

HÁTTÉR: PC ÉS XBOX - VÉGE A HARCNAK, KÖZÖS A JÖVŐ? >> 32.

GameStar

2007. ÁPRILIS
1896 Ft

HELLGATE LONDON

BILL ROPER MEGMUTATTA,
MI VÁR A KAPUN TÚL >> 52.

OBLIVION SHIVERING ISLES

VISSZATÉRNI ÉRDEMES! >> 84.

COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS

ÍZEKRE SZEDTÜK - ITT JÖNNEK A TÉNYEK >> 68.

CRYSIS MANHUNT 2 THE WITCHER GUILD WARS 2 COLIN MCRAE: DIRT

GDC ÉS CEBIT BESZÁMOLÓK >> 48. ÉS 110.

TÖRZS JÁTÉK
ACRED

DUPLA
DVD

WORLD OF
PADMAN

INGYENES
TELJES VERZIÓ

5 JÁTÉKDEMÓ, 19 JÁTÉK-
ÉS MOZIELŐZETES...

3 ÓRÁS
EXTRA
GSTV

SZTÁRINTERJÚK,
JÁTÉKBEMUTATÓK,
LIVE ARÉNA



A Baldur's Gate és Neverwinter Nights sorozatok alkotói bemutatják

JADE EMPIRE™

A character in a red and black mask and armor, holding a large sword, set against a fiery background. The character has a fierce expression and is wearing a dark blue and purple armor with red accents. The background is a mix of orange and yellow flames.

Egy nagyszerű új Akció-RPG
csak a PC-ken elérhető speciális változatban!

TARTALOM

04



68 COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

„Az Egyesült Államokban található kezdőhelyek nem igazán vérforralók és eleinte a szokásos, kicsit már unalmas küldetéstípusokat kapjuk: védj meg a Pentagont (még jó, hogy nem kell Bushsal kezét fognom...)”



GYORSKERESŐ

ANNO 1701 KIEGÉSZÍTŐ	19	E
ARENA WARS RELOADED	24	E
AURA 2: THE SACRED RINGS	104	B
BERKLEY BASS TOURNAMENT TYCOON	104	B
CHRONICLES OF SPELLBORN	27	U
CIRCUS EMPIRE	20	E
COLIN MCRAE: DIRT	50	E
COMBAT MISSION: SHOCK FORCE	25	E
COMMAND & CONQUER 3	68	B
CONFLICT	26	U
CRYSIS	36	E
EGY KV MELLETT BILL ROPERREL	78	B
ELDER SCROLLS IV: SHIVERING ISLES	84	B
ENEMY ENGAGED 2	24	E
FABLE 2	18	E
GDC 2007	48	E
GUILD WARS 2	28	E
HEIST	63	E
HELLGATE: LONDON	54	E
HOSPITAL TYCOON	62	E
INFERNAL	80	B
INTERJÚ BALANYI SZILÁRDDAL	46	E
LEFT 4 DEAD	64	E
MANHUNT 2	14	EL
MEDIAVAL II: TOTAL WAR KINGDOMS	16	E
MEET THE ROBINSONS	103	B
NECROVISION	19	E
NYÚLON TÚL	60	E
OLVASÓI TESZT: CODE OF HONOR	44	BT
PENUMBRA OVERTURE / MERCURY	93	B
PIRATES OF THE CARIBBEAN:		
AT WORLD'S END	25	E
SILENT HUNTER 4	90	B
SILVERFALL	92	B
TEAM FORTRESS 2	58	E
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	96	B
THE GUILD 2:		
PIRATES OF THE EUROPEAN SEAS	19	E
HEARTS OF IRON 2: DOOMSDAY	98	B
THE WITCHER	38	E
TORTUGA: TWO TREASURES	94	B
UEFA CHAMPIONSHIP 2006-2007	100	B
VIRTUA TENNIS 3	97	B
VIVISECTOR	102	B
WORLD OF MIXED MARTIAL ARTS	20	E



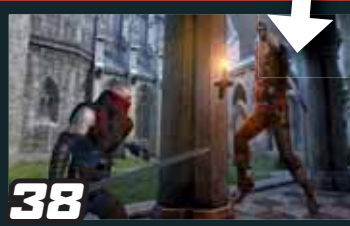
54

„A próféciák előre megjósolták: amikor az ember végleg a rabjává lesz a maga teremtette technológiának, akkor majd fekete varjak repennek fel, s ezzel megkezdődik az ember uralmának hanyatlása.”



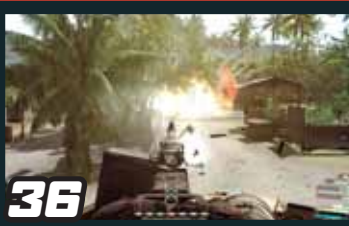
44

„A Quimby zenekar billentyűse, Szilárd jött el, aki bár nem nagy játékos, de lelkesen vetette bele magát a francia ideglégiósok életébe, bár az elején többször halt meg, mint ahogy azt vártuk...”



38

„Lehetőségem nyílt arra is, hogy Michal Madej, a vezető kötetlenül elbeszélgetések más RPG-kről alkotott véleményéről, a Sapkowskival, a Witcher írójával való együttműködésükről.”



36

„Az átszámítva mintegy 5 milliárd forintból készülő alkotásból az utóbbi hetekben rendre kaptuk az újabb és újabb információpakkokat, amelyek számos fontos részletről rántották le a leplet.”

HOLTA PÍPÖL!



28
GUILD WARS 2



Hardkór gamer berkekben divat utálni a Microsoftot, mióta azok a mocskok leálltak a DOS fejlesztésével, és lenyomták a szutykos windózuakat a kiadók torkán, rávéve őket, hogy csak arra fejlesszenek. Ám én szembemegyek a trendekkel – és nem azért, mert tagadni a trendet mindig a második legnagyobb trend –, megemelem a kalapom, mert most tényleg készül valami Redmondban. Nevezetesen a Games for Windows.

A PC, mint „futtatási felület” most először történelme során egységes játékpatform-kezdemény képét készítheti, olyan játékpatformmát, mint amilyen a Playstation, vagy az Xbox, amit annak tekint mind a szakma, mind a fogyasztó. A játékpatformok legfontosabb ismérve az egységesség, s a PC most ebbe az irányba tesz igen határozott lépéseket, részben hardverileg, szoftver oldalról meg pláne. S ha az egységesség konzolos szintjét még nem is éri el egyhamar, azért a GFW-vel érkező kötelezőz ficsörök, egységes felületek, az Xbox Live-ból származtatott fejlett és ellenőrzött online környezet, az egységes teljesítményindex, no meg a DX10 nagyon biztatóan hat. Kevesebb fagyás, időben megjelenő játékok, teljeskörű kiszolgálás single- és multiplayerben – így első blikkre ezekben profitalhatunk legtöbbet.

Ezzel párhuzamosan a PC-s és konzolos community-k közötti demarkációs vonalak is halványulni fognak, míg végül a két közösség hosszú távon teljesen össze nem olvad, hiszen a Live szervereken együtt tolja majd mindenki, X360-as és PC-s egyaránt. A sok-sok anyázás is megszűnik majd, hisz nem lesz többé oka neki: tők ugyanolyan emberek tők ugyanolyan játékokkal tők ugyanott fognak játszani, a különbség csak annyi, hogy egy részük pusztán szórakozásból vett játékgépét (X360), másik részük pedig netezni, dolgozni is akarja (PC).

Apropó „ugyanazzal játszunk”: hosszútávon a fenti projekt nyilván akkor életképes, ha a két platformra ugyanazok a játékok jelennek meg, mégpedig ugyanakkor. Számíthatunk tehát erre is, s hogy az átjárhatóság ebből a szempontból is mihamarabb megvalósuljon, a Microsoft tolja erőteljesen az XNA-t, azt a programozási felületet, melyben akár egyetlen kattintással lerendezhető a konvertálás ma még macerás művelete. Rövidebb és olcsóbb fejlesztési idő, kevesebb erőforrás a technikai, és több a kreatív vonalon, illetve PC-n és Xboxon egyszerre megjelenő játékok – ez a hatásmechanizmus érvényesül majd kiadói fronton.

Jó lesz.

És nyilván, persze, a Microsoft nem merő jószándékból hozza létre mindezt, ott van mögötte az üzleti érdek, a piaci kontroll, a jogdíjak, a Vista-eladások, meg egymás. De amellet, hogy ők profitálnak, mi is fogunk, nem is keveset.

Ehavi háttérképeinkben erről olvashattok bővebben.

Boe / GS Team



83
HEIST

ÁLLANDÓ OLDALAK / HASZNOS OLDALAK

ARÉNA

6

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

VÁSÁRLÁSI

TANÁCSADÓ

122

HA ÚJ GÉPET VENNÉL, ÉS TUDNI SZERETNÉD, MILYEN KONFIGURÁCIÓT VAGY ALKATRÉSzt VÁSÁRODJ, IDE ÉRDEMES BENÉZNED

GSTV AJÁNLÓ

11

ÚJSÁGUNK ÁLLANDÓ MELLÉKLETE A GAMESTAR TV, MELYBEN KITÁGÍTJUK MÉDIUMUNK HATÁRAIT, ÉS NEM CSAK PAPIR FORMÁBAN, DE MOZGÓKÉPEN KERESZTÜL IS INFORMÁLÓDHATSZ. MEGMUTATJUK, MIRŐL VAN SZÓ

DVD-MELLÉKLET

126

EZEN A NÉGY OLDALON AZ ÉPP AKTUÁLIS LEMEZMELLÉKLET TARTALMÁNAK RÉSZLETES KIVONATÁT LÁTHATOD

FIGYELEM!
A KÖVETKEZŐ GAMESTAR MÁJUS 17-ÉN,
CSÜTÖRTÖKÖN JELENIK MEG!

BEMELEGÍTÉS

ARÉNA	6
TELJES JÁTÉK	12
ELSŐ LÁTÁSRA: MANHUNT 2	14

ÚJDONSÁGOK

HÍREK	16
BÖNGÉSZDE	22
CITROMPÓTLÓ	24
ÚJ INFÓK: CONFLICT	26
ÚJ INFÓK:	
CHRONICLES OF SPELLBORN	27
GUILD WARS 2	28
A NAGY KERESZTEZŐ HADJÁRAT	32
CRYSIS	36
THE WITCHER	38
OLVASÓI TESZT: CODE OF HONOR	44
INTERJÚ BALANYI SZILÁRDDAL	46

GDC 2007

COLIN MCRAE: DIRT	
HELLGATE: LONDON	
TEAM FORTRESS 2	
NYÚLON TÚL	
HOSPITAL TYCOON	
HEIST	
LEFT 4 DEAD	

JÁTÉKBEMUTATÓK

CSC3: TIBERIUM WARS	68
EGY KV MELLETT BILL ROPERREL	78
INFERNAL	80
ESIV: SHIVERING ISLES	84
SILENT HUNTER 4	90
SILVERFALL	92
PENUMBRA OVERTURE/MERCURY	93
TORTUGA: TWO TREASURES	94
TMNT	96

48	VIRTUA TENNIS 3	97
50	HEARTS OF IRON 2:	
54	DOOMSDAY - ARMAGEDDON	98
58	UEFA CHAMPIONSHIP 2006-2007	100
60	VIVISECTOR	102
62	MEET THE ROBINSONS	103
63	AURA 2: THE SACRED RINGS	104
64		

MÉLYVÍZ

HÍREK	106
JÖVŐNÉZŐ	109
CEBIT 2007	110
PIACTÉR	114
KÉTMAGOS RENDSZEREK JÁTÉKRAIIB	120
KV HARDVER	120
VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ	122
MÁSVILÁG	124
DVD TARTALOM	126
A KÖVVSZÁM TARTALMÁBÓL	130



Fontosabb E-mail címek:

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



El vagyok teljesen ájulva: itt ülök bent a sötét szobában, miközben odakint tombol a napsütés: imádom a napsugarat, szóval nem is tudom, mit keresek itt bent. Ja, hogy meg kell írni az Arénát? Bagatell... Remélem, amikor olvassátok, akkor is olyan csoda idő lesz, mint most, és azt is remélem, hogy valahol a szabadban, friss levegőn olvassátok majd. Irány a természet, megpendültek a fák!

HA ELROMLIK A JÁTÉK...

Kedves GameStar!
Nemrég megvettem a *Pacific Fighter*-st. Feltelepítettem, kitűnően működött, de letöröltem, mivel akkor még nem volt joystickom. Nemrég kaptam egyet, és újra feltelepítettem a játékot, amit addig senki sem használt (eredeti), és a telepítés után a játékba való belépéskor azt írja, hogy nem tudja felismerni a CD-t, pedig mindkét meghajtóban megpróbáltam. Legyetek szívesek, segítsétek, vagy legalább a Ubisoft hibaelhárítói címét adjátok meg. Előre is köszönöm. (Ja és az osztálytársaimnál van, akinél jó, van, akinél pedig rossz volt a játék.)
(Szökrönyös Péter)

A Ubisoft-játékok magyarországi forgalmazója az Amex-Tec, kérlek, velük lépj kapcsolatba ebben a kérdésben, minden bizonnyal szívesen segítenek (www.amextec.hu).

JÓ HÍREK AZ ÁLHÍREK

Kedves Gamestar!
Következzenek a PC világ ehavi hírei:
– Uwe Boll újabb játékprogram megfilmesítésére készül: ezúttal a *Tetris*-t viszi vászonra. A kép felső széléről

potyogó térbeli alakzatok megformálásához igazi hardcore, ún. „kocka” játékosok jelentkezését várja!
– Újabb számítógép perifériát dobott piacra a kínai SUNYI cég. A zsi-

» A FEJLESZTŐKNEK NEM ELSŐSORBAN A GRAFIKÁRA KELLENE KONCENTRÁLNI, EZ MÉG A VÁSÁRLÓI RÉTEGET IS SZÚKÍTHETI «

nór nélküli egér után rövidesen kapható lesz majd az egér nélküli zsinór is. Az eszközzel főleg azok köthetik fel, illetve le magukat, akik folyton a neten lógnak!
– A hónap szenzációja: színdarab készül a *WoW*-ból! Az előadás címe – Samuel Beckett *Godot*-ra várva c. drámája nyomán – a következő lesz: Kodóra várva...
– Jack Thompson ismét beperelte a Rockstar Games csapatát. Megtudta ugyanis, hogy egy new york-i középiskolás, a *GTA: San Andreas* dobozát kalapácsként használva, éppen számítógépező kisöccsét – nadrágjánál fogva – a monitor elé szegezte.
– Szigorításra készül a szoftverrendőrség! Egyes hírek szerint a jövő-

ben a kalózkodással foglalkozó személyeket 3 év, internetről letöltendő börtönbüntetésre fogják ítélni. A visszaesőket – halmazati büntetésként – közös cellába zárják a felelőtlenül ígérgető marketing managerekkel. (A hír hallatán máris előbbre hozták a *Duke Nukem Forever* megjelenési dátumát...)
– Szerkesztőségi közlemény: tekintettel a tavaszi időjárásra, a GameStar következő számához teljes játékként egy futball labdát fogunk mellékelni. Mindenki számára kötelező darab! (dr. Horváth Tibor)

Hogy én is kapcsolódjak az álhírekhez: Megjelent a *Duke Nukem Forever*! A játékot szerencsés napon, a II. világháború befejezésének 100. évfordulóján

egy speciális fegyverrel portásokat rakhatunk le, akik meg tudják akadályozni ellenfeleinket a bejutásban, esetleg felesleges bürokráciával le tudják lassítani őket, legjobb esetben az ellenfél agyvérzést, vagy szívrohamot kap a kitartó portástól. A forradalmi újítást piripócsi egyetemisták fejlesztették és küldték be a Valve számára.

– Az Electronic Arts bejelentette, hogy a *The Sims 3* mosógépeken, hajszárítókön, mikrosütőkön, porszívókön, TV távirányítókön, fürdőszobai tükrökön és sörnyitőkön is futni fog. A Berkeley egyetem kutatására hivatkozva kezdték a fejlesztést, amelyből kiderült, hogy egy átlagos ember egész élete során több, mint egy évet tölt az említett tárgyak társaságában – így ez potenciálisan hatalmas piacot jelenthet.

GÉPHEZ A JÁTÉKOT?

Kedves GameStar!
A minap szert tettem egy általam nagyon várt játékra. A neve *Test Drive Unlimited*. A minimumkövetelmény PIV 2 GHz, 512 MB RAM és 128 MB videó. Hú örültem is, mert nekem ennél jobb gépem van valamilyen. Na tehát nagy örömmel instalálom a játékot, hogy hétvégémet egy jó kis online játékkal fűszerezem. Hoppá. Már a menü borzasztóan szaggat. Mi a fene? Jó, grafikát lejjebb, majd újra próba. Még mindig szaggat. Jó, grafikát legalacsonyabbra (full low), és még így is szaggat. Köszönjük, kedves játékefejlesztők. El is vették a kedvemet a játéktól (és persze a pénzemet is). A fejlesztők miért csinálnak olyan játékot, amellyel az átlagfelhasználó (átlagos géppel) nem tud játszani? Jó-jó, rá van írva a dobozra a minimális gépigény, de szerintem ez átverés, mert azt nem írják oda, hogy akkor diavetítés lesz. Megvettük az emberrel, és otthon kiderül,

RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK

Helló! Az lenne a kérdésem, hogy AMD A64 2800+, 1 GB RAM, GeForce 7300 GT 256 MB DDR2 konfiggal a *Test Drive Unlimited* milyen felbontáson tud max. kidolgozott-

sággal futni akadással? (Túri)
Bocs, hogy tudatlannak tűnök, de csak akkor fogom tudni megmondani, ha lesz ilyen gépem. Amelynek esélye kb. akkora, mint a lottó ötösé.

Mit szerettek legjobban a világon? (Makszi Péter)
Én speciel a békét, a nyugalmat. Azt nagyon szeretem. Kivéve, amikor nem, olyankor a madártejet.

Egyik nap fel akartam tenni a *Rayman Raving Rabbid*-set, a telepítés még rendben, de mikor rákattintok az ikonjára, azt írja ki, hogy: „Eredeti lemez hitelesítése a megadott időn

belül sikertelen volt”. Szerinted ez miért van? (Tóth Krisztián)
Talán nem volt eredeti a lemez: s akkor nem csoda, hogy ezt írta ki. (Vigyázz, a nyulakkal sose lehessen tudni! – mazur)

A S.T.A.L.K.E.R fut ilyen gépen akadástmentesen, minimum grafikán: AMD 2800-as processzor, 512 MB RAM és ATI Radeon 9200 series? (Zsolnai Bence)

hogyan nem is megy. F*szta. Most már az van, hogy a játékhoz veszel gépet, és nem a géphez játékot. És akkor meg rinyálnak, hogy valaki illegálisan tölti le a játékokat, mert így legalább nem kell feleslegesen kiadni a pénzt az ablakon. (Fabulya Csaba)

Rossz hírem van, kedves Csaba, csakis a konzolokon garantált, hogy a megvásárolt játék megfelelően fut a gépeden. PC-n annyi hibafaktor van, hogy még a legerősebb gép is képes szagatni adott helyzetben. Könnyen előfordulhat, hogy egy operációs rendszeren újratelepítés után a Te géped is úgy futtatná a TDU-t, mint a villám, bár azt tegyük hozzá, hogy nem a Te géped a csúcsgép jelenleg. A minimális gépigény pedig nem azt jelenti, hogy azon JÓL fut (az a „recommended hardware requirements” – azaz ajánlott gépigény), hanem azt, amin még FUT. Érted? Sose vegyetek olyan játékot, amely minimális gépigénynek épphogy megfelel PC-tek. Olyat vegyetek, amelynek ajánlott gépigényt elégíti ki.

ÁLLJUNK MÁR MEG!

Kedves GameStar!

Szeretném végre lezárni tavaly júliusi témámat. Először is: minden egyes *Half-Life 2* kedvelőtől, rajongótól őszinte bocsánatot kérek. Tudom, milyen bántó a rossz kritika. Én azonban senkit nem akartam vérg sértetni, nem szándékoztam rossz játéknak nevezni a kedvencüket. Pusztán személyes gondomról van szó, mivel a *Half-Life* sorozat rajongója voltam, azt amennyit a HL2-t iszenítették az újságok – őszintén szólva a ti újságok is tele van vele – sokkal, sokkal jobb folytatást vártam. El lehet azonban felejteni engem (ki ez a srác és mit keres itt? – mazur), szükségtelen az álláspontommal foglalkozni, szeressétek csak azt a játékot. A második, hogy ne essen félreértés: nyilvánvalóan elnézted a mondatomat, hogy, idézem: „ÁLLJUNK MÁR MEG!” Én ezt nem konkrétan gondoltam, azt akartam jelezni, hogy oda kellene a fejlesztőknek figyelni a játékosok igényeire, és nem azt, hogy „ÁLLJUNK” le a fejlődéssel (akkor leülhetünk végre? – mazur). Sajnos azt kell mondanom, amit Te, kedves Gyu, a fejlődés jelentőségéről sikeresen összeírtál, az semmilyen választ

HÓNAP LEVELE

KEDVES GYU!

Alábbi levellem célja, hogy megszerezhesd veled (és esetleg a GameStar olvasóival is) a magyar fordítások gyatra minősége miatt érzett felháborodásomat. Néha nem tudom, hogy sírjak-e vagy nevessek? Az a legkínosabb, amikor a szövegszituációból lerí, hogy teljesen értelmetlen az, amit a fordító úriemberek kitálálnak a külföldi szó jelentésére, ők mégsem erőltetik meg magukat valami értelmesebb kitalálásával. Olyan nagy erőfeszítés lenne felelődni egy szótárral, és maximum két percet eltölteni az ismeretlen szó/kifejezés kikeresésével, kérdem én? Hadd osszak meg egy pár példát: show off – hencsés, erőfitogtatás, míg a fordítók szerint: a műsornak vége; oh, boy! – ó, Istenem!; ó, haver! fordítók szerint: ó, fiú!; I travelled back in time! – (szövegszituációból egyértelmű) Visszautaztam az időben! – fordítók szerint: Időben visszaértem. It's not funny! – Nem vicces! – fordítók szerint: Hát nem mókás? (Lehet, hogy félig részegek voltak, amikor ezt fordították.) De a legeslegdurvább, amit a fórumotokon olvastam egyszer: egy interjú végén az alany azt mondta, hogy „May the Force be with you!” Szerencsétlen fordító

nem jelentett számomra. Arról van szó, hogy szimplán nem jön be az a hozzáállás, ami sok új játékból árad. „Rányomok halom szép effektet, vegye csak meg a játékos a méregdrága grafikus kártyát, hogy egyáltalán játszani tudjon. Csak hogy dőljön a lénekem és a hardvergyártónak, ha már annak a hardverére alapoztam a játékot.” Ez árad sok játékból, ami ilyenek miatt nem fut. Erre költsék pénzt? Azért sem fogok ATI Radeonra váltani, csak hogy a HL2 elfogadhatóan működjön, mert mondjuk akkor az UT vagy a Doom 3, a Prey vagy a Painkiller kárára megy. Emellett

furcsa, hogy épp a legérdekesebb, legötletesebb játékokat (Fahrenheit, Prey) „érdekes módon” alig lehet kapni. Hát ez van. Ez a gond a fejlődéssel. (Hajdu Gergely)

Értem én az álláspontodat, nincs is az a gond. Ha azonban az emberiség sosem akart volna fejlődni, még mindig a fán lennének – ez a szándék egy idős magával a fajjal. Ha pedig nem váltasz jobb grafikus kártyára, lelked rajta. De akkor lemaradsz a grafikai élményről, amelyet az új játékok adnak. Az ötletes játékokra legjobb példa a Darwinia: rengeteg díjat nyert, de az

A hónap levelét beküldő olvasónk nyeresége ezúttal egy AVS PC-Mate SDC-256 MP3 lejátszó a Formax Kft. jóvoltából.



legeslegnagyobb kedvencem, a magyaryagogyasztar.com, amelynek régi oldala maga volt a fordítás „etalonja”. Hadd idézzek belőle: Lenni Biztos és Biztosít Online-val Magyar Gyógyszertár! SZABAD Hajózási! Szabad Online Konzultáció, Szabad Orvosi recept! Ez Könnyű!! Na ez vajon hogy volt angolul? „Be Safe and Secure Online with Hungarian Pharmacy! FREE SHIPPING! Free Online Consultation, Free Prescription! IT IS EASY!” Nem tudom, felfigyeltél-e a Free Shipping – szabad hajózási párosra. Vagy jöjjenek a gyógyszernevek: „Vesz Viagra Csökkentés Xenical Hajt Valtrex Egyenesen álló Nasonex Viox Miséző pap Zyrtec Zyban online gyógyszertár Magyarországon!” Angolul: „Buy Viagra Reducit Xenical Propecia Valtrex Uprima Nasonex Viox Celebrex Zyrtec Zyban online pharmacy in Hungary!” Megfejttem Reducit = Csökkentés, Propecia = hajt, Uprima = Egyenesen álló, Celebrex = Miséző pap”. Tehát angolul az egyenesen álló miséző pap nem más, mint Uprima Celebrex. Megújítottam az angol nyelvet! S hogy teljes legyen a kép: „Választ-a kábitószert jobbra és kettényes-hoz megvásárol!” Amely angol eredetiben így hangzott: „Choose your drug on the right and click to purchase”. Na? :)

eladásai... szóval nem voltak túl magasak. Amíg a piac, a tömegigény a csillogó-villogó játékokat fogadja a legjobban, addig logikusan mindenki, aki piaci, azaz üzleti alapon fejleszt, ilyeneket fog készíteni, amelyeket el tud adni. Kevesen vannak olyanok, akik hajlandók pénzt úgy befektetni, hogy szinte biztos, hogy nem látják majd viszont. Na, ez utóbbiaknak köszönhetjük a Darwiniát. :) Egyébként nézd meg az autópiacon – ha a gyártók abban lennének érdekelték, hogy a gépkocsi etanollal menjenek, szerínt mennyi benzines autót futna az utakon? Nem sok...

VIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK

Kedves Bence, ilyen gépem sincs, így nem tudom megmondani. Ahogy a TDU-s kolléga esetében sem tudtam. Javaslatom mindkettőtöknek, hogy fáradjatok el a Gamestar online-ra, ott van TDU- és

S.T.A.L.K.E.R.-fórum is, ott tegyétek fel a kérdéseket. Hány éves kortól lehet menni a táborba? (Nagy Csaba) 14 éves kortól. (Lehet jönni fiatalabbaknak is,

csak ottmaradni nem – mazur) Az lenne a kérdés, hogy a World of Warcraft GameStar 14 napos próbaverziót meddig lehet(ett) kipróbálni. Mert meg-

vettem azt az újságot, amelyben benne volt, csak akkor még nem volt internetem. (Varga Csaba) Még mindig lehet vele játszani, de ebben a 14 napos próbában nincs benne a

The Burning Crusade. Hardver problémám van(tudom a fórumra kéne írnom,de az valamiért nem jött be a suligépem,otthon + nincsen netem). Úgyhogy térdem állva

esedezem továbbíts már oda ahol tudnak segíteni. (Panzer) Kedves Panzer: rossz hír, a hardveres segítség CSAK és KIZÁRÓLAG a fórumon található. Kérek ott tedd fel a kérdéset.



RETRO ROVATOT AKAR A NÉP

Kedves GSTV!

Nagyon jó a GSTV, és örülök, hogy van már benne hardverrovat is, bár kissé rövid – jó, tudom, ez nem a PC World. Ma már minden WIRELESS, csak a ti mikrofonotok vezeték, és kissé furcsa mai szemmel nézve, ahogy az interjúalanyok adogatják kézről kézre: miért nem használtak inkább csipetős mikrofonokat? Lehetne egy kis retró game és hardverrovat is a GSTV-ben, az nagyon jó lenne. Főleg az ilyen vén rókák, mint én (36) biztos örülnék neki, hogyha újra láthatnák a régi cuccokat. Azt csinálhatnátok vezeték mikrofonnal is, így nem kell kidobni, és még megy is a retró rovathoz. Hát ennyi lenne az észrevételem. (Ami 512)

Köszönjük a javaslatokat, reméljük, a vezeték mikrofon mizéria előbb-utóbb véget ér (most már használtunk mikroportot is), műszaki lehetőségeink azonban nem olyanok, mint egy profi televízióé – kérlek benneteket, ezt vegyétek tudomásul. Am ezeket a különbségeket felkésedéssel és ötletekkel próbáljuk pótolni. A retró rovati jó ötlet, szerintem valamikor nyáron bele is vágunk. De ezt ne vedd ígéretnek.

TI NÉZTEK MAGYAR FILMEKET?

Kedves GameStar!

Nektek mi a véleményetek a ma-

gyar filmekről, mert a legtöbb magyar film művészfilm, amiket (tiszteltet a kivételnek) nem igazán szoktak nézni a magyarok, és nem is jön be annyi pénz vele (külföldön se veszik meg őket, sőt a legtöbb ki se jut). Szerintem nem kellene annyi, mert ebből nem tudnak megélni a filmek. Inkább ilyen másfajta magyar filmeket kellene, mint például: Indul a bakterház, Kern- és Bujtor-filmek, Európa Express (nem volt túl jó, de csak, mert kicsit ügyetlenek voltak a készítők). Mert végül is minden meg lenne egy jó magyar filmhez, vannak jó forgatási helyszínek, az Aragorn című film egy részét is Magyarországon forgatták (remélem az Eragonra gondolsz, sajnálnám ha lemaradtam volna a Gyűrűk Ura negyedik részéről – mazur). Bár lehet mondani, hogy nincs annyi pénz, mint Hollywoodban, de vegyünk példát Luc Bessonról: ő sem dolgozik olyan nagy pénzekben, és egész jó filmjei vannak. A Taxi is kasszasiker lett (legalábbis úgy tudom). (csak ne kelljen beülni a negyedik részre – Mady) (Makszi Péter)

Én nagyon ritkán nézek magyar filmet, mert úgy gondolom, vagy túlművészkedik ezeket, vagy túl sokat másolnak nyugati filmekből. Ritka az olyan jópofa, közönségszórakoztató film, mint mondjuk a Csak szex és más semmi, de a be-

vételei talán ösztönözni fognak más filmkészítőket is arra, hogy hasonlóan bájos, aranyos, szórakoztató filmeket készítsenek. És lehetőleg Stohl Buci nélkül! Egyébként a hollywoodi sikerfilm receptje úgy kezdődik: végy egy jó forgatókönyvet. Na, ez kéne nálunk is...

ÍRNI SZERETNÉK ZERO-COOLNAK, LEHET?

Kedves GameStar!

Kérdésem lenne a 8800 GTS 320-szal kapcsolatban. Ilyenkor lehet közvetlenül a cikk írójához fordulni, ez eset-

ő tudja, így neki kell írni). Másik kérdés: szerinted jó eredmény ilyen-olyan konfigon a 6800 pont? (Ezt már meg lehet kérdezni a fórumon is, ez nem személyes kérdés). Sok sikert!

A PROFI BOLTOS ESETE

Kedves GameStar!

Úgy tartja a mondás, akinek nem inge, ne vegye magára. Nos, ez nem az én ingem, nem is vettem magamra, csak most már olyan sokszor akadt az utamba, hogy zavar az állandó kerülgetése. Én a szakkép-

» A ZSINÓR NÉLKÜLI EGÉR UTÁN RÖVIDESEN KAPHATÓ LESZ AZ EGÉR NÉLKÜLI ZSINÓR IS «

ben ZeroCoolhoz, vagy ide az Arenába kell írni?

Kérdésem a következő: milyen tesztgépen érték el a tesztelt kártyák a 3DMark06-ban elért pontjaikat?

Csak azért kérdezem, mert az én gépem körülbelül 6800 pontot ért el 1280x1024-es felbontásban, és nem tudom, hogy ezzel a konfiggal reális-e ez a pontérték. (E6600, 4GB RAM, 8800GTX, Gigabyte-DS4). (Korozs Sándor)

A GameStar lassan 8 éves lesz, ez idő alatt sokat változott. Egyvalami azonban változatlan maradt megannyi idő után is – az utolsó oldalon található egy magas, keskeny sáv, amelynek a címe „GAMESTAR IMPRESSZUM”. Ebben a sávban minden GameStar-közreműködőnek megtalálható az e-mail címe, pont azért, ha kérdéseket lenne bármelyikünkhez, tudjatok írni. Mivel az adott cikket nem én írtam, így nem tudok ZeroCool helyett válaszolni a kérdésre: javasolom, ha SZEMÉLYESEN a cikkíróhoz van kérdéseket, akkor az impresszumban található e-mail címre küldjétek. Ha azonban az adott játékkal vagy hardverrel kapcsolatos a kérdés, akkor legyetek szívesek a GameStar-fórum (www.gamemstar.hu/forum) adott témára vonatkozó topikjába fáradni, és ott feltenni a kérdést. Mondok egy példát: Zero, áruld el, milyen gépen futott a teszt (ezt csak

zett számítástechnikai eladók körébe tartozom, és üzöm az ipart immár 14 éve. Van némi rálátásom a szakmára, ezért bátorkodom az alábbiakat leírni.

Mint a legtöbb foglalkozásnak, ennek is megvannak a megfelelő személyi és tárgyi feltételei, mi azonban szorítkozunk az elsőre. Ez egy szakma, s mint olyan megfelelő oktatást, gyakorlatot, felkészülést és képességeket követel. Nem véletlen, hogy erre szakosodott iskolák vannak, ahol 3-4 év alatt képezik ki az embert, és rostálják ki a nem megfelelőket. A gyakorlat megszerzése sem rövid idő, főleg egy olyan üzletágban, mint a számítástechnika, ahol a fejlődés üteme igen gyors. Persze a lépést tudni kell tartani, mindig frissíteni kell az ismereteket – csak itt jön a képesség tényező – erre nem mindenki alkalmas, vagy nem mindenki akarja. Ezért fordul elő, hogy egy boltban olyan eladóval találkozok az ember, aki nem megfelelő arra a munkára, amit végez. Ennek oka a fentiekből eredhet; nem tanulta a szakmát, nem ért a számítástechnikához, nincs gyakorlata, vagy nem felkészült. Persze azt lehet keresni, mi oka van ennek, de se társadalmi, se oktatási, se munkapiaci folyamatokba ne kezdjünk most bele. De az, hogy valaki kicsit ért a számítógépekhez,

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



GS SMS: Csumi! Nem tudjátok, mi van ezzel a Field Ops nevezetű játékkal, amit még a júliusi számban írtatok az infók rovatában? Mert érdekelne a game. (Dani)

GS válasz: Azóta többször is beszámoltunk róla a GSTV-ben, szerintem nézd meg.

GS SMS: A márciusi GS-ben láttam, hogy nagyon aranyos a mosolyod! Nagyon Aranyos vagy! (Reni)

GS válasz: Köszönöm mindnyájunk nevében, bárkiről is van szó. :) Ha meg rólam, akkor küldj fotót magadról! :) (kizárásos alapon csak én lehetek - ender)

GS SMS: Mit tennétek a warez ellen, ha BÁRMIT megtehetnétek? (Gécsab)

GS válasz: Ha bármit? Akkor feltalálnám a feltörhetetlen másolás-védelmet, és minden kiadónak licenclélem. És milliárdos lennék belőle. :)

GS SMS: Gyu! Hogy vegyem rá a barátnőmet, hogy WoW-ozzon velem? Féltékeny a játékra! (HunterX)

GS válasz: Egyszerű: olyankor WoW-ozz, amikor nem találkoznátok egyébként sem, mellesleg pedig törődj vele többet: ő is boldogabb lesz, és akkor Te is!

GS SMS: Nem akarok DVD-tokot a lapba, a postás mindig eltörli! (Postmankiller92)

GS válasz: A megoldás: a DVD-tokot előveszed, kiveszed belőle a lemezt, elrakod biztos helyre, a tokból kiveszed a borítót, elteszed jó helyre, majd a tokot elsüllyeszted a kukában. Volt tok, nincs tok. :). Örülök, hogy segíthettem. (Vagy törd el te a postást – mazur)

A telefonszám mindhárom mobilszolgáltató hálózatairól 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

Egy jó kis húsvéti locsolóvers!(?)

Csornobilban jártam Mutáns kutyát láttam

Meg akarta harapni Meg szabad-e gyilkolni? (Bartók Ádám)

Néha magam is megle-

pődöm, hogy a húsvét mennyire romantikus, kedves, bájos ünnep lett :)

Megvettem a Black and White 2-t, de nem játszom le az LG olvasó, ugyanúgy „kattog”,

mint a GS-mellékletek esetében. ez ismert hiba? Van megoldása? (Géczy Balázs)

Kedves Balázs, ideje végre új DVD meghajtót venni, olyat aminek a nevében sem, L, sem G



BEMUTATÓTEREM

A JAVÍTÓ SZÁNDÉKÚ ÉPÍTŐ KRITIKÁK ROVATA

esetleg van neki otthon, vagy elvégzett egy informatikai tanfolyamot, főiskolát (!), manapság elég e munkakör betöltéséhez. Pedig ide nemcsak ilyen kvalitások kellene. És ez nem csupán az értékesítés ezen területén van így, demonstrálására megemlíthetném oly sok pláza gyönyörű butikos eladólányait vagy „gazdaságos”, „elektromos” áruházak „segítőkéz” alkalmazottait. Végezetül mutatok pár példát, hogy a bolti eladók élete sem könnyű – elvégre ez az Aréna, ide vidám dolgok (is) kellene!

Ha már újrairtható DVD lemeznél tartunk, a legelső kérdés, amit egy eladó feltehet ilyenkor, hogy + vagy – formátumú lemezt kér-e. Általában a vásárlók 90 százaléka itt vérzik el először, akárcsak a „VGA-kártyát szeretnék!”-re kapott „AGP vagy PCIE csatlakozásút?” kérdésem, esetleg a „Fekete tintapatront kérek! / Melyik típust? / A feketét!” mondatokra is említhetném. És a „jó” eladó ilyenkor elmagyarázza, és segít a megfelelő kiválasztásában. De (sajnos?) nem vagyunk egyformák. (Forró Ádám)

Köszönjük a mosolyogtató történeteket és a hitvallást is, és kívánjuk, hogy minden egyes informatikai és EGYÉB boltban is ilyen hozzáértő emberek dolgozzanak, mint Te. Való igaz, ma Magyarországon igen furcsán megy a munkakeresés: valamelyik nap is hallottam a buszon egy hölgyet telefonálni: „Pénztárgép? Olyat még sosem kezeltem, de könnyen tanulok, és nagyon tudok dolgozni”. S ha nem kér sokat, fel fogják venni úgy, hogy nem ért ahhoz, amit csinál. Sajnos nagyon sokszor a végzettség, a papír vagy az alacsony fizetési igény számít, és kevesen törődnek azzal, hogy az alkalmazottak valóban hozzáértők legyenek: mintha ettől félni kéne. Furcsa dolog ez, na...

ELŐRE A TÖKÉLETES GRAFIKÁÉRT!

Kedves GameStar! Az előző számban található Gaming 2.0 cikk nagy kérdést vetett fel bennem. Mert az tény, hogy a grafika fejlődik, de hova? Mert a grafika célja ugyebár a realitásképzet keltése. Tegyük fel, hogy valaki megalkotja a TÖKÉLETES GRAFIKÁJÚ JÁTÉKOT,

Kedves GameStar!

1. Először is hozzád szólnék, Gyu: kérlek, ne használd a „lévén” szót a „mivel” helyett! Sokszor tetted a GSTV-ben, és az újságban egyaránt. Az előbbi a léteget is tartalmazza, az utóbbi nem. Tehát ez a mondat: „Szeretem a World of Warcraftot, lévén MMORPG-rajongó vagyok.” hibás, és így volna helyes: „Szeretem a World of Warcraftot, lévén MMORPG-rajongó.” vagy „Szeretem a World of Warcraftot, mivel MMORPG-rajongó vagyok.” vagy „MMORPG-rajongó lévén, szeretem a World of Warcraftot”.

2. A „Warez” videóhoz szeretném hozzáfűzni a következőket. A videó szerint sokan kérdezik, hogy büntény-e a bolti ár töredékéért vagy annyit sem tölteni le jogvédelemmel. Szerintem, ha valaki megkérdézi ezt, az képmutatás. Lehet, hogy Ő nem követ el büntényt, de abban biztos lehet, hogy az, akinek ő a sok tartalomért a kevés pénzt fizeti, az ebből törvénytelen jövedelemhez jut, és ezért nem kellene ezt a le-

hetőséget felhasználni. Ezt nem azért kérdezik, hogy ők ilyen tartalmakat LETÖLTSENEK-E, hanem azért, hogy kiskaput keressenek, amivel védekezhetnek, és amivel megnyugtadják a rossz lelkiismeretüket, amikor MÁR LETÖLTÖTTÉKI Tisztelet a kivételnek! Mert, hogy én leöltök-e valamit egy ilyen helyről, az LELKIISMERETI és nem JOGI kérdés kéne legyen! Ha én tudom, hogy valami több ezer forintba kerül, és itt mégsem kérnek érte egy rongyos fityinget sem, akkor én rájövök, hogy ez büzlök, otthagynom a weboldalt, és elmegyek a boltba. (Más kérdés, hogy nekem 56K-s netem van, úgyhogy nekem ebben az egész csúrésben-csavarásban csak az osztálytársaim által, közvetve van részem.)

3. Kérlek titeket, hogy jobban nyissátok ki a szátokat a GSTV alámondásakor. Duncannek üzenem, hogy csak így tovább: ő a legjobb ebben! Ender: katasztrófa (néldam ez a „kedves idióta” az image része – ender). A többiek a két véglet között helyez-

kednek el. Uff, én beszéltem. (Marcell Márton)

1. Jajj, köszönöm a kiigazítást, igyekezni fogok.
2. Abszolút egyetértünk: a warezolást akkor lehetne elkerülni, ha mindenki erkölcsi és lelkiismereti kérdések tekintetében – ám a pénz beszél, a kutya ugat... ennyit a lelkiismeretről.
3. Elnézést kérünk, egyikünk sem tévériporter, mi számítógépes újságírók vagyunk, és azok is maradunk, mindenki a legjobb tehetsége szerint beszél: ki jól, ki kevésbé jól – legálisan meg tudtok különböztetni minket. :) Ha nem tesszük, „kapocsolja ki”.

Kedves GameStar!

Lenne egy problémám, mégpedig az, hogy ugye az, aki nyeri a hónap levélét, az egy fantasy könyvcsoportot kap. Na és az én levelem is bekerült a 2006/12. számba, és a hónap levele is lett. Én erre egyáltalán nem számítottam, de örültem neki, és hát ugye, ez egy főleg számítógépes játékokkal foglalkozó lap, és ilyenkor az ember elvárja, hogy ne egy könyvcsoportot küldje-

nek neki, mert mondjuk engem egyáltalán nem érdekelt ez az x könyv. Szerintem rajtam kívül másoknak is ez a véleménye, mert jobban jött volna bármilyen hardveres cucc, mint egy könyvcsoport. A 2006. októberi számban a hónap levélét beküldő valaki Genius Netscroll + Mini Travellert nyert, így kellett volna folytatni... (Eisenbart Pál)

Ez annyira furcsa, ez a „főleg számítógépes játékokkal foglalkozó lap” téma. A múltkor valaki a nem tudom milyen dezodorreklám ellen tiltakozott, hogy mit keres az ilyen egy ilyen újságban? Én erre viszakérdeztem: bocsi, Te büdösen jársz, vagy használsz dezodort? Erre ő volt felháborodva, hogy persze, hogy használ... erre mondtam neki: na látod. A reklámozók olyan termékeket próbálnak eladni, amelyeket az újság olvasói használnak/fogyasztanak (ez pedig VGA-kártya ugyanúgy lehet, mint hamburger, cipő, nagylemez stb...) – s mivel az arénás ajándékok is reklámtárgyak, így meg van kötve a kezünk. Egyébként pedig olvasni jó!

ahol még az egy másodpercig szereplő NPC kislábujjkörme is úgy néz ki, mint a valóságban. Az addig szép és jó, hogy teljesen beleéljük magunkat a game-be, de felmerül a kérdés: te lelőnél-e egy embert, aki kísértetiesen hasonlít valamelyik ismerősöd-höz? (nos, örvendetes hogy csak kedves ismerőseid vannak... – mazur) Attól félek, ilyenkor már tényleg lehet alapja a „Bekattant a gyerek a Doom16-tól” című cikkeknek. Úgy, hogy a fejlesztőknek nem elsősorban a grafikára kellene koncentrálni, mivel ez még a vásárlói réteget is szűkítheti. (Én pl. megvettem volna a SC:DA-et, de nálam Sam csak 2.0-s árnyékban tudott volna lopóznia, az általa követelt 3.0-s helyett). Ha meg összehoznak egy

élő világot, meg egy épkezláb sztorit, úgyis veszi mindenki, mint a cukrot (lásd: GTA:SA).

A másik nagy kérdőjel számomra az MMO, amit gyártanak, de már nem tudom, kinek. Mert ugye a legtöbben a WoW-val kezdik MMO-karrierjüket (~7000/2 hó), és megtetszik nekik a LotRO (~14 000/2 hó). Ezek után már nem nagyon fér bele még egy havi díj a költségvetésbe. És szerintem az MMO-piac így válik telítetté. (Sárközy András, Jászberény)

Hol van még a tökéletes grafikájú játék, kedves András? Még sem a felbontás, sem a kijelző mérete, sem a 3D-s képességei, sem a színek száma nem éri el a tökéletes grafikát. Tény, hogy a világ efe-

lé halad, de még mindig nagyon-nagyon messze vagyunk tőle. A valóság modellezését jelenleg egy monitoron kapjuk: majd ha megvalósul a Star Trek-féle holodeck, az sokkal közelebb lesz a tökéletes grafikához.

Jajj, még mindig itt röhögök dr. Horváth Tibor állatorvos kolléga álhíreire, remélem, ilyenekkel rendszeresen jelentkezik majd az Arénában. Emellett megreformáltam az angol nyelvet, foglalkoztunk kalózkodással, találtunk egy hozzáértő eladót, és megreformáltuk a magyar filmet is – többek között. Jó kis Aréna lett, már csak egy igazi magyar fordítással kell búcsúznom: Mindezek van elérhető eladó online, itt! Maximális tisztelettel,

Gyu

ROVIDEK ROVIDEK ROVIDEK ROVIDEK ROVIDEK

nincs.
Csak 1 kérdés: hogy kell a filmben a feliratot betenni? (Attila Ilia)
Kell hozzá az eredeti film, egy olló meg némi ragasztó... Kivágod a felirat helyét minden

filmkockán és a helyére beragasztod a feliratot.
Figyelem, másodpercenként 25 filmkocka pereg le, így ha 10 másodperc akard a feliratot, akkor 250 darabot ragassz belőle. Viccet félretéve

a JOBB médialejátszók maguktól beteszik a feliratot.
Mélyen tisztelt GYU! A múltkor mondtátok, hogy lemodelleztek titeket, és benne lesztek a S.T.A.L.K.E.R.-ben.

Én kereslek titeket, de eddig még nem találkoztam veletek. Ti sem találkoztatok magatokkal a játékban? (Oliár Sándor)
Zeroool állítólag Dead Valleyban van egy épület

első emeletén. Többet én sem tudok.
A gépem képernyője össze vissza átalítódik ahol fehér kéne ahol rózsaszín. Már újratelepítettem a videokártyát, de

semmit sem segített, mit tegyek? (Szoboszlai István)
Add el egy mai, divatkedvelő tinilánynak, ott úgyis a rózsaszín a menő :) még örülni is fog neki :)

TOP SECRET



FIGYELEM, EZ NEM GYAKORLAT!

TÁBOR 2007

augusztus 13-19.

A részletesen ingyenes csapatszorgást
és szellemi munkát. Kérjük a légi felvételek
jelentkezését és adatok kiértékelését.
WWW.GAMESTAR.HU/TABOR

telefon: 06-1-577-4373



70 résztvevő
> étkezés naponta LAN-ozás napestig,
bajnokságok, nyeremények
közvetlenül a Balaton partján fociznak
ilabda-, strandkézilabda-, röplabda-,
labda-, kis- és nagyméretű focipályák,
súlylökő-, távolugró- és dobópályák.

Az invázió időpontjai:
2007. augusztus 13-19.

Köszönjük, hogy változtatlan heveséggel kedvelitek a GSTV-t. Ebben a hónapban kivonultunk a szabadba, hogy ott forgassuk a az átkötő szövegeket, ender pedig még az életét is kockára tette értetek. . .

KIEMELT MŰSOR: THE WITCHER RIPORT

Bad Sector kora reggel felkelt, fogat mosott, letusolt volna, ha lett volna rá ideje, de mivel nem volt, így rohant a repülőtérre, hogy elérje a varsói gépet, mert egyedüli magyar újságíróként meghívták, ugyan kukkantson már rá az igen ígéretes szerepjátékra, a The Witcherre. Az ő extra beszámolója a hónap fő témája.

DVD-n: 2.avi



A HÓNAP JÁTÉKBEMUTATÓJA: COMMAND & CONQUER 3

Mit is mondhatnék, a C&C 3-ban szerintem Tricia Helfer, Grace Park és Jennifer Morrison (I Love) a leglátványosabb elem, az ő jelenlétük erősen feldobja a játékot, s bár lehet szeretni, vagy nem szeretni a C&C 3-at (hiszen izlések és pofonok különbözőnek ugye), ez a három leányzó extraklasszis. Az, hogy a játék is az-e, kiderül ehavi kiemelt bemutatónkból.

DVD-n: 3.avi



A HÓNAP HARDVER BEMUTATÓJA: CEBIT 2007

Ebben a hónapban nem mutatunk be túl sok hardvert, csak egyet, egy igencsak nem olcsó laptopot. Azonban Mady és ZeroCool beszélgetése igen érdekesnek ígérkezik a világ legnagyobb hardver seregszemléjéről, a CeBIT-ről, amelyet nemrég rendeztek Hannoverben.

DVD-n: 4.avi



A HÓNAP EXTRÁJA: LOLA A GSTV-BEN

Mindig öröm helyes és bájos lányokkal csevegni, ezúttal ez a mázli Duncannek jutott (irigy-irigy), aki a The Sims 2 kapcsán csevegett az aranyos pop énekesnővel, Lolával, aki bebizonyítja, hogy nemcsak egy aranyos pofi, hanem értelmes buksi is. Bár a lemeze is ilyen jó lenne!

DVD-n: 5.avi



MŰSORTARTALOM

1.avi (2 perc 5 másodperc)

Nagy fetrengés a tavaszi, nedves fűvön: örök tanulság, ha az ember tartalomjegyzéket forgat, akkor vigyen magával pokrócot a parkba. Ender hihetetlen hangmérnöki tevékenysége csak hab a tortán az igen vidámra sikerült felvételén.

2.avi (27 perc 29 másodperc)

Ebben a műsorrészben már kezdődik a játékok bemutatója, egy nagyobb blokkal, Varsóból és Szittyó hihetetlen telefontársaságával.

The Witcher
Red Ocean
Tortuga
Tomb Raider Anniversary

3.avi (36 perc 55 másodperc)

Heten, mint a gonoszok: pont ennyi játék fért ebbe a szekcióba.

Dawn of Magic
The Settlers VI
Virtua Tennis 3
Two Worlds
C&C3: Tiberium Wars
UEFA Champions League 2006-2007
Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific

4.avi (26 perc 2 másodperc)

A GSTV Hardver újra támad, egyenesen Hannoverből (szomszéd város, alig 1200 kilométerre). S járt nálunk egy játékos laptop is.

Cebit 2007 beszélgetés
Notebook Dell XPS M1710

5.avi (1 óra 13 perc)

Áprilisban az Extra rovatunk mindent felülmúl: debütál a Jövőnéző rovat és az Aréna! Emellett híres emberek nyilatkoznak és még Lan partin is voltunk.

Élő-Aréna
Interjú Lolával a The Sims 2-ről
3D-s tervező rendszer: interjú Rátai Dániellel
Olvasói teszt Szilárdal (Quimby)
HP Lan parti

baki.avi (9 perc 5 másodperc)

A cím mindent elmond...

TELJES JÁTÉK

SACRED

Az idei év GameStar teljes játékainak remek felhozatala ebben a hónapban is egy újabb örök érvényű klasszikussal bővült: most éppen a vérbeli RPG-rajongókat kényeztetjük el a *Sacred*del.



A Blizzard gyakorlatilag teljesen új stílust teremtett a *Diablo* első részének elkészítésével, és egy csapásra rengeteg új rajongót szerzett a szerepjátékoknak. A program legnagyobb erősségei egyértelműen a gyors, izgalmas, cseppet sem „egérkímélő” játékmenet, a remek fejlődési rendszer, valamint a számtalan változatos karakter és képesség voltak. Az elsőpró fogadtatás után senkit sem ért meglepetésként,

izgalmas karakterei után mégis mit tud nyújtani a *Sacred*. Nos, meg kell hagyni, hogy ezen a téren sem szűkölködtek kreativitásban a fejlesztők, így olyan lényekkel is játszhatunk, amilyenekkel korábban talán még soha. A gladiátor az alap, brutálisan erős, hatalmasat sebző figura, akinek különleges képességei elsősorban a közelharcra korlátozódnak. A szeráf gyógyító és képesség voltak. Az elsőpró fogadtatás után senkit sem ért meglepetésként,



hogy a konkurencia is megpróbált betörni a piacra – ennek a jelenségnek az eredménye lett a talán legjobb *Diablo*-klón, a *Sacred* megszületése is.

VÁR AZ ÚJ VILÁG

A *Diablo* állandóan változó, véletlenerőlt térképei mellett sincs semmi oka szegyenkeznie az Ascaron alkotásának, Ancaria világa ugyanis igazán remekül kidolgozott. A városokban pezseg az élet, a vadonban félelmetes szörnyetek hordái törnek életünkre, a játéktér mérete pedig óriási, olyannyira, hogy egyetlen végigtolás alatt gyakorlatilag esélyünk sincs teljesen bejárni. A küldetések tekintetében is igazán kellemes a helyzet: közel harminc fő- és száznál is több mellékmisszió vár megoldásra. Ezek nagy része persze a bevált RPG-sablonokat hozza, de találunk közöttük igazán eredeti vagy éppen humoros ötleteket is. A sztori a stílushoz hűen ezúttal sem kapott kiemelt szerepet, de aki figyelmesen követi a feltűnően jól szinkronizált fontosabb dialógusokat, az sok érdekességet tapasztalhat.

A VÁMPÍR, A SZERÁF ÉS A TÖBBIK

Az alapszituáció felvázolása után, gondolom, mindenkit az érdekel már a legjobban, hogy a *Diablo* elképzeltően

a defenzív beállítottságú játékosoknak ajánlható. A két elf karakterosztály a harcművészetekre specializálódott: az erdei változat elsősorban távolról hatékony, a sötét elf pedig villámgyors kombóival aprít. A varázsolgatás rajongóinak szívét nyilván mindenekelőtt a csatamágus dobogtatja majd meg, aki meglepő módon még a közelharcban is megállja a helyét. A végére hagytam a legérdekesebbet, a vámpírhölgyet, aki nemcsak hogy nagyot üt, hanem képes vámpírrá változni, és segítőtket idézni maga mellé.

PRÓBÁLD KI!

Minden karakter három területen fejleszhető tovább. A tulajdonságok (erő, ügyesség stb.) még a kezdő szerepjátékosoknak is magától értetődőek, a képzettségek között is sok hasznos dolgot találunk, a harmadik menüpontban pedig varázs- és harcművészeti tudományunkat trenírozhatjuk, vagy tanulhatunk új trükköket. Érdekesség, hogy az új képességek megszerzéséhez különféle rúnákat kell gyűjtögetnünk, és szívderítő a lovas harc és a saját háts birtoklásának a lehetősége is. A grafika a maga 2D-s környezetével és 3D-s karaktereivel még manapság is kellemesnek mondható, így mindenkinek hatványozottan ajánlott, hogy kóstoljon bele a *Sacred* varázslatos világába!

CD GALAXIS

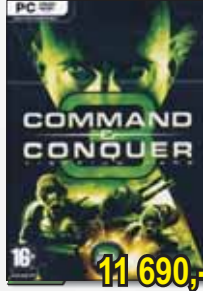
PC JÁTÉKOK – PLAYSTATION 3, XBOX 360, PLAYSTATION 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK

TAVASZI PC JÁTÉK AKCIÓ!



9 990,-

Test Drive Unlimited



11 690,-

C&C Tiberium Wars



12 990,-

Lord of the Rings Online*



9 990,-

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



8 990,-

WOW Burning Crusade



9 990,-

War Front



2 890,-

Sims 2 Bulis cuccok



6 990,-

Oblivion kieg.*



9 990,-

Europa Universalis 3*



2 990,-

Outrun 2006



3 990,-

Call of Duty Deluxe



4 990,-

Medieval 2



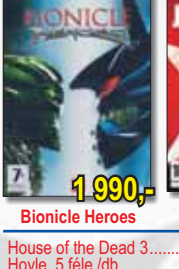
4 990,-

Football Manager 2007



3 990,-

Baldur's Gate Saga



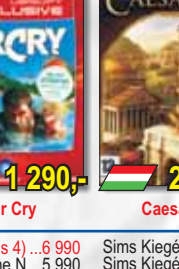
690,-

Panzers Phase 1



1 990,-

Bionicle Heroes



1 990,-

Just Cause



1 290,-

Far Cry



2 990,-

Caesar 4



1 990,-

RACE



1 990,-

Lego Star Wars 1

House of the Dead 3690
Hoyle, 5 féle /db.....2 990
Icewind Dale Saga.....3 990
IGI 2: Covert Strike.....2 990
IL-2 Sturmovik 1946.....6 990
Imperialism 2.....1 290
Imperium Galactica 2 HUN.....990
Jeanne d'Arc HUN.....1 990
Joint Task Force (angol).....2 990
Just Cause.....1 990
Karib tenger kalózái.....1 290
Karib tenger kalózái 2: J.S.2.....990
King Kong.....2 990
Knights & Merchants 2 H.....1 990
Knights of Honor.....3 990
Larry Magma Cum Laude.....990
Lego (EVM).....1 990
Lock On.....2 390
Loco Mania.....1 990
Locomotion.....1 990
Lord of the Rings Online*.....12 990
LOTRO Spec.E.(Apr.24)*.....17 990
Mafia.....2 990
Matrix: Path of Neo.....3 990
Mechwarrior 4 Vengeance.....1 290
Medal of Honor.....1 990
Medal of Honor Warchest.....3 890
Medal of Honor Pacific Air.....3 890
Medieval Lords HUN.....3 990
Medieval Total War 1 Gold.....1 990
Medieval Total War 2.....4 990
Morrowind GOTY.....2 790
Myst 1+2+3 Trilogy.....1 990
Myst 4 HUN.....690
NBA 06.....3 890
NFS Most Wanted.....3 890
Need for Speed Carbon H11.....6 990
Newerwinter Nights 2.....7 990
NHL 06.....3 890

Oblivion (Elder Scrolls 4).....6 990
Oblivion Knights of N.....5 990
Oblivion Shivering Isles.....6 990
Open Season Nagyvadon.....2 990
Op. Flashpoint GOTY.....2 790
Outrun 2006.....2 990
Pacific Fighters HUN.....990
Pandora's Box.....1 290
Panzar General 3D Scorch.....1 290
Paraworld.....6 990
Praetorians.....990
Prey.....4 990
Prince of Persia Sands of.....1 290
Prince of Persia Warr. W.....2 990
Prince of P. Two Thrones.....2 390
Race 4.....5 990
Quake: The WTCC Game.....1 990
Rainbow Six Lockdown.....2 990
Rainbow Six: Vegas.....6 990
Rayman 10th Anniversary.....2 990
Rayman Raving Rabbids.....6 990
Resident Evil 4.....5 990
Richard Burns Rally.....2 990
Rise & Fall: Civ. at War.....3 990
Rise of Nations Gold.....2 990
Rollocoaster Tycoon 2 D.....1 990
Runaway HUN.....1 990
Rush for Berlin HUN.....4 990
Sacred Gold.....3 990
SAGA HUN.....990
Scarface.....4 990
Serious Sam 2.....4 990
Settlers 2 - 10th Annivers.....6 990
Settlers 5 HUN.....3 990
Sherlock Holmes ezüst fűb.....990
Silent Hunter 2.....1 290
Silent Hunter 3 HUN.....2 990
Silent City 4 Deluxe.....3 890
Sims Deluxe.....3 890

Sims Kiegészítő Pack 1.....3 890
Sims Kiegészítő Pack 2.....3 890
Sims 2+ Evzszakok HUN.....12 790
Egyetem.....7 190
Éjszakák.....7 190
Vár az üzlet.....7 190
Házi kedvenc.....7 190
Évszakok.....7 190
+Mesés díszletek,cuccok.....2 890
+Csilli-villi cuccok.....2 890
+Bulis cuccok.....2 890
Sims Keresési Krónika H.....10 590
Simpsons Hit and Run.....1 490
Singles 2 HUN.....1 990
Soldier of Fortune 2 Gold.....3 990
Soldiers: Heroes of WW II.....2 990
Sonic Mega Collection.....2 990
Space Rangers 2.....1 990
Spellforce Platinum.....3 990
Spellforce 2.....6 990
Splinter Cell.....2 390
Splinter Cell Pandora T.H.....2 990
Splinter Cell Chaos Theory.....2 990
Splinter Cell Double Agent.....5 990
S.T.A.L.K.E.R.....9 990
Star Trek Legacy.....5 990
Star Wars Battlefront.....5 990
Battlefront 2.....6 990
Best of (5 játék).....12 990
Empire at War.....5 990
Emp.: Forces of Corrupt.....9 990
Knights of the Old Rep.....3 490
KOTOR 2.....6 990
Lego Star Wars.....1 990
Lego Star Wars 2.....9 990
Republic Commando.....4 990
Régebbi SW játékok/db.....3 490
Starship Troopers.....1 990
Stronghold Legends.....6 990

Supreme Commander.....9 990
SWAT 4.....2 990
Született feleségek.....6 990
Test Drive Unlimited.....9 990
Thief 3.....990
Thing.....1 490
Throne of Darkness.....990
Tini Ninja Mutant Turtles.....4 990
Titan Quest Deluxe.....6 990
Titan Quest Immortal Thr.....5 990
Titan Quest Gold.....9 990
TOCA Race Driver 2.....2 990
TOCA Race Driver 3.....6 990
Tomb Raider Angel of Darkn.....990
Tomb Raider Legend.....6 990
Tortuga 2 A két kincs HUN.....7 990
Total War Eras.....7 990
Virtua Tennis 3.....8 990
War Front HUN.....9 990
War on Terror HUN.....3 990
WH Mark of Chaos HUN.....7 990
WH40K Dawn of War goty.....3 990
WH40K DOW Dark Crus.....6 990
Wolfschanze.....1 990
World of Warcraft.....5 990
WOW Burning Crusade.....8 990
WOW BC Collector's.....19 990
WOW 60 napos Gamecard.....7 990
Worms Fortis Under S.....990
X3: Reunion.....3 990
Zoo Tycoon 2 HUN.....2 990

Szoftver Áruház

a Blaha Lujza térenél

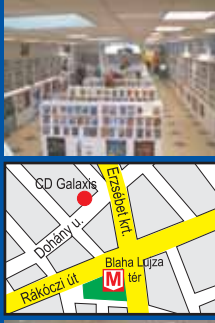
TÖBBEZER TERMÉK EGY HELYEN!

PC játékok
Playstation 2 és 3,
Playstation Portable,
XBox 360 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

www.galaxisnet.hu



GYORS + OLCSSÓ

Magyarország bármelyik településére!

Időszakos csomagküldési akcióinkról megújult honlapunkon tájékozódhat!

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

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet

INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap
Online, friss termék-
információval, listával

www.galaxisnet.hu

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA

AKCIÓ (BELEZŐS)

KÖRNYEZET

ELMEGYÓGYINTÉZET,
NAGYVÁROS

KIADÓ

ROCKSTAR GAMES

FEJLESZTŐ

ROCKSTAR NORTH

MEGJELENÉS

2007 VÉGE

GYORSLINK

1930

ELSŐ
LÁTÁSRA

Néhány éve komoly közfelháborodást keltett a mindenekelőtt *Grand Theft Auto* sorozatáról elhíresült Rockstar Games *Manhunt* című játéka – bár eddig vajon melyik játékuk nem keltett még közfelháborodást?

A *Manhunt* koncepciójában leginkább az *Arnold Schwarzenegger* nevével jegyzett 1987-es *Menekülő emberre* (*Running Man*) emlékeztetett: a főhős egy kamerákkal telepolt városrészben találta magát, ahol mindenki rá vadászott, miközben tévénézők milliói bámulták önfeledten, amint az életéért fut. Bár a *Manhunt* elsöre az átlagosnál (jóval) durvább akciójátéknak tűnt, nagy szerepet kaptak benne a taktikai, lopakodós részek is – és persze a végül védjegyévé vált, elképesztően brutális kivégzések. A folytatásban hasonlóra lehet számítani, néhány érdekes csavarral. Hősünk, Daniel Lamb egy elmeógyógyintézetben ébred, ahol utóbbi hat évtől töltötte – igaz, ezen információk közül egyikre sem emlékszik. Noha a játék elején semmit sem értünk, azonnal indul az akció: végzünk egy fehér köpenyes alakkal, és cellánk ajtaja máris nyitva áll. Egy bizonyos Leo Kasperrel együtt csupán mi menekülünk meg a rejtélyes „Pickman Project” áldozatai közül, ám mindössze egy gyufásdoboz, az azon szereplő klub (*The Honey Pot*) és egy nő neve (*Judy*) az összes nyom, amin elindulhatunk. Kezdődik tehát a hajszá, először az elhagyott

kórházban tébláboló idegbetegek, ápolók és örök között, majd a városban. És mire lehet számítani? A játék

durvább lesz, mint valaha: a Rockstar számtalan új, véresebbnél véresebb kivégzési lehetőséget ígér, melyekben

nagy szerepet kapnak a különböző te-reptárgyak, illetve immár a különféle lőfegyverek is.



Azt mondják, hogy harminc fölött mindenkinél olyan arca van, amelyet megérdemel



INJEKCIÓ, CSAK AZ A JÓ...

Ezúttal sem leszünk mindig ellátva a legtökéletesebb gyilkolószerszámokkal – szerencsére az ember mindig is híres volt ilyen irányú találékonyságáról



CSAK ÁLLOK ITT, MIT SEM SEJTVE

Ezúttal is központi szerepet kap a lopakodás, ellenfeleink becserkészése. Mivel megfelelő fegyverek híján gyakran kényszerülünk arra, hogy csellet kerekedjünk fölül, ez nagyban megnövelheti túlélési esélyeinket

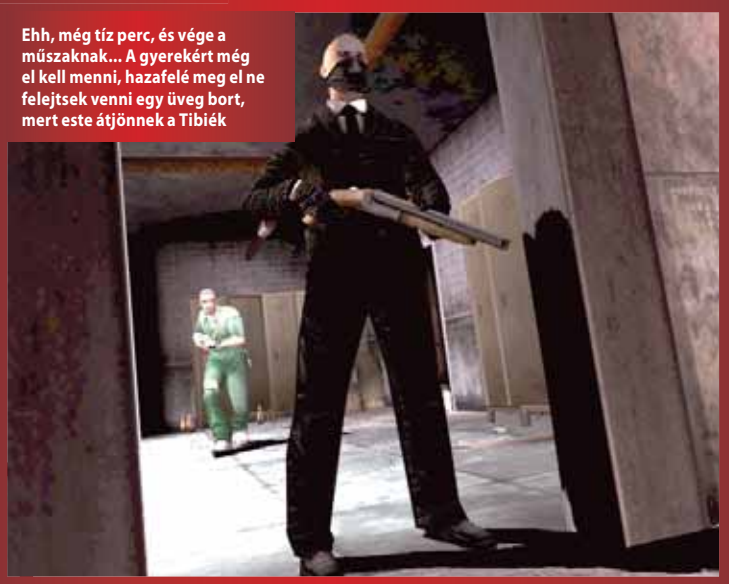


KÉSZ DILIHÁZ

A játék kezdetén egy ideggyógyintézetben térünk magunkhoz, ahol legutóbbi hat évünket töltöttük. Azt, hogy kik vagyunk, csak sokkal később tudjuk meg – ráérünk, előbb jussunk ki élve...



Kis szék, kerek szék van az udvarunkba'



Ehh, még tíz perc, és vége a műszaknak... A gyerekért még el kell menni, hazafelé meg el ne felejtsek venni egy üveg bort, mert este átjönnek a Tibiék



...just hangin' around...



Hogy pontosan ki is van rács mögött, teljesen nézőpont kérdése

ÚJDONSÁI

SZERKESZTŐI JEGYZET



Bajtársak!

Erőtől duzzadó, jól megtermett újdonságok rovatot sikerült ebben a számban kitenyészteni. Nem tudom, mi van mostanában a kiadókkal, de körülbelül naponta kapunk tőlük emaileket, amelyekben felajánlanak különféle exkluzív megjelenéseket, interjúkat és stúdiólátogatásokat. Úgyhogy csak ki kellett mazsolázní a tejszínhabot a tetejéről, és voilá: minden lett mint Bécsben!

A legjobb természetesen B. Sektornak volt, aki mind a fogadó, mind a küldő fél nagy megelégedettségére sikeresen hozzájárult a Lengyelországban található kommerszvodka állomány megtizedeléséhez. Képeket is készített, de azokat inkább nem tettük be. A játékról is, azokat viszont igen.

Aztán kilágattunk az Electronic Arts magyarországi főhadiszállására is, ahol meg hihetetlen mennyiségű cuccot borítottak ránk. *Crysis*, *Team Fortress 2*, *C&C3*, sőt, *Hellgate: London*. Ez utóbbi anyaghoz az információkat egyenesen a fejlesztőktől szerezhettük be, sőt, alkalmunk nyílt interjút csinálni a fejlesztőcsapat vezérével, Bill Roperrel is (ő csinálta a *Diablót*, meg egyéb ilyen noname cuccokat...), aki egyébként roppant segítőkész volt, és nagyon jó arc. Köszönjük neki, még egyszer.
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 kerülésére.

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.

Kiegészítők esetében viszonylag ritka, hogy 72 órányi játékidőt kapjunk – ezen nagyjából már le lehet mérni a *Kingdoms* léptékeit. A négy új kampány között a *Kingdoms* lehetőséget ad arra is, hogy keresztül-kasul bejárjuk az Újvilágot, mely az alapjáték vége felé nyílt meg előttünk. Az évszám 1519, mi pedig Hernán Cortést irányítva vethetjük bele magunkat az észak-amerikai kontinens módszeres felfedezésébe és meghódításába. Elyerhetjük Spanyolország támogatását,

de játszhatunk az őslakosok színeiben is – ha valaki láta az *Apocalypto* című filmet, most törleszthet.

REPÜL A, REPÜL A...

A három másik kampány Észak-Európa, Nagy-Britannia és a Szentföld kies tájaira vezet minket, hatalmas mennyiségű új területtel. Összesen 13 új frakcióval játszhatunk, ami 150 új egységet jelent – köztük a görögtűz-hajító (vagy görög tűzhajító)

A SEGA bejelentette a *Medieval II: Total War* első hivatalos kiegészítőjét *Kingdoms* címmel, mely nem csupán tematikájában, de méretét tekintve is kiérdemli az epikus jelzőt.



MEKKORA

GOK

hm...) – és olyan hősök zászlaja alatt mézáróltathatjuk le többezres seregünket, mint Oroszlánszívű Richard vagy Szaladin, akik mindegyike új, eddig nem látott képességeket kapott. Épületek tekintetében is akad néhány újítás, például körülsáncolt erődöket is kapunk, amelyek hatalmas seregeket képesek befogadni (és így hatásosan védhetünk be stratégiai szempontból kulcsfontosságú helyeket), illetve új technológiai ágakat fejleszthetünk végig. Belevethetjük magunkat az észak-európai teuton

háborúkba, a keresztények és a gaz pogányok véres harcaiba, illetve a britanniai kampányban az öt frakció közül kiválaszthatjuk, hogy melyikkel próbáljuk meg túlélni a másik négy fondorkodását. A *Kingdoms* tehát valóban elképesztő mennyiségű új játékelemet zsúfol be az így is gazdag alapjáték mellé: érkezése ősszel várható.

A Téli Palota ostroma



Szeretnék neked mondani valamit



Mel Gibson lelkes rajongói körében



Bárki bármit mond, király ez az Europa Universalis IV



KIRÁLYSÁG!



FABLE 2

Peter Molyneux arra ragadtatta magát, hogy friss információkkal lepje meg a játékosokat népszerű meséje, a *Fable* készülő folytatásáról.

„Mi a Lionhead vagyunk. Valami újat kell csinálnunk... valami váratlant.” Ezzel kezdte mondókáját a neves játékdizájnér, amikor feltárta, hogy miben látja a *Fable 2* különlegességét. Megfogalmazása szerint a játékipiacon jelenleg senki nem törekszik arra, hogy komolyabb érzelmeket kiváltson a játékosokból, éppen ezért ők célul tűzték ki, hogy meghonosítják a mo-

nitorokon a mélyebb emberi emóciókat. Ennek útját elsősorban a párkapcsolatok eddigieknél átfogóbb, hatásosabb ábrázolásában látják...

500 ÉVVEL KÉSŐBB

A játékban visszaköszön az első rész helyszíne, Albion, amely magán hordozza az első rész óta eltelt mintegy

félezer esztendő minden nyomát. A civilizáció fejlődése nem állt meg, s az egykori falvak helyén virágzó városok épültek, az acélpengé mellett pedig már hódít a puszkapor félelmetes ereje. Mi magunk szokás szerint kisgyermekként kezdjük a kalandokat, s legfontosabb döntésünk (mely szerint fiúk leszünk-e vagy lányok) csak az

első lesz a játékban reánk váró megannyi keresztút közül. Válhatunk gonosszá vagy jóvá, varázslóvá vagy harcossá, kereskedővé vagy kalandorrá. A játék még a komoly interakciót kínál első részhez képest is jóval szabadabb játékmenetet adhat, hiszen állítólag megvásárolhatjuk bármelyik épületet és boltot, amire csak pénzünk van, karrierünk pedig a polgármester-ségtől egészen az uralkodói pozícióig vezethet.

SZERELEM, SZEX, GYENGÉDSÉG

Karakterünk szexuális életét az eddigieknél részletesebben alkották meg, s ez természetesen nem az ágyjelenetek megvalósítására vonatkozik. Párt választhatunk magunknak, akivel összeházasodhatunk, összeköltözhetünk, s akár gyermeket is vállalhatunk. Molyneux állítása szerint védekezhetünk (!) majd szeretkezés közben, s ettől függ majd, hogy lesz-e utód vagy nem. Ha női karaktert választottunk magunknak, akkor további döntés természetesen azzal is jár, hogy a más állapot minden nehézségét magunkon viseljük, ami igen érdekessé tenné mindennapi küzdelmünket a szörnyetegek ellen. Hab a tortán, hogy srácunk szocializálódásában a hírek szerint szerepe lesz majd az általunk adott viselkedés-mintának is. Társaságunk lesz majd egy kutya is, melynek mesterséges intelligenciájáról a készítők szintén ódákat zengnek.



VILÁGHÁBORÚ EXTRA

Elsőre kissé bizarr elegynek tűnik (bár másodikra és harmadikra is az) a *NecroVision*, a Cenega új FPS-ének világa. Világháborús... démonos-vámpíros.

A játék egy I. világháborús FPS-ként indul, ám hősünk hamar rádöbben, hogy az igazi csata nem az emberek nemzetei között dül: az igazi harcot a vámpírok vívják, akik meglehetősen rossz sajtójuk ellenére is az emberek utolsó reményei. Ők állnak ugyanis a démoni erők útjában, és csak nekik van esélyük arra, hogy megállítsák az alvilági lények invázióját az egész emberiség ellen.

A zsilbasztó történet persze lehetőséget ad néhány érdekes megoldásra: valós történelmi helyszínek és teljesen szurreális pályák váltják egymást, illetve a pokolbéli lények ellen a hagyományos fegyverek nem sokat érnek, de vámpír cimboráink kifinomultabb gyilkolószerszámai mellett egy rakás mágikus képességre is szert tehetünk. A *Return to Castle Wolfenstein*ben már működött a dolog, úgyhogy végül is...

Hellgate: London? Király!



Ez nem RAM, hanem rom!



Lelőlek, gonosz táj!



EZMIEZ? THE GUILD 2?

Nem. Bár címe még nincs, szinte már mindent lehet tudni az **Anno 1701** közelgő kiegészítő-jéről. A középpontban egy alapvetően ázsiai hangulatú, 11 küldetésből álló kampány áll (mert a fejlesztők szerint a rajongók leginkább ez után sírdogáltak), melybe sikerült az *Anno* sorozat összes fontos aspektusát belepasszírozni: lesz

felfedezés, fejlesztés, kereskedelem, diplomácia, és persze hadviselés, valamint egy rakás mellékküldetés. Mindez most egy erős sztori keretében, melyeken a négy új karakter valamelyikével döngethetünk végig. A csomagban kapunk egy World Editort is, ezzel akár azoknak is készíthetünk szép új világokat, akiknek nincsenek kiegészítőik.

A kínai export-agresszió... ja, ez már volt.



Ez annyira... 1701...



EZMIEZ? ANNO 1701?

Nem. Úgy látszik, ez a hónap a kiegészítőkről szól, hiszen a *The Guild 2* is rátesz egy lapáttal: a **The Guild 2: Pirates of the European Seas** kiegészítőben észak-európai vizekre hajózhatunk – ó, azok a Hanza-városok. A legnagyobb újdonsá-

got a tengeri kereskedelem és a tengeri csaták jelentik (ezekkel kapcsolatban sokan már az alapjátékban is elégedetlenkedtek), de emellett jár három új térkép, egy tizórás játékidőt jelentő új kampány, és persze új épületek, új foglalkozások is.



Szarva közt a tőgyit

Az Enlight Entertainment valószínűleg extatikus örömmel döbbsen rá, hogy nem készült még 3D-s cirkuszmenedzselős játék – úgyhogy jön is a *Circus Empire*.

KEMÉNYKALAP, KRUMPLIORR

Ki ne ábrándozott volna még arról, hogy egy szép napon mindent hátrahagyva beáll egy vándorcirkuszhoz? A kérdés természetesen költői, mert nyilván *senki*, de tegyük fel, hogy azért akad, aki még mindig talál valami bizarr romantikát a trapézon lengedező artisták, a krumpliorrú horrorbohócok vagy épp az állatidomárok bűvös-bájos világában. Ők becsülik meg magukat, mert az Enlight egyenesen nekik készíti a *Circus Empire*-t. Az arra fogékonyak belevethetik magukat e remek szórakoztatóipari létesítmény

menedzselésébe: mi állíthatjuk össze a szereplők listáját (több mint hetvenféle műsorszámból), mi háritunk el olyan nem várt akadályokat, mint amikor az oroslánának hasmenése van, vagy amikor a főbohóc épp depressziós, és részegen hortyog az öltözőjében, és így tovább. Sőt mint cirkuszigazgató, az egész show-t a legjobb helyről figyelhetjük. 3D-ben. Turnézhatunk az Egyesült Államokban, Ázsiában, Európában, és természetesen megpróbálhatunk menet közben nem csódba menni. Remek móka lesz, az egyszer biztos!



- Apa, kezdődik!
- Aztán perccel hol?



JÁTÉKBEJELENTÉSEK

Itt volt már az ideje valami jó kis bunyós játéknak: a Grey Dog Software már dolgozik a *World of Mixed Martial Arts* című laposra verős alkotáson.

Zenés kalandjáték: a Game Consulting bejelentette *Mozart* című játékát, melyben a legendás zeneszerző bőrében fedezhetjük fel Prágát, amely ezúttal tele van fejtezőkkel.

A Fantasy Labs next-gen konzolokra és PC-re készíti új akciós kaland-TPS egyvelegét, melynek címe *Danger Planet. Idegenek, gonosz robotok, meg minden.*

A Dusk2Dawn egy Mad Max-világba ültetett GTA-klónon dolgozik, amelynek címe *Critical Path*: TPS lövöldözés, verekedés és autós részek váltják majd egymást.

RATA, RATA, RATA

Azoknak, akik nem szeretnek bajlódni az összetett kezelőfelülettel, de szívesen belevetik magukat egy kis hangulatos légi csatába (valamint meghalni sem szeretnek, és az ilyesmit inkább a virtuális térben intézik), jön az **Attack on Pearl Harbor**, egy a *Blazing Angels*hez hasonló árkádos beütésű világháborús repülő játék. Kipróbálhatjuk magunkat bármelyik oldalon, csapást mérhetünk, bosszút állhatunk, vadászgépekbe, bombázókba pattanhatunk, és irthatunk földi, vízi, légi célpontokat. A történelmi hitelesség tekintetében ugyan minden adott számunkra (helyszínek, gépek) de ha ügyesek vagyunk, átírhatjuk a történelmet. Igazságot Japánnak!

Aha, itt jobbra, és akkor most a lámpáig egyenesen?



Vörös Egyes, Vörös Egyes, rámtapadtak!





