

GameStar

LEGENDÁK

#1



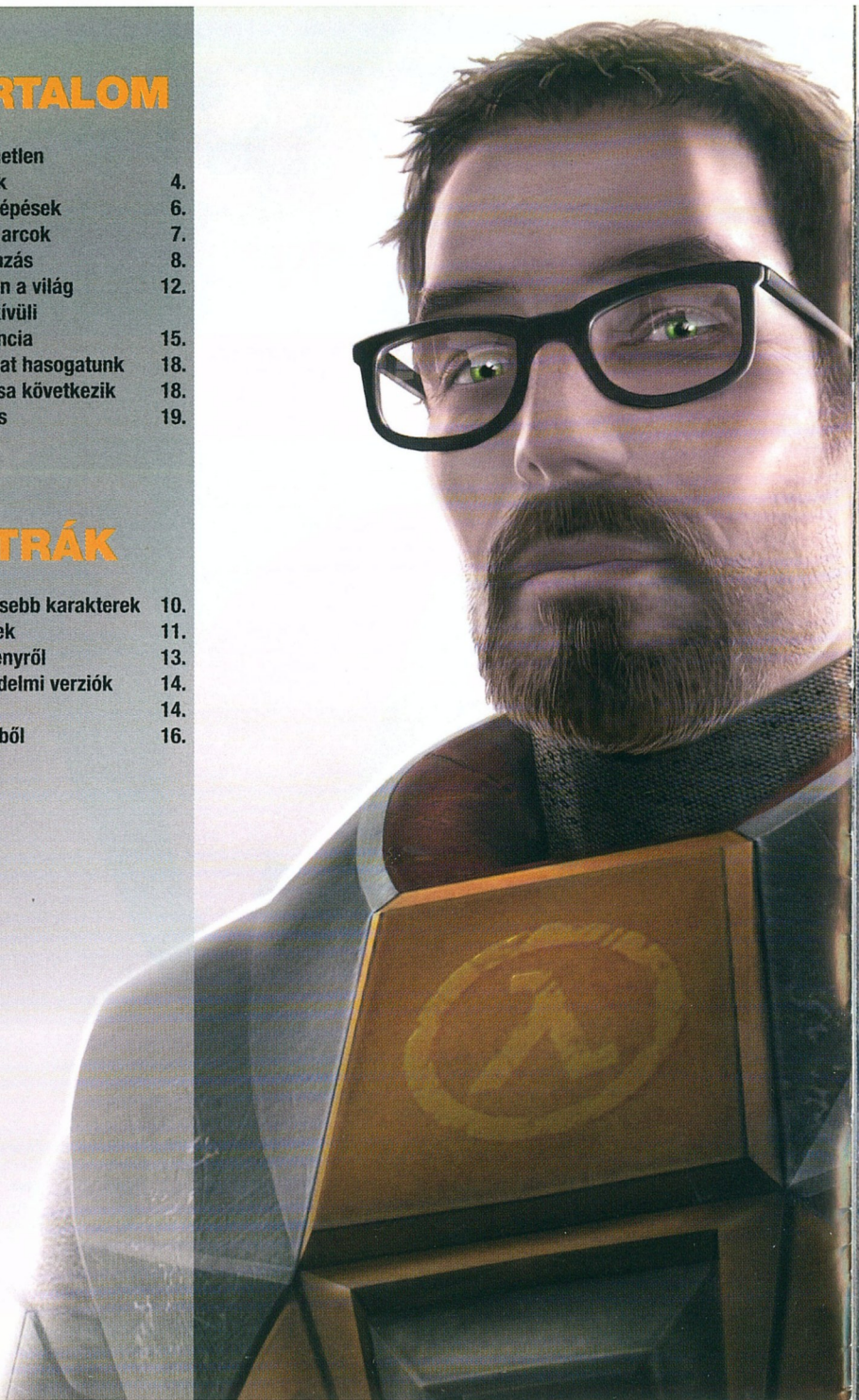
H λ L F - L I F E 2.®

TARTALOM

Kényelmetlen kérdések	4.
Az első lépések	6.
Ismerős arcok	7.
Nagy utazás	8.
Kezében a világ	12.
Földön kívüli intelligencia	15.
Szórészalat hasogatunk	18.
Folytatása következik	18.
Értékelés	19.

EXTRÁK

Lényegesebb karakterek	10.
Fegyverek	11.
A gépigényről	13.
Kereskedelmi verziók	14.
STEAM	14.
Első kézből	16.



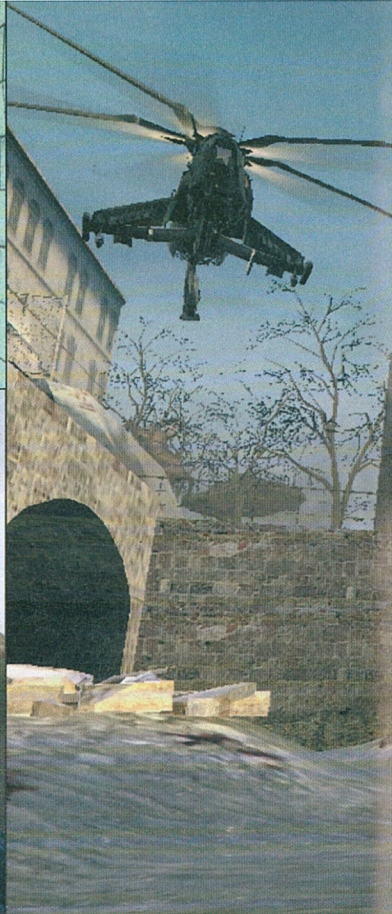


Nehéz helyzetben vagyunk, amikor objektív, tárgyilagos – de legalábbis valami ahhoz hasonló – bemutatót akarunk kerekíteni a Half-Life 2-ről. Nem azért, mert még nem láttunk eleget a játék-
iparból, és minden új(nak tűnő) ötletet gyermeki lelkesedéssel díjazunk. Nem, ahhoz kellően régi motorosok vagyunk már. Nincs szó pusztán szexis főhősnő, szimpatikus főhős, vagy egyéb szubjektív tényező miatt ideig-óráig tartó fellángolásról sem. A Half-Life 2 végigjátszása egészen egyszerűen számunkra az utóbbi idők legmeghatározóbb élmény volt, egy olyan drámai horderejű kaland, melynek minden részletére, a legapróbb mozzanatára is emlékezni fogunk évek (évtizedek?) múltán. Megannyi botrány és kétség övezte a fejlesztést, hasonlítógatás, találgatások kísérték útját, ám most, hogy megérkezett, hogy felfedte, megmutatta magát ereje teljében, nem holmi kilopott béta-formában, megcáfolhatatlan, lehengető bizonyítékát adta, hogy ő maga „A Játék”, s minden más mellette csak „próbálkozás”. Ezért nehéz elfogultság nélkül írni a Half-Life 2-ről.

Pedig nem mondhatnánk, hogy könnyű helyzetben volt – már ami az elvárásokat illeti. Az 1998 végén boltokba kerülő első rész majd' ötven „Év Játéka” címet gyűjtött be a szaksajtótól, s több mint nyolcmillió példányban vásárolták meg a játékosok szerte a világban, azaz a siker mind a szakma, mind a fogyasztók részéről egyetemleges és elsőprő volt. (Mondjuk azért ebbe az eladási számba beletartozott az is, hogy nem hivatalos kiegészítőjéhez, a hasonlóan elképesztően sikeres Counter-Strike-hoz eredeti Half-life szériaszám szűkséggelített... – Bad Sector) Aztán jött a második rész megjelenése, majd az egyre több „túl-szép-hogy-igaz-legyen” videó, s a várakozás már-már hisztérikussá vált, amit sikeresen

fokozott a megjelenési dátum folyamatos tologatása. Ehhez képest talán hihetetlenül hangzik, hogy a Half-Life 2 tőlünk minden várakozáson – hiszen mindenki a „számítógépes játék” fogalmának újradefiniálását várta tőle –, de ettől függetlenül igaz. Újrdefiniálta.

