérnök nélkül is helyben fejleszthetők, valamint egyes épületek össze is kapcsolhatók, csökkentve az átalakítási vagy gyártási energiaköltséget (ez megint csak olyan dolog, amit hosszasan lehetne fejtegetni, de inkább haladjunk). A mérnökök persze az elődhoz hasonlóan itt is ráláncolhatók egy általunk kijelölt építőegységre, az ACU-t is beleértve, hogy bármit feltöljanak egyesült erővel (vagy épp gyorsítsák egy adott épületben a gyártást) – csak győzzük biztosítani hozzá a forrást –; meglepően bonyolult fejlesztési mátrixokat hozhatunk létre. Kismillió apró trükk van még, amiket lehetlenség felsorolni (a lopakodásra szakosodott technológiákról és azok elhárításáról még nem is beszélünk), de csak azt tudom javasolni, hogy mindenki ugorjon neki a single kam-

pányoknak, mert ott menet közben lehet a legnyugodtabban kísérletezni, és bizony mindvégig hatalmas élvezet új stratégiai lehetőségeket felfedezni („ezt is lehet... EZT is lehet?!“).

### NEM SOK EZ EGY KICSIT?

Most azonban lássuk aggodalmainkat! A legfontosabb, hogy míg például a Blizzard összes játékában

## » ÖSSZETETTSÉGÉBEN ÉS MEGVALÓSÍTÁSÁBAN NEM FOGJA FELÜLMÚLNI SEMMI, MÉG ÉVEK MÚLVA SEM «

(nagyon helyesen) tudatosan választja a számítógépet akár először látó nagymami által is könnyedén elsajátítható kezdeti játszhatóságot a legfontosabbnak (régisztori: „anyám a szomszéd szobából gankel, hallom, ahogy röhög!“), addig a SC a TA-nél is meredekebb betanulási görbével bír. Az ember nyakába szakadó rengeteg egység, a hatalmas játéktér, a korlátok hiánya egy kezdő számára még akkor is riasztó, ha még észre se vettük a kismillió automatizálási trükköt, ezért

egy könnyed multira nem biztos, hogy ez lesz a közkedvelt játék. És itt jön a másik hátránya, a gépigénye: sok helyen bizony elege el sem fog indulni az „átlagos” gépeken, ez bizony a nyugati háztartásra van skálázva. Az se szerencsés, hogy aki egy monitorral játszik, az az „áttekinthetőségbeli” hátrányon túl bizony hamar ki is ábrándulhat, ugyanis multiban a csilvilvi grafikából az égvilágon semmit nem

tud úgy élvezni, ha a játékidő felében pöttöm sárga kockákként nézi seregét (előzetesünkben kitértyágtuk, milyen remek dolog két monitoron tolni a SC-t, egyikén végig a világtérképet látva).

### KÖZÖSSÉGI SZELLEMBEN

Nem szabad azonban elfeledkezni arról, hogy így is hatalmas közösség várja a SC megjelenését. Ezzel a játék hosszú élettartama máris biztosított, mert minden bizonnyal rengeteg új

pálya és mod érkezik majd hozzá. Ez utóbbi egyébként (FPS-ekkel összevetve) RTS-ek esetében viszonylag ritka, de nem véletlenül bújik meg az opciók közt egy bizonyos, „mod manager” nevű remek funkció... A GPG a kezdetektől fogva teljes támogatást ígért a moddereknek: a játék a megjelenés pillanatától remekül modolható (egységek, pályák, a teljes kezelőfelület), de messzebb is mennének, későbbi frissítésekben feloldanák még a „hardcoded” részeket is. Az, hogy végül kapunk-e SDK-t, vagy inkább mielőbb hozzánk csapják a belső fejlesztőeszközöket, még nem dőlt el. Amatőr szinten is sokan elbohóckodnak egy szerkesztővel, de a közösségek kemény magja volt mindig is az, amely kiemelkedő alkotásokat hozott létre, így nem feltétlenül az editor leegyszerűsítése (ami szinte kikerülhetetlenül vonzza magával a funkcióvesztést is) a járható út... Túlbeszéltek: ömleni fognak az új tartalmak a SC-hez. Kíváncsian várjuk.

mazur

## ► TURTLE, RUSHER, BOOMER

A Supreme Commander egyik nagy erénye, hogy a pályától, ellenfeleink számától és képességeitől, illetve egyéb körülményektől függetlenül mindhárom fő stratégiai típus (turtle, rusher, boomer) játszható. Az, hogy melyik mennyire hatékony, természetesen állandó vita tárgya: mindhárom típusnak megvannak a maga meglehetősen különböző alfajai, illetve előnyei és hátrányai. Ez persze multiban a legizgalmasabb, hiszen általában mindenkinek van egy főstratégiája (esetleg apróbb módosításokkal, attól függően, hogy melyik pályán, milyen frakció ellen játszik), és az is nyilvánvaló, hogy a három játékmód különféle arányú keverésével lehet kialakítani a legösszetettebb stratégiákat.

### TURTLE



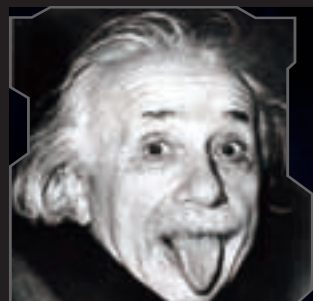
A „teknőc” alapvetően védekezésre összpontosít. Későn támad, inkább bázisát igyekszik minél inkább fel-törhetetlenné tenni: egy korai rush-sal szemben nagyobbak az esélyei, de ha nem terjeszkedik, azzal szinte tálcán nyújtja át a pálya teljes nyersanyagkészletét ellenfeleinek, és hosszú távon ellehetetlenül, például nem tud fejleszteni. Mondjuk a Warcraft III esetében ez járhatóbb volt, ám a SC-ben annyi a nyersanyaglelőhely, hogy sokkal fontosabb a fennhatóságunk alatt tartott terület. Egészen más a helyzet, ha valaki védelemmel rogyásig pakolt bázist húz fel az ellenfél orra előtt: az offenzív építkezés igen hatékony lehet.

### RUSHER



Kétségkívül a legizgalmasabb, legveszélyesebb stílus, építkezés és nyersanyaggyűjtés helyett a lehető leghamarabb megtámadni az ellenfelet – nyilván minél korábban támadunk (grunt rush, zerg rush) annál nagyobb a kockázat, hogy visszapattanunk. Így lehet a leglátványosabb győzelmekeket aratni, de beégni is így lehet a legjobban... Más szemlélet szerint a „rush” vonatkozhat arra, hogy igyekezzünk mindent kockáztatva gyorsan kifejleszteni a legkeményebb fegyvert (a SC esetében például a tactical missile-t) és azzal támadni – ehhez természetesen szükségünk van nyersanyagokra is.

### BOOMER



A harmadik stílus a technológiai vagy létszámbeli fölényre törekszik. Ahogy a turtle esetében már leírtuk, az a SC-ben csak akkor lehetséges, ha kellő mennyiségű nyersanyaggal rendelkezünk, tehát nem adhatjuk fel a terjeszkedést – a három játékmód közül a boomer igényli leginkább az erőforrásokat. Ha sikerül elég sokáig kihúzni, rövid idő alatt nagy sereget hozhat létre (factory boom), vagy a tier 3, tier 4 egységek bevetésével szerezhet fölényt (tech boom). Például nincs az a teknőc, amelyet néhány tier 3-as artilery ne tudna kihúzni, rövid idő alatt nagy sereget hozhat létre (factory boom), vagy a tier 3, tier 4 egységek bevetésével szerezhet fölényt (tech boom). Például nincs az a teknőc, amelyet néhány tier 3-as artilery ne tudna kihúzni, rövid idő alatt nagy sereget hozhat létre (factory boom), vagy a tier 3, tier 4 egységek bevetésével szerezhet fölényt (tech boom).

## HARDVER

MINIMUM	EZZEL TOLTUK
1,8 GHz CPU	„KICKASS”
512 MB RAM	
128 MB VGA	

Konkrétan a „kickass” szócska volt, amit a THQ UK embere londoni tesztgépünk specifikációja gyanánt meg tudott adni. Ennek ellenére – bár remekül indult – nagyobb egységsszámmal bosszantóan belassult a játék. Ezt állítólag még az utolsó utáni pillanatilag fogják optimalizálni. Emberünk még elhintette, hogy FPS-eknél gyakoribb, hogy egy Doom 3 vagy Half-Life 2 miatt vesz valaki új gépet, szerinte simán megéri a Supreme Commander miatt Quad Core-ra váltani... Lehetséges, mert a minimális hardveren még az intró is szaggatni fog.

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Stílusmeghatározó stratégiai mélység és lehetőségek	GRAFIKA	10
Innovatív és letisztult kezelőfelület	HANGOK	9
Extrém meredek betanulási görbe	IRÁNYÍTÁS	10
Eromű kell hozzá	HANGULAT	10
	KIHÍVÁS	10
	SZAVATOSSÁG	10

### MAZUR VÉGSZAVA:



A számtalan RTS közt a Supreme Commander a saját ligájában játszik, rengeteg újítással mellett egy forradalmian új látásmódot is hozott a műfajba.

# » 94%

### ÉS A TÖBBI:

<b>Starcraft</b>	<b>95%</b>
Sokak szerint maig a legjobb sci-fi RTS (mások szerint a Total Annihilation az), a mikrózás és a klikk/másodperc mennyibemenetele.	
<b>Ground Control II</b>	<b>90%</b>
A hamar feledésbe merült GC II után kiderült, valóban sikeres lehet egy sci-fi RTS a nyersanyagmenedzsment számítástele.	
<b>Warhammer 40K: Dawn of War</b>	<b>68%</b>
Remekül kialakított RTS, a kontrollpontok megszerzése és megtartása kiváló új aspektust nyitott a hagyományos játékmenetben.	

COMING SOON

**GSL**

**GAMERS LEAGUE**

[WWW.GSL.HU](http://WWW.GSL.HU) - [WWW.GAMERSLEAGUE.HU](http://WWW.GAMERSLEAGUE.HU)

CABALA • CHLX • DNA • ANCIENTS' DOZER  
ANCIENTS' FULMI • GRASSROOT • KARRDE  
KASHU • KIRI • ANCIENTS' KODIAK  
KYLE\_LIN • SGTEAM • [SLY]THOMI • XEON

# EGY KÁVÉ MELLETT...

## ...ALEXANDER KOSTJUKKAL



**Miközben várjuk a világ egyik legnagyobb nukleáris katasztrófájának helyszínén játszódó alkotás megjelenését, Ukrajnában gombamód szaporodnak a tehetséges fejlesztőcsapatok.**

**M**ég a tavalyi Games Conventionön ismerkedtünk meg velük, azóta pedig sokat fejlesztettek Metro 2033 című játékukon. Mivel még mindig elég korai lenne belemenni a játék részleteibe, ennél jóval nagyobb távlatokról kérdeztük őket. Kérdéseinkre Alexander Kostjuk, a csapat projektmanagere válaszolt.

**Hogy érzitek, van bármi különbség a keleti és a nyugati játékfejlesztő csapatok megítélése között?**

Manapság már egyre több és több nemzetközileg is elismert játék jelenik meg a keleti fejlesztőktől (Heroes of Might and Magic V, Perimeter, Cossacks 2 and sokan mások), ezek többsége az eladási listák élére is kerül. A játékok különféle elemeinek tekintetében (alapötlet, párbeszéd, sokszor a zene és a művészet is) a kulturális eltérésekből következően, elég sok eltérés lehet mások játékaitól. Megkedveltetni ezeket az alkotásokat a keleti és nyugati piacon egyaránt nem egyszerű feladat, a fejlesztőknek meg kell tanulniuk, hogyan kell ezt csinálni.

**Tudnál mesélni egy rövid, mókás történetet, amely játékaitok fej-**

**lesztése idején esett meg veletek?**

Ó nincs hiánya a vicces helyzeteknek! Van azonban egy kis probléma: legtöbbször szükségessé tenné az adott téma részletesebb ismeretét (ezek esetleg érdektelenek lennének az olvasónak), mások pedig adott esetben kellemetlenek lehetnek azon

Képes voltam a legnehezebb fokozaton is játszani mentés nélkül, ennyire megőrültem érte. Természetesen e mellett is volt több, nagyon érdekes alkotás abban az időben.

**Hogyan és körülbelül mikor került kapcsolatba a játékiparral?**

**» MINDENKÉPPEN A LEGELEJÉN TISZTÁZNOD KELL MAGADBAN A FEJLESZTÉS VÉGSŐ CÉLJÁT «**

kollégáknak, akikkel most is együtt dolgozom. Ezért mint manager, szerencsésebbnek tartom a titokzatos csend megőrzését.

**Mi volt az első számítógépes játék amit kipróbáltál, és mi volt az első, tényleg komolyan tekinthető tapasztalatod a játékok világával?**

Amennyiben jól emlékszem, az első számítógépes játékom a Ninja volt, még ZX Spectrumon. Az első, valóban nagy hatást elért alkotás – mely hosszú-hosszú órákat elvett az életemből – a Heretic volt a Raven Software-től.

Azt kell mondanom, elég sok időbe tellett eldönteni, hogy belépjek-e, vagy sem. Egykor lehetőséget kaptam, hogy béta-tesztelője legyek az Etherlords-nak (a végleges verzió 2002 márciusában jelent meg – ZeroCool). Aztán egy kis idő után úgy határoztam, kilépek az akkori állásomból, melynek gyakorlatilag semmi köze nem volt a játékiparhoz. Mindezt azért tettem, hogy elkezdhessem építeni játékfejlesztői karrieremet.

**Melyek a távolabbi jövőben a terveitek? Úgy értem, a Metro 2033**

**megjelenése után: áldoztok némi idő majd a szabadságra, vagy esetleg máris dolgoztok párhuzamosan egy következő projekten?**

Ahogy a projektvezetőnk, Andrej Prokhorov szokta mondani: „Visszavonuláskunk után veszünk majd egy nagy lélegzetet.” Természetesen tonnaszámmra vannak összegyűjtött ötleteink, és egyszer majd nem kizárt, hogy összeállnak valamiféle egésszé..., de semmiképpen sem szeretnénk túl korán előállni valamivel.

**Mely játék a „minden-idők-kedvence” neked (bármelyik platformra értem)?**

Ez nagyon nehéz kérdés egy fejlesztőnek, és te nagyon jól tudod ezt... Számtalan játék hagyott pozitív és tartós élményt, és úgy vélem, ez egy nagyon nehéz választás. Hmmm, azt hiszem, azt kell mondanom: Thief.

**Mit gondolsz, miképpen fogja megváltoztatni a PC-s játékok világát az egyre jobban erősödő X360-as és PS3-as világ? Azok fejlődése kényszeríti-e majd a PC-s fejlesztőket, hogy komolyabban vegyék szakmájukat és még jobb játékokat**



A csapat „teljesen egyedi” engine-je, a 4A Engine, első ránézésre nem is annyira ismeretlen. Szemre erősen hasonlít arra a játékra, amelyet már elég régóta halasztgat egy szintén kijevi fejlesztőcsapat – miért is lehet ez? Nos, talán azért, mert annak a कंपनीának bizonyos tagjai átjöttek ide a 4A Games-hez (főleg programozók), hogy máshol is szerencsét próbáljanak.

### csináljanak? Esetleg a konzol játékvilág komoly veszélyt jelent a PC-platformnak?

Napjainkban a konzolok rengeteg vonatkozásban divatosak, és a minőségi projektekről híresek. Mindazonáltal különösen nehézkes a kezdő csapatoknak next gen konzolokra fejleszteni. Más platformon kell kezdeniük, a PC-t is beleértve. Bírálhatnánk a Microsoft stratégiáját és a Windows Vista pozicionálását, de ettől még túl korai lenne kijelenteni a PC-s játékvilág halálát.

### Egy FPS-játékban nagyon fontos a grafika, és maga a grafikus motor. Hogy érzed, miközben a technológia rohamosan fejlődik, milyen egyéb úton-módon lehet majd még jobb játékokat készíteni?

Még egy lövöldözős játékban sem minden a tökéletes grafika, nem csak ezáltal lehet még jobb és jobb játékot csinálni. Új lehetőségek mindig vannak a történetben, az előállításban, a más típusokkal való ötvözésben, és egyszerűen az új ötletek mindig egyre érdekesebb játékokat eredményeznek majd.

### Hogyan tudnád megfogalmazni, összefoglalni a tökéletes játékot? Ha minden pénzed, technológiád és lehetőség meg lenne ennek el-készítéséhez, mégis milyen típusú játékot készítenél?

A kérdésed enyhén szólva is idejétmúlt, hiszen mi már készítjük a tökéletes játékot: Metro 2033. Nos, őszintén szólva, csapatunk egésze igyekszik kihozni magából a legjobbat, és úgy gondolom, az eredmény eléggé megközelíti majd elképzeléseinket és elvárásainkat. Egy tökéletes absztrakt játékról pedig: a kezdetekben el kellene döntenünk, hogy kinek szól, és milyen céllal készülne az alkotás. A tökéletesség relatív kifejezés, egyidejűleg akarsz megannyi játékost a monitor elé szegni, mesés sajtóvisszhangot akarsz, esetleg olyan játékot, amelyet akár te magad is vég nélkül játszhatsz? Netán „csak” rengeteg pénzt akarsz keresni? Akárhogy is, mindenképpen a legelején tisztáznod kell magadban a fejlesztés végső célját.

### Mi a véleményed a véget nem érő cikkekről, amelyek a játékok agresszív hatásáról írnak?

Nos, igen, egy felettébb kedvelt téma a játékokban keresni a gonoszt. A történet csak ismétli önmagát – amennyire én tudom, a filmiparban ez a „fejlesztés” szintén nem volt egyszerű menet. Az emberi motivációs játékok mindig magukra vonták a figyelmet. Természetesen „nincs füst tűz nélkül”,

mindazonáltal úgy gondolom, hogy a legtöbb cikkel – amely nagyon gyakran tereli a szót a játékok agresszivitására – így próbálnak egyszerű válaszokat adni, és figyelmen kívül hagynak sokkal mélyebb, szociális problémákat, amelyek tényleges konfliktusokat jelentenek a társadalomban (és egyébként nyilván túl bonyolult lenne gyorsan megoldani őket).

### Mit szoktál csinálni szabadidődben? Van esetleg valamiféle hobbid?

Szerencsésnek mondhatom magam, mivel az egyik hobbit a játékkészítés. Van lehetőségem továbbá pihenni is, anélkül, hogy komolyabban megszakítanék egy fejlesztési folyamatot. Kedvelem a filmeket, az irodalmat, és egyáltalán nem tévézek. Egyébiránt ez a munka nem feltétlenül jó az egészségre, ezért a friss levegő és a séta is kötelező!

### Milyen típusú zenét, könyvet és filmeket szeretsz?

Wow, egy komplett kis önéletrajzot állítsz össze rólam! Lényegében „mindenevő” vagyok, és mindig

igyekszem kipróbálni valami újat.

### Játszottál mostanában valamilyen játékkal? Van egyáltalán időd játszani?

Igen, hadd gondolkozzam... Fahrenheit, Company of Heroes. Elvéve van némi szabadidőm játszani is, de azért mindig próbálok időt szakítani arra, hogy képben maradjak a piacról.

### Mi a személyes véleményed az epizódoként megjelenő játékokról? Amennyire tudjuk, ti még nem tervezitek ilyenformán kiadni bármely játékotokat. De szerinted a jövőben egyre több és több fejlesztő használja majd ezt a formát világszerte?

Egyik oldalról nézve, az epizodikus kiadás csökkenti egy játék egyszeri tartalmát, amelyet a játékos megkap. Másfelől lehetőség van arra, hogy figyelj a játékosok reakcióját, és esetleg menet közben változtass az alkotáson. Úgy hiszem, az epizodikus megjelenési mód egyszer annyira „hétköznapi” lehet, mint manapság a folytatások, vagy a kiegészítések.

# TEST DRIVE UNLIMITED

EXTRA TIPPEK A TIPPFÜZET 12. OLDALÁN



## GYORSNÉZET

KATEGÓRIA  
MMO AUTÓVERSENY

KÖRNYEZET  
HIPERREALISZTIKUS  
HAWAII SZIGET

KIADÓ  
ATARI

FEJLESZTŐ  
EDEN GAMES

### FEJLESZTŐI PORTRÉ

Az Eden Games az Infogrames, majd az Atari berkein belül üzemelő csapat, székhelye Lyonban található. Eddigi legemlékezetesebb PC-s alkotásuk a V-Rallye 2 volt, de ők portolták PS-re az NFS: Porsche-t például 2000-ben. Azóta is konzolfronton aktívak.

GYORSLINK  
1679

A 2005-ös E3-on találkoztunk vele először, de akkor még konzolonlinak mondták a fejlesztők, no meg bármennyire tetszett is, azért csak megtépták a legutóbbi részek a Test Drive sorozat hírnevét, úgyhogy inkább csak visszafogottan lelkesedtünk. Erre tessék...

**M**egjelent a játék tavaly ősszel, „dobozra”, mindenki elalélt, és ez már többet jelentett, mint a szép

ígéret meg néhány pofás „photo”-realisztikus screenshot (ha értitek, mire gondolok). A *Test Drive Unlimited*-ben azonban még csak nem is az a pláne, hogy egy újabb jó játék érkezett – távolról sem. Ha nagyot szól, az az egész piacot felrázza. Lássuk be ugyanis: az EA ráült az NFS babérjaira, s hiába nagyszerű mindegyik rész a maga nemében, már a legfanatikusabb rajongóknak is feltűnt, hogy egy ideje cserzett rókabőr szaga árad belőlük. Ez önmagában nem lenne baj, ha volna alternatíva, mert akkor max. nem NFS-ez-nénk többet – de az utóbbi években a *Flatout*-ot, a *TOCA*-t és a *SimBin* sorozatait leszámítva nem igazán fut említésre méltó autós brand PC-n, ráadásul ezek mindegyike speciális kasztot képvisel, s közülük nincs az egyébként figyelemre méltó hagyományokkal rendelkező „országúti autózás”-hoz”. Lehet, hogy ez a piaci rés tűnt fel az Eden Gamesnek és Atari nagybácsinak – leporolták hát a sokat próbált, ám kétségkívül definiatív márkanevet, és húztak egy lapot tizenkilencre...

### SZÉLLEL SZEMBEN PISILNI

A kártyás hasonlat nem véletlen: a *TDU* nem szimpla autóverseny, vagy legalábbis nem az a fajta, amelyet az utóbbi években megszokhattunk. Viszonylag egyszerű és kockázatmentes (no meg olcsó...) lett volna lefejeszteni egy ikszedik „csőben menős” kocsikázást, jópofa küldetésekkel, tuningolható verdákkal, mindezt nyakon önteni valami emészthető sztorival, és kész is a *Test Drive 7*, a *World*, *Ford* és egyéb *Racingek*, *Evolution GT*-k és *Juicedek* kiváló ellenfele. A *TDU* azonban nemcsak azért több a felsorolt nagyszerű játékoknál, mert egy igényesen megírt, élvezetes autóverseny, hanem mert két teljesen különböző irányban is túllép a műfaj eddigi határain. Egyrészt megkapjuk a GTA-kból ismert free-roam módot amúgy istenigazából, ahogy azt a designerkönyvekben anno megírták, hiszen nincs kamuzás, házákkal szegélyezett megkorlátokkal kijelölt „kvázialagutak” (érted: „bármerre mehetsz, amerre hagyjuk...”), hanem itt tényleg oda mész, ahová akarsz. Erdőkbe, mezőkre, hegyekbe, folyókba, az a csoda, ha találkozol egyáltalán korláttal, amelyen nem tudsz átmenni. A másik vívmány a multi újra-

Szép a kocsim, szép a táj is...



# VE ED



TEST DRIVE UNLIMITED

## AZ ÉN HÁZAM, AZ ÉN VÁRAM



Szokatlan dolog egy autós játékban a saját rezidencia, ám a fejlesztők mondvacsinált oka mellett („legyen hol tartani a kocsikat”) házunk egyfajta bázisként és „főmenüként” is szolgál. Feelingezni sem utolsó a tágas nappaliban, de hasznosabban is eltölthetjük időnket, ha elkezdjük bogarászni a fenti menüt. Az *info* fül alatt a legapróbb részletekbe menő statisztikákat szemrevételezhetjük karrierünk-ről, a garázsban autóinkat vizsgálhatjuk, összehasonlítva az adatokat, a *trade* ablakban az online zajló kereskedelembe csöppenünk bele, a *character* menüpont pedig avatárunk babusgatására szolgál, ha netán simszelni támadna kedvünk.



gondolása, ami szintén a műfaj egyik gyermekbetegsége volt. Ehhez ugyanis egyrészt tökéletes netkód kellett – mert a tízed másodpercek és centiméterek világában nincs helye a lagnak, a packet lossnak meg pláne nincs –, másrészt egy jól kitalált játékrendszer is, tabellákkal, fejlődéssel, ami motivál, ébren tartja a lelkesedést, esetleg azt követően is, hogy a pusztá száguldozás jelentette örömeiket már kiélvezték a haverokkal. Nem is volt hangsúlyos multispóbálkozás a kategóriában eleddig, itt meg ami van, az nemcsak hogy hangsúlyos, hanem egyenesen erre épül az egész játékdizájn: a

TDU-ban az első valóban működő autós MMO-t üdvözölhetjük gépünkön.

### ALOHA HANUI LUI-BLEAI

A sztori a Los Angeles-i reptéren kezdődik, ahol a honolulu-i járatra várakozó emberek közül ki kell választanunk majdani karakterünket, aki ezután zsebében kétszázezer dodóval kiutazik Hawaiiira, hogy karriert építsen az Oahu szigetén dorbézoló streetracinges aranyifjak között. Miután leszállt a gép, a reptéri bérautók között találjuk magunkat, hogy meghozzuk második döntésünket a játékban: milyen kocsival vágunk neki felfedezni a szí-



getet? Itt a kínálat a valóságtól eltérően nem Dodge Neonnal kezdődik, hanem a 340 lóerős Audi S4-gyel, de nem kell megjegyezni, csemegézzünk kedvünkre, most még futja miből, s egy ideig úgysem vehetünk az itteni járgányokhoz hasonló erőgépeket saját pénzből. Kigördülve aztán a kölcsönzönből magunkhoz ragadhatjuk az irányítást, elkezdődik maga a játék. Több dolog is feltűnik az első másodpercekben: legelőször talán az, hogy Hawaii mennyire király hely. Ha megengedhetjük magunknak a csutkára tekert grafikát, meglehetősen impozáns látvány tárul elénk: verőfényes HDR-napsütéses vakít, burjánzik az élénkzöld növényzet, szellő lengeti a villanyvezetékeket, mindenfelé helyiek közlekednek (indexelnek, dudálnak, villognak), szóval zaj-

száz méterrel szól, ha be kell fordulni. Miután elindultunk, még valami feltűnik: van belső nézet. Kicsit elszoktunk már tőle, a hardcore szimulátorokat leszámítva nem nagyon találkoztunk ilyesmivel mostanság (ahol meg igen, ott nem volt benne köszönet), most viszont ismét kiélhetjük magunkat: mind a száz-egynéhány vezethető jármű eredeti, színre-szabásra pontos, 3D-s kokpittal bír, valós értékeket mutató műszerekkel, napállástól függő vetett árnyékokkal, kapcsolható rádióval, leereszthető ablakkal. Mindezek tetejébe látható a kezünk is, ahogy vált és teker, és a kamera sem fix, hanem jelzi a fejünkre ható nehézkedést gyorsuláskor, lassuláskor, kanyarban és útegyenetlenség esetén is (hiába, kérem, ilyenek Hawaii is van-

**» TÖBB DOLOG IS FELTŰNIK AZ ELSŐ MÁSODPERCEKBEK, LEGELŐSZÖR TALÁN AZ, HOGY HAWAII MENNYIRE KIRÁLY HELY «**

lik az élet, mi pedig beelszöppennünk a nyüzsgésbe. Már az első másodperctől azt csinálunk, amit akarunk, körbejárhatjuk a repteret, leugorhatunk a tengerpartra, elindulhatunk a belső területeken magasodó hegyormok felé, de egy dologra készüljünk fel: a sziget óriási. Méretarányos mása az eredetinek, pontról pontra megegyező domborzattal, városokkal és 1600 kilométernyi úthálózattal. Így akár egy egyszerűnek tűnő húsz kilométeres túra is 8-10 perces autókázást jelent, akár csak a valóságban, feltéve, ha tartjuk a 160-as átlagot a forgalomban cikázva, nem vértünk el egyetlen kereszteződést sem, és még a rendőroket is elkerüljük. Ilyen felállásban nem csoda, hogy legjobb barátunk a GPS, meg a benne lakó néni, aki aktuális célunkhoz folyamatosan update-elt útvonaltervet készít, és akár csak a valós életben, a kanyar előtt két-

nak). Hab a tortán, hogy a – minden járgányhoz eredetiből digitalizált – motorhang belső nézetbe kapcsolva „leszigetelt duruzsolóssá” válik, amely megfelelő hangtechnikával annak rendje s módja szerint körülvesz bennünket... Az illúzió már-már tökéletes. Nos, ha kiörömködtük magunkat, kövessük a GPS-t első célunk, az ingatlanügynökség felé, ahol jobbnál jobb házakat árulnak tágas garázsokkal – igaz, a legolcsóbb is százötvenezer dollár, de legalább szép a kilátás, és nem kell távhőt fizetni. Ha ezzel is megvagyunk, egy dolog maradt csupán hátra: elgurulni egy közeli szalonba, hogy kiválasszuk első saját verdánkat, amely maradék negyvenvalahány ezer dollárunk fényében (tekintve, hogy az árak is valódiak), nem rögtön egy Saleen S7 lesz, hanem inkább egy Audi A3.



Nem kell ide photoshop, ha van egy combos konfigod



A rend dőre öre: lassú, de vannak barátai

**VISZLÁT, ANYU, MENTEM KVESZTELNI!**

Miután kiválasztottuk a szívünknek kedves modellt, megadtuk a színét, a gyári katalógusból megrendeltük hozzá a nekünk tetsző felniket, eldöntöttük, hogy bézs vagy mahagóniszín kárpitozást szeretnénk-e, no és persze mindezért kipengettük a szintén gyári felárakat, készen karrierünk első lépéseire megkapjuk használatra magát a Térképet. Ezen látványos effektek kíséretében zoomolhatunk ki-be a Google Eartht idéző módon, csak épp sebesebben és részletesebb nagyítás mellett. Középen díszlemez az „itt áll ön” felirat, körötte pedig a „kezdőterület”, amely a játék elején ugye nem túl nagy, és csak

a legalapabb, szomszédos utcákban zajló, Rookie fokozatú (igen, ezek volnánk mi), F kategóriás autókra szabott (ez meg a kocsink) kihívásokat tartalmazza – egyelőre. A térkép segítségével akár egy kattintással „ott teremhetünk” az események helyszínén, feltéve, hogy korábban már jártunk arra; ha nem, a játék felkínálja, hogy beállítja nekünk a startvonalat aktuális GPS-célpontnak, ilyenkor manuálisan leszünk kénytelenek odafáradni. Fejlődésünkhöz, gyarapodásunkhoz ezeket az egyre növekvő számú, egyre nehezebb, és (térbelileg) egyre távolabbi kihívásokat kell majd teljesítenünk, melyek alapvetően két nagy csoportra oszthatók: klasszikus versenyekre és speciális küldetésekre. Előbbiek között további három fajtát találunk: a *kockás zászlóval* jelzett ikonok a versenyző kollégák ellenében zajló futamokat rejtik (knockout, sprint vagy egyszerű körversenyek), a *stopperóra* alatt az egyedül teljesítendő, időhöz kötött feladatokat jeljük (klasszikus checkpoint vagy „adott időn belül A-ból B-be” versenyek). Végül a *szárguldo autó* ikonok valamilyen sebességhatárhoz köthető küldetést rejtenek, mint az „erd el autópályán a 280-at nagy forgalomban”, vagy a „fényképeztesd le magad négy trafipaxszal adott sebességen” típusúak. Sikereinket ke-





Szuperpiros!

kát produkálni minden szerpentinen. Annál is inkább, mert az egyes autók viselkedése érezhetően különbözik, mindegyikhez hozzá kell szokni, mielőtt érdemi eredményeket tudnánk vele produkálni. A kissé himbálózós Audiból átülni az F1-es technikát felvonultató, kőkemény Ferrari Enzóbba teljesen más távlatokat nyit, csakúgy, mint a könnyű és fordulékony Nissan 350Z, amellyel eszement manőverekre képes az ember, de ugyanolyan könnyedén el is lehet dobni, folyton kitörő fara miatt. Nem úgy, mint a nagy és nehéz Aston Martin DB9-et, amely meg totál alulkormányzott, és a 350Z után pont olyan érzés vezetni, mint egy páncélozott csapatszállítót: kényelmes, de nyugtalanító. A fentiek még teljesen bekapcsolt vezetési segédletek (Driving Aid mód) mellett is igazak, de a bilentyűzetes kollégák nyugodtan beválthatnak Sport fokozatba, ami talán a legjobb egyensúlyt kínálja kihívás és élvezhetőség között. Aki még realisztikusabb élményre vágyik, további két szinten át butíthatja az asszisztens programokat, ám a legutolsóhoz, ahol számítógép már abszolút nem szól bele a kocsis viselkedésébe, erősen javallott egy jó minőségű kormányműszer. Végül, de nem utolsósorban ott vannak ugye a zsaruk, akik szintén megnehezítik életünket. Az ember nem is gondolná a TDU rendőreiről, mennyire veszélyesek. Lassú kocsikkal járnak, és még

sebességmérő radarra se futja nekik (a pusztá gyorshajítással nem foglalkoznak), ám ha „árkádosan rombolva” közeledünk, gondok lesznek, mert amikor egy rendőri egység hatótávján belül ütközünk, vagy teszünk bármilyen kárt a közvagyonban, azon nyomban első fokozatra vált üldözöttségi szintünk. Innen még könnyű meglépni: egyetlen dologra kell koncentrálnunk csupán, hogy egy ideig ne ütközzünk újra. Ha ez nem sikerül, kettes szinten feladunk annyival nehezeedik, hogy mindent nagy sebesség mellett kell véghezvinni, lévén, hogy az erősítés megérkezével a nyomás is egyre nagyobb. Ha itt



A sziget méretei ellenére a játék sohasem áll meg töltögetni – „nagyjátéktér-programozásból” iskolapéldát adott a TDU mindenkinek.

is hibázunk, jön a legmagasabb fokozat, útblokkadókkal, mindenhol felbukkanó, rajokban támadó rendőrkocsikkal, amelyek pusztá számbeli fölényükkel képesek legyűrni minket. Még ez a szituáció is visszadolgozható, csak épp hihetetlen nehézségek árán. Éppen ezért érdemes mérlegelni még az üldözés legelején, hogy feladjuk-e magunkat önként, mert ha egy félórás üldözés után kapnak el bennünket, nem járunk túl jól anyagilag, tekintve, hogy a yard megfizetési velünk az ösz-

mény valutával jutalmazza a játék, az eljén háromezret, később akár harminczert vagy esetenként még többet is kaszsirozhatunk egy-egy győzelemmel. A speciális küldetések között találjuk a topmodellek és az egyszerű Jacke és Steve-ek furikázását. Utas beszáll, óra indul, s az időtűllépésen kívül csak a deликvens „toleranciapontjaira” kell figyel-nünk, melyek minden ütközés és ki-sodródás alkalmával csökkennek, s ha eléri a nullát, buktuk a jutalmat. A különbség annyi a két mód között – persze azon túl, hogy a topmodellek nő, Jack és Steve pedig férfi –, hogy előbbieket általában a forgalmas belvárosba tartanak, utóbbiaknak pedig jó messze vidéken, a hegyekben vagy a parton szokott sürgős dolga akadni. Ezen küldetések teljesítése pénzt nem hoz a konyhá-ra, ám ruhaulatványt annál inkább, melyeket Honolulu virtuális üzleteiben karakterünk csinosítására fordíthatunk. A végére marad a speckó feladatok leg-jobbika: a kocsifuvarozás. Ezekkel eszement pénzeket lehet akasztani, mert a hipergazdag emberek valamiért nem szeretnek bajlódni high-end verdáik ide-oda szállításával. A start és a cél között viszont szokatlanul nagy a távolság, a díjazásként megállapított nyolcvanezer dollárt pedig csak akkor kapjuk kézhez, ha a kocsit tökéletesen hibátlan állapotban szállítottuk le. Azaz nem-hogy nem ütköztünk vele, de még csak le sem sodródtunk az útról, mert a kö-felverődés is csökkenti a jutalmat (nyil-ván nem annyival, mint egy szembepu-szi a kukáskocsival, de akkor is). Azon té-nyek, hogy nincs időkorlát, és hogy e missziók az összes többivel ellentét-ben nem ismételtethők meg, nem na-gygon fognak az átlagsebesség alacson-yan tartására sarkallni bennünket, hisz főként a kezdeti időkben, amikor a 600-700 lóerős autókat még csak hírből is-merjük, mindenképp ki fogjuk próbál-ni, mit alakít a műszer padlógázon.

## TANÁR ÚR, KÉREM: ÁLL-JUNK MEG EGY SZÓRA!

Mielőtt azonban ipari módon belevet-nénk magunkat a küldetések teljesítésé-be, egy dolgot nem árt tisztázni: a TDU-ban a szokásos rombolós-árkádós ver-senytemperamentum helyett a fontolva haladás a célravezető. Ennek több oka van. Egyrészt ha elszállunk egy embe-resebb kanyarban, ott jó eséllyel nem lesz semmi, ami visszalökjön a pályára, menthetetlenül besüvítünk a susnyás-ba, rossz esetben a tengerbe. Másrészt eleve könnyebb elszállni a kanyarokban, mint azt mostanában megszokhattuk, mert ebben a játékban korántsem ab-ból áll a versenyzés, hogy forduló előtt betámasztom a „jobbna nyilat”, és meg-várom, míg belassul a verda, max. ket-tőt pöccentek a féken, ha nagyon köze-ledik a fal. Itt, kérem, kihívás jól kezel-ni a kocsikat, és már az is nagy élmény, ha sikerül baleset nélkül megúszni egy-egy neccesebb előzést kétszáz fölött, nemhogy tökéletes kanyarodási techni-

Megint elfordultál, újravesszük...





Ott a kezem!  
Szia anyu!



Mintha itt láttam volna múltkor  
azt a szegecses bőrlarcot...

okozott kárt, amelynek összege ilyenkor akár 30-40 ezer dollár is lehet. Vajh mi éri meg jobban: kevesebb pénz biztosan elbukni, vagy megkockáztatni a dupla vagy semmit? A fent taglaltak tükrében tehát nem meglepő, hogy a TDU-ban a „szép vezetés” nemcsak cél, hanem eszköz. Nem tudom, a *Need For Speed* legelső része óta találkoztam-e olyan utcai versenyjátékkal, melyben nyílegyenes úton is elveszi az ember a gázt, sőt fékez, csak hogy felmérje a látóterébe került autók egymáshoz viszonyított sebességét, meggyőződjék róla, hogy egyikük sem készül sávot váltani, hogy nem várható szembeforgalom, és csak azt követően ad ismét gázt, hogy eldöntötte, honnan s hogyan előz. Kocsifuvarozásnál az sem ritka, hogy teljesen visszalassulsz a forgalom sebességére, mert épp kijötték eléd előzni a belső sávba, lökdösődni ugye nem lehet, szemből is érkeznek (a leállósáv ilyenkor tabu, mert onnan könnyű becsúszni a susnyásba), te meg nyomod a dudát, mint süket a csengőt, hadd szóljon, nem mintha nem lenne tök mindegy, csak hát elkaptam a hév, ugye. Ad absurdum annyira vigyázol ilyenkor a kocsira, hogy toptáblánál tényleg megállsz, és körbenézel (külön gombokkal mozogtató karaktered fejét), mielőtt kifordulsz, nehogy valami száguldozó vadbarom rommá törje az ügyfél Murcielagóját. Na erre mondja az angloszakszón, hogy: immerzív.

## ÉS EZ NEKEM MIÉRT ÉRI MEG?

Ha mindez nem lenne elég kihívás, jelentem, hogy a játék előrehaladtával a küldetések is egyre nehezednek: bizony, előfordult, hogy erős és gyors, de nem túl fordulékony Aston Martinommal egyszerűen képtelen voltam megnyerni egy szerpentes D kategóriás hegyi versenyt, és kénytelen voltam bérelni egy fürgébb kocsit. Határozottan nem a végsebességet kell nézni vásárlásnál, hanem az összhatást: még szerencse, hogy a temérdek teljesítményadat áttanulmányozása után egy másfél perces próbaút minden szalonban engedélyezett... A nehezedés azonban nemcsak a körültre-



A kocsik realisztikus irányítása valóságos teljesítményértékekkel párosul: ha lenyomod a [K]-t, lemérheted a 0-100-as gyorsulást vagy a 100-0-hoz szükséges távolságot. Minden méter és másodperc meg fog felelni az adatlapnak még akkor is, ha tuningolt kocsit hajtunk.

kintést igénylő kocsivásárlásra és a gyorsabb ellenfelekre vonatkozik: az egy-személyes feladatok is trükkösödnék. Adott esetben agyalni kell a legjobb útvonalon vagy a környezet kreatív kihasználásán, mert másképp esélyünk sincs a sikerre. Mindennek tetejébe kvesztelés közben egyszer s mindenkorra búcsút inthetünk a jól megszokott, „ha valami balul üt ki, nyomok egy eszképet, és restart” taktikának: a TDU-ban ver-



## LEZÁRT HELYSZÍNEK

A játékban kevés lezárt helyszíntípus van, az egyik ilyen a reptér. Oka ennek nem az, hogy nincsenek bemodellelve, hanem az, hogy a kifutópályák normál esetben sem közelíthetők meg civilek által. Ha azonban a haverokkal mégis kijárnánk oda gyorsulni, a következőket kell tennünk.

### Honolulu Airport

A honolulu-i repteret a földnyelv város felőli öszszesűkülése irányából közelítjük meg (*kistérkép a képen*), és a nyíllal jelzett pontot vegyük célba motorral, nagy sebességgel, egykerekezve.



### Kalagloa Airport

A repteret a víz felől tájoltjuk be (*kistérkép a képen*), és itt is hajtunk végre a nagy sebességgel történő nekirombolást a korlátnak a nyíllal jelzett ponton. Optimális esetben máris átugrottunk.

### Dillingham Airfield

Na, ez a reptér már trükkösebb, mert a bejutáshoz – ami szintén az előzőkhez hasonlóan történik – meg kell találnunk egy buckát az aljnövényzetben, amely megdobja motorunkat. Sok sikert!



Amint bent vagyunk, mentsük el a helyszínt Bookmarkba, és voilá, bármikor vissza tudunk jönni akár autóval is!

senynek, illetve küldetésnek csak akkor van vége, ha teljesítettük a távot, lejárt a kiszabott idő, vagy lekapcsolt a rendőr – és bármilyen lett is a végeredmény, könnyörtelenül rögzítik a statisztikánkba. Érdemes azonban pedálozni, hiszen a teljesített küldetések alapján nyílnak meg számunkra az új lehetőségek a szigeten. Felkerülnek térképünkre az exkluzívabb márkák szalonjai, később a motoros cégek is, ha netán kipróbálnánk az életet két keréken, különböző tuningcégekhez is bejárásunk lesz hamar, ahol ha nem is pimpelhetjük autónkat alkatrészenként, de a háromszintű tuningcsomag egyikét megvásárolhatjuk hozzá. Ha utólag netán változtatnánk kocsink külsején, egy idő után elérhetőek lesznek a fényezőműhelyek szolgáltatásai, és ha ugyanezt karakterünkkel szeretnénk eljátszani, felkereshetjük a licenelt ruhaboltokat is, mint a Ben Sherman vagy a Mark Ecko üzletei.