Nyerj egy wii konzolt +

egy hozzá való Rayman Raving Rabbids játékot

Vagy a 10 darab Splinter Cell Double Agent PC játék egyikét



RAYMAN KART



A játék letöltéséhez arra alkalmas telefonod-ról küldd a **Rayman** szót SMS-ben a **30/4444-900-as** telefonszámra*

 **Kattanj rá!**

www.rayman-mobile.com

* A válaszüzenetben egy linket küldünk, melyet megnyitva a megfelelő t-zones WAP-oldalra jutsz, ahol további információkat találsz a nyereményjátékról, valamint a játékszabályról. Amennyiben az általad használt készülékre elérhető a kiválasztott játék, akkor kifizetheted, majd letöltheted a kiválasztott tartalmat. Kövesd a képernyőn megjelenő utasításokat! A Rayman Kart letölthető Alcatel OT556, LG C3300, Motorola C385, E398, L6, V235, V3x, Nokia 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 5100, 5140, 5160, 6020, 6021, 6030, 6100, 6131, 6220, 6230i, 6280, 6280, 6600, 6610, 6630, 6670, 6680, 6800, 6810, 7210, 7250, 7260, 7610, 8800, N-Gage, N70, N73, N80, Samsung D500, E250, E330, E350, E370, E530, E720, E770, E820, E870, X700, Z400, Z560, Siemens C72, C75, CT65, ME75, SL65, Sony Ericsson K300i, K508i, K800i, T610, T630, W850i, W880i és Z600-as készülékekre

Az SMS ára megegyezik a normál díjas SMS árával, mely nem tartalmazza a kiválasztott játék letöltéséhez szükséges adatforgalom díját, és a játék árát. A csatlakozáshoz megfelelő WAP beállítások szükségesek. Ezen játékok csak T-Mobile előfizetői SIM kártyával vásárolhatók meg. A letölthető játékok köre telefononként eltérő, és technikai okokból változhat. A telefonodra elérhető Gameloft játékok listáját a t-zones WAP-on olvashatod. További feltételek és információk: 1430 (a T-Mobile hálózattól díjmentesen hívható), 06-1/265-9210



BÖNGÉSZDE

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

OLVASÓI TOP 20

A STALKER több mint kétszeres előnnyel került a trónra a TDU előtt, úgyhogy igencsak sokan játszottak vele mostanában. Felkerült újra a CS 1.6, a Carbon viszont nagyot esett.

	előző helyezés	GS cikk	GS százalék
1. S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	- (új)	2007. március	93%
2. Test Drive Unlimited	- (új)	2007. február	94%
3. Call of Duty 2	- ↔	2005. november	88%
4. World of Warcraft	- ↔	2005. február	97%
5. Grand Theft Auto: San Andreas	- (új)	2005. június	95%
6. FIFA 07	3. ↑	2005. szeptember	90%
7. Need for Speed: Carbon	1. ↓	2006. november	92%
8. Command & Conquer 3: Tiberium Wars	- (új)	2007. március	90%
9. The Elder Scrolls IV: Oblivion	18. ↓	2006. április	95%
10. Counter-Strike: Source	- ↔	2004. november	94%
11. Supreme Commander	7. ↓	2007. február	94%
12. Diablo 2	16. ↑	2000. augusztus	80%
13. Half-Life 2	5. ↓	2004. november	97%
14. Counter-Strike 1.6	- ↔	2001. február	97%
15. Resident Evil 4	4. ↓	2007. február	85%
16. Unreal Tournament 2004	8. ↓	2004. március	89%
17. Call of Duty	- ↔	2003. november	90%
18. Gothic 3	- ↔	2006. november	81%
19. Battlefield 2142	9. ↓	2006. november	88%
20. Pro Evolution Soccer 6	- ↔	2006. november	96%

FIGYELEM

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

ANGOL TOP 5

Egyedül a Football Manager 2007 maradt ugyanabban a pozícióban, a többi helyére viszont új játékok kerültek, egész jó sorrendben.

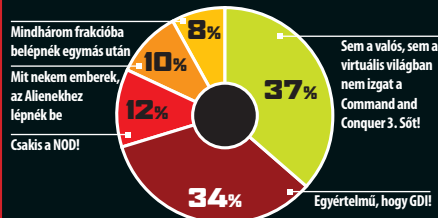
1. Command & Conquer 3: Tiberium Wars
2. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
3. The Sims 2: Seasons
4. The Elder Scrolls IV: Shivering Isles
5. Football Manager 2007

MEGJELENÉSI LISTA

Szerencsére ebben a hónapban újabb csúszásokról nem kell beszámolnunk, és új szereplő se nagyon lépett elő.

Agon: The Mysterious Codex	2007. április 27.	Limbo the Lost	2007. április 27.
Alone in the Dark: NDI	2007. tavasz	Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar	2007. április 24.
Arena Wars: Reloaded	2007. május 25.	Marvel Trading Card Game	2007. június 8.
Aura 2: The Sacred Rings	2007. április 27.	Medal of Honor: Airborne	2007. vége
Bioshock	2007. augusztus 24.	Overclocked	2007. április 28.
Blazing Angels: Secret Missions	2007. június 8.	Paradise City	2007. tavasz
Brother's in Arms: Hell's Highway	2007. június 8.	Peacebreakers	2007. július 27.
Chicken Little: Ace in Action	2007. április 20.	Pirates of the Burning Sea	2007. június 29.
Chronicles of Spellborn	2007. május 25.	Pirates of the Caribbean: At Worlds End	2007. május 25.
Clive Barker's Jericho	2007. karácsony	Precursors	2007. november 30.
Codename Panzers: Cold War	2007. november 30.	Quest of Aladdin's Treasure	2007. május 25.
Colin McRae: DIRT	2007. június 29.	Rail Simulator	2007. május 25.
Crysis	2007. szeptember 14.	Rogue Warrior	2007. november 30.
CSI: Crime Scene Investigation - Hard Evidence	2007. június 8.	Sabotage	2007.
Dawn of Magic	2007. április 27.	Shadowrun	2007. június 23.
Dead Reefs	2007. tavasz	Shrek the Third	2007. május 25.
Driver Parallel Lines	2007. június 8.	Spider-Man 3	2007. május 4.
Earache Extreme Metal Racing	2007. április 27.	Storm of War: Battle of Britain	2007.
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	2007. június 15.	Stranger	2007. május 25.
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	2007. június 8.	SunAge	2007. június 29.
Gods & Heroes: Rome Rising	2007. tavasz	Surf's Up	2007. május 25.
Half-Life 2: Episode Two	2007. Ősz	The Guild 2: Pirates of the European Seas	2007. április 27.
Halo 2	2007. augusztus	The Sims Pet Stories	2007. június 29.
Harry Potter and the Order of the Phoenix	2007. július 27.	Tomb Raider: Anniversary	2007. május 25.
Huxley	2007. ősz	Two Worlds	2007. május 9.

OLVASÓI VÉLEMÉNY: TE MELYIK CNC 3 FRAKCIÓT VÁLASZTANÁD?



„Szánalmas kis propagandának bedőlve láthatólag sokan választják a GDI-t pedig az egyetlen igaz úton a messiást kell követni testvéreim!” (Major_5)

„Olyan lehetőség miért nincs hogy a valóságban nem harcolnék?” (P-X)

„A tiberium sun-os elhivatottságom alapján NOD! ha van ebben is artillery (vagy ahhoz hasonló cuccos) akkor

mégannyira NOD! Ja és tiszteljük meg annyival h a teljes nevét használjuk: 'The Brotherhood of NOD' (sebessegmanias)

„Simán a NOD-hoz kell menni, de a GDI-nál kipróbálnám azt a három-ágúys lépegetőt.”

„Tudjátok mit? Én a Supreme Commander féle Aeon-hoz csatlakoznék XD” (Kuci06)

GS OLVASÓI KÍVÁNSÁGLISTA

Értelemszerűen a S.T.A.L.K.E.R. lekerült a kívánságlistáról, mivel már bárki hozzájuthat, aki akar. A többi helyezett nem nagyon változott, ám új szereplő a GTA IV.

Crysis	32%
Bioshock	25%
Unreal Tournament 3	18%
GTA IV	13%
Half-Life 2: Episode Two	12%

SZERKESZTŐSÉGI TOP 5

Amint látjátok, kezdünk leszakadni a WoW-ról. Hehe.

1. Command & Conquer 3: Tiberium Wars
2. S.T.A.L.K.E.R.
3. The Elder Scrolls: Shivering Isles
4. Colin McRae: DIRT
5. World of Warcraft

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

MAGASRA SZÁLL A HELIKOPTER VELÜNK

Ez az a helikopter, amiről már annyit meséltem



Aki épp azon töprengett, hogy ejnye, de jó is lenne már valami ütös kis helikopterszimulátor (sokan vannak ezzel így, nem igaz?) az egy percig se aggódjon, jön már az **Enemy Engaged 2**, a 2000-es *RAH-66 Comanche Versus Ka-52 Hokum* folytatása. De még mielőtt magával ragadna minket a maró gúny, el kell ismerni, hogy minden idők egyik legnépszerűbb helikopteres játékaról van szó. Mivel az

előző rész megjelenése óta közel hét év telt el, nem különösebben meghökéltető, hogy a grafikus motort teljesen lecserélték (végtére is ez nem *Combat Mission...*) és egy rakás új járművet pakolnak a játékba. De az igazán nagy meglepetés állítólag a hatalmas légi csatákat szimuláló online multis rész lesz, melyről a fejlesztők nem sokat árultak el, csak utalgattak rá, hogy letesszük majd az összes hajunkat.



ÜZLETI HÍREK

Immár az Eidos is beszállt játékaik online értékesítésébe, de új rendszer kiépítése helyett inkább a már bevált megoldáshoz nyúlt: mostantól a Steam hálózaton keresztül is megvásárolhatók a kiadó játécai.

A Max Payne sorozatról elhíresült Remedy Games egyik alapítója, a finn

Samuli Syvähuoko új játéktudiót hozott létre Recoil Games néven. Ars poeticájuk szerint elsősorban katasztrófafilmek által inspirált játékokra fognak összpontosítani, mivel ez a játékipar egyik legkevésbé kiaknázott területe.

Az Electronic Arts bejelentette, hogy a Nettwerk One Musickal kar-

öltve közös zenekiadót alapítanak Artwerk néven. A cél minél több ismeretlen tehetség felkutatása és szerződtetése, akiknek munkáit a későbbiekben az Electronic Arts játékok zenéi közt is hallhatjuk majd.

A 10tacle Studios együttműködést jelentett be a német MTV-vel

(pontosabban a Viacom Germany GmbH-val) egy „sokfelhasználós 3D online világ” kiépítésére – ami nem feltétlenül jelent MMO-t. A 10tacle szekere egyébként egész szépen szalad: az elmúlt egy évben közel megháromszorozták nyereségüket.

FENTRŐL NÉZVE

Amikor annak idején először belekukkantottunk az *Arena Wars*ba, azt hittük, ez valami hülye vicc: kinek jutna eszébe egy RTS-be átlopni az *Unreal Tournament* játékmódjait?! Ám néhány órával később, amikor még mindig képtelenek voltunk abbagyni a játékot, el kellett ismernünk, hogy telitalálat. A játék tökéletesen példázta, hogy egy RTS-nek sem kell feltétlenül bonyolultnak, lassúnak, hosszúnak lennie: ugyanolyan pergős-zúzó meccset is lehet játszani, mint bármelyik multis FPS-ben. Ezért örülünk, hogy májusban érkezik az **Arena Wars Reloaded**, az alapjáték teljesen átdolgozott változata. A legfontosabb persze az új grafikus engine, de nem csupán a külsőségek változtak. Több játékmód, több pálya, még nagyobb pusztítás: *Unreal* felülnézetből!

Vagy éjszakai a pálya, vagy kék a talaj



A környezet meg majd öntisztítja magát, mi?



FÉLELEM ÉS RETTTEGÉS LIBERTY CITYBEN



Mostanra talán már mindenki tudja, hogy idén októberben végre elérkezik a nagy sikerű GTA sorozat negyedik része. Persze egyelőre csak a konzolosok örülhetnek, de még az ő boldogságukra is komoly árnyékot vet, hogy a cenzúra kigyónyelvű nagyura már jó előre kotnyeleskedni kezdett. És most olyasmiről beszélünk, amire eddig még nem volt példa.

Ha kimondjuk a *Jack Thompson* nevet, bizonyára sok játékos szemében csillog rémület, és megremegnek a merevlemezek. Igen, ő – akit nem nevezünk nevén – az a hányott gyerekkorú floridai ügyvéd, akinek egy végzetes genetikai baleset folytán egyáltalán nem fejlődött ki sem a humorérzéke, sem a szociális érzékenysége, és a tolerancia reléje is kiéghetett valamikor 2 éves korában, amikor egy erősebb lány elvette tőle az építőköckáját. Ez a politikai babérokra törő ügyvéd évek óta azon mesterkedik, hogy betartson a játékiparnak, és betiltson minden olyan alkotást, amelyben egy csepp vér is megjelenik a képernyőn, mert véleménye szerint ennek egyenes következménye az, hogy Amerikában minden második gyerek sorozatgyilkos. Korláto-



zott nézőpontját már fáradtak vagyunk cáfolni, de nem is ez a lényeg, hanem a Rockstar fejlesztésében készülő *GTA IV* kapcsán gyülekező viharfelhők. Ennek okán kezdtünk el mi is izzadni kicsit, mivel Thompson (jaj, megint kimondtuk, átok ránk!) megint elvágná néhány játékefejlesztő torkát, persze csak és kizárólag a béke nevében.

Most azonban kicsit más a helyzet, mivel olyasmiről fordult elő, amire eddig még nem volt példa, vagyis visszanyalt a fagy. A *Take Two* ugyanis nemrég a floridai bíróságon nyújtott be panaszt az összes hajjú, komikus képű ügyvéd ellen, és arra kérte az ítélőszéket, hogy vakarja már le a nyakukról Florida kockafejű erkölcsuszárát, mielőtt az eltölné az idei *GTA* és *Manhunt 2* megjelenését. A kedves ügyvéd persze a sarkon állt porázzra kötve, és csak az alkalmat leste, hogy a játékipar képviselői végre rászánják magukat egy döntő lépésre a sokévi hallgatás és megaláztatás után. A cenzúra pitbullja nyilvános levélben válaszolt, amelyben kifejtette, hogy azért imádkozott a mai napig, hogy a *Take Two* végre elkövessen egy ilyen hibát, és egy ilyen ballépés bőven elég neki ahhoz, hogy végre leszámolhasson az egész bagázssal. Szinte látjuk, ahogy J. T. (akit nem nevezünk a nevén) kukoricán térdepelve ostorozza magát, és fohászkodik, hogy csak egyszer nyerjen már bíróságon az életben, amikor játégyárat perel megfoghatatlan indokokkal, mert annak idején az a 80 kilós kislány elvette az építőköckáját.

A cenzúra ügyvédje nem imádkozott hiába. Ismét megnyílt a lehetőség a háborúra, és jelen állás szerint lesz is háború, amelynek csak és kizárólag mi leszünk a vesztesei – ha nem sikerül év végéig tenni valamit a floridai ügyvéd ellen a bíróságon. Lassan a demokráciában a vallás és a gondolat szabadsága mellett a játékszabadság fogalmát is be kellene vezetni – akár alkotmányos joggal is –, mert ez az egész cirkusz már olyan fárasztó és röhejes, hogy az ember szinte képtelen értelmesen kommentálni az eseményeket. Mi már meg sem próbáljuk, csak reménykedünk abban, hogy J. T. imái mellett az a néhány millió gamer imája is meghallgatásra talál, akik szeretnének még egyszer Liberty Citybe menni, és nyugodtan játszani a *GTA* legújabb részével. Vérestül, fegyverestül, bűnözöstül. Mert ők még tudják, bármilyen szép is a grafika: ez nem a valóság. A valóság sajnos az, hogy Floridában a bíróságnak elég sok dolga akad egy olyan ember miatt, aki az előző mondatot évek óta képtelen értelmezni. Szegényke.

ender





Grafikai áttérés a Combat Mission sorozatban

Szörnyű, amikor az ember érzi, hogy tele van előítéletekkel, de a **Combat Mission: Shock Force** bejelentése után nehéz volt nem azt vizionálni, ahogy a sorozat egész rajongótáborra két emberként tombol. Csontin és Uhun kívül mond még bárkinek is valamit a cím? Tegyük fel, hogy igen, és lelkesedjünk. A kockatankok és baltával faragott katonák ugyanis ezúttal nem világháborús textúrát kaptak, hanem a konfliktus a NATO és a szíriai haderő között eszkalál (a konfliktusok már csak ilyenek, eszkalálnak). A képzelt közeljövőbe helyezte háborúsodás persze ismét taktikai lehetőségek egész tárházát nyújtja, úgyhogy a kilencszendős széria rajongói ezúttal sem fognak csalódní. Természetesen a grafika sem töri meg a hagyományt, de hát minek is az a sok felesleges csilvilvi... Poligonok meg shaderek meg bump-mapping, mi? Ptűj.

...MEGINTE SZÉP LESZ



Oké, srákok, még két gumi és megvan a téli szett!

A Doom 4-hez erről fogják rendelni a hordókat, nehogy baja essen!



FÉL A LÁBAM, SZEMEM FÉL

Hamarosan a mozikban a Karib-tenger kalózái trilógia (egyelőre trilógia...) harmadik epizódja, de aki virtuálisan is belevetné magát minden idők legnagyobb kalózá, Jack Sparrow kapitány kalandjaiba, annak nem kell sokáig várnia. Bár a második epizód kicsiny csapatunkat is megosztotta, töretlenül bízunk a folytatásban. A **Pirates of the Caribbean: At World's End** játékváltozata lényegesen előnyvel indul az előző részzel szemben, így még

az sem kizárt, hogy most nem rontja el a Disney: ezúttal a második és a harmadik film helyszíneit is bejárhatjuk, sőt egy rakás új területet sztorielemet is kapunk. Bár mi magunk is újrajátszhatjuk a film nagy fináléját (sőt teljesen más befejezést is választhatunk), a játék tovább követi a Vicces Kalóz, a Vagány Csaj és a Nyálás Srác kalandjait, akik Barbarossa kapitány és Davy Jones után még több legendás kalózzal is megismerkednek majd (Guybrush Threepwood?!).

A BSA megelégedve a jogi lacafacát, beke-ményít és felveszi a harcot a kalózkodó ellen





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

Konfigurációk: 3 év garanciával!
INGYENES ÖSSZESZERELÉS, TESZTELÉS!

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

Vírusirtás, szerviz (kiszállással is)
Rendszerek tervezése, építése,
karbantartása, üzemeltetése

NEZZE MEG AZ ÁRAINKAT!!! MEGÉRI!!!

Néhány javaslatunk konfigurációkra minden nálunk vásárolt konfigurációhoz ajándék a szerelés, a tesztelés és 3 évig ingyenes szerviz

Sirius 2 (erős irodai, alap játékgép) **76.750** ~~82.100~~
(AMD 3200+, 312 MB, 80 G, combo, 7300 GT turbo, 5.1 hang)

Sirius 2+ (erős irodai, közép játék) **109.450** ~~125.200~~
(MSI K8N-SLI-FL, Athlon64 1700+, 1GB DDR, 160 GB HD, DVD+rw, Gef 7600GT, 7.1 hang, Deer 350W, full, cgr)

Sirius 3 (felső-közép játék /AMD) **141.150** ~~160.000~~
(Asus M2N-E, Athlon64 X2 4200+, 1GB/800MHz, 250 GB Pioneer 112D, ATI X1950Pro, Asus ház 350W, ikeres cgr)

Alpha C (felső-közép játék /Intel) **150.850** ~~168.200~~
(d. Series 3, de Asus P5N1E-SLI,Core2Duo E4300 2* (1,66G))

Sirius 3 Max (felső kat játék AMD) **200.850** ~~218.200~~
(Gigabyte M57SLI-S4, Athlon64 X2 4600+, 1 GB 800 DDR2, 320 GB HDD, Pioneer 112D, Geforce 8800 GTS, 7.1 audio, Chieftec mini ház = 450W táp, Logitech billentyű, MX400)

Alpha C Max (felső kat. játék Intel) **220.725** ~~238.975~~
(d.Serius 3Max, de GA965P-DQ4, Core2Duo E6400 2* (2,13))

Sirius 3 Ultra (csúcs játékgep AMD) **312.825** ~~370.200~~
(Gigabyte M59SLI-S4 lap, Athlon 64 AM2 X2 5200+, 2 GB GDDR, DDR2-800, 400GB WD 16 MB cache HD, NEC 7173 Geforce 8800 GTX 768M,Chieftec 550W, Logitech G5 laser)

Alpha C Ultra (csúcs játékgep Intel) **339.675** ~~374.910~~
(d.Serius 3Ultra,Asus P5N32-SLI,Core2Duo E6600)

Ezek csak ötletek, bármilyen konfigurációt megépítünk!
I) szolgálatonként konfigurációknál +3% - műanyag garancia
II) optikák helyszíni szállítása, - üzembehelyezés, - garancia
Az árakban tartás jogát fenntartjuk, de nem önként vissza vonjuk!
*újdonság: Windows Vista Home Basic 21.250 ~~25.000~~
Home Premium 26.900 ~~32.200~~ Ultimate 44.000 ~~52.000~~

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

NOTEBOOK, PDA, GPS, TFT, PROJEKTOR AKCIÓK

Házhozszállítás az egész országban!
Az akcióságot, árakról a WEB-oldalon, telefonon
illetve az üzletben kap felhívogatóst!

Samsung TFT-k (3 év garancia, DVI)
2ms 19" 931C **64.650** 17" 731BF **54.200** ~~62.000~~
újdonság: 5ms 20" 204B **83.300** ~~99.000~~

6ms 19" 971P **86.500** 18.5cm 17" 770P **59.500** ~~72.000~~
8ms 19" 940N **41.650** 49.990 17" 710N **36.500** ~~43.000~~
21" 215TW (8ms, 1000:1, wide, Pysm) **108.700** ~~130.000~~
AOC LM-729 17" 8ms, forgatható, DVI **36.200** ~~41.000~~
LM-929 19" 8ms, forgatható, DVI **45.500** ~~50.000~~
Belien 22W art line (22" wide, 5ms, 1000:1) **73.800** ~~82.000~~

F-f, színes nyomtatók, multif, készülékek
Nem találta az árlistát? Kérjen ajánlatot!

VGA, MB, HD, RAM 3 év garival (1. árak, Supplies 2. ár)

Gainward 8800 GTX 384 bit 768 MB **109.600** ~~120.500~~
8800 GTS 320M 59.300 75.000 7600GT AGP **28.200** ~~32.000~~
Leadtek 7900 GS 33.750 49.000 7600GT **25.800** ~~30.000~~
MSI X1950XTX **64.975** 79.970 X1950XT **46.500** ~~50.000~~
Sapphire 1950GT / PCIe **29.500** 35.000 AGP **32.200** ~~36.000~~

Core2Duo lapok / ABIT FP-19 SLI **24.975** ~~29.970~~
Asus Striker Extreme **57.975** 69.970 P5B-E **26.800** ~~32.300~~
PSN-E SLI **32.125** 27.750 AMD-ai: M2N-E **19.150** ~~22.700~~
Samsung HD: 80GB **8.300** 8.900 160GB **10.600** ~~11.700~~
320GB 16MB **17.975** 18.970 500GB 16M **25.425** ~~30.000~~
WD 16MB 250GB **14.975** 17.970 320GB **17.650** ~~21.100~~
AMD A64 939 3200+ **10.475** 12.970 4000+ **14.975** ~~17.970~~
AM2 X2 3600+ **14.800** 17.700 X2 4600+ **24.800** ~~28.700~~

Intel Pentium4 641 3,2 GHz 2 MB **14.150** ~~16.900~~
Core2Duo E4300 **28.975** 34.750 E6600 **39.500** ~~41.000~~
újdonság E6320 **34.800** 41.700 E6420 **39.650** ~~41.000~~
SATA DVD-írók LG **6.500** 7.000 NEC **6.600** ~~7.000~~

A-DATA DDR-400 512M **7.200** 8.000 IGB **13.600** ~~16.700~~
Kingmax DDR2/800 512M **7.700** 8.200 1GB **15.225** ~~18.300~~
DDR2/667 512M **6.000** 7.200 1GB **11.800** ~~13.100~~

DDR2/800 MHz CL-4-es kit-ek:

Corsair Twin2X 1GB **26.900** 32.200 2GB **43.700** ~~52.000~~
GEIL Ultra 1GB **19.725** 18.970 2GB **38.400** ~~46.000~~
Chieftec táp: 450W **11.975** 14.970 560W BTX **18.950** ~~22.500~~
Logitech X-540 (5.1) **13.875** 16.000 G7 lézer **16.800** ~~20.000~~
Creative X-Fi Fatal1ty **36.850** 42.200 Gamer **27.900** ~~31.000~~
AeroCool házak: ExtremEngine 3T **17.400** ~~20.000~~
AeroEngine II-BBP **13.600** 16.200 T40 **17.975** ~~21.670~~

GIGABYTE
TECHNOLOGY

Üzletünk kiemelt márkákkal, a legjobb árakkal,
választékkal (notebook-ök is!), akciókkal

THE SETTLERS VI



Mintha ezt már láttuk volna valahol



Nyugi srácok, csak a lábvizemet öntöttem a fejetekre!



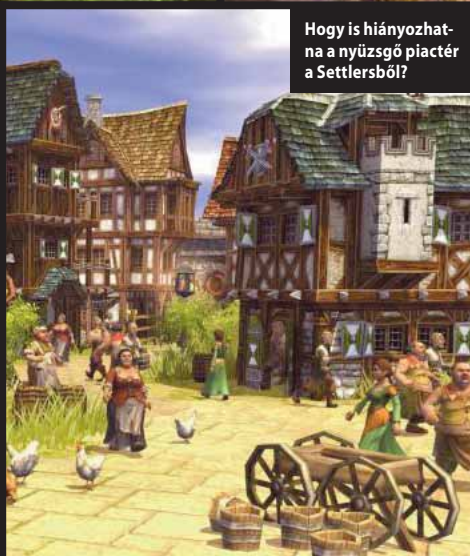
Videokártya demonstráció 2007...



Nem egy Santa Maria, de legalább a mi telepeseink is partot értek.



...és 2008



Hogy is hiányozhatna a nyüzsgő piacér a Settlersből?



Ha ez a látvány megvalósul, kalapot emelhetünk a BlueByte-nak.

MEGJELENÉS: TBA

A nagy múltú sorozat tekintélyét némileg megtépte az idő. Az újabb és újabb folytatások nem nyerték el maradéktalanul a közönség tetszését, de a német fejlesztőcsapat tántoríthatatlan. Jön a *The Settlers VI*.

A Bluebyte tavaly, még a *Settlers II: The Next Generation* befejezése előtt bejelentette, hogy már dolgoznak a játék folytatásán, a *The Settlers VI*-on. Ralf Wirsching 2005-ben gyűjtött maga köré egy csapatot, amelynek tagjai együtt dolgoztak a *The Settlers* harmadik és negyedik részén, valamint a játék 10. évfordulójára készített epizódon is. A tavalyi bejelentéskor még nem sokat árultak el az egykor szebb napokat látott sorozat következő epizódjáról, most azonban a megjelent új képek mellett néhány információmorzsa is a birtokunkba került. A sorozat hatodik részében egy középkor-szerű civilizációba csöppenünk majd bele, és a korábbiaknál méretesebb városokat és erődítményeket építhetünk fel. Az ígéretek – és egyben a képek – tanúsága szerint minden eddiginél gazdagabb természeti környezetben húzhatjuk fel óriási városainkat, amiket aztán lakosok százai népesítenek be. Az egyjátékos kampányról annyit árultak el, hogy egy körültekintően megalkotott sztoriba épül bele, melyet az a témában tapasztalatlanunk éppen nem nevezhető Jeff Grubb fog megírni, akit a vájtfülűek, esetleg a *Guild Wars: Nightfall*-ból ismerhetnek. Fontos szerepet kapnak majd ebben a játék jól kitalált hősei, akiket nekünk kell végigkísérnünk a kalandokon. Ettől függetlenül persze fő feladatunk ugyanaz lesz, mint eddig: kis telepeseink minden igényét kielégítve létrehozni egy flottul működő közösséget. A technikai dolgok kapcsán azért megjegyzendő, hogy bár az előző részhez képest a képek alapján látványos a fejlődés, de a játékosok jelentős része szkeptikus a sajtónak küldött képek hitelességét illetően. Egyelőre azonban sem a játékot működtető motorról, sem pedig a várható gépigényről nincsen pontos információ.



Maci Lacit is megviselte a borús történelem



Egy ogre is érezheti úgy, hogy rászakad az ég



Jaj, a lábam odavan'



Valami speckó skill lesz a „homokot dobunk a szemébe”?



Így néz ki a modern orosz gyémántbánya

2005 nyarán jelentettek be egy MMO-t *Chronicles of Spellborn* címmel. A világra és a választható kasztokra már korábban fény derült, de most a harcrendszerbe is beavattak minket.

A *Chronicles of Spellborn*-t egy hasonló nevű csapat, a Spellborn International fejleszti, és adja ki. A játék egymástól elszeparált, „valamikor szétrobbant” szigeteken játszódik, amelyeket hatalmas, mágikus viharok szakítanak el egymástól. Ezeken kell keresztülverekednünk magunkat, vagy ha keményebbek vagyunk, akár hajót is szerezhetünk, és a megfelelő legénységgel benyomulhatunk a viharba, hogy még nagyobb kincsekért megküzdjünk az ott található lényekkel. A játék leglényegesebb újítása, hogy felhagy az MMORPG-kben eddig divott gyakorlattal, miszerint az egér klikkje tulajdonképpen automatikusan célzó. Ennek a gyakorlati megvalósulásáról rántották le nemrégiben a leplet. Amikor harcra kerül a sor, a játék lelassul és „Battle Mode”-ra vált. A képernyőn megjelenik egy célkereszt, jelezvén, hogy éppen hová fogunk ütni. A csapásunk tehát kizárólag akkor sebez, ha valóban el is találtuk a célszemélyt. Így a párviadatok inkább hasonlítanak majd egy akciójátékhoz, mint a többi MMO-hoz. A nagy raideket azonban a készítők szimplán „dögunalomnak” bélyegezték, ezért a Spellbornban nem is erőltetik különösebben. A játékosok által alakított csapatokat tehát 4 főben maximalizálják, de PvE és PvP instance-ok bőven lesznek majd. A szóló küldetésekből is szép számmal akad, és érdekes, hogy az első alkasztunkat is egy ilyen után választhatjuk ki, ha legalább ötödik szintűek vagyunk. A skill-rendszer megoldásáról is megtudtunk néhány dolgot. A megtanult képzettséget betehetjük az akciomenübe, ahol azok egy „orsószzerű” rendszerben működnek. Ha aktiváljuk például a Kardcsapás képességet, a kerék pördül egyet a következő szintre, ahol – ha feloldottuk ezt a speckót – már a Forgószélet használhatjuk, s ez így megy, egészen a hatodik szintig. Ha sokáig nem használjuk az adott képességet, a kerék visszafelé is pörög. Hírek szerint a *Spellborn* már béta-közeli állapotban van.

MEGJELENÉS: TBA

CHRONICLES OF SPELLBORN

ÚJ INFÓK

GUILD WARS 2

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
MMORPG

KÖRNYEZET
TYRIA KONTINENSE

KIADÓ
NCSOFT

FEJLESZTŐ
ARENA NET

MEGJELENÉS
2008. MÁSODIK FELE

FEJLESZTŐI PORTRÉ

Az ArenaNet egykori blizzardos arcokból álló, aránylag új cég, első és mindmáig „egyetlen” termékük a Guild Wars és kiegészítői.

GYORSLINK
1923

A Guild Wars kétségtelenül hatalmas siker. Több millióan játsszák, s mindezt „ingyen”: ez az az érv, amely leginkább mellette szól. Pedig a Guild Wars nem ingyenes, csak nincs havidíja. Ez az, ami a második részben sem fog változni.

Az ArenaNet üzleti modellje kétségtelenül működni látszik: egyrészt a havidíjtól rettegőket tökéletesen megnyugtatja a dolog, hogy nekik nem kell értékes bankkártyaadataikat kiadni (vagy drága gamecardokat venni), ám a kedves játékos az alapjátékkal és kiegészítőivel mégis eleget fizet ahhoz, hogy a cég prosperáljon, fejlesszen, a szervereket és az operátorokat megfizesse valaki. Szóval mindenképpen dicséret illeti az egykori blizzardosokat, jól kitalálták ezt.

...AKKOR A NEVE LE- GYEN GUILD WARS 2

Szinte biztosak lehetünk abban, hogy a *Guild Wars* folytatásának lesz alcíme majd, egyelőre erről még nem született hivatalos bejelentés. Ami kiderült, szerencsére az sem kevés. A játék az eredeti Guild Warshoz képest több száz évvel később játszódik, méghozzá a *Propheciesben* megismert Tyria kontinensén. Így a készítőik totális szabadságot kaptak, mit kezdenek a tereppel, mit kezdenek a legendáriummal: több száz évnyi távolság kifakíthatja a történelmet elég szépen. A *GW2* legnagyobb újdonsága azonban nem ez, hanem az, hogy perzisztens világra épül. Ez azt jelenti, hogy a világnak lesznek állandó porciói, nemcsak a városok, hanem rengeteg külső terület is, mint a *WoW*-ban vagy a hasonló MMO-kban. Lássunk egy példát! A mostani *GW* esetében, ahol instance-ozva van minden külső terep, hiába kalandozunk ugyanazon a helyen, ahol sok száz más sorstársunk is, mivel minden csapat más „másolatában” játszik az adott terepeken, sosem találkozhatnak egymással, csak a miénk az az adott térképészlet. A *GW2* változtat ezen,

ugyanis nagyon sok játékos hiányolta az organikus szocializálódás, illetve a játékreizmus ezen fokát, hogy találkozhasson másokkal is a terepen. Így bizony előfordulhat majd, hogy egy-egy adott térképészleten a mi csapatunkon kívül meglehetősen sok egyéb játékos is lesz – elég elképzelni bármelyik külső *WoW*-helyszínt ahhoz, hogy sejtjük, ez milyen lesz. Azonban az instance rendszer is megmarad természetesen, ez azonban bele lesz ágyazva az állandó területekbe, és annak függvényében változhat, mi történt, mit tettünk. Egy példa erre: a csapatoddal épp a vidéket járod, amikor egy sárkány elrepül felettetek. Megtámadjátok, a sárkány harcra bocsátkozik veletek, és legyőzitek: erre a közeli városka megjutalmaz benneteket. De mondjuk, nem törődtek a hatalmas bestiával, az elrepül a városba, és felégeti a hidat. Ez ahhoz vezet majd, hogy ácsok gyűlnek össze, javítgatni a tönkrement hidat, őket azonban banditák támadják meg,

» KISEBB SZINTŰ KARAKTER IDEIGLENESEN OLYAN KÉPESSÉ- GEKHEZ JUT, MINT MAGASABB SZINTŰ TÁRSA(I) «

akiktől meg kell védeni a mesterembereket – az ötletnek az a lényege, hogy a világban mindig történjen valami. Ezért egy-egy adott zónán belül nagyon fontos szerepet kapnak a más MMO-kból ismert eventek, az úgynevezett speciális események, amelyekből rengeteget ígérnek az arenanetes arcok – lesz, ami naponta történik, lesz, ami hetente, és lesz, amelyet a játékosok „kapcsolnak” majd be valamilyen eseménnyel.

FIAM, AZTÁN TISZTESSÉGES EMBER LÉGY!

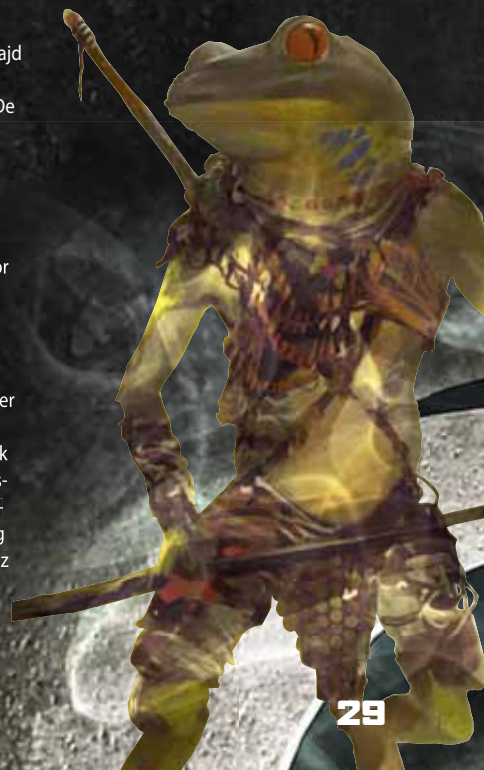
Már aki! Én például a *Guild Wars 2*-ben tisztességes sylvari akarok lenni! S a legjobb az egészben az, hogy lehetek is, ugyanis több játszható faj kerül majd a képbe. Az emberek és a sylvarik mellett a charr, norm, asura is játszható faj lesz: mindegyik a saját erősségeivel és gyengeségeivel. Például a normnak olyan faji képessége van, hogy át tud alakulni félig norm, félig medve formába – ilyenkor megnő a támadóereje és az életereje is. A fejlesztők azt is ígéri, hogy a karakter fejlődése, illetve fejlesztése is jóval összetettebb lesz, mint jelenleg: ahogy egy perzisztens világu MMO-hoz illik. Nagyon érdekes tapasztalat lesz az úgynevezett „sidekick” rendszer: sok hagyományos MMO-ban, ahol nagyok a szintkülönbségek, gondot okoz, hogy nagy szintkülönbségű barátok nem tudnak együtt játszani. A *GW2*-ben ilyen

között a világok között azonban szabadon lehet majd mozogni! Mondjuk ma a 2-es szerveren játszom, de a haverról kiderül, hogy ő az 5-ösön. Seabaj, kilépek, a globális adatbázis segítségével kérem, hogy vigyenek át az 5-ös szerverre; a legközelebbi indításkor az 5-ös szerveren leszek, és máris nyomulhatunk együtt. Míg ez más MMO-kban drága és lassú procedura, itt állítólag egyszerű lesz szervert váltani. Természetesen a Guild versus Guild PvP-n kívül állítólag hatalmas méretű World vs. World PvP csaták is lesznek, ahol a 2-es, a 3-as szerver és az 5-ös szerver (többek között) harcolhat egymás ellen speciális PvP-területen (ennek neve Mist). Ennek érdekessége, hogy a PvP-ben, azaz a player versus player (játékosok egymás ellen) módban is működni fog a sidekick rendszer, így egyik oldal sem lesz gyengébb, mint a másik – az, hogy ki nyer, nem a szinttől vagy a felszereléstől, hanem a tudástól, a taktikától és a mázlitól függ majd. Tehát indítunk egy

esetben a kisebb szintű karakter ideiglenesen olyan képességekhez jut, mint magasabb szintű társa(i), így nyugodtan haladhat velük egy-egy adott kalandban. A rendszer ennél pontosabb működéséről egyelőre nincsenek adataink (állítólag hasonló lesz a *City of Heroes* rendszeréhez), de maga a kezdeményezés dicséretes. Egyébként a *GW2*-ben jóval magasabb szintet érhetünk majd el, mint a jelenlegi *GW*-ben – hogy mekkora lesz ez, még nem tudjuk. De tuti, hogy 20-nál jóval több.

MELYIK VILÁGOT IS VÁLASSZUK?

A perzisztens, azaz állandó területekkel bíró MMO-k esetében sokszor megoldhatatlan, hogy a játékosok fizikailag ugyanabban a világban legyenek, gondoljunk csak bele, ha a *WoW*-ban, mondjuk, Hellfire Peninsulán egyszerre minden szerver játékosai ott lennének, akkor több tízezer rohagnának... izé, állnának egy helyben a lagban (szerver belaszulása). Míg a sima *GW*-ben a rengeteg instance miatt nem volt szükség arra, hogy külön világot válasszon az ember, a *GW2*-ben lesznek külön szerverek, amelyek a világ más kópiáit jelképezik majd. Ezek



karit, közben a Misten támadás éri világunk területeit. Magas szintű barátaink odateleportálnak minket, és mi is részt vehetünk a csatában, mert ideiglenesen a legmagasabb szintű karakterek tulajdonságait és fegyverzetét/páncélját (nem kinézetre, hanem sebzésre stb...) kapjuk meg, így azonnal bevethetjük magunkat a csatába. Amint távozzunk a Mistről, újra LVL 1-es kis karink lesz. Egyébként a Mist nem egy zóna lesz, hanem egy nagy, stratégiai játéktérület, sok zónából, amelynek irányításáért több szerver, illetve világ harcol majd.

A HŐSÖK, AZOK A DALIÁS HŐSÖK

A *Guild Wars* egyik legérdekesebb innovációja az volt, hogy ha nem sikerült/nem akartunk csapatot toborozni, akkor bérelhető henchmenek, illetve hősök is rendelkezésünkre álltak, hogy egy komplett csapatra tervezett instance-t is megcsinálhassunk. Mivel a *GW2*-ben inkább a



perzisztens világ érvényesül, sajnos ez a kafa találmány eltűnik, illetve átalakul. Ezentúl ugyanis úgynevezett „companionok”, azaz társak tarthatnak velünk a csatába. Az ő tulajdonságaik a hősökéihez hasonlóan fejlődnek, és minden játékosnak lehet ilyen companionje. Ezek a kísérők nem foglalnak el helyet a csapatban, ahogy a petek sem. Azok a játékosok, akik nem akarnak kísérőt vinni magukkal, speciális buffokat kapnak cserébe. Így többféle taktikával is nekimehetünk

esetleg ugyanannak az ellenfélnek. S míg a *GW* esetében szinte minden tartalom csapatokra volt kitalálva, a *GW2* a szóló játékosoknak is nagyon jól játszható lesz. S természetesen a nagyobb csapatokra (mint mondjuk egy RAID) is ki lesz hegyezve a sztori. Mindemellett fontos változás, hogy a páncélzat ezentúl nem lesz foglalkozásfüggő, hanem mindenki hordhat mindent, amit csak akar – így minden karakternek több öltözködési lehetősége marad. S majd elfelejtettem a legfontosabbat. A *GW2*-be belépve „örökölhetünk” *GW*-karakterektől

– egy *GW*-karaktert kiválaszthatunk, és annak unlock tárgyaiból vagy ju-



talmaiból örökölhetünk. Érdekes lesz. Béta 2008 nyarán, megjelenés 2008 végén várható. Ja, és nem lesz havidíj, vagy ezt már mondtam :)

AZ ÉSZAKI SZEM

Most pedig lássuk, mivel ütjük el az időnkig, íme néhány infó a következő kiegészítőről. Misztikus a cím, nem? A sztori nem bonyolult, a múlt rémségei után most újra sötét árny

a Shiverpeak hegyektől északra vezet majd el a *Guild Warsban* már létező karaktereinket. Ott pedig nemcsak jelenlegi barátainkkal és szövetségeseinkkel fogunk együtt harcolni, hanem múltbéli ellenségeinkkel is, akik ezúttal akár a szövetségeseinkké is válhatnak – új barátokat és hősöket kell toborozni, hogy alászálljunk a föld gyomrába, ahol igencsak sok IRTÓ gonosz dungeonben tehetjük próbára magunkat, és írthatjuk

» MINDENKÉPPEN CSAK TAPASZTALT GW-JÁTEKOSOKNAK AJÁNLOHATÓ IGAZÁN AZ EOTN «

vetül Tyriára: borzalmas földrengés rázza meg a kontinenst, és hatalmas földalatti építmények és komplexumok nyílnak meg. Egy ősi ellenség masírozik elő hatalmas létszámban és igen nagy étvágygal, az emberiség elpusztítása céljából. Hmmm, nem épp a világ legeredetibb sztorija :)

HOVA IS UTAZHATUNK?

Miután a sztori rejtelseibe mindenkit beavattam, elárulom, hogy az *Eye of the North*

a csúnya, rossz bácsikat (enyhe képzavarral élve, hiszen ki tudja, van-e nemük az ott található rémségeknek). Maga az *EotN* a *Prophecies* eseményei után játszódik, és csak és kizárólag maximális szintű karakterek számára van kitalálva: magyarul itt nem tudunk újat indítani, és lehetőségünk sincs itt fejleszteni karaktereinket: azokat az előző kiterjesztésekben kell eljuttatnunk a csúcra. Mindenképpen csak tapasztalt *GW*-játékosoknak

HA TE MONDOD

„A *Guild of Wars 2*-ben perzisztens világot hozunk létre, amely mindent tartalmazni fog, amelyet a havidíjas MMO-k... csak nálunk nem lesz havidíj!”



Jeff Strain, társalapító, programozó, ArenaNet

KÉT ÚJ FAJ

ASURAS NORN

Leleményesek, leereszkedőek, nehezen érthető: „Okosabbak vagyunk, mint Ti”.

Apró termetű, invenciózus faj, amely Tyria mélységeiből származik. Miután a földalatti területeket már kontrollálják, úgy döntöttek, hogy birodalmukat a felszínre is kiterjesztik. Elkezdték átalakítani a Maguuma dzsungelt, és több templomot építettek. Az Asurák hihetetlen intelligensek és technológiai gondolkodásúak: mágikus képességeiket kövekre és fémekre alkalmazva fegyvereket, nagy erejű tárgyakat és hasznos dolgokat hozzanak létre. Kis testük ellenére igen nagy az önbizalmuk.

Individualisták, csökönyösek, nyersék: „Az erő mindennekfelett!”

Ez a faj alakváltoztató féloriásokból áll, akik északról származnak. A különböző törzsek eléggé szétszórtan élnek, nagyon ritkán találkoznak, vagy szövetségek, és normelékezet óta nem alkottak egységes nemzetet. A nornok az egyéni erőben, a győzelemben, a bosszúban hisznek, és úgy gondolják, a lelket a csata tudja a legjobban megtisztítani. Csak egy igazi törvényük van: „Csak az Acél erejében higgy!” A nornoknak nem vezetők, hanem hőseik vannak. Idolizálják ezeket az egyéniségeket, de nem feltétlenül követik őket. A nornok állati szellemekben hisznek, amelyeket sámánisztikus módszerekkel képesek megidézni.

ajánlható igazán az EotN. Új kalandjaink során két vadonatúj fajjal találkozhatunk majd: az enigmatikus asurákkal, akik a mágia mesterei, és a föld mélyéből menekülnek, mert nagy veszélyben az életük, míg a másik faj a függetlenségéhez foggal-körömmel ragaszkodó norn; őket jobban érdekli saját személyük tökéletességének bizonyítása, mint a világ dolgai.

MULTILEVEL MARKETING... IZÉ, DUNGEON

A GW:EotN legnagyobb újdonsága, hogy először kerülnek be a játékba több szintből álló dungeonok: 18 darab, amelyek igencsak hatalmas méretűek lesznek – mindet meg kell oldani, és végig kell vinni ahhoz, hogy a legvégső konklúzióig, az utolsó csatáig eljussunk, és ott is nyerni tudjunk, ugyanis a 18 méretes dungeonban vannak azok az információk, eszközök és fegyverek, amelyek a végső győzelemhez segíthetnek minket. Természetesen a készítőket az ígéri, olyan kihívásokban lehet majd részünk, amelyeket még egyik GW-ben sem tapasztaltunk. Magyarán az ellenfél kemény lesz, mint a Rolling Stones.). A kiterjesztés másik igen érdekes része az úgynevezett Hall of Monuments lesz: nos, ez nem egy kaszabolás dungeon,

hanem amolyan dicsőségcsarnok, ahol az előző „részekben” elért legendás cselekedeteinknek is nyoma marad. Ez egyrészt önfényezésre is kiváló, hiszen megmutogatható bárkinek, aki láthatja, mit is értünk el, milyen übertápok vagyunk, mennyire hősiések és legendások. Ez azonban már átvezetés a Guild Wars 2 irányába, ugyanis mindezt a dicsőséget öröklő majd ottani karakterünk: ennek hatására örökségként kaphat spéci peteket, címeket, fegyvereket, miniatűröket és öltözékeket. Ezzel magunk is a Guild Wars-világ legendáriumának részévé válhatunk: ezért örökölhetsz majd karakterünk a jövőben, amikor a GW2 játszódik majd. Ezek a tárgyak és titulusok egyediek, a Guild Wars 2-n belül nem lehet őket megszerezni sehogy sem, csak akkor, ha az előző részben és annak összes kiterjesztésében olyan hősi cselekedeteket hajtott végre, amelyeknek köszönhetően halhatatlan legendák leszünk. Maguk a dungeonok igen sokfélék lesznek, vannak olyanok, amelyeket az Asurák vagy a törpök, esetleg más, az elmúlt évszázadokban tevékenykedő föld alatti fajok építettek. De léteznek természetes folyosórendszerek is

– félig folyós lávacsövek, amelyek egy része még olvad, és forró gőzt fejleszt, jégbarlangok, fagyasztófolyosók, erodálódott gleccserek és gleccseralagutak. Mindegyik környezetnek megvan a saját kultúrája, ökológiája, kincsei és veszélyei.

EGYÉB ÚJÍTÁSOK

Amiről még nem beszéltem, az is elég impresszív. A játékban 150 új skill lesz, köztük 50 csak szerepjátékos képesség. Tíz újfajta hős segít majd kalandjaink közben, majd magunk pedig 40 újfajta páncélszablatba bújhathunk bele. Emellett először találkozhatunk három olyan fajjal, amelyeket irányíthatunk majd a Guild Wars 2-ben. S természetesen még rengeteg új fegyver, tárgy és titulus lesz a játék része. Az EotN

esetében a legfontosabb fejlesztési szempont az volt, hogy meg akarták teremteni a lehetőséget arra, hogy az eredeti Guild Wars-részek (Prophecies, Factions, Nightfall) története kapcsolódhasson a Guild Wars 2 sztorijához: tehát az Eye of the North egyfajta hidat képez majd a GW és a GW2 között, legalábbis történeti szempontból. Szerintem még nem említettem, de a gonoszokat csak „Destroyers” álnéven emlegetik több helyen, azt hiszem, rájuk totálisan igaz lesz, hogy „nomen est omen”. Egyébként meglepetésünkre a játékban megtalálhatjuk a charrok szülőföldjét, amely az emberi territóriumoktól északra fekszik, virágzó, zöld környezetben, amilyen Ascalon is volt valaha. A nornok területe a Far Shiverpeaks lesz, egy hegyes, hóval borított, gleccserektől szabadtal táj, míg az asuráké a Tarnished Coast, egy igencsak nedves, esős éghajlatú vidék, hatalmas sziklákkal és vízeséssel. Ott a helyünk szerintem!

GYU ELSŐ BENYOMÁSAI:

Minden nagyon jól hangzik, főleg a Guild Wars 2 tervei, amelyben egy WoW-hoz hasonló játékot hoznak majd létre havidíj nélkül. Addig meg ellesszünk az Eye of the North-szal.

A NAGY

KERESZTEZŐ

HADJÁRAT

A Microsoft és Bill Gates újra álmodik. Fantasztikus álmom ez, az egész játékipar átformálásáról. Többek közt azt tervelték ki, hogy lehetővé teszik: PC-s és konzolos egy szerveren játsszon az interneten keresztül ugyanazzal a játékkal, mégpedig egymás ellen.

A PC-s játékok világát már magával az alap operációs rendszerrel, a Windowszal is egyértelműen befolyásoló Microsoft csak úgy ontja magából az ötleteket. Az újító szándékú kezdeményezések kerek egészé állnak össze, melyet természetesen az igen közeli múltban debütáló Vistára fűztek fel. Hiába hitetlenkedtek most a legtöbben, hogy

semmi esélyt öregedő elődjének. Egyrészt csak alatta érhető el és használható a legújabb, 10-es DirectX, amely a játékok látvány világának egy egészen új dimenzióját villantotta fel az előzetes demóképek alapján. De van benne egy egészen jól használható Games Explorer is, amely a telepített játékok használatát, felügyeletét és kezelését teszi egyszerűvé. A legnagyobb durranást

gadni, amelyet aztán büszkén villant fel mindenki, aki kiérdemelte – gondolom, senkinek sem kell bemutatnom a „HD Ready”, „Designed for...” vagy „XY inside” plecsniket. Íme egy újabb, ami egyszerűségében nagyszerű: Games for Windows, azaz Játékok Windowsra. A Microsoft elnevezése az ismerős PC CD-ROM feliratot váltja fel a játékok dobozán, már persze azokén, amelyeknek a fejlesztői hajlandóak együttműködni. Pénzbe ugyan nem kerül a minősítés, de a követelményeknek számos pontban meg kell felelni. A játéknak támogatnia kell a Games Explorert és

féle ikonokkal, amit aztán győzhetünk kigyomlálni. Azért, hogy azzal kapcsolatban se legyen kétségünk, hogy a játékok immár felnőttkorba léptek, bevezették a Rich Save Game rendszert is a Vistával (az ezzel való együttműködés szintén feltétele a Games for Windows feliratnak). A játékok mentett állásai ugyanúgy kereshetők, listázhatók, és előnézeti képpel lesznek ellátva, mint mondjuk a kép- vagy videoállományok. A mentett állásra kattintva pedig rögtön elindul a játék, és persze az általunk kiválasztott helyen folytathatjuk az egérvnyázást.



„a Vista nem is játékosbarát”, vagy hogy „önmagában nagyobb az étvágya, mint sok játéknak”, bizony be fogunk hódolni neki. Nem kell visszamenni az őskorba, gondoljon csak mindenki vissza, hogy az XP megjelenésekor még egy ideig mindenki fűjt rá, s a jól bejáratott, mindennel kompatibilis Win98 melegen ölelő karjaiba futott vissza.

A Vista viszont hamarosan nem hagy

viszont a végére hagytam: a Games for Windows – Live (a már létező Xbox Live és Windows Live kvázi egybeolvasztva) szolgáltatást kihasználva, Vistán játszva, összekapcsolódhatunk konzolos sors társainkkal. Mit összekapcsolódhatunk? Megküzdehetünk velük!

AZ ÚJ CÍMKE

A nagy cégek imádnak címkéket osztó-

annak szolgáltatásait, csak úgy, mint a Vista szülői felügyelet szolgáltatását. Együtt kell működni az Xbox 360-as játékezelővel (már ha a játékstílus ezt megengedi), és a szélesvásznú módot is ismernie kell. Technológiai szempontból követelmény a 64 bites processzorok (maga a játék lehet 32 bites), a többmagos és a többszálú számítások támogatása. Extraként a végére még a Media Centerrel való együttműködést is kikötötték – tudva, hogy ez a projekt évek óta Bill Gates egyik vesszőparipája, ez nem is meglepő.

NEM KÖNNYŰ A DX10-ET ELŐCSALNI A KALAPBÓL

A jövőbeli játékok egyik kulcseleme a DirectX 10, de ha már a Vistáról és minden egyébről értekezünk, nem árt megállnunk ennél a témánál is egy szóra. Sajnos a hangzatos és sokat magasztalt, csillogó-villogó Windows Aero és Media Center kezelőfelület a közhiedelemmel ellentétben nem DirectX10-re, hanem a már egy ideje jócskán idejémtúlnak titulált és leszolt elődre, a 9-esre íródott. Ennek ellenére természetesen a Vista szerves része a DirectX10, csak éppen addig nem tapasztalunk meg belőle semmit, míg be nem szerzünk egy DX10-es videokártyát. Az illetet meg

EGYSZERŰBBEN, LÁGYABBAN, JOBBAN

Az egyesített követelményrendszernek a háttérében a mi, azaz a játékosok

» AZ XNA CSÖKKENTHETI A JÁTÉKFEJLESZTÉSI IDŐT ÉS KÖLTSÉGEKET IS «

kényelme áll, csúnya szóval illetve az „elkonzolositásunk”. Tévéhez láncolt sorstársaink ugyanis a PC-hez képest jóval kevesebb macera árán jutnak azonnal játékelményhez – konkrétan csak beteszik a megfelelő DVD-t, aztán hadd szóljon! A Games for Windows játékok installálása a lehető legkevesebb egérrattintásba telik. Ennyire, mondjuk, nem tudom, ki türelmetlen, de biztos annak a lehetőségnek is megvan valahol a lelkes üdvözlőtábor. Ami viszont sokkal üdvösebb: csak a Games Explorerbe épül be az újonnan felrakott stuff, és nem szemeteli tele a Start menüt meg az Asztalt minden-

persze nem ugrik le az ember csak úgy megvenni, mert alapból 70 ezer forint körülről indul az ára, meg hát válogatni sem igen lehet, mert az ATI még nem is dobott piacra ilyen kompatibilitással megáldott kártyát. S ami még hab a tortán: ha az ember gépében ott is figyel egy izmos 8800 GTX mondjuk, akkor sem fog látni semmi különösöt, hacsak meg nem vesz egy megfelelő DX10-es játékot. Kórusban lehet most kiáltani a Flight Simulator X nevet, de őszintén: nem karsúv kissé azoknak a tábor, akik valós időben le szeretnének vezetni egy 18 órás New York–Bangkok járatot, csak mert olyan szép alattunk az óceán? És

A TOLMÁCS

A PC és a konzol barátkozásának fontos eszköze a február végén megjelent Xbox 360 Wireless Receiver. A ketyere lehetővé teszi, hogy XP és Vista alatt használjunk Xbox 360-hoz készült vezeték nélküli eszközöket – a kontrollert, a kormányt és a headsetet –, a vezetékes kontrollert a két oprendszer eddig is alapból tudta kezelni. Ami külön örömteli, hogy ezekből egyszerre négygel is megbirkózik.

Természetesen ez az eszköz is része a Nagy Tervnek. Használhatóságát garantálja a tény, hogy amelyik fejlesztőcsapat szeretné elnyerni a Games for Windows megjelölést, kénytelen játékába beépíteni az X360-as eszközök natív támogatását. Ezzel – az arra alkalmas játékokhoz persze – garantáltan lehetőséget kapunk a controllerrel való irányíthatóságra, illetve nem kell kínlódnunk esetleges inkompatibilitási problémákkal. Plusz az egyszerű játékos profitálhat például a Vista Media Center kontrolleres távvezérlésének nagyszerű életérzéséből is.



mi a helyzet a többi címmel? Azokra bizony még várunk kell.

Ami biztos: ha valaha is meg akarjuk tapasztalni az élményt, váltanunk kell operációs rendszert (hiszen mint mondtam, a DirectX 10 nem használható XP alatt) és videokártyát is. Csak éppen egyelőre úgy néz ki, nem kell elsietni a dolgot.

EGY INTÉZŐ, CSAK A JÁTÉKOSOKNAK

Említettem a Vistába épített Games Explorer eszközt, amely első látásra egy vérbeli játékosnak talán nevenségesen hathat, pedig nem az. Itt egyrészt megnézhetjük gépünk Windows Experience Indexét, amely egy 1-től 5,9-ig terjedő skálán osztályozza a vas teljesítményét. Azt hiszem, értelmes válasz nincs arra a kérdésre, hogy miért 5,9 a max, ne is gyötörjük zsisbadó agyunkat a



rejtély feloldásával (idővel, s nyilván a hardverelemek gyorsulásával majd bővítik a skálát). A szám remekül használható arra, hogy megtudjuk: gépünk alkalmas-e adott játékok futtatására, már amennyiben közlik annak minimális vagy ajánlott WEI-számát.

Az érték egyébként öt alteszt (processzor, memória, grafika, 3D-s grafika és merevlemez) eredményéből alakul ki, bármilyen hardvercserénél újra lefutatható a teszt, s remélhetőleg ezután az érték is nőni fog.

Ezenkívül nagyon helyes funkciója a Games Explorernek, hogy a telepített játékok dobozképét, egyéb infókkal együtt, letölti egy online adatbázisból (nyilván kell hozzá internetelérés, de ezt vegyük most alapnak), hasonlóan ahhoz, ahogy a Media Player teszi a zenékkel. Köztük az ESRB-besorolást, ami ugye a korhatárokat

jelöli – na ennek minden bizonnyal a szülők fognak örülni a leginkább. Remek fegyver ez ugyanis a szülői felügyelet gyakorlásához: a szigorú apuka be tudja állítani, hogy az igencsak fiatal

révén így már használható a dolog. A legnagyobb húzás az, hogy az XNA Studioval egyaránt lehet Xbox 360-as és PC-s játékokat készíteni, ráadásul, mivel alapfunkciók, modellek, lehetőségek

» VÁRNI KELL, MÍG A VISTA TELJESEN JÁTÉKOSBARÁT LESZ «

korú fiacskája ne tudjon elindítani egy vágom-darálom, 18-as karikával illetett játékot.

FEJLESZTŐK EGY ZÁSZLÓ ALATT

A Microsoft a közös keretet és egyesítést nemcsak a játékosársadalomra, hanem a fejlesztőkre is szeretné kiterjeszteni – persze ennek is van neve, mégpedig az XNA. Ez egy olyan fejlesztői eszközkészlet és környezet, mellyel még a nagy stúdiók is szinte egy kattintással készíthetnek tökéletes konverziókat a két platform között, sőt, amellyel akár ingyen megkaphatjuk. Természetesen az ingyenes XNA Studio készlettel még nem jut sokra az ember, de ha a Live-on keresztül belép az XNA Creators Clubba, akkor egy csapással kinyílik előtte a világ: több száz példamunka, program és technikai segítség

már bele vannak építve, nem kell azokat a nulláról fejleszteni. Az új generációs konzolok megjelenésével ugyanis rengeteg olyan, eddig nem létező lehetőséget tudunk kiaknázni, amelyhez mind programozók armadájára van szükség. Ez, valamint a különböző platformokra (köztük PC-re) való átportolás mind-mind súlyos pénzekbe kerül – az XNA viszont csökkentheti a játékfejlesztési időt és a költségeket is. Ha nagyon derülátók vagyunk, még azt is remélhetjük, hogy a játékok ára is esni fog így valamelyest.

A NAGY ÖSSZEKAPCSOLÓDÁS

Az X360 megjelenése után a Microsoft olyan szép sikereket ért el az Xbox Live online szolgáltatással, hogy úgy döntött: életre hív egy mindent összefogó rendszert, a Games for Windows



AZ ÉLVEZET ÁRA

Az mind szép és jó, hogy a Microsoft megalkotta nekünk a Games for Windows – Live álmot, de mennyibe is kerül ez nekünk, ha ki is szeretnénk használni PC-n? Számításunkhoz a lehető legolcsóbb hozzávalókat vettük alapul, de ezeket bizony be kell szerezni ahhoz, hogy megmutassuk a PC mindenhatóságát a konzolosoknak. A végösszeg legalábbis erősen elgondolkodtató:

- DirectX 10-es videokártya (NVIDIA 8800 GTS, 320 MB) 72 000 Ft
- Windows Vista (Home Basic, dobozos) 23 900 Ft
- Live-hozzáférés (Games for Windows Gold, éves díj) 10 000 Ft

Összesen: 115 900 Ft



HA Ő MONDJA...

“Teszteltük az elmúlt öt év 1000 legnépszerűbb játékát. A **legtöbbje** jól kijött a Vistával.”

Chris Donahue manager,
Games for Windows csoport

– Live-ot. A cél az volt, hogy a PC-s és a konzolos felhasználókat egy nagy közös „karámba” hozza össze, összedobva az Xbox Live és a Windows Live legelőnyösebb tulajdonságait. PC-s oldalról természetesen a Vista az alapbelépő, de innentől kezdve az ember ugyanúgy el tudja készíteni netes avatárját, kommunikálhat a többiekkel, sőt természetesen a konzolos „sorstársakkal” is. Akinek az X360-a révén már van Gamertagje, az ugyanúgy elérheti azt PC-ről, azzal játszva növelheti a pontszámait és eredményeit. Majd ha elfáradt, visszaülhet a konzol elé, és onnan nyomhatja tovább. A legizgalmasabb rész természetesen az, hogy egy adott játékon belül versenyezhetünk a másik platformon üggyködővel: legalábbis majd fogunk tudni, amikor május végén megjelenik a *Shadowrun*. Ez lesz az első olyan játék, amelyik támogatja ezt az átjárhatóságot, s a Microsoft szerint nem lehet majd megállapítani, hogy PC-n vagy konzolon játszik-e ellenünk valaki. Hisszük, ha látjuk: biztosan ki fogjuk próbálni, s leírjuk a tapasztalatokat. Ezenkívül egyelőre egy cím, az UNO az, amelyik biztosan támogatja majd a „vegyes” játékosokat, de ez is csak az év vége felé fog a boltokba kerülni.

HALÓ, VAN OTT VALAKI?

A Games for Windows – Live egyébként már május 8-án debütál a nagyközönség előtt. A sokban vegyes érzelmek

ket keltő, de mindenképpen világhírű, *Halo* című játék még nem fogja tudni összehozni a két platformot, de azért számos szolgáltatás elérhető lesz vele is. A két „community” már össze tud kapcsolódni, az ismerős listákra már fel lehet venni konzolos haverokat, illetve a másik oldalon a PC-s játékosokat. Az Xboxhoz hasonlóan itt is két csomag közül választhatunk majd: a Silver és Gold tagság közül – előbbi ingyenes, utóbbiért 49,95 dollárt (nagyjából 10 ezer forintot) kell kifizetni egy évre. Márpedig aki be akar lépni az össznépi buliba, az bizony kénytelen lesz a pénzes változatot választani, hiszen a Silverrel csak PC-s szerverek érhetőek el. De már ez utóbbival is az ember bekerül egy olyan szervezett multiplayer keretbe, ahol dedikált kiszolgálókat indítanak majdnem minden játékhoz,

így nem kell azokat a neten keresgélni, hogy léteznek-e egyáltalán. Ezenkívül az adminoknak lehet jelteni például csalogat vagy egyéb rossz elemeket (például olyanvalókat, akik spammelnek, vagy megpróbálnak valamit rád sózni), akiket ezután szépen letiltanak a rendszerről.

A TÜRELEM RÓZSÁT TEREM

Nagyon érdekes dolgot épített fel magának a Microsoft, már csak igazi működésre kell bírni. Most még nem is az a nagy kérdés és a valódi veszély, hogy teteszen fog-e mindez a játékosoknak, hanem az, hogy az egyéb alappillérei mikor épülnek ki végre biztosan. Várni kell, míg a Vista teljesen játékosbarát lesz, és minden játék flottul működik rajta, pláne a régebbiek. Várni kell, míg végre megjelennek megfizethető DirectX10-es kártyák, amiben nagy szerepe van az ATI-nak, amely lassan csak leleplezi már az új R600-as kártyák generációját. És persze várunk kell a játékokra, s talán az a legszomorúbb, hogy azokra a legtöbbet. De legyünk türelemmel, mert a szoftveróriásnál van pénz is, és akarat is, hogy kibőjtöljék ezt az átmeneti időszakot.

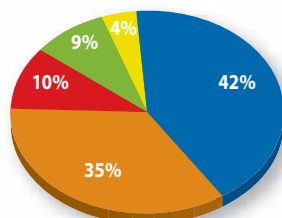
Sam



TI MONDTÁTOK

Szerinted jó ötlet, hogy a Microsoft Games for Windows nevű kezdeményezése össze akarja ereszteni multiplayer szerveren a PC-s és a konzolos játékosokat?

- 42% – Jó dolog, végre megmutathatom a konzolosoknak, hogy PC forever
- 35% – A konzolosoknak semmi esélyük a bill+egér kombó ellen
- 10% – Nem játszom multiplayert
- 9% – Szerintem bukás ötlet, nem fog működni
- 4% – Hurrá, alig várom, hogy elkenjem a PC-sek száját



DaVeman: Biztos jó móka lesz, végre egy kicsit talán lecsitul a PC-konzol háború, nem kell mindig viszálykodni. A PC is jó, a konzol is biztosan (nekem utóbbi nincs). Érvek-ellenérvek mindig vannak, érdemes meghallgatni őket, de hogyha sugárzik belőlük az agresszió, akkor nem. Én szeretem a gépemet, és nem érzem késztetést eddig, hogy valamilyen konzolt vegyek. Peace!

RICE : Játékfüggő a dolog szerintem: aki például gamepados FPS-figurát próbál ki majd egy PC-s játékos ellen, annak hamar el lehet venni a kedvét a dologtól szerintem :P, mindenesetre ez egy pozitív lépés. Aztán lehet, hogy a gyakorlatban, mire elér PC-re ugyanaz a játék, konzolon már rég a következő részt tolják. Inkább erre figyelnének oda.

D4nte: Szerintem én max úgy loggolok be a konzolomon ilyen multi csatákra, hogy van hozzá billem meg egerem, ettől függetlenül szívesen megmutatnám, hogy kellő gyakorlattal kontrollerral is lehet játszani. Nekem az X360-as kontrollerral nagyon pozitív tapasztalataim vannak. PS2/PS3-ssal viszont tényleg kínszenvedés.

Azok után, amit a Far Cry a fejlesztő Crytek pénztárcájának és a játékosok élménytárának adni tudott, borítékolható volt, hogy leszünk mi még szigetlakók a tenger közepén. Ahol van szándék egy csapat részéről egy pompás játék elkészítésére, és van egy hatalmas közönség részéről ennek megvásárlására, ott gyümölcsöző kapcsolatra van kilátás, ez nem vitás. Márpedig a Crysis az a játék, ahol ez a két összetevő adott, s az egyetlen rizikófaktor innentől már csupán a kivitelezés lehet. Azzal meg eddig sem volt gond.

NAGY ZŰR KOREÁBAN

A nem is oly távoli jövőben, konkrétan 2019-ben esik meg, hogy az észak-koreai kormány tudomást szerez egy azonosítatlan repülő objektumról, amely a dél-kínai tenger egyik kisebb

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA

FPS

KÖRNYEZET

SZIGET A DÉL-KÍNAI VIZEKEN

KIADÓ

ELECTRONIC ARTS

FEJLESZTŐ

CRYTEK

MEGJELENÉS

2007. ŐSZ

FEJLESZTŐI PORTRÉ

A CryEngine támogatása a német srácok legfontosabb projektje, játékként a Far Cryt tették le eddig az asztalra, a játéktörténelem egyik legerősebb belépőjeként.

GYORSLINK

1676

CRYISIS

A Crytek csapata nem ül a Far Cry babérjain. Az elmúlt évek kökemény munkája úgy tűnik, beérett, és a fergeteges dzsungelharc kontúrja már újra játszik a monitorokon. Hamarosan felsír a folytatás.

szigete fölött tűnik fel. Habozás nélkül blokádot vonnak a titokzatos földrészt köré, s vizsgálódásuk során rátalálnak egy nemrég becsapódott, különleges aszteroidára. A hír hallatán az USA kormánya informálódás céljából a helyszínre küldi a Delta Force egyik alakulatát, amelynek történetesen tagjai vagyunk mi is. A két ország egyébként sem felhőtlen viszonyából fakadóan azonban rövidesen fegyveres konfliktus lesz a dologból, mígnem a nagy lövöldözés közepette az aszteroida megnyílik, és belsőjéből egy monstre úrhajó tűnik elő, hogy jéggé dermesse a sziget csaknem felét. A brutális erejű technológiával vértézett idegenek – ha már itt vannak – értelemszerűen nem adják alább a világ meghódításánál, s ezen törekvésükben sajnálatos módon mi leszünk kénytelenek megakadályozni őket.

NAPFÉNY, TENGER, PÁLMAFÁK

Eddig a sokak által már ismert történet, amely a fejlesztők minden erre vonatkozó ígérete ellenére aligha mellőzi a közhelyességet. A jéggé dermedett pálmafák viszonylag jellegzetes látványa mellett persze van más is, ami a Far Cry alkotóinak új játékáról minden valamirevaló gamernek eszébe jut: az utánozhatatlan részletességgel elkészített dzsungelharc. Rambo és a predátor elbújhat a *Crysis* passzos fekete csatacuccot viselő hőse elől, aki szuperspéci fegyverekkel osztja az áldást olyan susnyásban, amihez hasonlót monitorokon eddig még nem láttunk. A bokrok csak úgy szétröppennek a robbanásoktól, a fák elhajlanak, sőt kidőlnek, és az utolsó udvari rötyi is rommá lőhet egy komolyabb géppisztolysorozattal. Hogy mi a *Crysis*? Légnyomástól megtántorodott pálmafa levelének árnyékvetése az útilapun sűrű füst és golyózápor közepette. Ez a *Crysis*. Az átszámítva mintegy 5 milliárd forintból

készülő alkotásból az utóbbi hetekben rendre kaptuk az újabb és újabb információpakkokat, amelyek számos fontos részletről rántották le a leplet. Arra a sokak számára komoly talányt jelentő kérdésre, hogy az idegenek technológiáját milyen mértékben használhatjuk majd mi magunk, például elárulták, hogy bár néhány fegyverrel mi is elszórakozhatunk, a járműveikbe nem ülhetünk bele. Így sem maradunk persze vezetési élmény nélkül, mint-hogy lesz két irányítható tank, katonai jeep, kétféle csónak, kamion, APC és egy helikopter is. Durrogtathatunk továbbá legalább 15-féle lőfegyvert (bár biztosra még nem mondták ezt a számot), és állítólag ezek mindegyikét fel is spécizhetjük. Persze nem mintha

mondják: igen. Sőt, közzétettek néhány konkrétumszámba menő infót arról is, hogy a *Crysis* úgy mond, „problémamentesen” fut majd minden gépen, amely két évnél nem öregebb, plusz elejtettek néhány megjegyzést a kifinomult kalibrálhatóságról. A részletességet eszerint igen aprólékosan állíthatjuk majd, s még azt is meghatározhatjuk, hogy igényeljük-e a leheletre meglibbenő faleveleket és a robbanástól kidőlő fákat. Az is megnyugtató lehet, amit Harald Seeley, a fejlesztés egyik vezetője megjegyzett a találgatások kapcsán: „A szakembereinknek sokévnnyi tapasztalata van abban, hogy minden hardverkonfigurációból a lehető legjobb teljesítményt hozzák ki.” Ugyanő elmondta továbbá, hogy a környezet zavarba ejtően részletes megjelenítése

folyamatosan tölti vissza életerőnket. Ha tehát a játékot könnyűre állítottuk, akkor egy nagyobb visszatérhünk a tűzharcba, míg durva fokozaton hosszú percekig guggolhatunk egy bokorban, lesve, hogy jön-e arra valaki (*akinél van esetleg papír – ender*). Az eltérés természetesen nem pusztán ennyiben áll, az összesen négyféle nehézségi szinten nagyobb számú és várhatóan keményebb ellenfelekkel is számolnunk kell. A korábban kritizált mentési rendszer is átalakul némiképp, és immár a hagyományos Quick Save, Quick Load sémára épül, de természetesen lesznek automatikus mentések is. További információ, hogy a többjátékos kooperatív mód ötletét egyelőre elhessegették, de vizsgálatásként bedobnak a közösbbe egy Sandbox 2 Editort, ami – ahogy a nevéből is kitűnik – meglehetősen egyszerűen kezelhető, ingyenes térképgyár a készülő remekhez. A *Crysis* tehát – mint hírében már megannyi FPS – teljesen újszerű játékelményt ígér ebben a kategóriában. Vagy ha ez a megfogalmazás túl bátor, akkor egyelőre adjuk csak oda neki a „várhatóan minden idők legjobb dzsungelharcra” címet, ami kissé talán homályos, de legalább nem alaptalan. A pontos megjelenési dátumot sajnos még nem tűzték ki, és ez joggal fokozza türelmetlenségünket, tekintve, hogy a boltokba kerülés előtt állítólag demó sem lesz.

» LESZ KÉT IRÁNYÍTHATÓ TANK, KATONAI JEEP, KÉTFÉLE CSÓNAK, KAMION, APC ÉS EGY HELIKOPTER IS «

utóbbira nagy szükség lenne, tekintettel arra, hogy a puskáknak a hírek szerint egyébként is akad bősséggel érdekes tulajdonságuk, beállítási lehetőségük, meg miegyebük. Annyi mütyür lesz rajtuk, hogy artudítu csak nézne, hogy mi van. Ha pedig elfogy a lőszer, felvesszük a tereptárgyakat, és azokat dobáljuk az ellenfél fejébe, mert akár ezt is megtehetjük.

A KÖNNYEZŐ HARCOS

A CryEngine 2-ről (mely ugye a játék „szíve”), pontosabban annak várhatóan hátborzongató gépigényéről már az első demonstráció után számos pletyka kelt szárnyra. Mivel a játék az optimalizálást tekintve erősen kezdetleges státuszban van, még azt sem mondhatjuk biztosra, hogy a videóknak látott minőséget a NASA és a Crytek gépein kívül képes lesz-e megmozdítani bármi. Ők mindenesetre azt

mellett hatalmas energiát fordítottak a karakteranimációkra (különös tekintettel az arcok mimikájára), és az emberi testek is nagyon életszerűen fognak reagálni majd az őket ért ingerekre (mint egy köömlás, vagy éppen egy szájba érkező golyó).

KERÉK ERDŐ KÖZEPÉBEN

A *Crysis* a jóslatok szerint mintegy 10-12 órányi tiszta játékidőt kínál, melynek jelentős részét az erdei dzsumbujban lefolytatott osztás teszi ki (*bakker Duncan a számból vette ki! – ender*). Az FPS-ek szokványos standardjaitól eltérően nem találunk majd kötszercsomagokat, melyek instant begyógyítják a sebeinket, és kioperálják az ólomgolyót mellkasunkból. Lesz viszont egy speciális harci szettünk, amely a nehézségi fokozattól függő sebességgel, de

DUNCAN ELSŐ BENYOMÁSAI:



A *Crysis* a mai ifjonck mellett a Rambo filmek szocializálódott harmincasokat is a monitor elé ragasztja majd. Azon kevés játékok közé tartozik, amelyek kognitív úton indukálják a „na asszem gépet újítok” gondolatsort a játékosok agyában.

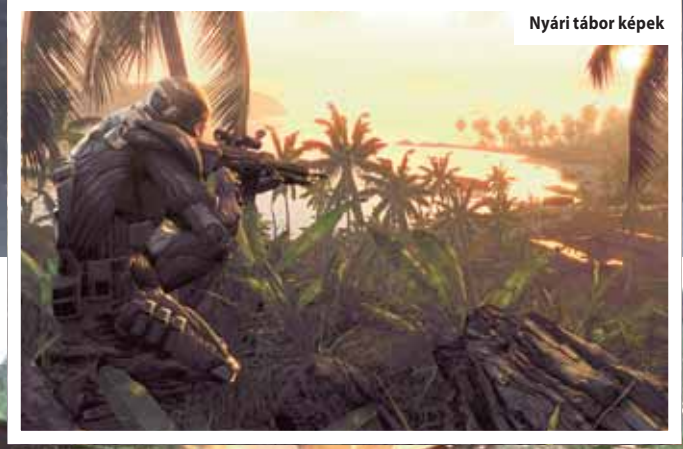
Tűzvarázsló és az ő varázsbotja



Úgy tanították, hogy a fedezék mindig védje testünk alsó fertályát. Vagy a felsőt?



Nyári tábor képek



THE WITCHER



*A Witcher
komplex,
árnyalt,
darkos fantasy
világában nincs
„jó” vagy „rossz”,
csak hatalmak,
érdekek,
ármánykodások,
A félig mutáns,
fehér hajú,
markáns arcú
főszereplő
sem a „jó ügy
érdekében”,
hanem arannyal
tömött bukszáért
hajlandó segíteni
az embereken...*





Gondolom, sok olyan olvasónkban, aki az alapfoknál jobban beszéli az angol nyelvet felőlött, hogy a „Witcher” kifejezés voltaképpen mit is takar? Hiszen az angol „witch” szó jelentése: boszorkány, ám a „witcher” – bármennyire is jól hangzik – értelmetlen szó. Azonban épp ez az „értelmetlenség” jellemzi leginkább a főhős figuráját. Geralt of Rivia tulajdonképpen tényleg egy boszorkány férfi megfelelője: mágikus képességekkel bír, de mégsem varázsló, ugyanakkor az okkult világ és a különféle rémségek nagy szakértője. Csakúgy, mint James Bondnak, hivatása révén engedélyt kapott rá, hogy öljön, csak éppen nem embereket, hanem különféle szörnyeket, túlvilági vagy evilági rémségeket. Míg Bond ezt „for King and Country” műveli (és megígérem, hogy innentől kezdve felhagyok a 007-es hasonlattal...), addig a „wiedzmin” (az eredeti lengyel cím: *Łódź még a dobozban*) igazi zsoldos, aki csak zsiros pénzszegekért szabadítja meg a különféle rémségektől a világot... Akár szimpatikus, akár önző figurának tartjátok a Geraltot, az kétségtelen, hogy igazán érdekes, eredeti karakter; nem véletlen, hogy Sapkowski novellái nagy sikert arattak, és az ezekből készült lengyel játék is leginkább a Witcher figurájának kidolgozására koncentrált a leginkább. Erről saját magam is meggyőződhettem, amikor Varsóba látogattam, hogy első kézből próbáljam ki a CD Project régóta készülő, ám idén végre megjelenő akció-RPG-jét...

FROM WARSAW WITH LOVE

Hajnali fél ötös kelés, ötkor bepattanok a reptéri buszba, hétkor indul az „égi vasmadár”, hogy Varsóba röptsen. A város szürke és hideg délelőttel, viszont a reptéren egy kedves, mosolygós szőke lánykával fogad, aki betuszkol egy taxiba, amely szép komótosan a hotelbe szállít minket. A szállóban még két órát várakozom (addig körbenézek a városban), amíg végre egy turistabusz a tett helyszínére viszi a kelet-európai újságírókat (oroszok, csehek, lengyelek, illetve jómagam, aki az egyetlen képviselője voltam kis hazánknak). A CD Project főhadiszállása nem sokban különbözik azoktól a helyektől, mint amit a legtöbb magyar fejlesztőbrigádoknál vagy magánál a francia Ubi Softnál láthattam. Talán csak az tűnt fel, hogy maga

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
AKCIÓN-RPG

KÖRNYEZET
SAPKOWSKI FANTASY
VILÁGA

KIADÓ
CD PROJECT

FEJLESZTŐ
CD PROJECT

MEGJELENÉS
2007. ŐSZ

FEJLESZTŐI PORTRÉ
A CD Project korábban csak BioWare és Black Isle szerepjátékok lengyel fordításával és kiadásával foglalkozott, a Witcher az első játékuk.

