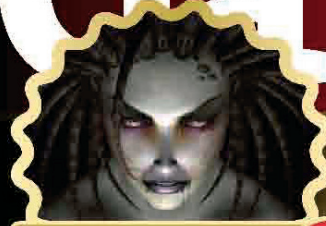


# GameStar



GAMES BOND EXTRA >> 21.  
**STARCRRAFT 2**  
A BLIZZARD ISMÉT NETRE MEGY?

2007. MÁJUS  
1896 Ft

ELSŐ LÁTÁSRA:

## CALL OF DUTY 4

HD TRAILER A DVD-N! >> 14.

## GTA IV

MEGAELŐZETES NEW YORKBÓL! >> 28.

# WORLD IN CONFLICT

FORRÓSODIK  
A HIDEGHÁBORÚ! >> 48.

## SPLINTER CELL CONVICTION

ELSŐ INFÓK AZ ÚJ EPIZÓDRÓL >> 46.

HALO 2  
SPIDER-MAN 3  
MOH: AIRBORNE

LORD OF THE RINGS ONLINE

**TELJES JÁTÉK  
BAD DAY LA**  
A LEGEREDETJBB  
GTA-KLÓN  
MAGYAR FELIRATTAL

DUPLA  
**DVD**

**GUILD WARS  
NIGHTFALL**  
AJÁNDÉK ASURA  
MINIPET KÓD  
+ 10 ÓRÁS TRIAL VERZIÓ

**OFFICE 2007**  
KÉT HÓNAPOS  
TELJES VERZIÓ

A REGISZTRÁCIÓHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES



9 771787 902009 07005

**DX10-ES GRAFIKUS KÁRTYÁK OLCSÓN!**  
NINCS SZÁZEZRED? MÉGIS JÖHET A CRYISIS! MEGATESZT >> 116.

## TARTALOM

## 05



28

„Szent Nyomda Huba, az újságírók védőszentje legyen a tanúm, nem akarok lemenni emóba és nyöszörögni, hogy milyen nehéz az újságíró élete, mert mennyire nem könnyű kikerülni a közhelyeket egy olyan játék folytatásával kapcsolatban...”

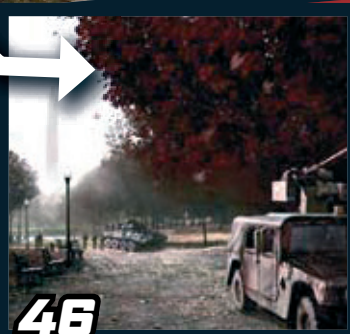
## GYORSKERESŐ

ZWAR	16	E
ALPHA PRIME	59	B
ANCIENT WARS: SPARTA	74	B
ANKH: HEART OF OSIRIS	102	B
ASSASSIN'S CREED	26	U
BUS DRIVER	104	B
DAWN SPIRE	100	B
DESTINATION: TREASURE ISLAND	94	B
DEVIL MAY CRY 4	42	E
FALLOUT 3	18	E
GENESIS	92	B
GLOBAL AGENDA	20	E
GTA IV	28	E
HALO 2	64	B
HOT DOG KING: A FAST FOOD E.	97	B
THE LORD OF THE RINGS ONLINE	78	B
MEDAL OF HONOR: AIRBORNE	38	E
NUMEN: CONTEST OF HEROES	19	E
OPERATION FLASHPOINT 2	20	E
PROJECT OFFSET	25	E
RIG 'N ROLL	58	B
RUSH FOR THE BOMB	40	BT
SPEEDBALL 2	23	E
SPIDER-MAN 3	96	B
SPLINTER CELL: CONVICTION	46	E
STARCRRAFT 2	21	E
THEATRE OF WAR	98	B
TRANSFORMERS: THE GAME	25	E
TUROK	56	E
TWO WORLDS	27	U
UGLY PRINCE DUCKLING	96	B
UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT	60	B
WHIRLWIND OF VIETNAM	103	B
WORLD IN CONFLICT	48	E



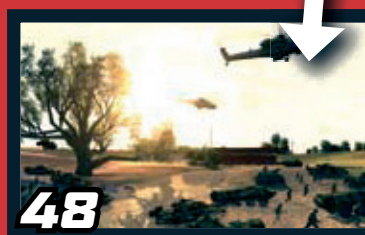
14

„Egylőre úgy tűnik, hogy nemcsak úgy, a magunk örömeire járjuk a világot, hanem az amerikai és brit oldal színeiben. Hogy bánáskodásuk megdöntése vagy netán terroristák elpáholása lesz-e a cél...”



46

„Nem jó dolog titkos ügynöknek lenni, Sam Fisher is valószínűleg arról álmodik éjszakánként, hogy kövérkés, bajszos közlekedési rendőrként sütteti a hasát egy jó páros amerikai nagyvárosban...”



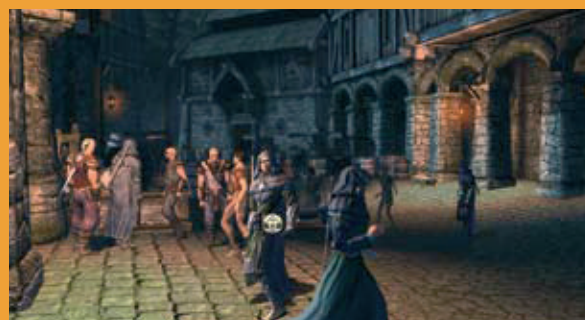
48

„Kedves utasunk! Helyezkedjen el kényelmesen székében, kapcsolja be biztonsági övét, dőljön hátra, csukja be a szemét, menjen le alfabá és gondoljon erősen, erősen a nyolcvanas évekre!”



38

„Ahogy Patrick Gilmore, a játék producere beszámolt róla, a munkálatok során komolyan törekedtek a történelmi hűségre. A C47-es szállítórepülőgépet a stáb a lehető legautentikusabb forrásból merítette...”



# HOLA PÍPÖL!

## 21 STARCRAFT 2



Ez a szám passzentesra lett tömve jószágokkal, pedig nincs is karácsony. Már nem emlékszem, hogy véletlenül alakult-e így, vagy szándékosan terveztük ki az egészet, hogy a negyvenfokban a csajok hátsójáról valamivel az újságra terejljük a figyelmeteket, és a tomboló szánsájnepiness meg lavpíszjuniti ellenére is megvegytétek a májusi számot, de ha tippel-nem kéne, nyilván az előbbi, hisz mi jó arcok vagyunk, és nem anyagiás vadkapitalisták (azok a főnökeink). Tehát ajándékok: exkluzív Guild Wars Nightfall kipróbálható verzió, és még exkluzívabb Asura minipet kód, amivel a fekete piacon százezreket lehet kaszálni (a játékban). Nem annyira exkluzív, de mégis csak flesi Office 2007 kéthavi teljesverzió, és hipersuper-színes-szagos-szélesvásznú American Mcgee's Bad Day LA, magyar felirattal. Most mondtok egy jót mazur: „Őn és a Mcgee lefőzhetetlen páros”, ha-ha, kár, hogy a címlapot már leadtuk, ráírhattuk volna. Nos, a játékfelhozatal is elképesztő, birtokunkba kerültek például az első konkrét pletykák a következő Blizzard játékról, amit összekombinálva az utóbbi 3 hónap blizzardos kiszólásaival (melyeket mi felelős gondolkodású játékujságírókként gondosan lejegyeztünk) látható, hogy nagy eséllyel a Starcraft 2-ről van szó. Van persze sajtóanyag is, képek és infók (persze csak ennyit erősítették meg rutinosan, a címet magát nem), szoltunk is a magyar Vivendi-disztrinek, ők a germán Vivendinek, azok meg a Blizzardnak, hogy küldjék már, de mondták hogy május 19-ig nem, mire mi: „ne izéljétek már, rég utcán vagyunk május 19-én, mit kezdünk mi azzal akkor”, erre ők: „hozzátok le júniusban”, erre mi: „ok” (mi mást mondhatnánk erre, a kokszos-pornós múltjukkal mégsem hozakodhatunk elő, mégiscsak ők a Blizzard). Úgyhogy részletek a kövszámban.

Nem baj, van helyette World in Conflict helyszíni riport Malmöből, egyenesen a Massive-főhadiszállásról, CoD4 első látásra, GTA IV megaleztes, MoH: Airborne update, az első infók az új Splinter Cellről, megjött a Halo 2, a Lotro és a Spider-man 3, és van DVD tok is, amiben viszont lassan több bánatot leltek, mint örömet. Nem tudom miért, most lohadt tán le a lelkesedés, vagy micsoda, de egyre több negatív visszajelést kapunk Tőletek, hogyazújságúránál törött a tok, hogy a postás nem tudja betenni, ki sem viszi, vagy ha mégis, annyira kilóg a pakk, hogy elloplják az egészet, ha meg ott is hagyják, a DVD akkor is belesérül az atrocitásokba, mondhatni megtörik, s toknyitást követően polietilén-morzsalékként ürül a rendszerből. Oké, értjük a problémát, és igazatok is van, megpróbálunk beszélni az illetékes elvtársakkal, lapterjesztőkkel, csomagolókkal, postával... Nincs ez a hazai infrastruktúra felkészülve ránk, az a baj... Rendezvényeink is szerveződnek, ezerral lehet jelentkezni a GS Táborra, mediaügyleg megfőszponzoráljuk a GDF-et, hazai első (és így legprominensebb, legjelentősebb, és még sorolhatnám) játékefejlesztői konferenciát, jön a WCG, a GPS, és szinte végére ért a GSL fejlesztése is. Akinek nem tiszta a hárombetűs rövidítések feloldása, erősen figyelmeztetve forgassa az újságot, minden le van írva hátrébb. Talán a GDF a legfontosabb most, mert ez van a leghamarább: május 19-én szakmáztunk kicsit az ipar egy-két hazai és külföldi prominensével. Szóval lesz mi csinálni a következő hónapokban, ha meguntátok a napozást, az ügyis veszélyesebb, mint agresszív videójátékokkal játszani, itt legalább nem kaptok bőrrákok.

Addig is üdv: Boe / GS Team

**A KÖVETKEZŐ GAMESTAR JÚNIUS 21-ÉN, CSÜTÖRTÖKÖN JELENIK MEG!**



## 78 LOTR ONLINE

### ÁLLANDÓ OLDALAK / HASZNOS OLDALAK

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

**VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ 122**  
HA ÚJ BÉPET VENNÉL, ÉS TUDNI SZERETNÉD, MILYEN KONFIGURÁCIÓT VAGY ALKATRÉSzt VÁSÁRDLJ, IDE ÉRDEMES BENÉZNE

**GSTV AJÁNLÓ 11**  
ÚJSÁGUNK ÁLLANDÓ MELLÉKLETE A GAMESTAR TV, MELYBEN KITÁGÍJUK MÉDIUMUNK HATÁRAIT, ÉS NEM CSAK PAPÍR FORMÁBAN, DE MOZGÓKÉPEN KERESZTŰL IS INFORMÁLÓDHATSZ. MEGMUTATJUK, MIRŐL VAN SZÓ

**DVD-MELLÉKLET 126**  
EZEN A NÉGY OLDALON AZ ÉPP AKTUÁLIS LEMEZMELLÉKLET TARTALMÁNAK RÉSZLETES KIVONATÁT LÁTHATOD

### BEMELEGÍTÉS

ARÉNA 6  
TELJES JÁTÉK 12  
ELSŐ LÁTÁSRA: CALL OF DUTY 4 14

### ÚJDONSÁGOK

HÍREK 16  
FALLOUT 3 18  
BÖNGÉSZDE 22  
CITROMPÓTLÓ 24  
ÚJ INFÓK: ASSASSIN'S CREED 26  
ÚJ INFÓK: TWO WORLDS 27  
GTA IV 28  
RÉGES RÉGEN EGY 34  
MESSZI-MESSZI GARÁZSBAN 34  
MEDAL OF HONOR: AIRBORNE 38  
OLVASÓI TESZT: RFTB 40

DEVIL MAY CRY 4 42  
INGYEN JÁTÉK MILYEN ÁRON? 44  
SPLINTER CELL: CONVICTION 46  
WORLD IN CONFLICT 48  
NYÚLON TÚL 54  
TUROK 56  
RIG 'N ROLL 58  
ALPHA PRIME 59  
UNIVERSE AT WAR: EA 60

### JÁTÉKBEMUTATÓK

HALO 2 64  
KV MELLETT JADE RAYMONDDAL 72  
ANCIENT WARS: SPARTA 74  
THE LORD OF THE RINGS ONLINE 78  
SPIDER-MAN 3 96  
GENESIS RISING 92  
DESTINATION: TREASURE ISLAND 94

UGLY PRINCE DUCKLING 96  
HOT DOG KING: A FAST FOOD E. 97  
THEATRE OF WAR 98  
DAWN SPIRE 100  
ANKH: HEART OF OSIRIS 102  
WHIRLWIND OF VIETNAM 103  
BUS DRIVER 104

### MÉLYVÍZ

HÍREK 106  
JÖVŐNÉZŐ 109  
PIACTÉR 110  
GEFORCE 8600 ÉS 8500 116  
KV HARDVER 120  
VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ 122  
MÁSVILÁG 124  
DVD TARTALOM 126  
KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL 130



Fontosabb E-mail címek:

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

**A világ tele van borzalommal: ma reggel a Szabadság hídra felmászott egy öngyilkosjelölt, a buszon szóváltásba és nehézlovassági sértések egymáshoz vágásába kezdett a sofőr és egy utas, a Széna téren halálos áldozattal is járó túsdráma zajlott.** Mindezek ellenére örömmel jelentem, hogy van új Aréna (a GSTV-ben is), sőt egyáltalán nincs okunk szomorkodni, mert nyakunkon a nyár, és bármennyire is tiltakoznak egyes olvasók, a lányok egyre lengebben öltöznek. Szóval, készüljünk, szép évünk lesz. A borzalmakat pedig feledjük gyorsan!

## DX10 KÉRDÉS

Kedves GameStar!  
Közeledik a közép kategóriás DirectX 10-es kártyák megjelenése, és valószínű, hogy lecserélem a mostani kártyámat egy 8600 GTS-re, de előbb szeretnék tőletek megkérdezni egy-két dolgot, mert nem minden világos. Szóval, néztem a kártyáról tesztek, infókat – elég meggyőző eredményeket ért el. Csak azt nem értem (és lehet, hogy egyedül vagyok ezzel), hogy a tesztek XP alatt futtatták, de a kártya DirectX 10-es. Most akkor a 8600 GTS DirectX 10-zel és 9-cel is működni fog? Játékokat is teszteltek a kártyával, ott viszont nem tudom, hogy Vista vagy XP volt az Operációs rendszer. De ott is minden rendben volt. Ha 8600-as kártyám van, és fel szeretném rakni a gépemre a Vistát, akkor utána DirectX 10-et kell felraknom, vagy 9-essel működni fog? Melyik Nvidia Drivert ajánlanátok? Tudom, hogy elég zavaros, és majdnem minden mondatban ugyanazt kérdezem, de ez is csak azt bizonyítja, hogy nem nagyon értem ezt a dolgot. De ti biztosan jobban tudjátok, legyetek szívesek írjátok le, hogy mégis, hogy van.

*Van egy jó hírem. A DirectX 10 kártyák nemhogy a DirectX 9-cel kompatibilisek, hanem a DirectX 1-gyel, 2-vel 3-mal stb... is azok. Ugyanis a DirectX egy visszafelé*

*kompatibilis rendszer, szomorú is lenne, ha attól kezdve, hogy vettél egy 8800 Ultrát másfél százezer forintért, nem tudnál, mondjuk tovább játszani a Half-Life 1-gyel, vagy a Doommal :) Esetleg későbbi rokonaival. Tehát a DirectX 9 képes kártya NEM tud DirectX 10-et kezelni, de a DirectX 10 képes kártya tud DirectX 9-et. Tehát a Vista*

## » SZÓVAL, SZERINTEM GONDOLJA CSAK VÉGIG MINDENKI A PROBLÉMÁIT, MÁSODSZOR MÁR NEM IS TÚNNEK ANNYIRA SZÖRNYŰNEK «

*telepítése után, ha gondod lesz a játékkal, az nem feltétlen a DirectX 10 miatt lesz. Melyik NVIDIA-meghajtót ajánljuk? Mindig a legfrissebbet!*

## ABCŰG NAGYBÁCSI

Kedves GameStar!  
Igyekszem gyorsan a tárgyra térni. A nagybátyám nálunk lakik. Többek között az ő jóvoltából végre február elején bekötötték a netet nálunk. Ugye ezzel még nem is lenne baj, csakhogy nagybátyám, miután egy weboldalon regisztráltuk őt, mert nagyon szeretne volna és magától nem tudott, szépen lassan függővé vált. Nem gondol másra, csak arról beszél, hiába ül ott napi 3-4-5

órát, nem elég neki, és egyfolytában azt mondja, hogy nem engedjük oda, meg hogy alig ül ott stb. Már négyszer volt olyan, hogy kivitte a gépet a konyhába, és ott ült egész éjjel, és még napközben sem jött el, csak dél körül. Amikor mondtam neki, hogy ez nem biztos, hogy jó neki meg a gépnek, majdnem

*függőségtől. És ti is tőle. Léteznek egyéb, drasztikus módszerek is. Például szerezz egy nem működő egeret, cseréld ki a működőre, de előtte gondosan kend be az alját gyorsragasztóval. Ugyanígy valamelyik bontóban vegyél orosz billentyűzetet, és cseréld ki a billentyűzettel. Ha ez még mindig nem elég, szintén egy bontóban vegyél egy 640x480-as felbontásra képes klasszikus VGA-monitort, cseréld ki a monitorral. És ha ez sem elég, kérd kölcsön a szomszéd dobermanját, és csatlakoztass rá 12 voltot, amikor a nagybátyád elindítja a netet. A doberman meg fogja védeni érdekeidet, és a nagybátyád gyorsan leszokik majd a kutyás oldalról...*

## TÚL SOK JÁTÉK?

Kedves GameStar!  
Nagy vita van mostanában arról, hogy a gyerekek túl sokat játszanak a számítógépeikkel, és hogy az fanatikusá teszi őket (vagy valami ilyesmi...). Most el szeretném mondani a véleményemet. Nem tudom, emlékszel-e, de én írtam az a kritikát a WoW-ról, meg hogy túl sokat foglalkoztak vele...  
Írtam, hogy kipróbáltam, de nekem nem jött be. Na és most jön az, amit te annyiszor írtál, hogy „havernál 10 percig”. Hát én is ezt tettem, és akkor azért nem jött be, mert éppen Elvynn Forrestban farmolt. Na de most! Most lett internetem, és kipróbáltam a 14

megvert, mert biztos csak azért mondom, hogy én ülhessek oda helyette. Ezt az e-mail-t is csak azért tudom most megírni, mert most dolgozni ment. Szerinted mit csináljak?

*Diplomatikus módszer: nagyon szépen meg kell kérni a nagybátyádat, hogy ezt hagyja abba. Például: Kedves nagybácsi, légy szíves hagyj abba ezt az internetes függőséget. Ha ez nem jön be: Vaze, nagybácsi, azonnal hagyj abba az internetes függőséget! Ha még ez sem elég, akkor: A Kib-<slp> életbe, nagybácsi, most abbahagyod, vagy letépek a fejed! Ha ez sem segít, tépd le a fejét. Bár a törvény erősen bünteti, de legalább megszabadul az internetes*

## RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK

Helló GameStar!!!

Lenne egy égetően fontos kérdésem!!! A Test Drive Unlimiteden hogy lehet Clubot nyitni, és hogy lehet Drive-Inc. vagy valami ilyesmi

versenyt rendezni????

(Sós Csaba)  
Kedves Csaba! Már rengetegszer leírtuk, ha egy adott játékkal kapcsolatosan kérdésed van, a fórumon (<http://www.>

[gamestar.hu/forum/](http://www.gamestar.hu/forum/)), a megfelelő játék topikjában tedd fel a kérdésed. És ez vonatkozik mindenkire és minden egyéb játékra is. Köszönjük megértésedet. Rájöttem, hogy a

hentest mért hívják hentesnek! Azért mert henteli az álatokat! (Na Csá!)  
Segítek, a korcsolyázót azért hívják annak, ami, mert korcsolyázik, a

gyilkost meg azért, mert gyilkol. Hitted volna?  
Remélem, nem túl hülye kérdés: Hol van a nod32-höz a regisztrációs kód? Merthogy én már sehol se találok.

(Kovács Árpád)  
Kedves Árpád! A lap végén van a DVD-melléklet rovat, abban található a megfelelő kódok.  
Kedvem lenne MMORPG-zni, de nem szeretek

napos próbaverziót, és hát .... hogy is mondjam... BELESZERETTEM! Nagyon jó! Tényleg rabul ejtet! Na de egy kicsit eltértem a tárgytól. Ugye azt mondják, hogy a játék miatt nem tanulunk, nem élünk társasági életet (nem ÚGY). És tudod, hogy mire jöttem rá? Ez mind igaz. Bevallom, amióta 4 és fél éve megvan a gépem, nekem is nyílegyenesen kezdtek zuhanni a jegyeim (bár lehet, hogy az iskola nehezedése is hozzájárult, most vagyok 14 éves), és nem is járok el a barátaimhoz annyit. De én ugyanezt veszem észre a barátaim körében is, amióta kipróbálták a WoW-ot. Ezek a blizzardosok tudnak vmit... Visszatérve a jegyeimhez: amióta gépezek, a tanulás annyiból áll, hogy megírom a matek- és nyelvelckémet (angol, német), és ha tudom, hogy TZ-t írunk, akkor tanulok rendszeren. Nálam átlag 6-7 órát megy a gép, a hétvégébe bele se merek gondolni... Lehet, hogy csak én vagyok a durva szélsőség ((kocka :D)), de szerintem mások is (sokan) így vannak ezzel, csak inkább letagadják, hogy jaaj, én nem is játszom olyan sokat, blabla... Most komolyan, szerintem mindenki jó mélyen belenézhetne a lelkébe, hogy szerinte nem tett-e vele valamit a számítógépe, amióta megvan... (Gál András)

*Most írnak azt, hogy minek beszéltél (ide egy P betűvel és ofázzással folytatódó szót akartam először írni) valamiről, amit épphogy kipróbáltál? Az mentes téged, hogy legalább 10 percig akkor megnézted. De most gondold bele, manapság mekkora divat „arcolni”. Valamelyik nap például kikerült egy hír a GameStar Online-ra, hogy a KoTOR-ból várhatóan MMO készül. Mit ne mondjak, azonnal felcsaptak az indulatok, hogy „biztos el fogják rontani”, meg „tuti, hogy xar lesz”, pedig a Bioware egyrészt igen megbízható, minőségi cég, másrészt az ég egy adta világon semmilyen információ nem látott még napvilágot a játékról, magyarul, sokan úgy itélték el, hogy semmit sem tudtak róla, csak azt, hogy KoTOR-alapú MMO lesz. Sz ez az én igazi nagy bajom: hogy divat úgy vélekedni, hogy az ember nem tájékozódik, fogalma sincs róla, miről mond véleményt, de okosnak akar tűnni, így mondja a butaságait. És ez a divat egyre jobban terjedően van. Sajnos te is beleestél, de kigyógyultál. Ebből legalábbis. Mert a számítógép-függőség, mint többször leírtuk, egyfajta betegség – rokona a dohányzásnak, az alkoholizmusnak stb. Ha magadtól nem tudsz leszokni róla, kérj segítséget az iskolai pszichiátertől, mielőtt késő lenne. Főleg most*

# HÓNAP LEVELE

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



## Kedves GameStar!

Elgondolkoztam hogy mi ez a nagy fölkapás mostanában a Vista körül. Nem értem, mi ebben az új? Az Aero theme? Linuxon úgy, hogy két éve láttam utoljára Linuxot, 2 óra alatt 1 aero-verő desktopot dobtam össze, amiben simán futott a 4 desktopon egyszerre egy böngésző, egy képszerkesztő és egy videó (több memória/CPU-evő progit nem találtam:). Az új featureok? Na erről írok egy összehasonlítást. Ugye most bejött az a „ficsör”, hogy ha ráviszed a tálcán valamelyik elemre az egeret, mutat róla 1 képet, amin ha videó megy, akkor mutatja élőben rendszeren. Na most ez a MAC OS X-ben emlékeim szerint a Panther előtt is benne volt, már ami ugye eleve nem ma volt. A gadgets meg enyhe koppintás a MAC OS X Tiger új featurejéről, a widgetsről. De még a név is. Az új gyors keresés ugyanúgy a Tiger óta van a MAC OS X-ben, és itt is elég érdekes copyzás

van. MAC OS X-ben a jobb felső sarokban van a keresés, Vistán pedig a bal alsó sarokban ... Van ugye az új védelmi rendszer stb.... Furcsa pl. MAC OS X-re hány vírus van? Talán 1? Csak szimplán azért, mert az egész úgy van megírva, hogy lehetetlen legyen rá vírusot írni. Mielőtt jön a válasz, hogy ha nem tetszik, miért használom?  
1. Nem használom, mivel a gamereknek egyelőre nem éri meg átváltani.  
2. Ha lenne MAC OS Xre Lineage II, és valaki megdobna 500 ezer forinttal, máris vennék 1 Macet. (Régebben, amikor sokat WoW-oztam szerettem is volna átváltani Macre. Csak ugye nem volt rá pénzem.) Na ennyi voltam. (Horváth András)  
Sosem hittem volna, hogy én fogok Microsofot operációs rendszert megvdeni, de eljött az idő (szégyellem is magam egy picit). A Vista újdonságai az előző Microsoft operációs rendszerekhez KÉPEST értendők. Magyarán,

az XP-ben nem volt AERO, nem volt keresés, nem volt DirectX 10. Ugyanis a Vista a windowsos közösségnek készült, célja a régebbi Windowsok leváltása. Ezért összehasonlítása a MAC OS X-szel vagy bármely Linuxszal nem szerencsés. Mindemellett köszönöm, hogy felhívtad a figyelmünket arra, hogy ezek a rendszerek is rendelkeznek vistás „tulajdonságokkal”, ezzel megkönnyítve a felhasználók életét –, ez is azt jelzi, hogy lassan érdemes valamilyen Linuxot kipróbálni, mert egyre könnyebb használni. S hogy miért nincsenek vírusok MAC OS X-en? Nem feltétlenül azért, mert annyira tökéletes, hanem azért, mert nem elterjedt: aki globális hatást akar okozni a vírusával, attól butaság lenne egy ilyen „ritkán” előforduló rendszerre vírusot írni. Linux és WoW kapcsán pedig ha a Mandriva fizetés változatát megveszed, abban benne van a Windows játékokat emuláló szoftver, a Cedega, ami alatt fut a LineAge II és a WoW is. Sok sikert!

*így nyár felé közeledve inkább friss levegőn legyél. Egye fene, ha szerzel egy laptopot, és azzal nyomulsz a Margitszigeten, az még belefér, bár erős határeset.)*

## OKOS VAGY NEM?

Kedves GameStar!  
Szeretem az Arénát, ezért elővettem egyik délután régebbi számokat, és egész nap mást sem csináltam, csak Arénát olvastam. A levélírásom oka pedig itten keresendő. A következő van ugyanis. Több e-mailre adott válaszodban is említetted, hogy szerinted a PC-s társadalom valamivel eltér értelmileg a non-PC-seknél. Asszem volt például egy olyan, hogy ha GS-sel szállsz fel a buszra, a szép lányok is megnéznék, mert hát ugye szeretik az okos fiúkat. Vagy hogy pontosan idézzem, a 2006/04. számban ezt válaszoltad Zs. Istvánnak: „...akik számítógépeznek, általában olvasni is szoktak, ami gondolom, jelez

valamilyen intelligenciabéli eltérést a többiekétől.” Na most ez nem feltétlenül igaz (legalábbis véleményem szerint). Én megemelem a kalapom az előtt, aki Tycoonokat meg egyéb menedzserprogikat tol, de most őszintén, hány ember játszik FPS-t és mondjuk, sport game-mákat, és hány tölt be az előbb említett témából egyet is? Jóval több az akciógame meg verseny – amihez, lássuk be – nem kell túl nagy szürkeállomány (ergo: szókék is betölthetik, hihihí). Hogy konkrét példával éljek, gondoljatok bele, miért is jó játék a Cossacks? A bázisépítés és stratégiázás miatt, vagy a nagy seregek és látványos mészárlások miatt? Na ugye... Persze a fenti sorokkal nem azt akartam kifejezni, hogy az CS-zók meg mondjuk NFS-ezők hülyebbek az átlagnál, de semmivel nem is értelmesebbek a nongamereknél. Se nem jobb a PC-gamerek, se nem rosszabbak. Szimplán egy HOBBIRÓL

van szó. Ezt pedig ne keverjük össze az értelmi szinttel, mert két teljesen más dolog. (Csizmadia András)

*Úgy hiszem, hogy az internet még azokat is valamilyen szintű olvasásra ösztönzi, akik akciójátékokkal játszanak. Ha más nem, a legfrissebb hírek, eredmények, sztorik érdeklik őket, netán fórumoznak. Emellett nem egy akciójáték van, amelyből tudást is lehet szerezni, nemcsak játékelményt: meg lehet kedvelni stílusokat, korokat, környezetet, ami érdeklődést gerjeszthet. Emellett a motorikus képességek is fejlődnek a reflexekről nem is beszélve. És én úgy gondolom, egy igazi akciójátékos, aki komplex gondolkodásra képes, a valós életben is tudja ezt a képességét hasznosítani: nem lesz tőle szuperprofesszor, de előnyére fordíthatja a játékokban eltöltött több időt. Így változatlanul úgy gondolom, hogy létezik összefüggés a tanulási folyamatok és a hobbi között.*

## RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK

fizetni, és hogy van-e olyan MMORPG, ami nem fizetős, és ha van, mondd meg legyél oly szíves. (Zsolnay Bence)  
Nagyon sok ilyen MMORPG létezik, szóval

van miből választani. Ezen az oldalon <http://www.onrpg.com/> rengeteg ilyen játék össze van gyűjtve.  
Lenne néhány kérdésem. Szeretnék

készíteni egy Diabló-szerű játékot, csak annyi különbséggel, hogy a StarCraft univerzumában játszódna. Még az is lehet, hogy pár képet a StarCraftból fogok

venni. Amatőr projekt lenne, de eszembe jutott a Blizzard. Hogy „beperelehet-e”, ha a játék teljesen freeware? Nos erre a kérdésemre tudnál-e válaszolni?

Válaszod előre is köszönöm! (Bartók Ádám)  
Igen, beperelehet, ugyanis hiába freeware a játék, ha a Blizzard szellemi tulajdonát az engedélyük nélkül használtad...

Van-e a KoTOR 2-höz 100% magyarítás? (Kocsis András)  
Tudomásom szerint nincs, de ezen az oldalon tájékozódj: [www.magyaritasok.hu](http://www.magyaritasok.hu)

## FURCSA SZABÁLYOK

Kedves GameStar!  
(Nem tudom, hogy ide illik-e vagy nem, de még nem írtam ide, és valamikor el kell kezdeni.) Néha-néha csak utólag gondolom át a dolgokat, de néha olyanokat csodálkozom egy-egy iratlan szabályon, amivel találkozok az ember az életben. Éppen dilemmázok ezeken a dolgokon. Példa, hogy: „Hogyal nem kezdünk mondatot, de akkor hogy kezdjük azt a mondatot hogy: Hogyal nem kezdünk mondatot?” Vagy az, hogy: „Társaságban nem szabad sottogni, de a moziban és a színházban meg csak sottogni lehet” és társaik. Hát igen, néha olyan de olyan dolgokkal találkozok az ember az életben, hogy csak na. Meg még van pár elég bizzar eset, amivel találkoztam életem során, egy példa: Volt egy német nyelvű versenyem, amire nem készültem egyáltalán, egy szót se néztem meg, egy feladatlapot nem néztem át, és 1. lettem. Ezelőtt volt egy eléggé „vicces” esetem is, ha annak lehet mondani. Németből én szín 5-ös tanuló vagyok (nem akarok dicsekedni vele, komolyan), és a verseny előtti héten kaptam egy 2-est. Az internet átka volt, mert ahogy mondtam, akkor „lazítottam”, és nem tanultam a szócetlre. (Kovács István)

*Moziba elvileg azért megy az ember, hogy ott a filmet nézze, ahogy színházba is elvi-*

*leg azért megy, hogy a darabot nézze: aki csevegni akar, üljön le egy padra egy parkban, és beszéljessen. Sajnos nagyon sokan egy ilyen egyszerű elméletet sem tartanak be, hiszen a moziban esznek, böfögnek, zajonganak, telefonálnak, cseverésznek, ezzel elrontva mások szórakozását – a globális társadalmi morál egyre csak romlik, ma is szép példáját hallottam a buszon ülve. Magyarán, bunkósodunk elég szépen – emellett kész öröm, hogy még léteznek színházak, és az emberek még járnak oda! Neked pedig gratulálok a versenyen elért helyezésedhez. Azért megkérdezném halkan: volt másik induló rajtad kívül?*

## NEM KELL NŐ!

Kedves GameStar!  
Lenne egy észrevételem!! Mégpedig az, hogy a különböző cikkekben és GSTV-s adásokban egyre többet jelenik meg a túlzott imádattal a gyengébbik nem iránt, valamint a gyengébbik nem alkatrészeinek bemutatása! Félreértés ne essék, nem akarom az erkölcsös szerepét játszani. Csak engem speciál zavar az, hogy szinte minden második sorban megjelenik egy mell vagy fenék, vagy egyéb női alkatrészek burkolt vagy nyíltan történő említése. Valamint, hogy néha ilyen-olyan hardveres vagy játékiállításokon többször van a kamera egy női testrészen (ugye mint tudjuk, rengeteg ilyen cicababa van ezeken a kiállításokon reklámfelület céljából), mint a lényegesen, azaz a játékokon vagy egy

videokártyán. Természetesen nem azt mondom, hogy teljesen el kell felejteni őket, és csak játszani kell, meg benn ülni a szobában, mert szeretjük, tiszteljük őket, és kedveskedünk nekik, mert megérdemlik, de ez nem egy férfimagazin. Pedig sajnos néha már több oldalon van valamilyen nő a GAMESTAR-ban mint a C\*\* vagy az F\*\*-ben. Na mindegy, lehet, hogy csak én vagyok ennyire borúlátó! Lehet, hogy ezért páran lenyakaznak meg elégetnek máglyán, de nekem ez a véleményem, és még egyszer ez csak egy saját személyes vélemény, észrevétel volt, amit vagy elolvastok, vagy nem! (Kuti Viktor)

*Többen szokták ilyen jellegű panaszukkal felkeresni szerény virtuális irodámat, én pedig mindenkit megkérdezek: egészséges férfiaként mit nézzünk meg, ha nem a nőket? Talán a pasikat? Állatokat? Tárgyakat? Úgy vélem, hogy hímnemű homo sapiensként születésünktől halálunkig végigkövet minket a másik nem iránti szeretet (persze most ne haragudjanak meg rám azok a népcsoportok, akik azonos neműeket kedvelnek – köszi) az óvodás kukimutogatástól a halálos ágyon a nővére fenekének megsimogatásáig. Ez egy egészséges, normális dolog. Ezt az ösztönt letagadni, elkendőzni viszont nem egészséges – a mi újságunk még inkább férfi magazin, mint a C\*\* vagy F\*\*, ugyanis fogadni mernék, hogy a mi olvasótáborunk magasabb százaléka hímnemű, mint nekik. És igenis jól látod: egy kiállításon a szép kebel is legalább akkora szenzáció, mint a huszonkilencedik GeForce kártya, ami tők ugyanúgy néz ki. Egy bájos nő mosolyánl vagy huncutul nevető szempárnál pedig semmilyen monitor, vagy egér nem lehet kellemesebb látvány – nem akarunk titeket sem megfosztani tőle, ha már mi megnézzük. Ugye megértitek?*

## EMO KÉRDÉS ÚJRA

Kedves GameStar!  
Régi GS-olvasó vagyok, de csak most gondoltam úgy, hogy „tollat” ragadok. 1. Régebben elég sok vita volt az Arénában a warezről. Bennem 1 érdekes kérdés merült föl, ugyanis szoktam játékokat leszedni, de ha budget áru lesz, megveszem. Na most akkor, ha letöltöttem a gamet, ami mondjuk 10 E Ft a boltban, akkor elvileg ekkora kárt

okozok a kiadónak/fejlesztőknek, de ha később megveszem 3k-ért, akkor még mindig „tartozom” 7 E Ft-tal a kiadónak? Neked erről mi a véleményed? 2. Múltkor olvastam a GS-ben, hogy mekkora divat lett az „életutalát”. Ezt sajnos én is csak megerősíteni tudom. 16 éves vagyok, és sok havertől/ismerőstől hallok, hogy öngyilkos akar lenni, erre általában azt mondjon az ember? Speciál én azt, hogy nézd, itt ülünk 1 pubban eszegetünk/iszogattunk, megvan mindenünk, ami kell, mi lehet olyan gond, ami erre készíted? Van olyan ismerősöm is, aki felvágta az ereit... (amúgy jó fej). Szóval, sziemtem gondolja csak végig mindenki a problémáit, másodsor már nem is tűnik annyira szörnyűnek. Na tömören ennyit akartam csak.

Ui.: Emberek, lassan itt a nyár, tessék elszakadni a géptől! (Sadassad asdasd)

1. A játékoknak kezdetekben azért magas az árak, mert egyrészt újdonságok: nagy a reklámköltség, gyorsan vissza kell hozni a fejlesztési költségeket, illetve a konkurens is hasonló árúak. Azonban idővel, ahogy megjelennek az újabb játékok, a „dicsőség” elhalványodik, csökken a kereslet, akik nagyon vágytak a játékra, azok úgyis megvették, így a kiadó, hogy tartsa a bevételeit, csökkenti az árat, így azok is esetleg megveszik, akik nem fanatikusok, hanem csak szimplán érdeklődők. S amikor eljön az a budget árkategória, akkor a termék végül is kifutott, szinte csak a gyártási költséget fizetjük meg, ezen már nagy nyereség nincs. A kiadó cég ezen nem bukik pénzt, ugyanis maga drázza be így a pályafutása vége felé közelítő terméket.

2. Már írtam, de sajnos meg kell ismételnem: a gyerekek arra reflektálnak, amit otthon látnak. A szülők fáradtak, rosszkedvűek a rengeteg megszorítás és munka miatt, a tanárok fáradtak és rosszkedvűek az alacsony fizetések és a sok munka miatt, a buszsofőr rosszkedvű az idioták miatt, akik bevágnak elé, a kölykök a tévében azokat a zenekarokat látják, amelyek feketében járnak, és búvárbélelt dalokat énekelnek: Magyarország sajnos eleve egy depresszióra hajlamos, rosszkedvű ország. Az okokba ne menjünk bele, hogy miért, de sajnos valóban kevés az igazán kiegyensúlyozott, boldog ember,

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



**A Gamestar 2007 márciusi sms-játékának nyertese Kovács Dávid Somoskőújfaluból. Nyereménye egy NVIDIA GEFORCE 7900 GS videokártya. Szívből gratulálunk!**

„Mivel tudom megnyitni a cff kiterjesztésű fájlokat? Próbáltam jegyzetkönyvvel, de az egész egy nagy összevisszaság. Köszü!”

*Ez egy, az Adobe által kifejlesztett font, azaz betűformátum. Adobe-termékekkel tudod megnyitni.*

„Annyi ember próbál óva inteni a khmm: 'erőszakos játékoktól', én viszont éppen ezen vezetem le a dühömet. Ez baj?(!) Olvasótok: Ács Ádám”

*Amíg nem az én gépemet használod, kedves Ádám, addig tőlem ott vezetted le a dühöd, ahol akarod :)*

„Kedves Gyu! Ugye nem veszed sértésnek, ha myvipen csinállok egy Gyu fanklubot? Köszönöm válaszod: M Dávid.”

*Kedves Dávid! Nagyon nagy megtiszteltetésnek venném, igazán megható és jóleső maga a gondolat is. Bár vannak olyanok, akik emiatt nem fognak szeretni, de azok eddig sem szerettek :)*

„Tisztelt Gyu! A S.T.A.L.K.E.R.-ben találkoztam egy Borov nevű banditával, aki nagyon hajaz rád. Valamint találtam egy tablószerű képet, szerintem ti vagytok.”

*Ennek örülünk, de végre valaki árulja el, hogy MÉRRE van az a tabló! Ha meg Borov rád hajaz, csak szimpi srác lehet muahahaha.*

**BRUTTÓ:  
91 FT**

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

A GS-táborba mi alapján válogatjátok az embereket? (Hisz biztos nagy a túljelentkezés.) (Tornyosi Miklós)  
Egyszerű, aki már

befizette a pénzt, az jöhet. S ha betelik a tábor, több befizetést nem fogadunk el. Magyarán, minél előbb fizet be a táborozó, annál biztosabb, hogy

jöhet. Egyelőre még van néhány hely a táborban, szóval még épp hogy beférsz! Ha jól tudom, a Vista azonnal riasztja a szoftverrendőrsé-

aki pozitív példát tudna mutatni. Ezen kéne változtatni, de nagyon. Azonban egyetérték veled: minden helyzetből megoldás, csak ne hallgassunk a fejünkben rosszatt akaró, depis kisördögre...



# BEMUTATÓTEREM

A JAVÍTÓ SZÁNDÉKÚ ÉPÍTŐ KRITIKÁK ROVATA

## MOBILSTAR?

Kedves GameStar!

Nagyon sajnálom, hogy ilyenekkel kell fárasztanom téged, de én már beleörültem a keresésbe. Nem tudod, hogy egy Sony Ericsson K750i kártyásan, 128 Mb-os Memorystick Microval (asszem így hívják) és USB kábellel mennyi? Mert én találtam olyat hogy 64 000, de tesóm azt mondta, hogy ő két hónapja látta 40 000-ért. Szal, most egyszerűen nem tudom, hogy mi van. Nagyon örülnék, ha ki tudnál segíteni, esetleg ha nem fejből mondod, akkor a forrást belinkelni. Előre is nagyon köszönöm! (Kőszegi Norbert)

*El kell mondanom valamit – mi foglalkozunk rockzenével, filmekkel, játékokkal, konzolokkal, csajokkal, de mobiltelefonokkal nem. Arról nem is beszélve, hogy egyáltalán nem árusítjuk őket, így az aktuális árakról sincs tudomásunk. Egyébként engem is sokan megkeresnek MSN messengeren hasonló kérdésekkel, hogy „Gyu, mennyibe kerül az ilyen VGA-kártya?”, meg „Gyu, ez a proci mennyibe kerül?”. Én ugyanott fogom megnézni, ahol a kérdező nézné: az interneten. Így a kérdező máris spórolt egy menetet, ha nem engem kérdez meg, hanem egyből megnézi valamelyik bolt kínálatában, az adott termék mennyibe kerül. Aki pedig sem magától, sem a Google segítségével nem talál ilyen oldalt, annak adok egyet: <http://www.argep.hu/itt/mobileszközök>, Hi-Fik és számítógép-alkatrészek is vannak. Kellemes böngészést!*

## ABÉT A MÚZEUMBA

Kedves GameStar!

A múlt havi múzeum cikkhez szeretnék hozzászólni. A játékok, amelyekről szó esett a cikkben – lásd: Oddworld, Neverhood – mind nagy kedvenceim voltak még annak idején. Ezért elkezdtem kutatni, és pár óra után már telepítettem is Abe's Oddysee-t, és azon kaptam magam, hogy a hosszú évek óta tartó WoW-kúra után milyen jól elvagyok a 2d-s Abe-vel. Szerintem

Kedves GameStar!

Vegyük például a S.T.A.L.K.E.R.-ről szóló cikket, amelyben le van írva az, hogy a játéknak tök jó a realizmusa, persze fel van sorolva néhány ellenpélda is, de arról még említést sem tett a cikk, hogy a fegyverek hüvelykivető nyílása a bal oldalon van, ez pedig egy olyan valakinek, aki fegyverekkel foglalkozik, nagyon zavarhatja a szemét. De persze meglehet az is, hogy a zónában dolgozó stalkerek annyira különleges emberek, hogy nekik külön gyártottak egy csomó balkezes fegyvert (ami elég ritka) a jobb kezükbe. De a másik például, ami nagyon szembetűnt nekem, de másnak nagyon nem is lehet zavaró, hogy a fegyverek kopnak, és egy idő után beakadnak. Ez persze nem hiba, mert ez tényleg növeli a játék realizmusát bizonyos fegyvereknél, de az AK-47-nél vagy más változatainál nem tűzött, és aki közületek volt katoná, vagy beszélt egy hozzáértve erről a fegyverről, az tudja, az AK az nem igazán egy beakadó fajta, sőt az egyik előnye, hogy nagyon

igénytelen és így nem igényel magas szintű karbantartást. Ezzel a levéllel persze nem azt akartam megmutatni, hogy mennyire hülyék vagytok a fegyverekhez (mert biztos nem vagytok azok), csak néhány (szerintem érdekes) észrevételemet a játékkal és a cikkkel kapcsolatban. (Oláh Dániel)

*A helyzet az, hogy nálunk játékszaktörtők dolgoznak, és nem fegyverszakértők – ez utóbbiak más lapoknál találhatóak. Véleményem szerint a bal oldali hüvelykilőő-nyílás maximum hangulati elemként lehet zavaró és csakis azoknak, akiknek a fegyverismeretük igen magas szintű. Az ilyen emberek számát nem teszem túl nagyra – ez a „hiba” nem befolyásolja egyébként a játékelményt semmilyen téren. Egyébként pedig a S.T.A.L.K.E.R. nem puskaszimulátor, hanem akciójáték. AK-47-est pedig közülünk senki sem fogott a kezébe: amikor katoná voltam, nekem is AMD-m volt, és azzal is csak 6 löszeres sorozatot és 3 célzott lövést adtam le. Ez idő alatt nem akadt be.*

Nagyon nagy az én problémám. Ha még tudok számolni, immár 5. éve vagyok az előfizetőtök, és eddig nem sok gondom volt a szállítással meg egyebekkel, leszámítva, hogy néha késétt, kicsit gyűrött volt az újság, meg ilyenek. De most..., most minden megváltozott... Nos, a teljes történehez tudni kell, hogy én vagyok az a bizonyos „postafiók-kulcsos” srác az Arénából, az akkori nevem inkább nem írnám be, mert azóta már tudok angolul. Asszem egy szép májusi hónapban szerepeltem, hehehe. Csak azért szólok, mert még mindig ugyanaz a postaládánk van. Szóval: január. Hazajövök a siluból, GS sehol (földszinten van a postaláda). Felékre 4-re, kinn a cetli az ajtón a szomszédtól, hogy átvette az újságot, mivel az nem fért bele a postaládába... Kicsit gyűrött, de tűrhető. Februárban már arra értem haza, hogy az újság ott feküdt a lábtörőnkön, szakadtan, törött DVD-tokkal, mert szerencsétlen postás megpróbálta betuszkolni, de miután látta, hogy

reménytelen, inkább felhozta és elszaladt... Így lerendeztük, hogy anyám munkahelyére szállítsák az „árut”. Nos, ez most márciusban is megtörtént, semmi gond, vagyis mégis: a DVD-tok még IGY IS EL LETT TÖRVE. Na a lényeg, hogy nekem nem tetszik ez a DVD-tok dolog. Arénában sokan írták, hogy fuxa meg ilyenek, persze tudom, hogy a többség számít, szóval nem is mondok semmit. Csak leg-alább tudd, hogy van valaki, aki ellenáll. (Metal X)

*A legjobb szándék is szülhet tragédiát, és sajnos nemcsak te panaszkodsz arra, hogy a tokok törötten érkeznek meg, a postások döbbenetes gondatlanságáról nem is beszélve. Mondjuk, megértem őket: a postafiókok sem tárogatják az ilyen nagy alakú küldeményt – egy lakótelepen például lehetetlen begyűrtni a lapot a kis postaládába, és sajnos az új építésű házaknál is spórolnak a postafiókok méretével. Én kérek elnézést mind a DVD-tok gyártója, mint a Posta nevében.*

a fejlesztők egy tökéletes univerzumot – mit univerzumot, multiuniverzumot! – alkottak. Kicsit depis, kicsit szürreális, ám épp ez adja a varázsát. Főszereplő szerethető, aranyos figura. A gonoszok vernivaló hülyegyerekek. És pár óra játék után rájöttem, hogy nem volt még egy ilyen játék, ami ekkora hatással lett volna rám. Ez volt az első játék, amivel komolyabb mennyiséget játszottam még anno a '97-es esztendőben. A fejtörők tökéletesen el voltak/vannak találva. Se nem túl nehéz, és olyan érzésed sincs, hogy percenként végzel egy pályával. A grafika pedig '97-ben meg sem közelítette az Epic-féle Unreal engineket és az egyéb CryEngineket. Szóval, a mondás, hogy a grafika nem minden, itt tökéletesen igazolódni

látszik. Nem tudom, te hogy vagy vele, de engem tökéletesen elfogott a nosztalgia, úgyhogy már cibálom is az Abe's Exoddust. (Kamen Ádám)

*Történetesen én az egykori klasszikus Transport Tycoon Deluxe nyílt forráskódú változatával játszom, amelyet napról napra fejlesztenek, javítanak, módosítanak, s bár a grafika nagyon primitív, a játékmenet nagyon tetszik, és mindig új és új közlekedési vállalatot indítok, hogy lenyomhassam az ellenfelet. Ugyanígy múltkor egy C-64 emulátor segítségével betöltöttem minden kosárlabdajátékok ösytjét, a One on One-t, és hihetetlen jól mókáztam vele még akkor is, ha a 20+ évvel ezelőtti játéktudásom jócskán megkopott. Mazur pedig az utóbbi napokban rengeteget Quake 1-zett nagy*

örömmel. Úgy vélem, a játékelményt ott van a régi játékokban is: még ha a grafika nincs is. De én szeretem a játékelményt, nagyon!

*Úristen! Sosem hittem volna, hogy egyszer én fogom megvédeni a Microsoftot, illetve valamelyik operációs rendszerét, de eljött ez a pillanat is (lehet, hogy ez a mai borzalmak része volt?). Igyekeztünk tovább boncolgatni az életutálói és -unó Emo jelenséget, megtudtuk, hogy a bal oldali hüvelykilőő az hiba, nosztalgiáztunk, kiderítettük, hogy nem vagyunk mobiltelefonos újság, kicsináltuk egy olvasónk nagybácsiját, egy másik olvasó pedig belátta, hogy régebben tévedett. Mi pedig jól szórakoztunk! Ne feledjétek, GSTV-aréna a DVD-n! Maximális tisztelettel, Gyu*

## RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK

get, ahogy észleli, hogy nem eredeti játékokat tettek fel rá. Tehát azért szerintem jóval több időnek kell eltelnie, hogy az XP-t felváltsa a Vista. (Sóki

xxxx) Azért még a Vista sem meri annyira megsérteni a személyiségi jogait a felhasználónak. Ennek ellenére mindenkinek az eredeti Vista megvételét

és telepítését ajánljuk. Azt szeretném kérdezni, hogy van a .wma és az .flv kiterjesztés. Milyen programmal lehet ezeket átalakítani mp3 vagy wma

formátumba? És .cda-t ugyanígy mp3-ba vagy wma-ba..., és mp3-at wma-ba és fordítva :D (Schreiber Dániel) Már az elején nagyon

elkerekedett a szemem, hogy a kedves levélíró .wma-t szeretne .wma-ra konvertálni. Erre a re-name opcióit javasolnám bármelyik operációs rendszerben. Esetleg a

Copyt rosszabb esetben. .flv fileokat .mp3-ra itt lehet konvertálni <http://www.flv2mp3.com/>. Egyéb konverziókat a jobb médialejátszók elvégzik. Sok sikert!