## GONNA GET YOURSELF CONNECTED

S hogy miért számít ennyire a statisztika meg a külsőségek? Az egyre több megnyert verseny, a pénz, a nagyobb házak és

gyorsabb kocsik, a divatosabb ruhák, illetve pilótánk egyre növekvő tapasztalati besorolása? Naná, hogy az online mód miatt – hogy mindazt, amit eddig leírtunk, egyélesített Gamespy ID segítségével hivatalos TDU-szerverre csatlakozva is átélhessük. Maga az eddig bemutatott játérendszer ugyanaz marad múltban is, annyi változik csupán, hogy a versenyzők nem MI-pilóták többé, hanem hús-vér emberek, akik ugyanúgy járják a szigetet, teszik a dolgukat, akárcsak mi. Emellett persze megjelennek a térképen a kék ikonok mellett a narancssárgák is, amelyek a multis versenyeket jelölik. Ezekben a futamokban nem a pénznyeremény motivál minket, hanem a megszereshető „presztízspontok” – no meg az, hogy teljesítményünk azonnal rangsorolódik a szerverpopuláció eredményei között a versenyek végén található öszszegzőablakban: egy-két pályacsúcsot és rekordot tartani pedig nagyobb elismerést jelent, mint a legdrágább elérhető kocsival furikázni. Az igazi nagygyűik nemcsak a tabellákon erősködhetnek, hanem az országúton szemtől szembe is párbajozhatnak: csak le kell villogni a szembejövő Zondában trónoló <Jimmy23>-at (a játéko-



Egy-két bitmap befigyel, de még így is impresszív!

sok neve a kocsik felett olvasható), nála felugrik egy párbeszédablak, ahol elfogadhatja a kihívást, s miután így tett, gyorsan zoom a térképre, beállítjuk a célt, megalapodunk a tét nagyságában – akár a kocsiiban is lehet fogadni – aztán hajrá, győzőn a jobbik! Itt térül meg igazán a mesterei szintre kupált vezetői tudás: egy-egy meg-

csatornán keresztül értesíthetjük. A ritka koncepcióautókat vagy legendás oldtime-eket (melyekből a szalonokban is folyton készletheány van), akár az eredeti ár többszöröséért is. De másképp is kereshetünk pénzt: a versenyzők találkahelyként funkcionáló Drive-inekben egy bizonyos szint után kiíratjuk saját bajnokságunkat is.

futamot, meg kell várnunk, amíg „feltöltődik” a rajtrács – ha épp nem klikkelnek elegen, akár percekig is várakozhatunk a kezdésre. Jobb a helyzet, ha becsatlakozunk valahova, mert ott vélhetőleg vannak már néhányan, de ilyenkor meg ki vagyunk szolgáltatva a host kénye-kedvének: ha ő idő előtt kilép, borul minden. Remélhetőleg a retail változatot elegen játsszák majd ahhoz, hogy ezekből ne legyen probléma. Szintén

**KIRÁLYSÁG, KORONA, EGYEBEK...**

A lenti százalék azonban nem a véletlen műve. Ha csak azt néztem, mekkorát markoltak a fejlesztők, a játék kenterbe veri az összes eddigi próbálkozást PC-n, és kérdéses, mikor készül olyan kihívó, amely egyáltalán közelébe ér komplexitásban, játékményben. Viszont ha nagyot markolsz, többet szórsz el, s ez az alapszabály itt is érvényes: a TDU kon-

**» A TIZED MÁSODPERCEK ÉS CENTIMÉTEREK VILÁGÁBAN NINCS HELYE A LAGNAK «**

nem ekkora horderejű, de megjegyzendő, hogy saját járműveink totál törhetetlenek, csakúgy, mint a legtöbb tereptárgy, még azok is, amelyek súlyuknál, helyzetüknél fogva nem lassíthatnának nullára deformálódás nélkül egy két-százötvennel száguldó autót. Ezt még írhatjuk az óriási nyitott játéktér és az online kapcsolat számlájára, ám a konstans grafikai bugokat nem. Néhány VGA-kártyával teljesen felejtős a menet közbeni grafikamódosítás, csakúgy, mint az alttabolás, mert rángató-villódzó, pixelhibás TDU lesz a jutalmunk érte.

Negatívumként jegyzem a gépigényt is, és nem megszokásból vagy passzióból: a progi egyetlen szigeten játszódik, és bármennyire változatos is maga Oahu, bármennyire tökéletesen digitális is be minden négyzetméterét, ez akkor is csak egy sziget, s mint ilyen, változatosága korlátozott. Addig ezzel senki nem foglalkozik, amíg konkrétan fotorealisztikus látványban gyönyörködik, mint ahogy tennék én az egyhangúságra akkor is, ha tényleg kint kocsikáznék az igazi Oahun – hiszen a hangulat és az illúzió mondhatni ugyanaz. Viszont akinél lejjebb kell tekerni a grafikát, annál ez mind borul: zöld fű, kék ég, mindez kicsit pixelesen, meg-meg-röccenne – ilyet láttunk már máshol is. Végül egy megjegyzés az egyjátékos módra: a progi egyértelműen multiban teljeseedik ki igazán, s a nyitott végű MMO-konceptió érzésem szerint itt viszszauit kissé: akinek nincs megfelelő kapcsolata az online játékhoz, az a korlátozott változatosság, a sztori mód és az online lehetőségek teljes hiánya miatt előbb-utóbb bizony ráunhat a játékra.

ceptiójával a fejlesztők néhány olyan területre is bemezéskedtek, amelyek nem sikerült hibátlanul megoldaniuk. Ettől függetlenül emeljük kapunkat az Eden Games és az Atari előtt, mert egy öklömnny „majdnem tökéletesre csiszolt” gyémánt a mi szemünkben is többet ér egy borsónyi briliánsnál...

**Boe**

**HARDVER**

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIV 4,2 GHZ	A64 3200+
512 MB RAM	2 GB RAM
128 MB VGA	GEFORCE 6600GT

Elvileg egy helyen maradtam el egy picit az ajánlott konfigtól (GF6800 helyett 6600GT volt a gépemben). Ehhez képest csak 800x600-ban, low detail mellett tudtam élvezhető sebességgel játszani, az antialiasing és a HDR kikapcsolásával. Miután váltottam egy Radeon X1900XT-re, a gondok megoldódtak, de ettől függetlenül még igaz, hogy: a TDU-nak kell a vas, nem is kicsi.

**A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE**

Impozáns grafika	<b>GRAFIKA</b>	<b>10</b>
Korrekten szimulál	<b>HANGOK</b>	<b>10</b>
Elismerésre méltó komplexitás	<b>IRÁNYÍTÁS</b>	<b>9</b>
Hiányos online ficsörök	<b>HANGULAT</b>	<b>10</b>
Magas gépigény	<b>KIHÍVÁS</b>	<b>8</b>
1-2 grafikai bug	<b>SZAVATOSSÁG</b>	<b>9</b>

**BOE VÉGSZAVA:**

A Test Drive Unlimited jelenleg minden PC-s utcai versenyző lehető legjobb választása.

**» 94%**

**ÉS A TÖBBI:**

<b>Motor City Online</b>	<b>95%</b>
Az első autós MMO-próbálkozás 2001-ből, melynek sajnos nagyobb lett a füstje, mint a lángja. 2003-ra be is zárt...	
<b>NFS Carbon</b>	<b>92%</b>
Keveset nyújt, de azt nagyon jó minőségben. A TDU-val azonban így sem említhető egy lapon.	
<b>Test Drive (2003)</b>	<b>82%</b>
Középszerű, erőtlen próbálkozás a sorozat felélvezésére az Atari részéről 2003-ból.	



Itt épp egy teszvezetés zajlik (érted)

kockázattal, centiken múló előzés, ahová mi még épp beférünk, de ellenfelünknek már fékeznie kell, a higgadt, átgondolt manőverek vagy a látványos cikázás a forgalomban sokkal inkább lenyűgözheti környezetünket és építi reputációnkat, mint az, hogy épp milyen kocsira harácsoltuk már össze a pénzt. Sokat s\*ggelni a gép előtt bárki tud, s előbb-utóbb mindenkinek összejöhet a pénze az Enzóra, csak ugye ez még korántsem garancia arra, hogy használni is tudja majd a műszert. A multis versenyek mindegyike „instance”-olt, azaz a kérdéses útszakasz és az ottani forgalom a verseny idejére egy külön kis „párhuzamos dimenzióként” funkcionál az aktuális versenyzők számára. Így biztosított egyrészt, hogy gyakorlatilag lagmentesen játszassunk, másrészt hogy egyéb versenyzők – például az ellenfél klubjából – ne szólhassanak bele a meccs kimenetelébe. A klubalapítás egyébként még tovább tágtítja a játék szociális aspektusát, így sokkal könnyebben tarthatunk kapcsolatot barátainkkal, csetelhetünk, klubversenyeket szervezhetünk, élvezhetjük a TDU MMO-oldalát. Gyakorlati haszna is van az online módnak, hiszen ily módon folyamatosan érkeznek új tartalmak – házak, autók, ruhák – a játékba, arról nem is beszélve, hogy régi, kiszolgált kocsinkat például a trade-

A jelentkezőktől bekasszírozunk a nevezési díjat, ebből jutalmazzuk a helyezettteket, de ha igazán nagyot akarunk kaszálni, nem bohóckodunk a kockás papírral, beszállunk mi magunk is, és megnyerjük az egészet.

**A SZIGET SÖTÉT OLDALA**

Mielőtt azonban azt hinnénk, hogy megszületett a tökéletes játék, fussunk végig a rend kedvéért a negatívumokon, merthogy ilyen is van bőven. Apróság, de néha bosszantó tud lenni a multis versenyrendszer egy-két szempontból nehézkes mivolta: ha például kiírunk egy



Ez a látvány fogad, ha kivillantod fogad

# WARFRONT

## TURNING POINT

**PRÓBÁLD KI**  
DEMO A DVD-N

### GYORSNÉZET

#### KATEGÓRIA

RTS

#### KÖRNYEZET

II. VILÁGHÁBORÚS IS-  
MERTEBB HELYSZÍNEK

#### KIADÓ

CDV

#### FEJLESZTŐ

DIGITAL REALITY

#### FEJLESZTŐI PORTRÉ

A Digital Reality egyike a legősibb magyar fejlesztő-csapatoknak. Leghíresebb játéka a két Imperium Galactica, illetve a későbbi Haegemonia. Emellett második világháborús játékokat készítettek sorozatban.

#### GYORSLINK

**1640**

Az emberi történelemben ott rejlik az állandó kérdés: mi lett volna, ha másképp alakul a nemzetközi viszálykodások, a politika vagy a tényleges háborúk folyása? A magyar Digital Reality legújabb stratégiai játékában a második világháború érdekes fordulatot vesz. . .



**A** *War Front* alternatív történelmében a véres kezű diktátort, Adolf Hitleret már a második világháború elején elintézték. Mielőtt azonban a kockabajszos Führer fűbe harapott volna, a németek elfoglalták Londont, Nagy-Britanniát kiiktatták a háborúból, megerősítették Normandia széleit, és ami a legérdekesebb számunkra: egészen egyedi fegyvereket terveztek, melyek bevetésre készen vártak... Ugyanakkor Németországban Hitler halála után erősen megyengült a náci párt, és egy titkos ellenállási mozgalom szerveződött, amelynek az volt a célja, hogy mindenki számára ésszerű békét kössenek. A nagy pisz és szánásjn azonban a másik bajszos diktátornak, Sztálinnak nem tetszett, aki korábbi szövetségeseit elárulva világalomra tört...

## ÚJRA SZÓL A „VÖRÖS RIADÓ”?

Az alapfelállítás tehát így elsőre erősen emlékeztet a Westwood/Electronic Arts korábbi híres RTS-ére, a két *Red Alert*-re: Hitler kiiktatva, jönnek az oroszok egyfajta alternatív második világháborúban, ahol az összecsapások kimenetelét egészen egyedi, már-már sci-fibe hajló fegyverek dönthetik el. Ám aki lelki szemei előtt teleportáló Einsteinot, mindenkit mentális energiákkal irányító Yurit vagy egyéb *Red Alert*-ös csacskaságokat lát maga



A „vérforralóan izgalmas” nem igazán megfelelő kifejezés ezekre a küldetés briefingekre...

előtt, az rögtön felejtse el: a *War Front* ennél sokkal komolyabb, és jóval inkább a realitás talaján mozog. A Hitler elleni merényletnek például

volt történelmi alapja, ugyanis egy titkos csoport tényleg szervezett ellene egyet, csak az végül megbukott (*igaz, 1944-ben – ender*). A játékban látható fegyverek és harci járművek egy részét valóban kifejlesztették a németek, de végül már nem került sor a bevetésükre, mert a szövetségesek még időben győztek. Ugyanakkor a *War Front*-ban olyan háborús masinákat is láthatunk és használhatunk, amelyek teljesen a fantázia szüleményei.

## EINSTEINRE MÁSHOL SEM VOLT SZÜKSÉG...

A *Red Alert*-tel vont párhuzam tehát csak részben igaz, ugyanakkor tagadhatatlan, hogy a digitális srácok rengeteget merítettek a *Command & Conquer* sorozatból – leginkább a korábbi kiadó, a CDV kérésére, amely a második világháborút akarta keverni a

hagyományos Westwood/EA-féle RTS-játékmenettel. Vagyis, csakúgy, mint azt már megszokhattuk a C&C-ben és klónjaiban, ezúttal is főhadiszállást, barakkot, tankgyárat, repülőteret és egyéb katonai épületeket kell villámgyorsan felhúznunk, amelyekben bakákat és hagyományos járműveket fejleszthetünk ki villámgyorsan, hogy aztán mindent az ellenség nyakába zúdítsunk. Szóval echte *Command & Conquer*-féle játékmenettel van dolgunk – ez még talán nem is zavart volna annyira, azon már kicsit jobban húztam a számat, hogy a játék legaróbb mechanizmusa is teljes egészében szándékosan a régi Westwood-klasszikusra emlékeztet. Az egységek között például most is ott van az egyszerű géppuskás baka, a rakétavető, a gyengébb, illetve az erősebb tank, a távolra lövő rakétavető, a



amelyek természetesen közelharcban rendkívül sérülékenyek. Lehet, hogy bennem van a hiba, hogy már túl sok ilyen RTS-t toltam végig, de a huszonötödik ilyen játéknál azért már sokkal több egyedi megoldásra vágyom a já-

megvan a megfelelője a másik oldalon is) – nincsenek akkora különbségek, amelyek a C & C-kezt jellemezték. A játék későbbi szakaszában, amikor már érdekesebb, egyedibb egységekhez jutunk, ez némileg megváltozik, vi-

nincs az a megszokott: „négy-öt egységet folyamatosan ráküldök a játékos bázisára, hogy piszkáljam” típusú taktika (amelyek persze mennek előre, mint a birkáék) á la *Command & Conquer*, hanem a *War Front*-ban rendszeresen betámadják bázisainkat, és ha nem építjük ki tökéletesen a védelmi rendszert, vagy nem hagyunk ott védő egységeket, akkor igen gyorsan szétszedik épületeinket. Az igaz, hogy repülőit a gép akkor is elég bu-

távolabb (fog of warban) maradt egységei szedték szét őket. Ezen a téren tehát elismerést érdemel a *War Front*: az MI ellen harcolni kihívás.

### HÚZD MEG JOBBAN, MENJEN A MUNKA...

A gép legyőzéséhez tehát nálunk is olajozottan kell működnie a háborús gépezetnek. Lehetőleg minél több és erősebb egységet kell kifejlesztelnünk, mert keményebb összecsapások

## » HŐSEINK CSÍPÓBÓL LŐVE PUSKÁVAL VAGY AKÁR RAKÉTAVETŐVEL IS BÁRMIT ELINTÉZNEK «

tán ráküldi a bázisomra, ha már betonbiztos a légvédelem, ugyanakkor a távolra hordó rakétavetőivel néha kellemetlen meglepetést tudott okozni: elkezdte bombázni velük az épületeimet, aztán amikor ráküldtem a tankjaimat, akkor kicsit hátrébb vonult, és a

esetén tankjaink hamar füstölgő húsos konzervvé válnak, nem nagyon jut idő arra, hogy taktikusan helyezgethessük seregeinket. Úgy vettem észre, hogy a *War Front*-ban inkább rusholni kell, ugyanis még erősebb tankjaink sem túl erős a páncélzatuk, ergo

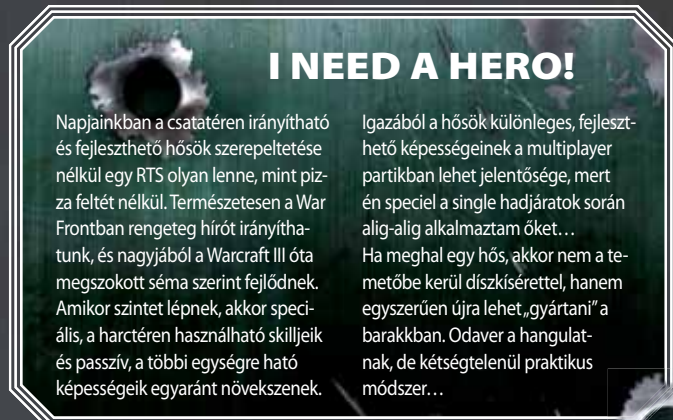


tékmenet tekintetében is, nemcsak a sztori terén. Oké, természetesen sokféle speciális egységgel is találkozunk, például a hátukon rakétával repkedő német katonákkal vagy a különleges, hatalmas harci Zeppelinnel (amely előtt egyébként le a kalappal, kidolgozásával fantasztikus munkát végeztek a srácok), de ehhez hasonlókat más C & C-ben is láthattunk, ettől azért még nem mentem a falnak. Ráadásul a németek és a szövetségesek alapegységei is feltűnően hasonlítanak egymásra (tehát mindegyiknek

szont amikor a német kampány után a szövetségesbe kezdtem, akkor eleinte majd szétuntam rajta az agyam.

### BLITZKRIEG EZERREL...

Az újdonságok terén tehát nem nagyon villoghat a *War Front*-tal a Digital Reality, viszont a játék mesterséges intelligenciája például egész jó lett. Az első bevezető küldetések után – amelyekben gyermekien egyszerű feladatokat kell végrehajtanunk, hogy belezúdjunk a játékba – már feltűnően agresszívan támad az ellenség. Itt



## I NEED A HERO!

Napjainkban a csatatéren irányítható és fejleszhető hősök szerepeltetése nélkül egy RTS olyan lenne, mint pizza feltét nélkül. Természetesen a *War Front*-ban rengeteg hírót irányíthatunk, és nagyjából a *Warcraft* III óta megszokott séma szerint fejlődnek. Amikor szintet lépnek, akkor speciális, a harctéren használható skilljeik és passzív, a többi egységre ható képességeik egyaránt növekszenek.

Igazából a hősök különleges, fejleszhető képességeinek a multiplayer partikban lehet jelentősége, mert én speciel a single hadjáratok során alig-alig alkalmaztam őket... Ha meghal egy hős, akkor nem a temetőbe kerül diszkiséréttel, hanem egyszerűen újra lehet „gyártani” a barakkban. Odaver a hangulatnak, de kétségtelenül praktikus módszer...

## RONALD HELLMANN



külsejével megfelelt a náci ideálnak. Hellmann Hardt ezredes seregébe került, aki a német titkos katonai összeesküvés egyik vezető személyisége volt. Hardt nemcsak egyszerűen nagyon sokra értékelte a fiatal tisztet, hanem elhatározta azt is, hogy rá fogja venni: lépjen be a soraikba...

### KÉPESSÉGEK:

#### Robbantás:

A Panzerfaust egységeknek nagyobb esélyük van arra, hogy azonnal felrobbantsák a célba vett járművet.

#### Bátorság (aktív képesség):

A hős 30 másodpercre plusz 30 páncélzatot kap.

#### Stamina:

Szintenként 10 százalékkal növeli Hellmann HP-ját.

#### Gyorslövészet:

Az egységek tüzelési távolságát növeli szintenként 10 százalékkal.

Ez a fiatal német katona a tiszti akadémia legellentmondásosabb figurája volt. Bár a tanulmányi és sporteredményei kitűnőek voltak, Hellmann rengeteg időt töltött zárkában kisebb kihágásokért. Őt csupán két dolog képes eltántorítani a kötelességtudatától: a nők és a sör. Kiválóléként végezte az akadémiát, utána a Wehrmacht tisztje lett, de egyszerű (nem arisztokratikus) származása miatt sokan lenézték – ugyanakkor szőke, kék szemű

## DIETRICH PREISS



bajonetszúrás miatt. A háború után Preiss érezte, hogy a náci párt bajba sodorja az országot, ezért eleinte nyíltan szembeszállt a kormánnyal, majd amikor a náciak üldözni kezdték, akkor titkos ellenállást szervezett, melynek ő lett a vezetője. Az évek során a szabotázsakciók és felderítő hadműveletek mesterévé, igazi vén rókává vált...

### KÉPESSÉGEK:

#### Lövésrádiusz:

az ellenséges egység lövészhatósugarát csökkenti 80 százalékkal.

#### Erősítés (aktív képesség):

A hős erősítést kérhet a közvetlen közelébe.

#### Célzás:

A lövészképességet növeli szintenként 2-vel.

#### Gyenge pont:

A hős a környéken lévő ellenséges egységek páncélzatát csökkenti szintenként 2-vel.

Preisst már gyerekkorában sem kényeztette el az élet. Az Eichwald Intézetben, egy rideg szigorúságáról hírhedt német árvaházban nőtt fel, ahol kemény fegyelemben nevelték. A visszafogott agresszió egyre inkább érlelődött benne, és csak akkor tudott előtörni, amikor végre kiszabadult az árvaházból. Fiatalkora épp az első világháború időszakára esett, amikor sokan ottmaradtak a csatatéren, ő viszont „csak” fél szemét veszítette el egy



akárhogy helyezkedünk is, szétszedik őket, viszont olyan gyorsan le lehet gyártani az utánpótlást (nagyon ritkán volt erőforrás-problémám, a bányák-ból gyorsan áramlott befelé a pénz), hogy sohasem kellett malmoznom, arra várva, készüljön már el a seregem. Éppen ezért ritkán láttam értelmét a javító egységeknek: az ellenség egy nagyobb rohammal hamar szétlőtte azokat és a reparálásra szorult tankjaimat is. Ez dicséretes ugyan, hiszen így a játékmenet (egy-két pályát leszámítva) rendkívül pörgős és izgalmas, ugyanakkor még a hagyományos RTS-ekhez képest is kicsit daráló lett: akik „klikkelőbajnokságnak” érezték ezt a műfajt, azok biztosan nem a *War Front* miatt fogják megszeretni...

**VIGYÁZZ, DÖL A FAI**

A játék grafikus motorja a *Desert Rats* alaposan felturbózott és kicsinosított változata. Minden egyes épület rendkívül részletesen kimunkált: a városi és falusi házak, a templomok kidolgozása elsősorú, már-már egy igazi teraszfalra emlékeztetnek. Az utcákon autók, traktorok, motorbiciklik és egyéb korabeli járművek állnak, és civilek járkálnak fel-alá.

Az egységek kidolgozása az „egyszerűbbeknél” viszont elég átlagos, a speciális vagy alternatív típusoknál viszont apait-anyait beleadtak a készítő: nagyon ütősek lettek. Kedvencem a hatalmas, újfajta harci Zeppelin-prototípus, amelynek láttán az államot kapkodtam.

Am nemcsak egyszerűen szép a grafika, hanem maximálisan kihasználja a motorban rejlő lehetőségeket. A nap-



szakok váltakoznak, az időjárás rosszabbra fordul: befelhősödik, elered az eső, hullani kezd a hó, és ilyenkor az utcákra vetett árnyékok is gyönyörűen mozognak. Emellett pedig tankjaink a környezet minden apró részletében kárt tehetnek: ahogy tovagyörögnek, kidőlnek előttük a fák, széttapossák a bokrokat, szilánkká törik a kerítéseket, arrébb lökik a szétrobbantott roncsokat. Ágyúcsöveik tüze pedig igazi po-

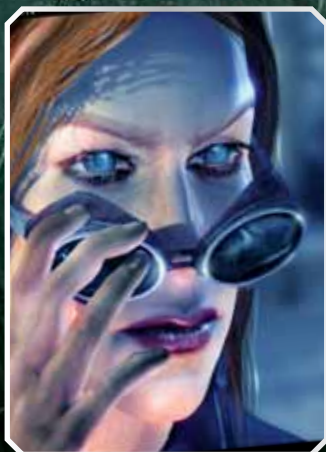
kollá változtathatja az összes épületet, amelyek ilyenkor hatalmas robbanással adják át magukat az enyészetnek.

**A TIZEDES MEG A TÖBBIÉK**

A játék történetét hosszú és egész színvonalas átvezető mozik szemléltetik, amelyek szépen vezetnek végig a kicsit sablonos, de azért viszonylag érdekes sztorit. Mondjuk a főszereplők nagyjából egy

kaptafára készültek: német oldalon Roland Hellmann, a szőke német „árja” hazafi, a szövetségeseknél pedig John Lynch, a vagány amerikai tiszt kalandjaiba nyervehetünk bepillantást. Mindkét fickó pont ugyanolyan szuperhős fenegyerek: James Bond stílusában motorozva száguldoznak, miközben cikázna körülöttük a puskagolyók, csípőből löve puskával vagy akár rakétavetővel is bármit elintéznek, és nem vetik meg a gyengébb nemet sem.

**ELSA ADLER**



országot. Egy ideig magányos kereszties hadjáratot folytatott a németek ellen, de a Gestapo elfogta. A biztos haláltól csak Dietrich Preiss és a frissen alakult német ellenállás tudta megmenteni. Miután rájött, hogy közös célok vezérik őket, Elsa belépett az ellenállás soraiba.

**KÉPESSEGEK:**

**Regenerálódás:**

A közelben lévő katonák HP-ja 200 százalékkal, a hősöké pedig 100 százalékkal gyorsabban regenerálódik.

**Visszavonulás (aktív képesség):**

15 egységgel növeli Elsa sebességét, és ez idő alatt nem lehet megölni.

**Tudatosság (passzív képesség):**

Szintenként öttel növeli a látótávolságot.

**Quad:**

A közelben lévő saját egység lövési sebességét 20 százalékkal, a célpont sebződését pedig 10 százalékkal növeli szintenként. szintenként 10 százalékkal.

Elsa egy egyszerű polgári család negyedik gyermeke. Mivel környezetében mindenki fiú volt, ezért ő is fiús szokásokat vett fel, anyja legnagyobb bánatára. Amikor kitört a háború, testvérei mind a Wehrmacht tagjai lettek, és ő is be akart lépni, ám nőként erre nem volt lehetősége. Eleinte igazi hazafiként gyárakban, később civilszolgálatokban dolgozott, ám miután mind a négy testvére meghalt, Elsa szép lassan rájött, hogy Hitler tragédiába sodorja az

**JOHN LYNCH**



a hadseregben. Amikor Nagy-Britannia elesett, Lynch másfajta munkát kapott: egy „tech-raiders” csapattal be kellett szivárognia német kutatólaboratóriumokba, információt szerezni és szabotálni az ellenség kutatásait. Az akciók során Lynch egyre jobban kifejlesztette harci képességeit, míg végül ő lett a csapat vezetője.

**KÉPESSEGEK:**

**Felgyújtás:**

a minigránát lángokba borítja a környéket.

**Gyors javítás:**

Lynch 15 másodperc alatt megjavítja a közelben lévő járműveket.

**Robbantás (passzív képesség):**

A gránátvető sebességét növeli ötten.

**Mérnöki képesség:**

A közelben lévő járművek páncélzatát és sebességét növeli hárommal.

Amikor John Lynch megszerezte mérnöki diplomáját, senki sem gondolta volna, hogy később milyen kalandos és izgalmas élete lesz. Könnyen talált munkát magának az ország legmenőbb repülőgépgyártó vállalatánál, és egyre népszerűbbé vált forradalmi technológiai ötletei révén. Amikor kitört a háború, Lynch belépett a hadseregbe, de ott is azt a munkát folytatta, amelyhez a legjobban értett: tesztpilóta volt

Szerencsére a játék nem veszi magát túlságosan komolyan: időnként olyan klaszszikus akciófilmekre találunk szellemes utalásokat, mint a Terminator vagy a The Matrix. Mondjuk, nem biztos, hogy ezek a poénok mindenkinek bejönnek: a keményvonalas második világháborús stragégák például szerintem nem lesznek túllük elájulva... Van egy-két kifejezetten időtlen átvezető is: amikor Roland Hellmann azt magyarázza, miközben motorozgat, mint valami szelíd motoros, hogy „Tök jó ez az ellenállás, mert van benne egy kitűzött cél, vannak legyőzendő ellenségek, és főleg... vannak CSAJOK!” – akkor azért gyorsan csekeltam a *War Front* DVD-jét, hogy nem valamilyen *Leisure Suit Larry* játékot töltöttem-e be...

Egyébként mindkét kampány ugyanazt a sztorit viszi végig, csak a másik oldalról, a készítő pedig ügyesen igazgatták a történetszálakat.

## WARFRONT-ÁTVONULÁS

A *War Front*ot a Digital Reality ismét megrendelésre alkotta meg (amint az az RTS-ekről készített interjúmból ki is derül, amit a DVD-n láthattok), és sajnos ismét nagyon meg volt kötve a kezük: a CDV megrendelésére egy hagyományos második világháborús RTS-t kellett készíteniük. Ez ugyan mission accomplished, és nagyon sok tekintetben jól is sikerült a játék, de mi, stratégiafanok végre valamilyen új, eredeti, kiemelkedő alkotásra vágyunk.

Mindenesetre a *War Front* megjelenését nem is lehetett volna jobban időzíteni, hiszen amíg tükön ülve várjuk a *Command & Conquer 3*-at (jó, tudom, ender, te nem... :P), addig nagyon jól elszünk vele.

**Bad Sector**

## ÖSSZEESKÜVÉS ÉS MERÉNYLET HITLER ELLEN

A játékban is szereplő összeesküvés és ellenálló szervezet valós történelmi alapokon nyugszik – még ha természetesen a személyek és események nem azonosak is a *War Front*-féle fikcióval. A póttartalékos német haderő vezérkari főnöke, Claus von Stauffenberg egy konzervatív német katonai ellenzék szervezett titokban, amely már 1938-tól kezdve tett kísérleteket Németországnak a nemzetiszocialista uralom alól való felszabadítására, illetve a második világháború menetét is másféleképpen képzelték el. A német tisztikarban nagyon sokan kiábrándultak Hitler háborús politikájából, és tárgyalásokat szerettek volna folytatni a nyugati hatal-

makkal a háború befejezése érdekében. Mivel erre nem volt lehetőség, ezért ez a titkos katonai ellenzék merényletet tervezett Hitler ellen. A bombát maga Stauffenberg helyezte el a német hadsereg rastenburgi főhadiszállásán, ám Hitler csodával határos módon túlélte a merényletet. Az ezredet három összeesküvő társával együtt még aznap este agyonlőtték a berlini „Bendler-block”-ban, a Wehrmacht-főparancsnokság udvarán. A titkos német katonai ellenzék tagja volt a híres Erwin Rommel, a „sivatagi róka” is, és úgy volt, hogy a *War Front*ban is szerepel majd mint az egyik hős, ám a Rommel család nem adta beleegyezését ehhez...



Ja, hogy ezt inkább el akartam foglalni?

## INTERJÚ BOZA LAJOS, LEAD DESIGNERREL:

**GameStar:** Miközben játszottam a *War Front*tal, az alapfelállásról a *Red Alert* jutott eszembe. Mennyire nyújtott mintát a *Red Alert 1–2*?

**Boza Lajos:** A *Red Alert* kevésbé, az viszont a kiadó kérése volt, hogy olyan játékot készítsünk, amely a *Command & Conquer*re emlékeztet. *Mészáros Zoltán* pedig, aki a sztorit írta, nem is játszott a *Red Alert*ttel.

**GS:** A kiadó mennyire felügyelte a sztori kidolgozását?

**B. L.:** A második világháborús eseményeknél nagyon kellett vigyáznunk, hogy olyan ne

kerüljön a játékba, amit a történelmi múltjukkal kapcsolatban nem engednek meg. A szomorúbb háborús eseményekre csak óvatos utalások kerülhettek a *War Front*ba. Ezt többször ellenőrizték is. Végül csak egyetlen konkrét változtatás történt: az egyik pozitív szereplőnek, aki a hős útját egyengeti, mi Erwin Rommelt választottuk, de családja kérésére végül őt is ki kellett venni.

**GS:** Tudjuk, hogy Németországban milyen szigorúan cenzúrázzák a játékokat – nektek mire kellett ügyelnetek?

**B. L.:** Igen, nagyon szigorú köztötségeknak

kellett megfelelnünk, éppen úgy kellett elkészítenünk a játékot, hogy a járművekkel nem lehet senkit elütni, vagy a lángszórával bárkit meggyújtani úgy, hogy az látszódjon is. Tehát nincs lángolva sikoltozás és rohángálás. Eleinte azt is felszabták volna, hogy a civileket se lehessen sehohol sem bántani, de végül annyit megengedtek, hogy legalább az atomrobbanásnál meghaljanak, mert mókás lett volna, hogy mindenki meghal, ők meg sétálnak tovább.

(A teljes interjút a *GameStar* DVD mellékletén, a *GSTV*-ben nézhetitek meg.)

## HARDVER

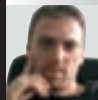
MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIII 800 MHZ	PIV 2 GHZ
512 MB RAM	512 MB RAM
64 MB VGA	DX8 VGA

Mindent maxra húzva akkor szaggatott be némileg a játék, ha több egység volt a csatatéren.

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Alternatív fegyverek, történelem	<b>GRAFIKA</b>	<b>9</b>
↑ Jó MI	<b>HANGOK</b>	<b>8</b>
↑ Pörgős, izgalmas játékmenet	<b>IRÁNYÍTÁS</b>	<b>8</b>
↓ Újabb C&C klón	<b>HANGULAT</b>	<b>7</b>
↓ Néhány időtlen poén	<b>KIHÍVÁS</b>	<b>8</b>
	<b>SZAVATOSSÁG</b>	<b>8</b>

## BAD SECTOR VÉGSZAVA:



Kellemes második világháborús stratégia, amely feltűnően sokat merít a *Command & Conquer*ből. Pár újítás nem ártott volna.

**83%**

## ÉS A TÖBBI:

**Company of Heroes** **89%**

Az utóbbi idők egyik legelvezetesebb, legjátékzóbb és leglátványosabb II. világháborús RTS-e.

**Rush for Berlin** **88%**

Többek között Berlin ostromát is bemutató remek II. világháborús játék magyar fejlesztőktől.

**Africa Korps vs. Desert Rats** **82%**

Hagyományos csapattírányítós RTS, amely az afrikai hadszíntérre kalauzolt minket. Nem volt rossz, de a világot nem váltotta meg.

# WORLD OF WARCRAFT HUNGARY




VAN EGY KLÁNOD? NINCS HONLAPUNK? NÁLUNK INGYEN MEGKAPHATOD!

- ☛ A RAID PROGRESS MODULLAL NYOMON KÖVETHETED MÁSKLÁNOK FEJLŐDÉSÉT, ÉS FELTOLTHETED A SAJÁTODAT.
- ☛ EGYETLEN LETÖLTHETŐ ADD-ONNAL REGISZTRÁLHATOD, FELTOLTHETED, NYILVÁNTARTHATOD KLÁNOD TAGJAINAK DKP-JÁT.
- ☛ SAJÁT HÍRRENDSZER, FÓRUM ÉS RAIDNAPTÁR ÁLL MINDEN KLÁN RENDELKEZÉSÉRE.

ÉS MÉG – MINDEN A WOW-RÓL, AMIT A WOW-BAN NEM KAPHATSZ MÉG:

- ☛ A JÁTEKOSOK ÁLTAL BŐVÍTHETŐ ÚTMUTATÓK.
- ☛ A LEGFRISSEBB HÍREK – HIVATALOS FORRÁSÓLBÓL.
- ☛ ÉRDEKES CIKKEK, EXKLUZÍV INTERJÚK, NOVELLÁK A WORD OF WARCRAFTHOZ KAPCSOLÓDÓAN.
- ☛ NYEREMÉNYJÁTÉKOK ÉRTÉKES NYEREMÉNYEKKEL!

[HTTP://WWW.WOW-HUNGARY.COM](http://www.wow-hungary.com)





**ALIEN computers**

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

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

**NOTEBOOK, PDA, GPS, TFT, PROJEKTOR AKCIÓK**

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

---

**Konfigurációk: 3 év garanciával! INGYENES ÖSSZESZERELÉS, TESZTELÉS!**

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

**Virusirtás, szerviz (kiszállással is)**  
Rendszerek tervezése, építése, karbantartása, üzemeltetése

**NÉZZ MEG AZ ÁRANKAT III MEGÉRI III**

Néhány javaslatunk konfigurációira minden nálunk vásárolt konfigurához ajándék a szerelés, a tesztelés és 3 évig ingyenes szerviz

<b>Sírius 2</b> (erős irodai, alap játékgép) <b>81.400</b> <small>87.800</small> (AMD 3200+, 512 M, 30 G, corbo, 7300 GT turbo, 5.1 hang)	<b>Sírius 2+</b> (erős irodai, közép játék) <b>110.250</b> <small>122.200</small> (MSI K8N-SLI-FL, Athlon64 3700+, 1GB DDR, 160 GB HD, DVD-író, Gef 7600GT, 7.1 hang, Deer 350W, bill, egér)	<b>Sírius 3</b> (felső-közép játék /AMD) <b>144.975</b> <small>173.975</small> (MSI K9Nsof, Athlon64 X2 3800+, 1GB/900MHz, 250 GB SATA2 HD, DVD-író, ATI X1950Pro, 7.1 hang, lézeres egér)	<b>Sírius 3 Max</b> (felső-közép játék AMD) <b>208.100</b> <small>248.720</small> (Asus M2N-E alaplap, Athlon64X2 4200+, 1GB/800MHz, 250 GB SATA2, Pioneer 111D, ATI X1950 XT, 7.1 audio, Chieftec midi ház + 400W táp, Logitech billentyűk, MX400)	<b>Alpha C Max</b> (felső kat. játék Intel) <b>228.675</b> <small>254.675</small> (d.Sírius 3 Max, de GA-965P, Core2Duo E6400 2*2, 13.2M)	<b>Sírius 3 Ultra</b> (csúcs játékgép AMD) <b>340.575</b> <small>408.000</small> (Gigabyte M59SLI-S4 lap, Athlon 64 AM2 X2 5000+, 2 GB G.E.I.L. DDR2:800, 320GB Seagate 7200.10 SATA2, NEC 7173 GeForce 8800 GTX 768M, Chieftec 550W, Logitech G5 Laser)
--	---	---	--	--	---

Ezek csak ötletek, bármilyen konfigurációt megépítünk!  
Új szolgáltatásunk konfigurációkhoz +3% : műanyag garancia új építői: helyszíni szállítás, - üzembehelyezés, - garancia

ajándék: Windows Vista Home Basic 21.250 25.500  
Home Premium 26.900 32.200 Ultimate 44.000 52.800

**GIGABYTE TECHNOLOGY**

Üzletünk kiemelt márkabolt, a legjobb árakkal, választékkal (notebook-ok is!), akciókkal



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**

antenna **hungária** (UHF 26, 511,25 MHz)

LPC (319,25 MHz)

••T••Kábel (147,25MHz)

antenna **digitál** INDULÓ CSOMAG

Processzorok	bruttó	Memóriák	bruttó	Alaplapok	bruttó
A64 3200+/3500+ (S.939) BOX	14.640/18.240	DDR400 512MB Samsung 2év	11.400	ASUS A8N SLI-SE	19.800
A64 3800+ (S.939) BOX	23.400	DDR400 1GB Samsung 2év	19.800	ASUS A8V-VM/A8V-XE	12.600/14.640
A64 X2 4200+/4600+ (S939) BOX	42.600/49.440	DDR2-677 512MB Samsung 2év	12.600	ASUS P5PE-VM/P5LD2-SE	11.988/21.360
A64 3500+ (AM2) BOX	19.980	DDR2-667 1GB Samsung 2év	23.988	ASUS P5LD2/C	25.140
A64 X2 4200+ (AM2) OEM	34.980	DDR2-800 512MB Samsung 2év	13.800	GigaByte (2év) 945GM-S2	21.000
Intel P4 (S.775) 3.2GHz BOX 1MB	17.988	DDR2-800 1GB Samsung 2év	25.800	ASUS M2N-SLI/M2NPV-MX	20.640/18.480
Intel P4 (S.775) 2.8GHz BOX 2x2MB	25.800	xD Olympus 512MB / 1GB	7.500/9.990	ASUS M2N	19.800
Intel Core 2 Duo 1.86GHz BOX	40.200	SD Kingston 1GB / 2GB	4.500/8.400	MSI K9NA Ultra/F/K9VGM-V	16.320/13.800
				MSI K8N SLI-FI	19.188
Videokártyák	bruttó	Merevlemezek	bruttó	Optikai meghajtók	bruttó
ATI X1300 128MB HIS	15.000	Sam. (8M) 160/250/320	14.640/17.280/22.200	LG H12N fehér / H22N fehér	7.560/7.560
ATI X1600Pro Asus 256MB	22.200	Hitachi (8M) 80/160/250	10.800/22.560	NEC 7173 fehér / fekete	7.920/8.340
ATI X1600Pro GigaByte 256MB	21.000	Sam. (SAT) 160/250/320	14.640/17.700/22.680	NEC 7170S SATA fehér / fekete	8.970/8.970
ATI X1950Pro MSI 256MB	43.800	Hitachi (SAT) 160/250	17.400/23.400	Pioneer 111D fehér / fekete	7.920/7.920
GF 7600GS AGP 256MB Asus	29.400	Sam. (2.5") 80/120 ATA	17.400/22.500	Asus 1608-P3S fehér / fekete	8.340/8.340
GF 7600GT AGP 256MB Leadtek	43.800	SD Kingston 1GB / 2GB	4.500/8.400	Festékpátronok, tonerek	bruttó
GF 7600GT 256MB Asus	37.800			Canon BCI-24 fek. komp./color	7.500/3.588
GF 7950GT 512MB ASUS	70.200			Canon CLI-8 fekete / CMY	2.760/2.790
GF 8800GTX 768MB MSI	155.400			HP toner Q2612 orig. / komp.	14.700/10.980
Szoftverek	bruttó	Apple Macintosh	bruttó	Hangfalak	bruttó
Win.XP OEM: Home / Prof.	24.900/39.960	Mac Mini 1,66GHz Intel Core Duo	178.500	Genius 5.1 HT 3000W / 5000W	19.980/29.400
		Mac Mini 1,83GHz Intel Core Duo	216.900	További részletek online árlistánkon... Az ár- változtatás jogát fenntartjuk! Árunk tartalmaz- zák a 2%-os készpénzfizetési kedvezményt.	
		iMac 17" 1,83GHz Intel/512/160	262.800		
C-Media 5.1 / 7.1	1.980/3.990	iPod nano 1GB / 2GB	39.600/48.000		
Creative SB X-Fi Xtreme Audio OEM	12.600	iPod 30GB / 80GB	98.400/128.400		



1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.

Tel.: 1/373-05-82 Nyitva: H-P: 8 - 20h  
20/538-55-46 H-P: 8 - 20h  
30/489-13-39 Szo: 10 - 16h

1036 Budapest, Lajos utca 47.

**Kolossy tér**  
a 6., 60., 86-os busz megállójában

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

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.

**Móricz Zsigmond körtér**  
a 3-as busz végállomásában

Tel.: 1/361-34-08 Nyitva: H-P: 9 - 19h Szo: 10 - 16h

**Áruhitel és bankkártya elfogadás!**



**CD-DVD polírozás!** bruttó **990 Ft**

Ha újra olvasni akarod öreg, karcos lemezeidet, hozd el hozzánk!  
Megvárható, kb. 5 perc alatt kész!

[www.magicomp.hu](http://www.magicomp.hu)  
info@magicomp.hu

# RESIDENT



**A Resident Evil sorozat eddigi legjobb darabja kétségtelenül a negyedik rész volt, úgyhogy anno nagyon irigyeltük a GameCube-, aztán a Playstation 2-tulajokat, amikor a boltokba került. A sárgulásnak azonban most vége: itt a PC-s verzió!**

**GYORSNÉZET**

**KATEGÓRIA**  
TÚLÉLŐ HORROR

**KÖRNYEZET**  
SPANYOL KIS FALVACSKA

**KIADÓ**  
UBISOFT

**FEJLESZTŐ**  
CAPCOM

**FEJLESZTŐI PORTRÉ**  
A Capcom az egyik leg-híresebb és legrégebbi, főleg játéktérmi géperke és konzolra fejlesztő japán cég és kiadó. A Resident Evil mellett többek között ők állnak a Street Fighter, vagy Devil May Cry részek mögött is.

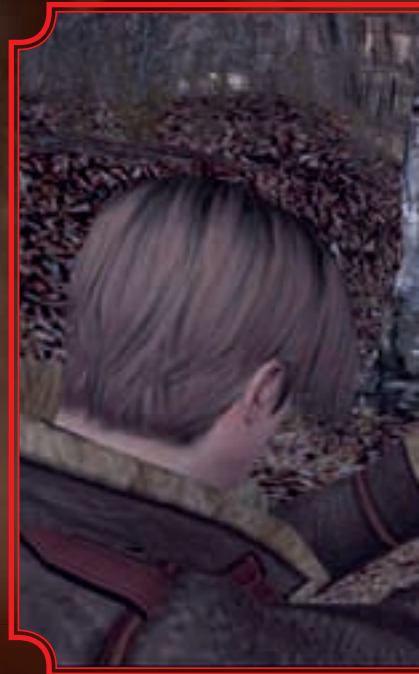
**GYORSLINK**  
**1909**

**A** Resident Evil annak idején a túlélőhorror-játékok egyik legmarkánsabb, legkarakteresebb sorozata volt. Tény, hogy a Resident Evil részeknél volt a legtisztább a képlet: magányos hőssóddal egy elhagyatott házban, városban kell zombik kis hadseregeivel harcolva, előlük menekülve, lehetőleg épp bőrrel kijutni a különféle helyszínekről. Azóta a műfaj sokat változott, fejlődött: a hatalmas sikert aratott Silent Hillben például nagyobb hangsúlyt fektettek a történetre, a hangulatra, a képi világra, de a későbbi konzolokra kijött túlélőhorrorokat (Fatal Frame) is ez jellemezte. A Resident Evil készítői is rájöttek, hogy muszáj valamit hegeszteni a régi recepten...