GYORSLINK
763

Ez kemény menet volt...



Azt meséltem, amikor lát orkot fél kézzel, kicsaj?



az épület és a berendezés kissé spártaibb, viszont otthonosabban van feldíszítve a Witcherhez kötődő plakátokkal, artworkokkal. A lengyel srácok emellett sokkal felszabadultabbak, lazábbak, kötetlenebbek, mint azt más fejlesztőknél tapasztaltam. Az irodaház közepén álló könyvhaszalt mellett két csocsó is figyel, és amikor éppen nem zajlott a prezentáció, akkor ádáz csocsópartikat tartottak az orosz újságírókkal, hatalmas győzelmi ordításokkal ünneplve, amikor éppen gól lett. Lehetőségem nyílt arra is, hogy Michal Madej, a vezető designerrel (aki mellelleg számomra rendkívül mulatságos módon feltűnően hasonlít arra a színészre,

aki az Excalibur című filmben Merlint alakította) két szendvicsharapás közben kötetlenül elbeszélgetsek más RPG-kről alkotott véleményéről, a Sapkowskival, a Witcher írójával való együttműködésükről, illetve a BioWare-es kapcsolatukról, amely mindig is nagy befolyással volt a CD Project alakulására.

MINDEN KEZDET SZÍVÁS...

A kezdeti „bemelegítő” stúdiólátogatás után Michal Madej és Michal Kicinski részletes prezentációt tartott a Witcherről, amely során a fejlesztés sok olyan fázisáról is lerántották a leplet, amelyek eddig nem voltak közismertek. A legtöbben gondolom, azon

filozófáltak a játékkal kapcsolatban, hogy mégis mi az ördögért kellett eddig várnunk rá, tehát miért csak „2007, a Witcher éve”, miközben elvileg már több éve meg kellett volna jelennie? Nos, a CD Project vezető designerei teljesen őszintén bevallották, hogy eleinte csak nagyon halvány elképzelések voltak róla, hogy egészen pontosan mit szeretnének.

A fejlesztés kezdeti szakaszában először is azt kellett eldönteniük, hogy végső soron nem a Baldur's Gate: Dark Alliance PC-s verzióját készíti el a csapat, ahogy azt eleinte eltervezték, hanem egy külön játékot, amely a Lengyelországban közismert és rendkívül nagy tiszteletben tartott fantasy-író, Andrzej Sapkowski művei alapján készül. Az író beleegyezését meglepően könnyen meg tudták szerezni – annak ellenére, hogy a nem sokkal korábban mozikba került film borzalmasan gyengére sikeredett, ezért az írónak igen rossz és még friss tapasztalatai voltak az adaptációval kapcsolatban.

A fejlesztés hányatott sorsa azonban még csak most kezdődött: a készítők sokáig nem tudták eldönteni, hogy milyen grafikus motort, játékképzést és harcrendszert használnak fel. Első körben azt az engine-t ízzították be, amit még a BG: DA PC-s verziójához terveztek. Ezt a 2002-es E3-on jó pár kiadónak bemutatták, ám azok nem voltak tőle elragadtatva – legalábbis ez derült ki abból, hogy nem nagyon jeleztek vissza. Új motort kellett hát választaniuk... Az egy évre rá megrendezett 2003-as E3-on számtalan kiadót meglátogattak, és az aktuális Unreal, a Far Cry és más motorok között vacillálva betértek régi ismerőseikhez, a BioWare-hez, ahol megtekintették a Neverwinter Nights akkori buildjét. Bár grafikai téren az NWN kétségtelenül elmaradt az említett két játéktól, a BioWare engine-je volt a legalkalmasabb arra, aminek a Witchert szánták: szerepjátéokra...

„ELŐSZÖR DIABLÓS JÁTÉKMENTET AKARTUNK...”

Miután több mint másfél év után végre megoldódott, hogy a Baldur's Gate: Dark Alliance helyett Witcher lesz a játékból, illetve a modernebb NWN engine-t használják fel, a következő problémát az jelentette, hogy a lengyel srácok milyen típusú harcrendszer mellett tegyék le a voksukat. A körökre osztott stílust kapásból elvetették, hiszen bármennyire is kedvelték a Fallout részeket, azok a játékok már a múltat jelentették. A Baldur's Gate-féle kimerítható harcrendszer sem tűnt értelmes megoldásnak, mivel a játék során csak egy hőst, Geraltot irányítjuk. Maradt tehát a diablós-féle hack'n'slash: a készítők eleinte bevallottan ilyet szerettek volna, aztán szép lassan rájöttek, hogy ez is elavult formula.

„Lássuk be: az eddigi akció-szerepjátékokban maga a harc dögunalmas volt, akár a Diablót, akár a Morrowindet/Obliviont nézzük, mi pedig valami egészen egyedit akartunk...” – jelentette ki sejtélmesen Michal Madej, bémán kaszáva jobbra-balra a kezével, hogy ezzel is szimulálja a korábbi kezdetleges megoldásokat...

Miután kiagtalták az új típusú harcrendszert, a készítő profi kaszkadőröket kerestek, akik elvállalták, hogy a középkori vívőtechnikák felhasználó mozgulataikat motion capture technológia segítségével digitalizálják. Azt hinné az ember, hogy innentől kezdve már sínen van a (CD) projekt, ám a derék lengyel srácok még ezen a munkafázison is időt veszítettek: bár eleinte cseh kaszkadőröket választottak, később különböző okok miatt (melyeknek a kifizetendő pénzhez, az ismeretséghez, illetve a közelebbi munkakapcsolathoz egyaránt köze volt...) végül „hazai”, lengyel

brigád mellett tették le a voksukat. Az is jó időbe került tehát, amíg ez végre eldőlt, és a munkálatok elkezdődtek, de az idővesztéség megérte, mert a saját kaszkadőrökkel nagyon jól jártak: a lengyel srácok nemcsak több filmben szerepeltek már, illetve óriási szakértelmük volt a középkori harcművészetekben, hanem lelkesedésből is dolgoztak és hajlandók voltak újra és újra megismételni a különféle speciális mozdulatokat, hogy a fejlesztők a legtokéletesebben tudják ezeket digitalizálni.

KOMMUNIKÁCIÓHIÁNY

Miután a kivetítón látható trailerekkel, képekkel dúsított előadást meghallgattuk, az újságírók bösz hada kettévált: az egyik csapat kipróbálhatta a játékot, a másik pedig visszaült az előadóterembe, ahol ismét Madejtől hallhattunk érdekes kulisszatitkokat a játék készítéséről, olyan sztorikat, amelyeket eddig titokban tartottak.

Az egyik ilyen „adoma” a játék szerkezetének kialakításáról szól, és valamennyire a fejlesztők egyfajta önkritikájaként is felfogható. Miután Madej alaposan, többször is átolvasta a Sapowski-könyveket, talált bennük egy olyan hangulatos helyszínt, amelynél egy csendes, rejtett kis tóhoz egy hosszú lépcső vezet le. Ezt a helyet bele akarta csempészni a játékba, és ezt meg is beszélte a pályaszerkesztőkkel. Úgy látszik, azt viszont nem írta elég pontosan körül, hogy konkrétan mit is szeretne, mert a lelkes munkatársak egy kis tó és a hozzá vezető lépcső helyett egy egész folyóparti erdőt készítettek el, amelynek ez a helyszín csak töredékeként szerepelt, ezzel teljesen megbontva azt a struktúrát és hangulatot, amelyet Madejék eleinte elképzelték. Mivel az új helyszín hatalmas bejárható területet jelentett, ehhez új, addig nem tervezett küldetéseket kellett kitalálni. Végző soron a fejlesztők



megoldották a problémát, viszont ez a történet is jelzi valahol a fejlesztők közötti kommunikációs hiányt, amely az első időszakban a csapatot jellemezte.

LE PROFESSIONEL

A készítők meglepően őszinte második önvallomása a kezelőfelületet érintette, amellyel „önerőből” rengeteget szenvedtek. Mivel nem akarták az egyszerűbb megoldást választani és szimplán lekoppintani az NWN vagy a Diablo felületét, újabb és újabb verziókat készítettek, ám egyikkel sem voltak elégedettek. A játékot kiadó Atari végül megelégtelte a dolgot, és egy profi francia fejlesztőt küldött el a készítőkhöz azzal a kúldetéssel, hogy addig ne is jöjjön vissza, amíg közösen egy tisztességes kezelőfelületet nem gyártnak a játékhoz.

Bár a lengyel srácok kicsit meg voltak szeppeelve – ugyanis nem voltak róla meggyőződve, hogy egy külföldivel jól együtt tudnak működni (Madej mókás arccal adta elő, ahogy lereagálták a hírt: „hááát... jól van, legyen...”) – később kiderült, hogy nagyon jól jártak a francia designerrel. A közös munka eredményeképpen újabb és újabb, eredeti, látványos, stílusos interface-változatok készültek el, és bár még most sincs végleges verzió, a készítők nagyon kötődnek egy körkörös típushoz. Egy biztos: a korábbi RPG-kről koppintott unalmas felületet biztosan nem találtak majd a játékban...

A PUDING PRÓBÁJA

A részletes bemutató és a kulisszatitkok meghallgatása után végre alkalmunk nyílt rá, hogy magát a játékot is kipróbálhassuk. Mindenkit külön szobába vezettek, ahol egy óriási LCD TV képernyője elé ülve vehettük kezünkbe az egeret és a billentyűt. Igaz, utóbbinak nem sok szerepe volt, ugyanis a készítők feltett szándéka, hogy olyan irányítást dolgozzanak ki, amelynél az egerrel is vezethetjük a Witchert, mivel sokan állítólag azért nem ülnek le PC-s (szerep)játékok elé, mert „bonyolult az irányításuk?” (Hmm...) Madej még azt

is elmesélte, hogy barátja – bár szeretett volna vele játszani – azért nem tudta kezelni a World of Warcraftot, mert egész egyszerűen képtelen volt megtanulni a billentyűs irányítást. (Hmm... hmm...) Ezért aztán a CD projectes srácok a Witchert úgy akarták elkészíteni, hogy azok se panaszkodjanak, akiknek a WASD túl komplikált lenne. (Hmm... hmm... hmm...) Na jó, félre a hümmögéssel: gondolom, kitalálták, hogy annyira nem vagyok elragadtatva az ötlettől – ez a „csak egér és más semmi” a Molyneux-féle Black&White-ban sem vált be annyira, pedig ott aztán rengeteget dolgoztak rajta lionheades arcok.

FIGYELD A RITMUST...

No de térjünk át a tényleges harcrendszerre, amelynél érdekes megoldást választottak a készítők. Csakúgy, mint bármilyen Diablo-klónban, itt is sima egérklikkel tudunk megtámadni egy szörnyet, ám a második csapásnál már nem tanácsos azonnal klikkelni megint, hanem ki kell várnunk, amíg Geralt végrehajtja azt a speciális mozdulatát, amelyet a kaszkadőrökről digitalizáltak; ezután egy rövid ideig vörös fényel világít az egérkurzor. Ekkor kell ismét gyorsan megnyomunk az egérgombot. A Witcher egy másféle, erősebb, még látványosabb mozdulatot hajt végre, mely után ismét a megfelelő pillanatban kell lenyomnunk az egérgombot az újabb – még hatékonyabb – attrakcióhoz. Ha a megfelelő ritmusban hatjuk ezeket végre, akkor gyorsan le tudjuk darálni az ellenséget, ha viszont túl korán vagy túl későn nyomjuk meg az egérgombot, akkor Geralt csak gyenge ütésekre képes. (Ez mondjuk az adott szörny erősségétől is függ.)

A megfelelő ritmusérzék megtapasztalása mellett háromféle harcstílus közül is választanunk kell: lassabb, de erősebb ütésekkel, vagy gyors szúrásokkal, illetve a csapatosan ránk rontó szörnyekkel szemben körkörös kaszálásokkal tudunk a legjobban érvényesülni – természetesen mindig az adott szituációtól függően. Védekező mozdulat nincs a játékban („mivel ez szerepjáték” – magyarázta a mellettem ülő fejlesztő), a program különféle értékek alapján automatikusan számolja ki, hogy kivédted-e az ütést, vagy sem. Jobbra-balra, hátra azért tudunk mozogni, hogy kikerüljünk a csapatokat, de Prince of Persiát megszágyenyítő mozdulatokra ne számítsatok...

Talán ez így leírva kicsit furcsa, de játék közben azért könnyen elsajátítható, és a látványos mozdulatok



Wiedzmin

Érdekes kérdés, hogy a Witcher voltaképpen mit is jelent, hiszen a „witch” szó angolul „boszorkányt” jelent, ám a witchnek önmagában semmi értelme sincs... (Nincs „boszorkány”, „boszorkányabb”, „legboszorkányabb”...) Nos, a „Witcher” Sapkowski eredeti novellája címének sajátos fordítása, amely lengyelül „Wiedzemin” volt. A „wiedzmin” tulajdonképpen egy férfi „boszorkány”, olyan mágus, aki limitált mágikus képességekkel rendelkezik. A boszorkányt pedig lengyelül „wiedzma”-nak írják, így a „wiedzemin” ennek a férfi alakja. Mivel az angolban a witchnek nincs férfi megfelelője, ezért volt erre a nyelvújításra szükség. Bizonyos angol fordításokban Geralt hivatását „warlocknak” fordították le, de ez érthető okokból nem tetszett a lengyel fejlesztőknek, ezért változtatták meg a címet erre a neologizmusra. A regényből készült film angol címét egyébként „Hexerre” fordították le...



miatt élvezetes harci rész, de mondjuk számomra akció-szerepjátékoknál az etalon még mindig a Dark Messiah of Might and Magic. Végül meg kell még említeni a mágiát: bár varázsolni tudunk, azért ne számítsatok hatalmas fireballokra vagy tömegeket lefagyasztó blizzardokra: a Witcher mágikus képességei csak támogatják a közelharcot, és pusztán lassíthatjuk, béníthatjuk velük az ellenséget.

a sztori alakulását és hősünknek a világhoz való viszonyulását. Azonban a KotOR-ral vagy a Jade Empire-rel ellentétben a Witcher jelleme nem változik, ő mindig is ugyanaz a szenttelen, hideg, profi szörnyvadász zsoldos karakter marad, mint amilyenek Sapkowski megálmodta. Ennek megfelelően döntéseink sem „jók” vagy „rosszak”, mindössze azt befolyásolják, hogy a sokféle titkos társaság, furcsa karakterek, elfek

rán találkoztam azokkal az elfekkel, akikkel egyébként ez az alak rosszban van, és úgy döntöttem, segítek nekik is. A küldetést végrehajtottam, a fickó fizetett is, ám miután megtudta, hogy az elfeknek is segítettem, velem szembe kerültem, ez a fordulat pedig később befolyással bír a sztori alakulására. Egy másik helyen bűnöző elf bandák után vadászva kerültem egy olyan szituációba, amely során válasz-



A BEMUTATÓK KÖZÖTT A SZENDVICSEKET MAJSZOLVA ELBESZÉLGETTEM MICHAL MADEJEL, A WITCHER VEZETŐ DESIGNERÉVEL.

GameStar: Mit szólt Andrzej Sapkowski ahhoz, amikor először fordultatok hozzá azzal a tervvel, hogy a regényeiből számítógépes játékokat készítenek?

Michal Madej: Mivel Sapkowski már idősebb ember és nem nagyon ért a számítógépes játékokhoz, arra számítottunk, hogy gyanakvóbb lesz – különös tekintettel arra, hogy a film hatalmas

bukás volt. Ráadásul az öreg közismerten morózus ember. Ennek ellenére rendkívül pozitívan fogadott minket.

GS: Később is egyeztetettek vele a játék fejlesztésével kapcsolatban?

MM: Igen, többször is kérdeztünk mindenfélét tőle azzal kapcsolatban, hogy elégedett-e például a sztorival. A legtöbbször azt a választ kaptuk, hogy: „Király! Nagyszerű! Szerintem jó. Maguk a fejlesztők, maguk értenek hozzá.”

GS: Kérdeztetek tőle konkrét dolgokat a játék sztorijával kapcsolatban?

MM: A játék szabályrendszere eléggé komplex és sok mindent megtudunk

a witcherekről általában, amelyek nem derülnek ki a novellákból. Ez azonban szerencsére Sapkowski nem zavarta, mi viszont kénytelenek voltunk bizonyos elemeket a játékosnak elmagyarázni.

Emellett rákérdeztünk bizonyos varázslatokra, lényekre vagy titkos szerekre, arra kérve Sapkowski, hogy írja már körül kicsit jobban, miről is van szó... Nos, az író válasza legtöbbször ez volt: „Hát nem is tudom, igazság szerint ezt csak azért találtam ki, mert olyan jól hangzott...” Ez részben több szabadságot is adott nekünk, ugyanakkor meg is nehezítette a munkánkat.

GS: A BioWare-rel régóta jó viszonyban vagytok a Baldur's Gate lengyel verziójának kiváló minősége és sikeres eladása óta. Mit szóltak ők a játék fejlesztéséhez?

MM: Nemcsak egyszerűen elismerően beszéltek róla, hanem meg is lepte őket, hogy a Neverwinter Nights motort az ő eredeti elképzelésüktől ennyire eltérően is fel tudtuk használni. Többször is megnézték a játékunkat, és amellett, hogy gratuláltak hozzá, a hamarosan megjelenő Mass Effect RPG-jükre is hatással voltunk: állítólag megváltoztattak benne valamilyen fontos részt, amely a Witcher megtekintése után jutott eszükbe...

SZENTTELEN HŐS...

Kétségtelenül a Witcher legnagyobb erőssége a megszokottabbnál komplexebb világ, az érdekes sztori és maga a főszereplő karakter. Csakúgy, mint a bioware-es vagy más összetettebb szerepjátékokban, itt is választások elé kerülünk, amelyek befolyásolják

(akik ebben a játékban korántsem a szokásos nemes lények...), farkasemberek, zsványok, kereskedők, Witcher kollégák, szép asszonyok és rút szörnyek közül Geralt kinek a pártjára áll. Az egyik küldetés során például segítettem egy gyanús fickónak, aki állítólag „pusztán” egy ügyeskedő kereskedő, ám a küldetés so-

tanom kellett: hátramaradok, hogy elintézzem az elfeket, vagy gyorsan továbbmegyek, hogy ártatlanokat mentsek meg vérszomjas farkasemberektől. Egyik választás sem volt „jó”, ugyanis a kriptákba berontva és az embereket megmentve meglépnek az elfek, ez pedig később szintén befolyásolja a történetet. Azt hiszem, ennek alapján már vágjátok: „pozitív” vagy „negatív” választás nincs, pusztán a mesét alakító döntésekről van szó. Így a játék újrajátszása még inkább érdekes, hiszen az újabb és újabb befejezések abszolút nem kiszámíthatók...

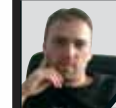
MADE IN POLAND

Azt hiszem, a lengyelek méltán büszkéek erre a játékkra, amely igaz „nemzeti termék”, és mégis a világ minden táján el tudják majd adni. A játék grafikája rendkívül színvonalas, a helyszínek gyönyörűek, viszont a különféle szereplőkön (magát a főhőst leszámítva) és szörnyeken lesz még mit csiszolni a készítőknél. (Azt ígérték, hogy ne is figyeljünk még ezekre a részletekre, mert mire megjelenik a játék, becsúsz ezen a téren is tökéletes lesz.) A főszereplő karakter igazán jól kidolgozott és érdekes figura, a sztori biztosan aprólékosan ki lesz dolgozva, a harc pedig teljesen jól használható, bár az igaz, hogy szokni kell: nekem elsőre annyira nem is jött be...



Aszonták, ide guggolják, hogy meg tudják mutatni a „nagy nyílt teret” aszonták

BAD SECTOR ELSŐ BENYOMÁSAI:



Érdekes, hangulatos, eredeti világ, jól kitalált főszereplővel. Kicsit furcsa harcrendszer és gyönyörű grafika jellemzi a játék korai verzióját.

Ez a monitor benne van a játékban!



FP94VW LCD Monitor

További információt a BenQ.hu weboldalon találhat.



BenQ
Enjoyment Matters

Küldj SMS-t és nyerj!

EBBEN A HÓNAPBAN KISORSOLUNK EGY MSI NX8800GTS-T2D320E-HD OVERCLOCKING EDITION VIDEOKÁRTYÁT!

KÉRDÉS:

Támogatja-e az MSI NX8800GTS-T2D320E-HD Overclocking Edition a DirectX10-et?

GS A – igen
GS B – nem
GS C – nem tudom

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. május 16.** (Az SMS díja 250 Ft + áfa. Mindhárom mobilszolgáltató hálózatairól elérhető!) SMS rendszer szolgáltató: D.C. Lax kommunikáció
A játékosok a játék során hozzájárulnak, hogy személyes adataikat a játékot lebonyolító D.C. Lax kommunikáció továbbítsa a nyereményt biztosító IDG Hungary Kft. felé. Probléma esetén ügyfélszolgálat: sms@lax.hu

Termékleírás:

- Gyártástechnológia: 90 nm
- Transzistorok száma: 681 millió
- Órajel: 500 MHz (mag), 1200 MHz (stream processor), 800 MHz (memória)
- Pixel Shader/Vertex Shader támogatás: 4.0/4.0
- Memória sávszélessége: 64000 MB/s
- Hardveres DirectX 10 támogatás

A kártyán található G80 GPU az első olyan videoprocesszor, amely úgynevezett unified shader architektúrára épül (tehát nincsenek külön pixel és vertex shaderek, hanem bármelyik shader bármilyen feladatot el tud látni). A memóriavezérlő szélessége 320 bit, míg a kártya 10 db 32 bit széles, egyenként 32 MB kapacitású memóriával rendelkezik, így össz-memória kapacitása 320 MB.



GameStar



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

CODE OF HONOR THE FRENCH FOREIGN LEGION

Nagyon sokszor előfordul, hogy egy játék béta változata messze nem hozza azt a színvonalat, amelyet a végső verzió fog hozni. Most azonban a helyzet az, hogy túl sokat nem is lehet.

Lesújtóan hangzik a dolog, de miután ott üldögéltem a kedves olvasókkal a bétateszten, s elfogyott a chips és a kóla, maximum a kellemes csevegésben bízhattunk, hogy majd az feldobja a rossz kedvünket, amelyet a *CoH:TFFL* okozott. Pedig minden olyan jól kezdődött...

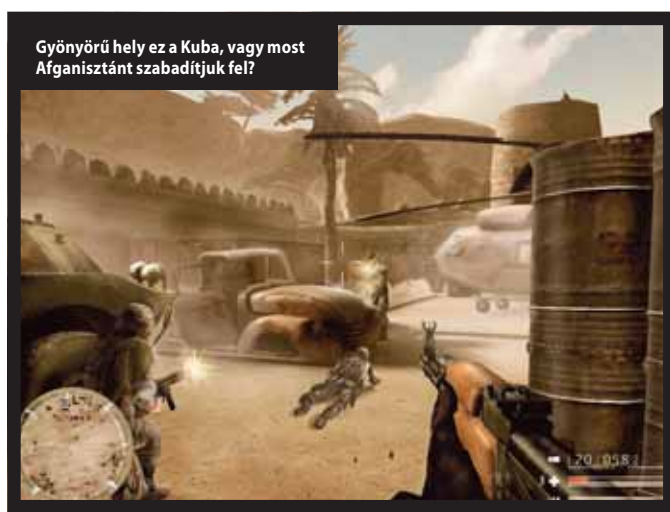
AMIKOR MÉG MINDEN SZÉP VOLT

Megjötték az olvasók, köztük Szilárd, a Quimby billentyűse. Sőt, benézett az ajtón BZ is, aki a *Wendigo/After Crying* frontembere. Jót csevegtünk zenéről, kultúráról, majszoltuk a sós-mogyorót, valahogy senkinek nem akaródzott elkezdeni a bétatesztet, elsőre is sokkal izgalmasabbnak és érdekesebbnek látszott a beszélgetés, mint amit a játék ígért. S ekkor még nem tudtunk igazándiból semmit. Azonban a cikknek el kellett készülnie, az olvasók sem véletlenül jöttek, Szilárd pedig este koncertezett, így el kellett kezdenünk a légiós játékot. Az első

egyáltalán nem emlékeztünk semmilyenre), így bizakodva álltunk hozzá a dologhoz. Mindez tartott a főmenüig. A logót még lehet dicsérni, végül is elég pofás: illik a hangulathoz. Aztán jött a feketeleves.

ELINDÍTOTTUK A JÁTÉKOT, BÁRCSAK NE TETTÜK VOLNA.

A *CoH:TFFL* alapvetően egy taktikai FPS shooter akarna lenni, amely a screenshotjai alapján akár jó is lehetne – bár ezzel a mondattal lelövöm a poént a játék minőségéről, de szerencsére lesz mit „felelgetni” benne. Elvileg egy személyes idegenlégiós különítményt alkotunk a játékban, akinek általában be kell rombolnia a rossz fiúk közé és ott kell valamit elhozni, felrobbantani, megenni, ráülni (a nem kívánt törlendő). Eddig még tényleg nem rossz a dolog, azonban amint mozgásba indulnak a dolgok, kiderül, hogy a játékban mi nincs. Például MI, az nincs. Mármint



Gyönyörű hely ez a Kuba, vagy most Afganisztánt szabadítjuk fel?

Mesterséges Intelligencia. Ugyanis olyan vastagon van szkriptelve a játék, hogy amellett el se férne a MI. Például elindul egy gépkocsi: ha nem lövük ki, akkor amint eléri a balról második

pálmát, akkor máris szembe elindul egy tank. Minden alkalommal pont ugyanakkor, pont ugyanott. Ugyanígy az örök, vagy ellenfeleink is frusztráló módon szkriptelve vannak: simán flangálnak nekünk háttal, miután fél órája öldössük a táborukat. De a legjobb az, amikor ketten beszélgetnek a pálmafa tövében, távcsővel leszedjük az egyiket, a másiknak fel sem tűnik a dolog. Végül is miért is venné észre. Ugye ☺



Ezt ismerem! Ez volt a Rambo III-ban is!

ÉLJENEK AZ INDONÉZ NÁDBÚTOROK!

Hogy ez hogy jön ide? Elmesélem. Tudjátok, az indonéz nádbútorok, mint a nevük is mutatja, nádból vannak. Ebből a játékból kiderül, hogy a nád

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
SHOOTER

KÖRNYEZET
AFRIKA

KIADÓ
CITY INTERACTIVE

FEJLESZTŐ
CITY INTERACTIVE

MEGJELENÉS
2007. NYÁR

FEJLESZTŐI PORTRÉ

A lengyel fejlesztő olyan játékokat készített eddig, mint a *Project Freedom*, *WWII: Pacific Heroes*, és a *Wings of Honour*

GYORSLINK 1927

észrevételünk az volt, hogy bizony PC-s játékvilágban nemigen született még elfogadható légiós alkotás (speciel

Mit is mondhatnék? Aki a hanyatt és kifejezés jelentését ismeri, az tökéletesen tudja mit NEM tettek az olvasók, miután kipróbálták a Code of Honor-t. Sőt, az ál-leejtés és az agyeldobás sem volt jellemző...



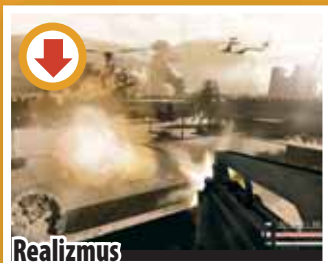
Minden OK, erre számítottunk!



A megvalósítás OK, de csak közepes



Ez nem jött be, többet vártunk!



Realizmus

Olvasók: Hahaha, realizmus? Kéne a fejlesztőknek vásárolni egy szótárat, hogy tudják, a realizmus azt jelenti - valóságosság. Mert szemmel láthatóan erről fogalmuk sincs.

GameStar: Az olvasók jókat kacagtak ezen a ponton, lévén a játék legnagyobb hibája pont az, hogy a realizmushoz annyi köze van, mint Gyunak az FPS-ekhez. Igazság szerint ha a játék realisabb lenne, akkor sem lenne jobb. Szóval ez bukta, méghozzá lekváros!



Irányítás

Olvasók: Egyszerű volt. Követi a bevált, tíz évvel ezelőtti standard-eket. Ebben a stílusban ma már forradalmi kitalálni nem lehet, de jó lenne, ha valaki végre mégis villantana valamit. De az nem ez a program lesz.

GameStar: Nem volt bonyolult irányítani, talán a szomszéd kicsisaj is el tudna játszani vele (már majdnem 2 éves!), szóval érdemes vele próbálkozni: nem az irányítás miatt fog a játék elbukni. Bár nem forradalmi, de legalább letisztult.



Hangulat

Olvasók: Semmi köze nem volt a valódi francia légióhoz. Lehet, hogy a készítő nem olvastak Rejtő Jenő (alias P. Howard) könyveket. ☹️ Még a Van Damme filmek színvonalát sem üti meg. Csak arra ügyeltek, hogy legalább a géppisztoly francia gyártmányú legyen.

GameStar: Mi azt javasoljuk tiszta szívünkkel, hogy inkább nézzetek Van Damme légiós filmeket, olvassatok P. Howard (Rejtő Jenő) történeteket. Legrosszabb esetben bámuljatok Unicum reklámokat...



Grafika

Olvasók: Mégis mozog a fű ☺️ Jók a fényeffektek a HDR-nek köszönhetően. Viszont a szavanna élővilágával nem találkoztunk, és árnyékkal se nagyon, csak fa alatt. Jó lett volna egy kis rag-doll effekt is.

GameStar: Már megint a vér? Akkor már kezdjük érteni, Panyinak miért voltak akkora szemfogai... Azon viszont összevesztünk, hogy a főhősünk nyakán tettkő vagy sebhely, esetleg tettkős sebhely, vagy sebhelyes tettkő található ☺️

a lehető legjobb fedezék, ami csak létezik. Ugyanis ha egy nádfal mögött kuporgunk, a gép véletlenül sem ereszt meg egy sorozatot, hogy falastul, mindenesztül a másvilágra küldjön: pont ugyanúgy viselkedik, mintha az 50 centi vastag betonfal lenne. Ha kinézünk mögüle, jobb esetben odapörköl, de egyébként estig ülhetünk a nádfal tövében: senki sem fog háborgatni. Ez pedig igencsak nevelés. Ugyan-így senki sem figyel fel arra, hogy felrobbantjuk a fél ellenséges tábor, hangos géppuskaropogással fogadunk mindenkit a kihalt sivatagban: mivel a szkript nem engedi nekik, hogy meghallják, így a lehető legjobb lelkiismerettel tetetik hülyének, süketnek és vannak magukat a gépi ellenfelek. Ezt viszont kifogástalanul csinálják, bravó City Interactive!

AZ A GYÖNYÖRŰ SIVATAG...

Nem állítanám, hogy a sivatagi terepek túl változatosak lennének. Sőt, poligonszámuk sem túl nagy: van egy két fa, meg cserje, meg főleg homok. Nos, akik a pályákat tervezték, nem is erőltették meg magukat, hogy azok változatosak legyenek. És itt most nem arról beszélek, hogy a designer rosszul tervezte meg a küldetéseket (miért, volt designer? Nem random generálták a térképeket?). Egyszerűen a grafika kb. a 2002-es 2003-as színvonalat éri el: manapság, amikor *Far Cry*, *Crysis*, *Oblivion* szintű grafikák léteznek, ez a nudli sivatagos szutyok igencsak kevés. Nem baj, azért elvontunk vele, bár néha megmagyarázhatatlan módon dobtuk fel a talpukat, illetve áthajtott rajtunk az autó és semmi bajunk nem lett – hát

Istenem, a francia idegenlégiósok ennyire kemények. Lásd Van Damme valamelyik filmjét, amely a témába vág. Na az klasszikus ehhez a játékhöz képest. S akinek esetleg P.Howard

(Rejtő Jenő), vagy Charles Lorre és Kockás Pierre (Nagy Károly) kacagató légiós történetei jutnak eszébe, inkább olvasson, és ne töltse a *CoH:TFFL*-t. Szerény véleményünk szerint a *CoH*:

TFFL-re zánt pénz inkább verjük el egy antikváriumban és szerezzük be a „Három Testőr Afrikában”-t. Vagy bármi mást, ami érdekel: igyuk el, együk meg, bánomisen. Csak jobb lehet nekünk.

PLAYER 1



Név: Balanyi Szilárd
Kor: 32
Foglalkozás: énekes/zeneszerző
Lakhely: Budapest
Kedvelt játékok: FPS, mások idegei
Most ezt tolja: billentyűk
Örök kedvenc: brassói aprópecsenye
Mi a célod az életben: játszani

Vélemény

Mivel most játszottam először ezzel a játékkal, kicsit félttem, hogy képzett játékosársaim hatalmas mosolyokat fognak arcukra varázsolni, játékbéli „tudásomat” látva. Sikerült bejutnom az első pálya második színhelyére, ahol 47x haltam meg. Elegem lett... de jól esett! Annak ellenére, hogy nem sok játékkal találkoztam még szemtől szemben, máris alakítottam volna rajta grafikáját tekintve. A grafikusok jobban is megerőltethették volna magukat.

PLAYER 2



Név: Gömbös János
Kor: 14
Foglalkozás: tanuló
Lakhely: Budapest
Kedvelt játékok: FPS, sport
Most ezt tolja: STALKER
Örök kedvenc: Battlefield 2
Mi a célod az életben: megcsinálni a saját játékomat

Vélemény

A játékmenet egy kissé monoton volt számomra. A mesterséges intelligencia egész jónak mondható, mert az ellenfelek összedolgoznak, s ettől a játékmenet nehezebbé vált. A környezet az egész érdekes volt, de a grafika az rontott a játékelményen. Sajnos gyakran előfordultak bugok. Például az ellenfelek eltűnnek a homokban. Végeredményben a játék közepesnek mondható. Lehetett volna rajta még mit csiszolni.

PLAYER 3



Név: Domina Roland
Kor: 16
Foglalkozás: tanuló
Lakhely: Budapest
Kedvelt játékok: MMORPG, sport, szimulátor
Most ezt tolja: The Sims, WoW, FIFA 07
Örök kedvenc: The Sims
Mi a célod az életben: nyerni a lottón

Vélemény

Hogy is mondjam... Ez a fajta játéktípus nem tartozik a kedvenceim közé. Az irányítás nem tetszett, mert nem ehhez vagyok hozzászokva. Persze át lehet állítani. A textúrák túl régmódiak voltak ☹️ A fűszálak nem mozogtak, pedig fújt a szél. Nem volt elég akció, a küldetéseknek meg nem volt túl sok értelmük. A térkép elég sematikus volt. Ezekből függetlenül a játék végül is élvezhető volt.

INTERJÚ SZILÁRDDAL, A QUIMBY ZENEKAR BILLENTYŰSÉVEL

A Code of Honor: The French Foreign Legion bétatesztelése kapcsán sikerült egy celebet a szerkesztőségbe csábítanunk. A Quimby zenekar billentyűse, Szilárd jött el, aki bár nem nagy játékos, de lelkesen vetette bele magát a francia ideglégiósok életébe, és azután szépen belejött. Mi pedig közben nemcsak a GSTV, hanem az újság részére is készítettünk vele egy interjút. Íme!

Gamestar: A Quimby billentyűse vagy, rengeteg a fellépésetek, a felkérésetek. Jut idő néha játszani is a számítógéppel?

Szilárd: Nem. A számítógépet én kizárólag munka, illetve levelezés, valamint böngészés céljából kapcsolom be. Gyermekkoromban játszottam, de akkor is inkább a programozása érdekelt a gépnek, bár most a *Code of Honor* fellelkesített – na jó ez csak vicc volt, elég gyöngye szegény – nem hozta meg a kedvem arra, hogy túl sokat játsszak.

GS: A többiek a bandában mennyire PC vagy konzol felhasználók? Esetleg szoktatok egymás ellen nyomulni?

Sz: Akiket ismerek, mind csak melózik

GS: Mit gondolsz az örök témáról, hogy a számítógépes játékok agressziót szülnek?

Sz: Szerintem legfőképpen a nevelés és az öröklött gének felelősek az agresszióért. Nem a játékok. S ha valaki kellőképpen „egészséges” és jól nevelt a legbrutálisabb játék sem vált ki belőle agressziót. Maximum undort. Nem véletlen, hogy ezzel a témával leginkább a bulvársajtó foglalkozik...

GS: Ha egyszer egy fejlesztő cég felkérne, volna kedved játékezten komponálni? S ha igen, akkor milyen jellegűt?

Sz: Persze! Olyat, amelyet megkíván az adott játék. Az egy izgalmas feladat lenne! Lehetne akár rockzene, vagy valami

Sz: Fogalmam sincs, ezen még sosem gondolkodtam. Ezt döntsék el mások! Az tény, hogy különleges szövegvilága van a Quimby dalainak,

Sz: Még mindig a csajozást! Jön a jó idő, kifeléééé!!!!!! Ja és mi is koncertezünk itt is, ott is, amott is, tehát aki megteheti, jöjjön el, nézzen és hallgas-



a gépén – internetet használ, szöveget szerkeszt, zenét ír, vagy valamilyen zenei tevékenységet folytat. Pontosabban nem! A Gijó, aki egyébként remek basszusgitáros, szokott játszani, ha teljesen betelt nála a pohár. Meg tudom érteni. Néha nagyon jó a felgyülemlett feszültséget kiadni magunkból.

lyen ambient cucc ugyanúgy, mint egy jó kis szimfonikus: ez utóbbi hangozna a legizgalmasabban. Állok a kihívás elébe! Eléréseim a szerkesztőségben...

GS: Esetleg a zenekarnak van olyan dala, vagy dalszövege, amelyből érdemes lenne játékot készíteni?

de nem hiszem, hogy bármelyikből lehetne játékprogramot írni... Bár ahogy itt beszélgettünk teszt előtt, lassan már mindenből készül játék (vagy már adott témában készült is), miért ne lehetne egy Quimby dal vagy lemez alapján fejleszteni egyet. Hajrá kiadók, hajrá fejlesztők!

GS: Szerinted milyen módszerekkel lehet elkerülni a rettegett számítógép függőséget?

Sz: Javaslom az olvasást, a társaságot, a csajozást, csajok esetében a pasizást. Sokkal izgalmasabb mint a monitor előtt ülni. Tényleg! Aki esetleg nem akar csajozni, az zenéljen, mert az is jó. De a csajok (lányok esetében a pasik) azért még így is jobbak...

GS: Te milyen programot ajánlanál most tavasszal a számítógépezés helyett?

son meg minket. És utána menjen el csajozni/pasizni.

GS: Ha el kéne menned egy lakatlan szigetre, ahova csak két hanglemezt (audio CD) és két könyvet vihetnél, mik lennének ezek?

Sz: Csinálnék két válogatást CD-t a kedvenc dalaimból és szurkolnék, hogy mp3 lejátszási képességekkel rendelkezzen a lejárta a szigeten: akkor ugyanis több nótát vihetnék magammal. Ami a könyveket illeti, az egyik Nick Hornby: Pop, csajok, satöbbi c. regénye, a másik pedig Kundera: Elárult testamentumok című könyve lenne.

GS: Melyik számítógépes játékot vinnéd?

Sz: Nem vinnék. A zene és a könyvek sokkal jobbak. Ja és a csajok oopsz, elfelejtettem, hogy lakatlan szigetet mondtál, haha.

Quad-PCI Express felépítés – több monitoros élmény

ASUS P5W64 Professional



▲ Stack Cool2 – zajmentes és hatékony hűtés

Az ideális megoldás több monitorhoz

A találon Wall Street Quartet becenévre hallgató ASUS P5W64 Professional négy PCI Express bővítőhellyel rendelkezik, így akár nyolc monitor kezelésére is képes. Az új alaplap kiválóan használható például a pénzügyi szektorban, ahol több monitor szükséges a piaci számok figyelésére, de ideális minden olyan területen, ahol hasonlóak az elvárások a monitorok számát illetően. A PCI Express bővítőhelyek támogatják a nagysebességű ki- és bemeneti kontrol kártyákat is, biztosítva ezzel azt az egyedülálló rugalmasságot és kompatibilitást, mely páratlan megoldássá teszi a P5W64 Professional alaplapot.



▲ Dolgozzon akár 8 monitorral

Remek platform 975X chipsethez és a kétmagos processzorokhoz

Az Intel 975X chipsetjére épült P5W64

Professional támogatja az Intel legerősebb processzorait, köztük a fejlett Intel CoreTM2-t és a jövőbeni többmagos CPU-kat is. Az ATI CrossFire többkártyás GPU technológiájával és a kétcsatornás 8 GB DDR2 800 memóriával rendelkező P5W64 Professional minden erőforrás-igényes alkalmazást képes kiszolgálni.

Bővíthetőség a jövőbeni frissítésekhez

A P5W64 WS Professional két PCI slottal, két IEEE 1394a porttal és nyolc USB 2.0 porttal rendelkezik, ezen felül pedig megtalálható rajta nyolc Serial ATA-II 3 Gb/s port is, így akár két RAID tömb is létrehozható rajta. Nagyfokú rugalmasságának köszönhetően a vadonatúj alaplap készen áll a PC-k forradalmát követő új korszakra.

Zajmentes hűtés

A Stack Cool 2 egy ventilátor nélküli zajmentes hűtési megoldás, melyet kizárólag az ASUS kínál. Hatékonyan vezeti el a kritikus részek által gerjesztett hőt a NYÁK másik oldalára, így biztosítva a hatékony hőelvezetést. Az eredmény pedig akár 20 C°-kal alacsonyabb hőmérséklet.

8-fázisú tápkialakítás

A 8-fázisú tápkialakítás kevesebb hőt termel más hagyományos szerkezetű eszközöknél. Csökkenti a bemeneti áram- és a kimeneti feszültségigadozást, így a processzort és a feszültségszabályozó modulokat (VRM – voltage regulation modules) megóvja a túlzott igénybevétel veszélyeitől. Ez a megoldás képes a gyors átmeneti reagálásra és arra a stabilitásra, ami különösen akkor térül meg amikor a CPU-nak több áramra van szüksége, például nagy terhelésnél vagy túlhűzésnél.



▲ 8-fázisú tápkialakítás 15 C°-kal alacsonyabb hőmérsékletet biztosít

Specifikáció:

- LGA775 socket Intel® Pentium Extreme Edition/ Pentium D/ Pentium 4/ Celeron CPU-hoz
- Intel® CoreTM2 Extreme négy- és kétmagos processzorok támogatása
- Intel 975X + Intel ICH7R chipsetek
- 1066/800MHz FSB
- 4 x DIMM, max. 8GB, DDR2 800/667/533, ECC és non-ECC un-buffered memória
- 4 x PCI Express x 16 slot, 2 x PCI 2.2
- Kettős Gigabit LAN
- 8 x Serial ATA 3 GB/s port
- 2 x IEEE 1394a
- 8 x USB 2.0 port

FEJLESZTÉS TERHE MELLETT

Az idei GDC (Games Developer Conference) is számtalan érdekességgel szolgált: bár nagy játékbejelentéseket nem kaptunk, ez a rendezvény nem is arról szól. Ellenben kiváló alkalom arra, hogy a halandók is elcsípjenek néhány apróságot abból, miképp gondolkodnak a játékfejlesztők az iparról, annak jelenéről és jövőjéről.

A GDC egyik érdekes tanulsága volt, hogy a sok millió dolláros költséggel előállított játék-szuperprodukciónak mellett egyre látványosabban erősödik a minijátékok piaca is. A „minijáték” talán nem a legmegfelelőbb kifejezés, de itt még csak nem is a „budget” kategóriáról van szó: ide tartozik minden egyszerű, rövid, olcsó, de – a fejlesztők szándékai szerint – rendkívül addiktív alkotás. (Mint például a *Zuma*, amelyet máig visszasírunk (*long live he King - ender*!)) A GDC-n Észak-Amerika egyik legnagyobb „casual” játékkiadója, a MumboJumbo elnöke, Paul Jensen számolt be arról, mekkora biznissz is az „akár a nagy boldogul vele” kategória. Az 5–15 dolláros ár senkit nem vág földhöz, és ha olyan címeket, mint a később dobozos formában is kiadott *Luxor*-t akár ötvenmillióan is letöltene,

sejthető, hogy mekkora a potenciális nyereség. (A MumboJumbo egyébként a közelmúltban vásárolta fel a Ritual csapatát...) A siker receptje egyébként egyszerű: Paul Jensen elmondta, hogy a játékok koncepcióit általában a neten tesztelik. Ha a játék sikeres az interneten (ide tartozik az Xbox Live Arcade is), fizetnek is érte annyian, hogy garantálnak tünik a hagyományos, dobozos értékesítésbe is befektetni, indulhat a gyártás. Ha pedig a játék itt is nyereséges, készülhet belőle konverzió kézi konzolokra (Nintendo DS-re vagy Sony PSP-re). Ezt persze egyéb kutatások is kiegészítik: a cég *Heavy Weapon* című játéka például az interneten nemigen volt nagy durranás, de az Xbox Live Arcade közönsége zabálta – más célcsoport, más igények. Minden az értékesítésen múlik: ha



egyszerű, olcsó játékok eljutnak több platformra olyan tömeghálózatokon keresztül, mint például a nagy áruházláncok vagy az Xbox Live Arcade – amelyekben közös az egyszerű vásárlás – akkor már nincs megállás.

SOK KICSI SOKRA MEGY

A minijátékok másik frontján virágzik a mobiljátékok piaca is, amelyek közül a GDC-n a Nokia sokszorosan kimúlt és mégis felélesztett N-Gage zombija tűnt a legérdekesebbnek: a cég *továbbra* sem tesz le a tervről, és az N-Gage nyáron debütáló új generációját már nem köti speciális készülékhez. Több új Nokia mobil is támogatja majd az online játékkal, játéketöltéssel, vásárlással, miegyébbel felturbózott N-Gage platformot, amelyre olyan kiadókát sikerült már beszervezni, mint a Gameloft vagy az Electronic Arts. N-Gage ide vagy oda, a fizetős mobiljáték letöltések forgalma hatalmas, és mivel a kiadókát leginkább a költség-nyereség arány érdekli, teljesen jogos, hogy készítőiknek helyük volt a „nagy” játékok fejlesztői mellett.

ELADJUK MAGUNKAT ÖNKÉNT S DALOLVA

A BioWare MMO-részlegének (BioWare Austin) képviselőjében Rich Vogel beszélt arról, hogy mi lehet a jövő marketingjének igazi titkos szuperfegyvere... Nos, *mi*, a felhasználók. Vogel szerint a jövő a vírusmarketingé, amelyet a játékosok „becsvágya” hajthat. A legjobb példa: a játékost jutalmazni kell a játékon belül, illetve olyan eszközöket kell neki adni, amelyben ezekkel a játékon kívül is eldicsekedhet (ilyen például az *XFire* és az abból szerzett információ alapján generált fórum-aláíráások, vagy akár a *World of Warcraft* nemrégiben megnyitott központi adatbázisa, az *Armory*, amelyből hasonlóképpen lehet látványos kis önreklámokat készíteni). A játékos feszít, de azzal, hogy reklámozza magát, valamint hogy milyen jól iskeni az adott játékot, egyúttal magát a játékot is reklámozza. A fejlesztőknek kiadóknak nincs egyéb dolguk, mint erre kellő számú lehetőséget teremteni. Ördögi.

PLATFORMOK KÖZÖTT

Ahogy számítani lehetett rá, a Sony és a Microsoft oda-vissza osztotta egymást, persze csak udvariasan. Phil Harrison a PlayStation színeiben igen grandiózus tervekről számolt be a PS3 online lehetőségei terén. Tény, a japán konzolnak bizony rá kell erősítenie, hiszen bár a fanatikusokat a játékgép igencsak hűzós ára sem retenti el (nálunk 160-170 ezer forint körüli összegért lehet hozzájutni), úgy tűnik, az Xbox 360-nak sikerül másfél éves előnyét kamatoztatnia. A Sony sorban veszíti el korábbi exkluzív címeit, ráadásul, ahogy arról Shane Kim, a Microsoft Game Studios elnöke is beszámolt, a Microsoft a közös XNA-fejlesztői platformmal és a Games For Windows Live szolgáltatással még inkább átjárhatóvá kívánja tenni a PC-t és az Xbox 360-at. Más kérdés, hogy ez visszafelé is elszülhet, mert a PC-sek számára ellenérv lehet az Xbox 360-nal szemben, hogy összes nagyobb címét PC-n is megkapják majd... (*Gears of War*, *Mass Effect*, *Alan Wake*). De az XNA jelentőségét nem szabad lebecsülni: nem csupán a portolást teszi lehetővé, de még a lelkes amatőrök számára is lehetőséget ad játékfejlesztésre, arról nem is beszélve, hogy a programozása lényegesen egyszerűbb, mint a PS3-é.

A KREATÍV FELHASZNÁLÓ

Manapság állandó téma a felhasználók bevonása a játékok tartalmi bővítésébe, és ezzel kapcsolatban is igen érdekes vélemények hangzottak el. Raph Koster (Sony Online Entertainment) szerint például a folyamat kontrollálhatatlan, a „kilencvenszázalékos törvény” (minden előállított tartalomnak csupán tíz százaléka hasznosítható) ugyanis egyaránt igaz hivatásos fejlesztőkre és felhasználókra. Szerinte mindenki potenciális tartalmakat gyárt, a kérdés csupán az, hogy ehhez milyen eszközei vannak. Dr. Ray Muzyka (BioWare) azt hozta fel példának, hogy ők utólag rájöttek: hiba volt felhasználóbarátta tenni a *Neverwinter Nights* szerkesztőjét. Küzdjenek csak meg vele, álljanak össze többen, mindenki tegye oda, amiben jó.

Mindenkinek van tíz jó százaléka, és ha többen összeállnak, ezek a tíz százalékok összeadódnak. Kim Pallister (Microsoft) ugyanezt a másik oldalról közelíti meg: szerinte az a kilencven százalék, ami valakinek selejt, másoknak aranyat is érhet... Matt Brown (Electronic Arts) viszont abban bízik, hogy mint minden közösségben, a felhasználók közt is működik az önszabályozás. A minőségellenőrzés, ha nem is teljesen körűren és átfogóan, automatizálódik, mivel a community folyamatosan minősíti belső tartalmait.

TETSZIK? NEM TETSZIK?

Abban minden fejlesztő egyetért, hogy a játékosoktól érkező visszajelzés mennyire fontos a tervezési fázisban. Néhol ugyan a dizájn alapvető pilléreibe ütköznek az elvárások, de ez sem mindig probléma: Matt Brown például elmesélt egy tanulságos esetet arról, hogy egy brit FIFA-fanatikus elmagyarázta neki, miért is érték félre teljesen a saját célközönségüket. A srác szerint a briteknél az ül le a FIFA elé, aki este végigjárt már néhány klubot, de nem tudott becsajozni, ezért amikor hazaért, lefekvés helyett még inkább focizik egy kicsit... Brown szerint a hardcore réteg visszajelzése lehet a legfontosabb, de mindenképp le kell tesztelni a nagyközönségen is. Tény, nekik bejött, hogy a fejlesztők számára a szuperhiteles fociszimulátor megalkotása helyett inkább a „tudsz-e játszani vele részegen?” lett a központi szempont. Dr. Ray Muzyka kissé szkeptikusabb a rajongói visszajelzésekkel szemben, szerinte a játékosok sokkal inkább tudják, hogy mit akarnak, mint hogy mit akarnak – abban kell hallgatni rájuk, amivel inkább tisztában vannak. Tisztelettel kell bánni velük, mert viszozozzák – anélkül azonban megszünik még a kontroll illúziója is. Kim Pallister (Microsoft) szerint minden nagy cég megküzd ezzel, hogy miképp emeljen ki a communityből markáns egyéneket és nyerjen meg magának: a legtutibb vállalati trükk a bizalmi hierarchia, amelyen fentről



lefelé haladva oszlik meg az átadott információ mértéke – mindenki szereti, ha megbíznak benne, és ez meglepően hatásos a lojalitás kiépítésében.

WARREN LEOSZT

A GDC egyik legtöbbet emlegetett eseménye Warren Spector beszéde volt, ő azon kevesek közé tartozik, akit nem dobnak ki az ablakon, ha egy fejlesztővel dugig tömött tereben tanárbaús stílusban kioszt mindenkit, és szó szerint „leosztályozza” az egész mai játékipart. A játékokat különböző csoportokra osztotta: lineáris játékok azok, amelyek ugyanazt az élményt nyújtják mindenki számára – akárcsak a *Doom*. Újramesélős játékok az MMO-k, a puzzle- és sportjátékok, ahol nincs igazi narratíva, bár valamiféle történet vagy épp egymásutánosság azért összeáll. Játékosok által létrehozott játékok tekint a *The Sims*-t, vagy épp a *Neverwinter Nights*-t, amelyek ugyan bár úgy épülnek fel, ahogy a játékos játssza őket, az így kibontakozó sztori nem különösebben érdekes – csak adott játékos számára. Mr. Spector negyedik kategóriájába a megosztott szerzőiségű játékok tartoznak, mint a *GTA* vagy a *Knights of the Old Republic* – és szerinte ezek jelentik a követendő példát. A sztori másodlagos, a legfontosabb az lenne, hogy az egész játékmenet képes legyen követni a játékos által előidézett változásokat, akár a feje tetejére is álljon. A mai játékiparban a sztori négyes alá kap (B-). A karakterek grafikája négyest (B+), de az animáció terén már nem ennyire fényes a helyzet: a mai interakciós lehetőségek siralmasak: hármás. Avagy C+. Jobb lesz behúzni.

mazur



COLIN MCRAE RALLY

DIRT

**NÉZD MEG
FUTÁS KÖZBEN**
ANIMÁCIÓ A DVD-N

Rosszcsont kisgyerekek ideális házi feladata lehet, hogy keressenek olyan *Colin McRae*-játékot, amelyet a kritikusok 75% alá értékelték. Egész nap ülhetnek fölötte, pedig megjelent már öt.

A Codemasters mindeddig szemmel láthatóan komoly energiát fektetett abba, hogy az igen sikeres McRae sorozat részeit lehetőleg epizódoként más és más logikával címezze meg. Az alapjáték után jött a 2.0, majd szimplán a 3, aztán a 04, végül a Colin McRae Rally 2005. Ennél több alternatívát azonban a legkiválóbb művészkedéssel sem sajtoltathattak ki a számokból, áttértek hát a betűkre. Az aszfalt után a monitorokat is meghódította McRae legújabb játéka, így lett nemes egyszerűséggel DIRT.

PISZKOSUL JÓ VAGY

Hogy a tulajdonképpeni hatodik résznek miért kellett teljesen új címet adni, azt a fentiekben kívül persze kézenfekvőbb magyarázat is indokolja: a korábbiakkal ellentétben immár

hagyományos off-road versenyeket is játszhatunk majd. Míg tehát eddig csak a képernyő tetején pergő számlálóval keltünk birokra, mostantól bizony lesz lökdösődés, karambol, sikoltva anyázás minden mennyiségben. Az új versenytípusok között szerepel majd

a rally raid, a rally cross, a crossover, a hill climb, valamint a CORR (vagyis az Off-Road bajnokság). Bár a béta-teszt alkalmával még nem nyerhettünk betekintést mindegyikbe, az már most bizonyos, hogy a különböző jellegű összecsapásokban markánsan eltérő autósztályokkal indulhatunk majd. Ez egyben azt is jelenti, hogy a DIRT-ben egy igen komoly gépkocsiparkot is fel kell soroztatniuk, ami a gyakorlatban kb. 45 különböző járművet jelent. Ez a kínálat 12 kategóriából tevődik össze, és a kis szuper buggyiektől kezdve, a 70-es évek retroautóin keresztül egészen Colin McRae legújabb R4-es prototípusáig terjed.

Ugyanez a változatosság persze elmondható a pályákról is, hiszen ha ennyi új versenytípus van, szükséges mindegyikhez eltérő tulajdonságú környezetet és térképet gyártani. Így aztán elkészítettek ebből is több mint 50-et, s hogy még érdekesebb legyen, számos közülük eredeti, licenccelt pálya. Szerepelnek közöttük olyanok, mint a kaliforniai Chula Vista versenypálya, az angliai Croft körverseny vagy a francia Circuit de Ducs, de igen izgalmasnak tűnik a kolorádói Pike's Peak is, amely mintegy 20 kilométernyi vezetést jelent – a hegynek felfelé. Utóbbi versenyt egyébként a valóságban úgy is becézik: a felhők futama.



A játék fizikája hozza a szokásos szintet

Egy béta-teszt során azonban mégis mi más lenne fontosabb, mint a képernyőn tapasztalt látvány, és a játszhatóság? Mivel a játékosokban a képek alapján megfogalmazódó első (és teljesen jogos) kérdés, hogy mégis valódiak voltak-e a korábban megjelent marketingfotók, így célszerű először a megjelenítésről szót ejteni.

PISZKOSUL SZÉP VAGY

A DIRT gyönyörű. Bár elsőre többen is úgy vélték, hogy túl sok a fény, és néha túl erős a HDR-effekt, én úgy

gondolom, a vizuális hatás szinte teljesen realizáltuk. Az autók karosszériája aprólékosan kidolgozott, a festésről szemünkbe csapó erős napfény teljesen hihetően törlik meg a legjelentéktelenebb karcosok is. A kocsik emellett persze a várakozásoknak megfelelően törlik, a kerekek kiszakadnak, a motorháztető, a sárhányó leröppöl, az ajtó pedig kicsapódik, ha nagyon odavágjuk a járgány oldalát. Az ütődések, hordások ráadásul teljesen dinamikusnak tűnnek, magyarul,

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
SZIMULÁTOR

KÖRNYEZET
RALLY PÁLYÁK

KIADÓ
CODEMASTERS

FEJLESZTŐ
CODEMASTERS

MEGJELENÉS
2007. NYÁR

FEJLESZTŐI PORTRÉ

Az 1985-ben alakult brit fejlesztőcsapat hihetetlen erejű vállalkozássá duzzadt az elmúlt 20 esztendőben. Szinte felsorolhatatlanul sok játék elkészítésében és kiadásában vettek részt, olyanokban, mint az *Operation Flashpoint*, vagy a *Colin McRae* sorozat. Szinte minden platformon jelen vannak.

GYORSLINK
1713

A VERDA

A rengeteg négykerekű közül, amelyek a játékban szerepelnek, ott találjuk az R4-es koncepcióautót, amely egyáltalán nem fikció. A verda alvázat személyesen Colin McRae tervezte, és a világbajnok a kivitelezésben is tevékenyen részt vesz. A hatsebességű, 350 lóerős járgány kifejezetten raliautónak készül, és rajtunk a sor, hogy a tudását először teszteljük élesben!



Nem a mi autónk



nehezen szerzünk két ugyanolyan sűrűlést a versenyek során. A környezet is hasonlóan szép, bár a bokrosabb területeken érezhetően lelassult a játék, és ez hasonlóan igaz volt a versenyek rajtjaira, amikor a miénken kívül négy-öt másik autó is feltűnt a képernyőn. Bár ezzel kapcsolatban korai aggódni, hiszen ez még egy optimalizálás előtt álló változat, az mégis nagy kérdés, hogy azért a néhány plusz-másodpercenkénti képkockáért mennyiről hajlandók lemondani a pompás vizuális megjelenítés terén. Külön öröm a játékban szereplő két belső nézet, amelyek közül az egyik a hagyományos közeli fajta, ahol csak a kezünket és a volánt látjuk, a másik pedig szinte tökéletesen illusztrálja a versenyző valódi szemszögét. Utóbbi esetben tehát a veszélyérzetünk is sokkal valósabbnak tűnik, mint egyébként. Egészében véve tehát elmondható, hogy az eddig napvilágot látott marketing fényképeket talán kicsinosították kissé, a DIRT mégis van annyira szép, mint amennyire vártuk.

PISZKOS VAGY

A törérendszeréről már korábban beszéltem, mégis muszáj a legújabb McRae játékot mozgató Neon motor fizikai tulajdonságairól még néhány szót ejteni. A tereptárgyak fizikai paramétereinek megalkotása imponálóan körültekintő. Ha egy masszívabb fatáblának megyünk neki nagy sebességgel, az komótosan eldől, vagy darabonként szétesik, ha kisebb útjelzőt találunk el, méterekre száll, míg az útszéli reklámtáblákat egyszerűen elsodorjuk, vagy ha rájuk futunk, akkor másodpercekig kolonc-

ként vonszoljuk magunk alatt. Az autók mozgásában sem találtunk semmi rendellenességet. A kanyarokból kigyorsításkor az erősebb járgányokat elég nehéz az úton tartani, és ha túl gyorsan érkezünk egy kanyarba, általában már nem tudjuk elkerülni az ütközést. Emellett azonban a béta alapján nem mondanám a játékot nehéznek. Az egyenes szakaszokban még a buckásabb részeknél is problémamentesen az úton tartható az autó nagyobb sebesség mellett, és kétféle egyszerű kanyartechnika elsajátításával balesetmentesen végigszágulozhatunk a nehezebb etapokon is. Megjegyzendő azonban az a hamarjában kiszúrt bug, hogy az élesebb kanyaroknál lassítás közben az autó sokszor egyszerűen nem akar fordulni, és a kerekek nem reagálnak a kormánymozdulatokra. Mivel azonban ez mégjicsak egy béta-teszt, az ilyen bakikat inkább ignoráljuk, remélve, hogy soha többé nem látjuk őket viszont. Első ránézésre a DIRT megfelel a várakozásoknak, sőt talán túl is mutat rajtuk. Az igen dízajnos menü megpillantásától kezdve a poros versenyekig, teljesen a helyén van minden. A béta alapján tehát joggal kijelenthetjük: az eddigi talán legerősebb McRae játék van készülöben.

DUNCAN ELSŐ BENYOMÁSAI:



McRae sorozat bizonyos értelemben sikertörténet, hisz az első részt követően az összes epizód jó kritikákat kapott. A béta alapján mégis úgy érzem, a DIRT lehet az eddigi legnagyobb dobásuk.

Öregcsertő rali



A McRae sorozat legsebbe karosszériája



Még hogy itt nem lesznek formás hátsók!

HELL



GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
FPS-RTS/RPG

KÖRNYEZET
LONDON

KIADÓ
NAMCO BANDAI GAMES

FEJLESZTŐ
FLAGSHIP STUDIOS

MEGJELENÉS
2007. NYÁR

FEJLESZTŐI PORTRÉ

A Flagship kis tűlzással egy „single issue” tömörülés, hiszen egyelőre csak a Hellgate: London munkálatai fűződnek a nevéhez. A Bill Roper vezette társaság, melynek egy része már a Diablón is együtt dolgozott, a H:L mellett a Mythos című MMORPG-t is fejleszti.

GYORSLINK
1275

GATE

LONDON

EXTRA **KÉPEK A DVD-N**

Egy HL monogramot már találunk a játékvilág nagy történelem-könyvében. A Flagship Studiosnál hisznek abban, hogy ebben az esztendőben regisztrálhatjuk a következőt.

Természetellenesen sötét

felhők gyülekeznek Budapest felett, túlvilági hangon sikolt a szél. A Parlament romjainak lángja bizzar tükröt fest a Duna hullámaira, s a Budai Vár maradványai alól komótos mozgással félelmetes külsejű torz lények másznak ki. Egy pillanat múlva azonban bátor, bajszos magyar lovas íjászok tűnnek elő, menekülést színelnek, majd a nyeregben hátrafordulva rettenetes nyílzáporral borítják el a gonosz lényeket. Eltekintve a vízió esetleges aktuálpolitikai vonatkozásaitól, a brit játékosközönség számára nagyjából ehhez hasonló érzés lehet végighallgatni a *Hellgate: London* sztorijának alapkonceptóját, melyben lovagok küzdenek a pokol legborzasztóbb fattyaival az elpusztított fővárosban.

„FOR THE LIVING!”

Pedig a próféciák előre megjósolták, hogy amikor az ember végleg a rabjává lesz a maga teremtette technológiának, amikor már nem tudja uralni a tudomány eredményei által megbecstelelt természetet, akkor majd fekete varjak reppennek fel a londoni Tower tetejéről, s ezzel megkezdődik az ember sok évezredes uralmának hanyatlása. Csak kevesek hallották meg a jóslatok mögött rejlő igazságot, s még kevesebbek hitték el azt. Így mikor a pokol feneketlen kútja hányni kezdte magából a gonosz erők démoni seregét,

semmi nem állhatott az útjukba. A legelcserehetőbb ellenálló nemzetek biológiai és atomfegyverei is pusztán csak lassítani tudták a sötét hadak szisztematikus előrenyomulását. Vezérek, megsemmisíthető utánpótlási vonalak és logisztikai bázis híján a pokol tengernyi harcosa feltartóztatlan volt az ember által ismert, hagyományos hadviselési módszerekkel. S amikor minden veszni látszott, akkor tűntek fel az elsők, akik a régiek igazságaiban, az ő elvesztett hit, ősi törvényeikben, valamint tüzzel kovácsolt kardjuk erejében látták a megoldást. Úgy vélték, hogy amikor a legfejlettebb technológia nem fékezi meg a gonoszt, megfékezi a hit és az acél. Törekvéseik azonban hiábavalóak voltak, mivel a hadsere-

gek vezetői sem nem értették, sem nem támogatták az így létrejött misztikus csoportok sikerét. Az ellenállás hamarosan megtört, az emberek a város alatt kiépült hatalmas csatarendszerbe kényszerültek, amely az utolsó menedék volt a mindent ellepő szörnyetek brutális rohamai elől. A cél pedig már nem lehet többé a gonosz legyőzése, csakis a túlélés, és annyi élő emberi lélek megmentése, ahányé csak lehetséges...

LONDONBEAT

Legyünk őszinték: a *Hellgate: London* kapcsán a közönség megosztott. Egyrészt sokan bíznak abban a módfelett tapasztalt, tehetséges



Utáljuk a zombikat. A japánokat is.



Komolyan gondolod, hogy 2038-ban még menőzhetsz ezzel a cuccal?



Ki kéne nyitni valahogy ezeket a gázpalackokat. Addig is rágyújtok.

MODERN FEGYVERZET

A játékban a megszerzett fegyvereket speciálni is lehet, és a moddolásnak a készítői tervei szerint ötféle verziója lesz:



A TÁR: A tárban tárolt lőszerrel variálhatjuk a fegyverek sebzésének típusát, illetve a távolsági fegyverek pontosságát.

ELEMEK: Az energia- és egyéb speci fegyverek sebzésétípusát változtathatjuk ezzel, a méregtől egészen a fagy sebzésig.

TARTÁLY: Ezt a moddolást bármilyen lőfegyverhez használhatjuk, minden fegyver- és lőszerípusnál pluszsebzsést ad.

EREKLYÉK: Megtálalásukban főleg a templomosok mesteriek. A fegyvereket teszik hatékonyabbá a démonok egy-egy fajtája ellen.

RAKÉTÁK: Ez a fajta átalakítás a legtöbb fegyveren végrehajtható, és elsősorban a nagyobb démonok ellen lesz hatékony.

fejlesztőgárdában, melynek több vezér-egyénisége is jelen volt a *Diablo* című kvázi legenda születésénél. Másrészt azonban sok olyan szkeptikus is akad, aki szerint egy ilyen összetett sci-fi, fantasy környezet FPS-be ültetése nem kimondottan szerencsés. A kritika mérlegelendő, ám ne feledjük, hogy a *Hellgate: London*nak egy várhatóan jól kezelhető harmadik személyű akciónézete is lesz, és ha nem is lenne, akkor is ott a *Dark Messiah* vagy akár az *Oblivion* példája bizonyosságul, hogy a pörgős akció és a belső nézet nem üti ki egymást. Egyszerűen haladni kell a korrall, s aki ezt tagadja, talán az lenne legjobban felhőborodva, ha a nagy előd megalkotói nem törekednének a maximális innovációra játéktechnikai értelemben.

MINDENT A SZEMNEK

Ha az in-game előzetesek nem győzték meg a játékosokat arról, hogy a *Hellgate: London*ra érdemes várni, győzzük meg hát őket ütős animációkkal! A Flagship Studios egy érdekes húzással él a várakozások fokozása érdekében, amikor a borítékolhatóan nagyon színes, összetett világot elképesztően hatásos, a világhálón terjesztett videókkal próbálja elővezetni. A nagy odafigyeléssel megteremtett atmoszféra

ezen kisfilmek alapján tulajdonképpen bármely más játékkal felveszi a versenyt, platformtól és stílustól függetlenül. Apró mozaikokat szórnak eléink a sötét történetből, elhintve egy-egy főszereplő kalandos túlélését, így szítva a türelmetlen közönség érdeklődését. Nem legyőzhető harcokról szólnak, hanem hősről, akik az emberi faj utolsó bástyáiként vívják elkeseredett harcukat a démoni erők irgalmatlan túlerejével szemben, és áldozzák fel életüket. A szörnyetegek karmai ugyanúgy elmarják a hősnőt, mint a hőst, bőrrünkön érezzük a pusztulás veszélyes közelségét.

DIABLO 2038

Ha már egy félig-meddig diablós fejlesztőgárdáról van szó, joggal merülhet fel a kérdés, hogy ez a játék mégis miben tükrözi majd a klasszikus szellemiségét, vagy egyáltalán megnyilvánul-e bármiben a hasonlóság. Először is a *Hellgate: London* részben RPG lesz, melyben az akciókat lejátszhatjuk hagyományos TPS-nézetben vagy első személyű akciójátékként. Talán az egyik legfontosabb körülmény mégis az, hogy a pályákat és a megtalált tárgyakat is teljesen random generálja a játék. Ennek az eredményeképpen



HOGY KÉPBE LEGYÜNK

A fejlesztők nemrég kidobtak egy képet, amelyen már a játékhoz készült új, végleges HUD-ot mutatták be. Ehhez jön most egy kis magyarázat.



ÉLETERŐ

Ahogy megszokhattuk, a piros gömb jelzi főhősünk életerejét



PAJZS

A rajtunk lévő pánclázat és egyéb védelmi eszközök állapotát jelzi



MANA

A kék szín itt is manánk erejét jelzi, vagy egyes kasztoknál az „energiát”



ELLENSÉG

Éppen aktuális ellenségünk jellemzőit látjuk itt, életereje is leolvasható



KÉPESSEGEK

Itt választhatunk a rendelkezésre álló skilllek közül



minden egyes újrajátszáskor más-más helyszíneken kalandozhatunk, soha nem jönnek a lények kétszer ugyanonnan, ugyanúgy, és a tőlük elvehető tárgyak is minden alkalommal különböznek majd. Emellett persze kiemelten fontos szerepe lesz karakterünk megalkotásának is, lévén, hogy a *Hellgate: London* elsősorban ebben hordozza szerepjáték mivoltát. Megválaszthatjuk hősünk nemét, arcának minden apró részletét, hajszínét, bőrszínét, valamint testmagasságát, alkatát, és az ígéretük szerint megannyi egyéb tulajdonságát is. Miután pedig megteremtettük azt az embert, akivel a legszívesebben körbегyilkolászniánk a macskaköves utcákat, jöhet a legfontosabb döntés, vagyis kasztunk kiválasztása. Három frakció küzd majd a démoni erők ellen: a Templar, a Cabalist és a Hunter. Bár a három csoportosulás alapjaiban különbözik majd egymástól, mindegyiknek három külön alkasztja is lesz, összesen tehát kilenc karaktertípus közül szemezgethetünk. A készítő az irányú döntésünket gondosan a játék történetébe plántálták a következőképpen: hétköznapi civilként kószálunk

a széjjelamortizált Londonban, mikor rajtunk ütnek a vadak, ám megmentésünkre sietnek a három frakció valamelyikének tagjai. Miután elsajátítottuk a játék alapjait, és ennek során megismerkedtünk az egymástól eltérő iskolák sajátjaival, képességeivel, stílusával, akkor eme tudásunk birtokában választhatjuk ki, hogy végül kihez csatlakozunk. Ezt követően

tovább a templomos lovagok örökségét évszázadokon át, és mivel mindvégig hitték a végítélet eljövételében, ők készültek fel leginkább a démonok ellen megvívandó harcra is. Szorosan szervezett csoportjaik egyértelmű, szigorú parancsok alapján operálnak, így alakulataik elképesztő összhangban képesek egymással válllvetve harcolni. A modern kor ezen igaz

egyetlen ütessel. Az Invocation az ősi rítusok gyűjteménye: ezek ideiglenesen megnövelik a fizikai erőt, a gyorsaságot, az ügyességet. A harmadik csoport pedig a Holy Aura, amely mindenekelőtt a védekezést segíti, óvja csapatunk tagjait a démonok sebzésétől, akár úgy, hogy maga is sebzi a közelünkben ólálkodó ellenséget. A templomosok elsősorban a közelharcú fegyverekre építkeznek, de ez nem jelenti azt, hogy egyáltalán ne használnának lőfegyvert. A Flaggshipnél gondosan ügyeltek arra, hogy a távolsági és a közelharcú fegyverek közti választás lehetőségét jóformán minden karakternek megadják, bár egy papllovaggal természetesen nem fogunk tudni olyan mesterlövészpuskákat használni, mint amilyeneket egy hunterrel.

» CSAK KEVESEK HALLOTTÁK MEG A JÓSLATOK MÖGÖTT REJLŐ IGAZSÁGOT, S MÉG KEVESEBBEK HITTÉK EL «

pedig nekiláthatunk az először kisebb, az idő multával pedig egyre nagyobb volumenű kalandoknak.

LETÚNT IDŐK HARCOSAI - TEMPLAR

Amennyiben a Templart választjuk, a legerősebb hierarchizált rendnek leszünk a tagjai. Ők vitték

lovagjai óvják az emberek utolsó, Londont behálózó földalatti menedékét, s az edzett acélt a technikával és a mágiával ötvözve küzdenek a fennmaradásért. Képzettségük és varázslataik három diszciplínába sorolhatók. Az Assault képességek módot adnak arra, hogy a harcos növelje sebzését, a kritikuss csapások esélyét, vagy akár arra, hogy több ellenséget sújthassanak

A MÁGIA URAI - CABALIST

Ahol a kard nem fog a gonosz szarupáncélján, ott majd átégeti, szétrobbantja azt a mágia misztikus ereje. A kabbalisták az ősi varázsnak, a sötétség tanainak és a tudomány erőinek összegyűjtésével jutottak el ahhoz az eszközhöz, melynek használata

nélkülözhetetlen az emberi ellenállás sikeréhez. Mágusok ők, akik képesek maguk is megidézni a démonokat, s irányítani őket, hogy saját módszereikkel harcoljanak a támadók ellen. A birtokukban lévő tudás, hitük szerint kellő hatalmat ad nekik ahhoz, hogy egy Ébredésnek keresztelt folyamat keretében feltárják az emberi természetben szunnyadó lehetőségeket, s megteremtsenek egy, az eddigieknél erősebb fajt. A fekete mágia, melyet maguk is alkalmaznak, a gonosz erőihez való közelség azonban olyannyira megérintette őket, hogy gyakran viselik magukon annak jelét, s bizarr játékokat űzve pusztítják azt a démoni erőt, melytől a gyilkolást tanulták. Titokzatos tudásukat három iskola rejti. A Mastery a pokol hordáinak elfogására, vezérlésére s kiképzésére tanít. Ezzel maguk idézhetik meg a démonokat, és kényszeríthetik őket engedelmességre. Az Evocation a tisztítás iskolája, jobban

mondva a pusztító anyag előidézéséé. Az ebben jártasok a semmiből hozzák létre a gyilkolás entitását, melyet irdatlan erejű effektusok keretében használnak fel az ellenség kiirtására. A harmadik, a bölcsek szerint legveszélyesebb ösvény a Transformation tana, mely által közvetlenül birtokba vehetik a pokolfattyak képességeit. A legképzettebbek még azt is megtehetik, hogy maguk bújjanak egy démon testébe.

A JÖVŐ FEJZVADÁSAI - HUNTER

A legnagyobb titkolózás a harmadik karakterosztály, a Hunter körül van. Róluk hivatalos források korábban csak annyit közöltek, hogy egyfajta ultramodern katonák lesznek, s harcmódoruk során elsősorban a távolsági fegyvereket preferálják. Fegyverzetüket mindenekelőtt a legfejlettebb technológiákkal előállított géppisztolyok, puskák, lézerpisztolyok, energiafegyverek képezik, és arzenáljukban ugyanúgy megtaláljuk a robbanólövedékeket, mint a páncéltörő löszert.

A játékban minden egyes alkaszthoz tartozik körülbelül 26 képesség, ami összesen több mint 200 elsajátítható tulajdonságot jelent. Mivel birtokunkba került

a Hunter karakterosztály számos elsajátítható trükkjének leírása, most szemezgetünk belőlük, hogy kissé átfogóbb képet adjunk a *Hellgate*:

London képzettségrendszereéről.

TŰZ, JÉG, DINAMIT

Nevéből is adódóan a Rapid Fire nagyobb tűzgyorsaságot és egyben gyengébb pontosságot eredményez. A vadászok egyik legalapvetőbb képessége, és mivel nehéz tűzfegyverekkel is kombinálható, kegyetlenül hatékony. A Napalm Strike tulajdonképpen távoli bombázást jelent, melynek mi magunk csak a koordinátáit adjuk meg. Közelharcban nem sok hasznát vesszük, de messziről érdemes lesz gyakran élni vele, mivel tucatjával robbantja szét, vagy gyújtja lángra az ellenséget. A kaszt egyik legjellegzetesebb

hogyan nem kilyuggatja, hanem jobb esetben szétaprítja az ellent. A támadó droidok mellett azonban másféle segítők is akadnak. A Medical Drone például a nyomunkban járva folyamatosan igyekszik karbantartani biológiai állapotunkat, és ugyanezt a szívességet természetesen a barátainknak is megteszi.

JAJ A LEGYŐZÖTTNEKI!

Bár a pokoli teremtnyeknek annyiban májkjuk van, hogy legrosszabb esetben is csak hazaküldhetjük őket, nem szívesen



Az inventory panel az RPG-kből szokásos részletességgel van kidolgozva.

képessége az Escape, amely módot ad arra, hogy a legkritikusabb helyzetben, szörnyetegekkel körülveve is legyen esélyünk a menekülésre. Segítségével ugyanis átmenetileg láthatatlanná válunk, s amíg nem kezdeményezünk harcot, senki nem fog észrevenni bennünket. Az egyik legérdekesebb elsajátítható praktika a Beacon, amely az ellenség gyenge pontját infravörös fényvel világítja meg, így célzaskor mindig tudni fogjuk, hogy melyik démonnak hová érdemes oda-pörkölni. A játékban fontos szerepet kapó harci droidokkal kapcsolatos képzettségek tulajdonképpen egy külön kategóriát képeznek a Hunter eszköztárában. A Light Assault Drone egy kutya méretű önjáró robot, amelynek semmi más dolga nincs, mint le-fel rohangálni a csatatéren, és könnyebb puskaival és géppisztolyaival agyonlőni annyi ellenséget, amennyit csak lehet. Nagytestvére, a Heavy Assault Drone azonban még nála is hatékonyabb, lévén, hogy elbír bármilyen stukkert, amelyet csak szerezni tudunk, a rakétavetőtől a gránátvetőig. Ezen az elven működő, de közelharcú szerszám a Combat Drone, amely tulajdonképpen csak annyiban különbözik az említettéktől,

lennék azoknak a lényeknek a helyében, akik a játék folyamán ki lesznek irtva. Az ellenség soraiban leggyakrabban előforduló lények között szerepelnek a zombik, többféle kivételben, mellettük pedig villámdémonok, energiamezővel óvott, szabályával hadonászó repülő ördögök, és sok olyan teremtmény is, amely mindenféle ellenszenves képességekkel van megáldva. Ilyen például az a ghoul, amely minden találat után az arcunkba tüszent egy irdatlan villámot, vagy az élőhalott, aki halála után két kisebb lényé omlik szét. Ezek mellett természetesen megannyi nagyobb ellenség is vár ránk, akik sokszor a különböző questekben szerepelnek legyőzendő főgonoszként.

LONDON AT NIGHT

Egyszerű lenne a „Na jó, de hol játszódik a *Hellgate*?” kérdésre szimplán azt a választ adni: „Hát Londonban!”. Csakhogy a helyzet ennél egy fokkal bonyolultabb. Londont ugyanis a pusztító háború jóformán elsöpörte a föld színéről, és Európa egyik legnépesebb fővárosából csak hírcsendőként maradt meg egy-egy nevezetes épület csonka romja. Hogy az összkép mégse legyen olyan unalmas és sivár, a készítők megmozgatták a fantáziájukat, és a környezetet több nagy csoportra osztották. Egyrészt megalkották London valódi belvárosának apokaliptikus vízióját, melyben megannyi olyan eredeti helyszín szerepel, mint a neves Covent Garden Market, London belvárosának parkos negyede, a Bloomsbury vagy éppenséggel

TEMPLAR

A templomosok három alkasztja a középkor szellemiségét hivatott képviselni a játékban, mind a megjelenést, mind a harcmodort tekintve.