# JÁTÉK EXPO - SZOLNOK

2007. MÁJUS 25-27. ABA NOVÁK KULTURÁLIS KÖZPONT

*Magyarország legnagyobb Counter-Strike versenye!*



Rendezvény médiatámogatója a:

**GameStar**



**GPS X - WWW.JATEKEXPO.HU**

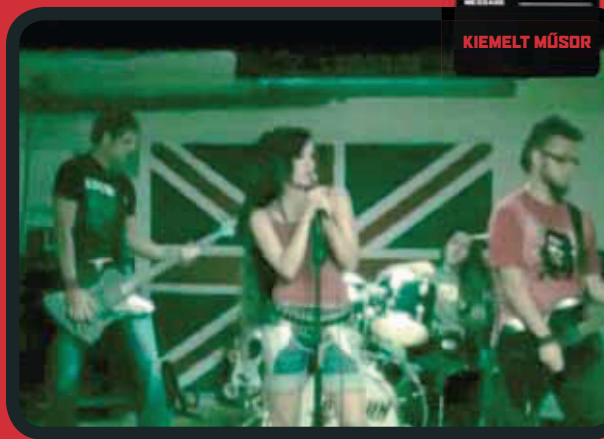
Gody Professional Series



**Öröm hónapról hónapra GSTV-t forgatni, rengeteg a pozitív visszajelzés, amely igen boldoggá tesz minket. Csak így tovább! Aki a GSTV Arénának szeretne írni, az az arena@gamestar.hu címre küldje levelét „GSTV ARÉNA” témával. Köszönjük!**

## KIEMELT MŰSOR: MÁSVILÁG

Bemutatik a GSTV-ben a Másvilág, amelyben zenei klipek, videók, filmelőzetesek hangzanak el és látszanak. Végre alkalmatok lesz arra, hogy ne csak olvassatok az albumokról, hanem bele is hallgassatok.



## A HÓNAP JÁTÉKBEMUTATÓJA: LOTRO: SOA

Angliában, Németországban és az Egyesült Államokban a PC-s eladási listákon Egy Játék Mind felett! Így aztán nem is csoda, hogy e havi kiemelt videónk a The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, amely az elvártnál is nagyobb siker. Mert jó :)



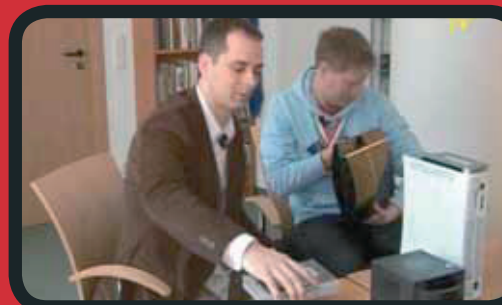
## A HÓNAP HARDVER BEMUTATÓJA: GEFORCE 8X00 CSALÁD

Nincs mese, a GeForce 8x00 sorozat kihasználja az ATI késlekedéseit, és gőzerővel bombázza a piacot új kártyákkal. Megvizsgáltuk, milyenek a 8500-asok és a 8600-asok. Mady és ZeroCool nem kímélt egy gyártót sem!



## A HÓNAP EXTRÁJA: PS3 A GSTV-BEN

Sokan azt mondják, minden idők legjobb konzolhardvere, mások szerint pedig üzleti bukás. Egy tény: egyelőre versenytársai jobb eladásokkal dicsekednek. Mi is megvizsgáltuk a PS3-at, Samu és ender még Motorstormoztak is rajta egy jót.



## MŰSORTARTALOM

### GSTV\felkonf (4 perc 48 másodperc)

Ezúttal nem mertünk kimenni a fűre, az idő nem kedvezett, és még mikrofont sem vittünk magunkkal, de minden lépcsőn ültünk már, és elrúgható követ is találtunk...

### GSTV\jatekvideok

(26 perc 49 másodperc)

E hónapban a Gyűrűk Ura uralkodik minden játék felett, de a többiek is érdemes megnézni.

Overlord, Ancient Wars: Sparta

Loki, Spider Man 3

LotR Online: Shadows of Angmar

### GSTV\masvilag

(31 perc 31 másodperc)

A GSTV Másvilág egy új műsorrésze a GSTV-nek, amelyben egyrészt a Másvilágban megjelenő zene CD-kbe lehet belehallgatni, másrészt pedig olyan filmelőzeteseket lehet megtekinteni, mint az új Harry Potter, a Balls of Fury, az Ocean's 13, az Évan Almighty...

### GSTV\hardver

(32 perc 34 másodperc)

A GSTV Hardver ezúttal a GeForce 8x00 család kártyáit vette górcső alá. Az adásban először szerepelnek a 8500 és a 8600 familia tagjai, de egy 8800 GTS is beköszön. Emellett bemutatjuk az Office 2007-et, és újra tesztlaborunkban járt egy Samsung mp3 lejátszó.

### GSTV\arena (25 perc 42 másodperc)

Köszönjük az elismerő leveleket, az Aréna első adása nagy siker lett. Ezúttal is mazurral kettesben arénázunk, és közben történnek a dolgok...

### GSTV\extra (32 perc 59 másodperc)

A májusi extra rovatból kikerült az önállósult Aréna, de maradt azért érdekesség így is. Olvasói béta-teszt (Rush for Berlin: Rush for the Bomb), Playstation 3 teszt, GS-es buli

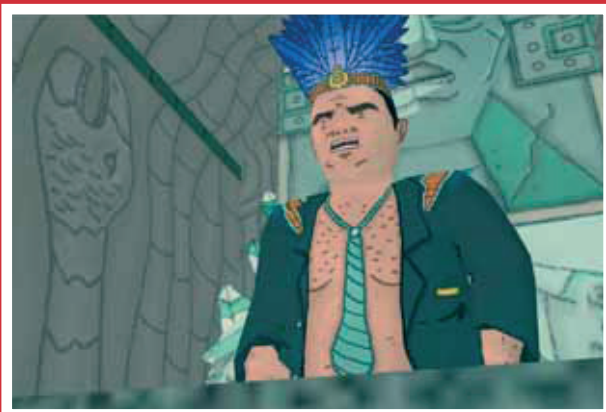
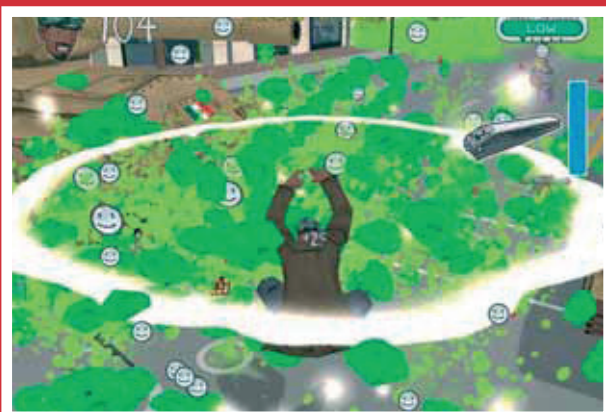
### Plusz

Figyelem! A bakik a PLUSZ alkönyvtárban találhatóak a DVD-n (4 perc 22 másodperc)

# TELJES JÁTÉK

## BAD DAY L.A.

A játékipar mai állása szerint valamiért nincs igazán nagy igény a teljesen agyament, morbid humorral megáldott játékokra, pedig néha mindenkinek jól esik egy kis fergeteges kacagás.



American McGee, az egyik legrőgtelbb játékfejlesztő zseni a *Bad Day L.A.*-vel valami egészen újat alakított, és létrehozta eddigi talán legbizarrabb játékát. Már az alapszituáció is valami kegyetlenül jó: főhősünk Anthony, egy szakadt, koszos amerikai hajléktalan csávó, aki szabad idejében egy bevásárlókocsival járja a sztrádákat, és életutalát az autósokon vezeti le. Békés napjainak azonban hamar vége

példa: a kezelés trükkjeibe a pályán elszórt mókások vezetnek be minket, tőlük tudjuk meg azt is, hogy a zombivá változott embereket a poroltó segítségével menthetjük meg. Tetteinknek egyébként komoly következményei vannak: ha jót cselekszünk, egy mosolygós, ha pedig rosszat, egy szomorú arc lesz a jutalmunk. Az emberek hozzánk való viszonya is ez alapján változik, ha túlságosan eltolódtunk negatív irányba, még az



szakad, hiszen éppen az orra előtt zuhan le egy repülőgép, amelynek szállítmányától az emberek zombikká változnak.

### EGY IGAZÁN ROSSZ NAP

Miután sikeresen tönkretették egyébként remek napját, Anthony elhatározza, hogy megmenti a várost, hogy végre újra nyugalma legyen – ekkor persze még nem is sejti, milyen kálváriák várnak rá később... Los Angeles ugyanis gyakorlatilag minden lehetséges katasztrófát elszენved, tanúi lehetünk egy földrengésnek, egy meteorvi-harnak, egy tűzvészsel egybekötött vonatbalesetnek, egy lázadásnak, majd pedig levezetésképpen egy kedves kis cunaminak is. Anthonyt persze nem olyan fából faragták, hogy pár ilyen apróság megrettentse, ráadásul kalandjai során néhány hasonlóan kellemes alak is segítségére lesz. Elsőként egy beteg, állandóan hányó kisfiú csapódik hozzánk, majd a láncfűrészsel vagánykodó mexikói kertész, azután egy hisztis kis plázacica, és végül a nemzet hőse, egy félkarú, féllőrült katona.

### MÉGIS JÓ NAP EZ A JÁTÉKOSNAK

A játékmélet terén persze senki ne számítson *GTA*-szerű összetettségre és szabadságra, de az elborult koncepció szerintem bőven kárpótol a kisebb hiányosságokért. Csak néhány jellemző

őreg nénikék is nekünk esnek az utcán. A küldetések nagy része teljesen egyedi ötleteken alapul, és legtöbbször ugyan lineárisak, de a megoldások morbidtsága miatt mindegyiket élvezni fogjuk. Későbbi szöke társnőnk például jajveszékelve fogad minket, hogy a „kicsikéje” bent ragadt az égő házban, az már csak bent derül ki, hogy tulajdonképpen egy ölebről van szó. Kreativitásban mégis egyértelműen az a rész viszi a pálmát, amikor tényleg egy gyerekkel kell kimentenünk – mivel máshogy nem megy, egy amerikai focistákat megszegyenítő kicckel juttathatjuk ki a srácot a bajból.

### EGY NEHÉZ NAP UTÁN

A humor szerencsére nemcsak a beteg poénokban, hanem a képi világban is megnyilvánul – American McGee és csapata valami elképesztően stílusos grafikát hozott össze. A legbetegebb rajzfilmekre hajazó látvány, a palacsintaszerrű, tipikus átlagpolgárok jeleivel felruházott karakterek és a mindenhol tetten érhető apró poénok a nevetésen túl néhol azért egy cseppnyi gondolkodásra is sarkallják az embert. Például elgondolkodhatunk azon, hogy szükségünk van-e álszent, prüd, állítólag az érdekeinket védő alakokra, akik még ettől a feledhetetlen élménytől is megfosztottak volna minket... Na de hagyjuk a moralizálást, hiszen mindenkit vár a *Bad Day L.A.*

GS Team



## GYORSNÉZET

## KATEGÓRIA

FPS

## KÖRNYEZET

MODERN KOR!

## KIADÓ

ACTIVISION

## FEJLESZTŐ

INFINITY WARD

## MEGJELÉNÉS

N/A

## GYORSLINK

1966

ELSŐ  
LÁTÁSRA

## CALL OF DUTY 4

Néhány hónapja szomorúan törődött bele a PC-s rajongótábor, hogy a *Call of Duty 3* sajnos csak konzolokon teszi tiszteletét. Az Infinity Ward azonban már akkor tudta, hogy mivel fog kiengesztelni bennünket: a II. világháborús téma helyett egy jóval izgalmasabb modernkori akcióval! Az első képek alapján a játék, nos... meglehetősen pergős lesz: vissza-köszönnek a sorozat védjegyévé vált, remekül koreografált, filmszerű pillanatok (amelyek szerencsére nem kötődnek unalomig ismételt filmek-

hez), ám ezúttal mindezt modern köntösben kapjuk – ezek révén már is megkülönböztethetővé válik a kiváló, ám multis mivolta révén szükségszerűen „személytelenebb” *Battlefield 2*-től. A világháborús téma jelentette kötöttségtől felszabadulva a srácok érezhetően fellélegeztek. Végre új helyszínekre látogathatunk (Kína és Kuba mellett Dél-Amerika és a Közel-Kelet tűnik a legvalószínűbbnek) de nem csak a táj változik: lesznek csaták külső és belső terekben, és természetesen lesznek járművek is, valamint a hadseregek

által használt speciális szerszámok. Egyelőre úgy tűnik, hogy nemcsak úgy, hanem az amerikai és brit oldal színeiben. Hogy banánközvélemények megdöntése vagy netán terroristák elpáholása lesz-e a cél, majd kiderül. A *Call of Duty* korábbi hagyományából kiindulva nem kizárt, hogy a közelmúlt történelmének néhány emlékezetesebb katonai akcióját kell majd újrátájszanunk (természetesen ügyelve a hitelességre), de az is elképzelhető, hogy a választható oldalak saját történetet

kaptak – a nagyon meggyőző, filmszerű beállítások ennek is megteremtik a lehetőségét.

A grafika természetesen hozza az elvárt szintet (ami az Infinity Ward esetében meglehetősen magas), de külön említést érdemelnek az időjárás effektek, a füst (ami már a *Call of Duty 2*-ben is elképesztő volt) és a robbanások megjelenítései is. Már csak egy bajunk van: pontos megjelenéssel nem szolgálhatunk, pedig minket is érdekelne – egy hét szabadságot majd mindenképp jó lenne elkeríteni...



B 4 1 B 8 2 B 6...  
és gyérünk!

– De azt ígérte, hogy akkor elengedi őket!  
– Hahaha! Hazudtam!





### III. VILÁGHÁBORÚ?

Egy időre el lehet felejteni a szovjeteket és a náciakat – ezúttal modern környezetben, amerikai és brit oldalon építhetjük a világbékét.



### VILÁG KÖRÜLI TURNÉ

„Lépj be a hadseregbe! Láss világot! Ismerj meg érdekes embereket és öld meg őket!” A Call of Duty 4-ben minden eddiginél több helyszín harcterein fordulunk meg.



### RÉSZLETEK VARÁZSA

Az Infinity Ward mindig is adott a részletekre: a grafika kiváló, a füst és robbanások ezúttal is igen látványosak.

Csak nem a cs\_office? (Az egyetlen CS pálya, amit ismerünk...)

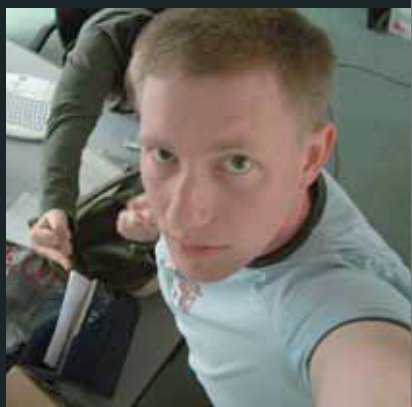


Kembandan, dakembandan, kademba, kademba... dann... ssz... c



# ÚJDONSÁ

SZERKESZTŐI JEGYZET



### Cijjzartok!!!

Nonlávonom: a divatémósokat xDDDDDDDD

Lávonom: Bill Kaufmanspritz meg még a király játékát, mint: Spinter Cell 5! Nem voK fanatix, de azért nagyon ott van a csávó

Van egy cicuskám akit kittynek hívnak!!!!!!

Bajcijaim:Mazi, Berk, Gyu, Boebaby, MaDy

Lávonom még: soK többi jó jttékot xDDDDDD Akik merik vállalni az egéniség met a benyali átlagtl mernek külnbözni. Ilyenek ezek: MoH:A, DMC4, GTA IV, wicxDDD

Nah byecsizok mer kész a kajcsi xDDDDDDDD

Köszí h. végigolvastad ezt s ok sületlenségét xDDDDDDDD ender



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

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

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

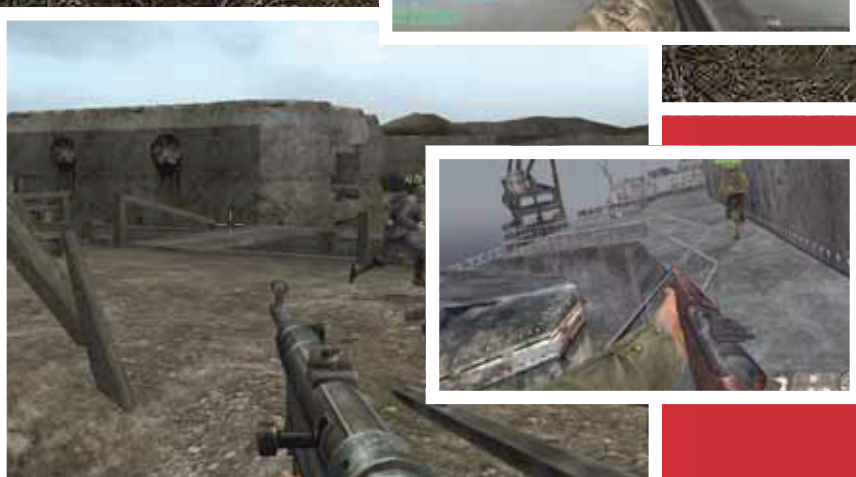
**EXKLUZÍV ELŐZETES** > ha olyan adatokat és screenshotokat szerzünk, amelyeket még egyetlen magyar újság sem közölt le, vagy a fejlesztőkből sikerül olyan infókat kizsedni az adott játékkal kapcsolatban, amik máshol nem hozzáférhetők.

**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.

A világháborús játékoktól kicsit tikkel már a szemünk, de tény, a tömeges csaták izgalmait még kevés FPS tudta visszaadni. Persze voltak a *Medal of Honor* és *Call of Duty* epizódokban emlékeztető pillanatok, de olyan *igazán* komoly tömeggel egyikben sem találkoztunk. A megoldás mi más is lehetne, mint egy MMOFPS – bizony, jó tudni, hogy a *Huxley* mellett mások is látnak fantáziát az annak idején a *Planetside*-dal befürdött műfajban.



Csak az a DirectX 8-as víz, csak azt tudnám feledni...



# GOK

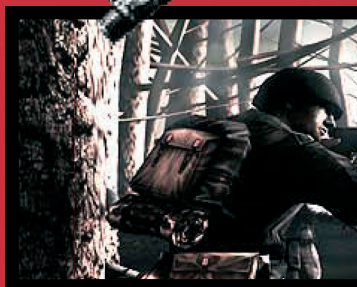
**A** szívbemarkolóan egyszerű **2War** névre keresztelt koreai csoda (a számunkra meglehetősen ismeretlenül csengő C-On Soft (a nevük alapján az NCSoft leányvállalata lehet... –ender) az elkövető) MMO szintű tömeget ígér, és a második világháború eseményeinek lehető leghitelesebb ábrázolását. Hogy a kettő miképp is fér össze: a játék három epizódra épül, amelyek a „hitelesség” különböző fokozatait hivatottak szemléltetni. A játék elején csak 16v16 csatákban vehetünk részt, de ha már belerázódunk (azaz előléptettek minket, hiszen mint minden MMO, itt is fontos motivációs tényező karakterünk fejlesztése), akkor átugorhatunk a második fejezetre. Itt már 32v32 meccsek várnak minket, ennek megfelelően kialakított új helyszínekkel. Tapasztalati pontot gyűjthetnek a játékosok egymagukban, de lehetőség van arra is, hogy a klánok közösen fejlődjenek, és együtt léphessenek tovább (egy klán számára a fejlődés azt jelenti, hogy mezei osztagból később akár zászlóalj is lehet). A végső fokozatot az 50v50 csaták jelentik, amelyek már külön erre elkerített egyedi szervereken zajlanak majd. Itt már járművek, valamint a legkülönbözőbb harci eszközök is bevetethők a győzelem érdekében. A játékosok olyan híres-hírhedt hadszíntereket járhatnak be, mint a még sosem látott (/sarcasm) Omaha beach, a dieppe-i kikötő, az Ardennek, Sztálingrád vagy Auschwitz. A fejlesztők igyekeznek az összes használható fegyvert, öltözéket a lehető legpontosabban modellezni. A játékban eleinte csak Németország és Olaszország vagy az

Egyesült Államok és a Szovjetunió színeiben lehet részt venni, de a későbbiekben ezt tovább akarják bővíteni az összes II. világháborúban részt vett nemzettel, azok egyediségeivel (például jellegzetes uniformaikkal, fegyvereikkel), de ugyanígy terve van véve, hogy a játékban híres történelmi szereplők is felbukkannak majd. Sőt: a játékmódok közt találunk erődfoglalást, zászlófogalást (hagyományos CTF), sztori alapú küldetésmodot, amelyben adott helyszínhez kötődő feladatokat kell végrehajtanunk, illetve ezek keverékét.

A **2War** ha nem is elképesztő grafikával fog hódítani, de valószínűleg sokan lesznek kíváncsiak egy valóban tömeges világháborús multiplayerre – meglátjuk, mi sül ki belőle.



Hogy is mondták ezt? Hátulról a mennybe?



# 2WAR

# FOLYTATÓDIK A FALLOUT SAGA



**Vannak legendák, amelyek örökké élnek. A *Street Fighter*ből hiába csináltak okádék filmet, attól az még klasszikus maradt. A *Fallout* (bármilyen legyen is a harmadik) szintén örökké legenda lesz.**

**T**isztázzuk: az RPG nem azt jelenti, hogy harmincféle képesség közül választhatunk, tudunk varázsolni, és karakterünk értékei fejlődnek. Ezek lehetnek egy szimpla akciójáték összetevői is. Az RPG szerepjátékot jelent, mely módot ad nekünk arra, hogy a főhős bőrébe bújva, egy részletekbe menően kidolgozott környezetben mindig olyan döntést hozzunk, amilyen csak jólesik. A párbeszédet a kívánt modorban folytathatjuk le, és döntéseinkkel ténylegesen hatunk is az események folyására. Így kimondható, hogy talán a *Fallout* a valaha volt legnagyobb hatású

PC-s szerepjáték. Most, 10 esztendővel azt követően, hogy a két klasszikussá vált epizód a monitor elé szegezte a tömegeket, előbukkant néhány szívszorongató képkocka a szép emlékű Black Isle fejlesztőcsapat berkeiből, mely bizonyítja, hogy a sorozat harmadik epizódja bizony készülöben volt. Először egy videó, majd rövidesen egy komplett, optimalizálatlan alfa-demó jelent meg a neten abból a verzióból, amelyet kaphattunk volna, ha az eredeti csapat – a mai napig vitatott körülmények között – nem szúr el valamit nagyon. Ennek alapján a játékot már egyértelműen 3D-ben képzelték el, ami

mindenképpen kockázatos vállalkozás, ám elnézve a játékipari tendenciákat, szinte kiküszöbölhető. Ezáltal a rendkívül nyomasztó, posztapokaliptikus hangulat – önkéntelenül is – oldódni látszik, de továbbra is egyértelműen a játék atmoszférájának alapja lett volna. Minden valószínűség szerint a ma már szinte elképzelhetetlen, körökre osztott játékmennőtől is kénytelenek leszünk megválni, ami szintén egy óhatatlan lépés, és nem csak az új, de vélhetően az eredeti készítőcsapat is ráfanyalodott volna. Ugyanis – mint tudjuk – az Interplay irdatlan összegért (egyes források szerint

közel 6 millió dollárért) adta el a játékkal kapcsolatos jogokat a Bethesda-nak, amivel sokan jó kezekben tudhatnák a legendát, ám aki játszott az eredetivel, tisztában van az *Oblivion* és a *Fallout* közötti különbséggel az atmoszféra és stílus tekintetében. Már-már áthidalhatatlan szakadék húzódik a két játék között. Márpedig a harmadik rész készül, sőt a Bethesda tervezi egy *Fallout* MMORPG legyártását is. A dolgot annyira komolyan gondolják, hogy rövidesen egy teljesen új *Fallout*-weboldallal jelentkeznek, s tervüknek egy, a régi oldal helyére kített hatalmas artworkkel adtak nyomtatékat.



# KAPÁT LE, KARDOT FEL!

A *Numen: Contest of Heroes* egy izig-vérig akció RPG, annak minden kliséjével és ezúttal görög díszletekkel.

Szóval, vannak azok a játékok, amelyekben a derék parasztleányról egyszer csak kiderül, hogy nem fog ám ő már sokáig paszulyt gereblyézni meg trágyázni a málnást, mert jajaj, rajta múlik az egész világ sorsa; kapát le, kardot fel. Bárgyú vagy sem, nem lehet ezekre haragudni, jó azt érezni, ahogy egy utolsó anyámasszony katonájából világhíres hős kerekedik a kezünk alatt, nem igaz? A *Numen: Contest of Heroes*-ban három karakterosztály közül választhatunk: mágus, harcos és tol... haha, kivételesen a vadász a harmadik. Miután kijelöltük, hogy egy puhatestű, tűzlabdadobáló öregúr vagy netán kétméteres baltát forgató izomagyú hústorony bőrébe bújnánk-e, egy istenséget is választanunk kell magunknak – ami a görög mitológia ismeretében a bőség zavarát jelenti. A vallás fontos eleme a játéknak, mivel istenünk tovább specializálhatja karakterünket. De ahhoz, hogy támogatását elnyerjük, előbb be kell vágódnunk nála.

Be kell tanulnunk a neki tetsző rítusokat, imádkoznunk kell hozzá, és persze ha ad valami fusi melót, azt tisztességgel el kell végeznünk. Közben gyűlnek a páncélok, fegyverek, lépjük a szinteket, szedjük az aranyat... Arénák, különféle mitológiai rémek, néha magányos, néha csapatos küldetések, lesz itt minden. A kérdés már csak az, fog-e bármilyen eredetűt nyújtani, hogy legalább ha megjelenik, majd megismerjük.



Ornitológust hívok inkább



Ne nézzél, Jenő, én is hátra tudom ám csapni a farkam!



## Hol voltál, amikor a játék elkezdődött?

Válaszolj a következő három kérdésre helyesen, hogy Sudoku gépet és egyéb izgalmas Discovery Channel ajándékot nyerj!



**VIDEOJÁTÉKOK: A MODERN SZÓRAKOZÁS TÖRTÉNETE**  
Május 16-tól szerdánként 23.00 órákor

1958-ban megjelent az első videójáték: a Tennis for Two. Kifejlesztésénél ugyanazt a számítástechnikai technológiát alkalmazták, mint amit a Hidegháború idején használtak. Az 1990-es években a Sega Genesis és a Sony PlayStation megjelenésével a játékosok ráuntak a kedves animációs figurákra, és keményebb hősökre vágytak, olyanokra mint a Sonic vagy a Grand Theft Auto III karakterei. Az online virtuális világokat teremtő játékok elterjedése egy újabb dimenziót nyitott, lehetővé téve a játékosok számára valós kapcsolatok kialakítását, akár házasságkötést is a virtuális térben, elmenekülve az erőszakkal teli való világából.

Fedezd fel a videójátékok múltját, jelenét és jövőjét a május 16-án 23.00 órákor kezdődő Videójátékok: a modern szórakozás c. sorozat epizódjaiban minden szerdán a Discovery Channel-en! A megfejtéseket az elérhetőséggel a [discoveryjatek@mmdcee.com](mailto:discoveryjatek@mmdcee.com) e-mail címre vagy az MMD/Discovery Channel, 1062 Budapest, Aradi utca 8-10. postai címre várjuk 2007. június 15-ig.

**Mikor jelent meg a Tennis for Two, az első videójáték a szórakoztató iparban?**

- a) az 1930-as években
- b) az 1950-es években
- c) az 1970-es években

**Melyik videójáték jelent meg először a világon az alábbiak közül?**

- a) a Grand Theft Auto III.
- b) a Pac-Man
- c) a SimCity

**Te is gyakran időzöl online virtuális világban? Ha igen, melyik a kedvenced?**



# NAHÁT, SZINTÉN KÉM?

A *Global Agenda* világában senki sem az, aminek látszik – de legalábbis mindenki törekszik rá, hogy ne látszódjon annak, ami. (Eddig tiszta, nem?)

**H**a valakinek nem lenne egészen világos, hogy miről is van szó: a *Global Agenda* a régi MMO-veteránokból verbubált Hi-Rez Entertainment új (jó-jó... első) játéka, egy küldetésalapú akció MMORPG (szinte minden MMORPG küldetésalapú, nem?) A sztori szerint a XXII. századi Földön láthatatlan háború zajlik; nem hadseregek, hanem magasan képzett elit alakulatok között. A napi program megtevésztés, elterelés, információszerzés, szabotázs, beépülés... Magyarán, mindenki vagy kém, vagy megjátssza, hogy nem kém, vagy nem játssza meg, hogy kém, mert nem kém (pedig igen). Nem egyszerű, de ez már csak egy ilyen bonyolult világ. A játékosok nem guildekbe vagy céhekbe, hanem „ügynökségekbe” tömörülhetnek, amelyek természetesen egymással is harcban állnak. Karakterünk fejlődik, új képességeket, új „identitásokat” szerez magának, és egyre elismertebbé válik – nagyjából ez a játékmechanizmus lényege. És persze az összecsapások, látványos lövöldözés és közelharc. Az ötlet érdekes, a grafika pazar (Unreal 3 Engine), de hogy ez az MMO kémkedősi hogyan is fog működni a gyakorlatban, majd kiderül. (Például hogy működik, hogy mindenki kém? Lesz majd legalább egy Pistike nevű NPC, aki semmit sem gyanít senkiről?)

## GAMES BOND

Bár még nincs hivatalos bejelentés, a *Silent Hill* sorozat egyik alkotója, Akira Yamaoka szerint lesz ötödik rész, amely a hangulat és a történet tekintetében a második epizódhoz fog leg-

inkább hasonlítani valamivel kevesebb akcióval és több sztorival, parás résszel. Ez csak jót jelenthet.

Az NCSoft hosszú ideje fejleszti a *Lineage* MMO-sorozat harma-

dik epizódját, amelyről eddig semmilyen infót nem árultak el – most azonban többet is megtudt rőla a világ, mint amennyit valaha szerettek volna. A cégtől februárban távozott hét korábbi munkatársat ugyanis azzal vádolják, hogy szándékosan kiszivárogtatták a *Lineage III* forráskódját.

Az amerikai EGM értesülései szerint a BioWare berkein belül létrejött egy külön csapat arra, hogy megtervezze a nagy sikerű *Star Wars: Knights of the Old Republic* MMO-környezetbe ültetésének lehetőségeit. A BioWare – eddig még – nem kommentálta a pletykát, úgyhogy lehet reménykedni...

**A**régi *Operation Flashpoint*-rajongók öröme az *Armed Assault* már megérkezett, sokak szerint ez volt az „igazi” *Operation Flashpoint 2*. A Codemasters szerint azonban nem a fejlesztőkön múlik, hogy mi is az igazi folytatás, úgyhogy a Bohemian Interactive nélkül építik tovább a hiperrealisztikus taktikai FPS-ek etalonját. Eddig nem sokat lehetett tudni róla, mindössze azt, hogy a játékon már két éve dolgoznak (2005-ben még úgy tudtuk, hogy a Bohemian csinálja a folytatást, úgyhogy elég hamar ocsúdhattak, miután szétváltak útjaik...), és hogy a *Colin McRae: DIRT*-ben debütáló, saját fejlesztésű Neon engine-t fogja használni – mely szó se róla, igen mutatós. Most azonban szerényen elküldték az alábbi képet, hogy lássuk, mégis mire lehet számítani. Mielőtt mindenki éles fejhangon kezdene el számára eleddig ismeretlen nyelven visítani, higgadjunk cseppet: ez egy render. De ettől függetlenül, a Neon engine képességeit ismerve, valószínűleg a végeredmény sem lesz... *Combat Mission*. Megjelenésre továbbra is 2008 van kítűzve, addig meg ki tudja mi lesz.

## FLASH A JAVÁBÓL

Havi 1200 dodóért majd bemegyek, nem? Inkább kempeljük a pirosat!

# STARCRRAFT

**A legérdekesebb a szerkesztői munkában kétségtelenül az, amikor vérebként vetjük magunkat elejtett információmorzsák után, és két heti telefonálgatás és emailezés és könyörgés után kiderül, hogy mivel is fogunk játszani idén karácsonykor.**

**A** Blizzard már hónapok óta valamire készül. Az egyik legtitoktartóbb cég esetében az említett információmorzsák inkább molekuláknak mondhatóak, azonban pár hónap alatt sikerült összerakni a képet. Hogy a bejelentendő játék a *StarCraft* brandhez fog tartozni, az több közvetett és közvetlen információ alapján is biztosnak tűnik. A legelső elkotyantott információ Itzik Ben Bassat-tól, a Blizzard egyik középvezetőjétől származik, aki 2007. január 15-én, a *The Burning Crusade WoW* kiegészítő nyitópartiján említette meg, hogy a annak idején ő is nagyon rápörgött a *StarCraft*-ra, és nagyon szeretné, ha még a megjelenés tizedik évfordulója előtt megjelenne a második rész. Mivel az SC első része 1998-ban jött ki (ami ugye a szavai szerint idei megjelenést jelent), ezért a szavait mindenki konkrét ígéretnek, mint optimista ábrándozásnak vette. A történet színhelye átkerült ezután Koreába (ahol közismerten a világ legnagyobb, legerősebb és leginkább elő *StarCraft* közössége található). Ugyanis 2007. május 19-én kezdődik a Blizzard Worldwide Invitational nevű rendezvény a jeles országban, és ez az egyetlen esemény, amely megfelelő időpontban van még a 2008-as céldátum előtt. Ezt a következtetést egyébként hivatalos Blizzardos forrásaink is megerősítették. Eközben egyes koreai játékmagazinok tudni vélték, hogy valóban a *StarCraft 2* lesz a bemutatandó játék, és a demó tesztelése nyár végén-ősz elején beindul. A pletykák május elején kezdtek el újra szál-lingózni, a CVG nevű angol-szász ma-

gazin egyik munkatársa elejtette azt az információt, hogy az új projekthez kapcsolódó screenshotokat, artworkókat és információkat tartalmazó DVD már meg is érkezett a szerkesztőségükbe, és azok egy, a *StarCraft* univerzumban játszódó MMO játék adatait tartalmazzák... Mindemellett a Blizzard felkérte játékaiknak disztribútort, a Vivendit, hogy idén nyáron legyen szíves egy *StarCraft Gold* kiadásával megörvendeztetni a rajongókat, és újra köztudatba hozni a nevet. Vivendis forrásaink szerint először csodálkoztak a kérésen, hiszen a játék meglehetősen régi, de a Blizzard határozottan kiállt amellett, hogy a Gold verzióknak idén nyáron meg KELL jelennie.

## AKKOR MI IS LESZ EZ TULAJDONKÉPPEN?

Tehát az már 99 százalékig biztos, hogy egy interneten, akár egymás ellen is játszható *StarCraft* játékot fog bejelenteni a Blizzard 2007. május 19-én. Egy tavalyi, kiszivárgott üzleti jelentésükben azonban határozottan cáfolták, hogy a *World of Warcraft* „ellen”, saját maguknak indítanának konkurenciát. Tehát valószínűleg nem egy hagyományos MMOR-

PG-vel lesz dolgunk. Ez három dolgot jelenthet: vagy MMOFPS-en dolgoznak a srácok (ez a legvalószínűtlenebb), vagy pedig egy izgalmas új műfajt, az MMORTS-t teremtik meg (mivel az eredeti *StarCraft* minden idők legjobb RTS-e volt, ennek is meg van az esélye). Úgy gondolom, hogy a jelenlegi, eléggé merev és tagolt piacon nagyjából a Blizzard lehet az egyetlen olyan cég, amely egy teljesen új műfajt az alapoktól felépíthetne és sikerre vihetne. A harmadik lehetőség pedig az (ne felejtsük, a bejelentés szándékolt helyszíne Korea, az egymás ellen játszható multís játékok legnagyobb piaca), hogy egy csak egymás ellen játszható, a *WoW*-os Battlegroundokhoz vagy Arénákhoz hasonló rendszerű játék lesz, esetleg minimális RTS beütéssel, ahol egy parancsnok a nagyképernyőről irányítja a többi játékost.

## DIABLO III

A korábban említett kiszivár-

gott üzleti jelentésben mindamellett az is szerepelt, hogy a Blizzard jelenleg erőforrásainak körülbelül 40%-at fordítja a *World of Warcraft*-ra, a többiek pedig három, még be nem jelentett szupertitkos projekten dolgoznak. Az egyik ezek szerint a *StarCraft 2* lesz, egy másik egy deklaráltan új, eddig még semmilyen játékban fel nem tűnt környezetben, a harmadik pedig... *Diablo III*? Az mindenesetre biztos, hogy az említett, a CVG magazinnál landolt DVD a GameStar szerkesztőségének asztalain fog feltűnni először Magyarországon...

**ender**

# BÖNGÉSZDE

Továbbra is Ti formáljátok az alábbi listák nagy részét a [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu) oldalunkra rendszeresen elhelyezett kérdőívek segítségével. Ha szeretnéd, hogy a Te véleményed is számíton, töltsd ki minden hónapban online kérdőívünket! Kellemes böngészést!

## OLVASÓI TOP 20

A STALKER még mindig az élen van, de már közel se akkora előnnyel, mint eddig. Úgy tűnik, nem csak az angoloknál van fociláz.

	előző helyezés	GS cikk	GS százalék
1. S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	1	2007. március	93%
2. FIFA 07	6	2005. szeptember	90%
3. Call of Duty 2	3	2005. november	88%
4. Command & Conquer 3: Tiberium Wars	8	2007. március	90%
5. The Elder Scrolls IV: Oblivion	9	2006. április	95%
6. Call of Duty: United Offensive	3	2005. szeptember	90%
7. Test Drive Unlimited	2	2007. február	94%
8. World of Warcraft	4	2005. február	97%
9. Half-Life 2	13	2004. november	97%
10. Diablo 2	12	2000. augusztus	80%
11. Guild Wars	- Új	2005. május	91%
12. Spider-Man 3	- Új	2007. május	71%
13. Warhammer: Dark Crusade	5	2006. november	84%
14. FlatOut 2	- Új	2006. szeptember	87%
15. Dark Messiah of Might and Magic	- Új	2006. október	94%
16. Far Cry	- Új	2004. április	94%
17. Need for Speed: Carbon	7	2006. november	92%
18. Counter-Strike: Source	10	2004. november	94%
19. Grand Theft Auto: San Andreas	5	2005. június	95%
20. Rainbow Six: Vegas	- Új	2006. december	92%

## FIGYELEM

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

## ANGOL TOP 5

Ezek az angolok vagy fociznak, vagy épp kúrálják a gyűrűt... vagy mi.

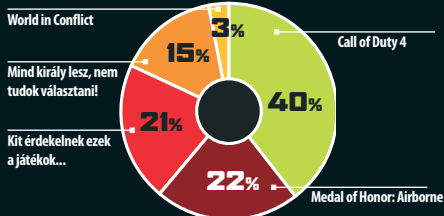
1. Lord of the Rings Online
2. Command & Conquer 3: Tiberium Wars
3. FIFA 07
4. Football Manager 2007
5. The Sims 2: Seasons

## MEGJELENÉSI LISTA

Szerencsére ezúttal se tudósíthatunk komolyabb halasztásról. A Half-Life 2: Episode Two megjelenése továbbra is kérdéses, a Crysis meg még nagyon messze van...

32nd America's Cup: The Game	2007. május 21.	Madden NFL 08	2007. augusztus 24.
Ankh: Heart of Osiris	2007. május 28.	Marvel Trading Card Game	2007. június 8.
Arena Wars: Reloaded	2007. május 25.	Medal of Honor: Airborne	2007. augusztus 31.
Bioshock	2007. augusztus 24.	Monster Madness: Battle For Suburbia	2007. június 8.
Blazing Angels: Secret Missions	2007. június 8.	MotoGP '07	2007. augusztus 31.
Brother's in Arms: Hell's Highway	2007. június 8.	Paradise City	2007. nyár
Chicken Little: Ace in Action	2007. július 6.	Peacebreakers	2007. július 27.
Chronicles of Spellborn	2007. május 25.	Pirates of the Burning Sea	2007. június 29.
Clive Barker's Jericho	2007. karácsony	Pirates of the Caribbean: At Worlds End	2007. május 25.
Codename Panzers: Cold War	2007. november 30.	Precursors	2007. november 30.
Colin McRae: DIRT	2007. június 22.	Quest of Aladdin's Treasure	2007. május 25.
Crysis	2007. szeptember 14.	Rail Simulator	2007. július 9.
CS: Crime Scene Investigation - Hard Evidence	2007. szeptember 21.	Rogue Warrior	2007. november 30.
Dead Reefs	2007. június 22.	Sam & Max: Season 1	2007. augusztus 17.
Driver Parallel Lines	2007. június 8.	Shadowrun	2007. június 23.
Enemy Territory: Quake Wars	2007. június 15.	Ship Simulator 2007	2007. június 15.
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	2007. június 15.	Shrek the Third	2007. június 22.
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	2007. június 8.	Stranger	2007. május 25.
Gods & Heroes: Rome Rising	2007. nyár	SunAge	2007. szeptember 28.
Half-Life 2: Episode Two	2007. ősz	Surf's Up	2007. július 27.
Halo 2	2007. május 18.	The Guild 2: Pirates of the European Seas	2007. nyár.
Harry Potter and the Order of the Phoenix	2007. július 29.	The Sims Pet Stories	2007. június 29.
Hellgate: London	2007. szeptember 14.	Tomb Raider: Anniversary	2007. június 8.
Huxley	2007. ősz	Transformers: The Game	2007. július 20.
Limbo the Lost	2007. május 25.	Two Worlds	2007. június 29.

## OLVASÓI KÖRKÉRDÉS: SZERINTED MELYIK LESZ A LEGKIRÁLYABB A 3 FELSOROLT JÁTÉK KÖZÜL?



Hát nemtom.... a Call of Duty 4 végre eredeti helyszínen játszódik, a grafika nagyon szép, de nem látom sok esélyét, hogy megjelenik PC-re.... a MoHA a videó alapján szintén nagyon jó, meg szép, meg minden, ezeket a játékokat amúgy is imádom! A World in Conflict... hát.. Az RTS nem az én műfajom, ennek ellenére az is hatalmas game lesz. (NoRb1)

Szerintem elég unalmasak ezek a II. világháborús játékok, semmi újdonság, igaz, hogy a CoD 4. nem II.VH-s cucc. Szerintem a Gears of War a nyerő, vagy a Dark Sector! (kRichard)  
A Call of Duty sorozattal az a gond, hogy mindig is kidolgozatlanok, rosszul optimalizáltak és igencsak egyhangúnak találtam, szemben a MOHPA-val (az előző MOH-részek sem nyerték el a tetszésemet). (Cybernet343)

## GS OLVASÓI KÍVÁNSÁGLISTA

A Crysis népszerűsége biztosan a nálunk idén először megrendezésre kerülő GDF miatt is ilyen magas ☺

Crysis	34%
Unreal Tournament 3	23%
Bioshock	17%
Call of Duty 4	14%
GTA IV	12%

## SZERKESZTŐSÉGI TOP 5

Szóval ez a Bad Day annyira jó, hogy még mi is újra elővettük, ha már egyszer teljes játék ☺

1. Bad Day L.A
2. Lord of the Rings Online
3. Quake 1
4. World of Warcraft
5. Halo 2

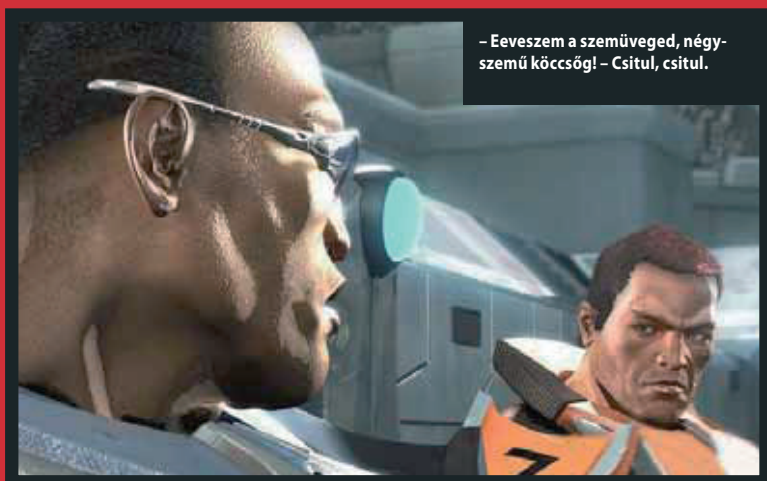
Szeretnénk felhívni a figyelmet, hogy a megjelenési időpontok tájékoztatás jellegűek, azokon a kiadók önkényesen változtathatnak (és sajnos változtatnak is).



# VÉRRŐGBI AZ IZOMAGYBAN

Miért jó kitalálni új sportokat, amikor így is annyi van, mint a nyű. De tegyük fel, hogy valaki izgalmasabbra, extrémre, futurisztikusabbra vágyik..., neki ott a speedball! Sőt. A **Speedball 2!**

**A** valóságban egyébként a speedball a paintball egyik változata, de a játék természetesen nem erre, hanem egy ósrégi Amiga-klasszikusra épít, amely hatalmas siker volt annak idején. Sci-fi hangulatú arénákban gypálják egymást bősöm nagy páncélos emberek egy fémlaszti miatt elképesztő sebességgel, közben pedig törnek a fogak, recszennek a csontok, őrgjög a tömeg – a lényeg volta-képp ennyi. A Frogster ígéri, hogy a 2007-es szintnek megfelelő grafika és játékmélet mellett minden elképzelhető támogatást megadnak a multis játékhoz: teljesen testre szabható karakterek, fejlődési rendszer, nemzetközi ranglista, különféle ligák és bajnokságok, ami csak kellhet. A megjelenés ősszel várható.



– Eveszem a szemüved, négy-szemű köccsög! – Csítul, csítul.



## ÜZLETI HÍREK

A BBC is beszámolt a játékfejlesztésbe: pontos terveiket egyelőre nem árulták el, de több, párhuzamosan futó projektjük is van, az egyszerűbb tananyag-kiegészítő programoktól kezdve egy Teletubbies MMO-ig. Nos, az a helyzet, hogy ez utóbbira nagyon kíváncsiak vagyunk.

Új MMO-fejlesztőcsapat alapult Colony Studios néven, amelynek tagjai igazi MMO-veteránok: többek közt a World of Warcraft, az EVE Online, a City of Heroes, az Everquest, de még az Ultima Online fejlesztői közül is sikerült elcsipni néhányat. Céljuk, hogy az eddigi „próbálkozásokkal” ellentétben

sokkal történetközpontúbb játékokat alkossanak – első projektjükkel 2009 táján rukkolnak elő.

A CryTek megnyomta az „elad” gombot, és félig-meddig protokolláris szempontoktól vezérelve hivatalosan is meghirdette eladásra

a CryEngine-t. A Crysis motorja jelenleg a piac leglátványosabb – ha nem is feltétlenül legfejlettebb – technológiáit tartalmazza, az Unreal Engine 3 igazi vetélytársa. A koreai WeMade már licencelte is – érdekes módon egy Kailas című fantasy MMO-hoz.

Processzorok	bruttó	Memóriák	bruttó	Alaplapok	bruttó
A64 3200+/3500+ (S939) BOX	13.900/17.520	DDR400 512MB Infineon 2év	9.000	ASUS A8S-X	13.800
A64 3800+ (S939) BOX	26.580	DDR400 1GB Samsung 2év	18.600	ASUS P5PE-VM/P5B	11.400/23.980
A64 X2 4200+/4600+ (S939) BOX	41.970/49.800	DDR2-677 512MB Samsung 2év	11.100	ASUS P5LD2/C	24.600
A64 3800+ (AM2) BOX 2év	22.200	DDR2-667 1GB Kingston 2év	18.800	ASUS Crosshair	51.940
A64 X2 4200+ (AM2) BOX 2év	36.600	DDR2-800 512MB Samsung 2év	12.600	ASUS M2N4-SLI/M2NPV-MX	18.180/18.240
Intel P4 (S775) 3.2GHz Celeron BOX	13.188	DDR2-800 1GB Samsung 2év	25.800	MSI P965 Platinum	35.400
Intel P4 (S775) 3.2GHz BOX 1MB	18.300	xD Olympus 512MB / 1GB	6.300/9.990	GigaByte GM61PS3/M59SLI5	17.880/38.880
Intel Core 2 Duo 2.13GHz BOX	32.200	SD Kingston 1GB / 2GB	4.200/7.500	GigaByte 945GMS2/945PS3	19.140/20.640
				GigaByte 965PDS3/965PDQ6	27.780/47.400
Videokártyák	bruttó	Merevlemezek	bruttó	Optikai meghajtók	bruttó
ATI X1300 128MB HIS	15.900	Sam. (8M) 160/250/320	12.990/16.880/20.820	LG H12N fehér / H42N fehér	6.990/7.990
ATI X1600Pro Asus 256MB	20.850	Western Digital 80/160	10.320/12.990	NEC 7173 fehér / fekete	7.800/7.800
ATI X1600Pro Sapphire 256MB	19.980	Sam. (SAT) 160/250/320	13.440/16.680/22.420	Pioneer 112D fehér / fekete	6.280/6.640
ATI X1600Pro GigaByte 256MB	22.200	Hitachi (SAT) 160/250	13.440/16.680	Asus 1608-P3S BOX fehér/fek 2év	8.940/8.940
GF 7600GS AGP 256MB Asus	27.900	Sam. (2.5") 80/120 ATA	17.400/22.500	Asus 1612BL fehér / fekete	8.000/9.120
GF 7600GT AGP 256MB Leadtek	40.800	Sam. (2.5") 80/120 SATA	17.700/23.400	Festékkpatronok, tonerek	bruttó
GF 7600GT 256MB Asus	35.700	TV-Tuner kártyák	bruttó	Canon BCI-24 fek. komp./color	750/1.580
GF 8600GTS 320MB GigaByte	81.600	Leadtek WinFast PalmTop TV USB	12.850	Canon CLI-8 fekete / CMY	2.760/2.790
Szoftverek	bruttó	Apple Macintosh	bruttó	HP toner Q2612 orig. / komp.	14.700/10.980
Win XP OEM: Home / Prof.	24.900/29.960	Mac Mini 1,86GHz Intel Core Duo	182.000	Hangfalak	bruttó
		Mac Mini 1,83GHz Intel Core Duo	216.900	Genius 5.1 HT 3000W / 5000W	19.500/27.600
Hangkártyák	bruttó	iMac 17" 1,83GHz Intel/512/160	292.800	További részletek online Arhívánkban... Az ár- váltóztatás jogát fenntartjuk! Árunk tartalmaz- zák a 2%-os készpenztartási kedvezményt.	
C-Media 5.1 / 7.1	1.980/3.300	iPod nano 1GB / 2GB	39.600/45.000		
Creative SB X-Fi Fatal1ty 54MB	42.600	iPod 30GB / 80GB	88.440/118.800		
Creative SB X-Fi Elite Pro	66.800				

**MagiComp**

**1** 1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.  
Tel.: 1/373-05-82 Nyitva: H-P: 9 - 20h  
20/538-55-46 H-P: 8 - 20h  
30/489-13-39 Szo: 10 - 16h

**2** 1036 Budapest, Lajos utca 47.  
**Kolosa tér**  
a 6, 60, 86-os busz megállójában  
Tel.: 1/242-00-83 H-P: 9 - 19h Szo: 10 - 16h

**3** 1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.  
**Móricz Zsigmond körtér**  
a 3-as busz végállomásában  
Tel.: 1/361-34-08 H-P: 9 - 19h Szo: 10 - 16h

Áruhitel és bankkártya elfogadás!