A következő tizennyolc oldalon megpróbáljuk Nektek bemutatni: miért gondoljuk így, s bár szavakkal és képekkel nagyon nehéz visszaadni a játék lényegét, meg tesszük a tőlünk telhetőt. Mindezt nagyon óvatosan, körültekintően, a sztoriból csak azokat a részleteket felfedve, melyeket feltétlenül muszáj, hiszen a lehető legnagyobb igazságtalanság lenne részünk-ről, ha megfosztanánk Benneteket annak az élménynek akár egyetlen szikrájától is, amelyet mi átéltünk...



Kényelmetlen kérdések

Az élmény ugyanis mesterien megkomponált, minden részében tökéletes: az első pillanattól kezdve magával ragad, s nem is eszt a huszadik játékkóra végéig. Körülbelül tíz percre van szükség ahhoz, hogy megkérdőjelezhetlenül és visszafordíthatatlanul elveszünk ebben sajátos atmoszférával bíró, vérfagyasztóan meggyőző világban. Feltétel nélkül befogadjuk és magunkévá tesszük minden egyes részletét, hisz akárcsak az első epizódban, most is mindent Gordon Freeman szemüvegén keresztül szemlélünk, akármilyen fontosabb sztori-szintű eseményről is legyen szó: nincsenek tehát játék közbeni átvezetők.

Akik emlékeznek az első részre, nosztalgizálhatnak: utazásunk a HL2-ben is egy „mozgó vonaton” kezdődik. Semmire sem emlékszünk a Black Mesaban (az első rész helyszínéül szolgáló kutatóbázis) történt események óta, semmilyen támpontot nem kapunk az utóbbi idők történéseivel kapcsolatban. Mialatt a készítőik nevét olvaszuk, föl alá járkalunk, nézelődünk, a helyzet azonban bonyolódik, amikor vonatunk befut a City 17 elnevezésű város pályaudvarára, amely semmilyen szinten nem hasonlít arra a „hétköznapi” Amerikára, melyet Gordon Freeman maga mögött hagyott, amikor bement dolgozni azon a bizonyos napon. Ehelyett nagyon határozott kelet-európai

kisugárzása van a helynek – mi pedig nem értjük, miért...

Mintha ez nem lenne elég, a vonatról leszállva – a riadt tekintetű emberek között – hatalmas kivétlökön propagandaszerű szónoklatot harsog egy összes hajjú, szakállas ember megmaradt városokba történő áttelepülésről, üdvözítő emigrációról. Később szemünk a pályaudvar falaira ragasztott, kényelmetlen tartalmú újságcikkeken fut át, amelyek mindenféle dimenziókapukról, bolygóközi invázióról és a „7 órás háborúról” mesélnek. Ekkor már – bármennyire kellemtelen is – nem tudjuk nem összekapcsolni a történeket az előző részben fogatosított, Xen bolygóra történő dimenzióugrással,

A HALF-LIFE 2 VÉGIGJÁTSZÁSA AZ UTÓBBI IDŐK LEGMEGHATÁROZÓBB ÉLMÉNYE VOLT



amely valamilyen úton-módon mély és egyértelmű hatást gyakorolt világunkra a Gordon számára „kiesett” időben. Ami bizonyos, hogy a régi sci-fi filmekben jóslott hipertechnológia kézzelfoghatóvá vált, és egyrészt borzongató kontrasztját képezi a City 17-ből áradó leharcolt, posztkommunista hangulatnak, másrészt azt kiegészítve olyan feszengősen rideg, diktatórikus kisugárzást teremt, amely a monitoron átsütve az ember velejéig hatol. Maszkos katonák lökdösik a reményvesztett tekintetű, megfélemlített polgárokat, akik a lelkesedés legkisebb jele nélkül teljesítik a felvigyázók durva parancsait. Óriás szitakötőkre emlékeztető lebegő szkennerek vizsgálják, vakuzzák a retinákat, odébb pedig vértől síkos kihallgatószoobák teremtik meg a félelmetes orwelli rendőrállam hangulatát – minket pedig megérint a totális kontroll érzete.

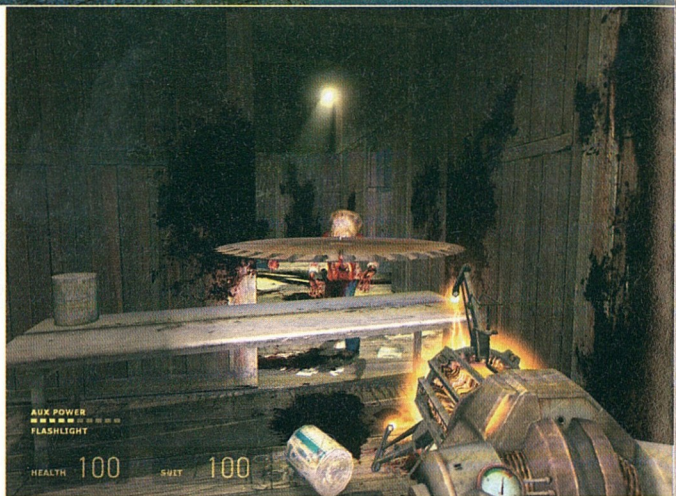
A jelek egyértelműek, de nem akarunk hinni nekik, inkább csak a kényelmetlen kérdések tolnak elő: az idegenek elfoglalták volna a Földet? Kik tulajdonképpen a maszkos katonák? Rendfenntartók? Barátok? Valóban csak a mi érdekekben cselekszenek, és megvédenek az igazi ellenségektől? Egyáltalán emberek ők? Vagy... ki tudja? A kérdések – egyelőre – megválaszolatlanul maradnak, sőt, a játék későbbi részeiben továbbiakkal találkozunk majd. Itt vannak mindjárt az első részből ismerős szörcsögő arctámadók, illetve a velük együtt „élő” zombik, melyek szemmel láthatólag „mindennapi” lakóivá váltak bolygónknak, ami – mint később kiderül – nem is csoda, hisz valaki (vagy valami) mintha tervszerűen „hajjgálná” az égből az őket tartalmazó kapszulákat, mintegy biológiai fegyverként, mellyel az egész bolygót meg akarja

fertőzni. A Xenen őshonos zöldes-elektromos vortigauntok (a HL1-ből emlékezhetek rájuk) még nagyobb meglepetést fognak okozni, amikor kiderül róluk, hogy kik ellen is harcolnak. Tovább zavarja az összképet, hogy a különös, rovarszerű „ant lionok” válogatás nélkül támadnak mindenkire, akit meglátnak, mintha ők egyik oldalon sem állnának, vagy talán valami „baleset eredményei” lennének. Végül ott vannak az emberi faj nyereszkedő, köpönyegforgató, kollaboráns egyedei, akik indítékait és céljait szintén homály fedik. Kérdés tehát van bőven, a válaszok pedig ránk várnak – utunk során nekünk kell összeszednünk és összeraknunk a mozaikdarabkákat, a történetet senki nem fogja önszántából elregélni nekünk. „Andersen meghalt, mese nincs” – ahogy szokták volt mondani...