**SILENT EVIL?**

A negyedik résszel tehát a készítők célja leginkább az volt, hogy elrugaszkodjanak a régi, kicsit egy kaptafára készült (bocs a régi fanoktól!) RE transzírós, zombihentelős feelingtől, és nagyobb hang-

súlyt helyezzenek a sztorira, a karakterekre és a hangulatra. A játék szűrítés, baljós, borzongató kis spanyol városkája például vizuális világában sokban emlékeztet Silent Hillre, illetve maguk a főszereplők és a főgonoszok is kidolgozottabb figurák. Itt van mindjárt Leon S. Kennedy, aki ugyan a második rész fiatal rendőr hőse, azóta már azonban speciális kiképzésen esett át, és titkos ügynök lett belőle. Az előző részekben galibát okozó (a T-vírust kifejlesztő) Umbrella Corporation már a múlté: a cég anyagilag és jogilag egyaránt megbukott, arról nem is beszélve, hogy az amerikai kormány minden épületét és ingatlanát a földdel tették egyenlővé. Leonnak ezúttal új, sokkal misztikusabb, furmányosabb és hátborzongatóbb ellenséggel kell szembenéznie. A Los Illuminados nevű rejtélyes szervezet elrabolta az amerikai elnök lányát, és Leont bízták meg azzal, hogy Ashleyt megkeresse és kiszabadítsa.



# EVIL

## NEM „ZIMBES-ZOMBIS” REZIDENSEK...

A Resident Evil 4 legfőbb koncepciója, hogy az új szörnyetegek ezúttal nem zombik, hanem az élő emberekhez jobban hasonlító élőhalottak. Tulajdonképpen spanyol parasztokról van szó, akiket megfertőztek egy furcsa szerrel, amelytől vérszomjassá, rendkívül agresszívvá és kiszámíthatatlanná váltak. Am ők nem a jól ismert és megszokott, „hörr-hörr, kettőt lépek, vánszorgok, majd odaérek” stílusban próbálják bántani hősünket, mint a zombik, hanem lassan lopakodva közelítenek, aztán hirtelen rontanak rá Leonra, hogy kaszával, sarlóval, egyéb parasztszerszámmal próbálják szétkaszabolni, vagy motoros fűrészel levágni a fejét. Utóbbi jelenet különösen brutális: ha elszúrjuk, és közel engedjük magunkhoz a ku-klux-klánosokra emlékeztető csuklyát hordó, motoros fűrészes fickót, akkor végig kell néznünk, ahogy Leon nyakába lassan belehatol a fűrész éle, majd fokozatosan leszeli a fejét, miközben hősünk kétségbeesetten ordibál, végül a megcsónkított, fej nélküli holttest össze-

nyaklik, a levágott véres fej pedig mellé pottyan. Nem véletlenül hangsúlyozom ezt a jelenetet, ugyanis a játék első szakaszában ez lesz a legidegesítőbb ellenfél: az anyaszomorító mindjárt az elején nekünk fog rontani a többi kedves falusi jóember között, és hihetetlen tűzerő kell ahhoz (legalábbis a kezdeti fegyvereinkkel...), hogy elintézzük. De maguk a falusiak is valahogy háborgatóbb „gonosz rezidensek”, mint a jó öreg zombik. Eltorzult, hullaszerű, fehér arcuktól kirázza a hideg a jó érzésű játékost, mégis egy fokkal értelmesebbnek tűnnek: a játék legelején például Leon, először találkozza az egyikkel, még nem is vágja rögtön, hogy kivel van dolga: csak amikor az illető fejszét ragad, hogy feldarabolja a fiatal ügynököt, akkor kapcsol végre hősünk, hogy itt bizony gáz van. A vérengző, fertőzött, élőhalott spanyol parasztnak egyszerű stílusérzékkel vannak kidolgozva: a nők és férfiak egyaránt 1800-as évekbeli rusztikus ruhát viselnek, amely vértől és sártól mocskos ugyan, de ha távolról nézed őket, akkor elsőre nem



Még egy lépés, és csak zo... akarom mondani, élőhalott keresztapa lesz!



tűnik fel, hogy szörnyetegekről van szó. Ha éppen nem vagyunk a közelben, kísérleties hanglejtéssel karattyolnak a saját nyelvükön, közben egyszerű falusi munkákat végezve – legfeljebb csak az feltűnő, hogy ugyan mit keres a falu terének közepén egy felnyársalt, a tábortűzön sülő rendőr...

## TÚLÉLÉSI TAKTIKÁK

Ahogy a játék különféle szörnyetegei és ellenségei is sokkal, sokkal fantáziadúsabbak, mint az eddigi zimbis zombik, az ellenük használatos harcmódor és taktikák tárháza is sokkal gazdagabb. Amikor például a parasztek nekünk rontanak a falu kellős közepén, akkor hagyományos lövöldözéssel semmire sem megyünk: hamar körbevesznek és széttrancsíroznak minket. Meg kell találnunk tehát azokat a környezeti elemeket, amelyeket felhasználva egy rövid időre távol tudjuk tartani őket, hogy kényelmesebb pozícióból tudjuk felvenni ellenük a harcot. Amikor például berontunk egy házba, akkor az ajtó elé tolva a szekrényt egy időre fel tudjuk tartóztatni őket: ez épp elég ahhoz, hogy a felső emeleten megkeressük a shotgunt, majd az egyik ablakhoz támasztott létrát ellökve a másikon keresztül bemászó parasztek már esélyesebben tudjuk elintézni. Különben a játék eleje kifejezetten nehéz, és arra tanít meg, hogy mindig figyeljük környezetünket.

A *Resident Evil 4* során egyébként a hagyományos TPS-ekhez képest viszonylag kevés

vert és harci taktikát is használhatunk. Ha például lövésünktől hátrátartórnok egy közelben lévő élőhalott, akkor egyetlen energikus (kicsit olyan Neótól vagy Trinitytól ellesett...) fejbe rúgással teríthetjük a földre – ha szerencsénk van, akkor ebbe már bele is hal ökelme, de ha nem, akkor is sokkal könnyebb így kivégezni. Amikor pedig a „nem zombik” megragadják Leont, akkor is ezzel az energikus kung-fu rúgással szabadulhatunk meg tőlük, nem azzal a béna lökdösődős módszerrel, amely a korábbi részeket jellemezte.

## A GAMEPAD A TE BARÁTOD...

Azt hiszem, itt az ideje, hogy a PC-s verzió „sajátosságaira” is rátérjek, és erre az irányítás ecsetelésére nagyszerű alkalom. Ennél a játéknál tehát marad nekünk a billentyű használata, ami viszont (mint azt sejteni lehetett...) ennél a játéknál is hatalmas szivacs – más echte konzolátiratokhoz hasonlóan. Leont akció közben akkora egy rakás szerencsétlenség billentyűvel irányítani, hogy komolyan mondom: akinek nincs gamepadja, és nem is akar venni, az be se töltsse a *Resident Evil 4*-et. Igaz, ha más szempontból korrekten átirattal lenne dolgunk, akkor valahol meg is tudnám érteni a fejlesztőket, hogy nem akarták az egér lehetőségét a játékba rakni, hiszen így gyermekien egyszerű lenne fejbe löni ellenségeinket.

Jó hír viszont, hogy egy jó gamepaddal

## » KASZÁVAL, SARLÓVAL, EGYÉB PARASZTSZERSZÁMMAL PRÓBÁLJÁK SZÉTKASZABOLNI HŐSÜNKET «

lőszert találunk, de azért mégis lényegesen többet, mint azt a túlélőhorrorokban megszokhattuk. A tűzharcnak sokkal nagyobb jelentősége is van, mint az előző *RE*-kben vagy a *Silent Hill*ekben: legalább háromszor-négyszer annyi szörnyel kell egyszerre megküzdenünk, és sokkal többféle fegy-

tényleg nagyjából ugyanott vagyunk, mint a konzolverzió: miután a Logitech Rumblepad II-t rákonfiguráltam a játékra egy külön menüben, már semmilyen problémám nem volt Leon irányításával. Hála a teremtőnek, a játék ezúttal a leírásoknál és az interaktív mozi-részeknél külön érzékeli



Hát, azt hiszem, mégis jobb, hogy nem maradtam közrendőr...

gamepadunk gombjait, tehát ha a 3-as gombot kell lenyomnunk, akkor azt is írja ki – nem úgy, mint az ezen a téren hihetetlen gyökér PC-s *Devil May Cry 3*-nál, ahol a PS2 verzió gombjait adta meg a fogcsikorgató PC-s játékosnak...

Az irányítással kapcsolatos gondjaim csak a játék eredendő hibáihoz kötődtek: bár az előző részekkel ellentétben végre-valahára szabad mozgású TPS módon vezetgethetjük hősünket, oldalazni nem tudunk. Kicsit zavart még, hogy a kamera végig közvetlenül Leon háta mögött van (a *Cold Fear*-ben célzaskor kicsit eltávolodott), és ez akkor volt bosszantó, amikor a távolabb álló vagy nehezebben belátható szögben lévő ellenséget akartam eltrafálni.

## „MINŐSÉGÉT MEGŐRZI A DOBOZON FELTÜNTETETT IDŐPONTIG!”

Szegény *Resident Evil 4*, akármennyire ütős grafikája volt is anno **konzolon**, azért egy PC-s konverzióhoz igencsak



Re-ra-Rasputin!

## FONTOSABB HŐSÖK

### LEON S. KENNEDY

Leon annak idején a *Resident Evil 2* egyik választható karaktere volt (a másik Claire Redfield). Rendőrszolgálatának első (és utolsó) napján érkezett Raccoon Citybe, állig felöltözve a Raccoon City Department rohamrendőreinek uniformisába. Leon *RE 2*-es kalandjai során találkozik Claire-rel, majd elválnak útjaik. A zombivadászat során rádión tartják a kapcsolatot egymással, de hősünk igazi leiblingje Ada Wong, egy rejtélyes ázsiai nő lesz... (Adárról lásd arrébb.) A *Resident Evil 2* végén aztán Leont az amerikai kormány alakulata menti meg, és végül aláír egy titkos szerződést, amelyről még nem sokat tudni... A későbbi *Resident Evil* részekben (*RE 3: Nemesis, Survivor, Code Veronica* és a GameBoy Colorra készült *RE Gaiden*) Leon több ízben mellékszereplőként kerül a képbe – már nem mint rendőr, hanem a kormány megbízásából, az Umbrella ellen dolgozó titkos ügynökként. A *Resident Evil 4*-ben Leonnal hat évvel az *RE 2* eseményei után járunk, és immár teljes mértékben a kormány titkos ügynöke. Őt küldik Ashley Graham, az elnök lányának eltűnése kapcsán Spanyolországba...

### ADA WONG

Ada Wongról először a *Resident Evil 1*-ben hallunk egy levélben, amelyet egy John nevű haldokló kutató írt szerelmének, aki nem más, mint Ada. Leonnal játszva a második részben találkozunk vele első ízben. Ada állítólag egy egyszerű lány, aki John után kutat, és ezért csapódik Leonhoz. Miután megtudja, hogy John már meghalt, megpróbálnak ketten megszökni a zombiktól hemzsegó városból. Kalandjaik során Ada és Leon egymásba szeret, ám szerelmük nem tud kiteljesedni, mert a lány halálosan megsebesül (állítólag...) a mutáns William Birkin, az *RE2* bossza elleni csatában. Leon és Claire megmenekülnek Raccoon Cityből, ám Ada Wongról mindenki úgy tudja, hogy meghalt. Persze nemcsak „a baglyok nem azok, aminek látszanak” (Twin Peaks), hanem az Ada Wongok sem: az ázsiai hölgyről kiderül, hogy valójában kém volt, és azért küldték Raccoonba, hogy megszerezze a T-vírust. Rádásul a ravasz leányzót nem is kell múlt időbe rakni: a *Resident Evil 4*-ben ismét találkozunk vele, sőt még irányíthatjuk is...

### ASHLEY GRAHAM

Ashley a nemrég megválasztott amerikai elnök 20 éves kis tündérke leánykája, akit a Los Illuminados akkor rabolt el, amikor éppen Massachusettsből utazott az apjához, és egy ismeretlen európai faluban tartják fogva. Leon feladata, hogy kiderítse, hol van a lány, és kiszabadítsa. Miután Leon és Ashley találkoznak, kiderül, hogy a lányt is megfertőzték a Plaga vírussal, azzal a céllal, hogy átvegyék felette az irányítást, még mielőtt a lány visszatérne az elnökhöz. Az lesz a feladatunk, hogy megpróbáljuk mindkettőjükből (Leonból és Ashleyből is) kigyógyítani a vírust, mielőtt Osmund Saddler, a főgonosz irányítása alá kerülne. Amikor Ashley velünk van, mindenáron meg kell védenünk, és nem szabad engednünk, hogy a ganadosok vagy más lények elrabolják, vagy bántásák. Ez nem lesz könnyű, mert Ashley meglehetősen önféjűen mozog. A játék bizonyos részeiben egyébként Ashleyt is irányíthatjuk – hasonlóan a korábbi epizódok mellékszereplőéhez.

keves, hogy – amellet, hogy már 1280x1024-en is lehet tolni (nekem ennyire sikerült beállítani, de állítólag bizonyos kártyákon lehet magasabbra is, juhé...) – nincs benne **semmilyen** egyéb technikai újítás. Másrészt a játékból totálisan hiányoznak az olyan effektek is, amelyeket azért manapság már évek óta egy közepesebb PC-s játékban is megszokhattunk: árnyékok, bump mapping, lens flare, etcetera. Láthatunk valamilyen, eléggé „diszkrét” ködeffektet (amely a közelébe sem ér a *Silent Hill*-ben látható gomolygó ködnek...), aztán köszí csá. Röhej a köbön (direkt elővettem, és megnéztem...), hogy a gameCube-os, hároméves *RE4*-em élénkebb színeivel,

tisztább, világosabb, élesebb képével szebben néz ki, mint a PC-s verzió. Ezzel a grafikus konverzióval kapcsolatban csak *endert* tudom idézni a tavalyi, E3-as videónkról: „Gyerekek, ezt nevezik úgy, hogy gagyi...”

### FELEMÁS KONVERZIÓ

Eléggé felemás érzéseim vannak tehát a *Resident Evil 4* PC-s verziójával kapcsolatban... Maga a játék zseniális, kiváló hangulattal, elsősorú sztorival, szereplőkkel, a műfajt forradalmasító megoldásokkal, nemcsak egyszerűen a harc, hanem a főhős fegyvereinek fejlesztése terén is. Mindegyik pálya hihetetlen műgonddal van kidolgozva: amikor anno GameCube-on játszottam vele, soha, egyetlen pillanatra sem éreztem monotonnak, annyira változatosak és borzongatóak a helyszínek. A boss fightokról is csak elismerően tudok írni: mindegyikhez valamilyen egyedi megoldás kell, sohasem arról szó a dolog, hogy csak a gombokat csépeled, mint más akciójátékoknál, hanem ésszel kell leölni őket, ugyanakkor egyik legyőzése sem elviselhetetlenül nehéz feladat. Egy szó, mint száz: amit a japán fejlesztő arkok itt a játékelmény gördülékenysége, kreativitása, változatossága, illetve az interaktivitás minősége terén produkáltak, az előtt le a kalappal – van mit tanulniuk belőle másoknak, az USA-ban és Európában egyaránt. Ugyanakkor ez a konverzió grafikai téren megint nem a legjobb, és talán nem ártott volna, ha az ég és bilentyű használatát is jobban kidolgozzák, hiszen nem biztos, hogy mindenkinél ott figyel egy gamepad. A konverzió viszont szánalom, ennek ellenére még így is javasolom mindenkinek, hogy semmiképpen se hagyja ki ezt az akció-kaland gyöngyszemet, mert a műfaj egyik legnagyobb klasszi-

kusával van dolgunk. Viszont ha hozzá tudsz férni egy GameCube-hoz, vagy most veszel Wiit, akkor egyértelműen az a verzió a nyerő...

### Bad Sector

### HARDVER

MINIMUM	EZEL TÖLTUK
PIII 800 MHZ	PIV 2 GHZ
256 MB RAM	512 MB RAM
32 MB VGA	DX8 VGA

Igazából nekem semmivel sem volt gondom, bár arról hallottam, hogy gyengébb gépeken, régebbi kártyákon nem megy jó az *RE4*.

### A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

▲ Az alapjáték a túlélő horrorok etalonja	GRAFIKA	7
▲ Kiváló sztori	HANGOK	10
▲ Változatos, izgalmas, magával ragadó pályák	IRÁNYÍTÁS	7
▼ Trehány port...	HANGULAT	10
▼ Trehány port...	KIHÍVÁS	10
▼ Trehány...	SZAVATOSSÁG	9

### BAD SECTOR VÉGSZAVA:

Újabb zseniális játék, amely újabb trehány átirat áldozata. Az irányítás nem veszes, a grafika viszont echte konzolátirat, sőt rosszabb. Ennek ellenére must have játék

# 85%

### ÉS A TÖBBI:

**Silent Hill 2** 92%  
Minden idők egyik legjobb túlélő-horrorjának meglepően színvonalas PC-s átirata. Magával ragadó sztori, hangulat, és eszméletlen para.

**Silent Hill 3** 90%  
Bár nem annyira áttütő siker, mint a második rész, de mégis egy okosan kidolgozott, érdekes sztorijú rész. A para ebben a részben a tetőfokára hág... ..

**Silent Hill 4: The Room** 87%  
A készítő szakitottak Silent Hill városával és a sztori sem annyira magával ragadó, de azért még így is ott van a szeren. A „szoba” ötlete zseniális, a kidolgozás kevésbé...

Hát ez nem jött össze...





# EUROPA UNIVERSALIS III

**Ki mondta, hogy vezetni csak birodalmat érdemes? A Paradox már régen rámutatott arra, hogy egy játék célja nem pusztán a világ meghódítása lehet. És igaza lett.**

**A** fejlesztő Paradox és a kiadó Strategy First együttműködése számtalan kellemes hetet, hónapot szerzett már a birodalomépítő stratégia szerelmeseinek. A 2000-es évek elején ez a páros felváltva dobálta ki az *Europa Universalis* és az azonos engine-t használó, a II. világháború poklát megelevenítő *Hearts of Iron* epizódjait.

Az állam igazgatása megfontolt, előrelátó lépésekben, átfogó és igen összetett diplomáciai kapcsolatok közepette történik. Ugyanúgy ügyelnünk kell az érzékeny gazdasági egyensúly megteremtésére mint a gyors fejlődés fenntartására – és per-

sze az ütőképes hadsereg felállítására. Mindazonáltal a hadviselést vajmi egyszerűen oldották meg. A csatározást két, térképen hadonászó figura szimbolizálta, s az alattuk futó sávok jeleztek nekünk a szemben álló seregek morálját, amelynek alapján az ütközet kiemelése is eldőlt. A metódus működni látszott, és ezt nemcsak a sietősen érkezett folytatás, de a játékosok közvélemény-visszajelzései is bizonyítják.

## STRATÉGIA A JAVÁBÓL

A 250 állam egyikét majd 350 éven át igazgathatjuk, napról napra, hónapról hónapra, évtizedről évtizedre, mégpedig az államélet minden fontosabb ügyére kiterjedően. Az *Europa Universalis III* ugyan tartalmaz újonságokat az eddigi részekhez képest, a veteránok számára mégis több lesz, mint ismerős. Némi csinosítás itt meg ott, egy kis egyszerűsítés a kezelőfelületben, első ránézésre pusztán ennyi a különbség. Az újoncot per-

szé az egy fokkal barátságosabb kezelőfelület ellenére sokkolhatja az a tömegtelen opció, ikon, adat, ablak, amelyet először megpillant a képernyőn. Fokozottan tanácsos tehát nekiugrani az oktatópályáknak, amely az alapokon tisztességesen végigvezet bennünket, bár egy rakás fontos információt véka alá rejt, így szép számban vannak olyan praktikák, amelyek elsajátítását magunknak kell kisilabizálni. Tíz percig szórakozhatunk például, míg kiderül, hogy a hajóval ki kell állni a kikötőből, ha sereget akarunk pakolni bele...

## EGYETEMES EURÓPA?

A játék helyszíne nem korlátozódik Európára. Tulajdonképpen a földgolyó akkor élt népeinek bármelyikét irányíthatjuk, s ez még azokra is igaz, amelyek a mai értelemben vett állammal sem rendelkeztek. Magyarul simán keresztülvehetjük három és fél évszázad történelmét a huron indiánokkal vagy éppen a közép-afrikai utapa törzssel. Sőt, eljut-

tathatjuk őket a törzsi demokráciától az alkotmányos monarchia berendezkedésének szépségeihez. Ez az *Europa Universalis* egyik lenyűgöző szépsége. Természetesen csakúgy, ahogy a helyszínt, a megadott intervallumon belül a történelmi periódust is kedvünkre megválaszthatjuk. A XV. század közepétől kezdődően a XVIII. század legvégéig, bekapcsolódhatunk az egyes korszakok legfontosabb valós eseményeibe, úgymint a spanyol örökösödési háború vagy éppen az amerikai államok függetlenségi harca. Bármely időszakot választjuk is, a politikai helyzetet mehökkentő pontossággal igazítják a valós eseményekhez. Sőt! Mivel akár egy konkrét évszámot is beállíthatunk a játék kezdetének, a fejlesztők évről évre elkészítették a világ politikai térképét, vagyis igyekeztek maximálisan igazodni a történelem nagykönyvének néha igen nehezen olvasható lapjaihoz. Derék munka. A játék továbbra is beleszóppent min-

### GYORSNÉZET

**KATEGÓRIA**  
BIRODALOM-  
MENEDZSELŐS RTS

**KÖRNYEZET**  
FÖLDGÖLYÖ

**KIADÓ**  
STRATEGY FIRST

**FEJLESZTŐ**  
PARADOX

### FEJLESZTŐI PORTRÉ

A svéd székhelyű csapat elsősorban stratégiai játékok fejlesztésével keresi kényerét. Sikerüket az *Europa Universalis*, majd az ugyanezre a grafikai motorra épülő második világháborús *Hearts of Iron* hozta meg.

**GYORSLINK**  
**1691**



**AHOL MINDEN ELDŐL**

Hiába győzzük le az ellenséget nyílt ütközetben, ahhoz, hogy térdre kényszerítsük, el kell foglalni az erődítményeit is. Egyes események súlyosan befolyásolják, hogy várhatóan mikor kerül sor a megadásra. Ha víz- vagy ételhiány lép fel, a védők jóval idő előtt megadhatják magukat. Ami-

kor a falakat elfoglaljuk, vagy a védők dezertálni kezdenek, akkor érdemes rohamot megkísérelni, ezek a tényezők ugyanis drasztikusan növelik esélyünket a sikeres ostromra. Ne feledjük, hogy a rohamban a lovasság nem vesz részt, tehát komoly gyalogsági jelenlét indokolt!



És most nyomjuk meg balról a negyedik gombot!

ban nemigen butíthatják le azt. Ez a játérendszer pedig lehetőséget nyújt számunkra, hogy érezzük a pénz valódi súlyát, mikor épp belerokkanunk egy újabb hadtestre elegendő pénz előteremtésébe. A nehézséget illetően egyébként meglehetősen árnyalt a helyzet. Bizonyos aspektusait tekintve a játék valóban nehéz. Leggyakrabban a problémás gazdasági helyzet okoz gondot, de az összetett diplomáciai kapcsolatok áttekintése, vagy a költséges haderő felállítás és fenntartása is gyakran zavarba hozza az embert. Mégis elmondható, hogy némi tapasztalattal a hátunk mögött, kellő előrelátás-

sal és türelemmel az EUIII természetesen gyorsan kiismerhető, és a nehézségek hamarjában legyőzhetőek. A magyarokkal például egy igen kedvezőtlen anyagi helyzetből indulva is elég volt egyetlen évtized, hogy kvázi letoljam a térképről az osztrákokat, egészen Tirolig birtokba véve földjeiket, vazallusá kényszerítve egyetlen megmaradt tartományukat, Bécset. Röviddel ezután a bajorok következtek, akik egy diplomáciai inzultust követően szenvedték a magyarok nyilait, s fél éven belül már ők is csatlósként nyomták, minden területüket elveszítve. Mindez egy nagyon egyszerű kombinációval sikerült. Az államháztartás egyensúlyban tartásával, egyetlen, nagy létszámú hadsereg fel-

ket bizonyos váratlan helyzetekbe, amelyek felett kényszerű döntéseket kell hoznunk. Előfordulnak random paraszt-lázadások, amelyek felett nincs kontroll, illetve néhány esetben az államéletet mélyebben is befolyásoló események kapcsán kell súlyos döntéseket hoznunk. Ilyenek például a nemesek által kikényszerített királyi bullák. S hogy mennyiben hatnak ezek birodalmunk, országunk vagy akár csak szeretett kis államocskánk működésére?

**ÁLLAMIGAZGATÁSI ALAPOK**

Nagyban. Az *Europa Universalis* ugyanis nem egy szimpla háborús birodalommenedzselés. Komplet hatalmi berendezkedésünket, államunk legmagasabb szintű intézményrendszerét átalakíthatjuk, s ezen átalakítások szükségszerűen nem hirtelen döntéseket, hanem átgondolt tervezést igényelnek. Elsősorban azért, mert egyéb stratégiai játékokkal ellentétben itt a legpróbb machinációk is elképesztően sok időt vesznek igénybe, ezért muszáj előrelátó, következe-

tes politikát folytatnunk. A játékban magunk dönthetünk arról, hogy mennyire kívánjuk egy kézben összpontosítani az államhatalmat, milyen szerepet szánunk a gazdaságban az innovációknak, seregünknek inkább a kvalitásai, vagy inkább mérete révén próbáljuk-e ütőképessé tenni, a kereskedelem inkább a merkantilizmus, vagy a szabad kereskedelem hívei vagyunk-e, és így tovább. Mindez pedig komolyan kihat pénzügyi helyzetünkre is, melyet értelemszerűen szintén nekünk kell menedzselnünk. Ennek kapcsán eldönthetjük, hogy mennyit investálunk az államigazgatás, a kereskedelem, a termelés, vagy éppen a haderő fejlesztésébe, és persze mennyit hagyunk bent az államkasszában szabadon felhasználható forrásként. Mindezt persze úgy, hogy az inflációt folyamatosan egy elfogadható szinten tartsuk.

**AZ ÁLLAM TE VAGY**

Mindez nemcsak hangzásában bonyolult, de a gyakorlatban is az. Persze ha kifinomult szeretnék ábrázolni egy állam működését, ennél job-





Valakít itt biztosan megskalpolnak



Lothianból három lépés a keleti part

állításával, valamint egy kiváló hadvezér, Hunyadi János képességeivel...

## CSATTOG A KARD

Hadseregünk állapota értelemszerűen kulcsfontosságú lesz tehát kalandjaink során, bár a korábbiakhoz hasonlóan a játék ezen része igen egyszerű. Van gyalogság, van lovasság, no meg tüzérség. A felszerelés, és ezzel együtt a figurák külseje persze idővel változik, de a szemben álló hadak továbbra is ugyanerre a sémára épülnek, s hasonlóan nem változtak a hadviselés alapvető szabályai sem. Így célszerű síkvédiki hadakozáshoz nagy számú lovasságot, ostromokhoz sok gyalogost használni, s érdemes szem előtt tartani olyan szempontokat is, hogy folyón kelünk-e át támadáskor, vagy éppen kedvezőek-e a terepviszonyok a seregünk számára. Az egyik kulcskérdés emellett a komoly pénzért kitermelt tábornokaink harctéri teljesítménye. Mivel az ütközetek során az egységek száma mellett még mindig a morál a döntő faktor, célszerű ügyelni arra, hogy a katonák élete jó kezekbe kerüljön. Szárazföldi csapatainkhoz hasonlóan hajóhadunk irányítását is érdemes emberre bízhatjuk, admirálisunk személyében. Az új területek feltérképezésének módja további vezetők kiképzését igényli, úgy mint a conquistador, aki megszálló seregeinket vezeti, valamint a felfedező, aki hajóhadunk kapitányaként képes a Terra Incognita, tehát a számunkra ismeretlen földek feltérképezésére. S ha az új világot megpillantottuk, már nincs is más hátra, mint telepéseket küldeni az addig ismeretlen területekre, s ha szükséges, csapatainkkal megtépázni a lázongásra hajlamos őslakosok önbizalmát. A személyi kérdések egyébként nem csak hadügyi téren fontosak. A király mögé beültetett tanácsadók az igazgatás minden területén segítségünkre lehetnek. Ezen tisztviselők kilitét (mi-

vel korlátozott számban nevezhetjük ki őket) érdemes alaposan megfontolni, hiszen leigazolások mellett rendszeres juttatásokkal is tartozunk nekik, ami egy jobb szakember esetén igen borsos összeget jelent. A befektetés persze megéri, hisz ők hatékony segítséget nyújtanak az egyes ágazatok koordinálásában, vagy éppen szakembereink (ügynökök) gyorsabb kiképzésében. Ezek az urak tehát nem keverendők össze a korábbi részekből is ismert ügynökökkel, mint a diplomata, a kereskedő vagy a kém, akiket továbbra is automatikusan kapunk, intézményrendszerünk jellegének megfelelő arányban.

## NAGYPOLITIKA

Funkciójukat tekintve utóbbiak ugyanazt teszik, mint az előző részekben, de mivel szintén korlátozott számban állnak rendelkezésre, minden egyes kiküldetést érdemes kétszer is meggondol-

## » A MAGYAROKKAL ELÉG VOLT EGYETLEN ÉVTIZED, HOGY KVÁZI LETOLJAM A TÉRKÉPRŐL AZ OSZTRÁKOKAT «

ni. Leggyakrabban használt emberünk feltehetően a diplomata lesz. A diplomáciai rendszer kapcsán az *Europa Universalis* eddigi részeit sem érhetne súlyos kritika, és ez a sorozat harmadik epizódjára is igaz. Eszközaink között szerepel az ajándékok küldése, a kereskedelmi egyezmények megkötése, a függetlenség garantálása vagy akár a casus belli nélküli hadüzenet. Persze vannak egyéb incyencségek, mint a legyőzött ellenség vazallussá kényszerítése, valamint az anektálás, melyet 10 évnyi hűbéri viszony és kiváló diplomáciai kapcsolat mellett kérhetünk az adott államtól. Jegyezzük meg, hogy a kedvező béke-

feltételek kikényszerítéséhez nem elég megvernünk az ellenséget egy-két ütközetben, muszáj a területeit is birtokba vennünk. Az ehhez szükséges ostrom tekintetében nem sok minden változott. Ha megfelelő számú gyalogságunk van, akkor a védők moráljának süllyedésével érdemes megkísérelnünk rohamot az erődítmény ellen, egyéb esetben akár éveket várhatunk az elfoglalásra. Szintén fontos lehet a kém, melylyel komoly szabotázsakciókat kísérhetünk meg egy-egy ellenséges tartományban, valamint a kereskedő, akit kereskedelmi központokba küldhetünk pénzt termelni. Ha nagy szerencsénk van, akár napokat is eltölthet ott, mielőtt kirakják a szűrét... Az *Europa Universalis* a fentiek alapján tehát nem sokat egyszerűsödött a korábbi epizódokhoz képest, éppen ezért képtelenség lenne átfogóan elmagyarázni a teljes működését.

## A KORONA LEGSZEBB GYÉMÁNTJA

A grafika nyilvánvalóan csak sokadlagos kérdés egy ilyen típusú játék esetében, s erre szemmel láthatóan nem is pazaroltak sokat a fejlesztésre szánt

Az *Europa Universalis III* tipikusan az a folytatás, mely maximálisan a varakozásoknak megfelelően teljesít. Annyit tettek hozzá az egyébként jól működő rendszerhez, amennyit muszáj volt, de ezzel együtt is egy remek játék alkottattott. Nehéz eldönteni, hogy azok fogják-e szeretni, akiket eleve érdekel a politika és a gazdaság vagy épp a játék lesz-e, mely az embereket eme két tárgy megismerésére sarkallja. Az mindenesetre gyanítható, hogy a vásárlói kör nem a *The Sims*zel vagy a *S.T.A.L.K.E.R.*-rel együtt teszi be a kosarába.

Duncan

## HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIV 1,9 GHZ	AMD 3800+
512 MB RAM	1 GB RAM
128 MB VGA	256MB VGA

Kicsit saládított vagyok, hiszen az új motor a kelletnél jobban megdobta a gépigényt. Nem mintha így magasabb lenne, mint az átlagos, de a látvány alapján nehezen érthető, hogy miért van szükség majd 2 gigás procira. Egy mai közepes konfigon persze nem lesz gond.

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

▲ A jól ismert alaposág	GRAFIKA	6
▲ Rengteteg nép	HANGOK	8
▲ Kevés újítás	IRÁNYÍTÁS	9
▲ Még mindig nem szép	HANGULAT	8
	KIHÍVÁS	8
	SZAVATOSSÁG	10

## DUNCAN VÉGSZAVA:



Politikai napilapokat olvasó apukák számára ideális csalogató, hogy végre leüljenek a gép elé. Egyébként pompás játék, s határtalan lehetőségei teszik naggyá.

# 88%

## ÉS A TÖBBI:

<b>Europa Universalis</b>	95%
A legendás első rész, amelynek sikerét a politikai viszonyok mélyreható kidolgozása indokolta.	
<b>Europa Universalis II</b>	91%
A folytatás egy éven belül már a polcokon volt, és néhány kritika ellenére sikert aratott.	
<b>Hearts of Iron</b>	73%
Ugyanezen csapat második világháborús környezetbe ültetett játéka.	

# VAIO

Csúcskategóriás noteszgépek hatalmas választékban, kedvező áron, fordított aukciókban (akár 1 forintért) vagy 0 Ft indulóval részletre is:

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



ENNYIÉRT MEGVESZEM!  
ENNYIÉRT MEGVEZSEM!

**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, vagy akár 1 forintért elviheti fordított aukció keretein belül!*

*Üzleteinkben segítünk kiválasztani az Ön számára tökéletes SONY VAIO számítógépet az óriási választékból.*

*További információ, online megrendelés, aukciók: [www.acomp.hu](http://www.acomp.hu)*



**0 Ft indulóval!**

**BUDAPEST BANK**

THM: 24.41%



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

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

Aktuális árak, teljes katalógus: [www.acomp.hu](http://www.acomp.hu)  
Gericom termék honlapunk: [www.gericom.hu](http://www.gericom.hu)  
Sony honlapunk: [www.sonynotebook.hu](http://www.sonynotebook.hu)



Az ACOMP Kft  
a magyar olimpiai csapat  
hivatalos informatikai szállítója

©2007 ACOMP Kft. A feltüntetett árak nettó árak, az ÁFA-t nem tartalmazzák!  
Az árak változtatásának jogát fenntartjuk!



EXTRA TIPPEK A TIPPFÜZET 4. OLDALÁN

# SHERLOCK HOLMES THE AWAKENED

Vajon mi sül ki abból, ha ötvözünk egy zseniális krimi egy horror klasszikussal, és mindezt 3D-vel öntjük nyakon?

## GYORSNÉZET

**KATEGÓRIA**  
NYOMOZÓS 3DKALAND

**KÖRNYEZET**  
LONDON, 1894

**KIADÓ**  
THE ADVENTURE  
COMPANY

**FEJLESZTŐ**  
FROGWARES

**FEJLESZTŐI PORTRÉ**  
A Frogwares kifejezetten kalandjátékokra specializálódott csapat, s mindeddig kizárólag ebben a műfajban fejlesztettek. Először 2002-ben dobtak ki egy anyagot, a „Mystery of the Mummy”-t, ezt követően több Sherlock Holmes játékuk is megjelent.

**GYORSLINK**  
**1348**

Nehéz elképzelni két, egymástól annyira távoli világot, mint a Baker Street 221B és egy vérbeli Chtulhu szekta temploma. Sherlock Holmes otthonában hegedűszó, enyhe vegyszerillat, békésen kakukkoló falióra, és mindenek felett ráció, és végtelen ráció, zseniális didaxis fogadja az embert. Sherlock, bármilyen misztikus bűntények után is nyomozzon, sosem inog meg abban az empirikus meggyőződésben, hogy természetfölötti dolgok nem léteznek, és

egy nagyító, egy mikroszkóp, némi kémiai entenymentem segítségével még a legtitikozatosabb események is megmagyarázhatók. A Chtulhu klánok

rituális műhelyeiben ellenben sötétség uralkodik, káosz, mindent az enyészet, a vér, és a reménytelenség hangulata ül meg. Conan Doyle kétségekívül minden idők egyik legzseniálisabb krimi írója volt, ahogy Lovecraft minden idők egyik legeredetibb horror szerzője. Érdekesnek tűnő kísérlet hát összevegyíteni kettejük világát. Ezt tette a Frogwares csapat a legújabb Sherlock játékban. Miden adott lehetett volna a sikerhez, az eredmény sajnos még sem lett tökéletes, és ezzel, mint a legtöbb esetben sajnos most is az engine okolható.

## MR. HOLMES VS. MR. CHTULHU

Dr. Watson manapság igen nyugtalanul alszik, mondhatni szörnyű rémálmok gyötrik a derék ereget. Ezekben az álmokban mindenféle csúf démonokkal viaskodik a doktor, furcsa kántálást hall, rituális jeleket lát. Az ilyen kellemetlenségeken persze könnyen segíthetne egy kiadós reggeli a Baker Street 221B házszám alatt, ha nem követnék egymást furcsábbnál furcsább események Londonban. Először egy közelben

lakó gazdag úr, bizonyos Stenwick kapitány cselédje tűnik el, meglehetősen furcsa körülmények között: a szolgáló lakhelyén nyomasztó hangulatú rituális rajzok maradnak a padlón. A bűnlelek azt bizonyítja, hogy a fickót elrabolták. Újabb emberrablások következnek, és az újabb bűnjelek egy szektához vezetnek, mely véres rítusokkal imádja földönkívüli szörnyistenét, a kimond-

jain és egy rémisztő svájci elmegyógyintézetet át egész New Orleansig vezet.

## LENCSEM, LENCSEM MONDD MEG NÉKEM, KI A GYLKOS E VIDÉKEN?

A viktoriánus korszak, és azon belül is főleg a XIX. sz. második fele az optikai találmányok reneszánszát hozta. A mikroszkóp ekkoriban egy újfajta vi-

## » MINTHA NEM IS A BAKER STREETRŐL JÖTTÜNK VOLNA, HANEM EGYENEST A BEDLAMI ELMEGYŐGYINTÉZETBŐL «

hatatlan nevű Chtulhut. Lovecraft mitológijában bolygónkat az ember előtt kaotikus erejű istenek lakták – a Nagy Öregek, ahogy a horror író nevezte őket –, és minden jel szerint a Chtulhu szekta az ő feltámasztásukon munkálkodik. Mr. Holmes és Dr. Watson, mire feleszmélnének, már jócskán belekeveredtek az örült kalandba, mely ködös londoni sikátorokból a skóciai felvidék kopár tá-

lág megismerési lehetőséget adott: bepillantani a lencséibe annyit jelentett, mint észrevenni, megérteni egy láthatatlan világot, a felszín mögött rejtőző mikrokozmosz titkokat. Sherlock Holmes nem lenne Sherlock Holmes, ha odahaza, íróasztalán nem állna egy mikroszkóp, mely az összegyűjtött bizonyítékok analizését teszi lehetővé. Conan Doyle maga is gyakorló vegyész volt,



Watson, ha még soká kell így állnom, elbőgöm magam.

SHERLOCK HOLMES, A DETEKTÍVEK FEJEDELME

Eddig nem kevesebb, mint tíz Sherlock Holmes játék készült. A négy korai szöveges Sherlock kalandot 1992-ben követte minden idők legzseniálisabb Holmes játéka, az Electronic Arts féle csodaszép The Lost Files of Sherlock Holmes: The Case of the Serrated Scapel. Ugyan ebben az évben jelent meg az első interaktív mozi Sherlock játék, a Consulting Detective, melyet egy hasonló követett '96-ban The Case of the Rose Tatum címmel.



ezért Holmes kezébe nem csak nagyító-mikroszkópot, hanem kémiai anyagokkal teli lombikokat adott: a vegyi reakciók a nyomozás elengedhetetlen segítői. Sherlock Holmes szigorúan tudományos nyomozási módszerekkel, mikroszkopikus részletekből rakja össze bizonyítékai zseniális mozaikrendszerét. Rögtön a játék elején, egy könyvesboltban bepillantást nyerhetünk a nyomozó briliáns következtetési rendszerébe. Egy kis piszok egy létrán, egy hervadt virág az ablakban elég ahhoz, hogy a detektív megállapítsa, az eladó meleg érzéseket táplál a közelben dolgozó, lánynak már nem is annyira nevezhető virágárú hölgy iránt. A színes bőrű cseléd elrablását néhány lányom, egy ruhafoszlány, egy félig elégett ópiumgalacsni, és egy halpikkely segítségével következteti ki. A játékban, az előző részekhez hasonlóan nyomozásaink színtere nem csak a bejárható környezet, hanem az íróasztal is, ahol Sherlock mikroszkópja mellett a vegyszerek sorakoznak. Ha összegyűjtöttünk megfelelő mennyiségű bizonyítékot, a játék automatikusan visszadob minket a szobába, és elkezdődhet a kémiaóra, egészen addig, míg rá nem jövünk a vizsgálatok helyes sorrendjére. Ekkor – ugyancsak az előző részek mintájára – egy kvíz-szerű kérdéssor következik, melyben logikus következtetéseket kell levonnunk a vizsgálatból.

**MEGFIGYELÉS, ÉS LOGIKA MINDENK FELETT, DR. WATSON!**

Ahhoz hogy sikereket érjünk el a játékban, meg kell tanulnunk legalább kicsit úgy gondolkodni, mint Sherlock Holmes, ami ugye nem egy könnyű feladat, figyelembe véve, hogy a magán-detektív zseni volt. Minden helyszínt lehetetlen aprólékosággal meg kell figyelni, minden elhangzott mondatot, újságcsikket, elolvasott könyvrészletet, levelet, hírt át kell rágnunk kétszer, nem rejtőzik-e valahol a mélyükön egy puzzle, mely újabb építőelem lehet a nagy kirakós játékban. Sajnos a térkép, melyen a nyomozás során bejárható új helyszínek bukkannak fel gyakran épphogy megnehezíti a dolgokat, mert könnyen előfordulhat, hogy az egyes helyszínekre klikkelve nem veszünk észre valamilyen fontos bizonyítékot, mely csak egy kiadós gyaloglás során bukkanna fel. A nagyítólenccsés London térkép mellett persze a logikusan megszervezett inventory sem hiányozhat egyetlen Sherlock játékból sem. Itt külön „fakkokban” jelennek meg a nálunk lévő tárgyak, az elhangzott párbeszéddek, az összegyűjtött írásos dokumentumok, és a bűnesetekkel kapcsolatos jelentések-beszámolók. Készüljünk fel arra, hogy gyakran fogunk itt időzni, az inventory ugyanolyan fontos nyomozási helyszín, mint London, vagy az íróasztal.

**MR.HOLMES ESETE A LÁT-HATATLAN KURZORRAL**

Érdekes fejlődés figyelhető meg a Frogwares Sherlock Holmes játékaiban. A *Mystery of the Mummy* belsőnézetes, 2D-s játék volt. A *The Silver Earring* külsőnézetes, és amolyan 2,5D. Az új játék visszatérés a belsőnézetes tradíciókhoz, de egyben az első teljesen 3D-s Sherlock kaland is. A tervezők szerint erre azért volt szükség, mert a belső nézet nagyobb beleélést tesz lehetővé. Ez szerintem erősen vitatható, ám legyen. Arról az apróságról azonban megfellekedtek a készítők, hogy egy ilyen grafikus nézet esetében a helyszínek aprólékos végigbongészése, a nyomozós játékokhoz társítható hagyományos pixelvadászat sokkal de sokkal nehezebb, mint egy 2D-s játék esetében. Ha ugyanis nem fordulunk a megfelelő szögbe, nem nézünk elég magasra, vagy épp elég mélyen a lábunk elé könnyen elsiklik a tekintetünk valami fontos nyom fölött (vagy alatt...) Egy 2D-s játéknál minden ott van az előre megkomponált, fix képernyőn, csak épp meg kell találni – egy 3D-s, belső nézetes játéknál csak az van ott, amit éppen látunk. Sajnos a kurzor sem segíti a dolgunkat, mert a Frogwares, abbéli igyekezetében, hogy minden „zavaró hatást” eltávolítson a képernyőről lát-hatatlaná tette a kurzort is. Ennek aztán az lesz az eredménye, hogy az összes helyszínt milliméterrel milliméterre végig kell pásztáznunk jobbra-balra-fel-le hajolgatva, mint holmiféle idióta, aki nem is a Baker

Streetről jött, hanem a híres bedlami elmegyógyintézetből szabadult. A fejtörők ugyanakkor szinte egyáltalán nem használják ki a 3D-ben rejlő lehetőségeket, a *Broken Sword 3*, *Dreamfall*, vagy *Fahrenheit*. Nagy kár ezért az óriási hibáért, mert erősen visszaveti az amúgy pazar részletességgel megírt, hangulatos játékokat. Az *Awakened* végigvitele végigjátászás nélkül gyakorlatilag lehetetlen. Úgy gondolom, bizonyos dolgokba belekérne nyugodni, mint például abba, hogy Londonban folyton gomolyog a köd, esik az eső, Sherlock pedig külső nézetes kalandjátékban érzi igazán jól magát.