**CD-DVD polírozás!**  
Ha újra olvasni akarod öreg, karcos lemezeidet, hozd el hozzánk!  
Mégvárható, kb. 5 perc alatt kész!

bruttó  
**990 Ft**

www.magicom.hu  
info@magicom.hu

# VALÓBAN MÁSODIK ÉLET?

**Aki nyomon követi a *Second Life* című online életszimulátor történéseit, az jól tudja, hogy az élet odaát már lassan egy az egyben olyan, mint az itteni. Vannak már forradalmárok, vallási csoportok, egyházi jelenlét, és ingatlanközvetítő iroda is. Neo mikor ébred fel?**

**A** 2003-ban indult *Second Life* már sokszor szerepelt a hírekben, legutóbb éppen azzal, hogy egy Martin Huddink nevű dizájnér vallási centrumot „épített fel” a virtuális nagyközösség számára, ahol a keresztény, zsidó vagy éppen muzulmán karakterek békében imádkozhatnak. Ezen elmerengve felmerült bennünk az a kérdés, hogy egy játéknak milyen hatása is van a hétköznapi életünkre. Vajon ha virtuális karakterünk meggyónja bűneinket a *Second Life* templomában, akkor mi is megtisztulunk? Vagy szépen lassan valóban lesz egy

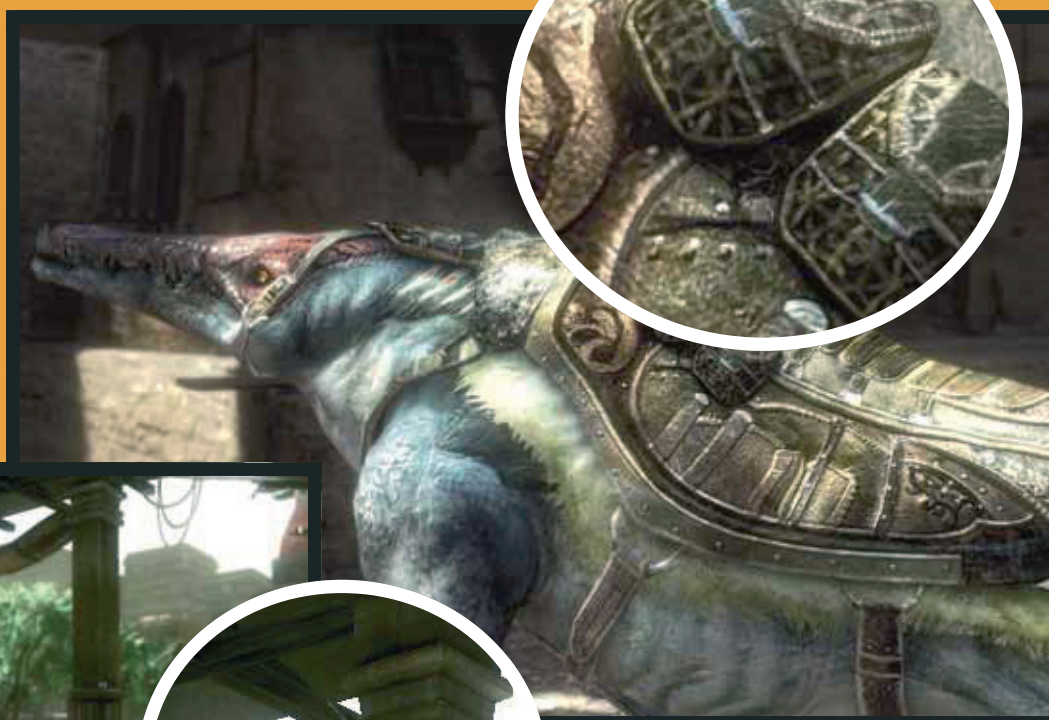
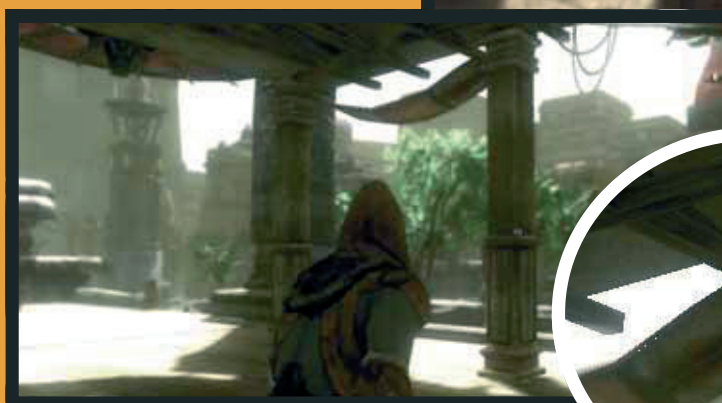
másik esélyünk odaát, és ebben a világban elég csak pizzát meg kólát rendelni, hogy legyen elég energiatartalékunk mozgatni az egeret? Persze a világot sem szeretnénk pesszimisták vagy képmutatók lenni, de amikor olyan híreket olvasunk, hogy megrendezték a *Second Life* Big Brothert, ahol virtuális karaktereket lehet egy villába összezárva kukkolni, akkor valami kiégett bennünk. Persze a *Second Life* forradalmi csoportok is kényszeredett mosolyt csaltak arcunkra, akik az online valóságban hirdetik saját eszméiket, de ami végleg kiverte a biztosítékot, az egy amerikai ingatlaniroda megalakulása, amely csak és kizárólag *Second Life* telkekkel és ingatlanokkal foglalkozik, persze valódi dollárokért. Mindenki ismeri a *WoW*-os történeteket is, Kínában például már nagy hagyománya kezd lenni az online rabszolgaságnak, emberek azért kapnak pénzt, hogy a virtuális karaktereket tápolják, mert a tehetősebb játékosok nem érnek rá egész nap fejlesztgetni harcosukat, ám esténként örömmel indulnak kalandozni kellően izmos karakterrel, és ezért fizetni is hajlandók. Van ebben is némi perverzió, de amikor egy iroda arra rendezkedik be, hogy virtuális házakat adjon el, és ebből meg is tud élni, akkor csak az a keserű felismerés következik, hogy igen, velünk van a baj. Velünk, játékosokkal. Vajon hol vesztettük el azt a képességet, hogy a játékot valóban fantáziának éljük meg, amelynek vége szakad, ha kikapcsoljuk a gépet? Hogy lehet, hogy a lehúzás azonnal megjelenik a virtuális valóságban is? Mert van táptalaja? Hiába épülnek virtuális katedrálisok is, egyelőre mindkét világban butuska az ember, és ebből komoly pénzt nyernek azok, akiknek ez továbbra is csak játék marad. Ők azonban nem a *Second Life*-ot tekintik játéknak, hanem az embereket. Azokat, akik elviszik virtuális templomba a virtuális karaktereket, és hajlandók komoly összegeket kifizetni egy rajzolt házért. Kialakulóban van egy olyan szociális és pénzügyi rendszer, amelynek fedezete egyébként nem is létezik, és pont egy játékszerető embernek kell kimondania azt, hogy ez nagyon veszélyes is lehet? Ha valahol nincs „Game Over” felirat, akkor hova is vezet ez az egész?

ender



# NAGY VIHAR KÖZELEG

Még nem tudjuk, hogyan teljesít majd a *Two Worlds*, de nagyon vártunk már valami igazi fantasy környezetbe ültetett akcióra, kidolgozott háttérvilággal, sztorival, mágiával, rémekkel...



Az *Oblivion* természetesen nem ér, sem a *Dark Messiah of Might and Magic* (a *Gothic III* meg... hagyjuk), de a régen beígért **Project Offset** nagyon feltűzött bennünket. Az első videók (techdemók) után azonban lett nagy csönd, tavaly október óta semmi hír nem érkezett a játékról. Most azonban felbukkant a hivatalos oldal egy rejtett zugában ([www.projectoffset.com/astormis-coming](http://www.projectoffset.com/astormis-coming)) néhány új kép, úgyhogy lehet izgulni: készülődik a nagy meglepetés! Aki nem emlékezne, a játék elsősorban izgalmas multiplayer részt ígért hatalmas

projectoffset.com/astormis-coming) néhány

új kép, úgyhogy lehet izgulni: készülődik a nagy meglepetés! Aki nem emlékezne, a játék elsősorban izgalmas multiplayer részt ígért hatalmas

csatákkal, várostromokkal, menet közben fejlődő játékosokkal, lovas összecsapásokkal. A másik nagy mutatvány a játék mögött álló technológia (ha valakinek nem mond sokat a 64 bites lebegőpontos HDR, annak elég csak rápillantani a képekre). Korábban a középkori, fantasy városokban a tömeg, pontosabban annak hiánya volt a legkiábrándítóbb tényező, az Offset Engine azonban erre is képes: elképesztő számú egységet képes párhuzamosan mozgatni anélkül, hogy a végletekig leterhelné a rendszer erőforrásait. Hallottunk ígéreket, láttunk döbbenetes képeket, most pedig mi mást tehetnénk – várunk.

## ÁTALAKULÓBAN



Balra, Tibi, BALRA!

Fokozódik a Transformers film körüli hype, és bár eddig nemigen kerültünk a hatása alá (Mady kivételével, nála valamiért nem ért véget isiben a Transformers-mánia), lassan mi is kezdünk fellelkesülni. Részben az első **Transformers: The Game** képek miatt, amelyek elsőre valóban ígéretek. Bár továbbra is kissé kellemetlenek érez-

zük a centrifugából meg lajtoskocsiból szuperrobotból alakuló fémszácokat, brutál nagy robotokkal laposra verni egymást (vagy bármit, ami útba esik) mindig felemelő. A Traveller's Tales emberei ráadásul rombolható környezetet ígérnek nekünk, ami nélkül – valljuk be – nem is lenne igazi a buli.

### JÁTÉKBEJELENTÉSEK

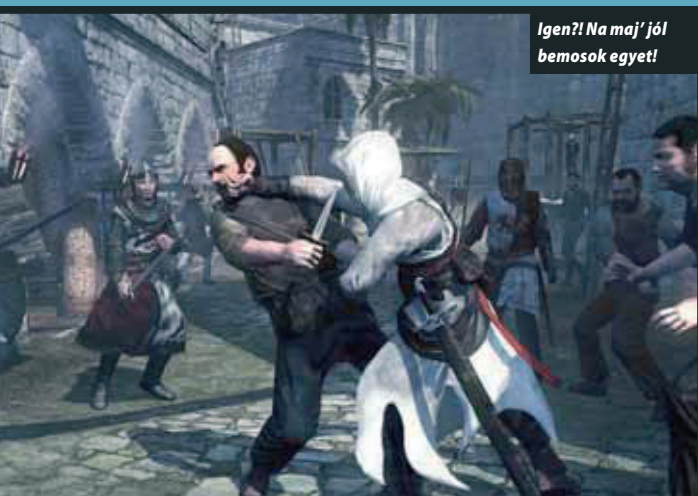
A Ubisoft bejelentette a Tom Clancy nevével fémjelzett új szériát, melynek címe *Endwar*. Érdekessége, hogy a *Splinter Cell*, *Ghost Recon* és *Rainbow Six* játékokkal megalapozott félig

futurisztikus, félig realiztikus környezetet a mindent eldöntő III. világháborúig futtatja ki (2020 táján esedékes, van még pár nyugis évünk), és a játék... figyelem...! **stratégia lesz. Nem örület?**

A Codemasters bejelentette a *TOCA Race Driver* sorozat folytatását, a 2008-ban esedékes **Race Driver One-t**, amelyhez a *Colin McRae: DIRT*-ben is használt Neon engine-t alkalmazzák.

Bár akciójátéknak is beillene a világhíres táncos-kémné, **Mata Hari története**, a hanoveri 4Head mégis hagyományos point 'n click kalandjátékot készít belőle. Persze, azért örülünk.

# ASSASSIN'S CREED



Igen?! Na maj' jól bemosok egyet!



Ezennel lovagga váglak



Végző összecsapás Konzervman és ősi ellensége, Füdököpenyman között



Mássz, mássz, mássz fel magasra...



Hősünk nagyon sötét dolgokra gondol éppen

MEGJELENÉS: 2007. VÉGE

**„Nincs olyan, hogy helyes, minden megengedett.”** Ez volt a mottója a középkori fejdázszoknak, legalábbis Corey May szerint, aki a történet forgatókönyvét megírta. A játékpiacon ez különösen igaz.

Az 1191-be, magyarán a harmadik keresztes hadjárat esztendejébe kalauzoló játék főhőséről, Altairről már sok-sok hónapja írogat a szaksajtó, de a legfontosabb részletek jelentős része rejtve maradt. A főhős és barátai a sztori értelmében politikai gyilkosságok tucatjaival próbálják megakadályozni a keresztények és muszlimok közötti további vérontást, vagyis a társadalomra káros elemeket igyekeznek kiiktatni, mégpedig a legmagasabb pozíciókkal kezdve. Kiderül azonban, hogy a történelem egyik legnagyobb vállalkozása a háttérből a szálakat mozgó konspirátorok ténykedésének eredménye, s mikor Altair felfedezi ezt, azok a „valakik” ellene és társai ellen fordulnak. Megoldódik a levágott ujj rejtélye is; mint megtudtuk, fejdázszunk saját önteltsége miatt elszúrt egy akciót, s egy megbízatása során elmulasztotta meggyilkolni Robert De Sable-t, a templomos nagymestert. Emiatt megfosztották rangjától, és levágták gyűrűsujját, hogy örökké viselje gőgjének nyomát. Eddig is tudtuk, hogy a három bejátszható városban (Damaszkusz, Akón, Jeruzsálem) viszonylag szabadon kószálhatunk majd, de mint utóbb kiderült, lesznek segítőtársaink is az egyes küldetésekben. A városlakók attitűdje részben attól függ, hogy miként viselkedünk velük, hiszen ha teszünk egy gesztust valakinek egy alkalommal, könnyen lehet, hogy egy másik küldetésben épp az ő segítségével találunk nyitva egy ajtót, vagy ő mutat egy jobb menekülési útvonalat. Az embereknek egyébként is fontos szerepük van:

állítólag ha átöltözünk, egészen máshogy viselkednek, és a mellettünk elhaladók arcának legapróbb rezdülése is elárulja majd, hogy mennyire vagyunk feltűnőek, esetleg felismerte-e bennünk valaki a fejdázst. Persze ha baj van, elrejtőzhetünk a tetőkön is, melyeken a gyanakvó szemek számára tüstént láthatatlanná válunk. Forradalmi lesz a futás és az ugrás irányítása is, ugyanis ezúttal a karjainkat és a lábainkat (sőt a fejünket is) külön gombok mozgatják majd, ami egyben azt is jelenti, hogy búcsút mondhatunk az eddigi játékokból megszokott, egygombos ugrásoknak.

Bónusz küldetés: jegy nélkül belőgni a George Michael koncertre







- ...mire én: Emilióóóó!



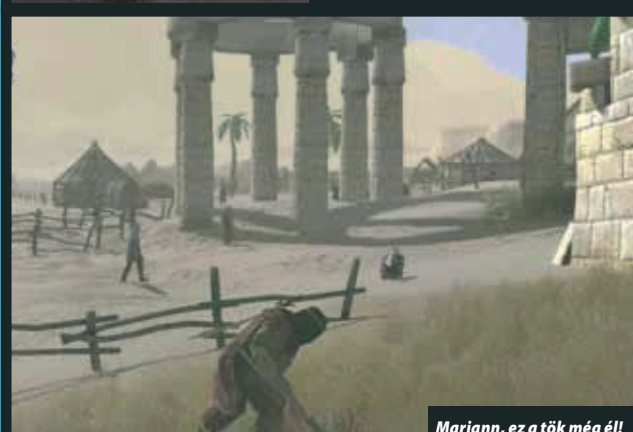
Akkor elkezdtem finoman tenni neki...



Szítáló eső, a hajam még mindig tart



- Ez az, engedj szabadjára a dühödet!  
- Gwaarghblaghragh!



Mariann, ez a tök még él!



Térj a tárgyra azonnal és merészen

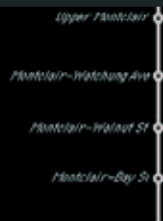
## A Two Worlds egyike azon kevés RPG-knek, amelyek kapcsán joggal bízhatunk a készítő hangzatos ígéreteiben.

Nem mondhatni, hogy a *Two Worlds* című RPG-t fejlesztő TopWare Interactive egyetlen játéktípus erőltetésébe zárkózna, hiszen készítettek és kiadtak már flipperjátékokat, autóversenyt, várhatóan nagy sikerű üdvöskéjükön pedig az *UFO Afterlight* című stratégiával párhuzamosan dolgoznak. Friss hírekkel nem árasztanak el bennünket, inkább csak csöpögtetik az információkat a tetszetős képekkel és videókkal egyetemben. A legutóbbi hír egy meglehetősen sajnálatos eseményről, a játék elhalasztásáról szólt. A TopWare korábban egy júniusi időpontra datálta a játék megjelenését, de most úgy tűnik csúszás lesz a vége. A pontos okot a készítők nem jelölték meg, de aggodalommal tölthet el minket a tény, hogy ezúttal nem mertek megjelölni még egy hozzávetőleges időpontot sem a boltokba kerülésre. További újdonsült információ a *Two Worlds* kapcsán, hogy nagy sebességgel bejelentették a „sneak” módot, amely (legalábbis a tálalásból úgy sejtjük) nem a játékokban már megszokott lopózást takarja, hanem annál valamivel többet. A dolog lényege, hogy miután sikeresen közel lopózunk valamelyik ellenségünkhöz, tulajdonképpen kiválaszthatjuk majd, hogy milyen módszerrel akarunk leszámolni vele. Lehetőségünk lesz halálpontos szúrásokat végrehajtani, ráadásul magunk dönthetjük el, mely testrészen kívánunk támadni, s mindez a készítő szerint egy új jelentést ad az „együttes gyilkosság”-nak. Természetesen nem csak erre használjuk a lopakodásból adódó lehetőségeket, hiszen kinézhetjük az áldozat valamely értékes ékszerét, fegyverét, vagy akár pénzes szütyőjét is. Lesz egy ikon is az áldozat feje fölött, ami folyamatosan jelzi, hogy mennyire vagyunk kitéve annak a veszélynek, hogy felfedeznek minket. Ha zöld szemecskét látunk, akkor nincs mitől félnünk, ha sárgát, akkor van, ha pirosat, akkor már tökmindegy. A lopózás egy aktív képesség lesz, melyet a játékban folyamatosan fejleszthetünk, és sikere nem pusztán a saját ügyességünk-től, de a napszaktól és a jól kiválasztott helyszíntől is jelentős mértékben függ.

**MEGJELENÉS: 2007 MÁJUS**

# TWO WORLDS

**ÚJ INFÓK**



# GRAND TRUCK CITY

**GYORSNÉZET**

**KATEGÓRIA**  
GTA-KLÓN (HAHA)

**KÖRNYEZET**  
LIBERTY CITY  
(NEW YORK)

**KIADÓ**  
ROCKSTAR GAMES

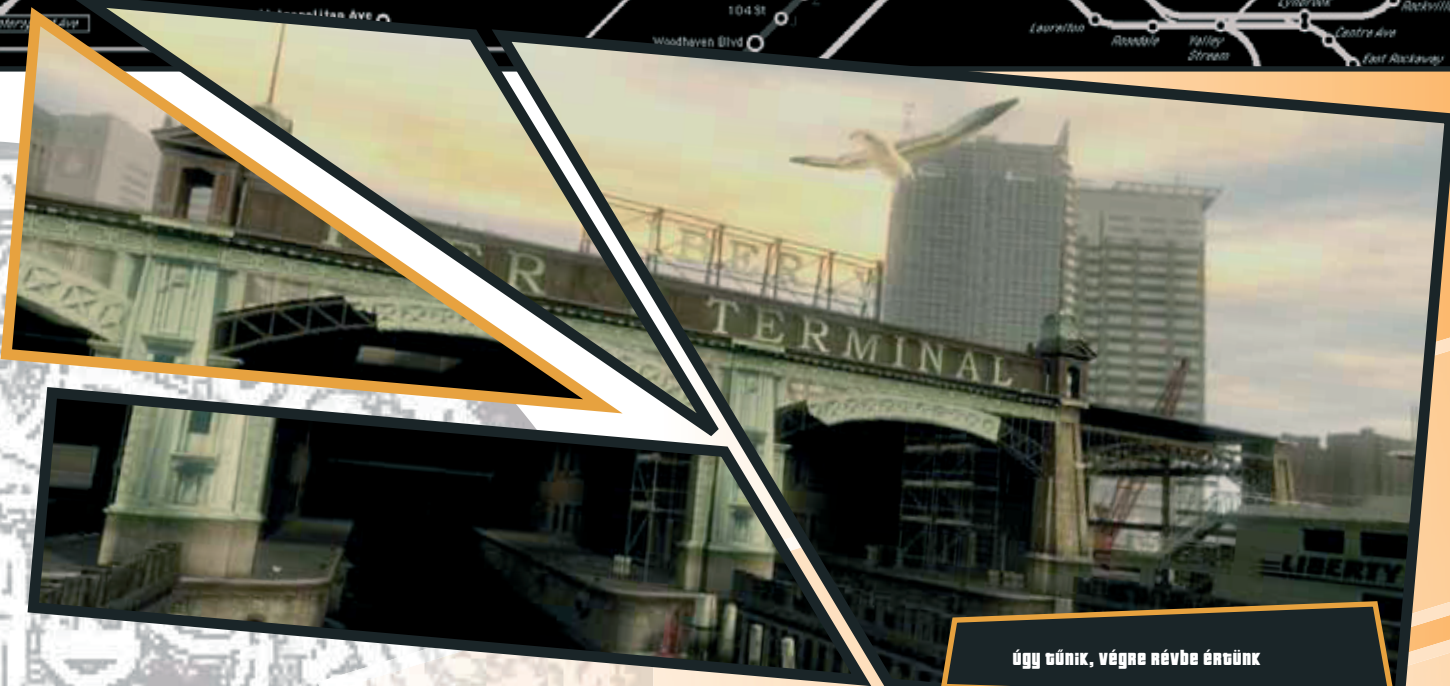
**FEJLESZTŐ**  
ROCKSTAR NORTH

**MEGJELÉNÉS**  
2007 VÉGE

**FEJLESZTŐI PORTÉ**  
A Rockstar Gamest 1989-ben alapították, mára hét csapat gyűjtőneve, melyek mindegyike más területen tevékenykedik. A GTA-sorozat a Rockstar North nevéhez fűződik (kivéve az utóbbi évek handheld GTA-fejlesztéseit, melyeket a Rockstar Leeds készített), ahogy a még véresebb, még nagyobb botrányokat kavart Manhunt is.

**Botrányos, felforgató, addiktív, emellett minden idők egyik legnagyobb hatású és legsikeresebb játéksorozata... Mi az? A választ ravaszul elrejtettük a következő néhány oldalon, a szemfüles megtalálók utazást nyerhetnek az újjászületett Liberty Citybe!**





úgy tűnik, végne névbe értünk

**S**zent Nyomda Huba, az újságírók védőszentje legyen a tanúm, nem akarok lemenni emóba és nyöszörögni, hogy milyen nehéz az újságíró élete, mert mennyire nem könnyű kikerülni a közhelyeket egy olyan játék folytatásával kapcsolatban, mint a *Grand Theft Auto*. (Pedig az.) Még szerencse, hogy a sorozatot oly léptékű – méltán kiérdemelt – kultusz övezi, hogy nehéz túl nagy ívű túlzásokba esni: valóban, a játékvilág egyik legfontosabb címéről van szó. Az előző részek hatalmas publicitást kaptak világszerte (még akkor is, ha gyakran negatív értelemben, például a siralmas Hot Coffee botrány kapcsán), és minden idők legnagyobb játékeladását produkálták. Nem csoda, hogy mindezek után a fejlesztő Rockstar Gamesre elképesztő nyomás nehezedett mind a rajongók, mind a szakma részéről. Most azonban megnyugodtunk, ezeknek nem csupán megfelelni próbálnak, hanem a legvadabb elképzeléseinket is igyekeznek túlszárnyalni.

a *San Andreas* (nem beszélve az egyéb verziókról, melyek el sem jutottak PC-re)? A Rockstar azért nem adott sorszámot a *Vice City*-nek és a *San Andreas*-nak, mert nem tekintette azokat nagyszámrendi előrelépésnek a *GTA III*-hoz képest. Szó sincs arról, hogy mindössze „kiegészítők” lettek volna, hiszen a *Vice City* hozta be a játék egész hangulatát befolyásoló stilizált korszakolást, a *San Andreas* pedig hatalmas városával, számtalan apró tennivalójával jelentett újítást (igazi Zsirfekat (tm) faraghattunk hősünkből, ha elég sokáig tömtük buciját finom zsíros hamburgerrel). A korábbi részek lehetőségeit azonban megkötötték a PlayStation 2 képességei – mely platformot a Rockstar sosem hagyott ki a számításból – mind a grafika, mind a játékmenet terén. A *GTA IV*-ben azonban a Rockstar mindent az alapoktól kezd, és immár az új generációs konzolok – és így természetesen a PC-s hardverek – lehetőségeit kihasználva igyekszik „újra feltalálni” mindazt, ami a sorozatot naggyá tette. A nagyobb

hardverkapacitás a dizájn összes aspektusára kihat, a hangoktól kezdve a küldetések felépítésén át a grafikáig, nem beszélve arról a számtalan apró részletről, amelyben – mint tudvalevő – az ördög is lakozik. A Rockstar esetében pedig különösképp. Ők ezt úgy fogalmazták meg, hogy a *GTA IV* a *GTA III*-hoz viszonyítva akkora minőségi ugrás lesz, mint a *GTA III* volt a legelső részhez képest...

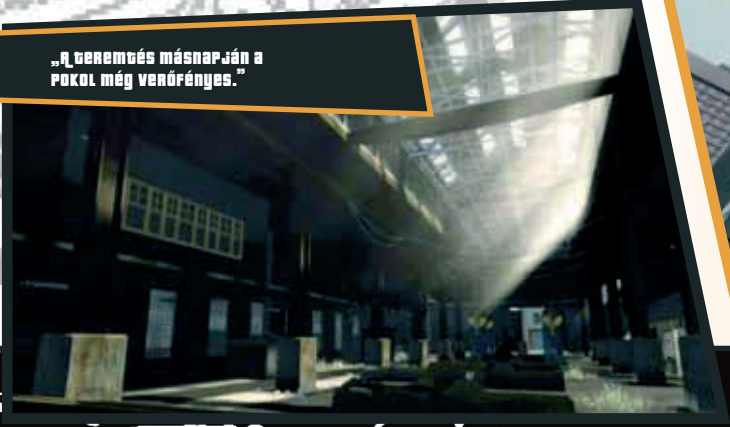
**VISSZA A GYÖKEREKHEZI**

A Rockstar a negyedik részben (pillantó, „gyöke- rek” alatt természetesen *Liberty City*-t értjük, nem annak derék polgárait!) megpróbálja újra feltalálni a műfajt, hát melyik helyszín lehetne alkalmasabb erre? Ha a konzolos verziókat is számoljuk, a *GTA* immár ötödször látogat vissza *Liberty City*-be. De

**NEGYEDIK (?) ELJÖVETEL**

Elsőként végre tisztázhatunk egy régi kérdést: miért ez a negyedik rész? Mi volt akkor a *Vice City*, mi volt

„A teremtés másnapján a pokol még verőfényes.”



ooc megy pókembem! áh, késő.



NYSID No. 37848090  
 Name (Last, First, Middle) Lamarche Philip Gara L567  
 010/116 K3223  
 Street Address 536 West 114 St. N.Y.C. N.Y.  
 Nickname: 4567  
 Alias and/or Maiden name: None GARA, PHILIP  
 Sex: M Race: W Skin Tone: L  
 Height: 5' 7" Date of Birth (M/D/Y): 8-26-51 Age: 20 Place of Birth (City & State): Rhode Island  
 Social Security No. 19 Date of Exp. 20 Contributor

MRSTER 4/4/77  
 11-7 I-0 23/5  
 9 I-I 18/1

RECORDED & INDEXED

a nagyfőnök utasítására megkényszerítjük a téglát



belső terek, melyek így új lehetőségeket nyitnak a játékmenet tekintetében. Sokat elárul az is, hogy immár az utcáról is belátunk az épületekbe, illetve nincs töltési idő akkor sem, ha beszélünk az ajtókon. Sőt. A játék elindítása után már *sincsen* töltési idő. Ez a valami.

**A KEVESEBB NÉHA TÖBB...**

...de legalábbis ugyanakkora: a játéktér négyzetkilométer tekintetében nem nagyobb *San Andreas* hatalmas területeinél, viszont kihasználtabb. Nincs préri, nincs kihalt vidék, egy nagyváros van csupán – melynek egyetlen repülőtere van. Ez a magyarázat arra, hogy miért nem lesznek a játékban repülők (meg az, hogy a Rockstar a már előre borítékolt botrányok

jobbán rétegzettek a terek, több szinten zajlik az élet, akárcsak a valós életben: aluljárók-felüljárók, többemeletes épületek váltják egymást, fejünk felett magasvasutak húznak el, és így tovább. Bár egy város van, ez öt jól elkülöníthető területre oszlik, amely megfeleltethető a nagyobb New York-i régióknak (Staten Island kivételével, mely végül kikerült a játékból): Dukes (Queens), Broker (Brooklyn), Algonquin (Manhattan), Bohan (Bronx) és Alderney (New Jersey). A valósághoz képest az arányok nem mindenhol pontosak (például az első *GTA IV* videóban is jól látszott, hogy a Brooklyn Bridge túl közel van az Empire State Buildinghez), de hogy pontosan mekkora is lesz a bebarangolható terület, még nem tudni.

**KRITIKUS TÖMEG**

Minden játéknak, mely megpróbálja jól elkapni egy város atmoszféráját, fontos szereplői a névtelen statiszták, a gyalogosok, akik rettenthetetlenül mennek a dolgukra. Számtalan játék hasalt már

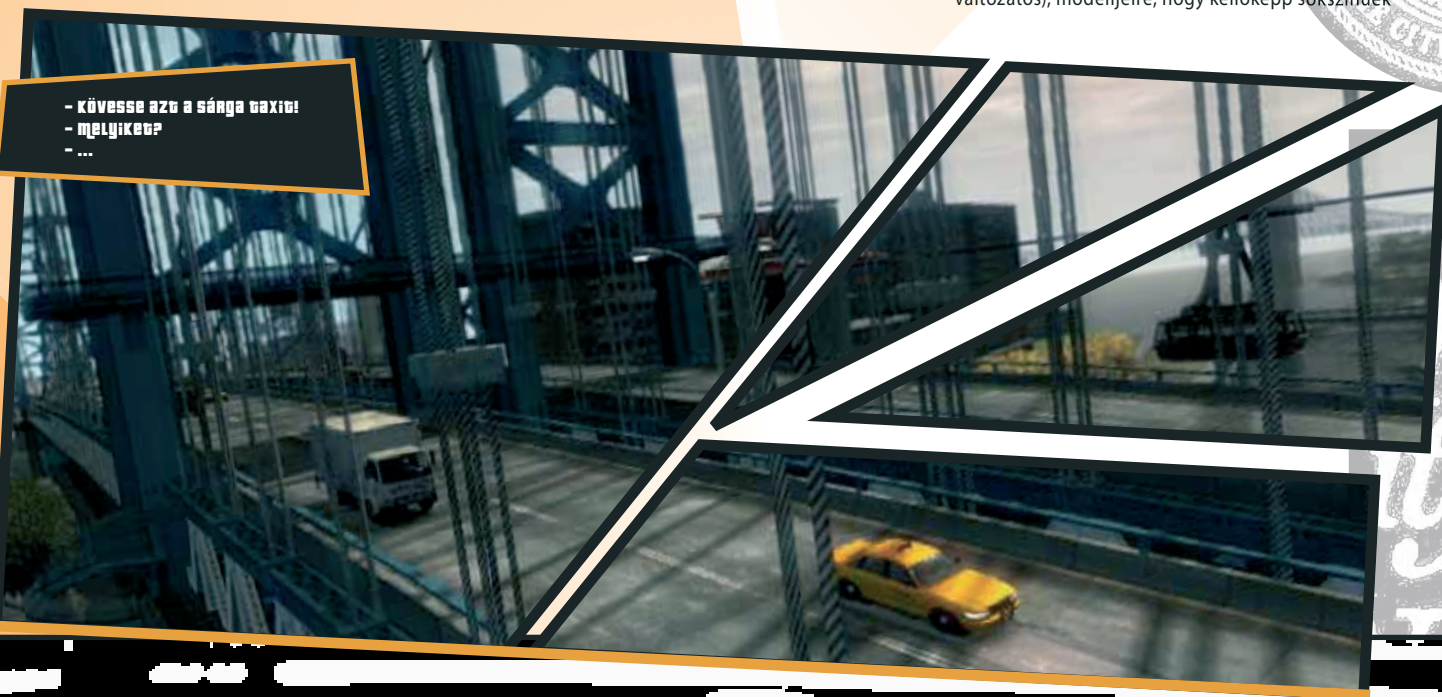
**» A GTA IV A GTA III-HOZ VISZONYÍTVA AKKORA MINŐSÉGI UGRÁS LESZ, MINT A GTA III VOLT A LEGELSŐ RÉSZHEZ KÉPEST «**

van egy nagy különbség: korábban nem volt szempont, hogy minél élhetőbben jelenjen meg a Város – New York, New York –, de most ez is kulcsfontosságú lesz. A Rockstar szerint most nem is orosz bevándorló pajtásunk, Niko Bellic a játék igazi főhőse, hanem maga Liberty City. Soha, senki nem próbált még egy ekkora városrészt ilyen pontossággal modellezni, annak ellenére, hogy természetesen nem egy interaktív New York-i városnéző program megalkotása a cél. A Rockstar nem törekedett arra, hogy az utolsó utcai tüzcsapig minden apróság megfeleljen a valóságnak, a cél az volt, hogy az egész valódinak, élőnek hasson, rendelkezzen egy nagyváros minden fontos hangulati elemével, de ennek ellenére se legyen beláthatatlan, telepakolva fölösleges részekkel. Minden épületbe persze most sem mehetünk be (miért is akarnánk?), de sokkal fontosabbak, részletgazdagabbak lettek a

mellé nem akarja azt is, hogy valami lelkes amatőr terrorista 9/11 szimulátornak használja a játékot, és képes örömmel vezesse repülőit a felhőkarcolókba). A város léptékei mégis nagyobbak, de elsősorban azért, mert nem annyira horizontálisan, mint vertikálisan látványos a fejlődés. Kihasználtabbak,

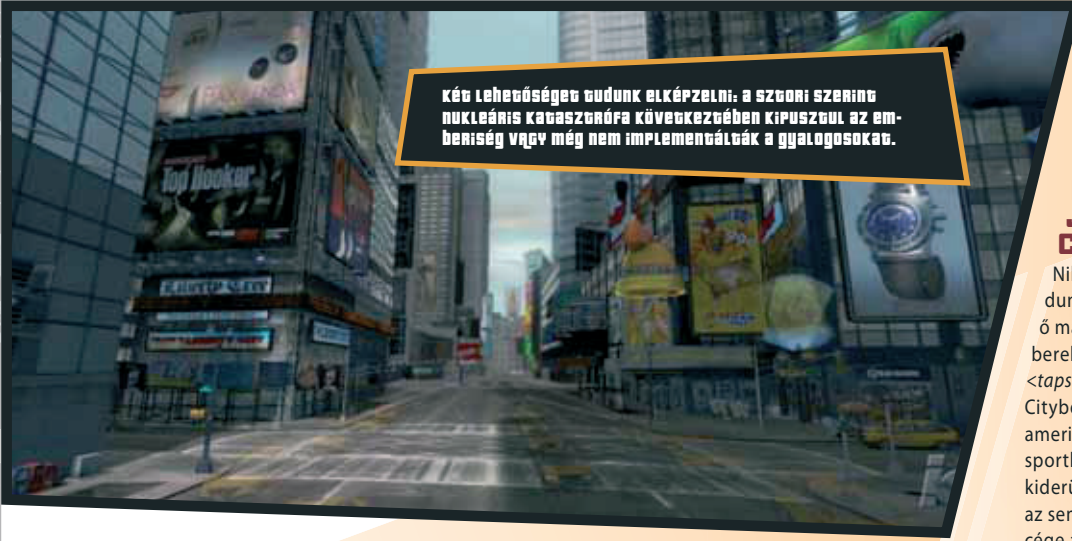
el azon, hogy a városokban ugyanaz a néhány baltaarcú apu lézengett az utcákon, akik sehogy sem tudták egy tényleges tömeg benyomását kelteni. A Rockstar most kiemelt figyelmet fordított a gyalogosok animációira (például sokkal látványosabb, hogy miképp ütközünk beléjük, de járásuk is változatos), modelljeire, hogy kellőképp sokszínűek

- kövesse azo a sánga taxit!  
 - melyiket?  
 - ...



PO  
 LE  
 F.O.  
 ON  
 NEW





**KÉP LEHETŐSÉGET TUDUNK ELKÉPZELNI: A SZTORI SZERINT NUKLEÁRIS KATASZTRÓFA KÖVETKEZÉSÉBEN KIPUSZTUL AZ EMBERISÉG VAGY MÉG NEM IMPLEMENTÁLTÁK A GYALOGOSOKAT.**

pánik, nem kezd a tömeg fejvesztett menekülésbe, nincs sikoltozás, hangzavar, nem tapossák egymást, akkor valami bibi van az MI-vel. Éreznünk kell, hogy minden döntésünknek súlya van.

### **KELET-EURÓPÁBÓL JÖTTEM, MESTERSÉGEM CÍMERE...**

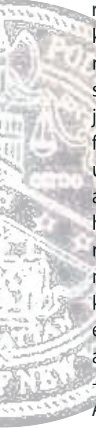
Niko Bellic múltjáról egyelőre nem sokat tudunk, csupán annyit, amit az előzetes videóban ő maga mesélt el: ölt, csempészett, eladott embereket. Köszönjük meg Niko őszinte vallomását! <taps>Testvére, Roman hívására érkezik Liberty Citybe, aki – állítása szerint – már megtalálta az amerikai álmot: bombanők, négy jacuzzi, tizenöt sportkocsi és egy saját taxicég..., de sajnos hamar kiderül, hogy csak az utóbbi igaz, és talán már az sem sokáig. Roman ugyanis nagy bajban van: cége a csőd szélén áll, különféle gyanús pofáknak tartozik egy rakás pénzzel, szóval, mégsem sikerült olyan igazán beletalálnia a tituba. Nikót igazából azért hülyitette ki, mert fél, és a segítségét kéri. Hamar belekeveredünk tehát a bajba, méghozzá nyakig, a kezdés méltó a korábbi GTA-részekhez. A kelet-európai bevándorló motívuma egyébként érdekes döntés volt a Rockstar részéről, elmondásuk szerint két lehetséges indulást képzeltek el a sztorinak: vagy hosszú évek után visszatér valaki Liberty Citybe (ami egyrészt meglehetősen sablonos, ráadásul nehéz találni régi szereplőket, mert nagy részük már a halakkal alszik a dokkoknál), vagy pedig egy új srác érkezik, aki sosem járt még itt. Nem akartak megint maffiózókat, tipikus amerikai bűnözőket a főbb szerepekben – persze velük is meggyűlik majd a bajunk, meg sok egyéb érdekcsoporttal, de ezúttal nem szorosan körülöttük bontakozik majd ki a sztori.

és hitelesek legyenek. A karakterek (nem csak a gyalogosok) nem annyira stilizáltak, mint a korábbi részekben. Sokkal realisztikusabb megjelenést kaptak, ami alapvető dizájn váltás a Rockstar részéről – értelemszerűen azért, mert már megtehetik, sokkal nagyobb a célhardverek kapacitása. (De a játék egyébként sem kötődik szorosabban egyetlen filmhez sem – bár félig tudatos kapcsolódó pontok, utalások nyilván lesznek. A lényeg nem az, hogy a játék jól elkapja egy film atmoszféráját, hanem hogy magát a New York-i élet atmoszféráját sikerüljön visszaadnia.) A járóelők táskákat hurcolnak, mobilon beszélnek, a parkokban leülnek a padokra, könyvet olvasnak, cigarettáznak... Sőt, a New York-i élet fontos velejárói a dilinyosok is, akik valamilyen agyrémük ürügyén csak úgy leszólítják az embert – ilyenekkel is találkozunk majd. A lényeg, hogy a játék visszaadja a New York-i tömeg érzetét, akár a gyalogosok, akár az autós forgalom tekintetében. Persze itt is meg kell húzni egy vonalat („és azon túl... nem lehet!”), mert hite-

lesség ide vagy oda, semmi sem válhat a játékelmény rovására. Nem lesznek tehát az utakon véget nem érő dugók – bármennyire is hozzátartozzon ez a New York-iak hétköznapjaihoz. Valószínűleg épp elég mindenkinek a valóságban araszolni reggelente az Űllőin, legalább játék közben ne kelljen már, nem igaz?

### **ÉSSZEL, EMBEREK, ÉSSZELI**

Persze nem csak a tömeg mérete fontos, hanem az is, hogy az emberek valóságosan reagáljanak cselekedeteinkre. Az egyik legfontosabb – és legnehezebb – tényező mindig a mesterséges intelligencia, mely talán a legnagyobb tud rontani a játékelményen, ha nem megfelelően működik. Ha például nyilvános helyen előrántunk egy fegyvert, és lövöldözni kezdünk (ki tudja, megeshet), a játékban mindenkinek úgy kell reagálnia, ahogy azt a való életben tenné: ha a civilek körében nem tör ki



**OROSZ VAGYOK, NEM TURISTA**



**SÍNEN VAGYUNK, NAGY BAJ NEM LEHET.**

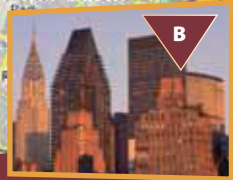


# NEM MESSZE A NAGY ALMA FÁJÁTÓL - LIBERTY CITY

Pontosán még nem lehet tudni, hogy Liberty City mely területeit fedi le New Yorknak (illetve a Rockstar hova is enged majd be minket), ám az első GTA IV videóban már fel lehetett ismerni néhány fontos jellegzetességet, melyekkel biztosan találkozunk.



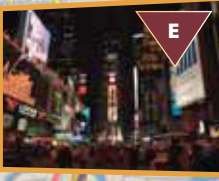
**C**  
A híres Szentháromság-templom (melyet legutóbb A nemzet aranya című film-ben lehetett megcsodálni) már a GTA III-ban is felbukkant, most azonban teljes szépségében tárul elénk.



**B**  
New York legjellegzetesebb része, Manhattan (a játékban Algonquin).



**A**  
Bronx, mely a játékban Bohanként szerepel.



**E**  
Minden nagyvárosnak megvan a maga híres tere (Champs-Elysées, Trafalgar Square, Hősök tere...) New York esetében ez a Times Square – természetesen a GTA IV-ből sem hiányozhat.



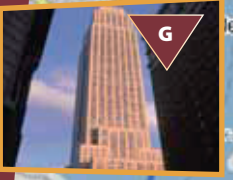
**D**  
A Hearst Tower tavaly októberben nyílt meg, és máris New York egyik leglátványosabb (és legromgrázóbb) irodaháza. A Rockstar nagyon up-to-date, hamar beleépítették a játékba.



**F**  
A Metropolitan Life Insurance Company (MetLife) pazar toronyháza (korábban a Pan-Am légitársaság központja) a játékban Getalife logóval jelenik meg. Bájos.



**I**  
A Queens régió a játékban frappánsan Dukes névre hallgat.



**G**  
A 449 méter magas Empire State Building (amikor a tetején van egy King Kong, akkor még magasabb!) 1931-es átadása után egészen a World Trade Center megépítéséig a város legmagasabb felhőkarcolója volt. 2001. szeptember 11. után újra megörökölte ezt a címet.



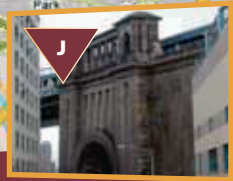
**H**  
A New Jersey terület Alderney néven jelenik meg.



**M**  
A Szabadság-szobor (Statue of Liberty) a játékban Statue of Happiness, azaz Boldogság-szoborrá változik.



**L**  
Brooklyn Broker néven szerepel a játékban – talán nem véletlenül.



**J**  
A DUMBO (Down Under Manhattan Bridge Overpass) neve a játékban egy hasonlóan frappáns rövidítés, BOABO (Beneath The Offramp Of The Algoquin Bridge Overpass). Magyarán az „Algonquin-hídi felüljáró lehatója alatti terület”. Magyarul is szép: AFLAT.



**K**  
A Staten Islandre vezető rév bár megjelenik a játékban is, maga Staten Island nem lesz bejárható terület. A Rockstar állítólag túl „unalmasnak” találta a helyet – vagy ki tudja, talán itt fogyott el a cérnájuk.

**O**  
Az első videóban látható volt a Coney Islanden található vidámpark Cyclone-ja (a játékban Screamer), egy hatalmas hullámvasút. Mivel a valóságban igen messze esik a többi tereptárgytól, a játékban valószínűleg kicsit közelebb kerül a város közepéhez.



**N**  
A John. F. Kennedy repülőtér ugyan nem látható az első videóban, de mivel a város egyetlen repteret kap, logikus választás lenne.

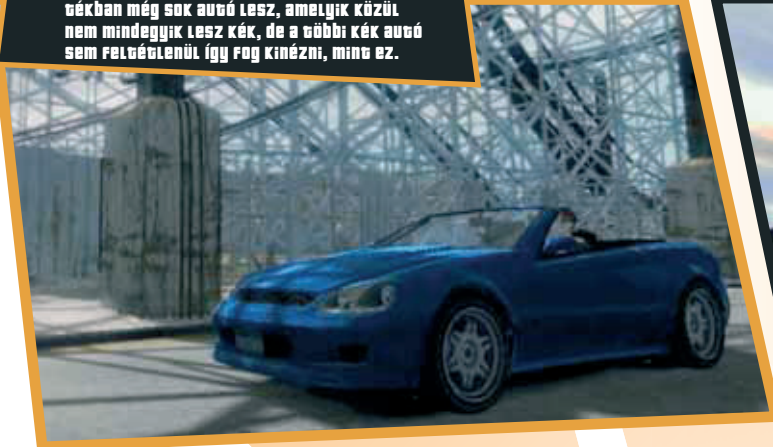
Subject: **Description: Male, White, 37 years of age, 6' 0", 149 lbs., medium build, light complexion, black hair, brown eyes.**

**Clothing & Jewelry: Unknown.**

**Last Seen: At 1200 hours on 12/10/67 in the vicinity of 13 Christopher St. in Manhattan**



Így néz ki egy kék autó a játékban. A játékban még sok autó lesz, amelyek közül nem mindegyik lesz kék, de a többi kék autót sem felismerjük. Így fog kinézni, mint ez.



Plazypus barátunk megcsinálta a szenecésőjét - üvé a hajó...

## AZ ÖRDÖG A RÉSZLETEKBE LAKOZIK (ÉS PRADÁT VISEL)

A grafika nem igényel különösebb kommentárt: főleg a város léptékét tekintve elképesztő a részletesség. Ezt már az autók is le lehet mérni, melyeknek nem kell szégyenkezniük egyetlen porfásabb autós játékkal szemben sem. Nem csak a külső miatt, a valós tükröződés, meg egymás smafu a fizikához képest: a járművek felfüggesztése pontosan követi az út egyenetlenségeit, de ami igazán meggyőző, hogy ez még a gyalogosokra is igaz. Remekül kidolgozott az ütközési modell, a járókelők mozgásán is jól látható, ahogy fel-

párhuzamosan, ami még előbbé teszi a környezetet: a járókelők beszélgetése, a motorok hangja, fékcsikorgás, lövések, szirénák... Tipikus New York-i utcazaj. (Talán a szokásosnál kicsit több lövöldözéssel.) A zene természetesen a mai korszakot (2007) idézi, valószínűleg ismét számíthatunk egy rakás rádiódóra.

A GTA-részek igazi varázsát azonban sokunk számára talán mindig is az jelentette, hogy a Rockstar elképesztő mennyiségű és minőségű apró „hangulatfokozó” részletet zsúfolt a játékba, majd azokat olyan mesterien kötötte egybe, hogy mindig egységes hangulatot, kerek egészet adtak. Elég csak a *San Andreas* szeniális rádiós reklámjait idézni,

de a küldetéseknek is több kimenetele lehetséges, melyek elágazásokat jelenthetnek a sztoriban, befolyásolhatják a későbbi feladatokat. De a nagyfokú szabadságérzet erősítésében a Rockstar több egyéb, „békés” tennivalót is szán nekünk. Most is lehetőség lesz tisztességes módon keresni pénzt, normális munkával (például testvérünk, Roman taxis cégénél...) – de ezen a téren jóval nagyobb változatosságra számíthatunk.

Az épületek felvásárlásra elmarad, mert kicsit abszurd, hogy hirtelen nagybefektetőkké válunk, és mégis folytatjuk azokat a... tevékenységeket, melyekkel megalapoztuk vagyonunkat. (Szépen körülírtam, hogy embereket lövünk halomra?) Egy milliomos mégsem rángat ki az autóból békés honpolgárokat, nem igaz? (Vagy legalábbis igen ritkán. Csak ha rossz napja van.)

Lesznek azonban új játékmechanizmusok, például kiemelt szerepet kap mobiltelefonunk, hiszen ezúttal nem csak fogadhatjuk a hívásokat, hanem szervezhetünk találkozót, rajtaütéseket, üzleteket üthetünk nyélbe..., egyszóval, merőben új módon szerezhetünk információt, léphetünk kapcsolatba a szereplőkkel, vagy általánosságban a játék egész világával.

## LEHETNE MÁR ŐSZ...

És hogy mikorra várható a játék? 2004 novembere óta tartanak a *GTA IV* munkálatai (szinte azonnal nekiálltak, ahogy a *San Andreas* megjelent) és PS3-ra, illetve Xbox360-ra október közepén jelenik meg a játék. Sajnos a két konzol az elsődleges prioritás, a PC-s verzió még nem kapott konkrét megjelenési dátumot –, de reméljük, hogy nekünk sem kell sokat várni, és még ez évben megkaparinthatjuk a *GTA IV*-et – jó lenne, legalább egy füst alatt letudnánk ezt a „2007-es év játéka” kérdést is...

## » EGY MILLIOMOS MÉGSEM RÁNGAT KI AUTÓJUKBÓL BÉKÉS HONPOLGÁROKAT, NEM IGAZ? «

lépnek-lelépnek a járdáról, és így tovább. Az épületek kidolgozottsága is döbbenetes, de a legörvendetesebb talán az, hogy a belső terek is hasonló gonddal teszik élővé – ez a zárt terekben zajló küldetések szempontjából lesz majd igazán fontos.

A karakterek animációja is nagyságrendekkel részletesebb és változatosabb: csak egy példa: a sorozat védjegyét jelentő autólöpés is sokkal kidolgozottabb, hősünk például nem feltétlenül a delikát megoldások híve. Ha sietős a dolgunk, nem kell pepecselni agyafúrt zárnyitó mechanizmusokkal, könyökünkkel egyszerűen betörjük a vezetőoldali ablakot, és már bent is vagyunk.

A generációváltás a hangok terén is jelentkezik: sokkal több effektet hallunk

melyeket képtelenség volt megenni. Most sem lesz másképp. Gondolok itt például a rengeteg márkára, mely a fényreklámokon, a kirakatokban, a boltok felett, a járókelők által cipelt táskákon jelenik meg – nagy részük persze kitalált (visszaköszön jó néhány ismerős név a korábbi részekből, mint a Burger Shot vagy a Sprunk), mások pedig valódi márkák kicsavart változatai (például Panasonic helyett Panoramic, Max Factor helyett pedig Max Render).

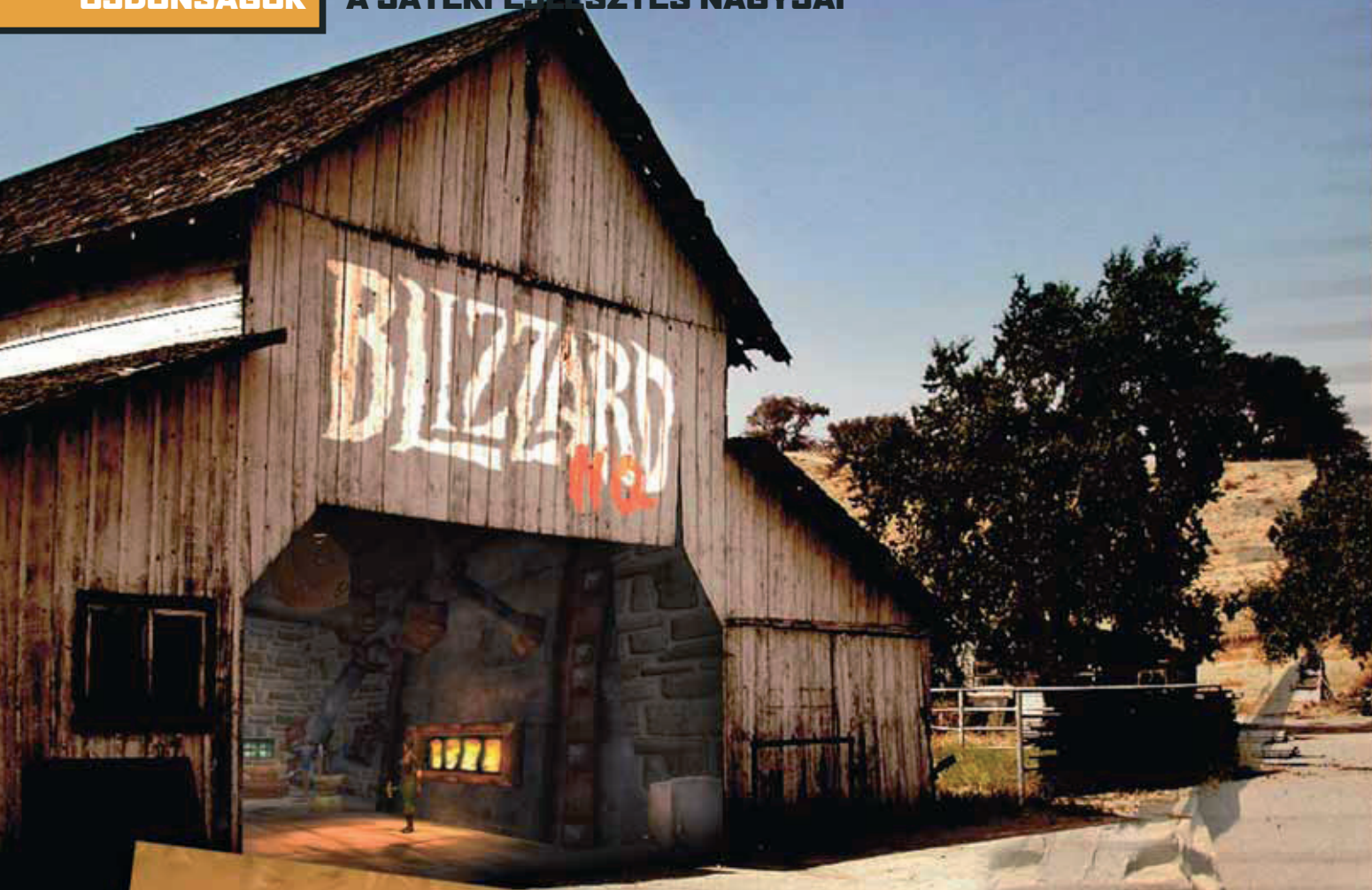
## BOY FROM THE CITY

Bár a Rockstar minden elképzelhető szempontból igyekszik fejleszteni a játék különböző aspektusait, de a játékmenet leglényege természetesen nem változik: egy nagyvárosban bókálászunk, és küldetések egész láncolatán verekedjük végig magunkat. Újdonság azonban, hogy a feladatokat nem csupán többféleképpen lehet végrehajtani,

## MAZUR ELSŐ BENYOMÁSAI:



A Rockstar nem véletlenül várt azzal a római négyessel a GTA végén... Újra feltalálni a stílust, melyet ők maguk teremtettek – ez a legnagyobb kiváltsága. Az év játéka lesz, nem kérdéses. (A kérdés csak az, hogy melyiké...)