Az első lépések

Miután minden szempontból rabjainvá váltunk ennek a lebilincselő világnak, máris jönnek az első erőfitogtatások. Rövid kőzjáték után egy sötét raktárszobában találjuk magunkat, ahol végre lesz időnk szemügyre venni a grafika hihetetlen részletességét (bővebben erről majd egy külön fejezetben), a kijutáshoz pedig dobozokat tologatunk, hogy végül kímáshassunk az ablakon, amivel a fizikai motor szellőzteti meg lazán, mit is várhatunk majd tőle a játék során (bővebben erről is később). Kijutva, ahogy a szemünk előtt elterülő város látványa élénk táru, tudatosul bennünk, hogy nemcsak a belső terek letaglózók, hanem a külsők is – sőt, azok csak igazán! Bámészkodni, tesztelni a Far Cry dimenzióit megszegyenítő távolságokat azonban nincs időnk, hiszen a zseniális játékmélet-tervezés is beköszön egy percre, megvillantva erőnyeit – egy pillanatra sincs ugyanis üresjárat, az akció intenzív és folyamatos: az utcáról hamarosan lövöldözni kezdenek ránk, menekülnünk kell. Mindez persze azért, hogy az üldözés eredményeképpen minél hamarabb belefussunk a későbbi játékmélet szemponkjából legjelentősebb nem játékos karakterekbe, akikről csakhamar kiderül, hogy az elnyomás ellen harcoló földalatti gerillamozgalom tagjai – s így kezdetét is veszi a „tulajdonképpen” játék a maga klasszikus mivoltában, küldetésekkel, feladatokkal.



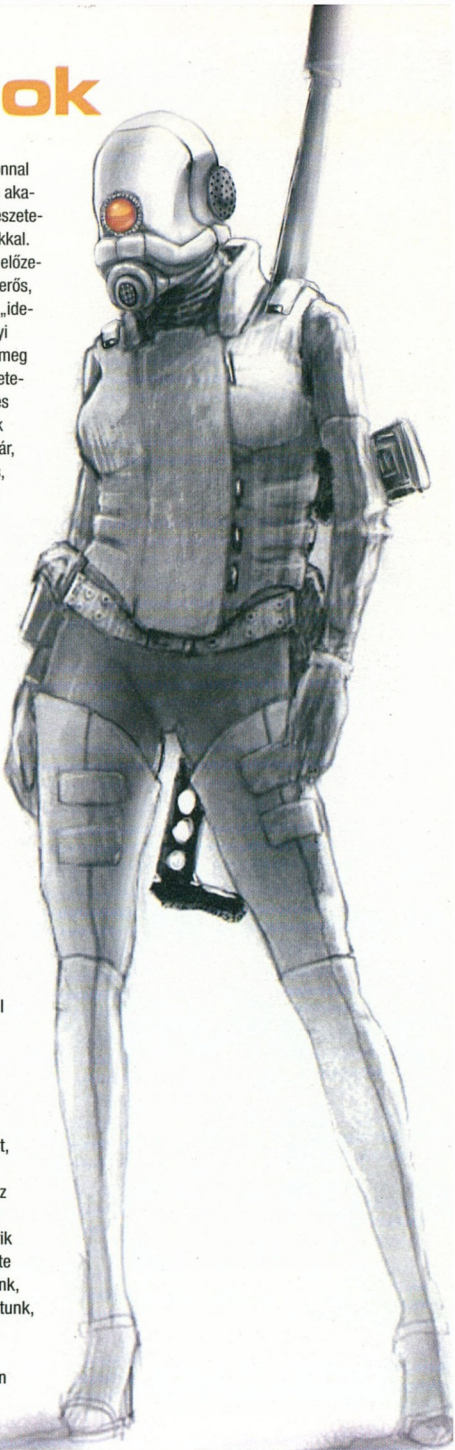
Ismerős arcok

Szövetségeseink több szempontból is jelentős szerepet bírnak. Egyrészt előremozdítanak a nyomozásban, hiszen a körülöttünk lévő világra vonatkozóan rengeteg információval látnak el bennünket. (Szerencsére közvetlenül sosem ráják szánkba a tudást, eleinte általában csak körvonalazódnak a tények, aztán formálódik a felismerés, végül jön a homlokra csapás: „bammeeg”). A kommunikáció mesterien felépített párbeszéddek, monológok formájában zajlik, ahol fel sem tűnik – és ezért tökéletesen érvényesül – a fejlesztők azon dizájneri döntése, mely szerint a főhős egyetlen szót sem szól az egész játék alatt, ezzel is erősítve a játékos „Gordon-érzetét”.

A karakterek hitelességét meggyőző szinkronszínészi játék, megdöbbentően részletes és élethű kidolgozottság, és az egyik fő technikai újításként beharangozott, soha nem látott minőségű arcmimika garantálja. Ez utóbbi előben még hihetlenebb, mint az előzetes képeken és videókon: fantasztikus látni valós időben – konkrétan a játék közben – az arcokra kiülő, tökéletesen valóságosnak ható érzelmeket! Ez talán a legfontosabb oka annak, hogy az NPC-k félelmetesen meggyőzőek, és hogy annyira közel kerülünk hozzájuk...

Társaink másik fontos szerepe, hogy ők adják a küldetéseket, így a játékot tulajdonképpen ők és a hozzájuk kapcsolódó szkriptelt történések lendítik tovább időről időre. Az előreprogramozott jelenetek szintén megérnek egy misét, hiszen a HL2 többi részéhez hasonlóan, ezek is annyi odafigyeléssel, körültekintéssel lettek megkomponálva, hogy öröm rájuk visszagondolni. A lendületet soha nem törik meg, tökéletesen illeszkednek a játékmenet ritmusába, az átmenet játék és átvezetés között folyamatos és észrevehetetlen. Ezeknél az intermezzóknál is tökéletesen elfogadjuk, hogy mi vagyunk a szemüveges „tudós-világmegváltó”, akinek épp elmagyarázzák, hogy az utóbbi időben hogyan haladtak a teleportációs kísérletek – megkérik, hogy dugja be a konnektort a falba, és segítsen a teszt-rendszert beüzemelni. Majd bosszankodunk kicsit, hogy már megint balul ütött ki valami, és egy ellenséggel teli helyre

teleportálódunk, ahonnan azonnal menekülnünk kell, ha életben akarunk maradni – de már természetesen újra a „saját” irányításunkkal. Az NPC-k legfontosabbika az előzetes képekről is videókról ismerős, vonzó Alyx, aki szinte már az „idegenvezetőnk” is lehetne, annyi lényeges információt tudunk meg tőle, továbbá a játék legelvezetősebb részeinek egy tekintélyes hányada is hozzá kapcsolódik (őö... nem úgy). Feltűnik jó pár, az első részből ismerős arc is, mint a Black Mesa biztonsági őre, Barney, Eli (Alyx apja), vagy a habókos tudós, Dr. Kleiner, de rajtuk kívül is számos karakter segíti utunkat. Kezdvé a városlakóktól a helyi ellenállás további tagjain keresztül egészen a bétában is látott, Ravenholmban székelő Grigory atyáig. Mind közül a kedvencünk azonban – és talán furcsa ilyet mondani ennyi lenyűgözően életheli, kidolgozott karakter mellett – Alyx kéttonnás, „Kutya” névre hallgató mechanikus háziállata. Ő egy butuska, de nagyon jó szándékú robot, az ember legjobb barátjának ismerveivel és hihetetlen erővel megáldva, „aki” a játék bizonyos részében az oldalunkon harcol. Közvetlenül nem irányíthatjuk, szkriptelve, magától cselekszik, de nagyon nagy segítséget nyújt, amikor blokádon tör át, járműveket borít fel és vág az ellenfélhez, esetleg mikor az idegenek légi járműveire ugrik fel minden gond nélkül. Szinte hihetetlen, ha visszagondolunk, hogy amikor először találkoztunk, olyan arányosan játszottunk vele dobálás-visszahozását épületblokkokkal és vasbeton darabokkal ☺!





Nagy utazás

Maga a játémenet tulajdonképpen lineáris, abból a szempontból, hogy a pályákat a sztorinak megfelelően egy előre meghatározott sorrendben kell teljesíteni, ám hogy az adott szint különböző feladatait hogyan oldjuk meg, az csaknem teljesen rajtunk áll. Általában gondolkoznunk kell a lehetséges megoldásokon, felmérünk a kialakult helyzetet, mérlegelni a rendelkezésre álló erőforrásokat (muniációt, környezeti elemeket), és a legcélravezetőbbnek látszó ötletet kivitelezni. Aztán, ha nem jön be, megpróbálkozni valami mással. A Far Cry izelítőt adott a szabad játékelményből, a Half-Life 2 viszont megmutatja, milyen is az valójában! Frenetikus!