ALKASZTJAI:

Őrző: Tankszerű páncélos, aki pajzsot használ, és különböző védő-támadó aurákat képes előidézni.

Kardmester: Könnyű páncéljában és két pengéjével a gyorsaság és a gyilkos precizitás halálós keveréke.

Fénymágus: Óvó és gyógyító mágiájával, valamint támadóvarázslataival a gonosz egyik legádázabb ellenfele.

CABALIST

A kabbalisták képezik a játék tulajdonképpen máguskasztját. Az egykori *Diablo*ban ezt a varázslóval azonosíthattuk volna, de itt három verziója is van.

ALKASZTJAI:

Ördögűző: A démoni seregek ellen mi lenne hatékonyabb a démonoknál? Ez a kaszt megidéri, feltápolja, majd harcra küldi őket.

Csatamágus: Elszívja az életerőt, manát, de ha kell, tűzvihar gerjeszt, robbant, lángba borít bárkit és bármit.

Alakváltó: A démoni erők közvetlen használója. Szarvak, tüskék vagy akár csápok is megjelenhetnek a testén.

HUNTER

Nindzsák, felderítők, fejdávszok 2038-ból. Testüket áramvonalas páncél fedi, fegyverzetük akár egy fegyverraktár.

ALKASZTJAI:

Lövész: Távolról, gyilkos precizitással teríti le az ellenséget bármivel, a mesterlövészpuskától a rakétavetőig.

Felderítő: Láthatatlanul szeli London utcáit, könnyű fegyverzetével lesből számolja fel a mit sem sejtő ellenséget.

Mérnök: Az ultramodern harci robotok mestere. Képes önjáró gyalogsági lövegek és segédrobotok aktiválására.



maga a British Museum, amelynek kihalt folyosói ezúttal rettenetesebb dolgokat rejtnek, mint II. Ramszesz összetört mellszobra. A föld alatti küzdelmek sem koncepció nélkül összetákolat, tők egyforma csövekben zajlanak. A London alatti alagút- és csatornarendszernek három fő szakaszát – a Covent Garden-i szervizvonalat, az északi vonalat és a Leicester negyed vonalát – tették bele, s bár a játék az itteni

szemszögű játékmenehez, amennyiben a grafikai motor lehetőséget ad a kiváló belső nézet megalkotására. Legutóbb az *Oblivion* és a *Dark Messiah* is példázta, hogy belső nézetből ugyanúgy lehet kardozni orkok ellen, mint ahogy náci katonákat lelővöldözni. A Flagship mégis úgy döntött, hogy a *Hellgate: London* harmadik személyű nézetből is irányítható lesz. Sőt, Bill Proper megfogalmazása szerint

cél tehát láthatóan a praktikus kezelhetőség. Kimondható, hogy a *Diablo* itt, a nagyon dinamikus játékmeneben, a sötétből random előbukkanó szörnyekben, és a mindig kiszámíthatatlan, előre meg nem jósolható pályákban jelenik meg. Ami a játék küllemét illeti, a *Hellgate* a videó alapján – bár valljuk be, hogy igen csinosan fest –, minden bizonnyal nem nyeri el Az Évtrilliomod Grafikája címet. A korábban említett átvezető animációk persze pompásak, de a hentes részekből nem sokat látunk, amit meg igen, annál már vizuáltunk szebbet is. Biztató lehet azonban, amit a fejlesztők a várható gépigényről mondtak, ugyanis megjegyezték, hogy – noha a játék különleges látványt tartogat majd a legutósebb videokártyák tulajdonosainak – gondoltak azokra is, akik 3-4 éve nem újították a masinát. Lesz külön erre a célra egy csökkentett poligon-számú verzió, és törekedtek arra is, hogy a grafikai beállításokat mindenki a szája íze szerint variálhassa. Szót kell még ejtenünk a multiplayer részről is, melyről az utóbbi időben több szó esett, mint magáról a játékról. Tudvalevő, hogy elterjedt egy pletyka, mely szerint a Flagship fizetőre tervezi az online játékot, ezt azonban nemrég nyomatékosan cáfolták, jelezve, hogy

a *Hellgate*-et a neten ingyen játszhatjuk majd. Az ingyenesség ellenére persze fontosnak látják, hogy a többjátékos mód minél teljesebb és szórakoztatóbb legyen, és az ígéretek szerint tesznek is ezért.

LONDON FELETT AZ ÉG...

Az éppen két esztendővel ezelőtt bejelentett *Hellgate: London* tehát a hírek szerint gőzerővel nyomul a boltok polcai felé, mégis kimondható, hogy eddig képtelen volt egyértelműen meggyőzni a játékosokat. Megannyi faktor szól amellett, hogy Bill Roper és csapata idén nyáron egy jó játékkal, esetleg egy igazi bombasikerrel rukkolt elő, az in-game videók alapján mégis óvatossággal keressük a kerekedik felül. Persze egy játékot nem nézni, hanem játszani kell, ezt szem előtt tartva pedig korántsem zárható ki az, hogy hamarosan egy nagyon élvezetes és szórakoztató anyagot kapunk.

» AMIKOR A LEGFEJLETTEBB TECHNOLOGIA NEM FÉKEZI MEG A GONOSZT, MEGFÉKEZI A HIT ÉS AZ ACÉL. «

jelenetekhez is véletlenszerűen generálja majd a térképet, markáns eltérések lesznek a föld alatti küzdelmek helyszínei között. Mindemellett kalandjaink során a világ legöregebb metrójának nem kevésbé veszélyes föld alatti megállóit és baljós alagútjait is használni kényserülünk majd.

FPS+TPS=MODERN RPG?

Már többször biztosságot nyert, hogy egy RPG-nek nem kell ragaszkodnia a TPS-

teljesen kötetlen kamerakezelést óhajtanak a játékba építeni, hogy a játékosok maguk dönthessék el, számukra honnan a legkényelmesebb az irányítás. Erre tagadhatatlanul szükség is lesz, tekintettel arra, hogy a játékmene hallatlanul pörgősnek ígérkezik, és átlátható perspektíva megtalálása nélkül jóformán esélytelenek vagyunk a reánk rontó démonhadak ellen. A kezelőfelület szintén egyszerű, kizárólag a legfontosabb adatokat vonultatja föl, a

DUNCAN ELSŐ BENYOMÁSAI:



A videóban megjelenő képi világ, a megteremtett atmoszféra már egy jó pont. A kidolgozott képzettség- és karakterrendszer egy másik. A játékmene pedig csak nyáron értékelhetjük.

Manapság közel sem kapják fel annyian a fejüket a név hallatán, mint 10 éve, pedig a *Team Fortress* minden csapatorientált katonai FPS ósatyja.



DEDMAN

Szűk átjárókat zárótűz alatt tart, megszóri gránáttal az ellen bázisát, vagy felrobbanthatja az útkadályokat.

Elsődleges: sticky-bomb vető
Másodlagos: gránátvető
Közelharc: üveg

TEAM FORTRESS 2

A TF 1996-ban szimp-la user modként debütált *Quake* alá, többféle játszható kaszttal és stratégiái lehetőségekkel. Ez ma már nem tűnik nagy „vasziszdasznak”, de akkoriban nagy szó volt. Be is jött az embereknek, s 1997-ben a jó képességű ausztrál modderek már hivatalos id-s szerződéssel a zsebükben polírozgatták a második részt Q2 alá. Am a Valve még ez évben elhappolta őket a nagy riválístól: következett egy engine-váltás, egy kis plusz melő (az első rész átültetése *Quake*-ről *Half-Life* motorra – *Team Fortress Classic* néven), majd egy döntés, mely szerint a *Team Fortress 2* mégsem kiegészítő lemezként, hanem külön játékként debütál majd, ha már ennyien szeretik. A '99-es E3-on be is mutatták, ám a *TF2: Botherhood of Arms* azóta is kering valahol a hiperterben: 2001-ben még kaptunk róla képeket, utána azonban síri csend és hullaszag... Tartott mindez 2006-ig, amikor egy EA-rendezvényen Gabe Newell közölte a nagyközönséggel, hogy „ja, lesz itt kérem *TF2*, nem kell besz*gni!”

működni látszik: adottak a pályák, a két szembenálló oldal, a jó néhány választható kaszt, és a jól bevált „foglaljunk-el- valamit” játérendszer, ám a tízéves koncepcióra itt-ott már ráfért a fejlesztgetés. A csapatorientált multis FPS-ek játékelménye legtöbbször a kasztok kidolgozottságán áll vagy bukik: sok játékkal kapcsolatban – az eredeti *TF*-nél is – felmerült a probléma, hogy jó pár választható karakter annyira hasonlított egymásra, hogy némelyikük egy idő után teljesen feleslegessé vált. Éppen ezért a második részben

átdolgozták a felhozatalt, kihangsúlyozták az egyes karakterosztályok jellegzetességeit, mi több, pontos és egyedi szerepkörökkel ruházták fel őket. Nincs hagyományos kő-papír-olló rendszer, ellenben mindenkinek megvan a gyenge pontja: a Sniperrel senki nem veszi fel a versenyt nagy távolságokból, de mindenki szétkapja közelről. A Pyro ugyanezt nyújtja fordítva. A Scout fegyvere a folyamatos mozgás, a kitérés, ám ha egyszer bekap egy sorozatot, vége a dalnak. A markánsan elkülönülő kasztok nemcsak a játéktílust

befolyásolják, hanem döntéseinket is: klasszikus csapat-shooterekben tők mindegy, ki jön szembe, a lényeg, hogy gyorsan és pontosan meghúzzuk a ravaszt. Itt azonban, ha teszem azt Scout vagy, és becikázol az ellenséges bázisra, teljesen máshogy fogsz reagálni, ha egy Pyro fordul ki a sarkon (menekülsz), vagy ha egy Soldierrel kerülsz szembe (ledarálod). Ez a játérendszer pedig magában hordozza, hogy sokkal inkább megéri a jó csapatmunkára törekedni, mint az egyéni teljesítményekre alapozni, hiszen

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
FPS

KÖRNYEZET
RAJZFILMSZERŰ KITALÁLT VILÁG

KIADÓ
EIDOS

FEJLESZTŐ
EA/VALVE

MEGJELENÉS
2007. ŐSZ

FEJLESZTŐI PORTRÉ
A seattle-i székhelyű céget nem kell bemutatni senkinek, a játékipar egyik zászlóshajójáról van szó. A *Half-Life* univerzum megalkotóinak termékei egyet jelentenek a minőséggel.

GYORSLINK
753

AZ EGYSÉG KÉTSÉGES
Az eredeti recept még mindig

SCOUT

A leggyorsabb és legsebezhetőbb. Minden olyan klassz rettegő, amelyek lassan ló, vagy lassan mozog.

Elsődleges: repeszpuska
Másodlagos: pisztoly
Közelharc: baseballütő

PYRO

Ha szűk helyen belefutsz, véged, távolra viszont konkrétan hasztalan. Becsempészni az ellen vonalai mögé: priceless!

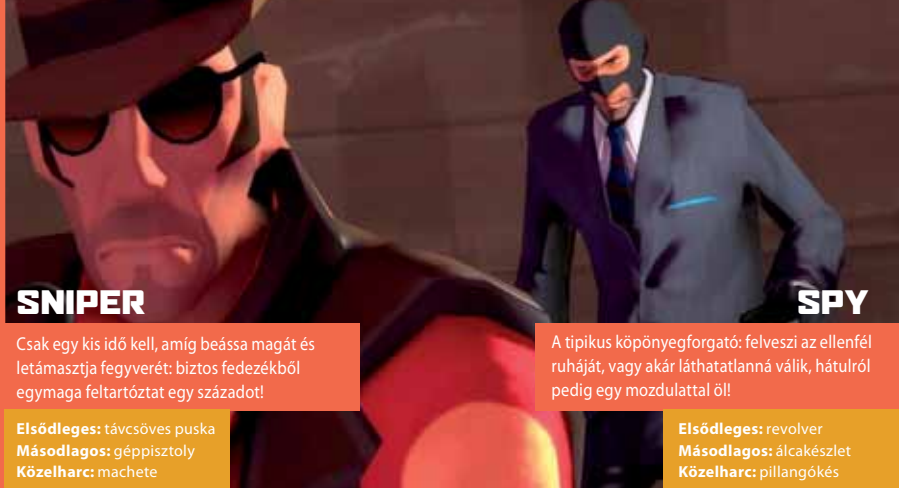
Elsődleges: lángszóró
Másodlagos: shotgun
Közelharc: tűzoltóbalta



MEDIC

A srác, akit mindenki szeret, akár támadó, akár védő csapatban kap helyet. Egy dologra vigyázz: te leszel az első célpont!

Elsődleges: fecskendő
Másodlagos: medi-gun
Közelharc: csontfűrész



SNIPER

Csak egy kis idő kell, amíg beássa magát és letámasztja fegyverét: biztos fedezékből egymaga feltartóztat egy századot!

Elsődleges: távcsöves puská
Másodlagos: géppisztoly
Közelharc: machete

SPY

A tipikus köpönyegforgató: felveszi az ellenfél ruháját, vagy akár láthatatlanná válik, hátulról pedig egy mozdulattal öl!

Elsődleges: revolver
Másodlagos: álcakészlet
Közelharc: pillangókés



HA TE MONDOD... Robin Walker, az eredeti TF társkitalátora, a TF2 designere

„A multiplayer nem arról szól, milyen élményt és tartalmat kreálnak számokra a fejlesztők. Arról szól, hogy mit kapsz a melletted ülő vagy a veled egy szerveren játszó emberektől. A fejlesztő dolga egy „tér” megalkotása, melyet a játékosok úgy használhatnak, hogy az maguknak és a társaiknak is szórakoztató legyen. És ezt elérni sokkal nehezebb, mint egy single-player játékot jól megcsinálni...”

a különböző klassz kombinációk sokkal életképebbek adott szituációkban, kivédi egymás gyengeségeit, erősítik a másik jó tulajdonságait. Mérd fel a csata állását, válaszd ki az épp leghasznosabb kasztot, tedd vele a dolgod, és ha jól csinálod, a csapatod eléri célját – ez röviden a recept. A fentieknek megfelelően jóval dominánsabb a support klasszok szerepe is: a doki például medi-gunja segítségével „gyógyító sugárral” lövi saját embereit, amihez ugye jóval több tudás és gyakorlat kell, mint a gyógyszeres magok osztogatásához – többé tehát nem „kisegítő” szerep ez sem.

VAN FOGALMA, MI FOLYIK ITT?

Fontos újítás, hogy nem lesznek gránátok a játékban, mert egyrészt kiszámíthatatlan szerencsefaktor jelentenek, másrészt, ha a Medic ugyanúgy képes területre ható pusztítást végezni, mint a Demoman, akinek ugye direktben ez lenne a dolga, akkor ez felborítja a finoman egyensúlyozott erősség-egyenség rendszerét. A játékmódok tekintetében is változik a felállás: a klasszikus „hozd-el-a-zászlót” helyett egy map kivételével (2Fort) mindenhol a Capture Point vagy Territorial Controll rendszer lesz érvényben. Előbbinél az ellenőrzési pont mellett kell eltölteni bizonyos időt annak megszerzéséhez, mint a *Battlefield*-ben, utóbbinál pedig körönként kell elfoglalni kontrollpontokat, egyre mélyebben benyomulva az ellenfél főbázisa felé. Ezekben a játékmódokban a frontvonaltól, nincs állóháború, nincs betömörülés egyik vagy másik bázison, mint a sima CTF esetében. Az indulásnál hat pálya áll rendelkezésre, ami elsőre kevésnek tűnhet, ám ha belegondolunk, hogy szinte minden multis FPS 4-5 pályás játékra korlátozódik előbb-utóbb, rögtön nem tűnik annyira vesztesnek a helyzet (a klasszikus pályákból a Well a 2Fort és a dustbowl kerül be a második részbe). Mivel kevés a pálya, és azok egy részét a régi motorosok kívülről fújják, külön figyelmet fordítottak a fejlesztők az új játékosok „beszoktatására”. Manapság jellemző egyfajta „szeparálódás” a szervereken, a régi profi játékosok és



HEAVY

A leglassabb, ám legerősebb klassz, a védelem gerince, a Scoutok réme. A célzási skill nem vitális, rombolhatsz anélkül is.

Elsődleges: gépágyú
Másodlagos: shotgun
Közelharc: ököl

az új belépők között egyre nagyobb a tudásbeli szakadék. Amikor ugyanis új játékosok kapcsolódnak, általában hamar és sokszor megölik őket a rutinosabb arcok, amittől egy idő után mindenkinél elmegy a kedve az egésztől, nincs ideje kinevelődni a masszív „középosztálynak”. Éppen ezért egy segítő feature-rendszer is kerül a TF2-be, melynek leginkább figyelemre méltó része a freeze-cam opció: ez haláleset főnforgásakor megmutatja mi történt, ki, miért, hogyan szedett le minket, sőt még instant-replay-t is kaphatunk az eseményekről, így új játékosként is megérthetjük, mit rontottunk el. A folyamatosan frissülő statpont rendszer segítségével pedig mindenki nyomon követheti fejlődését, további ösztönzést kapva így a játék folytatásához.

got. A teljes vizuális orgazmushoz 768 megabájtos DX10 képes kártyára van szükség, ám ezzel a játék négymagos rendszerekben még extrém magas, 2500x1900-as felbontásokban is elképesztő, 300 fps-t produkál. A modern kor elvárásainak megfelelően, elméletben adott a lehetőség az X360 és a Vista közötti kommunikációra, hiszen a grafikus motor ugyanaz, a hálózatkezelés szintén, a fejlesztők szerint csak a Microsofton múlik, kihasználja-e az ebben rejlő lehetőségeket, és egymásnak ereszt-e a két platform játékosait. Akinek mindkét rendszere van otthon, az jobban jár a PC-vel, hiszen a modder-társadalom közreműködésével pedig mindenki nyomon fog érkező a játékhoz, ami a konzolverzióknál egyelőre nem megoldott. Sok jelentős FPS landol ez évben gépünkön, és multifronton is erőteljes lesz a felhozatal – gondoljunk csak az *Enemy Territory: Quake Warsra* – ám a fentiekből látható, hogy a *Team Fortress 2* ennek ellenére is jó eséllyel száll harcra a játékosok kegyeiért: eredetiségével, innovativitásával biztos nyomot hagy majd mindenkiben, aki kipróbálja. Belőlük pedig nem lesz hiány, hisz „ingyenesen” kapjuk majd az EP2 mellé csomagolva.



SOLDIER

Az igazi „középosztály”: megfelelően gyors, megfelelően páncélozott, rákétavetője ugrálásra is használható.

Elsődleges: rakétavető
Másodlagos: shotgun
Közelharc: szeneslapát

ENGINEER

A taktikus: jó helyre, jó időben építeni löveget, gyógyító- és töltényautomatát, vagy teleportot – ez a jó Engi ismérve.

Elsődleges: shotgun
Másodlagos: pisztoly
Közelharc: franciakuclis

HOGY NÉZEL KI?!

A grafika átmenet a cell shaded és a normal stílus között, megturbózza a phong shadinggel, amittől még rajzfilmszerű mivoltában is részletgazdagabb a látvány a mostanában megszokottnál. Innovatív arcmegjelenítés, megnövelt felbontású textúrák (nagyobbak minden eddigi Valve játékban használtaknál), többmagos rendszereken nagy volumenű részecske-szimuláció, és aprólékos csontvázszerkezeten alapuló animációk teszik egyedivé a látványvilá-

BOE ELSŐ BENYOMÁSAI:

Kockázatos húzás volt a stílusbeli váltás a Valve részéről, hisz a *Team Fortress Classic*-ot a mai napig rengetegen játszották. Mi azonban örülünk neki, hisz az ilyen húzások viszik előre az ipart. Ugyebár.



VIRTUÁLIS SZUPERSZTÁROK RÉGEN ÉS MA

Kicsit olyanok, mintha személyes jó barátaink lennének... Kicsit olyanok, mintha görbe tükröt tartanának elénk... Kicsit hősök, kicsit gyávák, kicsit viccesek, kicsit bénák... Kik válhattak a játékvilág legnagyobb hőseivé, és mivel érdemelték ki ezt a rangot?

A számítógépes játékok egyik legnagyobb varázsa – ezt persze mindannyian jól tudjuk – abban rejlik, hogy ideig-óráig más valaki bőrébe bújhatunk. Amikor megmerítkezünk virtuális kalandjainkban, megunt tesztünket, mint egy régi, elhasznált ruhát hátrahagyjuk a monitor előtt, hogy új arcot, új személyiséget kapjunk. Egy jól eltalált játékkarakter félig garancia is a sikerre. A főhősök sokszor pimaszul át is veszik a hatalmat akaratunk fölött, és egyszer csak arra eszmélünk, hogy már nem mi irányítjuk őket, hanem ők határozzák meg érzéseinket, gondolatainkat: a játék végére aztán annyira megbarátkozunk velük, hogy nehezen

engedjük el őket, sőt kíváncsian várjuk, folytatódnak-e kalandjaik.

Eredeti, különleges játékhősökre mindig is volt igény, de kezdetben csak kevés programozónak sikerült ilyen figurákat kreálnia. Az akciójátékok eleinte főleg primitív képi humorral, valamilyen jópofa animációval, geggel igyekeztek megszerettetni velünk hőseiket. A kilencvenes évektől azonban a főszereplők jelleme – külső megjelenésük finomodásával együtt – egyre árnyaltabb lett. A kalandjátékok és a szerepjátékok, amelyek hagyományosan nagy hangsúlyt fektetnek a „belső tartalomra”, kevésbé küzdöttek ezzel a problémával, hiszen a főhős jellemfejlődése a játék

hitelességének záloga egyben. Ma már messze nincs akkora szakadék egy sikeres akciójáték és egy kalandjáték hős jelleme között – a pszichológiai hitelesség, a motiváltság, a jellemfejlődés és az önirónia minden magára valamit is adó játékban alapkövetelmény.

A PIZZAZABÁLÓ, A NÓRABLÓ ÉS A VÍZVEZETÉK-SZERELŐ

Minden idők legelső videojáték-szupersztárja valószínűleg *Pac Man*. Olyan időben robbant a játékpiacon – a hetvenes évek végén – amikor a videojáték-ipart még a *Space Invaders* és *Galaxians*-szerű személytelen űrlövöldözős játékok

uralták. A japán Namco cég által 1979-ben megjelent proggi eredetileg a mi fülünk számára kissé félreérthető *Puck Man* névre hallgatott. A labirintusban bolyongó pontzabáló alakját a legenda szerint egy pizzaszélet ihlette, amelyből kivágtak egy darabkát. A készítő, Toru Iwatani azonban bevallotta később, hogy *Pac Man* valójában nem más, mint egy stilizált, tátogó száj, neve pedig a *paku-paku taberu* japán kifejezésből származik, amely csámcsogást jelöl. Akárhogy is nézzük, *Pac Man* meglehetősen egyszerű jellem, akit csupán gasztronómiai vágyak és az ellenségtől való menekülés motivál. Nem sokkal bonyolultabb lelki alkat a korszak másik

Japán játéksztárja, *Donkey Kong* sem, akit viszont a *King Kong* filmek ihlettek. A Nintendo 1981-es játékának hőse, ahogy a címből is kiderül, egy meglehetősen ostoba gorilla, aki meglóg az állatkertből, ráadásul el is rabolja (sosem derül ki, miért) gondozója, Mario jegyesét, és felviszi a hölgyikét a felhőkarcóló teteféjére; a hősszerelmes Mariónak létrákat megmászva, hordókat átugrálva kell feljutnia ide.

A Nintendo egy másik Mario nevű hőst is jegyez, aki az 1985-ös *Mario Bros* című játék főszereplője. A bajuszos-szerelőnadrágos-baseballsapkás figura foglalkozására nézve vízvezeték-szerelő, aki tesójával, Luigivel meglehetősen profán munkáját abbahagyva, egyik napról a másikra a gombok mágiikus birodalmában találja magát, ahol mindenféle hercegnőket kell megmen-tenie, és szörnyeket kell likvidálnia. A humoros játék a korai ugráló-szcrollozós platformerek egyik legszebb példája, és hatalmas sikerét nem csak az bizonyítja, hogy bekerült a *Guinness-rekordok könyvé*-be, de az is, hogy készült belőle egy egész estés mozifilm (igaz, meglehetősen gyenguska...) Denis Hopper főszereplésével.

A *Pac Man*, a *Donkey Kong* és a *Mario Bros* sorozatok jól mutatják, hogy a korai akciójáték-hősök meglehetősen sablonos, rajzfilmekre hajazó figurák voltak, akik humoros megjelenésükkel és egyszerű vágyaikkal (zabálni egy jót, visszaszerezni a csajt stb.) lopták be magukat a játékosok szívébe. A nyolcvanas évek első felében ezernyi hasonló játékfigura született, de csak néhány vált sztárrá közülük, például a zseniális gegekkel teli Datasoft játék főhőse, *Zorro* vagy Indiana Jones korai előképe, az akrobatikus ügyességű trópusi kincsvadász, *Pitfall Harry*. Az Activision cég által 1982-ben megálmodott Harry egy év múlva már egy angol rajzfilmsorozat hősége is avanszált. További rajzfilmadalék, hogy két évtized múlva, a *South Park Red Hot Catholic Love* című epizódjában Maxi atya Pitfall Harryt idéző utazást tesz a Vatikán alatti katakombarendszerben.

NEVEM: SENKI

A nyolcvanas évek közepének egyik legnagyobb szupersztárja a leghíresebb C64-es program, a *Last Ninja* sorozat főhőse. Ő Armakuni, az utolsó ninja, akinek elképesztően jó zenékkal kísért epikus utazása Japán legtitkosabb és leggyönyörűbb tájaira vezetett. Bár a játékdobozon és a kezdőképen Armakuni arcát láthatjuk, paradox módon a játékosok mégsem a nevére emlékeznek elsősorban, hanem arra, hogy ő volt a híres-neves „utolsó árnyékharcos”, a „last ninja”. A figura olyannyira misztikusra sikerült, hogy nem csak arcát nem pillanthatuk meg soha, de jelleméről sem tudunk meg az égdalta világon semmit, azon túl, hogy ügyesen szaltó-

választani, a nyolcadik epizód pedig egy „előre gyártott” hímnemű szuperhős bőrébe kényszerített minket.

BALEKOK ÉS KALANDOROK

Talán nem véletlen, hogy a nyolcvanas-kilencvenes évek legénigmatikusabb játékfőhősei mind vérbeli kalandorok, hiszen minden játéktípus közül ez a műfaj képes a legösszetettebb jellemábrázolásra. De az sem lehet véletlen, hogy ezek a főszereplők szinte egytől egyig csetlő-botló figurák, akiknek baleksága oldja valamelyest azt a monomániás vágyat, mely céljuk felé hajtja őket. Ott van például *Larry Laffer*, akinek valahogy sosem jön össze a csajozás, aztán Roger Wilco, a *Space Quest* sorozat

hogy a kilencvenes-kétezres évek akciójátékainak főszereplői jóval kidolgozottabb jellemek, mint elődeik. Az is feltűnő, mennyi a hivatásos „rosszfiú” ezek között a főhősök között: ott van például a szexista macsó, *Duke Nukem*, a teljes környezetét likvidáló *Max Payne*, a *Thief* kleptomániás Garretttje vagy *Hitman*, aki valószínűsíthetően nem a Princeton Egyetem klasszika-filológia szakán doktorált. Feltűnő, hogy ezek a játékok mennyire gyakran viselik címükben a főhős nevét, vagy foglalkozásának attribútumát. A kilencvenes évek a női főszereplők emancipálódását is magával hozta. Ami igaz, az igaz, *Lara Croft* jelleméről sem tudunk meg túl sokat a mai napig, a készítőik érthető módon inkább fizikai adottságaira koncentráltak. Viszont neki köszönhető, hogy más műfajokban is rivaldafénybe kerülhettek végre a gyengébb nem azon képviselői, akik formás popójuk és cicijük mellett eszükkel és bájukkal is megpróbálják meghódítani rajongóik szívét – lásd például Apryl Ryan vagy Kate Walker (...vagy *Avril Lavigne! Izé khömm... – ender*). Ha ezeknek a kalandjátékoknak a borítóit összehasonlítjuk a *Tomb Raider*-borítókkal, rögtön szembetűnik a nőtípusok közti különbség: Larát szinte mindig egész alakos képen láthatjuk, büszkén domborodó cicikkal, míg az ábrándos tekintetű, franciás szépségű kalandjáték hősnőket rendszerint portréképek jelenítik meg.

PacMantól hosszú út vezetett a mai játékkarakterekig, de úgy vélem, bármennyit is finomodtak a jellemek, a játékhősök ábrázolása terén még mindig gyerekcipőben járunk, a régi sablonokat pedig újakra cseréltük le. Arra az időre, amikor a játékkarakterek igazán komplex személyiségekké érnek, még jó sokat kell várni. Talán egészen addig, amíg nem kell majd a virtuális világban új karakter ruhába bújni, mert a játékok főszereplőivé mi magunk válunk – szőröstül-bőröstül.

Berrr

» LARRY LAFFER, AKINEK VALAHOGY SOSEM JÖN ÖSSZE A CSAJÓZÁS «

zik, jól bánik a dobócsillaggal, és gyűlöli a gonosz Kunitoki shógunt. A játékos személyét elrejtő misztikus keleti homály ugyanakkor lehetővé tette, hogy bárki könnyebben beleképzelje magát a ninja szerepébe és feketé maszkjába. Hasonlóan jótékony balladai homályba burkolódzik az egyik első RPG-sztár, a Richard Garriott *Ultima* sorozatának harmadik részével színre lépő *The Avatar*. Tulajdonképpen neki sincs igazi neve, hiszen az „avatar” szó köztudomásúlag a virtuális világba lépő hős általános megjelölése. Avatar a tipikus lovagi fantasy ideál megtestesítője: jóságos, hősiességű, és egyetlen célja van: megmenteni a világot. A játékos maga adhatott nevet hősének, a későbbi epizódokban pedig ruházatát, külsejét is megformálhatta – ahogyan ezt már megszokhattuk a mai szerepjátékoktól. Valószínűleg ezért jelentett akkora csalódást az *Ultima VI*. dobozán megjelenő szöke, kibontott hajú hollywoodi szépfőú – a játékos innentől kezdve már kevésbé élhet bele magát főhőse szerepébe. Az illúziót csak tovább rombolta, hogy a hetedik részben már csak egy férfi és női főhős közül lehetett

főszereplője, aki rendszerint valamelyik ominózus úrállomás WC-takarítójaként kezd, de a játék végére – akarata ellenére – mindig megmenti a világot. Guybrush Threepwoodról, a *Monkey Island* sorozat botcsinálta kalózáról már jobb nem is szólni. Talán ő minden idők egyik legjobban eltalált számítógépes játékhőse; nem véletlen, hogy annak idején mozifilmet is akartak csinálni a kalandjaiból Michael J. Fox főszereplésével – sajnos a projektből semmi sem lett. De az olyan keményfiúk, mint pl. a paranormális ügyekben nyomozó *Gabriel Knight* sem veszi soha túl komolyan magát: szarkazmusa végigkíséri a sorozatokat.

A későbbi kalandjáték és akció-kalandjáték főhősök szerencsére sokat örököltek ebből a fajta öniróniából. Az egyik legjobb példa a *Neverhood* című zseniális gyurma animációs játék tökelütött főszereplője, vagy *Abe*, az *Oddworld* főhőse.

ROSSZFIÚK ÉS SZÉP LEÁNYOK

Nem kis részben a kalandjátékoknak, illetve az újfajta, jóval összetettebb narrációs technikáknak köszönhető,



HOSPITAL TYCOON

Amíg politikusaink azon vitatkoznak, melyik kórházra van szükség, illetőleg melyikre nincs, mi nyugodtan kapcsoljuk be számítógépünket, és mutassuk meg, milyen az igazi egészségügyi reform!

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
MENEDZSER

KÖRNYEZET
KÓRHÁZI

KIADÓ
CODEMASTERS

FEJLESZTŐ
DEEP RED GAMES

MEGJELENÉS
2007 TAVASZA

FEJLESZTŐI PORTRÉ
A Tycoon-féle játékok specialistái. Nevükhöz kötődik a Monopoly Tycoon és a Tycoon City: New York, de a legeredettebb alkotásuk talán a Beach Life volt.

GYORSLINK
1828

Tény, mifelénk pompás aktualitást ad a *Hospital Tycoon*-nak az, hogy mostanság másról sem hallani, mint felesleges/nemzetmentő (nem kívánt rész ízlés szerint törlendő) kórházi ágyakról. Azonban mi ennyiben be is fejeztük a politizálást, és inkább a játék béta-verziójára koncentrálnunk – talán nem bánjátok...

VÉR, VÉR, VÉRI!

Akinek esetleg elsőre furcsán hangzik az,

hogy kórházat kell irányítanunk a Deep Red Games legújabb szerzeményében, azokat ki kell jőzanitanunk: bizony, egy kórház hasonlóan működik, mint egy piacra dolgozó vállalat. Vannak projektek (betegellátás), ehhez „gyártóeszközöket” (műszerek, rendelők, kórtermek stb.) és szakmunkásokat (orvosok, nővérek, kutatók) kell rendelnünk, miközben biztosítani kell az egész létesítmény zavartalan működését (takarítók, kiszolgáló személyzet stb.). S ha minden jól megy, a meggyógyított beteg – közvetve vagy közvetlenül – fizet. Tehát az üzleti modell adott, most már csak a sikeres megvalósítás van hátra.

SOROZATOK ELLEN NINCSEK ORVOSSÁG

A kedves fejlesztők azonban láthatóan kevésnek találták a fent vázolt koncepciót,

és a játékot gazdagon nyakon öntötték a tévés sorozatok ismertetőjegyeivel. Magyarán, helyett kapott egy kampány mód, amelyben nemcsak az új röntgengép beszerzésével fogunk bajlódni, hanem azzal is, hogy – tegyük fel – Kovac doktor nem jön ki Weaverrel, Abbynek meg még mindig nincs rendben a magánélete (a nevek egyezése bármilyen sorozattal pusztán a véletlen művének tekintendő). A béta-verziót nyüstölve magunk is akciózni kezdtünk, és egészen a romantikus csóigimbóztattuk két dolgozó viszonyát. Mindeza a Sims megoldáshoz nagyon hasonlatos, ám annál jóval egyszerűbb parancskiadással valósult meg. Azért itt is önálló személyiséggel, mentalitással rendelkezik minden ember, így vannak olyan párosítások, amelyeknél a főcéllé lehet, hogy nem rúgják fel egymást, ha a folyosón összefutnak.

A MŰTÉT SIKERÜLT, A BETEG MEGHALT

Közben persze nem árt odafigyelni, mi történik az orvosi rendelőkben. A páciensek a legkülönösebb betegségekkel jelentkeznek – ezek egy részét pedig diagnosztizálni sem képesek tanulatlan doktoraink. Ilyenkor el kell zavarni a kutatórésztől, ahol aztán kiderül, mivel lehet gyógyítani a kedves kuncsaftot. Egy fejletlen kórháznál előfordul, hogy 1-2 új részleget is fel kell húznunk, illetve új személyzetet is fel kell vennünk ahhoz, hogy kiküldhassuk a beteget. Mindez persze időbe telik, a páciens meg szépen elvérzik közben. Azért a valós idő elleneségei nyugodtan megállíthatják az órát, mivel fagyaszott állapotban is békésen fejlesztgethetünk. Összességében kellemes időöltésnek ígérkezik a grafikai és zeneileg is igényes új menedzserjáték, bár az is igaz, a béta-verzióból nem derült ki, mennyi izgalom marad a 100. mandulaműtét megünneplése után.

-csonti-



Mondja szépen: aaaaaa!



Akkor jobbra tegyük a plazmatévét, balra meg a vizitdíj-automatát...



Nagyszerű kórházunknak egyelőre egy fejfájás is megoldhatatlan problémát jelent



Senki se mozduljon, ez itt egy rablótámadás!

HEI\$T

A GTA sikere óta egyre-másra jönnek a jobb-rosszabb klónok, legtöbbjük természetesen a nagyszerű és hagyományait követve, a sötét oldal felé kacsingat. Így tesz a *Hei\$T* is, ami egy újabb bűnözőpalántát kell eljuttatnunk a „szakma” csúcsára. 1969-et írunk, s a nyár igencsak perzselő San Franciscóban – ki sem lehetne bírni az életet egy jó kis balhé nélkül.

A BÜNTETÉS-VÉGRE-HAJTÁS KUDARCA

Johnny Sutton, a főhős a börtönben is csak az újabb melóról álmodozott, így nem csoda, hogy visszatérve a társadalomba, felkeresi régi cimboráit, hogy megteremtse a mindennapi betevőre valót. Nem okult a kedves papa szomorú sorsából, aki egy balul sikerült rablás során távozott az örök vadászmezőkre.

Johnnyval, Sal nagybácsikájával (mondhatom, szép kis család) és még egy-két megélhetési bűnözővel kiegészülve kell elvégeznünk a melókat, amit csak az utunkba sodor az élet. Azt már tudjuk a filmekből, hogy mindenki az „utolsó nagy dobásra” készül. Olyanra, amely aztán tuti az utolsó lesz, hogy utána abbahagyja az egészet, és saját Karib-tengeri szigetén szürcsölgesse egész nap a Pina Coladát. Johnny is így gondolkodik, csak éppen nem veti meg az összes többi, kisebb munkát sem, amire lehetősége nyílik. ☺

CSAK SZÉPEN, NYUGODTAN...

A játék szempontjából persze azért nem tudunk lecsapni rögtön a legnagyobb falatokra, mert nincs meg hozzá a megfelelő szakmai és eszközbeli háttérünk. Ahogy egyre többet rabolunk, úgy fejlődünk, illetve lesznek pópecebb

A játékok mindig is tökéletesen megfeleltek arra, hogy olyan dolgokat tegyünk meg velük, amihez a való életben nem igazán lenne merszünk. A *Hei\$T* aztán bedob egyenesen a mélyvízbe: fel kell nőnünk a környék legnagyobb mackósa szerepkörhöz.

álkulcsaink meg gyémántfúrónk. Minden intézménynek megvan a saját biztonsági rendszere, őrei, amelyeket meg kell ismernünk, ki kell tervelnünk a rajtaütés módszerét – ahogy az jó betörőhöz illik. Nem kell szerencsére az unalmas banki melókra gondolni egyedül, mert olyan kínáló célpontok kerülnek majd a látómezőnkbe, mint pénzz szállító kocsik, sztriptízbarok vagy éttermek (a Ponyvaregény óta ugye tudjuk, hogy a tárcák többet hoznak, mint a kassza). Miután jelentős banki karriert futottunk be, rávethetjük magunkat a végső célra – az az igazi nagyvad: az Egyesült Államok pénzverdéje, ahol szerintem az igazi kihívás az lesz, hogy mivel vigyük el a rengeteg dohányt. ☺

GRAND THEFT WITH AUTO

Mire menne egy valamirevaló *GTA*-klón autós rész nélkül? Naná, hogy a *Hei\$T* is felkínálja a furikázás mámorító élményét – mégpedig nagy rakás zsaruval a sarkunkban. A rablások tervezésénél és kivitelezésénél ugyanis figyelmet kell majd fordítani a minél gyorsabb és minél kevesebb civil véráldozattal járó menekülésre is, természetesen autóval. Egy igazi autós üldözéshez egyébként nem is kell jobb terep és kellék a legendásan

meredek utcákkal tarkított San Franciscónál, no meg a 60-as évek amerikai benzinfaló szörnyetegeinél. A rendőri megteszik, ami tőlük telhető: útzárakat, szöges akadályokat kell elkerülnünk, miközben a város keskeny síkóráiban próbáljuk lerázni magunkról a nyomunkban lihegőket. Ha beüt a ménkü, persze megszólalnak a fegyverek (már látok is magam előtt egy Szentől szembe-féle kökemény kitérést a rendőrök gyűrűjéből), s megpróbálhatunk kimászni a szószból erővel.

A *Hei\$T* a klasszikus bankrablós filmek adrenalint pumpáló akcióját és nyaktörő autós meneküléseit ígéri *GTA*-s alapokon, ami a retrós hangulattal kiegészítve ütős elegyet fog képezni, valamikor az év vége felé.

Sam

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
TPS AKCIÓ

KÖRNYEZET
A 60-AS ÉVEK AMERIKÁJA

KIADÓ
CODEMASTERS

FEJLESZŐ
INXILE

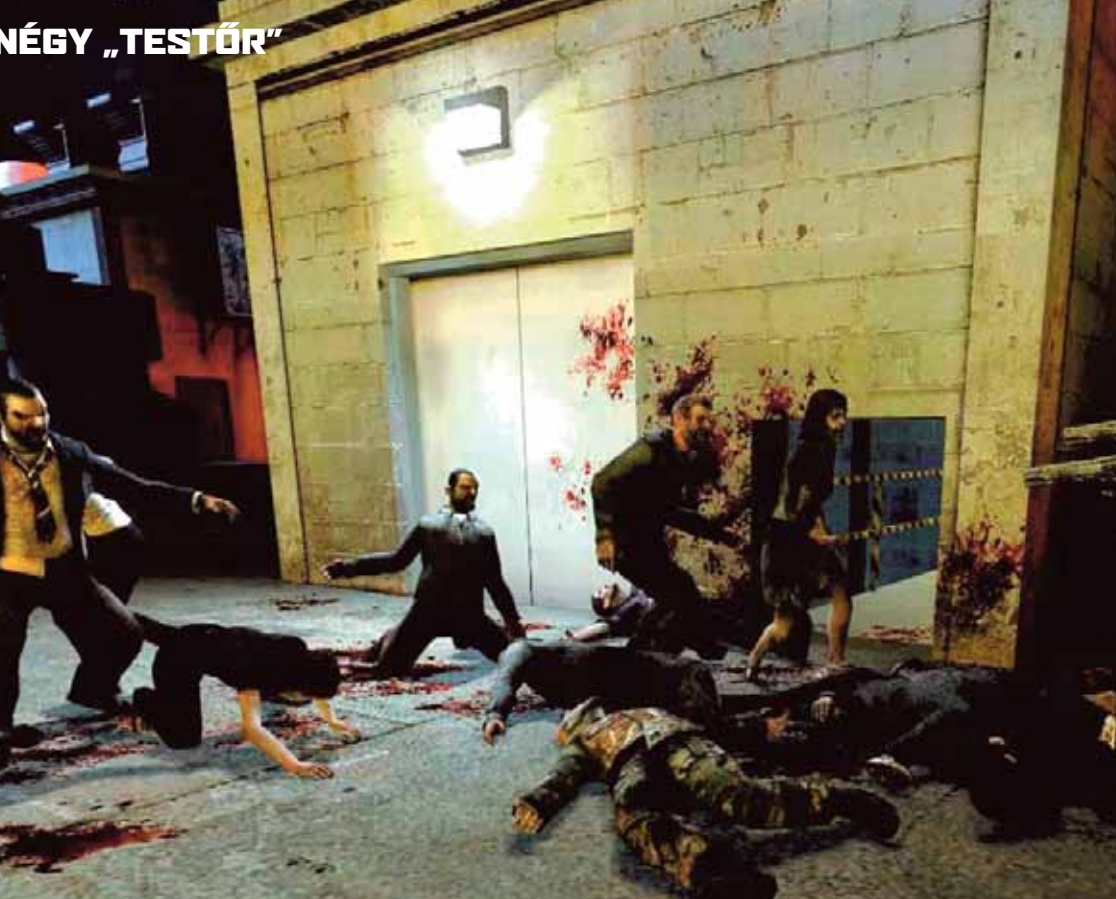
MEGJELÉNÉS
2007. SZEPTEMBER 30.

FEJLESZŐI PORTRÉ
Az InXile Entertainmentet 2002 végén alapította Brian Fargo a kaliforniai Newport Beachben. Hitvallásuk szerint inkább kevés játékot fejlesztenek egyszerre, hogy minőségi munkát tudjanak végezni. Eddig megjelent játékaik a *Bard's Tale*. Jelenleg a *Hei\$T*en és a konzolos *Line Rider*en dolgoznak.

GYORSLINK
1926



Telezöld van öccse, nekünk van elsőbségünk!



GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
MULTI-FPS

KÖRNYEZET
NAGYVÁROS
ZOMBIKKAL

KIADÓ
VALVE

FEJLESZTŐ
TURTLE ROCK

MEGJELENÉS
2007 NYÁR

FEJLESZTŐI PORTRÉ

A Turtle Rock eddig pályákat és botokat készített a Counter-Strike-hoz, úgyhogy a Left 4 Dead az első önmálló játékuk

GYORSLINK
1923

Minden idők egyik legnépszerűbb multiplayeres FPS-e kétségte-
lenül a Counter-Strike, így nem csoda, ha egymás után készülnek a külön-
féle klónok és utánérzések. A Valve úgy döntött, hogy a régi receptet egy
kicsit megbolondítja...

LEFT 4 DEAD

Első pillantásra a *Left 4 Dead* azért nem az a vérforralóan izgalmas taktikai kommandós játék... Nincsenek benne osztályok, nagyon egyszerűek a fegyverek, és a taktikai mélység sem túlzottan kiforrott. Bár találunk benne PVP-s részt, ez nem a szó szoros értelmében vett kompetitív játéktípus. Nos, ezzel tulajdonképpen kilőttük azokat az elemeket, amelyek a *Counter-Strike* legjellemzőbb vonásai – akkor mégis mit főzött ki nekünk a Turtle Rock Studios: az a csapat, amelyik a CS-ben az AI-botokat és a térképeket készítette?

TÚLÉLŐHORROR CS-BE ÖNTVE...

A *Left 4 Dead* tulajdonképpen egy kooperatív túlélőhorror, amelyben négy játékos próbál zombiktól hemzsegő helyszínekről elmenekülni. A célunk tet-

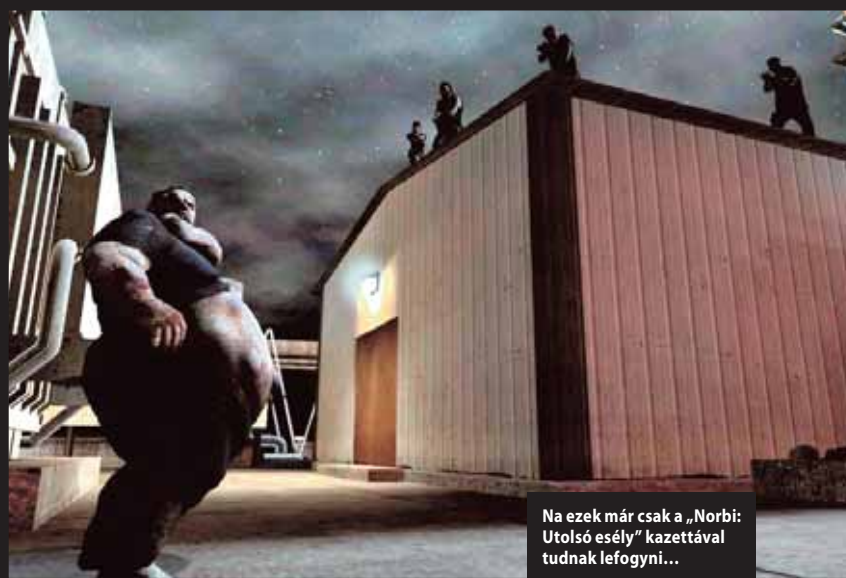
hát nem az, hogy uralmunk alá vegyük a pályákat, hanem hogy minél gyorsabban – és lehetőleg ép, egészséges, harapás- és fertőzésmentes bőrrel – eltiplizzunk onnan. Bár ezt a játéktípust eddig leginkább a single player mód jellemezte, ez esetben nem egyedül, hanem három másik játékosunkkal próbálunk majd, az élőhalottak sorában rendet vágva, minden egyes pályát teljesíteni. Első hallásra talán furcsa ötletnek hangzik, ám a játék maga az üdítő változatosság, különösen abban a tekintetben, hogy idén jön ki a *Quake Wars*, a *Halo 3*, sőt a Valve saját *Team Fortress 2*-je is, hogy a később, ám szintén elkerülhetetlenül megérkező *Unreal Tournament III*-ról már ne is beszéljünk. Még egy többé-kevésbé hagyományos multiplayeres FPS-re tehát nem igazán volt szükség...

AKIKNEK MÉG NEM JÁRT LE A SZAVATOSSÁGUK...

A játék sztorija kísértetiesen emlékeztet egy bizonyos... hmm... mi is a címe, hadd gondolkozzam... ja igen!... *Resident Evil* nevű játékéra... Szóval a Földön mindenkit megfertőzött egy csúnya vírus, melynek tünetei sajnos súlyosabbak a szokásos tüszentésnél, orrfolyásnál és sűrű hasmenésnél: az emberiség legnagyobb része fertőző emberevő zombivá változott. Szerencsére van nekünk azért négy túlélőnk, akik szakasztott másai a horrorozók hőseinek: egy fiatal, elkényeztetett milliomos lány, egy agyontetovált, egyáltalán nem szelíd motoros, egy totál beparázott, mármár idegbeteg háborús veterán és egy üzlettulajdonos. Ezzel a négy figurával egy lepukkant, lerombolt, depressziós külvárosi környezetben kell pályáról pályára agyatlan, vérengző, mutáns zombikat irtani. Nos... igazából ennyi lenne a sztori... Szerintem már készül is belőle a következő Oscar-díjra jelölt film, *Jodie Foster* főszereplésével...

„ÖNGYILKOS PATKÁNYOK HULLÁI BORÍTJÁK EL A VÁROST...” (URH)

Összesen négy „hadjáratban” vehetünk részt, és mindegyikük öt pályából áll. Bár maguk a helyszínek elég lineárisak, szerencsére a szörnyek a legcsekélyebb mértékben sem szkripteltek, így az újabb és újabb végigjárszások minden alkalommal más élményt jelentenek majd – legalábbis, ha hihetünk a Turtle Rock fejlesztőinek. A városban lévő pályákon utunk a Silent Hill idéző lepukkant, szétrohadt lakásokon, betört üvegű, kifosztott üzleteken, mocskos, véres aszfaltú utcákon, patkányoktól hemzsegő csatornákon át, elhagyatott benzinkutak mentén és egy rémálomszerű kórházon keresztül vezet majd. A menekülési pontok is a klasszikus zombifilmeket idézik: az egyik pályán például egy rádióépület tetőjére kell feljutni, ahonnan egy katonai helikopter szállítja el hőseinket. Azért, hogy egy kicsit változassanak a szokásos városi milió, falusi, illetve er-



Na ezek már csak a „Norbi: Utolsó esély” kazettával tudnak lefogyni...



Szegény cica-mica, azt hitte, ez a Longest Journey. Tévedett...

dős pályákat is készítettek a külvárosi pokol mellé.

VISSZA A GYÖKEREKHEZ!

Aki a *Half-Life 2*-t idéző különféle lézeres csodafegyverekre vagy akár a *Counter-Strike* ultrarealistikus katonai arzenáljájá-

tők szándékosan kerültek a nagyon különleges fegyvereket, ez a játék nem erről szól...

Szerencsére van nálunk bőven skuló, viszont ugyanezt nem mondhatjuk el az egészségügyi csomagokról... Minden játékosnál van egy elsősegélycsomag (tehát nem hevernek a földön...), illetve

» SZÉTROHADT LAKÁSOKON, KIFOSZTOTT ÜZLETEKEN, MOCSKOS, VÉRÉS ASZFALTÚ UTCAKON KERESZTÜL MENEKÜLHETÜNK. «

ra számít, az csalatkozni fog. Alapfegyverünk egy revolver lesz, illetve nem sokkal később találunk egy shotgunt, majd Molotov-koktélok. Később másik kezünkbe egy újabb pisztolyt vehetünk, aztán egy jobbfajta automata shotgunt, illetve a szokásos géppuska és távcsöves mordály sem maradnak ki arzenálunkból. Aztán ennyi... A készí-

fájdalomcsökkentő pirulák. Ha nagyon lesérülünk, akkor hősünk a padlóra kerül, és – bár még mindig tud lőni – szép lassan elvérzik és meghal. Ilyenkor egy társunk fel tud éleszteni, de csak háromszor: utána egy zárt szobában éledünk újra, és társainknak ki kell szabadítani. Ha mind a négy játékos meghal, akkor game over.

BOSS-ÚSÁGOK

A játék legfontosabb vonása, hogy mindenképpen össze tudjunk dolgozni, mert nagyon nehéz dolgunk lesz, ha valaki leszakad a csapatától. Ez nagyjából akkor is igaz, ha csak az „egyszerű” zombik ellen harcolunk, de találkozunk majd különböző bossokkal is, akiket szinte lehetetlen három vagy kevesebb emberrel leverni. Ilyen például a „Hunter”, egy lopakodó figura, aki hatalmas ugrásokra képes, és ha a földhöz szegezi áldozatát, akkor a többieknek kell leszedniük. A „Boomer” hatalmas sétáló borzalom: egyfajta savas, nyálal folyadékot okád ki, melynek szaga a többi zombit is odavonzza. A „Tank” egy „egyszerű” brutális szörny, amely hatalmas ütésekkel soroz mindenkit, a „Smoker” pedig megpróbálja szétválasztani csapatunkat egy füstfelhő segítségével, és a magasból igyekszik ledőlni nyelvvel embereinket.

A legkeményebb boss azonban a „Witch”: küzdőtílusáról ugyan még nincs információ, csak annyit tudni, hogy csak a fény és a hang segítségével lehet megsebezni, úgyhogy nyilván speciális fegyver kell az elintézéséhez...

EGYEDÜL NEM MEGY?

De igen. A játéknak van egyjátékos módja is: ilyenkor a többi túlélőt

a mesterséges intelligencia irányítja. Azonban e játék igazi esszenciáját a multiplayer adja. Az igazi élmény a LAN-os megoldás, amikor a haverokkal parázunk és lövöldözünk végig a pályákat egy szobában. Ha ez nem lehetséges, akkor is érdemes valamilyen ismerőst rávenni a játékra, vagy legalább a külön kidolgozott matchmaking rendszeren keresztül idegeneket keresni. A Valve külön „eredményesség” rendszert fog majd kidolgozni a játékhoz, amely kicsit hasonlóképpen működik majd, mint az Xbox 360-on az „achievement” szisztema: kis csapatunk különböző eredményeit külön tárolja és rangsorolja a neten.

NYÁRI KÖZÖS ZOMBIVADÁSZAT

A *Left 4 Dead* érdekes, egyedi multiplayer akciójátéknak tűnik, amely a realizmus vagy a grafika szépsége helyett inkább a játékelményre helyezi majd a hangsúlyt. Bár nem vagyok benne biztos, hogy az év multis nagagyűit még csak meg is tudná szorongatni, aki a megszokott élmény helyett valamilyen könnyed zombivadászatra vágyik, az – ha a Valve nem szúrja el – remekül el fog vele szórakozni.

Bad Sector

BEMUTATÓK

SZERKESZTŐI JEGYZET



En taro adun, Executor!

Kicsit belekóstoltam a tőzse világába: bár sajnos nem nyertem csillárdokokat alumínium-részvényeken (igaz, nem is vesztem), ehavi számunk lapterve olyan sebességgel változott, hogy alig tudtam követni. Izzó vonalak, véget nem érő kiabálás, totális hisztéria – mindent összevetve jó mulatság volt. Öregedtem néhány évet, de megérté. Ebben a hónapban a legnagyobb durranás kétség kívül az új Command & Conquer volt, melyet ezúton is küldök mindenkinek, aki szereti, de főleg a tizedik bének! Mivel annak idején, a történelem kezdetébe vesző Blizzard-Westwood háborúban én inkább az előbbieket kollaboránsa voltam, inkább meghagytam ezt az örömet másnak... Megvárom inkább a Starcraft 2-t. (Azt várhatom?)

Nagy öröm volt viszont a Shivering Isles, mely visszaadta hitemet az Oblivionban: emlékszem, amikor az alapjáték megjelent, Boe, Malachit, Gyu és jómagam is fanatikus hévvel vetettük rá magunkat, ám néhány nap múlva, szépen lassan lejtöttünk a szerről. Most már tudom, mi hiányzott: ez. Már fel is fűtöttem a többieket, lehet hogy sikerül őket is visszazoktatnom – bwhaha. Most, hogy lassacskán kezdünk leszakadni a World of Warcraftól is (még vissza-visszaesünk, de azért próbálkozunk!), kell valami más, amibe bele lehet bújni, nem igaz? További híreink következnek: itt a tavasz! Most pedig lapozzáás!
mazur

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSI RENDSZERE



ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

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

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

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

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

90%+

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

80-89%

Ebben a sávban szintén csak nagyon jó játékok szerepelhetnek, ám egy dolog közös bennük: valamiret 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 egyenesen érdekesek, esetleg a prezentálásba vagy a technikai kivitelezésbe csúsztak be hibák, és ezek hatására bizony jóval kevésbé szórakoztatóak, mint az előbbi két osztályba besorolt társaik.

60-69%

Ezeknek a játékoknak még szintén vannak jó tulajdonságaik, ám a rosszak bizony már főléjük kerekedtek. Ötletlen, fárasztó, esetleg technikailag tökéletlen programok, s ebből kifolyólag a 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 nagytóval keresed. Végigjátszásról szó sincs, hiszen jóval hamarabb fognak felállni előlűk még az adott stílus legelhívottabb hívei is. Ha netán egy-egy ötlet meg is tetszene bennük, lelkesédesed tutira lelohad majd, ha tovább játszol.

0-49%

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

HAVIKÉRDÉS

Az e havi kérdést Bryan51 tette fel nekünk, és a következő:

Itt a tavasz! Mizu?

A GAMESTAR-CSAPAT



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

Srácok szarokodik a levelezésem és nem kaptam meg a havi kérdéses mélt. Elküldenék még egyszer?



MALACHIT
SZAKTERÜLET: MINDEN AMI SZUTYOK, ÉS EGY IGAZI ROGUE
ELŐLEK: 8 ÉVE A PC-X+GS LEGFŐBB TÖRDELŐJE, DESIGNERE

Legkedveltebb évszámom. Rövidülnek a lányok szoknyái, melegszik az idő, este lehet sokáig bulizni anélkül hogy megfagyne. És nemsokára itt a nyár, ami még jobb lesz, mert jön a GS tábor. Hurrááá!



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

cccccccccccc



ZEROCOOL
SZAKTERÜLET: AUTÓVERSENY, FPS, AKCIÓ
ELŐLEK: 9 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGÍRÓ (PC ZED, GAMESTAR)

Kaja, pia, buli, új utak, pihi. Ja, meg S.T.A.L.K.E.R., C&C 3, és a többiek.



SAM
SZAKTERÜLET: AKCIÓ, STRATÉGIA, RPG
ELŐLEK: 6 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGÍRÓ (EARTHQUAKE SZERVZŐ, GAMESTAR)

Szerintem idén nincs tavasz. Csak meleg megint egyből. Az egész csak azért fontos, mert így izzadhatok a költözésemkor, ahelyett hogy megázna. Jaj, még a téli gumi is fent van! Isteneim, mennyi teendő...



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

Lányok, Karazhan, munka, buli. Most ez a sorrend...



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

Végre jó idő van, ki lehet ülni esténként, és élvezni kicsit az életet. A tavasz eddigi legfontosabb eseménye számomra egy nagy csalódás volt, de ennek kapcsán legalább újra megtudtam, kik az igaz barátaim.



KECSKE
SZAKTERÜLET: RPG, ONLINE TAKTIKAI FPS-RTS, TYCOON-OK, SZOFTVERFEJLESZTÉS
ELŐLEK: 5 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGÍRÓ

Ezek szerint már volt tél? És így kell megtudnom?

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

Gyorsnézet

Itt találjátok a játékhoz tartozó vitális információkat, fejlesztő, kiadó, sőt, többi. 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 ciktrözsnek nem képzí ugyan szerves részét, de bűn lenne nem beszélni rólok. Ezeket az infókat boxok formájában közöljük veletek. Érdemes rájuk nézni.

HARDVERBOX

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

ÉRTÉKELŐ

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

JÁTÉKBEMUTATÓK

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS	68
EGY KV MELLETT	78
BILL ROPERREL	80
INFERNAL	84
ELDER SCROLLS IV: SHIVERING ISLES	84



SILENT HUNTER 4	90
SILVERFALL	92
PENUMBRA OVERTURE / MERCURY	93
TORTUGA: TWO TREASURES	94



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	96
VIRTUA TENNIS 3	97
HEARTS OF IRON 2: DOOMSDAY - ARMAGEDDON	98
UEFA CHAMPIONSHIP 2008-2007	100
VIVISECTOR	102
MEET THE ROBINSONS	103
AURA 2: THE SACRED RINGS	104



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 levelben. Nyilván indokkal és észérvekkel alátámasztva, ahogy azt mi is tesszük.



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

Batynak a madarak...



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

Nő az életkedv, az átlaghoz mérésnél, valamint a légközméterre jutó miniszoknyák száma.



BAD SECTOR
SZAKTERÜLET: TPS, FPS, RPG, BIZONYOS RTS-ÉK
ELŐLELET: 15 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (S76KBYTE, PC ZED, GAMESTAR)

/1 - ___
/1 {0,0}
/1 /___)
/1 "___"
/1 O RLY?

Egyébként kösz, megvagyok...



ENDER
SZAKTERÜLET: RTS, FPS, KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA
ELŐLELET: 10 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (S76KBYTE, PC ZED, GAMESTAR)

Csak az ügyvedem jelenlétében nyilatkozhatok



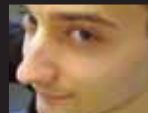
GYÚ
SZAKTERÜLET: SPORT, MMORPG, RTS
ELŐLELET: 17 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (PC GURU, OTHERSIDE, GAMESTAR)

A helyzet az, hogy mi itt rohadunk a szerkiben, csináljuk a lapot, miközben kint dől a Nap és nyílnak a mellbimbók. Na csak menjen el az újság nyomdába, én máris nyomulok le a Duna-partra! És tovább keresem azt a vörös hajú, zöld szemű, karcos lányt, akit már említettem jó ideje...



LASER
SZAKTERÜLET: NŐI FEHÉRNEMŰK
ELŐLELET: FELFEDEZŐ

Tavasziidőn gyakran ragad magával az omilológusok ügyosztván velük született sóvárgása. Vörösbegy, Parlagi pityer, Csipcsalp fizike, Sárgafejú kiralyka, Csicsörke, Sordély, no és a kedves kis Arany málinkó. Pármalmon ilyenkor Nagy Brehmet el olvasunk, így tengetjük napjaink.



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

Kifejezetten jól érzem magam most. Szép az idő és végre nem kell a szobában ülni és punnyadni, mert azt utálok! Na, megyek is, gyorsan belogok és felhúozok egy gnómot 70-re..)



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

Zsenge gyermekkori példaképm szavaival élve: „virágoknak a virágok, csipripelnek a csipripék, nőnek a nők” (Kivételesen nem Darth Vadert idéztem, ő a másik, tartalek példaképm volt.)

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
RTSKÖRNYEZET
COMMAND & CONQUER
UNIVERZUMKIADÓ
ELECTRONIC ARTSFEJLESZTŐ
ELECTRONIC ARTS LOS
ANGELES

FEJLESZTŐI PORTRÉ

A Westwood feloszlásával az EA Los Angeles vette át a Command & Conquer játékok, illetve a hasonszórú RTS-ek fejlesztésének stafétáját. Eddigi leginkább említésre méltó játékok a LOTR: BFME 2.

GYORSLINK
1599

COMMAND & CONQUER

T I B E R I U M W A R S



EXTRA ▶ JAVÍTÁS A DVD-N

12 éve csapott össze először monitorunkon a GDI és a NOD a világalom és a tiberium nevű kristály totális birtoklása érdekében. A C&C receptje az eltelt évek alatt mit sem változott, ám a játék a harmadik részre dögösebb és pörgösebb lett, mint valaha. . .



Vissza a gyökerekhez! Valószínűleg ezt írhatták ki elsőként piros filctollal, csupa nagybetűvel arra a műanyag rajztáblára, amely előtt az Electronic Arts Los Angeles csapata először ült össze, hogy egy brainstorming keretében kiagyalják: hogyan zárják le minden idők egyik leg-híresebb RTS-trilógiáját. A feladat nem volt könnyű, hiszen egyszerre kellett a régi rajongók és az „új csecsemők” igényeit is kielégíteni. A játékmenet és a sztori tekintetében egyaránt alkotniuk kellett valamit, hiszen maga a Westwood és az EA is jól összekuszálta a szálakat a *Red Alert* különböző részeivel és a *Generals*-szal...

HOL IS TARTOTTUNK?

„Teljesen mindegy, srácok”: ez az EA Los Angeles üzenete. „Kane is back!” – ez itt a lényeg, kérem szépen. A *Tiberian Sun*-ban ugyan láthattuk, amint a kopasz messiás meghal, de hát az ugye

csak egy alternatív sztori, meg hát ki tudja, hogy a kedves játékos végigtolta-e az elég haloványra sikeredett második részt (ide löjtek, illetve lehet küldeni a hatemaileket, kedves fanok...), vagy játszott-e egyáltalán a folytatással. Különbözik is szó esett mindenféle klónozásról, meg CABAL-lal való egyesülésről; majd a fanatikus rajongók szépen elmorfondírogatnak rajta, hogy az ördögbe lehet, hogy Kane mégis él, az „egyszerű halandók” pedig megelégszenek azzal, hogy Joseph D. Kucan ismét elvállalta a tar fejű főgonosz szerepét.

No és mi történt vajon a Földdel az eltelt évek alatt? A háborúk és a tiberium pusztítása bizony megtette hatását... Szegény, megkínzott bolygónk három zónára tagolódott: a kékben minden rendben van, ugyanis innen nagyjából sikerült kipucolni a halálos kristályt (no persze, hol máshol lenne ez, mint az USA-ban: a sok jóllakott amerikai biz-

tonságban van...), a sárga zóna részlegesen fertőzött, de még úgy-ahogy elviselhető, a vörös zóna viszont maga a tiberium pokla. Persze ez a gyilkos anyag egyeseknek rémálom, másoknak hasznos nyersanyag – a már mindenki által leírt és most mégis visszatért NOD számára pedig maga a „mennyei manna”. Játékosként pedig ismét azt kell eldöntenünk, a GDI-t vagy a NOD-ot vezetjük-e győzelemre elsőként.

„AZ ÉN B MOZIM”

A készítőkhöz istennek megtanulták a leckét, és a *Generals* steril és unalmas engine átvezetői után visszatértek a sorozat hagyományaihoz híven a szokásos full motion video (FMV) átvezetőkhöz. A szinte trade markká vált, szándékosan eltűzött, B mozi stílusú jelenetekben most is ismert filmsztárokat láthatunk. Josh Holloway a *Lost*-ból ugrott át, hogy a NOD überlaza tisztjeként ossza nekünk az ész, illetve az ak-

tuális parancsokat, a másik oldalon pedig Michael Ironside-ot, a Csillagközi Invázió örült parancsnokát (no meg ő szolgáltatja Sam Fisher hangját is), illetve Billy Dee Williamset, a *Star Wars*-os Lando Calrissiant láthatjuk a GDI prominens vezetőinek szerepében.

Persze nem hiányozhatnak a szokásos cicababák sem: ezúttal nemcsak egykét, hanem mindjárt öt csinibaba is „nevet reánk”: a bájaikat a *Playboy*-ban (és a mi dobozunkban...) is alaposan megmutató Trícia Helfer és Grace Park előtt szerintem a *Battlestar Galactica* rajongói biztos leborulnak, Jennifer Morrison tini horrorfilmekből és tévésorozatokból ismerős, Shanon Cook és Shauntay Hinton pedig mindketten televíziós műsorvezetők.

Természetesen a filmrészek készítői előtt lebegő szempont nem az Oscar-díj megszerzése volt: a legtöbb színész időnként igencsak rájátszik a szerepre, a görcsösen beállított kameranéze-



Piaci hadműveletet láthatunk: itt éppen mesterségesen csökkentjük az ingatlanárakat...



Red Alert 3. Majdnem

tek túlságosan is statikusak és a dialógusok, illetve a nekünk szánt „monológok” gyakran mesterkéltek. Ezek az átvezetők persze épp ettől multságosak és szórakoztatók, viszont egy kicsivel több számítógépes renderelt animáció azért nem ártott volna, mert valahogy túl sok a rizsa, és kevés a tényleges akció. Ezt leszámítva a C&C-rajongók zöme szerintem velem együtt ujjong, hogy ismét filmes átvezetőket láthatunk.

HARMADIK TÍPUSÚ TALÁLKOZÁSOK

Az FMV-ken keresztül elmesélt hagyományos sztori mellett persze kellett egy csavar, amitől ez a rész mégis egy kicsit más, mint az előzők... Éppen ezért a játékban a GDI és NOD mellett egy új fél is szerepel: ők a világűrből hozzánk „látogatott” scrinek. Természetesen nem valamilyen békés ET-féle jövevényekről van szó. A háborzongatóan gusztustalan, ám annál fejlettebb technológiával rendelkező idegenek hasonló agresszióval igyekeznek elpusztítani a Föld lakosságát, mint amit a *Világok Harca* című filmben láthattunk. Bár a single player hadjárat során az idegenek személyisége és céljai nincsenek annyira kidolgozva, mint ahogy az a GDI és NOD átvezetőiből a két régi félről kiderül, gondolom, az EA ezt a kiegészítő lemezre tartogatja... Mindenesetre, a GDI- és NOD-kampánnyal egyaránt végezve négy „bónusz” küldetésben mi magunk randalírozhatunk a scrinek oldalán, illetve természetesen a multiplayer részben is játszható félként szerepelnek...

DÖCÖGŐS INDULÁS, AZTÁN BEINDUL A MOTOR...

A hadjáratok első része kicsit nehézkesen indul... Az Egyesült Államokban található kezdőhelyek nem igazán vérforralók és eleinte a szokásos, kicsit





már unalmas küldetéstípusokat kapjuk: védj meg a Pentagont (még jó, hogy nem kell Bushsal kezdet fogynom...), foglald el az ellenség bázisát, védj meg a repülőteret, satöbbi, satöbbi... Mivel a GDI- és a NOD-sztori párhuzamosan halad egymással, ezért ugyanezt kapjuk

egész kreatív, és a megfelelő útvonalak megtalálása, illetve az adott pontok megfelelő bevédése még normál szinten is ügyes taktikázást igényel. A játék későbbi szakaszában egyébként olyan egészen eredeti szituációkba is kerülünk, amelyek a korábbi C&C és Red

» JOSEPH D. KUCAN ISMÉT ELVÁLLALTA A TAR FEJŰ FŐGONOSZ SZEREPÉT «

a NOD-oldalon is, csak fordítva: foglald el a Pentagont, a repteret és így tovább. Emellett az sem túl felemelő, hogy kevés egység típusunk van, és ráadásul eleinte ugyanazokat is kapjuk, mint a jó öreg legelső részben. Ezért tehát a játék első szakaszát eléggé untam: sem maguk az eléggé hagyományos misztikák, sem az ősrégi egységek látványa, sem az eleinte eléggé eseménytelen videók (a Philadelphia űrállomás felrobbantását leszámítva persze) nem dobtak fel különösebben. Később szerencsére sokkal jobban beindulnak az események, és sokkal érdekesebb feladatokat, illetve pályákat kapunk. A legtöbb küldetés során ugyan vagy meg kell védenünk egy bázist, vagy el kell foglalnunk, tehát valamilyen döbbenetes újdonságra azért később sem érdemes számítani, viszont a pályák elrendezése gyakran

Alert RTS-eknél is ritkán jutott a fejlesztők eszébe. Találkozunk például olyan GDI-pályával, ahol egyszerre kell az idegen lényekkel és a NOD-dal is harcolnunk, miközben azok egymást is ölik. (Kicsit olyan a szitu, mintha egy háromfős „free for all” pályán járnánk...) Egy NOD-os küldetés során pedig – amikor már azt hittük, megnyertük a partit – hirtelen a saját szövetségeseink árulnak el, és két oldalról is megtámadnak minket.

MAGÁNYOS HŐSÖK, EGYSZERŰ FŐTÉRKÉPEK...

Természetesen a hagyományos bázisfelépítős pályák mellett most sem hiányozhatnak az olyan küldetések, mint amikor egyedül kell egyetlen kommandóssal, illetve kisebb, utánpótlás nélküli (vagy csak részleges utánpótlás-



Ezután jön a bumm...

hoz jutó) csapattal érvényesülnünk. Nagy elismerést érdemelnek a készítők: most először nem éreztem RTS-ben feleslegesen bosszantó és frusztráló résznek ezeket a pályákat. Ugyanis kiválóan kidolgozták a feladatokat, és dinamikusan integrálták a többi közé: tehát nemcsak végig kell kommandóznunk lvánnal a pályán egyedül, hanem amikor egy bizonyos helyre érünk, akkor új egységeket kapunk, illetve elfoglalhatunk egy lerobbant bázist, ame-

lyet kiépitve aztán jöhet a hagyományos RTS-játékmenet. Egy szó, mint száz: ennyire gördülékenyen és frusztrációmentesen még nem sikerült megoldani ezeket a magányos vagy kiscsapatos missziókat. Emellett a teljesítendő feladatok mindig elsődleges és másodlagos típusúakra tagolódnak, ezek pedig egész változatosak és tényleg arra készítetik az embert, hogy lehetőleg mindent megcsináljon. Igaz, ha mindent teljesítünk, jutalmat sajnos akkor sem kapunk, maximum annyit, hogy másfajta érdemrend figyelni a főtérképen a teljesített pálya helyét, illetve minden zölddel ki van pipálva a debriefing végén, hip-hip-hurrá! Azt viszont nem értem, hogy a főtérképen a küldetések „kiválasztása” miért korlátozódik még most is pusztán arra, hogy klikkelünk egy adott helyszínen, illetve előfordul, hogy két misszió közül választhatunk, de miután végeztünk az egyikkel, akkor utána úgyis le kell nyomnunk a másikat (a sorrend meg teljesen mindegy...). Ennél még a *Dune 2*-ben is több jelentősége volt a főtérképnek...

POSZTAPOKALIPSZIS MOST!

No de egyszerű főtérkép ide vagy oda: igazán lelkesítő, hogy a helyszínek ki-

Innen már csak egy rohangáló Tom Cruise hiányzik a totális Világok harca feelinghez...



dolgozása egyre látványosabb, fantasztikusabb, elborultabb, ahogy haladunk előre a hadjáratokban. A legelső amerikai pályától még a „semmi különös” szókapcsolat jut eszébe az embernek, bár itt is érződött, hogy a készítők igyekeztek a „nem túl távoli jövő” futurisztikus hangulatát átadni a Különméletem című filmre emlékeztető külsejű autókkal. Később az afrikai pályák már sokkal egzotikusabb látványt nyújtanak, ahogy a sivatagi forgószelekt romos házak között fújdogál. A kelet- és nyugat-európai

ugyanolyan mászkáló és rohangászó hangyák, mint eddig, igaz, méretük miatt nehéz lett volna túl sokat bütykölni rajtuk. Az viszont tényleg nevetséges, hogy a nagyvárosokban csak pár civil szaladgál, azok is elég időtlen mozgással vannak megáldva. Amikor valamilyen brutálisabb területi támadás éri őket, akkor semmi sem történik velük: valószínűleg az EA vezetőinek utasítása volt, hogy civileket nem szabad bántani, mert akkor jön a Jack Thompson bácsi, jól beperel minket és lesz nemu-

» A GYLKOS ANYAG EGYESEK-NEK RÉMÁLOM, MÁSOKNAK PEDIG MAGA A MENNYEI MANNA «

nagyvárosokban (vagy azok helyén...) pedig igazi posztapokaliptikus rémálomszerű helyszínekre kerülünk, akár a vörös zónák által teljesen megfertőzött vidékeket, akár a scrinek által majdnem totálisan lerombolt, sötét és depressziós, Fallout-szerű városbelsőket nézzük. A grafikus motor lehetőségeit igazából ezeken a pályákon aknázták ki: itt kel életre a rengeteg shader és fény-árnyék effekt, amelyekkel a játékot megbolondították.

A különféle egységek kidolgozása megfelelően aprólékos, bár olyan rengeteg energiát ebbe érezhetően nem fektettek a készítők. Igaz, kötve volt a kezük, hiszen a kiadó koncepciója szerint nagyjából ugyanazokat az egységeket kellett használni, és hát a mamuttank vagy az orca helikopter ugyanaz a mamuttank és orca helikopter, mint tizenkét évvel ezelőtt, csak most teljesen 3D-s, illetve sokkal részletesebb, ennyi... Az emberi egységek külseje és animációja sem sokat változott: nagyjából

lass! (Vagy féltek a németországi betiltástól...) A katonák sem hagynak véres csíkot, amikor eltapossa őket a tank, pedig azért nem volt rossz ez az első részben, lássuk be...

A grafika mellett meg kell még említeni a zenét is, amely ugyan a szokásos mek kis pörgős gépzene, de azért a jó régi C&C-s, híhetetlenül eltalált Frank Klepacki muzsikáknak a közelébe sem ér! („I'm a mechanical man"... Hüpp... Nostalgia rulez...)

NAHÁT, HOGY MENNYIT FEJLŐDÖTT AZ MI AZ ELTELT ÉVEK SORÁN!

Nos, ezt nem ezen a játékon fogod lemérni, az tuti. Bár a mesterséges intelligencia nem kifejezetten rossz, de semmi olyan különleges kunsztot sem vesz észre rajta az ember, mint amilyenekkel az elmúlt évek jobb RTS-eiben, vagy akár a legutóbb megjelent War Frontban találkoztunk. Az MI általában elég agresszíven támad, veszteségeivel egy-

PROTIPP



„Őcsó” gépnek híg a grafja”

Athlon XP 1800 + 512 MB RAM, Radeon 9600

A legalacsonyabb beállítás mellett garantáltan jól fut a játék, viszont annyira bűn ronda, hogy még az első C&C Windows-verziója is kellemesebb látványt nyújt, amikor az ember megpillantja. Csak mazochistáknak ajánlott, még Kane is könnyeket hullatott, amikor meglátta!



„Szódával elmegy”

Pentium 4, 2,8 GHz, 1GB RAM, Radeon 9800 – Radeon X800

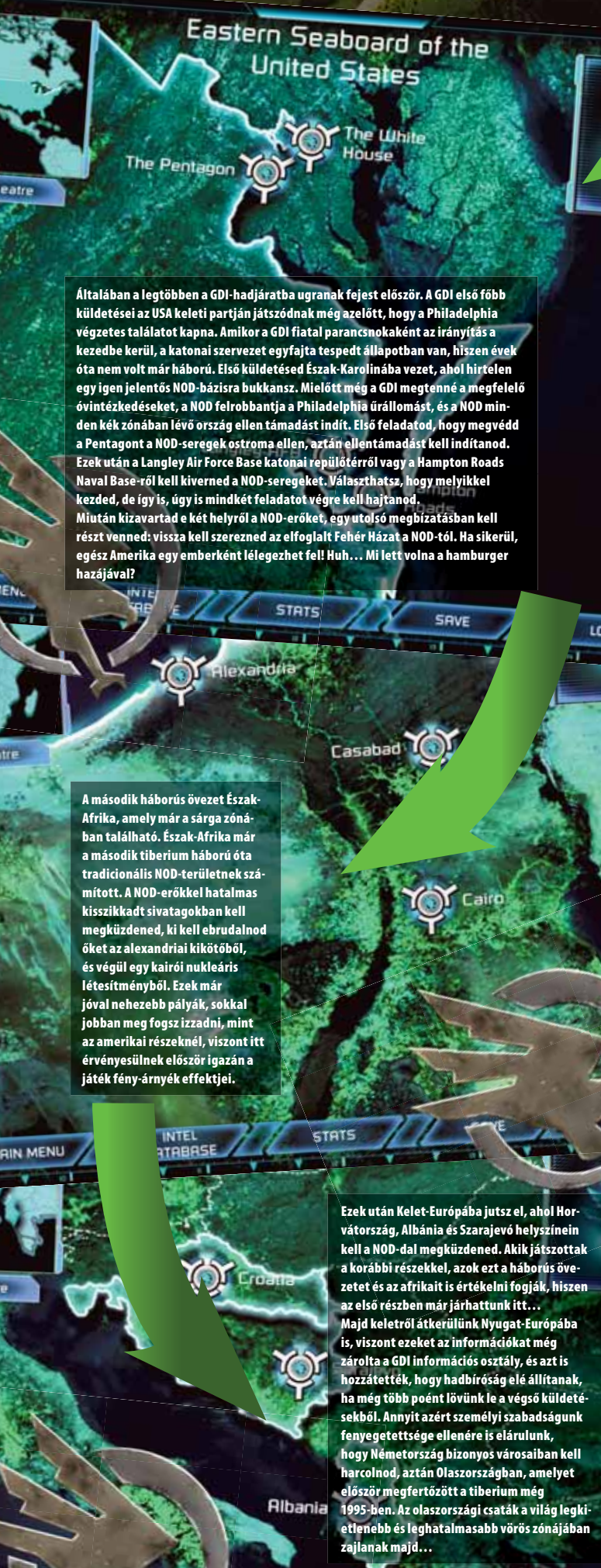
Közepes beállításokkal már klasszissokkal szebb a látvány, a textúrák szépen kidolgozottak és a fény-árnyék effektek is kitűnőek. Radeon 9800-zal érdemes ezen a szinten maradni, viszont egy Radeon X800-zal már próbálkozhatunk a maximális (vagy ahhoz közeli) beállításokkal, egyedül a nagyobb csaták okozhatnak problémát.