Berrr

**HARDVER**

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

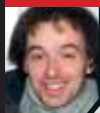
A legnagyobb felbontáson már hajlamos a szagattásra.

**A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE**

- ↑ Szokásosan színvonalas Sherlock sztori,
- ↑ Kitűnő hangulat
- ↑ Holmes nem hegedül ebben a játékban
- ↓ Végigjátászás nélkül szinte lehetetlen végignyomni

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

**BERRR VÉGSZAVA:**



Újabb elpuskázott lehetőség, pedig ezúttal is adott volt minden egy remek játékhoz.

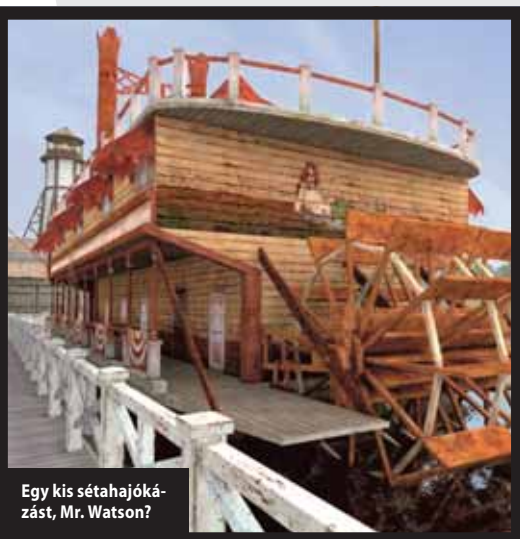
**74%**

**ÉS A TÖBBI:**

- SH: The Silver Earring** 88%  
Az előző Sherlock Holmes játékban nem csak a szép grafika, de az igazi nyomozás hangulata is megvolt.
- 80 Days Around the World** 72%  
Kiszámítható eseményei és körülményes irányítása miatt a játék sem a piacon, sem szakmailag nem lett siker.
- And Then There Were None** 70%  
Nem igazodott az eredeti sztorihoz, és a grafikája sem volt meggyőző. Mérsékelt siker.



Maggie, én egy bizonyos fajta kaktuszt keresek...



Egy kis sétahajókázást, Mr. Watson?



Sajnáljuk, hölgyem, a MÁV nem vállalja a felelősséget a váratlan lavinaomlásért



Baby, azért ne ugorj a vízbe, mert nem találtad meg a gyilkost!

# AGATHA CHRISTIE MURDER ON THE ORIENT EXPRESS

Meglepő, de a krimi nagyasszonyának leghíresebb regényéből még sosem készült játék – egészen mostanáig.

## GYORSNÉZET

### KATEGÓRIA

NYOMOZÓS 3D-S KALAND

### KÖRNYEZET

ORIENT EXPRESSZ, 30-AS ÉVEK

### KIADÓ

THE ADVENTURE COMPANY

### FEJLESZTŐ

AWE PRODUCTIONS

### FEJLESZTŐI PORTRÉ

Az Awe csapata már 14 éve újí az ipart, s ezalatt mintegy 60 játékot készítettek el. Főként licenzelt anyagokból dolgoznak, s a megannyi rajzfilm adaptáció (mint a Shrek, Sponge Bob, Scooby Doo) mellett számos krimit készítettek, főleg Agatha Christie munkáiból.

### GYORSLINK

1617

liárd (!) példányban keltek el. A számtalan film mellett néhány játék is készült ezekből a művekből, például a remek kis *Murder on the Mississippi* C64-re vagy a már sokkal haloványabbra sikerült *And Then There Were None*, amely a múlt évben jelent meg. Ez utóbbi játék készítői felelősek az újabb adaptációért is.

## HA ELINDUL A VONAT, A SZÍVEM MAJDNEM KILYUKAD

Agatha Christie regényei, Conan Doyle műveivel ellentétben, általában zárt világokban játszódnak (például kastély, hajó, vonat), ahol a zseniális nyomozónak, Poirot

Nem tudom, hányan vannak közületek, akik emlékeznek a *The Last Express* című 1997-es kalandjátékra. *Jordan Merchner*nek az Orient Expresszen játszódnó rajzfilmszerű, valós idejű nyomozós programja szerény véleményem szerint minden idők egyik legjobb számítógépes játéka volt. A programot kimondva-kimondatlanul Agatha Christie *Gyilkosság az Orient Expresszen* című regénye ihlette, melyben a nagyszerű Poirot úrnak egy titokzatos gyilkosság és összeszküvés nyomába kell erednie.

A krimi nagyasszonya hosszú élete során mintegy 66 regényt írt, melyek nem kevesebb mint 2 mil-

iónak vagy Miss Marple-nek a gyanúsítottak lelkének legmélyére látva kell felfejtenie a titokzatos bűneseteket. Kevés ideálisabb helyszínt lehetne találni az ilyen klauztrófóbikus, mégis dinamikus, feszültségekkel teli történethez, mint a több napon keresztül robotó Orient Expressz maga zárt vagonjaival, arisztokratikus titkokba burkolódzó utasaival – és a nyomozásra rendelkezésre álló limitált idővel. Az Orient Expressz ezúttal Párizs felé tart, amikor egy váratlan hóomlás miatt meg kell állnia. A vonat egész éjszaka vesztel, és másnapra az egyik utast holtan találják. Mivel nem valószínű, hogy a mozdonyvezető követte el a gyilkosságot, és Poirot úr neve sem szerepel a gyanúsítottak listáján, a vagonban tartózkodó utasok között kell keresni a tettest. A játék megírása során az jelen-

## » A KÉSZÍTŐK NEM AKARTÁK A ZSENIÁLIS POIROT URAT MINDENFÉLE BEÉGÉSEKKEL SZÍVATNI «

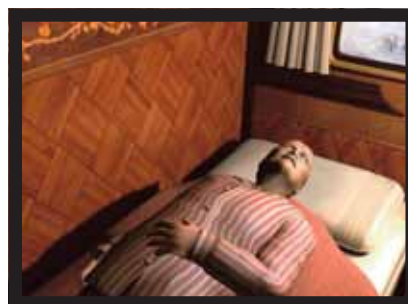
tette az egyik legnagyobb problémát, hogyan lehet új befejezéssel dobni a sokak által nyilván jól ismert végső csattanón úgy, hogy a történet mégis hű maradjon az eredetihez. Tovább nehezítette a készítőket, hogy nem akarták a zseniális Poirot urat mindenféle beégésekkel szívatni, ezért egy fiatal nyomozónő, bizonyos Antoinette Marceau kezébe adták a nagytőlencsét. Poirot, aki megsérült a balesetben, ezúttal a háttérből irányítja tanácsaival a nyomozást.

## A HÓTORLASZ VÁR, AZ INVENTORY ÁLL...

A regényben a már jól megszokott irányítást és az inventoryt (jobb klikk, bal klikk) sajnos sikerült egy kicsit túlbonyolítani a készítőknél. Az inventory túl nagy lett, a tárgyak kombinálása pedig

elég frusztráló és időigényes, ugyanis nem tudjuk őket egyszerűen egymásra helyezni, hanem minden próbálkozásnál meg kell nyitnunk egy külön képernyőt. Ez különösen akkor bosszantó, ha kettőnél több tárgyat kombinálunk, vagy ha sikertelen a kísérletünk. A szokásos pixelvadászat is elég bosszantó, egy alkalommal például az egész vonat összes ablakát végig kellett pásztáznom egyetlen nyomorult ujlenyomattal. Bár Poirot úr elvileg segít nekünk, rendszerint csak gúnyos kommenteket fűz a szerencsétlenkedéseinkhez, és ez elsőre még vicces, de a tizedik alkalommal már nagyon bosszantó lesz. A játék grafikájára és hanghatásaira ugyanakkor semmi panasz sem lehet: az AWE Productions hatalmasat fejlődött az előző játék óta. A vasúti kocsik az Orient

Expresszhez méltóan pazarul néznek ki, csodálatos a külső, havas táj is, és a szereplők animációja is ügyes (főhősnőnk például remegni kezd, ha túl sokat tartózkodik odakinn, a fagyban), és az aláfestő effektek, valamint a harmincas évekből muzsikák is hangulatosak. Ugyanakkor nagyon illúzióromboló, hogy a többnapos vonatút ellenére a szereplők mindig ugyanott tartózkodnak: a vasúti étkezőkocsiban például ugyanazt a kaját eszik folyamatosan, ugyanazokkal a gépies mozdulatokkal. A *Murder on the Orient Express* mindent egybevetve az előző résznél jobbra sikerült, de távolról sem tökéletes kalandjáték. Poirot úr rajongóinak ajánlott, de akik arra kíváncsiak, milyen egy igazán jó vonatos kalandjáték, azoknak a *The Last Express* a kötelező darab. **Berrr**



## HARDVER

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

Nem szaggattok még a legnagyobb felbontáson sem.

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Egy kis vonatkozás Poirot úr társaságában	GRAFIKA	8
↓ Egy kis ásitózás Poirot úr társaságában	HANGOK	7
	IRÁNYÍTÁS	7
	HANGULAT	7
	KIHÍVÁS	6
	SZAVATOSSÁG	6

## BERRR VÉGSZAVA:

Megszoktam már, hogy az igazán jó krimikből általában erősen közepes játékok születnek – sajnos most is így történt.

# 75%

## ÉS A TÖBBI:

**Fahrenheit** 93%  
Nagyszerű története, és alaposan kidolgozott karakterei tették az *Indigo Prophecy*-t nagyszerű játékká.  
**SH: The Secret of Silver Earring** 88%  
Az előző Sherlock Holmes játékban a szép grafika, de az igazi nyomozós hangulat is megvolt.  
**And Then There Were None** 70%  
Nem igazodott az eredeti sztorihoz, és a grafikája sem volt meggyőző. Mérsékelt siker.

# THE SHIELD

**Bizonyára sokan rajonganak a kicsit a 24 stílusára hajzó *The Shield* című sorozatért** – nos, ők most inkább lapozzanak, mert még a tévézéstől is elmegy a kedvük a végén...

**E**gy olyan méretű tömegtermelésben, mint ami a játékiparban folyik, elkerülhetetlen, hogy időnként selejtes darabok is becsúsznak a sok remek alkotás mellé. A *The Shield* nagyszerű iskolapéldája annak, hogy kis költségvetéssel és még kisebb lelkesedéssel teljesen értelmetlen befogni egy fejlesztésbe, mert annak csak nyögés lesz a vége – a játékosok részéről. Az alapötlet pedig egyáltalán nem is lett rossz, hűen követi az alapul szolgáló sorozatot: a Strike Team újra akcióba lendült, fegyvercsempészek és illegális drogügyletek után nyomoz, a faladatunk pedig, hogy Vic Mackey képében valahogy megoldjuk ezt a problémát.

várják sorsukat. Szerencsére azért a folyamatos megszárítástól megkíméltek minket a drága fejlesztők, mert főnökeink nem túrik az eszetlen gyilkolást, így időnként néhány gazfickót el is kell fogunk. A drogokat, fegyvereket egy hihetetlenül ostoba minijáték során kereshetjük a helyszíneken, és egyszerűen röhejes, hogy ha valamit elrontunk, nem próbálkozhatunk újra. Egy fokkal tűrhetőbb a vállalatok megvalósítása. Itt az iránygombokkal kell operálni, és olykor érdekes helyzetek is előfordulnak. A grafika és az audiorész is évekkal elmaradt, úgyhogy a *The Shield*-et mi végül is egy gyenge poénnak vettük az Aspyr részéről...

## MIÉRT?

Ezzel gyakorlatilag a végére is értünk a pozitív részek taglásának, pedig igazságos kritikusként mi aztán mindenben igyekszünk megtalálni a szépet. Ez a játék sajnos már alapjaiban elhibázott, a kiváló lehetőségeket tartogató TPS-megvalósítás ugyanis rém gyenge, unalmas és repetitív. Az igaz, hogy lehetőségünk van fedezékbe bújni, és onnan tüzelni, de ez aztán semmit sem számít, amikor a kőagyú ellenfelek szinte mindig egy helyben állodgálva

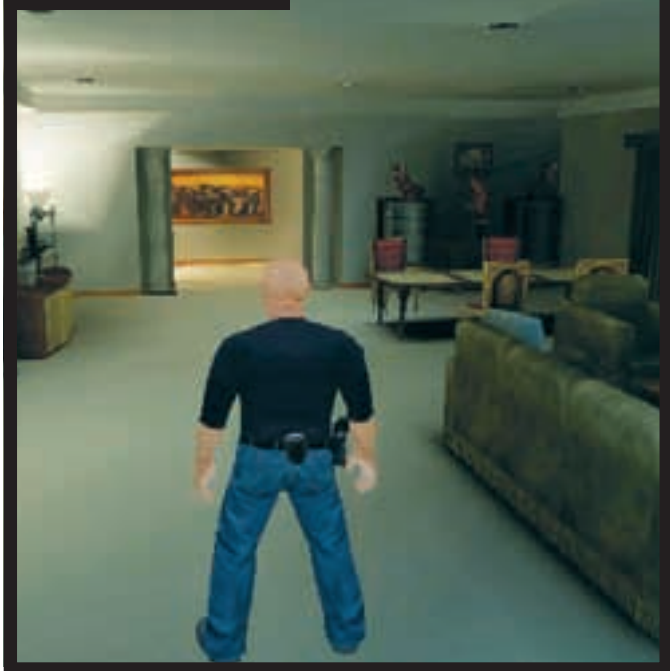
**A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE**

**40%**

**FEJLESZTŐ:**  
POINT OF WAY

**KIADÓ:**  
ASPYR

Ez a szoba körülbelül olyan üres, mint a fejlesztők agya...



**GAINWARD**  
BEYOND YOUR SENSES

**B262 - BLISS B800GTX 768MB DVI-DVI**



NVIDIA GeForce B800GTX  
575 MHz GPU  
256MB 1ns DDR3 memória  
PCI-Express / SU  
Dvi + Dvi + Video-Out  
Vista kompatibilitás  
Expertool (+10-30% sebesség)

**7852 - BLISS 7600GT 256MB TV DVI**



NVIDIA GeForce 7600GT  
560 MHz  
256MB 1.4ns DDR3 memória  
PCI-Express / SU  
Dvi + Vga + Video-Out  
Vista kompatibilitás  
Expertool (+10-30% tsj)

**B217 - BLISS 7600GS 256MB GS GLH**



NVIDIA GeForce 7600GS  
500+ MHz GPU  
256MB 1.4ns DDR3 memória  
PCI-Express / SU  
Dvi + Vga + Video-Out  
SU kompatibilitás  
Expertool (+10-30% sebesség)

**B286 - BLISS 7600GS 256MB TV-DVI G5**



NVIDIA GeForce 7600GS  
350 MHz GPU  
256MB 1.5ns DDR3 memória  
AGP-BX felület  
Dvi + Vga + Video-Out  
Expertool (+10-30% sebesség)  
Vista Kompatibilitás

**B231 - BLISS 7600GT 256 Golden Sample**



NVIDIA GeForce 7600GT  
575+ MHz GPU  
256MB 1.5ns DDR3 memória  
AGP felület  
Dvi + Vga + Video-Out  
Expertool (+10-30% sebesség)  
Vista kompatibilitás

**B026 - BLISS 7300GT PCX 256MB TV-DVI**



NVIDIA GeForce 7300GT  
350 MHz GPU  
256MB 3.0ns DDR2 memória  
PCI-Express / SU  
Dvi + Vga + Video-Out  
Vista kompatibilitás



**Golden Sample sorozat:**  
minimum 10-15%-kal gyorsabb,  
mint a standard többi kártya



**Goestketteli sorozat:**  
minimum 30-35%-kal gyorsabb,  
mint a standard többi kártya

**A minőség nem jelent egyet a magas árral**

Mercury Magyarország Kft.  
1131 Budapest,  
Dolmány utca 14,  
tel.: 221 3020, 273 1152  
www.mercurycomputer.hu

**Gyárilag tuningolt kártyák 3 év garanciával**





9-kor gyülekező az Astorián!

EXTRA  
TIPPEK A TIPPFÜZET  
26. OLDALÁN

A jövő rovarirtói...

# MAELSTROM

A merész újításairól elhíresült, de korántsem tökéletes *Perimetert* jegyző K-D Lab csapata újra megpróbálkozott a lehetetlennel, hogy felfrissülést hozzon az RTS-ek sekélyes világába.

A bevezetőben emlegetett *Perimeter* cím bizonyára a legtöbb stratégiafannak ismerősen cseng – szerintem minden érdeklődött vele anno egy próbát. Az már más kérdés, hogy kinek mennyire jöttek

be az oly büszkén híresztelt innovációk, mert bizony mindent összevetve ez a játék sem volt sokkal több egy átlagos RTS-nél. A KD Labs azonban nagyon helyesen úgy gondolta, hogy a *Perimeter* által kiteszített nyomvonalon haladva a *Maelstrom*-mel bizony elérheti nemes célját, és végre kritikai és pénzügyi szempontból is a csúcsra törhet. Hogy sikerült-e ötletekben és megvalósításban túlszárnyalni az elődöt, vagy csak egy kezelhetetlen összevisszaságot kapunk, az néhány oldal múlva mindenki számára kiderül...

## MESE A TÁBORTŰZNÉL

Először is, talán ismerkedjünk meg részletesebben a játék történetével, ami nem csak a kampány módban játszik fontos szerepet, hiszen csak ezen információk birtokában érthetjük meg pontosan az egész koncepciót. Az alapszituáció szerint a távoli jövőben járunk, amikor a Föld már nem képes megfelelően eltartani az eszméletlen ütemben gyarapodó emberiséget. A világ vezető országai között természetesen szinte azonnal megkezdődött egy reménytelen háború a megmaradt erőforrásokért, ami rövid úton borzasztó nukleáris és ökológiai

katasztrófához vezetett. A túlélő civilek egyetlen esélye az volt, hogy a föld alá menekülve vészelik át az apokalipszt, a katonai erők pedig két nagy frakcióba tömörülve folytatták kilátástalan harcukat. Ha ez még nem lenne elég, egy titokzatos idegen faj is kiszemelte magának bolygónkat, és megkezdte a Föld kolonizálá-

túrt dombokra pakoljuk a védelmet, körülöttük pedig néhány árokkal megnehezítjük a támadók mozgását.

## VIZES PÓLÓ VERSENY

A talajnál is sokkal fontosabb viszont a „vizes” ügyek megoldása, ami talán egyetlen játékban sem kapott még

sem figyelünk oda. A későbbiekben egyébként a legtöbb gépezet számára is kifejleszthetjük az úszás lehetőségét, így gyakorlatilag semmi sem akadályozhat meg minket a szabad mozgásban. A víz ráadásul realiztikusan reagál a terepviszonyok változására is, a mélyebb területeket előnti, a dombokról lehúzódik, ezzel leginkább a földön kívüliek tudnak variálni, ugyanis ők bírják legjobban a H2O-t.

## CSAK GYŰJTŐKNEKI!

A fenti két bekezdésből már mindenki rájöhett, hogy tényleg nem egy szokványos stratégiai játékkal van dolgunk, ezek után azt hiszem, mondanom se kell, hogy az erőforrások terén is belevittek egy kis csavart a programba a fejlesztők. Tulajdonképpen mindhárom választható oldal majdnem ugyanazokat a nyersanyagokat használja, azonban a kitermelés módja merőben eltér egymástól. Napenergiára csak a két emberi frakciónak van szüksége, azonban egyik félnél ezt a főépület automatikusan termeli, a másiknál

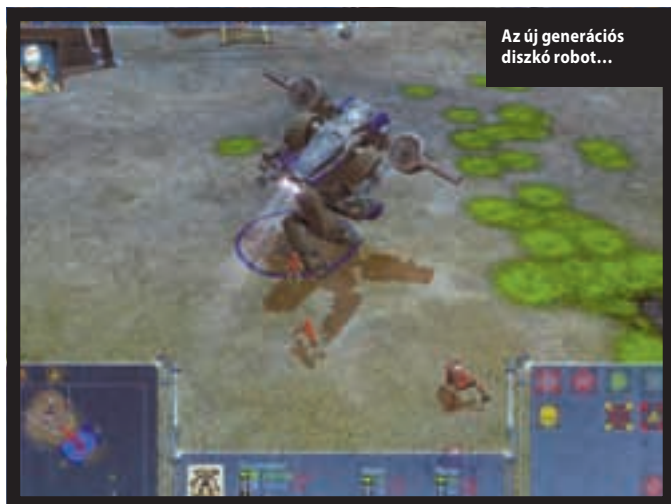
## » A VÍZ REALISZTIKUSAN REAGÁL A TEREPELVISZONYOK VÁLTOZÁSÁRA IS, A MÉLYEBB TERÜLETEKET ELŐNTI «

sát, az emberek pedig a folytonosan dúló háborúk közepette egyre kevésbé tudták megvédeni magukat.

## FÖLDMUNKA

Aki esetleg nem ismerné közelebbről sem a *Perimetert*, sem a *Maelstromot*, annak első pillantásra biztosan furcsa lesz egy kicsit a játék világa. Az egész valahol science fiction alapokon nyugszik, ahol jól megfér egymás mellett ember, gép és Alien is. A stratégiai rész szerencsére nem túl pörgős, van időnk átgondolni minden lépésünket, nem kell kapkodni. A harcok során kiemelt szerepet kap a terep, és annak deformálhatósága, ami tulajdonképpen a játék egyik legnagyobb novuma is egyben. Az manapság már alap, hogy a különféle objektumok fedezékként szolgálhatnak egységeinknek, ennél sokkal érdekesebb a szintkülönbségek rendszere. A legtöbb gépezettel ugyanis lehetőségünk van tetszés szerint átalakítani a talajt, ami egyáltalán nem elhanyagolható taktikai szereppel bír. A gödrök nem csak hogy kiváló fedezékként szolgálnak, de lelassítják az ellenség haladását, az emelkedőkön pedig a látó- és lőtávolság növekszik meg. Kis stratégiai érzékkel remek védelmet alakíthatunk ki bázisunknak, ha az épületeink mellett

akkora szerepet, mint a *Maelstrom*-ben. Ami első pillantásra szemet szúr, hogy a gyalogos katonáink tudnak úszni, és ez rögtön új taktikai lehetőségek garmadáját kínálja fel. A szokványos RTS-ekben ugyanis megszokhattuk, hogy a kezdetekben még semmiféle támadásra nem kell számítanunk a vízből, itt azonban már az első pillanatokban hátra kaphatnak minket a legalapvetőbb egységekkel is, ha



Az új generációs diszkó robot...

### GYORSNÉZET

#### KATEGÓRIA

RTS

#### KÖRNYEZET

ALTERNATÍV JÖVŐ

#### KIADÓ

CODEMASTERS

#### FEJLESZTŐ

K-D LAB

#### FEJLESZTŐI PORTRÉ

Az 1995-ben alapított orosz fejlesztőcsapat először a Buka szárnyai alatt dolgozott kisebb projekteken, majd szépen lassan kinőtte magát, aminek szemmel látható eredménye eddigi legjobb játékuk, a *Perimeter* lett.

#### GYORSLINK

1446



**ÁTALAKULÓBAN**

A cikkben már említést tettem arról, hogy bizonyos egységeket a megfelelő fejlesztések elvégzése után igény szerint átalakíthatunk. Az alábbi képeken egy Crusader tank Crusader Lancerré való csodálatos átalakulását tekinthetitek meg!



Ilyen volt...



Ilyen lett...

pedig külön erőműveket kell építenünk hozzá. Az egységek képzéséhez szükségünk lesz továbbá a föld alá menekült túlélőkből kinyert „nyersanyagra” is, ehhez begyűjtő robotok vagy speciális gyárok segítségével juthatunk hozzá.

Végezetül pedig mindhárom frakciónak lételeme a víz is, ezt a pályán elszórt kutak elfoglalásával és hasznosításával szerezhetjük meg. Arra azonban mindig figyeljünk oda, hogy semmit sem kapunk ingyen, általában az erőforrásokat is mindig védi néhány láncfűrészes túlélő. Nagy gondot persze nem fognak jelenteni, már a hőszűk is simán lemossa őket, nehezebb fokozaton azonban okozhatnak néha kellemetlen meglepetést.

**AZ ARZENÁL**

Ha pedig már ennyit kerülgettük a forróságot, lassan itt az ideje, hogy részletesebben megismerkedjünk a játszható oldalakkal. A *Maelstrom*-ben három nagy frakció, a Remnants, az Ascendancy és az Alien vív vérre menő harcot egymással, és szerencsére mindhárman színesen, változatosan kidolgozottak, ráadásul még a kezelőfelületük designja is markánsan eltérő. Mindannyinak megvannak a saját hősei, akik egyedi képességeikkel nagy segítségünkre lehetnek a harcban (főleg a különféle idézhető egységek ütősek), és mellettük az egyszerű közkatona is fontos szerephez jutnak, hála a számtalan fejlesztésnek. A stratégiai lehetőségek tárházát tovább bővíti, hogy egyes harci járműveket szükség szerint át is alakíthatunk, például egy tankféleségből defenzív játékmód esetén sokkal hasznosabb védelmi ágyút faraghatunk. Amitől kicsit keserű volt a szám íze, hogy a fantáziadús egységek összeolvastásai ezúttal háttérbe szorultak, és sokkal inkább lett transzformer

feelingje a dolognak, azonban még így is fényévekkel fantáziadúsabb a játék, mint a konkurencia nagy része.

**A JÖVENDŐ NEMZEDÉKE**

Az egykori tengerésztiszt, James Buchanan által vezetett Remnants frakció hasonlít leginkább az RTS-ekben megszokott általános normákra, ezért kezdőknek ajánlott velük begyakorolni

a *Maelstrom* trükkjeit. Ők az egyetlen oldal, akik külön építő egységgel rendelkeznek, tehát első dolgunk legyen, hogy felhúzzuk vele a főépületet. Itt aztán kiképezhetjük katonáinkat, majd a megfelelő fejlesztések után elkészíthetjük a járműgyárat és egyéb fontos épületeket. A napenergia gyűjtéséhez farmokra, az emberi erőforráshoz pedig egy termelő épületre lesz szükségünk,



Tájkép csata után

továbbá arra is oda kell figyelniük, hogy ne fussunk ki a populáció limitből. Az egységek terén sem hordoz túl nagy meglepetéseket a Remnants, a gyalogosok között megtaláljuk a sima gépfegyvereseket, mesterlövészeket és lángszórósokat is. Járművek tekintetében az egyszerű buggy után leginkább a különféle tankokkal fogunk operálni, de megfelelő fejlettség esetén már helikoptereket is csatasorba állíthatunk. A frakció külső kidolgozásában is nagyban hasonlít az emberekre, járműveik és épületeik pedig valószínűleg mindenkinek ismerősek lesznek, aki játszott valaha a Command & Conquer sorozattal.

**MECHWARRIOR 24**

A második földi frakció az Ascendancy névre hallgat, legfontosabb hősiük pedig maga a Khan, aki az egyik legjobb harcos a játékban. Az egységeik tényleg

**PAJZS MÖGÖTT**

Már a Perimeterben is találkozhattunk az energiapajzsok egy korai változatával, és a Maelstromben is megvédehetjük így bizonyos épületeinket. A használatáért persze igen borsos árat kell fizetnünk, és csak egy rövid ideig működik, de időnként akár a biztos kudarctól menthet meg. Az alábbi képen egy Alien épületet láthattok energiapajzs mögött



elég sokban hasonlítanak a Mechwarrior alkotásokra, már az egyszerű talpasok is különleges védőöltözetet viselnek. Hadigépeik között találhatunk óriási lépegető robotokat (azaz mecheket), és



Hé fiúk, a háború két sarokkal odébb van!



Makin' beacon!



Romantikus séta az éjszakai fényárban...

itt jön ki legjobban a korábban már emlegetett Transzformer jelleg, azaz hogy a tankjaikat egy fejlesztés után teljesen másra használható unittá tudjuk átalakítani. Az Ascendancy emellett kapott még egy olyan egységet is, amely képes a vizet és az éppen benne lubickoló katonákat megfagyasztani – ezzel a trükkel kis gyakorlás után óriási káoszt okozhatnak az ellenség soraiban. A frakció különlegessége, hogy szinte minden teljesen automatizált, az építkezésekhez kamionokat kell használni, amelyek a megfelelő helyen átalakíthatunk a kívánt objektummá. A napenergiát

főépületünk teljesen magától gyűjti, a DNA kinyeréséhez pedig speciális robotokat alkalmazhatunk, így gyakorlatilag csak a hadviselésre kell odafigyelniük, ami jelentős könnyítés a többiekhez képest. Kicsit zavaró viszont, hogy a különféle mechek és egyéb hadieszközök között külsőre alig van különbség, én emiatt hanyagoltam kissé ezt az oldalt a játékban.

**E.T. ÉS BARÁTAI**

Kétségtelenül a legérdekesebb az Alienek csoportosulása a játékban, és nem csak különleges vizuális megjelenésük miatt. Egységeik általában nagyobbak, mint az emberek, és szerencsére attól a sztereotípiától is sikerült megszabadulniuk a fejlesztőknek, hogy az idegenek mindig gyengék, de sokan vannak. Az Alienek minden épületét (nevezhetnének ragacsos masszának is őket) a levegőből dobják le, és az egységeik sem a szokványos módon képződnek. A főhadiszállásuk fejlesztésével párhuzamosan ugyanis egyre nagyobb tojásokat vásárolhatunk, amiből aztán úgymond, kikeltetjük a kívánt harcost. Ennek megfelelően az űrlényeknek még gépeik sincsenek, ehelyett óriási – esetenként repülő – kreatúrák töltik be a megfelelő szerepet. Hősük, a Mammon valamilyen furcsa okból a természet energiáit használja, akár tornádókat is idézhet, vagy vízbombát hajíthat az ellenség fejére.

Azt hiszem, minden kétséget kizáróan állíthatom, hogy a játéktörténelem egyik legérdekesebb fajtát tisztelhetjük a Maelstrom-féle Alienekben...

**AMI KIMARADT**

A kampány módba fejest ugorva minden frakcióval végigvihetünk egy-egy küldetésorozatot, illetve van még egy negyedik is, egyfajta extraként, azonban nem hiszem, hogy bárki is végig fogja majd tolni a sztorit. A missziók sajnos rendkívül unalmasak, ezért én inkább a sima egyjátékos vagy multi csatározást ajánlom mindenkinek, az ugyanis nagyságrendekkel élvezetesebb. A harcok során mindenkinek hamar feltűnik majd, hogy a környezet végtelenségig rombolható, a tankok kidöntik a fákat, az épületek pedig akár össze is omolhatnak a robbanásoktól. A grafika minden szempontból megfelelő a mai igényeknek, ám nem nyújt semmi kimagaslót, a zene kellemes, a stílushoz illő, a hangok helyenként idegesítőek, az űtkeresést viszont csapnivalóan rosszul oldották meg a fejlesztők – tulajdonképpen ez az, ami megfúrja a kampányt, ott ugyanis végig a hajunkat fogjuk tépni az egységek bénázása miatt. Összességében azonban érdemes elfelejteni a Maelstromnek minden hibáját, mert a mai RTS-felhozatal egyik legjobb, legizgalmasabb darabját tisztelhetjük benne.

ashe

**HARDVER**


MINIMÁLUM	EZZEL TÖLTÜK
2 GHz CPU	AMD 3000+
256 MB RAM	512 MB RAM
64 MB VGA	GEFORCE 6600 GT

Nem igényel erőművet, tökéletesen fut a minimum gépigényen is

**A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE**

Ötletes egységek	<b>GRAFIKA</b>	<b>8</b>
Terepformálás és víz szerepe	<b>HANGOK</b>	<b>8</b>
Idegesítő hangok	<b>IRÁNYÍTÁS</b>	<b>9</b>
Gyengécske kampány	<b>HANGULAT</b>	<b>9</b>
	<b>KIHÍVÁS</b>	<b>7</b>
	<b>SZAVATOSSÁG</b>	<b>8</b>

**ASHE VÉGSZAVA:**

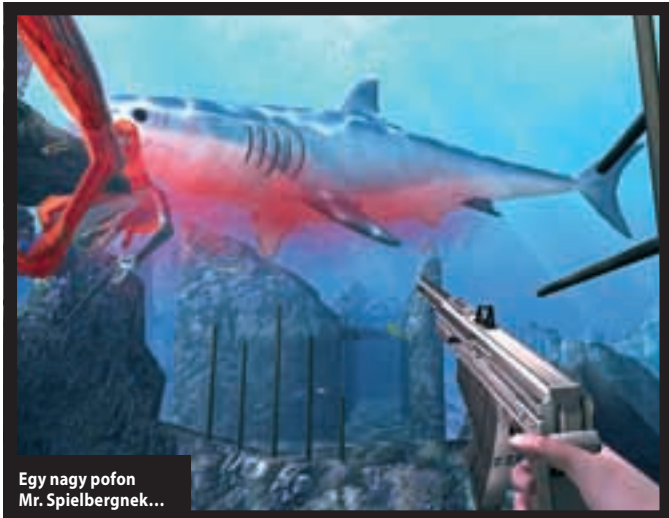


Ötletes, izgalmas játék, érdemes kipróbálni, ám összességében mégis messze elmarad az igazi klasszikusoktól.

**82%**

**ÉS A TÖBBI:**

<b>Ground Control 2</b>	<b>89%</b>
Az elmúlt évek egyik legjobb sci-fi stratégiája	
<b>C&amp;C Generals</b>	<b>85%</b>
A sorozat méltó folytatása teljesen új kontextusban	
<b>Perimeter</b>	<b>82%</b>
Az előd, egy hamar feledésbe merült kísérlet	



Egy nagy pofon  
Mr. Spielbergnek...

# DIVER DEEP WATER ADVENTURES

**A valós életben a búvárkodás a leg-  
gazdagabbak kedvelt időtöltése, a  
Diver: Deep Water Adventures viszont  
végre az egyszerű földi halandóknak is  
megadja ezt a lehetőséget.**

**E**zúton is emelem kalapom a Biart Studio előtt, hogy bele mertek vágni a *Diver: Deep Water Adventures* fejlesztésébe annak ellenére, hogy kirobbanó sikerre és hatalmas bevételre semmiképpen sem számíthatnak. Az ötlet felettébb érdekes, és ugyan játszottunk már pár víz alatti programmal, de ebből a szemszögből talán még soha nem közelítették meg a témát. A *Diver* tulajdonképpen egyszerre búvárszimulátor és akciójáték, de sajnos valahol ez a legnagyobb hibája is egyben – a mélytengeri világot nem szimulálja elég részletesen ahhoz, hogy a profi merülők izlésének megfeleljen, az FPS-rajongók pedig egészen biztosan nem fogják otthagyni érte aktuális kedvencüket.

kiemelését vagy a fotózást preferálják majd, az agresszívbabknak pedig ott a cápaöldöklés lehetősége. Persze rövid úton mindenki konfliktusba keveredik majd a csúcsragadozókkal. Szerencsére ezek az akciók viszonylag élvezetesek, és egyáltalán nem izzadságszagúak. Technikai szempontból minden adott a jó szórakozáshoz, a grafika kellemes, a tengerfeneket élőlények tucatjai népesítik be, a napszakok dinamikusan változnak, és még a valóságban létező hajók roncsait is bejárhatjuk. Aki két adrenalinbomba között egy kis kikapcsolódásra vágyik, az mindenképpen kóstoljon bele a *Diver: Deep Water Adventures* csodálatos világába.

## SOK A DOLGUNK

Miután sikerült elmerülnünk a tutorial módban (haha), és belevágunk a tényleges kalandokba, a hozzár-  
tóknek biztosan feltűnik majd, hogy a valóságban is létező modellekből állíthatjuk össze búvárfelszerelésünket. A víz alatt számos érdekes lehetőség vár ránk, és csak rajtunk múlik, hogy mihez kezdünk, milyen sorrendben teljesítjük feladatainkat. A nyugodtabb játékosok bizonyára a kincsek felkutatását és

**A GAMESTAR  
ÉRTÉKELÉSE**

70%

**FEJLESZTŐ:**  
BIART STUDIO

**KIADÓ:**  
BIART STUDIO



## HISZEM, HA HALLOM

Utolérhetetlen hangzás  
Valóságghú effektek  
Tökéletesre hangolt térhatás



5.1-es hangszórórendszer  
**INSPIRE®**  
T6100

www.europe.creative.com

Forgalmazók: 3Comp Kft., Alien Computers Kft., Békés-Tel Kft., Dualcomp Trade Kft., PC-Parts  
PCland Online Kft., Számítógépház Kft., TP Comp Kft., Users Rendszerház Kft., Vision Computer  
XPC Computer Kft., MediaMarkt és ElectroWorld áruházak, a BestByte hálózat boltjai,  
valamint PC szaküzletek.

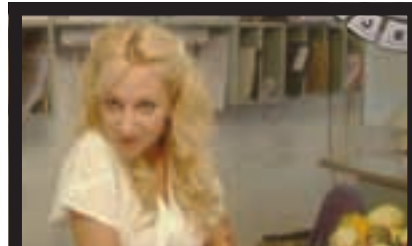
# JUMURDZSÁK GYŰRŰJE



Hősünk amerikai állampolgár létére itt csodálkozott rá, hogy mekkora királyság a mobiltelefon... (Ez komoly :P)



„Te Pierrot, meddig kell még ilyen hülyén vigyorgnom?”



Gizike says: „Hmm... igen... szerepért szó... szóval bármire hajlandó vagyok...”

Sokan rajonganak régi dolgokért az elmúlt kilencvenes évekből: egyesek régi szerelmükön ábrándoznak, mások az egyetemista éveken vagy a kor zenéjén nosztalgiáznak. Pierrot úgy látszik, a kalandjátékok tíz évvel ezelőtt kudarcba fulladt mellékvágányába, az interaktív mozikba szerelmes...

**P**hantasmagoria 1-2, Gabriel Knight: The Beast Within, Black Dahlia – és még sorolhatnánk az egykor közismert interaktív mozikat. A műfaj a kilencvenes évek közepén vált hirtelen rendkívül népszerűvé, ám igen hamar látványosan megbukott. Az okokat oldalakon keresztül ecsetelhetnénk (és régebbi GameStarokban meg is tettük...),

de a lényeg tulajdonképpen annyi, hogy a film és a játék műfaja alapvetően különbözik, és ezeket nem tanácsos keverni, bármennyire is tehetséges az az alkotógárda, amelyek dolgozik rajta. Pierrot-ról tudjuk, hogy ragaszkodik ehhez a műfajhoz: úgy látszik, a *Jumurdzsák gyűrűjével* úgy döntött, tízéves késéssel ugyan, de ő maga is elkészíti a saját interaktív mozis kalandjátékát...

Ez a játék, mint egy állatorvosi ló, úgy viseli magán azokat a jegyeket, amelyek miatt ez a műfaj megbukott. Nem feltűnően rossz vagy elviselhetetlenül unalmas, csak éppen nem tudott szabadulni

a műfaj kötöttségeitől, alapvető nehézségeitől, és emiatt pont ott tart, mint az összes többi sorstársa tíz évvel ezelőtt.

**LÁTOGASSON ÖN IS EGERBE! (FIZETETT HIRDETÉSÜNKET OLVAHATTÁK...)**

A játék sziórija és környezete kötődik ahhoz a pályázathoz, amelyet Eger

városa írt ki, amikor még versenyben volt az európai kulturális főváros címért. Ennek az volt a lényege, hogy számítógépes játékot kell készíteni a város reklámozása céljából. Dicséretes a szándék: én speciel nagyon sokféle remek játéktílust elképzeltem volna ennek megvalósítására (egy az Eger ostromát bemutató stratégiai játék például nem lett volna rossz...), viszont Pierrot játéktároló annyira ordít, hogy a helyi vendéglőket, kocsmákat, boltokat reklámozza, hogy az már egy idő után rendkívül idegesítő. De a legharsányabban akkor kacagtam fel, amikor a szállodai szobájában a televíziót bekapcsolva valamilyen elég közepes turisztikai filmet nézhetünk csak. Ezek után már tényleg azt vártam, hogy mindjárt bevillan egy „ez a játék nem jöhetett volna létre Eger támogatása nélkül! Jöjjön Egerbe!” felirat...

**MERJÜNK NAGYOK LENNI! (ÉS FÜLLENTENI...)**

Pierrot szerint a játék „a világon először használ interaktív panorámaképes technikai megoldást”, ami érdekes kijelentés egy *Myst*-rajongótól, ugyanis ezt a technológiát ott használták először (igaz, az nem fényképeket, hanem renderelt képeket láthattunk, ebben Pierrot-nak igaza van, de eget rengető különbség azért nincs a kettő között.)

Ez gyakorlatilag tehát azt jelenti, hogy a körülöttünk lévő tér fényképek segítségével van ábrázolva, amelynek köszönhetően minden helyszín rendkívül csili-vili (nyári napsütéses képek készültek az egyébként valóban szép Eger városáról), viszont borzasztóan statikus. Kimerevített, mozdulatlan terek, kávéházteraszokat és belsőket, lakóházakat, kórházakat és egyéb helyszíneket láthatunk, ahol örökké merev pózban (vagy egy-két ismétlődő

mozdulatra kárhozható) ülő emberek „beszélgetnek”. Az utcákon körbenézhetünk, de egyrészt semmi értelme sincs (még a játék elején kapunk egy térképet, azzal sokkal könnyebben közlekedhetünk), másrészt kifejezetten frusztráló, hogy bizonyos érdekesebb-

**SZÍNES, SZÉLES VÁSZNŰ, MAGYARUL BESZÉLŐ**

Persze a játék „szívét” az interaktív filmes rész alkotja. Ha valamelyik korábbi játékhoz akarnánk hasonlítani, akkor feltűnően emlékeztet *Gabriel Knight: A Beast Within*-re – azzal a nem elhanya-



Úristen, szegény hölgyet valószínűleg megfertőzte Joker vigyorex-szel a Batman filmből!



Bárdy György a játék csúcspontja

nek tűnő helyekre, síkatorokba – amelyek a fényképezést ugyan megihlették – mi már nem mehetünk be, mert a játék nem engedi.

golható különbséggel, hogy míg a Jane Jansen által készített (talán egyetlen igazán minőségű) interaktív mozi – a maga idejében – nagyon jó volt, addig a

## GYORSNÉZET

**KATEGÓRIA**  
KALANDJÁTÉK

**KÖRNYEZET**  
EGER

**KIADÓ**  
PRIVATE MOON  
STUDIOS

**FEJLESZTŐ**  
PRIVATE MOON  
STUDIOS

**FEJLESZTŐI PORTRÉ**  
Pierrot saját stúdiója, a Private Moon Studios eddig három kalandjátékot adott ki: *AGON* - The Mysterious Codex, *AGON* - The Lost Sword of Toledo és a *Jumurdzsák gyűrűje*. Pierrot persze leginkább zenei producerként és énekesként tevékenykedik.

**GYORSLINK**  
**1903**

*Jumurdzsák gyűrűje* (amelyet egyébként *Yoomurjak's Ring* címen akarnak értékesíteni külföldön...) a nagy átlag alatt van kettővel. Először is nézzük az interaktív mozi részt... Ha a *Beast Within*-nel összevetjük a Pierrrot által rendezett jeleneteket, akkor ordít a különbség: az előbbiek színvonalasak és izgalmasak a játék elejétől kezdve, a *Jumurdzsák* legtöbb filmes betétje viszont rendkívül amatőr munka. Igazi jelenetek helyett ugyanis a legtöbbször statikus párbeszédet láthatunk, kevés cselekménnyel és mozgással. Egy tisztességesen megrendezett film (különösen egy olyan, amelyik egy kalandos történetet dolgoz fel) pedig nem arról szól, hogy a színészek ácsorognak egymással szemben, unalmas és gyakran erőltetett párbeszédet folytatva egymással, hanem *történekek, események alkotják a film vázát* – akár interaktív, akár hagyományos mozirol legyen szó.