A játék egészét tekintve többé-kevésbé a lázadók bázisai között mozognak (elég változatos helyszíneken fészkeltek be magukat az atyafiak, találkoznak velük világítótoronyban, elhagyatot farmon, földalatti kutatólaboratóriumban stb.), némi kitérével a zombilepte Ravenholmba, és egy mentőakcióval megfűszerezve, ahol Elit kell kiszabadítanunk. Végső célunk nem más, mint egy komplett lázadást szervezni és levezényelni az elnyomó zsamoktség ellen. Utunk során egyik ámulatból a másikba esünk: a bejárt területek bődületesen változatosak (főleg egy Doom 3 után...), mindegyikük nagyon karakteres, markáns, egyedí atmoszférával bír (személyes

kedvencünk Ravenholm, de biztosak vagyunk benne, hogy mindenki megtalálja majd a szívének legkedvesebbét). A játék kezdetén megismert City 17 kültéri részeivel új standardokat állított fel kidolgozottság, valóságúség és változatosság terén, a későbbi pályák (kikötők, csatornák, temető, parti utak, fegyházak, folyómedrek, sziklatetők, kutatóbázisok, különös erődírmények) ezeket a határokat tágjítják még tovább, mindegyik a maga sajátos módján.

Van, ahol járműbe pattanunk (a homokfutóba, vagy a propelleres „airboatba”), melyek kezelése és fizikája a legtöbb szimulátort is megszégyeníti. Máshol gravitációs puskánk segítségével hidat építünk törmelékekből és egyéb pályaelemekből az elektromossággal „dúsított” szennyvíz fölött.

Megint máshol megismerkedünk a földalatti járatokban közlekedő ant lionokkal.

A területükön eleinte a földet nem érintve, szikláról sziklára ugrándoza közlekedünk, hisz azonnal megérzik a lépéseket nyomait, később azonban a királynőiökröl „leszűretelt” feromonzsákokkal nemcsak hogy a magunk oldalára állíthatjuk, de öngyilkos akciókra is küldhetjük őket.


Tulajdonképpen ez a HL 2 igazi ereje: amikor már azt hiszed, nem tud rátenni még egy lapáttal, akkor ő rádob még egy adaggal. Sőt, amikor az új játékelemet is kezdted kismerni, épp, mielőtt hozzászoknál, jön a következő meglepetés! Egy mást licitálják túl a zseniálisabbnál

zseniálisabb hűzások: az első harcok a striderrel, a nyomozós részek, a logikai feladványok, a járműhasználat, az újabbnál újabb fegyverek, a „Kutya”, a fizikai motor csodái, az ezeket kihasználó gravitációs puska, a feromonzsákok és még sorolhatnánk napestig. Rádadásul, amikor azt hisszük, hogy már tényleg nincs tovább, akkor betekintést nyerünk a csapatos harc szépségeibe, ahol konkrét parancsokkal irányítjuk osztagunkat, úgy, ahogy azt kell. Tömény élvezet, az elejétől a végéig.

Ha pedig kicsit lelassítunk, és utazásunk során szakítunk két lélegzetvételnny időt a minket körülvevő világ grafikai megjelenítésének tanulmányozására, nagyon hamar rájövünk, hogy a környezet még az események zuhatagát övező lenyűgöző ötletesség nélkül is egy kőst műalkotás. Rozsdás, itt-ott mohával borított tetőlemezek, málladozó vakolat, jövőbeni graffitik a falakon, lepattogzott festék, repedezett betonfalak, no és az a vészjóslóan égnek meredő, sima falú plasztacél torony City 17 szívében... A szemet gyönyörködtető, káprázatos grafika önmagáért beszél, csak ennek felfedezéséért megéri bejárni minden pálya összes zegét és zugát, nemhogy még játszani, lövöldözni, vagy nyomozni, feladatot megoldani rajtunk! A pályák változatosága, valóságúsége és részletgazdsága téren a Half-Life 2 minden versenytársát maga mögé utasítja.

A karakterek szempontjából a nagy konku-





rens Doom 3 meglátásunk szerint jobban teljesít, ellenfelei plasztikusabbak, félelmetesebbek. A HL2 lényei azonban igazán élnek, hitelesek, meggyőzőek. Hasonló ketősség jellemző a fény-árnyék effektekre is: jelen tesztalanyunk nem rendelkezik olyan minőségű árnyékolókkal, mint konkurense, de amit elveszít a vámon, azt visszahozza a réven. Az eredmény hasonló az előbbihez: ha csupán technikailag hasonlítjuk össze a valós idejű árnyékokat, a Doom 3 jön ki jobban a versenyből, ha azonban az összképet vizsgáljuk, a HL2 a befutó, sokkal természetesebb, valószínűbb világával. Ezt ráadásul még tetézi az is, hogy az id játékának konstans sötétségével ellentétben itt a pályák között bizony a napszakok is váltakoznak, tökéletes verőfényt megjelenítve nappal, és vöröses színvilágot, illetve megnyúlt árnyékokat alkonyatkor.

Folytatás a 12. oldalon

**A JÁTÉK TÚLNÓ MINDEN VÁRAKOZÁSON
– AMI NEM KIS SZÓ, HISZEN MINDENKI
A „SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉK” FOGALMÁNAK
ÚJRADEFINIÁLÁSÁT VÁRTA TŐLE**

Karakterek

Emberek és egyéb érdekességek. Lényegesebb karakterek a HL2-ből



GORDON FREEMAN

Őt irányítjuk

Régebben egyszerű tudós volt a Black Mesa kutatóbázis „Rendellenes

Anyagok” laboratóriumában. Túlélte az első „balesetet”, az első rész végén a titkokozatos G-Man szolgálatába állt. Most emlékek nélkül tér vissza...



DR. ELI VANCE

Ex-Black Mesa kutatótudós

Még a Black Mesáról ismerjük, nagyon jó barátunk. Túlélte az incidenst,

de egy lába ott maradt. Azóta új labor épített ki magának Black Mesa East néven. Rengeteget segít nekünk a játék folyamán. Jó arc, szeretjük.



GREGORY ATYA

Purgáló pap

Nem a legjelentősebb karakter, Ravenholmban futunk vele össze egy kis zombihent

erejéig, ám mindenképp bemutatnánk a nagyrédeműnek: emberek, ő nem volt ott Black Mesán azon a bizonyos napon! Nagy tapsot neki!



ALYX VANCE

A nő

Eli Vance lánya. Nagyon tisztel minket, mert az apja sokat áradozott rólnuk.

„Olyan” értelemben nem melegeidünk össze vele igazán, de annyiszor szerepel, nem kizárt, hogy egy kiegészítőben őt irányítsuk. Blokkolnánk.



DR. KLEINER

Ex-Black Mesa kutatótudós

Habókos tudós, aki szintén túlélte Black Mesát (nem, kedves újoncok, sokan

meghaltak, nem menekült meg mindenki). Elivel ellentétben maradt a Petri-csészék mellett, nem nagyon bírja a fegyvereket és a gránátokat.



KUTYA

Alyx házi készítésű robotja

Kétségteljesen az egyik legjobb arc a játékban. Nagy, buta, erős, és telje-

sen úgy viselkedik, mint egy kutya. Több lélegzetelállító mutatványt is elő fog adni a küldetések alatt. Kár, hogy közvetlenül nem irányíthatjuk.



A G-MAN

A titkos embere

Az első HL alatt folyton egy lépéssel előtünk járt, idegesítő egy alak. Végül állást ajánlott

nekünk, amelynek el nem fogadása egyet jelentett a halállal. A HL2 pusztá léte azt sugallja, hogy elfogadtuk az ajánlatát. Vagy mégsem?