„Tömör gyönyör”

Core 2 Duo E6700, 2 GB RAM, GeForce 8800 GTX

Na így az igazi a játék! Minden a helyén van, a textúrák tüélesek, az effektek teljes pompájukban csillognak. A földön megfigyelhetjük még a legapróbb horpadást is, és az egységek megjelenítése is tökéletesen részletes. Igazából ennél gyengébb gépeken is próbálkozhatunk ezzel a beállítással, csak a nagyobb csatáknál lehet probléma.



Általában a legtöbben a GDI-hadjáratba ugranak fejest először. A GDI első főbb küldetése az USA keleti partján játszódik még azelőtt, hogy a Philadelphia végzetes találatot kapna. Amikor a GDI fiatal parancsnokaként az irányítás a kezébe kerül, a katonai szervezet egyfajta tesztet állapotban van, hiszen évek óta nem volt már háború. Első küldetésed Észak-Karolinába vezet, ahol hirtelen egy igen jelentős NOD-bázisra bukkansz. Mielőtt még a GDI megtenné a megfelelő óvintézkedéseket, a NOD felrobbantja a Philadelphia uralomát, és a NOD minden kék zónában lévő országot ellen támadást indít. Első feladatod, hogy megvédd a Pentagont a NOD-seregek ostroma ellen, aztán ellentámadást kell indítanod. Ezek után a Langley Air Force Base katonai repülőtérről vagy a Hampton Roads Naval Base-ről kell kiverned a NOD-seregeket. Választhatod, hogy melyikkel kezdjed, de így is, úgy is mindkét feladatot végre kell hajtani. Miután kizavartad a két helyről a NOD-erőket, egy utolsó megbízatásban kell részt vened: vissza kell szerezned az elfoglalt Fehér Házat a NOD-tól. Ha sikerül, egész Amerika egy emberként lélegezhet fel! Huh... Mi lett volna a hamburger hazájával?

A második háborús övezet Észak-Afrika, amely már a sárga zónában található. Észak-Afrika már a második tiberium háború óta tradicionális NOD-területnek számított. A NOD-erőkkel hatalmas küsszikkadt sivatagokban kell megküzdened, ki kell ebrudalnod őket az alexandriai kikötőből, és végül egy kairói nukleáris létesítményből. Ezek már jóval nehezebb pályák, sokkal jobban meg fogsz izzadni, mint az amerikai részeknél, viszont itt érvényesülnek először igazán a játék fény-árnyék effektjei.

Ezek után Kelet-Európába jutsz el, ahol Horvátország, Albánia és Szarajevó helyszínein kell a NOD-dal megküzdened. Akik játszottak a korábbi részekkel, azok ezt a háborús övezetet és az afrikait is érték elni fogják, hiszen az első részben már járhattunk itt... Majd keletről átkerülünk Nyugat-Európába is, viszont ezeket az információkat még zárolta a GDI információs osztály, és azt is hozzátették, hogy hadbírótság elé állítanak, ha még több pontot lövünk le a végső küldetésekből. Annyit azért személyi szabadságunk fenyegetettsége ellenére is elárulunk, hogy Németország bizonyos városaiban kell harcolnod, aztán Olaszországban, amelyet először megfertőzött a tiberium még 1995-ben. Az olaszországi csaták a világ legkitlenőbb és leghatalmasabb vörös zónájában zajlanak majd...

2047-ben járunk... Mindenki azt hitte, hogy Kane meghalt, a NOD szétzüllött, vége, boldogság, szánásj, hepinessz. Nem úgy van az! A harmadik részben a kopasz messiás visszatér, és totális háborút indít a Global Defense Initiative összes nemzete ellen. Az első csapást azonban nem a Föld felszínén méri... Nukleáris bombát küld a GDI hatalmas katonai műholdja, a GDSS Philadelphia ellen és a hatalmas épít-

HORVÁTORSZÁGI RÉMÁLOM-KÜLDETÉS



Részleges áramellátás
A pálya elején elvileg szokásos „védd meg a bázist, amíg jön az erősítés!” típusú küldetésként kezdődik, ám van benne egy csavar: kevés az áram és nem tudunk erőművet építeni...



Szökök az energia!
Éppen ezért állandóan kapcsolgatni kell a különféle épületek áramellátását, hogy a géppuskaállomások mindig éppen a megfelelő helyen működjenek.



Jaj, hova kapják?!
Az ellenség szinte mindenhol támad, és ide-oda kell kapcsolnod, hogy mindig éppen jó pozícióban kapcsoljuk fel, illetve le az áramot!

HÁBORÚ

mény apró darabjaira robban szét a világűrben. Persze ez csak az első lépés...

A játék fő hadjárataiban a GDI és NOD oldalán egyaránt világszerte törhetünk, ha pedig mindkét kampánnyal végeztünk, akkor az idegen lényeket is irányíthatjuk. Összesen 38 küldetésben vehetünk részt, és ezek 11 földrészre, illetve a játékban is használt katonai szakkifejezéssel élve háborús övezetre tagolódnak.

A GDI-missziók között az egyik legnehezebb, de egyben a legérdekesebb misszió is, melynek bemutatjuk különböző részeit.

Segítség a segítségnek...

Vége megjött az erősítés, ám feltartják őket az ellenségtől hemzsegó városban. Az a feladatunk, hogy segítséget küldjünk az MCV-nek és csekély kíséretének, amikor a saját bázisunk védelmére is alig van emberünk... Itt már azt láthatjuk, amikor nagy nehezen elküzdöttem magam hozzájuk egy nagyobb sereggel...

Forró a talaj!

Közben persze egyre agresszívebben támad az ellenség... Alig bírom feltartani őket, ahogy földi és légi egységekkel egyaránt lövik, bombázzák a bázisomat.

MCV-t a bázisra!

A jó hír, hogy végre kiszabadult az MCV! A rossz hír, épségben el kell szállítani a bázisra, miközben folyamatosan támad az ellen mindenhonnan. Nem lesz egy könnyű történet...

FÓKUSZ AND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

East Coast Seaboard of the United States

The White House
Washington DC
Andrews Air Force Base

Go To Theatre

A NOD oldalán harcolva épp az ellenkező feladatokat kell végrehajtani. Az első küldetésekben voltaképpen elő kell készítened a Philadelphia elleni atomcsapást, aztán villámcsapást kell mérned a GDI ellen az északkeleti kék zónában. Először is a marylandi Goddard Space Centerbe kell elfit erővel betörned, ahol a GDI összes számítógépe és szakemberei találhatóak: többek között innen irányítják a rakétaelhárító szoftvereket is. Azzal, hogy ezeket a speciális védelmi rendszereket tönkreteszed, a Philadelphia védtelen lesz, és a GDI teljes űrfegyverzetét megbénítod.

Miután a Philadelphia megsemmisült, a GDI-ban totális káosz tör ki, és a helyzetet kihasználva gyorsan újabb célpontok ellen fogsz támadni. Az Andrews Air Force Base és a White House elleni támadást újra átélheted, csak éppen a másik oldalon keresztül. Ugyanez a helyzet Hampton Roads-szal is, ahol a GDI repülőgép-anya-hajóitól kell megszabadulnunk, és ugyanakkor végre utat nyithatunk a NOD tengeri úton keresztül beáramló utánpótlásának. Végül egy igazi gerillaharcban, az USA fővárosában, Washington DC-ben kell győzedelmeskedned.

Amazon Desert

Miután az USA-t kivégezted, Kane és a jobb keze (nem kell rosszra gondolni, kérem szépen...), a csinos női parancsnok, Kilian Qatar Brazíliába küld. GDI-támadókat kell leverned az Amazonas sivatagjában. Valaha ez még dús és buja esőerdő volt, de a tiberiumfertőzés megváltoztatta a klímát és az ökoszisztémát. Csak kiszáradt sivatagok maradtak, néhány zöldbb övezettel vegyítve. Ezután az Atlanti-óceán partjára kerülünk, ahol egy GDI-bázist kell megtámadnunk.

Eastern Europe

Slovenia

A GDI- és a NOD-hadjárat vége Kelet-Európában kulminálódik. A NOD oldalán veszel részt az összecsapásokban Szlovéniában és Szarajevóban. Az események itt egy kissé drámai fordulatot vesznek a NOD oldalán: egyesekben nem bízhat meg annyira, mint eleinte, illetve súlyos támadások érik a fontosabb NOD-központokat is. Az egyik küldetés során (azt nem áruljuk el, hogy melyiknél) saját szövetségeseid támadnak hátba, és csak nagy vérveszteségek árán tudod legyőzni őket.

Ezután egyébként már top secret minden információ: csak annyit volt szabad elárulnunk, hogy Ausztráliába kerülünk, majd NOD-oldalon is Olaszországba, ahol a hadjáratok ismét összefonódnak. Kane külön levélben tett rá utalást, hogy ha bármi egyebet elkottyantunk, „annak rossz lesz a vége...”

A scrin hadjáratról sem szeretnénk túl sok poént elárulni, mindössze annyit, hogy egész Európán keresztül kell gázolnod az idegen lényekkel... No és még csak annyit, hogy az egyik küldetés során Londont kell rommá lőni... Nincs fantasztikusabb élmény, mint a Big Bent és a Parlamentet „lezergelni” az idegen lények teljes arzenáljával...

BABES OF C&C!

Tricia Helfer: Kílian Qatar (NOD)

A szőke bombázót 1990-ben, 16 éves korában fedezte fel a Ford Agency tehetségkutató ügynöke, azóta szupermodellként dolgozik. Első kisebb filmes szerepét 2000-ben kapta, de igazából a 2003-as, illetve az idei év Battlestar Galactica sorozatait által vált híressé, és ennek köszönheti C&C 3-as szerepét is. Az amerikai Playboy 2007. februári számában csodálhatta meg bájait a nagyközönség.



Grace Park: Sandra Telfair hadnagy (GDI)

A koreai származású szépség 2000 óta színészkedik, bár első „szerepe” egy sztriptíz táncosnő volt egy Jet Lee-filmben. Karrierje igazából a Battlestar Galactica óta futott be, azelőtt csak kisebb mellékszerepei voltak. Az ő keleties bájait is megcsodálhattuk a Playboyban...

Jennifer Morrison: Kirce James (GDI)

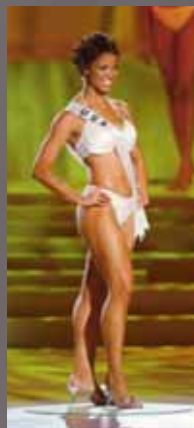
Kirce James tartja velünk a kapcsolatot a csatatéren a GDI-oldalon, és a játék során sokszor személyesen is találkozunk vele. A szerepre Jennifer Morrison, egy viszonylag ismert és rendkívül csinos amerikai színésznőt kértek fel. Jennifer gyermekszínészként kezdte 1994-ben, azóta karrierje egyre inkább ível felfelé, ám kimagasló szerephez még nem jutott.

Shannon Cook: Cassandra Blair (riporternő)

Cassandra Blair szerepére a készítők egy igazi CNN-riporternőt, a rendkívül csinos Shanon Cookot kérték fel. A barna hajú szép Shanon 2004 óta mondja a legfrissebb híreket a CNN-ben, illetve talk show-k műsorvezetőjeként is dolgozik. Színésznőként még eddig sohasem szerepelt, és sajnos a blúzáit sem vette még le semelyik magazin képrésére...

Courtenay Taylor: Scrin mesterséges intelligencia

A karakteresebb arcú Courtenay az egyetlen a C&C-s lányok között, akit nem igazán külsője és filmes munkássága (bár színésznőként is dolgozott), hanem a szinkronhangok terén nyújtott igencsak jelentős tapasztalata miatt vettek fel. Courtenayt rengeteg játékban hallhattuk már, többek között ő volt Juhani is a KotOR-ban, akire egyébként igencsak hasonlít is.



Shauntay Hinton: névtelen riporternő

A másik riporternő szerepére szintén egy igazi médiaszemélyiséget kértek fel, a fekete szépség, Shauntay Hinton személyében. Hinton a CBS-nél dolgozik mint tévébemondónő, de neki korábban voltak kisebb filmszerepei. Karrierjét Miss Americaként kezdte 2002-ben, azóta több televíziós műsorban is dolgozott.

általán nem törődik, és csak ritkán (illetve szinte sohasem...) vonul vissza. Ez azért nem feltétlenül rossz taktika a részéről, és bizony alaposan meg tudja izzasztani a játékos, ha nem alakít ki megfelelő védekezési vonalat a különféle gyalogság vagy páncélosok ellen bevezethető lecövekelte ágyúk, géppuskák, illetve légvédelmi ágyúk segítségével. Többször is megfigyeltem, hogy a gép a legkellemetlenebb helyeken tud támadni, és csak némi kapkodás segítségével tudtam kiebrudalni a bázisomról. Nem rossz tehát az MI, akkor viszont már sokkal kevésbé remekel, ha mi támadunk. Amikor például a harvesterit löjük, akkor nem küld ki segítséget, illetve nem iszkol vele haza a bázisra, pedig azért ez lenne a minimum. Azon pedig végképp meglepődtem, hogy amikor egy fontosabb épületét sikeresen berobbantjuk valamilyen légitámadással, akkor azt nem építi fel újra. Oké, valahol érthető, hogy nem akarták azzal frusztrálni a játékos, hogy egy küldetés feladataként célpontként kijelölt épületet állandóan újraépíti a gép, de mégis kicsit olyan láma érzetet kelt, hogy miután megsemmisíttem légitámadással a harci járműveket készítő gyárat, akkor ahelyett, hogy gyorsan felhúzna egy másikat és ezzel hatékonyan fel tudná venni a harcot ellenem, inkább hagyja a fenébe az egészet...

LEMMINGS: HARVESTER EDITION

Hogy azért nekünk se legyen túl könnyű, a saját egységeink MI-jéhez sem Albert Einstein szellemi képességeit vették mintául... Rendben, hogy én irányítom őket, de legalább valamilyen minimális visszavonulási vagy menekülési rutint berakhatunk volna arra az esetre, ha éppen nem vagyok ott és nagy a túlerő, illetve az útvonalkeresés is időnként meglepően pocskék egy vadonatúj RTS-hez képest. De amin végképp kiakadtam és komolyan majdnem lefejeltem a monitort miatta, az nem ez az MI-hiba volt... Hogy melyik? Hát könyörgöm: azért így, 2007-ben már NE menjen át egyedül az ellenség bázisára magától az a szellemi fo-



Sivatagi show

gyatékos betakarító egység csak azért, mert elfogyott „otthon” a tiberium! („Megyek bevásárolni, apa!”) Ne tudjátok meg, hányszor kaptam majdnem idegrohamot, amikor EVA (illetve annak a NOD-os megfelelője) nyugodt hangon bejelentette, hogy „harvester under attack”... Mire odaklikkeltem, hogy megvizsgáljam az esetét, már vagy szétlőtték szerencsétlen flótást az el-lenség bázisának kellős közepén, vagy esély nem volt rá, hogy onnan élve kiho-zom. Épségük megoldása érde-kében tehát vagy azt tehetem, hogy leparkoltatom valahova őket (remek, így akkor sem áll-nak neki dolgozni, ha már a biz-tos helyeken újratermelődött a tiberium, a csata hevében meg nem mindig van rá időm, hogy visszaklikkeljek), vagy folyton manuá-lisan ráküdöm őket arra a kevéske ásványra, ami egy idő után ismét elfogy, és ilyenkor egy óvatlan pillanatban is-mét mennek „magánakcióra”... Vannak ugye a régi verziókból hátra-maradt kidolgozatlanágok, amelyek fölött átsiklik az ember, vannak olyanok, ame-lyek miatt már összeráncoljuk a homlo-kunkat, de még elmegy, és van olyan, amiről ORDÍT, hogy muszáj lett volna ki-javítani, mert ez így 12 év után már na-gyon tré! Ez a harvesteres MI a legutób-bi kategóriába tartozik...

GLOBÁLIS MULTIHÁBORÚ

Jól kidolgozott, relatíve hosszú és válto-zatos hadjárat, néhol picit ideitlen, más-hol túlzó, de mindenképpen mulatsá-gos és szórakoztató átvezető mozik is-mert sztárokkal és agresszíven, de azért



Joseph D. Kucan a játékvilág szá-mára mindig is Kane marad – azt már kevesebben tudják, hogy emellett ő maga is rendezte a Command & Conquer filmeket. Kucan filmes karrierje nem igazán lendült fel, de azért pár kisebb filmben ő is játszott. Legérdekesebb szerepét egy független, kis költségvetésű filmben kapta, a fur-csa angol című Monkey on Mama's Back-ben, ahol egy Richard Kane nevű gátál-sztalan Las Vegas-i vállalkozót alakított...

egész okosan támadó, viszont bután vé-dekező MI jellemzik a hadjáratokat, no de mi a helyzet a multiplayerrel? Nos, az EA először is elismerést érde-mel, mert a különféle ladderek, leader-boardok és a klánrendszer támogatásá-val megteremtette a kellő környezetet egy élő és aktív multiplayeres közösség-hez. Még egy új feature-t is mellékeltek

a multiplayerhez: a Battlecast segítségével a játékosok élőben „közvetíthetik” a meccset, és akinek van ehhez kedve, kü-lön kommentálhatja is az eseményeket. Persze a legtöbben egyszerűen csak multizni szeretnének mindenféle kom-mentálgatás nélkül. Kipróbáltam a játék online részét is, és vegyes tapasztalata-im vannak a rendszer működésével kap-csolatban... Rendkívül sokáig az „auto-match” opciót választva simán 1v1-ben vagy 2v2-ben a ladderes rendszer se-gítségével keresve ellenfelet találni ma-gunknak, viszont ha összejön, akkor kis türelemmel és profi játéktudással akár felkerülhetünk a játék hivatalos site-já-nak top tízes rangsorába is. A „custom match” menüponttal léphe-tünk be a chatrendszerbe, ahol külön-böző szobák között válogatva akár egy nyolcjátékos partiba is bekerülhetünk. Ez mind szép és jó, a gond csak az, hogy ezek a meccsek nagyon nehezen jönnek össze, és ennek leginkább a *Command & Conquer 3* rendkívül bugos hálózati rendszere az oka, amelyet az EA a meg-jelenés óta eltelt kevesebb mint négy nap alatt HÁROM patchcel is próbált ja-vítani, de még jelen pillanatban is kvá-zi használhatatlan... Reméljük, hama-rosan meghegesztik az online részt, hi-szen a C&C 3-mal multizni amúgy még

nagyobb fun, mint a korábbi részekben, pedig azokban sem volt semmi...

GYŐZELEM, BÁR NEM TÓTÁLIS...

Az EA LA fejlesztői nehéz döntések előtt álltak abban a tekintetben, hogy a régi rajongóknak és az új játékosoknak egy-aránt megfeleljen a trilógia zárákkordja, és sok szempontból nagyszerűen vették az akadályokat. Felvállaltan nem akar-tak *Supreme Commander* típusú komplex és lassú RTS-t, hanem visszatértek a ré-gi C&C-s gyökerekhez, és ezt összességé-ben jó ötletnek tartom. A kiválóan meg-tervezett és kidolgozott hadjáratot, a fantasztikus hangulatú pályákat és az el-sőrangú grafikát nézve pedig egyértel-mű, hogy ez a sorozat legjobb része. Pár dolgot azért nem ártott volna nap-jaink igényeire igazítani (például a már említett főtérképes megoldásnál vala-mi értelmesebbet is kitalálhattak volna a fejlesztők...), illetve lett volna még mit kalapálni azon a fránya MI-n is... A hibáktól eltekintve azért ez egy igazi mission accomplished EA Los Angeles: szép munka volt és persze várjuk a ki-egészítőt... **Bad Sector**

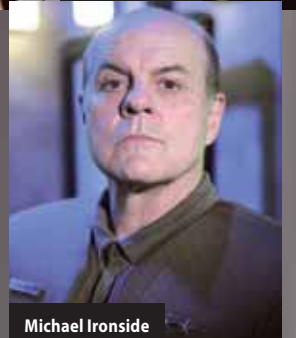
HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIII 800 MHZ	AMD 64 3000
512 MB RAM	1 GB RAM
DX9-ES VGA	RADEON X800

Igazából maximális felbontáson sem akadt gondom, kivéve a furcsa „egység lelassulós” bugot, ami a nagyobb csaták közben fordult elő.

FILMSZTÁROK PARÁDÉJA

A hölgyeket leszámítva természetesen az erősebb nem is képvisel-teti magát a C&C 3 sztárjai között. Leginkább Michael Ironside-ot is-merjük, hiszen mindig is ő volt Sam Fisher hangja a *Splinter Cell* részek-ben. Ugyanakkor a C&C 3-as szere-pe, ahol Jack Granger GDI-ezredest alakítja, inkább a Csillagközi Invázió parancsnokára emlékeztet. Ironside filmes karrierje egyébként meg-döbbentően gazdag annak ellené-re, hogy kiemelkedő szerepet az el-telt harminc év alatt nem nagyon kapott... Billy Dee Williamst mindenki a Star Wars Lando Calrissianjaként ismeri, ami nem véletlen, mert számos film-je ellenére a többi Star Wars-színé-zhez hasonlóan (Harrison Fordot ki-véve) ő sem tudott igazán befutni. Redmond Boyle, a gátlástalan GDI-parancsnok szerepében látva ne-héz elhinni, hogy Williams idén het-venéves... És persze nem szabad elfelejte-nünk Josh Holloway-t, a Lost sorozat sztárját sem, aki mellel a leg-meggyőzőbb alakítását nyújtja a já-tékban. (Talán ő az egyetlen, aki nem rípacskodik benne...) A Lostot leszámítva egyébként Holloway ed-dig csak eléggé átlagos, vagy kifeje-zetten vacak thrillerekben játszott rosszfiú szerepeket...



A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ A megszokott C&C játékmenet tökéletes alkalmazása	GRAFIKA	10
↑ Atomjó grafika	HANGOK	8
↑ FM-mozirészek	IRÁNYÍTÁS	10
↑ MI-problémák	HANGULAT	9
↑ Pár ténylegesen elavult elem	KIHÍVÁS	8
	SZAVATOSSÁG	9

BAD SECTOR VÉGSZAVA:

A harmadik rész a C&C sorozat méltó zárákkordja, amely kisebb-nagyobb hibákkal ugyan, de mégis remek stílusúval tér vissza a régi recepthez.

90%

ÉS A TÖBBI:

Supreme Commander **94%**
Az utóbbi idők egyik legkomplexebb, de mégis legélvezetesebb RTS-e. Az RTS-ek fejlődésének jelenlegi egyértelmű csúcsa.

Red Alert 2 **92%**
Kiváló második rész, amelynek szerencsére sikerült kijavítania a Tiberian Sun hibáit, ugyanakkor megtartani az első Red Alert éreányeit.

C&C: Tiberian Sun **78%**
A legelső GameStarban 7/10-zel értékeltük a Command & Conquer sorozat második részét, amely igen nagy csalódást okozott a rajongóknak, és csak a Red Alert 2-vel sikerült helyreútni a csorbát.

Szegény csávó, pedig csak egy paparazzi fotós volt, és Kilian nénit akarta lencsevégre kapni a helikopterből...

EGY KÁVÉ MELLETT...

...BILL ROPERREL



A Hellgate: London fejlesztésének kulisszatitkairól, kedvenc játékairól, a Diablóról, valamint hobbijáról, az éneklésről. . .

Bill Roper több mint tizenöt éve a játékipar egyik legelismertebb figurája. A Blizzard egyik alapítója, majd később elnöke lett. Aktívan részt vett a különböző belső és külső fejlesztésekben, és látásmódja rengeteg Blizzard-címbe érvényesült. Emellett a zeneiskolában tanult, és zenei tehetségét a *Warcraft*, *Diablo* és *Starcraft* játékokban is kamatoztatta. 2003-ban, mindenki legnagyobb megrökönyödésére otthagya a Blizzardot, és megalapította a Flagship Studios nevű céget. Azóta csak a *Hellgate: London* dolgozik. Nem dolgozza halálra magát: szabad idejében sporteseményeket látogat és egy reneszánsz dalokat előadó kórusban énekel. Emellett van egy macskája, három kutyája, négy autója és... egy felesége...

Mi a véleményed a PC-s játékipar fejlődéséről, különös tekintettel az MMORPG-k, illetve a Sims-ek sikerére?

A PC-s játékiparnak igen kiterjedt vevőköre van, amely a kockajátékosoktól a kockajátékosokig terjed. A PC-s játékvilágban a „közösség” és a „kommunikáció” kulcsszavak, és

ebben még mindig a PC a legjobb. Ráadásul a gyorsan fejlődő technikai innovációk terén a konzol sohasem fogja leghagyni a PC-s világot. Szerintem egyre több lesz a PC-s játékos, különösen azok, akik elég idősek, és szeretik kombinálni munkagépüket a játékkal.

Ha már a munka és a szabad idő így szóba került: te mivel töltöd az idődet, amikor éppen nem játékokat fejlesztesz?

Játszani és zenét szerezni az első és második számú hobbi. Szerencsés

okkal, illetve a PC mellett konzolom is van. Igazi kedvencem egyébként a póker.

Emellett azóta zenélek, amióta csak az eszemet tudom, és még mindig szoktam énekelni kórusokban, ha időm engedi. Az általam megalapított Poxy Boggard nevű kórusban már 13 éve éneklek, és nem tudnám elképzelni a napjaimat e nélkül!

Meséld el egy tipikus munkanapodat!

Igazából ilyen nincs, mindössze az a jellemző a napjaimra, hogy mind-

Melyek a kedvenc játékaid? Még mindig diablózol?

Időnként még most is szoktam a *Diablo II*-vel játszani: ez sohasem kerül le a winchesteremről. Amúgy mostanában elég sokat WoW-ozok, de az Xbox 360-ra megjelent *Tiger Woods*, az *Avenger Ultimate Alliance*, illetve a wiis *Zelda* és a *Wii Sports* is a kedvenceim közé tartoznak, emellett pedig havonta részt veszek egy pókerbajnokságon.

A Diablo II után a Hellgate: London egy újabb játék, amelynek alaptémája a Pokol... Személyesen is hiszel benne, vagy számodra csak egy ki nem apadó fantasy és sci-fi forrást jelent?

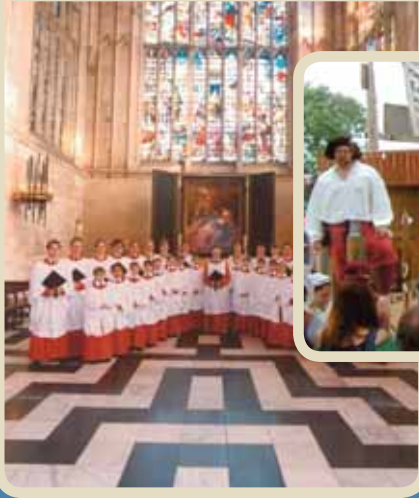
Lenyűgöző számomra ez a szimbolikus hely, ahol az emberiség által rettegett démoni erők tanyáznak. A mi társadalmunk szereti jól elkülöníteni egymástól a jót és a gonoszt, és a túlvilági démonok nagyszerűen képviselik az utóbbit. Designerszempontról így olyan szörnyeket tudunk kreálni, amelyek a játékosokat mélyen megérintik, és remélhetőleg egyfajta félelemérzetet keltenek majd bennük, amikor felveszik ellenük a harcot.

» SZERENCÉS VAGYOK, MERT OLYASMIN DOLGOZOM, AMIT SZERETEK «

vagyok, mert olyasmin dolgozom, amit szeretek, és ez még nem tette tönkre azt az élményt, amikor „minden hátsó szándék nélkül”, egyszerűen élvezetből játszom. Egyébként ez nem csak a számítógépre vonatkozik, ugyanis imádok mindenféle egyébbel is szórakozni: társas- és kártyajáték-

egyikre megvan a magam megoldandó feladata. Cégem mindegyik munkatársával napi kapcsolatot tartok, és különféle ötletekkel, a munkájukra vonatkozó reakciókkal bombázom őket, illetve ott segítek, ahol tudok. Emellett sok időmet elveszi a marketing és a sales munka is.

Ha nem is ebben a kórusban énekel, de Bill Roper egyik kedvenc hobbija a kóruséneklés. Gospel vagy gregorián, mindegy, a jó hangulat a lényeg!



Ez Bill Roper kórusának igazi fotója...

Miből nyerted az inspirációt a *Hellgate: London*hoz?

Londonban, a közeli jövőben játszódik a *Hellgate: London* sztorija. Valóságos kulturális és történelmi események keverednek benne különböző mítoszokkal és hátborzongató legendákkal, konspirációs teóriákkal. Olyan univerzumot alkottunk, amely egyszerre lehetséges és lehetetlen: remélhetőleg rendkívül vonzó lesz a játékosok számára.

Miért épp Londont választottátok?

London nagyon sok szempontból fantasztikusan hangulatos hely egy játék tekintetében. A város épületeinek architektúrája, és az a sok-sok titok, amely ezeket körülengi, illetve a legendás városhoz kötődő történelmi hősök miatt London ideális választás volt. Miközben a legtöbb városbelső mindenkinek ismerős, ezeket megdöbbenető és hátborzongató környezetbe helyezzük.

Tervezték egy folytatást egy másik várossal? Mit szólnátok például a *Hellgate: Budapesthez*? (*Széles vigyor*)

Nagyon reménykedünk abban, hogy a játék nagy sikert fog aratni, és bár még korai a folytatásokról beszélni, már tervezzük, hogy víziókat más világrészekre is kiterjesztjük.

Rengetegen néztük szájatva a játék fantasztikus trailerjét. Pontosan hány átvezető lesz a végső játékban? Két hosszabb filmrész található benne,

és jó néhány olyan átvezető, amely összeköti a sztori elemeit. Mi is rajongunk azért a döbbenetes alkotásért, amelyet a Blur készített el játékunkhoz, és megtisztelő volt egy ilyen profi csapattal együttműködni.

Mivel a Blizzard részéről nem hallani semmit a *Diablo III*-ról, van esély arra, hogy egyszer még te magad fogsz dolgozni rajta?

A Blizzard fantasztikus cég, amely mindig is elkészíti azokat a játékokat, amelyeket akar, arra az időpontra, amely szerintük a leghasznosabb a cégnek és a játékosoknak egyaránt. Mint minden más játékvilágnál, amelyet mi, régi blizzardosok magunk mögött hagyunk, teljesen rajtuk múlik minden, hiszen övék maradt a licenc. Jól tudjuk, hogy igazán tehetséges emberek dolgoznak ott, és biztosak vagyunk abban, hogy éppen olyan zseniális munkát végeznek majd a náluk lévő licencekkel, mint eddig is. (A válasz kicsit tömörebben megfogalmazva: „Nincs.” – *Bad Sector*)

Egy-két évvel ezelőtt még úgy volt, hogy csak FPS-nézetben nyomulhatunk. Miért döntöttetek amellett, hogy TPS-nézet is lesz majd a játékban?

A lehető legtöbb lehetőséget akartuk nyújtani a játékosoknak, hogy minél egyénibb élményben lehessen részük. Bár a legtöbb osztály inkább a külső

vagy belső nézetes játéktílushoz passzol, mi hagyjuk, hogy a játékos döntse el, mi fekszik neki a legjobban. Az egyedüli megkötés, hogy a kézfegyveres közelharcnál csak külső nézetben lehetünk, viszont a játékostól függ, hogy mennyire távolítja el a kamerát.

Hallottunk arról, hogy bizonyos effektek inkább az NVIDIA kártyákat támogatják. Ez azt jelenti, hogy ezekből az ATI-tulajdonosok kimaradnak?

Mindent megteszünk, hogy a játék minden szituáció során a lehető legjobban nézzen ki a lehető legtöbb játékosnál. Az viszont igaz, hogy kapcsolatba léptünk az NVIDIA-val, hogy legújabb kártyáikból speciális effektet tudjanak kihozni.

Ez egyébként azt is jelenti, hogy a *Hellgate: London* jobban támogatja az NVIDIA kártyákat, mint az ATI-t?

Mivel az NVIDIA a GPU-partnerünk, ezért sok időt töltöttünk azzal, hogy minél jobban optimalizáljuk a játékot kártyáikra. Ugyanakkor az ATI-val is remek viszonyban vagyunk, úgyhogy itt nem arról van szó, hogy mely kártyákat támogatunk, mindössze arról, hogy az NVIDIA kártyák tulajdonosai többféle effektet láthatnak majd játék közben.

Milyen gépen fut majd jól a játék?

Bár még messze járunk attól, hogy minimális és optimális konfigurációkról beszéljünk, az biztos, hogy igyekszünk mindkét végletet a lehető legjobban támogatni. A legmodernebb és legdrágább hardverrel rendelkezők olyan speciális effektusokat láthatnak majd, amelyeket más gépek birtokosai valószínűleg nem. Viszont azok a játékosok sem fognak panaszkodni, akiknek még mindig Windows XP-jük és DX 9-es kártyájuk van, sőt még azok is lebutíthatják majd a grafikát, akik négyéves vagy annál is régebbi gépkonfigurációkkal rendelkeznek.

Ha már többé nem készítitek *Diablót*, azért lesznek a játékban diablós cameók, easter eggek vagy a Dióhoz kötődő poérok?

Egy-két helyre beraktunk finom utalásokat, hogy felidézünk kicsit a múltunkat, de nem fogjuk a játékot túlszűfölni ezekkel. Rajongóink számára azért lesz pár ilyen apró „kikacsintás”, amelyen talán elmosolyodnak, vagy akár fel is nevetnek, de igazából mi már nem a múlton merengünk, hanem jövőbeli új és emlékezetes játékokat szeretnénk fejleszteni.

INFERNAL

Több mint egy éves késés, névváltás, közben pedig rengeteg, rendkívül ígéretes kép, videó és információ – az *Infernalt* megváltóként vártuk, de némi félelemmel, nehogy egy bukott angyalt kapjunk. . .

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
TPS-AKCIÓ

KÖRNYEZET
MENNY ÉS POKOL
HARCA

KIADÓ
EIDOS

FEJLESZTŐ
METROPOLIS
SOFTWARE

FEJLESZTŐI PORTRÉ

A Lengyel Metropolis Software 1992 óta készít játékokat olyan nagy kiadók megbízásából, mint az Interplay, a JoWood, a Monolith és a UbiSoft. Leghíresebb munkáik között említhető a *Gorky* sorozat és az *Infernalhoz* némileg hasonló témát feldolgozó, ám nem túl szerencsés kivitelezésű *Archangel*.

GYORSLINK
978

A lengyel illetőségű Metropolis Software legújabb játéka, az *Infernal* (egykoron *Diabolique - License To Sin*, lásd infobox) valódi bombaként robbant be a köztudatba. A hangzatos marketingszövegek mellett a remek képek és a pörgős,

izgalmas videók is rendkívül érdekes játékot vetítettek előre, nem csoda tehát, hogy az akkori előzeteseket visszaolvastva mindenkiben hatalmas lelkesedést vélhetünk felfedezni. Egyvalamiről azonban sokan hajlamosak voltak elfelejteni: a fejlesztőcsapat eddig nem túl sok örökbecsű klasszikust tett le az asztalra, így néhányunkban azért volt némi kétség az *Infernalt* illetően. Hosszú halasztások után most végre elérkezett a végfőtel ideje, végre kiderülhet, hogy vajon a menny vagy a pokol érzék-e el a mit sem sejtő játékosokhoz, hogy aztán igazi messiásként, vagy csak egy újabb bukott angyalként fogunk emlékezni cikkünk alanyára. . .

ELMESÉLEM, MI TÖR-TÉNT VELEM

A jó és a rossz, a menny és a pokol, az angyalok és az ördögök örök harca állandó téma lett mára a játékiparban is, és sajnos a Metropolis Software kreatív stábjá sem igazán erőltette meg magát, hogy valami ötletes alaptémát kerítsen az *Infernalhoz*. A történet szerint ezerévente a bolygók különleges állása eltakarja kicsiny sárgolyónkat

a Mindenható szeme elől, és ilyenkor elszabadul a káosz, a fény és a sötétség földi helytartói azonnal egymásnak ugranak a hatalom megszerzéséért. Főhősünk, Ryan Lennox épp csak egy kellemes estét szeretne eltölteni egy szép hölgy társaságában, amikor menthetetlenül belekeveredik a Föld jövőjét befolyásoló konfliktusba. A Keresztapa helyett Lucius Black, a félelmetes erővel rendelkező pokoli főügynök tesz neki egy visszautasíthatatlan ajánlatot, így Ryan kénytelen beletörődni sorsába, és életét a gonosz szolgálatának szentelni. Feladata nem kevesebb, mint hogy a menny erőt jelentősen megtépázva visszaállítsa az ideális egyensúlyt a két szembenálló fél között – ehhez persze már messze nem lenne elég egy egyszerű ember, így Lucius felruhazza őt a pokol legdurvább erőivel, amelyeket saját szolgálatába állítva már minden angyalnak rettegnie kell tőle. . .

A JÓ LEGYŐZI A ROSSZAT?

Nos igen, ahogy azt már korábban is említettem, a hihetetlen ötletesség nem veti szét a játékot, és ez sajnos nemcsak az alaptörténetre, hanem az elbeszélés módjára is igaz. Már az is meglepő, hogy nincs semmiféle komolyabbnak vehető intró, hanem egy rövidke jelenet után azonnal belecsöppenünk az akcióba. A kommandósok támadása saját lakosztályunkban ér, ahonnan meg kell próbálnunk élve kijutni (elárulom, könnyedén sikerülni fog), ezúttal még minden különleges képesség segítségével. Lennox ekkor már kapizsgálja, hogy mi a helyzet, ezért ellátogat a helyi

Biztosan meglepődnek majd reggel, hogy a Mikulás nem csokit tett a csizmájukba. . .

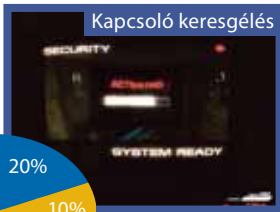


ERRE SZÁMÍTS

Különleges képességek



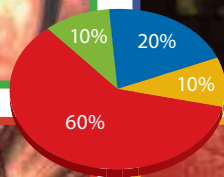
Kapcsoló keresgélés



Akció



Taktikázás



temetőbe, a pokol egyik főhadiszállására, ahol megismerkedik Luciuszal, és kénytelen-kelletlen a szolgálatába is szegődik. Az eddigi részeket tulajdonképpen egyfajta oktatópályaként is felfoghatjuk, a tényleges játék ugyanis gyakorlatilag csak most kezdődik el:

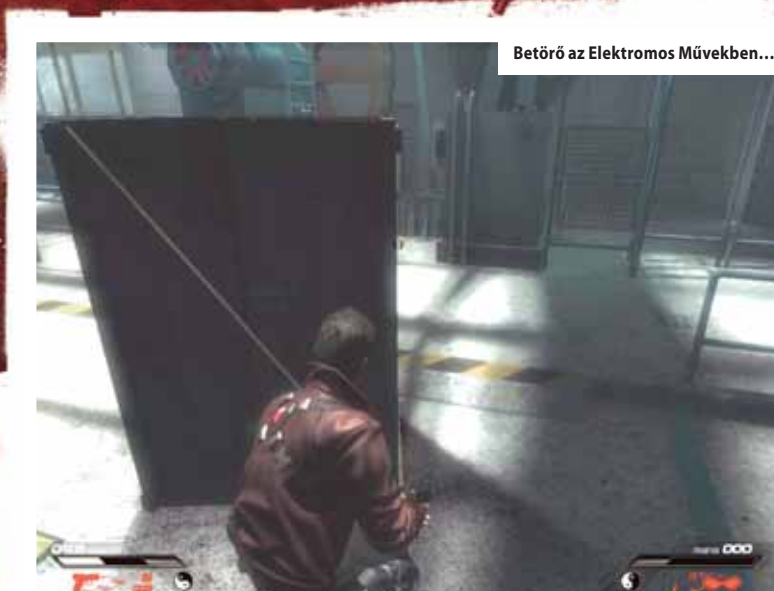
küldetésenként többször is előfordulnak. Ezekről eltekintve a sztori sajnos semmilyen komolyabb meglepetést nem tartogat, nincsenek meglepő fordulatok, és a végkifejlet is cseppet sablonos.

HENTESKÉPZŐ

Az *Infernal*ba nagy kedvvel belevágó játékos sajnos hamar szembesülni fog a kissé rideg valósággal: a különleges képességek, a remek fizikai motor és a többi kellemes dolog ellenére az egész hosszú távon nem sokkal több, mint egy vásári céllövöldé. Ellenségeink, a felfegyverzett szerzetesek, a kórházak, a zombik és a többiek, ha nem is végeláthatatlan sorokban, mégis hatalmas számban törnek az életünkre, viszont legyőzésükhöz egyáltalán nincs szükség semmiféle taktikai érzékre vagy ügyességre. Azzal, hogy életerőnk minden egyes megölt ellenség után fel tudjuk tölteni, gyakorlatilag minden kihívásukat elvesztik a lövöldözős részek, és akár nyugodtan kiállhatunk szembe egy egész sereggel. Szakavatott szem hamar felfedezheti azt is, hogy az egész játékot a pörgős akció kiszolgálására tervezték, a helyszínek, a jelenetek, a képességek mind-mind ezt a célt szolgálják. Persze nem lenne semmi bajunk az egészszel, ha nem öltene ilyen durva méreteket a dolog, és nem

erőltetnék rá a játékosra a „rohanj előre ész nélkül” mentalitást – pedig sajnos ez a szomorú igazság. Egy terem, egy

csarnok, egy külső tér, amely első pillantásra még izgalmasnak, érdekesnek tűnik, kissé komolyabb szemlélődés után már teljesen unalmasá válik. A játék tényleg csak akkor őrzi meg igazi varázsát, ha nem időzünk sehol, csak ölünk és továbbmegyünk, és megint ölünk (és aztán dühbe jövünk...). Azért a helyzet végül is korántsem annyira súlyos, mint azt ebből a bekezdésből kiindulva gondolhatnátok, ugyanis az akciórészek megvalósítása tényleg elsőrangú, így az elszöszmötölős típusú játékosokat kivéve mindenki megtalálja majd a számítását.



Betörő az Elektromos Művekben...

végre megismerkedünk frissen szerzett démoni erőnkkel, és nekilendülhetünk a „jó” pusztításának. Az idézőjel itt most egyáltalán nem véletlen, az *Infernal*ban ugyanis egyáltalán nincs élesen elválasztható határ a két oldal között, a mennybéli is a hatalom megkaparintásáért küzdenek, és ezért nem sajnálnak ártatlanokat feláldozni sem. A mi dolgunk tehát, hogy a pokol különleges ügynökeként utánajárjunk, hogy miben sántikálnak a túloldalon, és megakadályozzuk őket céljuk elérésében, visszaállítva a Föld létét nem veszélyeztető harmonikus egyensúlyt. A történet alakulását egyébként rövidebb, a játék motorjával készült átvezető filmcskékből tekinthetjük meg, ilyen bevágások pedig viszonylag gyakran,

NEHÉZ FIZIKAI MUNKA

Lassan a bizonytalanság utolsó felhője is elúszott a mágikus Ageia PhysX elől, és ma már pontosan tudjuk, hogy igenis volt értelme piacra dobnunk ezt a kis szerkezetet. Aki nem olvasta volna korábban valamelyik beszámolómat a fizikai társakartýáról, annak eláruljuk, hogy a PPU-t támogató játékok már nem szoftveresen, hanem hardveresen „számolják ki” a fizikai jelenségeket, legyen az akár egy összeomló épület vagy egy hatalmas robbanás. A legfontosabb, hogy ezáltal jelentősen csökken processzorunk terhelése, ráadásul jó kezek közt sokkal látványosabb dolgokat is ki lehet hozni a kártyából. Manapság sajnos még viszonylag kevés program használja ki a PhysX képességeit, a technológia sikerét látva azonban valószínűleg hamarosan drasztikusan megváltozik a helyzet ... Sőt: néhány éven belül érkeznek a videokártyákra integrált PhysX megoldások.



Talán nem mindenki tudja, hogy az *Infernal* eredetileg *Diabolique: License To Sin* címmel készült, a névváltásra még tavaly márciusban került sor. A helyzet érdekessége, hogy a játék megjelenését a korai interjúkban még 2006 első negyedévére ígérték a fejlesztőcsapat, ami akárhogy is számoljuk, több mint 1 éves csúszást jelent.

PROTIPP

FEDEZÉKEK:

Falhoz tapadni, fedezékbe vonulni az előre gomb kétszeri megnyomásával tudunk, a célzás-hoz pedig egyszerűen csak ki kell hajolnunk. Sajnos egyáltalán nem éri meg használni ez a trükköt, mert mikor előlépünk támadni, könnyedén szitává lőnek minket.

LÉLEKSZÍVÁS:

Halott ellenségeink lelkét mindig gyorsan szívjuk ki, mert néhány holttest valamilyen hiba folytán hajlamos köddé válni. Ha a helyzet úgy alakul, hogy egy nagyobb tűzharc során életerőnk lényegesen csökken, ne habozzunk rögtön a legközelebbi áldozat lelkét kiszívni, hiszen a néhány bekapott találat ellenére is rengeteget gyógyulhatunk így.

MANA:

A játék során gyakran elő fog fordulni, hogy szűkében leszünk a manának, és ezért nem tudjuk majd különleges képességeinket használni. Éppen ezért, ha egy démoni helyre érkezünk, várjuk meg, míg teljesen feltöltődünk energiával, és csak utána induljunk tovább (olykor az is elegendő, ha egy teremben kilőjük a lámpákat, és máris megváltozik az aura). Különlegesen hasznos még az Infernal vision nevű képesség használata, amellyel szabad szemmel láthatatlan töltőhelyeket fedezhetünk fel.

EXTRA TÁMADÁS:

A jobb gombbal előcsalható extraerős lövést nem érdemes az egyszerű ellenfelek ellen használni, mert az csak manapazarlás. Olykor persze húzósbabb szituációkban érdemes a tömegbe lőni egyet, illetve remekül alkalmazhatjuk ezt a támadást a különféle állványzatokról, emeletekről kószolgotók látványos elintézésére is.

FELESLEGES KÖZELHARC:

A közelharcot a maga különféle kombóival nyugodtan hanyagolhatjuk, sokkal egyszerűbb ugyanis löfegyverekkel elintézni az ellenséget. Munióit minden áldozatunktól szerezhetünk, így gyakorlatilag soha nem fogunk kifogni a készletekből.



A modern természetgyógyászok olykor egészen különleges kezeléseket végeznek a betegeknek...



lenne a játék, ha az egérrel egy kicsit befolyásolhatnánk a kamera látószögét, így ugyanis akadnak húzós szituációk. Meg kell hagyni viszont, hogy a további különleges mozdulatokat tényleg elég nehéz lenne állandóan változó szögéből kezelni, így valamilyen szinten mégiscsak érthető ez a döntés.

Akrobatikus mutatványaink közül a legfontosabb talán a teleportálás képessége, amire számos helyzetben szükségünk lesz. Teleportálni ugyan nem korlátlanul tudunk, csak néhány másodpercig maradunk a kiválasztott helyen, de még így is nagyon jól használhatjuk az ellenségek megzavarására, és a váratlan szituációkból való menekülésre. Sajnos kissé macerás előcsalni ezt a trükköt, hiszen először is nyomva kell tartanunk a [Q] billentyűt, majd a bal egérgombbal a kívánt helyre kattintani – a probléma pont az, hogy rettenetesen kevés időnk marad akciózni, előfordul, hogy mire egyáltalán betájoljuk, hol vagyunk, már vissza is kerülünk eredeti helyünkre. Hasonló módon működik a telekinézis is, amellyel tárgyakat tudunk mozgatni, néhány apróbb logikai feladat megoldásához erre szükségünk is lesz. Lehetőségeink tárházát színesíti még, hogy tudunk például vetődni is, ráadásul közben láthatatlanná válunk, így

SÖTÉT ÜGYNÖKÖK

A játék igazán azután teljesedik ki, hogy Lucius felruház minket a különleges pokoli képességekkel (szerencsére ez elég korán, néhány perc után megtörténik), inentől ugyanis új értelmet nyernek az akciórészek. Ahhoz, hogy extráinkat használni tudjuk, manára lesz szükségünk, amit viszont csak gyilkolással tudunk szerezni. Fontos tudni, hogy a fény ezúttal ellenségünk: ha egy megvilágított vagy szent helyen állodgálunk, akkor energiánk szép lassan elkezd csökkenni. A helyzetten persze kis ügyeskedéssel könnyedén segíthetünk, csak ki kell lőnünk a lámpákat... Ha tehát a manánk már megvan, akkor semmi sem akadályozhat meg minket a skillek bevetésében. Az első és legfontosabb képesség, amelyet használni fogunk, az a jobb gomb nyomva tartásával, majd felengedésével előcsalható „infernal shot”, amely garantáltan kiüti még a legkeményebb legényeket is. Ezzel a

be egyet. Ilyenkor az egész tákolmány látványosan leomlik, és maga alá temeti a kapálózó szerencsétlent is – szívderítő pillanat, meg kell hagyni. Második legfontosabb különleges képességünk, hogy áldozatainkat egy gomb nyomva tartásával mágiakusan átkutathatjuk, és kiszípkázhatunk belőlük minden fontos tárgyat, valamint némi életerőt is. Az egész procedura megvalósítása remekül sikerült, a későbbiekben azonban már rendkívül idegesítő lesz századszorra is végignézni ezt a jelenetet. Véleményem szerint mindenképpen valami más megoldást kellett volna alkalmazni, mert az átkutatás és az utána látható animáció kb. 5-6 másodperces *holdidőt* jelent minden holttestnél, amitől egy idő után már tényleg falra másztam...

EGY ILYEN SRÁCNAK A CIRKUSZBAN A HELYE

Amint arra a képek alapján már magatok is rájöhettek, az akciók során a kamera mindig a hátunk mögül követi



Mindenütt jó, de a legjobb otthon

lövésfajtvával remekül kihasználható a PhysX motor minden vívmánya is, hiszen romba dönthetünk vele fedezék-ként szolgáló tereptárgyakat, de persze sokkal érdekesebb, amikor egy állványzaton lebzselő szerzetes alá durrantunk

az eseményeket – a készítők szerint azért, mert a különleges mozdulatokat és támadásokat csak így lehetett megfelelően megvalósítani. Akárhogy is, a fix nézőpont nem volt valami csodálatos ötlet, sokkal kezelhetőbb

különféle mozgásérzékelő riasztókra is simán átjuthatunk. Taktikusabb játékosok esetleg fedezékbe is bújhatnak, ám ennek a játékelemnek a megvalósítása nevenségesen ostoba. Nem tudunk a fegyvert kidugva vaktában tüzelni,



Végre megvan a hordó, amelyben a mibebort tartják!

vagy csak kicsit kihajolva löni, hanem teljesen ki kell lépnünk rejtékelyünkről, így pedig ami előnyt az elrejtőzéssel nyertünk, azt gyakorlatilag rögtön el is veszítettük.

SEGA ELBÚJHAT

Annak idején a Metropolis Software részéről nagy lelkesedéssel harangozták be a közelharc kiemelt szerepét és a kidolgozott kombórendszerét is. Sajnos az egésznek gyakorlatilag megint semmi ér-

tudom biztosan, hogy mit akartak). A legnagyobb poén egyértelműen az, hogy áldozatainktól begyűjthetjük a fegyverüket is: az első pályát én gyakorlatilag csak a szerzetesektől zsákmányolt dobócsillagokkal vittem végig. Sajnos a későbbiekben már nem marad meg ez a változatosság, így kénytelenek leszünk beérni a szabványos pisztolyokkal, gépfegyverekkel és alkalmadtán valamilyen durvább eszközzel, például a lángszórával. A felbukkanó ellenségtípusokban

» ELLENSÉGEINK IGYEKEZNEK FEDEZÉKBE VONULNI, ILLETVE ALKALOMADTÁN SEGÍTSÉGÉRT KIBÁLNÁK «

telme, teljesen felesleges ezzel szenvedni, mert mindig találunk elegendő municiót, és a fegyverek sokkal hatékonyabbak pusztá öklünkénél. Nehezebb szinteken persze néha előfordul, hogy rákényszerülünk a közelharcra; és ekkor hamarjában rá is jövünk, hogy szó sincs itt bármiféle ütészvariációkról, egyszerűen közel kell kerülni ellenségünkhöz, és ütemesen csépelni őt. A tűzpárbajok megvalósítása már sokkal elfogadhatóbbra sikerült, így tényleg ez adja az *Infernal* sava-borsát. A pörgős lövöldözések során ellenségeink igyekeznek fedezékbe vonulni, illetve alkalmadtán segítségért kiabálnak, és néha még olyat is észrevettem, mintha be akartak volna keríteni (a végét azért inkább nem vártam meg, úgyhogy nem

is ugyanez a kétoldalúság mutatkozik; elsőre ugyan nagyon poén a felturbózott szerzeteseket irtani, később azonban a zombik, kommandósok végeláthatatlan hadában már egyáltalán nem lesz semmi izgalmas. A bossok elleni küzdelmeket is kissé erőltetettnek éreztem, mondjuk a *Prince of Persia* ötletes megoldásai után, de erről a témáról bővebben az egyik dobozban is olvashattok.

DOMBORÍTUNK

Miután sikerült a sárga földig lehúzni ezt a sokakat által várt játékot, ideje, hogy azért néhány felmentő körülményt is megemlítsék. Ezen a vonalon az első dicséret egyértelműen a grafikai megvalósítást illeti, ami minden szempontból

megfelel a kor követelményeinek, egyáltalán nem látszik rajta az egyéves csúszás. Néhol mondjuk kissé túl mesterkéltnak és művinek hat a környezet, de ettől függetlenül összességében minden nagyon is a helyén van. Az üvegek szépen csillognak, az árnyékok remekül kidolgozottak, illetve a külső és belső terek egyaránt nagyszerűen festenek, leszámítva persze a korábban már kritizált ürességet és egyhangúságot. Itt térnek ki arra is, hogy a program késésében állítólag nagy szerepe volt az Ageia PhysX technológia beépítésének, ami igazán kiváló hatással van az egész játékmenetre – de még nélküle is letaglózó élményben lesz része annak, akinek a processzora bírja a pluszmunkát. Az egy dolog, hogy minden üveg és műanyag tárgyat apró szilánkokra lehetünk, de az „infernal shot” segítségével még az utunkba kerülő ajtókat, szekrényeket is izekre robbanthatjuk. Az igazi móka persze tényleg az, amikor egy-egy kisebb erkélyen vagy állványzaton álldogáló ellenség alól kirobbantjuk az egész alkalmazhatóságot, és figyeljük a nagy összeomlást. Végezetül pedig említést kell tennem a hangeffektusokról is: az *Infernal* ezen a téren is hozza az elvárható, ami pedig nekem külön tetszett, az a főhős remek szinkronhangja, illetve az akciórészek alatt felcsendülő kellemes kis metálos muzsika.

ANGYAL VAGY ÖRDÖG?

Elérkezett tehát a végítélet órája, a pokol és a menny erői megvívják utolsó harcukat, és a játékosok is megtudják végre, hogy hány százalékot kapott a várva várt *Infernal*. Öszintén szólva nagyon meglepődtem, hogy külföldi kollégáim ennyire lehúzták szegénykét, én ugyanis abszolút kellemes érzéssel és szép emlékekkel álltam fel előle. Igaz ugyan, hogy nem váltja meg a világot (*ashe szerintem most már tényleg gyere le erről a teológiai vonalról – mazur*), és sok szempontból talán kicsit elmaradt, de egyvalamit mégis remekül tud: szórakoztatni. Ha átlép az ember a hibákon, az elbaltázott közelharcon, a teljesen lineáris pályafelépítésen, valamint a változatosság hiányán, akkor hamar azon kapja magát, hogy milyen remekül



A LEGGONOSZABB „JÖK”

Amint arra már a cikkben is utaltam, összességében kissé elégedetlen vagyok a boss fightok megvalósításával, mert ötletességükben egyáltalán nem veszik fel a versenyt a konkurenciával. Az első pálya végén például a főellenség állandóan felkapcsolgatja a lámpákat, és mi csak azután tudunk rajta sebezni egy rövid ideig, hogy kilőtük őket. A második gazfickó mindig lézerpisztolyos akolitusokat küld ránk, miközben ő visszahúzódik tárat cserélni, és csak ekkor tudjuk elkapni egy infernal shottal. Később azért némileg izgalmasabb csaták is akadnak, de általánosságban sajnos igaz, hogy majdnem mind kimerül abban, hogy fedezékbe bújva kivárjuk a támadásra legalkalmasabb pillanatot. És támadunk.

szórakozik. Akinek pedig nem tetszik ez a stílus, aki csak fanyalgóan félrehúzza a száját, ha pörgős akciójátékokról van szó, az egyszerűen kerülje el jó messzire – akinek azonban bejött mondjuk a *Max Payne*, és úgy általában bejön ez az egyedi hangulat is, az mindenképpen tegyen egy próbát vele.

ashe

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
1,7 GHZ CPU	AMD 3000+
512 MB RAM	512 MB RAM
ATI 9600/NVIDIA 5950	GEFORCE 6600GT

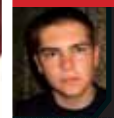
Mindenféle probléma nélkül futott a legjobb beállításokkal is, egyedül a viszonylag hosszú töltési idők zavartak.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▶ Pörgős játékmenet
- ▶ Jó fizikai motor, grafika, zene /hangok
- ▶ Egyszer látott megoldások
- ▶ Idegesítő boss fightok
- ▶ Helyenként esetlen megszólalásba fullad

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

ASHE VÉGSZAVA:



Az *Infernal* klasszikussá is válhatott volna, de most nem több egy viszonylag tisztességes iparosmunkánál.

70%

ÉS A TÖBBI:

Messiah	90%
Az Interplay remek, humoros játékában egy kis angyalka bőrébe bújva szállhattunk szembe az életinkre törők százaiával.	
Heaven & Hell	79%
A menny és a pokol versengése ezúttal stratégiai nézőpontból, sajnos a legkisebb egyedi ötlet és innováció nélkül.	
Archangel	64%
Arkangyalként félig akció-, félig RPG-játékmenetben harcolni meglehetősen izgalmas lett volna, de a harmatgyenge kivitelezés a program minden varázsát elvette.	

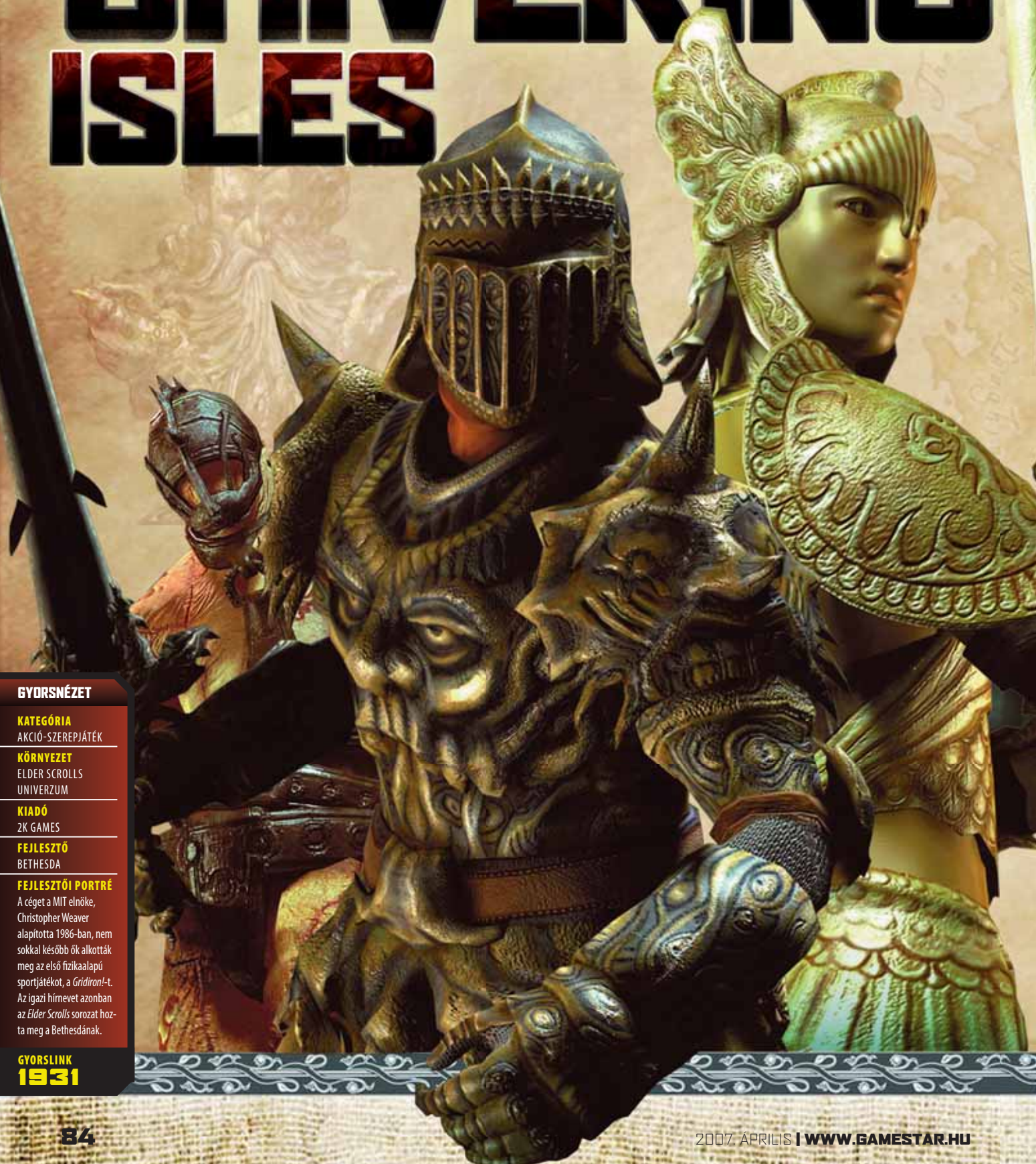
HA TE MONDOD

A harcrendszert a totális akcióhoz igazítva terveztük. Ahogy a játék elindul, a harc tölti ki a legnagyobb részét, elsősorban természetesen a nyílt ütközetek: lövöldözések, közelharc, kombók, mágikus támadások stb. Amiben a program hasonló az akcióvígjátékokhoz, hogy nincs túl sok lopakodós rész – csak gyors tempó, adrenalin, humor és véget nem érő akció.



Pawel Mieczowski, PR-menedzser, Metropolis Software

THE ELDER SCROLLS IV SHIVERING ISLES



GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
AKCIÓN-SZEREPIJÁTÉK

KÖRNYEZET
ELDER SCROLLS
UNIVERZUM

KIADÓ
2K GAMES

FEJLESZTŐ
BETHESDA

FEJLESZTŐI PORTRÉ

A céget a MIT elnöke, Christopher Weaver alapította 1986-ban, nem sokkal később ők alkották meg az első fizikaalapú sportjátékot, a *Gridiron!*-t. Az igazi hírnevet azonban az *Elder Scrolls* sorozat hozta meg a Bethesda-nak.

GYORSLINK
1931

Egy rakás hivatalos mod, egy modgyűjtemény és egy már-majdnem-kieg-de-azért-inkább-még-mindig-csak-mod után végre itt az *Elder Scrolls IV: Oblivion* első – és sajnos utolsó – hivatalos kiegészítője. Ha már nagy nehezen leszakadtál az *Oblivion*-ról, itt a remek alkalom, hogy visszatérj Cyrodiil földjére!

Elég csak végigsétálni az utcán, az emberek egy titokzatos portálról sutyorognak, amely a semmiből bukkant elő, nem messze Niben Bay városától. Mit tesz hát a magára valamit is adó kalandor? Elmegy a kovácshoz javíttatni, eladja az ezer éve feleslegesen őrizgetett „majd talán használok még” cuccokat, és odacsörtet. A portál már első ránézésre sem nyújt bizalomgerjesztő látványt, de még aggasztóbb az a néhány félőrült, aki kitámolyog rajta. Nem csoda, hogy Niben Bay éber őrei műveleti területét nyilvánították a helyet (bár a hatalmas készütséget csupán egyetlen elcsigázott örjelképezi), ám

minket nem olyan fából faragtak, hogy szíre-szóra megfutamodjunk. A túloldalon egy enyhén félszáraz modorú úriember, Haskill igazít el bennünket. Mint lassacskán megtudjuk majd, Lord Sheogorath, az örület daedra hercegének létsíkja, Shivering Isles nagy bajban van. (Aki kicsit is belemélyedt az *Elder Scrolls* világába, az tudja, hogy minden daedra hercegnek saját szférája van: az alapjáték Mehrunes Dagon létsíkján játszódott.) Közeleg a greymarch néven emlegetett nagy világégés, amely során az örület kicsiny szigetét a rend (mi több, a Rend) seregei egy bizonyos Jyggalag vezetésével letarolják, és csak pusztítást hagynak maguk mögött. (Eljártam a gondolattal, hogy a greymarchot szürke felvonulásnak vagy akár Shivering Parádénak magyarsítom, de óvakodok a népharagtól.) Ez persze nem egyedi eset: bizonyos időközönként, avagy minden éra végén jön Jyggalag, hogy leosszon mindenkit, de durván. Sheogorath ilyenkor persze idejekorán eltűnik valahova, mert ugyebár esélye sincs arra, hogy felvegye

a harcot, de talán majd most, a mi segítségünkkel minden másképp lesz.

AZ ŐRÜLET HATÁRÁN

Először a The Fringe nevű helyen találjuk magunkat, amely afféle limbóként szolgál azok számára, akik be szeretnék jutni Shivering Isles vidékére. A táj persze teljesen más, mint amit megszoktunk, de az új atmoszférát csak akkor kezdjük majd igazán kapispálni, amikor szóba elegyedünk a helyiekkel. Néhányan kedves dilinyosok benyomását keltik, mások kimondottan szórakoztatók, vannak egészen ijesztő arcok is, de jó közelítéssel kimondhatjuk, hogy itt mindenki teljesen elmebeteg. Az pedig, hogy miért vároznak itt ennyien ahelyett, hogy továbbhaladnának a sziget belseje felé, rögtön világossá válik, amint néhány lelkes helyi nézőhöz csapódva végignézzük, miként oszt le a két fő tartomány, Dementia és

Mania felé vezető kapuk óre egy teljes csapatot. Ha mégis beügyeskedtük magunkat, kezdődhet a felfedezés. A sziget leglátványosabb jellegzetessége skizoid kettőssége, egy mániás depressziós beteg

Akkor mi most járunk?

elméjének torz képe: egyik felét a már említett Dementia alkotja, gyönyörű, napfényes, lakói főképp művészek és gondolkodók, kreatív géniuszok. Mania ennek épp ellentéte: baljós, mocsaras hangulatú vidék (mely – nahát-nahát – jórészt baljós hangulatú mocsarakból áll), nem kimondottan az a hely, ahol szívünk választottjával kéz a kézben szökellnénk tova kacagva, és ha helyi jellegzetességei közül kiemeljük például a Hill of Suicide-ot, ahol éjjelente öngyilkosok szellemei kísértenek, világossá válik, hogy bizony nem a turizmus itt a helyi húzó iparág. Elsőre persze nem szabad ítélni: bár Mania jóval barátságosabb, itt is érző szívű, kedves idegbetegek élnek, és ugyan Dementia külsőleg vidámabb, lakói korántsem veszélytelenek. A kettősség a fővárosban, New Sheoth-ban a leglátványosabb. Teljesen más a hangulat

- Fhőjj, de csúf! – gondolta a hős kalandor.
- Fhőjj, de csúf! – gondolta a galád izeltlábú.

i

Bár számtalan kisebb-nagyobb rajongói mod is készült az *Oblivion*hoz, külön felhívni a figyelmét a BT-modra, amely inkább funkcionalitásában és kezelhetőségében nyúl hozzá az alapjátékhoz. Sok egyéb mod mellett ez is letölthető a planetelderscrolls.com oldalról.

AMBER ARMOR

Amber armort és a hozzá tartozó fegyvereket Blissben, a The Missing Pauldronban tudunk gyártatni magunknak – ahol a legnagyobb kihívást a finoman szólva is kérdéses szexuális hovartartozású ork kovács, Dumag gro-Bonk megjegyzéseinek ignorálása jelenti. Az amber elsősorban a könnyű páncélzatokra szakosodott karakterek számára lehet érdekes (bár ha valaki kicsit is ad a dizájnra, annak továbbra is a glass armor lesz az etalon). Ambert főleg gnarlóknál, illetve a föld alatti barlangokban találunk, és érdemes lehet magasabb szinten visszatérni, begyűjteni egy újabb szettre való alapanyagot. Kacér megjegyzései persze később sem lesznek könnyebben feldolgozhatók.



a Maniához tartozó oldalon (Crucible) és a Dementia fennhatósága alá eső Blissben, még az örök is mások, pedig a király ugyanaz: Sheogorath. Sejthető, hogy valamelyik oldal mellett előbb-utóbb el kell köteleznünk magunkat, ami különösen kényes helyzetekhez vezethet, mivel Mania és Dementia lakói szívből gyűlölik egymást. Kész örület, nem?

De itt az idő, hogy megismerkedjünk Sheogorath-tal: mint az eddigiekből tán kitalálható, a kedves, hullószemű öregúr ugyan alapvetően vidám fickónak tűnik, de... Leginkább a legendás Ford Fairlane sajtreszelős hasonlatával lehetne jelle-

mezni, amelyet most inkább nem idéznék szó szerint, de a lényeg az, hogy a bácsi körülbelül annyira nincs kész, mint a négyes metró (vagy pont ellenkezőleg, készen van, mint a matekházi – ender). A szövege teljesen agyzsibbasztó, de mit lehet tenni, jobb lesz megbarátkozni vele: hozzánk vágja az első küldetést, és ezzel máris megkezdjük karrierünk építését a Court of Madness frakcióban.

SZÓRAKOZÁS A KÖBÖN

Mielőtt még nagyregény változatban tálnálom a Shivering Isles történéseit, lássuk, mik a benyomásaink a kiegészítő

egészéről. Essünk túl a negatívumokon: nincsenek új fajok, nincsenek radikálisan új játékmecanismusok. Még új zene sincs (ami éppenséggel fel sem tűnik annak, aki amúgy is rég saját zenékel tölte meg a Data/Music mappát). Kapunk azonban egy olyan összetett, izgalmas és eredeti sztorit, amely mellett az alapjáték fő küldetési lánc elbújhat. Személy szerint kicsit több, mint 20 órányi játékidő alatt végeztem vele, és közben egy percig sem unatkoztam. (Összehasonlításképp a Fable annak idején szűk 18 óra volt, pedig ez csak egy kiegészítő...) A készítő az új tartalmakat mintegy 30 órányi elfoglaltságnak lótték be, és ezt el is hiszem nekik. Shivering Isles méretét tekintve „csupán” negyede Cyrodiilnak, de lesz mit felfedezni, még a fősztori végén is nyílnak új lehetőségek, és főleg akkor szalad az idő, ha hagyjuk magunkat a helyiek által rádumálni valami csip-csup mellékküldetésre.

GYERE IDE, MENJ ODA

Ha már szóba kerültek a küldetések: sajnos most is akad néhány „túrd már végig azt a hülye nevű dungeont, várj, bejelölöm a térképeden” jellegű quest,

egy-két „menj ide-hozd el azt” feladat, de legtöbbjük ötletes, fantáziadús és igen változatos. Sheogorath első küldetése például máris zseniális: elküld minket, hogy üzemeljünk be kedvenc dungeonját, amely, mint később kiderül, egy hatalmas gyilkoló gépezet. Rövid előkészületek után meg is érkezik az első kalandor csapat, klasszikus felállásban egy harcos, egy mágus és egy tolvaj. Szobáról szobára követjük őket, és afféle Dungeon Keeper módjára mi döntjük el, hogy mikor milyen büntiket nyomunk rájuk: a megfelelő gépezet életveszélyes csapdákat aktiválhatunk, de ha könyörületesebb hangulatban vagyunk, megkímélhetjük életüket, vagy inkább idegileg készítsük ki őket... Az alapvetően galád beállítottságú karakterek tobzódhatnak a gyönyörben, mert kegyetlenkedni aztán bőven lesz alkalom. Syl, Dementia meglehetősen paranoiás grófnője például arra utasít minket, hogy a helyi kínzókamra senior managerével karöltve járjuk a várost, és derítsünk fényt az ellene szőtt összeesküvésre (mehet a szadizmus ezerrel, munkatársunk bárkit örömmel megkínoz a kedvünkért – errefelé nem divat az ártatlanság vélelme és efféle dőreségek). De említhetném az egyik

DAWNFANG - DUSKFANG

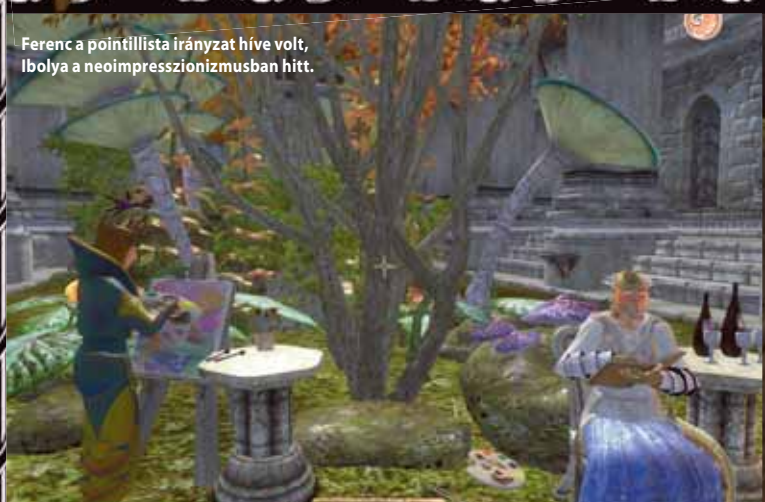
A játék egyik legérdekesebb fegyverét viszonylag hamar megkaphatjuk, ha a fősztori vonalán haladunk. Voltaképpen nem is egy fegyverről van szó – 4 in 1 – nappal Dawnfang, éjjel Duskfang névre hallgat, és ugyanígy napszaktól függően okoz járulékos fagy- vagy tűzsebzést. További vonzó tulajdonsága, hogy amikor átalakul, feltölti és megjavítja önmagát, nem kell különösebben költenünk rá. Sőt, ha fél nap alatt legalább 12 lény életét kioltjuk vele (azaz minden alkalommal a karddal visszük be a halálos csapást), akkor a következő átalakuláskor egy látványosan erősebb, „superior” változatot kapunk.



Ne haragudj, de nem te voltál a Cickó Magazin tavalyi októberi kihajtható poszterén?



Ferenc a pointillista irányzat híve volt, Ibolya a neoimpreszionizmusban hitt.



HA TE MONDOD...

A *Shivering Isles* hatására visszamentem a karakteremmel Cyrodiilt terrorizálni, beszólogatni a helyieknek, és úgy nagy általánosságban mindenkit lezúzni. Néha csak ugrálok a háztetőkön, páncél nélkül, a bolond gróf koronájával a fejemen (a fekete assassin armorral nagyon jól néz ki!)



Adam Adamovics
koncept dizájnér, Bethesda

kedves helyi lakostól kapott küldetést is: felebarátunk gyűlöli az életét, és minket kér meg arra, hogy vessünk véget neki. A csavar: az eset tűnjön balesetnek, és ne számítson rá ő sem. Ha jól csináljuk... nos, a végeredmény igazán emlékezetes lesz. Legalábbis nekünk.

DÖNTÉSEK, DÖNTÉSEK

Menet közben többször kerülünk kisebb-nagyobb választak elé, és döntéseink eredményei később látványosan visszaköszönnék a játék világában. Előbb-utóbb például választanunk kell Mania és Dementia között, és így más helyszíneket járunk be, más küldetéseket és más jutalmakat kapunk. Nem mindig ennyire nyilvánvalóan, mégis

nagyon plasztikusan megformált figura, de sok egyéb mellett még a város két kovácsa is emlékezetes karakter.

SZIGET FESZTIVÁL

Szaladjunk végig a kézzelfoghatóbb újdonságokon. Itt vannak például az új spellék, amelyek javarészt idézésekre korlátozódnak, de jó hír, hogy ezek közül hármat a fősztori mentén haladva meg is kapunk puszira. Naponta egyszer idézhetünk flesh atronachot (kicsit hasonlít Xerxesre a 300-ból, brutális figura, aki ugyan hivatalosan valami zombiféle, de akrobatikus mozgásával próbál erre rációzni), Golden Saintet (régii jó ismerősök, itt Mania őrei) és Dark Seducert

» MINDEN ÉRA VÉGÉN JÖN JYGGALAG, HOGY LEOSZSON MINDENKIT, DE DURVÁN «

gyakran találunk olyan helyzeteket, amikor érezzük, hogy számít a szavunk, és ez sokkal hangulatosabbá, személyesebbé teszi a játékot. Elvégre szerepjátékról van szó, ugyebár... Ez most mégis sokkal érezhetőbb, mint úgy összességében az alapjátékban. A *Shivering Isles* másik nagy pozitívuma, hogy végre számtalan igazán emlékezetes karakterrel találkozunk – eddig ez is hiányzott az *Oblivion*-ból. Itt van például Sheogorath, aki bármilyen idegesítő,

(Dementia őrei) – mindegyikük nagyon hathatós segítség). De a bónusz, hogy véletlenül se tudjunk elakadni: hamar kapunk egy cimborát Sheogorath tanácsadója, Haskill személyében, akit, ha kicsit elbizonytalanodnánk (vagy csak társaságra vágyunk) bármikor meg tudunk idézni egy rövid beszélgetés erejéig. Igaz, ő főleg a fősztori küldetéseivel kapcsolatban tud hasznos infóval ellátni minket – már azért is érdemes előrántani hébe-hóba, mert

MADNESS ARMOR

A madness armor a nehéz páncéltazkedvelőinek készül, ez már brutális külsejéből is könnyen sejthető. Madness ércet főleg a fortress jellegű föld alatti romokban találunk, illetve a grummiták is hordanak maguknál elvéve néhány darabot (vajon miért?). A páncélt Crucible-ben gyárthatjuk le a helyi kovácsleányzóval, a szado-mazo hajlamait nyíltan vállaló Cutterrel, akiről az első pillanatban lerí, hogy ha a mi létsíkunkon élne, Marilyn Manson fanatikusan rajongója lenne. Bár jóra való, derék asszony és azonnal a szívébe zár minket, sosem felejtí el megemlíteni, hogy milyen véres (és változatos!) halálmekre számíthatunk, ha helyette a „másik” kovácsot választjuk. Akármit mond, csak bólogassunk.

mindig annyira örül nekünk. (Nem.) Az egyéb vásárolható spellék mellett pedig a fősztorit kivégezve megkapjuk a játék talán legzseniálisabb varázslatát, amelyet inkább nem lövök le, akkora poén. Legyen elég annyi, hogy amint megszereztem, rohantam a palota előtti térre és vagy tíz percig bamba vigyorral próbálgattam – azt hiszem, a helyiek akkor fogadtak be végérvényesen maguk közé.

FÜBEN-FÁBAN ÚJDONSÁG

Kapunk harminckét új alapanyagot (gyűjtsd össze mind! – nem vicc, van

ilyen quest is), egy rakás új fegyvert, páncélt, kiegészítőt. A páncélokról találtak külön dobozt, annyit azonban érdemes megemlíteni külön is róluk, hogy velünk együtt színteződnek, így ha később, magasabb szinten visszatérünk, betakarítjuk hozzájuk a nyersanyagot és meglátogatjuk kedvenc kovácsunkat, már sokkal jobb tárgyakat gyárt nekünk. Az alap madness és amber páncél se rossz, de találhatunk különféle mátrixokat is, amelyeket leadva gyárilag berhelt felszerelést kapunk, és nem kell bűvészkedni az *Oblivion*-ban talált sigil stone-okkal vagy a soul gemekkel. Más kérdés, hogy ezekbe a mátrixokba



Menyél már el inet, fotóznám a királyt!



Mi a franc ez a fejeden?! Múgrósánc HANGYÁKNAK?!

PROTIPP

A gnarloknak van egy meglepő képessége: ha valamilyen elemmel támadjuk őket, arra a mágiaosztályra egy ideig teljesen immunisak lesznek – cserébe minden más elemmel szemben védtelenné válnak.

A baliwog vízben, vízközben portyázik: ha például egy tóban támad ránk, meneküljünk ki a partra, és ott harcoljunk vele, mert a vízben folyamatosan regenerálódik.

A lezúzott order lovagok szívét mindig érdemes eltenni, az obeliszkeket úgy tudjuk deaktiválni, ha három ilyen szívet helyezünk el bennük. Előtte azonban mindig csapjuk le a környéken ólálkodó order papot, mert ők képesek „visszakapcsolni” azt – ám holttestükhöz csak azután nyúlunk, ha már inaktív a monolit. A szívek további funkciója, hogy a romokban elszórtan található kristályládákat kinyissuk velük.

A zealot és heretic lények különösen sérülékenyek tűzzel szemben. Emellett rá is szedhetők: ha ruháikat hordjuk, és nem merészkedünk túl közel, el tudunk sunnyogni mellettük.