# RÉGES-RÉGEN, EGY MESSZI-MESSZI GARÁZSBAN...

**Amikor még sokan csak röhögtek a számítógépes játékokon, és a képernyőn mindenki csupán ugráló pixeleket látott pattogó labda helyett, néhányan már ráeszméltek, hogy itt valami fontos dolog kezdődött.**

**V**olt idő, mikor a mozi még nem jelentett egész estét betöltő, grandiózus audiovizuális élményt, hiszen technológiailag, dramaturgiailag – és mai szemmel nézve gyakorlatilag minden más szempontból is – hallatlanul gyermeknek bizonyult. Sokan nem láttak benne többet ekkor, mint a szórakoztatásnak egy kifejezetten primitív, egyszerű módját, amely soha nem hordozhat művészi értéket. Voltak azonban olyanok, akik ezt másként gondolták. *Balázs Béla,*

világhírű magyar filmesztéta már ekkor könyveket írt a filmben rejlő komoly művészi lehetőségekről, dacolva azzal a reális veszéllyel, hogy álláspontjáért nemes egyszerűséggel kiröhögik. A számítógépes játékok esetében nagyon hasonló folyamat zajlott le, hiszen a ma már hihetetlen pénztömegeket megmozgató iparág születésekor még nagyon kevesen látták, hogy a komputertechnológia a szórakoztatásnak egy új dimenzióját nyitja meg. Akik meg igen? Nos, belőlük lettek a legendák.



## BLIZZARD ENTERTAINMENT:

Nehéz olyan fejlesztőt találni, amely többet tett volna a fantasy RPG és a valós idejű stratégia ma oly kelendő műfajáért, mint ez az amerikai cég, melynek védjegyévé vált a magas minőségre való fékezhetetlen törekvés. Bár a maga 200 ezer lakosával a kaliforniai Irvine nem számít megalopolisznak (főleg nem észak-amerikai viszonylatban), a békés kisváros mégis sikeresen termelte ki a világ egyik legismertebb játékfejlesztő cégét. Az itt székelő csapat első alkotását szokás a *The Lost Vikings* című 1992-es platformjátékkal azonosítani, érdemes azonban megjegyezni, hogy már egy évvel korábban közreműködtek a *The Lord of the Rings* első windowsos adaptációjában – igaz, ekkor még Silicon & Sinapse néven. A se nem szellemes, se nem piacképes cégnév egy ekkor még lelkes fiatalokból álló, néhány fős csapatot jelentett: *Michael Morhaime*-et, *Allen Adham*-et és *Frank Pearce*-t. A kaliforniai állami egyetem végzős diákjaiból verbuválódott gárda csak a vikinges kaland után, egy „Chaos Studios”-os rövid eltvelyelődést, valamint a létszámbeli bővülést követően vette fel a Blizzard cégért 1994 februárjában, s ezzel átlépett a nagykorúságba. Műhelyükben ugyanis

időközben egy olyan szórakoztató szoftver kreálásába fogtak bele, amely, túlzás nélkül állíthatjuk, örök nyomot hagyott a játéktörténelemben. A címe az volt, *Warcraft: Tides of Darkness*.

## KIS LÉPÉS HÁROM EMBERNEK...

„Az elején még az egész cégnek egy ember hozta fel a kaját a sarki boltból, és a szőnyegen ülve, hamburgerezés közben beszéltük meg a játékokkal kapcsolatos dolgokat” – emlékszik vissza Allan Adhem a kezdetekre. A vállalatot ekkor még csak közeli barátok alkották, akik a mára legendásnak számító játékok fejlesztése mellett együtt jártak bulizni, pókerezni és moziba. Ha sörözni támadt kedvük, elég volt két vagy három verda, és már mentek is a közeli kocsmába, legurítani egy-két korsót. Elbeszéléseik szerint a *Street Fighter*rel csépeltek egymást az irodában, és amikor megjelent a *Magic: The Gathering*, keddenként az egész csapat összegyűlt egy-egy éjszakába nyúló partira. A fejlesztések során ráadásul megada-



A nagy csapat: Pearce, Morhaime és Adham

tott nekik a lehetőség, hogy először tapasztalják meg az igazi, többjátékos valós idejű stratégia élményét, mikor az összecsapás különböző monitorokon zajlik, nem pedig osztott képernyőn. Mai ésszel felmérve a dolog jelentőségét, nyugodtan kimondhatjuk, hogy történelmi pillanat lehetett.

## VIKINGEK BUDAPESTEN

Tagadhatatlan, hogy a szakállas, sisakos hősök hívták fel először a figyelmet a fejlesztőgárdára, amely a velük ekkortájt kellemes viszonyt ápoló Interplay gondozásában jelentette meg az alkotást, mégpedig először Super Nintendóra.

Nem sokáig váratott magára a siker, hiszen hamarosan napvilágot látott lényegében az összes, akkor elérhető konzolra, Amigára, CD32-re, Sega Mega Drive-ra és természetesen DOS-ra is. A *Lost Vikings* kilépett a hagyományos platformjátékok egyszerűcske, ugrabugráló, gyűjtögetős világából, de nem is merült ki a szintén népszerű logikai platformok agytornász játékménetében. Nagyon bölcsen létrehoztak hozzá három különböző

karaktert, amelyek mindegyike eltérő képességekkel segítette az egyes pályák végigjártását. Erik ugrani tudott, és sisakjával betörte a betonfalakat, Baleog kardjával és íjjával hentele az ellent, Olaf pedig pajzsával volt nagy király, hiszen ennek segítségével védeni tudta társait, a szakadékokon pedig pillékent libbent le, ha a feje fölé tartotta. Így a LV inkább lett egyfajta logikai platformjáték, semmint a cég későbbi legendás RPG-inek vagy RTS-einek előfutára. A blizzardosok persze már ekkor tisztában voltak a háttértörténet fontosságával, s bár az mai szemmel nézve aligha tekinthető kreatívnak, szemlemességehez nem férhet kétség. Vikingjeinkből egy földönkívüli uralkodó szeretett volna intergalaktikus állatkertjébe exkluzív látványosságot, ám a szakállas földlakók elvesztek valahol az időben, s különböző idősikokon kellett keresztülvergődniük ahhoz, hogy hazajuthassanak. A sztori nem humor nélküli, bár a főgonosz „Tomator” nevét hallva még a Harry Pottert jegyző *Rawling* kisasszony is pironkodva takarná el orcáját. A Blizzard egyébként szemmel láthatóan minden tiszteletet megad legendáinak – mi mást bizonyíthatnának a *WoW*-ban mellékszereplőként felbukkanó *Lost Vikings*-karakterek, mint azt, hogy a srácok ott északon nem felejtették el, hogy a nagy történet hol kezdődött...

## ELECTRONIC ARTS:

Őrült-e az ember, aki az 1982-es esztendőben az Apple stratégiai igazgatói posztjáról önszántából lemond? Esetleg csak nem látja a jövőt? Szó sincs róla. Abban az évben, amikor megjelent *Ian Fleming* első James Bond-regénye, Truman elnök pedig bejelentette, hogy az USA elkészítette az első hidrogénbombát, megszületett a számítógépes játékok történelmének egyik legbefolyásosabb, legfontosabb alakja, Trip Hawkins, aki az almás cég magas pozíciójából lépett ki, hogy megalapítsa az Electronic Artsot. A játékosok által jelenleg legjobban gyűlölt játékiadó óriás megálmódója gyilkos pontossággal érezte meg, hogy mikor jött el a pillanat, amikor be kell lépni a játékbizniszbe, és felkarolni a szárnycat bontogató programozósenik ez irányú érzékét. Eljuttatni a szórakoztató programokat minden otthonba, minden mennyiségben! – ez volt a jelszó. Persze nagy pénzért – tesszük hozzá.

## EMBERI TÉNYEZŐ

A '80-as évek nagy játékait többnyire még nem programozócsapatok fejlesztették, hanem egy-egy kreatív ember, aki kellően értett a számítógép nyelvén. Így kezdetben az EA-nek (amely ekkor még Amazin' Software néven volt ismeretes) sem volt más feladata, mint kiszűrni a digitális játékok világának első úttörőit. Ilyen volt *Eric Hammond* is, aki stílszerűen meg-

alkotta az Electronic Artsnak ma is derékhadát képező sportjátékosztály legelső képviselőjét, a *Dr. J. and Larry Bird Go One on One*-t (úristen, mekkora királyság volt! – *ender*). A kosárlabdás játék korához képest viszonylag tettesztes animációkkal bírt (aki az *Andrew Spencer Footballon*



Realisztikus grafika az EA-tól...

nevelkedett, tudja, miről beszélék), noha a mai csili-vili cuccokon felnőtt ifjak szeme bizonyára kiégne, ha rá kellene nézni egy ilyen grafikájú prog-

ramra. Természetesen a választható kosárlabdázók száma is kettőre korlátozódott, bár extra lehetőségként néha bejöhettünk a takarító emberrel, hogy felszedjük a két sztár által leszakított palánk darabjait. Mindent egybevetve a játék nagy sikert ért el, aminek köszönhetően az Electronic Arts nyomban ki is dobta egy rakás másik platformra. Témánkhoz ugyan nem tartozik szorosan hozzá, de említésre méltó, hogy a siker elle-

*Michael Jordannel* tolt a palánk alatt az egy-egyét, és a nagyszerű (vagy ahogy akkor mondták, „realisztikus”) grafika mellett módot adott zsákolóverseny és 3 pontos dobóverseny játszására is.

## GURULJ, VAGY HALJ MEG!

Az EA legelső, saját berkekben fejlesztett játékára azonban várni kellett egészen 1987-ig, ekkor jelent meg ugyanis a brutális hangzású *Skate or Die* (imádtam. IMÁDTAM! – *ender*)! A játék lényegében azokra a sportjátékos alapokra építkezett, melyeket az ebben az időszakban a piacon elképesztően aktív Epyx lerakott. Éppen csak annyit tett hozzá az élő standardokhoz, amennyit kellett. Belekerült egy rakat különböző típusú megmérettetés, egy-, illetve kétrámpás, magasugró-, kiütéses versenyek, na meg több különböző pálya! Nagyon bölcsen néhány főellenséget is megteremtettek már, hiszen a gördeszkás bolt vezetőjén, Rodney Reclouse-on kívül ott volt a legyőzendő ellenfelek között Poseur Pete, Aggro Eddie, a legnehezebb fokozaton pedig a félelmetes huligánkölök, Bionic Lester. Az igényesség egyik fokmérőjének tekinthetjük továbbá a zenét, amelyet az igen foglalkoztatott *Rob Hubbard* jegyzett, tovább növelve (méltán) a játék amúgy sem csekélyke hírnevét a jelzett időszakban.

**ID SOFTWARE:**

Bármennyire szeretjük is Jockey Ewingot, azért mégsem állja, hogy Dal-lasról kizárólag a híres tv-sorozat jusson eszünkbe. Volt például a 80-as években egy *Softdisk* nevű, lemezen megjelenő magazin. Eme cég játékokkal foglalkozó szárnyának (a Gamer's Edge-nek) egyik tagja, nevezett *John Carmack* egy nap-on úttörő eljárást dolgozott ki a gyorsabb oldalirányú képernyőmozgatásra, az úgynevezett „smooth scrollozást”. Ennek következményeként a lelkes és tehetséges fiatalok (köztük a legendás *John Romeróval*) a rendes munkaidejük mellett, éjjelente és hétvégenként saját szakállukra kezdtek fejleszteni szórakoztató szoftvereket. A softdiskes csapat tagjaiból rengeteg energiát kivett a Gamer's Edge lemez melléklet gyártása, már csak azért is, mert az akkori céges kereteken belül egyáltalán nem volt lehetőség tudásuk és elképzeléseik teljes kibontakoztatására, így afféle szalagmunkásoknak érezték magukat csupán. Roathe később úgy fogalmazott, hogy annyira tehetséges társaság gyűlt össze akkor ott, hogy már a *Commander Keen* megjelenése előtt sem volt számukra kétséges a jövőbeni siker. Valahogy az elejétől fogva tudták, hogy valami fontos dolog kezdődött el, de ehhez egyszerűen ki kellett lépni a rendelkezésre álló keretek közül, akár egy független fejlesztőcsapat létrehozásával. Végül 1991 májusában meghozta gyümölcsét a rengeteg áldozat, és a csapat kemény pluszmunkával elkészítette a *Commander Keen* játéksorozatot, amellyel egy időben megszületett

az ID, majd az id (ejtsd: id) Software, az FPS megteremtője.

**KEEN KAPITÁNNYAL KEZDŐDÖTT**

Az id egy kicsit olyan, mint a Beatles. Azért jobb a többiekénél, mert egyenként minden tagjába szorult egy jó nagy adag találat. Roathe visszaemlékezéseiben Carmackot a legjobb programozónak nevezte, akivel valaha együtt dolgozott, Romerót pedig az egyik legkreatívabbnak, aki már középiskolás korában hallatlanul figyelemreméltó játékokkal rukkolt elő. Látva a legendás cég igen impresszív életművét, meglehetősen furcsa érzés szembesülni azzal, hogy az egész sztori tulajdonképpen egy *Super Mario*-koppintással kezdődött, pedig tényleg. A srácok ugyanis sokáig agyaltak azon, hogy miként lehet egy korabeli PC-n a Nintendo szupermanínáinak sebességét reprodukálni, de a nevezett japán óriáscég már az elején tudatta a szárnyait bontogató csapattal, hogy nem kíván nyitni a személyi számítógépek piaca felé. Így született meg Keen parancsnok, akinek alakját és univerzumát *Tom Hall*, játékmotorját Carmack, Romero és csapatuk alkotta, a terjesztésről pedig a shareware piac akkori komoly szereplője, az Apogee vállalta el. A főhős Billy Blaze, egy nyolcéves zseni, aki jobb elfoglaltság híján háztartási eszközökből tákol egy űrrepülőgépet, és mikor

szülei nincsenek otthon, a gyermekfelügyelő pedig durmol, felkapja testvére bukósiskáját, és ellátogat a világűr titokzatos tájaira.

A nyitó epizódban főhősünk a Mars felszínének felfedezésére tesz kísérletet, ám a gonosz Vorticon katonái ellopják űrhajóját, négy darabra szedik, s elrejtik a marslakók különböző városaiban. Nem tudjuk, hogy Tom mennyit agyalt ezen a kerettörténeten, mire elkészült vele, de a végeredmény objektíve sem tűnik túlságosan acélosnak. Sokatmondó viszont, hogy akkoriban még ilyen sztorival is űtni lehetett.

**FARKASLAK - SZOBA KIADÓ**

Az első önálló id-játék tehát semmiképpen sem tekinthető forradalomnak, hiszen már meglévő, sőt akkortájt igen népszerű alapokra építkezett. Második próbálkozásuk azonban mára már történelem. 1992 tavaszán megjelent a *Muse* vagy tíz esztendővel korábbi játékaunk történelméből táplálkozó *Castle Wolfenstein 3D*, a



Az id előszeretettel fonta össze szellemesen különböző játékaunk történetvonala-t. A *Commander Keen* főhősének teljes neve például William Joseph „Billy Blaze” Blazkovicz II. Ebből a vájtfülűek rögtön kitalálhatják, hogy rokoni szálak fűzik a cég másik legendás játékaunk, a *Wolfenstein 3D*-nek a főszereplőjéhez, William „B. J.” Blazkoviczhoz. A 314-es IQ-val rendelkező kissrác ugyanis a világháborús hős kisunokája...

**EPIC:**

Minden legendás fejlesztőcég története közül talán a legtanulságosabb az Epicé. Egy *Tim Sweeney* nevű fazon, aki állítása szerint már 10 esztendőskorában eszeveszett módon rá volt kattanva a játékprogramozásra, a marylandi egyetemen töltött évek alatt megalapította saját cégét. A „cég”

kifejezés persze finoman szólva túlzás, hiszen a csapatot mindössze egyetlen ember alkotta (ő maga), bár ez nem akadályozta meg abban, hogy arcpírító vakmerőséggel az Epic MegaGames nevet adja vállalkozásának. Első kis játéka a ZYT nevet viselte, és internet híján a hagyományos reklámkiadványokban népszerűsítette, az értékesítést pedig postai úton végezte. A 100 dolláros napi bevétel aztán a *Jill of the Jungle* megjelenésével napi 1000 dollárra dagadt, ami már mai szemmel nézve is szép summa. Ez az összeg már elég volt ahhoz, hogy Sweeney elgondolkodjon a bővítésen, s el is kezdte kutatni azokat a programozókat, akik hasonló színvonalú játékok elkészítésére lehettek képesek. Felvette a kapcsolatot az Apogee-val, mely akkortájt éppen az id nagy sikerű shareware játékaival vitte a piacot, és időközben megjelent a színen egy *Mark Rein* nevű fazon is, aki azzal kecsegtette a cégalapítót, hogy játékaikhoz jóval nagyobb piacot és

több megrendelőt szerez. A terv beavált, a motor beindult, s 1995-ben már az akkori legnagyobb etalonok, mint a *Doom* vagy a *Duke Nukem* számára kezdtek gyártani konkurenciát.

**A SÜN ÉS A NYUL CSATÁJA**

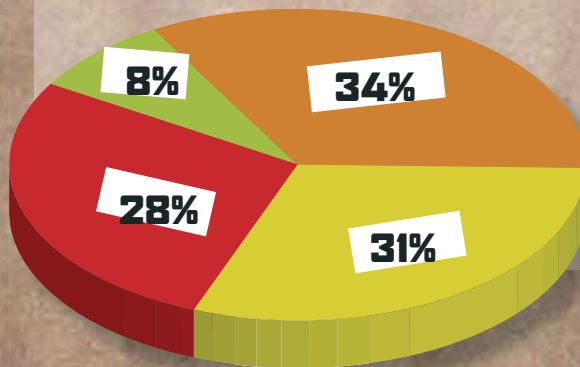
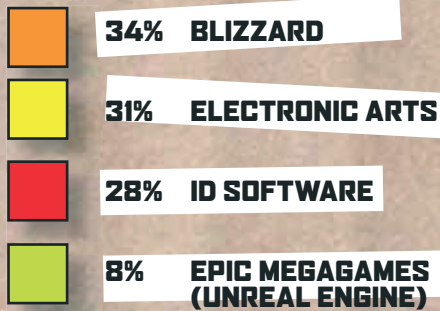
Az Epic első olyan játéka, melyet az utókor is komolyan vesz, tökéletesen példázza a cég akkori működését. Programozóik ugyanis eleinte (sőt még később is nagyon sokáig) otthon dolgoztak játékaiknak, Sweeney pedig leginkább csak szakmai tanácsokkal látta el őket, és koordinálta a készülő projekteket szülei kertés házának kishozájából. A nyulás játék, melynek főhőse egy mordállyal ugránczó tapsifüles, tulajdonképpen a cég két programozójának, *Cliff Bleszinskinek* és *Arjan Brussee*-nek az ötlete és alkotása. Ekkortájt a PC-k a játék szempontjából lemaradásban voltak a konzolokhoz képest, és a *Super Mario* hangulata, vagy a Sega zászlóshajójává lett, *Sonic* című sündisznókaland elképesztően tűnő sebessége jóformán elérhetetlen volt a személyi számítógépek tulajdonosainak. Gondoltak hát egy nagyot, és megmutatták, hogy a PC is alkalmas ilyen színvonalú játék futtatására.

A *Jazz Jackrabbit* az addig látottakhoz képest nagyon komoly sebességet produkált, pörgős játékmennettel bírt, emellett izgalmas sztorija volt. Ez az egyveleg a közönség számára egy teljesen újszerű játéktípust mutatott fel, s olyannyira távol állt az ezen a platformon korábban megszokott sémáktól, hogy egy neves magazin nyomban az év legjobb arcade játékaunk kiáltotta ki. A történet a nyulás és a teknősbékák egyetlen háborújába kalauzolt minket, ahol egy megalomániás teknős terroristavezér, nevezetesen Devan Shell, elrobolja a nyulás hercegnojét. Mivel mi vagyunk a feladatira alkalmas egyetlen tapsifüles, értelemszerűen nekünk kell felkutatnunk és kiszabadítanunk őt, átküzdvé magunkat minden élénk támasztott akadályon. A játék egyébiránt eredetileg flopin jelent meg, de később kiadták CD-n is; ez tartalmazta mind a hat epizódot (merthogy ennyi készült belőle), és az 1994-ben kiadott különleges karácsonyi részt is. Több érdekes kiegészítő után aztán jött egy második, majd egy harmadik rész is, bár ezek már eltörpültek a cég portfóliójában, amelyben ekkor már egy legendás játék követelte magának az oldalakat, *Unreal* címmel. **Duncan**



## TI MONDTÁTK

Szerinted melyik cég gyakorolta a legnagyobb hatást a játékipar fejlődésére?



[MuMa01]

Remek kérdés! Szerintem a Blizzard az leginkább a Battle.net-tel és a WoW-val lépett a játékvilágban, de nem akkora eget rengető szerintem, hogy ő legyen a legfőbb megindítója az egésznek. Az ID Software azzal mindenképp kiemelkedik, mert megteremtette az FPS műfaját, illetve hogy az első komolyabb multizást is létrehozta, de mostanában már nem döntenek akkorákat, hogy benne legyenek...

Az Epic az csak a motorjaival van nagyon kiemelkedve, de csak azért, mert azok a motorok tényleg sok játéktílushoz használhatók, és könnyen kezelhetők, ha a játékaikat nézzük akkor semmi kiemelkedő (amint kijön az ut valamelyik része, kb fél évig nagyon játszanak vele, de aztán leül a lelkesedés...).

Az Electronic Arts azért szerintem a legnagyobb fejlesztője a videojátékoknak, mert a sorozataik, munkaképességük, licenceik és a hírnevük az már akkora, hogy ők akármit csinálnak, szinte csak siker lehet. Sajnos ők is a játékok szerintem legszánalmasabb figurái, de hát nem lehet letagadni, hogy mit tesznek a piaccal: uralják!

## A CENZÚRA HŐSKORA

A cenzúra már az otthoni PC-k hajnalán is buzgón szortírozta a „legkártyékonyabb” játékokat. Az EA például már a *Skate or Die!*-ban, tehát a 80-as évek második felében arra kényszerült, hogy üzleti okokból kevésbé durvára írja át a játékot. Volt ugyanis egy jelenet, ahol egy parkon átgurulva halálra gázolhattunk egy gyereket, de a német verzióban a kisserácot már csak sírásra kényszeríthettük az akcióval. Komoly problémákat okozott azonban az id klasszikusa, a *Wolfenstein* is, melyet a sok náci jelkép miatt a német piacon haladéktalanul betiltottak mind PC-re, mind Atarira, törvénybe ütközönek nyilvánítva a szórakoztató szoftvert. A Nintendo és a Super Nintendo változatban már ennél is tovább mentek, és a játékban a vért verejtékkel, a harci kutyákat pedig mutáns patkányokkal helyettesítették (utóbbi az állatkínzásra való hivatkozással).



[Karthas]

Egyértelmű, hogy a Blizzard!! Minden játéka nagy hatással volt bizonyos kategóriákra...

Az EA nagyon sok játékot fejleszt, de ezek általában silány minőségűek, habár vannak kivételek, de én azoktól se voltam nagyon elájulva... Az id csillaga meg már rég leáldozott, de azért én várom a nagy vizsztatérésüket.

Az Epic Megagamesről pedig annyit, hogy majd lesznek jobb grafikai motorok is...

[CERNhzy]

Egyetértek veled. Jó hogy van az EA, csak kicsit erős, hogy a FIFA, NFS sorozat évről évre alig változik valamit, aztán ilyenhez adják a nevüket. A Sims borzalomról meg ne is beszéljünk. kb azon a szinten van, mint a Mónica só a tv-ben.

DE még mindig nem értem, az id miért a harmadik csak. Minden játékban, amit csináltak, felfedezhető a fejlődés. Minden játékkal egy szinttel feljebb léptek. Az övék volt az 1.3d-s FPS. John Carmack (remélem jól írom a nevét) a 3d-s gyórsítókártyák fejlesztőinek ad tanácsokat. Mit kell még többet letenni, hogy az első helyen legyen?



## ÖREG CÉG NEM VÉN CÉG...

Nézzük csak meg tehát, hogy kikből lettek a legendák! Azokból, akik néhány mozgó pixelt látva, megértve a működésük mechanizmusát rögtön értékes és szórakoztató dolgokra asszociáltak. Az, amit az ímént tárgyalt néhány nagyszerű ember véghezvitt, kőkemény innováció, mégpedig a legzseniálisabb fajtából, s az eredményét minden alkalommal a saját szemünkkel láthatjuk, valahányszor bekapcsoljuk a számítógépünket. Közvetve pedig egy hatalmas számítástechnikai ipar motorjai lettek, annak a technológiai fejlődésnek a katalizátorai, melyet a világ játékos közönségének százmillió táborá táplál. Hogy hol vannak ők most? Óriási értékű fejlesztőcégeket birtokolnak, vagy irányítanak, és olyan verdákkal járnak, benne olyan csajokkal, amilyenekről nekünk még álmodni sem szabad. Mert hittek a Commander Keenben, meg a Jazz Jackrabbit-ben. Gratulálunk, srácok! És köszönjük!



**NÉZD MEG  
FUTÁS KÖZBEN**  
HD-VIDEÓ A DVD-N

# MEDAL OF HONOR AIRBORNE



**Az FPS-ek az évek alatt végigvezettek minket szinte valamennyi gyalogsági fegyvernem küzdelmein, ám a légi deszantosok kalandjait eddig méltatlanul elhanyagolta a játékvilág. Most végre ebbe is fejest ugrunk!**

**GYORSNÉZET**

**KATEGÓRIA**  
FPS

**KÖRNYEZET**  
EURÓPA

**KIADÓ**  
ELECTRONIC ARTS

**FEJLESZTŐ**  
EA LOS ANGELES

**MEGJELÉNÉS**  
2007 VÉGE

**FEJLESZTŐI PORTRÉ**  
A Dreamworks Interactive néven '95-ben indult csapatot 2000-ben vette meg az Electronic Arts. Az igen tapasztalt Los Angeles-i gárda olyan alkotásokat adott ki a keze közül, mint a Medal of Honor, a Battle for Middle Earth vagy a Tiberium Wars.

**GYORSLINK**  
**1467**

**A** Medal of Honor eddigi legigényesebb, és minden bizonnyal legnagyobb odafigyeléssel megalkotott, folyta-

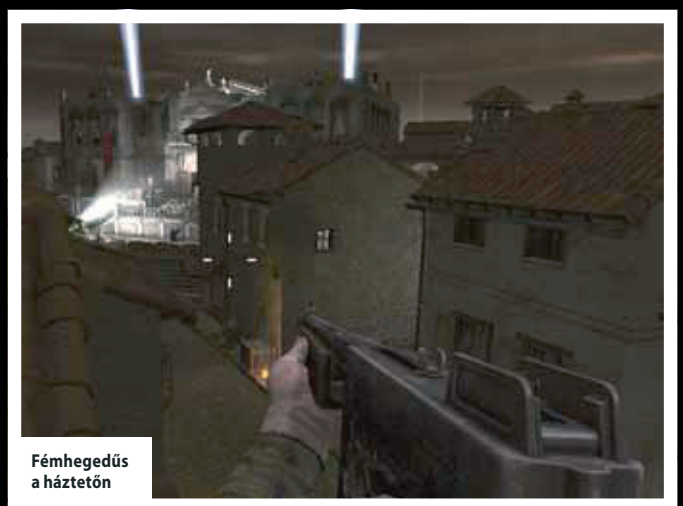
tása van készülődésben. A PC-s közönség az alapjátékot követően mindaddig három pluszanyagot kapott: a viszonylag jól sikerült *Spearheadet*, a megannyi negatív kritikát begyűjtött *Breakthrough-t* és a némi változatosságot jelentő önálló játékot, a *Pacific Assaultot*. Bár az említett korongok színvonala igen hullámzó volt, mindenki örömmel fogadta a tavaly januári hírt, miszerint újabb folytatás készül, ezúttal a mennyből aláhulló géppisztolyos hősök főszereplésével. A *GameStar* hasábjain már több ízben esett szó a *Medal of Honor: Airborne*-ről, amely az első személyű akciójátékok gyakran igen lineáris menetét egy érdekes húzással igyekszik interaktívabbá tenni. A készítő egy frappáns metódussal lehetőséget adnak a játékosnak arra, hogy néhány világháborús ejtőernyős katona bőrébe bújva ott landoljanak a csatatéren, ahol csak tetszik. Jobban mondva ott,

amerre a szél fúj. Minden küldetés elején kijelölünk egy ígéretesnek tűnő leszállási pontot, és amikor a játék elkezdődik, a megadott koordinátákon fogunk kiugrani a szállítórepülőből. A dolgot persze némileg bonyolítja, hogy a leérkezés nem egy előre leszkriptelt jelenet keretében: azt is le kell játszunk ugyanúgy, mint egy lövöldözést. Ha jól irányítjuk ernyőnket, épp a kiválasztott helyre fogunk esni, sőt a gyakorlottabbak „futva” is talajt foghatnak, akár a profik. Persze mindez a pályaszerkesztésben is hihetetlen terheket ró a fejlesztőkre, hiszen úgy kell megalkotniuk a térképeket, hogy azok mindig komoly kihívást jelentsenek, bárhol is érzünk földet.

**WW SANYI**  
A sztori értelemszerűen a II. világháború legfontosabb ejtőernyős bevetéseit dolgozza fel. A játék során a háború két fiktív alakjának, a 82. légi deszantos hadosztály közlegényének, Boyd Traversnek és a légierő felderítőjének, Eddie La Pointe-nak a bőrébe bújva lehetjük végig magunkat a kalandokon. Az *Airborne* a két karakter mellett a helyszínekben is változatosságot mutat, hiszen ugyanúgy leugrunk majd

Franciaországban, mint ahogy a német vagy olasz hadszíntéren is. A küldetések nagyjából végigvezetnek minket a világégés fontosabb ejtőernyős bevetéseire, a Huskey-től a Varsityig, tehát az első amerikai ugrásoktól egészen a berlini csatározásig. Mindezt persze – ahogy az eddigi részekből is kiderült – az eredeti környezethez híven, korabeli fegyverekkel, a valóságoshoz igazodó helyszínekkel fogjuk

végigjátszani. Ahogy *Patrick Gilmore*, a játék producere beszámolt róla, a munkálatok során komolyan törekedtek a történelmi hűsége. A C47-es szállítórepülőgépek például (mely érthető okokból a játék egyik legfontosabb „mellékszereplője”) a stáb a lehető legautentikusabb forrásból merítette a hangját. Tudniillik kivonultak egy katonai repülőtérré, és egy, a valóságban Normandiában is



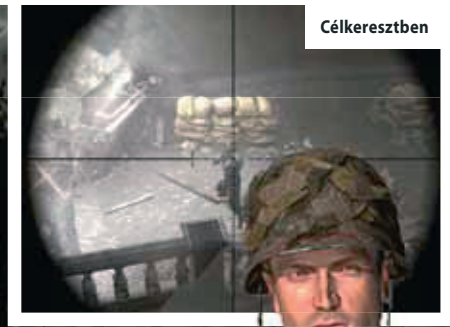
Fémhegedűs a háztetőn

**BECSÜLET MAGYAR MÓDRA**

A Medal of Honor cirka 130 éves történetében több magyar származású hős is akadt, aki tettével kiérdemelte a legendás katonai elismerést. Talán a legnevesebb közülük Rábel László, aki 1956-ban menekült ki az USA-ba, és a vietnami háború kitérője után önként állt be a seregbe, hogy – társai elbeszélése szerint – „tovább harcoljon a kommunisták ellen”. Törzsőrmesterként alakultával éppen egy terület megtisztításán fáradozott, amikor egy kézigránát hullott a katonák közé. Rábel volt az egyetlen, aki észrevette. Nem volt más módja annak, hogy megmentse a többiek életét, csak ha ráveti magát a gyilkos eszközre, és testével fogja fel a robbanás erejét. Megtette.



Az USA hadseregének sarokköve



Célkeresztben

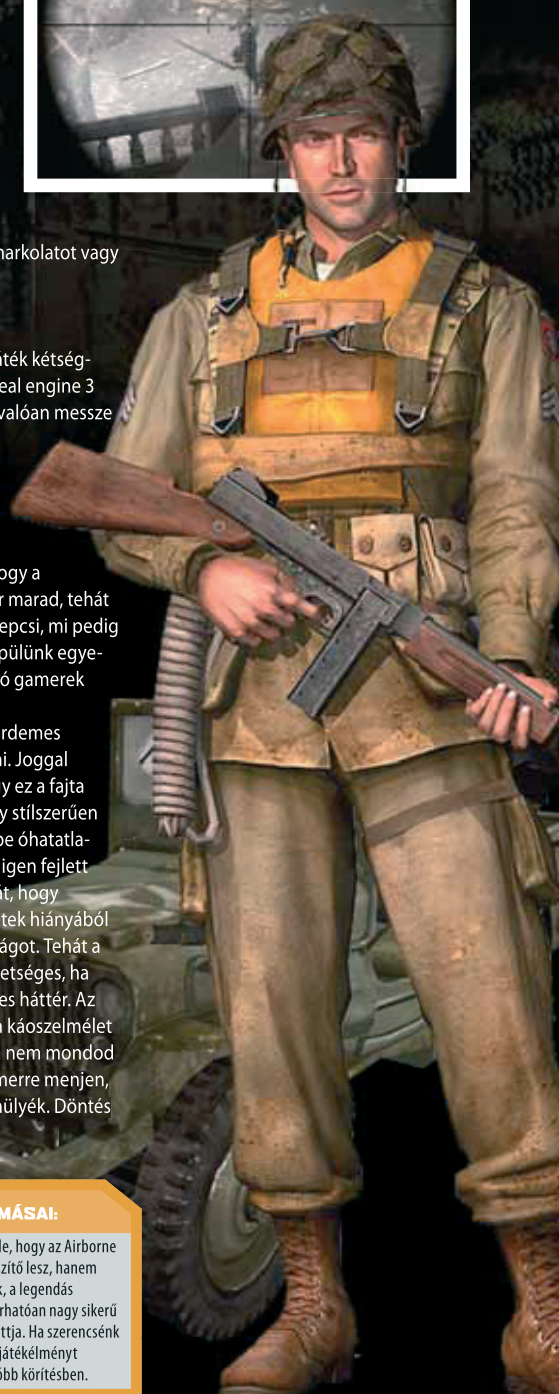
bevetett, megannyi küldetésen átesett C47-es hangját rögzítették a játékhoz. Gilmore szerint ennek a bizonyos kiszolgált járgánynak ez volt az utolsó repülése, mert közvetlenül a felvétel után átadta magát egy hadtörténeti múzeum gondos karbantartóinak. A hangokra egyébként is különösen odafigyeltek, hiszen ugyanúgy, ahogy

az invázió helyszínét, és csak ezután következik az igazi offenzíva. Tehát ha La Pointe-tal sikeresen elkenjük a náci arcát, jöhet Boyd közlegény, és az ő egész hadosztálya, hogy nagy csihi-puhi keretében összecsapjon a német egységekkel. Míg tehát a játékban szereplő öt nagy hadművelet első pályája mindig egy sunnyogós, hátba döfős,

fokkal hitelesebbé. Fegyvereinket egyébként is megbuherálhatjuk a játékban: ugyanúgy, ahogy a háborúban az unatkozó bakák is megbütykölték a stukkert, mi is ráheszthetünk a géppisztolyra egy pluszmarkolatot vagy akár egy nagyobb tárat.

**MOH 2?**

Grafikai szempontból a játék kétségtelenül imponáló. Az Unreal engine 3 mozgatja, ezáltal nyilvánvalóan messze felülemelkedik a korábbi MoH-epizódok képi megjelenítésén. A többjátékos módról azonban eddig jóformán csak annyi az infó, hogy a leugrálós belépőrendszer marad, tehát a spawnpontból indul a repcsi, mi pedig kipattanunk belőle, és röpkölni egyenesen az egymást gyilkoló gamerek fejére. Az MI kapcsán azonban érdemes még valamit megjegyezni. Joggal merül fel a gondolat, hogy ez a fajta újszerű beavatkozás (vagy stílszerűen „beugrás”) a játékmotoban óhatatlanul szükségessé tesz egy igen fejlett mesterséges intelligenciát, hogy pótolja a szkriptelt jelenetek hiányából fakadó kiszámíthatatlanságot. Tehát a szabadság csak akkor lehetséges, ha megvan hozzá a szükséges háttér. Az iménti állítást lefordítva a kaoselmélet híveinek nyelvezetére: ha nem mondd meg a játékosnak, hogy merre menjen, a katonák sem lehetnek hülyék. Döntés háromnegyed év múlva.



Eh, az asszony itt is megtalál azzal a nyavalyás porszívóval

a járművek motorjának robaját, a fegyverek ropogását, sőt a különböző lövedéktípusok becsapódását is teljesen hiteles körülmények között rögzítették. Ha tehát az MP 40-es 9 mm-es parabelluma csapódik be egy rohamsisakba, akkor annak „véletlenül” pont olyan hangja lesz, mint amikor egy MP40-es 9 mm-es parabelluma csapódik be egy rohamsisakba.

**PÁLYAVÁLASZTÓ**

Az, hogy a két főhős közül éppen melyikkel indulunk neki egy adott küldetésnek, természetesen nem random választás eredménye, de nem is mi döntjük el. La Pointe, a felderítő ugyanis minden egyes hadművelet során az első hullámban érkezik az adott műveleti területre, megtisztítja

mesterlövős akció lesz, addig a második pálya minden alkalommal több száz fős csata, melyben társaink is igen aktívan részt vesznek a puffogatásban. Aprópó társak! Bár az Airborne-ban a hírek szerint nem lesznek majd olyan rajok, mint amilyenek a Brothers in Armsban, a mesterséges intelligencia komoly odafigyeléssel lett megoldva. Az EA által csak „Affordance”-nek hívott MI-nek köszönhetően társaink és az ellenség egyaránt nagyon ügyel majd arra, hogy milyen fedezékeket, milyen fegyvereket preferál, és mely helyzetben milyen megoldást választ. A fentebbiektől eltekintve a játékmotoban komoly újításokra nem kell számítani, noha említett tettek még a True Trigger célzómechanizmusról, mely a mesterlövészkedést teszi egy

**DUNCAN BENYOMÁSAI:**



Szögezzük le, hogy az Airborne nem kiegészítő lesz, hanem önálló játék, a legendás felmenő várhatóan nagy sikerű leszármazottja. Ha szerencsénk lesz, a régi játékelményt kapjuk az eddigieknél méltóbb körítésben.



# RUSH FOR BERLIN RUSH FOR THE BOMB

Mindig öröm számunkra, amikor egy magyar fejlesztésű játék kiegészítőjéről írunk, ugyanis ez azt is jelenti, hogy a játék sikert aratott. A Stormregion Rush for Berlinje pedig megélte az első kieget. Gratu!

**M**int általában az olvasói béta-tesztek előtt mindig, ezúttal is izgalommal vártuk, kik jönnek el, mit mondanak majd, hogy tetszik nekik a játék. Szerencsére lelkes csapat jött össze, és ez igaz akkor is, ha Duncan megitta az összes kólát. De hát ez a béta-tesztelés nagy bája, hogy be lehet jönni a szerkibe, és együtt lehet tesztelni velünk. Móka és kacagás! (Nézzétek meg majd a GSTV-ben!).

## SZALADJUNK, SZALADJUNK, HADD LOBOGJON A HAJUNK

A Rush for Berlin egy igen érdekes, II.VH-us stratégiai játék volt, amelyben szépen megtervezett modellekkel lehetett

kiiktatni egymást – semmi forradalom, de kiváló mestermunka. Jó kritikákat kapott, amelyeket meg is érdemelt, bevezetett két új multimódot, a RUSH-t és a RISK-et (Relentlessly Utilized Score Hunt és Race-Intensive Strategic Combat), és egyébként is porrá lehetett bombázni és löni mindenkit. Magyarán ennyi volt kb. a lényege, két ásitás között elég jól el lehetett szórakozni vele, ahhoz képest, hogy II.VH-us

stratégia”. Úgy látszik azonban, hogy a téma nem akar kimenni a divatból, így létrejött a kiterjesztés, a Rush for the Bomb, amelyben egy bombáért kell rohagászni. Legalábbis szabad fordításban kb. ezt jelenti. A srácok jókat derültek azon, amikor az ősi, de zseniális Atomic Bomberman stílusában képeltük el a Rush for the Bombot, aztán amikor elindult, volt nagy meglepetés, ugyanis nem olyan volt. Én azt mondom: kár... az Atomic Bomberman iszonyat jó móka! Na jó, a Rush for the Bomb sem rossz azért...

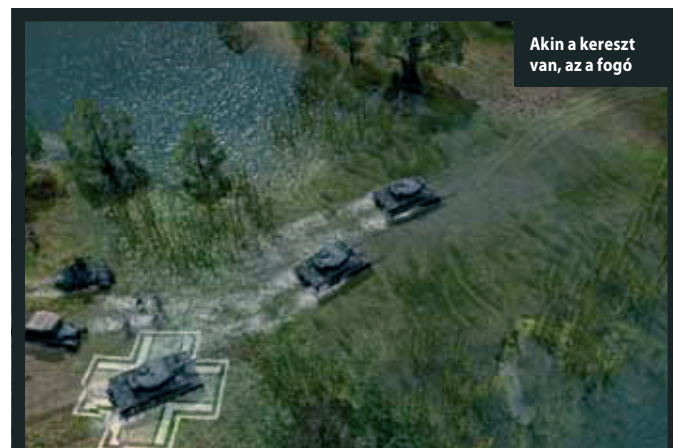
## A SRÁC RÁGYÚJT ÉS RÁJÖN: HÁBORÚ VAN.

Az intró nagyon hatásvadás de sajnos meglehetősen semmitmondó: abszolút semmi sem derül ki belőle, csak az, hogy bizony háborús övezetbe toppantunk. A Rush for the Bomb újdonságainak egyike, hogy vannak Hősök, akiket keresztül a sztori elmesélésre kerül, ezen kívül meg igen-nagyon-húha-de-erősek: ahogy ez



egy hőshöz illik is. Sőt, még egy spanyol hősünk is van, aki a naplementében mandolinján pengeti, hogy: „Yo soy un hombre sincero, de donde crecen las palmas...” Tiszta romantika :) Akár még

Antonio Banderas is bekukucskálhat a sarkon egy böggőbe öntött aknavetővel, esetleg egy 88 milliméteres ágyúval (mert az fontos fegyver ám). Mindemellett új képességek is vannak, amelyek közül a legfontosabb a háromszögelés, a felgyújthatatlan tank, a bolsevik motiváció, a német szervezettség, hogy csak néhányat említek (sajnos a spanyol sonka nincs köztük, pedig az lenne az igazi extra!). Ezek segítségével most már übernije bolsoje armijának lehet, hogy legyőzzük a csúf, szervezett Abwehr-t. Esetleg rágógumicsomagokkal és kólásüvegekkel ziláljuk szét a német hátországot. Na jó, csak viccelek, ez egy véresen komoly játék, nem poénkodni, ejnye-bejnye.



### GYORSNÉZET

KATEGÓRIA  
RTS

KÖRNYEZET  
EURÓPAI HADSZÍNTÉR

KIADÓ  
DEEP SILVER

FEJLESZTŐ  
STORMREGION

MEGJELENÉS  
2007. VÉGE

FEJLESZTŐI PORTRÉ  
A Stormregionról elég egy szót leírni: Panzers

GYORSLINK  
1761

# AMI SZÁMÍT

Ezúttal is arra voltunk kíváncsiak, az irodába betömörülő béta-teszterek hogyan is látták a játékot.



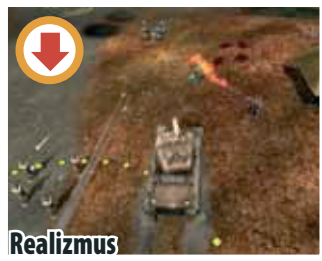
Minden OK, erre számítottunk!



A megvalósítás OK, de csak közepes



Ez nem jött be, többet vártunk!



Realizmus

**Olvasók:** Habár a történet fiktív volt, a fejlesztők ügyeltek a történelmi hitelességre a járművek, és egységek kidolgozása terén. A környezetet ugyanakkor kicsit túlzásba vitték **GameStar:** Főleg a túl erősen csillogó és kristálytiszta víz az, ami erősen csorbít a realizmuson. Emellett túl sok panaszra nem lehet oka annak, aki látott már igazi harcocsit életében



Irányítás

**Olvasók:** A kijelöléseket és a parancsokat nem mindig fogadta el. Csapatkészítéskor nem tudtuk megkülönböztetni az egységeket egymástól. Amúgy teljesen átlag volt **GameStar:** Egy RTS-nél forradalmi nehéz kitalálni, elvileg léteznek irányítási trükkök a játékban, de a bétában ezek nem jöttek elő



Hangulat

**Olvasók:** A német bekiabálások jók voltak. Sokat javítottak rajta tehát a hanghatások. És természetesen az intro is hangulatos volt... **GameStar:** Kétségtelenül igen hangulatosak a robbanások, a lövések, a 88 mm-es ágyú durranása, az, hogy szétrepülnek a figurák, ha közöttük robban valami



Grafika

**Olvasók:** Semmi extra. Az alapjátékhoz képest alig módosítottak a grafikai motoron. Igazából csak a víz fogott meg minket. **GameStar:** A víz, mindig csak a víz, úgy látszik, ez a központi szereplő. A Gepárd motor hozza a tőle elvárt színvonalat, amely egyáltalán nem rossz, sőt!

## KIJELÖL, TÁMAD, KIJELÖL, TÁMAD.

A Rush for Berlin fórumán olvastam a következőket, idézem: „Ezeknek az újdonságoknak köszönhetően mind a multiban mind az egyjátékos módban –kombinálva a Rush For Berlinből megismert régi skillekkel – reményeink szerint, sokkal több lehetősége lesz a játékosnak a megfelelő taktika kidolgozásában.” Tapasztalataink szerint a taktikának nem igazán van sok szerepe, biztos rosszul használtuk a skilleket, a hiba csak és kizárólag bennünk, meg a béta-teszt rövidegében lehet (a hiba egyébként is a 88 mm-es ágyúban van, amint ez a GSTV béta-tesztből is tisztán kiderül). Úgy gondoltuk, hogy ha kicsit több időnk lett volna felkészülni, gyakorolni, jobb tutorial, ismertető, briefing lett volna, akkor biztos ki tudtuk volna használni a taktikai lehetőségeket, így csak a kijelöl, támad, kijelöl, támad ósi rituáléjának éltünk, azonban ez is elég biztató volt. De a legeslegjobb akkor is a víz lett. Az úgy csillog, annyira fényes, hogy minden szarka repülés közben tuti belefejel... mert el akarja lopni. Ezek a srácok tudnak valamit!

## ÉS A TANK CSAK TAPOS ÁT A SPANYOL-NORVÉG HATÁRON...

A modellek igen gondosan elkészítettek, hiszen a fejlesztőknek harcocsis játékban igencsak van tapasztalatuk. Emellett a többi fegyver megjelenése, hangja is igen akkurátus, sőt a küldetések, a csaták sem tűnnek egysíkúnak – a bétában nem volt benne mind, és időnk se lett volna rá, így fogadjuk el ezt az állítást. A játék zenéje első hallásra nem túl epikus, inkább amolyan pilinc-pölönc, de erre

mondják, akinek nem tetszik, kapcsolja ki. Mi kikapcsoltuk, így korrekt. A hangok jónak tűntek, bár a béta-teszt az igazgatói iroda mellett zajlik, így túl nagy vigadalmat nem tudtunk csapni, meg a

hangerőt sem tudtuk feltekerni (éljenek a fejhallgatók, azaz Heil Kopfhörer!), de miután belehallgattunk, jónak tűnt. Összességében érdemes lesz a Rush for the Berlin rajongóknak a bombáért is ro-

hangászniuk, akár a spanyol hőssel is, aki nem José Manuel Alvarado, Luis Cortez és Ana Lucia de Piedad gyermeke, hanem egyszerűen csak Don Gutiérrez DE LA CONCHA. Ehh, milyen hülye név...

## PLAYER 1



**Név:** Kubritzki Zsolt

**Kor:** 17

**Foglalkozás:** tanuló

**Lakhely:** Törökbálint

**Kedvelt játékok:** minden

**Most ezt tolja:** STALKER

**Örök kedvenc:** Mafia

**Mi a célod az életben:** informatika terén dolgozni

### Vélemény

Első ránézésre eléggé „bonyolultnak” tűnt a játék. :) Ez látszott a lejátszott pályaidőből is (3 perc...). Ugyanakkor a grafika elég szép volt, főleg a víz effekt. A zene nem volt a játék hangulatához illő. Eleinte nem nagyon értem a küldetés célját, csak akkor jöttem rá, hogy mit kellett volna csinálni, amikor már késő volt. Lehet, hogy volt Objective menü, de mi nem találtuk. Az egységek közti különbségek nem voltak számottevők.

## PLAYER 2



**Név:** Parditka Balázs

**Kor:** 20

**Foglalkozás:** tanuló

**Lakhely:** Budapest

**Kedvelt játékok:** FPS, autószimulátor

**Most ezt tolja:** Battlefield 2

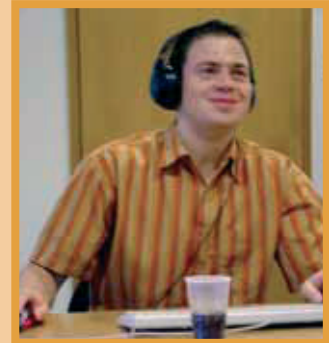
**Örök kedvenc:** Battlefield 1942

**Mi a célod az életben:** diploma megszerzése (és család)

### Vélemény

Jól nézett ki az intro, mert jól vezette fel a játékot. Kezdetkor problémák voltak az egységek irányításával, amit aztán később megoldottunk. Grafikailag ötös érdemel a játék, nekem is tetszett a víz, bár egy kicsit túlságosan is csillogott. A környezetet is részletesen ki volt dolgozva. Meg voltam elégedve a játékban lévő hangokkal, de a háttérzene pocsek volt. A fiktív történet mellett díjazom a járművek hitelességét.