DR. JUDITH MOSSMAN

Eli asszisztense

Érdekes figura: nem jönnek ki Alyxszel, de irányunkban kifejezetten behelgőően

viselkedik, annak ellenére, hogy a Black Mesán ugyanarra az állásra pályázott, mint mi. Most Elinek segít a teleporttal kapcsolatos kutatásban.



VORTIGAUNTOK

Xen felszabadított rabszolgái

A HL2 talán legérdekesebb karakterei ők. A HL1-ben még ellenünk harcoltak,

hogy miért és hogyan csatlakoztak a földi ellenálláshoz, nem világos. Majd a Green-shift című kiegészítőben biztosan kiderül. Őket nem blokkolnánk.



BARNEY CALHOUN

Ex-Black Mesa biztonsági őr

Nem nagy ész, de megbízható társ. A fél HL1-et az

oldalán küzdöttök végig. Népszerűsége a Blue Shift kiegészítő csúcsozott ki. A második részben titkos ügynök, beépült az ellenség sorai közé. Rühelli az idegeneket.



DR. BREEN

Az új rezsim első embere

A Black Mesa egykori igazgatója. Ő kapitálált a Föld nevében, ő szól

a néphez a kivétőkön keresztül, arra bátorítva a még ellenállókat, hogy adják fel magukat. Legszívesebben fejbe csúrnék egy pajszerrel.



FELKELŐK

Jómunkás emberek

Bár a Föld idegen zsarnokság alatt áll, az emberiség szolgálatában

sínylódik, néhány kisebb csoport nem adja fel oly könnyen a harcot. Létszámban nem mérhető a zsarnokokhoz. lelkesedésben igen.

Fegyverek

Itt vannak a modern csúzlík



PAJSZER

+ Ha kifogyunk a lőszerből, a régi jó feszítővas mindig beválik
- Távokra és tűzfegyverekkel felszerelt ellenfelek ellen hatástalan



9MM USP

+ Még nagy távolságból is elképesztően pontos
- Sok ellenfél esetén haszontalan, mert túl kicsit sebez



.357 MAGNUM

+ Távokra is pontosan és nagy tüzerővel lö - Gyakorta kell újratöltenünk és kevés hozzá a munió



H&K MP-7 GÉP-PISTOLY

+ Magas tűzgyorsaság, rengeteg lőszer, alternatív lövészmódban gránátok
- A jól páncélozott ellenfelek ellen nem elég hatékony



XM-29 SABR RO-HAMKARABÉLY

+ Ugyanolyan gyorsan lö, mint a géppisztoly, csak sokkal pontosabb és erősebb
- Hamar elfogy a lőszer, és csak ritkán találunk újat



SPAS-12 SHOTGUN

+ Közelharcban a fegyver mindet eltakarít – és szinte mindig talál
- Távlabbra csökknen a célrattartás, és az újratöltés is elég sokáig tart



GRAVI-PUSKA

+ Nehéz tárgyakat is úgy mozgatunk a levegőben, mint a szalmabábúkat
- Ha semmilyen tárgy nincs a közelben, akkor gyakorlatilag használhatatlan



IMPULZUSFEJVER

+ Irtó erős, másodlagos tüzelése elpárologtatja az ellenfeleket (tiszta BFG)
- nagy és nehéz ☹



RAKÉTAVETŐ

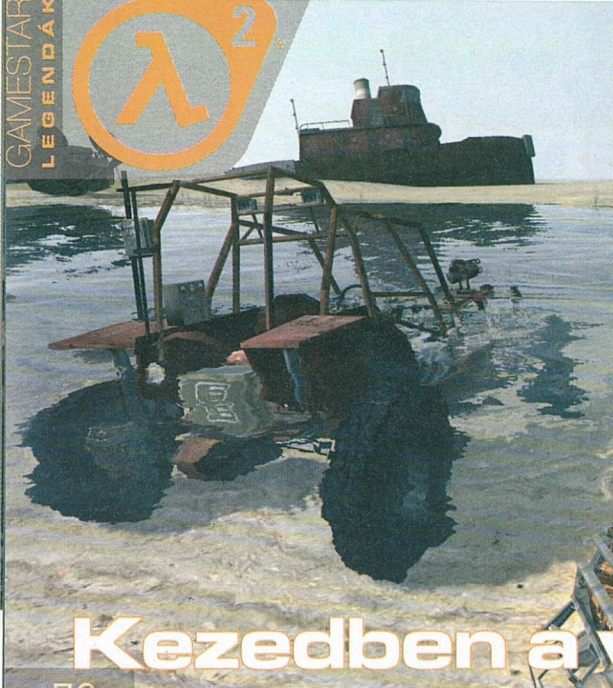
+ Lézervezérléses, légi járművek ellen az egyetlen hatásos fegyver
- Belső terekben könnyen megsérülhetünk a nagy robbanási rádius miatt



FEROMONZSÁK

+ Sokszor felhasználható és mókás hangokat hallat
- Csak akkor működik, ha a pályán bogarak találhatóak szép számmal





Kezedben a világ

A játéktérben azonban nemcsak gyönyörködni kell, de használnunk is szükséges. Ahogy azt a cikk elején leírtuk, már idejekorán izelítőt kapunk, mivel is állunk itt szemben: a HL2 világában minden (értsd: minden), lakóháznál kisebb tereptárgynak tömege és sűrűsége van, hat rá a gravitáció és a felhajtóerő. Így a fizika többé nem látványosság csupán (pedig az apró szilánkokra törő üvegtáblák, a légi járművek keltette légörvények által meglepetett áramvezetékek, az összedülő állványzatok, vagy az ellenfeleket beszínező, falhoz vágott festékes dobozok eléggé látványosak), de a motorban rejlő lehetőségek a játékmenet szempontjából is értelmet kapnak. Gordon mindent felemelhet, arrébb tolhat, felhasználhat – mindenféle szkript nélkül (egyedül a striderek masszív házfalakon való áttérése előreprogramozott a fizika szempontjából, semmi más). Ahogy a dolgok felrobbannak, repülnek, tüzet fognak, avagy leesnek, nemcsak következetességet hordoznak magukban, ami jelentőségteljessé, átgondolandóvá teszi minden cselekedetünket ebben a világban, de egyben olyan helyzeteket is teremtenek, melyek váratlanok,

alkalomszerűek – egész egyszerűen élményszámba mennek. A játék azonban ennél is tovább megy egy bizonyos pontjától: frissen szerzett (és bájos módon, „tutorialszag” nélkül bemutatott ☺) gravitációs fegyverünk segítségével már a nehéz tereptárgyakkal (épületromok, járművek, mosógép) is kapcsolatba léphetünk. Egyrészt felemelhetjük, magunkhoz húzhatjuk, másrészt jó messzire kilöhetjük őket. És itt kap igazán jelentőséget a fizikai motor kiaknázása! A felkapott tárgyakat (kiváltképp a földön heverő fűrészlapokat) löszerként használhatjuk, ha fogytán a municiónk, a propelleres röpködő drónokat magunkhoz húzva „mini darálógépeket” lödözhetünk az ellenfélre (vagy – ha nincs a közelben senki – egyszerűen a falhoz vágva darabokra törhetjük őket), de maradhatunk a jól bevált „dobjunk kocsirocskot az ellenfelekre” taktikánál is. Gravitációs puskánk védekezésre is alkalmas: a gránátokat még a levegőben elkaphatjuk, és visszahajlíthatjuk, az aknákat biztos távrólól felszedhetjük vele, a falból kitépelt bojlert vagy radiátort pedig pajzsként tartva magunk előtt hatolhatunk előre. Gyakorlatilag bármire képesek vagyunk segítségével, lehetőségeinknek csak a képzeletünk szab

határt. Pont ezért jelenti a játék egyik legnagyobb húzását a fizikai motor ilyen szintű kidolgozása, és annak a játékmenetben történő felhasználás: tökéletesen felborítja az eddigi FPS-ekben megszokott, 12 év alatt kialakult status quót...