Aki lusta madness ore-t szedni fegyverkészítéshez, az látogasson el Vitharnba, ahol szellemharcosok gypálják egymást éjjel-nappal. A zöld szellemek szintezett, nem mágiikus madness fegyvereket hagynak maguk után.

És egy vicces apróság: Dementia-ban érdemes figyelni a temető sírköveit, egyrészt a „szellemes” szövegek miatt, másrészt, mert a játékban elhalálozott szereplők mind itt kapnak végső nyughelyet. Jelentős részük ismerős lesz, mivel jó eséllyel épp mi fogjuk átsegíteni őket a másvilágra...

egyreszt teljesen véletlenül szaladunk bele (simán összegyűlhet három csizmára való minta, de például sisak egy se), illetve mindegyik egyszer használatos. Úgyhogy ha valaki nem akarja raktározni őket, amíg el nem ér egy magasabb szintet, akkor marad a hagyományos amber és madness armor és a sufntuning. Kapunk persze új dungeonöket is, amelyeket mind kipucolhatunk. Aki már rosszul volt a Cyrodiilban található random romoktól (pl. én), kicsit fellélegezhet: itt alapvetően két jellegzetes dungeon típust találunk. A gyökerek közé ássott, idegesítő növényekkel megpakolt föld alatti járatok először valóságos felüdülést jelentenek, bár egy idő után ezeket is meg lehet utálni, főleg amikor valóban úgy érzi az ember, hogy direkt az ő szívatására raktak be ennyi tökegyforma folyosót, amelyek ráadásul keresztül-kasul ívelnek át egymás fölött-alatt. A hagyományosabb dungeonök azért átláthatóbbak, és azok is másképp festenek kicsit, mint az alapjátékban. Közös jellemzőjük, hogy nem kevés igen tahó csapdával lettek megpakolva. Oblivion-kapukat most nem kell csukogatnunk (még szerencse), de azért akad hasonló feladat, miniben: ahogy halad a greymarch és törnek előre a Rend erői, egyre-másra bukkannak fel a szigeten különféle monolitok. Ezeket kell kikapcsolnunk, mielőtt túl sok szürke lovagot öntenének a környékre.

NIGSAK, KI LAKIK ITT?

Új ellenfelek rajtuk kívül a már említett flesh atronachok: jóval durvábbak túzes-jeges kollégáiknál, és ugyan valami nekromanta mumbo-jumbo eredményeképp egy lassú, hörgős, nagyot ütő



A fedetlen keblű, tengerben ugráló nők miatt tiltakozó nézői levelek folyamán képp új reklámarcot kapott a Fa dezodor.

zombiszörűsége számítanánk, ezek a srácok széleseben lerúgják orcánkat, ha nem vigyázunk. Akadnak még meg-elevenedett fák (gnarl), hullószzerű békaemberek/békaszerű hullóemberek, akik elsőre elég primitívnek tűnnek, de minél tovább harcolunk velük, annál inkább betüzesednek (grummiták), imádkozó sáskaszerű imádkozó sáskák (elytrák) és hasonló mocsári rémek. A legidegesítőbbek az új undead lények: a kutyazombik inkább csak rondák (mint-ha ki lennének fordítva), de a shambles valami rettenet: ezek afféle két lábón járó csontkakasok, akik nagyot ütnek, nagyon szívósak és halálukkor még búcsúzóul nagyot sebeznek belénk, ha nem tartjuk őket távol. Az új lények kapcsán muszáj megemlíteni, hogy az Ml valamelyest javult, például az NPC-k útvonalkeresése, de amikor csataszerű helyzetekbe keveredünk (több társat is kapunk magunk mellé), akkor néha még mindig megakadnak bennünk vagy egymásban. Persze ilyenkor mi vagyunk a legszerencsétlenebbek, ahogy aggodalmasan kerülgetjük az egymást gypáló katonákat, be-beszúrva egyet, vigyázva, nehogy valamelyik cimboránkat sértsük meg.

ESZEVESETTEN JÓ

Összességében a *Shivering Isles* hatalmas dobás volt a Bethesda-tól,

úgyhogy mindenkinek szívből ajánlom, aki rajongott az alapjátékért, de még olyanoknak is, akik arra egy idő után már ráuntak. Igazán látványos játékmenetbeli újdonságra nem kell számítani, de a sztori, a varázslatosan felépített világ (bennie a markánsan eltérő Mania és Dementia hangulatával), az ötletes küldetések és az emlékeztető karakterek miatt talán nagyobb élmény is lesz, mint az alapjáték volt.

mazur

HARDVER

MINIMUM

2 GHZ CPU
512 MB RAM
128 MB VRAM

EZZEL TÖLTÜK

P4 3 GHZ
2 GB RAM
RADEON X800 XL

Nem lett hardverbarátabb az Oblivionnál, de kevesebb a bug. A legidegesítőbb probléma, ha visszatöltésnél ugyanott maradnak a szörnyek, ahol akkor voltak, amikor elhaláloztunk, vagy nem kerülnek vissza quest tárgyak, amiket visszatöltés előtt felvettünk – ilyenkor érdemes kilépni és újraindítani a játékot.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ kellemesen hosszú fő küldetéslánc
- ↑ remek sztori
- ↑ érdekes karakterek
- ↓ néhány unalmasabb küldetés
- ↓ nincs új zene, nincs új faj

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

MAZUR VÉGSZAVA:



Ha az Oblivion tetszett, ettől odaleszel. Ha az Oblivion nem tetszett, talán a *Shivering Isles*-lal együtt tetszeni fog. Személyesebb, izgalmasabb: remek kiegészítő.

90%

ÉS A TÖBBI:

Elder Scrolls IV: Oblivion 95%

Hatalmas és gyönyörű. Lehetőségek szinte MMO-léptékű tárháza egy single player RPG-be sűrítve – kicsit talán túlságosan rövid fősztorival.

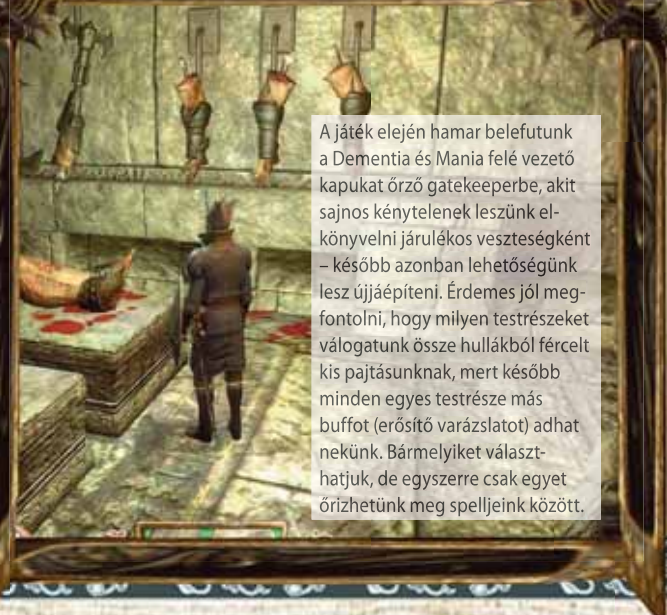
Dark Messiah of M&M 94%

Csupán az FPS kardozás-varázslás köti az Elder Scrolls sorozathoz, de az remekül ki is volt dolgozva benne. A többi sajnos kevésbé.

Gothic 3 81%

A Gothic sorozat mindig kötődött kicsit az Elder Scrollshoz, de eddig minden része a „lehetett volna” kategóriába esett. A legutóbbi még abba se.

NEKROMANCIA HALADÓKNAK



A játék elején hamar belefutunk a Dementia és Mania felé vezető kapukat őrző gatekeeperbe, akit sajnos kénytelenek leszünk elkönyvelni járulékos veszteségként – később azonban lehetőségünk lesz újjáépíteni. Érdemes jól megfontolni, hogy milyen testrészeket válogatunk össze hullákból fércelt kis pájtásunknak, mert később minden egyes testrésze más buffot (erősítő varázslatot) adhat nekünk. Bármelyiket választhatjuk, de egyszerre csak egyet őrizhetünk meg spelljeink között.

FANTASZTIKUS ARZUHANÁS!

Ilyen még nem volt! MOST MINDEN AKCIÓS ÁRON!
GARANTÁLTAN már Vodafone-ról is!

SMS SZÁM: 1791
SMS SZÁM: 06/90 644 744



3D DRAGON & DRACULA
Mókás, zöld lények és kardfogú denevérek, mindez a lenyűgöző 3D-s grafikájú Dragon and Dracula-ban. A 3D-s hatás a mozgás olyan szabadságát biztosítja, amilyet még nem tapasztaltál a telefonos játékok között!

TGS1334

Csak 480 Ft! **JAVA JÁTÉKOK MOBILRA**

Arcade Tank 2
AKCIÓ!
TGS1347

Shadow
AKCIÓ!
TGS1143

DESERT RALLY
SIMULATOR!
TGS1043

RACE 2 KILL
SIMULATOR!
TGS1219

ALIEN AGRESSION
AKCIÓ!
TGS1203

Mummy and the Beauty
KALAND!
TGS1061

GARFIELD
SAFE GUARD MY HOME
ÜGYESSÉGI!
TGS1236

GOVERNATOR
AKCIÓ!
TGS1064

STRIP 4 You
EROTIKUS!
TGS1119

Secret Invaders
EROTIKUS!
TGS1340



adrenalin
multiplayer challenge
Ha nő az adrenalin szinted, versenyezz kedvenc autóddal mások ellen! Ezzel a királyi autós játékkal nem csak gép ellen, hanem MultiPlayer módban mások ellen is játszhatasz!
Ha multiplayer módban szeretnél játszani, akkor regisztráld magad WAP oldalunkon (<http://wap.logostudio.hu>), vagy látogass el a <http://www.adrenalin.gecko-lab.com/> oldalra.

JÁTSSZ MÁSOK ELLEN!



- Szuper gyors grafikus menü
 - három különböző szint
 - hat izgalmas versenypálya
 - alagutak
 - multiplayer mód, ahol összemérheted tudásod a világ bármelyik Adrenalin-őrült pilótájával, vagy akár saját barátóddal is.
- Verseny módok:
-Időmérés (time trial)
-Egyszeri verseny (single race) [gép ellen]
-Multiplayer

KÓD: TGS1173

Csak 384 Ft! **HANGOS MINIVIDEÓK**

Susana (Club54) VGS1250	Mókás fiúra VGS1007	Linda (Club54) VGS1247	BMX baleset VGS1096	Álmos cica VGS1023	Vall (Club54) VGS1252
----------------------------	------------------------	---------------------------	------------------------	-----------------------	--------------------------

Szilvi (Club54) VGS1251	Auto kisodródás VGS1011
----------------------------	----------------------------

Csak 480 Ft! **HANGOS MAXIVIDEÓK**

2 PERCES!

Fürdőszoba titkok EGS1088	Doodlez rajzfilm14 EGS1045	Doodlez rajzfilm15 EGS1046	Vadító hódítás EGS1092	Doodlez rajzfilm03 EGS1034	Ezt látnod kell EGS1090	Doodlez rajzfilm43 EGS1074	Sportosan vadító EGS1087	Doodlez rajzfilm28 EGS1059
------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	---------------------------	-------------------------------	----------------------------	-------------------------------	-----------------------------	-------------------------------

A rendelés lépései

1. Add meg a kódot!*
2. Küldd el az sms-t!
3. A kapott linkre lépj fel!
4. Töltsd le a tartalmat!
5. Kreditjeidet használd fel a klub.wapozz.hu wap oldalán!

Ha pl. Színes Háttérrel szeretnél rendelni

*Küldd el sms-ben a kiválasztott kódod! (pl.: TGS1851). Hentele 5 kreditet kapsz, amit klubon belül, tagságod alatt bármikor bármilyen tartalomra bevetélhetsz! Ha több kreditet szeretnél kapni, az sms-ben a kód után egy szóközzel írj egy 0-tól kezdődő számot (max. 45) és annyi kreditet kapsz, amennyit beírtál. (pl.: TGS1851 10)
A krediteket klubtagságodnak megfelelően az alábbi tartalmakra válthatod be:

Rubin Klub		Színes Klub	
Színes Háttér	2 kredit	Póli csengetés	2 kredit
Mozgó Háttér	3 kredit	Élethű hangok	2kredit
Video	4 kredit	Real Tone csengetés	3 kredit
Maxivideo	5 kredit	JAVA Játék	5 kredit

Csak wap előfizetéssel rendelkezőknek! Teszteld le, hogy készülékedre milyen tartalmak tölthetők, ill. tud-e hírüzenetet (= wap push linket) fogadni: <http://wapozz.hu> wap oldalán! Ha nem tudsz wap push linket fogadni, akkor kövesd a "Rendelés lépései" 1. pontját, majd szóközzel írd be a "text" szót! PL.: TGS1234 10 text.
A klubtagság havi díja: kreditszám x 96 Ft. Fizetés és emeltdíjas sms fogadásával történik. Klubtagságod hentele automatikusan megújul. Lemondáshoz küldd ugyanerre a számról: STOP szót és szóközzel a lemondandó Klub nevével!
Pl.: Stop Rubin
Studio 10 Kft. Info: 220 60 52 wap: <http://wapozz.hu>



APRÓHIRDETÉSEK mára wapon is! <http://wapozz.hu>



SILENT HUNTER 4 WOLVES OF THE PACIFIC

22 évvel ezelőtt Sid Meier „alapította” a tengeralattjáró szimulátorok műfaját a *Silent Service*-szel. Azóta ezt a játéktípust többször is „lenyomták a víz alá”, de a Ubisoftnak köszönhetően ismét él is virágzik. A legújabb rész a csendes-óceáni hadszíntérre kalauzol minket.

Azt hiszem, nem létezik olyan tengeralattjáró-szimulátorokért rajongó ember, aki ne látta volna a *Das Boot* című filmet. A világhírű német alkotás a második világháború

poklát egy másik perspektívából, egy német tengeralattjáró gyomrában mutatta be, és sokan elképzelték, milyen is lehetne ezeket a kalandokat egy szimulátor közvetítésével átélni. Az 1995-ös *Aces of the Deep* volt az első olyan játék ebben a műfajban, amelyik a kor követelményeinek megfelelően tökéletes élethűséggel adta vissza a német tengeralattjáróról való szolgálatot. A nem sokkal utána megjelent *Silent Hunter* első részében a Csendes-óceán vizeire kerültünk egy amerikai tengeralatt-

járó kapitányának bőrében, majd a következő két részben ismét a német Herr Captain szerepében tetszeleghettünk. Mivel a második világháborúban oly sok hadszíntér nem létezett, ezért a *Silent Hunter 4*-ben újra az amerikai hadsereg tisztjeként kell szolgálatot teljesítenünk Japán ellen.

KEVÉSBÉ „DARKOS”, DE KEGYETLEN HADSZÍNTÉR

A *Das Boot* tulajdonképpen kicsit meg is „fertőzte” tengeralattjárós kalandok után vágyakozó elménket, ugyanis a nagyszerű, bár alapvetően depressziós filmnek köszönhetően a német U-Boatok sokkal népszerűbb témává váltak a játékosok körében: a „rosszfiú-romantika” és az „úgyis veszítenek” darkos, drámai feeling hiányzik sokak számára a *Silent Hunter 4* tematikájából. Pedig az USA tengeralattjárós hadműveletei éppoly drámaiak és kegyetlenek voltak. Mivel Japán szigetország, ezért az élelmiszer-, üzemanyag- és nyersanyagellátását a tengeren keresztül kellett megoldania, az amerikai „submarine”-ok pedig a németekhez hasonló kegyetlen feladattal voltak megbízva: meg kellett szakítaniuk az ellátást mindenáron. Ezért tehát korlát-

lan tengeri háború, igazi gyilkos vadászat vette kezdetét a vizeken: a jenki több mint öt millió tonnányi japán raketeret süllyesztettek el, a japánok pedig 50 tengeralattjárót küldtek hullámsírba...

ÍGÉRETES KARRIER

A *Silent Hunter 4*-ben a csendes-óceáni víz alatti háborút különféle játékmó-

dokon keresztül élhetjük át. Azonnal belecsaphatunk a lecsóba (vagy inkább stílusosabban: a hullámok közé) a standalone küldetéseken keresztül. Ha ez kicsit túl egyszerű lenne, akkor különféle őrzáratokban is részt vehetünk. A leghosszabb és legjobban kidolgozott játéktípus azonban a karriermód: ezt a háború bármelyik évében elkezdhetjük,

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
TENGERALATTJÁRÓ
SZIMULÁTOR

KÖRNYEZET
II. VILÁGHÁBORÚ,
CSENDES-ÓCEÁN

KIADÓ
UBISOFT

FEJLESZTŐ
UBISOFT ROMANIA

FEJLESZTŐI PORTRÉ
A Ubisoft Romania eddig egyedül a *Silent Hunter III*-mal dicsekedhet – azzal viszont nagyon. Az előző rész ugyan eleinte rendkívül sok buggal küszködött, ám a sok patch és a fanok modjai révén hatalmas klasszikus vált belőle.

GYORSLINK
1832

Mennyi bumm és mennyi heccsat...



és rengeteg órájratban kell helytállnunk. Az első részhez hasonlóan egy teljesen 3D-s tengeralttjáró belsejében osztjuk ki parancsainkat. Természetesen egy igazi lelkiismeretes és aktív amerikai kapitányhoz mérten, aki nemcsak a whiskey-s üveg fenekét és a kiragasztott pin-up girlöket bámolja, a géptest rengeteg fontosabb helyszínére mehetünk: amikor éppen a felszínen járunk, akkor választhatjuk a hajótornyot, a periszkópnézetet, a navigációs térképet, a légheláritó ágyút, a fedélzeti ágyút, és így tovább. Csakúgy, mint a *Silent Hunter III*-ban, a hajót ezúttal is keresztül-kasul bejárhatjuk, és lehetőségeink szinte korlátlanok. A fedélzeten minden tengerészt számításba vesz a játék, ezért könnyedén megparancsolhatod nekik, hogy pontosan a hajó melyik részén teljesítsenek szolgálatot.

A legfőbb célunk persze az, hogy a lehető legtöbb japán hajót süllyesszük el, ehhez pedig figyelniük kell a megfelelő kereskedelmi hajóútvonalakat. Sajnos a játék ebből a szempontból sem tökéletes, előfordul ugyanis, hogy az ellenséges hajók olyan helyeken tűnnek fel, amelyek a hadjárat idején még amerikai kézben vannak...

SZÓRSZÁLHASOGATÓ PROFIKNAK ÉS MAZSOLÁKNAK IS

Ugyanakkor hatalmas erőssége a játéknak, hogy a lehető legrészletesebben is be lehet állítani, hogy mennyire legyen realisztikus vagy inkább „noob-barát”. A legerősebb fokozatban a torpedólövés beállítása bonyolult művelet, amelynek során rengeteg adatot kell összegyűjteni és feldolgozni, amikor pedig

» A KÉSZÍTŐK DÖBBENETESEN PROFI MUNKÁT VÉGEZTEK A HANGEFFEKTEKKEL IS «

Ily módon tökéletes precizitással tudod meghatározni a légénység működését, bár az igaz, egyeseket zavarhatja, hogy túl sokat kell foglalkozni „apró-cseprő ügyekkel”. Ha például ránk támadnak, akkor gyorsan végig kell gondolnunk,

kilőttük a szeretetsomagot, akkor imádkoznunk kell, hogy célba is érjen. A legkönnyebb szinten pedig egész egyszerűen becéloljuk az ellenséges hajót, aztán hadd szóljon! Persze nehogy bárki is arra számítson,



Ennek a repülőnek „zéró” túlélési esélye volt... (Értitek... „zéró”...)

Mi túlságosan is „okos”: még akkor is messziről megtalál, ha csendes üzemmódban haladunk.

JAJ A LEGYŐZÖTTEKNEKI!

Akik a játékban ki szerették volna próbálni, milyen lehet a Felkelő Nap Országának kapitányaként tengerre kelni, azok csalódní fognak, mert csak a csillagsávos lobogót képviselhetjük. Igaz, hogy végül is a japánok viszonylag kevés tengeralttjárót vetettek be a második világháború során. Realizmus ide vagy oda, a multiplayer partik során azért igazán kipróbálhattunk volna japán szubokat is, de a készítőik sajnos ezt sem engedték. A kooperatív módban három másik társunkkal süllyeszthetjük el az ellenséges japán felszíni hajókat, az „ellenséges” módban pedig az egyik játékos megkaphatja utóbbiak irányítását.

Ennek ellenére minden tengeralttjáró-szerelmesnek feltétlenül ajánlom a Ubisoft legújabb gyöngyszemét, mert minden megvan benne, mi szem-szájnak ingere, és az újabb és újabb patchekkel a francia cég ügyis kijavítja a hibákat, csakúgy, mint az előző résznél. Ami pedig elkerüli a figyelmüket, azt a rajongók helyre-ülik, a különféle modokról már nem is beszélve.

Bad Sector

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIII 800 MHZ	AMD 64 3000
512 MB RAM	1 GB RAM
DX9 VGA	RADEON X800

Szaggatással nem volt bajom: a játék tükörsimán futott, ellenben sajnos néhány grafikus rontott az összképen.

NAPLEMENTE AZ OCEÁNON, FÜSTCSÍK AZ ÉGEN...

Bár már a *Silent Hunter III* is gyönyörű volt, a folytatást sikerült még jobban felturbózní, hála a rengeteg fény-árnyék és egyéb effektusnak. A naplemente bearanyozza a szemképrázatotán kidolgozott vízfelületet, a periszkóphoz tökéletes realizmussal mossa le a tengervíz, de persze az az igazán kedves látvány, amikor elsüllyed egy japán hajó.

A készítőik döbbenetesen profi munkát végeztek a hangeffektekkel is: összeszorul a gyomrod, ahogy a hajótestet feszíti a hihetetlen víznyomás, hallani fogod a fejed felett elhaladó hajó propellerét és embe-ridet, ahogy elsuttogják parancsaidat. A zene is elsőrangú, ezen a téren tehát nem érheti panasz a játékot.

A BUGOK MEGTORPEDÓZTÁK A JÁTÉKOT...

Sajnos a sok pozitívum ellenére is negatív felhanggal kell zárnom a cikket: a játék valami elképesztően durván bugos. Amellett, hogy rendkívül zavaró grafikus hibákkal is találkoztam, a játék sok helyen egész egyszerűen küldetés közben lefagyott, pedig nincs annál idegesítőbb, mint amikor már fél órája vadászok egy japán hadihajóra, már éppen lőném ki a torpedót, erre engem talál telibe egy Windows-képernyő...

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Egyszerre komplex, mégis könnyen kezelhető játékmenet	GRAFIKA	10
↑ Kiváló single player hadjárat	HANGOK	9
↓ Rettenetesen sok bug	IRÁNYÍTÁS	8
↓ Az MI nem mindig áll a helyzet magaslatán	HANGULAT	8
	KIHÍVÁS	8
	SAZAVATOSSÁG	9

BAD SECTOR VÉGSZAVA:

A második világháború pokla a Japán elleni összecsapásokban is kitéjesedett, és ezt az utóbbi idők háborús filmjei és játékaik után végre megtapasztalhatjuk ebben a remek tengeralttjárós szimulációban.

89%

ÉS A TÖBBI:

Silent Hunter II	80%
A remek első rész után a 2001-es folytatás sokkal halványabb kivitelezése kicsit elkeserítette a rajongókat: az SSL utolsó dobása sem grafikaiilag, sem a játékmenet szempontjából nem ütötte meg a mércét.	
Battlestations Midway	84%
A Battlestations Midway egyszerre sokféle szimulátor egy kalapban és ugyanakkor stratégiai játék is. Egyedi stílusú játék, amelyet csak a rendkívül rövid hadjárat rontott le.	
Silent Hunter III	93%
A Ubisofthoz való átnyergelés igencsak jót tett a sorozatnak! Gyönyörű grafika, félelmetes élethűség és kiváló játékmenet jellemzi a Das Boot című filmhez méltó szimulátort.	



Na akkor háromra: „Weee aaall live in a yellow submariinne!”

hogy melyek az életfontosságú, illetve kevésbé fontos helyszínek, és a megfelelő helyre kell irányítanunk a légénységet, aztán vissza kell küldelnünk mindenkit a helyére, ha a veszély elmúlt.

TENGERRE, AMERIKAI!

Tengeralttjárónkat a nagytérkép segítségével navigálhatjuk: megadhatjuk, hogy pontosan hova menjünk, aztán felgyorsítva az időt, villámgyorsan odaérhetünk – feltéve, ha nem támadnak meg. Amikor ugyanis ellenséges erőkkel találkozunk, az idő visszaáll normálisra, így kideríthetjük, mi a hézag, és megtehetjük a megfelelő előkészületeket a támadáshoz.

hogy van olyan beállítás, amely az arcade-rajongóknak kedvez. Még a legkevésbé reális fokozaton is óvatosan kell manővereznünk, ki kell kerülnünk az escort hajókat, ha pedig eltráftunk egy ellenséges naszádot, vagy idő előtt észrevettek, akkor ki kell találnunk, hogyan éljük túl az ellentámadást. A tengeralttjáró-szimuláció igazi türelemjáték, és azokat jutalmazza, akik okosan és precízen irányítják a masinát. Sajnos a mesterséges intelligencia nem feltétlenül idomul ehhez a komplexitáshoz: az ellenséges hajók nem próbálják cikkcakkban kikerülni torpedónkat, ha észrevettek minket, és az is előfordul, hogy az escort hajók egyszerűen nem reagálják le akciónkat. Máskor pedig az



A vadaspark mocsaras része igazi meglepetést okozott az önjelölt biológusoknak



Aki megtalálja a képen a nyújtózkodó goblint, az... büszke lehet magára...

SILVERFALL

A Monte Cristo neve ugyan még nem adott alapot a feltétlen bizakodásra, a Silverfall mégis az utóbbi idők egyik legjobban várt szerepjátéka lett – vajon megbukik, vagy megdicsőül?

A *Diablo* sorozat emberi ésszel szinte felfoghatatlan sikere után természetesen hamarjában elkezdődött a klónok támadása, számtalan fejlesztőcsapat próbálkozott felülmúlni a nagy elődöt, általában kevés sikerrel. A stílus népszerűsége a Blizzardnak hála az egkekben szökött, és a kisebb piaci résztvevők ezt a mai napig igyekeznek a lehető legjobban kihasználni. Hogy konkrétan mire is gondolok? A szerényebb anyagi háttérrel rendelkező fejlesztők nem engedhetnek meg maguknak óriási marketinghadjáratokat, így a hírnévhez vezető egyik legjobb út, ha egy ennyire felkapott alaptémát választanak. Az, hogy mennyire jó húzás a „*Diablo*-klón” címkére apellálni, persze nagyon nehéz

kérdés, amire a *Silverfall* kivésése után talán választ is kaphatunk...

A TERVEZŐMÉRNÖK ÉS A VARÁZSLÓ

Az első aprócska sokkhatás rögtön az alaptörténet elolvasása után éri az embert: Nelve világában járunk, ahol a mágusokat ősidők óta szinte istenként tisztelik, ám az utóbbi időben hirtelen fontos szerepet kapott a technika a gőzgép feltalálásával. Ezzel a varázstudók

egy csapásra elvesztették régi megbecsülését, és a világ is két részre szakadt: a tudomány és a mágia hívei hamarosan egymás ellen fordultak, ami rengeteg konfliktust okozott. A hirtelen jött kőoszt persze azonnal kihasználta a gonoszok is, és a meglepetés erejével borzasztó csapást mértek Silverfall büszke városára. Ezen a ponton kapcsolódunk be mi is az eseményekbe, ám meglepő módon nem saját karakterünkkel, az oktatópályának számító első részt ugyanis egy nagy hatalmú mágussal vihetjük végig.

SZÉPEK ÉS OTROMBÁK

A *Silverfallban* még a karaktergenerálás is rendhagyó, nincsenek külön kasztok, egyedül hősünk fáját választhatjuk meg (ember, elf, goblin vagy troll), és a kinézetén alakíthatunk. Döntésünknek igazából semmilyen fontos hatása nincs a játékmenetre, csupán elérhető képességeink változnak – és ebből adódóan taktikánk. Ettől függetlenül nem kell rögtön megjedni, a program a későbbiekben ugyanis ezernyi lehetőséget kínál karakterünk külső és belső tulajdonságainak fejlesztésére. A fejlődési fa nagyon ügyesen

lett megoldva, számtalan képesség közül tanulhatjuk meg a nekünk legjobban tetszőket, ráadásul az egészet logikus, jól átlátható módon bontották kategóriákra. Hasonló a helyzet a különféle eszközök terén is, az átlagos pánccél / sisak / fegyver / nyaklánc slotok mellett ugyanis extra kiegészítőket is viselhetünk, miáltal tényleg határtalanná válnak a lehetőségeink.

A MESÉK ORSZÁGA

Ha tippelni kellene, hogy sokan miért várták ennyire a játékot, akkor én mindenképpen a remek grafikára tenném a voksomat. A cel-shaded technológia nagyszerű lehetőségeket rejt magában, s ezt a fejlesztők remekül ki is használták, és egy igazán gyönyörű, részletekben gazdag világot teremtettek. Kezdetben már Silverfall hatalmas városa is csodálatos, és később, ha lehet, még jobb lesz a helyzet a különböző stílusú településeken. Amit idáig olvashattatok, annak alapján akár igazán klasszikusnak is gondolhatnátok a programot, sajnos azonban megvannak a komoly hibái is. A legszembetűnőbb és legidegesítőbb az a sok-sok tervezésbeli

hiányosság, amittől az egész unalmassá, monotonná és gyakran kilátástalanná válik. A legnagyobb gond, hogy a rendszer nem nyújt elegendő segítséget, és így gyakran fogunk órákig feleslegesen böklászni (például egyetlenegy szó sem esik arról, mit tehetünk egy társunk halála esetén). Sajnos az interfészrendszer

kidolgozása is többet árt, mint használ, a csaták olykor idegesítőek – így végül is csak erős fenntartásokkal ajánlható a *Silverfall*, és csakis a komoly RPG-rajongóknak...
ashe

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
2GHZ CPU	AMD 3000+
512 MB RAM	512 MB RAM
ATI 9500 VAGY JOBB	GEFORCE 6600GT

Semmi komolyabb bajom nem volt vele, leszámítva, hogy néhány tömegjelenetnél hajlamos volt belassulni, valószínűleg a kevés memória miatt.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Remek grafika	GRAFIKA	9
A végtelenségig testre szabható karakterek	HANGOK	7
Nulla történet	IRÁNYÍTÁS	6
Gyengécske interfész	HANGULAT	7
Helyenként teljesen magára hagyja a játékost	KIHÍVÁS	7
	SZAVATOSSÁG	6

ASHE VÉGSZAVA:



Hibáitól eltekintve a *Silverfall* egy abszolút jól játszható akció-RPG keverék, amely különleges világával hosszú időre lekötöheti a karakterfejlesztés szerelmeseit.

71%

ÉS A TÖBBI:

Diablo 2: Lord	93%
A műfaj koronázatlan királyának még a kiegészítő lemeze is minden képzeletet felülmúlóan izgalmas lett.	
Lionheart	82%
Az Oroszlánszívű Richárd idejében játszódó Black Isle csak a legnagyobb fanatikusokat tudta igazán megfogni.	
Spells of Gold	73%
Egykori teljes játékunk új szint hozott a stílus szabványaihoz, a kereskedelem nagyfokú kiterjesztésével.	

A Silverfall szerzteágazó fejlődési fáján épp hogy csak alma nem terem...



EXTRA **DEMO A DVD-N**



Ne nézz be az ágy alá!

PENUMBRA OVERTURE

Mielőtt valaki leül játszani a *Penumbra Overture* elé, gondolja el, hogy mennyit várhat el ma egy négyfős (!) fejlesztőcsapat-tól. Majd pedig csalódjon kellemesen!

Hogy a fenti témát tovább ragozzuk: képzeljük csak el, négy ember készít egy FPS-t arról, hogy egy fickó egyedül marad egy grönlandi pincerendszerben, és kénytelen-kelletlen fel kell vennie a harcot az undorító óriáspókokkal. Milyen játékot várnánk? A válasz bizonyára nem lenne túl változatos. Pedig a *Penumbra: Overture*, mely néhány egyetemista viccelődésének indult, a körülményekhez képest meglepően jó játék lett. Egy alapvetően horror cucc, amely azonban nem a populárisabb „öljük halomra a zombikat” kategóriából való, hanem inkább a hangulatával rémisztget. Főhősünk sem egy terminátor, az előrehaladás során pedig célszerűbb az eszünket használnunk a fegyver helyett. A *Penumbra* tehát alapvetően nem is tekinthető a szó hagyományos értelmében vett akciójátéknak. A fejlesztők bizonyára tudták, hogy a dollármilliókból készülő konkurenszeket nem verhetik meg a saját területükön, ezért döntöttek egy kreatívabb játék megalkotása mellett. Érdekes újításokkal próbálkoztak be, mint például az egérel

történi sajátos irányítás. Az ajtók vagy szekrények kinyitására nemcsak megnyomunk egy gombot, hanem az eget is húzzuk megfelelő irányba (nyitáskor lefelé, becsukáskor felfelé), és mindez igaz a környezettel való interakción jelentős részére is. Így egy nagyon érdekes, eddig még nemigen tapasztalt játékélményben lehet részünk, mely egy fokkal közelebb visz minket a környezetünkhöz. A hangulat, a jól sikerült MI és az érdekes újítások igazán sokat jelentenek egy ilyen parányi fejlesztőcsapattól.

Sam

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

72%

FEJLESZTŐ:
FRICTIONAL GAMES
KIADÓ:
LEXICON ENTERTAINMENT

GAINWARD
 BEYOND YOUR SENSES

8347-BLISS 8800GTS 320MB GS DVI-DVI



NVIDIA GeForce 8800GTS
 550 MHz GPU
 320MB 11ns DDR3 memória
 PCI-Express / SLI
 Dvi + Dvi + Video-Out
 Vista kompatibilitás
 Expertool (+10-30% telj.)



8200-BLISS 7600GT 256MB GS/GT



NVIDIA GeForce 7600GT
 575+ MHz
 256MB 12ns DDR3 memória
 PCI-Express / SLI
 Dvi + Vga + Video-Out
 Vista kompatibilitás
 Expertool (+10-30% telj.)



8217-BLISS 7600GS 256MB GS GLH



NVIDIA GeForce 7600GS
 500+ MHz GPU
 256MB 14ns DDR3 memória
 PCI-Express / SLI
 Dvi + Vga + Video-Out
 SLI kompatibilitás
 Expertool (+10-30% telj.)



8460-BLISS 8600GTS 256 TV Dual DVI



NVIDIA GeForce 8600GTS
 725+ MHz GPU
 256MB DDR3 memória
 PCI-Express / SLI
 Dual Dvi + Vga + Video-Out
 Expertool (+10-30% teljesítmény)
 Vista kompatibilitás



8231-BLISS 7600GT 256 Golden Sample



NVIDIA GeForce 7600GT
 575+ MHz GPU
 256MB 12ns DDR3 memória
 AGP felület
 Dvi + Vga + Video-Out
 Expertool (+10-30% teljesítmény)
 Vista kompatibilitás



8484-BLISS 8600GT TV Dual DVI GS



NVIDIA GeForce 8600GT
 600+ MHz GPU
 256MB DDR3 memória
 PCI-Express / SLI
 Dual Dvi + Vga + Video-Out
 DirectX 10/Vista kompatibilitás



Golden Sample sorozat:
 minimum 10-15%-kal gyorsabb,
 mint a standard többi kártya



GoesLikeHell sorozat:
 minimum 20-25%-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!

Szia! Ez egy diliház, én meg a doki vagyok

TORTUGA - TWO TREASURES

Az Ascaron sokféle témában alkotott az elmúlt 15 évben, beleértve a XVIII. századi tengerészkalandokat is. Így nem meglepő, hogy a *Sacred 2* készítése mellett belefér nekik egy kalózos akciójáték megírása.

Van egy kellemes bája annak, ha egy hatalmas fregatt dagadó vitorlái és recsegő árbocait nézi az ember, miközben a távoli horizonton pálmás szigetek halvány kontúrja tűnik fel. Ezt a magával ragadó atmoszférát mindaddig talán a *Pirates of the Caribbean* első epizódja varázsolta eléink a leghívebben, továbbá az ugyanarra a motorra épülő *Age of Pirates: Caribbean Tales*, utóbbi fogadtatása azonban igen csak kétes volt. Egyébként mindkét játékot az Akella

fejlesztette, csak míg az első a *Pirates of the Caribbean* licenc alatt futott, az *Age of Pirates* ezzel már nem működhetett, mert a PoC folytatásának fejlesztésére a Bethesda

» **NÉHA AZ VOLT AZ ÉRZÉSEM, MINTHA EGY KÖZEPESEN KEZELHETŐ JFA-T VEZETNÉK MADÁRTÁVLABÓL** «

a 7 Studiost bízta meg – amely aztán el is szúrta a karibi kalózkodás folytatását, de úgy teli csüddel.

VITORLÁT BONTSI!

A Tortuga története nem minden elemében fikció, hiszen a sziget (Íle de la Tortue) a valóságban is a kalózkodás melegágya volt évszázadokon át. Ugyanígy a valóságon alapul a játék

egyik főszereplőjének, Edward „Blackbeard” Teachnek az alakja, aki a XVIII. században megannyi hajót küldött a tenger fenekére, és számos ellenséget hányt kardélre. A sztori értelmében Thomas „Hawk” Blythe-t alakítjuk, és az említett legendás kalózvezér pártfogoltjaként hajózzuk a kalandos tengereket, gazdag kereskedők flottáira vadászva, régi idők

esik. Magunkra maradunk, jobb híján tehát felkeressük a régi haverokat Tortugán, hátha ki tudnak segíteni minket szorult helyzetünkben. Szögezzük le, hogy ez a történet még tapintatosan fogalmazza is gyenge, kiszámítható, sablonos. Paradox módon a sztori mégis a játék egyik erős oldala, ami egészen egyszerűen az átvezető videó profi megalkotásának köszönhető. A kisfilmek kimondottan hangulatosak, a szinkronszínészek kiválóan alakítanak (ritkán hallani ilyen jó teljesítményt játékszinkronokban), a jelenetek dramaturgiaiilag nagyszerűek, a dialógusok szórakoztatók, és a karakteranimáció is jól megoldott. Gyenge kerettörténet ide vagy oda, a mesélő videók nélkül a Tortuga bizony nagyon gyenge eresztesnek minősülne.

HAJÓ, HA NEM JÓ

A *Tortuga* tekinthető az in medias res kezdés mintapéldájának, hiszen a rövid intrót követően rögtön egy hajó fenekét bámuljuk, amint a 30 méterre úszó halálos ellenség ágyúival néz farkasszemet. A játék néhány röpké mondatban

Ez gyönyörű, vagy szimplán giccses?

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
KALÓZOS-AKCIÓ

KÖRNYEZET
KARIB-TENGER

KIADÓ
ENCORA

FEJLESZTŐ
ASCARON
ENTERTAINMENT

FEJLESZTŐI PORTRÉ
A német illetőségű Ascaron 1992 óta készít játékokat. Első munkájuk a *Patrician* volt, és később is többször foglalkoztak kereskedős stratégiákkal. Nagyobb címeik a *Port Royal* és a *Sacred*. Jelenleg éppen az utóbbi játék folytatásán munkálkodnak.

GYORSLINK
1611



Csak a kezemet nézzétek!



Én a polipokkal vagyok

elmagyarazza az amúgy valóban nem túl bonyolult irányítást („A nyilakkal irányítás, tűzgombbal lősz, szia!”), és már kezdődhet is az abrak. Hajónk háromsebességű – bár az egyik neve „álló helyzet” –, s annyira fordulékony, hogy játék közben néha az volt az érzésem, mintha egy közepesen kezelhető IFA-t vezetnék madártávlatból. Szélllel szemben is simán masírozhatunk leeresztett vitorlákkal, és egy helyben állva is úgy fordulunk körbe, akár egy helikopter. Szemmel láthatóan tehát nem törekedtek arra, hogy a valós körülményeket akár a legcsekélyebb mértékben is imitálják, ami – bár várható volt – némi csalódással tölt el. A jobb oldalon van egy ikoncsoport, amely a birtokunkban lévő és bevethető extrákat

hajótestet, robbanóhordókat szórhatunk a minket üldöző ellenség útjába, vagy krakensalival a hajókra uszíthatjuk a mélyből feltörő óriáspolipot. A hajócsaták alapvetően gyors tempóban zajlanak, és bár vitorlásaink mozgása nagyjából a hetvenszerese a valódiénak, néha még így is meglepően sokáig eltartanak. Tudjuk, hogy egy mérete-sebb monstrum elsüllyeszése pusztán ágyútüzzel a valóságban sem volt kis feladat, az ütközetek során tehát sokféle ágyúgolyót felhasználtak. A leggyakrabban alkalmazott típusokat a Tortugába is integrálták, így a hagyományos golyók mellett kilöhetünk vitorlagolyós lőcső golyókat vagy sörétszerű „emberelhárító” löszert, amely a legénységet takarítja le a

földi patkány módjára abszolválunk. A gyakorlatban ez annyit tesz, hogy a sokszor csapatosan nekünk rontó ellenséget kell szüntelen gombnyomogatással megsemmisítenünk, és teljesen random nyomni egy-egy jobb klikket, ami közelharcban a védekezést jelenti. A blokkolásnak azonban nincs sok gyakorlati haszna, hiszen egyetlen katona úgysem tud rajtunk akkorát sebezni, hogy igazán fájjon, tizenöt ellen meg hiába tartjuk feszesen a kardunkat, akkor is agyonszúrunk. Ráadásul a mozdulatok animációja sem különösebben tetszetős. Karakterünk – amely egyébként igen körültekintően van megrajzolva – olyan mozgással fut, mint egy mellékhelyiségre siető goblin, az ellenfelek mesterséges intelligenciája pedig kimerül az „észlel-odaszalad-le-dőf” hármásban.

A vívás tehát nem több, mint esztelen hadonászás a minket körülvevő embertömeg irányába. Ezen pedig nem segítenek a játék közben fokról fokra megszerzett szupermozdulatok sem, melyeket egyszerűen begyakorolható gombkombinációk segítségével hozhatunk elő. Így kivitelezhetünk hatalmas erejű kardcsapásokat, látványos szűrásokat, vagy nemes egyszerűséggel az ellenség gyomorszájon rúgását is.

TORTÚRA

A Tortuga legelőnyösebb oldala alighanem a grafikája, amely mindenképpen dicséretet érdemel. A víz gyönyörű, a hajók részletesek, és az ütközetben használt effektusok némelyike is igen látványos. Kompenzálhatatlan hiba azonban az a hallatlan linearitás, amely a játékot jellemzi. Mindig mindenhol egyetlen vonalon megyünk végig, minden feladatot csakis egyféleképpen lehet megoldani, és a kihívást tovább csökkenti, hogy a kistérképen az irányító folyamatosan jelzi, éppen merre kell haladnunk. A szárazföldi pályák tökéletesen primitíven vannak megtervezve, a környezetet többnyire kifejezetten rútt, a búzatáblák közötti kószálás vagy a menekülés az erődítményből teljességgel hiteltelen. Mindennek tetejében a kereskedést lerendezték a pályák

végén megjelenő kislottal, amelyben beruházhatunk egylovétű pisztolyba, vagy vásárolhatunk ős Molotov-koktelt meg krakensalit. Egészében véve tehát elmondható, hogy bár a Tortuga hajócsatái néhány óráig élvezhetők, a verekedések azonban még addig sem. Az Ascaron papírhajója sajnos elsüllyedni látszik az első pocsoltyában.

Duncan

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIV 1,7 GHZ	3200 + ATHLON
512 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	256 MB VGA

A játék tulajdonképpen pozitívuma, hogy egy gyenge-közepes gépen is teljesen jól fut. A szárazföldi részeknél ez persze meg is látszik a szánalmasan póriás környezetben.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Szép grafika	GRAFIKA	7
↑ Jó átvezetők	HANGOK	6
↓ Gyenge közelharc rendszer	IRÁNYÍTÁS	7
↓ Lineáris játékmenet	HANGULAT	7
	KIHÍVÁS	5
	SZAVATOSSÁG	5

DUNCAN VÉGSZAVA:

A Tortuga arra jó, hogy az ember végigszaladjon rajta, ha a színvonalas átvezetők alapján erre érdemesnek tartja. Jóindulattal belefér a „középszerű” kategóriába.

62%

ÉS A TÖBBI:

Sid Meier's Pirates!	92%
A legendás Pirates jól sikerült folytatása. Szabad játékmenet, megannyi opció, szép grafika, kellemes hangulat. Mi kell még?	
Patrician	84%
Az Ascaron sikeresorozatának harmadik epizódja nem akciójáték, hanem egy kereskedős stratégia. Méltó követője az elődöknek.	
Pirates of the Caribbean	84%
Talán az eddigi legjobb kalózos akciójáték, hatalmas hajókkal, gyönyörű környezettel, viszonylag szabad játékmenettel.	



Tehát ezért a grafika a játék legnagyobb erőssége



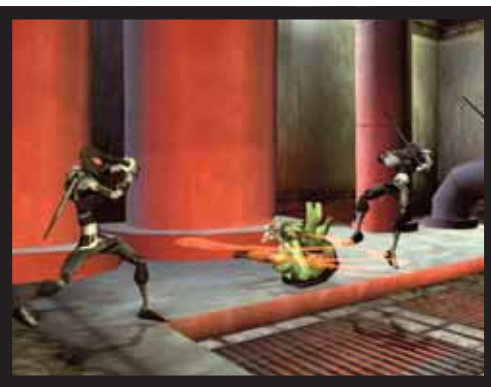
Nem mindennapi égis az óceánon

fedélzetről, igen hatékonyan. Ezzel együtt a tengeri ütközet sokkal inkább ügyességi játék, semmint a valóságra hajazó taktikai csata.

KARDÉLRE HÁNYOK

Nem maradhatnak ki a Tortugából a „kardozós” jelenetek sem, amelyeket a jellegzetes harmadik személyű nézetből vívhatunk meg. Ezt a játéktechnikai megoldást nemcsak az ellenséges hajók fedélzetének elfoglalásakor kell alkalmaznunk, hanem a történet szálát is gyakorta kell száraz-

jelzi. Ezeket a praktikus – és a valóságtól igencsak elrugaskodott – eszközöket a space gomb lenyomásával megjelenő egérkurzor segít elérni. Hajójavító csomagokat használva akár egyetlen gombnyomással helyrepofozhatjuk a ronggyá lőtt vitorlákat vagy a lángoló



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Négy kis teknőc valami különleges anyagot zabált a csatornában. Igencsak nagyra nőttek és a jó szolgálatába álltak (és megszerették a pizzát) – mi ez, ha nem a totális királyság?

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA

PLATFORM – AKCIÓN

KÖRNYEZET

TINI NINDZSA
TEKNŐCOK UNIVERZUM

KIADÓ

UBISOFT

FEJLESZTŐ

UBISOFT MONTREAL

FEJLESZTŐI PORTRÉ

A Ubisoft 1997-ben alapított kanadai leányvállalata eddig olyan címekkel írta be magát a videojáték-történelembe, mint az új Prince of Persia és Splinter Cell részek, illetve a Rainbow Six: Vegas. Jelenleg is folyó fejlesztéseik közül a legjelentősebb egyértelműen az Assassin's Creed.

GYORSLINK

1911

Ha ki kellene választanom gyerekkorom kedvenc rajzfilmhőseit, akkor biztos vagyok benne, hogy a Tini Nindzsa Teknőcök is előkelő helyet foglalnának el a rangsoromban. A négy mutáns, kétbalkezes, mégis szeretnivaló páncélos, Leonardo, Michelangelo, Raphaello, Donatello, na és persze különleges tudású mentoruk, Szecska mester nap mint nap megvívják saját harcukat a gonoszokkal. Idén márciusban került az amerikai mozikba a *TMNT*, a téma legújabb feldolgozása egy animációs film képében, és ennek kapcsán természetesen nem maradhatott el a kötelező játékadaptáció sem.

Sajnos eddigi gamertapasztalataink a teknőcökkel kapcsolatosan nagyon szomorúak voltak, így ezúttal is kissé félve ültünk le a program elé...

EZ MÁR NEM AZ A SZÉP VILÁG...

Az új *TMNT* történetben első látásra is szembeütni, hogy az egész világ – a mai mozi trendeknek megfelelő-

en – sokkal sötétebb és félelmetesebb lett, mint korábban. Miután a teknőcöknek komoly nehézségek árán sikerült elintézniük legnagyobb ellenségüket, Zúzót, egy új gonosz ütötte fel a fejét a Földön. A multimilliomos Maximillian J. Winters ősi szörnyeket ébresztett fel és vont irányítása alá, és így kísérli meg uralma alá hajtani a világot. Hőseinknek ezúttal tehát még keményebb dolguk lesz, ráadásul az életben maradásukért folytatott harc közben még egy titokzatos nindzsa klánnal is szembekerülnek. Az egyetlen probléma csak az, hogyha már ennyire borongós és sötét a történet, akkor talán magát a játékot is lehetett volna kicsit jobban a nagyobb igényeikhez igazítani...

BÖLCSI HELYETT

A *TMNT* egyik legnagyobb hibája mindenképpen a teljesen elbaltázott nehézségi fokozat: végül is igazán örömteli, hogy még a legkisebbek is könnyedén eljátszozhatnak a programmal, de egyrészt ettől mi még nem leszünk boldogok, másrészt pedig a béna kamerakezelés ügyis odatesz a szórakozásnak. Maguk a platform, ugrálás, mászkálás részek, és a harc is eléggé könnyűek, azonban rendkívül idegesítő, hogy az egész körülbelül annyi kihívást jelent, mint beleverni egy szöveget egy deszkába. Igaz ugyan, hogy vannak olyan helyek, amiket csak egy-egy speciális teknőccel közelíthetünk meg, például Michelangelo képes nuncsakuját propellerként használni és repülni, de ez gyakorlatilag egyetlen gombnyomás.

Nagyjából pontosan ez igaz a harcra is, csak csépeljük az egeret ezerral, néha beszurunk egy kombót, amire ugyan kinézetében sok variáció van, de mégis mindössze egyetlen billentyűre van szükségünk mindhez.

VÉGVESZÉLYBEN

A gyerekes nehézségi fokozatot feledve azért az ember mégis képes lenne belefeledkezni a teknőcök terelgetésébe, azonban a korábban már emlegetett gyenge kamerakezelés és az irányítás még ezt a kis örömet is elrontja. A program a nézőpontot magától változtatja, nekünk semmi befolyásunk nincs rá, így nagyon gyakran előfordulnak olyan helyzetek, hogy hőseink egyszerűen kiesnek a látószögünkéből, és emiatt lezuhanunk a mélybe. Az irányítás legnagyobb problémája, hogy olykor szinte a játékosról függetlenül válik, mi csak csépeljük a gombokat miközben teknőcünk ide-oda pattog a képernyőn, persze véletlenül se úgy, ahogy mi akarunk. Az összplatformos fejlesztés kissé ugyan meglátszik a grafikán, a textúrák mosottasak, és minden tompa, életlen, de ettől függetlenül, akinek bejött a rajzfilmek látványvilága, az ezt is kedvelni fogja. Dicséretet érdemel viszont, hogy a szinkronszínészeket a filmből kölcsönözték, bár éppen ezért jobban örültünk volna, ha az uncsi könyvlapozgató átvették helyett normális videókat kapunk. A *TMNT* olyan lett, mint egy hátra esett teknőc: forgolódik, erlöködik, vannak ígéretes pillanatai, de mégsem képes lábra állni...

ashe

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIV 1,5 GHZ	AMD 3000+
512 MB RAM	512 MB RAM
64 MB VGA	GEFORCE 6600 GT

A gyenge grafika egyetlen nagy előnye, hogy a játék a mai átlagos konfigurációkon is remekül fut.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- Stílusos grafika
- Korrekt platformrészek
- Eredeti szinkronhangok
- Rossz kezelhetőség
- Túl egyszerű harc
- Nagyon könnyű

GRAFIKA	7
HANGOK	5
IRÁNYÍTÁS	5
HANGULAT	7
KIHÍVÁS	5
SZAVATOSSÁG	6

ASHE VÉGSZAVA:



Platformrajongóknak és a *TMNT* kedvelőinek sok érdekességet tartogat, ám a problémás kamerakezelés és irányítás sajnos igencsak rányomja a bélyegét a játékmenetre.

66%

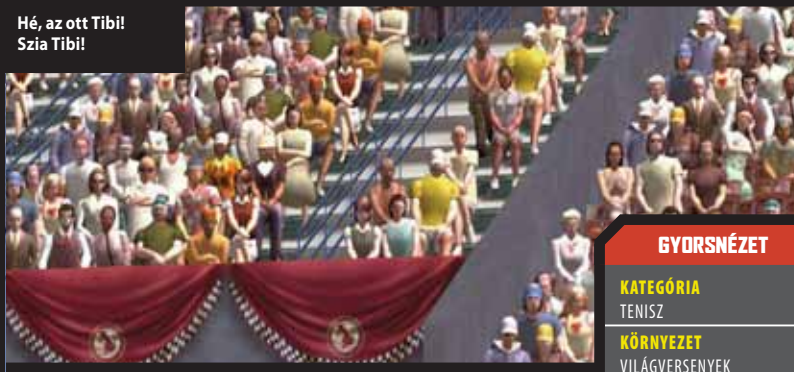
ÉS A TÖBBI:

Rayman 3	93%
Az utóbbi évek egyik legjobb platform mászkáló-ugráló cuca.	
Over The Hedge	65%
Újabb átlagos platformjáték, ezúttal a Túl a sötétben apropóján.	
Ice Age 2: The Meltdown	57%
A Jégkorszak című animációs film második részének harmatgyenge játékváltozata.	



Verébre (nagy)ágyúval?

Hé, az ott Tibi! Szia Tibi!



VIRTUA TENNIS 3

Egy teniszprogramnál sosem az a kérdés, mennyire hasonlít a valóságra, hanem az, mennyivel jobb versenytársainál: manapság a PC-s teniszpiacot két konzolos konverzió uralja, lássuk, melyikük vezet a verseny.

A bevezetőben említett versenytárs nem más, mint a *Top Spin* sorozat, amely kicsit eltérő filozófiával kínálja ugyanazt, mint a *Sega Virtua Tennis* sorozata: a tenisz szép sport, vagy kedveli valaki, vagy nem is törődik vele: itt nincs *FIFA vs PES* háború – szerencsére.

AZOK A SZTÁROK, A DALIÁS LEÁNYOK

A jelenlegi teniszvilág legnagyobbja, Roger Federer például mindkét programban

tenisz és arcade kihívások mellett természetesen tartalmaznak karrier üzemmódot és azonnali meccslejátszási lehetőséget is. Szóval kiválaszthatjuk bármelyik világsztárt és egy másik hasonlóan kvalifikált ellenfél ellen nyomhatunk egy meccset, vagy indíthatunk egy tornát csak úgy spontán. Ezek jó dolgok, de a játék sava-borsa azonban eljutni a 300. helyről a csúcsra. S ahogy a karrier módokban általában, ez nem lesz egyszerű, sőt meglehetősen sokáig fog tartani. Ami elsőre üti a konkurenciát, az a játékos létrehozásakor annak végtelen állítgatási lehetősége – olyan részleteket is tartalmaz, hogy meg lehet adni, milyen mozdulattal szervál, milyen mozdulattal ritörnőzik stb. A választék nem annyira nagy, de a legtipikusabb stílusokat tartalmazza. Ahol viszont csak a fantázián szab ha-

S ezután indul a buli. A világ szép, nagy rózsaszín gömb, kontinensekkel és kihívásokkal. Nyami!

EDZÜNK, AMÍG EL NEM UNJUK

Annyira belelkesültem bizonyos edzés-fajtáktól, hogy hosszasan nyomattam a tekegolyók szerválását, a bingót és hasonló kihívásokat: ezek arra jók, hogy segítségükkel az ütéseink, a szerváink, a lábunk javul, amit a későbbiekben vastagon kamatoztathatunk. S bár itt nem zaklatnak üzeneteikkel az edzők (hiszen ellenfelünk az arcade „edző” játékokban általában egy automata), a kedves játékosunk néha közli, hogy tele a hócipője az edzéssel, legyen már valami. Mondjuk, igaza is van, bár az ő érdeke is, hogy egyre jobb legyen mindenben. Egyébként, amikor indul a játék, elég limitáltak a lehetőségeink a felszerelésre, azonban egy-egy megnyert torna vagy jobb eredmény hozzájuttathat minket egy-egy új cipő-fajtahoz, mehez stb. Külön érdekesség, hogy néha ellenfeleink is videoüzenetekkel zaklatnak, mondjuk Nadal odaszól, hogy „Gyöngye vagy haver, nagyon gyöngye!” Érdekes :) Ja, majd elfelejtettem: szemben a *Top Spinnel*, ahol 12 gombot kezelünk, itt elég három: minél tovább nyomjuk, annál erősebb az ütés, és amilyen irányba húzzuk a kart, arra megy a labda. Logikus és egyszerű, jobb, mint a *Top Spinben*. Sajnos nem igazán fejlődött a *Virtua Tennis 2* (és a *Virtua Tennis 1*) óta sem. Kicsit polírozgatták, a játékosok animációi szemet gyönyörködtető, a minőség egyértelmű, de valahogy ez az ikertesója az előzőeknek. Vagy például sosem értettem, hogy a világranglista 300. helyéről indulva egy világ végén rendezett Challenger tornán miért



A tenisz megoldja az olajválságot

jelen van, de a spanyol szuperzszeni, Rafael Nadal például csak a *Virtua Tennisben*, vagy említhetnénk az én nagy kedvencemet, Jelena Gyementyevát (angolosan Elena Dementieva), akit a *Top Spinben* választhattam, itt viszont nem. Tehát ebben a kérdésben eléggé eldöntetlen szagú a dolog: mindkét oldalon vannak hiányzók, de ott vannak a legjobbabbak így is, úgy is.

A VILÁG EGY RÓZSASZÍN LUFI

A sokféle játékmód között, amelyek a konzolokon megszokott többjátékos



Jó közelítéssel ilyeneket hallucinál egy a szintetikus drogok rögös útját választó teniszező

tárt, az a testalkat és az arc létrehozása, amellyel önmagával is legalább egy fél órát el lehet lenni. Vagy akár többet is.

épp az a rész, ami miatt a *Virtua Tennis 3* a legjobb konzolos teniszjáték. Vagyis a

játszottam Monfils, Hewitt és Nadal ellen... Hmmm, legalább annyit megtehettek volna a fejlesztők, hogy kitalálnak kamu neveket és random generálnak hozzá játékoskinézetet. A másik bosszantó hiba, hogy meccs közben az eredménykijelzőn ellenfelünk neve korrektül szerepel, de a mienk helyett (pedig megadtuk) Custom Player található – nem tudom, mekkora munka lett volna megoldani, hogy ott is a mi nevünket írja ki; saccolok: egy nap? Az apró bakik ellenére ez egy bazi jó teniszprogram! Aki nem hiszi, járjon utána!

Gyu

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIII 800MHZ	A64 3800+
256 MB RAM	2GB RAM
64MB VGA	X1900 GT 256 MB RAM

A GSTV-filmből is látszik, hogy meg se rőccent a legnagyobb felbontáson sem, jól optimalizáltak a fejlesztők.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Lehet játszani Nadallal	GRAFIKA	9
Gyönyörűek az animációk	HANGOK	7
Egyszerű az irányítás	IRÁNYÍTÁS	9
Nem sokat változott	HANGULAT	8
Némely edzés túl nehéz	KIHÍVÁS	9
A kis tornákon is sztárok ellen játszunk	SZAVATOSSÁG	7

GYU VÉGSZAVA:

Jól el lehet teniszgetni vele, a meccsek mellett az arcade edzés is fun.

90%

ÉS A TÖBBI:

Virtua tennis	93%
Amikor megjelent PC-n, igazi „teniszforradalmat” okozott szuper játékmenetével.	
Top Spin 2	91%
A sok ütéstípus sokkal több stratégiai opciót ad.	
Tennis Masters Series	91%
Több mint 5 éve ez nagyon jó teniszprogram volt.	



Érdekes kísérlet: propagandával próbáljuk megtörni a Szovjetuniót



A harmadik világháború küszöbén. Az oroszok már (még) Bécsben vannak

HEARTS OF IRON II: DOOMSDAY – ARMAGEDDON

A Paradox csapata két dologról híres: a minőségi, ám csakis fanatikus stratégiák számára fogyasztható játékaikról, illetve arról, hogy ragaszkodnak a történelmi tényekhez. Nos, utóbbi immár nem igaz rájuk.

A Hearts of Iron II önállóan játszható

kiegészítője, a *Doomsday – Armageddon* azzal fejeli meg az alapjátékot (amely a második világháborút a lehető legátgömbömbölgőben dolgozta fel nagy stratégiai szemszögéből), hogy 1945 őszén bekapcsolódhatunk egy olyan küzdelembe, amely – hála a magasságosnak – sosem következett be. Az új szcenárió alternatív valóságában ugyanis a Vörös Hadsereg nem elégszik meg Berlin bevételével; ha már annyi

kilométert megtettek, az a néhány száz már meg sem kottyán Párizsig – vélik a szovjet tábornokok.

ATOMOT NEKIK!

Természetesen ehhez lesz egy-két keresetlen szavuk a nyugati szövetségeseknek is, s ha létszámban nem is, technológiában mindenképpen felveszik a versenyt, sőt... A Hirosimára és Nagaszakira ledobott bombák „testvérei” hűvös nyugalommal várakoznak a bevetésre. A nagy Szovjetunió tehát nem tehet mást, mint villámgyors versenybe kezd, hogy a Kreml vezérének is mihamarabb legyen az új csodafegyverből. Ehhez persze nem elég Földnyárcska összes tudós koponyáját ráállítani a projektre, elkél némi nyugati segítség is. Az alapjátékban még nem létező kémeket nagyon fontos feladatokkal tudjuk megbízni. Természetesen egy-egy fejlett

technológia ellopása jelenti a koronát Mata Hari utódainak, de a rémhírterjesztől a szabotázsra át egészen az orgyilkosságig terjed

repertoárjuk. Minél kockázatosabb egy küldetés, annál nagyobb az esély a lebukásra, ám higgadtabb parancsnokok meglehetik azt is, hogy afféle „alvó ügynökként” tartanak kémeket, akiket csak az igazán lényeges feladatok idején aktivizálnak.

SUGÁRHAJTÁS, HELIKOPTER, FÖLD-LEVEGŐ RAKÉTA

A kémek és az atomtechnológia mellett számos, a második világháború időkeretében nehezen kifejleszhető technológiát vethetünk be. A hírhedt hidrogénbombától kezdve a helikopteres alakulatokig, amelyeket aztán vadul lövöldözhet az ellenség a föld-levegő rakétaival. De említhető az interkontinentális rakéta és a fejlett sugárhajtású repülőgép is. Egszszóval, lehetőségekben nem lesz hiány, pusztán a számunkra szimpatikus út kiválasztása okozhat majd fejfájást. Mert azt mondani is felesleges, hogy mindent, azaz csúcstechnológiát, tömeghadserget, lelkes szövetségeseket és pártatlan kémhálózatot még a legnagyobb hatalmak sem lesznek képesek kiépíteni. A stratégiai művészet ezek egészséges egyensúlyában rejlik.

54-BEN KICSENGETNEK

Mivel még az első *Hearts of Iron* is 1947-ben húzta le a rolót, így az 1954. január 1-je, a mostani záró dátum nem feltétlenül elégséges ahhoz, hogy a harmadik világháborút végigharcoljuk. Talán ez az egyik nagy hibája a programnak, hiszen könnyen előfordulhat, hogy éppen beérne többéves kutatómunkánk, amikor a képernyőn megjelenik a játék végéről tudósító ablakocska. Mi pedig csak magunkat gyözködhettük arról, hogy ha kapunk még egy évet, biztosan hidegre tesszük Eisenhower bagázsát, illetőleg a Vörös téren nézzük, amint a Szovjetunió kapitulál. A másik kellemetlen említésre méltó az a grafika változatlan színvonala – már amennyiben a színes pacák egy 2D-s

térképen színvonalnak tekinthetők 2007-ben...

Azok a bevezetőben kezdtük: kizárólag vérstratégáknak! Nekik viszont feltétlenül megéri a mindössze 20 dollárért vesztegetett pompás kiegészítő.

-csonti-

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIII 800 MHZ	AMD 3500+
128 MB RAM	1 GB RAM
4 MB VGA	GEFORCE 7800 GT

Megvan annak is az előnye, ha póriás a grafika: legalább a futással nincs sok gond.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

▲ A szakoskos Paradox-alaposság	GRAFIKA	4
▲ Valódi újítások, bővítések	HANGOK	6
▼ Borzasztó „eccerri” grafika	IRÁNYÍTÁS	9
▼ Átlagjátékosnak túl összetett	HANGULAT	8
	KIHÍVÁS	10
	SZAVATOSSÁG	10

CSONTI VÉGSZAVA:



Ennyi pénzért (20 dodó) gyakorlatilag egy teljesen új játékot kapunk. Csak az a fránya, spártai látványvilág...

82%

ÉS A TÖBBI:

Hearts of Iron II	79%
Az alapjáték második generációja sok bugot és MI-vel kapcsolatos hibát orvoslott, így élvezetes stratégia született.	
Europa Universalis III	88%
Az EU legfrissebb képviselője szinte mindent tud, amit egy ilyen játéknak tudnia kell. Nem szép, de legalább okos.	
Crusader Kings	89%
Talán a leghangulatosabb Paradox-alkotás, amelyben középkori nemesként kell kis családunk boldogulását egyengetni.	

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
STRATÉGIA

KÖRNYEZET
1936 – 1953

KIADÓ
PARADOX INTERACTIVE

FEJLESZTŐ
PARADOX INTERACTIVE

FEJLESZTŐI PORTRÉ

A „grafikailag szegényes, agyilag bőséges” koncepció hívei. Legütősebb sorozatuk az Europa Universalis, de említés érdemel a hangulatos Crusader Kings is.

GYORSLINK
1932



A küldetésstervező ablakrengetéget pusztán elrettentésül raktuk be



UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006/2007

A világ legnagyobb játékkidő cége, amely rengeteg zseniális programot ad ki, néha csak rókabőröket húz le; nem is rosszakat, a lóvé is dől, akkor miért is panaszkodunk? Mert van miért...

Nem teljesen értem, miért pont mostanra kellett időzíteni az UEFA Champions League 2006–2007 megjelenését, amikor a sorozat lassan a végéhez közeledik, ezt a marketingesek biztos jobban tudják: szerencsére tegnap a Viasaton néztem a Róma–Manchester United meccset, és nem semmi volt... Majdnem olyan izgalmas, mintha én játszottam volna.

LEHETEK WENGER, VAGY AKÁR MOURINHO

Nem, nem, mielőtt bárki azt hinné, hogy a játékban van menedzser mód, le kell hűtenem mindenkit. Az nincs. Itt csak arról van szó, hogy előre elkészítve, elősütve, becsomagolva megkaphatjuk

a világ legnagyobb sze-rűbb focicsapatainak irányítását – mondjuk, ebben semmi újdonság nincs. Azonban mindezt a világ legjobb elitligájában tehetjük meg, amelyet egy sajtóanyag az NFL-hez hasonlított, bár ott a csapatok mindig ugyanazok, itt pedig évről évre vannak új belépők és kiesők. Ettől még kétségtelen, hogy a nézőszámokat és a bevételeket figyelem-be véve tényleg csak

az NFL-lel lehet egy kalap alá venni. Van egy fontos dolog, amelyet a cikk elején kell leszögezni: a PC-s változat a PS2 verzió tesója, nem az Xbox360-as UEFA-é. Hogy ez miért fontos? Ugyanis a *Magic the Gathering*-szerű foci-kártya csatától a program egyrészt jobb, másrészt legalább más, mint a *World Cup* vagy a *FIFA*, így azonban tényleg csak egy újabb rókabőr. Mivel azonban ez a cikk a PC-s változatról szól, hagyjuk abba az álmodozást az Xbox 360-as UEFA-ról és koncentráljunk a mi kedvenc masinánkra.

THE TREBLE, AZAZ A TRIPLÁZÁS

Ez egy új játékmód, szinte egyedül menti meg a programot attól, hogy azonnal elfelejtsük, miután kiléptünk belőle. Azért treble, azaz triplázás a neve, mert három fő célunk van benne: megnyerni saját bajnokságunkat, saját kupánkat és a Bajnokok Ligáját is. Eddig jól is hangzik a dolog, azonban most jönnek a komplikációk. A klub tulajdonosai folyton beleszólnak a dolgunkba: utasítanak minket, hogy egy adott meccsen x ifi korú srácot szerepeltessük, egy másik meccsen ültessük a legnagyobb sztárunkat a cserepadra, hogy pihenni tudjon, esetleg elégedetlenek azzal a formációval, amelyben játszika a csapat, és köteleznek minket, hogy másik formációban küldjük pályára az aranylábúakat, sőt néha játékosokat kell eladni és venni. Azonban ez elég hülyén

Ez itt a Háló 1, az a túloldalon meg a Háló 2



LEADERBOARD

TOP SCORERS	AVERAGE GOALS/GAME	ASSISTS	CLEAN SHEETS	YELLOW CARDS	RED CARDS
1. A. VOLOVYK	1				
2. K. BOYD	1				
3. M. ALLBÄCK	1				
4. K. MAKRAY	1				
5. D. PRISO	1				
6. D. PAPADOPOULOS	1				
7.					
8.					
9.					
10.					

Foglaljon helyet, kedves Volovky úr. Épp itt van előttem az aktája...

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
FUTBALL

KÖRNYEZET
BAJNOKOK LIGÁJA

KIADÓ
ELECTRONIC ARTS

FEJLESZTŐ
EASPORTS

FEJLESZTŐI PORTRÉ
Ezek az arcképek más számtalan FIFA-t és hasonló focis programot fejlesztettek a kanadai stúdióban.

GYORSLINK
1925

NEM ISMÉTLŐDHET MEG A DÖNTŐ

A Bajnokok Ligája ez évi döntőjére az Athéni Olimpiai Stadionban kerül majd sor május 23-án. Egy dolog biztos: a tavalyi döntő, amelyet a Barcelona nyert meg 2:1-re az Arsenal ellen, semmiképp nem ismétlődhet meg, hiszen ez évben már mindkét csapat kiesett. A cikk írásának pillanatában a legjobb nyolc



csapat küzd a Bajnokok Ligájában a továbbjutásért, így megjósolhatóan, ki lesz ott majd Athénban. Jövőre, először a sorozat történetében, a döntőt Kelet-Európában, Moszkvában fogják megrendezni a Luzsnyiki stadionban, míg a 2009-es döntő helyszíné a Római Olimpiai Stadion lesz.



De, vajon mi lesz a végeredmény? Egyes? Kettes, Iksz?

van megoldva: a tulajdonosok kijelölik, kit kell eladni, és helyette kell venni „valakit”; persze a nagy ászok szóba sem állnak velünk, így vehetünk egy Noname Pistikét. Klassz! Egy noname játékosért cserébe hozzánk kerül egy másik noname player. Sok értelme volt. „Szenvedéseinknek” ezzel persze nincs vége, hiszen ha valaki azt hitte, hogy a treble módban majd nyugodtan játszókat meccsüket, hát nem. A challenge módban már megszokott kihívásokkal is szembe kell néznünk: ellenfelünk 2:0-ra vezet a 60. percben, mi ekkor kerülünk a képbe, hogy megfordítsuk az eredményt, játékosaink megsérülnek, piros lapokat kapnak stb.... Szóval, nem egyszerű a dolog, azért sem, mert a CPU szinte sosem dicsért, ezzel szemben frusztrálni erősen tud. Ügyes © S az nem érdeklő, hogy mondjuk, az Interrel 6:0-ra megvertük a Milant – halál könnyen kirúgnak, ha úgy alakul. Mindezek ellenére a The Treble legalább VALAMI! Van benne kihívás, csak még kicsit jobban átgondolhatták volna.

GYORSAN, GYORSAN!

A PES sorozat egyik leginkább dicsért része a gyors szabadrúgás elvégzésének lehetősége. Erre Kanadában, az EA Sportsnál is felfigyeltek, így ha a labdajátékon kívül kerül, megkapjuk a gyors kirúgás, bedobás, szabadrúgás lehetőségét. Eddig a dolog zseniálisan hangzik, a baj ott van, hogy a számítógép (a mesterséges intelligencia) ezalatt szépen visszazár, így abszolút semmire

sem megyünk a gyors bedobással, hiszen nem a labda kimenetele előtti szituációt folytatjuk egy gyors bedobással, hanem picit gyorsabban dobhatjuk be a labdát az ugyanúgy felálló védelem ellen. Jó az újítás, de nem ebben a formájában, ahol semmilyen előnyt nem biztosít. Sajnos játékosaink nem tanultak a FIFA óta: a mesterséges intelligencia hasonlóan teljesít, csatárunk akár egy helyben állva képes várni a felé vánszorgó labdát. Az egyetlen dolog, amely talán fejlődött, vagy tovább lett polírozva, az a játékosok helyezkedése létszámfülcényes helyzetben, vagy kontrák esetén, amikor lyukra kell futni – ez mintha kicsit fejlettebb lenne, mint a FIFA-ban volt. S a kényszerítőzés, a passzolás is picit jobb. S ha már a FIFA-t annyit említettük, hadd említsem meg, hogy a The Treble-en kívül szinte nincs is különbség a két játék között sem játékméchanikában, sem mesterséges intelligenciában, sem hangulatban. Hiába korrekt az UEFA, amikor ezt már egyszer láttuk, csak akkor még FIFA 07-nek hívták.

AMI VÁLTOZATLANUL BOSSZANT

Hát igen, az UEFA is rendelkezik a FIFA-sorozatok bosszantó tulajdonságaival:

Ha köhög, tüsszent, csak a kapus kesztyűjébe!



a védő mindig akkor veszi el a labdát, amikor épp lőnénk, mindig akkor blokkol, amikor kapura tüzeltünk, és a 89. percben kivédhetetlen gólt kapunk, amivel veszítünk. Na jó, néha a 88. percben © Fő a változatosság. Ezeket fog változtatni remélem, az Xbox360-on már létező next generation FIFA engine, mert ez, ami PC-n van, már uncsi a kis hülyeségeivel. Főleg ez az automatikusan elmosó-élesztő engine, ami számomra még mindig nehezen fogadható. A textúrák élességét és felbontását automatikusan állítgató rendszer még mindig hibázik néha, és ettől a játék nem lesz túl szép, ami pedig egyszer, 4-5 éve a legjobb tulajdonsága volt. S persze ősi vessző-paripám, a közönség. Hát erre már csak annyit tudok mondani 2007-ben, hogy LOL. Aki nem tudja, miért mondom ezt, olvasson vissza 1-2-3-4 évvel, bármelyik FIFA-cikkemet nézze meg bátran. Picit kárpótol, hogy a téli meccsiken látszik a játékosok lehelete, kesztyűt viselnek (főleg a brazilok), és ilyenkor a mezek hosszú ujjú változatában futnak ki a pályára a fiúk. Én a játék zenei válogatását gyorsan kikapcsoltam, nemigen jöttek be a világ különböző tájairól toborzott, különböző stílusú előadók, de ez persze totál szubjektív. A kommentár a megszokott párostól

jön (sajnos magyar változat nincs), rengeteg Bajnokok Ligája specifikus érdekességet tartalmaz, de jó szokás szerint a 10. meccs környékén már kikapcsoljuk, mert hát megunjuk. Ettől ez persze még színvonalas, de a technológia ennyit tesz lehetővé; amíg nem valósul meg a tökéletes beszéd-szintetizálás, ebben nem is lesz érdemi előremozdulás. Önmagában nem rossz program az UEFA Champions League, de akinek van FIFA 07-e, nem marad le szintje semmiről, ha ezt kihagyja.

Gyu

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIII 800 MHZ	A64 3800+
512 MB RAM	2 GB RAM
3D VGA 64 MB	X1900 GT 256 MB

Mivel még mindig a megszokott FIFA-motor működteti, így néha vannak furcsaságok és mosott textúrák.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

▲ The Treble üzemmód	GRAFIKA	8
▲ Kidolgozottabbak az arcok	HANGOK	8
▼ Kevés az igazi kihívás benne	IRÁNYÍTÁS	8
▼ A gép még mindig csal	HANGULAT	8
	KIHÍVÁS	7
	SZAVATOSSÁG	6

GYU VÉGSZAVA:

Teljes árú játéknak erős túlzás, inkább amolyan lehúzás szaga van, egyébként szinte semmi újdonságot nem hoz a FIFA 07-hez képest, de azt megbízható szinten.

81%

ÉS A TÖBBI:

Pro Evolution Soccer 6	96%
Egyszerűen csak a focis játékok királya	
FIFA 2003	94%
Talán a legjobb FIFA eddig, akkor fejlődött a grafika is és a funkciók is	
Pro Evolution Soccer 4	93%
Amíg ki nem jött a 6, ez volt a király	

VIVISECTOR: BEAST WITHIN

Lassú víz partot mos, legalábbis a legtöbb esetben. Ez az eset, amikor éppen nem.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA

FPS

KÖRNYEZET

KITALÁLT

KIADÓ

1C

FEJLESZTŐ

ACTION FORMS

FEJLESZTŐI PORTRÉ

Az ukrán Action Forms csapatát még 1995-ben alapította négy helyi fiatalember, és csaknem két évükbe telt, mire piacra dobhatták első játékukat (*Chasm – The Rift*). Eddigi projektjeik közül egyedül a *Vivisector* nevezhető említésre méltónak.

GYORSLINK

293

aprócska ukrán csapat bejelentette, hogy *Vivisector: Creatures of Dr. Moreau* címmel egy új akcióprogram fejlesztésébe kezdett a közismert film alapján.



A Kos a csillagok állása szerint ezen a héten agresszívvá válik...

Azt hiszem, már nem sok játékos képes eligazodni a *Vivisector* körül kialakult zürzavarban, így cikkemet illendően egy kis fejtágítással kell kezdenem. Az egész történet valamikor 2001 decemberében indult, amikor egy

jűk: a különféle sajtóorgánukom egyik része *Beast Inside*-ként, a másik pedig *Beast Withinként* hivatkozik rá. A lényeg persze mindig legfelül lakozik, úgyhogy mi azért adtunk neki egy esélyt...

MAGYARÁZZUK A BIZONYÍTVÁNYT

Ahhoz, hogy jobban megérthessük a *Vivisector* különleges mivoltát, feltétlenül meg kell ismerkednünk a háttértörténetével is. Az alapszituáció – mint azt már korábban is említettem – egy az egyben hajaz híres inspirálójára: Dr. Morhead, az örült tudós saját kis laboratóriumában, az „Újjászületés Templomában” végez

állatkísérleteket. Azt hiszem, mindenkinek nyilvánvaló, hogy nem a kutyaszőr-allergia elleneszerét keresi; célja, hogy génmanipulált bestiáival megszerezze az uralmat a világ fölött, és létrehozza saját tökéletes társadalmát. Hamarosan Dr. Morhead áldozatul esik saját teremtményeinek, és ezzel egy csapásra megváltozik a környék helyzete, a kiszabadult szörnyetegek ugyanis mindent és mindenkit elpusztítanak, aki csak

az útjukba kerül. Főhősünk persze mit sem sejt az egész szituációról, csupán egy eltűnt osztag előkerítésére rendelik ki öt kicsiny csapatával, társai azonban hamarosan életüket vesztik, ő pedig kénytelen egyedül szembeállni az egész vadvilággal...



„Egy napon szóltak, parancsot hoztak: menj a toronyba fel!”

BETEG VAGY

Ilyen kezdet után, gondolom, már nem hat meglepetésként, hogy a *Vivisector*

beteg, úgy, ahogy van – méghozzá minden szempontból. A játékmenet sajnos rémesen egyszerű, évekkal elmaradott, koncepciójában talán a *Serious Sam*hez hasonlítanám, de annál sokkal szerencsétlenebb. Feladatunk kimerül annyiban, hogy megyünk előre, és közben lelővöldözzük az utunkba kerülő rémségek ezreit – néha, mondjuk, előfordul, hogy nem tudunk az egyenes úton haladni, és le kell fordulnunk, hogy keressünk egy titkos járatot. Ez már igen... Ez az egyszerűség sajnos a játék minden aspektusát jellemzi, tényleg semmi különlegessel nem találkozhatunk. A fegyverek az ezerszer látott kés / pisztoly / gépfegyver kategóriában mozognak, és csak elvétve találunk speciális eszközöket, így az öldöklés igen hamar unalmassá és monotonná válik.

HOGY NÉZEL KI?