## GÖRÖG LÁSZLÓ, A „SZUPERSZTÁR”...

Az interaktív mozik igazi rákfenéje azonban a legtöbbször a színészi játékban keresendő. Az a vicces, hogy maguk a színészek nem feltétlenül tehetségtelenek, csak valahogy semelyikük sem volt képes idomulni ehhez a műfajhoz: a legtöbb színész (még olyan híresebb sztárok is, mint Christopher Walken) ripacszkodni kezdenek. Ebből a szempontból a magyar színjátászás két nagy öregje, Bárdy György és Kézdly György igazán elismerést érdemelnek, mert *ők* egyáltalán nem jöttek zavarba sem az időtlen szerepektől, sem az időnként suta párbeszédektől, és szinte lemostak mindenkit másra vászonról (illetve monitorról...), annyira tökéletesen alakítottak – le a kalappal előttük!

Ugyanezt nem lehet elmondani a film két fiatalabb főszereplőjéről, Görög

### MI TÖRTÉNT VELÜK?



**Victoria Morsell, a Phantasmagoria hősnője**

A kilencvenes években rengeteg kevésbé ismert színész kapta meg interaktív mozik főszerepét, ám a játékok bukása után mindegyikük karrierje befuccsolt. Victoria Morsell, az 1995-ös *Phantasmagoria* csinos női főszereplője kisebb tévés mellékszerepeket kapott, aztán 1997 után teljesen eltűnt mindenhol. Hasonlóan lehangyult Paul Morgan Stetler karrierje, akinek első főszerepe a *Phantasmagoria 2: A Puzzle of Flesh* volt, ám ezután őt sem láthattuk semmilyen nagyobb vagy akár közepesebb szerepben sem: utóljára valamilyen huszadik alabárdos volt *Az élet vagy valami hasonló* című 2002-es Angelina Jolie-filmben. De leggyorsabban Dean Ericsson színészi

karrierje bukott meg, aki a *Gabriel Knight*: *A Beast Within*-ben volt címszereplő: a játék után soha többé, semmilyen szerepet sem kapott, vagy vállalt el, hanem visszavonult ingatlanügynöknek...

Lászlórol és Jordán Adérlól. Szegény Görög László talán nem is tehet igazából róla, csak hát maga a karakter annyira szürke és unalmas, hogy ezt nem is tudta másképpen eljátszani, csak szürkén és unalmasan. (Ez is egy téves elképzelés volt a kilencvenes évek bizonyos kalandjátékaiban, hogy a főszereplőnek nem szabad túlságosan eredeti karakternek lennie, különben a játékos nem éli bele magát eléggé a szerepbe. Na most ezt a szemléletet egy interaktív moziban használni hatalmas baklövés...)

Az egyébként csinos Jordán Adél viszont épphogy meglehetősen idegesítően affektálva túljátssza szerepét, és ez jellemző a helyenként femme fatale-ként pózoló, máskor bosszantóan csacsogó történésnőt játszó Dimanopulu Afroditéra is, illetve a mélypont talán a kórházi alkalmazottat alakító csinibaba szóke cica volt, aki valószínűleg valamilyen Gizike lehetett a *Private Moon* titkárságról, de hogy még az életben nem dolgozott színészként, az tutiság.

örülnék, ha végre egy igazán kiemelkedő és korszakalkotó magyar kalandjáték is elkészülne már...

### Bad Sector

### HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIII 800 MHZ	2 GHZ PROCESSZOR,
256 MB RAM	512 MB RAM, DIRECT
32 MB-OS VIDEOKÁRTYA	X 8-ES VIDEOKÁRTYA

Mivel állóképeket és filmes betéteket láttam egész végig, ezért a játék nem is szagattott, ami igen furcsa is lett volna...

### A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Bárdy György	<b>GRAFIKA</b>	<b>7</b>
↑ Viszonylag érdekes alapsztori	<b>HANGOK</b>	<b>6</b>
↑ Eger maga szép város	<b>IRÁNYÍTÁS</b>	<b>6</b>
↓ Gyengus filmbetétek	<b>HANGULAT</b>	<b>5</b>
↓ Átlagos puzzle-részek	<b>KIHÍVÁS</b>	<b>6</b>
↓ Érdektelen főszereplők	<b>SZAVATOSSÁG</b>	<b>7</b>

### BAD SECTOR VÉBSZAVA:



Az interaktív mozik nem véletlenül buktak meg a kilencvenes évek végére és nem meglepő módon ez a magyar kalandjáték sem tudta feléleszteni ezt a halott műfajt.

### 72%

### ÉS A TÖBBI:

**Broken Sword 3: The Sleeping Dragon 90%**  
Charles Cecil, a sorozat vezető designere a 3D-s megjelenítéssel és puzzle-okkal próbálta forradalmasítani a műfajt. Bár ez csak részben sikerült neki, a BS3 kellemes színfoltja a sorozatnak

**Broken Sword: The Angel of Death 86%**  
A BS4 a szokásos Broken Sword minőséget hozza: remek sztori, kiváló grafika és megfelelően nehéz puzzle feladatok. Egyedül a kicsit gyengus irányítás rontott az összképen

**Missing: Since January 82%**  
Egy érdekes kísérlet az interaktív mozik és logikai puzzle-ok, valamint az interaktív mozik keverésére - mindent egy háborzongató sorozatgyilkos sztorival megspékelve



Jordán Adél majdnem mindennap ebben a turis ingecskében és piros kis nyakkendőben ücsörög itt Egerben



A régiségboltban komolyan majdnem rosszul lettem, amikor a sok kacat és csecsebecse között kellett kutatni...



Éééén is ilyen telcsin akarok Adél bábival videofónozni!!! (Sponsored by: Sony Ericsson...)

# THE SIMS KERTVÁROSI KRÓNIKÁK



EXTRA TIPPEK A TIPPFÜZET 22. OLDALÁN

Először is üdvözljük az új szomszédot...



A játék láthatóan még mindig inkább a női szíveknek kedves

**A The Sims 2 következő kiegészítőjéig, a Seasonsig ugyan még várnunk kell, de addig is itt**

**van valami, ami újabb felhasználók előtt nyitja meg a digitális élet kapuját.**

Ennek az is lehet a célja, hogy a történet-szerűséggel közelebb hozzák a játékot azokhoz, akik nem állnának neki csak úgy a karakterkreálással bajlódni. A játék alaptörténete végtére egy fiatal lány körül forog, aki elveszítette állását, és kényszerűségből egy rokonának házába költözik. Új lakóhelyén aztán izgalmas párcapcsolatokba keveredik, sőt találkozik régi szerelmével is. A célközönség megszólítását a sztóri kialakítói igen komolyan vették, legalábbis így éreztem, amikor Rileyval játszva olyan feladatokat kaptam, mint „áthívni az ördögien jóképű Mickey Smitht”, vagy „játszani vele csiklandozósat”...

## LÁGY, SIMOGATÓ ÉRZÉS

Az opciók jelentős része szinte tökéletesen át lett mentve a Sims 2-ből. A két lejátszható sztóri mellett, a szabad játékmódban jóformán mindent megtehetünk, amire a hagyományos alapjátékban lehetőségünk volt. Így tehát családokat hozhatunk létre, házakat vásárolhatunk-csinosíthatunk, munkát vállalhatunk, vagyis egy teljesen normális Sims 2-t kapunk, jóformán korlátozások nélkül. Azt a kérdést, hogy melyik kiegészítőből mit vettek át, úgy összegezhetnénk, hogy nagyjából olyan a helyzet, mintha az alapjátékba beleépítették volna az extra epizódok

**S**zögezzük le, hogy nem egy újabb kiegészítőről van szó, és nem is a Sims 3-ról. Tulajdonképpen a sorozatnak egy sajátos verziója ez, amely immár végképp átláthatatlanná teszi a Sims amúgy is gazdag történelmét. Miféle lényel is van most dolgunk? A Sims: Kertvárosi krónikák olyan közönséget igyekszik meghódítani, amely furcsa mód eddig még nem érintkezett minden idők legsikeresebb PC-s játéksorozatával. A teendő híján életformaoldalakat vagy horoszkópokat böngésző alkalmazotokról és a laptopjukat

unalomukban aknakeresővel megalázó üzletemberekről beszélnek.

## SIMULTÁN JÁTSZMÁK

Az első, amit indítás után ki fogunk szűrni, hogy a játék ablakban indul. Azt, aki szétjárt szotta magát az eredetivel, ez hallatlanul zavarni fogja, bár a



... 5 perc múlva pedig a hátát masszírozzuk a hálóban

pasziánszon szocializálódott, újdonsült közönség számára az ablakos játék aligha lesz meglepő.

A dolog pozitívumai persze nyilvánvalóak, hiszen így lehetőségünk van mellette gépelni, híreket nézegetni, és persze egyetlen gombnyomással lerakhatjuk a játékot – Windows-terminológiával élve – gyufába.

Ha tehát jön a főnök, a The Simsnek már nyoma sincs, olyannyira, hogy nagyon szimpatikusan ilyenkor még a zenét is automatikusan elhallgattatja. Azért azt megjegyezném, hogy a játék bokros irodai vagy egyéb teendőinkre ilyen esetekben nincsen tekintettel, ugyanis egy pillanatra sem áll meg. Ha tehát emberkénkel éppen magunkra

gyűjtöttük a házat, nagyon izgalmas lesz a „Hogy haladsz a kimutatásokkal?” kérdésre válaszolni a monitorunk fölé hajló, mogorva embernek.

## KERTVÁROSI FELESÉGEK

Játéktechnikai szempontból alapvető különbség az eddigiekhez képest, hogy a sztorit nem pusztán saját belátásunk szerint formáljuk, hanem előre megalkotott karakterekkel kell játszsanunk úgy, ahogy az nekik tetszik. Tehát megmaradt a jellegzetes szabad játékmód, de emellett – részben amolyan oktatójátékként – végigkísérhetjük Riley Harlow, a szerelemre vágyó hölgy vagy Vincent Moore, a házasodni akaró milliommós kalandjait.

## GYORSNÉZET

**KATEGÓRIA**  
ÉLETSIMULÁTOR

**KÖRNYEZET**  
NÉGYSAROK

**KIADÓ**  
ELECTRONIC ARTS

**FEJLESZTŐ**  
MAXIS

## FEJLESZTŐI PORTRÉ

A Maxis neve mára egybeforrt Will Wrightéval, a játékvilág egyik legnagyobb elméjével. Vezetésével a csapat olyan játékokat produkált, mint a legendás SimCity és a már-már utolérhetetlen sikerű Sims sorozat.

**GYORSLINK**  
**1902**

TÖRTÉNETEK SIMFALVÁRÓL

Az új koncepció, mely szerint történetek is társulnak a Sims világhoz, tulajdonképpen egy sorozatot jelent, amelyet a Sims 2 kiegészítőivel párhuzamosan fabrikálnak. A Kertvárosi krónikák (Sims: Life Stories) után a nyáron érkező Sims:

Pet Stories lesz a következő epizód, és jövőre várható a hajótöröttekről szóló Sims: Castaway Stories. Ezek is „Laptop friendly”, vagyis laptop-barát játékok lesznek, melyeket a kevésbé ütős géppel rendelkezők is bátran telepíthetnek majd.

Csak ne a kezemet, blöki!



legszükségesebb adalékait. Lemászkálhatunk tehát a belvárosba, a kommunikációs lehetőségeink is ugyanolyan bőségesek, mint a kiegészítőkből, de háziállatok például nincsenek. Ami a dolog technikai részét illeti, a

grafika színvonala ezúttal nem felfelé, hanem lefelé mozdult, ami persze – a koncepciót látva – érthető is. Leginkább a textúrák részletességén látni, hogy az eredeti Sims 2-höz képest lebutították a külsőt, de a helyzet egyáltalán nem

Akkor mi most tényleg tévét nézünk?!



Én csak viccből kérdeztem, hogy: „Te tudsz sakkozni?”



Jó ez a hely, drágám, de ez a pincér rögtön leveri a szomszéd vendéget

vészes. Már csak azért sem, mert cserébe a gépigény is alatta marad az eredeti játéknak, így tehát problémamentesen játszható majd laptopokon és a munkaeszköznek használt asztali masinákon is. A hangeffektek és a zene tekintetében a szokásos, mondhatni elvárható színvonalat hozza a játék. A kommunikáció természetesen még mindig „hablaty” jellegű, továbbra is ezerrel megy a halandzsa, amin – valljuk be – elég jókat lehet röhögni.

SIMPATIKUS FŐHŐSÖK

Néhány dologgal együtt nem nagyon értek. Például ahhoz, hogy Vincent kalandjainak nekivághassunk, először végig kell játszaniunk Riley „pasizós” kalandjait is. Lassan már a valóságban is megválaszthatja az ember a nemét, miért nem adtak erre módot a játék történeteiben is? Elképzelni sem merem a komoly üzletember arckifejezését, amint a repülőn ülve laptopján egy fiatal lány kalandjait egyengeti, aki épp azon agyal, hogy „még a végén megesszem ezt a srácot, annyira szexi!”. Az unatkozó titkárnők jelentős része persze bizonyára élvezni fogja ezt, és ez nem is baj. Szinte már én érzem magam kínosan, mikor azt látom, hogy irodai alkalmazottak pasziánszszal lüszkerkednek, ahelyett, hogy Battlefieldet nyomnának hálóban. Ebből a szempontból ez a játék nagy előrelépés, hiszen megkísérli rávezetni az eltévlyedetteket arra, hogy milyen pompás dolgokra is lehet használni egy számítógépet munkaidőben. Felmérések szerint egyébként a dolgozók munkaidőben gyakorolt egyéb elfoglaltságai kimutathatóan csökkentik a cégek versenyképességét. Komolyan mondom, ha a Microsoft beépítené ezt a játékot a Vistába, meglehet, összeomlana a világgazdaság. A Kertvárosi krónikák összességében egy körültekintően kisselektált, majd egybecsomagolt verziója mindannak, ami eddig Sims néven megjelent. Ideális választás arra az esetre, ha valakit meg akarunk fertőzni vele, de nincs kedvünk megvásárolni az alapjátékot és hozzá a 43 doboznyi kiegészítő korongot. No meg magyaráznunk sem kell majd, hogy mi értelme van a játéknak, mert

ott lesz a sztori, amit szépen végig lehet játszani anyukának, barátnőnek, kolléganőnek vagy akár apukának. A Kertvárosi krónikákhoz egyébként nincs szükség az alapjátékra, vagyis még csak formailag sem kiegészítő.

Duncan

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
1,4 GHZ CPU	3200+ ATHLON
32 MB VGA	128 MB VGA
256 MB RAM	512 MB RAM

Dolgoztak azon, hogy gyengébb konfiguráción is játszható legyen, és olyankor is, ha az ember közben mást is futtat a gépén. Memóriaigényesebb programok mellett viszont finoman szólva sem ajánlott. Ha néhány komolyabb alkalmazás párhuzamosan fut mellette, komoly problémáink adódhatnak a teljesítménnyel

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Alacsony gépigény	GRAFIKA	6
Butított grafika	HANGOK	8
Semmi extrát nem tartalmaz	IRÁNYÍTÁS	7
	HANGULAT	8
	KIHÍVÁS	8
	SZAVATOSSÁG	8

DUNCAN VÉGSZAVA:

A játék arra tesz kísérletet, hogy újabb szeletet hasonlítson ki a „nem játszó” emberek tiszta, egészséges társadalmából. Egyébként pedig nem több, mint az eddigi Simsek.

83%

ÉS A TÖBBI:

The Sims	96%
Akár tetszik, akár nem, Will Wrighték korszákalakító játékot kreáltak. Anyyira, hogy a mai napig ebből élnek.	
The Sims 2	96%
Az életszimulátor folytatása 3D-be huppant. Még több lehetőség, cucc – és újabb zsák pénz az EA számlájára.	
The Sims2: Éjszakák	85%
A második rész második kiegészítője az éjszaka világába kalauzolt minket. Buli, kalandozás a belvárosban. Jeee.	

Kellett neked pont  
Amerikába jönnöd!



# PATRIOTS A NATION UNDER FIRE

**Gondolom, sokan már fejvesztve menekülnek, ha a féloldalas tesztek részlegében egy akciójáték gyengécske képe villan fel, és sajnos ezúttal sem táplálhatunk vérmes reményeket. . .**

**A** Patriots: A Nation Under Fire a budget árkategória legújabb versenyzője, méghozzá az egykoron a Gore-t is jegyző 4D Rulerstől. A srácok új alkotása sajnos jelentősen különbözik az elődtől, a téma ugyanis most a már unalomig ismert USA – Közélet ellentétén alapul. A sztóri szerint a terroristák egy meglepő húzással egyenesen Amerika szívében kezdtek akciókba, és csak különleges osztagunk lehet képes megállítani őket.

## PATRIOT STRIKE

A játékmenet semmi újdonságot nem rejteget a stílus ismerőinek: szépen lassan araszolunk előre a pályákon, és lelövünk minden gonosz bácsit, aki az utunkba kerül. Az óvatosság ezúttal különösen ajánlott, mert a mesterséges intelligencia hiányosságait a fejlesztők pofátlan túlerővel igyekeztek pótolni, így viszonylag könnyen fűbe haraphatunk. Annak ellenére, hogy a program egy nagyvárosban játszódik, a helyszínek sajnos rémisztően üresek, sehol egy tereptárgy, egy használható valami, csak kongás mindenütt. A negatív élményhez jelentősen hozzájárul a grafika is, rövid úton az az érzése támad

az embernek, hogy a motoron semmit sem változtattak a Gore óta – azért ez több mint ciki. A fegyverek megjelenítése úgy-ahogy még elfogadható, bár a hozzáértők biztos tudnák rajta mit kritizálni, nekünk, laikusoknak ez éppen elég. A hangokon nagyon érződik, hogy nem vérprofi stúdióban rögzítették, és a zene sem fog semmilyen díjat nyerni, de hát ezen a szinten ezt nem is várhatjuk el. Kicsit sajnálom a Patriots: A Nation Under Fire-t, mert alapjaiban egyáltalán nem rossz játék, azonban számos sebből vérzik, így kipróbálását csak a legnagyobb fanatikuskoknak ajánlom.

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

50%

FEJLESZTŐ:

4D RULERS

KIADÓ:

DREAMCATCHER

# DAEMON VECTOR

**Néhányan a játékfejlesztők közül erősen hiszik, hogy szent küldetésük része a piacot elárasztani agyatlan hentesjátékokkal. Jó dolog a sok rosszfiún átgazolok nagy pallossal életérzés, de azért van ebben a kategóriában is igényességi minimum.**

**K**i hitte volna, hogy a srácok a Frogsternél tisztában vannak azzal, hogy mitől is lett oly sötét az a bizonyos középkor? Bizony ám! Marco Polo behozott valami gonosz patkányt a Távól-Keletről, és hát ezért az európai lakosság háromnegyede a Fekete Vész fedőnevű akció keretén belül zombivá avanszált. Világos, nem? (Az kicsit kevésbé, hogy akkor miért nem volt élőhalott mindenki Kínában.) Választható hősünk vagy hősnőnk magára vállalja a megszabadító szerepkörét és oltári nagy karddal rögtön a lecsóba (zombihúsba) csap. S csak jönnek, csak jönnek a furcsán morgó, hörgő hullák, kutyák, gladiátorok(?) meg mindenféle alakzatok monoton tömegben. Mégpedig túlságosan monoton tömegben és módon, rémesen unalmassá téve a kaszabolást. A játékmenetben nincsen semmi dinamizmus, egyszerűen előre haladva egy halál lineáris helyszínen, átlépve bizonyos aktiválópontokat, újabb és újabb ellenfelek rontanak ránk. Aztán megint és megint (ásít).

## AMIKOR A RETRÓ NEM FRANKÓ

Eleve lettem a hajam, amikor a maximális felbontásként a Daemon Vectornak volt képe felajánlani a 800x600-at, aminek legutóbb akkor

örültem, amikor 2001-ben kijött a Lord of Destruction kieg. a Diablo II-höz, és végre azt tolhattuk 800x600-ban. Mélyebb grafikai beállításokról ezek után inkább ne álmodjunk. Egy másik hasonlattal élve, a külleme erősen hajaz a Mortal Combat '91-es játékermi verziójára, még a vér is hasonlít. Lehet, hogy licencelték a motort?

Mesterséges intelligencia mint olyan, nyomokban sem fedezhető fel az ellenfelekben, a hanghatásokról meg annyit, hogy a már a főszereplő csóka lépészetjéről is agykéreggörcsöt kaptam két perc után.

Nem is érdemes tovább éltetni ezt a kis gyöngyszemet. Erős óvatosságra intek mindenkit, aki a közelébe kerül, mert gyilkosabb hatást vált ki, mint a zombik, amikről szól.

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

37%

FEJLESZTŐ:

FROGSTER INTEACTIVE

KIADÓ:

LEXICON ENTERTAINMENT



Nagy itt a kavargás,  
no meg sok a vér



# Nálunk visszafelé pörögnek az árak: [www.acomp.hu](http://www.acomp.hu)



**ENNYIÉRT MEGVESZEM!**  
ENNYIÉRT MEGVESZEM!

**ACOMP**  
Számíthat ránk.

A fordított aukcióra bocsájtott termékek ára folyamatosan, akár másodpercenként csökken 1Ft-tal, amíg el nem éri a nullát. Az aukciós oldal az ACOMP honlapján érhető el ([www.acomp.hu](http://www.acomp.hu)) az "Ennyiért Megveszem!" menüpontra kattintva. Itt láthatóak a fordított aukcióra bocsájtott aktuális termékek, és a folyamatosan csökkenő

árakat kijelző számlálók. Az ár akár másodpercenként is csökkenhet egy forintot, így a vásárlónak nincsen más dolga, mint kivárni, amíg az ár elég alacsony nem lesz számára. Az ACOMP semmilyen limitet nem érvényesít - ha senki nem viszi el a terméket magasabb áron - akár 1 forintért is átadja a terméket annak, aki ennyiért veszi meg.

**Már 60 termék kelt el töredék áron! Például:**

**SONY VAIO TX2HP**  
539,880 Ft helyett:  
325,334 Ft

**200GB MEREVLEMEZ:**  
16,680 Ft helyett:  
6,105 Ft.

**GERICOM OVERDOSE:**  
167,880 Ft helyett:  
111,702 Ft

További információ:  
[www.acomp.hu](http://www.acomp.hu)

SONY VAIO VGN-FS315M | részletek >>

Aukció státusza: Aktív aukció!

**Bruttó AKTUALIS ÁR**  
287860  
Érvényes megvesztés!

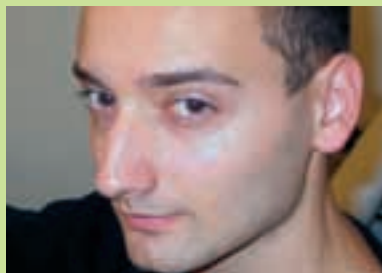
Bruttó eredeti ár: 311.880 Ft  
(259.900 Ft +Áfa)

Aukció kezdete: 2006.12.17. - 17:30  
0 Ft less: 2006.12.27. - 23:45

**Addig csökkennek az árak, amíg valaki el nem viszi a kiszemelt terméket!**

# MÉLYVÍZ

Szerkesztői jegyzet



Kedves Mindenki! Az mondhatjuk, februárban ismét sok érdekességgel szolgálhatunk Nektek itt a Mélyvíz rovatban is. Kiderült például, hogy milyen megfizethető DirectX 10-es NVIDIA videó-kártyákra kell hamarosan számítanunk, melyekről egyébként csak az idei CEBIT-en rántják majd le a leplet. Természetesen, mint minden évben, most is nagy erővel készülünk az év egyik legnagyobb hardveres eseményére, melyen a GSTV is jelen lesz, hogy első kézből számolhassunk be Nektek az újdonságokról. Persze, hogy addig is legyen mivel elütni az időt, bemutatjuk például a Windows Vista végleges verzióját, plusz emellett olyan különlegességekkel is szolgálhatunk, mint extra játékvédelmi módszerek bemutatása, melyek igen érdekes alternatívát kínálnak a billentyűzet-egér kombóba. Ezen kívül kipróbáltuk a jelenleg kapható legjobb DDR2-es memóriákat, kicsit belestünk a házimozsi PC-k, azaz a HTPC-k kulisszái mögé, megnézzük, miből és hogyan érdemes komplett multimédiás centert építeni. Jó szórakozást kívánok a februári Mélyvíz adagunkhoz!

Mady



## WIKIPEDIA LETILTVA

A Middleburyben, Vermont államban található Middlebury College történelem kara megtiltotta, hogy diákjai dolgozataikban és beadandó munkáikban a Wikipediából idézzenek. Azok a diákok, akik a Wikipediát használják forrásként, osztályzatcsökkenéssel vagy akár a kurzus elbukásával is „lakolhatnak” tetteükért. Don Wyatt, a történelem kar dékánja szerint a Wikipedia sokszor megbízhatatlan az akadémiai tudás szempontjából, s amellett, hogy rendelkezik „bizonyos” értékkel, nem a megfelelő forrásanyag, amellyel a diákok dolgozhatnak. Saját megfigyeléseik szerint több diák is pontatlan adatokat idézett a Wikipedia felhasználásával abból a meggyőződésből kiindulva, hogy megfelelő forrásra támaszkodtak.



## 10 MILLIÓS DUAL SCREEN

A Nintendónak manapság nagyon beindult a szeke-re: a Wii hatalmas sikere mellett ott a másik konzol, amely piacvezető: a DS, azaz Dual Screen. A két képernyős kézikönyre 26 hónapja jelent meg az Egyesült Államokban, s ez idő alatt 10 millió darabot adtak el belőle (ez számban körülbelül Magyarország komplett lakossága). Ez azt jelenti, hogy statisztikailag minden hét másodpercben elkelt egy DS a 2004-es bemutatkozás óta. Az igazi érdekesség a hírből az, hogy az igazi népszerűséget a konzolnak a DS Lite

hozta meg, amely sokkal kisebb változat, mint a klasszikus DS volt, utóbbi eladásai Lite-hoz képest csak lassan csepegtek.

A készülékből világszerte 35,6 milliót adtak el (ebből Japáné a legnagyobb szelet 14,4 millióval), míg nagy versenytársa, a Sony PSP 22 millió példányt adott el 2006 végéig. A DS nagy sikerének másik titka az életkori korlátok eltérése: az 5 millió példányban eladott Brain Age nevű játék például középkorúak és idősebbek köreiben aratott hatalmas sikereket.

## PS3: MÁRCIUS 23.

A Sony, amely folyamatos ellátási gondokkal küszködik a PS3-mal, hivatalosan is bejelentette a konzol európai megjelenési időpontját. Mivel az Egyesült Államokban és Japánban a 20 GB-os rendszer nem aratott túl nagy sikert, így Európában ez már nem is jelenik meg: itt csak a 60 GB-os rendszert dobják majd piacra 2007. március 23-án. Egyelőre a várható magyarországi árról nem tudunk beszámolni, de az biztos, hogy az amerikai és japán árból kiindulva nem lesz olcsó a konzol. A Sony azt várja az európai és ausztrál piacra dobástól, hogy újra felélesztse az USA- és japánbeli örületet, amely nagyon hamar kialakult a konzol piacra kerülése után.



## Rövid hírek

## PROGRAMOZÓ ELADÓ

Andrew Warshaver nevét a közelmúltig senki sem ismerhette, maximum barátai és rokonai. Azonban Andrew egy jópofa ötlettől vezérelve modern módszerekkel reklámozta magát: úgy keresett nyári munkát, hogy az eBay segítségével aukcióra bocsátotta programozási képességeit. Amellett, hogy ez igen viccesen (vagy viccnek) hangzik, négy komoly ajánlatot is kapott, amelyek közül a legtöbb 5500 dolláros volt. Warshaver ezért 12 heti munkát kínál, napi 8 órában, heti 5 nap, és fenntartva az opciót, hogy folytatja a munkát, amennyiben mindkét fél elégedett. Az eBay oldalhoz még a bögréjét is lefotózta mint

fontos munkaeszköz. Andrew-t nem izgatja, hol található a cég, amelyik dolgozni hívja, de jobb lenne, ha nagyvárosban lenne. Ő maga C++ és Java nyelven menő, és úgy gondolta, senki sem fog licitálni rá: viszont most lehet, hogy új divatot indított el...



## A BBC FIATALOKNAK SZÓLÓ SECOND LIFE-OT KÉSZÍT

A neves angol műsorkészítő és sugárzó cég olyan online világot nyit meg a közeljövőben, amelyet 7 és 12 év közötti gyerekeknek szán. Ahogy a sokat

emlegetett Second Life, úgy a CBBC World nevű világ is lehetővé teszi, hogy a gyerekek felfedezzenek, csevegjenek stb. A BBC nem épít a játékba privát chat lehetőségeket, hogy megvédje a gyerekeket. Szemben a Second Life esetével, a CBBC Worldben nem lesz fizetőeszköz; a BBC szóvivője szerint a CBBC-világban a gyerekeknek esélyük lesz egy biztonságos világban máskálva ismerős karakterekkel találkozni, és saját képzeletük segítségével építhetik, fejleszthetik tovább ezt a világot. A BBC egyébként a Second Life-ban is erősen jelen van: tavaly vásároltak egy egész szigetet, ahol koncerteket és más tömegeseményeket tartanak. Egészen friss hír a Second Life világából: Svédország hivatalos nagykövetséget nyitott az SL-ben: a kormányzat által is teljes mellszélességgel támogatott nagykövetséget információs portálként kívánják működtetni.



## A 100 DOLLÁROS LAPTOPOT BÁRKI MEGVEHETI MAJD

A One Laptop Per Child, azaz a Minden Gyermekek Egy Laptop projekt támogatói és kezdeményezői, akik minden idők legambiciózusabb oktatási programját akarják végrehajtani, bárki számára elérhetővé szeretnék tenni a 100 dolláros laptopot. A jelenlegi tervek szerint, aki ilyen laptopot venne, az két készülék árát fizetné ki, egyik az övé lenne, míg a másik egy fejlődő országba kerülne. Azaz a vásárló megajándékozna egy laptopot egy diákok valamelyik fejlődő országban. Ehhez az eBay lesz az egyik fő partner. A fejlesztők szerint, ha most forgalmazni kezdenék a laptopot, az nagyon jó üzlet lenne, azonban a cél egyértelműen a fejlődő világ országainak kiszolgálása. Ott darabonként 100 dollárért kapják majd a masinát a rászorulóknak, amelynek előállítására egyelőre 150 dollár/darab. Az XO névre keresztelt gép először a

következő országokban jelenik majd meg nagy mennyiségben: Brazília, Argentína, Uruguay, Nigéria, Líbia, Pakisztán és Thaiföld.



## HARDVER

Magyarországon még mindig aránylag lassan terjednek a PCI-Express alapú rendszerek, azonban a PCI-SIG csoport most közzétette a PCI-Express 2.0-s specifikációját. Természetesen sebességnövelés is szerepel az új feature-ök között, de emellett sokkal nagyobb teret hagynak az operációs rendszerek számára egy PCI-Express eszköz kezelésénél. Másik újdonság a PCI-Express Cable, amely PCI-Express eszközök összekötését teszi lehetővé egy maximum 10 méteres kábellel. A 2.0 természetesen 100%-osan kompatibilis lesz a régebbi szabványú eszközökkel.

[HTTP://WWW.PCISIG.COM/SPECIFICATIONS/PCIEXPRESS/BASE2](http://www.pcisig.com/specifications/pciexpress/base2)

A tajvani PQI új Solid State Disk, azaz memóriás merevlemez-meghajtóval jelentkezett. A Turbo SATA SSD-meghajtója a 2,5 hüvelykes SATA merevlemeznek felel meg, és 64 GB adatot tárol. Az egyelőre főleg ipari felhasználásra szánt (és egyébként még meglehetősen drága) meghajtóból év végére akár a 128 GB-os változat is megjelenhet; s ez egyben a technológia olcsóbbodását is jelentheti.

[HTTP://WWW.PQI.COM.TW/](http://www.pqi.com.tw/)

Az Hitachi bejelentette a világ első, asztali PC-kbe szánt 1 TB-os merevlemezét. A Deskstar 7K1000 399 dollárba, azaz mintegy 78 000-80 000 forintba kerülhet majd. A meghajtó ATA és SATA változatban is piacra kerül, sőt készül belőle egy kisebb, „csupán” 750 GB-os változat is. Várhatóan a SeaGate is bejelent majd 1 TB-os merevlemezét még 2007 első negyedében.

[HTTP://WWW.HITACHIGST.COM/](http://www.hitachigst.com/)

Új sebességi rekord a tranzisztorok világában: az Illinoisi Egyetem tudósai 845 GHz-es tranzisztort készítettek, amely mintegy 300 GHz-cel múlta felül a régebbi rekord sebességét. Az anyagválasztást tartják a siker kulcsának a fejlesztők: az indium-foszfid és indium-gallium-arsenid (InGaAs) segítségével készített eszköz a vegyületek kiváló vezetési tulajdonságai révén tudott ilyen gyors lenni.

[HTTP://WWW.UIUC.EDU/](http://www.uiuc.edu/)

Kiderült, miért fogják az egyik jövőben megjelenő AMD-magot Budapestnek hívni. Az év közepén érkező négymagos, egyprocesszoros szerverekbe szánt Opteron CPU-t azért hívják majd Budapestnek, mert az AMD a procimagait Forma-1-es versenyhelyszínnek (az AMD erősen kötődik a Ferraris-csaphoz) után nevezi el. Aki azt hitte, hogy milyen kötődés miatt lett Budapest a mag neve, az most bátran lehet csalódott. Az már egy más kérdés, hogy ezzel az erővel a mag neve akár Mogyoród is lehetett volna...

[HTTP://WWW.AMD.COM](http://www.amd.com)

Nemsokára érkezik a felezett memóriájú GeForce 8800GTS. Az eredetileg 640 MB memóriával szerelt kártyák, „kistesóit” ugyanazzal a GPU-val szállítják, így 96 stream processzossal és 500 MHz-es frekvenciával működnek majd. A memória sebessége is ugyanakkora marad, csak mérete változik: 320 MB a 640 MB helyett. Számunkra hasznos a dolog, mert az új 8800 GTS ára 299 dollár (Európában 299 euró lesz, amely jóval kevesebb, mint nagy testvééré.)

[HTTP://WWW.NVIDIA.COM](http://www.nvidia.com)

# VISTA SP1 MÁRIS?



Épp hogy megjelent a Vista, a Microsoft illetékei már is keresik a bátor tesztereket az SP1-hez (azaz a Service Pack 1-hez). A Microsoft Technology Adoption Program (TAP) olyan korlátozott kezdeményezés, amely korai hozzáférést biztosít az SP1-hez visszajelzésekért cserébe. A tesztereknek munkakörnyezetbe kell telepíteniük a programot, majd egy NDA-t (azaz titoktartási szerződés) kell aláírni. A tesztet végző cégeknek egy-két alkalmazottat még Redmondba, azaz a Microsoft központjába is el kell küldeniük, ahol egy programmanagert neveznek ki minden teszter mellé.

## MP3 TÉRHATÁSÚ HANG

Már többször is beszámoltunk arról, hogy készül a térhatású hang tömörítésére és megszólaltatására megfelelő mp3 szabvány, azonban a Fraunhofer Intézet, az mp3 szabvány tulajdonosa csak most, a Midemen mutatta be az 5.1-s hang közvetítésére szolgáló mp3-at, az mp3surroundot. A demonstráció alatt egy Winamp Plug-int és egy Flash alapú internetes rádióprogramot mutattak be, amelyek mp3surroundot használtak. Aki le akarja a plug-in-tölteni, ide fáradjon: mp3surround.com.

A Fraunhofer Intézet szerint a térbeli hangzású mp3 tömörítve nem lesz nagyobb, mint kétszernyős klasszikus „testvére”, és természetesen az mp3surround dalok visszafelé kompatibilisek a jelenlegi mp3-lejátszókkal.



## A DIGITÁLIS ZENEI ELADÁSOK MEGDUPLÁZÓDTAK

2006 új csúcspont jelentett a digitális zenei piacon: az International Federation of the Phonographic Industry (IFPI) jelentése szerint megduplázódtak az eladások a 2005-ös évhez képest. Természetesen az Egyesült Államoké a legnagyobb piaci részesedés: 582 millió dalt adtak el az USA-ban. Az Egyesült Királyság a második 53 millió dallal, a harmadik pedig Japán, 22 millió dallal. Az IFPI szerint a világ egyéb tájain

nagyon nehézkesen halad a digitális „elfogadottság”. Egyébként ez 2 milliárd dolláros piaci szegmenst jelent: a zeneipar további 18 milliárd dolláros eladásait a „klasszikus” hordozók segítségével érte el 2006-ban. Az IFPI elnöke, John Kennedy szerint az áttörés még nem zajlott le: a digitális zenei eladások egyelőre még nem vezettek a CD-eladások drasztikus csökkentéséhez. Az IFPI 2010-re azt várja, hogy a digitális rész 25%-ot hasít majd ki a piacból (szemben a mostani 10%-kal), amelyhez új szolgáltatások és új eszközök bevezetése is hozzájárulhat majd. Azonban ehhez az említett 3 „nagy” piac mellett másol is erőteljesen fejlődniük kellene a digitális zenei eladásoknak.

## LINUXOSOK ÖSSZEFOGÁSA AZ MS ELLEN

Két nagy és ismert Linux-csoport, az Open Source Development Labs (OSDL) és a Free Standards Group (FSG) egyesült, létrehozva a The Linux Foundationt, azaz a Linux Alapítványt. Az új csoport a Linux minél gyorsabb egységesítése és standardizálása mellett a

fejlesztőknek nyújt széles körű segítséget. Az alapítvány tagjai olyan világcégek is, mint a HP, IBM és az Intel. Az alapítvány célja, hogy a Linux nyílt maradjon, de olyan fontos szolgáltatásokat nyújtson, amelyeket eddig nem, mint például a népszerűsítés vagy az együttműködés: ez utóbbi kettő igencsak ráférne a rendszerre.



### Rövid hírek

#### SZOFTVER

Sokan szokták kérdezni, milyen programmal tördeljük a GameStart. Amivel mi tördeljük, az drága, profi rendszer, azonban aki szeretne egy ingyenes megoldást tördelésre, az máris töltheti a Scribus legújabb, v1.3.3.7 változatát, amelynek létezik magyar verziója is. A nyílt forráskódú kiadványszerkesztő alkalmas irodai és otthoni használatra: újságok, kiadványok, CD/DVD-borítók, névjegykártyák stb. szerkesztésére.

[HTTP://WWW.SCIBUS.NET/](http://www.scribus.net/)

SolSuite 2007 – ez a program nem más, mint 442 darab kártyajáték gyűjteménye. Lehetőséget ad a szóló játékra, de lehet ketten vagy akár hárman is játszani. A program automatikus demójátékok, lépések visszavonását, nehézségi szint megadását is lehetővé teszi, és statisztikákat is vezet.

[HTTP://WWW.SOLSUITE.COM/](http://www.solsuite.com/)

A mai világban, amikor lassan már nem létezik fotó manipulálás nélkül, igen hasznos lehet a Photobie Free v3.0. Az ingyenes program előnye a gyorsaság, a multilayer támogatás, valamint a Photoshop-kompatibilis szűrők használata, és még persze nagyon sok hasznos funkció. Figyelem! Használatához Microsoft NET framework 1.0-ra van szükség, amelyet az installáció után szerencsére automatikusan letölt a rendszer.

[HTTP://WWW.PHOTOBIE.COM/](http://www.photobie.com/)

Az utóbbi idők egyik legjőpofább és legérdekesebb programja a Google Earth, amely új változattal jelentkezett (Google Earth v4.0.2722). Az egyre jobb minőségű műholdfelvételeket tartalmazó rendszer most már 3D-s megjelenítést is támogat: a nagyobb városokban, ismeretlenebb helyeken akár 3D-ben is barangolhatunk az épületek között (a budapesti Parlament elég bémácska szerintem, de legalább ott van).

[HTTP://EARTH.GOOGLE.COM/](http://earth.google.com/)

Napokkal ezelőtt jelent meg a Windows Vista, azonban lehetnek köztetek olyanok, akik még nem vásárolták meg az új operációs rendszert, mégis szeretnék XP-jüket olyan kinézetű felületre, mintha Vista lenne. Az ingyenes Vista Start Menu v2.1 telepítése után Vista stílusú menüket kínál fel XP-n. A szoftvert a Tálcan megjelenő ikon segítségével lehet beállítani.

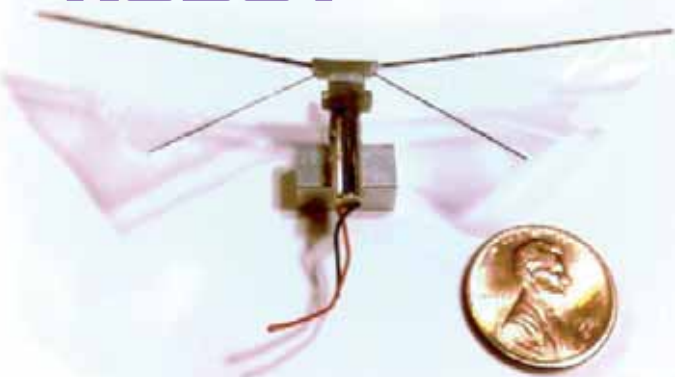
[HTTP://WWW.VISTASTARTMENU.COM/INDEX.HTML](http://www.vistastartmenu.com/index.html)

Rengeteg alternatív médialejátszó létezik, de sosem késő egy újabbat ajánlani, hátha ez jobb vagy kényelmesebb, mint a többi. A Gom Player v2.1.0.3383 B például beépített ingyenes kodekkel rendelkezik, de lejátszási hibánál felajánlja a hiányzó kodek letöltését, mindemellett kezel feliratokat, színbeállításokat és mindent, amit egy PC-s médialejátszónak tudnia kell.

[HTTP://WWW.GOMPLAYER.COM/MAIN.HTML](http://www.gomplayer.com/main.html)

# JÖVŐNÉZŐ

## DARÁZS MÉRETŰ ROBOT



Ha valami mászik a nyakadon, az nem biztos, hogy egy méhecske vagy egy darázs. Lehet, hogy valami sokkal veszélyesebb. Izraeli tudósok lódarázs méretű robotot fejlesztenek, amely segítségével a terroristák ellen harcolnak majd. Amellett, hogy a prototípus 3 éven belül nem fog repülni, az úgynevezett MAV-ek (Micro Air Vehicles, azaz mikro légi járművek) korszaka egyre közelít. A brit speciális erők már most is használnak 6 hüvelyk hosszú MAV repülőgépet Afganisztánban. A 3000 dollárba kerülő WASP nevű robotot egy GameBoy-szerű konzollal irányítják, s mivel majdnem teljesen hangtalan, így nagyon közel kerülhet a célponthoz. Egy új fejlesztés C4 töltettel felszerelt WASP-ról szól, amellyel effektív ölni is lehet. Ez a robbanóerő falak ellen kevés, de élő erő ellen hatásos lehet. Más felhasználásban egy missziót végrehajtó jármű kerekét lehet felrobbantani vele úgy, hogy a WASP olyan anyagot bocsát ki, amelytől elolvad a gumi. Jövőbeni MAV-ek akár a földön csúszhatnak, mint a kukacok, behatolva az épületekbe, az egész áramellátást tönkretéve. Akár fizikailag is megtehetik ezt, de kibocsáthatnak olyan szálakat is, amelyek tönkretesznek a PC-keket vagy más elektronikus szerkezeteket. A kis készülék apró robbanófejet is célba juttathat, de akár maga is lehet egy kamikáze eszköz, így akár embert is lehet vele harc képtelenné tenni, vagy akár meg is ölni. Egy másik terv szerint a tűzhangya robotok rajja is létrejöhet, amelyek egyesével szinte ártalmatlanok, ámde erejüket összeadva nagyobb rombolásra képesek csoportosan. Emellett léteznek olyan tervek is, amelyek mérgezett tükkkel vagy fullánkokkal szerelnék fel ezeket a kis eszközöket. Ez persze mind szép és jó: azonban sajnos a rossz fiúk is felhasználhatják majd ezt a technológiát. S ez az, ami igazán aggasztó lehet.