A fentiekből fakadóan a fizikai motorhoz kapcsolódik a játékban található fejtörők nagy része is. Van, ahol egy ajtót lezáró kereszttrudat kell felemelnünk gravi-puskánk segítségével a szemközti oldalról, másol be kell lökdösnünk néhány lebegő hordót a vízbe, majd egy lesüllyedt platform alá mozgatni belőlük annyit, amennyi már fel tudja emelni azt a víz tetejére, így készítve ideiglenes rámpát propelleres „airboatoknak” a továbbhaladáshoz. Találkozunk helyzetekkel, ahol törmelékől és kocsirocskóktól kell megtisztítanunk az utat, de akadnak olyan „fejtörők” is, melyeket tulajdonképpen mi magunk találunk ki (például felgyújtunk egy fahidat egy-két robbanó hordó segítségével, amely hamarosan összeroskad, megölve így a rajta tartózkodó ellenfeleket). Akad olyan eset is, hogy nem egyedül, hanem a pályán található egyéb eszközök segítségével kell igénybe vennünk (egy óriási mágneses daru általában nem csak poénból kerül be egy játékba – legalábbis ebbe nem ☺).



A gépigényről

Szép, szép, de hogy fut majd nálam?

Részletes, kidolgozott felszínek, tükröződő vízfelületek eddig sosem látott minőségben, valós árnyékok... Csupa olyan effektus, amelyet a DirectX9 maximálisan támogat. Pontosan ezért is tűnik annyira valószerűnek a HL 2 világa. A különleges azonban az, hogy a játék még akár egy

GORDON MINDENT FELEMELHET, ARRÉBB TOLHAT, FELHASZNÁLHAT

GeForce4 MX-440-esen is elfut! Ennek oka, hogy a Valve olyan ügyesen alkotta meg a Source-motort, hogy az mindig a grafikus kártya képességeihez mérten használja ki az effektusokat. Egy MX-440-es egy minőségileg gyenge, viszont kellően gyors DirectX7 módban futtatja a játékot, míg egy Radeon 9600 XT a teljes DX9-es utasításkészletet használja, és így minden részletet megjelenít. Bár a GeForce FX kártyák is DX9-képesek, gyengébb teljesítményük okán azonban a Valve úgy döntött, hogy a NVIDIA kártyák DX 8.1-en fussanak

(cöcö... hiszi a piszi, hogy nincs ebben némi üzleti susmus az Atival... – Uhu) . Sőt, a gyengébb FX-típusok, mint az 5200 Ultra, csak DX 8.1-et tudnak. Most leírjuk, milyen effektvekről kell a gyengébb kártyák tulajdonosainak lemondania. DX 7-es módban a játék nagyon gyors,

viszont eifelejthetjük a vízfelszín tükröződését, a bump mapokat, vagy a valós árnyékokat. A felületek laposak és részletszegények, valamint a textúrák maximum 256x256 pixelések, szemben a többi móddal, ahol ez a nagyság dupla ekkora. Ez az a szint, ahol igen erős készletet fogunk érezni arra, hogy investáljunk egy jobb kártyába. DX 8.0 és 8.1-nél a leglátványosabb különbség a DX 9-hoz képest, hogy a víz tükröződése kevésbé részletes, és a víz-part átmenet sokkal élesebb. Bump mapping és fényeffektusok már lesznek,

igaz, ezek kidolgozottsága alacsonyabb fokú. A tárgyak a víz alatt teljesen elmosódottak, és a figurák dinamikus árnyékok vetnek. A DX 8.1-es módban, ami az 5700-as/5900-as kártyáknál működik, még élsimítás jön szóba, azonban másban nem sok különbség van a 8.0-hoz képest. Az igazi látványorgiát csak a legfrissebb GeForce 6600-as/6800-as, illetve a Radeon 9600/9800/X600/X800-as kártyákkal érhetjük el.

Amennyiben manuálisan akarjuk módosítani a renderelést, írjuk be a konzolnál, hogy „mat_dxlevel” a kívánt DirectX módot (pl. „mat_dxlevel 90”), így lassabb kártyákkal is nagyobb sebességet hozhatunk létre. Ezen kívüli nem árt néhány dolgot átneveznünk, amivel némileg gyorsíthatjuk a játékot, bár csodákat természetesen nem várhatunk ettől. Az csak természetes, hogy töltsük le a legfrissebb NVIDIA, ATI drivereket – nagyon sok mulhat azon, hogy nem egy régebbi verziót használunk. Ajánlott a Windows Registryben is rendet rakni, persze csak óvatosan, de számos speciális program van erre a célra, amivel szintén kicsit növelhetjük az általános teljesítményt. Sok ideig tarthat, de megéri defragmentálni (magyarul: lemezredezottság-mentesíteni) a merevlemezünket is.



Melyiket szeressem?

KERESKEDELMI VERZIÓK

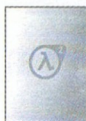
Megjelenésekor a HL2 nem kevesebb, mint ötféle változatban lesz kapható. Attól függően választhatsz közülük, hogy boltban vagy neten keresztül szeretnéd-e inkább beszerezni, illetve mennyit vagy hajlandó áldozni a különböző extráért.



HALF-LIFE 2 – DOBOZOS VERZIÓ

A nagytárgy választása

A játék 6 CD-n vagy egy DVD-n kerül a dobozba, s megtalálhatjuk mellette a CS:Source-ot is. Háromfajta dobozképpel választható, Gordon mellett G-Man vagy Alyx mosolyoghat ránk.



COLLECTORS EDITION

Gyűjtőknek

Az alapjátékon és a CS:Source-on kívül ebben a csomagban megtalálhatjuk a Half-Life 1 Source-motorra átültetett verzióját, egy pólot és némi extra apróságot. A HL1 miatt érdemes megfontolni.

STEAM VERZIÓK

Ha a Valve online „boltján” keresztül vásárolod meg a játékot, (azaz fizetés ellenében – hallja mindenki? – letöltöd a gépedre. Nem kapsz dobozt és kézikönyvet, de nem kell felállnod a PC-d elé! (kinek van kedve ilyen időben kimenni?).



BRONZ

HL2 és CS:Source



EZÜST

HL2, CS: Source, HL: Source, Day of Defeat: Source



Arany

HL2, CS: Source, HL 1: Source, Day of Defeat: Source, teljes végigjártás, 3 különböző Half-Life 2 poszter, Half-Life 2 sapka, képeslap, matricák, soundtrack és 1/5000-ed esély, hogy kiutazhass a Valve-hoz.

STEAM

Hogyan veheted meg a játékot online?

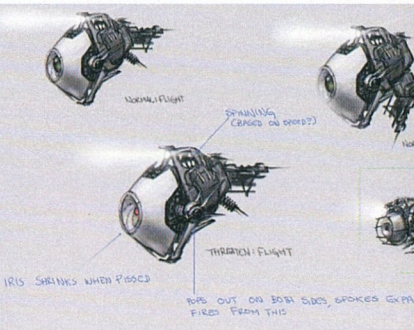
Sok félreértés és téves elképzelés látott napvilágot mostanában a Valve online vásárlást segítő szolgáltatásával kapcsolatban, ezeket oszlatjuk el most röviden.