## PLAYER 3



**Név:** Szeltner Tamás

**Kor:** 24

**Foglalkozás:** hallgató

**Lakhely:** Budaörs

**Kedvelt játékok:** CMORPG

**Most ezt tolja:** Guild Wars

**Örök kedvenc:** The Godfather (könyv)

**Mi a célod az életben:** végighaladni az utamon

### Vélemény

A játék nem tartalmazott semmi újítást, ami megfogott volna. A grafika a helyén volt, a mostani színvonalat legalábbis megüti. A hangulatot fokozta a német bekiabálás, ami nagyon tetszett (Hol vannak a disznók?!). Az intro megalapozta a hangulatot, tetszett a zene alatta, viszont kevésnek tartottam. Nem volt történeti szál, nem vezette fel a játékot. A játékmenet nem volt elég gördülékeny. Nem szólt másról, csak hogy menni és löni.

## GYORSNÉZET

## KATEGÓRIA

TPS AKCIÓ

## KÖRNYEZET

FUTURISZTIKUS BEÜTÉSŰ NAGYVÁROSOK

## KIADÓ

CAPCOM

## FEJLESZTŐ

CAPCOM

## MEGJELENÉS

N/A

## FEJLESZTŐI PORTRÉ

A Capcom tipikusan az a japán kiadó, amely házon belül szereti fejleszteni játéka zömét. Igen nagy játékos, sőt játéktérmi automatás múlttal is rendelkezik: többek között olyan legendás címeket fejlesztettek náluk, mint a Street Fighter.

## GYORSLINK

1919

Hányaveti lazaság, sztárallűrök, a halál kikacagása és persze nem utolsósorban fantasztikus küzdőtechnika, illetve superhősképessegek: ezek a tulajdonságok jellemzik a Capcom híres akciójáték-sorozatának démonvadász hősét. Dante kalandjait már kipróbálhattuk PC-n a harmadik részben, ám mégis meglepetés, hogy a next-gen negyedik részt is üdvözölhetjük kis monitorunkon...

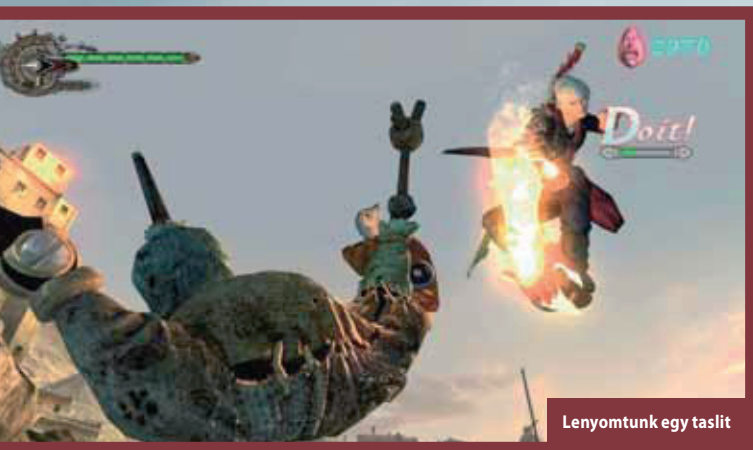
Csak PlayStation 2, csak PlayStation 2: korábban mindig ezeket a szavakat hallottuk a *Devil May Cry* sorozattal kapcsolatban. Aztán megtörni látszott az átok a DMC3 harmadik részének konverziója formájában, ám ez túl későn jött már, és a szokásos konverzióhoz kötődő hibák is nagyon lehúzták a játékot. A *Devil May Cry 4*-ről már mindenki lemondott, amikor a Sony PS3 exkluzívjaként elsőként bejelentették. A döbbenetes minőségű képek láttán mindenki nagyon elkezdte irigyelni a Sony drága masinájának leendő tulajdonosait, és sokan emiatt is döntöttek egy PS3 megvásárlása mellett.

Azonban a dolgok valahogy másképp alakultak: a Sony „csodamasinája” korántsem teljesített olyan jól, ahogy azt sokan elvárták tőle, ezért a Capcom kiadónál úgy döntöttek, hogy a korábbi PS3 exkluzivitást „annyira” mégsem gondolják komolyan, és Xbox 360-ra is kihozzák a játékot, sőt szűrprájj, szűrprájj... még PC-re is!

### NERO, AZ IGAZSÁG BAJNOKA?

A negyedik részben az első három epizód laza démonvadász hőse, Dante visszatér, ám korántsem egy egyszerű folytatásról van szó, ahogy azt eleinte gondoltuk. Dante ugye mindig is kicsit... „frivol” személyiség volt, azonban most tényleg túl-

lőtt a célon: miután valamitől teljesen beakartant, saját démonvadász társait is kinyírta. Természetesen ez már nem maradhat büntetlenül, ezért egy „szent lovagot” a kicsit furcsa névvel ellátott Nerót irányíthatjuk, akinek az a korántsem irigylésre méltó feladata, hogy Dantét igazságszolgáltatás elé vigye. A másik „Néró” ugyebár a világtörténelemben egy véreskezű császár volt, a névrokona viszont egy lelkiismeretes, fiatal harcos.



Lenyomtunk egy taslit

# DEVIL MAY



Antarktisz démoni puszi

Nehogy azt higgyük azonban, hogy egy málészajú kezdővel van dolgunk. Dantéhez hasonlóan Nero éppoly boszorkányos ügyességgel bánik a karddal és a pisztollyal, így mindenkit szanaszét kaszabolhatunk. Ha pedig már a „boszorkányosság” szóba került, akkor még meg kell említeni a speciális „Devil Arm” mozdulatát is: egy speciális billentyűkombinációval Nero karja démonivá válik, amellyel bármilyen ellenséget a levegőbe röpit, vagy épp ellenkezőleg: elkapja őket, ahogy repkednek és hatalmas sebést okozva földhöz veri őket. Ezek a démoni ökölcspások nagyjából úgy működnek, mint Beowulf támadásai a DMC3-ból, úgyhogy aki játszott

azzal a résszel, az képpen lesz Nero képességeivel is.

**TUDJA, MI A DÖRGÉS...**

Bár új hőssel van tehát dolgunk, a játék irányítása mégis nagyjából megegyezik a Devil May Cry 3-ban megszokott szisztémával. Ez persze korántsem jelenti azt, hogy annyira vacak lenne, mint a PC-s verzióban, ugyanis az egy egyszerű konverzió volt és majdnem két évvel később jelent meg a PS2-hez képest, ez viszont egyelőre úgy tűnik, hogy (ha nem hasznják el a játékot, persze...) egyszerre jelenik meg mindegyik géptípusra. Természetesen a harc ugyanolyan „fast and furious” lesz, mint az előző három részben, a reflexeinket tehát alaposan igénybe fogja venni, ugyanakkor éppúgy meg kell majd tanulnunk a megfelelő kombinációkat, ha nem akarunk démonok véres vacsorája lenni. Megmaradt az előző részből ismerős gömbgyűjtögetés is, amelyeket összeszedve táplolhatjuk hősiünket. Minél látványosabban (például magasabba ugorva) hajtjuk végre a speciális mozdulatokat, annál több vörös gömböt szedhetünk össze.

**RÉMÁLMAID SZÖRNYETEGEI**

A Devil May Cry játékok mindig is a bizarr szörnyekről voltak híresek, és a negyedik rész sem lesz ez alól kivétel. Még csak pár szörnyről rántották le eddig a leplet a tokiói bemutatón, de már azokon is látszott, hogy a készítők ismét alaposan eleresztették beteges fantáziájukat. Az egyik hatalmas kövér démon például külféle emberi testdarabokból van összerakva, és bizonyos helyeken pengék állnak ki a testéből. Egy rövid képsort a kiállításon bemutatott egy Balrog-szerű lényről is, aki egy tüzes dimenziókapuból lépett ki, de mivel kapaszkodó Gandalf nem volt a környéken, aki azt ordibálná, hogy „Fussatok, bolondok!” ezért minden bizonnyal nem kell attól tartanunk, hogy Gyűrűk Ura-lopás lenne ez a lény...

**DA GRAFIK...**

A játék grafikája a PS3 remek ké-

**A SZINKRONSZÍNÉSZ, AKI NAGYON BELEÉLTE MAGÁT...**

Manapság a játékvilágban megszokott eset, hogy híres színészeket kérnek fel a főszereplők hangjaihoz. Ezen már nem is csodálkozunk, azon viszont annál inkább, amikor az egyébként nem túl híres színész szakasztott mása annak a hősnak, akinek a hangját szolgáltatja. Ilyen a Hitmant szinkronizáló David Bateson is, és még ugyanezt lehet elmondani Reuben Langdonról, Dante hangjáról is. Hogy mi-



től „még inkább”? Nos, az egyébként kaszkadőrként és nem hivatásos színészként dolgozó Langdon ANNYIRA beleélte magát a szerepbe, hogy elvált egy olyan DMC3-reklámbemutatót is, amelynek során kifehéřítette a haját, beöltözött teljes Dante-kosztümbe és ott patogott, ugrált a kamera előtt... Állítólag a nagyon lelkes kaszkadőr a negyedik részhez is elvállalta Dante szinkronhangját.

perségeit hivatott kihasználni, úgyhogy csak remélhetjük, hogy a PC-s verzió is legalább annyit tud majd, mint a Sony masinája. A kameranézetek nem változtak semmit, de a kiállításon bemutatott demó alapján úgy tűnik, hogy egy kicsit jobban működnek majd, mint a korábbi DMC-részekben.

A zene is ugyanolyan rockos örület lesz, mint korábban, a szinkronhangok pedig a szokásos komikusan eltúlzott (és épp ezért rendkívül szórakoztató) stílust képviselik. Dante angol szinkronhangja állítólag ugyanaz a Reuben Langdon lesz, mint a DMC 3-ban; róla egy külön dobozban olvashattok.

**SÍRNI VAGY KACAGNI FOGUNK?**

A Devil May Cry mindig is echte szórakoztató játék volt, nem véletlen, hogy a DMC3 konverziója is aránylag rosszul sikerült. A DMC 4-hez viszont tényleg nagy re-

ményeket fűzök, hiszen igazi next-gen címről van szó, és ráadásul most először jelentették be előre, hogy PC-re is elkészül a játék. Nem csak éveket később adták meg kegyelemből a PC-seknek. Mivel PC-re nem sok ilyen vérbeli verekedős stuff jelenik meg, ezért a Capcomnak szerintem mind nagyon hálásak leszünk, ha a DMC 4-et tisztelegesen kidolgozzák a mi masinánkon is. Reméljük tehát, hogy az a „let’s party!” (copyright by Dante) tényleg jó kis buli lesz, nemcsak egy gyenge mulatság, ahonnan még hajnal előtt érkezünk haza fejfással és unottan.

**BAD SECTOR ELSŐ BENYOMÁSAI:**



A stílusos, pörgős, nonstop akciójátékok igazi királya mindig is a DMC volt, ezért egyedül a gamepadom nem várja a játékot. Ha ezt a részt nem szúrják el, akkor igen sok megpróbáltatásban lesz része...

CRY



# Reklámok az MMOkban

## INGYENEN JÁTÉK MILYEN ÁRON?

**Miért is fizetős egy MMO? Sokakat épp ez tart vissza tőlük, és gyakran nem is azért, mert nem tudnának havonta 3000 forint körüli összeget szánni rá. Van, akiket egyszerűen irritál, hogy miután megvették a játékot, minden hónapban fizetniük kell azért, hogy játsszanak vele. A nemrégiben újjászületett *Acclaim* azonban még az alapjátékért sem kér pénzt.**

**A**avidíj oka az MMO-k igen magas fejlesztési és fenntartási költsége (és az a meghökentető tény, hogy a fejlesztők-kiadók bár alapvetően merő jó szándékból készítenek játékokat, nem bántják azt sem, ha közben betegre keresik magukat). Mindkét összeg jóval tetemesebb, mint a hagyományos játékok esetében. A borsos fejlesztési költség oka, hogy egy MMO-ban, amelyen a játékosok hosszú hónapokon át lógnak akár napi több órát, sokkal nagyobb mennyiségű tartalom kell, hogy ne unják el magukat

a látogatók, hogy a játék lekösse őket, hogy ne tudjanak könnyen szabadulni.

### A TÖMEGVONZÁS TITKA

A *World of Warcraft* óta már valóban tömegek lógnak MMO-kon – ezt még az is elismeri, aki amúgy elvszerűen elhatárolódik a Blizzard tömeghipnotikus játéka-tól. Maga a *WoW* sem szégyenkezhet, túl a nyolcmillió aktív előfizetőn, de a *World of Warcraft* megjelenése egyszersmind „divatba is hozta” az MMO-kat: amióta elindult, bár jelentős tömegeket szípkázott el más játékokból, sokkal több új arcot



hozott, akik rákaptak a tömeges online játék élményére. Hogy lehetne azonban még nagyobb a tömeg?

Ha megszűnne aavidíj? A *WoW* pozíciója nagyon erős, mert a játékosok rengeteg új tartalomhoz jutnak ingyenesen – legalábbis anélkül, hogy külön kiegészítőt kellene ehhez megvásárolniuk. Ez persze olyan nagyvonalú gesztus, amelyet csak olyasvalaki engedhet meg magának, akinek nem különösebb kihívás nagyvonalúnak viselkednie (értsd: felveti a pénzt). A *Guild Wars* ugyan ingyenes, ott a fizetős kiegészítők gyorsabban követik

egymást. A bevétel a hagyományos modell szerint a játékeladásokból folyik be.

### ANARCHIA HELYETT

Az *Anarchy Online* tette meg az első lépést a virtuális terek virtuális reklámfelületeinek kiadására: ha ingyenesen akarsz játszani, a játéktérben valós hirdetésekbe botlasz. Persze nem olyan zavaró módon, mint amikor a tévében megszakítják kedvenc filmünket, csak hogy tájékoztassanak a fogkefék vagy mosóporok legújabb generációjáról, de akkor is reklám a reklám. Sokan eleve elzárkóznak a játékokban



található reklámkódtól, mondván, hogy virtuális térbe a valóság elől menekül az ember. De lassan a virtuális tér is oly mértékben válik a *valóságunk* részévé, hogy az emberekben maguktól alakul ki az igény, hogy a valóságból áttemelt dolgokkal népesítsék be. Nem szabad elfelejteni, hogy az Anarchy Online évekig fizetős volt, majd a reklámos megoldás révén vált először részben, majd teljesen ingyenessé. Az AO azonban már lefutotta körét, tisztes kor áll mögötte, de ha valaki mai szemmel látja először, valószínűleg pixelmérgezést kap.

## REKLÁMÉRT INGYENI!

Ingyenes MMO-k már régóta léteznek – feltéve, hogy ide soroljuk a legegyszerűbb, legfapadosabb megoldásokat is. A nemrégiben feltámasztott *Acclaim* azonban egészen újszerű megközelítéssel nyitott: még az alapjátékért sem kérnek pénzt, de ettől függetlenül színvonalas termékeket adnak – jól megtömve reklámmal. Előjáróban annyit érdemes megemlíteni, hogy a cég CEO-ja, Howard Marks, aki 2005 augusztusában vásárolta meg az *Acclaim* nevet, a kilencvenes években már tevékenyen hozzájárult az Activision felvirágoztatásához. Nagy esély van rá, hogy az általa megálmodott üzleti modell felülmúlja a legvadabb elképzeléseket is. Az *Acclaim*nek jelenleg öt futó projektje van: egy robotos ütök-vágók, a *Bots!*, két mangás akció-RPG, a *9Dragons* és *2Moons*, az inkább dumálós-ismerkedős-táncolós *Dance!* és egy eddig még meg nem nevezett játék. Ezek közül eddig a *Bots!* lépett ki béta fázisból és máris több, mint egymillió (!) játékos van, de már most hatalmas az érdeklődés a nindszás-kaszabolós *9Dragons* és a *2Moons* iránt is.

## MÉGIS, KINEK A JÁTÉKÉLMÉNYE?

De lássuk, milyen módokon csempézi bele az *Acclaim* a játékokba a reklámot. Az első trükk a szívbemarkolóan egyszerű *Click & Win* névre hallgat. Lényege, hogy a képernyő egyik sarkában néha felvilágul egy gomb, melyre ha rákattintunk, végig kell néznie egy reklámot –, de minden kattintásnál sorsoláson veszünk részt, és játékbeli pénzt nyerhetünk. Egy fokkal rafináltabb a *Meditation Minimap*: ha egy szokásosnál is véresebb összecsapás után kicsit össze kell szedni magunkat, karakterünket leültethetjük „meditálni”. Ilyenkor életerőnk és manánk jóval gyorsabban regenerálódik. No de hogy ne teljen hasztalanul a várakozás ideje, a minimapra megücsörgés közben úgyszincs szükség, fut majd ott egy reklám – legalább van mit nézni. Aztán ott vannak a paragon heverő töltőképernyők, melyeket a *WoW*-ban is kénytelenek voltak kicsit feldobni – különféle tippekkel. De minek a tipp, mehet oda reklám is, ha pedig karakterünk elhalálozik, feltámadás után (néhány másodperces sérthetlenségért cserébe) szinte az egész képernyőt kitarja valamilyen hirdetés.

## HA NEM MEGY SZÉP SZÓVAL...

A *2Moons* minden szempontból durvább. A játék a Shinytől átigazolt Da-

vid Perry nevéhez fűződik (ahogy a *Dance!* is az ő ötlete volt). Maga a játékmenet

is véres-erőszakos, néhol erotikus – részben tehát máris elnyerte a játékosok szívét, no meg a tizennyolcas karikát, így nagy eséllyel botrányokat fog kavarni, és bónusz hírverést is kap. Nem csak mézszárlásban durvább a *2Moons*, de marketingben is. Itt a játékosok már ki is kapcsolhatnak reklámokat, de ilyenkor sokkal lassabban gyűjtöttek XP-t – tehát tovább tart felfejleszteni karakterünket reklámok nélkül, mint reklámmal. Ez persze már sokak szerint durva, az MMO-szakma, mely kíváncsian (és kissé aggodalmasan) figyeli Howard barátunk ténykedését, elítéli, a reklámokat ilyen agresszív módon nyomják le a játékosok torkán.

eken lehetne bejutni, az aukciós házat bizonyára szívesen szponzorálná az eBay, de a bankokért is nyilván versengének közismert pénzintézeteink. Most mindenki felejtsen el az iméntieket, inkább csinálunk egy saját MMO-t.

## ARANYAT KAPTAM, LÁJFI!

Az *Acclaim* egyik legmerészebb húzása, hogy teret enged a számtalan „goldfarmer” vállalkozásnak is. Mint az közismert, a legtöbb MMO-hoz neten keresztül is lehet aranyat (vagy akár milyen valutát) vásárolni, ha épp nem azzal akarjuk tölteni játékidőnket, hogy mi kapirgálunk össze egy nagyobb összeget. Ezt mindenhol üldözik, büntetik, a *WoW*-ban például ha kiderül, hogy valamelyik játékos aranyat vagy egyéb szolgáltatást vásárolt az interneten keresztül, azonnal lezárják az accountját. Az MMO-k „szürkegazdasága” persze elképesztő forgalmat bonyolít, nem lehet mellette elmenni. A Sony annak idején úgy próbálta megkerülni, hogy saját ne-

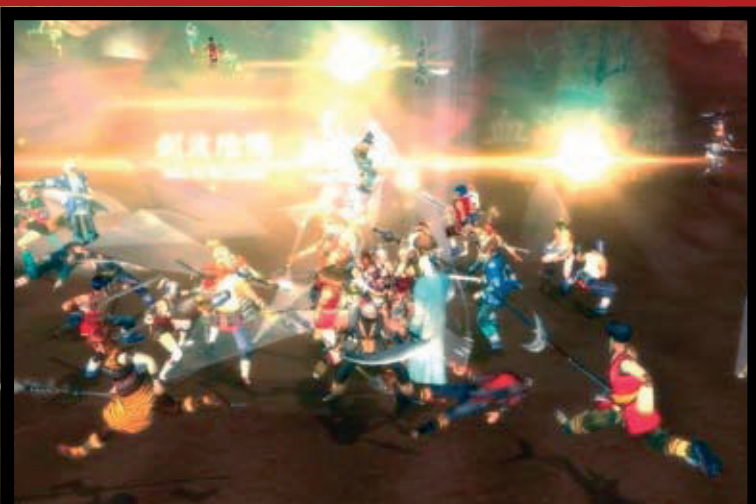


Scott Jennings, egykori *Mythic*-fejlesztő (*Dark Age of Camelot*), aki jelenleg az NCSoftnál megmondóember, egyenesen neveltségeseznek nevezte az ötletet, de ki tudja...

## MIÉRT ÁLLNÁNK MEG ITT?

Persze könnyen vérszemet lehet kapni, minket is megihlettek az *Acclaim* furfangos megoldásai. Felmerült még, hogy ha a véres játékelmény úgyis fontos, minden lemészárolt szörnynek kaphatna hosszas, részletgazdag haláltusát. Amíg vérben fetreng, kiabálhatna reklámszlogeneket, természetesen a szituációra szabva (hogy ne rombolja a játékelményt) például „Jaj nekem, odaveszek, mint vízkőtől a mosógép, ha nem kap Calgont...” vagy valami hasonlót. A várászatok neveiben is el lehetne rejteni néhány terméket (product placement), a lassító fagymagia lehetne például Winterfresh. Sci-fi játékoknál a Mars csoki ugye hatalmas potenciállal bír, de egyes játékosok fejére lehetne akár vérdíjat is kitűzni (és aki elkapja őket, nyerhetne Bounty csokit). A városokba a Col Gate-

tes boltot nyitott, ahol pénzért lehetett vásárolgatni játékbeli tárgyakat – olyasmit persze nem, ami igazságtalan előnyhöz juttatná a pénzeseket, de sok olyan apróságot igen, ami megkönnyítheti az egyszerű kalandor életét. Az *Acclaim* persze nem támogatja nyíltan az aranykereskedőket, de bármilyen reklámot enged elhelyezni a játékban, ha az nem egy konkurens céghez kötődik. Márpedig aranyfarmolással nem foglalkoznak – legalábbis *nagyon* reméljük. A Sony ötletéhez hasonló netes boltok azonban megjelennek a játékban is: az *Acclaim*-játékokban is vásárolhatnak maguknak különféle tárgyakat a játékosok, a cég ráadásul ezt tekintti a reklámok mellett a második fő bevételi forrásnak. Nem szabad elfelejteni: az *Acclaim* játékei ezekkel együtt is MMO-k, rengeteg játékkal, élő környezettel, játékbeli eseményekkel... tehát mindennel, ami miatt rá lehet kattanni a műfajra. Hogy ilyen áron ingyenes? Az ő döntésük. A játékosok csak nyerne vele, mert ha nem is akarnak fizetni egy MMO-ért, már van választási lehetőségük. **mazur**



# SPLINTER CELL CONVICTION

**A Double Agent óta sokan tördeljük a kezünket, hogy Sam Fisher útja vajon merre is vezet a továbbiakban.** A már-már Jack Bauert idéző ügynök kalandjai ugyanis egyre komorabbá, érdekesebbé és összetettebbé alakultak az utóbbi időben, és az eddig összegereblyézett információmorzsák alapján annyit biztosan állíthatunk: most sem lépünk majd rózsaszirmokkal hintett útra az univerzum békéje felé.

## GYORSNÉZET

**KATEGÓRIA**  
AKCIÓ

**KÖRNYEZET**  
NAPJAINK  
NAGYVÁROSAI

**KIADÓ**  
UBISOFT

**FEJLESZTŐ**  
UBISOFT MONTREAL

**MEGJELÉNÉS**  
2008.

**FEJLESZTŐI PORTRÉ**  
Ugyanaz a fejlesztőcsapat készíti, aki az Assassin's Creed-et, az amúgy is minőségi játékaikról híres Ubisoft egyik zászlóshajója.

**GYORSLINK**  
**1998**

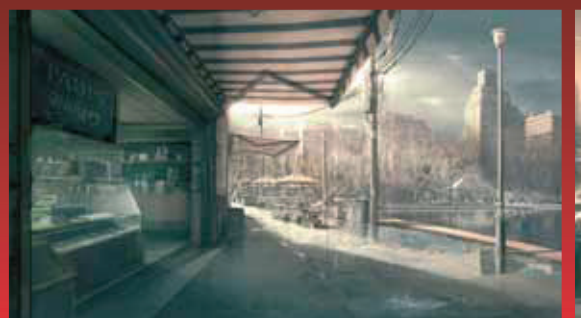
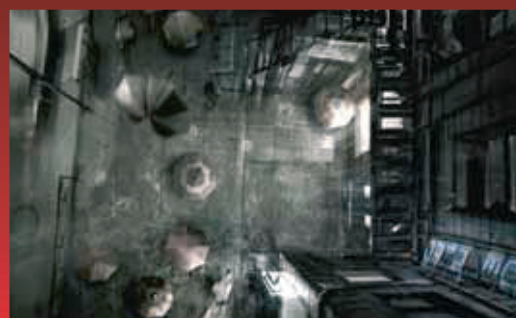
**N**em jó dolog titkos ügynöknek lenni, mindig csak a baj van a terroristákkal, a politikusokkal, a változó nemzetközi érdekekkel – Sam Fisher is valószínűleg arról álmodik éjszakánként, hogy kövérkés, bajszos közlekedési rendőrként sütteti a hasát egy jó párás amerikai nagyváros eldugott kereszteződésében, miközben a legnagyobb problémája az, hogy a fánkból kifróccsent málnalekvárt vajon milyen fékezett habzású mosópor képes teljesen kiszedni az egyenruhából. A Double Agent kissé titokzatos, folytatást ígérő befejezése után várható volt, hogy Tom Clancy kökemény hőse nem áll be szerzetesnek kecskesajtot köpülni, hanem tovább sodródik az egyre rejtélyesebb események hullámain. A Ubisoft persze kínosan ügyel arra, hogy ne kerüljön információ az újságírók és a

tűlbuzgó rajongók keze közé, de már így is sikerült egy kicsit megtörni a csendet az új projektet illetően. Ettől függetlenül izgalmas részletek derültek ki a Conviction cselekményéről, amelyről jelenleg csak annyit tudni, hogy Sam Fisher ismét komoly zűrbe keveredik a Third Echelon berkein belül. Már maga a cím is (a Conviction jelentése elítélés, rábizonyítás) arra enged következtetni, hogy igen sáros ügyekbe keveredünk majd. A források szerint Sam régi barátja, Anna Grimsdottir – aki egyébként a hírszerzés egyik vezető embere – veszélyben van, így Sam visszatér a céghez, amelyben korábban már igen nagyot csalódott, hogy segítse bajba jutott barátját. A gond csak az, hogy a politika igen komoly nyomást gyakorol a Third Echelonra (feltehetően komoly hatalomváltás van kilátásban a legfelsőbb

körökben), így minden misszió teljesen elbarmolt körülmények között zajlik, pontatlan információkkal, hiányos felszereléssel. Persze egy belső ember is nehezíti a helyzetet, így Sam hamarosan megint a törvényen kívül találja magát, és amolyan menekülő emberként kell megoldania a válságot. Más források szerint egy olyan történet is elképzelhető, hogy hősünk a Double Agent történései után az FBI elől menekül, amely semmit sem tud hírszerzői munkájáról, és a mi Samünk bujkálás közben igyekszik tisztázni nevét.

## KÓBOR ÜGYNÖK ÉS A BOROSTA

Annyi biztos, hogy Sam Fisher nem elegáns James Bondként rendel majd be a koktélt egy elegáns bárban, sem felrázva, sem keverve nem lesz itt ital.



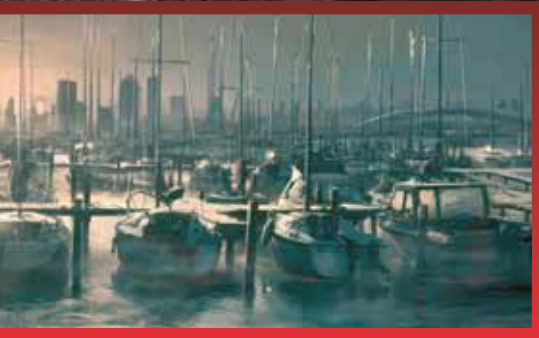


Az első megjelent képeken ugyanis jól látható, hogy hősünk bizony valóban az utcákon bujkál (vagy csak csövesnek álcázza magát, hogy elvegyüljön az egyre szegényedő amerikai lakosság körében), ápolatlan, szakállas, koszos. Ennek fényében a high-tech kelléktárat is elfelejthetjük majd, itt már nem fekete ruhás, egyszemélyes árnyékkommandóként kell felszámolnunk a bóbiskoló terroristákat. Cserébe minden tereptárgy és berendezés mozdítható lesz, így akár egy szemetes vagy szék is lehet gyilkos fegyver, vagy barikádot is építhetünk, ha

nem akarjuk, hogy üldözőink utánunk tudjanak jönni abba a szobába, ahová éppen be akarjuk ásnunk magunkat. Szintén újításnak ígérkezik, hogy végre nem éjszakai pályákon mozgunk, itt igenis rejtőzködni kell a napfényben, akár az utcán nagy tömegben mozogva, akár a terepet feltérképezve és kihasználva. A tömegnek egyébként is nagy szerepe lesz a játékmenet során, ugyanis a civileket használhatjuk önmagunk álcázására, akár fedezéknek is, de őket nem lehet likvidálni – maximum egy elegáns altáji rúgással ártalmatlanná tehetjük azokat, akik ferde szemmel néznek ránk, vagy éppen beleavatkoznak a bokros teendőinkbe. A ránk vadászó zsoldosok és terroristák (vagy bárki, aki az életünkretör) persze szabad préda lesz számunkra, őket természetesen átsegíthetjük a túlvilágra, de nagyon kell ügyelnünk arra, hogy túlélővel szemben ne lépjünk

fel túl határozottan. Tehát a lopakodás, követés, bujkálás továbbra is szerves része marad a játéknak. A tájékozódásban két új „mutató” fog nekünk segíteni, az első egy forgalmas utcán segít kiszűrni azokat az embereket, akikkel dolgunk lesz, a második pedig amolyan távolságérzékelőként funkcionál, vagyis mutatja, hogy milyen közel mehetünk kiszemelt áldozatunkhoz anélkül, hogy az észrevenne minket. A játékmenetben elsősorban a közelharcon lesz az igazi hangsúly. Azt már most lehet tudni, hogy régi és új generációs konzolokra is folyik a fejlesztés a PC-s verzió mellett, ennek köszönhetően egyes platformokon más lesz a tartalom, de azt nem lehet még sejteni sem, hogy ennek ki issza majd meg igazán a levét. Azért az Unreal Engine 3.0 grafikai motorban igencsak bízunk az ember, és ha valóban olyan szépen kivitelezett lesz minden, ahogy azt a kiszivárgott képek mutatják, akkor nem lesz okunk panaszra. Elsőre nagyon jónak tűnik, hogy egy kis frissítést raktak a játékmenetbe, és a pályák is teljesen más hangulatúak az előző részekhez képest – még akkor is, ha itt is érezhető

a komor hangulat. Állítólag az MI-n is sokat reszelnek a fejlesztők, ellenfeleink keményen reagálnak majd minden mozdulatunkra, így kerülhetünk igazán meglepő helyzetekbe is. Ezzel csak az a baj, hogy ezerszer ígértek már ilyen mesterséges intelligenciát, de valahogy évek óta mégsem sikerült egy bizonyos határt átlépni, maradtak a botorkáló, félvak, falba ütköző ellenfelek. Tényleg, nagyon bízunk abban, hogy ezúttal más lesz a helyzet, mert a legelső benyomások alapján a Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction borzasztóan kemény és remek hangulatú alkotásnak ígérkezik, de láttunk mi már falon pókot (és fűben nyuszit, viszont nem voltunk még török börtönben – ender). Meg unalmas Sam Fishert is, köztünk legyen mondva. Reméljük a legjobbakat!



**ENDER ELSŐ BENYOMÁSAI:**



A Splinter Cell sorozat mindig is király volt, az új rész pedig nagyon ígéretes. A hasonlóság az Assassin's Creed-el pedig direkt jót tesz.

EXTRA KÉPEK A DVD-N



# WORLD IN CONFLICT

## GYORSNÉZET

**KATEGÓRIA**  
STRATÉGIA

**KÖRNYEZET**  
1981, USA

**KIADÓ**  
VIVENDI

**FEJLESZTŐ**  
MASSIVE  
ENTERTAINMENT

**MEGJELENÉS**  
2007

### FEJLESZTŐI PORTRÉ

A svéd fejlesztőcsapat 30 fővel indult, és első játéka a Ground Control volt. A játék megjelenése után a Vivendi felvásárolta őket, és ennek köszönhetően jelenhetett meg a Ground Control II. Ma a World in Conflicton dolgozó brigád 100 főből áll.

**GYORSLINK**  
**1551**

**A Ground Control II sci-fi környezete után a Massive Entertainment váltani szeretett volna más témára.**

A második világháború már teljesen tisztára rágott csont, ezért úgy döntöttek, ők az oroszokat veszik elő.

(A spájzból. . .) A játékkal a kis svéd városban, Malmöben lévő fejlesztői főhadiszálláson találkoztam..





**K**edves utasunk! Helyezkedjen el kényelmesen székében, kapcsolja be biztonsági övét, dőljön hátra, csukja be a szemét, menjen le alfába és gondoljon erősen, erősen a nyolcvanas évekre! Amikor a hidegháború vége felé még mindig a NATO és a Vörös Hadsereg nézett egymással szembe... Most lazuljon el még jobban, és képzelje el, hogy a dolgok nem úgy alakultak, ahogy a valóságban... A Szovjetunió valójában nem bomlott fel, és a kommunizmus nem szűnt meg az országban, hanem épp ellenkezőleg: a hidegháború felfokozódott, és a vörös hadsereg lerohanta a felkészületlen Egyesült Államokat... Szovjet katonák csizmái vonulnak végig az amerikai nagyvárosok utcáin, a tankok rommá lövik a békés amerikai polgárok házeit, és a hadsereg alig bírja felvenni velük a harcot... Megvan? Remek, akkor most képzelje azt el, hogy ön az egyik amerikai tiszt, aki szembeszáll a ruszikkal... Leszállásra készülünk, köszönjük, hogy velünk utazott! Üdvözöljük a World in Conflict világában!"

### **MALMÖBEN JÁRTAM, WORLD IN CONFLICTOT LÁTTAM...**

Valami ilyesmit álmodhattam volna a Malmöből hazafelé tartó repülőúton, miközben a repülőn a kényelmes székben elbóbiskoltam, de az az igazság, hogy nem aludtam, hanem

PSP-ztem, és csak a Koppenhágába vezető hajnali járaton nyomott el az álom. Jól is tettem, hogy kialudtam magam, mert a játék annyiféle aspektusát kellett alaposan megvizsgálnom a fejlesztői bemutatón... Miután repülőtér leszállt Koppenhágában, a reptéren a játékot kiadó Vivendi európai képviselőivel és Stökivel találkoztam a rivális magazintól. Egymás üdtőjének megmérgezését ezúttal kihagytuk, viszont kellemesen elbeszélgettünk négyesben a játékipiacról, a Vivendi helyzetéről, a globális felmelegedésről (miközben majd megfagytunk a koppenhágai reptér külső teraszán egy kávézóban ücsörögve), aztán csatlakoztak hozzánk a kelet-európai újságírók is. A kis csapat ezután arra a vonatra szállt, amely a Koppenhágát és Malmöt összekötő tengeren átnyúló hídon viszi át az utasokat. A szállodai elhelyezkedés részleteitől, illetve a koppenhágai városnézés és az esti vacsora leírásától most megkímélek benneteket, inkább tekerjük fel gyorsan az eseményeket és térjünk át gyorsan a másnapra (*fajj, a fejem! vagy inkább: vizslát, bébi, itt a pénz buszjegyre! – ender*). A Massive Entertainment főhadiszállása igazán impozáns méretekkel dicsekedhet: a tágas irodaházban üveggel elkülönített kis szobákban dolgoznak a fiatal fejlesztők. Kevesebb személyes holmit és a játékhöz nem kapcsolódó filmes és egyéb posztert láthatunk itt, mint például Varsóban a Witcher bemutatóján, viszont a World in Conflict-os díszítőelemek és tárgyak rendkívül hangulatosak. Az egyik központi helyen lévő falon például egy hatalmas sarló-kalapácsos,



vörös színű szovjet zászlót láthatunk, úgyhogy Lenin biztos elégedett lett volna, ha látta volna, de az alsó emeleten egy rejtett szoba zugában megtaláltuk azt a kis gyerekbiciklit is, amelyet a játék bevezető introjához modelleztek a készítők. Az irodaházról még érdemes azt is elmondani, hogy a svédre jellemzően minden tiszta, rendes és gondosan karbantartott, bár személyes holmik hiányában talán kicsit rideg. Igaz, az egyik szobában néhány műanyag akciófigurát láthatunk, köztük egy „Jézus” akcióbabát is – na ezen szakadtunk a röhögéstől, amikor megláttuk.

## MASSZÍV JELENLÉT

A kis irodai bemutató után Martin Walfisz rövid bemutatót tartott a cégről. A Massive Entertainmentet 1997-ben alapították, és a Ground Control volt az első játékuk. A céget mindössze 30 emberrel indították, mára 100 főre duzzadt fel az állomány. A Massive eleinte elég dögögösen

2005-ben született meg. A cél az volt, hogy egy olyan akcióstratégiát készítsenek, amellyel rövid idő alatt is lehet nyomolni, és sikerélményt nyújt a játékosnak. Sokat agyaltak azon, hogy az új helyszín és korszak hol játszódjék, és végül azért döntöttek a hidegháború mellett, mert újabb sci-fit már nem akartak, viszont a második világháborúval már tele volt a padlás... Másrészt megfelelő ellenfelet akartak találni az USA-nak, és a „nagy orosz medve” tűnt még mindig a legveszélyesebb harcfélnak.

## 26 ÉVEL EZELETT...

No de mit tudtunk meg magáról a játékról? A sztori szerint 1981-ben járunk, javában dűl a hidegháború, amely hirtelen felforrósodik: a Szovjetunió teljesen váratlanul megtámadja az USA-t. Hogy miért, azt még nem tudhatjuk, de Larry Bond amerikai író gondoskodik a sztoriról, úgyhogy biztosan reális okokkal fog majd szolgálni. A történetről mindenesetre annyit tudunk, hogy a szovjet csizma először a vasfüggöny melletti országokat zúzza össze, majd Nyugat-Európa után az USA ellen fordul. A sztorit flashbackszerűen mesélik el nekünk, tehát bizonyos küldetések a múltban játszódnak. A készítőik külön hangsúlyozták, hogy a különféle karakterek személyisége folyamatosan

indult, ugyanis hiába aratott sikert a Ground Control, a játék megjelenése után teljesen elfogyott a pénzük, és a kezdeti bevételek közel sem voltak elegendők semmilyen további munkára. Akár be is csukhatták volna a boltot, ám szerencsésükre a Vivendi 2002-ben felvásárolta a céget, és bőven elegendő pénzzel látta el őket ahhoz, hogy a Ground Control II fejlesztéséhez fogjanak, amely igen szép szakmai és üzleti sikert aratott 2004-ben.

változik a sztori során, ahogy a háború borzalmaj, a barátaik vagy a civilek halála megéri őket, vagy épp ellenkezőleg: háborús örültté válnak, mint a Marlon Brando által játszott karakter az Apokalipszis most! című filmben. A játék főszereplője, akit mi irányítunk, egy ifjú és lelkes tiszt, Parker hadnagy. A készítőik mindenképpen azt akarták, hogy a játékos átérezze: ő maga Parker, ezért az átvezetők során szemből sohasem látjuk az arcát, csak a hátát, és nem is fog megszólalni.

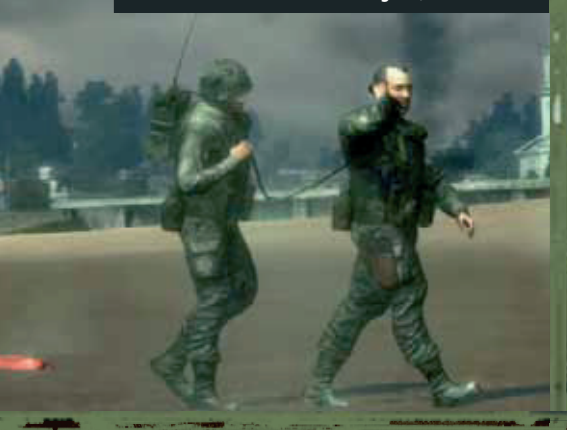
## KREDITRENDSZER

Ezzel a közcímmel nem az egyetemi felsőoktatásra gondolok, hanem arra a rendszerre, ami már jól működött a Ground Control II-ben is és ide is áthozták. Lényegében arról van szó, hogy semmilyen nyersanyagot nem kell bányászniunk vagy kitermelniünk, hanem az egységeket pontokért vásároljuk. Eleinte 4500 pontot bírtok-lunk, ebből „vehetünk” magunknak különféle harci járműveket, amelyeket aztán a bevetési zónában helyezhetünk el. A pontszámok szép lassan, folyamatosan „áramolnak” vissza, illetve rengeteg bónuszpontot



Na amcsik..., most ti is megtapasztaljátok, milyen az, amikor öt évig muszáj orosz tanulni a suliban...

Igen drágám, a csirkét töltve kérem, hasáburgonyával már mondtam! És ha nem haragszol, most leteszlek!



Apaaaa! Én is ugrani akarok, mint ezek a bácsik!



Napalmot nekik!



Ekkor döntöttek úgy, hogy itt az idő újabb játékba fogni, amelyik nem kötődik a Ground Control brandhez. A World in Conflict alapötlete





kapunk, ha elfoglalunk valamilyen stratégiai helyet. Így tulajdonképpen sosincs igazán végérvényesen veszett állás, de az ellenségnek sem jelenthetjük ki biztosan, hogy legyőztük, mint a hagyományos RTS-eknél, ahol egy nagyobb nyersanyagforrás elfoglalása vagy egy bázis totális kiirtása már tulajdonképpen a biztos győzelmet is jelentette.

A hadműveletek sem egyszerűen úgy működnek, hogy az oroszok által elfoglalt épületeket felrobbantjuk vagy kipucoljuk. Stratégiai pontokat kell úgy elfoglalnunk, hogy két fix körbe beleállnak az egységek, és helyben maradnak, amíg miénk nem lesz a terület. Amikor elfoglaltuk, akkor automatikusan felépül egy védelmi rész. Az egyjátékos hadjáratban e pontok elfoglalásával haladunk előre egy adott küldetésen belül, a multiplayerben pedig akkor nyert az egyik fél, ha elfoglalta az összes ilyen pontot.

### HARCTÉRI JELENTÉS

A játék grafikájánál a készítőink inkább a legmaximálisabb realizmusra és nem a szépségre törekednek. Nem találunk majd a játékban Command & Conquer 3-féle szemkáprázatóan színes effektusokat, a mostani információim alapján nem lesznek csodaszép, egzotikus pályák. A helyszínek nagyon jól néznek ki, de a legtöbbször egyszerű kisebb falvak, kisvárosok vagy amerikai metropolisok, tipikus, a helyre jellemző lakóházakkal, bevásárlóközpontokkal. Az utcákon persze meglátszik a háború pokla: itt felszakadt a beton egy ágyúlövéstől, ott egy megrongált, gazdátlan autó áll kitért ajtókkal. Rohangáló civileket nem

láttam ebben a béta-verzióban, de lehet, hogy jobb is, amilyen időtlenül oldották ezt már meg a C&C3-ban... A realista ábrázoláshoz emellett a földközeli nézetek is hozzátartoznak: akár TPS-közelségbe is le lehet venni a kamerát. Emellett a poligonszám is rendkívül magas, és a textúrák is nagyon részletesek, viszont jó hír a gyengébb gépek tulajdonosainak, hogy alaposan le lehet butítani a részletességet, így náluk is jól fog futni a játék.

A játék grafikája természetesen támogatja majd a DirectX 10 utasításait, viszont olyan régebbi kártyákon is élvezhető lesz, mint a GeForce 4Ti vagy az ATI 9250. A készítőik igyekeznek a természetes környezetet is legelőhűbben visszaadni: a vízfelületen advanced shadereket láthatunk, illetve különféle atmoszferikus effektusok is azt az illúziót keltik, hogy valós helyeken járunk.

### RONTOM-BONTOM

A WiC motorja emellett kifejezetten a háborús élményre van kihegyezve: minden épület fel lehet robbantani, és ilyenkor hatalmas láng- és füstoszloppal adják át magukat az enyészetnek. Destruktív hajlamainkat a fák felégetésével is kiélhetjük: ennek a játékmenet szempontjából is jelentősége van, ugyanis a gyalogság nem tud elbújni közöttük, és a harckocsik sem képesek továbbjutni. A fák egyébként nemcsak egyszerűen elfüstölődnek, hanem a láng pusztításának és erejének hatására fel is dőlhetnek. Különösen fontos szerepe lesz a hidak felrobbantásának, hiszen ezzel megállíthatjuk a földi járművek támadását. A hidakat egyébként nem csak felrobbanthatjuk, hanem fel is építhetjük, ha



## MINIINTERJÚ MAGNUS JANSÉNNEL, A JÁTÉK EGYIK DESIGNERÉVEL

**GameStar:** A bemutató alatt láthattuk, illetve mondtátok is, hogy a nyolcvanas évekbeli harcjárműveket modelleztetek... Milyen háttér-információk alapján dolgoztatok?

**Magnus Jansén:** Az amerikai járművek modellezéséhez van egy kapcsolatunk a hadsereg-nél, úgyhogy ehhez viszonylag könnyen szereztünk adatokat. Mivel régebbi harci modellekről van szó, ezért az anyagok már annyira nem titkosak. Viszont a szovjet járműveknél nagyon nehéz dolgunk volt, mert az ottani adatokat még most sem nagyon szívesen publikálják. Ezekhez legfőképpen az internetet használtuk. Szerencsére a fórumunkon a rajongók nagyon segítőkészek, és szívták bizonyos járműveknél, ha valami esetleg nem stimmel.

**GameStar:** A Command & Conquer játékoknál megszokott dolog, hogy a „rosszak” oldalát is végigjátszhatjuk... Itt miért nincs szovjet hadjárat?

**Magnus Jansén:** Való igaz, hogy EBBEN a játékban nincs szovjet hadjárat – ezt már a játék kezdeti szakaszában eldöntöttük, hogy így lesz, tehát nem arról van szó, hogy valamit félbehagytunk volna. Ez a játék arról szól, hogy a lehengerlő szovjet invázió ellen az amerikaiak felveszik a harcot, és minden szándékosan az ő szemszögükből van elmesélve. Kicsit „katasztrófa” jellege is van a sztorinak, mint a Vörös alkony című filmben is, amelyből sokat merítettünk ehhez a játékhoz.

**GameStar:** Ha mindent az amerikaiak szemszögéből me-

séltek el, akkor ez azt jelenti, hogy nem is nagyon találkozunk szovjet hadvezérekkel? **Magnus Jansén:** Való igaz, az átvezetőkben ritkán látjuk a szovjeteket személyesen, és nincs is „főellenség” a játékban. Arctalan, félelmetes, mindenre elszánt hódítókat fogunk látni. Az indokait sem ismerjük majd meg. **GameStar:** A sztorit teljes egészében Larry Bond írta? Hogyan tartottátok a kapcsolatot vele? **Magnus Jansén:** Igen, bár a főbb vonalakat mi vázoltuk fel neki. Azért kerestük meg Larryt, mert ő tudja a leghitelesebben kidolgozni, hogy vajon a szovjetek hogyan támadták volna meg az USA-t. A kapcsolattartás nem okozott gondot, annak ellenére, hogy Larry az USA-ban él.



Iván nem hisz a könnyeknek...

valahol át akarunk kelni. Az épületek, járművek robbantásához, utóbbiak mozgásához, illetve a katonákéhoz a készítő a Havok 4.5-ös verzióját használták.

### AZ AMERIKAIK SZEMSZÖGÉBŐL

A játék átvezető filmjeit mind az amerikai katonák, illetve a polgárok szemszögéből láthatjuk. Bár ez így leírva talán unalmasnak hangzik, viszont tényleg igen hangulatosak, és átérezzük belőlük a helyi polgárok rettenetét, ahogy a szovjetek berontanak az USA-ba, mindenkit lemészárolva, aki szembe száll velük. A kicsit hatásvadász nyitó jelenetben egy kislány biciklizik egy amerikai kisvárosban, ám hirtelen meglátja az ejtőernyőn leszálló orosz katonákat, és döbbenet, riadtan figyeli őket, miközben a felborult bicikli kereke háttérben forog. Nem állítom, hogy ezek a képsorok Francis Ford Coppolat vagy Oliver Stone-t aláznák, gyaláznák, de megteremtik a játék paranoiás hangulatát. A készítő egyébként büszkéek rá, hogy nagyon nagy gondot fordítottak az átvezető grafikai minőségére is, különös tekintettel az arcokon látható fény-árnyék effektusokra.

### MI VAGYUNK A ZSOLDOSOK!

Végül a készítő kitértek a mesterséges intelligenciára is, amely állítólag már-már emberi felfurfangossággal és agresszivitással próbál legyőzni minket – igaz, ezt leginkább a skirmish játékmódban tapasztalhatjuk majd. Az MI-t kifejezetten ehhez a játéktípushoz dolgozták ki, és minden tekintetben

igyekeztek az emberi viselkedést és gondolkozást modellezni. Amikor például MI-vel egy csapatban játszunk, akkor parancsainkat igyekszik végiggondolni és teljesíteni, de ha például úgy érzi, nagyobb szükség van valahol a segítségre, akkor oda fog menni. Persze azt is külön beállíthatjuk majd, hogy milyen típusú MI-vel akarunk együtt játszani.

### MULTIPARTY AZ IGAZI!

Persze az a legjobb, ha nem géptársakkal vagy ellenféllel kell a főjátékot vagy a skirmisheket nyomatni, hanem a haverokkal együtt játszhatunk. A *World in Conflict*-nál a készítő a multira nagyon nagy hangsúlyt fektettek. A hagyományos RTS multiplayer megoldások mellett a Counter-Strike-hoz vagy más FPS-ekhez hasonló elemeket is találunk a többjátékos részben. A játékosok például nem teljes csapatokat, hanem különféle kategóriájú osztagokat irányítanak: gyalogság, harckocsik, helikopterek stb. Ezekre a



Fák... Épp most akartam beugrani abba a boltba egy Marlboroért...

külön egység típusokra koncentrálnak egymás között: „Jósi, gyere ide, támadj a helikopterekkel, mert szétlöttem a légvédelmet a tankokkal; Béla, foglald ezt a területet a harckocsikkal, mert felülről már mindent kipucoltam” etcetera (*nahát a keretsztori alapján olyan nevek számítottam, hogy John meg Jack... -- ender*).

### NEM EGY C&C KILLER, DE AZÉRT BEJÖVŐS...

Bevallom, hogy minden hibája ellenére még mindig a C&C 3 jön be a legjobban az RTS-ek között, és a WiC nem is tudta kiütni a nyeregből. Igaz, jópofa ötlet a stratégiai pontok elfoglalása és nagyon sok szempontból (például a játékegységűly) sokkal átgondoltabbnak tűnik a Massive RTS-e. Egyedül ezt a hidegháborús témát unom már elmondhatatlanul. Nem hiszem el, hogy szerencsétlen oroszokat miért nem lehet már békén hagyni! (Bár az is igaz, hogy még mindig kevesebb szert vették elő őket, mint a németeket a második világháborús játékok tömegeiben, de azért azt lefogadom, hogy az „orosz hóeséses katonai bázistól” most sem menekülünk meg...)