## ROBBANÓ ROBOTOK

A NASA-nak 800 olyan planetáris testről van listája, amelyek potenciális veszélyt jelentenek a Földre, mert azzal megegyező, vagy igen közeli pályán keringenek. Amennyiben bármelyikük ütközési pályára áll, olyan missziót kell végrehajtani, amellyel el lehet kerülni az ütközést. Régebbi filmekben ezt nukleáris elhárító-rakétarendszerek bevetésével képzelték el, azonban mára elég sokat finomodott a technológia. Amennyiben az aszteroida csak egy darab szikla, úgy elég, ha egy meghajtómotort tapasztanak rá, és más pályára irányítják. Azonban nemcsak ilyen aszteroidák léteznek, hanem úgynevezett aszteroidacsomók is, amelyeket a gravitáció tarthat össze. Ilyen esetekben egy űrhajó akár a saját gravitációs vonzásával is kiránthatja az ilyen aszteroidákat az ütközési pályáról, de az is előfordulhat, hogy sokkal kisebb, robbanófejjel rendelkező robotokat kibocsátva, egy robbanás erejét kihasználva szüntetik



meg az aszteroidacsomó tagjai között létező gravitációs vonzást. Az ilyen jellegű robotokat elég olcsón elő lehet állítani, ugyanis limitált élettartamúak és képességűek; ennek ellenére képesek az aszteroidát megfelelően felderíteni ahhoz, hogy kiderüljön: a pályamódosításhoz milyen módszerre lesz szükség. Ez azért is biztató, mert így több eszköz áll rendelkezésünkre a Földdel esetlegesen ütköző aszteroidák elhárítására.

## ALAKVÁLTÓ REPÜLŐK A JÖVŐ MEGOLDÁSA



Nem léteznek olyan repülőgépek, amely minden létező kihívásnak megfelel: ez ugyanis fizikailag lehetetlen. Legálábbis a jelenlegi repülőtechnika állása mellett. Például egy utasszállító, amely magasan repülve több száz embert szállít, igen gyenge lenne légi harcban, egy F-18-as meg nem túl jól teljesítene utasszállításban... De ez a világ hamarosan véget fog érni. A DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency) által finanszírozott egyetemi kutatók ugyanis olyan új, forradalmi koncepcióval jelentkezték, amely többfunkciós is lehet repülőgépeket úgy, hogy azok egyszerűen alakot váltanak két felhasználás között. Például egy bombázó, miután ledobta a bombaterheit, át tud alakulni vadászgéppé, vagy esetleg a repülő, amikor le akar szállni, hirtelen helikoptertorokat növeszt, és lelebeg. A floridai egyetemen például olyan távirányítású gépet fejlesztettek ki, amely hat különböző konfigurációba tud átalakulni. Egyiknél behajtogatja a szárnyait M alakba, így stabilan tud repülni, majd 15 má-

sodperc alatt W alakúakra változtatja ezeket, így sokkal jobban tud manőverezni. A tervezők fejében a sólymok szárny-profil alakítási képessége lebegett, amikor ezt kitalálták. A trükk az, hogy egyféle izomzatot fejlesztenek, amely képes a szárny alakját változtatni; ez nem gond kis gépeknél, de nagyobbaknál technológiai kihívást jelent a hatalmas súlyok és terhelések elviselése miatt. Ehhez nagyon szívós és terhelhető anyagokra lenne szükség, mindemellett okos repülési kontrollrendszerre és kicserélhető mozgatóegységekre.

Felmerül a kérdés: ha az átalakulás ennyire jó lehet és a technológia is készen áll, miért nem terjed el? A válasz egyszerű: egy ilyen repülőt vezetni maga lenne a rémálom. Gondoljunk bele, hogy a repülési tulajdonságait a helyzettől változtató gép pilótájának nemcsak jól kell repülnie, hanem fel kell ismernie azt is, hogy épp hogyan vezesse a gépet. Hiszen minden egyes átalakuláskor gyökeresen változhatnak a repülési képességei: egy gyors alakváltás akár katasztrófa-hoz is vezethet. Ezért amíg a mérnökök ki nem dolgoznak olyan értelmes rendszereket, amelyek totálisan a pilóta segítségére sietnek egy-egy változáskor, ez a technológia nem fog elterjedni; addig is lehet irigykedni a madarakra, mert ez nekik ösztönből megy...

## Röviden

Régészek 2500 éves olmék várost találtak Mexikóban. Ez az a kultúra, amelyet a mezoamerikai kultúrák ősanijának tartanak. A Zazatacla nevű város 25 kilométerre délre található Mexikóvárostól, időszerűségünk előtt 800 és 500 között létezett, és mintegy egy négyzetmérföld (2,5 négyzetkilométer) méretet ért el.

Budapesten született a világ első lombik-orrszarvúbébjje: édesanyja a Fővárosi Állat- és Növénykert szélesszárjú orrszarvúja. A kis orrszarvú az első, amely mesterséges megtermékenyítéssel és egészségesen született. Mivel anyja egyelőre nem neveli, nem szoptatja, így az állatkerti szakemberek mesterségesen táplálják a kis állatot. A 16 hónapon és 15 napon át tartó vemhesség után a „baba” 2007. január 23-án 17:55-kor született, súlya 58 kg.

Amerikai geológusok szerint a Föld távoli jövőjében ismét egy kontinens lesz csak – ahogy az ősidőben volt a Pangea. A jelenlegi kontinentális mozgások figyelembevételével kiszámolt eredmény létrejötte mintegy 250 millió év múlva várható. Például Afrika tovább halad majd észak felé, maga előtt tolvaa a Földközi-tenger medrét, és megszüntette magát a tengert, az Alpok magassága nőni fog, míg a Vörös-tenger megszűnik, Ausztrália pedig északi irányba mozdul majd, eltörlő Indonézia és Malajzia 13 ezer szigetét stb...

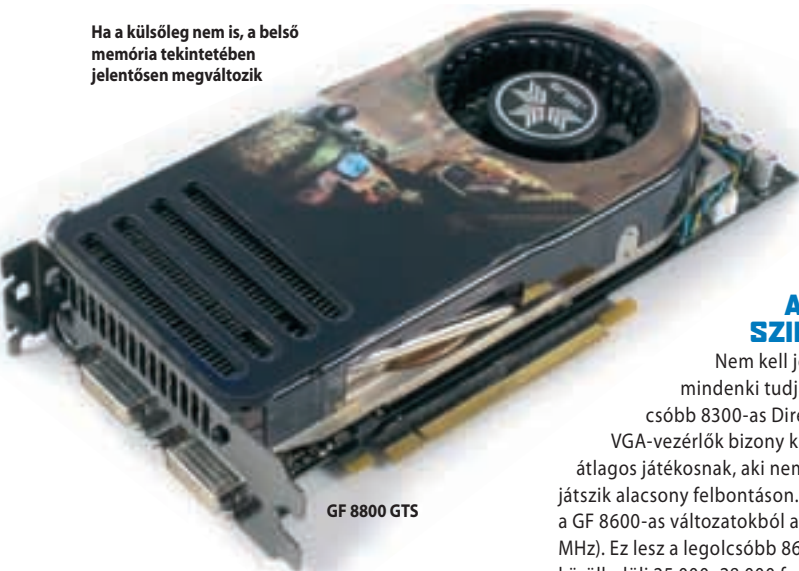
Olasz és spanyol tudósok felfedezték, hogy az agy TrkB nevű receptormolekulája fontos szerepet játszik az emlékezésben. Azt eddig is tudták, hogy az emlékek kialakulásában és a tanulásban fontos az LTP (long-term potentiation, az agyi szinapszisok hatékonyságának hosszú távú növekedése), azonban most sikerült egy olyan molekulát elkülöníteni, amely egy élő egér agyában elindítja az LTP-folyamatot. Ennek a felfedezésnek a segítségével akár az Alzheimer-kórt is lehet majd gyógyítani a jövőben.

Texasi kutatók egy Kínában talált mikroraptor gui maradványait elemezték. Ez az állat mintegy 125 millió évvel ezelőtt élt, az első repülő gerincesek egyike volt. A faj egyedinek a szitakötőkhöz hasonlóan két pár szárnya volt. A tudósok szerint az állat hosszú, repülő-tollakkal felszerelt lábát terjesztette szét szárnyként, mely a test alatt, a kétfedelű repülőgépekhez hasonlóan helyezkedett el. Az aszimmetrikus tollaknak szűk belső és vastag külső élük volt, így segítették a felemelkedést és levegőben maradáskor.

# NÉGY ÚJ GEFORCE 8 KISPÉNZŰEKNEK JÖNNEK AZ OLCSÓ DX10-ES KÁRTYÁK

Ha hihetünk az internetes pletykáknak, már nem kell sokat aludni, hogy az NVIDIA mérnökei végleg lerántsák a leplet az olcsó megfizethető GeForce 8 család tagjairól. Addig is, amíg a CeBIT-re várunk, nézzük, milyen új kártyákra számíthatunk az eddig kiszivárgott információk alapján.

Ha a külsőleg nem is, a belső memória tekintetében jelentősen megváltozik



GF 8800 GTS

## 8300 AZ ABSZOLÚT PÉNZTÁRCABARÁT

A jelenlegi videokártya-piac legelső, egyben belépő szintjére szánt kártya a 170 millió tranzisztort tartalmazó GeForce 8300 GS lesz az előzetes tervek szerint. Ezt a kártyát becslések szerint 15

gosan 4000-5000 forinttal magasabb áron kerül majd forgalomba, reményeink szerint némi teljesítmény-többlettel.

## A 8600 SZINTÉN OLCSÓ

Nem kell jósnak lenni, de azt mindenki tudja, hogy a legolcsóbb 8300-as DirectX 10-kompatibilis VGA-vezérlők bizony karcsúk lesznek egy átlagos játékosnak, aki nem csak hébe-hóba játszik alacsony felbontáson. Nekik pozicionálják a GF 8600-as változatokból a 8600 GT-t (350/1200 MHz). Ez lesz a legolcsóbb 8600-as a jelek szerint, körülbelül 25 000-28 000 forintos árával, mely 256 MB GDDR3 memóriát is magában foglal majd. Ezt követi a GF 8600 Ultra változat, amely már szintén 80 nanométeres technológiával készül el és 300 millió tranzisztort fog tartalmazni, viszont a 35 000-40 000 forintos árkategóriát célozza meg. Míg a 8600 GT-t 256 bites memóriával maximálisan 256 MB-os vátozattal lehet kérni, addig az Ultra

## Az első kémfotók a neten

GeForce 8300 GS



GeForce 8600 Ultra

Bár a kártyák megjelenéséig még van jó pár hét, már a CeBIT előtt is szemrevételezhetjük az első fecskéket. Az interneten felbukkanó képeken szemfüles VGA-kártya guruk azonnal észrevehetik, hogy az olcsó GeForce 8-asok és az előző 7-es széria között mintha nem is nagyon lenne semmi változás, pont úgy néznek ki a nyákelrendezést tekintve is, mint az előző széria. Ennek oka, hogy az alacsonyabb ár érdekében ugyanazt a gyártástechnológiát alkalmazták a tervezési és gyártási költségek leszorítása miatt.

## JÓ HÍR LEHET, HOGY A 8800 GTS ÁTSZABOTT BELSŐVEL ISMÉT GYÁRTÓSORRA KERÜL

000-17 000 forint körül lehet majd beszerezni, attól függően, hogy 128 vagy 256 MB memóriával szerelt változatról lesz-e szó. Alapesetben 500 MHz-es magórajellel fog dolgozni, míg a 128 bites memóriák 1000 MHz-en teljesítenek majd szolgálatot. Ennél kicsit drágább lesz a soron következő GeForce 8300 GT, amely gyakorlatilag az egy kicsit megpiszkált GS-nek, az „erősebb” változata lesz. Magasabb, 1200 MHz-es memória-órajellel és várhatóan átlá-

változatot akár 512 MB memóriával is választhatjuk majd szintén 1400 MHz-es memória-órajellel, kicsit magasabb ár mellett.

## DE HOL A KÖZÉPKATEGÓRIA?

Szép és jó, jön négy olcsó DirectX 10-kompatibilis VGA a hírek szerint; már csak egy kérdést tehetünk fel jogosan: mi van azokkal a játékosokkal, akik tényleg közép árkategóriás kártyát keresnek, és en-

nél lényegesen többet szánnak videokártyára? Felmerülhet ugyanis, hogy a 40 000 forintos 8600 Ultra és a 105 000 forintos 8800 GTS között igen nagy az űr, amit egy 60 000-70 000 Ft körüli kártyával lehetne mondjuk áthidalni. Bár az is lehet, hogy csupán jól taktikáznak az NVIDIA-nál és úgy gondolják, aki játszani akar, az vagy megveszi majd a 40 000 Ft os 8600 Ultrát, vagy többet áldoz, és a 8800 GTS-be ruház majd be egyből. Más kompromisszum jelenleg nincs NVIDIA-fronton, nem tudni, érzek-e „áthidaló kártya” később. Az viszont jó hír lehet, hogy a 8800 GTS úgy tűnik – átszabott belsővel – ismét gyártósorra kerül. További jó hír, hogy a módosítás csupán a memóriamennyiséget érinti majd, így 640 helyett feleannyival, 320 MB memóriával fog piacra kerülni. Ez elemzők szerint olyan 70 ezer forintos végfelhasználói árbán testesülhet meg, ami már meg is oldaná az előbb felvetett problémát. Hisz kapnánk relatíve olcsóbban egy igen combos vasat. Meglátjuk, reményeink szerint Hannoverben hamarosan mindenre fény derül. Jó szokásunkhoz híven, amint lehet, berángatjuk az új kártyákat a tesztlaborunkba, és alaposan kivesszük őket.

Mady

Típus	Egysített shaderegység	GPU (MHz)	Memória (MHz)	Memória (MB)	Memória (bus)	Kb. ár (bruttó Ft)
8800GTX	128	575	1800	768	384bit	130-140 000
8800GTS	96	500	1600	640	320bit	100-110 000
8800GTS	96	500	1600	320	320bit	75-80 000
8600 Ultra	64	500	1400	256-512	256bit	35-40 000
8600 GT	48	350	1200	128-256	256bit	25-28 000
8300 GT	32	500	1200	128-256	128bit	20-23 000
8300 GS	24	500	1000	128-256	128bit	15-17 000

# UTAZÓ HANGRENDSZER

## SAMSUNG YP-K5

**M**ár elég sok MP3-lejátszó megfordult nálunk; kimondhatjuk bátran: elég nehéz újat mutatni. Nagyobb tárcapacitás, kisebb méret, vonzóbb külső – általában ezeket érinti a változás szele. A Samsung azonban ismét tudott újat mutatni, olyat, ami miatt minden zenerajongónak felkerülhet a karácsonyi kívánságlistájára YP-K5.

Már a külső is igen exkluzív, teljesen fekete téglalap alakú a ház, a kijelzőt és a kezelőszerveket nem lehet látni, ez alól talán csak a bekapcsoló gomb jelent kivételt az oldalán. Amint áramot kap, azonnal feléled, és kiderül, az elején a high-tech küttyű egy színes 1,7" OLED-kijelzőt is tartogat számunkra. A kijelző alatt bekapcsolt állapotban előbukkannak az érintésérzékeny világitó gombok, ezekkel könnyen és gyorsan



mozoghatunk a menüben, irányíthatjuk a lejátszást. A borítás egyébként igen karcállóan tűnik. Az iPodoknál már megszoktuk, hogy „hímestojás-bánásmód” mellett is karcos lesz a kijelző, itt viszont nagyon ellenállónak mutatkozott az egész kezelőpanelt borító műanyag. A belső tudása is figyelemre méltó – a nálunk vendégeskedő alap YP-K5JZB 1GB memóriát tartalmaz, de rendelhetünk belőle akár 2 és 4 GB-os változatot is.

### CSÚSZTASD SZÉT!

Először nem értettük, hogy miért olyan kis vaszkos a lejátszó, hisz mostanában inkább a karcosság lett a divat. A titokra akkor derült fény, amikor véletlenül szétcsúsztatuk a lejátszót, és előbukkantak az eddig a belsejében húzódó rejtett hangfalak. Igen, jól hallottatok: szétcsúsztatva igazi zenegéppé válik. A kis hangszórók ráadásul meglepően jó minőségűek és megdöbbenően jól szólnak nagy hangerő mellett is. Ez jól jöhet, ha rádiót vagy zenét szeretnénk hallgatni akár többbedmagunkkal, amikor pedig utazunk, összecsukva hagyományos lejátszóként funkcionál. Kinyitva egyébként az OLED-kijelző és a kezelőpanel is elfordul 90 fokkal. WMA-, M3-, JPEG-lejátszás, rádió, naptár, magyar



menü. Minden, amire csak szükségünk lehet, bár azért egy játékot beletehettek volna. A hangzása nagyon jó, ehhez nagyban hozzájárul, hogy nem csak a beépített hangszórók, de a különleges kialakítású ergonomikus fülhallgatók is minőségiek. Remek iPod-alternatíva lehet, árban körülbelül a Nanóval van egy szinten.

**ÉRTÉKELÉS: 94%**

**PRO:** sok extra, saját hangszórók, jól szól  
**KONTRA:** nincs benne játék  
[WWW.SAMSUNG.HU](http://WWW.SAMSUNG.HU) | ÁR: kb. 44 990 FT

# VIPERA NEONCSÖVEKKEL

## XG Viper 2 és XG Sidewinder 2

**M**odding kommandóknak ebben a hónapban is rendületlenül járta a boltokat, hogy a leg-ütősebb házakat tudjuk bemutatni nektek. Most az XG számítógépházai közül teszteltünk két, véleményünk szerint elég ütős tuningházat.

### XG SIDEWINDER

Első versenyzőnk ugyan kapható citrom-sárga, vörös, színekben is, mi inkább a kéket választottuk. Érdekesége, hogy 0,6 mm vastagságú acéllemezről készült, dizájnos műanyag elő- és oldallapja miatt leginkább egy sportautóra emlékeztet. A jól kiemelt szemközti és oldalsó lég-beömlők igen jó szellőzést tesznek lehetővé. A bal oldalon egyébként egy plexi oldallapot találunk, mely nem en-



ged teljes bepillantást a gépház belsejébe, különálló ferde mintákon kukucskálhatunk be; éjszaka néz ki a legjobban, hála a kék ventilátornak. A kihajtható előlap mögött USB, FireWire és igen hasznos audiókivezetéseket lehet találni. Összesen négy darab merevlemez és három darab optikai egységet szerelhetünk bele, illetve két gyárilag kialakított ventilátornak van hely benne, amiből egy 80 mm-eset beépítve kapunk. A szellőzés jól megoldott, a légbeömlőknek hála, de mindenképpen érdemes egy hátsó 120 mm-es ventilátort beépíteni, hogy kirántsa a forró levegőt belülről.

### XG VIPER

A vipera némileg nagyobb, mint a Sidewinder 2, így akár komolyabb SLI vagy CrossFire rendszerek építésére is ideálisabb választás lehet. Valamivel több merevlemez szerelhetünk bele, összesen hatot, míg optikai olvasóból akár négyet is elnyel. A szerelése viszonylag könnyű, a PCI-helyeknél például csavar nélkül is rögzíthetjük a kártyákat. A szellő-



zéssel itt sem lehet probléma, a levegő mozgásáért egy 80 mm-es első és egy 120 mm-es hátsó ventilátor a felelős – ezt a csomag tartalmazza. Az ütős dizájnról még nem szóltunk, nappal is egy brutális ragadozóra emlékeztet a tükröződő fényezésű ház, de éjjel elővillannak a vipera szemei is. Ehhez még hozzátartozik az előlapon található LCD-képernyő, melyről olyan fontos információk olvashatók le, mint a ventilátorok fordulatszáma vagy az idő és a dátum. Mivel teljesen alumíniumházról van szó, nem meglepő az igen magas ár, mely 35 900 Ft-ot jelent. Ennél lényegesen olcsóbb a Sidewinder 2, mely 18 900 Ft-ba kerül.  
[www.flash.hu](http://www.flash.hu)

# KONTROLLEREK EXTRA IGÉNYEKHEZ

## Különleges játékvezérlők

Sokan nem kedvelik a gamepadokat, vannak, akik a billentyűzetre esküsznek, és vannak, akik csakis egérrel hajlandók FPS-t játszani. Most egy új perspektívából közelíthetünk a játékokhoz: két különleges, véleményünk szerint sehova sem besorolható kontrollert próbáltunk ki.

**E**lső ránézésre talán a futurisztikus dizájn bűvöli el az embert, és azon tanakodik, ezt vajon hogy lehet kézbe venni. Segítünk: sehogya. A lényeg, hogy jól rátenyereljünk a 20 gombos kis szerkezetre, ami – akár hiszitek akár nem – képes kiváltani egy teljes billentyűzetet, igaz, ehhez nem kevés gyakorlás szükséges. Ezt úgy érhetjük el, hogy a Shift gomb lenyomásával további parancsokat rendelhetünk minden gombhoz, ráadásul mindhárom különböző üzemmódban (általános, RTS, FPS) is megtehetjük ezt, így az összes funkciógombot összesgezve tehát 144 gombot tudunk vele helyettesíteni, ami azért több mint elég. Főleg, hogy egy játékhoz általában 10-15 gombnál tényleg nem szoktunk többet használni. A kis vezérlőpadot egyébként éjjel is használhatjuk, ilyenkor a billentyűzet háttérvilágítás üzemmódtól függően világít kéken, pirosan vagy

Most egy teljesen egyedi irányítópad érkezett tőlük, amely nagyban hasonlít az előző Saitek-termékre, azonban a legnagyobb különbség a kettő között, hogy itt nem találunk mini joystickot. Ami nem is akkora nagy baj, hisz a Fang teljesen más elgondolás alapján lett felépítve. A gombok száma itt lényegesen több, trükközés nélkül

Saitek Pro Gamer Command Pad



## » FÉL KÉZZEL TÖKÉLETESEN IRÁNYÍTHATUNK EGY EGÉSZ SZÁZAD GYALOGOST VAGY EGY FÉLELMETES GNÓM WARRIORT «

zölden, ami nagyban növeli a Star Trek feelinget. További érdekessége az elmaradhatatlan, asztalra vetített piros Saitek logón kívül, hogy a hüvelykujjnál egy igen praktikus mini joystick egység is helyet kapott, amit akár érzékenység szerint is tovább konfigurálhatunk. Megadhatjuk pl. azt is, hogy 20%-os előremozdulásnál karakterünk egyszerűen csak sétáljon, 50%-nál már fusson és így tovább. Gyakorlatilag a mellékelt konfiguráló szoftverrel mindenki teljesen testre szabhatja a játékok irányítását, igaz, ez nem két percet vesz igénybe. Bevallom, először én magam is készítettem egy papírt a 40 gombos beállításomhoz, amit a képernyő aljára ragasztottam. Pár óra játék után viszont teljesen megszeliődül a kicsike, és az ember azon kapja magát, hogy már puskázás nélkül is tökéletesen képes fél kézzel irányítani egy egész század gyalogost, vagy egy félelmetes gnóm warriort ☺. További jó pontot az állítható csuklótámasszal szerzett, amellyel bármely kéz mérettel rendelkező játékos elégedett lesz. Bár azt azért megjegyeznénk, hogy kényelmes megszokásához kell egy kis idő, de ha profin megtanultuk kezelni, akkor legyen az UT2004 vagy Counter-Strike, vagy bármilyen RTS, simán elboldogulhatunk.

### FANG GAMEPAD

Az Ideazone nem ismeretlen számunkra, hisz a jó kis Zboard billentyűivel már sok játékosnak lopta be magát a szívébe.

elérhetünk akár 41 gombot, ami többek között a felső részen csoportosul az iránygombok körül, illetve néhány speciális funkciógomb az oldalán kapott helyet. A Fang alapból rendelkezik a Z Engine-technológiával,

Fang Gamepad



ÉRTÉKELÉS: **89%**

**PRO:** sok lehetőség, jó minőség

**KONTRA:** jobbkezeseknek szenvedés

WWW.SAITEK.COM | ÁR: KB. 10 900 FT

ami annyit tesz, hogy előzetes konfigurálás nélkül felismer akár 100 játékot is. Természetesen itt is célszerű saját kezünk ízlése szerint finomhangolni, de aki nem akar bajlódni vele, az megszokhatja a gyári beállításokat is. Az irányítás egyébként jobb és bal kézzel is történhet, mivel teljesen szimmetrikus a kezelőfelület és a gombkiosztás. Említettük már, hogy nincs rajta mini joystick, ezt gyakorlatilag a közepén piros színnel kiemelt iránygombokkal, illetve értelemszerűen a másik kezünkben tartott egérrel tudjuk ellensúlyozni. A 41 gomb bőségesen elegendő, itt némileg gyorsabban megtanulhatjuk a használatot, hisz rá is vannak írva a gombokra a különböző funkciók, ráadásul nagyban könnyíti a helyzetünket, hogy nem kell Shifttel bajlódni, akár 7 gomb egyidejű lenyomása sem jelent problémát. Az ára picivel alacsonyabb, kezelése hamarabb megtanulható, így remek választás lehet bárkinek.

**Mady**

ÉRTÉKELÉS: **91%**

**PRO:** bal- és jobbkezes-támogatás, 41 gomb alapból

**KONTRA:** nincs gombvilágítás

HTTP://WWW.IDEAZONE.COM | ÁR: KB. 9 900 FT



# JÁTSSZ NAGY KÉPPEL!



## SyncMaster 931BW

**N**em a méret a lényeg – tartja a közmondás. Mi, játékosok azért tudjuk: igenis számít a méret. A Samsung egyik legújabb szélesvásznú 19"-os monitorja, a SyncMaster 931BW – amely kifejezetten játékra és mozizásra született – vendégeskedett nálunk.

### EGYRE OLCSÓBBAK

A 16:10-es szélesvásznú monitorok eddig egyet jelentettek a magas árral. Szerencsére mostanában már közepes árfékvés mellett is igen kiváló modelleket találhatunk a piacon. A legnagyobb hátlulütőjük általában, hogy vagy túl gyenge a kontrasztarányuk, vagy a panel gyengécske elérési ideje teszi alkalmatlanná, mondjuk játékra. A január 9-én megrendezett CES 2007 kiállításon a Samsung nem véletlenül söpört be 12 díjat, amelyek közül többet monitoraik kaptak. A kiállításon szereplő 19"-os SyncMaster 931BW-re már akkor szemet vetettünk, így nagy örömmel vettük kézbe a tesztlaborunkba érkező példányt. Kicsomagolás után rögtön látszott, hogy az olcsónak számító 70 000-72 000 Ft-os ára ellenére tényleg egy minőségi darabbal van dolgunk.

### SZÉP, OKOS, MI KELL MÉG?

A manapság olyan divatos fekete lakkozott házban kapott helyet a mindösszesen 2 ms válaszidővel rendelkező

panel. A fekete színt az alul húzódó ízléses ezüst rész törli csak meg, alatta a fő funkciógombokat találhatjuk, innen érhetjük el például a menüt is, amiben rengeteg beállítás között csemegézhetünk. A panel gyorsasága mellett érdemes megemlíteni az akár 2000:1-es kontrasztarányt, ez a számítógépek terén manapság tökéletesnek mondható, így akár mozizásra is befoghatjuk a monitort, és ehhez a 300 CD/m<sup>2</sup> fényerő is több mint elegendő. A képe egyébként nagyon kellemes, szép élénk színek, tüéles megjelenítés jellemzi, ráadásul horizontálisan és vertikálisan is egyaránt 160°-os láthatóságot biztosít. A maximális felbontása egyébként 1440 x 900 pixel, a bemenetek között pedig az RGB mellett természetesen DVI-csatoló is található. Sokan tartanak a széles képernyős monitoroktól, mondván, csúnyák rajtuk a régi játékok, ez félig-meddig igaz is, hisz a régebbi játékok még nem támogatták az ilyen extrém felbontásokat, és betorzítják a képet, viszont az 1-2 éves és mostanság megjelenő játékok legtöbbször már alapkövetelmények számít a szélesvásznú mód.

**ÉRTÉKELÉS: 93%**

**PRO:** 2 ms válaszidő, magas kontraszt

**KONTRA:** nem forgatható a kép

[HTTP://WWW.SAMSUNG.HU](http://www.samsung.hu) | ÁR: 72 590 FT

# PERFORMANCE

GOT IT.

**GEFORCE  
8800 GTX**

575 MHz  
768 MB DDR3 RAM  
SLI READY



**GEFORCE  
8800 GTS**

500 MHz  
640 MB DDR3 RAM  
SLI READY



**GEFORCE  
7950 GT**

550 MHz  
512 MB DDR3 RAM  
SLI READY



**GEFORCE  
7900 GS**

450 MHz  
256 MB DDR3 RAM  
SLI READY  
ZALMAN COOLING



**HW LINE KFT.  
TEL.: 221-1962**



# DDR2-ES MEMÓRIÁK TESZTJE

## 667 vs. 800 MHz

Korábban már írtunk memóriákról, de akkor még elég nehézkes volt hozzájutni DDR2-es modulokhoz. Drágábbak is voltak, és még nem is igazán volt rájuk igény. Rövid idő alatt átalakult a helyzet.

**Az** AMD által bevezetett AM2-es megjelenésével vehetjük úgy, hogy ténylegesen szabad utat kaptak a DDR2-es memóriák, és ezzel egy időben elkezdtek csökkenni a sima, jó öreg DDR-es árak. Ezt nevezhetjük szerencsének is amiatt, hogy így, a „korábbi gépekhez”



olcsóbban vehettünk több memóriát. Mivel azonban megnövekedett az igény a DDR2-re, ennek következtében azok ára is drasztikusan csökkent. Most már nem ritka az az eset sem, hogy egy DDR2-es modul olcsóbban meg tudunk venni, mint egy DDR-t.

### JELEN, MÚLT, JÖVŐ

Korábban a legdivatosabb modulok 533 megahertzesek voltak, az „új” DDR2 jelenleg főként a 667, illetve 800 megahertzes sebességet éri el. Természetesen vannak izmosabb megoldások is, mint például a Corsair-féle Dominator modul, amely 1111 megahertzes órajelet is képes elérni. Ez azért még kuriózum, nemcsak mennyiségében és árban (120 ezer forint körül van 2x1 gigabájt), hanem azért is, mert a legtöbb alaplap még nem is támogatja ezt a sebességet. Nyilván vannak ilyen alaplapok, de azok 50 ezer forint felett vannak, és azok szintén nem nevezhetők különösen



mindennaposnak. A DDR3 megjelenéséig még van időnk rendesen, így mindenképpen érdemes ma már DDR2-t vásárolni. Abból mennyit? Nos, 1 gigabájt alatt már semmiképpen sem érdemes vásárolni, ez ma már normál mennyiségnek számít. A Windows Vista alá azt mondják, jobb, ha kettő vagy még több gigabájt van bepakolva, ugyanez igaz a grafikus szoftverekre vagy videóvágás esetén. Kevesebbel is mennek, de ennyivel kényelmesebben, mert nehezebben telik meg a memória, és így kevésbé nyúl a program a merevlemezhez.

### MÉRHETŐ KÜLÖNBSÉG IGAZÁBÓL NEM SOK VAN!

A régebbi, 533-as memóriákhoz képest tényleg van egy kis sebességnövekedés, de a mellékelt táblázatból is jól kivehető, hogy a 667, illetve 800 megahertzes változatok érdemi különbséget nem képesek eredményezni. Néhány



megabájtról vagy másodpercekről, legrosszabb esetben is percekről van szó tömörítés, másolás vagy mondjuk, konvertálás közben. Ez a mai játékoknál még nem mutatkozna meg, talán majd a Crysis vagy



2x 1024 megabájt memóriáról van szó. Még abban az esetben is ez a helyzet, ha összehasonlítjuk a 667-es és 800-as modulokat. Néhány másodperccről, illetve megabájtról van szó csupán, ami mondjuk, a jövő játékeinál a hatalmas textúraméretnek esetén fontos lehet. Érdekes, hogy a leggyorsabb nem a Dominator lett, hanem a Corsair-féle XMS2. Ára az átlaghoz képest elég borsos, de mint tudjuk, a minőséget mindig is meg kellett fizetni. 25-30 ezer forintért már kapunk 1 gigabájt DDR2-es memóriát, ezt tényleg tekintsük minimumnak egy esetleges új számítógép vásárlása esetén. Még arra érdemes esetleg figyelni, hogy a memória elnevezése mellett milyen számokat találunk. A táblázatban

is olvasható például olyan, hogy 5-5-5-15. Ez a négyesfogat jelzi a CAS, a tRDC, tRP és tRAS időmenyiségeket, amelyek megmutatják, hogy mennyi időbe telik az adatok elérése, mennyi a késleltetési idő és így tovább. Ezek az értékek minél kisebbek, annál kellemesebb a sebesség, bár ez szabad szemmel nem nagyon kimutatható. Tuningoló emberek ezeket az értékeket esetleg megpróbálhatják javítani egy kis feszültség-

## » AZ 1 GIGABÁJT MEMÓRIÁT MA MÁR NYUGODTAN VEHETJÜK BELÉPŐ SZINTNEK «

az UT2007 megőrül majd egy gyorsabb modulnak, de körülbelül ezzel ki is fúj. Aktuális tesztgépünk egy NVIDIA nForce 680i-s alaplap volt egy Intel Core 2 Duo X6800-as proci támogatásában. A kettő- és négymagos rendszer között lényegében semmilyen effektív különbség nem volt mérhető a memóriák terén, ezért maradtunk a kettesnél. A táblázatot szemlélve kijelenthetjük, hogy szinte minimális a különbség, akár 2 x 512, akár

módosítással egybekötve (mondjuk, a szabványos 1,8; 1,85 voltot 2,1; 2,2-re növelik). Véleményünk szerint, ha valakinek elég pénze van, akkor mindenképpen Corsair XMS2-t érdemes beszereznie, ha olyan közepes lehetőségekkel bírunk, akkor jó lehet a Samsung-féle DDR2-es is, lévén egészen elfogadhatók a mérési eredményei, emellett jóval alacsonyabb az ára, mint a versenytársaknak. **ZeroCool**

Terméknév	Ár (2db) 20% áfával	%	Forgalmazó	Kapacitás (MB)	Működési frekvencia (MHz)	Időzítés	WinRar (kilobájt/mp)	HD DivX konvertálás	MP3 tömörítés	„Windows Media 9 kódolás (mp)”
Samsung DDR2	24 900 Ft	97%	Ramiris Rubin ZRt.	2x512	667	5-5-5-15	1177	1:10.74	2:40	59
Gell PC2-6400 800MHz DDR2 Dual Channel Kit	29 900 Ft	96%	Flash-Point Kft.	2x512	800	5-5-5-15	1069	1:11.05	2:40	60
Kingmax Mars TinyBGA	27 180 Ft	95%	Cédrus Kft.	2x512	667	5-5-5-15	1021	1:15.06	2:40	60
Corsair XMS2 TWIN2X2048-6400C4	94 900 Ft	99%	Cédrus Kft.	2x1024	800	5-5-5-18 (4-4-4-12)	1339	1:05.97	2:39	59
Corsair Dominator TWIN2X2048-8500C5D	119 900 Ft	86%	Cédrus Kft.	2x1024	800 (1067)	5-5-5-18 (5-5-5-12)	1280	1:07.63	2:39	59

# ASUS EN8800

## Teljesítmény és érték

**DirectX 10 kompatibilitás,  
Ghost Recon és GTI Racing  
ajándékba**



**A legtöbben a 3D-s játékokhoz vásárolnak grafikai kártyát, napjaink kifinomult játékaik pedig igen nagy teljesítményű eszközöket követelnek. Ezen felül a személyi számítógépek világát és a digitális szórakoztatást új dimenziókba helyező Vista operációs rendszer adottságainak kihasználásához érdemes olyan új grafikai megoldást vásárolni, mely készen áll a forradalmian új technológia fogadására.**

### ➤ Féktelen teljesítmény

Az ASUS EN8800 termékcsalád – mely két kártyát, az EN8800GTX/HTDP/768M és az EN8800GTS/HTDP/640M modelleket takarja – biztosan megoldást kínál a fenti kihívásokra. Először is mindkettő az Nvidia legújabb GeForce 8800 GPU-jára épült, előbbi pedig 10,531 pontot ért el a 3DMark06-on 1280x1024 felbontással, ami több mint elég gyors a legjobb 3D játékok megjelenítéséhez.

### ➤ DirectX 10 és Vista kompatibilitás

Az EN8800 termékcsalád mindkét tagja DirectX 10 kompatibilis és támogatja a Shader Model 4.0 verziót, így a játék objektumok és adatok tömeges kezelését hatékonyan valósítják meg. Az eredmény egy minden eddiginél gazdagabb és élvezhetőbb játékelmény. A DirectX 10-zel való kompatibilitás egyben a Microsoft Vista operációs rendszerek támogatását is jelenti.

### ➤ Értékes összeállítás – 3D játékok és grafikai benchmark eszközök

Ha már úgyis a játékokhoz vásárol grafikai kártyát, mi lehetne hasznosabb, mint két népszerű játék egyenesen a dobozból!? Az EN8800 termékcsaládhoz mellékelünk egy Ghost Recon Advanced Warfighter játékot az Ubisofttól és egy GTI Racinget a Techlandtól. A 3DMark06 Advanced Version, az első grafikai benchmark szoftver pedig szintén mindkét kártyához ajándékba jár. Mindegy, hogy játékosok vagy tuningőrültek veszik meg a kártyákat, kiváló minőséget és igazi értéket kapnak cserébe.



▲ az ASUS 10.531 pontot ért el a 3DMark06-on.

### ➤ Splendid Intelligens Képjavitó Technológia

A monitoron megjelenő képeket az EN8800 termékcsaládnál a Splendid Intelligens Képjavitó Technológia, ez a kizárólag ASUS eszközöknél megtalálható megoldás teszi még élvezhetőbbé. A Splendiddel, az ASUS grafikai kártyák olyan minőségi képeket hoznak létre, melyek az emberi szem számára a legkedvezőbb látványt nyújtják. A Splendid a legjobb Nvidia PureVideo™ technológiával dolgozik a kristálytisztá dekódolt videó tartalmak megjelenítéséért.

Amint a cím is elárulja, az EN8800 termékcsalád a csúcsteljesítmény és a lenyűgöző extrák kivételes ötvözete. Ha frissíteni szeretné számítógépes rendszerét, feltétlenül próbálja ki az ASUS két új grafikai kártyáját.



# MICROSOFT WINDOWS VISTA

**Már írtunk párszor röviden a következő négy-öt év Windows operációs rendszeréről, de a hazai megjelenés előtt úgy gondoltuk, megpróbáljuk összefoglalni előnyeit és hátrányait!**

**M**agáról a telepítésről nem zengenék ódákat, a lényeg igazából annyi, hogy még egyszerűbb lett, mint eddig bármelyik Windows esetén. Tényleg csak azt kérdezi meg, amit feltétlenül muszáj, minden más igyekszik automatikusan felküzni. Az „automatikus” felismerésnek persze ára is van, a Vista jóval terebélyesebb lett, mint elődei. Még persze így is akad néhány driver, amit nem ismer, de ezt most nézzük el.

## A LEGSZEMBETŰNŐBB VÁLTOZÁS A KINÉZETE

Egyértelmű, hogy a leglátványosabb változás a korábbi Windows-hoz képest a lecserélt külalak. Ezt persze nevezhetnénk egy teljesen egyszerű „bőrnek”, de nem erről van szó. A Microsoftnál felismerték végre, hogy a grafikus kártyák eléggé fejlettek már ahhoz, hogy azokra kell helyezni a legtöbb grafikus munkát. Így nem a processzort terheljük egy áttűnés, egy 3D-s effekt vagy hasonló vizuális megvalósítással. Ez azt is magával hozta, hogy az egyes grafikai elemek

vektorgrafikusak (például az ikonok), így azok vagy például a megjelenített ikonok alatti betűk méretét bármikor megnövelhetjük. Jól jöhet, mondjuk, ha nagy felbontásban nézzük a képet, és az ikonok már nagyon kicsik lennének.

Ez persze valahol megköveteli azt is, hogy megfelelő kártyánk legyen, ami bizonyos effektusok esetében

Feltelepítés után rögtön találunk pár érdekes „sidebar” programot, de interneten bővíthetjük a felhozatalt.



az „élő tálca”. Gyakorlatilag bárhova visszük az egeret, mindig lesz valami pluszinformáció. Ha a taskbaron lévő futó programra visszük az egeret, akkor például

## » MEMÓRIAZABÁLÓ, DE LEGALÁBB JÓL HASZNÁLHATÓ, STABIL ÉS BIZTONSÁGOSABB! «

minimum DirectX 9 képességeket igényel. Ha ez nincs, akkor bizonyos dolgokat nem tudunk majd előcsalni. Az új grafikus felület részét képezi többek között még

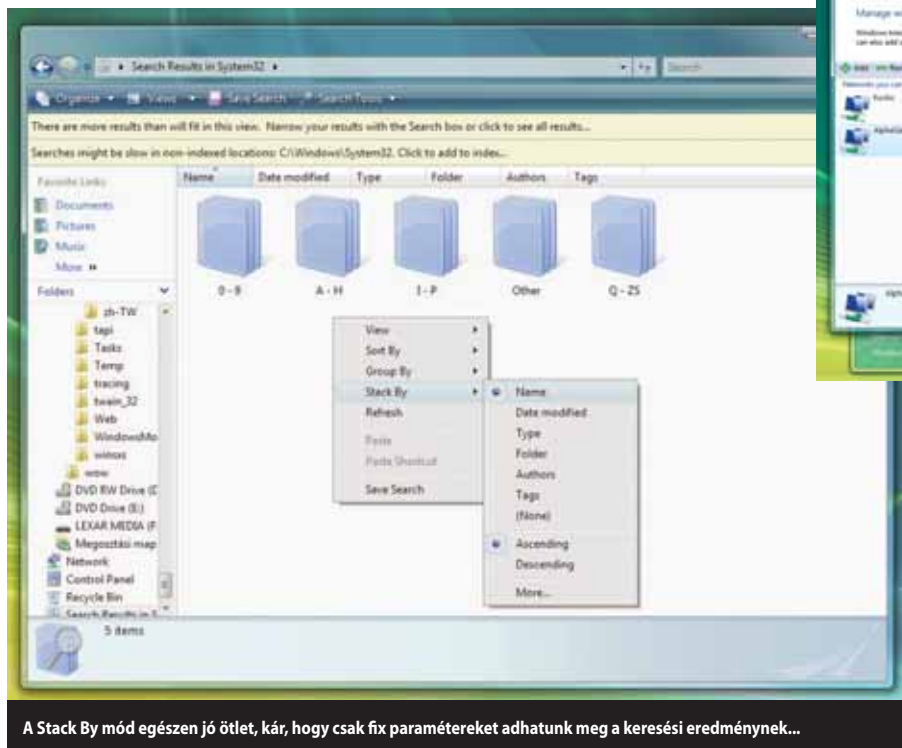
egy kicsinyített képen megtekinthetjük azt futás közben (például weboldalak aktivitását remekül meg lehet lesni így is, a nélkül, hogy felnagyítanánk). Most

is megvan a jó öreg ALT+TAB-os programváltás, de a WINDOWS+TAB előcsalja az új, 3 dimenziós váltási lehetőséget. Ilyenkor az éppen futó programok egy-fajta döntött nézetbe váltanak, és működés közben (például futó film vagy villogó reklámok kíséretében) tallózhatunk közöttük. Kevés program esetén nagyon hasznos lehet, mert jobban áttekinthető, sok futó alkalmazásnál azonban már igencsak belassulhat a gép tőle. Persze ez is attól függ, hogy mennyi memóriánk van. Ha mondjuk, 2 gigánál több, akkor nyugodt szívvel használhatjuk.



Az új Start menü elegáns, és gyorsan kezelhető.

A következő elem, amit észrevehetünk, a képernyő jobb oldalán található programgyűjtemény (Sidebar). A legjobb benne, hogy ide ezer és egy hasznos vagy éppen haszontalan apróságot tölthetünk már most le, és persze ezek száma folyamatosan nő. Készíthetünk magunknak a munkához külön felületet, ahol RSS-olvasót, jegyzetkönyvet és mondjuk, valutaváltót helyezünk ki. Ha pedig hazaértünk, válthatunk a kár-



A Stack By mód egészen jó ötlet, kár, hogy csak fix paramétereket adhatunk meg a keresési eredménynek...

## Verziók kavalkádjában

A *Microsoft* mindent megtett, hogy ne tudjuk, milyen Vistát vegyünk. Még most sem teljesen tisztázott, hogy melyikben mi van, de nagyságrendileg így néz ki a lista:

**Vista Starter** – korlátozott képességű gépekre és kezdő, belépő felhasználóknak szánják. Limitált lehetőségek vannak, és messze nem olyan gépbarát, mint a „nagyok”.

**Vista Home Basic** – internetezéshez, levelezéshez és alap dokumentumkezeléshez tökéletes. Benne van a speciális keresés és alapszintű biztonsági rendszer.

**Vista Home Premium** – minden benne van, ami a Basicben, és ezenfelül már az Aero

grafikai felület (ettől vannak szép atmoszféra, forgások, miegymás). Belekerült még a Media Center is, és a lehetőség, hogy kapcsolódjunk Xbox 360 konzolokhoz.

**Vista Business** – cégek számára az alapverziós kiegészítés, több felhasználói lehetőséggel, és a munkához tényleg szükséges alkalmazásokkal.

**Vista Enterprise** – minden benne van, ami a Businessben, ezenfelül fejlettebb titkosítási eljárásokat találhatunk benne a nagyobb biztonság kedvéért.