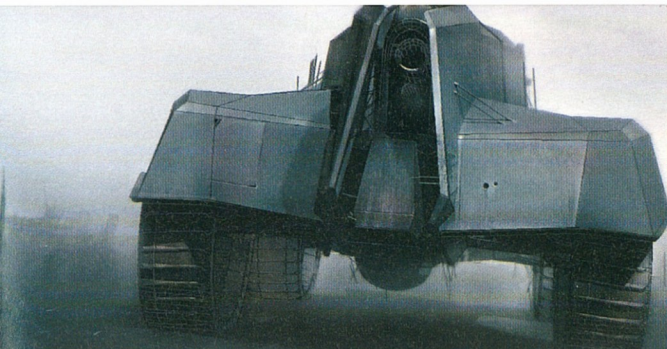
Tehát a Steamen valóban fent voltak már megjelenés előtt is a játék bizonyos részei (azok, amelyek már készen voltak korábban, és nem kellett már hozzájuk nyúlni megjelenésig). Ezeket valószínűleg azért tette ilyen korán elérhetővé a Valve, hogy a.) ne legyen akkora szerverforgalma megjelenéskor, b.) (és ez a valószínűbb) magához kösse a vásárlókat már jó előre – nekik ugyanis direkt nyereséggként jelentkezik, ha valaki a Steamen keresztül szerzi be a játékot, a boltban keresztül a hasznát leföli a Vivendi (persze nem joggal, hiszen ők finanszírozták a fejlesztést). Ezen huzakodik egyébként a két cég már jó ideje.

A játék bolti megjelenésekor az utolsó részlet is letölthetővé válik. Innentől már csak utalni kell a pénzre a Valve-nak az internetes vásárlásra alkalmas hitelkártyánkról, akik viszonzásként küldik az aktivációs kódot. A letöltött játék a dobozos verzióban található kóddal is elindul – ha valaki nem akar várni még az installálásra sem, választhatja ezt a hibrid megoldást is.

STEAM

PRELOAD HALF-LIFE® 2





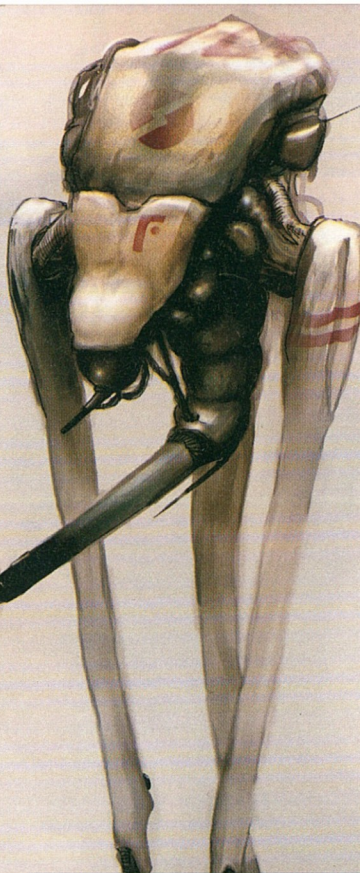
Földön kívüli intelligencia

Ha elegünk lett a fejtorjából, és kézbe vesszük a játék tucatnyi fegyvere közül a lelkiünknek legkedvesebbet, akkor sem csatlakozunk. A Half-Life 2 ellenfelei okosabbak, mint azt legmerészebb álmainkban hittük volna – ami szintén nem kis dolog, hisz valljuk be: az előzetesek alapján legalább einsteini szintre számított mindenki. Érzékelik, mikor tárazunk újra, ilyenkor lerohannak minket. Üldöznek, ha fedezék mögé bújunk, zárótűzzel folyamatosan egy helyben tartanak, amíg társaik mögénk nem kerülnek. Ha beiszkolunk egy házba, és a matracok mögé bújva, fegyverünket az ajtónak szegezve várjuk, hogy üldözőink utánunk rontsanak, hogy mi aztán szép sorban lemészárolhassuk őket, az elsőt még elkapjuk ugyan, de a többiek realizálják a csejt, visszahúzódnak, és anélkül, hogy akár egy pillanatra is mutatnák magukat, gránátot gurítanak a szobába. Ha kilövünk egy rakétát a fejünk fölött köröző légiereőre, annak pilótája úgy fordítja gépét, hogy még idejekorán le tudja szedni a felfelé tartó szereltesomagot. Csak úgy érhettünk el sikert, ha kihasználjuk a rakétavető lézerirányítóját, elküldjük a rakétát messze a hajó mögé, és akkor vezettük csak rá, ha a pilótának már biztosan nem lesz elég ideje felé fordulni. Persze ezért az apró cselért cserébe, ha netán raktárépületekbe rejtőzünk a helikopterek elől, számítsunk rá, hogy darabokra robbantják a tetőt, így érve el tiszta rálátást a célpontra – azaz ránk. Az átélt események alfája és omegája azonban az, amikor egy strider (a háromlábú, irtó magas, rovarszerű idegen) képtelen kispőrní minket a földszintről, s realizálva tehetetlenségét

szétveti telefonpózna hosszúságú lábait, hogy feji része (az ott található fegyverekkel együtt) szemmagasságba kerüljön. Ez kérem, már-már igazságtalan...

...is lehetne, ha az oldalunkon harcolók nem rendelkeznének hasonló kvalitásokkal! A leggyengébb szellemi tőkével bíró bogarak ütkeresése is kiváló, nem akadnak egymásba, nem zavarodnak össze, vagy „fagynak le” a fordulókban. Ha feromonzsákokkal rendelkezünk, minden-hová utánunk jönnek, az ellenfelet pedig még a legeladugottabb helyen is megtámadják. Ennél is figyelemreméltóbbak szabadsággarhos testvéreink: bekötöznek minket, vagy más társaikat, ha szükségesek, táraikat adnak, ha kifogyódnak a lőszerből, felveszik a földön heverő használható fegyvereket, fedezést kérnek, ha töltenek, netán nyílt terepen készülnek átrohanni. És úgy egyáltalán: látszik a jó öreg gerilla-taktika a cselekedeteiken. Ja, és ráadásul udvariasak is: ha netán utunkat állnak egy szűk folyosón, elnézést kérnek, és udvariasan félrelépnek. Hol vannak már az első rainbowsixes idegeskedések a folyosókon lecövekelte, bambán bámoló társak miatt... A harcok – főleg a játék vége felé, amikor csapattársainkkal együtt irtjuk az ellent – soha nem tapasztalt élményekkel gazdagítanak bennünket. Az események annyira sodrók, valóságosak és változatosak, annyira hihetőek, hogy talán először a játéktörténelemben azt sem bánjuk, amikor sokadszorra halunk meg – legalább újra és újra átélhetjük ezeket a fantasztikus pillanatokat!

Folytatás a 18. oldalon



Első kézből

Interjú Doug Lombardival, a Valve Software marketing managerével

Tudjuk, hogy a játék fejlesztése mintegy 6 évig tartott. Mi volt a legnagyobb kihívás? A határidők, a határidők, valamint a határidők. Ha a játék késik, nem örül a játékos, a kiadó, és természetesen mi sem. Ugyanakkor a minőségből sem akartunk emiatt engedni – e kettő összeegyeztetése viszont egyáltalán nem volt egyszerűnek mondható.

Kell, hogy legyen már tervetek a HL 3 elkészítésére? Kérlek, mesélj nekünk erről pár szót – további 6 évet várhatunk a folytatásra?

Valóban, a HL 2 történetében is vannak olyan utalások, amelyek sejtetik a folytatást. Ennél többet azonban nem mondhatok. Viszont nem kell aggódnotok: sikerült egy olyan fejlesztőrendszert összehoznunk, amellyel sokkal könnyebb a játékok elkészítése, úgyhogy nem kell 6 évet várni a következő Valve-produkcióra.

Történt-e komolyabb változtatás a játék koncepciójában, történetében a fejlesztés során?

Alyx karaktere igen nagyot változott. Eredetileg egy lázadó vezér lánya lett volna, de később valaki felvetette, hogy mi lenne, ha Eli Vance lánya lenne. Elsőre örülsz neknek hangzott, de később kiderült, hogy tényleg sokkal jobban illik a történetbe – mindenesetre nem kevés jelenetet kellett ezért átdolgoznunk ☺.

Amikor elkezdtétek a fejlesztést, azt mondtad: „A pénz nem játszik szerepet.” Ha nem túl indiszkrét a kérdés, végül is mekkora volt a költségvetésetek? (A Doom 3 elkészítése 20 millió dollárba került.)

Végleges számot nem tudnék még mondani, de 40 millió dolláron már biztosan túl vagyunk.