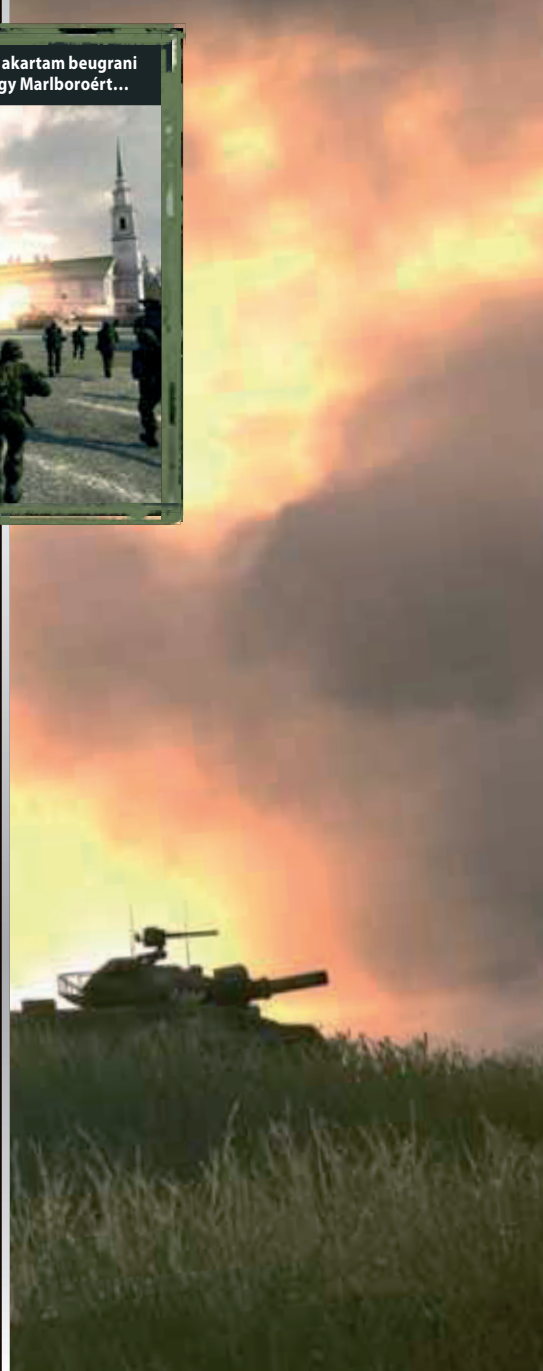
### MULTI BENYOMÁSOK

A rendezvény utolsó szakaszában mi magunk is kipróbálhattuk a játék single és multi részét egyaránt. A hadjárat küldetésében egy kis amerikai kisvárosban kellett helytállnunk az orosz csapatok ellen, amelyek gyakorlatilag már mindent elfoglaltak a körzetben. A single játék is gyors volt és pörgős, de igazából már alig vártuk, hogy a multiban is megmérkőzhessünk. A többjátékos részben mindenki saját oldalt, illetve egységtípust választott: én az amerikai és orosz hadsereget egyaránt kipróbáltam, de a kedvencem a helikopteres osztag volt. A helikoptereken belül különféle típusok között válogathattam: az erősebb és drágább fajtájúak voltak a kedvenceim – ennek csak az volt a hátulütője, hogy gyorsabban fogyott így a pénz, és lassabb volt az utánpótlás. A külföldi újságírók között annyira nem működött a kommunikáció, inkább olyan „free for all” jellege volt a játéknak, még úgy is, ha csak két külön csapat volt, tehát össze kellett volna dolgoznunk. A játék leginkább az okos kooperációról szól, hiszen mindenki más egységet irányít... Biztos vagyok benne, hogy amikor kijön a végleges verzió, akkor a multinak lesz a legnagyobb sikere...

### BAD SECTOR ELSŐ BENYOMÁSAI:



A témát leszámítva a játék első blikkre bejövősnek tűnik (különösen, ami a multi részt illeti), és várom, a svéd srácok mit művelnek majd a kész játékkal.



**TOP SECRET**



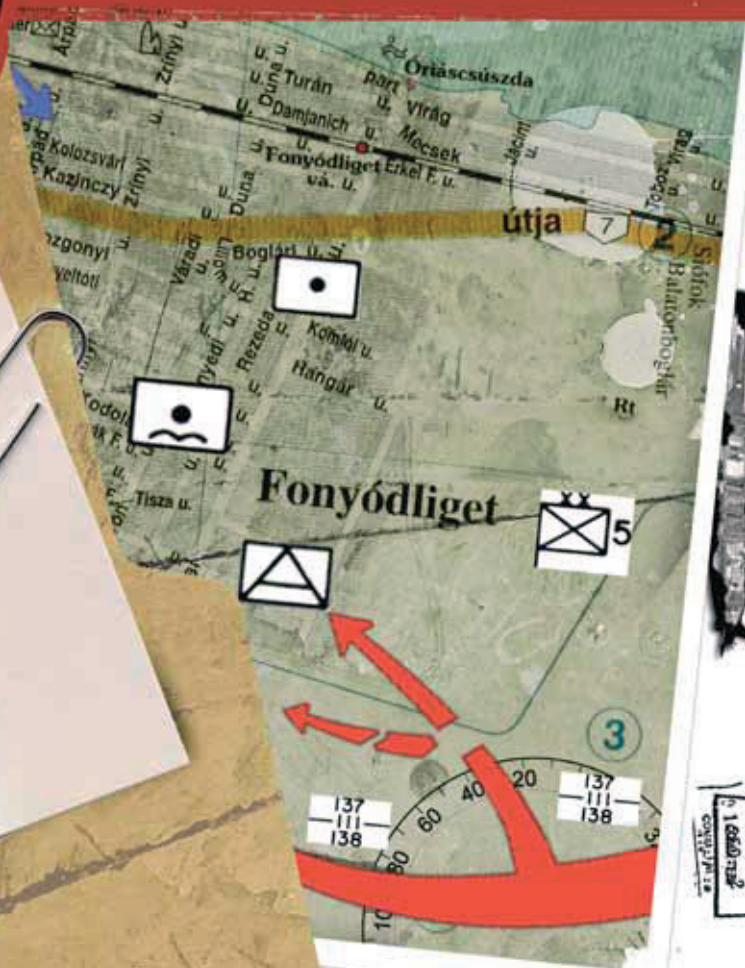
FIGYELEM, EZ NEM GYAKORLAT!

# TÁBOR 2007

augusztus 13-19.

*A rendszeren gratis csapatmozgást  
és szeltrümk. Kérlem a légi felvételek  
jelentkezési adatait kiértekelést.  
www.GAMESTAR.HU/TABOR*

*www.GAMESTAR.HU/TABOR*  
telefon: 06-1-577-4323



Főtámogató  
**GIGABYTE™**

Kiemelt támogató  
**D-Link**  
Building Networks for People

70 résztvevő  
3 étkezés naponta LAN-ozás napestig,  
hajnokaságok, nyerevények  
közvetlenül a Balaton partján fekszik  
ilabds-, strandkézilabda-, röplabda-,  
abda-, kis- és nagyméretű focipálya,  
súlylökő-, távolugró- és dobópálya.

Az invázió időpontja:  
2007. augusztus 13-19.

MY  
BRAIN  
HURTS!



# HUMOR

## A SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOKBAN

**Humor, geg, irónia, cinizmus, burleszk, morbiditás** – ezek a fogalmak ismertek – azazhogy ismerteknek kéne lenniük – a játékok világában is. Ugorjunk most fejet egy kis humortörténelembel!

**A** nevetés a legjobb orvosság minden bajra – tartja a régi bölcsélet. Valóban, egy kiadós kacaj testet-lelket-frissítő hatással bír, hát még, ha interaktívan részt vehetünk a hol szelíd, hol kegyetlen viccgjátásban. Monitor előtt nevetni kicsit más élmény, mint a mozivászon előtt ülve, ahol a tömeghisztéria erősen felfokozza a nevetéseményt. Számítógépes játékok nevetni kicsit olyan, mint egy jó könyvön kacagni, amikor az élmény lényegét az intimitás adja meg, de a nagy nyilvánosság előtt furcsa szemmel néznének ránk.

De vajon mikor neveltünk utoljára kiadósan egy játék előtt, akár úgy,

hogy könnyünk is kicsordult? A játékok mintha kezdenék elfelejteni, mennyire fontos megoldoztatni rekeszizmainkat. Míg a horror, a sci-fi, a krimi műfaja ma is hódít, igazi „víg játékkal” nagyon ritkán találkozunk. A programozók mintha elvesztették volna a humorérzéküket. A humoros világszemlélet nagyban összefügg az öniróniával, és nekem úgy tűnik, a játékok mai merevsége kapcsolatban áll a szigorú műfajkorlátokkal, a sikerreceptek hajszolásával. Pedig egy jó geg, egy vicces karakter és helyzet még a leggyengébb alap sztorit is továbbviszi. A számítógépes játékoknak, mint minden műfajnak, megvannak a maguk humorreceptjei, humor-stílusai.

### PIXELES BURLESZK HŐSÖK

A humor egyik legdirektebb és legrégebbi fajtája a játékok világában is a képi geg. Sok régi ügyességi játék rajzfilmeket idéző mulatságos karakterekkel, jelenetekkel próbálta belopni magát a szívekbe. Egyik személyes kedvencem volt például a Sierra első játékainak egyike, az 1983-as *BC's Quest for the Tires*. A Flinstones család beütésű játékban egy kő-egykerekűn száguldozó nagyorrú, lobogó tincsű ősember alakítottunk, akinek

a dinoszaurusz által elrabolt kedvesét kellett visszaszereznie. Ehhez különböző akadályokat kellett kikerülni, például gödrökhöz kellett átugrani, teknősbékák hátán kellett átpattogni egy mocsáron, le kellett húzni a fejünket az alacsony faágak elöl, és vigyázni kellett, nehogy lebunkózzanak minket ellenfeleink. A humor forrását a kedves grafika és néhány egyszerű geg jelentette – például amikor hősünk elvágódott, a kamerába fintorgott, egykerekűje pedig kipattogott a képről.

Hasonlóan egyszerű kis geg-eket a korszak számtalan ügyességi játékában megfigyelhetünk. Ezeknek a korai platformjátékoknak a hagyományát folytatta még a kilencvenes években is az *Earthworm Jim* sorozat, melynek főszereplője egy galaktikus szuperkucak, akinek különféle abszurd feladatokat kell teljesítenie (pl. teheneket kell cipelnie, magasból hajigált csecsemőket kell elkapnia). Ugyancsak ebből a vérvonalból származik az *Oddworld: Abe's Odyssey* bájos platformjáték főszereplője.

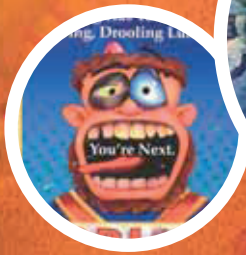
### LEGSZÉBB ŐRÖM A KÁRÖRÖM!

A fenti játékokban a humor forrását gyakran nem is maguk a figurák jelentették, mint inkább látványos és változatos megpusztulási módjaik. Néhány játék kifejezetten tobzódott a főse-

replő kinyírási módzataiban. Ilyen volt például a hazánkban csak *Kengyelfutó gyalogkacukk* címen emlegetett *Road Runner*-ből készült ügyességi játék, melyben a prérifarkast kellett szívatni, vagy a „sátáni” hangulatú játékaíró híres angol Palace Software cég *Barbarian* című játéksorozata. Ez utóbbiban Conan-szerű főhősünk a prehisztorikus korszak legváltozatosabb halálnemeit szenvedte el – a fejleharapás és a kibelezés a szelídebb módzatok között szerepelt.

Néhány morbid játék kifejezetten arra épült, miként tudják a játékosok változatosabbnál változatosabb módszerekkel kicsinálni egymást. A MAD magazin híres *Spy vs. Spy* című képregényéből több „hidegháborús” játék is készült: ezekben egy fekete és egy fehér titkos ügynökkel különféle egzotikus helyszíneken (trópusi sziget, északi sark) gyilkos csapdákat kellett állítani ellenfelünket. A játék két részre osztott képernyőn zajlott: egyikben a hősünket irányíthattuk, a másikon ellenfelünk áskálódásait, vagy aktuális elhalálozási módzatait (felrobbanás, elektromos ütés, élve megfagyás, stb.) szemlélhettük. A félig ügyességi-félig taktikai játék hagyományait követi egy húsz évvel későbbi proggi, a *Neighbours from Hell*, melyben szomszédunkat kell a teljes idegösszeomlás szélére sodorni.





Néhány korabeli ügyességi játék az alpári humor kiváló példáját nyújtja. A *How to be a Complete Bastard* című játék Ade Edmondson komikus hasonló című regényéből készült 1987-ben. Itt egy házibuliba cseppentünk, ahol egyetlen feladatunk volt: minél jobban szétbarmolni a lakást. Ehhez mérhetetlen mennyiségű alkoholt és kávé kellett elfogyasztanunk, be kellett zabálnunk mindent, majd beindult anyagcserénk nyomait a lakás jól látható részén kellett hagyni. Vízelés és szellentési ingerünket külön műszerek jelezték, és arra is ügyelnünk kellett, hogy lehetőség szerint minél szagosabban durrantsunk a vendégek orra alá.

### KALANDOROK KÍMÉLJENEK!

Érthetően a kalandjáték az a műfaj, amelyben egy igazán jó tollú humorista, illetve egy jó humorú író kibontakozhat. A kalandjáték humor talán kevésbé direkt, mint a korábban említett játékok esetében, viszont sokkal irdalmibb, mélyebb. Már a szöveges korszakban rengeteg humoros kalandjáték született – például Douglas Adams tollából – de a humoros kalandjátékok virágkora a nyolcvanas-kilencvenes évekre tehető, és a Sierra, valamint a LucasArts cégek nevéhez fűződik. Ki ne hallott volna például Larry Lafferről, a Larry sorozat botcsinálta nőcsábászáról, aki először a *Leisure Suit Larry and the Land of the*

*Lounge Lizards* című játékban bukkant fel, majd sorozatról sorozatra egyre kopaszabb és öregebb lett? És ki ne hallott volna Roger Wilco-ról, a *Space Quest* űropera sorozat nem kevésbé szerencsétlen hősről, aki általában valamelyik űrállomás WC-pucolójaként indult, majd – igaz, csak pár percre – világmegváltó hőssé avaszták? Wilco zseniális kalandjaiból 1986 és '95 között hat rész született, de a Sierra Han

Tim Schafer nevéhez fűződik a *Day of the Tentacle* és a sokak által a világ egyik legjobb kalandjátékának aposztrofált 1998-as *Grim Fandango* szurreális világa. Egy másik kiváló tehetség Steve Purcell is a LucasArts cégnél indult: neki a nemrégiben hamvaiból ujjá éledt *Sam and Max* sorozatot köszönhetjük. Még felsorolni is lehetetlen a Sierra és LucasArts által inspirált, angol humorra építő kalandjátékokat. Ott van a *Simon*

között szerepel hullá-tetris (különböző alakba görbült, zuhanó hullákkal kell megtölteni egy gödröt), boszorkány-égetés, szülőny-fenek paskolás, és persze meg kell vívni egy *Mortal Kombat*-szerű küzdelemben a fekete lovaggal is. Különösen hasznos a „win the game” opció, melynek megnyomásával azonnal végigjátszhatjuk a játékot. Ugyancsak az angol humor jegyében született a *Neverhood* című gyurma animációs kalandjáték, melyhez mintegy 3,5 tonna (!) gyurmát használtak el, és stopptrükk animáció révén képről képre vettek fel. A játék főhőse Klayman, akinek egy szurreális-fantasztikus világban kellett eljutnia *Neverhood* teremtőjéhez, Hobog-hoz, és fel kell őt ébresztenie hosszú álmából. A humorosabbnál humorosabb, és alpári poénoktól sem mentes logikai fejtörőket képről képre kell megoldani, de a sokszor frusztráló puzzle részekért mindig kárpótlak minket a geg-ek. A *Neverhood* minden idők egyik legeredetibb és leghumorosabb játéka, ennek ellenére a *Grim Fandango*-hoz hasonlóan csúfos bukás lett.

Kifejezetten rekeszizom próbáló játék manapság sajnos kevés születik, és az is főleg konzolokra. Reméljük azonban, hogy visszatér még a móka és a kacagás közén, mert hát humor nélkül nem élet az élet, még akkor sem, ha virtuális. **Berrr**

## » A HOW TO BE A COMPLETE BASTARD CÍMŰ JÁTÉKBAN EGYETLEN FELADATUNK VOLT: SZÉTBARMOLNI A LAKÁST «

Solóként sajnos mára őt is lejegelte. És ki ne ismerné a híres mondást: „My name is Guybrush Threepwood, and I want to be a pirate”? Guybrush először a LucasArts 1991-es *The Secret of the Monkey Island* című játékában bukkant fel, utoljára pedig 2001-ben láthattuk őt. A kétbalkezes kalózfíú Larryhez és Rogerhez hasonló változásokon ment keresztül, vagyis részről részre egyre rajfilmesebben nézett ki (sőt, később 3D-s köntöst kapott), de ezzel együtt sajnos a sorozat színvonal is csökkent, aminek nem kis részben a tervező Ron Gilbert távozása volt az oka. Egy nem kisebb LucasArtsos géniusz,

the *Sorcerer* sorozat (mindig eltöprengenek azon, vajon nem ez ihlette-e Harry Potter alakját?), vagy egy másik mágus-tanonc, Rincewind története (*Discworld*).

### ABSZURD HUMOR ANGOL MÓDRA

A 7th Level cégnek több remek Monty Python proggit köszönhetünk, melyek igazándiból féluton állnak a játék és a multimédia program között. A leghíresebb ezek közül a *Gyaloggaloppból* készült *Holy Grail*. A játékban Anglia térképén bolyongunk, és különböző mini-játékokat teljesíthetünk. Ezek





# TUROK

**Aki meguntta már, hogy a Jurassic Parkban a dinoszauruszok halomra mészárolják az embereket, és szeretne visszavágni az őcsirkéknek, az a Turoknál jobb alkalmat keresve sem találhat.**

**A**zt hiszem, nem sokan tudják, hogy mégis milyen messzire nyúlik vissza *Turok*, a mesteri dínóvadász története. A cseppet sem ijedős srác még 1954-ben tűnt fel először a Western

Publishing által kiadott Four Color Comics ötszázkilencvenhatodik számában, és ekkor érdemelte ki a megtisztelő Son of Stone titulust is. Néhány évtizeddel később persze már ő sem kerülhetett el sorsát, és megkezdődött a nagy hős játékpályafutása: az első három epizód eleinte Nintendo exkluzív cím volt, és csak valamivel később lettek átportalva PC-re. A 2002-ben megjelent folytatás, a *Turok: Evolution* már messze nem volt képes hozni azt a szintet, mint az elődök, a kritikai és pénzügyi botlás miatt pedig nem is meglepő, hogy a franchise hosszú időre eltűnt a süllyesztőben. Két évvel

ról van szó – hiszen valljuk be, a sorozat erőssége sohasem a csodálatos grafika volt (sokkal inkább az adrenalinpumpáló akció). Szerencsére az ínséges korszaknak ezennel vége, az új *Turok* játék alatt ugyanis nem kisebb motor dübörög, mint az Unreal Engine 3. Azok a szőrshalasogatók, akik még a képeknek se hisznek, támaszkodjanak a 2006-os E3-at megjárt kritikusok véleményre... Nos szerintük ez még előben is az áll-leejtős kategóriába tartozik. Niincsenek még ennyire biztos információink a mesterséges intelligenciáról, mert a kiállított verzióban még a legtöbb jelenet előre scriptelt volt. A Propaganda Games persze égre-földre esküdözik, hogy minden karakter és dinoszaurusz meglehetősen okosan (illetve

igencsak kellemes perceket ígér a lövésektől ide-oda rángó, vagy éppen éles fogak között kapálózó ellenségek képében.

## A HALÁL NEM JÁR EGYEDÜL

A történet szerint a sors ezúttal egy idegen planétára veti Turokot és kicsiny csapatát, ahol háborús bűnösök egész garmadáját kellene felkutatniuk. Amikor belevetik magukat a dzsungel átfésülésébe a főgonosz Kane után, még csak nem is sejtik, hogy hamarosan a bolygó őslakosaival is összetűzésbe kerülnek. A helyzetet tovább bonyolítja, hogy ezúttal nem egy békés kis bennszülött ewok törzsről van szó, hanem a lehető legvérszomjasabb dinoszauru-

tóségekkel kecsegtet, hiszen a két ránk vadászó frakció nem csak irgalmatlanul nehezé teszi a játékot, hanem alkalomadtán egymással is összetűzésbe kerül. Taktikus játékosok simán megoldhatják azt, hogy a támadó dínókat elcsalják az ellenség közelébe, ahol majd kellemesen széttépdesik egymást. Mint azt már említettem, a program által nyújtott kihívás is igencsak megugrik ettől az ötlettől, hiszen az átlagosnak induló tűzparbaj során is előfordulhat majd, hogy néhány kedves kis raptor lep meg hátulról. A túléléshez tehát elengedhetetlen lesz, hogy megfelelően kihasználjunk társaink minden tudását – a srákok állítólag maguktól is igencsak ügyesen harcolnak, néhány egyszerűbb

parancs kiadásával pedig még hatékonyabbá tehetjük őket.

## A VÉR NEM VÁLIK VÍZZÉ

Lehet szó itt persze Unreal Engine 3-ról, szupermesterséges intelligenciáról és összehangolt csapatjátékról, a megállás nélküli akció tekintetében a *Turok* legújabb epizódja is hú marad a hagyományokhoz. Az immár kétfrontos, túlélésért vívott harcunkban ügyességünk és reflexeink mellett minden apró kis trükkre szükségünk lehet. A csaták zömét természetesen a megszokott

lőfegyverekkel vívjuk majd meg, de ezenkívül olyan különlegességeket is kapunk, mint az igencsak ütős lángszóró/gránátvető párosítás. Még elképzelni is nehéz,



Hé öreg, segítenél?

ezelőtt lehetett először arról hallani, hogy a Disney Interactive megvásárolta a licencjogokat, és a meglehetősen ismeretlen Propaganda Games csapatát bízta meg a legújabb kaland elkészítésével.

## TUROK IS BACK...

... és ráadásul milyen jól is néz ki! Mielőtt bárki bármit félreértene, tisztázzuk, hogy itt természetesen a vizuális megvalósítás-

adott esetben vadul) viselkedik majd, így a játék által nyújtott kihívással sem lesznek gondok. Az Unreal Engine 3 másik nagy előnye lehet a remek fizikai motor is, ami

szokról. Turok és társai tehát üldözöböl üldözötté válnak, és egyetlen céljuk a túlélés marad... Az elsőre kissé talán elcsépeltnek ható történet egyébként nagyszerű lehe-

### GYORSNÉZET

**KATEGÓRIA**  
FPS

**KÖRNYEZET**  
DZSUNGEL, DÍNÓK

**KIADÓ**  
DISNEY INTERACTIVE

**FEJLESZTŐ**  
PROPAGANDA GAMES

**MEGJELENÉS**  
2007 VÉGE

### FEJLESZTŐI PORTRÉ

A kanadai székhelyű Propaganda Games első alkotása a Disney Interactive megbízásából a *Turok* legújabb epizódja lesz következő generációs konzolokra.

**GYORSLINK**  
**1996**



Szóval ezért halt ki a neandervölgyi ember

milyen pusztítást vihetünk majd végbe ezzel: a ránk rontó dinókat már messziről bombázzhatjuk, amelyek pedig esetleg a közelünkbe érne, abból rövid úton sült húst gyárthatunk. Néhány hasonlóan kellemes, de eddig még le nem leplezett apróság mellett további újdonság, hogy az eddigiéknél sokkal fontosabb szerepet kap a csendes gyilkolás is. Az új szerepe magától értetődő, használatával ugyanis elkerülhetjük, hogy felfigyeljenek ránk a környéken ólálkodó, zsákmányra éhes ragadozók. Az igazán elegáns akciók kedvelői pedig kapnak egy remek vadászkést is, amivel hátulról cserkészhetik be a gyanútlanul posztoló öröket. Talán már mondanom sem kell, hogy itt se Splinter Cell-szerű, lassú, idegőrlő mozdulatokra számítsunk, a jelenetet inkább úgy kell elképzelni, hogy a bokorból kironvva hátulról megragadjuk szerencsétlen áldozatunkat, majd pedig egy határozott mozdulattal elvágjuk a torkát. Fincsi... © (csak aztán nehogya valami idióta marketinges kitalálja, hogy az alacsonyabb korhatár besorolás érdekében ki kell vágni az ilyen részeket).

### NINCSEN TUROK...

... dinók nélkül – tartja a közmondás. Persze szó sincs itt most a Jurassic Parkban és hasonló buta gyermekmesékben megismert aranyos kis őslényekről. Nincs villanykerítés, nincs kábító puská, ami megvédi minket ezektől a gyilkológépektől. A játékból külön kiemelték néhány érdekes momentumot a fejlesztők, például amikor egy csata során egy csapat kielehezett raptor ront ránk és ellenségeinkre. Aki nem képes azonnal reagálni, és figyelmét a bestiákra fordítani, az egy szempillantás alatt széttépett húscsafattá válhat. Hasonló a helyzet a király, a T-Rex megjelenésekor: az egész környezet felbolydul, a kisebb dinók azonnal menekülni kezdenek, és mi is jobb, ha követjük a példájukat, kivéve, ha éppen van nálunk egy kisebb atombomba. A fej-

lesztők ígérete szerint minden őslénytípus saját mesterséges intelligenciával bír majd, a kisebb ragadozók csapatosan támadnak ránk, megpróbálnak bekeríteni, majd gyors támadásokkal elragadni valakit a csapatból. A T-Rexeknek és társaiknak ilyen gondjuk nem lesz, ők testi erejük és sebezhetetlenségük biztos tudatában törnek az életünkre, és ha nem bírjuk lerázni őket, akár a világ végére is üldöznek majd.

### A NAGY VADÁSZ

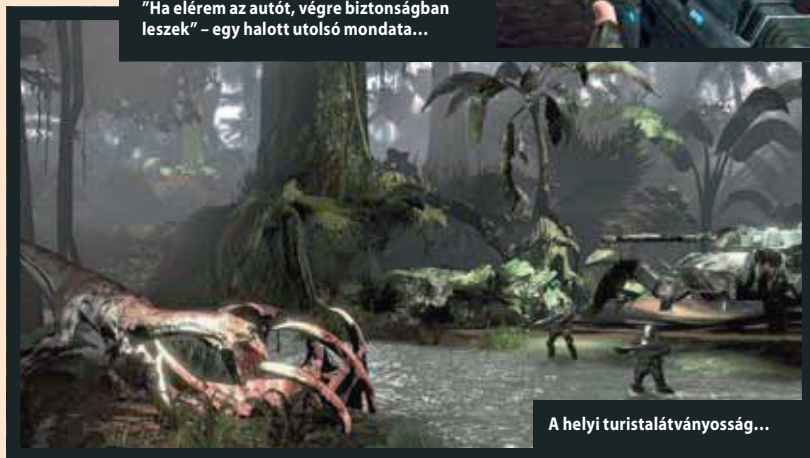
Érdekes, hogy a játék maga ugyan belső nézetben játszódik, azonban a kamera gyakorta dinamikus követi az eseményeket. Valami hasonlót eddig talán a Peter Jackson's King Kong című remekműben láthattunk: ha mondjuk, apróbb ragadozók támadnak ránk, akkor a nézőpont eltávolodik a földtől, hogy jobban átláthassuk a helyzetet és levadászhassuk őket. Interaktív mozi élményre azért ne számítsunk senki, de arra mindenképpen jó lesz ez a néhány jelenet, hogy feldobják a sima akciók végláthatatlan folyamát. Ami kicsit kiábrándító viszont, hogy egyelőre még semmi említést nem tettek a régihez hasonló csavaros fejtörőkről, reméljük, nem lesz a divathullám áldozata ez a rész. Turok tehát hamarosan visszatér, és mint láthattatok, talán még jobb formában van, mint valaha.



Mr. Attenborough mostanában eléggé merész felvételeket készít...



"Ha elérem az autót, végre biztonságban leszek" – egy halott utolsó mondata...



A helyi turistalátványosság...

A vérforraló akció, a rengeteg izgalmas szituáció, a kétféle harc, és a csapatársak megjelenése mellett külön öröm, hogy a grafika is nagyon ott van a színen, mert végre nem Nintendo, hanem PS3 és Xbox 360 a célplatform. Hivatalos megerősítés

a PC-s verzióról egyelőre ugyan még nem érkezett, de egyre több helyen csicseregnek róla a madarak – mi biztosra vesszük, hogy a Disney Interactive nem hagyja ki egy ekkora ziccert...  
**ashe**

# RIG'N'ROLL



## GYORSNÉZET

**KATEGÓRIA**  
KAMIONOS-SZÁLLÍTÓS

**KÖRNYEZET**  
ORSZÁGUTAK

**KIADÓ**  
1C

**FEJLESZTŐ**  
SOFTLAB NSK

**MEGJELENÉS**  
2007 VÉGE

### FEJLESZTŐI PORTRÉ

A SoftLab NSK egy egyelőre inkább csak Oroszországban közismert hardver- és szoftvertervező, illetve játékfejlesztő csapat. Specialitásuk a kamionos-szállítós programok, legismertebb címük a Hard Truck.

**GYORSLINK**  
**297**

**Az élet 18 keréken gyakran sokkal izgalmasabb tud lenni, mint ahogy azt egy kívülálló gondolná – a *Hard Truck* sorozat után most a *Rig'n'Roll* is ezt igyekszik bebizonyítani.**

**A** kamionosok élete nemcsak játék és mese – ezt a napokban egészen közelebről volt szerencsém megtapasztalni. A sok-

kak által nem kedvelt pöfögő óriásokat magam is megtekinthettem, miközben egy egész konvojban szállítottak el irgalmatlan méretű építőelemeket a helyi vasútállomásról, rendőri biztosítás mellett. A megpróbáltatások persze itt még nem érnek véget, hiszen a sofőröknek szembe kell szállniuk az időjárás viszontagságaival, a közlekedési hálózat ostoba kialakításával, na és persze olykor (leginkább a filmekben) a konkurenciával is. Akárhogy is, eddig valahogy egyetlen kamionszimulátorban sem jött át igazán ennek az életformának az izgalma, érdekessége, így nem meglepő, hogy kissé felfokozott idegállapotban várjuk a *Rig'n'Roll*-t.

### VADNAK SZÜLETTÜNK

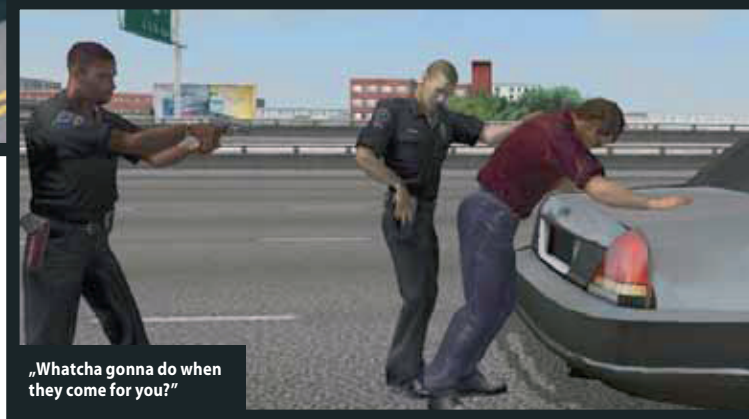
Gondolom, nem én vagyok az egyetlen, aki egy kamionos-szállítós játékot mindenféle sztori nélkül is el tud képzelni, a SoftLab NSK viszont megpróbálkozott egy emészthető kórités elkészítésével.

A játékos a *Rig'n'Roll*ban egy ifjú sofőrt alakít, aki 2024-ben azért érkezik Kaliforniaiba, hogy próbára tegye tudását, és megszerezze magának a helyi szállítmányozási piac legfelső pozícióját. A sikerhez vezető út persze mindig nagyon rögzös, és hősünk kalandjai is sok-sok mérföldnyi



A Nagy Vörös első útja a helyi kuplerájba vezet...

autópályán, komor nagyvárosokon, vérszomjas vetélytársakon és szigorú rendőrökön ívelnek át. Sokaknak talán elsőre nem világos, de a *Rig'n'Roll* egyenes ági leszármazottja a *Hard Truck* szériának, így minden további részletében is pontosan tudjuk, hogy mire számíthatunk.



„Whatcha gonna do when they come for you?”

### CSÓRÓBÓL NAGYMENŐ

Ahogy az lenni szokott, a játék kezdetén csak egyetlenegy átlagos kis kamionunk van, és minden apró-cseprő melót el kell vállalnunk a boldoguláshoz. A kezdeti „Vidd el a kukoricát a szomszéd utcai csirkevelőbe!” jellegű misziókat teljesítve kezdhetjük kuporgatni pénzünköt, hogy aztán egyre jobb és jobb gépeket vá-

sárolhassunk magunknak. (Összesen 40 járműtípus szerepel majd a játékban, de ez a szám kissé csalóka, hiszen a sima „NPC-autók” is beletartoznak.) Ráadásul kis kedvencünket több mint 20 tréler típusal is felszerelhetjük, attól

függően, hogy éppen luxuskocsikat vagy fagyasztott húst kell szállítanunk. Eszeveszett tuningolás ugyan nem lesz, de kamionunkat fejleszthetjük is, és ha úgy tartja kedvünk, benevezhetünk a különféle gyorsasági versenyekre is. Ha pedig kellőképpen sikerült megszéd-

nünk magunkat, megnyithatjuk saját szállítványozási vállalatunkat, hogy menedzseri képességeinket megcsillogtathatva gyalázzuk porba a konkurenciát.

### EGY KIS PÜFÖGÉS

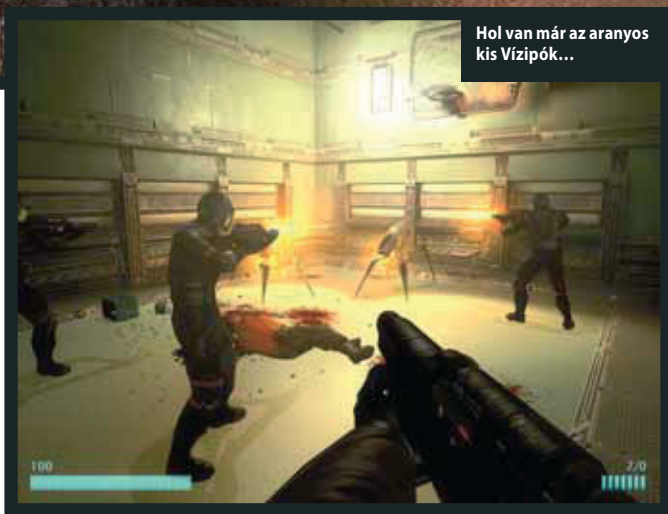
Technikai szempontból a *Rig'n'Roll* nagyjából ugyanazt hozza, amit korábban megszokhattunk. A grafikus motoron nyilván políroztak egy kicsit, ez a tájon és a járműveken is nagyon jól meglátszik, illetve a fizikai motor, az ütközésmódellezés is sokkal realisztikusabb lesz. A bejárható játéktér szintén a sokszorosára nőtt: San Francisco, San Diego, San José és Los Angeles utcái mellett bejárhatjuk majd a környék hegyeit, völgyeit és az összekötő autópályákat is. A mesterséges intelligencia fejlődése elsősorban abban nyilvánul meg, hogy sokkal realisztikusabb lett a forgalom, a vezetők jóval több közlekedési szabályt ismernek és tartanak be. A rendőrök is egyre jobban odafigyelnek kihágásainkra, viszont végre nem csak velünk foglalkoznak, így akár az is előfordulhat, hogy az orruk előtt kapcsolnak majd le egy rivális kamionost, amiért áthajtott a pirosan. A fentiekből, azt hiszem, nagyon jól leszűrhető, hogy a *Rig'n'Roll* egy teljesen új sebességi fokozatba kapcsolt a korábbi szállítványozós játékokhoz képest, ezért a rajongóknak mindenképpen érdemes odafigyelniük rá.

ashe



# ALPHA PRIME

Korábban is előfordult már, hogy hosszú hónapokat kellett várni egy játék különböző nyelvi verzióinak megjelenésére, ám az *Alpha Prime* érdemeiből úgy tűnik még ez sem vonhat le semmit.



Hol van már az aranyos kis Vízpók...

**A** Black Element fejlesztőcsapat neve most még talán nem minden játékosnak cseng ismerősen, azonban ha eláruljuk, hogy a Bohemia Interactive gondoskodó szárnyai alatt tengetik mindennapjaikat, akkor gondolom sokaknak felcsillan a szeme. Hogy miért is? A csehek egyik főműve, az *Operation Flashpoint* című lövölde minden hibájára ellenére rendkívül népszerű játékká vált, és ez talán valamilyen szinten garanciát jelenthet a hasonló kategóriában ringbe szálló *Alpha Prime* minőségére is. Fontos tudni, hogy a program cseh nyelven már viszonylag régen napvilágot látott, és egészen kellemes értékeléseket gyűjtött be, a nagyvilágnak azonban egyelőre a fenti korlátok miatt még várnia kell a kipróbálására. Mi most természet-

esen a határokon túla kerülő, némileg továbbfejlesztett, angol verziót vettük tüzetesebben szemügyre.

## MINER'S TALE

Az *Alpha Prime* egy nagyon távoli, alternatív jövőbe hivatott elkalauzolni minket, ahol a legnagyobb kincsek az űrhajók hajtóanyagának legfontosabb összetevőjeként szolgáló „Liquid metal” nevezetű ásványkincs számít. Ez a rendkívüli anyag persze nem terem minden második borkorban, csakis különleges aszteroidákon lelhető fel – ilyen a nemrégiben felfedezett *Alpha Prime* is. A vállalat természetesen azonnal egy bányászkolóniát telepít az égitestre, és hozzálát a Liquid metal begyűjtéséhez, azonban egy különleges fertőzés ur-

ma alá hajtja a dolgozókat és a központi számítógépet is. A rejtély megoldására önjelölt, kapzsi kincsvadászok érkeznek, ám csak tovább súlyosbítják a helyzetet. Itt lép képbe Arnold – azaz a játékos –, az egyetlen katona, aki veleszületett immunitással bír a hubbardiium hatása ellen.

## A SOKRÉTÚ

Mint azt már korábban is említettem, az *Alpha Prime* eredendően egy akcióban dús FPS lesz, a készítő azonban rengeteg extra ficsóval igyekszik feldobni a játékmenetet. Aki nem akar állandóan harcolni, az olyan trükkökhöz folyamodhat, mint a hacelés, illetve kihasználhatjuk a számunkra kedvező környezeti elemeket is (és itt nem csak a standard a robbanó hordókra gondolok). A tűzharok megvalósítását elsősorban a Half Life 2-höz hasonlíthatjuk, ugyanis nem a nyers erő dominál, sokkal jobban járnak azok, akik taktikájukat a teljes interaktivitásra építik, és megpróbálják a maguk javára fordítani a tereptárgyakat is. A mai divatnak megfelelően a játékból nem maradhatott ki a bullet time effektus sem, az időlassítást a hubbardiium segítségével vehetjük majd igénybe. Akinek pedig még ez sem lenne elég, az számos jármű volánja mögé is bepattanhat, illetve különféle gépezetek fölött veheti át az irányítást. A sok lehetőség ellenére azonban állítólag nagyon is érezni fogjuk, hogy csak egyszerű emberek vagyunk, mert bizony,

ha nem figyelünk oda eléggé, könnyen fűbe haraphatunk.

## BANZÁJ

Örvendetes, hogy a játék vizuálisan is ott van a topon: a grafika minőségéről mindent elárulnak a képek, persze a teljes élvezethez igen komoly erőmű szükségesletetik. Aki rendelkezik a megfelelő eszközökkel, az kihasználhatja az Ageia PhysX technológia minden előnyét is, ami valljuk be, rendkívül látványos tűzpárbajokat és izgalmas fejtörőket ígér. Különlegesség még, hogy az *Alpha Prime* támogatja a Matrox TripleHead2Go-t is, azaz lehetővé teszi, hogy egyszerre akár 3 monitoron, 3840x1024-es felbontásban futtassuk a játékot. Összegzésként nehéz bármit is mondani, hiszen az ígéretek ugyan rendkívül kecsegtetőek, azonban a program minden innovációját egyelőre aligha élvezheti majd földi halandó – maradjunk tehát annál, hogy egy remek kis FPS van kilátásban... **ashe**

### GYORSNÉZET

#### KATEGÓRIA

FPS

#### KÖRNYEZET

SCI-FI

#### KIADÓ

IDEA GAMES

#### FEJLESZTŐ

BLACK ELEMENT

#### MEGJELENÉS

2007.

#### FEJLESZTŐI PORTRÉ

A Bohemia Interactive Studio berkein belül működő, prágai székhelyű fejlesztőcsapatot eddig a Shade: Wrath of Angels PC-s és N-Gage-es változatáról, és az xboxos Nefandusról ismerhetjük.

GYORSLINK  
**1413**

A Petroglyph a remekül sikerült *Star Wars: Empire at War* és kiegészítője után ezúttal egy olyan stratégiai játékot szeretne létrehozni, ahol sokkal jobban szabadjárá engedheti a fantáziáját.

# UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT

A játékipar történéseit nyitott szemmel figyelők minden bizonnyal nagyon is jól tudják, hogy miért lett rövid idő alatt meghatározó fejlesztőcsapat a Petroglyph. A nagyrészt egykori westwoodos arcokból verbuválódott team tagjai

az elmúlt években (évtizedekben) szinte hihetetlen tapasztalatot szereztek a stratégiai programok területén (néhány cím, csak a mihez tartás végett: *Command & Conquer*, *Age of Civilization* sorozat). Új formációjukban tudásuk minden előnyét kihasználják, aminek az eredménye nemcsak a kritikailag, de az eladásokban is nagy sikert hozó *Star Wars: Empire at War*, majd egy kiegészítő lett. A mindenki által jól ismert Csillagok háborúja-univerzum azonban tele van szigorú megkötésekkel és szabályokkal, így egyáltalán nem

meglepő, hogy a srácok új alkotásukhoz egy teljesen egyedi világot akarnak létrehozni.

## RÓZSÁS JÖVŐ

Az alapszituáció szerint 2012-ben járunk, amikor az emberiség békésen tengeti háborúkkal, bűnnel teli mindennapjait, nem is sejtve, hogy már régóta figyelik onnan fentről. Egy napon azonban testet ölt az eddig csak lázálomokban létező fenyegetés, és a *Hierarchy*-nek nevezett idegen faj tiszteletét teszi a bolygón egy rövid eszmecsere

erejéig. A fegyverropogással tarkított beszélgetés végén az emberiség pedig kénytelen tudomásul venni, hogy saját erejével és tudásával még csak megsebezni sem képes az idegeneket. Az egyelőre még befejezetlen, kissé átlagosnak ható történet, valamint a sablonos cím azonban ne tévesszen meg senkit, itt ugyanis valami igazán nagy dobás van készülőben...

## EMPIRE UTÁN UNIVERSE

Ahogy az várható volt, a *Universe at War* játékméchanizmusa nagyjából hasonló lesz az *Empire at War*-ban megismerthez. A kampány és az egyjátékos mód gerincét a nagytérképes, globális menedzsmant adja, ahol az igazán komoly döntéseket kell meghoznunk. A különféle területekért vívott harcokat persze már a jól ismert RTS-módban kell lejátszanunk, és itt lép képbe a játék egyik legkomolyabb újítása, a „Tactical Dynamics”. Az ötlet nem teljesen ismeretlen, láthattunk korábban már hasonlót, ilyen mértékben azonban

talán még soha: a csaták során valós időben is lehetőség nyílik az egységek azonnali átképzésére, a fegyverek lecserélésére vagy akár a fejlődési fa kozmetikázására. Gondoljunk csak bele, hogy az igazán ügyes stratégiák ezzel mekkora előnyhöz jutnak, hiszen gyakorlatilag bármilyen szituációhoz alkalmazkodhatnak néhány kattintással. A helyzet persze multiban válik majd még érdekesebbé, hiszen sohasem tudhatjuk, hogy ellenfelünk mikor alakítja át teljesen a seregét egy szempillantás alatt.



A robotrákok visszavágnak az állandó vízszennyezésért...

Fejlett technika: még a derékszögű háromszöget is lézerral rajzolják...



## ELTÚNT DICŐSÉG

Meglehetősen furán hangzik, hogy a Földért vívott csatába az emberiségnek gyakorlatilag semmilyen beleszólása nem lesz, csak a kampány első részében irányíthatjuk majd őket egy kicsit. A három játszható faj közül a Hierarchy lesz a nyers erő képviselője, ők nem vesződnek álcázással, mesterlövészekkel, inkább porig bombázzák a kérdéses területet. A másik ismert frakció a Novus: ők teljesen számítógép- és energiafüggők – hogy ez miként nyilvánul meg a játékban, arról maximum találgatni lehet (a harmadik oldalról egyelőre csak annyit árultak el a fejlesztők, hogy nem a zergék lesznek ©). Természetesen mindenkinek megvannak a saját, egyedi egységei és hősei, az eddigi információk alapján biztosra vehetjük, hogy meglepetésekben nem lesz hiány. Ha a fentiekhez még hozzávesszük a feltuningolt *Empire at War* grafikus motort és a teljes mértékben pusztítható környezetet, akkor nem túlzás azt állítani, hogy a *Universe at War: Earth Assault* az év egyik legnagyobb durranása lehet. ashe

### GYORSNÉZET

#### KATEGÓRIA

RTS

#### KÖRNYEZET

ALTERNATÍV JÖVŐ

#### KIADÓ

SEGA

#### FEJLESZTŐ

PETROGLYPH

#### MEGJELENÉS

2007 VÉGE

#### FEJLESZTŐI PORTRÉ

A meglehetősen fiatal, azonban az ex-westwoodos tagoknak köszönhetően rendkívüli tapasztalatokkal rendelkező fejlesztőcsapat első játéka a *Star Wars: Empire at War* volt.

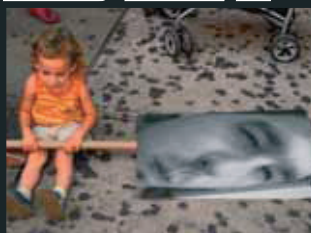
#### GYORSLINK

1990



# BEMUTATÓK

**SZERKESZTŐI JEGYZET**



**Komolyan mondom...**  
 ...ha rajtam múlna, én betiltatnám ezeket az agresszív videójátékokat. Mindet! Egyszerűen elképzeltem, hogy mit tesznek az emberekkel: nagy Amerikaiországban játékoktól begyözlöt, megvadult fiatalok lövöldöznek iskolákban (rend-sze-re-sen!) nálunk meg hát nem is tudom, most épp Tomb Raidert játszik valaki? Már Kádár apánk/egy tömeggyilkos (pártpreferencia alapján a nem kívánt rész törölendő) sírja sem lehet biztonságban?  
 Szóval nem értem, nem és nem. Komolyan, bezúzatnám az összes konzolokat, meg a PC-t is, az is minék, az egész interneten is csak az erőszak meg a pornó. És hát miért nem lehet inkább tévét nézni, mint minden normális embernek?  
 Ez egészen egyszerűen rettenetes. És mi mit teszünk? Mi, a játékujságírók. Figyelmeltetjük az ártatlan fiatalokat, hogy a vesztükbe rohannak? Hogy a számítógépes játék öl, butít és nyomorba dönt? Hogy ennél már csak az alkohol meg a drog rosszabb, de azok se sokkal? Nem. Kollektíve tehát elhatárolódom magamtól, és követelem, hogy töltsék be ezt az egészet, még engem is. Mert hát ptűj az ilyen ember már. Mon-gyon-le.  
 Akinek azonban nem használna a szép szó, az talált itt *Halo 2*-t (ami egyszerűen rettenetes, csupa vér meg megszárás meg szörnyeteg), netán *LOTRO*-t, (ami egy MMORPG, tehát egyenesen a sátán találmanya) sőt, *Spider-Man 3*-at is (olvasnátok könyveket inkább a hülye képregények helyett!) nem beszélve a többi rettenetről. Mindenki csak a saját felelősségére lapozzon tovább!  
**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 hozzájuk eljuttatott verziót.

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

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

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

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

### 70-79%

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

### 60-69%

Ezeknek a játékoknak még szintén vannak jó tulajdonságaik, ám a rosszak bizony már föléjük kerekedtek. Ötletlen, fárasztó, esetleg technikaiilag tökéletlen programok, s ebből kifolyólag a játékelményt már épp hogy csak kielégítőnek nevezhetők. Ki lehet őket próbálni, de végigjátszásuk csak az adott műfaj szerelmeseinek ajánlott.

### 50-59%

Az ebbe a csoportba sorolt játékokban nem nagyon fogsz szórakozást találni, még akkor sem, ha nagytólval keresed. Végigjátszásról szó sincs, hiszen jóval hamarabb fogsz felállni előlük még az adott stílus legelhivatottabb híve is. Ha netán egy-egy ötlet meg is tetszene bennük, lelkesedésed titula rohad majd, ha tovább játszol...

### 0-49%

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

## HAVI KÉRDÉS

Az e havi kérdést **Szept19** tette fel nekünk, és a következő:

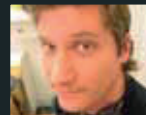
### Most, a megjelenések után melyik új generációs konzol a kedvenced?

**A GAMESTAR-CSAPAT**



"Égy nyomdába adás előtt azt hiszem az Xbox 360, de megjelenés után már lehet hogy a PS3..."

**BERRR**  
 SZAKTERÜLET: KALAND, MUZEÁLIS ÉRTÉKŰ AKÁRNMI | **ELŐLETT:** 14 ÉVE JÁTÉKUJSÁGÍRÓ (COMPUTER MÁNIA, GAMESTAR)



"Sokat gondoltam a kérdésen, de szerintem a Wii jobb mindegyike felett. A PS3 és Xbox 360 majdnem minden játékra ami érdekes lenne számomra meg fog jelenni PC-n is. Ezért maradok az év legnagyobb találmányánál, ami pedig a Wii.

**MALACHIT**  
 SZAKTERÜLET: MINDEN AMI SZTYVOK, ÉS EGY IGAZI ROGUE | **ELŐLETT:** 8 ÉVE A PC-X+GS LEGFŐBB TÖRDELŐJE, DESIGNERE



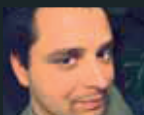
"Ahogy az X360 és a PC még tovább közeledik egymáshoz, úgy rejtnek majd mind több potenciált magukban az ipar és a piac jövőjére nézve, így én hivatalból Bill bácsi gépének szurkolok. Otthonra meg marad a PS3 :)"

**BDE**  
 SZAKTERÜLET: THREATGENERÁLÁS, FPS, RPG, ÉS AUTÓS JÁTÉKOK | **ELŐLETT:** 5 ÉVE JÁTÉKUJSÁGÍRÓ (GAMESTAR)



"Wii-t vettem, remélve a tökéletes élményt. Nagyon jófófa, de korántsem tökéletes. A PS3 gyönyörű, de alig van rá olyan játék, ami engem érdekel. Ezért nem lett soha PS2-m se. Az Xbox 360... nos... ha el tudom adni a Wii-t, tudom mire fogom költeni a befolyt összeget."

**ZEROCOOL**  
 SZAKTERÜLET: AUTÓVERSENY, FPS, AKCIÓ | **ELŐLETT:** 9 ÉVE JÁTÉKUJSÁGÍRÓ (PC ZED, GAMESTAR)



"Egyletore nem estem hasra egyikőtől sem: sokmagos prok ide, Wii-kontróler oda, én maradok a PC-nél meg egy ideig biztosan."

**SAM**  
 SZAKTERÜLET: AKCIÓ, STRATÉGIA, RPG | **ELŐLETT:** 6 ÉVE JÁTÉKUJSÁGÍRÓ (EARTHQUAKE SZERVEZŐ, GAMESTAR)



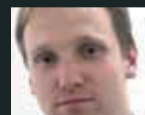
"Xbox 360, de még hiányzik egy nagyon fontos dolog hozzá, mégpedig a Halo 3."

**SZTYVÓ**  
 SZAKTERÜLET: ÜZLETI MENEDZSMENT JÁTÉKOK | **ELŐLETT:** EZER ÉVE A SZAKMÁBAN



"Jelen pillanatban valahogy nem tud meghatni egyik -amiúgy remekbeszabott- gépezet sem, sokkal inkább várom már a következő generációs nyarat."

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



"Fut bármelyiken a Supreme Commander? És a WoW? Csendesebb bármelyik az asztali gépemnél? Nem, köszönöm, perszívót nem veszek."

**KECSKE**  
 SZAKTERÜLET: RPG, ONLINE TAKTIKAI FPS-RTS, TYCOON-OK, SZOFTVERFEJLESZTÉS | **ELŐLETT:** 5 ÉVE JÁTÉKUJSÁGÍRÓ

# 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 bélyegmértben közvetíteni.

## Gyorsnézet

Itt találjátok a játékhoz tartozó vitális információkat, fejlesztő, kiadó, sáto-bi. 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 ciktrőrsnek 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 játék egyik legfontosabb nüüükéje marad a hardverigény. A fejlődés folyamatos, a fejlesztés pénziényes, így mielőtt kidobnál az ablakon 12k-t a legújabb FPS-csodára, vess egy pillantást a cikkeket mellett található Hardverboxra. Minimális konfiguráció és teszt tapasztalatok. Nagyon hasznos.