**Vista Ultimate** – minden benne van, amit kitaláltak az új rendszerbe. Ennek megfelelően ez a legdrágább Vista operációs rendszer változat.

tyajáték, időjárás-jelentés, internetes sebességmérő kombinációra. Persze ez csak egy példa volt, tényleg érdemes elmolyolni ezekkel a kis kütyükkel, van néhány nagyon hasznos köztük.

### GYORSABB ÉS PRECÍZEBB KERESHETŐSÉG

Ezek voltak az első ismerkedési elemek a Vistával. Ha rákattintunk a Start menüre, láthatjuk, hogy ez is teljesen átalakult. A bal oldalon láthatók a legutóbb és a leggyakrabban használt programjaink, jobb oldalon pedig egy, a korábbihoz hasonló menü. Alul van az átalakult kikapcsolás, lezárás és egyéb

funkciók gombjai, illetve e mellett egy keresés. Ha sok programunk van a gépen, elveszhetünk az ikonok és az ezernyi bejegyzés között. Itt azonban, ha elkezdjük beírni az általunk keresett program, dokumentum vagy bármilyen más bejegyzés első karakterét, azonnal beindul a kereső, és kidobja azokat a találatokat, amelyekben szerepel az általunk megadott karakter-sor. Így villámgyorsan megtalálhatunk bármit, amire csak szükségünk lehet.

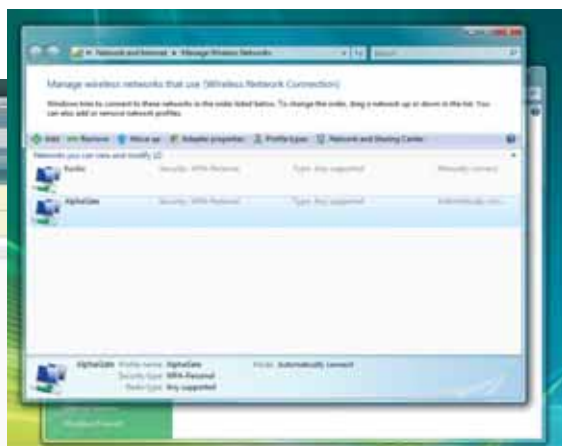
Innen közvetlen futtathatjuk a lecsérélt Windows Explorert (avagy Windows Intézőt), amelyben kiválóan finomíthatjuk a kereséseinket, illetve navigálhatunk állományaink között. Sebb lett, jobb lett és így tovább; két fontosabb érdekességre hívnám fel a figyelmet.

A felső menüsorban egy sorban látható, hogy éppen hol vagyunk. Ha a könyvtárnevek mellett lévő kis nyilacskára



A felső sorban remekül látszik, hogy éppen melyik könyvtárban vagyunk.

rákattintunk, akkor megjelennek az ugyanitt található alkönyvtárak is. Másik jópofa dolgot a rendezések között találhatunk meg. A Group By részben csoportosíthatjuk különféle feltételek szerint a fájlokat: név, dátum, típus és így tovább. Ennél is jobb dolog a Stack By. Ez lényegében egy bizonyos keresési eredménynek megfelelő, egyfajta



Azonnali információkat kaphatunk a hálózati információkról.

„virtuális könyvtárakat” hoz létre. Név szerinti osztásnál például minden fájlunk A-H, I-P, illetve Q-Z rendszerbe sorolódik, típustól, mérettől és minden másától függetlenül. A „More...” felirat alatt további keresési feltételeket adhatunk meg (album, előadó, kiterjesztés, csatolmány, készítő, város, szín, darabszám és még sorolhatnám, mik szerint), amelyekkel tovább finomíthatjuk ezt az igen jól használható funkciót. Ez persze sajnos csak a Windows Intéző alatt működik, más fájlmanager alkalmazásokban egyelőre nem.

Ez elméletileg elég gyors keresési mód, azonban van egy aprócska problémája. A Microsoft erősen épít arra, hogy minden fontosabb fájlnkat a /Users/Felhasználónév könyvtárban tároljunk, a szabványos dokumentumok, videóok, illetve képek között. Éppen ezért a villámgyors, indexelt keresés legtöbb esetben csak ez alatt keres azonnal. Ahhoz, hogy a teljes merevlemez indexelhesünk, a Control Panel / System and Maintenance / Indexing Options menüben kell bejelölnünk a megfelelő könyvtárakat. Ez egyszer elég lassú lesz, aztán újra mehet minden villámsebese.

## KEZELHETŐBB HÁLÓZATOT MINDENKINEK!

Ha már átnéztük és rendeztük a fájljainkat, esetleg csatlakozhatunk a netre is. A teljesen újírt hálózatkezelés nagyon sok esetben sokkal jobban használható. A hálózati beállítások nem sokat változtak, de ez végül is érthető. Viszont a legtöbb hálókártyát, modemet, meg egymást azonnal megismer a Vista, így azok aktiválása pofonegyszerű lesz. Ha mégis valami nüansznyi bakit ütné be, remekül nyomon követhetjük, hogy hol lehet a hiba. A hálózati térképen láthatjuk, hogy met-től meddig van kapcsolat, és hol akad el a csatlakozási kérelem. A View Full Map menüpont segítségével

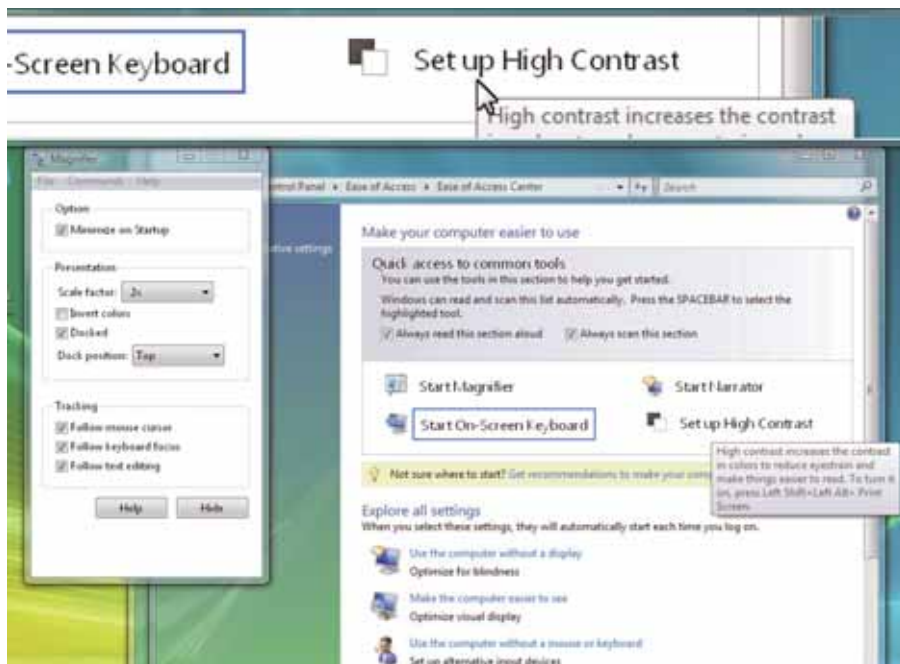


Látványosan a tudomásunkra hozza a Vista, hogy megfelelő e a hálózat, és, ha nem, pontosan hol a hiba!

Hasonlóan könnyedén járhatunk el a zsinór nélküli hálózat keresése és csatlakozása esetén is. A taskbaron, jobbra lent található kis hálózat ikonra kattintva lekérhetjük a környéken lévő zsinór nélküli hálózatokat (már, ha van ilyen lehetőség gépünkön vagy notebookunkon),

nyokat, ha éppen akarunk. Valahol igazából olyasmint, mint a Remote Desktop (ami most is van), csak itt előadást tarthatunk, a gépünk felett nem adhatjuk át az uralmat.

Vicces, hogy amíg a legtöbb hálózati funkció módosításánál nem kell újraindítani a gépet, a Workgroup váltásnál még mindig kell... Lenne azért még mit tanulnia bizonyos esetben a Microsoftnak egyes, Linux-rendszereket fejlesztő cégektől...



Gyengénlátók, kezdő Windowsosok, és mindenki más is, rengeteg segítséget kaphat az új rendszertől.

megtekinthetjük a hálózaton lévő összes hardvert, beleértve a Gateway-eket, Switcheket, meg egymást. Így tényleg pofonegyszerűvé válik az internet életre keltése.

## BZ véleménye

„Egelőre óvatos vagyok: egy multibootos gépen fut egy Vista és egy XP – utóbbin csak a profi zenéi szoftvereimet hagytam, mivel az audiovasaim driverei még nem igazán támogatják az új rendszert. A többi (grafika, net, játék) a Vistára került, bár az ATI meghajtó még mindig béta, ezt pár játék jelentősen sérelmezi. Viszont érdekes módon kezelhető, és megkockázatom, szerethető lesz a Vista, ha a háttértámogatás is meglesz hozzá.”

és máris indulhat a csatlakozás. A hálózatok keresése is sokkal gyorsabb lett, a csatlakozás pedig igencsak felhasználóbaráttra sikeredett. Ha nem sikerül kapcsolódni, máris megoldási javaslatokat tesz a rendszer, amelyekkel az átlagfelhasználó is remekül elboldogul.

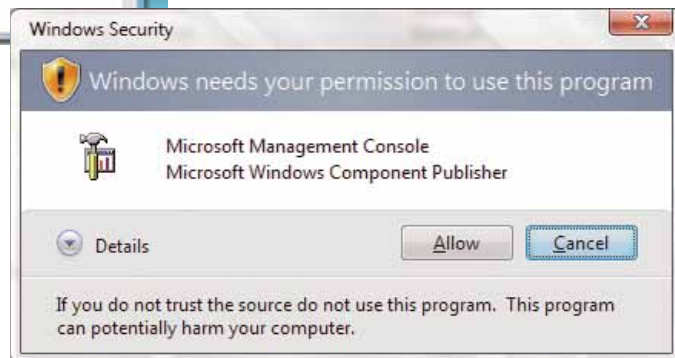
Érdekes új lehetőség a Windows Meeting Space. Lényegében egy konferenciabeszélgetést kezdeményezhetünk, ahol megoszthatjuk fájljainkat, előadásainkat, sőt akár magát a tálcát is. Egyszerre tízen csatlakozhatnak, és akár mindenki nézheti azt, amit csinál. Remekül lehet így multiplayer játék előtt stratégiát egyeztetni, vagy akár oktatni egy kis Photoshopt. Igazából ez nem egy olyan P2P fájlmegosztó rendszer, mint mondjuk, a BitTorrent, de ezen keresztül is küldhetünk a résztvevőknek állomá-

## MEGNÖVEKEDETT BIZTONSÁGI SZINTEK

Ha már balra-jobbra csatlakoztatunk a hálózatra, nem árt gondolnunk kicsit a biztonságra. Így tett a Microsoft is, és túl azon, hogy biztosan nem csináltak tökéletes rendszert (lévén ilyen nem létezik), rengeteg jó ötlet bekerült a Vistába.

Ilyen először talán az Internet Explorer 7-ben találkozhatunk. Miközben szűrőfűzünk a neten, belefuthatunk olyan oldalakra, amelyek eddig tudunkon kívül is káros hatással lehetnek a gépünkre. Most, ha ilyen, már a hivatalos adatbázisban szereplő oldalra tévedünk, a böngésző címsora szép pirosra változik. Ezenfelül, az oldal be sem jön, csak akkor, ha mi kifejezetten erre kérjük a böngészőt.

Egy másik komoly újítás az UAC (User Account Control). Tekintsük át, miről is van szó. A korábbi Windowsok többségében (NT-rendszereket leszámítva) az átlagos felhasználó bármiféle adminisztrátori teendőket



Ha rendszerszintű változtatást akarunk eszközölni, jóvá is kell hagyni a kérelmet.

megtehető, nem volt semmilyen korlátozás. Ezt persze a vírusok is remekül kihasználták, hiszen azok is tudtak bármit változtatni. A Vista esetén ez úgy működik, hogy gyakorlatilag mindig átlagfelhasználóként használjuk a rendszert, viszont ilyen módon eléggé korlátozott jogaink vannak. Ha bármi olyat akarunk tenni, ami például a rendszerállományok módosítását eredményezné, megjelenik az UAC ablaka. Csak akkor mehetünk tovább,

ha a Continue avagy Folytatás gombra kattantunk. Ekkor, egy kis időre adminisztrátori jogokat kapunk, és elvégezhetjük a módosítást. Persze korlátozhatjuk is az efféle jogokat, pont azért, hogy a tényleges átlagfelhasználó még ilyen módon se tudja kontrollálni a gépet.

Ez mondjuk még csak a vírusok egy részét állítja meg. Másokat korlátoz az úgynevezett ASLR (Address Space Layout Randomizer). A távoli rendszertámadások eddig egyszerűbbek voltak, mivel a rendszerfájlok a memória fix helyére töltődtek. Most, minden rendszerindításkor a memória véletlen helyére töltődnek fel, így ezeket egyáltalán nem lesz könnyű megtalálni (egyes Linux-verziókban már működik hasonló védelmi eljárás).

A biztonságunkat szolgálja még a Windows Defender (a beépített kémprogramfigyelő) és a Windows Firewall (alapszintű tűzfal). Elég összetett lett a Parental Control, amellyel külön szabályrendszereket alakíthatunk ki a rendszert használóknak. Ha például bekapcsoljuk a Web Filteringet, megadhatjuk, hogy mely weboldalak ne jelenjenek meg. Jól jöhet szülőknek, vagy mondjuk, fejlesztés alatt álló projektek titkolására. Az Activity Reporting egy igen részletes listát készít arról, hogy a gépünket használó egyén pontosan milyen weboldalakat böngészett, mit csinált

## Röviden, kulcsszavakkal jellemezve a Vistát, a következőket mondjuk

### „JÓSÁGOK”

Látványosabb és kezelhetőbb felület

Jó gépen gyorsabb, mint az XP, hála a GPU kihasználásnak

Felgyorsult, és átgondoltabb hálózatkezelés

Remek hardverkompatibilitás, szinte mindent felismer

Jól konfigurálható felhasználói korlátozások

### „ROSSZASÁGOK”

Túl sokféle verzió, nem lehet tudni, mit érdemes venni

Sok helyet foglal el, még akarunk ellenére is

Megfelelő sebességhez jó, ha 2 gigánál több memóriánk van

Lehetőségek, melyek csak az Ultimate verzióban működnek

Hibakezelés nem mindig egyértelmű

Az Ease of Access Center segít abban, hogy még könnyebben irányítsuk a rendszert. Külön billentyűkombinációkat készíthetünk, bekapcsolhatjuk a Narrator (egy kedves női hang segíti a kezelést és az eligazodást), állíthatjuk a kontrasztot, és gyengénlátók számára még egy

a rendszert. Nem túl sok reményt támasztok a hazai változatra, de az angol egész jól sikerült.

Windows DreamScene – egy mesenév, a lényege, hogy segítségével videót vagy animációs mozit tehetünk a tálca hátterébe. Látványos, és piszok lassító lehetőség. A Windows BitLocker Drive-val titkosíthatjuk akár a teljes merevlemez tartalmát, hogy azt illetéktelenek képtelenek legyenek olvasni.

A Microsoft Groupshot lényegében egy Photoshopot is megszágyenítő, nagyon komoly lehetőség. Két, nem tökéletesen sikerült képből képes egy jót varázsolni néhány másodperc alatt. Ezt egyébként külön tölthetjük le a szoftveróriástól, megjegyzem, érdemes!

## A KÖVETKEZŐKBEŒ JÁTSSZANI FOGUNK A RENDSZERREL

Mint az látható, rengeteg új és megújult lehetőség van a Windows Vistában. Tény, hogy ez még mindig csak a jéghegy csúcsa, de nevezzük úgy, hogy ezek a legfontosabbak. Többek között a játékokról, azok



Egyszerű, és gyors segítséget nyújt a beépített „kémkereső”,

és így tovább. Korlátozhatjuk időben a használhatóságot, bizonyos szoftvereket is kikapcsolhatunk, ha úgy tartja kedvünk stb.

## FUTOTTAK MÉG...

Ismerkedés közben belefuthatunk még néhány érdekességbe, ezekről most csak röviden, a teljesség igénye nélkül.



Kicsit puritán kidolgozás, de nagyon hasznos funkció.



Minden felhasználónak, egyedien beállíthatjuk, hogy pontosan mit, és mikor csinálhatja azt a gépnél.

beépített nagytít is található itt. A Windows Speech Recognition, ahogy a neve is mutatja, egy beépített szöveg-felismerő rendszer. Diktálhatunk például a Wordnek vagy irányíthatjuk

használhatóságáról és kompatibilitásáról nem esett szó most. Úgy gondoltuk, most csak az újdonságok, és a „mélytengeri halászatot” kicsit később eszközöljük. Várunk még egy csöppet a meghajtóprogramokra, és akkor összehasonlítjuk a lassan majd elavultnak számító XP-t az új generációs Vistával. Hogy mi maradt még ki? Hát, a lehetőségek legalább fele, hiszen annyi van belőlük. Használat közben persze mind előjön szép lassan, és nyilván előbb-utóbb itt lesz az ideje váltani XP-ről.

**ZeroCool**

# MOZI, TV, JÁTÉK, ZENE EGY DOBOZBAN

## Építsünk HTPC-t!

**Miért ne lehetne minden hasznos funkciót egy dobozban egyesíteni?** TV, mozi, játék, zenehallgatás egyetlen eszközzel. Ez a HTPC, amely nem csak okos, de szép is, így nyugodtan lehet akár nappalunk díszjele is.



**T**egye fel a kezét az, akinek még nem jutott eszébe, hogy milyen jó is lenne a PC-t TV-re kötvé játszani, vagy akár filmet nézni. Ráadásul egyre többet hallani manapság a HTPC (Home Theatre PC) rövidítést is, mely egymagában ötvözi a PC-k multimédiás képességeit a kényelemmel, és az egészet egy dögös dobozba foglalja, amellyel helyettesíthetjük az otthon fölöslegesen tornyosuló szórakoztatóelektronikai termékeket. Gondoljunk csak bele, mennyi helyet és pénzt takaríthatunk meg, ha megspóroljuk a DVD-lejátszót, felvevőt, Hi-Fi tornyot, TV-t, s kiváltjuk az összeset egyetlen kis dobozzal, ami negyedakkora helyet sem foglal el. Cikkünkben a HTPC-építésről lesz szó, hasznos tanácsokkal próbáljuk segíteni a vásárlást.

**HTPC-kben is jól teljesít az extra halk SuperFlower SF-901**



### MI FÁN TEREM A HTPC?

Nos, először is tisztázzuk, miben is különbözik egy mezei HTPC, azaz házi-mozi PC a hagyományos PC-től. A legelső különbség a kisméretű, kifejezetten pofás ház. A legnagyobb gyártóktól egészen a kis ismeretlen cégekig manapság már szinte tucatszámra találkozhatunk ilyen

multimédia centerünket. Ha a játék nem olyan fontos és olcsón szeretnénk kijönni, s inkább a mozizás, zenehallgatás a célunk, akkor elég egy kis teljesítményű processzort választanunk, ha viszont játszani is szeretnénk magasabb felbontásokon, akkor vásároljunk egy kétféle procit, mondjuk egy ár/teljesítmény bajnok

## » MEGSPÓROLJUK A DVD-LEJÁTSZÓT, FELVEVŐT, HI-FI TORNYOT, TV-T «

házzakkal. Válogathatunk a 20 ezer forintos példánytól kezdve egészen a 200 ezer forintos LCD-kijelzős modellekig. A házon kívül jelenetős különbség továbbá, hogy a HTPC-k hihetetlenül csendesek, és rengeteg csatlakozási lehetőségük révén szinte bármit rájuk köthetünk.

A boltban vásárolható „előre gyártott” HTPC-k elég borsos áron vásárolhatók meg, ráadásul az előre összeállított konfigurációknak megvan az a hátrányuk, hogy nem biztos, hogy az egyedi igényeket is tökéletesen képesek kielégíteni. Sokkal ésszerűbb tehát a saját gép építése mellett dönteni, amit mi magunk állíthatunk össze saját ízlésünkhöz – és nem utolsósorban – pénztárcánkhoz mérten.

A hagyományos HTPC-k gyakorlatilag kimerülnek a házimozizásban, zenehallgatásban, tévénézésben, míg az általunk épített változatba erősebb VGA-kártyát, gyorsabb processzort betéve játékokra is tökéletesen alkalmasak lehetnek. A Barbone gépekkel ellentétben ráadásul nem kell feltétlenül kompromisszumot kötnünk hely tekintetében sem, bár azért egy komolyabb SLI vagy CrossFire rendszerhez még ez a hely is kevésnek bizonyulhat.

### ÉPÍTÉS GYAKORLATBAN

Legelső lépésként tehát be kell szerezni egy megfelelő házat. Ebből két példányt mi magunk is kipróbáltunk, bővebben a HTPC-házak dobozban olvashattok róluk. Ha a házat kiválasztottuk, akkor már csak el kell dönteni, hogy mire szeretnénk legfőképpen használni leendő

Intel Core 2 Duo E6300-ast. A videoteljesítmény is nagyon fontos, nem csupán a játékok miatt, hisz a most szárnyait bontogató HD-szabványokkal komoly számításokat kell a gépünknek elvégeznie a nagy



felbontású videók megjelenítéséhez. Ha nincs sok pénzünk, akkor mondjuk egy Sapphire X1650 Pro is megteszi. Egyébként, aki most tervezi a gépe lecserélését, és esetleg eljárt az egy HTPC gondolatával, annak érdemes várnia egy kicsit a Windows Vista megjelenéséig, illetve a hamarosan piacra kerülő olcsó GeForce 8-as kártyák miatt is. Ami nagyon fontos még, hogy a HTPC-knél lehetőleg ügyeljünk a minél szélesebb csatlakoztatási lehetőségekre, így nem csak az alaplap kiválasztásánál fontos a minél több csatlakozási felület, de VGA-kártyából is választhatunk olyat, ami pl. HDMI-kimenettel van



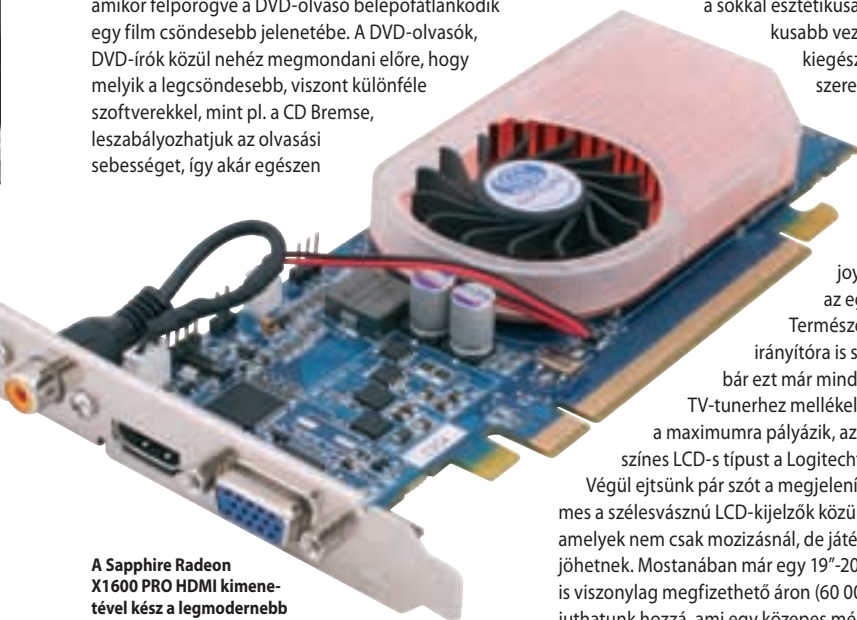


A legcsendesebb rendszerhűtő hűtőventilátorok felelnek a zajtalan szellőzésért

felszerelve. Így akár HD Ready LCD televíziót, plazma TV-t, projektort is ráköthetünk később a rendszerre. A teljesítményen kívül talán az egyik legfontosabb a megfelelő TV-tuner kártya kiválasztása. Ezekből érdemes a márkásabb gyártóktól (Pinnacle, TerraTec) hibrid típust választani, ezek az analóg és a digitális rendszerrel egyaránt kompatibilisek, így később a digitális rendszerek fejlődésével sem kell majd feltétlenül kártyát cserélnünk. Ha már tévézünk, miért ne rögzíthetnénk az adásokat? Ebből az elgondolásból nem árt egy méretes merevlemez beszerezni, mondjuk, minimum 120 GB-osat, de az alacsony merevlemezárak mellett sokkal jobban megéri egy 200 GB fölötti típust választani, főleg ha el akarjuk kerülni a kapacitásproblémákat, amelyek a HD-adások elterjedésével jelentkezhetnek majd. Végül beszéljünk egy kicsit a szoftverekről, amelyek a HTPC egyik alapját képezik. Két választásunk van: vagy megelégszünk a Windows nyújtotta multimédiás lehetőségekkel és a különféle programokkal, vagy egy spéci „minden az egyben” HTPC-szoftvert választunk, amelyet természetesen távirányítóval vezérelhetünk. Ezekből manapság már nagyon sokféle létezik, rengeteg ingyenes és fizetős program fellelhető, egyéni ízlés kérdése, hogy ki mit választ.

## A LEGFŐBB ELLENSÉG A ZAJ!

Mivel gépünket filmnézésre is szeretnénk használni, ezért nagyon is fontos, hogy úgy válasszuk meg az alkatrészeket, hogy utána ne kelljen káromkodni, amikor felpörögve a DVD-olvasó belepofátlankodik egy film csöndesebb jelenetébe. A DVD-olvasók, DVD-írók közül nehéz megmondani előre, hogy melyik a legcsöndesebb, viszont különféle szoftverekkel, mint pl. a CD Bremse, le szabályozhatjuk az olvasási sebességet, így akár egészen



A Sapphire Radeon X1600 PRO HDMI kimenetével kész a legmodernebb TV-k fogadására is

halkká is tehetjük őket. Táp kérdésénél azt mondhatjuk nagy általánosságban, hogy bőségesen elég egy 350–400 W-os táp, amiből lehetőség szerint valami márkásabb és kifejezetten csöndes kivitel érdemes keresni, lehetőleg nagy ventilátorral és alacsony

fordulatszámmal. A két másik hangforrás a VGA-kártya és a processzorhűtő ventilátor. Itt érdemes elgondolkozni a passzív hűtési megoldásokon. VGA-kártyáknál számtalan gyártó kínál alaptól passzív hűtésű modelleket, de akár mi magunk is rászerelehetünk hűtőbordákat, ezeket 4–6 ezer forint körüli áron lehet beszerezni. A processzoroknál érdemes szintén extra halk ventilátor vásárolni, ami 3–5 ezres kiadást jelent. Ezek után már csak egy csendes ventilátor kell a rendszer hűtéséhez, és már kész is vagyunk a zaj minimalizálásával. Tapasztalatok azt mutatják, hogy az így összerakott HTPC egy nappalinhoz is képes tökéletesen alkalmazkodni, legyen szó filmezésről vagy halk zenelejátszásról.

## TOVÁBBI HASZNOS KIEGÉSZÍTŐK

Gyakorlatilag elméletben már össze is építettük az ideális HTPC-nt, amit beállítottunk a nappaliba. Most jöjjenek azok a hasznos kiegészítők, amelyeket rá fogunk kötni a gépre. Érdemes a házimozis élményhez elengedhetetlen 5.1-es hangfalrendszerrel kezdeni a dolgot, amit akár már 15-20 ezer forinttól beszerezhetünk. Itt jön rögtön az a kérdés, hogy alaplapra integrált hangkártya vagy különálló minőségi darab van-e a gépünkben, melynek sokkal jobb a hangzása. A rengeteg kábelből kialakult kaotikus gubancot

érdemes megelőzni, ahol lehet, törekedjünk a sokkal esztétikusabb és praktikusabb vezeték nélküli

kiegészítőkre. Például szerezünk be egy kisméretű ezüst színű Trust Wireless Pointer Stick Keyboardot, amelyen mini joystick váltja ki az egér szerepét.

Természetesen egy távirányítóra is szükségünk lesz, bár ezt már minden valamirevaló TV-tunerhez mellékelnek. De aki itt is a maximumra pályázik, az választhat akár színes LCD-s típust a Logitech-től.

Végül ejtsünk pár szót a megjelenítőkről is. Érdemes a szélesvásznú LCD-kijelzők közül mazsoláznunk, amelyek nem csak mozizásnál, de játékoknál is jól jöhetnek. Mostanában már egy 19"-20" változathoz is viszonylag megfizethető áron (60 000–90 000 Ft) juthatunk hozzá, ami egy közepes méretű nappaliba ideálisnak mondható. Nálunk a teszt alatt a Samsung



A HTPC-k egyik legfontosabb kelléke a multifunkciós távirányító

SyncMaster 206BW vendégeskedett, aminek 20" képe 16:10 arányú, ráadásul 3000:1-es kontrasztarányval rendelkezik, ami filmeknél kifejezetten előnyt jelent. Sőt, játékokhoz is ideális választás lehet, hisz csupán 2 ms a válaszideje. Nem utolsó szempont ráadásul a külső sem. Ez esetben igen szépnek mondható, tökéletesen passzol a fekete lakkozott külseje a Super-Flower Atlas szintén fekete szálcsiszolt alumínium előlapjához.

Gyakorlatilag az itt felsorolt szempontok alapján egy kis ügyességgel bárki elkezdheti megépíteni a saját HTPC-jét, árat tekintve pedig közel hasonló összeggel kell számolnunk a végén, mint egy hagyományos játéka alkalmas közép árkategóriás PC-nél. Talán többet fizetni az extra kiegészítők miatt, viszont cserébe egy tényleg szép és csöndes HTPC

költözhet a lakásunkba, amit már nem kell eldugni az asztal alá.

**Mady**

## Milyen házat vegyünk?



Két HTPC-ház is vendégeskedett nálunk, közülük az elsőt a Super-Flower cég gyártja Atlas SF-101 névvel. Azoknak ajánlanánk, akik kedvelik a fekete dizájnt, és olyan házat keresnek, amelyet állítva és fektetve is lehet használni. Stílusos fekete szálcsiszolt alumínium előlappal rendelkezik, mely két optikai egységet és egy rejtett előlapi panelt is tartalmaz. Belső elrendezése jó, könnyen szerelhető, kényelmesen elfér benne egy szabványos ATX méretű alaplap. A szellőzése is kiváló, akár négy rendszerhűtőt is beüzemelhettek. Az árcédula ráadásul kifejezetten barátnak mondható, 19 500 Ft-ért bárki hozzájuthat. (www.flash.hu) Másik hasonló jó tulajdonságú versenyzőnk a Silverstone alumínium HTPC-háza, amelyet kifejezetten azoknak ajánlunk, akik az ezüstös dizájnt kedvelik jobban, és külső kijelzőt is szeretnének. Ez a minőségi ház viszont valamivel drágább is, a 35 000–40 000 forintos kategóriába tartozik.

## KV HARDVER

HA  
HARDVERES  
PROBLÉMÁD  
VAN

Néha magam is meglepődöm azon, hogy mekkora tudástár halmozódik fel a fórumon: nem láttam ebben a hónapban olyan hardveres kérdést, amelyre ne érkezett volna megfelelő válasz, ez pedig több mint dicséretes. Egyrészt azért, mert sikerült a gondokat megoldani, másrészt azért, mert szinte azonnal – a fórum segítségével. Mindenkinek azt tanácsolom tehát, hogy fórumozzon, ha HW-gondja támad! Irány a *GameStar Fórum* > :: KOMOLYSÁGOK :: > Mélyvíz részleg > Hardver > **KV Hardver Hivatalos Topik !!!!**

Helló! Új gépet szeretnék venni (valami olyat, amit egy darabig nem kell fejleszteni). Adna valaki tanácsot, melyet vegyek? 500 000 Ft-om van rá. Ja igen, és legyen benne minden, tehát a gép, a monitor, a billentyűzet, az egér, a hangfal, egy gamepad és egy nyomtató. Előre is köszönöm a segítséget! (sokal)

**Alaplap:** ASUS P5B Deluxe, 42K

**Proci:** Intel Core2 Duo E6600, 69K

**VGA:** eVGA 8800GTX, 148K

**Memória:** 3XKingmax Mars DDRII 800 MHZ, 75K

**Ház:** opcionális, kb. 10K

**Táp:** Chieftec 500W, 19K

**Monitor:** LG L1970HQ (2000:1 kontraszt, 8 ms, 19"), 80K

**Egér:** Logitech G5, 16K

**RAZER Diamondback, 12K**

**Billentyűzet:** Logitech G15, 14K

**Nyomtató:** Hewlett-Packard Officejet 4255, 23K

**Az árak tájékoztató jellegűek, ennél biztosan olcsóbb is, de nagyjából jó. (fodi-nka)**

ket? ...szal az áram rendben van... (csak mert mindenki ezt írja elsőnek). (Attila88b)

**Ez itt a baj... Így nézzen ki:**

**Primary M – rendszervinyó**

**Primary S – DVD-OLVASÓ**

**Secondary M – DVD-ÍRÓ**

**Secondary S – Rack**

**ennek elvileg meg kell oldania a problémát... (bandeee)**

Hol tudom megnézni, hogy milyen aljzat kell a procimnak, ill. milyen típusú memória van az alaplapomon? Mert a régi gépemben van egy 2,5 GHz Northwood prockó meg 1 giga RAM, csak nemtom, milyenek..., és új alaplapot akarok hozzá venni (ami agp8x-es), és hogy ez a 2 cucc is belemenjen... Ja meg ATA cuccos vinyó van benne. (Redokee)

**Őőőőő a proci 5478 foglalatos, és a RAM-ok meg sima DDR RAM-ok (Racquon)**

**Tegyél fel Everestet, az megmutat mindent. (fodi-nka)**

Heló, egy kérdésem lenne összvisz. Lehetséges-e laptopba külön videokart rakatni? A benne lévő 64 megás integrált izé nem valami fényes. Komolyan, nem kell semmi Geforce 6800 izémizé, csak h a CS zökkenőmentesen fusson, az integrált mellett azonban nem képes. Fujitsu Siemens Amilo L7310-esem van. Ha van lehetőség ilyenre, hol tudnék érdeklődni? (Google is my friend, de nem találtam, nemtom, milyen kulcszót adjak meg^). (brechler) **2007. januári GameStar 110. oldal: ASUS XG Station kívülről csatlakoztatható VGA-tartó (vga included). Ugyan azt mondják, hogy várhatóan 80-90 E Ft lesz, és csak akkor lehet használni, ha van Express Card bővítőhely a gépeden, de szerintem megéri... (cyberbeni)**

Most egy Celeron 2,6-os procim van egy 9600-as VGA-val és van még 512 MB 333 MHZ-s RAM-om. Ha veszek bele még 1 GB RAM-ot, akkor érezhető lesz valami különbség? (Pl. jobban fog futni a WOW?) (bobbymeola) **Inkább vegyél még 512 MB RAM-ot, és add el a 9600-osod; vegyél helyette egy használt AGP-s Gef6600-ot, esetleg egy ATI 9800pro-t. Így árban ugyanott vagy, de jobban érzed a különbséget. (fodi-nka)**

Helló! Van egy kis problémám. A másik gépbe most vettem új tápot és memóriát. Na most bekapcsolásnál hosszú szipolás kis szünetekkel megszakitva. Please help me!!! (Geuro)

**Nagy valószínűséggel rosszul raktad a helyére vagy a memóriát, vagy kicsúszott a VGA, vagy a tápcati nincs megfelelően csatlakoztatva... Elenőrizd a kapcsolatokat úgy, hogy mindent megmozgatsz KIKAPCSOLT ÁLLAPOTBAN!... (bandeee)**

Hy all! Ismerősöm most vett új videokártyát, egy ATI Radeon 9600-ast cserélt le egy új Geforce 7600gs-re.

Játékok terén jól teljesít, de ha filmet/videót akar nézni, akkor a gépe azonnal kifagy. Én azt mondtam neki, hogy winreinstall talán megoldja a gondot (régijű driver darabjai akadhatnak), de gondoltam, előbb még itt is megkérdezem, hogy feleslegesen ne legyen neki reinstall. (ubul03)

**Ha nem szedték le a régi drivert, és úgy rakták fel az újat, az lehet, hogy nem tetszik neki, tekintve, hogy két teljesen különböző kari. Próbáljátok meg, hogy leszedtek minden VGA-drivert (Driver Cleaner segíthet), és felteszitek az újat. Ha ez nem segít, akkor megejthettek egy registry clean is, amúgy pedig marad a win reinstall, az a legbiztosabb. (Gabber)**

Hy All! Lehet, h. ez nem vág ide, de elmondom! Szombaton nagy piálásba kezdünk haveromékkal, és sikeresen leöntöttem a számítógépet whiskeyvel... Mondanom sem kell, azonnal szíkrák, villanások, durranások (tisztá szilveszteri hangulat). Aztán a józan állapotomra gondolva félretettem a gépet másnapra, buli folytat. Másnap, miután kitöröltem a gépet, összedugtam és abban a pillanatban még 1-2 durranás meg villanás! Na aztán már adtam is oda haveroknak a szervizbe, kezdjem vele mit... Egyébként én már elkönyveltem, h. meghalt a 2 hónapos gépem. Aztán amikor mondta, h. csak a táp ment tönkre, minden más tökéletes, azonnal vettem is egyet! És azóta megint minden örömbödött! Bocsi, h. leírtam, de nem bírtam magamban tartani... (ati85) **Örülhetsz neki, hogy a táp védelmi kóre rendszer működött, és nem vágta hanyatt a lapot, proci, memó, VGA-t és a többit... (bandee)** **Mivel hogy áram alatt volt az alaplap, kész csoda, hogy megúsztad ennyivel. (fodi-nka)** **Legközelebb se te, se más ne whiskeyzzen gép közelében. Bekapcsolt gép közelében meg főleg ne. (Ettore)**

Helló mindenkinek!

Valami a gépből nagyon kezd meghalni. Megpróbálok rövid lenni: néha-néha olyat csinál a gép, hogy egyszerűen lekapcsolja a monitort (amúgy pl. a zene megy tovább, csak kikapcsol a monitor). Ezt nemcsak játékban, de szimplán a desktopon is csinálja. Ekkor adok egy Resetet neki, és már a biosban is olyan vonalcskákkal van tele a kép, mint amikor anno a 9600-asomat felhúztam, és a videomemókat túl meghúztam, és nem bírták tovább. Most visszaraktam a 9600 Radeonomat, és eddig még működik, jó (a 6600GT-mel még ezt sem tudtam a fórumra beírni, mert folyton kikapcsolt). (z3alot)

**Egyértelmű, a videokártya haldoklik. Ha garanciális, nem kell félned, hogy nem kapsz bele kártyát, ha nincs 6600-as, akkor ha szerencséd van, lecserélik egy 6800-ra, ugyanis ilyenkor az számít, mennyiért vetted a kártyát, anno... Tehát, ha nincs 6600-as, akkor kötelesek egy ugyanolyan értékű másik kártyára cserélni, ami most már legalább egy 6800. (kaliban)**

Hi, pliz segítetek! A gond úgy kezdődött, hogy kaptam egy DVD-írórt még tavaly. Beszereltem, írtam vele CD-t DVD-t, vagy a DVD-íróba, vagy az olvasóba be is tettem és ment. Régebben egy CD-íróm volt, a helyére raktam be a DVD-írórt. Nos, most tűnt fel, hogy nem olvassa egyik meghajtó sem a CD-eket... Mitől? és a DVD-író is csak akkor dobja ki a tálcát, ha kiszedem alóla a racket... Szorul vagy mi? Ha jól emlékszem, akkor egy madzagra vannak kötve, először a DVD olv masterre, majd a DVD-író slave-re. Utána a másik ide kábelen a rack és a vinyó, ami gépbe van, vagy nem tudom... Nem vagyok biztos, hogy kötöttem be... Szóval, lécci help me.

ui.: Ahol a gépet összerakták, ott értenek hozzá... Táp nem lehet a gond, mert 1. a CD-írórt is vitte, 2. 400as, 3. a rack nem is megy mindig, 4. akkor miért olvassa be csak a DVD-

## Nyertes

Ugyan egyszer már elnyerte a hónap legjobb segítője díjat, de azóta is ugyanolyan szorgalommal és szakértelemmel segít azokat, akiknek bármilyen hardveres gondjuk támadt. Ezért úgy hiszem, **bandeee** ismét megérdemli, hogy nyerhessen, gratulálunk neki és a többi válaszadónak is! Köszönjük szépen a kérdéseket és válaszokat, **bandeee** 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.renet.hu)





# WAR FRONT

## TURNING POINT

**MI LETT VOLNA, HA**

...A NÉMET HADIGÉPEZET FELETT HIRTELEN  
EGY ÚJ POLITIKAI ERŐ VESZI ÁT A HATALMAT...

...A KORÁBBI ELLENFELEKNEK  
EGY ÚJ ELLENSEG ELLEN KELL SZÖVETKEZNIÜK...

...TITKOS SZUPERFEGYVEREKET VETNEK BE  
- A VILÁGBEKE NEVÉBEN...

**MEGJELENÉS 2007 FEBRUÁR**

**GameStar RTS FANOKNAK KÖTELEZŐ!**

## Játékos egér és billentyűzet a Microsofttól

A Microsoft hardware részlege a vérbeli játékosok számára két meglepetéssel is szolgál. A Razer USA Ltd.-vel együttműködésben fejlesztette ki HABU Laser Gaming Mouse névre keresztelt egerét és Microsoft Reclusa nevű billentyűzetét, amelyekkel mérföldekkel előbbre járhatok játékostársaidnál. Ha profi játékos vagy, ha játék közben folyamatosan szemben állsz az idővel, ha a pontos célzásokon múlik a győzelem és a dicsőség, a Microsoft játékos cuccait Neked találták ki!

De lássuk őket egyenként! A HABU Laser Gaming Mouse csomagjában található műanyag panelek révén a számodra legkényelmesebb alakúvá formálható egeredet, amelynek külsejét finom, tapadós gumianyag burkolja, így sokkal kevésbé csúszik egy-egy izgalmas hadművelet közben. A 2000 DPI felbontású lézermotorja szupergyors reakcióidőt biztosít, érzékelője 20 G gyorsulásig és 114 cm/s sebességig működik megbízhatóan. Az egéren 7 gomb is található, amelyek igény szerint programozhatók. Az egér ergonomikus kialakítása révén a kéznek kényelmes és a szemet is gyönyörködteti, hiszen a beépített LED-eknek köszönhetően kék fényárban úszik.