Azt is megígérted, hogy a HL 2 a maga idejének a legjobb játéka lesz. Hogy érzed, sikerült teljesíteni ezt az ígéretet?

Nem szeretném a művünket más játékokkal összehasonlítani, még kevésbé azokat leszólani, viszont tényleg nagyon elégedett vagyok, mert azokat az ötleteket, elképzeléseket szinte maradéktalanul sikerült megvalósítanunk, amelyek tervebe voltak véve. Nagyon büszke vagyok a csapatunkra is, mert végig helytállt, így tényleg sikerült megcsinálnunk azt, amit akartunk.

Mi tartasz a játék legerősebb/leggyengébb pontjának?

A két legnagyobb erősségnek a karaktereket és a fizikát nevezném. A gyengéiről nem tudok beszélni, de Ti már biztos rátaláltatok (nevet).

Hányan vettek részt összesen a HL 2 fejlesztésében?

Azok száma, akik konkrétan segítettek

a játék készítésében, 50 körül van. Ha külső munkatársakat – szinkronszínészeket, teszttereket – is hozzáadjuk, akkor további 50 fővel növekszik a létszám.

Várhatunk-e más játékokat, melyek a HL 2 univerzumában játszódnak?

Igyekezünk a HL 2 történetét úgy alakítani, hogy maradjon hely más játékok megvalósítására. Alyx és (a robotja) „Kutya” szintén két olyan, számomra kedves karakter, akikkel el tudok képzelni egy másik programot.

Mennyire figyeltétek a konkurenciát (pl. Doom 3, Far Cry) a kiadás előtt és után?

A Far Cry játékkal nem vagyok annyira közeli ismeretségben, de mindig nagy Doom-rajongó voltam, ez a játék hozott be a játékfejlesztés világába is. Ugyanakkor nem aggodom, mert azok, akik megvették a Doom 3-at, mostanra már végig is játszották, és alig várják a következő kiváló FPS-t.

Szerinted mi lesz a következő nagyobb ugrás a játékfejlesztésben?

Egyelőre nem készülünk újabb nagy ugrásra: a művészet és a mesterséges intelligencia összekapcsolása, a drámai pillanatok felépítése, a nemlineáris animációs rendszer mind-mind olyan dolgok, amelyekben hatalmas lehetőségek rejlenek, és úgy érzem, még épp csak a felszínt kezdjük el kapargatni.

NEM KELL HAT ÉVET VÁRNI A KÖVETKEZŐ VALVE PRODUKCIÓRA







VÉRTŐL SÍKOS KIHALLGATÓSZOBÁK TEREMTIK MEG A FÉLELMETES ORWELL-I RENDŐRÁLLAM HANGULATÁT



HEALTH 100 SUIT 100

AMMO 15 30 3

Szörszálat hasogatunk Folytatása következik

Azt mondtuk, nehéz tárgyilagosan maradni a játékkal kapcsolatban – nos, negatívumokról beszélni még nehezebb. Ha meg is bántja valami az ember szemét, az nem azért van, mert az adott elem rossz, maximum annyi a baj vele, hogy nem annyira jó, mint a játék többi része. Így fordulhat elő, hogy bár a karakterek nagyon jól reagálnak cselekedeteinkre, de a korai videóknak látható – köztudottan, és most már bizonyítottan szkríptelt – jelenetek nem valósulnak meg pusztán MI-vezérléssel, ahogy akkoriban állították. Dr. Kleiner például ránk sem hederít, ha össze-vissza tombolunk a gravi-puskával a laborjában, nemhogy odanézne, vagy ránk szólna. Ide vehetjük még azt is, hogy az ellentábor katonái néha kissé lassúak, néha nekünk rontanak, bele a záróützbe, és bár általában véve jól teljesítenek (mint ahogy azt korábban le is írtuk), a többiekhez képest (strider, ant lion, saját csapatársak), csinálhattak volna még több meggyőző dolgot. Szintén nuánszní logikátlanság (szinte szégyellem is leírni), hogy a világítás most is egy misztikusan visszatükröző energiaforrásra van bízva. Végül két olyan „hiba”, amelyek talán valakit még zavarni is fognak: a játékhoz „multis részként” alaphang mellékelt CS:Source-ban nincsenek új pályák, illetve az egyes helyszínek között hosszú a töltési idő (néha több tíz másodpercet is igénybe vesznek). Ennyi.

Köszönjük Shawn Elliotnak és Wat Maruyamanak (GameStar, USA), illetve Doug Lombardinak (Valve Software) a segítségét!

Egyszerűen összefoglalva: a Half-Life 2-ben minden megy, amire egy játékban vágyunk. Mindent átvett az első részből, ami ott jól működött, azokat feljavította, és olyan plusz dolgokat tett rájuk, melyekre legmerészebb álmáinkban sem gondoltunk volna. Remek ritmusban zajlik a mese, az akciójeleneteket mindig kellő időpontban váltják az atmoszférikus hangulati pontok, változatos, kétszer nem kerülünk ugyanabba a helyzetbe (de még hasonlóba sem), és nincsenek benne olcsó tervezői megoldások (felvettem egy tölténcsomagot – hopp, mögöttem egy szörny). Meggyőző, lebilincselően izgalmas és elképesztően élvezetes az első másodpercétől az utolsóig (a végén pedig készüljetelek egy hihetetlen meglepetésre, amely teljesen megváltoztatja az addigi játékot). A Half-Life 2 eszmei értéke egekbe szökö: nem egyszerűen szórakozol játék közben, hanem egy drámai élményben van részed. A legszebb az egészben azonban az, hogy a játék nem adja meg a válaszokat a végigjátszás során frissen felderített tényállás miérteire, és ez egyértelműen egy (vagy több?) közeljövőben elkészítendő folytatásra, de legalábbis kiegészítőre enged következtetni! Hallalujja! Addig is azonban itt van nekünk minden idők legjobb FPS-e, s talán legjobb játéka is. Vedd meg, vidd haza, rendelj egy pizzát, hízd ki a telefont, küldd el barátánédtól vásárolni, és játssz! Ennyivel tartozol az ellenállásnak.

Boe & Sam & Uhu

Értékelés



Végszó

Túl sok mindent nem lehet hozzáfűzni. Minden idők legjobb FPS-e, és annak, aki ezt a műfajt kedveli leginkább (vagyunk egy páran), a legjobb játéka is. Akik nem ezt a műfajt kedvelik, játszószák végig a HL2-t, és garantáltan átpártolnak az FPS-ekhez.

Pro

Megdöbbentő világ, magával ragadó történet, élettel teli karakterek, végtelenül élvezetes játékmenet, káprázatos pályák.

Kontra

Nincsenek új pályák a CS-ben, Hosszadalmas töltögetés, A katonák MI-je nem annyira meghökkenítő, mint a többi NPC-é

97%

Fő kategória

Akción

Pontos kategória

Sztorivezérelt FPS

Környezet

Alternatív jövő

Kiadó

Vivendi

Fejlesztő

Valve

Fejlesztő korábbi játéka

Half-Life

Nehézség

3 fokozatban állítható, menet közben is

Újrajátszanád-e?

Többször is

Multiplayer

Van, CS:Source

Egyjátékos játékidő

18-20 óra

Többjátékos játékidő

még legalább 5 év

Magyarországi megjelenés

November 16.

Ára

9.990 Ft

Extrák

Videó a Dupla DVD-n

Minimumkonfig:

PIII 1,2 GHz, 256 MB RAM, DX7-es 3D kártya

Tesztkonfiguráció:

P4 2,4 GHz, 512 MB RAM, ATI 9800 XT

A teszter HW tapasztalata:

Röccenésmentes, káprázatos, hibátlan.

Gyorslink

279

Chart:

Half-Life: 94%

Doom 3: 94%

Far Cry: 94%

HAALF-LIFE 2

Bemutató és értékelés 20 oldalas különszámunkban