Az Action Forms derék fejlesztői meglehetősen egyedi megoldást alkalmaztak a *Vivisector* grafikus motorjánál: mivel nem tudták tartani a lépést a rohanó idővel és a konkurenciával, ezért az egészet némi rajzfilmes utánérzéssel próbálták feldobni. Sajnos ez a különös egyveleg egyáltalán nem sült el jól, eléggé komikusan hat az évekkal elmaradott megjelenítésben ez a néhány kézzel rajzolt elem. Az egyetlen dolog, amiért igazán dicséret illeti a srácoakat, hogy képek voltak egyedi szörny típusokat kitalálni – bár tulajdonképpen ez is izlés kérdése, nekem néhol már kissé túlságosan is elborultnak hatottak a mutáns állatok. Részletes felsorolásukra itt most nincs helyem, de már az is sokat elárul, ha rápillantotok a képekre. Ennyi volt

tehát a *Vivisector* – egy évvel elkésett, de azért tulajdonképpen a fanatikusok számára még éppen a játszható kategóriába eső átlagos FPS...

ashe

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
1 GHZ CPU	AMD 3000+
512 MB RAM	512 MB RAM
64 MB VGA	GEFORCE 6600 GT

Semmi komolyabb problémám nem volt vele, ami természetesen mondható az igencsak alacsony grafikai színvonal mellett.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Elborult ellenségek	GRAFIKA	4
Elavult technológia	HANGOK	5
Unalmas	IRÁNYÍTÁS	8
Minden szempontból átlag alatti	HANGULAT	5
	KIHÍVÁS	7
	SZAVATOSSÁG	5

ASHE VÉBSZAVA:

Mai szemmel nézve teljesen érdektelen, unalmas FPS, amely talán öt évvel ezelőtt még jónak is számított volna. Alki esetleg rajong a groteszk, torz lényekért, az (nagyon esetleg) tehet vele egy próbát.

52%

ÉS A TÖBBI:

Alien vs. Predator 2 90%

Az idegenek és a ragadozók harca a képernyőn, rendkívül izgalmas tálalásban.

Quake IV 83%

A patinás sorozat folytatása, ezúttal némileg érdekesebb egyjátékos móddal.

Call of Cthulhu 78%

Horrorelemekkel tűzdelt, egészen tisztességes akciójáték.

Az ideai kötelező eboltás kissé rosszul sikerült...



Sajnos a játék nevét jogi problémák miatt nem sokkal később meg kellett változtatniuk, ám ekkor még senki sem gondolta volna, hogy egy több évig tartó csúszás is kezdetét veszi. A kálváriának ezzel még nincs is vége, hiszen a *Vivisector* azóta két alcímen ismerhet-

MEET THE ROBINSONS

A sokat kritizált „filmadaptációk” kategória újabb versenyzője a Robinson család, mely vélhetően nem nyeri meg a maga futamát.



De nagyra nőttél Mikrobi!

Gyakran éri az a kritika a kiadókat, hogy a mozivászonról készült játékokba nem fektetnek annyi energiát, mint amennyit a közönség igényelne. Láttuk ezt már számtalanszor, nemcsak az animációs filmek, hanem a hagyományos hollywoodi mozik kapcsán is. A játék a vásznon látott történethez szemmel láthatóan nem ragaszkodik, merthogt ott Wilbur Robinson egy mellékszereplő, addig itt mindvégig az ő bőrébe bújva játszhatunk. A környezetet persze alkalmazkodik a licenelt eredet-

tihez, hiszen feltűnik benne a játékban bázisul szolgáló Robinson kastély, és számos valódi mellékszereplő is.

ROBINZONÁD

A *Meet the Robinsons* persze magán viseli a multiplatform játékok sajátosságait, egyszerűbben szólva: konzolos mind a kezelőfelület, mind pedig az irányítás. Ez persze annyira nem baj, hiszen olyan játéktechnikai stíluskavalkádót kapunk, aminek a megoldása talán ebben a rendszerben a legegyszerűbb. Kell

dobozokat tologatnunk, rohagálnunk, ugrálnunk, és rendszerint minden pályá végén leküzdenünk egy-egy főellenséget. Megannyi speciális eszközt szert tehetünk, mint a Disassembler, amely embereket és tárgyakat képes darabokra szelni, vagy a Chargeball Glove, mellyel a távoli ellenségeket is megtámadhatjuk. Viszonylag kellemes grafika, és semmi újdonságokat nem tartalmazó játékmenet teszi a *Meet The Robinsons* egy közepes játékadaptációvá.

ashe

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

70%

FEJLESZTŐ:

AVALANCHE SOFTWARE

KIADÓ:

DISNEY INTERACTIVE STUDIOS

Processzorok	bruttó	Memóriák	bruttó	Alaplapok	bruttó
A64 3200+ (S939) BOX	13.500	DDR400 512MB Infineon 2év	7.950	ASUS A8V-VM	12.600
A64 3500+ (S939) BOX	17.100	DDR400 512MB Samsung 2év	7.950	ASUS P5PE-VM/P5B	10.980/28.200
A64 3800+ (AM2) BOX 2év	20.400	DDR2-800 512MB Samsung 2év	10.800	ASUS P5LD2/C	24.600
A64 X2 4200+ (AM2) BOX 2év	33.300	DDR2-800 1GB Kingmax 2év	17.400	ASUS Crosshair	51.000
A64 X2 5000+ (AM2) BOX 2év	42.900	DDR2-800 1GB Kingmax 2év	17.940	ASUS M2N4-SLI/M2NPV-MX	18.180/17.520
Intel Core 2 Duo 2.13GHz BOX	52.200	xD Olympus 512MB / 1GB	6.300/9.990	MSI P965 Plat./P975 Plat.	33.600/45.000
Intel Core 2 Duo 2.40GHz BOX (1év)	70.500	SD Kingston 1GB / 2GB	4.200/7.500	GigaByte GM61P/S3/M59SLISS	16.800/36.600
Intel Core 2 Duo 2.40GHz BOX (2év)	71.400	Pen Drive 2GB	3.990	GigaByte 945GMS2/945PS3	16.500/17.700
				GigaByte 965PDS3/965PDS4	27.780/35.700
Videokártyák	bruttó	Merevlemezek	bruttó	Optikai meghajtók	bruttó
ATI X1300 256MB ASUS TD	12.600	Sam. (8M) 160/250/320	12.990/16.680/20.820	LG H42N fekete	6.840
ATI X1600Pro 256MB Sapphire	18.990	Sea. (SAT) 160/320/400	12.600/19.800/24.990	NEC 7173 fekete / fekete	7.320/7.320
ATI X1650XT 256MB His Silent	31.800	Sam. (SAT) 50/250	9.750/16.500	Pioneer 112D fehér / fekete	7.500/7.500
ATI X1650XT 256MB MSI (2év)	33.990	Hitechi (SAT) 320	19.800	Asus 1608-P3S BOX feh/fek 2év	7.800/7.800
GF 7300GT 256MB ASUS Silent	19.200	Sam. (2.5") 80/120 ATA	17.400/22.500	Asus 1608-P2S USB BOX feh.	13.500
GF 7600GS GigaByte Silent (2év)	23.700	Sam. (2.5") 80/120 SATA	17.700/23.400	Festékpátronok, tonerek	bruttó
GF 7950GT 512MB ASUS	64.500			Canon BCI-24 fek. komp./color	750/3.588
Szoftverek	bruttó	TV-Tuner kártyák	bruttó	Canon CLI-8 fekete / CMY	2.760/2.790
Win.XP OEM: Home / Prof.	24.900/39.960	Leadtek WinFast PalmTop TV USB	13.500	HP toner Q2612 orig. / komp.	14.700/10.980
Hangkártyák	bruttó	Apple Macintosh	bruttó	Hangfalak	bruttó
C-Media 5.1 / 7.1	1.980/3.300	Mac Mini 1,66GHz Intel Core Duo	162.000	Genius 2.0 1250X / 5.1 5000W	10.500/24.000
Creative SB Audigy SE 24bit	5.400	Mac Mini 1,83GHz Intel Core Duo	216.900	További részletek online árlistánkon... Az ár- váltás jogát fenntartjuk! Árunk tartalmaz- za a 2%-os készpénztérítési kedvezményt.	
Creative SB X-Fi Fatal1ty 64MB	42.600	iMac 17" 1,83GHz Intel/512/160	262.800		
		iPod nano 1GB / 2GB	39.600/45.000		
		iPod 30GB / 80GB	88.440/118.800		

Áruhitel és bankkártya elfogadás!



CD-DVD polírozzás!

Ha újra olvasni akarod öreg, karcos lemezeidet, hozd el hozzánk!

Megvárható, kb. 5 perc alatt kész!

bruttó
990 Ft

MagiComp

1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.

Tel.: 1/373-05-82 Nyitva: 20/638-55-46 H-P: 8-20h 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 végállomásán

Tel.: 1/361-34-08 Nyitva: H-P: 9-19h Szo: 10-16h

www.magicomp.hu
info@magicomp.hu



http://www.fiotv.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)

UPC (319,25 MHz)

...T...Kábel (147,25MHz)

antenna digital INDULÓ CSOMAG



A kapu nyitva, kár, hogy ennyire remeg a lábam...

A megkeseredett favágó megélezte baltáját, majd a történelem első sorozatgyilkosa lett...



Ha rossz láncot húzok meg, az összes szikla a nyakamba zúdul... aszem inkább hazamegyek!

AURA 2: THE SACRED RINGS

Az Aura: Fate of the Ages viszonylagos sikere után csak idő kérdése volt, hogy elkészüljön a folytatás. Vajon újabb izgalmas kalandok, vagy csak átásított órák várnak a rajongókra?

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
KALAND

KÖRNYEZET
MISZTIKUS

KIADÓ
THE ADVENTURE
COMPANY

FEJLESZTŐ
STREKO-GRAPHICS

FEJLESZTŐI PORTRÉ

A Streko-Graphics csapatát még 2001-ben alapította néhány lelkes, tehetséges, ám nem túl tapasztalt kanadai srác. Eddigi munkásságuk eredménye az Aura sorozat lett, és következő titkos projektjük, a Dead Reefs is kalandjátéknak készül.

GYORSLINK
1403

előző rész: csupán néhány óra önfelad kalandozást és sok-sok gondolkodást, ami azt hiszem, a mai viszonyok között már igencsak örömtelinek mondható...

NÉGY GYŰRŰ MIND FELETT

A kalandjátékoktól az ember valamiért mindig hajlamos kiemelkedően jó sztorit elvárni, még ha pontosan tudja is, hogy a megszokott klisék már évek óta kísértenek. Történetünk most négy

gyűrű körül kerekedik, ezek a szent ékszerek ugyanis jelentős szerepet játszanak a világ rendjének fenntartásában, és semmiképpen sem kerülhetnek gonosz kezekbe. Főhősünk Umag, az Őrzők klán egyik legtehetségesebb ifjonca, aki azt a feladatot kapja, hogy keresse meg a négy gyűrűt és vigye el Mordorba, a Végzet hegyéhez... akarom mondani: keresse meg a négy gyűrűt, mielőtt még mások találnák meg. A történet a későbbiekben sem bonyolódik túl, ténykedésünk semmilyen hatással nincs a dolgok alakulására, és – ami a legviccesebb – a gyűrűk sorsáról még csak érintőlegesen is alig lesz szó a játék során.

GONDOLKODUNK, TEHÁT VAGYUNK

Az Aura 2: The Sacred Rings gyakorlatilag egyetlen porcikájában sem több mint egy átlagos point 'n click kalandjáték. Szépen haladunk előre a helyszínek között, megszerzünk minden fontos tárgyat, majd az adott helyen következtetjük, hogy éppen melyiket kell használnunk. Az egyetlen pont, ahol a program kiemelkedően teljesít, az a rengeteg trükkös puzzle rész. Kalandozásunk során gyakorlatilag lépten-nyomon ilyen fejtörőbe botlunk, és szerencsére gyakran találunk közzöttük izgalmas, ötletes darabokat is. Bevallom férfiasan: én mint a stílusban kevésbé jártas ember, hamar besokalltam a helyenként brutálisan nehéz feladatokról, de azért valószínűsíthető, hogy akinek már ráállt az agya az efféle gondolkodásmódra, annak nem lesz

ennyi problémája. Szerencsére az interfészrendszer jól átgondolt és könnyen kezelhető, nem kell hosszú másodperceket vacakolni azzal, hogy kiválasszassuk és használhassuk az éppen szükséges tárgyat.

A SZÉP HALOTT

Érdekes kettősség fedezhető fel a játék vizuális megvalósításában. A helyszíneket a már jól megszokott állóképekből építették fel, és ha valahonnan továbblépünk, egy új részt tölt be a program. Ezek a hátterek ugyan tényleg nagyon szépen, már-már festői-en kidolgozottak, ám teljesen élettelenek. Sehöl egy lengedező lombkorona, egy mozgó objektum vagy egy saját dolgát végző NPC, gyakorlatilag minden és mindenki mozdulatlanul várja, hogy interakcióba lépünk vele. A játékban helyenként átvezető videókat is láthatunk, ezek minőségét inkább nem részletezném, végül is egyszer mindenképpen végig kell néznünk őket, utána meg úgyis hamar a feledés homályába merülnek. Sokkal jobb a helyzet a szinkronhangok és a muzsika terén: a zenék fülbemászóak, dallamosak és egyáltalán nem álmosítóak, a dialógusokat pedig kellő beleéléssel adják elő a színészek. Végso soron tehát megállapítható, hogy aki eddig is szerette a kalandjátékokat, és már kiegészítve várt egy újabb darabra, az remekül elszórakozhat a Aura 2: The Sacred Ringszel, a többiek viszont elsőre inkább válasszanak egy könnyebb programot.

ashe

HARDVER

MINIMUM	EFFEL TÖLTÜK
PIV 1,2 GHz	AMD 3000+
256 MB RAM	512 MB RAM
64 MB VGA	GEFORCE 6600GT

Statikus állóképek, gyenge minőségű videók – ha ezek után még szagatni merne a játék...

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Remek puzzle-k
- ▲ Jó szinkronhangok
- ▲ Nulla interaktivitás
- ▲ Jelentéktelen történet
- ▲ Néhol nagyon nehéz

GRAFIKA	7
HANGOK	9
IRÁNYÍTÁS	8
HANGULAT	6
KIHÍVÁS	9
SZAVATOSSÁG	6

ASHE VÉGSZAVA:



Átlagos kalandjáték gyenge sztorival, de sok ügyes fejtörővel. Nehézsége miatt elsősorban régi motorosoknak ajánlott.

70%

ÉS A TÖBBI:

BS4: The Angel of Death	88%
A legendás kalandjáték-sorozat legújabb epizódja három dimenzióban.	
Runaway 2: TDoT	84%
Mesés grafika, remek humor, kellő kihívás – erős kezdés után még jobb folytatás.	
Jumurdzsák gyűrűje	72%
Élő szereplős kalandjáték magyarhonból, a legendás Bárdy Györgygye!	



GAME DEVELOPERS FORUM

Budapest, 2007. 05. 19

Örs vezér tere, Sugár áruház

PROGRAM:

- 10:00-10:45 **Opening+Community**
- 10:45-11:25 **Cross-platform development**
- 11:25-12:05 **Game engines**
- 12:25-13:05 **Online-MMO development**
- 13:05-13:45 **Desing**
- 13:45-14:25 **Realistic representation**
- 14:50-15:30 **Cinematics**
- 15:30-16:10 **Project planning**

JELENTKEZÉS ÉS TOVÁBBI INFORMÁCIÓK:

WWW.GDF-HU.COM

ELŐADÓ CÉGEK:

VIRTUAL CITIZENSHIP ASSOCIATION

EIDOS HUNGARY

IO INTERACTIVE

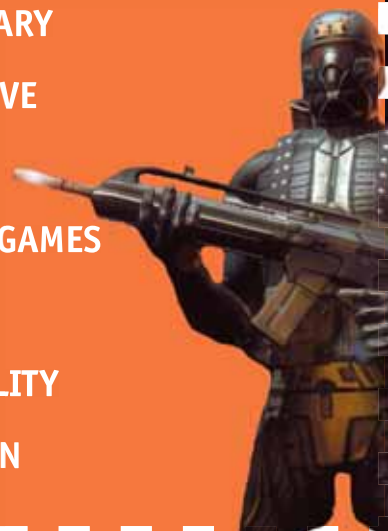
INVICTUS

BLACK HOLE GAMES

CRYTEK

DIGITAL REALITY

STORMREGION



A program változtatásának jogát fenntartjuk.

TÁMOGATÓK:

GameStar



MÉLYVÍZ

Szerkesztői jegyzet



Sziasztok! Áprilisi Mélyvíz rovatunkban rengeteg érdekességgel találkozhattok. Így például, hogy az egyik legérdekesebbet említsem, lezajlott az év legnagyobb hardveres eseménye, a CeBIT. Természetesen a helyszínen jelent volt a GSTV stábjába is, így a kiállításon csőre töltött videokamerákkal riogattuk a standokon kiállító cégeket. A helyszínen történetekről a GSTV-ben láthattok egy hosszabb összefoglalót, amelyet ZeroCool és én egy kis beszélgetős műsor keretében próbáltunk összefoglalni nektek. A PiacTér rovat természetesen nem tűnt el, de a CeBIT apropóján most egy hosszabb, négyoldalas beszámolót olvashattok benne. Persze tesztek nélkül nincs élet a tesztlaborban, így alaposan kipróbáltunk egy kifejezetten játékosoknak szánt noteszgépet, amelyet szintén a GSTV Hardver rovatában csodálhattok majd meg. Egyébként most már nyugodtan mondhatjuk, hogy a Mélyvíz rovat szorosan kapcsolódik hónapról hónapra a GTSV-hez, és ez így lesz májusban is! Végül szeretném még felhívni a figyelmeteket egy négyoldalas Core 2 Duo konfigurációra is, amely azoknak lehet nagy segítségére, akik kacsingattak a Core 2 Duo rendszerek felé, és szeretnének a közeljövőben gépet felújítani, cserélni, fejleszteni.

Mady

ASUS - GIGABYTE SZAKÍTÁS



Már a bejelentés pillanatában is elég furcsa volt az ASUS és a Gigabyte együttműködése, most azonban a közös vállalatban, a Gigabyte Unitedben (51% Gigabyte, 49% ASUS) megtesztelő kooperáció szakítással ért véget. Az elemzők úgy gondolták, hogy a nagyobb gyártónak számító, ámde kisebb üzletre szel rendelkező ASUS torpedózta meg a közös céget, azonban nem így történt. A Gigabyte szerint az ASUS szeretne volna ezt az együttműködést, de ők inkább kiszálltak, mivel elemzéseik szerint hosszú távon inkább negatívan hatott volna rájuk a közös márkák. „Miért adnánk el működő üzletünk felét az ASUS-nak? Eddig is és továbbra is tudunk velük konkurálni” – nyilatkozta a Gigabyte képviselőjében Tomas Lee, marketing-vezető. Azt, hogy igazra volt-e, majd a piac eldönti.

KORLÁTLAN YAHOO-TÁRHELY

A Yahoo, amely a Google egyik legnagyobb vetélytársa, élre tör levelezőszolgáltatásaiban: felhasználóinak korlátlan tárhelyet ígér, Kínát és Japánt kivéve a világon mindenhol.

A szolgáltatást előreláthatólag májusban vezetik majd be, és ettől kezdve a felhasználóknak nem kell többé figyelniük postafiókjuk méretét. Természetesen ez csak egy magáncélokra használatos szolgáltatás, üzleti használata nem engedélyezett. A cég szerint bár az átlagos felhasználó postafiókmérete még mindig 1GB alatt van, nagyon sokan szeretnének régebbi fájlokat, adatokat tárolni a postafiókjukban későbbi felhasználásra. A korlátozás feloldásától a Yahoo Mail népszerűségének további növekedését várják. A cég vezetői szerint ugyanis a levelezőszolgáltatás ezentúl a felhasználó életének archívuma is egyben, amelyet meg kell őrizni.



Manapság az internet legnépszerűbb szolgáltatásainak egyike az ingyenes műsormegosztás, amelynek élőlovasa a YouTube. Azonban most igencsak erős konkurens megalakulásáról adhatunk hírt. Az NBC és News Corp. – a média világának két óriása – egyesítik erőiket, és egy közös videomesztelő szolgáltatás beindítását jelentették be. Ez annyiban lesz több, mint a YouTube, hogy nemcsak a felhasználók által feltöltött tartalmak, hanem az NBC saját TV-sorozatait, illetve a News-Fox tulajdonában levő filmek is megjelennek ebben a szolgáltatásban. Maga a rendszer reklámok megjelenítésével segítve lesz ingyenes: olyan sorozatok részeit tartalmazza majd, mint a Hősök, a 24, A szökés, a The Simpsons, a My name is Earl, a House MD, a The Riches, a 30 Rock, a Saturday Night Live, a Friday Light Nights stb. S ez mind nem elég: az ötlet mögé felsorakoztak a Google legnagyobb tőkéjének ellenfelei is, mint a Microsoft, a MySpace, az AOL, a Yahoo. Egyelőre azonban még nem tudni, mikor indul a máris sokak által várt új szolgáltatás.



YOUTUBE-ELLENFÉL
ALAKULT

XBOX 360 ELITE

Régóta pletykálták, hogy „új” Xbox 360 jelenik majd meg, és meg is érkezett! Az Elite névre keresztelt masina nagyobb merevlemezzel rendelkezik, mint elődje (120 GB), és HDMI (High Definition Multimedia Interface) támogatásra is felkészítették, magyarul, kezeli az új csatlószabványt. Külseje is gyökeres változtatáson esett át, ugyanis elődje fehér színéhez képest az Elite fekete lett – s kiegészítői is ezt a színt vi-

selik – a csomagban egy HDMI-kábel egy vezeték nélküli kontroller, és egy Xbox Live headset is található. Ezzel a főbb változások véget is értek: az Xbox Elite-ben sincs még benne a 65 nanométeres technológiával készült, kevesebb áramot fogyasztó és kevesebb hőt termelő új processzor. A készülék 480 dollárba kerül majd, szemben a klasszikus 20 GB-os változat 400 dollárjával.



A PS3 EURÓPAI ELINDÍTÁSÁT A MICROSOFT ÉRDEKES ANTIKAMPÁNNYAL „ÜNNEPELTÉ”

A Microsoft nemcsak arról híres, hogy a világ legértékesebb cégeinek egyike, hanem marketingtevékenysége is világszínvonalú. Ennek jeleit lehetett tapasztalni Európában a PS3 premierjén is. A londoni Virgin áruház megnyitására várakozó vásárlókat egy széthajtható székeket osztogató ember környékezte meg. A székeken a következő felirat volt olvasható: „Nem kellett volna megvárakoztatni Önöket”, valamint egy URL: www.shkyw.org. (Az oldalra elszörfölve az üzenet egyértelmű – Sony you are late, azaz Sony, elkésztél). Ezenkívül a Microsoft UK 168 doboz sört küldött ki az újságíróknak azzal a kísérőszöveggel, hogy „jobban is el lehet költeni 146 angol fontot” (ugyanis pont ennyi az Xbox360 és a PS3 közötti árkülönbség). Végezetül a párizsi ünnepély közben, amely a Szajna partján zajlott le, megjelent egy hajó a folyón, oldalán a következő felirattal: „Az Xbox360 szeret téged.” Figyelembe véve a PS3 váratlan európai sikerét, a csel nem jött be.



Rövid hírek

HARDVER

Az NVIDIA új chipsetet jelentett be, amely főleg játékosoknak szánt PC-kbe kerülhet majd. Az nForce 680i LT SLI, amely képességeiben és árban az nForce 680i SLI, illetve az nForce 650i SLI közé pozicionálható, támogatja akár az 1333 MHz-es rendszerbuszsebességet is, azonban memória-vezérlője hivatalosan csak 800 MHz-es sebességig nyújt támogatást.

[HTTP://WWW.NVIDIA.COM](http://www.nvidia.com)

Ipari források szerint raktárkészleteinek kisprése céljából az AMD várhatóan áprilisban erős, 30-35 százalékos árcsökkentést hajt majd végre 90 nanométeres technológiával készült CPU-i körében. Az árcsökkentés legfőképp a belépőszintű, azaz az olcsó modelleket érinti majd, amelyek ezáltal még sokkal olcsóbbak lesznek. A csökkentés oka a túlhalmozott raktárkészlet, illetve a hihetetlenül erős konkurenciaharc.

[HTTP://WWW.AMD.COM](http://www.amd.com)

Mivel többféle MOD chip is megjelent a Nintendo Wii-hez, a gyártó úgy döntött, legújabb készülékeiben áttervezi az áramköröket, hogy megakadályozza a MOD chipek használatát. Azonban tajvani források máris jelezték, hogy az áttervezett Wii-k megjelenése után mintegy egy hónappal már elérhetőek lesznek az áttervezett MOD chipke is.

[HTTP://WWW.NINTENDO.COM](http://www.nintendo.com)

SZITA OPRENDSZEREK

A Symantec nemrégiben felmérést végzett, melyik operációs rendszer a leglyukásabb, azaz a legsebezhetőbb. A sokak által legendásan támadhatónak tartott Windowsban találtak a legkevesebb hibát, ehhez képest a Red Hat Linux és a Mac OS X is többfajta sebezhetőségről tett tanúbizonyságot. Azonban ez önmagában semmit nem jelent, hiszen a hibák veszélyességét is meghatározták. Itt is a Windows végzett az élen, bár ez nem akkora dicsőség, 13 hiba magas kockázatú, míg 20 közepes lett. A 208 Red Hat Linux probléma közül csak 2 lett magas kockázatú, 130 közepes, 70 alacsony minősítést kapott, míg a Mac OS X 1 magas, 31 közepes és 11 alacsony veszélyességű hibával rendelkezett a felmérés szerint. Böngészőket is felmért a Symantec: legsebezhetőbb az Internet Explorer 54 biztonsági résszel, amelyből 1 magas kockázatú, a Firefox a második 40 résszel, közülük egy sem magas kockázatú, míg a legbiztonságosabb a Safari és az Opera, amelyek mindössze 4 résszel rendelkeztek – ez talán alacsonyabb elterjedtségüknek is köszönhető.



Szinte mindenki találkozott már Wi-Fi eszközzel, vagy legalábbis hallotta magát a kifejezést. Eddig a Wi-Fi arról volt ismert, hogy nem túl nagy a hatósugara, azonban ez most változni látszik. A Berkeley Egyetem és az Intel kutatói ugyanis olyan Wi-Fi eszközt fejlesztettek ki, amelynek hatósugara elérheti a 100 kilométert is. Ennek segítségével a fejlettebb országok kisebb falvai, városai is könnyedén internetre kapcsolhatók lesznek. Létezik már egy hasonló, nagy hatósugarú megoldás, a WiMax, amely azonban lényegesen drágább (akár tízszer is többbe kerülhet), mint a speciális antennával és szoftverfrissítéssel módosított „klasszikus” Wi-Fi megoldás. A trükk egyébként abban rejlik, hogy a Wi-Fi antennák 360 fokban sugároznak, a módosítás viszont irányítja a hasábot, így könnyen megtalálhat egy több 10 kilométerre levő hasonló tornyot – ez azt is jelenti, hogy a felhasználók nem ezekhez a speciális tornyokhoz csatlakoznak majd, ezek csak amolyan átjátszási pontok. A rendszert először Ugandában tesztelik majd.

INTEL A MESSZESÉGBE

ÚJ 1,8 HÜVELYKES PATA SSD

A címben leírt kód nem mást takar, mint egy meglehetősen kis méretű „mrevlemezt”, amelyben lemez már nincs, csak memória. Eddig csak drága gépekben voltak ilyen egységek, azonban úgy néz ki, hogy a gyártók egyre inkább a végfelhasználók felé is fordulnak. Több cég is bejelentett 1,8 és 2,5 hüvelykes, flash memóriachip-alapú, maximum 160 GB tárolókapacitású „vincseszert”. Ezek a cégek az A-Data, az Adtron, a PQI, a SanDisk, a Super Talent és a Transcend lesznek, többek között. S természetesen a Samsung, a világ memóriagyártásának egyik legnagyobbja. Új, 1,8 hüvelykes modelljük ultra-ATA66 csatlófelülettel rendelkezik, átviteli sebessége írásban 45 MB/s, olvasásban 64 MB/s, ez mind elődjeit, mind a klasszikus merevlemezeket jócskán felülmúlja. A Samsung szerint az elkövetkező évek az SSD-k (memóriaalapú „mrevlemezek”) piacának robbanásszerű fejlődését hozza majd évi 200%-osnál nagyobb növekedéssel.



680 GRAMMOS PC

Amióta az informatika csak létezik, mindig is szempont volt a méret és a súly csökkentése. Most a Flipstart nevű cég jelentett be egy szuperkompakt PC-t, amely szétnyitható, notebookhoz hasonló külsejű. Teljes billentyűzettel rendelkezik, de ez annyira picike, hogy két kézzel nem is lehet rajta ren-

desen gépelni, csak egy-egy ujjal. A gép maga egy ultraalacsony fogyasztású Pentium M processzort tartalmaz, amely 1,1 GHz-es, ehhez 512 MB memória és egy 30 GB-os merevlemez csatlakozik – a későbbi modellek akár 4 GB memóriát és 100 GB-os merevlemez is tartalmazhatnak majd. Akkumulátorral a futtatott programoktól függően 1–3 óra a gépecske üzemideje. Külön érdekesség, hogy a masinának kívül is van kijelzője, így a Vista SideShow technológiáját is ki tudja használni. A külső kijelzőn megjelenő adatokat egy tekerőgömbbal lehet változtatni. A készülék emellett rendelkezik mikrofonnal, hangszóróval, VGA-felbontású kamerával, Wi-Fi és nagy sebességű EV-DO csatlakoztatói lehetőséggel. Ára mintegy 2000 dollár.



Rövid hírek

SZOFTVER

LanTalk XP v2.93 B7455

Ha egy közös hálózaton ülünk barátainkkal, kollégáinkkal és üzeneteket akarunk küldözgetni, érdemes ránézni a LanTalk új változatára, ugyanis ez személyes és csoportos üzenetküldés mellett adatküldésre is felhasználható. Természetesen a GUI-ja különböző skinnel megváltoztatható, és az üzenetek hangjelzései is állíthatók.

[HTTP://WWW.LANTALK.NET/](http://www.lantalk.net/)

AceMoney Lite v3.93

Gondolom, sokan vagytok, akik már elhatároztátok, hogy kiadásaitokat és bevételeiteket egy számítógép segítségével tartjátok majd számon. Ezzel az ingyenes programmal például banki és egyéb pénzügyi műveleteinket is nyilvántarthatjuk. A prógi tetszőleges pénznem, ország, valamint bank kezelésére alkalmas.

[HTTP://WWW.MECHCAD.NET/](http://www.mechcad.net/)

DivX Play Bundle v6.5.11

Szerintem nincs olyan PC-s felhasználó, aki olvassa ezeket a sorokat, és még sosem találkozott DivX filmmel vagy videóval. Így érdemes letölteni az új DivX lejátszó csomagot, amely Mpeg 4 kodekcsomag lejátszóval, böngésző pluginokkal van kiegészítve. Említésre méltó újdonságai: interaktív videomenük megjelenítése, XSUB feliratok kezelése, multiple audiotrack, azaz több hangszáv támogatása.

[HTTP://WWW.DIVX.COM/](http://www.divx.com/)

LEGO Digital Designer v2.0

Akinek nincs pénze a drága LEGO-ra, az egy ingyenes program segítségével is építhet. A továbbfejlesztett LEGO Digital Designerben több száz LEGO-elem áll rendelkezésünkre, amelyek segítségével a játék elején látható, kiválasztható bábuakat kell felépítenünk. Legújabb, 2.0-s változatában rengeteg fejlesztés szerepel: sokkal gyorsabban fut, rengeteg új kockafajta került bele, optimalizálták a kapcsolódásokat, új kezdő template-eket építettek be.

[HTTP://LDD.LEGO.COM/](http://ldd.lego.com/)

The Battle for Wesnoth 1.2.3

Már jó ideje folyik az ingyenes fantasy témájú, körökre osztott stratégiai játék, a The Battle for Wesnoth fejlesztése, amely magyarul is elérhető. A játék nyolc pályából áll, amelyekből egy hálózati játékra alkalmas. Az egyszerű grafika ellenére igen élvezetes a játékmenet, és a fejlesztők honlapján teljes ismertető található a programról.

[HTTP://WWW.WESNOTH.ORG/](http://www.wesnoth.org/)

ALNO Kitchen Planner v0.95b Free

Akár még egy kis játszadozásra is jó, de azoknak, akik lakásfelújítást terveznek, igen hasznos lehet egy ingyenes konyhatervező, amelynek érdekessége, hogy a kész konyhát háromdimenziós látványban is megjeleníthetjük. A tervezés kétdimenziós módszerrel történik, ahol megadhatjuk a falborítástól kezdve a csempék és lapok színét, típusát. Ezt követően lehet kiválasztani, milyen bútorokat tervezünk konyhánkba.

[HTTP://WWW.ALNO.DE/](http://www.alno.de/)

CUKROS AKSI



Az Egyesült Államokban főleg, de a világ más tájain is elég sok gondot okoz a rengeteg, cukorral készült élelmiszer fogyasztása, amely elhízáshoz, keringési zavarokhoz, cukorbetegséghez vezethet. Most azonban a cukor igen hasznos relációban került az újságok címlapjára. A Saint Louis Egyetem kutatói és az Egyesült Államok védelmi minisztériuma ugyanis olyan, cukorral működő akkumulátort fejlesztett ki, amely háromszor tovább bírja energiával, mint a Li-ion akkumulátorok. Az újfajta telep belsejében enzimek dolgozzák fel a cukrot – ez lehet tiszta cukor is, de bármilyen cukortartalmú szirup, akár kóla is – és ebből állítanak elő elektromos töltéseket. Az aksi maga totálisan környezetbarát anyagokból készül, és a működés közben keletkező melléktermékektől sincs okunk tartani, hisz ez víz és széndioxid lesz, amelyek a környezetre totálisan ártalmatlanok. A tesztek során a tudósok rengeteg cukortartalmú anyagot kipróbáltak, olyanokat, mint a glükóz, cukros üdítők, szénsavas, cukros üdítőitalok stb... A tesztekben a leggyengébb eredményt a szénsavas üdítők mutatták fel, a többi alapanyag 3-4-szer hosszabb élettartamot biztosított az aksinak, mint a lítium-ion akkumulátorok esetén. A végső tanulság az, hogy a környezetbarát és megújuló erőforrásokra épülő megoldás szobahőmérsékleten sokkal hatékonyabb, tisztább és a környezetre sokkal ártalmatlanabb, mint fémalapú versenytársai. A azonban technológia még nincs kész 100 százalékosan, így a tudósok jelenleg a felmerült problémák (például a cukros rendszer csak normál körülmények között működik megfelelően) megoldásán dolgoznak. Reméljük, hamar sikerül megoldaniuk ezeket.

ELDOBHATÓ MŰANYAG MOBILTELEFONOK

Kétértelmű a cím: nemcsak azt jelenti, hogy a megunt telefont a szemétkosárba dobhatjuk, hanem azt is, hogy bátran eldobhatjuk, leejthetjük – semmi baja nem lesz. Ez holland fejlesztőknek lesz köszönhető, akik teljesen műanyag alapú chipet fejlesztettek ki a Delft Műszaki Egyetemen. A speciális műanyagokból készült anyag ugyanis ugyanolyan jól vezeti az elektromosságot, mint a szilícium alapú megoldások, amelyeket manapság a félvezető-ipar használ, s amelyek minden mobiltelefonban és MP3-lejátszóban megtalálhatók.



Ha azonban egy szilícium alapú chipet tartalmazó készüléket többször leejtünk, a mikroszkopikus méretű vezető vonalak megsérülnek, és a készülék nem működik tovább: a speciális műanyag alapú chipet tekintetben sokkal jobban bírják majd a gyűrődést. A kísérletek igazolták a holland tudósok elméletét: a speciális műanyagot elektronikus részecské-

kel bombázva ugyanolyan vezetőképeséget kapott az anyag, mint a szilícium – ennek magyarázata egy egyetemi fizikaóra tartozna. A technológia nyilvánossá válására azonban még hosszú éveket várnunk kell...

Röviden

A Nevadai Egyetem génebésszei olyan birkát mutattak be, amelyet 15 százalékból emberi sejtek alkotnak. Az ember-bárány hibridek azért jöhetnek létre, hogy a szervátültetésre váró betegeknek segítsenek. Az egyetem hét évig fejlesztette ezt a technológiát, amely emberi sejteket fecskendez bárányembriókba, a későbbiekben megszülető bárányok mája, szíve, tüdeje és agya részben emberi sejteket tartalmaz, és alkalmassá válik az átültetésre.

A NASA olyan felfújható épületeket teszlet, amelyek alapvető bázisok létesítésére szolgálhatnak a jövőbeni Mars- és Hold-missziókon. A többretegű speciális anyagból álló „épületek” olyanok, mint holmi tartály alakú robotok vékony lábakkal. A főegység 3,6 méter átmérőjű és 5,4 méter magas. Egy zsziphez csatlakozik, amely szintén felfújható. Egyelőre a prototípusok strukturális tesztje folyik, illetve a fejlesztés az „épületek” legjobb összecsomagolhatóságát vizsgálja jelenleg.

Zászlaján a környezetvédelem jelszavával a Boeing is csatlakozik azokhoz a cégekhez, amelyek kísérleteket végeznek üzemanyagcellás megoldásokkal. A világ legnagyobb repülőgépgyártója európai partnereivel karöltve még ebben az évben olyan kísérleti repülést hajt végre, ahol a pilóta által vezetett repülőgépet nagyon könnyű akkumulátorok és üzemanyagcellák látják el a meghajtásához szükséges energiával. A projekt 2003-ban kezdődött, és ez évben érik meg annyira, hogy ember vezetett kísérleti repülést hajthassanak végre az új géppel.

A coloradói egyetem tudósai érdekes kísérletet végeztek el. Figyelembe véve jelenlegi asztronómiai ismereteinket, számítógépes szimulációkat futtattak az úgynevezett forró Jupiter (a napjukhoz közel keringő gázóriások) típusú bolygókat tartalmazó naprendszerek szerkezetére vonatkoztatva. Az eredmény igencsak meglepő lett: a tudósok szerint a galaxisban a Föld típusú, életnek otthon adni tudó meleg, nedves planéták meglehetősen elterjedtek. A jelenleg általunk ismert naprendszerek 40%-a tartalmaz ilyen gázóriásokat.

PILLE TESTPÁNCÉL A KATONÁKNAK

Okenwa Okoli, a Florida Állami Egyetem tudósa új, könnyű, golyóálló mellény kifejlesztésén dolgozik. Mindezt az egyetem „nagy teljesítményre képes anyagok” kutatási programjának keretében teszik. A trükk az egész fejlesztésben az, hogy a teljes testpáncél annyira könnyű legyen, hogy azt a katonák csatában vagy bevetésen is tudják hordani – ott ugyanis a mai megoldások vagy túl nehéznek, vagy túl nehézkeseznek bizonyulnak. A tudós az ebben a rovatban már sokat emlegetett nanocsövekkel dolgozik: a szénelapú anyag szálai jóval vékonyabbak az emberi hajszálnál, de minden egyes ismert anyagnál erősebbek. A nanocsövek egy olyan szénmolekulából származnak, amely hihetetlen erős, és döbbenetesen könnyű.



1996-ban ennek az egyetemnek a tudósai kaptak Nobel-díjat ennek a molekulának a felfedezéséért.

Okoli most a nanocsövek segítségével fejlesztett ki egy kompozit gyártási módszert, amelynek segítségével a katonák lábát, karját és fejét lehet védeni – eddig ilyesmire fémeket használtak, amely nagyon nehéz volt. A fejlesztések jelenleg a légierő megbízásából folynak, amely könnyű páncélzatot szeretne ejtőernyősei számára – az eredmények biztatóak, de még van hova fejlődni – nyilatkozta Okoli arra a kérdésre, hogyan haladnak az új testpáncéllal.



CeBIT 2007

Gyorsabban fejlődhetnénk, ha engednék...

Új chipsetek, friss grafikus kártyák, beteg ötletek, remek találmányok, szebb, jobb jövőkép: legtömörebben erről szólt az idei CeBIT! Most, hogy már ezt is tudjuk, akár olvashatjuk is a többi cikket... persze, ha érdekel, miket láttunk a kulisszák mögött, tarts velünk rövid utunkon!

Tavaly valamikor március közepén volt a CeBIT. Ekkor elindult egy bizonyos folyamat, amelynek következtében elég sok gyártó döntött úgy, hogy nem látogat el Európáig még mindig legnagyobb hardveres kiállítására. Mi volt az indok? Őszintén bevalljuk, hogy még maguk a gyártók sem voltak képesek tökéletesen elfogadható választ adni: legtöbbször nyilván a magas bérleti díjakra fogták az elmaradást. Éppen ezért annyira azért nem lepődünk meg, amikor idén elkezdtük szervezni a találkozainkat. A nagyok természetesen boldogan fogadtak, közép- és felső-közép szinten azonban már kaptunk néha olyan választ (többet, mint tavaly), hogy „bocsi, idén már nem leszünk ott”. Azzal tisztában voltunk, hogy Tajvanból viszont legalább kétszer annyian lesznek, mint eddig bármikor, és igen, ez a tippünk is remekül beigazolódott.

MINDENKI TITKOLTA, AMIT MÁR MINDENKI TUDDOTT!

Első állomásunk az Intel-sajtóbemutatója volt, ahol valamiért arra vártunk, hogy a gyártó, jó szokásához híven, megint bejelent valami teljesen új lapkakészletet, procifoglatot, új „bármit”, amivel újra biztosítja, hogy cserélhetjük le a komplett gépünket. Nem ez történt, sőt meglepve tapasztaltuk, hogy a PC-s vilá-

got érintő extra bejelentések, meglepetések elmaradtak. Notebookokba mutatták be működés közben a Robson névre keresztelt memóriát, melytől leesik majd a hajunk. Az áráról nyilván nem esett szó, de egyelőre elég annyit tudunk, hogy 1 gigabájt Robson körülbelül feleannyi idő alatt oldja meg a számítási feladatokat (Photoshop, konvertálás, stb.), mint ugyanennyi normálmemória. A cég ezerrel elindult a mobil megoldások felé, és olyan nagy gyártókkal karöltve, mint a Samsung, többféle mobil eszközt is készítenek már – a hangvezérelt, autóra szerelhető médialejátszó egészen ígéretesnek tűnt. Az Intel másik fele az egészségügy felé hajlik, ami szép dolog, de számunkra most nem annyira érdekes.

Igor Stanek
NVIDIA

Mit gondolsz, számotokra mi a legnagyobb eredmény az idei CeBIT-en?

Nézd, ha eltekintünk attól, hogy elkészültek és működnek a középkategóriás GeForce 8-ak, illetve új alaplapokat is sikerült gyártani időre, talán az a legjobb, hogy legnagyobb konkurenciánk nem tudta tartani a CeBIT-es határidőket!

Lukasz Pylarczyk
Creative

Mi az oka annak, hogy abbahagytátok többek között a Fatal1ty egerek forgalmazását?

Valójában elég sok indokunk volt arra, hogy határozatlan időre leállítsuk ezek gyártását. Lényegében úgy éreztük, a legjobb, ha arra koncentrálnunk, amihez a legjobban értünk: a hang a min-

Bejutottunk régi barátainkhoz, az NVIDIA hannoveri küldöttségéhez: aláírtak velünk mindenféle titoktartási nyilatkozatot, megtudtuk, hogy április 16-17-ig nem mondhatunk semmi konkrétumot. A lényeg nyilván az, hogy jönnek az olcsóbb kategóriás GeForce 8-as megoldások, amelyekben egy igazi érdekesség van. Tényleges HD-megoldást csak ezek támogatnak, a náluk jóval drágább, full extrás vezérlők nem. Nyilván megkérdeztem, hogy ez miért történt így, és végül is meggyőztek arról, hogy ez így logikus: ha valaki olcsóbb kategóriájú VGA-t vásárol, annak valószínűleg nem a leggyorsabb vagy közel a leggyorsabb processzora van. Éppen ezért szükség van egy kis hardveres segítségre, hogy tényleges HD-élményben lehessen részünk. Így már rendben is lenne, gondoltam, de ekkor már bőven a Crysis aktuális verziójával nyomultam. NVIDIA-éktől még várható némi alaplapi mozgolódás is, de semmi olyan, amit ne tesztelnénk majd szét, ha eljön az ideje. Kisvártatva kiléptünk a titkos helyről, és azt hittük, valami egészen extra infóhoz jutottunk. Aztán több standon is láttuk ugyanazokat a kártyákat, amelyeket nem fotózhattunk le, igaz, ezeken a helyeken eltakarták a pontos típusokat, de mi ekkor már fel-



sajnos hiába. Még a CeBIT előtti hétre terveztek egy exkluzív bemutatót Amszterdamba, de azt, mindenféle magyarázkodás nélkül elhalasztották. Sajnos a CeBIT zárt falai között sem dicsekedtek a termékkel, ott

sák, mennyivel gyorsabb, mint a 8800 GTX. Az ATI szerint semmilyen gond nincs, csak hosszú idő után először egyszerre szeretnék kihozni a csúc-, a közép- és az alacsony kategóriájú megoldásokat is. Rossz nyelvek szerint (igen, mondjuk ki, az NVIDIA bizonyos munkatársai szerint, akik korábban az ATI-nál szorgoskodtak) kifejezetten arról van szó, hogy nem tudtak mit csinálni, egyszerűen kezdenek kifogyni a jó mérnökökből. Az R600-as kódnévre keresztelt kártyát állítólag 17-szer tervezték újra, míg elérték a kész változatig – és még így is nagyon hangos lesz, és iszonyatosan sokat fog fogyasztani. Aztán majd megnézzük teszt közben is, hogy mi lett mindebből: elvileg már nem kell annyira sokat várni rá, hiszen április végére ígérik az egész portfóliót!

» BIZONYOS ESETEKBE, ANYAGI MEGFONTOLÁSBÓL VISSZATARTJÁK A LEGÚJABB TECHNOLÓGIÁKAT! «

ismertük ezeket. Mivel a neten is volt másnap reggel infó ezekről, felvetődött bennünk, hogy végül is csak mi nem publikálhatunk róluk, akik aláírtuk a saját halálos ítéletünket? Hasonlóan vártunk valamit az AMD-ATI párostól, de

volt, de nem erőltették a demonstrációt. Ők maguk nem mondták el miért, de nyilván lehet találgatni: legvalószínűbb, hogy még mindig nincs normálisan működő meghajtó, mert ha lenne, és a kártya annyira gyors lenne, mindent megtettek volna, hogy mutogas-

MÉG „HÁDÉBB”, MÉG NAGYOBB, MINT EGYKORON

Érdekes volt látni, hogy tovább nőttek a már amúgy sem kicsi kijelzők. Igaz, nem volt akkora a meglepetés, mint az előző CeBIT-en, de most már azért a legtöbb helyen 28-30 hüvelykes kijelzők fogadtak minket. Az árak is csökkentek valamivel az egy évvel ezelőttihez képest, de azért még most is nagyon komoly összeget kell letennünk egy ilyenért az asztalra. Talán 1-2 év múlva már érdemes lesz azon elgondolkodni, hogy illet vegyünk-e, vagy sem. Most még pénzkidobásnak gondolnám, legalábbis abban az esetben, ha nincs annyi pénzünk, amennyiből nem látunk ki. Igazából

Candice Yu
Albatron

Kisebbségi standok, mint tavaly, mégis sok nagyobb gyártónál több újdonságotok van. Hogy lehet ez?

Az Albatron már jó ideje úgy dolgozik, hogy vannak szokványos, mindenki által ismert termékei (most például itt vannak az új GeForce 8-ak), illetve speciálisok is, amelyeket csak nálunk találhatnak meg a felhasználók. Új alaplapjainkat, memóriamodulunkat, illetve mini PC-eket is olyan „kevesek” fogják vásárolni világszerte, akik különlegességre vágyanak.





nem is ez volt a „hádésodás” legjelesebb képviselője idén. Említettem már, hogy az NVIDIA is hamarosan bevezeti kártyáira az úgynevezett HDMI-csatlakozót, mellyel nagy felbontású tévékre simán csatlakozhatunk. Megkérdeztük az ügyvezetőt, hogy Németországban vagy Amerikában például az eladott tévék 70-80 százalékán már alapból rajta van ez a lehetőség. Miért jó ez? Nekünk mondjuk azért, mert hamarosan talán már nem is monitort veszünk, hanem tévét, amely nyilván jóval nagyobb – mondjuk a hazai arány ebben az esetben olyan 15-20 százalék, szóval

néhány érdekesebb televízió, szintén HDMI-csatlakozóval szerelt TFT, és várható volt, hogy szépen fejlődnek a házimozira és most már ténylegesen játékra is specializálódott projektorok is.

ÚJDONSÁGOK, ÉRDEKESSEGEK

Esett már szó korábban az NVIDIA és az ATI (AMD) jövőbeni terveiről – ezek érdekelhetnek talán a legjobban minket. Bár az Intelnél nem volt róla szó, érdemes megemlíteni, hogy minden valamirevaló gyártónál ott volt már működőképesen a P35-ös új chipset,

» LEHET, HOGY AZ UTOLSÓ ÉRTELMESES CEBIT VOLT, IGYEKEZTÜNK A RÉSZLETEKRE ÖSSZPONTOSÍTANI «

még bőven van hova fejlődünk. Mindemellett viszont kifejezetten meglepő volt, hogy egytől egyig, az összes új alaplapra integrálták ezt a foglalatot. Úgy látszik, a gyártók nagyon hisznek ebben a technológiában, mindamellett, hogy még el sem dőlt, mi lesz majd a HD-csatlakozás „nyertese”. Természetesen akadt még

amit már bejelentettek, így újdonságnak annyira nem mondhatjuk. Az sokkal érdekesebb volt, hogy ezekben már vígan működött a DDR3-as memóriamodul, pedig még csak most kezd igazán elterjedni a DDR2. Több-ször is megkérdeztem, hogy minek van már hármas, ha még a kettes sem futott ki? A válasz általában min-



Martin Zavrel
Sapphire

Töletek mindig annyi érdekességet és újdonságot szoktunk látni a CeBIT-en. Hogy lehetséges az, hogy most semmi igazán meglepőt nem tudsz mutatni?

Bevallom őszintén, hogy valóban nincs semmink. Úgy volt, hogy 3-4 új termékünk is lesz, de sajnos az AMD-ATI R600-as halasztásával mi sem kaptunk engedélyt a bemutatásra. Persze lehet, jobb is ez így, mert ahogy hallom, a driverek még nincsenek éppen fényes állapotban...

denhol elterelés volt: „ugyaaaaa, a mi alaplapunkban futtathatjuk a DDR2-t és 3-at is, nem kell cserélni emitt!” vagy „a lényeg, hogy nekünk már van, és mire a boltokba kerül, nekünk már meglesz hozzá az alaplapunk” – vicces, gondoltam magamban, hiszen még azt sem tudjuk, mikor lesz ez (az Intel halogatja rendszeresen a megjelenést). Nyilván azért nem tolják még a DDR3-as modulokat, mert a kettesek még nem hozták vissza rendszeresen a befektetett fejlesztési költségeket, vagy legalábbis nem hozták annyi profitot, mint azt a memóriagyártók eltervezték. „Apa fortyogó modulja vagyok” (Harcosok Klubja, bár abban ilyen nem volt ☹): egyszerűen az az érzés tört rám, hogy csak a hasznosítás miatt igen erősen visszafogják a gyártók a fejlődés útját. Már rég kétszer, háromszor olyan gyors gépünk lehetne, mint amilyen most van. Túl gyorsan fejlődik a technológia, hiszen mire kitalálnak valamit, és megvalósítják azt, máris a tervezőasztalon van a következő legalább két generáció tökéletesen kész terve. A Zalman háza táján véltünk felfedezni egy egészen érdekes újdonságot, melyben bizony még fantázia is van. Tekintünk egy kicsit vissza az időben! Valamikor a kilencvenes évek közepén megpróbálták piacra dobni egy olyan VR-szemüveget, amely bitang nehéz volt, árából több komoly számítógépet is lehetett venni, sőt rövid használat után még a szemünk is belefájdult. Talán nem kell sokáig ragozni: sikertelen próbálkozás volt. Nyilván a lényege az lett volna, hogy az akkor már kiválóan működő 3D-s játékok extra térhatást kapjanak, ezzel egy pluszélményt adva az adott termék használóinak. Azóta már több próbálkozás is találkozhattunk, de vagy az ára, vagy a minősége nem volt kielégítő. Itt jön a képbe a Zalman! Nem, nem egy ventilátorra szerelt 3D-s szemüvegről van szó! A cég, úgy tűnik, komolyan beszállt a kijelzőgyártásba is, és elkészítette a saját, kis térhatású TFT-jét. Ahhoz, hogy ne egy három irányban megjelenített képet lássunk, fel kell vennünk egy mellékelt szemüveget (semmi elektronika, nincsenek elemek, csak az üvege speciális), és máris láthatjuk a megdöbbentő hatást. A szem nem zavarja, a könnyű szemüveg miatt nem fárad el az orrunk sem, és a kép csodálatos. Érezzük a teret, és már nem csak „sima” 3D-ben WoW-ozhatunk. Egy aprócska probléma azonban még mindig akad ezzel is:

Tomasz Swatowski
Biostar

Egy éve még az Albatronnál dolgoztál. Hogy tetszik az új csapat, és mik a tervek Magyarországra nézve?

Úgy gondolom, remek a Biostar csapata, pont az tetszik benne, hogy vannak még célok, új lehetőségek és fejlődő termékcsoportok. Magyarország számunkra remek piac, főleg azért, mert a nagy gyártók kicsit elszálltak az árakkal, nagyon sok jó név kivonult pénzügyi nehézségekre hivatkozva – tervünk, hogy 2007-ben megduplázzuk hardver-eladásunkat!



sajnos léteznek olyan emberek, akik nem képesek látni a térhatású képeket. Hét-nyolc évvel ezelőtt divatos volt olyan képeket készíteni, melyek első ránézésre semmit nem mutattak, ezzel szemben kicsit a „dolgok mögé tekintve” kirajzolódott egy térbeli kép. Az eljárás itt is ugyanaz: ha majd találkozunk egy ilyenrel a boltban, és csak egymáshoz képest eltolt képeket látunk, ne vegyünk ilyen, mert nem fogjuk látni a térhatású képet. Ellenkező esetben azonban tökéletes pluszt ad a játékelményhez! A legjobb pedig az egészben az, hogy az ára teljesen elfogadható lesz. Nagyságrendileg azt mondhatjuk, hogy egy átlagos TFT árára 50 százalékot kell pakolnunk (vagyis egy 50 ezres normál, 19"-os TFT esetén 75 ezret kell kifizetni érte).

Az érdekességek közül még kiemelném a jó öreg Matrox (nem keverendő össze a Maxtor merevlemezekkel) legújabb próbálkozását, a TripleHead2Gó-t. Ezt fő-

**Lisa Peng
Gigabyte**

Személy szerint melyik új termékek a kedvenceid?

Hmm, hadd gondolkozzam – ha itt lehetnének, akkor az R600-as kártyáink, ha az Intel nem tartaná vissza a DDR3-as modulokat, akkor az azok fogadására alkalmas alaplapjaink... de még így is maradt olyan, amit kedvelek: a speciális, kristállyal díszített notebookjaink, amelyek egy kicsit személyesebbek, mint eddig bármi.

leg játékosoknak, illetve grafikusoknak ajánlja a cég. A készülék lényege, hogy bármely grafikus kártya kimenetére ráköthetjük, az egyszeri képet három továb-

bi csatlakozásra képes szétosztani, így simán ráköthetünk gépünkre három TFT-t is. Önmagában ebben még semmi újdonság nem lenne, viszont a hardverben lévő korrigálószoftver már sokkal jobb hatást ad. A lényeg, hogy a perspektivikus torzításnak köszönhetően, ha két vagy több monitoron játszunk, a monitorképek csatlakozásánál a kép egy csöppet el van csúszva. Ez a kis ketyere ezt a torzulást is rendbehozza, így sokkal élethűbb képet kapunk. Gyors fejszámolással azt mondhatjuk, hogy három 19-es TFT 3x50 ezer forint, maga a küttyü körülbelül 70 ezer forint, így a teljes pakkot 220 ezer körül tudjuk üzembe helyezni – természetesen a nulláról. Ha van már egy-két TFT-nk, csak a hardvert és a harmadik kijelzőt kell beszerezni. Nem állítom, hogy olcsó, de remek élmény így játszani. Mik támogatják? Nos, a teljesség igénye nélkül majdnem az összes, ma kapható ATI és NVIDIA kártya, és ime néhány játék a nagyok közül: *World of Warcraft*, *Counter-Strike: Source*, *Half-Life 2*, *Prey*, *Quake 4*, *The Sims 2*, *Warhammer: Mark of Chaos* és így tovább. A termék honlapján temérdek játék fel van sorolva, szóval a támogatottsággal semmilyen probléma nincs! Imádtam még a Commodore újjászületését is: ezúttal gépházakat gyártott speciális játékos küllemmel – nem zseniális az ötlet, de legalább megcsinálták, amit mások egyelőre csak akartak. Láttunk és hallottunk még ígéretes Creative-ötleteket és -lehetőségeket, néhány Logitech-újdonságot – ám sajnos semmi kifejezetten kiemelhetőt –, és találkoztunk 1200 wattos táppal is!

TÖBBRE SZÁMÍTOTTUNK, DE VÉGÜL IS ANNYIRA NEM VOLT ROSSZ

Bevallom őszintén, hogy valamiért többre számítottam. Lehet, hogy azért is van ez így, már volt szerencsém párszor ott lenni a show-n, és bizony láttam már hajmeresztő dolgokat. Úgy látom azonban, hogy a CeBIT zsugorodása azt is magával hozza, hogy egyre kevesebb újdonságot jelentenek vagy mutatnak be Hannoverben. Ennek nyilván az is az oka, hogy egyre több CeBIT van a világon. Ausztrália, Törökország, Ázsia, és így tovább, szemben azzal, hogy korábban csak Németországban volt. Plusz, nyilván ott van még a tajvani Computex is, ami azért jó a gyártóknak, mert nagyon közel van hozzájuk, és olcsóbb is. Meglátjuk, hogy mi lesz jövő, de van egy olyan érzésem, hogy valami speciális rendezvény lesz. Azért gondolom ezt, mert alig két nappal a rendezvény után az ASUS-Gigabyte páros is azt mondta: 2008-ban már nem teszi tiszteletét Hannoverben...

ZeroCool



DELL XPS M1710

Luxuskörülmények útközben is

Egyre több notebook gyártó kínál kifejezetten játékosoknak szánt modelleket, mely közül a Dell egy igen kiemelkedő példánnyal kedveskedett nekünk. Az XPS M1710 nem éppen olcsó, de szép és minden benne van, amire csak vágyunk!



DELL XPS M1710

kijelző	17.0" WUXGA
felbontása	1920x1200
processzor	Intel Core2 Duo T7200
processzor órajel	2,0 GHz
chipkészlet	Intel 945PM + ICH6
memória	1024MB DDR2/667-PC5400
grafikusártya	GeForce Go 7900 256MB DDR3
merevlemez	120GB SATA 5400RPM
optikai meghajtó	8x DVD+-RW DL
súly	4.0 kg

3DMark05	6577
3DMark06	3650
F.E.A.R. (CPU,GPU Med)	130 fps
F.E.A.R. (CPU,GPU Max)	59 fps

Sokakban él még a régi kép, miszerint a noteszgépek játékokra egyáltalán nem alkalmasak. Így 2007-ben már bátran állíthatjuk, ez végleg megváltozott. Elég arra gondolni, hogy a CeBIT-re kilátogatva is lépten-nyomon csak "játékos" noteszgépekbe lehetett botlani, amiben már természetesen nem egy integrált 32MB-os VGA ketyeget, hanem az új DX10-es grafikusártyák valamelyike. Persze, míg elérkezik egy ilyen példány szerkesztőségi tesztlaborunkba, nézzük meg, mit tud egy most kapható felsőkategóriás noteszgép, melyet kifejezetten magas igényű játékosoknak terveztek.

A KÜLSŐ IS EGYRE FONTOSABB

Nem minden a külső – szokták mondani -, de azért esetünkben ez is nagyon fontos. A kifejezetten csinos, ezüst borítású házikót egy fekete panel töri meg a tetején, ízléses XPS-s logókkal díszítve. A gépet szétnyitva elének tárul az ezüstös billentyűzet, mely elég kényelmes, látszik, a tervezők nem csupán Office-t, hanem néha napján FPS-est is toltak. Az ízléses borítás persze önmagában mit sem ér, így a gép teljesen más oldalról próbálja megközelíteni a gamer életérzést. Bekapcsoláskor szinte karácsonyfaként kezd el viselkedni, kigyulladnak az ünnepi fények a tetején, körben a szellőzőkön, sőt még a tapipad alatt is! A világító színes ledet minden bizonnyal az optikai tuning kedvelőknek fog leginkább bejönni. A színeket egyébként testre szabhatjuk, tizenjónéhány szín közül választhatunk, ráadásul minden egyes fényforrást külön is állíthatunk.

Persze, aki kerülni szeretné a feltűnést, az akár ki is iktathatja őket.

DUPLAMAGOS SZÖRNYETEG

Az igen csilivili méretes külsőhöz kellően bestiális belső tartozik, hogy csak a legfontosabbakat említsük: a 17 colos wide kijelzőre egy 256MB-os GeForce Go 7900GS rajzolja fel a pixeleket. A kijelző egyébként gyönyörű, borotvaéles képet produkál, natív felbontása pedig 1920x1200 pixel, így akár grafikai munkákra is tökéletes lehet a gép. A nyers erőt egy 7200 Intel Core 2 Duo processzor szolgáltatja, mely 2 GHz-en ketyeg, mindezek mellett pedig 1 GB 667MHz-es DDR2 memória dolgozik, melyet természetesen tovább bővíthetünk, hála az üres memória foglaltak. A merevlemez kellően nagy, 120 GB-os, de amit nem akarunk a gépen

részletesség mellett is röccenésmentes marad a kép. Maximális felbontásban, 1920x1200-ban azonban már érezhető, hogy kellene bele az erősebb 512MB-os 7950GTX, hisz a grafikai részletesség állításával jelentősen visszaesik a framerate.

AZ ÁRCÉDULA FOGHAT CSAK VISSZA

A gépen olyan extra megoldással is találkozhatunk, mint a például az akkumulátoron található ledes töltőjelző, mely mindig megmondja nekünk, hogy éppen mennyire van feltöltve a drágaságunk. A „drágaságot” egyébként szó szerint kell érteni, hisz a gép alapállapotában is több mint fél millió forint, ráadásul ez még csak a mezei széria. A csúcsváltozatban GeForce Go 7950GTX és 2,2 GHz-es processzor csúcsul akár 2GB memóra társaságában. Az ára annak jóval magasabb, olyannyira, hogy le se merjük írni. Az biztos, aki manapság prémiumkategóriás noteszgéppel szeretne játszani, annak nem kevés pénzt kell a dologba ölnie, akár kétszer annyit is, mint egy csúcskategóriás asztali konfiguráció. Aki működés közben is szeretné megnézni a gépet, az tegye be a májusi DVD-nket és nézzen bele az e havi GSTV hardver szekciójába.

Mady

» 1280X1024-BEN RÖCCENÉS NÉL- KÜL FUTNAK A MAI JÁTÉKOK, AKÁR MAGAS BEÁLLÍTÁSOK MELLETT IS «

tárolni, azt kipróbálhatjuk a beépített nyolcszoros Dual Layer DVD-íron. Ezen kívül persze napestig sorolhatnánk a különféle bővíthetőségeket (kártyaolvasók, csatlakozási lehetőségek), melyek közül azért a Bluetooth és a WiFi érdemel leginkább kiemélést. A teljesítménye egyébként nagyon rendben van, a táblázatban láthatjátok, hogy igen szépen dolgozik akár magasabb 1600x1200-as felbontásokban is. Manapság a már átlagosnak számító 1280x1024-ben minden gond nélkül elfutnak a játékok, magas grafikai

DELL XPS M1710

PRO: Szép kijelző, jó teljesítmény

KONTRA: magas ár

WWW.DELL.HU | ÁR: KB. 500 000 FT

87%

Készülj fel a harcra!



Az E3 2006 legjobb stratégiai játéka
A WCG 2007 legjobb stratégiai játékanak jelölve

SUPREME COMMANDER™

CHRIS TAYLOR
RTS JÁTÉKA



GV-NX86S256H

- NVIDIA GeForce 8600 GTS grafikus vezérlő
- PCI Express csatolófelület
- Kétkártyás (SLI) támogatás
- Pure Video (H.264, VC-1, WVM, MPEG-2, és SD technológia) támogatás
- Microsoft Windows VISTA, DirectX 10, OpenGL 2.0 és Shader Model 4.0 támogatás
- 16x teljes képernyős élsimítás (FSAA)
- Valós 128-bites HDR fényeffekt-támogatás
- HDTV támogatás, HDTV kábel mellékelve



GV-NX88S320H-B-RH

- NVIDIA GeForce 8800 GTS grafikus vezérlő
- PCI Express csatolófelület, 96 Stream feldolgozóegység
- Kétkártyás (SLI) támogatás
- Video & H.264 dekódolás és VC-1 technológia támogatás
- XHD technológia támogatás 2560 x 1600 felbontásig
- Microsoft DirectX 10, OpenGL 2.0 és Shader Model 4.0 támogatás
- 320MB GDDR3 memória és 320-bites memória vezérlő
- HDTV támogatás, HDTV kábel mellékelve
- Kettős Dual-Link DVI-I / D-SUB (adapterrel) / TV-OUT
- HDCP kész
- ROHS kész
- Ajándék játék: Dark Crusade



TurboForce



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



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

www.gigabyte.com.tw

GIGABYTE™



Kétmagos rendszerek játékra

A LEGNYERŐBB CORE 2 DUO KOMBINÁCIÓK

Idén mi is megejtettük a kötelező tavaszi gépfelújításunkat. Van, aki csak VGA-kártyát cserél, van, aki processzort, mi viszont mindent egy kalap alá vettünk és megnéztük, hogy jelenleg milyen kombinációval mit érdemes vásárolnunk, ha időtálló játékgépet szeretnénk építeni, a lehető legolcsóbban!

Mivel 2007-ben már szinte minden a „kétmagról” szól, mi is úgy gondoltuk, hogy tavaszi tényfeltáró nagytesztünket a kétmagos processzorok köré fogjuk szervezni, mégpedig a teljesítmény/ár viszonylatban kiemelkedő Intel Core 2 Duo család köré. Tesztünkben összeállítottunk jó néhány Core 2 Duo alapú játékkonfigurációt, amelyekhez E6300, E6400 és a legkisebb E4300-as processzort párosítottunk össze különböző árkategóriájú VGA-kártyákkal. Köztük volt természetesen a most nagy sikerslágernek számító felezett memóriás 8800 GTS-is.

HETEN, MINT A...

Reméljük, hogy az általunk összeépített hét teszt-konfigurációból mindenki megtalálja majd a neki árban és teljesítményben leginkább megfelelőt. A hét versenyzőből álló mezőny tartalmaz egy kakukktojást

eredmények lettek. Azoknak is érdemes alaposabban átnyúlazni a következő oldalakat, akik nem kifejezetten komplett rendszercserén gondolkoznak, hanem csupán egyes hardverelemeket szeretnék a lehető legésszerűbben és persze leggazdaságosabban lecserélni. Vagy egész egyszerűen csak érdeklik, hogy milyen fejlesztéssel lehet a lehető legjobb pluszteljesítményt elérni, legyen szó processzor- vagy akár grafikuskártya-cseréről.

E4300 A GAZDASÁGOS KISTESTVÉR?

Amikor először teszteltük az E6300-ast, igencsak elcsodálkoztunk: 40 000 forintos ára és kiváló teljesítménye miatt a legjobb választásnak bizonyult a piacon, ráadásul az is kiderült, hogy igazi tuningbajnokhoz van szerencsénk. Túlhúzva akár a kétszer olyan

változott sokat. Ma a két processzor között alig 3000-4000 Ft a különbség, így pont az eredeti célját – a kispénzű játékosok elcsábítását – nem sikerült teljesítenie, hisz a 36 000 forintos árcédula még mindig túl magasnak számít itthon az alsó árkategóriát tekintve. Az 1,86 GHz-es E6300-hoz képest egyébként csak picit alacsonyabb az órajele a kistestvéreknél, egész pontosan 1,8 GHz-es. FSB-je szintén alacsonyabb, 1066 MHz helyett 800 MHz-es, viszont a másodsztű gyorsítótár 2 MB-os maradt. Kíváncsiak voltunk, hogy a két processzor teljesítményben hogyan viszonyul egymáshoz, ezért a konfigurést előtt rögtönöztünk egy gyorsított processzorok között.

Lefuttatunk egy *Company of Heroes* tesztet, amely szerint az E6300 75,1 fps-t ért el 1280x1024-ben, míg az E4300 alig lemaradva 73,5 fps-t. Ez *F.E.A.R.* alatt sem változott sokat, itt 92-91 fps lett az eredmény, alig 1 fps-sel szintén az E6300 javára. Ebből is jól látszik, hogy nagyon kajak lett a család legkisebb tagja, kár, hogy árban szinte ugyanolyan magas, mint az E6300-as. Így kimondhatjuk, hogy az Intel jelenlegi árpolitikájával úgy tűnik, teljesen életképtelenné tette ezt az egyébként remek modellt. Más kérdés persze, hogy nem érdemesebb-e ezt venni, mint az E6300-ast, ha már úgyis olcsóbb és kicsi a különbség? A kérdés már csak az, ebben a modellben is van abból a bizonyos rejtett tuningpotenciálból, amivel a család többi tagja rendelkezik? Többek között ezekre a kérdésekre is megkerestük a választ.