A Microsoft, játékosok számára fejlesztett termékcsaládjának másik tagja, a Microsoft márciusban megjelenő Reclusa billentyűzete igazi ajándék lehet az éjszakai életmódot élőknél, hiszen kék LED-ek biztosítják a folyamatos háttérvilágítást, amelyekkel akár teljes sötétben is élvezheted a játékot. A Hyperresponse™ Gaming Key Action technológia minimá-



lisra csökkenti a billentyűzet késleltetését, és így gyorsabb reakcióidőt tesz lehetővé. A játékosoknak összesen 12 egyedileg programozható gomb is a rendelkezésére áll: a billentyűzet két oldalán található, megnyomható és 360 fokban tekerhető vezérlők, két ütközőgomb a gyorsabb irányítás és az optimális játékmennyiség érdekében, illetve hat programozható gyorsbillentyű, amelyekkel egyetlen billentyű érintéssel több mozdulatot is végrehajtható. A levehető, párnázott csuklótámasz ergonomikus kialakításának köszönhetően kivételes kényelmet biztosít. Az aranyozott USB-portok pedig a további kiegészítők számára maximális elektromos vezetőképesség mellett biztosítanak csatlakozási lehetőséget. ■

# VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## PROCESSZOR BÖNGÉSZDE

### INTEL

Intel Socket 775	
Core 2 Duo E 6600 / 2400MHz	69 000 Ft
Core 2 Duo E 6400 / 2133MHz	48 000 Ft
Core 2 Duo E 6300 / 1866MHz	40 000 Ft
Pentium D 945 Dual Core 3.4GHz	36 000 Ft
Pentium D 930 Dual Core 3.0GHz	30 000 Ft
Pentium D 805 Dual Core 2.6GHz	20 000 Ft
Pentium 4 650 3.4GHz	23 000 Ft
Pentium 4 630 3GHz	19 000 Ft
Pentium 4 511 2.8GHz	18 000 Ft
Celeron D 351 3.2GHz	12 000 Ft
Celeron D 336 2.8GHz	11 000 Ft
Celeron D 331 2.66GHz	10 000 Ft

### Intel Socket 478 (kifutó termékek)

Pentium 4 3.4 GHz	27 000 Ft
Pentium 4 3.0 GHz	16 000 Ft
Pentium 4 2.8GHz	15 000 Ft
Celeron 2800 MHz	15 000 Ft
Celeron 2600 MHz	11 000 Ft
Celeron 2000 MHz	8 000 Ft

### AMD

AMD Socket AM2	
Athlon 64 X2 AM2 4800+ 2.4GHz	78 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 4200+ 2.2GHz	31 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 3800+ 2.0GHz	25 000 Ft
Sempron AM2 3600+ 2.0GHz	24 000 Ft
Sempron AM2 3000+ 1.66GHz	13 000 Ft
Sempron AM2 2800+ 1.6GHz	10 000 Ft

### AMD Socket 939

Athlon 64 3500+ 2200 Mhz	16 000 Ft
Athlon 64 3200+ 2000MHz	14 000 Ft
Athlon 64 3000+ 1800 Mhz	13 000 Ft

### AMD Socket 754 (kifutó termékek)

Sempron 3000+ 1800MHz	9 000 Ft
Sempron 2800+ 1660 Mhz	8 000 Ft
Sempron 2600+ 1600 Mhz	7 000 Ft

## MEMÓRIA ÁRAK

512 DDR 400MHz Kingston	14 000 Ft
512 DDR noname	13 000 Ft
1024MB DDR 400MHz Kingmax	24 000 Ft
1024 MB DDR 400MHz noname	23 000 Ft
512 MB DDR-2 667MHz Kingmax	15 000 Ft
512 MB DDR-2 667MHz noname	12 000 Ft
1024 MB DDR-2 667MHz Kingmax	25 000 Ft
1024 MB DDR-2 noname	23 000 Ft

## BELÉPŐ SZINT



### 100.000 Ft-os PC

Processzor	Athlon 64/3500+ AM2	17 000 Ft
Processzorhűtő	CPU tartalmazza	0 Ft
Alaplap	Asus M2N-MX	15 000 Ft
Memória	1x 512 MB DDR-2	12 000 Ft
Grafikus kártya	Inno3D GeForce 7600 GT 256MB	29 000 Ft
Hangkártya	Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester	Seagate 7200.9 80 GB SATA	9 000 Ft
DVD lejátszó/író	NEC ND 3550A 16x	8 000 Ft
Ház	Asus TA-210 350 W	14 000 Ft
Táp	házbá építve	0 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>		<b>104 000 Ft</b>

Gyorsabb grafikus kártyával	Sapphire Radeon X1800GT02 256MB	+12 000 Ft
Több memóriával	+512 MB DDR-2	+12 000 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	40 000 Ft
Processzorhűtő	CPU tartalmazza	0 Ft
Alaplap	MSI P965 Neo-F	29 000 Ft
Memória	2x 512 MB DDR-2	26 000 Ft
Grafikus kártya	Leadtek WinFast PX7950 GT TDH	51 000 Ft
Hangkártya	Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester	Samsung 7200.9 250 GB SATA	17 000 Ft
DVD lejátszó/író	NEC AD-7173 +/- 18X	9 000 Ft
Ház	Sunbeam Samurai	17 000 Ft
Táp	Coolink CP-4012P 400W	10 000 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>		<b>19 8000 Ft</b>

Gyorsabb grafikus kártyával	MSI GeForce 8800GTS 640MB	+51 000 Ft
Gyorsabb processzorral	Core 2 Duo E 6600	+29 000 Ft

Vélemény: A Gamer konfiguráció a jelenleg szükséges optimális játékgép elemeit tartalmazza. Ezek a részegységek kellően ahhoz, hogy ne kelljen komolyabb kompromisszumokat kötni a magasabb grafikai részletesség és az élvezhető sebesség között.

Játék teljesítmény ★★★★★

## HIGH-END



### 340.000 Ft-os PC

Processzor	Core 2 Duo E 6600	69 000 Ft
Processzorhűtő	CPU tartalmazza	0 Ft
Alaplap	MSI P965 Neo-F	28 000 Ft
Memória	2x 1 GB Kingston DDR2	60 000 Ft
Grafikus kártya	MSI GeForce 8800GTS 640MB	105 000 Ft
Hangkártya	Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester	Maxtor 400GB /16MB cache	34 000 Ft
DVD lejátszó/író	NEC AD-7173 +/- 18X	9 000 Ft
Ház	XG SIDEWINDER 2	21 000 Ft
Táp	Super-Flower Aurora 600W	25 000 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>		<b>339 000 Ft</b>

Monitor	Samsung 19" TFT 931BF 2ms	+76 000 Ft
TV Tuner	Pinnacle PCTV Hybrid Pro-PCI	+25 000 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 X1900 GT  
kb. 40-44 000 Ft  
<http://www.sapphiretech.com/>
- ASUS EAX1950PRO  
kb. 45-49 000 Ft  
<http://www.asus.com/>
- Sapphire Radeon X1800 GTO  
kb. 46-47 000 Ft  
<http://www.sapphiretech.com/>
- Sapphire Radeon X800GTO 256MB  
kb. 42-44 000 Ft  
<http://www.sapphiretech.com/>
- Inno3D GeForce 7600 GT  
kb. 29-32 000 Ft  
<http://www.inno3d.com/>

TIPP

### PCI-E 100 000 FT-IG

- Asus Radeon EAX1950 XTX 512MB  
kb. 89-92 000 Ft  
<http://www.asus.com/>
- Club-3D Radeon X1900 XT 512MB  
kb. 79-82 000 Ft  
<http://www.club-3d.com/>
- MSI NX7800GTX 256MB  
kb. 79-86 000 Ft  
<http://www.msi.com.tw/>
- Sapphire Radeon X1800 XL 256MB  
kb. 55-56 000 Ft  
<http://www.sapphiretech.com/>
- Leadtek WinFast PX7950 GT TDH  
kb. 51-53 000 Ft  
<http://www.leadtek.com>

TIPP

### PCI-E 100 000 FT FÖLÖTT

- Asus EN8800GTX 768MB  
Kb. 140-146 000 Ft  
<http://www.asus.com/>
- MSI GeForce 8800GTS 640MB  
kb. 100-105 000 Ft  
<http://www.msi.com.tw/>
- Asus EN7950GX2  
kb. 103-106 000 Ft  
<http://www.asus.com/>
- Sapphire Radeon X1900 XTX 512MB  
kb. 110-115 000 Ft  
<http://www.sapphiretech.com/>
- Galaxy GeForce 7900GTX 512MB  
kb. 100-101 000 Ft  
<http://www.gfe.com.hk/>

TIPP

ÚJ

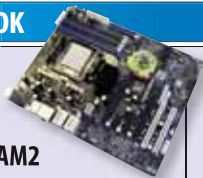
### AGP KIFUTÓ TÍPUS

- Sapphire Radeon X1950 Pro 512MB  
kb. 62-66 000 Ft  
<http://www.sapphiretech.com/>
- Inno3D GeForce 7800GS 256MB  
kb. 65-68 000 Ft  
<http://www.inno3d.com/>
- XpertVision Radeon X800 GTO 256MB  
kb. 35-38 000 Ft  
<http://www.xpertvision.com.tw/>
- Inno3D GeForce 7600GS  
kb. 31-33 000 Ft  
<http://www.inno3d.com/>
- Inno3D GeForce 7600GS  
kb. 23-26 000 Ft  
<http://www.inno3d.com/>

TIPP

ALAPLAPOK

AMD SOCKET AM2



1. Foxconn C51XEM2AA  
kb. 35-37 000 Ft  
<http://www.foxconn.com/>

2. MSI K9N Ultra 2F  
kb. 21-24 000 Ft  
<http://www.msi.com.tw/>

3. Asus M2N-MX  
kb. 14-16 000 Ft  
<http://www.asus.com/>

TIPP ▶

AMD SOCKET 939



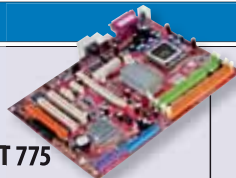
1. Abit Fatal1ty AN8 SLI  
kb. 36-39 000 Ft  
<http://www.abit.com.tw/>

2. Asus A8R32-MVP Deluxe  
kb. 27-29 000 Ft  
<http://www.asus.com/>

3. Abit KN8 Ultra  
kb. 15-17 000 Ft  
<http://www.abit.com.tw/>

TIPP ▶

INTEL SOCKET 775



1. MSI P965 Neo-F  
kb. 26-28 000 Ft  
<http://www.msi.com.tw/>

2. Asus P5W DH Delux Digital Home  
kb. 47-53 000 Ft  
<http://www.asus.com/>

3. ASRock 775I6SG  
kb. 9-10 000 Ft  
<http://www.asrock.com/>

TIPP ▶

INTEL SOCKET 478 (KIFUTÓ TERMÉKEK)



1. ASUS P4C800 Deluxe  
kb. 25-29 000 Ft  
<http://www.asus.com/>

2. Aopen AX4SPE Max 2  
kb. 19-21 000 Ft  
<http://www.aopen.com/>

3. ASUS P4P800 Deluxe  
kb. 13-16 000 Ft  
<http://www.asus.com/>

TIPP ▶

RÉSZEGYSÉGEK

MEREV-LEMEZ



1. Maxtor 400GB /16MB cache  
kb. 30-34 000 Ft  
<http://www.maxtor.com/>

ÚJ ▶

2. Samsung 250GB /8MB cache  
kb. 17-19 000 Ft  
<http://www.samsung.com/>

ÚJ ▶

3. Seagate 80GB /8MB cache  
kb. 9-11 000 Ft  
<http://www.seagate.com/>

TIPP ▶

DVD-ÍRÓ



1. NEC AD-7173 18X  
kb. 8-9000 Ft  
<http://www.nec.com/>

TIPP ▶

2. LG GSA-H20L 16x  
kb. 7-8000 Ft  
<http://www.lge.co.hu>

3. Plextor PX-750A 16x  
kb. 13-14 000 Ft  
<http://www.plextor.com/>

TIPP ▶

HÁZ



1. XG SIDEWINDER 2  
kb. 19-21 000 Ft  
<http://www.xgbox.com/>

ÚJ ▶

2. Apeiva X-Cruiser Black  
kb. 16-18000 Ft  
<http://www.apevia.com>

3. Asus TA-210 350 W  
kb. 13-16 000 Ft  
<http://www.asus.com>

TIPP ▶

TÁP



1. Super-Flower Aurora 600W  
kb. 25-27 000 Ft  
[www.super-flower.com.tw](http://www.super-flower.com.tw)

2. Chieftec 400W  
kb. 10-13 000 Ft  
<http://www.chieftec.com>

3. Cooler Master eXtreme Power 380W  
kb. 6-8000 Ft  
<http://www.coolermaster.com/>

TIPP ▶

MULTIMÉDIA

2.1 HANGFAL



1. Creative Labs I-Trigue 3600  
kb. 20-22 000 Ft  
<http://www.creative.com>

2. Philips MMS231  
kb. 6-8000 Ft  
<http://www.philips.com>

3. Genius SP-J10  
kb. 3-4000 Ft  
<http://www.genius.hu>

TIPP ▶

5.1 HANGFAL



1. Logitech Z-5500  
kb. 65-70 000 Ft  
<http://www.logitech.hu>

2. Logitech X-540  
kb. 16-18 000 Ft  
<http://www.logitech.hu>

3. TerraTec Home Arena TXR 665  
kb. 15-16 000 Ft  
<http://www.terrtec.com/>

TIPP ▶

17" TFT



1. Samsung 731BF 2ms  
kb. 62-65 000 Ft  
<http://www.samsung.com>

2. Viewsonic VX724 3ms  
kb. 60-62 000 Ft  
<http://www.viewsonic.com>

3. HANNS-G AG172DP 5ms  
kb. 35-38 000 Ft  
<http://www.hannsg.com/>

TIPP ▶

19" TFT



1. Samsung 931BF 2ms  
kb. 73-76 000 Ft  
<http://www.samsung.com>

2. ASUS VW192S 5ms  
kb. 52-55 000 Ft  
<http://www.asus.com>

3. HANNS-G HN198DP 8ms  
kb. 44-46 000 Ft  
<http://www.hannsg.com/>

TIPP ▶

KIEGÉSZÍTŐK

EGÉR



1. Logitech G5 BF2142 Edition  
kb. 15-17 000 Ft  
<http://www.logitech.hu>

ÚJ ▶

2. Razer DeathAdder  
kb. 10-12 000 Ft  
<http://www.razerzone.com/>

ÚJ ▶

3. Revoltec FightMouse Advanced  
kb. 8-10 000 Ft  
<http://www.revoltec.hu>

TIPP ▶

BILLENTYŰZET



1. Revoltec Fightboard  
kb. 10-13 000 Ft  
<http://www.revoltec.hu>

ÚJ ▶

2. MERC Gaming Keyboard  
kb. 9-11 000 Ft  
<http://www.ideazone.com>

ÚJ ▶

3. Genius Slimstar 100  
kb. 2-3000 Ft  
<http://www.genius.hu/>

TIPP ▶

GAMEPAD



1. Logitech ChillStream  
kb. 7-9000 Ft  
<http://www.logitech.hu>

2. Trust GM-1500  
kb. 5-6000 Ft  
<http://www.trust.com>

3. Saitek P2900 Wireless Pad  
kb. 6-8000 Ft  
<http://www.saitek.com/>

TIPP ▶

KORMÁNY



1. Logitech G25 Racing Wheel  
kb. 50-53 000 Ft  
<http://www.logitech.hu>

2. Trust GM-3500  
kb. 13-15 000 Ft  
<http://www.trust.com>

3. Logitech Formula Vibration Feedback Wheel  
kb. 8-10 000 Ft  
<http://www.logitech.hu>

TIPP ▶

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 árért juthatsz hozzá, mint amit nálunk is megtalálsz.

# MÁSVILÁG

EXTRA

Ebben a hónapban furcsa dolog történt: kedvenc hanglemezkidőim mind gondba kerültek, így nem érkezett be egy album se – ezért kivételesen saját gyűjteményemből válogatok. Ígérem, legközelebb az egyéb stílusok rajongói is kárpótolva lesznek. Azért a saját lemezek közül is igyekeztem kellőképp különbözőeket válogatni – de mind NAGYON jó album!



ZENE  
91%

## MEAT LOAF - BAT OUT OF HELL III

1977 – Bat Out of Hell, mintegy 30 millió eladott példány. 1993 – Bat Out of Hell II, mintegy 15 millió eladott példány. 2006 – Bat Out of Hell III... Egyelőre kérdés, mennyi eladott példány, de az tény, hogy minden idők legsikeresebb albumsorozatáról van szó: az epikus történet továbbgördül. Az egyesek által wagneri rocknak minősített opera-, musicalszerű Bat Out of Hell sorozat legújabb része totálisan méltó régi nagy híréhez. Nem tudom, születik-e róla akkora sláger, mint a második rész I'd Do Anything for Love (But I Won't Do That) című dala, amelyért Meat Loaf Grammyt nyert (mekkora egy nyál az a szám, Jézusom – ender). De ez nem is számít: az album a maga egységében, epikusságában, történetmesélésében is zseniálisan követi az elődei által kitaposott ösvényt – semmivel sem gyengébb, egyszerűen csak egy csodás, zseniális zenei mese harmadik része: nagyvonalú, nagy ívű, wagneri, epikus. Egy szót se róla többet, aki kedvelte a „Fasírtot”, az azonnal rohanjon a boltba: aki pedig szereti a musicaleket-rockoperákat, adjon neki egy esélyt.

**Elkészültek a harmadik Dalriada-** (a zenekar közös egyetértéssel az eddigi Echo of Dalriadáról Dalriadára rövidítette a nevet) lemez, a Kikelet felvételei. A konkrét felvételi munkálatok december közepétől január elejéig, mintegy három héten át zajlottak a soproni MD stúdióban (falumbéliek! – ender), és a munka során kilenc nótát rögzítettek. A Kikelet mind zenei, mind szövegi értelemben talán egy picit komorabbra sikerült, mint az eddigi anyagok, viszont ezzel együtt minden eddiginél több magyar népzene került a dalokba, így a folkos dallamok kedvelőinek ezúttal sem kell majd csalódnuk az új lemezből.

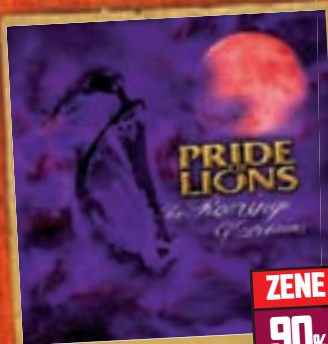
**A Nightwish bejelentette,** hogy májusban mutatják be új énekesüket. A meghallgatások már befejeződtek.

**Idén februárban dobja piacra hatodik albumát** a klasszikus power metálban utazó spanyol csapat, a Dark Moor. A Chariot című nóta letölthető innen : [http://www.scarletrecords.it/bands/Dark%20Moor/Dark\\_Moor\\_-\\_%20The\\_Chariot.mp3](http://www.scarletrecords.it/bands/Dark%20Moor/Dark_Moor_-_%20The_Chariot.mp3)

## BUDAPESTI MOZI TOP 5 (LÁTOGATÓK SZÁMA)

HETI LÁTOGATOTTSÁGI STATISZTIKA (2007. JANUÁR 18 - 2007. JANUÁR 24.)

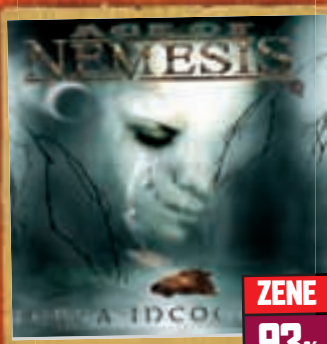
1. Éjszaka a múzeumban	28 664
2. Parfüm - Egy gyilkos története	12 109
3. A királynő	10 344
4. Konyec	8 438
5. Apocalypto	7 861



ZENE  
90%

## PRIDE OF LIONS THE ROARING OF DREAMS

Jim Peterik kérem szépen egy félisten. Ez az ember, aki a dallamos rockzene valaha volt egyik legismertebb zenekarának, a Survivornak is (tudjátok: Eye of the Tiger) komponistája/tagja volt, harmadik PoL lemezével jelentkezik. Évek óta nem hallottam olyan bombasztikus lemezkezdő dalt, mint a Heaven on Earth. A lemez elejére valami zseniális dolog sűrűsödött. A színvonal a későbbiekben sem csökken, bár az album második fele inkább csak „jó”, mint „bombasztikus” – no persze Survivor, Foreigner és hasonló dallamos rockzenék kedvelőinek így is kötelező.



ZENE  
93%

## AGE OF NEMESIS TERRA INCOGNITA

Ismerős album: ugyanis az (akkor még) Nemesis ezt a lemezt néhány éve magyarul is kihozta – az album minden idők legjobb magyar nyelvű prog. metál albuma volt. A társaság megérdemelte, hogy külföldön is felfedezzék, mert a lemezanyag jó, a zenészek fantasztikusak, ezért angol nyelvű változat készült. A lemezt nem vették fel újra, csak kicsit „javították” a hangzáson, gondolom, újramasterelték. A dalszövegek követik a magyar eredetét, méghozzá nagyon jól, az ének világszínvonalú, az album is, így Dream Theater és hasonló prog. metál zenék hívei előre!



ZENE  
91%

## JORDAN RUDESS PRIME CUTS

A Prime Cuts sorozat a Magna Carta kiadó művészeinek olyan dalait mutatja be, amelyek „első vágásra” lettek olyanok, amilyenek. Egy olyan briliáns zenész esetében, mint Jordan Rudess, szinte teljesen mindegy, hányadik vágást vagy keverést tesznek fel a lemezre: a Dream Theater billentyűse ugyanis az egyik legjobbja szakmájának. Szólóalbumainak ismert nótáit hallgathatjuk most meg újra ugyanazzal a briliáns technikával, de még „első vágatban”. Még ELP-feldolgozás is fért a lemezre. És ahogy Mr. Rudess Chopin játszik... hmmm.



ZENE  
87%

## TEMPEST THE DOUBLE CROSS

Ez a banda koncepciós folk-rock zenét nyomat, valahogy hasonlóan a magyar Kormoránhoz. A fő különbség az, hogy a Tempest alapvetően kelta gyökerekkel rendelkezik, így minden, abba a folkterembe tartozó hangszer megjelenik az albumon. Az egész lemez hangulata olyan, mintha írek, vikingek és skótok buliznának egymással mintegy 1000 évvel ezelőtt: aki szereti a fantasy szerepjátékokat, a kelta mitológiát, az ír hangulatot, annak nagyon ajánlom ezt a misztikus-rejtélyes, kelta folk-rock korongot, amelynek a történetét is érdemes követni.

## MOZI ELŐZETESEK A DVD-N

Shrek the Third, Shooter, The Hills Have Eyes 2, Fred Claus



FILM

85%

### MALAC A PÁCBAN

Wilbur a legcsenevészebb malac az alomban, ezért a farmer véget akar vetni az életének, de kislánya, Fern (Dakota Fanning) megmenti. Ezt követően Wilbur a farm többi állata közé költözik. Gyermeteg viselkedése miatt naivnak tűnik az állatok szemében, ám Charlotte – a pók, aki a gerendák közt tanyázik – szívesen barátkozik vele (ezek a srácok mit szedtek? – ender). Barátságuk akkor mélyül el, amikor az állatok elmondják, hogy a malac napjai megvannak számlálva. Úgy tűnik, csak a csoda mentheti meg az életét, ezért Charlotte szavakat szó a hálójába, hogy meggyőzze a farmert: Wilbur nem mindennapi malac, és nem szabad bántani.



FILM

90%

### DREAMGIRLS

A Dreamgirls egy női énekestríó. Egy tehetségkutató versenyen fedezi fel őket Curtis Taylor (Jamie Foxx), az ambiciózus menedzser, és felajánlja nekik életük nagy dobását: vokalisták lehetnek a híres énekes, James „Villám” Early (Eddie Murphy) mögött. Curtis lehetőséget ad nekik, hogy külön is megméréssék magukat, mint a The Dreams trió. A rivalfafény azonban lassacskán a gyönyörű Deenára (Beyoncé Knowles) összpontosul, mígnem a kevésbé vonzó Effie (Jennifer Hudson) végleg kiszorul a csapatból. Noha a Dreams végül befut, a lányoknak hamarosan rá kell ébredniük, hogy a hírnév és a gazdagság ára talán jóval magasabb, mint hitték...



DVD

73%

### FELVÉVE!

Bartleby mindig kidumálja magát a pácból, és sikerül úgy keresztbe tennie a rendszernek, hogy nem fázik rá. A gimnázium ideális terepe számára, csak hogy nyakán az érettségi, aztán jön a főiskola. Már aki nek. Mert szimpatikusan pimasz hősünket mind a nyolc egyetem eltanácsolta, ahová jelentkezett! Az ösök a plafonon, ha nincs fősuli, nincs jó állás, és nincs jövő. Sima ügy. Csinálni kell egy saját egyetemet. És Bartleby, a stréber jó barát és pár hasonlóan eltanácsolt haver segítségével kamusulit varázsol egy elhagyott bolondokházából. Csak hogy a trükk túl jól sikerül, és az új fősulira az ország minden részéből özönlenek a különc arcok!



DVD

90%

### 24 - A TELJES ÖTÖDIK ÉVAD

Másfél évvel azután, hogy utoljára találkoztunk a Terroristaelhárító Osztág kiválóságával, a hazájáért mindent feláldozni és minden szabályt áthágni kész Jack Bauerrel, nagyot fordult a világ. A férfi, aki korábban többször megmentette az Egyesült Államok elnökét és népét, most egy sivatagi olajfinomító munkafelvételi irodája előtt vár a sorára. Itt senki nem ismeri Jack Bauert, de jól ismerik Frank Flynt, a csendes, de megbízható fickót, aki másfél éve költözött a környékre... Jack nem sejt, hogy a múltja még ezen a napon bekopog hozzá: pontosabban két lábbal rúgja be az ajtót.

FILM

### A 23 MINT MÁGIKUS SZÁM

A jóslat valóra válik? Joel Schumacher új thrillerében minden, ami félelmetes, egy szám körül forog. A főszereplő, a komikus figurákról először messzire barangoló Jim Carrey A 23-as számban (Number 23, hazai bemutatás: május) talál egy könyvet, melynek A 23-as szám a címe: és kénytelen rájönni, hogy minden vészjósló adat, amely e számról a könyvben szerepel, rá, csak rá vonatkozik – és minden, amit a könyv jósl, meg is történik vele. Mindez persze játék, gondolták az alkotók – egészen addig, míg valaki meg nem nézte a sorsszámokat a rendező filmográfiájában: Schumachernek, aki 1974-ben kezdte pályáját, és olyan filmek fűződnek a nevéhez, mint az Összeomlás, az Egyenesen át vagy Az ügyfél, ez éppen a 23. rendezése. Sőt, Carrey azt állítja, hogy éppen 23 sornyi szöveget kapott a direktortól, amikor a film előtti próbafelvételt elkészítették. A forgatáson szerencsére semmi borzasztó nem történt: de ki tudja, mi vár a meghívottakra a február 23-i amerikai bemutatón.



### BAZI NAGY PARÓDIA

FILM

– Fogadnék, hogy nincs ember, aki ne szeretné agyonütni néha Paris Hiltont – jelentette ki a Bazi nagy film (Epic Movie, hazai bemutatás: április 12.) egyik író-rendezője, amikor arról kérdezték, minek tulajdonítja vígjátéka hatalmas sikerét. A Bazi nagy film ugyanis nem kíméli a szöke hírességet; igaz, mással sem túl tapintatos: a közelmúlt vagy ötven híres hollywoodi filmjével és sok-sok színészével bánnak el benne maró gúnnyal. – Mindenki örül, hogy egy mozijegy árértékéért megkapja az egész

tavalyi év filmes összefoglalását – vélekedett az alkotó – a Supermantól a Harry Potterig. Másfél óra alatt megnézheti az összes filmet, amelyről az utóbbi időben sokat beszéltek. A közönség, úgy látszik, vevő erre, meg a humorunkat is veszi.



### MAHASZ DVD TOP 5 (2007. 01. 22. - 28.)

1. Az operaház fantomja (musical)
2. Rómeó és Júlia (musical)
3. Madonna: The Confessions Tour
4. Karaoke: Még nagyobb magyar slágerek
5. Moby Dick: 25 éves jubileum

### MAHASZ ALBUM TOP 5 (2007. 01. 22. - 28.)

1. Rúzsa Magdi: Ördögi Angyal
2. Nox: Örömvölgy
3. Ákos: Még közelebb
4. U2: 18 singles
5. Hooligans: Bohémélet

### AMERIKAI MOZI TOP 5 (BEVÉTEL, MILLIÓ DOLLÁR) HETI LÁTOGATOTTÁGI STATISZTIKA (2007. FEBRUÁR 2-1 HÉTVEGE)

- |                        |          |
|------------------------|----------|
| 1. The Messengers      | \$14 500 |
| 2. Because I said So   | \$13 022 |
| 3. Epic Movie          | \$8225   |
| 4. Night at the Museum | \$6750   |
| 5. Smokin' Aces        | \$6324   |

# TIPPEK-TRÜKK

+ TIPPFÜZET  
TARTALOM  
JEGYZÉK

Remélhetőleg mindenkinek elnyeri tetszését e havi kis füzetünk, amelybe ismét igyekeztünk minden jót belepakolni. . .

## KORÁBBI TIPPEK, GUIDE-OK TARTALOMJEGYZÉKE

Ha netán mostanában veszel elő egy játékot, amelyet mi a múlt hónapban teszteltünk el és láttunk el felbecsülhetetlen értékű tippel, íme egy visszamenőleges, kereshető tartalomjegyzék a korábbi kiskönyvekhez.

### 2006. NOVEMBER

**Need for Speed Carbon** >> Általános tippel és a Challenge Series versenyek táblázatos összefoglalója

**Splinter Cell: Double Agent** >> Általános tippel, zárnyitás, hackelés, lövészet...

**Warhammer 40k DoW: Dark Crusade** >> Régi fajok új lehetőségei, Tau-tippel, Necron-taktikák, felderítő és gyógyítóegységek

**Battlefield 2142** >> Gyalogegységek leírása alap- és extra felszerelésekkel, frakciónkénti járműleírások, játékmódok, pályatérképek

**Scarface** >> Általános tippel, segítők, reputáció...

**Pro Evolution Soccer 6** >> Új csapatok, szabadrúgások, szögletek, irányítás

**Flight Simulator X** >> Hardcore szakmai tippel egyenesen Trau mestertől

**Cheatz** >> Warhammer 40k: DoW és DC, Sims 2: Pets, Mage Knight: Apocalypse, Scarface, Gothic III, Caesar IV, NBA Live 07

### 2006. DECEMBER

**Warhammer: Mark of Chaos** >> Hazai győngyszemhez részletes tippel dukálnak. Mert megérdemli. . .

**Rainbow Six: Vegas** >> Fegyverleírások, taktikák, általános tippel. . .

**Medieval II: Total War** >> Mindenre kiterjedő részletes elemzés a taktikáról, gazdaságról, nagytérképről. . .

**Lineage II: Oath of Blood** >> Gyorsbillentyűs táblázat, fajelemzések, klánleírások. . .

**Legacy of Kain** >> Fontos kis tippel, hasznos tárgyak lelőhelyei, extra cuccok, különleges támadások. . .

**Anno 1701** >> Mi a helyzet vészhelyzet esetén? Rövid tippel Duncan tollából

**Cheatz** >> 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

### 2007. JANUÁR

**World of Warcraft: The Burning Crusade** >> Kis tippel, Outlands, Ékszerkészítés, Rating, Arénák. . .

**Star Trek: Legacy** >> Táblázatok sebzésekről, fegyverekről stb. . .

**FlatOut** >> Kis tippel, GTA-tipp és még sok más

**Rayman: Raving Rabbids** >> Minijátékok teljes körű leírása

**Cheatz** >> Silverfall, Star Trek: Legacy, Eragon, Warhammer: Mark of Chaos, Dark Messiah, Bionicle Heroes

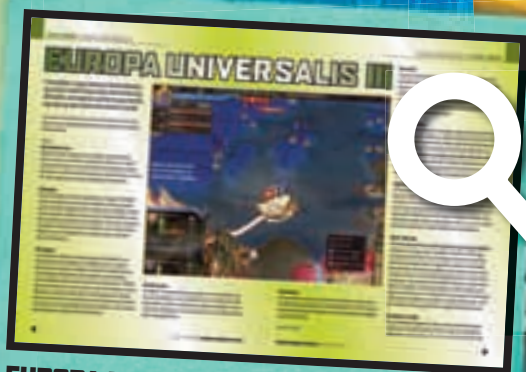
**E** hónapban a nyomozni vágyók, a stratégiák, a sebességőrültek és az életszimulátor-kedvelők is jól járnak, ha belekukkantanak tippfüzetünkbe. Jó olvasgatást!



#### TEST DRIVE UNLIMITED .....12. OLDAL

„Ha inkább a saját nótáinkat szeretnénk hallani menet közben a rádióból, akkor a kívánt MP3 formátumú fájlokat egyszerűen csak másoljuk be a Dokumentumok\Test Drive Unlimited\savegame\profilnév\Radio mappába.”

⇒ Account létrehozás, garázslehetőségek, lezárt helyszínek. . .



#### EUROPA UNIVERSALIS III .....8. OLDAL

„A harcok szerves részét képezik a játéknak, ám mi sajnos nem vehetünk részt bennük. Ennek ellenére sok dolog múlik a döntéseinken. A technológiai fejlettség függvényében kell a megfelelő hadsereget fejleszteni.”

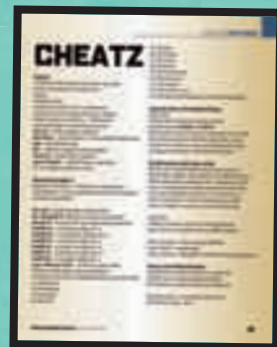
⇒ Pénz, hadügyek, diplomácia és egyéb lehetőségek



#### SHERLOCK HOLMES: TA .....4. OLDAL

„Nézz ki az ablakon, hogy meglásd az újságos fiút. Fordulj az íróasztalhoz az ablaktól balra, és vedd fel a gyufákat. A képernyő jobb felső sarkában megjelenő ikon jelzi, hogy új tárgy került az inventoryba.”

⇒ Részletes pályaleírások, tárgyhasználati útmutatók



#### CHEATZ ..... 31. OLDAL

⇒ Gothic 3, Neverwinter Nights 2, LEGO Star Wars 2, Warhammer 40K, Heroes of Annihilated Empires



## KV-SZOFTVER AVAGY A JÁTÉKOKKAL KAPCSOLATOS SEGÍTSÉGEK TOPIKJA

Egy sokkal inkább huszonegyedik századi módját választottuk az elakadt játékosok megsegítésének: az egész KV szoftvert átköltöztettük az internet végtelen mezeire. Pontos fellelhetősége: GameStar Fórum ([www.gamestar.hu/forum](http://www.gamestar.hu/forum))  
Általában a játékokról topik, KV szoftver altopik. Itt kulturált körülmények között, moderátori felügyelettel kaphatsz választ ügyes-bajos dolgodra, ráadásul nagy eséllyel hamarabb, mint az e-mailes rendszerben, ahol a törvényszerűen felhalmozódó levéláradat néha hihetetlenül lelassította a válaszadási procedúrát. E havi top kávézóink voltak:

### TOP COMMENT #1

Nincs valakinek a The Matrix – Path of Neo-ból egy mentése a játék vége felé? Vagy nem tud valaki olyan kódot, amivel lehetne választani az összes pályát? Mert nem tölti be a mentésemet, előlről kezdeni meg semmi kedvem (*torrob*)  
<http://www.actiontrip.com/cheats/thematrixpathofneo.phtml>  
google első találat ;) (*\_zOLEe\_*)

### TOP COMMENT #2

Helló!  
Az a gondom, hogy nem tudok beilleszteni fórumot a weboldalamra, hogy lehet? Segítetek lécci, fontos lenne! (*kozsoci*)  
Ilyen IPB-fórumot szeretnél, mint a GS-en? Letöltöd és felrakod a tárhelyedre, meg kell adni majd pár választ is. Régen csináltam már az enyémet, de asszem ez volt az a tutorial, ami alapján csináltam: <http://www.tutorial.hu/node/315> (*\_zOLEe\_*)

### TOP COMMENT #3

Cső Mindenki! Ez egy új téma lenne, csak azt „úgy” nem tudtam megoldani. A lényeg: a Hitman Blood Money-ban akdatam el, a Murder of the Crows nevezetű pályán. Mind a három célszemélyt megöltem, de nem tudom elhagyni a pályát, mert ahol a térkép az EXIT feliratot jelzi, ott egy áthatolhatatlan rendőrségi kordon van. Hogy kell tovább menni? Kérek bárkit, aki tud, segítsen, mert nagyon el vagyok kenődve, hogy nem tudok haladni kedvenc bérgyilkosommal. (*Crouch*)  
Odamész a kordonhoz, és ha mindent jól csináltál, megjelenik az Exit opció (-OJ-)

### TOP COMMENT #4

Van egy kis gondom a Medieval 2: Total War-ban. A városokat csak a családtagok tudják kormányozni? Mert nekem van vagy 30 városom, de jó, ha minden másodikban van kormányzó, így aztán ezeket igen lassan, vagy egyáltalán nem tudom fejleszteni. Lehet valahogy kormányzókat felvenni, vagy kiképezni? (*debilgyerek*)  
Nem tudsz, maximum úgy, hogyha elfogadod mindegyik házassági ajánlatot, meg előléptetted. Azt be tudod ilyenkor viszt, hogy milyen irányba fejlődjön a város! Lehet kulturális, katonai, meg minden egyéb. Illetve még a fejlődését is be tudod állítani. Elég sok mindent, de talán a legfontosabbat, az adókat nem. Azok viszont változnak egy kicsit az aktuális beállítottágtól függően. (*MuMa01*)

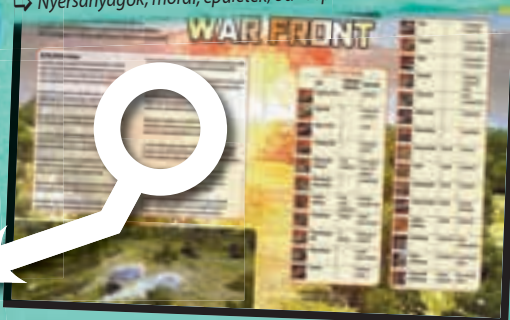
### TS: KERTVÁROSI KRÓNIKÁK..... 22. OLDAL

„Nem mindegy, hogy milyen karakterrel játszunk. Figyeljünk az alkatunkra, valamint a karakter megalkotásakor a következő tulajdonságokra: közvetlenség, játékoság, kedvesség.”  
⇒ Gyorstalpaló, csajozós/pasizós tippek, alfeladatok...



### MAELSTROM..... 26. OLDAL

„Az Ascension frakció egyik legfontosabb egysége a Vanguard, egy óriási kamionféleség, amit bármilyen épülettel át tudunk alakítani. A Vanguardok hatalmas előnye, hogy bármilyen terepen használhatjuk őket.”  
⇒ Nyersanyagok, morál, épületek, bázisépítés



### WAR FRONT: TURNING POINT..... 16. OLDAL

„A War Front: Turning Point a hazai Digital Reality legújabb remekműve, úgyhogy kiemelt figyelmet érdemel tippfüzetünkben is. Az alábbi oldalakon részletesen megismerkedhetek mindhárom oldal egységeivel.”  
⇒ Általános tippek, óriási táblázatok

### LINKAJÁNLÓ

Ha proaktívan kezelnéd az elakadást, íme néhány weblap, ahol segítségre lehetsz:

**Csalások minden mennyiségben:**  
[www.cheatcc.com](http://www.cheatcc.com)  
[dlh.net/news.php](http://dlh.net/news.php)

**Végigjárszások angol nyelven:**  
[www.gamefaqs.com](http://www.gamefaqs.com)

**Végigjárszások magyar nyelven:**  
[www.vegigjatszasa.hu](http://www.vegigjatszasa.hu)

**Játékhoosítások:**  
[www.magyaritasok.hu](http://www.magyaritasok.hu)  
[www.jatekszinkron.hu](http://www.jatekszinkron.hu)  
[www.gamehunter.hu](http://www.gamehunter.hu)

### AKI MER, AZ WARHAMMER

Szokásunkhoz híven a legtoppabb kávézót kintüntetjük. 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](http://www.renet.hu)) Gratulálunk!



# KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

## JADE EMPIRE SPECIAL EDITION

Már másfél éve, hogy megjelent Xboxra a Bioware legutóbbi szerepjátéka, a Jade Empire, ám a PC-s közönség mind ez idáig várakozásra kényszerült. A nagyobb felbontással és a teljesen újrajzolt, átméretezett textúrákkal együtt a játék mindenképpen szebb lesz az eredeténél, de sokak szerint a billentyűzetes-egeres irányítás is kellemesebbé teszi majd a játékelményt. A Special Editionbe a számos újdonság mellett két új küzdőstílus is bekerül: az Iron Palm, valamint a Viper. Ahogy a címből is következtethetünk tehát, nem szimpla átiratról van szó, hanem egy érdekes újdonságokkal kiegészített kis ajándékról a PC-s tábor számára.

### Battlestation: Midway



Manapság egyre inkább működni látszik a különböző játéktípusok ötvözésének gyakorlata. Ezt aknázza ki a magyar fejlesztőcsapat is régóta várt II. világháborús játéka. A valós idejű stratégia, a külső nézetes akció, sőt még a belső nézetes irányítás is helyet kap a játékban, mely témájában a háború legnevezetesebb tengeri csatáit eleveníti meg.



### Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2

A GameStar hasábjain egyszer már beszámoltunk – exkluzív előzetesként – az Advanced Warfighter folytatásának munkálatairól, az új egységéről és a többi várható újdonságról. A még spécibb fegyverek és szuperkütyük mellett (melyek eddig is a játék fontos részét képezték), komolyan felturbózott mesterséges intelligenciát is ígérnek.



### Elder Scrolls IV: Shivering Isles

Az Oblivion első „igazi” kiegészítője újabb 30 órányi játékidővel hivatott megtoldani az amúgy sem rövid RPG-t. A Shivering Islesben Mania és Dementia szigeteinek felfedezése vár ránk, melyeket egy Bravil közelében, a Niben öbölben húzódó kapun keresztül érhetünk el. Még több ellenség és varázstárgy, továbbá igen méretes bejárható terület vár minket a folytatásban.

## TELJES JÁTÉK:

# CONFLICT: DESERT STORM 2

A Back to Bagdad alcímen futó játék az első részből ismerős csapatot fogja össze egy újabb kaland erejéig. John Bradley és alakulata visszatér Irakba, hogy megállítsa a szupertitkos katonai programokat. A második epizód nemcsak hogy nehezebb lett, de a mesterséges intelligenciát is kijavították, emellett belekerült néhány érdekes új fegyver és jármű is. A kissé komplikált, de megtanulható irányítással egyes küldetéseket szólóban, másokat pedig csapatban kell teljesítenünk, külső nézetes irányítás mellett. Ügyességünk mellett taktikai érzékünkre is jócskán szükségünk lesz. Mindezt az első részben is kipróbált és elég jól sikerült kooperatív többjátékos móddal fejlelik meg.



# GameStar

Európa legolvasottabb gamer magazinja

## GAMESTAR IMPRESSZUM

### SZERKESZTŐSÉG

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:

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 (Feworkh) (GSTV)

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

Onlinefőmunkatárs: Mezei Károly (ZeroCool) – zerocool@gamestar.hu

Tördelészerkesztők:

Béres Gábor (Gaben) – gberes@idg.hu

Heltmann Attila (Heltó) – aheltmann@idg.hu

Lázárfalvi Tamás (Laser) – szexicokolade@mailbox.hu

Palotai Árpád (Malachit) – malachit@idg.hu

Korrekktúra: IDG Nyelvi Labor

Egyed Zsóka, Havadi Krisztina, Sz. Erdős Judit

Szerkesztőségi ügyelet: Bíró Ilona – ilbiro@idg.hu

Telefon: 577-4300, fax: 266-4343

### KIADÓ:

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

### ÜGYFÉLSZOLGÁLAT:

Telefon: 577-4301, fax: 266-4343

E-mail cím: terjesztes@idg.hu

MediaShop: mediashop.idg.hu

### HIRDETÉSI OSZTÁLY:

Hirdetési osztály vezető: Radácsy Katalin – kradacsy@idg.hu

Telefon: 577-4310, fax: 266-4274

Lapreferens: Fillipinyi Sándor – sfillipinyi@idg.hu

Telefon: 577-4312, 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

### MARKETING:

Marketing munkatárs: Kovács Judit – jkovacs@idg.hu

### KONFERENCIA:

Rendezvényszervező: Dézsi Róbert – rdezszi@idg.hu

Kovács Orsolya – okovacs@idg.hu

### TERJESZTÉS, ELŐFIZETÉS

Terjesztési igazgató: Babinecz Mónika – mbabinecz@idg.hu

Terjeszti: A kiadványt a LAPKER ZRT., alternatív terjesztők és egyes számítástechnikai szolgáltatók terjesztik. A GameStar előfizetői adatait az ügyfélszolgálatunk, a hirdetésszolgálatunk, az ország bármelyik postáján (információ: 06-80444-444; hirdetésszolgálat@posta.hu.), Budapestben a hirdetőszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker., Orczy-tér 1., tel.: 477-6300), valamint OTP bankkártyával rendelkező olvasóink számára az InterTicketnél (a266-0000-ászámmon 9-20 óra között).

A GameStar régebbi számai, és ajándéktárgyai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon (nyitvatartás: H-Cs: 8.30-16.30; P: 8.30-15.00), valamint elektronikusan a mediashop.idg.hu honlapon, vagy a terjesztes@idg.hu e-mail címen.

Megjelenik minden hónap harmadik csütörtökén. GameStar dupla DVD melléklettel: 1896 Ft, 1/4 éves előfizetés: 4662 Ft, 1/2 éves előfizetés: 9372 Ft, 1 éves előfizetés: 17952 Ft

GameStar dupla DVD melléklettel: ISSN 1787-9027

### JOGI KÖZLEMÉNYEK

Jogközlémények: Szerkesztőségünk a kéziratosokat letétbe adásukkor ellenőrizni fogja, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését. A GameStarban megjelenő valamennyi cikk (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 mellékcsomagolt DVD-k, a GameStar térítésmentes ajándékai, önállóan forgalomban nem hozhatók. A DVD-k tartalma programok a szerkesztőség a legmagyobb körülmények között megtekinthető, illetve futásáért felelősséget nem vállal.

A hirdetések a kiadó a legmagyobb körülmények között megtekinthető, illetve futásáért felelősséget nem vállal. Az esetleges hibás DVD mellékletet postán juttassa el ügyfélszolgálatunkra, térítésmentesen kicseréljük őket.

Lapunkat a MATESZ adatait.

Olvasóink szokásait a Nemzeti Médiaanalízis méri fel.

A szerkesztőségi anyag vírusellenőrzését a KASPERSKY támogatja.



## KÖVETKEZŐ SZÁMUNK 2007. MÁRCIUS 14-ÉN JELNIK MEG, A NEMZETI ÜNNEPRE VALÓ TEKINTETTEL.