## ÉRTÉKELŐ

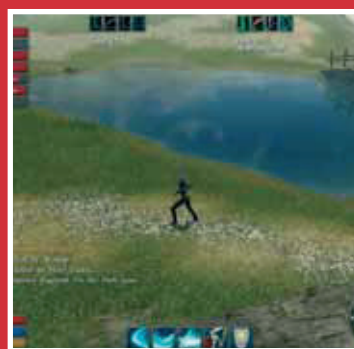
Hosszú évek tapasztalásainak eredménye, minden lényegi információt tartalmaz, mely alapján egy játék mellett/ellen dönthetsz. Pontokba szedett pro- kontra, a játék minden egyes aspektusának külön értékelése, a szerző összegző gondolatai, és az összérteket képviselni hivatott % található benne. Az „és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

## JÁTÉKBEMUTATÓK

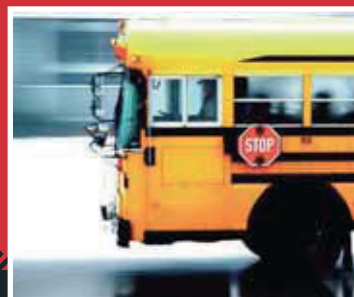
HALO 2	84
KV MELLETT	
JADE RAYMONDDAL	72
ANCIENT WARS: SPARTA	74
LORD OF THE RINGS ONLINE	78
SPIDER-MAN 3	96



GENESIS RISING	92
DESTINATION: TREASURE ISLAND	
HOT DOG KING	94
UGLY PRINCE DUCKING	96
THEATRE OF WAR	98



DAWNSPIRE	100
ANKH: HEART OF OSIRIS	102
WHIRLWIND OF VIETNAM	103
BUS DRIVER	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 indokokkal és észérvekkel alátámasztva, ahogy azt mi is tesszük.



### DUNCAN

SAKTERÜLET: FPS, STRATÉGIÁK, EGVÉB BESOROLHATATLAN JÁTÉKOK  
ELŐLELET: 6 ÉVE ÚJSÁGÍRÓ, RÁDIÓS (PC GURU)

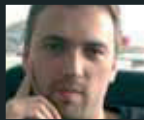
Kedvemem a Wii, a PS3 és az Xbox 360, s szeretnék is ilyeneket nagyon. Adjatok. Ha nem, akkor maradj a kirohadat Sega Megadrive a polcon, mert konzolt én bizony azóta nem veszek.



### -CSONTI-

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

Amelyiken lehet kis négyzeteket vagy apró páncélosokat tologatni, és közben gondolkodni. Ja, hogy ilyen nincs? Akkor maradj a PC. Na jó, a Fight Night az Xboxon egész tűrhető néhány barát és sör társaságában...



### BAD SECTOR

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

Nincs összehasonlítási alapot, mert PS3-al nem játszottam, a Wii-be pedig csak épphogy belenéztem, de az Xbox 360-nal viszonylag elégedett vagyok.



### ENDER

SAKTERÜLET: RTS, FPS, KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIÁK  
ELŐLELET: 10 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (576KBYTE, PC ZED, GAMESTAR)

Nekem a Wii a szimpatikus, régebben is Nintendóm volt, most is az lesz, azt hiszem.



### GYU

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

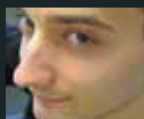
Egyértelműen a Wii, amelynek tulajdonosa is vagyok: szuper jó velem hadonászni és az internetes képességei miatt a TV-műsort is simán meg tudom nézni vele. Esetleg ha a PS3 majd fele ennyibe kerül majd... De a Wii akkorra csak jobb játékokkal rendelkezik majd.



### LASER

SAKTERÜLET: GENITÁLIÁK  
ELŐLELET: FELFEDEZŐ

Mióta megláttam a Colin McRae: Dirt menüjét Xbox 360-on, azóta nem létező. Egyszerien gyönyörű volt, s mi több! Beleborzongtam így: brrrr! Azt hiszem, az a konzol a kedvemem, amelyre megjelenik a Dirt. Ja, hogy lesz PC-n is? Brrrr!



### MADY

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

Ha nem számítottam azt a 10 éves GameBoy-t amit az eszemem vettem tavaly, akkor azt hiszem az Xbox 360 a mostani kedvem konzolom.



### MAZUR

SAKTERÜLET: FPS, RPG, RTS, DÉMONOLÓGIÁK  
ELŐLELET: 500 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (GAMESTAR), 2 ÉVE WARLOCK (WOW)

Egyikhez sem kötnek gyengéd érzelmi szálak, mindhárom remek masina, de egyelőre maximálisan elég nekem a PC (néha még sok is). PlayStation 3-on egyelőre nincs olyan nagy név, ami lázba hozna, ami pedig Xbox 360-on érdekelne, az mind megjelenik majd PC-re is. A Wii-hez meg fel kéne készülni, ki hallott már ilyet?

# HALO 2

**GYORSNÉZET**

**KATEGÓRIA**

FPS

**KÖRNYEZET**

HALO-UNIVERZUM

**KIADÓ**

MICROSOFT

**FEJLESZTŐ**

BUNGIE / HIRED GUN

**FEJLESZTŐI PORTÉ**

A Bungie-t természetesen a Halo sorozatról ismerjük a leginkább, pedig ők készítették a legendás (vagy inkább: „mitikus”...) *Myth*-részeket is, illetve korábban sok más egyéb címen is dolgoztak. Érdekeség még, hogy legelső játékaikat kizárólag Macintoshra fejlesztették, és csak később álltak át PC-re.

**GYORSLINK**

**1688**

**A covenant nevű idegen lényekről két dolgot kell tudni: makacs túlélők, és határozottan nem szeretnek minket...** Miután úgy tűnt, hogy Master Chief elintézte őket a *Halo* első részében, másodszor is visszatérnek, váratlan csapást mérve legérzékenyebb pontunkra: a Földre. Két és fél év után végre PC-re is megjelent az Xbox-klasszikus *Halo 2*...

2004.

november 9-e minden

Xbox-tulajnak piros betűs ünnep, hiszen ekkor jelent meg a konzolra készült legjobb first person shooter, a *Halo 2*. Amellett, hogy első napi 1 milliós eladásával minden akkori rekordot megdöntött, ez volt az Xbox Live legnépszerűbb multiplayer játéka is: több mint 4 milliárd *Halo 2*-partit toltak rajta, ami uszkve 700 millió óra lejátszott időt jelent – és akkor a single részt még nem is számoltuk...

Ez bizony már emberi életben mérve is tekintélyes mennyiség, és egyértelmű, hogy a *Halo 2* döbbenetes sikert aratott – talán az Xbox 360 pozíciója sem lenne annyira erős, ha a *Halo 2* nem kaszál ekkora bevételeket, és nem alakít ki oly hatalmas rajongói bázist. Nem véletlen, hogy még 360-ra is mind a mai napig készülnek *Halo 2*-es letölthető pályák: április 17-én, nem sokkal a PC-s verzió megjelenése előtt raktak fel új pályákat a Live-ra.

### „NE ZAVARJ: A HALO 3-ON DOLGOZUNK!”

A Bungie gőzerővel dolgozik a *Halo 3* fejlesztésén, a Microsoft pedig a világot sem akarta megzavarni az aranytojást tojó tyúkot, ezért úgy döntött, a konverziót egy teljesen új csapatra, a westernfilmeket

xboxos grafikája olyan szinten feszegette a konzol határait, amellyel már-már elérte az Xbox 360 next-gen minőségét. Ezek után a Hired Guns azt a csöppet sem irigylésre méltó feladatot kapta, hogy a Bungie játékát a PC-s világ igényeihez igazítsa... Azt a legtöbb *Halo*-rajongó tudta, hogy a textúrákat és a modelleket totálisan átdolgozták, arról viszont még nem volt konkrét információ, hogy mi a helyzet a DirectX 10 támogatásával. Mivel egyedül a Vista operációs rendszeren működik majd a DirectX 10, sokan abban reménykedtek, hogy ezt az első „Vista only” FPS is támogatja majd...

Nos, az a rossz hírem, hogy sajnos szó sincs erről: a *Halo 2* ugyanolyan DirectX 9-es játék, mint bármilyen, XP-re korábban megjelent FPS. Jó hír viszont, hogy rengeteg felbontástípus között váltogathatunk, a 800×600-tól egészen az 1680×1050-ig. A nagyobb felbontás tagadhatatlan előnye pedig, hogy a HUD kijelzője „nem lóg bele a képbe”, hanem diszk-

Microsoftnak volt ideje, hogy alaposan felturbózza ezeket a mai igényeknek megfelelően. Nos, a végeredmény hullámzó teljesítményt mutat...

Kezdjük a pozitívumokkal. Master Chief spartan páncélzatának (melyet leginkább a multiplayerben, a járművekben ülve, illetve az átvétetőkből láthatunk) minden apró részletét hihetetlen műgonddal sikerült kicsinosítani: minden csillog-villog, és igazán magas felbontású –tényleg zavunk sem lehet. Hasonlóan embers munkát végeztek a Hired Guns fejlesztői a Warhog katonai dzsipek renoválásával: fantasztikus látványban lehet részünk, amikor hősünkkel ezekbe a jól ismert járgányokba pattanhatunk.

Ugyanakkor sajnos a környezet nem mindegyik részletének átdolgozására jutott kellő

## » A KÉT ÉS FÉL ÉVES XBOX-JÁTÉK KONVERZIÓJA UGYANIS CSAK ÉS KIZÁRÓLAG VISTÁN FUT... «

idéző nevű Hired Gunra bízják. Ezt szerintem sokan megértik, ám a másik fontos döntést kevesebben fogják lenyelni... A *Halo 2* ugyanis az a játék, amely arra hivatott, hogy a gamervilágot ne csak egyszerűen becsalogassa, hanem be is kényszerítse a Windows Vista operációs rendszerbe. A két és fél éves Xbox-játék konverziója ugyanis csak és kizárólag Vistán fut...

Miután a tősgyökeres Windows XP-tulajok lenyelték a keserű pirulát, hozzá kell tennünk, hogy a Microsoft sok egyéb bónusszal is megdobta a *Halo 2* PC-t. A PC-s játékok történelmében most először próbálhatjuk ki az „achievements” rendszert, amely már másfél éve működik Xbox 360-on (erről a dobozban olvashatsz), illetve saját multiplayer pályákat is készíthetünk a játékhoz. A Microsoft nyilvánvalóan jó nagy rizikót vállalt: most fog eldőlni, megéri-e egye-eknek, hogy a *Halo 2* miatt installálják a Vistát... (pedig a pletykák szerint így is lesz XP-kompatibilis változat).

### AZ IDŐ VASFOGÁT KI LEHET-E HÚZNI?

Gondolom, mindenki arra kíváncsi, hogy grafikailag mit sikerült görbiteni a két és fél éve konzolra megjelent játékon? Amikor 2004-ben a *Halo 2* megjelent a 700 MHz-es Xboxra, a Bungie hihetetlen erőfeszítést tett, hogy a Microsoft öregedő konzoljának legutolsó számításműveit is kihasználja. A *Halo 2*

rethen ott figyel a képernyő sarkában. Ha widescreen képernyőn játszol, akkor szinte észre sem fogod venni a HUD-ot. Az első pálya eléggé unalmas és szürke helyszínén ugyan ez az apró nüansz nem sokat számít, ám a későbbi dzsungeles vagy a covenant űrhajón eltöltött részeknél a látvány azért igencsak meggyőző.

### FELVARRT RÁNCOK

No de mi a helyzet a textúrákkal? Két és fél év telt el az Xbox-játék megjelenése óta, azért azt gondolhatnánk, hogy a



pénz, idő vagy energia. A tengerparti pályákon például a homoktalaj textúrája kifejezetten rusnya. A sziklafalak egy része „kozmetikai kezelést” kapott, máshol viszont szinte gyomrosként fog érní, hogy mennyire csúnyák, mosottasak és élettelenek ezek a felületek. Az vicc, hogy amikor a Warthogban ülünk, járgányunk látványa annyira ütős, hogy a bizonyos részeiben rút környezet még kiábrándítóbbnak tűnik...

## MIÉRT, Ó MIÉRT?

Szóval a *Halo 2* szép is, és nem is, át is dolgozták, meg nem is: komolyan, mint a Mátyás királyos mesében... Vajon miért döntött úgy a Microsoft, hogy az Xboxra készült textúrák egy részéhez nem nyúlnak hozzá? Nemtörődőmségből? Vagy ez csak bevetetés volt, és a „vegyél Xbox 360-at, ha szép *Halo 3*-at akarsz” elvet követik? Szívassuk a PC-s népet? Nyilván sokan ilyen szidalmakat vágnak majd a kiadó fejéhez, amikor először meglátják a *Halo 2* PC-s verzióját, de az okok azért ennél összetettebbek... A *Halo 2* sikerénél nem véletlenül hangsúlyoztam ki a cikk elején a lejátszott multiplayer órákat: bár a single rész is nagy favorit volt, a játékosok zömének a *Halo 2* a többjátékos rész terén okozta a legnagyobb örömet. Mivel a *Halo 2*-ből 7 millió példány kelt el, ezért a Microsoft nyilván hasonló eladásokat szeretne produkálni a PC-s verzióból is, ám ez nem igazán jönne össze neki, ha a multiplayer használhatatlan, mert annyira szaggat, mintha diavetítést látnánk. Arról nem is beszélve, hogy a Live funkció PC-s bevezetését nyilván a *Halo 2*-vel akarják népszerűsíteni, úgyhogy az elsődleges szempont a multi. Az igazi multis arcok meg így is, úgy is lebutítják a grafikát a maximális gyorsasághoz, ezért dönthettek úgy a cégnél, hogy minek is túlszpiálni bizonyos textúrák kidolgozását. A lényeg, hogy a legtöbb gépen fusson a játék, épp eléggé le-



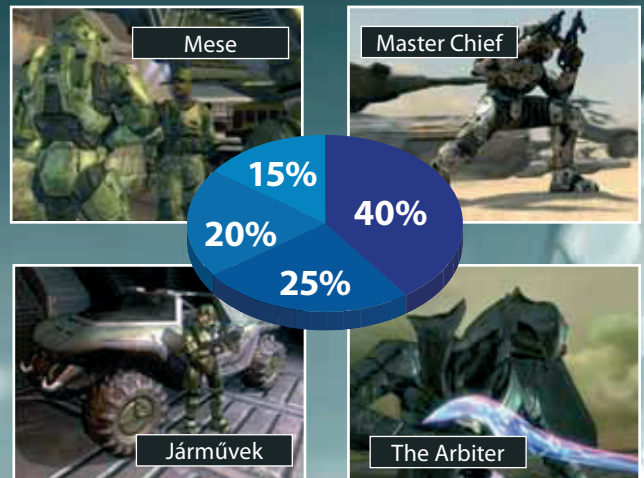
Max Payne szerintem elsárgulna az irigységtől

szűkíti a vevőréteget a kötelező Vista operációs rendszer... Hogy azért ne legyen ilyen drámai a helyzet, a térképeditor rész igazi fény lehet az alagút végén... Mivel az editor nagyon sokban hasonlít ahhoz a szoftverhez, amellyel a játékot is készítették, ezért a rajongók nemcsak saját térképeket, hanem textúrákat is előállíthatnak a játékhoz. Így hasonlóan az *Oblivion* modokhoz, kis „plasztikai sebészettel” tényleg gyönyörűvé varázsolhatják majd a *Halo 2*-t, úgyhogy minden a moddereken és a lelkes rajongókon múlik majd.

## ZENE FÜLEINKNEK...

Mivel az Xbox-verzió már alapból támogatta az 5.1-es surround hangrendszert, ezért a Vista-változatnál a grafikával ellent-

## MIRE SZÁMÍTS?



A covenantok ha meglátják hőszünket, elborítja az agyukat a vörös kód...





tétben nem sokat kellett gürcölni, hogy a PC-n is tökéletes minőséget kapjunk.

Az alapjáték zenéje egyszerűen fenomenális, kezdve a jól ismert *Halo*-alaptémával, amelybe annak idején szinte beleborzongtam, amikor először meghallottam még a *Halo 1*-nél. Amikor a Nagyfőnök páncéljában harcolunk, drámai és igazi adrenalinpumpáló muzsikákat hallhatunk, az átvezetőknél pedig méltóságteljes dallamok kényeztetik füleinket.

A szinkronhangok is tökéletesek: a markáns, mély, bariton hangú *Steve Downes* (aki egy rádiós DJ) kiváló a rejtélyes Nagyfőnök szerepében, akinek sohasem láthatjuk az arcát, de a vékony, csinos, szőke színésznő, *Jen Taylor* szexi hangjánál sem tudnék jobb Cortanát elképzelni.

A különféle földi és légi járművek motorjának morajlása, sívítása, az emberi hadsereg futurisztikus gépfegyvereinek ugatása, illetve a covenant erők egzotikus mordályainak

hangjai fantasztikus hangulatot teremtenek. Bár a Windows Vista ezen a téren semmilyen újdonsággal nem szolgál, szerencsére a grafikával ellentétben itt nem is rontottak el semmit.

### EGÉR, EGÉR, KI A HÁZBÓLI

A konzolos játékok konverziójánál a grafika átdolgozása mellett a másik cinkes téma az irányítás átdolgozása. A legtöbb portolásnál sajnos az egér és billentyűs irányítás csapnivalóan rossz, mi pedig csak verjük a fejünket a falba... A Hired Gun fejlesztői szerencsére tökéletesen tisztában voltak azzal, hogy ha ezt elszúrják, akkor jobban teszik, ha egy életre elbújnak valahová a feldühödött rajongók elől. Szerencsére annál okosabbak voltak, hogy kihajítsák, vagy teljesen átdolgozzák a gamepados irányítást: ha van Xbox 360-as gamepadod, akkor egyszerűen beledugod az USB-portba, és hajszálpontosan ugyanazt a konfigurációt és mechanizmust kapod, mint az xboxos verzióánál. Ha nincs gamepadod, vagy nem szeretsz FPS-nél

gamepadoddal játszani, akkor sincs tragédia, mert a készítők túrhetően átdolgozták egérré és billentyűre is az irányítást. Szóval WASD-vel mozgunk, mint mindig, a bal gombbal lövünk, a görgővel zoomolunk, és a jobb gombbal hajítjuk a gránátokat. Akinek valamiért nem tetszik a billentyűelosztás, az úgy konfigurálja, ahogy akarja.

Ha viszont már a beállításoknál tartunk, akkor sajnos van egy olyan rész, ahol a játék igen nagy kihívásokkal küzd... A zene ugyanis időnként annyira borzasztóan hangos, hogy multiplayer közben nem halod chatelés közben a haverodat. Sajnos a játékban eléggé retardált módon az audiobeállításoknál csak az összes hang erejének szintjét tudod szabályozni, külön nem tudod lehalkítani vagy felhangosítani csak a zenét vagy az effekteket. Ez a single játékban általában nem okoz gondot, csak a



A Halo-regények szerint Cortana nem más, mint egy katonai kutatónő, Doctor Catherine Halsey saját agyának másolata, amelyet mesterséges intelligenciaként őrzött meg az utókornak. Dr. Halsey foglalkozott a SPARTAN II programmal, melynek kapcsán 2517-ben 75 gyereket raboltak el, klónokkal helyettesítették, majd a Reach bolygón képezték ki, és genetikai úton változtatták meg őket. A Master Chief egyike az elrabolt gyerekeknek...





gondás sisakját, hogy kicsit kipihenje fáradalmait. A parancsnokságon azonban lebecsülték a megmaradt covenantok erejét, az idegen lényeket pedig annyira felbosszantotta a Nagyfőnök tevékenysége, hogy úgy döntöttek: igazi vallásháborút indítanak az egész emberiség ellen. Az első számú célpont maga a Nagyfőnök: az idegenek annyira meggyűlöltek, hogy küldetésük legfontosabb célkitűzésének azt jelölték ki, hogy mindenáron elpusztítsák. Természetesen a sztori később sokkal komplexebbé válik, és a *Halo 1*-ben csak épphogy megemlített témákat itt sokkal jobban kidolgozták a készítők. Nem akarok nagy poénokat lelőni, elég annyi, hogy nemcsak a Nagyfőnököt irányíthatjuk majd, hanem egy volt covenant parancsnokot is. A *Halo 2* története igen jó, az egyedüli probléma az, hogy minden idők egyik legostobább befejezésével spékelték meg, a szokásos „folytatása következik” stílusban. Készüljetek fel a sokkalóan idegesítő befejezésre...

**A FÖLD VÉGVESZÉLYBEN!**

Persze az új textúrák és az átalakított irányítás egy dolgot nem tudnak befolyásolni: a történetet. A sztori nyilván semmit sem változott az eredeti Xbox-verzió óta, éppúgy gyűlölni és imádni fogjuk

**» A COVENANT IGAZI VALLÁSHÁBORÚT INDÍT AZ EGÉSZ EMBERISÉG ELLEN, DE HÁT MIT LEHET CSINÁLNI «**

egyszerre. Hogy miért keltenek ilyen vegyes érzéseket bennem a sztoriszálak? Nos, kezdjük talán az elején: azok számára, akik a *Halo 1* PC-nél leragadtak, és még nem ismerik a *Halo 2* történetét... Miután a Nagyfőnök a Halo bolygón leszámolt a covenant erőkel, visszatér a Földre, hogy jól megérdemelt kítüntetését átvegye, és végre félredobja le-

**LÖKD BE, ÉS JÁTSSZI**

A konzolfeelinghez hozzátartozik, hogy csak berakjuk masinánkba a DVD-t, és nem kell órák hosszat installálni a programot, mint PC-n. A Microsoft valószínűleg ezt a konzolos életérzést akarta átadni a Tray and Play technológia kidolgozásával. Már több cég próbálkozott telepítés nélküli játékkal, de szinte mindegyikük kudarcot vallott – a *Halo 2*-vel viszont tényleg sikerült ezt jól megvalósítani. Csakúgy, mint Xboxon, vagy 360-on: egyszerűen berakjuk a lemezt a DVD-lejátszóba, és ha nem akarunk dedikált szervert vagy a térképedítort telepíteni, akkor miután begépeltük a DVD-kulcsot, azonnal beléphetünk a játékba. A *Halo 2* menüjébe kerülve még azért installálgat egy keveset a szoftver, de két és fél percel az után, hogy beraktad a lemezt a DVD-meghajtóba, már ott is feszítesz Master Chief páncéljában. Még a Windows firewall utasításait is automatikusan multiplayerhez igazítja a játék, és nem nekünk kellett ezzel görcsölnünk. Persze akik ragaszkodnak hozzá,

**LEGYÉL TE IS „EREDMÉNYES”!**

Az Xbox 360-as tulajok már jól ismerik az „achievements” kifejezést, hiszen ez az „eredményességet” számoló rendszer már a gép megjelenése óta működik. Hogy miről is van szó? Lényegében arról, hogy akármilyen fontosabb vagy kevésbé lényeges eredményt érsz el egy adott játékon belül, ezt a Live rendszer számon tartja, és hozzáadja saját pontszámaidhoz. Amikor kilépsz a játékból, akkor nemcsak a live-os kezelőfelületen láthatod tételesen felsorolva, hogy mit értél el a programon belül, hanem a Microsoft saját Xbox-honlapján is megnézheted. Az eredmények természetesen sohasem vesznek el (hacsak nem törlik valamilyen okból a Live-accountodat), és nem is gondolná az ember, hogy mennyire hatalmas élmény

visszanézegetni, hogy adott játék végigjátszása során miket sikerült elérni. A legnagyobb poén az egészben, hogy valószínűleg még maga a Microsoft sem számított arra, hogy mekkora fanatikus rajongást vált ki az achievements rendszerrel. A játékosok olyannyira fontosnak tartják, hogy minél magasabb legyen az elért összpontszámuk, hogy képesek olyan Xbox 360-as programokat is megvásárolni, amelyek egyébként annyira nem érdeklik őket, vagy nem is annyira jók, csak azért, hogy azokban is megszerezzék az achievements pontokat. Hogy mennyire sikerül majd a PC-seket is fanatizálni ezzel, az még a jövő zenéje, de van rá egy fogadásom, hogy itt is népszerű lesz...

hogy saját könyvtárba, a saját szájuk íze szerint teljes egészében felrakják a játékot, azok simán megtehetik, de készüljenek fel, hogy ilyenkor viszont tényleg rengeteget kell várni, míg a progí tetű lassan felkerül gépünkre. Mivel a teljesítményben alig észlelhető különbség, ezért mindenképpen a Tray and Play megoldást javaslom.

## WINDOWS LIVE

A *Halo 2* az első olyan játék, amely támogatja a Windows Live rendszert. Amikor belépünk a rendszerbe, akkor azonnal figyelmeztet a program, ha update-re van szükség. Ahelyett, hogy nekünk kéne végigszenvednünk, amíg megtaláljuk az újabb verziókat a játék honlapján, végigverekednünk magunkat az összes bugyuta reklámon, kitömöríteni a patchet, vagy egyéb bosszantó műveletet végrehajtunk, a *Halo 2* mindezt megoldja helyettünk. Csakúgy, mint az Xbox 360-nál, bejön egy figyelmeztető ablak, és ha klikkelünk rajta, felrak magától mindent.

Persze az egyszerűség még kevés az igazi multis élvezetéhez. A *Hired Gun*-os arcok igyekeztek az összes olyan fícsört megőrizni, amely az eredeti *Halo 2* multirészeiben is szerepelt. Van köztük felesleges is: a „party system” például már értelmet veszítette, hiszen a vistsá kezelőfelületen keresztül könnyedén beléphetünk bármelyik játékba. Nagy kérdés volt, hogy a *Games for Windows Live*, illetve az Xbox Live mennyire lesz kompatibilis egymással, abban a tekintetben, hogy vajon teljesen egy rendszerre fuzionálnak-e, tehát loginunk, a beállításaink vagy az eredményeink megoszthatóak-e a két rendszeren keresztül. A válasz: igen. Bármelyik rendszerbe lépünk be, ugyanaz a passwordünk, a friends listánk, és a Gamertagben tárolt achievements eredményeink is megmaradnak mindkét gépen. A fejlesztők teljes egészében átvették az összes Xbox 360-as Live kényelmi funkciót, úgyhogy aki járatos ezekben, az azonnal otthon érzi majd magát, de az „új fiúk” is villámgyorsan el fogják sajátítani.

A dedikált szerver kreálása viszont PC-s sajátosság, de szerencsére hasonlóan egyszerűen működik, mint a Live többi része. Míg a többi PC-s FPS dedikált szervereinek kialakítása gyakran fászesztő és frusztráló művelet, amelynek során mindenféle, földi halandónak bonyolult parancsokat kell beírogatni, addig a *Halo 2* e része éppolyan pofonegyszerű, mint minden más funkciója.



Budda, budda, budda...

## TIZENHAT MASTER CHIEF

Multiplayer módban amúgy összesen 16 játékos bújhat bele a spartan páncélzatba, hogy összemérje tudását. Ez talán nem tűnik túl nagy számnak, rengeteg játékmódot próbálhatunk ki: Capture the Flag, Slayer (ez tulajdonképpen a deathmatchnek felel meg), Assault (körökre osztott deathmatch), King of the Hill (egy adott helyszínt egy megadott ideig irányítás alatt kell tartani), Oddball (itt a labdát kell birtokolni a lehető leghosszabb ideig), Juggernaut (az egyik játékos a „juggernaut”, és a többinek a lehető legrövidebb idő alatt el kell őt intéznie), illetve a Territories (ez gyakorlatilag ugyanaz, mint az Onslaught az *Unreal Tournament 2004*-ben).

Ezenkívül azt is megadhatjuk, hogy milyen fegyvereket vagy járműveket lehet használni a játékban. Ha kialakítottuk a saját szabályrendszerünket, akkor a beállításokat el is tudjuk menteni. Két külön exkluzív pályát is kapunk a játékhoz: ez a District és az Uplift, de a



Újra szól a rakétavető





„Chriss Cross says you: jump!”

térképeditör segítségével minden bizonnyal több száz, a rajongók által összeeskábált pályát tölthetünk majd le az internetről.

A multiplayer tehát profin ki van dolgozva a Live-on keresztül – egyedül azoknak nem fog tetszeni, akik meg szeretnék kerülni a Live-ot, ugyanis semmilyen LAN vagy egyéb multiplayer opció nem áll rendelkezésre. Azon kívül tehát, hogy saját kiszolgálót indítasz, lokálisan semmilyen egyéb multit nem tudsz tehát létrehozni.

**SOKÁIG VÁRTUNK RÁ...**

Két és fél évet vártunk rá, és vajon megérte? Nehéz megmondani... Mivel én már végigjártam sima

Xboxon, és sohasem voltam FPS-ekben nagy multiplayer fan, ezért nekem kicsit csalódás volt a PC-s verzió. De nyilván sokan közületek most találkoztok a játékkal először, így még az újdonság varázsával fog hatni a (végét leszámítva) remek történet és az intenzív FPS-, illetve a járműveknél TPS-élmény. A pályák zseniálisan vannak megtervezve, az egész játékban nincs egy pillanatnyi üresjárat vagy unalmas momentum sem.

Ugyanakkor grafikai téren nem sikerült véghezvinni a nagy csodát: bár bizonyos részeket (ilyen például maga a Master Chief, illetve a Warthog járgányok, egyes ellenfelek) tényleg gyönyörűen a mai kor igényeihez igazították, a környezet más elemei viszont

mosottasak és csúnyácskák. Összességében a *Halo 2* PC-s grafikája mai szemmel nézve inkább olyan átlagos, bár az is igaz, hogy jobb géppel sokkal szebb látványban lehet részesed.

Ugyanakkor a profin kidolgozott multiplayer olyan élményt nyújt, amelyet még PC-n is nehéz felülmúlni, pedig ezen a géptípuson aztán van bőven konkurencia.

**VISTA, TE ÉDES?**

Mindezt pedig betetőzi a Windows Vista kötelező használata, amely egész biztosan sokakat el fog tántorítani a *Halo 2*-től. A Vistának megvannak a maga pozitívumai is, hiszen e nélkül valószínűleg nem sikerült volna ennyire tökéletesre megalkotni a multiplayert részt, ugyanakkor az új operációs rendszer még mindig tömörked driver problémával küszködik, illetve bizonyos népszerű játékokat nem támogat megfelelően. Sokan emiatt sem szeretik a Vistát, illetve egész egyszerűen nincs kedvük az új operációs rendszerre átnyergelniük, és elképzelhető, hogy a *Halo 2* nem jelent majd akkora vonzerőt, hogy ezt a lépést megtegyék, pedig amúgy maga a játék érdekelné őket.

Hogy mit hoz a jövő, azt még nem tudni, de az biztos, hogy ha lesz *Halo 3*, az is kizárólag ezen a rendszeren keresztül működik majd. Persze Microsoft még a harmadik részt sem jelentette be, így elképzelhető, hogy a folytatásra újabb két és fél évet kell várunk...

**Bad Sector**

**HARDVER**

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
2 GHZ P4	AMD 64 3000
1 GB RAM	1 GB RAM
DX9 VGA	RADEON X800

Szerencsére nem volt sok gondom a beállításokkal a játék megfelelő futtatásához, de azért még egy giga RAM már nem ártana...

**A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE**

achievements rendszer	<b>GRAFIKA</b>	<b>7</b>
remek hangulat	<b>HANGOK</b>	<b>10</b>
az eredeti játék megfelelő konverziója	<b>IRÁNYÍTÁS</b>	<b>9</b>
a grafikán bizony érződik a konzolhatás...	<b>HANGULAT</b>	<b>8</b>
csak Vista!	<b>KIHÍVÁS</b>	<b>8</b>
	<b>SZAVATOSSÁG</b>	<b>10</b>

**BAD SECTOR VÉGSZAVA:**



A *Halo 2* annak idején az alap Xboxra készült legjobb shooterként vonult be a játéktörténelembe. A PC-s konverzió az eltelt két és fél év ellenére tűrhető lett.

**84%**

**ÉS A TÖBBI:**

**Half-Life 2** **97%**

Minden idők egyik legjobb FPS-ével van dolgunk: Gordon Freeman kalandjainak folytatása nem okozott csalódást. 1984-et idéző hangulat, egyszerre pörgős és taktikus akció, remek grafika és helyszínek: várjuk a további folytatásokat!

**Doom 3** **95%**

A *Doom 3* értékelése a játékosokat és a kritikusokat egyaránt megosztotta, de mi nagyon szerettük. Parás hangulat, elhagyott úrbázis, túlvilági lények: Carmackék a szokásos kliséket használták fel, mégis hatásos volt a kottél.

**Halo 1** **90%**

Az első játék PC-s verziója ugyan nem lett tökéletes, de a grafikus rész konverzióját egy fokkal kellemesebben sikerült megoldani, mint a második részénél – igaz, a PC-s játékok grafikája azóta sokat fejlődött.

**HA TE MONDOD:**

“Semmilyen politikai, marketinges vagy komoly játékesztelési szándék sem vezérelt minket azzal kapcsolatban, hogy a *Halo 3*-bétát az Irakban állomásozó amerikai katonákkal ki-próbáltassuk. Csak ünnepi ajándéknak szántuk olyan keményen dolgozó férfiaknak és nőknek, akik *Halo*-rajongók.”

Frank O'Connor, dizájnér, Bungie



**WTF?**

**GSTV FTW!**

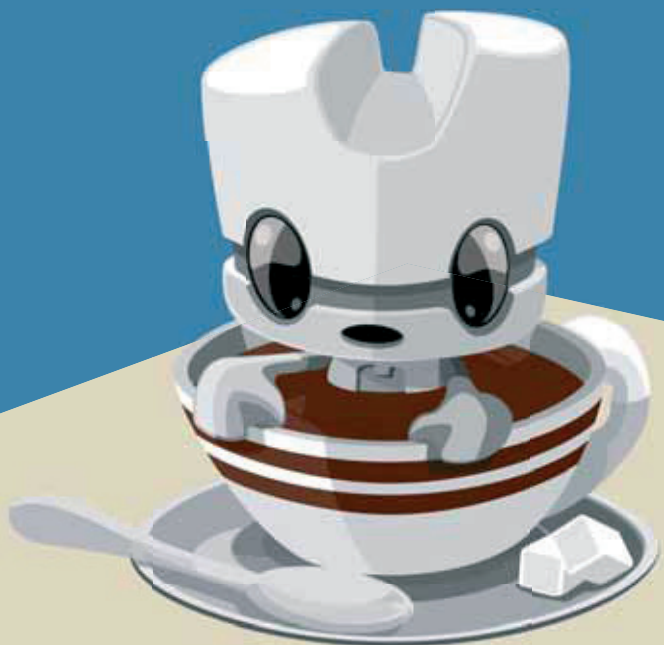
## E hónapban a GSTV-ben

- A már megszokott 5 külön műsorrészt, több mint 2 órányi adásidővel
- Új rovatunk a GSTV Másvilág, amelyben mozielőzeteseket nézhettek, és belehallgathattok a Másvilágban szereplő lemezekbe is
- Játékblokkunkban a vezető játékvideó az összes piacon taroló **The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar**
- Hardverrovatunkban az Nvidia 8x00 család VGA-it boncolgatjuk
- Extránkban ezúttal bepillantást nyerünk egy igazi gamestaros buliba, és bemutatkozik új mikrofonunk is!

**GSTV**

# EGY KÁVÉ MELLETT...

## ...JADE RAYMONDDAL



**A kedvenc filmjeiről, arról, melyik az a játék, amellyel egyszer 10 órát volt képes játszani, és arról is, hogy ragyogó szépsége és munkája okán összekeverték Natalie Portmannel. . .**

**J**ade Raymondot a Wired minden idők legszexisebb játékos „geek”-jének nevezte ki. Nagyon ígéretes ugyan az *Assassin's Creed*, de amikor Jade Raymonddal, a gyönyörű vezető designer hölgygel ül le beszélgetni az ember, nehezen tudja magát türtöztetni, hogy a játékról kérdezzen, és elhessegesse a fejéből az olyan állandóan előjövő kérdéseket, hogy „És egyébként van barátod?”, vagy „Meghívhatlak vacsorára...őöö... ahova akarsz?”. Sok híres designert láttam már, köztük a gyengébb nem köréből is párat, de egyikük sem volt ilyen páratlan szépségű hölgy, mint Jade. Mi azonban a szakmai öntudattól vezérelve csak olyan kérdéseket tettünk fel, amelyek olvasóink számára is hasznos információt hordoznak! (Nem, ne reménykedjete, a hölgy e-mail címe nincs köztük...)

**GameStar: Szerintem minden férfi olvasónk azt sajnálja a legjobban, hogy nem Magyarországon vagy játékefejlesztő... Honnan származol, és hol élsz jelenleg?**

Jade Raymond: Kanadában, azon belül is Montrealban születtem, és ott is nőttem fel. Hét évig éltem New Yorkban és San Franciscóban, ahonnan aztán visszatértem szülőházamba, hogy az Ubisoftnál dolgozhassam.

**GS: Ha rád néz az ember, inkább egy hollywoodi filmszínészről vagy szupermodell jut rólad**

**» VOLT EGY OLYAN IDŐSZAK AZ ÉLETEMBEN, AMIKOR EGY EGÉSZ NYARAT AZZAL TÖLTÖTTEM, HOGY JÁTSZOTTAM «**

**eszébe... Hogyan lettél játékefejlesztő?**

JR: A McGill Egyetemen számítástechnikai tudományokat tanultam, és miután megszereztem a diplomámat, a Sony-nál helyezkedtem el programozóként. Később az Electronic Artshoz kerültem, és azóta játékeket fejlesztek.

**GS: Értem... De mégis mi vezetett rá, hogy játékeket fejlessz?**

JR: Egyszer volt egy olyan időszak az életemben, amikor egy egész nyarat azzal töltöttem, hogy számítógépes játékokkal játszottam, és ekkor jöttem rá, hogy muszáj nekem is ilyeneket készítenem!

**GS: Csináltál már mást is a játékefejlesztésen kívül?**

JR: Igen, az Electric Playground nevű tévéműsorban dolgozom műsorvezetőként. Sohasem gondoltam volna, hogy ilyesmire is képes vagyok, de nagyszerű a csapat, amelyikkel együtt dolgozom, és bőven van időm a játékefejlesztésre is.

**GS: Hogyan kerültél el az Electric Playgroundhoz?**

JR: A 2003-as Game Developer Award's Ceremoney előadója voltam. Victor Lucas, az Electric Playground producere megkeresett a show után, és megkért, hogy én is lépjek be a csapatba.

**GS: Mi volt a forgatások közben a legviccesebb élményed?**

JR: Az első napomon, amikor a *Star Wars: Republic Commandó*ról készítettünk preview-t, ott volt egy csomó kissrác, aki autogramot kért, és azt is, hogy lefotóztathassák magukat velem. Egyszerűen nem értettem, hogy miért vagyok olyan érdekes, amíg a forgatócsoport egyik tagja nem szólt, hogy *Storm Trooper* egyenruhás katonák állnak mellettem, és a kissrácok azt hitték, hogy én vagyok Natalie Portman! (Nevet.) Nagyon zavarba jöttem, de persze jól is esett.

**GS: Mennyi volt a legtöbb idő, amit játékkal töltöttél?**

JR: Talán nehezen hiszitek el, de egy időben három hónapot át képes

Nem mindig fenéig tejfel az élet: a csinos és okos *Jade Raymond* egy ideig kénytelen volt egy kórházban dolgozni mint telefonos asszisztens. „Munkám egyik része az volt, hogy olyan kifejezéseket kellett a hangosbeszélőben bemondanom, hogy >>Zöld kód<< vagy >>Vörös kód<<, amikor vészhelyzet állt elő.” Jade utálta ezt a munkát, mert borzasztó stresszes volt számára, hogy az emberek egészsége vagy akár élete is azon múlhat, hogy akár hajnali háromkor mennyire volt figyelmes.



voltam mindennap tíz órát játszani az *Everquest*tel, nem sokkal azt követően, hogy a boltokba került! Akkor a Sony-nál dolgoztam, és gondolom, el tudjátok képzelni (különösen a *WoW*-rajongók), hogy a programozással töltött munkám ebben az időszakban drasztikusan visszaesett... De hát szavuk sem lehet, Sony-játékkal játszottam! (Nevet.)

**GS: Ha egy lakatlan szigeten lennél, és csak egy játék lehetne nálad, melyik lenne az?**

JR: Egyedül lennék ezen a szigeten, vagy másokkal? Ha egyedül lennék, akkor a *Tetris* – annál jobb játék nincs is, miközben az ember bekattan a magánytól... Ha viszont másokkal lennék, akkor a *Settlers of Catan* nevű társasjáték.

**GS: Mi a kedvenc foglalatosságod a hétvégén?**

JR: Minden olyasmi, ami nincs előre eltervezve.

**GS: Melyik a három kedvenc online website-od, amit minden nap megnézel?**

JR: Engadget, Bluesnews és GameSpot.

**GS: Mi a kedvenc zenéd?**

JR: The Arcade Fire, The Killers, The Shins, Dr. Dre, Louis Vega, The Pixies, David Bowie...

**GS: Kedvenc filmjeid?**

JR: A hős (Hero), *Evil Dead 2*, A hét mesterlövész, Az elveszett frigláda fosztogatói és A profi.

**GS: Milyen tévésorozatokot szoktál nézni?**

JR: A kedvencem a *Lost*, az *Alias* és a *24*, de kedvelem a *Teen Hunger Force* és *Six Feet Under* sorozatokat is.

**GS: És persze a számunkra legérdekesebb kérdés: melyik az az öt játék, amely számodra minden idők legjobbika?**

JR: Legutóbbi kedvencem a *Resident Evil 4*. A többi örökös kedvencem a *Prince of Persia: Sands of Time*, az *Intelligent Cube*, a *Tekken 3*, az *Incredible Crisis*, a *PaRappa the Rapper* és a *Zelda: Ocarina of Time*.

**GS: Evezünk kicsit más vizekre... Sokunkat éget a kíváncsiság, hogy milyen lesz az *Assassin's Creed*, különösen az után, hogy PC-re is bejelentették. Honnan nyertétek az inspirációt ehhez a játékhoz?**

JR: Patrice Desilets, művészeti vezetőnk és csapatunk többi tagja is olvasott egy könyvet a középkori arab bérgyilkosokról, és ebből ihletet merítve egyre jobban beleásták magukat a kereszties háborúk történetébe. Ahogy egyre többet tudtunk meg ezekről az emberekről, úgy szerettünk volna egyre inkább

játékot készíteni az életükből.

A „hassassinok” jelmondata is a mi játékunk szemléletét tükrözi. „Semmi sem igaz, mindent szabad!” A játék főszereplő figurája, Altair, egyfajta „misszionárius” bérgyilkos a harmadik kereszties hadjárat végén.

**GS: A történelemkönyvek szerint a „hassassinok” az iszlám vallás követői voltak... Ennek lesz valamilyen jelentősége a játékban? És ha igen, nem féltek az iszlám vallási fanatikusok haragjától?**

JR: Nem hiszem, ugyanis az iszlám vallást, illetve a hassassinokat inkább kedvező fényben mutatjuk be. A mi játékunkban – a valóság-nak megfelelően – a hassassinok egyfajta filozofikus társaság, amelynek egyetlen célja, hogy véget vessen a háborúnak. A hassassinok valójában nem állnak sem harcban, sem szövetségben a szaracénokkal vagy a keresztiesekkel. A háború ellen vannak, és azokat ölik meg, akik kihasználják, vagy támogatják a háborús törekvéseket. Egyébként tisztában voltunk azzal, hogy kényes vallási ügyeket is feszegetünk, és bár ezeket nem töröltük el teljesen a játékból, de a lehető legkevésbé használtuk fel. Emellett pedig a témában jártas

szakértőket is felkértünk, hogy minél nagyobb tisztelettel kezelhessük ezeket a témákat.

**GS: Nehéz elképzelni, hogy egy ilyen játékot egy konzervatívabb amerikai kiadó jelentessen meg. Nem gondolod-e, hogy azért élvezheted a sokkal nagyobb művészi szabadság és kreativitásod kiteljesítésének örömeit, mert Montrealban, és nem az USA-ban dolgozol?**

JR: Mint már mondtam, montreali lány vagyok, ezért nyilván nem vagyok pártatlan ebben a kérdésben, de mindenki jól látja, hogy rengeteg eredeti játékcím készül mostanában városunkban. Az innovatívabb játékokat szinte majdnem mind az Ubisoft Montreal jelenteti meg, de a kulturális frissesség olyan filmjeinkre is kiterjed, mint a *Crazy*, illetve olyan zenékre, mint az *Arcade Fire*, a *Chromeo*, a *Wolf Parade*, vagy a *The Dears*. Se az USA-hoz, se Európához nem tartozunk: mindkét világ gondolkodásmódját képviseljük, és egyre jobban szeretnénk kiteljesíteni saját kultúránkat.

## A·C·I·E·N·T·W·A·R·S

## SPARTA

## GYORSNÉZET

KATEGÓRIA  
RTSKÖRNYEZET  
ÓKORI PERZSIA,  
GÖRÖGORSZÁG,  
EGYIPTOMKIADÓ  
PLAYLOGIC/EIDOSFEJLESZTŐ  
WORLD FORGE

## FEJLESZTŐI PORTRÉ

Az orosz World Forge 2004-ben alakult, és az *Ancient Wars* az első játékuk. Biztosan nem az utolsó azonban, hiszen a tervek szerint még idén készen lesznek a *Battle for Atlantisszel* és a *The Wall*-al. Utóbbival PS3-ra.

GYORSLINK  
1951

magáévá tette, aminek következtében a

**Számtalanszor visszautaztunk már az ókorba bizonyos RTS-ek jóvoltából, de konkrétan a spártai hősök témája soha nem volt még annyira aktuális, mint most. Ennek oka pedig nem egy évforduló, hanem egy bizonyos mozifilm.**

**K**étélű fegyver meglövelni egy témát akkor, amikor az valamilyen neves médiaesemény kapcsán egyébként is látványos port kavart. A Frank Miller képregénye alapján készült mozi mind a kasszákat, mind az erőszak misztifikálására fogékony nézőközönség elméjét rövid úton

thermopülei ütközet legendáját feldolgozó valamennyi alkotással szemben alaposan megnövekedtek az elvárások. A játék megjelenését a Playlogickal közösen pályoltató Eidos persze vélhetően nem szándékosan igazította a nevezett film moziba kerüléséhez, de alighanem profitálnak az egybeesésből.

## KÉTÉLŰ LÁNDZSA

Tulajdonképpen érthető az, ha valaki a nagyszabású hollywoodi produkciót látva kedvet kap ahhoz, hogy interaktívabban is részese legyen az élménynek. Amikor azonban leperog a bevezető animáció, és a kampány startolásánál a

játék motorjával mutatják be, amint a kis Leonidas lekardozza a kis helótákat, majd megbeszéli vezéréivel a további teendőket, rögtön csappan a varázs. Leegyszerűsítve a dolgot: a kultivált témáknál – úgy tűnik – a megszokott standardok használata nem elegendő. A készítő World Forge pedig tapasztalt veterán benyomását keltve nyúlt a játékhoz, noha azon fejlesztők közé tartozik, melyekről mindeddig nagyítóval kellett keresni az információkat (pedig a cég 2004-es alapítása óta mintegy 50 fős gárdával dolgozik, s tervei szerint ebben az évben rögvést három játékkal is debütál a nagyközönség előtt). Az

RPG-k stílusát éteri magasságokba röppítő beidegződéseket ugyanis egytől egyik átvette a nagy elődöktől, ezzel együtt azonban csak módjával sikerült újabb ötleteket beleaprítani a korábban oly ízletes – bár sokak szerint már megromlott – RTS-levesbe. Az első néhány másodpercben szembesülünk azon gyengékkel, melyeket már elemzésünk legelején le kell szögeznünk: a játék a megszokott nézetből, a megszokott játékményt nyújtja, komolyabb extrák nélkül. Ez azonban ne szegje kedvünket!

## THIS IS PERZSIA!

Az *Ancient Wars: Sparta* már az első





Thermopülei csetepaté



Baráti összejövetel nemzetközi vizeken

pillanatban (vagyis a menü előpattanásakor) nyilvánvalóvá teszi számunkra, hogy se a filmhez, se a történelemhez nincs semmi köze. Egyjátékos módjában ugyanis rögvest három háborús fél hadjáratát vezényelhetjük le: a spártaiak mellett irányíthatjuk Xerxész perzsáit és az egyiptomiakat is. Célszerű persze a görögökkel kezdeni, és nem csak azért, mert oly ellenszenves a filmben jól megtermett hermafroditaként ábrázolt perzsa hadvezér, hanem mert mégis csak ők a játék címszereplői. A sztori persze nem a thermopülei legendás ütközettel kezdődik, hanem amolyan tanulókiüldetésekkel, melyek során viszonylag egyszerűen elsajátíthatjuk a játék irányításának metodikáját (nem, mintha az sok váratlan meglepetést tartogatna). Leonidas királyt vezetve egy, a hátszágban kitörő lázadást kell levernünk, hogy hazánk fiait relatív egységbe kovácsolva vegyük fel a harcot a keletről támadó ellenséggel. Természetesen megannyi hős is lesz a játékban, többek között Leonidas, akit a WorldForge jóformán legyőzhetetlen harcoként ábrázol, így bátran küldhetjük őt a legkeményebb aprításba, főleg a játék elején. A sztori tehát – érthető okokból – fordulatokban nem gazdag, noha mindhárom frakció háttértörténetéből kihozták a maximumot. A perzsákat választva sem leszünk mentesek a belső villongásoktól, hiszen

Xerxész királynak mindenekelőtt a trónon kell biztosítania hatalmát, s csak ezután következhet a görögök elleni offenzíva. Bár maga az uralkodó nem egy rettenthetetlen harcos (problémamentesen legyilkolja az első útjába akadó hajléktalan), de természetesen itt is vannak hőseink. Ilyen Demaratus egykori spártai király, aki az őt a trónjáról letaszajtó Leonidas elleni gyűlölete és fékezhetetlen hatalomvágya okán pártol át a keleti birodalom oldalára. Az egyiptomiak első ránézésre kakukktojásként sejlének fel, hiszen középiszólás történelmi szemelvényeinkből a perzsa–görög háborúk kapcsán még lábujjzethöz sem emlékszünk a Nílus népeinek említésére. Pedig az ókorban az egyiptomiak sem örültek különö-

senként így tenni. Felkelést robbant ki, és halálos szisztematikával kezdi meg a perzsa megszállók erejének felmorszolását.

**MÁR AZ ÓKORI GÖRÖGÖK IS ÍGY MENEDZSELTEK**

Három alapvető erőforrással kell gazdálkodnunk: a fával, az élelemmel és az arannyal. A fát ki kell vágni, az élelmet meg kell termelni, az aranyat pedig ki kell bányászni. A játék gazdálkodásának jellemzésére a két fenti mondat tökéletesen alkalmas. Az építgetés is teljesen illeszkedik a korábban a műfajban megszokott példákba, hiszen helótáinkkal

a technológiai fejlesztésekért felelős műhelyekre is. Ez persze csupán annyiban befolyásolja az eddig ismert gyakorlatot, hogy jóval több dolgozóra van szükség, semmi másban nem. Tehát szinte kizárólag az egységek legyártása a cél, valamint a hozzájuk kapcsolódó tuningolás elvégzése, és onnantól kezdve mehet a cirkusz. Említésre méltó azonban még egy apróság, ami – noha elsőre elég vonzóan hangzik – a játékményt nem befolyásolja számottevően. Ez egységeink egyedivé tételének lehetősége. Vagyis módunk van arra, hogy a kifejlesztett fegyvertípusokat, pajzsokat magunk variáljuk az egyes legyártható katonák felszerelésében. Ettől kezdve nem „perzsa lándzsásokat” vagy „görög parittyásokat” fogunk gyártani, amelyek x számú arany ellenében y támadóértékkel bírnak, hanem a rendelkezésre álló parasztokból vagy nemesekből mi kreálhatunk nekünk tetsző fegyverzetű harcosokat. Ehhez természetesen fontos kiépíteni az infrastruktúrát, és seregünk rendelkezésére bocsátani egy modern arzenált, hogy legyen miből válogatni. A fegyverek mellett persze vannak hagyományos fejlesztések is (például a damaszkuszi acél), amelyek általánosan növelik minden egyes katona adott értékét. Egészében véve azonban elmondható, hogy nincs az egység típusokból túltengés, a fejlesztők láthatóan ezt a felelősséget áthárították a játékosra az interaktív hadseregalkotással.

**» A KULTIVÁLT TÉMÁKNÁL – ÚGY TŰNIK – A MEGSZOKOTT STANDARDOK HASZNÁLATA NEM ELEGENDŐ «**

sebben a perzsák jelenlétének, részben mert elnyomó idegenek voltak, de inkább azért, mert szakállasak voltak és szőrösök. Itt Inarost, egy fiatal, életerős egyiptomi nemest alakíthatjuk, aki megesküdött ugyan, hogy nem száll szembe a perzsák vezette központi hatalommal, szerelme galád elrablása miatt mégis

(a perzsáknál és az egyiptomiaknál rab-szolgákkal) végezzük a kitermelést, az összes középület felhúzását és későbbi működtetését is. Tudniillik az *Ancient Wars*ban semmi nem működik magától, jóformán minden építménybe a funkcionáláshoz legalább egy dolgozó folyamatos jelenlétére is szükség van.