» MEGLEPŐEN SOK A SZUFLA A CORE 2 DUO LEGKISEBB TAGJÁBAN, IDEÁLIS TUNING KONFIGOKHOZ IS «

is, egy olcsó AMD-s rendszert, amelyet viszonyításképpen tettünk csak be, hogy érzékeltessük a különbséget egy kifejezetten kis pénzből megépített mai játék konfiguráció és a Core 2 Duo rendszerek között. Azt hiszem, az eredményeket nézve, a különbség jól látható, a leglátványosabbak talán a grafikonon ábrázolt mérési

drága AMD konkurenciáját is lazán megszorogatta. Kíváncsiak vártuk, hogy mit hoz ki majd az Intel a vékonyabb pénztárcával rendelkező játékosoknak. Az E4300-as képében meg is érkezett a Core 2 Duo család legkisebb tagja, ám az ára közel sem lett olyan kedvező, mint azt vártuk, és ez hónapok alatt sem

TESZTKONFIG 1

93%



E6300 + 8800GTS

Az egyik legutósebb összeállításnak ígérkezik a mezőnyben, amely E6300-as processzorra és a felezett 320 MB-os GeForce 8800GTS-re épül. Természetesen az alaplap kiválasztásánál egy kellően komoly modellre esett a választásunk, az Asus P5N-E SLI képében. A rendszer alá pakoltunk továbbá 1 GB memóriát, ami teljesen átlagosnak mondható manapság, viszont 667 MHz helyett egyből a 800 MHz-es változatot választottuk. A tesztek lefutása után mi is csak elismerően hűmögöttünk, hisz nem kicsit vert rá az egész mezőnyre! *Company of Heroes*-ban 1024x768-ban a legmagasabb fps-értéket produkálta, és ez magasabb felbontásoknál maximális grafikai részletesség mellett sem változott. Bár a rendszer összeállítására költött pénzösszeg a leghúzósaabb a mezőnyben, azt mondhatjuk, a bevállalható kategórián belül esik. Ennél nyervebb összeállítást manapság nehéz lenne összehozni, hisz gondoljunk csak arra, hogy egy erősebb VGA-kártyával, mondjuk egy 8800GTX-szel már kezdetben 130 000 Ft-os kiadással kell számolnunk. A gép szívét adó 320 MB-os 8800GTS-nél jelenleg tényleg nincs jobb ár/teljesítmény arányú kártya ebben a kategóriában. Még sokáig meg fogja állni a helyét. Ehhez ráadásul remek társra lel a Core 2 Duo E6300-as képében. Aki fejleszteni szeretne, mindenképpen próbáljon erre a párosra törekedni, mert már alapórajelen is kimagasló a rendszer teljesítménye, ráadásul, mint azt előző számokban is leírtuk, elég durván meghúzhatjuk a Core 2 Duót!

processzor	Core 2 Duo E6300 (1,86 GHz)	39 000
alaplap	Asus P5N-E SLI / Nforce 650i SLI	30 000
videókártya	Asus EN8800GTS / 320 MB	72 000
memória	1GB DDR2-800	17 000
merevlemez	Maxtor 160 GB	13 000
DVD-író	NEC AD-7173 18X	7 000
ház, táp	tetszőleges ház + 400W táp	15 000
összesen		193 000 Ft
Company of Heroes	1024x768	104,9 fps
	1280x1024, 4xAA / 8xAF	78,6 fps
Call of Duty 2	1024x768	58,5 fps
	1280x1024, 4xAA / 8xAF	26,5 fps
F.E.A.R.	1024x768	154 fps
	1280x1024, 4xAA / 8xAF	77 fps

TESZTKONFIG 2

86%



E6300 + X1950 Pro

A tesztgyőztes összeállításunkhoz képest picit szerényebb konfigurációhoz van szerencsénk. Célunk a költséghatékonyság volt, és hogy leszorítsuk a gép árát átlagosnak mondható 150 000 Ft környékére. Ez többé-kevésbé sikerült is, egy ezres híján majdnem el is költöttük a rendelkezésünkre álló összeget. Természetesen mindezek mellett megtartottuk a már jól bevált 1,86 GHz-es E6300-as processzorunkat, amelyet cserébe viszont egy jóval szerényebb alaplapba kellett betuszkolnunk, reméljük, nem sértődött meg. A baráti áron beszerezhető Abit IP95 ugyan VIA-alapokon nyugszik, ennek ellenére kifejezetten jól teljesített, és a szolgáltatásaival is maximálisan meg lehetünk elégedve. Memóriából itt sem vetettük el a súlykot, 1 GB-ot pakoltunk bele a legolcsóbb 533 MHz-es noname DDR2-ből. Nem került túl sokba, manapság igen kedvező áron lehet memóriát venni, mélyponton vannak az árak. A legnagyobb változás azonban a VGA-kártyát érte. A 72 000 forintos Asus 8800GTS-t lecseréltük egy jóval „pénztárcabarátabb” Xpertvision Radeon X1950Pro-ra, amely azért nem a szokásos 256 MB-os alomból került elő, hanem duplázott memóriával, 512 MB-tal jött a világra. Ez az összeállítás körülbelül 45 000 Ft-tal kerül kevesebbe, mint a tesztgyőztes kombináció. Igaz, teljesítménye gyengébb, de még így is megilleti a korrekt jelző, gazdaságosságból pedig kapott egy jelest. Ennél a gépnél azt mondhatjuk, hogy minden játék jól fog futni rajta. Persze le kell mondanunk a maximális felbontásról és grafikai részletességről, cserébe viszont nem feltétlenül kell összetörni az ágy alatti malacperselyt.

processzor	Core 2 Duo E6300 (1,86 GHz)	39 000
alaplap	Abit IP95 / VIA P4M890	13 000
videókártya	Xpertvision X1950 Pro / 512 MB	48 000
memória	2x 512 MB DDR2-533	14 000
merevlemez	Maxtor 160 GB	13 000
DVD-író	NEC AD-7173 18X	7 000
ház, táp	Tetszőleges ház + 400W táp	15 000
összesen		149 000 Ft
Company of Heroes	1024x768	78,9 fps
	1280x1024, 4xAA / 8xAF	59,8 fps
Call of Duty 2	1024x768	33,7 fps
	1280x1024, 4xAA / 8xAF	28,4 fps
F.E.A.R.	1024x768	78 fps
	1280x1024, 4xAA / 8xAF	45 fps

TESZTKONFIG 3

89%



E6400 + X1950 Pro

A Core 2 Duo család egyik kevésbé sikeres tagját, az E6400-ast választottuk alapnak. Azért is mondhatjuk, hogy kevésbé sikeres, mert az E6300-asnál szinte csak egy lehetőséggel gyorsabb, viszont az ára lényegesen kedvezőtlenebb. Ez körülbelül plusz 10 000 Ft kiadást jelent, bár 1,86 GHz helyett legalább egy 2,13 GHz-es procit kapunk, ami sokakat megnyugtathat. Az ennél nagyobb E6600-ast azért nem is válogattuk be a tesztbe, mert 70 000 Ft körüli ára még mindig túlságosan magas. Úgy is felfoghatjuk, hogy azt a plusz 20 000-30 000 Ft-ot, amit procikülönbözetre költenénk, inkább VGA-kártyába fektetjük. Az E6400-as kicsit magasabb árát egy olcsóbb alaplappal egyensúlyoztuk ki, így esett a választás az Asus P5VD2-MX modellre, amelyért csupán nevetéses 14 000 Ft-ot kell kifizetnünk. Memóriából marad az 1 GB-os DDR2 modul. Grafikus kártyának pedig az igen pénztárcabarát X1950 Pro-t választottuk, viszont az előző versenyzőhöz képest most megelégedtünk a szerényebb, 256 MB-os kiszereeléssel. Így az árcédulára kerekken 145 000 Ft-ot tudtunk felfirkantani, és ebben már benne van a ház, táp, vinyó, optikai meghajtó, minden, amire szükségünk lehet egy új géphez. Teljesítményben egyébként elég meggyőzően szerepelt, talán csak a F.E.A.R. nem örül a minidössze 256 MB-os VGA-nak. Ez a kombináció csak azt hivatott szemléltetni, hogy mit kezd egy erős proci egy viszonylag átlagos VGA-val. Annak ajánljuk, aki nem tud komolyabb grafikus kártyát a gépébe tenni, de kilátásban van egy gazdag amerikai rokon halála, esetleg egy GeForce 8800GTX érkezése.

processzor	Core 2 Duo E6400 (2,13 GHz)	48 000
alaplap	Asus P5VD2-MX / Via P4M890	14 000
videókártya	Asus EAX1950PRO / 256 Mb	34 000
memória	1x 1,0 GB DDR2-533	14 000
merevlemez	Maxtor 160 GB	13 000
DVD-író	NEC AD-7173 18X	7 000
ház, táp	Tetszőleges ház + 400W táp	15 000
összesen		145 000 Ft
Company of Heroes	1024x768	83,4 fps
	1280x1024, 4xAA / 8xAF	67,7 fps
Call of Duty 2	1024x768	57,1 fps
	1280x1024, 4xAA / 8xAF	36,8 fps
F.E.A.R.	1024x768	40 fps
	1280x1024, 4xAA / 8xAF	27 fps

TESZTKONFIG 4
73%

E4300 + 7900GT

Az E4300-ssal már lassan 2 hónapja találkozhatunk a boltok árlistáján, az ára viszont mégsem akar csökkenni. Ez önmagában nem is lenne túlzottan nagy baj, viszont alaptól olyan kicsi a különbség az E6300 és az E4300 között, hogy a 3000 Ft-os árrést leszámítva, szinte ugyanazért a pénzért juthatunk mindkét példányhoz. Ebben az összeállításban úgy gondoltuk, megetetjük ezt a procit egy 256 MB-os GeForce 7900GT-vel, ami nem is olyan nagyon régen még elég ütős kis kártyának számított, manapság viszont inkább a közép árkategória alsó szegmensét képviseli. A vas alá természetesen egy minőségi alaplapot is választottunk, a középkategóriás Asus P5LD2-VM képében, amelyért körülbelül 22 000 Ft-ot kell kicsengetnünk. Az 1 GB DDR2 memória – mondandunk sem kell – 667 MHz-en ketyegett, bár csöndesen megjegyeznénk, nem túl sok mérhető különbség lenne abban az esetben sem, ha 800 MHz-es változatra építettük volna a rendszert. A tesztet lefutatta egyébként jól látszik, hogy nem ez nyeri majd el „az év játékgepe” címet. Legalábbis alapórjával mellett nem muzsikált valami fényesen ez az összeállítás, holott elvileg most is ugyanannyi pénzt tettünk le az asztalra, picivel kevesebbet, mint 150 ropogós ezrest. Hiába, úgy tűnik, nem ez lesz a legjobb megoldás, vagy mégis? Felmerült ugyanis a kérdés, hogy mi lenne, ha építenénk belőle egy kifejezetten tuningra szánt konfigot, és megnéznénk, hogy mit lehet belőle kisajtolni. Ehhez természetesen különböző alkatrészeket használtunk fel, így megérdemli, hogy külön konfigurációként foglalkozzunk vele.

processzor	Core 2 Duo E4300 (1,8 GHz)	36 000
alaplapp	Asus P5LD2-VM / Intel 945G	22 000
videókártya	Asus EN7900GT / 256 Mb	40 000
memória	2x 512 Mb DDR2-667	15 000
merevlemez	Maxtor 160 GB	13 000
DVD-író	NEC AD-7173 18X	7 000
ház, táp	Tetszőleges ház + 400W táp	15 000
Összesen		148 000 Ft
Company of Heroes	1024x768	43,4 fps
	1280x1024, 4xAA / 8xAF	39,2 fps
Call of Duty 2	1024x768	24,8 fps
	1280x1024, 4xAA / 8xAF	19,9 fps
F.E.A.R.	1024x768	63 fps
	1280x1024, 4xAA / 8xAF	43 fps

TESZTKONFIG 5
88%

E4300@3.0GHz + 7900GT

Mint azt említettük az előbb, elég csúnyán elszakított az E4300 és GeForce 7900GT kombó, finoman fogalmazva is a mezőny végére került. Éppen ezért kicsit módosítottunk a konfiguráción. Kezdetnek lecseréltük az Intel 945 chipsetes Asus P5LD2-VM alaplapot, és a helyére egy ütősebbet választottunk. Így esett a választás az Asus P5N-E SLI (Nforce 650i) változatra, igaz, ez egy kicsit drágította a rendszert. Sebaj, egyszerűen élünk! A memória maradt az előbb használt típus, elvégre ne akarjuk fölösleges költségekbe verni magunkat, márpedig ha valamivel, a tuningmemóriákkal jelentősen lehet lendíteni a költségmutatót. A célunk egyértelmű: a végösszeg lehetőleg ne nagyon változzon. Ehhez persze lecseréltük a gyári CPU-hűtőt a tesztlaborban található dromedár rézhűtőre, amely kellően nagy ventilátor társaságában várta, hogy egyszer tuninggépbe kerülhessen. Azt mondhatjuk, hogy kb. 10 000-15 000 Ft többletköltséggel fel is készültünk a tuningolásra. Az alap 1,8 GHz-es procit szép lassan feltornáztuk 3,0 GHz-re, második lépésként pedig a grafikus kártyát vettük kezelésbe. A 7900GT 640/1700 mag/memória beállításokkal izzadt, igaz a biztonság kedvéért egy pluszrendszerhűtőt is beaplikáltunk a gépházba. A mutatvány vége tehát szenes processzor helyett egy meglepően combos gép lett, amely a mezőny második legjobb eredményét tudhatja magáénak! Igaz, ez azért nem hivatalos eredménynek minősül, hisz az első helyezett is csupán alapórjával közlekedett, viszont jól szemlélteti, hogy van elég szufta a Core 2 Duo alacsonyabb tagjában is, tuningolásra nagyon is megéri ezt venni!

processzor	Core 2 Duo E4300 @ 3,0 GHz	36 000
alaplapp	Asus P5N-E SLI / Nforce 650i SLI	30 000
videókártya	GF 7900GT@640/1.700 256MB	40 000
memória	1x1,0 Gbyte DDR2- 667	14 000
merevlemez	Maxtor 160 GB	13 000
DVD-író	NEC AD-7173 18X	7 000
ház, táp	Tetszőleges ház + 400W táp	15 000
Összesen		155 000 Ft
Company of Heroes	1024x768	96,1 fps
	1280x1024, 4xAA / 8xAF	63,7 fps
Call of Duty 2	1024x768	56,4 fps
	1280x1024, 4xAA / 8xAF	31,4 fps
F.E.A.R.	1024x768	155 fps
	1280x1024, 4xAA / 8xAF	61 fps

TESZTKONFIG 6
89%

E4300 + 8800GTS

Mivel az E6300-ast legelső összeállításunkban is megkínáltuk egy felezett memóriás GeForce 8800GTS-szel, úgy gondoltuk, itt az ideje, hogy a legkisebb Core 2 Duo is kitégyen magáért és bebizonyítsa, hogy tényleg majdnem olyan jó vétel a nagytestvére. Megnéztük tehát, hogy tuningolás nélkül alap 1,8 GHz-es órajelen mit művel az említett kártya alatt. Alaplapnak egy közepes árfejkésű, igen stabil Abit IB9-es modell választottunk Intel P965 chipsettel, amibe 1 GB DDR2 memóriát pakoltunk. Mivel törekedtünk a hasonló tesztkörnyezet kialakítására, ugyanazt a 800 MHz-es memóriát pakoltuk bele, mint amit a legelső tesztnél is bevetettünk. Az előzetes becslések szerint úgy tippeltük, hogy az eltérés csak minimális lesz az 1,86 GHz-es E6300 által elértetekhez képest, és ez nagyjából így is történt. A tesztet lefutatta azt mondhatjuk, a papírforma beigazolódott, hisz a közel 10 000 Ft-tal olcsóbb rendszerrel a processzortól elvár – bár arányosabban kisebb – teljesítményt értünk el. Mivel egy elég combos grafikus kártyáról van szó, ezért az eltérés picit jobban megmutatkozott a két processzor között, viszont mindettől függetlenül azért ne felejtjük el, hogy itt magasabb felbontások mellett is stabil 60-70 fps-ről beszélhetünk. A különbség igazából csak a mérési eredményeket tartalmazó táblázatban van, szabad szemmel nem vennénk észre a két konfig közötti kicsi különbséget. Jó vétel azoknak, akik ragaszkodnak a Core 2 Duo és 8800GTS kombóhoz, viszont anyagi kereteik szűkösek és számít, hogy a lehető legolcsóbban hozzák ki a rendszerüket.

processzor	Core 2 Duo E4300 (1,8 GHz)	36 000
alaplapp	Abit IB9 / Intel p965	24 000
videókártya	Asus EN8800GTS / 320 MB	72 000
memória	2x 512 Mb DR2-800	17 000
merevlemez	Maxtor 160 GB	13 000
DVD-író	NEC AD-7173 18X	7 000
ház, táp	Tetszőleges ház + 400W táp	15 000
Összesen		184 000 Ft
Company of Heroes	1024x768	83,1 fps
	1280x1024, 4xAA / 8xAF	59,4 fps
Call of Duty 2	1024x768	46 fps
	1280x1024, 4xAA / 8xAF	21,9 fps
F.E.A.R.	1024x768	162 fps
	1280x1024, 4xAA / 8xAF	74 fps



Athlon 64 X2 4200+ 7600GT

Az utolsó konfiguráció kivételt képez a többi alól. Természetesen már ez is két maggal rendelkezik, na nem azért, mert 2007-ben már nem lenne annyira trendi egy maggal rohangálni, hanem mert ez az egyetlen AMD-s rendszer. A célunk egy mezei olcsó kétmagos rendszer összeépítése, ami tükrözi egy mai „átlag” játékos gépét teljesítményben. Persze tudom, hogy rengeteg felháborodott e-mail fog érkezni tiltakozó játékosoktól, esetleg még az is lehet, hogy transzparensekkel vonulnak fel egyesek a szerki előtt, mert szerintük jobb gépük van, de mondjuk most azt, hogy ez a 120 000 Ft-os gép egy átlag magyar konfiguráció, amit bármelyik sarki számítékh boltban meg lehet venni. Éppen ezért jól látható a grafikonon is, hogy a Core 2 Duo rendszerek ténylegesen mennyivel tudnak többet, és ezt azért jó tudni mindenkinek, aki a játékok miatt kénytelen a számítógépébe lapátolni a pénzt. Nos, hogy gyorsan megtaláljátok a grafikonon, arról a gépről van szó, amelyik a legrövidebb csikkal rendelkezik, a legalsósról. Viszont az elég erős mezőny miatt nem szabad azért teljesen lebecsülni ezeket az eredményeket sem, hisz nem sokkal van lemaradva a szerencsétlen E4300 – 7900GT kombótól, ami azért elég meglepő. Igaz, azért a mezőnyhöz hasonlítva jól látszik, hogy van, ahol harmadannyi fps-t tudott csak kipréselni magából, mint az élmezőny tagjai, ami annyit jelent, hogy az újabb játékoknál ez már pont az idegesítő akadozás határát súrolhatja. Nincs mit szépíteni, belépő szintű gépről van szó, amihez nem is kell olyan sokat hozzádobni, hogy egy viszonylag gyors Core 2 Duo rendszert építhessünk!

processzor	Athlon 64 X2/4200+ (2,2 GHz)	23 000
alaplap	MSI K9N Neo-F / Nvidia Nforce 550	17 000
videókártya	MSI NX7600GT / 256 MB	31 000
memória	2x 512 Mb DDR2-667	14 000
merevlemez	Maxtor 160 GB	13 000
DVD-író	NEC AD-7173 18X	7 000
ház, táp	Tetszőleges ház + 400W táp	15 000
összesen		120 000 Ft

Company of Heroes	1024x768	35,2 fps
	1280x1024, 4xAA / 8xAF	30,8 fps
Call of Duty 2	1024x768	19,9 fps
	1280x1024, 4xAA / 8xAF	15,3 fps
F.E.A.R.	1024x768	60 fps
	1280x1024, 4xAA / 8xAF	30 fps

CALL OF DUTY 2

COMPANY OF HEROES

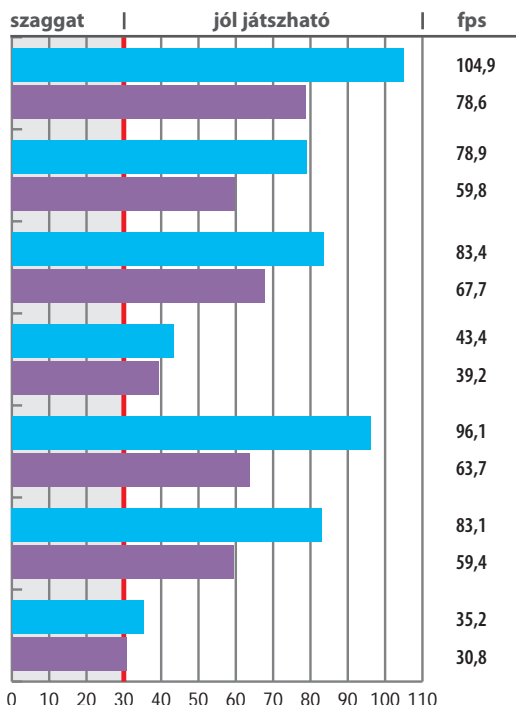
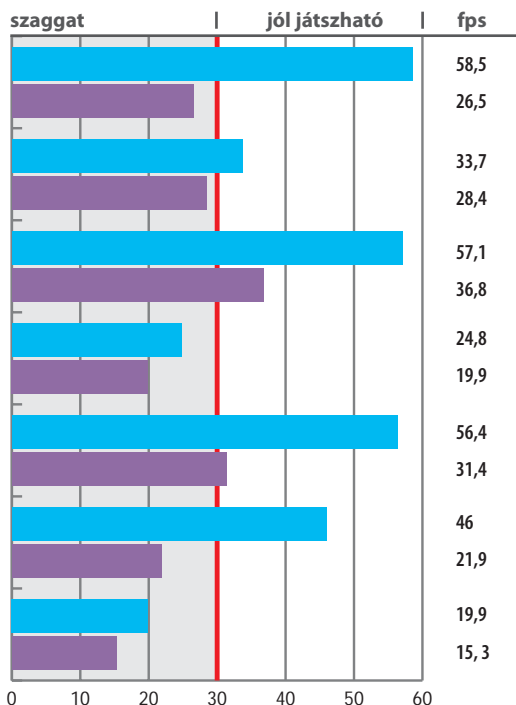
TESZTKONFIG 1	E6300 + 8800GTS	58,5
TESZTKONFIG 2	E6300 + X1950 Pro	26,5
TESZTKONFIG 3	E6400 + X1950 Pro	33,7
TESZTKONFIG 4	E4300 + 7900GT	28,4
TESZTKONFIG 5	E4300@3.0GHz + 7900GT	57,1
TESZTKONFIG 6	E4300 + 8800GTS	36,8
TESZTKONFIG 7	Athlon 64 X2 4200+ 7600GT	24,8
		19,9
		46
		21,9
		19,9
		15,3

TESZTKONFIG 1	E6300 + 8800GTS	104,9
TESZTKONFIG 2	E6300 + X1950 Pro	78,6
TESZTKONFIG 3	E6400 + X1950 Pro	78,9
TESZTKONFIG 4	E4300 + 7900GT	59,8
TESZTKONFIG 5	E4300@3.0GHz + 7900GT	83,4
TESZTKONFIG 6	E4300 + 8800GTS	67,7
TESZTKONFIG 7	Athlon 64 X2 4200+ 7600GT	43,4
		39,2
		96,1
		63,7
		83,1
		59,4
		35,2
		30,8

■ 1024x768 ■ 1280x1024, 4x AA/ 8 xAF

A JÓ BEFEKTETÉS

Ha őszinte lennék, akkor most azt mondanám, ha jó befektetést akartok, akkor inkább menjetek el tőzsdézni, vagy tegyétek fel a pénzeteket a piros 25-re, de ne számítógépre költsetek. Komolyra fordítva a szót, láthattunk jó pár variációt proci és VGA-párosításra, ám mégis nehéz eldönteni, hogy mi a legideálisabb összeállítás jelen pillanatban. Nyilván nem is lehet ezt egyértelműen eldönteni, hisz ez leginkább csak a pénztárca vastagságától és a pillanatnyi piaci ártoktól függ. Nyilván a legmegfelelőbb mindenkinek egy 8800GTX és egy E6600-as processzor lenne, de valószínűleg kevesen lesznek azok, akik 250 000 Ft körül akarnak majd új gépet vásárolni. A középkategóriában azt mondhatjuk, hogy az E6300-as és az alig 3000 Ft-tal olcsóbb E4300-as szerepelnek kiválóan, bármelyiket is választjuk, jól fogunk járni, hisz az utóbbi is bebizonyította, hogy van helye a családban, nagyon szép tuninglehetőségek rejlnek benne is. Ha egy



idő elteltével nagyobb lesz a kettő közötti differencia, talán könnyebb lesz dönteni az E4300-as javára. VGA-kártya kérdésben világosan látszik, hogy egy középkategóriás 30 000-40 000 Ft-os grafikus kártya mire képes egy árban hasonló processzor mellett. A legideálisabb egy GeForce 8800GTS lenne 320 MB-tal, ám annak ellenére, hogy folyamatosan zuhan az árak, a legolcsóbb modell még így is 69 000 Ft körül mozog, ami még messze van a közép-árkategóriától. Nem igazán szeretek jóslatokba bocsátkozni, de valószínűleg hamarosan úgyis átrendeződik a piac, hisz nyakunkon van az R600, és már-már itt kopogtatnak az ablakon az olcsó és középkategóriás DX10-es NVIDIA-kártyák is. Addig már nem kell sokat aludni. A következő számban pedig valószínűleg közelebből is megismerkedhetek velük. Addig pedig mindenkit türelmemre intenénk, persze csak VGA-kártya téren, a Core 2 Duo rendszert már el lehet kezdeni összeállítani.

Mady

Nemrégiben beleolvastam egy fórumban a konzolok vs. PC vitába, amely hihetetlen módon lánghoz még mindig; mondjuk ez érthető, hiszen olyan konzolok vannak a piacon, amelyek a csúcs-PC-k teljesítményével is vetekednek. Ott hangzott el: ha a PC-n elromlik valami, az életben nem jössz rá, mi a baj, annyiféle hiba lehet. Nos jó hír, hogy nálunk, a GameStar online fórumon, a :: **KOMOLYSÁGOK** :: > Mélyvíz részleg > **Hardver** > **Kv Hardver Hivatalos Topik** – ha hardveres problémád van – segítünk! Topikban szinte minden gondra sikerült megoldást találni. Szóval, ha köhög a PC, akkor gyertek a fórumra!

Nemsokára új gépet vennék, csúcskategóriásat, de minél olcsóbbat. Videokártyának ezt néztem ki: MSI GF:8800GTX, mit gondoltok? Ja, és elég neki egy Core 2 Duo E6400-as proci, vagy elkél az E6600? (Nos13) **Jó kis kari, az biztos, jelenleg ez a VGA-k csúcsa (kivéve persze az OC-modelleket). Mivel ebből minden gyártó referenciát ad, így az ár és a mellékelt cumók alapján döntés. Procival kapcsolatban: ha van pénz E6600-ra akkor természetesen az jöjjön, hiszen alapon jóval gyorsabb az E6400-nál. Viszont ha utóbbit felhúrod 3 GHz-re (szinte mindennapos), akkor máris túlléped az E6600 alapteljesítményét. (fodi-nka)**

Szaszto! Nos, már kéne egy új videokártyát vennem (igencsak), a mostani egy Geforce 4 MX. Mit tudnátok ajánlani, ami úgy 20-30 ezer körül lenne, de elfutnak rajta a mostani játékok (még ha alacsony beállításokkal is). A gépem többi része: p4 2,4 GHz proci, 512 MB RAM (ddr), alaplap: Gigabyte 845 PE (szintén elég régi). (lornevar) **GF 6600, afőlött már nincs értelme jobb VGA-t venni, mert eléggé gyenge hozzá a procid, vagy pedig veszel új procit, akkor viszont VGA-ra nem jut sok. AGP-s verziót keress, az jó a te gépedbe, bár ezt a karit sem fogja valószínűleg kihajtani, de ennél gyengébbet már csak 9600XT-t tudnál venni, az meg lejárt lemez már... (oliba)**

Lenne egy kis problémám... Amikor bekapcsolom a gépet, a hangszórók elkezdnek hang helyett kattogni, mint az óra... Kipróbáltam egy másik hangszóróval, ugyanolyan rossz. Akkor csinálta először, amikor hangosan ment a zene, és utána rögtön kattogni kezdett, de még semmilyen hangot nem tudtam lejátszani. Elindítottam egy zenét, a zene helyett is csak kattogás volt játék közben is – mit csináljak? (Genya93) **Próbáld, újból rakni a hangkari driverét, ha az sem segít, akkor gáz van: valószínűleg kipurcánt a hangkártyád... (Ettore)**

Üdv! A procim 2,66 Celeron em64t, vagyis támogatja a 64 bites működést. Ha 64 bites XP-t tennék fel + az összes 64 bites drivert (vidikártya), gyorsabb, lassabb vagy ugyanolyan sebességű lenne a gépem, mint eddig? (mr_zone) **Ugyanolyan (lassú... Celeron...), mert ahhoz, hogy gyorsabb legyen, minden egyes programnak 64 bitesnek kéne lennie... (serginho)**

Hi! Mostanában nem először csinál olyat a gépem, hogy amikor elindítom, a monitoron no signal felirat jelenik meg, és még csd nem is „csipog”, hogy jelezze a problémát, de a HDD led folyamatosan világít... Kikapcsoltam, majd orosz módszerrel határozott mozdulatokkal megmozgattam a gépházat... Ez megoldotta a problémát. Nem tudjátok, mi lehet az, ami nem érintkezik? (VSZM)

A monitor csatlakozója a VGA kimenetéhez. (dkface)

Helló! Lenne egy problémám a 7900GT-mel. Játék közben úgy 6-10 perc után megfagy a kép, becsúszódik, és utána már nem lehet semmit se kivenni a játékból. A driverfrissítés után is megmaradt ez a probléma. Légszi segítsetek. (Mathias92) **Lehet, hogy a kártyával van valami baj (túlmelegedés vagy ilyesmi), úgyhogy ha húzva van, akkor azt kapcsold ki, ha nem, akkor garanciába ki kell cseréltetni! (Tirexi25)**

Szaszto! Lenne egy kis problémám. Most vettem egy SATAII vinyót, de az istenért se tudom beállítani. A gép érzékeli, meg minden, de például ha a Sajátgépben megnézem, ott nem jelzi. Ha tudjátok, mit kell csinálni, írjátok már le. Előre is köszönöm! (reason) **Particionálni és formázni kell. sajátgép/kezelés/lemez-kezelés (GAMEZ)**

Hali! Azt szeretném megkérdezni, a virtuális memória méretét hol kell állítani? THX a válaszokat előre is... (ivanszki) **sajátgép/jobb klikk/tulajdonságok/speciális/beállítások/speciális/módosítás ha beállítottad, utána beállításra katt, majd OK, és utána egy újraindítás. (GAMEZ)**

Szaszto! Segítségre lenne szükségem gépfejlesztés témában. Van egy ABIT Vh6t alaplapom, erre fogok venni pár alkatrészt, amolyan PIII csúcsgépet szeretnék csinálni pusztán megszállottságból. 230-as tápom, 2 vinyót kezel és 1 DVD-írót.

1. Mennyit számít hogy a processzor 1,45 V-on vagy 1,5 V-on működik (azaz milyen vegyek, az ajánlatok már megvannak)?
2. Mire figyeljek memóriavásárláskor, hogy együtt futhassanak a modulok? PC133-as 512-eseket szeretnék venni, de nem vágom, mit számít a CL2 vagy CL3 időzítés, illetve hogy mi számít a kompatibilitásnál. Ha esetleg kihasználom az alaplap kereteit és 1,5 gigát futtatok benne, hogy járok jobban 3x512-vel vagy 1 GB+512-vel?
3. A lap csak 4x-es AGP-t támogat, ennek fényében 9700 Pro-t vagy 9800 Pro-t vegyek? Azt ajánlották, h. mindenképpen tápcsatlakozókat, ezek olyanok, de melyiket képes még kihajtani ez a rendszer? (hlarsson)

1. Amennyi a processzor alapfeszültsége, annyit adj neki. Ha csak tuningolni vagy fogyasztást csökkenteni nem akarsz, mert akkor hozzányúlhat az értelem, mire van. Egy processzornál a működési feszültség magasabb értékre állítása nem befolyásolja a működési sebességet, hacsak nem teszed tönkre, mert akkor bizony igen negatív hatással van. Egyébként érdekelne, h. mag és

órajel tekintetében milyen processzorral is van szó.
2. Őszintén szólva, amennyi pénzbe kerülne 1-1,5 GB SDRAM, annyit felesleges kiadni érte. Egy 512-est dugj bele, ha hosszú távon meg akarod tartani – igen jó gépek építhetők PIII-asra. CL2 és CL3 közül az előbbi jobb az ún. időzítés miatt: egyszerűen gyorsabban reagál.
3. 9800 Pro-ért elkérnek 18-20 E-t is. AGP-s 6600GT-vel sokkal jobban járnál, azt ennél olcsóbban is megkaphatod. Más kérdés, h. egy 1,4-es Tualatin-512es PIII 1,8-ra húzva is gyenge lenne egy 9700P/9800P kaliberű kártyához. Hát még egy 6600GT-hez, ami jobb vétel ezeknél. Amivel a legjobban járnál, az az, ha nem költenél feleslegesen nagy összeget erre a gépre; az alaplap/proci/memória/VGA Fantasztikus Négyest cseréld le. Sokat segítene, ha egy maximális összeget mondanál, amit kiadnál most (vagy esetleg később), mi meg ajánlhatnánk konkrét vételt is. (Flame of Aiur)

Lenne egy igen nagy problémám! Még soha nem fordult velem elő ilyesmi, úgyhogy nem tudom rá a magyarázatot sem! Azt mondja, hogy: szokás szerint elkezdtem összerakni egy gépet, bekapcsol, meg minden, de a boot képernyő nem jelenik meg! (Ahol a procit + a memóriát számolja, illetve mutatja!) Mi lehet a gond? Nekem fogalmam sincs! Talán valamit rosszul jumpereltem? Az okozhat hasonlót? A VGA tökéletesen működik, mert megnéztem egy másik géppel, szóval az is kilőve! Alaplap is mutatja, hogy minden rendben, mert kap áramot (sárga led, hogyha áram alatt van, és piros led égi, hogyha be van kapcsolva). Esetleg memória okozhat ilyet? De akkor is be kéne jönnie a boot képernyőnek, hogyha rossz a memória, nem? Kérlek titeket, adjatok tippeket, mert már a hajamat tépem. Számталanszor raktam össze gépet, de most valahogy ez kifogott rajtam! (A alaplap amúgy: Abit BH7-E VGA: Geforce 2 MX Proci: Intel Celeron 2,6 GHz memória: 2x256 333 MHz). Táp is vadiúj! Egyszerűen nem értem! (scream17)

Hát igen, most jó lenne egy „sakkozós” rendszer, ami ugyanaz a platform és tuti műxik, és egyesével át lehetne pakolászni a darabokat... Két kezdetleges diagnosztikai eszköze van a PC-nek bootolás közben. Az egyik a VGA-monitor szálón meg, amit látsz, illetve a másik az alaplapi speaker, amit hallasz. Normális esetben mindkettő bekövetkezik, vagyis látod a képet és hallod a hangot... VGA/monitor problémánál kép nincs, hang van... Táp problémájánál általában nincs áram, HDD/ODD és egyéb perifériaprobléma csak később, a P.O.S.T. végén, illetve az oprendszer betöltése után jelentkezik. Tehát ami lehet, az az alaplap, a memória és a proci... Az alaplap diagnosztikai LED-jei nem tudom mennyire komolyan, de ha eléggé, akkor jelzik, ha ott van a hiba... Tehát maradj a proci és a memória... A memóriának egyes alaplapokban van egy olyan furu tulajdonsága, hogy nem mindegy, melyik slotban van... Érdemes vele játszani, hátha... Így sajna csak megtippelni tudod, melyik a hibás... (bandeae)



NYÍLT BÉTATESZT

GSL
GAMERS LEAGUE

WWW.GSL.HU - WWW.GAMERSLEAGUE.HU

**RÉSZLETEK A KÖVETKEZŐ
SZÁMBAN**

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

PROCESSZOR BÖNGÉSZDE

INTEL

Processzor	Ár
Intel Socket 775	
Core 2 Duo E 6600 / 2400MHz	65 000 Ft
Core 2 Duo E 6400 / 2133MHz	48 000 Ft
Core 2 Duo E 6300 / 1866MHz	39 000 Ft
Pentium D 945 Dual Core 3.4GHz	27 000 Ft
Pentium D 930 Dual Core 3.0GHz	21 000 Ft
Pentium D 805 Dual Core 2.6GHz	15 000 Ft
Pentium 4 650 3.4GHz	15 000 Ft
Pentium 4 630 3GHz	13 000 Ft
Pentium 4 511 2.8GHz	11 000 Ft
Celeron D 351 3.2GHz	11 000 Ft
Celeron D 336 2.8GHz	9 000 Ft
Celeron D 331 2.66GHz	8 000 Ft

Intel Socket 478 (kifutó termékek)

Pentium 4 3.4 GHz	26 000 Ft
Pentium 4 3.0 GHz	17 000 Ft
Pentium 4 2.8GHz	14 000 Ft
Celeron 2800 MHz	12 000 Ft
Celeron 2600 MHz	9 000 Ft
Celeron 2000 MHz	7 000 Ft

AMD

AMD Socket AM2

Athlon 64 X2 AM2 4800+ 2.4GHz	51 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 4200+ 2.2GHz	24 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 3800+ 2.0GHz	20 000 Ft
Sempron AM2 3600+ 2.0GHz	17 000 Ft
Sempron AM2 3000+ 1.66GHz	9 000 Ft
Sempron AM2 2800+ 1.6GHz	8 000 Ft

AMD Socket 939

Athlon 64 3500+ 2200 Mhz	18 000 Ft
Athlon 64 3200+ 2000MHz	12 000 Ft
Athlon 64 3000+ 1800 Mhz	10 000 Ft

AMD Socket 754 (kifutó termékek)

Sempron 3000+ 1800MHz	8 000 Ft
Sempron 2800+ 1660 Mhz	7 000 Ft
Sempron 2600+ 1600 Mhz	6 000 Ft

MEMÓRIA ÁRAK

512 DDR 400MHz Kingston	9 000 Ft
512 DDR noname	8 000 Ft
1024MB DDR 400MHz Kingmax	21 000 Ft
1024 MB DDR 400MHz noname	16 000 Ft
512 MB DDR-2 667MHz Kingmax	7 500 Ft
512 MB DDR-2 667MHz noname	7 500 Ft
1024 MB DDR-2 667MHz Kingmax	15 000 Ft
1024 MB DDR-2 noname	14 000 Ft

BELÉPŐ SZINT



110.000 Ft-os PC

Processzor Athlon 64 X2/4000+ AM2	23 000 Ft
Processzorhűtő CPU tartalmazza	0 Ft
Alaplap Asus M2N-MX	12 000 Ft
Memória 1x 512 MB DDR-2	7 500 Ft
Grafikus kártya ASUS EAX1650XT 256MB	32 000 Ft
Hangkártya Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester Maxtor 80 GB SATA	10 000 Ft
DVD lejátszó/író NEC ND 7173 18x	7 000 Ft
Ház Asus TA-210 350 W	16 000 Ft
Táp házbá építve	0 Ft
ÖSSZESEN	107 500 Ft

Gyorsabb grafikus kártyával Sapphire Radeon X1900 GT	+7 000 Ft
Több memóriával + 512 MB DDR-2	+7 500 Ft

Vélemény: A belépőszint képviseli azt a kategóriát, mely manapság szükséges, hogy kevésbé részletes beállítások mellett is futtathatóak legyenek a legújabb játékok. Hajátszani szeretnél, ennél gyengébb PC-t egyáltalán nem szabad megvásárolnod.

Játék teljesítmény ★★☆☆☆

GAMER



200.000 Ft-os PC

Processzor Core 2 Duo E 6300	39 000 Ft
Processzorhűtő CPU tartalmazza	0 Ft
Alaplap MSI P965 Neo-F	24 000 Ft
Memória 2x 512 MB DDR-2	15 000 Ft
Grafikus kártya ASUS EAX1950XT 256MB	60 000 Ft
Hangkártya Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester Maxtor 200GB SATA	14 000 Ft
DVD lejátszó/író NEC ND 7173 18x	7 000 Ft
Ház Sunbeam Samurai	17 000 Ft
Táp Super-Flower 550W	14 000 Ft
ÖSSZESEN	190 000 Ft

Gyorsabb grafikus kártyával Albatron 8800GTS 320MB	+15 000 Ft
Gyorsabb processzorral Core 2 Duo E 6600	+26 000 Ft

Vélemény: A Gamer konfiguráció a jelenleg szükséges optimális játékegypárját tartalmazza. Ezek a részegységek kellően ahhoz, hogy ne kelljen komolyabb kompromisszumokat kötni a magasabb grafikai részletesség és az elvezhető sebesség között.

Játék teljesítmény ★★★★★

HIGH-END



250.000 Ft-os PC

Processzor Core 2 Duo E 6600	65 000 Ft
Processzorhűtő CPU tartalmazza	0 Ft
Alaplap MSI P965 Neo-F	24 000 Ft
Memória 2x 1 GB Kingston DDR2	30 000 Ft
Grafikus kártya Albatron 8800GTS 320MB	75 000 Ft
Hangkártya Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester Maxtor 320GB /16MB cache	19 000 Ft
DVD lejátszó/író NEC ND 7173 18x	7 000 Ft
Ház XG SIDEWINDER 2	17 000 Ft
Táp Super-Flower 550W	14 000 Ft
ÖSSZESEN	251 000 Ft

Gyorsabb grafikus kártyával ASUS EN8800GTX 768MB	+60 000 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. 35-39000 Ft
<http://www.sapphireotech.com/>
- ASUS EAX1950PRO**
kb. 32-34000 Ft
<http://www.asus.com/>
- Sapphire Radeon X1800 GTO**
kb. 47-49000 Ft
<http://www.sapphireotech.com/>
- Club-3D 7900GS 256MB**
kb.40-43000 Ft
<http://www.club-3d.com/>
- Inno3D GeForce 7600 GT**
kb.23-25000 Ft
<http://www.inno3d.com/>

TIPP

PCI-E 100 000 FT-IG

- ASUS EN8800GTS 640MB**
Kb. 87-91000 Ft
<http://www.asus.com/>
- ASUS EN8800GTS 320MB**
Kb. 71-73000 Ft
<http://www.asus.com/>
- Gigabyte 8800 GTS 320MB**
Kb. 69-71000 Ft
<http://www.albatron.com>
- Asus EAX1950 XTX 512MB**
kb. 86-92000 Ft
<http://www.asus.com/>
- Leadtek WinFast PX7950 GT 256MB**
kb. 49-51000 Ft
<http://www.leadtek.com>

TIPP

PCI-E 100 000 FT FÖLÖTT

- Asus EN8800GTX 768MB**
Kb. 128-132000 Ft
<http://www.asus.com/>
- EVGA e-GeForce 8800 GTX**
Kb. 128-132000 Ft
<http://www.evga.com>
- Leadtek WinFast PX8800 GTX TDH**
kb. 130-135000 Ft
www.leadtek.com
- Albatron 8800 GTS 640**
Kb. 100-100300 Ft
<http://www.albatron.com>
- ASUS EN7950GX2 1GB**
kb. 140-152000 Ft
<http://www.asus.com/>

TIPP

AGP KIFUTÓ TÍPUS

- Sapphire Radeon X1950 Pro 512MB**
kb. 50-52000 Ft
<http://www.sapphireotech.com/>
- Club 3D GeForce 7800GS 256MB**
kb. 60-62000 Ft
<http://www.club-3d.com/>
- XpertVision Radeon X800 GTO 256MB**
kb. 29-34000 Ft
<http://www.xpertvision.com.tw/>
- MSI RX1650 Pro 512MB**
kb. 36-39000 Ft
<http://www.msi.com.tw/>
- Inno3D GeForce 7600GS**
kb. 21-24000 Ft
<http://www.inno3d.com/>

TIPP

ALAPLAPOK

AMD SOCKET AM2



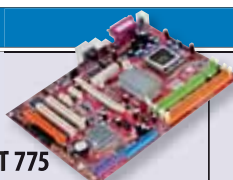
1. **Asus M2N32 SLI Deluxe**
kb. 36-39000 Ft
<http://www.asus.com/>
 2. **MSI K9N SLI Platinum**
kb. 25-29000 Ft
<http://www.msi.com.tw/>
 3. **Asus M2N-MX**
kb. 13-15000 Ft
<http://www.asus.com/>
- TIPP** ▶

AMD SOCKET 939



1. **DFI Infinity NF4 Ultra**
kb. 26-29000 Ft
<http://www.dfi.com.tw>
 2. **MSI RD480 Neo2-FI CrossFire**
kb. 15-17000 Ft
<http://www.msi.com.tw/>
 3. **Abit KN8 Ultra**
kb. 16-17000 Ft
<http://www.abit.com.tw/>
- TIPP** ▶

INTEL SOCKET 775



1. **MSI P965 Neo-F**
kb. 22-24000 Ft
<http://www.msi.com.tw/>
 2. **Asus P5W DH Delux Digital Home**
kb. 40-44000 Ft
<http://www.asus.com/>
 3. **ASRock 775I65G**
kb. 8-9000 Ft
<http://www.asrock.com/>
- TIPP** ▶

INTEL SOCKET 478 (KIFUTÓ TERMÉKEK)



1. **ASUS P4P800-E**
kb. 16-19000 Ft
<http://www.asus.com/>
 2. **ASRock P4I65G**
kb. 10-11000 Ft
<http://www.asrock.com>
 3. **MSI PM8M-V**
kb. 10-11000 Ft
<http://www.msi.com.tw//>
- TIPP** ▶

RÉSZEGYSÉGEK

MEREV-LEMEZ



1. **Maxtor 400GB /16MB cache**
kb. 19-21000Ft
<http://www.maxtor.com/>
 2. **Seagate 250GB /16MB cache**
kb. 15-17000 Ft
<http://www.seagate.com/>
 3. **Maxtor 80GB /8MB cache**
kb. 9-10000 Ft
<http://www.maxtor.com/>
- TIPP** ▶

DVD-ÍRÓ



1. **Pioneer DVR-112D 18x**
kb. 7-8000 Ft
<http://www.pioneer.com/>
 2. **LG GSA-H42LRBB 18x**
kb. 9-11000 Ft
<http://www.lge.co.hu>
 3. **NEC AD-7173 18X**
kb. 7-8000 Ft
<http://www.nec.com/>
- TIPP** ▶

HÁZ



1. **XG SIDEWINDER 2**
kb. 19-21 000 Ft
<http://www.xgbox.com/>
 2. **Sunbeam Samurai**
kb. 15-17000 Ft
<http://www.sunbeamtech.com/>
 3. **Asus TA-211 350 W**
kb. 14-16000 Ft
<http://www.asus.com>
- TIPP** ▶

TÁP



1. **Super-Flower Aurora 600W**
kb. 25-29000 Ft
www.super-flower.com.tw
 2. **Cooler Master RS-450-ACLY 450W**
kb. 20-21000 Ft
<http://www.coolermaster.com/>
 3. **Super-Flower 550W**
kb. 14-16000 Ft
<http://www.super-flower.com.tw>
- TIPP** ▶

MULTIMÉDIA

2.1 HANGFAL



1. **Creative Labs I-Trigue 3400**
kb. 21-23000 Ft
<http://www.creative.com>
 2. **Ozaki CM699 C-Mouth**
kb. 5-6000 Ft
<http://www.ozaki.com.tw/>
 3. **Genius SW-F2.1 500**
kb. 3-4000 Ft
<http://www.geniusnet.com.tw/>
- TIPP** ▶

5.1 HANGFAL



1. **Logitech Z-5400**
kb. 50-55000 Ft
<http://www.logitech.hu>
 2. **Altec Lansing 251**
kb. 20-22000 Ft
<http://www.alteclansing.com>
 3. **TerraTec Home Arena TXR 884 7.1**
kb. 19-20000 Ft
<http://www.terratec.com/>
- TIPP** ▶

17" TFT



1. **Samsung 731BF 2ms**
kb. 53-56000 Ft
<http://www.samsung.com>
 2. **Viewsonic VX724 4ms**
kb. 60-65000 Ft
<http://www.viewsonic.com>
 3. **HANNS-G AG172DP 5ms**
kb. 35-39000 Ft
<http://www.hannsg.com/>
- TIPP** ▶

19" TFT



1. **Samsung 931BF 2ms**
kb. 66-68000 Ft
<http://www.samsung.com>
 2. **ASUS VW192S 5ms**
kb. 43-46000 Ft
<http://www.asus.com>
 3. **HANNS-G HN198DP 8ms**
kb. 43-46000 Ft
<http://www.hannsg.com/>
- TIPP** ▶

KIEGÉSZÍTŐK

EGÉR



1. **Logitech G5 BF2142 Edition**
kb. 15-17 000 Ft
<http://www.logitech.hu>
 2. **Razer DeathAdder**
kb. 10-13000 Ft
<http://www.razerzone.com/>
 3. **Revoltex FightMouse Advanced**
kb. 8-10 000 Ft
<http://www.revoltex.hu>
- TIPP** ▶

BILLENTYŰZET



1. **Revoltex Fightboard**
kb. 10-13 000 Ft
<http://www.revoltex.hu>
 2. **MERC Gaming Keyboard**
kb. 8-10000 Ft
<http://www.ideazone.com>
 3. **Logitech Ultra-Flat Keyboard**
kb. 3-4000 Ft
<http://www.logitech.hu>
- TIPP** ▶

GAMEPAD



1. **Logitech ChillStream**
kb. 6-8000 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. 48-52000 Ft
<http://www.logitech.hu>
 2. **Trust GM-3500**
kb. 11-14000 Ft
<http://www.trust.com>
 3. **Logitech Formula Vibration Feedback Wheel**
kb. 7-8000 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 feltüntetetthez képest. Mivel egyes cégek más-más áron forgalmazzák a hardvereket, ezért az átlagárat vesszük figyelembe. A vidéki boltokban is eltérhetnek az árak, az interneten rendelve, illetve a nagyobb cégek országos hálózatában viszont szinte ugyanazért az árértéért juthatsz hozzá, mint amit nálunk is megtalálsz.

MÁSVILÁG

„This is Madness!” „No! This is Másvilág!”. Érdekes módon csak egyszer hangzik el a 300 című filmben az a párbeszéd, amelyet elferdítettem, ám máris szállóigének számít, így magam is használom. Aki még nem látta a filmet, nosza, rajta: igencsak jó alkotás. Azért erre a hónapra is jutott egy-két jó ez meg az.



ZENE
92%

NEIL YOUNG - - LIVE AT MASSEY HALL 1971

Két okból lett ez a lemez a hónap kiemelt kiadványa. Egyrészt azért, hogy mindenki megismerkedjen Neil Younggal, aki a XX. század egyik legkiemelkedőbb rock and roll személyisége volt (s az még a XXI. században is). A kanadai énekes/zeneszerzőt nagyon erősen személyes ihletésű dalszövegeiről, kiváló és egyéni gitárjátékáról, valamint furcsa, enyhén nazális hangjáról lehet felismerni. Úgy hiszem, a tengerentúli rockbandák java részére mindenképpen hatással volt ez az előadó: egyes nemzetközi források szerint saját zenei stílusa nagy szerepet játszott a grunge létrejöttében. Egyébként Neil Young abban a világhírű bandában is játszott, amely Crosby, Stills and Nash néven indult, majd igazán vele lett világhírű Crosby, Stills, Nash and Young néven. Ez a „dupla” album egy 1971-es, eddig meg nem jelent koncertet rögzít: azért tettem idézőjelek közé a duplát, mert ez az album egy hang CD és egy koncert DVD kettőséből áll össze. A koncerten sok-sok hangszerrel körülvéve Neil Young egyedül énekel, néha fájóan magányosan, mégis hihetetlenül. Mindenkinek csak ajánlani tudom, hogy ismerkedjen meg az érdekes és különleges Neil Young egyik, eddig fel nem fedezett gyöngyszemével.

A Queensryche dupla CD-t és dupla DVD-t jelent meg június végén, a címe: Mindcrime At The Moore.

A találgatásoknak és a pletykáknak ezennel végük: a többszörös platinalemez, Grammy-díjas Linkin Park végre bejelentette harmadik stúdióalbumának címét és megjelenési dátumát! Az album címe tehát Minutes to Midnight, és 2007. május 14-én kerül a boltok polcaira.

Új Elend-lemez. Az április 23-án megjelenő A World In Their Screams album előzetesét már most meghallgathajuk a Prophecy kiadó weboldalán (<http://www.prophecyproductions.de/streams/elend-stasis.m3u>). Az albumot a szaksajtó máris az Elend eddigi legjobbjaként emlegeti: 10-ből 10 pontot kapott az Orkus és 15-ből 15-öt a Legacy értékelésén. A francia és osztrák eredetű tagokból álló csapat zenéje afféle modern, instrumentális komolyzeneként fogható fel, amely nem nélkülözi a Dead Can Dance meghittségét és az extrém metálzenekarok erőszakosságát sem.

BUDAPESTI MOZI TOP 5 (LÁTOGATÓK SZÁMA)

HETI LÁTOGATOTTSÁGI STATISZTIKA (2007. MÁRCIUS 29. - 2007. ÁPRILIS 4.)

1. Mr. Bean nyaral	39 427
2. 300	25 054
3. Zene és szöveg	7364
4. Ópium – Egy elmebeteg...	5375
5. Hannibál ébredése	3891



ZENE
81%

MACHINE MOUSE EGÉRŰT

Jó ideje figyelem a „gépegér” pályafutását, mindig is kedveltem, hogy zúzós, lendületes muzsikát játszanak. Ez alól új lemezük sem kivétel: igazi, veretes magyar rockzene, jó kis riffekkel, kórusokkal, gitárszólókkal, nem is olyan rossz dalszövegekkel – mégis mit lehet benne kifogásolni? Bár a dalok korrektek, a dobok lehetnének picit cizelláltabbak, ahogy a dalszerzés is: ebben a csapatban ennél sokkal több van, tehetségük és a képességeik alapján pedig a gépegérnek kelle-ne a rockzenei listákat vezetnie, nem a No Thanxnak...



ZENE
77%

LOLA ÉLJ A MÁNAK

Nem tagadom, titkos kedvencem ez a lány, hogy miért, megnézve a GSTV-t máris kiderül: kedves, aranyos, értelmes és közvetlen (khhhröögrrgh! – ender). Persze zenei múltja alapján nemigen kedvelhetném, hiszen a fiatal énekesnőnek ez az második albuma – sajnos a lemez külsőségei eleve determinánsak, bugyirózsaszín az egész, kvázi, csak csajoknak! Ez nagy kár, mert a muzsika univerzális: maga az album viszont zeneileg a legfrissebb trendeket követi, ami üzleti szempontból érthető, ám a lemez szavatosságát rövidre szabja – amint jön egy új slágerlistás jelölt, ez az album eltűnik majd a süllyesztőben.



ZENE
90%

300 - ORIGINAL MOTION PICTURE SOUNDTRACK

Aki látta a filmet, az tudja, hogy nemcsak képi világa enyhén szürreális, hanem a hangzása is meglehetősen egyedi, izgalmas. Azam Ali csodálatos, egzotikus vokálja olyan szerzeményekben jelenik meg, mint a „To Victory”, „Tonight We Dine In Hell” és a „Xerxes’ Tent”. Nincs mese, ezt a filmenél hallgatni kell, és Tyler Bates nevével előbb-utóbb John Williamsé mellett emlegetik majd, akkor is, ha nem teljesen a „klasszikus” szimfonikusokat használja. A tehetség megvan benne ehhez!



ZENE
88%

ART GARFUNKEL SOME ENCHANTED EVENING

Ezen a lemezen olyan halhatatlan szerzőkre emlékezik a Simon and Garfunkel egykori tagja, mint Rodgers & Hammerstein, Irving Berlin, Harold Arlen, Antonio Carlos Jobim és George Gershwin. Legfőképp nosztalgizálóknak vagy romantikus lelkűletűeknek kiváló – gyertyafényes vacsora és kellemes tánc utána – ez az album – azoknak, akik használni szeretnék a lemez rejtett képességeit. Nagyon kellemes dalokat tartalmaz, de nem épp egy divatkiadvány.

**FILM****89%****NORBIT**

Norbit egy árvaházban nőtt fel, korán elveszítve lelki társát, Kate-et. Magányos, félénk kislány volt, akire egy jól megtermett idősebb lány (Raspusia) rákényszerítette önmagát. Amikor pedig mindketten felnőttek, összeházasodnak. Norbit ismét találkozik az immár felnőtt Kate-tel. A nő azért tér vissza szülővárosukba, hogy megvásárolja az árvaházat. Völegénye azonban éjszakai klubot akar nyitni a helyén. Norbit átlát a szítán, és elhatározza, hogy életében először kezébe veszi az irányítást. Vajon sikerül segíteni igaz szerelmének, és megszabadulni bálna méretű erőszakos feleségétől? *Eddie Murphy* több szerepben parádézik ebben a filmben.

**FILM****83%****AZ ORVLÖVÉSZ**

A mesterlövész (*Mark Wahlberg*), a családott amerikai hős gyönyörű hegyvidéki környezetben él, visszavonulva. Egy nap azonban felkeresik azzal, hogy a hazának szüksége van rá, elhárítandó az amerikai elnök ellen készülő merényletet. A lövész vonakodva ugyan, de beleegyezik, hogy még egyszer, utoljára hazája szolgálatába álljon. Nem sejtí, hogy a küldetést egy sötét érdekeket szolgáló, kormányközeli kör szervezte meg, hogy őt mártsa be. Könyörtelen embervadászat indul a felkutatására, és csak két ember segítségére számíthat: egyikük egy titokzatos nő (*Kate Mara*), akit alig ismer, a másik egy újonc FBI-ügynök (*Michael Peña*), aki az állását kockáztatja érte. Izgalmas, elgondolkodtató film.

**DVD****86%****SZERELMES HANGJEGYEK**

Troy, a gimnázium egyik legnépszerűbb srácát, a sulis kosárcsapatának kapitányát a szilveszteri bulin Gabriellával hozza össze a sors egy közös karaokedal erejéig. Később kiderül, hogy az éppen sulit váltó Gabriella is ugyanabba a gimnáziumba fog járni, ahová Troy, és a két fiatal boldogan úgy dönt, hogy mindketten jelentkeznek az iskolai színjátszó kör musical előadásának két főszerepére. A sulis nagymenőjének és szürke egerének különös barátságát azonban nem mindenki nézi jó szemmel. Sharpay, a jégtánckirálynő és önjelölt színházi istennő például minden követ megmozgat, hogy megnehezítse Gabriella életét. S közben nagyon jó zenék szólnak.

**DVD****79%****A SZUPER EXNŐM**

A szuperhős létnek megvannak a maga hátrányai. Nevetséges és szűk ruhát kell hordani, folyton segíteni kell másokon, és még titkos is a buli. Jenny Johnson (*Uma Thurman*), akit a másik életében G-lányként ismernek, már nagyon utálja a szuperséget, meg szeretne állapodni egy rendes pasi mellett, de kevés a remény. Aztán találkozik Matt-tel (*Luke Wilson*), és minden megváltozik. A srác helyes, laza és nagyon boldog, amikor rájön, hogy a barátnője szuperő. De az első öröme után Matt mégis inkább fárasztónak tartja a szuper családot, úgyhogy lelép. És kénytelen rájönni, hogy egy szerelmes szuperőnél csak egy rosszabb lehet: egy bosszúálló szuperő...

FILM**TÍZ CSAPÁS, EGY JÓTETT**

Amióta *Hilary Swank* forgatni kezdte A tíz csapás (The Reaping, hazai bemutató: április 26.) című misztikus thrillert, egyre-másra érkeztek a hírek arról, hogy a forgatást különös jelenségek, természetfölötti események kísérik: tény, ami tény, a New Orleans környékén zajló forgatást körülbelül a kétharmadánál le kellett állítani; a stábot evakuáltak a közelgő – és hamarosan szörnyű pusztítást hozó – Katrina hurrikán miatt. Arról viszont nem szólnak a hírek, hogy a filmet jótettek is kísérték: a katasztrófa elmúltával ugyanis a producerek úgy döntöttek, nem hagyják cserben a vidéket, és az elemi munkafeltételek újratemetése után újra Baton Rouge-ban fognak dolgozni. Dél-Louisiana egyik legnagyobb bevételét a nagy költségvetésű filmek forgatása jelentette: ez 2005-ben azonban megszűnni látszott; A tíz csapás stábjá volt az első, amelyik megmutatta, hogy az élet folytatódik. A színészek és a filmesek vállalták, hogy a szokáshoz képest jóval nehezebb körülmények között dolgoznak tovább – a film végül ott fejeződött be, ahol elkezdtek.

**NINCSEN OCEAN NŐ NÉLKÜL**

Tudtuk, hogy kell lennie egy csodás nőnek az Ocean's Thirteenben (hazai bemutató: július). Bár az előző két részben, az Ocean's Eleven – tripla vagy semmi és az Ocean's Twelve – Eggyel nő a tét az évtized legmenőbb férfisztárjai fogtak össze, a tökéletes hatás kedvéért tökéletes nők is csatlakoztak George Clooney, Brad Pitt és Matt Damon csapatához: Julia Roberts után Catherine Zeta-Jones következett.

Az Ocean's Thirteen – A játszma folytatódik kapcsán viszont sokáig csak Al Pacino érkezéséről szóltak a hírek. Most viszont lehullt a lepel: természetesen nem lehet a filmből a nőket kihagyni. Az új részben Ellen Barkin mellett a másik új nő szereplő nem kisebb sztár lesz, mint Céline Dion, aki önmagát alakítja; és mivel a legújabb kaland is Las Vegasban játszódik, arra is lesz alkalom, hogy énekeljen.

A történet részleteit az alkotók szigorú titokban tartják. Egy azért valószínű: a lényeg most is a pénz és a rablás körül forog, s természetesen, ha már Las Vegas, akkor stílszerűen egy kaszinó bankja a tét.

**FILM****MAHASZ DVD TOP 5 (2007. MÁRCIUS 26. - ÁPRILIS 1.)**

1. Omega: Napot hoztam, csillagot
2. Illés: Koncert '96
3. Rockopera: István a Király – Csíksomlyón
4. Michael Flatley – Tiger
5. Fonográf – Koncert 2004

MAHASZ ALBUM TOP 5 (2007. MÁRCIUS 26. - ÁPRILIS 1.)

1. Irigy Hónaljmirigy: K.O.Média
2. No Thanx: Egy másik nemzedék
3. Jennifer Lopez: Como Ama Una Mujer
4. Nelly Furtado: Loose
5. Váradí Roma Café: Isten hozott a családban

AMERIKAI MOZI TOP 5 (BEVÉTEL, MILLIÓ DOLLÁR) HETI LÁTOGATOTTÁGI STATISZTIKA (2007. MÁRCIUS 30-I HÉTVEGE)

- | | |
|-----------------------|--------|
| 1. Blade of Glory | 33,0 |
| 2. Meet the Robinsons | 25,056 |
| 3. 300 | 11,155 |
| 4. TNMT | 9,160 |
| 5. Wild Hogs | 8,389 |



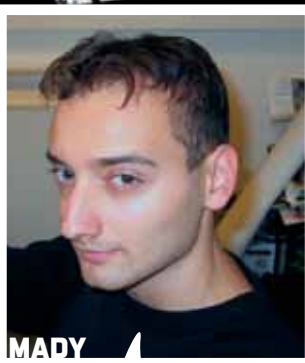
JÁTÉK [DEMÓ]

CODE OF HONOR: THE FRENCH FOREIGN LEGION



A nyári uborkaszezon előtt még utoljára beadtak apait-anyait a játékfejlesztők, így két FPS-t is köszönhetünk az áprilisi korongon. Ebből a jobbik, a *Code of Honor: The French Foreign Legion* kapta a megtisztelő hónap demója címet!

Ami kicsit minősíti is a havi felhozatalt. A *Code of Honor: The French Foreign Legion* a City Interactive gondozásában megjelenő háborús FPS lesz, melyben főhősünk igazi, férfias kihívást keres. Fogja hát a kalapját, a puskáját, a gránátjait, és bevonul egyenesen a francia idegenlégióba! Az alaphelyzet már önmagában is érdekes, hisz sivatagi terepen és a lepusztult falvakban akciózhatunk Rambo módjára, de hogy ne unatkozzunk közben, azért a törékeny vilégbékét is nekünk kell majd helyrebillenteni. Ezt a történet szerint egyébként egy szupertitkos nukleáris robbanófej visszaszerzésével érhetjük majd el, melyet európai városok ellen akarnak bevetni a gonosz símaszkos terroristák. A demóban két teljes single player küldetés erejéig kóstolhattok bele a játék izgalmaiba.



MADY

MELLÉKLET@GAMESTAR.HU

Sziasztok! Tudom jól, itt a tavasz, és legszívesebben gyorsan kikapnátok a friss-ropogós GameStart a fóliájából, hogy ki-rohanjatok vele a jó levegőre, de azért mielőtt ezt megtennétek, dobjátok be a májusi korongot is a lemezmeghajtóba. Vagy legalább vigyetek magatokkal egy notebookot.

Persze így utólag belegondolva, a noteszgép lehet, mégsem túl jó ötlet, ugyanis az áprilisi tartalom olyan bőséges, hogy nem lenne elég egyetlen akkumulátor. Kezdjük a teljes játékkal, amit a *Diablo* fanok kifejezetten értékelni fognak! Igen, a *Sacred* található a lemezen, amely garantáltan hetekre a gép elé fogja szögezni a rajongókat. Sőt felhívnam a figyelmeteket egy teljesen ingyenes FPS játékra is, mely *World of Padman* névre hallgat. Akinek ez nem lenne elég, az válogathat néhány izletes demó közül. Természetesen a filmkedvelők sem fognak unatkozni, remek tavaszi mozielőzetéseket, DVD-ajánlókat találtok a májusi mellékletben.

Mady

RED OCEAN

Újabb gyöngyszem! A Collision kiadta a *Red Ocean* játékának kipróbálható változatát. Jack Hard, a játék főhőse valószínűleg nem gondolta volna még reggel, amikor felkelt, hogy ez a nap más lesz, mint a többi. Búvárodás közben ugyanis ráakad egy titkos szovjet kutatóközpont, mely terroristák ezreit – mit ezreit, tízezeit – rejti. Ettől fogva Jack élete kész rémálommá válik, hisz a szerencsétlen lépten nyomon el akarják tenni láb alól. Természetesen, mint az ilyenkor lenni szokott, a Die Hardon nevelkedett főhősünk alaposan felszívja magát, és rendesen odapörköli mindennel, ami csak a keze ügyébe kerül. Ekkor kapcsolódunk mi a demóba, mely cseles módon rögtön a mélyvízbe dob minket, így a teljes harmadik pályát nekünk kell majd kipucolnunk.



TOVÁBBI DEMÓK

Beyond The Red Line



Frontline: Fields of Thunder



Penumbra: Overture



HA PROBLÉMÁD VAN A LEMEZZEL!

Amennyiben a GS88A jelű DVD-lemez behelyezése után nem indul el a kezelőfelület, bármely állománykezelő programmal el lehet indítani a főkönyvtárban található, index.htm nevű állományt. A kezelőfelület Internet Explorer böngészőre és 1024x768-as felbontásra van optimalizálva. Teljes játékkal, a *Sacred* telepítéséhez a főkönyvtárban lévő setup.exe programot kell futtatni. Ez a lemezkezelő felületről is elérhető a teljes játék menüpontban, a telepítés gombra kattintva. Ha nem indul a teljes játék vagy valamelyik másik program, akkor használj más meghajtóprogramokat (DirectX, VGA kártya driver), és/vagy próbáld ki ismerősöd gépén is. Ha törött a lemez, vagy a meghajtód nem olvassa, azonnal írd a terjesztes@idg.hu címre, vagy hívd a 06-1-577-4301-es számot.

IGOR MENNI NEW YORK GRAND THEFT AUTO IV HD TRAILER

VIDEÓK

Kevés olyan játék van, ami ekkora publicitást kapott volna szerte a világon, mint a GTA sorozat. A negyedik epizódnak megérkezett a trailere, amire csak egyetlen szót találtunk: ***** (Elnézést kérünk, de Mady kissé elragadtatta magát. Büntetésből most Jókai Mór összes műveit olvassa, és jövő hónapra remélhetőleg sokkal nagyobb szökínccsel tér vissza köznék.)

A rajongók fohászát meghallgatva a RockStar csapata végre útjára bocsátotta az első *Grand Theft Auto IV* előzetest, melynek hossza ugyan nem vetekszik a Gyűrűk Ura bővített változatáéval, de azért arra elég, hogy bebizonyítsa, egy perc tizenkét másodpercnek is nagyon lehet örülni. A jó minőségű HD-videóban megcsodálhatunk néhány látványosabb helyszínt a játékból, a szinte élő és lélegző New York utcáitól kezdve egészen a Brooklyn hídig. Végül az utolsó képkockákon megismerhetjük a játék fő karakterét is, az igen szimpatikus orosz származású fiatalembert, aki szemlátomást nem tanulmányi kiránduláson vesz részt az Egyesült Államokban. Karakterünk „hangját” egyébként nem kisebb név kölcsönzi, mint Vladimir Mashkov orosz származású színész, aki többek között a 15 perc hírnév, vagy az Amerikai rapszódia című mozifilmben is játszott. Érdemes figyelni az akcentusát.

HA NEM INDULNAK A VIDEÓK!

Amennyiben nem sikerül lejátszani a mellékleten található videókat, javasoljuk, látogasd meg a „Mélyvíz” menüpontot a DVD-n. Ott megtalálhatod a legfrissebb kodekeket és lejátszószoftvereket, amire csak szükség lehet. Érdemes feltenni az SLD- és DivX-kodekeket, illetve telepíteni a Windows Media Player 11-et, a mozielőzetesekre való tekintettel pedig javasolt feltenni a QuickTime-lejátszót is.

VEGYZÁT PISZOKI COLIN MCRÆE: DIRT HD TRAILER

Kellően nagy szünet után a rajongók most ismét örülhetnek, nem maradnak Colin McRae nevével fémljett játék nélkül, ami az előzetesek alapján még realisabb, még szebb és még „piszkosabb”!

A *Colin McRae: DIRT* igazi csábereje kétségkívül abban rejlik, hogy nem csupán hagyományos versenyeken kell bizonyítanunk, de már az Off-Road és a terep rally világába is bemerészkedhetünk, ami jó kis sárdagasztós, lökdösődős versenyeket ígér. A DVD-n a legfrissebb HD-felbontású videót találjátok meg, mely ugyan renderelt, ez viszont az élvezeti értékből nem von le, így is remekül szemlélteti a játék pörgős hangulatát.

TOVÁBBI ÉRDEKES VIDEÓK

Age of Conan: Hyborian Adventures
Archlord
Bioshock
Elder Scrolls IV: Shivering Isles
Field Ops
Jericho
Loki

BÓNUSZJÁTÉK

WORLD OF PADMAN

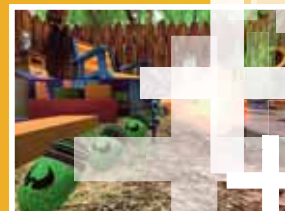
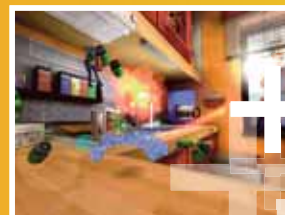
Áprilisi korongunkon is helyet kapott egy teljes verziós ingyenes FPS játék, melyet *World of Padman* néven kereshettek a DVD mellékletünk plusz menüpontjában.

A *World of Padman* valamikor tavaly év végén érte el a publikus fejlettségi szintjét, de akkor még csak egy mezei *Quake III*-as modifikáció volt. A kifejezetten humorra kiélezett akció FPS mára teljesen felcseperedett, és elérte az önálló játék státuszt, így a *Quake III* nélkül is játszható a közel egy CD-s méretű alkotás. A választható különféle mókás karakteren kívül egyedi pályákat is terveztek nekünk, melyek igen hangulatosak. Például harcolhatunk manó termetű teremtményünkkel a dolgozószobában, idilli tavas kertben, vagy akár a konyhában is.

HA ELAKADTÁL

Csalások és trainerek a DVD-n

Battlefield 2142	Neverwinter Nights 2
Caesar IV	Night Watch
Cinema Empire	Prey
City Life: World Edition	Rainbow Six: Vegas
Company of Heroes	Rayman: Raving
Crash Day	Rabbids
Command & Conquer 3	Silverfall
Galactic Civilizations	S.T.A.L.K.E.R.
2: DA	Supreme Commander
Gothic 3	Test Drive Unlimited
Infernal	The Sims 2 Seasons
Jade Empire Special Edition	Titan Quest: Immortal Throne
Mad Man	Tortuga: Two Treasures
	TrackMania United





MIT NÉZÜNK A MOZIBAN?
MIT NÉZÜNK A MOZIBAN?

**MÁJUSBAN KIHAJÓZUNK!
PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD'S END**

Mozi rovatunk áprilisi felhozatalából igen nehéz kiválasztani a legjobbat, hisz sok kiváló alkotás kerül hamarosan a magyar mozikba.

A hónap mozielőzetese címet a minden rekordot megdöntött film folytatásának, A Karib-tenger kalózai - A világ végén trailerének ítéltük oda, mely májusban harmadik részével zárja le a trilógiát. Az igencsak izgalmasra sikerült kedvcsinálóban ismét felbukkan Jack Sparrow, Barbossa kapitány és a film főbb szereplői, akik Szingapúrban és természetesen a világ végén is látogatást tesznek majd. A 200 millió dollárból előállított harmadik részben túl a szokásos szereplő gárdán (Johnny Depp, Orlando Bloom, Keira Knightley) feltűnik egy újabb híresség is, ezúttal Chow Yun-Fat lesz látható a vásznon, akit többek között a Tigris és sárkányból ismerhetünk. Sőt ha már hírességeknél tartunk, Jack Sparrow pityókás apját játszó Keith Richards is kellően ismert, hisz ő a Rolling Stones gitárosa.

Feliratozott
mozielőzetesek:

- 28 Weeks Later
- Bee Movie
- Day Watch
- I Now Pronounce
- You Chuck and Larry
- Martian Child
- Pathfinder
- Talk to Me



**DVD-AJÁNLÓ
AZ EMBER GYERMEKE**

Az ember gyermeke egy alternatív jövőben játszódik, ahol az emberiségnek van egy igen súlyos, fennmaradási esélyeit jelentős mértékben csökkentő problémája.

A legfiatalabb ember a földön 19 éves, azaz csaknem 20 éve nem tudott teherbe esni egyetlen nő sem. Egyébként a világban eluralkodott a káosz, hatalmas háborúk dúlnak. Egyedül Anglia próbálja tartani magát, szinte hermetikusan elzárva mindentől. Menekültek ezrei érkezik minden nap, akik táborokba zárva várják bebocsátásukat az országba. A főszereplőt Theo-t, elrabolja egy titkos szervezet, hamarosan kiderül azonban, hogy az egész mögött volt barátnője áll, aki egy titkos, a menekültek jogaiért küzdő illegális szervezet vezetője. Azt a titkot osztja meg Theo-val, hogy a menekültek között van egy terhes lány, akit feltétlenül el kell juttatni a táboron túlra, egy hajóra... folytatás a DVD-n!

DVD-film ajánló a lemezen:

- Eragon
- A királynő
- A téglá
- Pitch Black
- Hullámötörök
- Féktelenül 1-2



JÁTÉKMAGYARÍTÁSOK

- Star Wars: KotOR 2
- Yu-Gi-Oh! Power of Chaos
- Duke Nukem 3D
- Final Fantasy VII

JAVÍTÁSOK

- C&C 3 Tiberium Wars
- C&C 3 Tiberium Wars HUN
- NHL Eastside Hockey Manager 2005
- Runaway: The Dream of the Turtle
- S.T.A.L.K.E.R.

KÉPGALÉRIA

- Age of Conan: Hyborian Adventures
- Colin McRae: DIRT
- Crysis
- Empire Earth III
- Hellgate: London
- Loki
- Medieval II: Total War Kingdoms
- Medal of Honor: Airborne
- Overlord
- Sega Rally
- Two Worlds
- Warhammer Online
- Warmonger
- Sacred 2: Fallen Angel



EXTRA: PAINT.NET KÉPSZERKESZTŐ

Minden valamirevaló számítógépen kell lennie egy képszerkesztő programnak. Áprilisi ajánlatunk egy teljesen ingyenes grafikai szoftver.



A Paint.NET nagyon hasonlít az Adobe Photoshophoz, így aki kicsit is jártas benne, az könnyen el fog boldogulni ezzel is. A program egyébként a legáltalánosabb képkezelési műveletektől kezdve az egész aprólékos grafikai megoldáson át szinte mindent véghez tud vinni, ráadásul sok helyet sem foglal a merevlemezünkön. Rengeteg speciális hatást tartalmaz, képes a rétegek kezelésére, ráadásul tudása folyamatosan bővíthető, hála a letölthető beépülőmoduloknak. A Paint.NET képszerkesztő telepítéséhez azonban szükségünk lesz a .NET keretrendszer telepítésére is, melyet természetesen a program könyvtárában szintén megtalálhattok.

HA VAN ÖT PERCED: MINIJÁTÉKOK

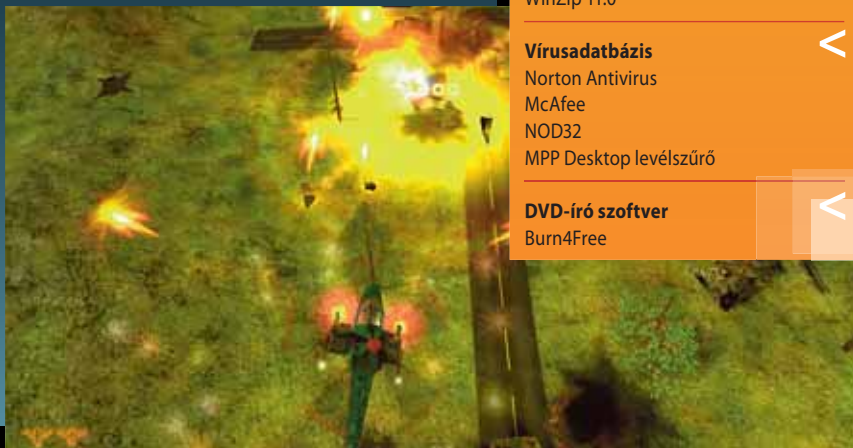
AIR ASSAULT 3D

Tisztában vagyunk vele, hogy az *Air Assault 3D* nem egy *Command & Conquer 3: Tiberium Wars*, bár a képek alapján hunyorítva talán az is lehetne.

Ennek ellenére viszont ez a kis akciójáték egész tisztességes grafikával rendelkezik, melynek főszereplőjét, egy profi helikopterpilótát kell alakítanunk. A teljesen 3D-s környezetben felülnézetben kell egy szem helikopterünkkel lezúzni a túlerőben lévő ellenséges alakulatokat, mely felettébb szórakoztató lehet egy kis könnyed délutáni kikapcsolódás gyanánt. Természetesen itt is találkozhatunk „karakterfejlődéssel”, hiszen főhősünkkel még ütősebb helikoptereket és még pusztítóbb fegyvereket szedhetünk össze a küldetésekben előrehaladva.

További minijátékok:

Air Legend: TloAR, Fantasy Lands, Mooncresta, Need for Waves, Puzzle Viper, Quest RPG 1, Repulsor, Ship Ho!, Tiltamaze



HASZNOS PROGRAMOK, AMELYEKRE SZÜKSÉG LEHET

Driver

ATI v6.11 XP/Vista
NVIDIA v93.71 XP/Vista
DirectX 9.0c

Video

Windows Media Player 11b
SLD Codec Pack v2.2
DivX v6.5 WinXP

File Manager

Total Commander v7.0 beta2
FlashGet 1.82 beta 1

Audio

Winamp Full v5.32
Windows Media Player 11b

Grafika

HyperSnap-DX 6.12.01
IrfanView v3.99
GIMP 2.2.12.
Paint.NET 3.05

Internet

Internet Explorer 7 Beta 2
FireFox 2.0.0.3 hun
Smart FTP 2.5.1

Chat

Windows Live Messenger
mIRC 6.21

Tömörítő

WinRAR v3.62
WinZip 11.0

Vírusadatbázis

Norton Antivirus
McAfee
NOD32
MPP Desktop levélszűrő

DVD-író szoftver

Burn4Free

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK

FREE



NOD 32 DOBOZ
HAVI KÓD: GSVIUWRL

Manapság minden számítógépnek szüksége van hatásos védelemre. Ezt a GameStar-olvasóknak a NOD32-es vírusirtó szolgáltatja. Ezért mindössze annyit kell tenned, hogy feltelepíted a DVD melléklet Mélyvíz részlegében található NOD32 kliensprogramot, majd ezek után ellátogatsz a www.nod32.hu/ gamestar oldalra. Itt szükségünk lesz az újságban található havi kódra, mellyel hónapról-hónapra meghosszabbíthatod a program licencét. A telepítéshez internetkapcsolat szükséges!

Az MPP Desktop hatásos védelmet nyújt a kérértlen levelek ellen. Ha unod, hogy a postaládádban naponta több tucat reklám, spam és egyéb kérértlen levél érkezik, érdemes feltenned! A teljesen magyar nyelvű program kipróbálható verzióját a DVD-n találhatod meg a Mélyvíz rovatban, melyet az itt látható havi kóddal tehetsz teljes verziós programmá, hónapról-hónapra. Az MPP Desktopról, a beállításokról bővebben a www.mpp.hu oldalon találhattok információkat.



MPP DESKTOP
HAVI KÓD: MPPGAME

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) (GS TV)

Telek Zoltán (Sam) – sam@idg.hu

Téglás Gábor (ashe) – ashe@gamestar.hu

Trautmann Balázs (Trau) – trau@idg.hu

Tungler Antal (Twinky) – atungler@idg.hu

DVD szerkesztő: Madarász Zoltán (Mady) – mady@gamestar.hu

Online főmunkatárs: Mezei Károly (ZeroCool) – zerocool@gamestar.hu

Tördelőszerkesztők:

Béres Gábor (Gaben) – gberes@idg.hu

Hellmann Attila (Heltó) – ahellmann@idg.hu

Lázárfalvi Tamás (Laser) – szexicsokolade@mailbox.hu

Palotai Árpád (Malachit) – malachit@idg.hu

Korrekció: IDG Nyelvi Labor

Egyed Zsóka, Havadi Krisztina, Sz. Erdős Judit

Szerkesztőségi ügyelet: Bíró Ilona – ibiro@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: Filipinyi Sándor – sfilipinyi@idg.hu

Telefon: 577-4312, fax: 266-4274

Kereskedelmi asszisztens: Böhm Andrea – abohn@idg.hu

Telefon: 577-4316, fax: 266-4274

Médiaajánlatok: idg.hu/media

E-mail: keniroda@idg.hu

MARKETING:

Marketing munkatárs: Kovács Judit – jkovacs@idg.hu

KONFERENCIA:

Rendezvényszervező: Dézsi Róbert – rdezsi@idg.hu

Kovács Orsolya – okovacs@idg.hu

TERJESZTÉS, ELŐFIZETÉS

Terjesztési igazgató: Babinecz Mónika – mbabinecz@idg.hu

Terjesztő: A kiadványt a LAPKER ZRT., alternatív terjesztők és egyes számitéstechnikai szaküzletek terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán, a hirdapkezesitolknel, az ország bármelyik postáján (információ: 06-80 444-444; hirdapkezesitolk@posta.hu.), Budapesten a hirdapkezesitolknel irodákban, a Központi Hirdap Centrumnál (Bp., VIII. ker., Orczy tér 1., tel.: 477-6300), valamint OTP bankkártyával rendelkező olvasóink számára az InterTicketnél (a 266-0000-ás számon 9-20 óra között).

A GameStar régebbi számai, és ajándéktergáyai 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: 1 896 Ft, 1/4 éves előfizetés: 4 662 Ft,

1/2 éves előfizetés: 9 372 Ft, 1 éves előfizetés: 17 952 Ft

GameStar dupla DVD melléklettel: ISSN 1787-9027

JOGI KÖZLEMÉNYEK

Jogi közlemények: Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei szerint

gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését.

A GameStarban megjelenő valamennyi cikklet (eredetiben vagy

fordításban), minden megjelent képet, táblázatot stb. szerzői jog

véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti

felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az

újság mellé csomagolt DVD-k, a GameStar térítésmentes ajándékai,

önállóan forgalomba nem hozhatók. A DVD-ken található programokat a

szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért,

illetve futásáért felelőséget nem vállal.

A hirdetések a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, ám azok

tartalmáért felelőséget nem vállal.

Az esetleges hibás DVD mellékletet postán juttassa el

ügyfélszolgálatunkra,

térítésmentesen kicserejük őket.

Lapunkat a MATESZ audítja.

Olvasóink szokásait a Nemzeti Médiaanalízis méri fel.

A szerkesztőségi anyag virusellenőrzését a KASPERSKY támogatja.

LORD OF THE RINGS ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR

Mindannyiunknak hatalmas meglepetés volt a Lord of the Rings Online bétája. Az Asheron's Call 2 és a Dungeons & Dragons Online után szinte már leírtuk magunkban a Turbine csapatát, de úgy tűnik, hogy most csodát tettek. Már most méltán hatalmas a LOTRO népszerűsége, úgyhogy az igazi fanatikussal vállatve Gyu is alig várja, hogy már a nyilvános indulás előtt tíz nappal (csífter) belevesse magát a nagy kalandba.

Two Worlds

A *Two Worlds* a semmiből bukkant elő és remélhetőleg jóváteszi azt a csalódást, amit a *Gothic 3* okozott. Mivel a *Shivering Isles* után már az *Oblivion* sem folytatódik (legalábbis az alapjáték nem bővül tovább), itt az idő, hogy egy újabb remekbeszabott, grandiózus akció-RPG-t kapjunk, melyekben hosszú napokra el lehet merülni. A hatalmas bejárható világ, az eredeti harcrendszer, a döntéseink nyomán alakuló sztori miatt mindenképp megér egy próbát!

Ancient Wars: Sparta

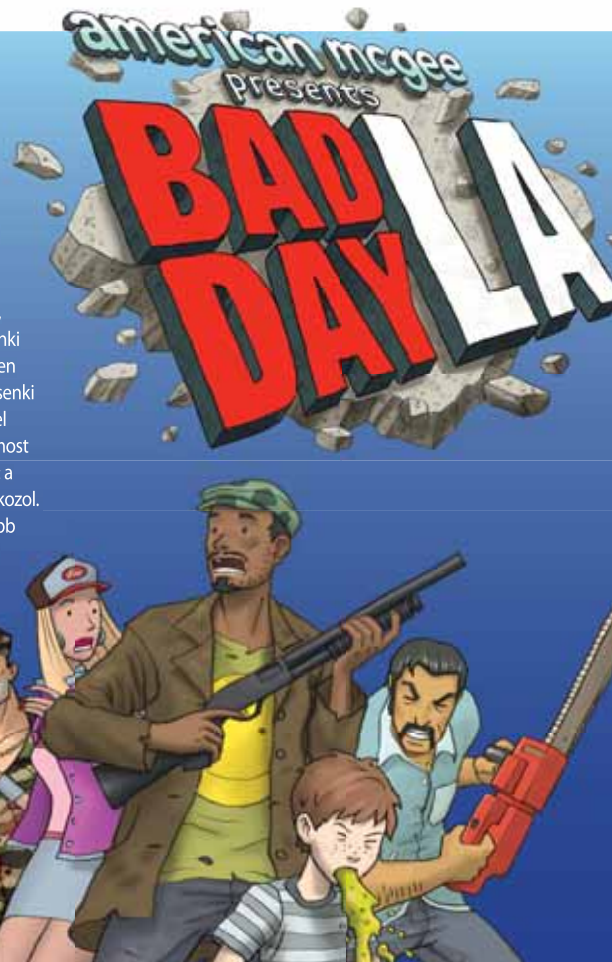
Az *Ancient Wars: Sparta* fejlesztői, azaz a World Forge két évvel ezelőtt valószínűleg nem is sejtették, hogy a 300 című film formájában milyen remek ingyenreklámot kap játéku, mire megjelenik. Most majd kiderül, megérdemlik-e: az eddigi információk birtokában azonban nagyon bizakodók vagyunk. Bámulatos grafika, tökéletes történelmi hűség, szinte korlátlan taktikai lehetőségeket rejtő stratégia – ha rászedtek minket, a pokolban vacsoráznak!

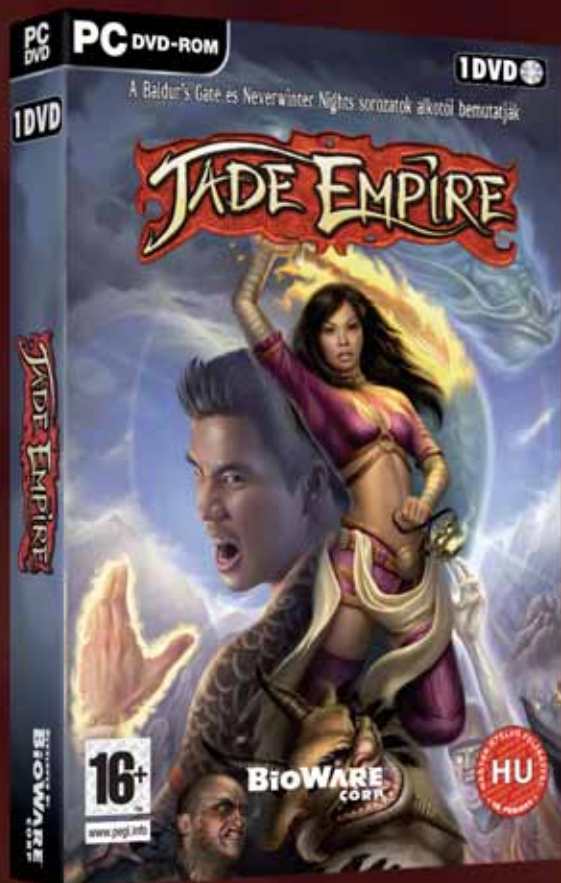
Monster Madness: Battle for Suburbia

Aki kicsit is ismeri endert, az tudja, hogy nagyon ritkán izgul rá egy játékra, de ha mégis, akkor arra nagyon. Bármily meglepő, kíváncságlistán a *Serious Sam 3* mögött rögtön a *Monster Madness* található. Szörnyirtás a külvárosban, jelentős mennyiségű véres-beles horrorral és fekete humorral fűszerezve, ráadásul a régi hagyományoknak megfelelően akár multist kivételben... Kíváncsian várjuk!

KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK

American McGee (*Doom I-II*, *Quake I-II*, *American McGee's Alice*) legutóbbi játéka már megjelenése előtt kultikussá vált, később pedig látványosan megosztotta a közvéleményt: sokan sárba döngölték, míg mások rajongtak érte – nem mindenki volt vevő egyedi látványvilágára és erősen morbid humorára (mi igen). Egy biztos, senki sem maradt közömbös a *Bad Day L.A.*-vel szemben, de ha tavaly kimaradt volna, most itt az alkalom, hogy Te magad dönts el: a rajongókhoz vagy az anyázókhoz csatlakozol. A TPS-ek történelmének leghetetlenebb főhőse (Anthony) életének (és egész Los Angeles történelmének) legrosszabb napját éli át: terroristák támadása, meteorzápor, zombi invázió, szökőár, bandaháborúk, sőt, a környék mexikói kertészeinek lázadása (!) közepette próbálja menteni irháját.





Jade Empire - a Baldur's Gate és a Neverwinter Nights alkotóinak játéka hamarosan megjelenik PC-re is! Lépj át a legendás Távol-Kelet misztikus, lenyűgöző világába. Válassz egyet a 7 egyedi küzdőstílust képviselő karakter közül, hogy aztán felfedezhesd a Jade Empire világát. 70 elképesztő helyszínre juthatsz el a veszélyes hegységeken, vendégmarasztaló mocsarakon, titkos barlangokon át a birodalom fővárosának lenyűgöző kertjéig, hogy rátermettséged végül az Istenek földjén bizonyíthasd.

- Több mint 40 órányi kaland
- 70 elképesztő helyszínre juthatsz el
- 7 játszható karakter
- 7 eredeti, lenyűgöző küzdőstílus
- 4 mágia iskola és 4 démoni forma
- Magyar nyelvű felirattal



BioWARE
CORP

MAGYAR NYELVŰ VÁLTOZAT
HATÁLYORSZÁGON FORGALOMBA HOZZÁ
CDPROJEKT

PC
DVD
ROM



Jade Empire: Special Edition (c) 2004-2006 Bioware Corp. Jade Empire, a Jade Empire logó, Bioware és Bioware logó a Bioware Corp. regisztrált védjegye, vagy védjegye az Egyesült Államokban, Kanadában és más országokban. Minden más védjegy vagy név a jogtulajdonosának birtokában van. Minden jog fenntartva.

100% house
eredeti Walkman® mobilon

I  music

Valódi hangzás, valódi élmény.



W300i



W880i



W810i



Sony Ericsson