Magyarul, ha nincs senki a bányában, a farmon vagy a kovácsműhelyben, akkor ezek semmit nem fognak termelni, és mindez igaz a kiképzőközpontokra vagy



Kör közepén állnak



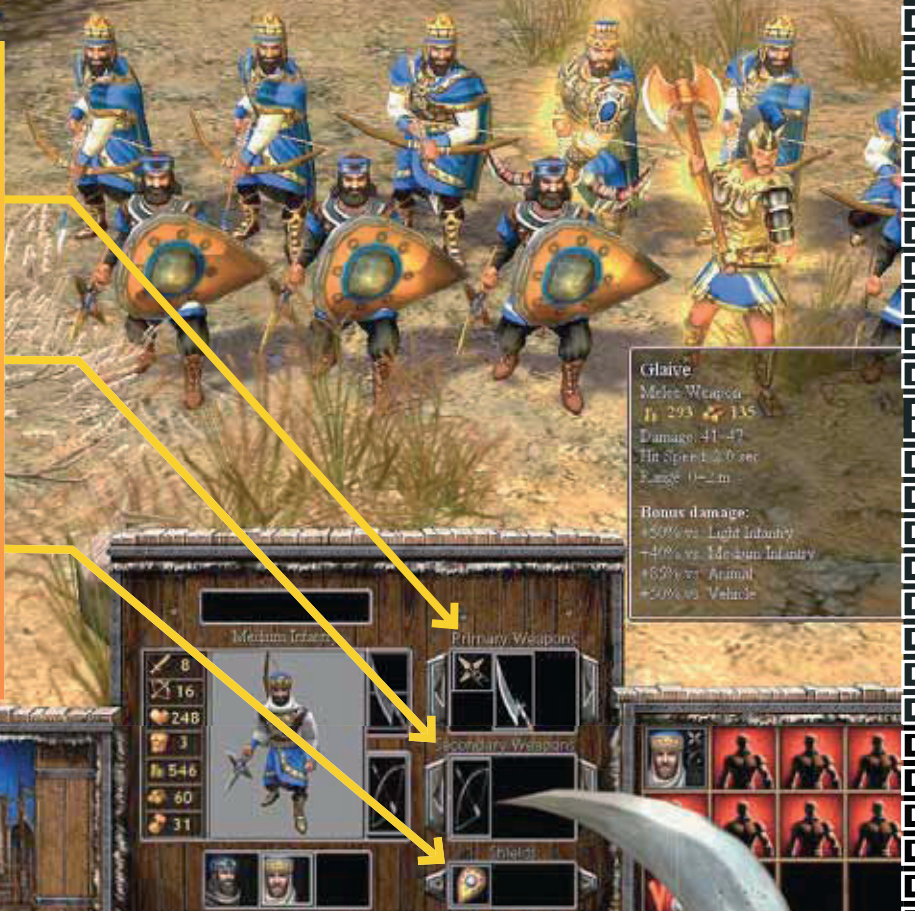
A katyusa eredetije az ókori Perzsiában

A játék legnagyobb különlegességét a testre szabható hadsereg jelenti. Ha egyszer összeraktunk egy saját egységet, onnantól kezdve azt ugyanúgy zsinórban gyárthatjuk, mint a gép által felkínált alapegységeket.

**1. Elsődleges fegyver.** Minden fegyvertípust, amelyet kifejlesztettünk, megjelölhetjük katonánk elsődleges fegyverének. Ez egyben meghatározza a harcos fegyvernemét is (íjász vagy közelharcos egység)

**2. Másodlagos fegyver.** Kijelölhetünk másodlagos fegyvert is a katonáknak, amire alkalmadtán át tudunk váltani vele csata közben. Így egy lándzsás katonának is adhatunk a kezébe akár íjat. Érdemes azonban megfontolni, mert rendkívül drágítja az egységek árát.

**3. Pajzsok.** A műhelyekben előállított „legmodernebb” pajzsok értelemszerűen harcosaink védőértékét növelik. Amennyiben kétkezes fegyvert vagy íjat adunk a kezükbe elsődleges fegyverként, akkor ez az opció elvész.



**Glaive**  
 Melee Weapon  
 293 135  
 Damage: 41-47  
 Hit speed: 0.6 sec  
 Range: 0-2.0m  
 Bonus damage:  
 +50% vs. Light Infantry  
 +40% vs. Medium Infantry  
 +65% vs. Animal  
 +20% vs. Vehicle

## KARD ÁLTAL VÉSZ...

A harc rendkívül – de tulajdonképpen még a műfajnak megfelelő szinten – primitív. Ha megalkottuk seregünket, odamegyünk az ellenséghez, dobunk rájuk egy jobb klikket, és a kardozók kardoznak, az íjászok íjásznak. Annyi variációs lehetőségünk azért van, hogy az általunk elkészített egységtípusoknál még az ütközet előtt kiválaszthatjuk, hogy melyik fegyverükkel harcoljanak (mivel a saját egységeink legyártásakor megadhatunk nekik másodlagos fegyvert is). Ezzel némileg tudunk taktikázni, ha hirtelen több íjászra, vagy éppen több közelharcos egységre lenne szükségünk. Van egy érdekes ötlet a játékban a lovak alkalmazására is, ugyanis a lovasokat a katonák le tudják lőni a nyeregből, az életben maradt jószágra pedig felülhet bármely más harcos. Ha már az autólopásnak ennél a frappáns ókori módjánál tartunk, jegyezzük meg, hogy nem a háts az egyetlen eltulajdonítható jármű. Lehetőségünk van ugyanis a hajók elfoglalására is, ami a korábbi, hasonló kategóriájú játékokhoz képest mindenképpen előrelépést jelent. Ha odaévezünk egy ellenséges gályaevezős mellé, és a járművünkön kellő mennyiségű emberi erőt is tárolunk, akkor meg tudjuk szállni a hajót. Az ügylettel azonban vigyázni kell, mert a projekttel

való első szembesülésem az volt, amikor két hajóm közelében megjelent egyetlen ellenséges gálya, majd néhány másodperc múlva már azt láttam, hogy három ellenséges hajó evez elfelé. Valóban költségghatékony megoldás a flotta szaporítására.

## MINDANNYIAN MÁSKOR VOLTUNK

Bár az erőforrások mindhárom nép esetében azonosak, azért az épületstruktúra, a fegyverrendszer és a legyártható egységek között is vannak különbségek. Általában más arányokban kell gazdálkodnunk a felhasználandó nyersanyagokkal (arany, fa, élelmiszer) attól függően, hogy a perzsák-



Előkerültek a fegyverek a BL-elődöntőben

Ki mint veti házát...

Három királyok, csillag vezeti útjuk'

egyiptomiakkal játszunk, ez azonban sajnos nem jelenti azt, hogy alapvetően más taktikát kellene választanunk a különböző feleket irányítva. A küldetések alkalomadtán egyébként igen nehezek tudnak lenni, közepes fokozaton például Xerxész királyt háromszor egymás után már a legelső pályán problémamentesen megölte néhány kő-sza lázadó. Nagyobb gond azonban ennél, hogy a pályák felépí-

tése – stratégiai értelemben – nem túl változatos, például az aranylelőhelyek száma olyannyira korlátozott, hogy egy-egy ilyen forrás elfoglalása sokszor egyben a játék végét is jelenti. A játék határozott pozitívuma viszont a néhány kellemes ötlet mellett a grafika is, amely tulajdonképpen csinos. Muszáj azonban óvatosan fogalmazni, mert az előzetes sajtóhírek ellenére azért a játék nem egy állkapocsrecscentő darab, és mivel soha nincs túl sok egység a képen, így joggal várhatnánk akár ennél részletesebb kidolgozottságot is. Minden bizonynyal sokáig egyensúlyoztak a még elfogadható gépigény és a látványos vizuális megjelenés ideális turmixáért, de szemmel láthatóan elmaradtak az elmúlt hónapok kasszasikereinek (mint a *Supreme Commander* vagy a *Tiberium Wars*) megoldásai mögött. A zene inkább közepesnek mondható, hiszen felcsendül néhány fülbemászó téma, sokszor mégis nagyon érezni, hogy az akusztikus hangszereknek pusztán a digitális utánzata szól.

Az *Ancient Wars: Sparta*-ban a fentebbiek mellett jelentkeznek egyéb hiányosságok, illetve bosszantó, apróbb hibák is, melyek egészében véve alaposan a játékkélmény rovására mennek. Ilyen például a néha indokolatlanul megnyúló mentési idő vagy a kameramozgás, amelyen jócskán finomíthatnak volna, első sorban a közelítés és a távítás erejének tekintetében. Néha kifejezetten zavaró volt, hogy nem lehetett elég távolra húzni a nézetet, és az ember szeme ingerülten könyörgött a nagyobb látószögért.



FŐBB SZEREPEKBE...

A játékban természetesen szép számban szerepelnek hősök, de mindhárom háborús félnek van egy főszereplője, aki végigkíséri a történetet. Inaros, az egyiptomi hős csatabárdjával és extra pajzsával képes rendet vágni az ellenség soraiban, míg a játék legfőbb hőst, Leonidast különleges lándzsája teszi legyőzhetetlenné. Kakukktójás viszont a harmadik szereplő, Xerxész, aki tulajdonképpen harcolni sem tud, így ha vele játszunk, tartsuk távol a frontvonaltól.

LEO NEEDS US!

Nem győzzük hangsúlyozni, hogy a valós idejű stratégiák piacán jó ideje észlelhető a törekvés arra, hogy kitörjenek a nagy elődök által megszabott, ámde mára egyre szűkebbnek tűnő keretek közül. Olyan produkciók példázák ezt, mint a *Total War* sorozat sikere vagy éppen a *Supreme Commander*. Mindez azonban nemcsak akaraterőt, hanem súlyos fejlesztési pénzeket, nagyszerű programozókat is igényel, az *Ancient Wars* pedig láthatóan nem kívánja, és nem is tudná követni ezt a trendet. Inkább egyfajta szórakoztató egyveleg azoknak, akik rajonganak a műfajért, és még mindig boldogan tapskolnak néhány apró újításért.

Duncan

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIV 2,4 GHZ	3200+ ATHLON
1 GB RAM	1GB RAM
256 MB VGA	256 MB VGA

Szép ugyan a játék, de a gépigényt magasabbnak gondolom az indokoltnál, bár tagadhatatlan, hogy a hivatalosan megjelölt elvárások mellett a játék magas részletességben is problémamentesen fut. A mentés azonban valamiért elég hosszadalmas.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

▲ Kellemes grafika	GRAFIKA	8
▲ Aktuális téma	HANGOK	7
▲ Érdekes ötletek	IRÁNYÍTÁS	8
▲ Sablonosság	HANGULAT	6
▼ Kevés újdonság	KIHÍVÁS	7
	SZAVATOSSÁG	6

DUNCAN VÉGSZAVA:

Ha valaki csak azért tilne le mellé, mert így szeretné kiélni a mozifilm okozta katarzist, ne tegye, mert csalódni fog. Az RTS-ek szerelemeseinek viszont megér egy próbát.

72%

ES A TÖBBI:

<b>Age of Empires III</b>	86%
A legendás sorozat harmadik része, pompás grafikával, de nem túl sok játékmenetbeli újdonsággal. Szerettük.	
<b>Settlers II – 10th A.E.</b>	84%
Igy ünnepelte a Settlers a kerek évfordulót: a nagy öreg újrajátszásával, modern technikai kivitelezésben.	
<b>Settlers – HotK</b>	83%
Egy legenda visszatérése, amely a régi rajongóknak csalódást okozott, de biztos szerzett új barátokat is. Bár erről nem tudunk.	

# THE LORD OF THE RINGS ONLINE

## SHADOWS OF ANGMAR

### GYORSNÉZET

KATEGÓRIA  
MMORPG

KÖRNYEZET  
KÖZÉPFÖLDE

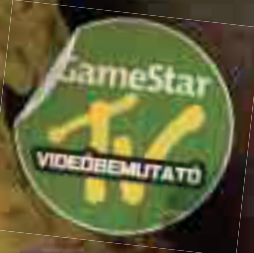
KIADÓ  
CODEMASTERS

FEJLESZTŐ  
TURBINE

#### FEJLESZTŐI PORTRÉ

A Turbine már olyan MMO-kat készített, mint az Asheron's Call, az Asheron's Call 2, illetve a Dungeons and Dragons Online.

GYORSLINK  
**683**



A hobbitfalvak gjccs... izé, nagyon bájosak és békések, még a légyzűmmögést is látni... izé hallani!



**H**a pipáznék, elégedetten leülnék a Borbuggyan partjára, a gyönyörű esti ég alatt vidáman elbeszélgetnék Bakvár lakóival, beugranék a körtáncba, és mindenképpen igencsak jól érezném magam. Mindez annak köszönhető, hogy igencsak jól sikerült a Gyűrűk Ura-könyveken alapuló MMO, igen elégedettek lehetnek vele mind a készítők, mind a játékosok. No persze miután a szerverek meg tudnak majd küzdeni a váratlanul hatalmas tömeggel. De mit nekünk, szervergondok, amikor kalandozhatunk Középföldén!

### HÁROM TÖRTÉNET RAGYOGJON A TÜNDEKIRÁLYOK KEZÉN

Nagyon sokan féltették a *LotRO*-t attól, hogy a Turbine előző próbálkozásaihoz hasonlóan ez is csak egy „megyünk, ölünk, XP, Loot, szintlépés” típusú MMO lesz, amelyből igencsak sok van a piacon. Sőt, másmilyen nem is igen van, így a tömegeből kitűnni nem túl egyszerű, főleg úgy, hogy a Turbine előző próbálkozásai (*Asheron's Call*, *Asheron's Call II* és *Dungeons & Dragons online*) nem voltak éppenséggel világsikerek. Egy azonban biztos: a fejlesztőknek volt tapasztalatuk az MMO-készítésben, ez kétségtelen. S mindehhez kaptak egy olyan csodás világot, egy olyan fantasztikus univerzumot, amely minden idők egyik legnépszerűbb könyvének a helyszíne és világa, amelyben hemzsegnek az érdekes tájak, a furcsa sztorik, a különleges szereplők. El is lehetett volna rontani a dolgot, hiszen erre számtalan példát láttunk már, de vagy a Turbine nőtt fel a feladathoz, vagy a Tolkien Enterprises (a jogtulajdonos és a szellemi tőke tulajdonosa, illetve gondozója) nem hagyta őket, nem tudom, de tény, hogy ezúttal nem lóttek mellé, sőt! A játék legeslegfontosabb eleme ugyanis az igen erős történetorientáltság. Olyannyira igaz ez, hogy eleve, amikor elkezdjük a játékot, egy instance-ban, egy felvezető sztoriban veszünk részt (fajtlól függő, hogy milyenben), ahol csak egyedül vagyunk, és végig kell játszanunk a történet bevezető részét, amely egyfajta tutorial is, és igencsak beleülteti az embert a hangulatba. Ezt követően az elfek és a törpök, illetve az emberek és a hobbitok közös kezdőterületre jutnak, amely szintén egy instance; innen még nem lehet kijárni a külvilágba, és szintén egy történeti küldetéssel lehet megoldani, amelynek hatására maradandón meg is változnak a dolgok (lásd keretes írásunkat *Archet sorsáról*). Így máris benne vagyunk a főküldetések szálában, az epikus questek sorozatában, amelyek a későbbiekben könyvekre és fejezetekre osztva követik Középfölde sorsát, Angmar előretörését – érdekessége ennek a küldetésfolyamnak, hogy bizonyos részei perzisztensek, azaz a nyilvános térképen játszódnak, ahol bárkivel összeállhatunk, találkozhatunk; más részei viszont instance-okban, tehát csak a számkra kreált térképdarabon. Ezek között is vannak szólózható részek, bár a csapat sosem árt. S természetesen vannak nagyon nehéz részek is, amikor meglehetősen nagy csapattal érdemes nekilátni. Ebben a tekintetben a *LotRO* egyedülálló, és bármelyik versenytársát könnyedén padlóra küldi az MMO-mezőnyben.

**Amióta kiszivárgott, hogy a LotRO-t tesztelem, minden nap körülbelül húszan kérdezik meg: jobb, mint a WoW? Én pedig azt válaszolom: bizonyos szempontokból feltétlenül. . .**

*Há te mondd... Jeffrey Steefel kommunikációs igazgató*

**GameStar:** Mennyire volt bonyolult egy olyan, erősen szabályozott legendári-  
ummal dolgozni, mint Tolkien világa?

**Jeffrey Steefel:** Egy ilyen jól dokumentált világgal dolgozni olyan, mint egy kétélű kard. Ugyanis vannak dolgok, amelyeket bármennyire is szeretnénk, nem lehet elkészíteni, de más téren rengeteg olyan részlet van, amelyet szerencsére nem nekünk kell kitalálni, hiszen már le vannak írva, dokumentálva vannak. Ez esetben szerencsére Angmar létrehozásakor elég flexibilis volt a helyzet, hiszen Tolkien csak említette Angmart, de sosem írta le, hogy nézett ki, milyen építészeti elemekből épült fel ez a terület, így bátran lehetünk kreatívak.

**GS:** Olyan craftképzettséggel, mint a farmerkedés, lehet pipafüvet természetesen készíteni. A pipázásnak van valami következménye a játékban?

**JS:** Ezen sokat gondolkodtunk, de elvetettük az ilyen jellegű ötleteket: a pipázásnak legfőképp hangulati fontossága van, ügyes pipázók például tudnak majd füstkarikákat fűjni, sőt egy-egy billentyűzettel irányítható mini-game is tartozik majd ehhez a részhez.

**GS:** Lesznek ingyenes vagy fizetős kiterjesztések?

**JS:** A Turbine-nak már elég sok tapasztalata van ebben a kérdésben, így bátran mondhatom, hogy az előfizetők meglehetősen sűrűn, 2-3 havonta kapnak majd ingyenes kiterjesztéseket, amelyekkel a nagytérkép újabb részei és a sztori további fejezetei nyílnak majd meg. A későbbiekben pedig a piaci igényektől és a visszajelzésektől függően érkehetnek majd nagyobb kiterjesztések, amelyekért esetleg fizetni kell majd. De mindez a játék sikerétől és a felhasználók visszajelzéseitől is függ.

## HÉT KÜLDETÉS A NEMES TÖRPÖK JUSSA, KIKNEK HÁZA CIFRA KÖ...

Természetesen a játék nemcsak a történeti szál küldetéseiből áll, sőt! Bátran állíthatom, hogy *WoW*-szintű küldetëshalmazt önt ránk a *LotRO*, amelyben az egyszerű „menj oda, öl meg ennyi ezt”-tól kezdve a hosszú, folytatásos küldetés-sorozatokig minden szerepel. A sorozatokra jellemző, hogy több szereplőhöz is el kell látogatnunk, így jócskán felkészülhetünk a rengeteg császálásra a térképen. Természetesen az időre végrehajtandó küldöncmissziók ugyanúgy benne vannak a pakliban, mint a gyűjtögetős, megölős vagy felfedező küldetések: ebből a szempontból nincs semmi forradal-

mi a *LotRO*-ban – ilyen típusú küldiket szinte bármelyik MMO-ban találhatunk. Ami mássá teszi, az itt is a küldetések történeteinek szerteágazósága – például a Megyében a hobbitok postaszolgálatának hírnevét kell helyreállítanunk, Ered Luinban egy híres vadász kedvenc háziállatát kell gyógyulása után elkísérnünk vadászni, és még sorolhatnám a küldetéseket napestig, mivel több ezer is van a játékban. Szerencsére foglalkozási, azaz kasztküldetések is léteznek, amelyekben elnyerhetjük extra tulajdonságainkat, de a craftolók, azaz a kézművességgel foglalkozók is többször csak küldetés árán fejlődhetnek. És ami nagyon jó hír, a küldetések igencsak jó XP-t adnak: egy 20-as szintű küldetés 20. szinten akár a szintlépéshez szükséges XP 10 százaléka körüli mennyiséget is adhat, tehát 7-8 küldetéssel a szintlépést is elérhetjük (ha beleszámoljuk, hogy közben öldönsünk is ezt-azt). Természetesen az alacsonyabb szintű küldik kevesebb, a magasabb szintűek több XP-t adnak. Ezért a *LotRO*-ban nehezen fordulhat elő az az eset, hogy órákon, napokon át kell focsikorgatva szörnyeket öldönsz, vagy hosszasan rohangászni – a szintlépés egyszerűbb lehet, mint például a *WoW* esetében.

Já és persze itt is létezik „enchanted XP”, amely a *WoW*-os 200%-os „rested” bónusz megfelelője – de valahogy itt mintahá gyorsabban nőne, és még kocsmába sem kell menni miatta. Cserébe viszont néha tényleg sorba kell

Kedvenc ork társasjátékunk – kapd el a lángoló embert! Ipiapacs, te vagy a lángoló!

Lángoló a lelkesedés a szörnyek várában, meleg, puha otthon!

Kedves kartársak, mai értekezletünket megnyitom. Kérem, mindenki jöjjön előre az első sorba!

### A grafika: előtte és utána?

Minden hasonló jellegű játéknál a második kérdés az (miután megkérdezték, jó-e), hogy mennyire gép- és grafikaigényes. A *LotRO* gépigénye legfőképp memóriáéhségében nyilvánul meg – aki 512 MB RAM-mal szeretné játszani, jóra ne számítson, aki 1GB-tal nyomja, talán a kevésbé „tömeges” helyeken még elvan, ám a 2 GB RAM az igazán optimális. Szerencsénkre azonban igencsak skálázható a játék grafikája, ezért most két példán be is mutatjuk, mekkora a különbség a minimum (very LOW) és a maximum (ultra HIGH) grafikai megjelenítés között. Mindkét képpár Bree közelében készült.

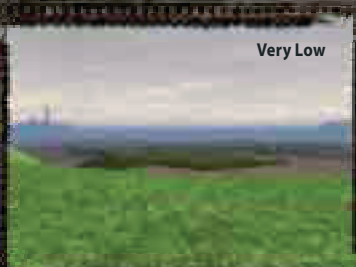
Ultra High



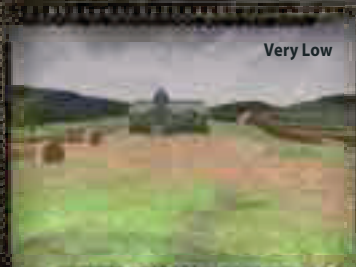
Ultra High



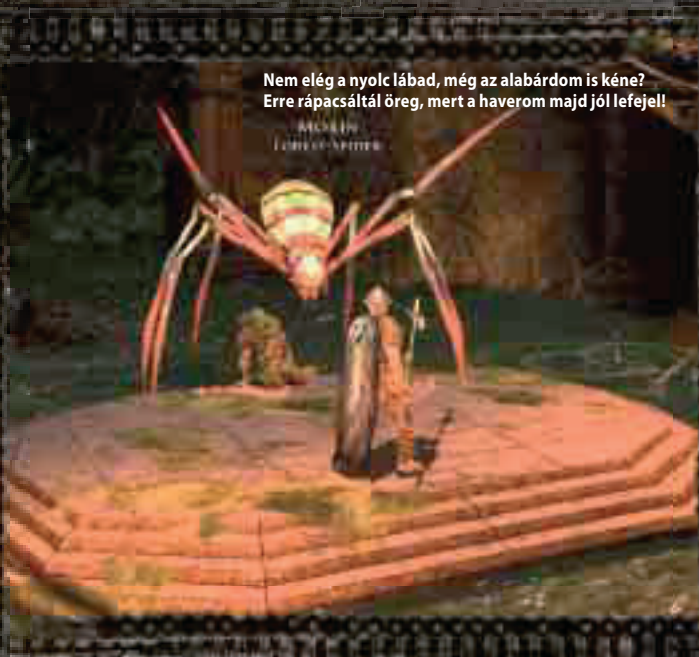
Very Low



Very Low



Nem elég a nyolc lábad, még az alabárdom is kéne?  
Erre rápacsáltál öreg, mert a haverom majd jól lefejell!



állni – ha például az Őreg Erdőben 25 farkast meg akarunk ölni, el fog tartani sok-sok napig, mert hát az ott kóricáló 4-5 farkast a tömeg bizony pillanatokon belül leszedi... Én speciál ki is dobtam ezt a küldetést. Egyébiránt 40 küldetésünk lehet egyszerre, a jutalmak XP, pénz és/

szertelték fel, ez pedig az achievement rendszer, amelyről már előzetesünkben is beszámoltunk. Ez egy amolyan véghezviteli rendszer, amelynek segítségével különböző, küldetésektől és időtől független feladatokat kell végrehajtani. Például ha megölünk 100 far-

## » A MEGYÉBEN A HOBBITOK POSTASZOLGÁLTATÁSÁNAK HÍRNEVÉT KELL HELYREÁLLÍTANUNK «

vagy tárgyak. Fontos! A kezdő küldetéseken összeszedhetjük a kezdő páncélt, pénzt erre ne költsön senki feleslegesen!

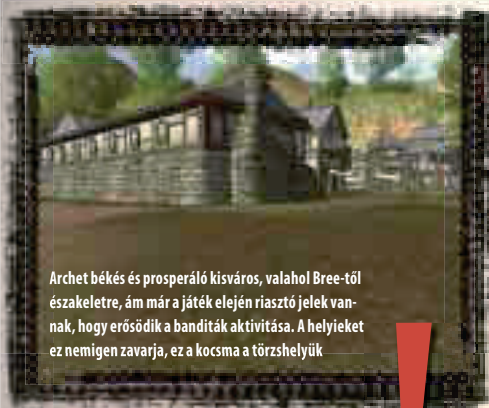
### KILENC TETTET HALLANDÓ EMBER UJJÁN CSILLANTSON A FÉNY

A *LotRO* nem rendelkezik úgynevezett tehetség-, azaz talentrendszerrel, mint a *WoW*. Cserébe azonban egy számomra sokkal érdekesebb rendszerrel

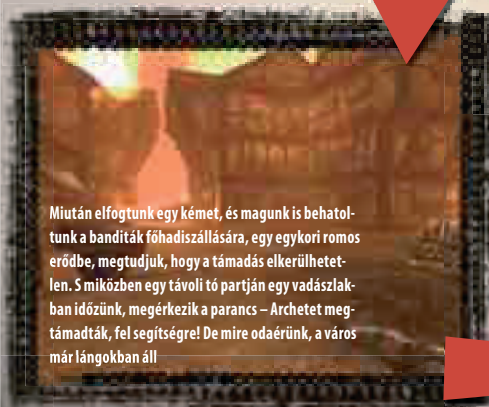
kast a megyében, akkor ezért, amolyan kitüntetésképp kapunk egy bónuszt, amely 3 tulajdonságunkat javítja. Az ilyen tettek igen sokfélék és területenként teljesen mások: bizonyos lények leölésétől kezdve romok felfedezéséig, virágok megtalálásán át legendák megtanulásáig mindenféle érdekesség lehet köztük. Egyes tettek végrehajtásakor csak új címet kapunk, amelyet a nevünk mellé bigyeshetünk: lehetünk például sütiévő bajnokok (Pie Eater



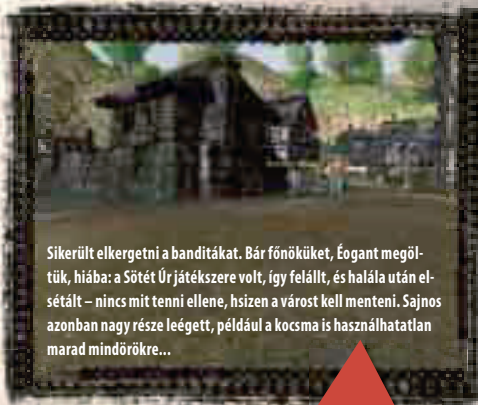
A játékban a kezdő hobbit és ember karakterek Archet környékén indulnak el. A sztoriban fontos szerepet tölt be, hogy bár kezdetekkor Archet virágzó és békés város, a későbbiekben igencsak megváltozik ez a helyzet...



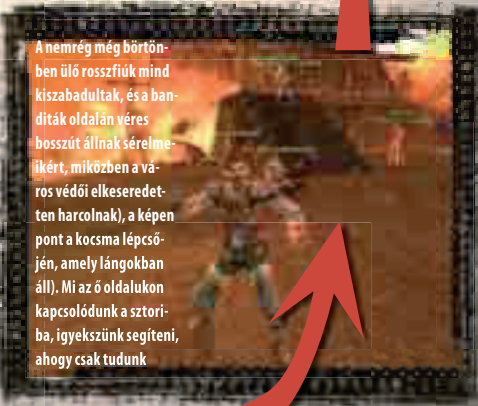
Archet békés és prosperáló kisváros, valahol Bree-től északra, ám már a játék elején riasztó jelek vannak, hogy erősödik a banditák aktivitása. A helyieket ez nemigen zavarja, ez a kocsmá a törzshelyük



Miután elfogtunk egy kémeket, és magunk is behatoltunk a banditák főhadiszállására, egy egykori romos erődbe, megtudjuk, hogy a támadás elkerülhetetlen. S miközben egy távoli tó partján egy vadászlatban időzünk, megérkezik a parancs – Archetet megtámadták, fel segítségért! De mire odaérünk, a város már lángokban áll



Sikerült elkergetni a banditákat. Bár főnöküket, Éogant megöltük, hiába: a Sötét Úr játékszere volt, így felállt, és halála után el-sétált – nincs mit tenni ellene, hiszen a várost kell menteni. Sajnos azonban nagy része leégett, például a kocsmá is használhatatlan marad mindörökre...



A nemrég még börtönben ülő rosszfiúk mind kiszabadultak, és a banditák oldalán véres bosszút állnak sérelmeikért, miközben a város védői elkeseredetten harcolnak, a képen pont a kocsmá lépcsőjén, amely lángokban áll. Mi az ő oldalukon kapcsolódunk a sztoriba, igyekezzünk segíteni, ahogyan csak tudunk



Champion), tiszteletbeli seriffek (Honorary Sheriff), Ered Luin védelmezője (Guardian of Ered Luin) és még per-se rengeteg más. De ez csak külsín: a lényegét a bónuszok jelentik. Ezeket egy-egy városban a bárdok segítségével lehet „felszerelni”, és ettől kezdve permanensen hatással vannak ránk – nagy előnyük, hogy a későbbiekben cserélhetők, de akár vissza is rakhatók: nem vesznek el, miután kivettük őket. Sokkal több bónuszunk lesz a játék során, mint amennyit „felvehetünk”, így bátran állíthatom, hogy menedzselni tudni kell a karakterünket. És nemcsak tudni, hanem tenni is kell. Nem egy játékos azért nyomja végig adott terület szürke (tehát XP-t már nem adó) küldetését, hogy ennek a területnek a „kitüntetéseit” is megkapja, hiszen nem mindegy, milyen bónuszokkal rendelkezünk, fajtól vagy foglalkozástól függően.

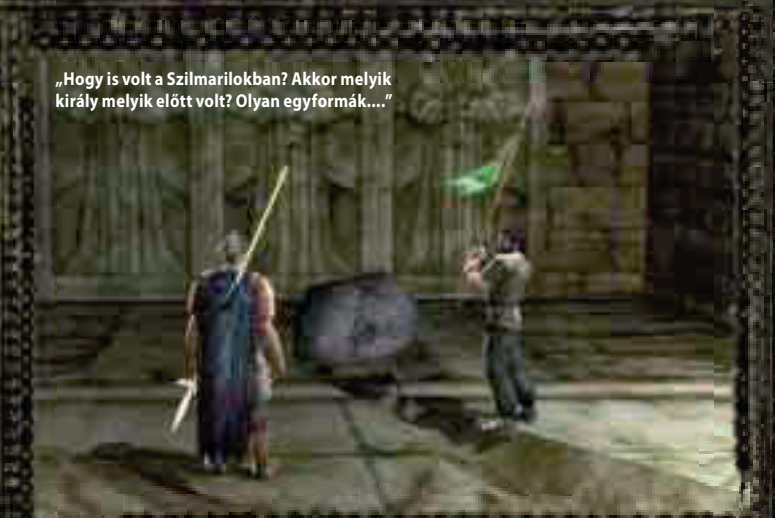
### EGYET HORDJON A HANGULAT, SZOLGANYÁJÁT TERELŐ

Itt értünk el az értékelés azon részéhez, amelyre azt mondhatná az egyszéri teszter, hogy „jutalomjáték”. Ugyanis a *LotRO* minden versenytársát felülmúló másik tulajdonsága a játék hangulata – ez nem azt jelenti, hogy más hasonló kategóriájú játékoknak nincs megfelelő hangulata, hanem azt, hogy a *LotRO* döbbenetes hangulatos, egyrészt a Gyűrűk Ura-mitológia hatására, másrészt a környezet, illetve a történetme-

„Drága Anyu, csókjaimat küldöm Briból, hátam mögött a Fontana di Tréfi, a neves disznós kút. Aki ebből iszik, mindig visszatér Bribé, Csók, Béla”



„Hogy is volt a Szilmarilokban? Akkor melyik király melyik előtt volt? Olyan egyformák....”







Ebben a pillanatban lőtte az élőhalott válogatott első gólját a világbajnoki döntőn: ember és undead együtt ünnepel békében!



sélés milyensége szempontjából. Mert hát mi mást is mondhatnék arra, amikor a Forsaken Innben spontán kocsmai verekedés tör ki, vagy amikor Bakváron a hobbitok buliznak, a zenekar játszik, mások táncolnak? Vagy mondjuk arra, amikor Thorin Termeiben a helyi bárd hősi dalokkal szórakoztatja a népet,

akik vidáman csujogatnak, a talpukat verve, hogy „az élet szép”. Vagy amikor például a megyében kiülünk a folyópartra este, pipázgatva, figyeljük a hullócsillagokat, és közben csöndben filozofálunk az élet nagy dolgain – néha locssanva kiugrik egy hal a vízből, hogy egy arra szálló legyet elkapjon. Netán amikor közelítünk egy, a Szem által védett táborhoz, és a nyári verőfényt hirtelen összeszaladó, randa fekete felhők homályosítják el. Vagy amikor az Öreg Erdő párájában szó szerint tévelygünk a labirintusban, vagy

ha a mo-csárban belefutunk a ködbe, amitől az orrunking sem látunk. S hadd ne hagyjam abba a sort – rossz sorsra érdeemes muzsikások zené- nek a kocsmákban, kocsmák előtt vagy bárhol, bátortalan ujjakkal begé- pelve valamilyen ismert dalt (valamelyik nap vala- ki a guildemből többeknek megtanította a Tavasz szél vizet áraszt című hősi eposzt, amelyet már fél Eriador ismer). S akkor még nem beszéltem a gyönyörű grafikáról, a kidolgozott tájakról, a vízen megcsillanó csillagok- ról, a távoli látképekről, amikor egy hegy

vén, más- részt pedig azért, hogy el- kerekedő szemek- kel, elbűvölten cso- dálja a látnivalót, amely a svájci hegyek, a belga csipke fi- nomságú elf építmények (Völgyzugoly gyönyörűűű szépségétől a mély- séges mély barlangok és föld alatti dungeonok homályáig bármi lehet. És csak egy szóval illethető a játék – gyö- nyörű!



„Térdre béiiiiiii, így jóóóóóóóóóóóóóóóó...”

## » BAKVÁRON A HOBBITOK BULIZNAK: A ZENEKAR JÁTSZIK, MÁSOK TÁNCOLNAK «

ormáról belátni az egész környéket. Egyébként a *LotRO* az első olyan MMO, amely szó szerint ráveszi az embert a turisztáskodásra – egyrészt a questek ré-

### MORDOR ÉJFEKETE FÖLDJÉN, SZÖRNYEK SÚRÚ MEZÉJÉN

Valamelyik nap a *GameStar online*-on kommentáltam egy friss *LotRO*-hírt, amikor hirtelen valaki azt írta, hogy „dehát a *LotRO* xar, mert nem lehet PVP-zni benne!” (mintha valaki azt is írta volna, hogy „hát ez nem az én játékom” – mazur). Kérem szépen, ez óriási tévedés, ugyanis a *LotRO*-nak van egy egyedülálló játékmódja, az úgynevezett Monster Play. Amint karakterünk eléri a 10. szintet, jogot nyerünk arra, hogy használjuk a Bree-ben található különleges kutat – ennek segítségével létrehozhatunk egy szörnyjátékost, aki nem elég, hogy ellenség (Uruk-hai, ork, farkas vagy pók lehet), de egyből maximális szintű is. Tehát a 10. szintű karinkkal elértük, hogy lehet egy ellenséges 50-esünk! A Gonoszok szolgálatában lévő szörnyünk célja a rombolás – olyan küldetéseket kell végrehajtania, amelyben folyókat kell elfoglalnia, 100-asával kell ártatlan polgárokat ölnie (egyik küldében 75 hobbitlábát, 75 elffület, 75 törpszakállat és 75 em-

Combe-ba megérkezett a legújabb *WoW*-kiterjesztés. A kép éjfélkor, a bolt nyitása előtti percekben készült

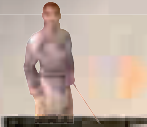


Hírességek a játékban

A játék a könyv történetén alapul, ezért a könyv főbb szereplőivel is találkozhatunk benne akár személyesen is – Frodot és kompániáját sajnos egyelőre nem találtuk meg, de a főbb szereplők azért megvannak.

Elrond

Völgzugoly ura, Earendil és Elwing gyermeke, Lúthien unokája, aki Beleriandban született az első korban, így a Gyűrű Háborúja idején már több mint 6000 éves. Elrond testvére Elros, Tar-Minyatur, Númenor első Nagy Királya.



Aragorn (Vándor)

Valójában II. Aragorn, aki Elessar néven is ismert, az északi Dúnedain 16. főnöke, akit a későbbiekben Elessar Telcontar királlyá koronáznak, így Arnor 26., Gondor 34. és az Egyesített Királyság első Főkirálya lesz. Arathorn (aki Arador fia) és Gilraen fia.



Gandalf

Gandalf istari (az emberek varázslóknak nevezték őket) volt. Az istarik maiarok voltak, akiket a valarok egyesével, kézzel választottak ki, hogy segítsék Középföldé lakosait a gonosz elleni harcban. Az istarik az emberek formáját vették fel, de sokkal nagyobb fizikai és mentális erővel rendelkeznek. Gandalf több mint 2000 éven át küzdött a gonoszok ellen.



Tom Bombadil

Sindarin nyelven Iarwain Ben-adar egy igencsak misztikus karakter Középföldén. Az Öregerdőben, minden egyéb lakott területtől távol lakik feleségével, a „Folyó Lányával” (angolul Goldberry). Felesége úgy írja le őt mint a fa, a víz és a domb mesterét. Furcsán beszél, de hatalmas tudás birtokosa – látja a Gyűrűhordozót, ha a Gyűrű a kezén van, és ő maga mentesül a Gyűrű hatásaitól, azaz a Gyűrűnek nincs hatalma felette.



Gimli

Glóin fia Gimli egy igen ismert törp harcos Középföldén. Egyike a Gyűrű Szövetsége tagjainak. Távoli leszármazottja Durinnak, a Törpök ősatyjának. Édesapja Zsákos Bilbóval kalandozott együtt a Babóban.



Thorin

A Harmadkor 2746. évében született, Smaug, a sárkány kényszerítette száműzésre 2770-ben, a Magányos Hegy túlélő törpeivel együtt. Az azanulbizaro csatában alig 53 évesen (ez egy törpnél fiatal kor) egy erős törp sereggel elmenetelt Nanduhirionig. Mivel Thorin pajzsja eltört a csatában, egy faágat használt, hogy megvédje magát, így lett a neve Tölgypajzsos Thorin.



Minden játékban van vásárnap. Itt speciál kirándulni mentünk a hegyekbe...

beri lábszárcsontot kell összeszedni... semmisség). Ebben a módban nem lehet XP-t kapni, ám a küldetésekért és az öléért sorspontok (destiny points) járnak. Ebben az az érdekes, hogy az összes destiny point (normál karakterünk is kap 200-at minden szintlépéskor a 10. szint után) egy közös gyűjtőbe kerül, amelyet bármelyik karakterünk használhat, legyen az szörny, vagy normál. A különbség azonban, hogy míg normálkarakterünk menet közbeni bónuszokra/buffokra használhatja el a destiny pointokat (például hirtelen gyógyítás, pluszpáncélzat, gyorsabb futás – de mindezt ideiglenes jelleggel) szörnykarakterünk permanens tulajdonságokra tehet szert a sorspontok révén – magyarul neki ez az igazi fejlődés.

» ETENMOOR OLYAN, MINT EGY PVP-SZERVER A WOW-BAN – SZABAD A VÁSÁR, AKI MEGLÁT EGY ELLENSÉGET, BÁTRAN ÉS SZABADON ÜTHETI «

dés lehetősége. Érdekes rendszer és totálisan egyedí, ehhez hasonló semmilyen MMO-ban nincs (legalábbis, amit ismerek). Nagyon jópofa taktikázásra ad lehetőséget, de életet is menthet, ha okosan bánunk vele. Ügyes játékosok naponta letojálják ugyanazt a 10 perces „monsztá” küldit, amiért 250 pont jár, így szépen hízik a destiny point-számla. Egyébként ezen a playfielden, Ettenmoorban van a legtöbb raid, itt olyan erős mobok védik a várakat, hogy azok elfoglalásához még egy csapatnyi 50-es sem elég – hiszen ez a végső cél mind a normál-, mind a szörnyjátékosoknak. Eközben pedig szabad a vásár, ugyanis Ettenmoor olyan, mint egy PvP-szerver a WoW-ban – szabad a vásár, aki meglát egy ellensé-

get, bátran és szabadon ütheti. Meg kell mondanom őszintén, nem vagyok PvP-hívó, de ez a lehetőség még engem is elcsábított, a monszta play egyébként is iszonyatos fling, hatalmas móka, az egész hangulat, a küldetések, a sztorik félmeltemesek... Például a fontosabb küldetéseknél megkapjuk a „Defeat not an option” küldetési célt, és ha bármikor bárhol meghalunk, ezeket a küldiket automatikusan bujduk. Hiába no, a Sötét Úrnak nem olyan egyszerű megfelelni: nem szabad meghalni, és kész...

EGY MMO MIND FÖLÖTT, EGY MMO KEGYETLEN, EGY A SÖTÉTBE ZÁR, BILINCS AZ EGYETLEN, ANGMAR ÉJFEKETE FÖLDJÉN, SÚRÚ ÁRNYAK MEZEJÉN

Itt az ideje megválaszolni, vajon a LotRO jobb-e, mint a WoW. A válaszom bonyolult: nem érdemes összehasonlítani egy olyan játékot, amely már két éve piacon van, és rengeteg tartalmi bővítéssel és javítással csiszoláson ment át, egy olyan játékkal, amely épp, hogy megjelent. Ám a LotRO minden szempontból felülmúlja a két évvel ezelőtti, indulás utáni WoW-ot – mind hangulati, mind szerepjátékos, mind grafikai, mind egyéb téren. Annak, hogy mégsem kap nagyobb százalékokot, mint az akkori WoW, egyszerű oka van: a WoW igazi MMO-forradalmat váltott ki – a LotRO nem fog, hiszen voltaképp „csak” egy más fejlesztések tapasztalataiból kialakított mestermunka, amely átvette és lecsiszolta a legjobb dolgokat más MMO-kból, hozzávetérengeteg Gyűrűk Ura-filmet, egy-két eredeti ötletet (monster play, destiny point) és ebből valami nagyon jó jött ki. Talán sosem lesz 8 millió aktív játékos, mint a WoW-nak, de hogy végre eljött a WoW színvonalas alternatívája, főleg a 2-3 havonta érkező ingyenes kiterjesztésekkel, az biztos: egy MMO mind felett!

Gyu

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIV 1,8 GHZ	A64 3800+
512 MB RAM	2 GB RAM
64 MB VGA	X1900GT 256 MB

Hajlamos lagolni, úgyhogy főleg Bree-ben, illetve az AH-kban érdemes grafikát lejjebb venni.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Nagyon jó hangulat	GRAFIKA	10
Hatalmas terület	HANGOK	9
Izgalmas sztori	IRÁNYÍTÁS	9
Erős lag a népszerű helyeken	HANGULAT	10
Alulméretezett szerverek	KIHÍVÁS	10
Apróbb hibák	SZAVATOSSÁG	10

GYU VÉGSZAVA:



Kölcsonadtam a WoW-accountomat egy ismerősnek, játszson vele, amíg én LotRO-zom. Addig úgysem érdekel más MMO.

» 95%

ÉS A TÖBBI:

World of Warcraft	97%
Egy MMO, amely igazi forradalmat okozott két éve, eladásai immár 8 millió körül járnak.	
Guild Wars	91%
Bár nem igazi MMO, hanem CORPG, mégis ebbe a kategóriába tartozik – gyönyörű és nincsavidija.	
Anarchy online	90%
Öreg MMO, nem vén MMO, főleg ha ennyi tartalom van ebben a sokat megélt remek játékban.	





**Ha egy játék-sorozat konzolon rendszerint szenzációs, PC-re azonban halatlanul gyenge epizódokat produkál, akkor már platformok közötti presztízkérdésről van szó.**

**Lesz-e végre jó Pókember játékunk? – ezt a megválaszolható kérdés.**

#### GYORSNÉZET

**KATEGÓRIA**  
3D AKCIÓN

**KÖRNYEZET**  
NEW YORK

**KIADÓ**  
ACTIVISION

**FEJLESZTŐ**  
BEENOX

#### FEJLESZTŐI PORTRÉ

A kanadai illetőségű kiadónak komoly tapasztalata van az akciójátékok, főleg a mozivásznonról adaptált platformjátékok terén. Olyan alkotások fűződnek a nevékhöz, mint az X-MEN: The Official Game, az Incredibles, vagy a Madagascar.

**GYORSLINK**  
**1949**

**E**lnézve a Pókember képregények és mozifilmek hallatlan sikerét, és a tény, hogy a szuperhős a világ egyik legismertebb karaktere, az ember óhatatlanul gondolkodóba esik: Mi a titka Spiderman-nek? Véleményem szerint a szimpatikus szellemesség és az emberközeli figura, amely távol áll a szuperhősök univerzumában megszokott brutális méretű izompacsirtáktól. Legtöbbjük azért mégiscsak tud repülni, bármit széttör, fölemel, isteni gyorsaságú, hatalmú, szépségű, tehát szinte tökéletes. Peter Parkernek ezzel szemben tudjuk, hogy sokszor nincs kaja a hűtőszekrényében, főnöke rendszerint leordítja a fejét, ha elbaltáz valamit munkája során, szkanderben pedig vélhetően alulmaradna legtöbb riválisával szemben. Na meg ott a kék-piros kombináció, ami bejött már nem csak Supermannek, de a Detroit Pistonsnak is. A film kétségtelenül új életet lehel a legendába, s egy modernebb nyelvezetre fordította le a '70-es évek történéseit. A vásznon meglevencedett a nagy sztori, és a hálódöntés nagyszerűsége mellett itt szembesültünk olyan tényekkel is, hogy valójában mennyire visszataszító, ha valakinek a csuklójából pókhálószerű váladék szivárog.

# SPIDERMAN



Gazdaságos hátizsák, jelentős űrtartalommal

### MENTS MEG SPIDEY!

A történet azonban PC-n máig nem aratott konzekvens sikert, és kiindulva a régi nagy igazságból a film-sikerek játékadaptációi kapcsán, ezen nem is kellene meglepődnünk. Az a helyzet azonban, hogy a konzolos verzió valahogy soha nem lett olyan rossz, sőt kifejezetten élvezetes darabok születtek, ami viszont már joggal keseríti el a számítógépparát közönséget. A harmadik részt viszont most voltak szívesek együttal személyi számítógépre is átportolni, így senkinek nem lehet olyan érzése, hogy az eredetinek kaptuk meg egy piacos verzióját. A Spiderman 3-ban munka volt, és ezúttal - bár súlyos korlátozások mellett - mi is élvezhetjük annak gyümölcsét. Letettek az asztalunkra valamit, ami immár egy kellemes hangot üt meg a PC-s közönséggel, s ha nem is mindegyikünket, de leg-

alább már a módosabbakat elkápráztatja. Az iménti utalás elemzésünk legelőjére kívánczik, ugyanis a példátlanul durva gépigénnyel rögvést a játék elindítása után szembesülünk. A futtatáshoz szükséges vas megjelölésénél már a tájékoztatóban szemrebbene is nélkül odaírja, hogy legalább 7-es Nvidia kártyánk azért legyen, meg olyan 1 Giga RAM, de inkább másfél. És nem viccel. Ha egy a hazai felhasználók körében ma átlagosnak mondható gépre feltelepítjük, minden bizonyosan még a legalacsonyabb részletességen sem nagyon fogjuk tudni játszani, ha meg igen, akkor jó eséllyel találkozunk olyan grafikai hibákkal, hogy rossz lesz nézni. Márpedig a Spiderman 3 nem az a játék, amit érdemes kis felbontásban, szaggatva is végigjátszani, mert a látvány legalább úgy hozzátartozik a játékélményhez, mint a pörgős akciók folyamatossága.

### LÁSSUK A PÓKOT!

Az USA legnagyobb metropolisában járunk, new yorki magasságú toronyházakkal, new yorki sűrűségű forgalommal, és new yorki mennyiségű bűnözővel. A méretek tehát lenyűgözők, és ezt leginkább akkor érzékeljük, mikor a nagytérképre kapcsolunk. A gyorsbillentyű megnyomásával amúgy TDU-san kirepül a kép az atlaszra, s így hamarjában megleshetjük az opcionálisan felvehető mellékküldetéseket, az egyes városrészek bűnözési mutatóit, és persze a játék története szempontjából releváns események helyszíneit is. A játékmenet maga tehát nyilvánvalóan nélkülözi a hasonló stílusú akciójátékokban oly

## MAGYAR HANGJA...

A játékban videobetétek is vannak, melyek hozzájárulnak az összkép színesítéséhez, már csak azért is, mert a Pókember történetét filmen megelevenítő színészek többsége a hangját kölcsönzi ezekhez az animációkhoz. A címszereplő Tobey Maguire mellett feltűnik Thomas Haden Church (homokember), James Franco (az új manó) és Topher Grace (Venom) is, Kirsten Dunst-ot azonban hiába keressük a szereposztásban.



frusztráló linearitást, de ez nem jelenti azt, hogy ne lenne a történetnek egy - egyébként a filmhez kapcsolódó - főszála, ami végigkísér minket a kalandokon. Először tehát célszerű végigszaladni a végrehajtandó felada-

tok típusaiban. Először is fejest ugorhatunk a fősztori szálainak valamelyikébe, melyeket a játék hatalmas plecsnikkel jelez a forgatható, zoomolható nagyterképen. Ezek a sokszor filmből is ismerős kalandokat jelentik, melyek több részekre, előre megkoreografált sztorijuk van, és sokszor átvezető animációk is kapcsolódnak hozzájuk. Ilyen a főszter megmentése a kikötőben a huligánok elől, a hálódöntés Mary Jane-el a hónunk alatt, vagy a találkozás Manó ka-

végigtrükközése néhol meglepően könnyű, néhol pedig abszurd mértékben nehéz (főként a gépigény miatti, drasztikusan lecsökkenő sebességgel hendikepelve). A játék fősztrának tekintetében ezen kihívások abszolválása csak részben segíti előrejutásunkat, mi-

## HA TE MONDOD

„Hihetetlen érzés, hogy a karaktert, aki gyerekkoromból annyi emléket idéz fel, most én is olyan helyszínekre és szituációkba keverhetem, amilyenbe csak akarom.”

Chris Archer producer, Spiderman 3 – The Game



pitánnyal. Ezen a vonalon találkozhatunk majd a pókember amolyan „sötét énjeként” interpretált Venommal, vagy a Homokemberrel is. A küldetések egy másik típusát jelentik a versenyek, melyeket a város számtalan különböző pontján vehetünk fel. Van köztük a fellegekben ejtőernyőzés éppúgy, mint gyorsasági verseny, ahol a város utcáin kell adott idő alatt keresztülhimbálóznunk, debil karikákon átlen-dülve. Ezek

vel a történetben nem visznek előbbre, ám frankó bónusz trükköket kaphatunk értük - tulajdonképpen a feloldható extrák (például a harci kombók) többségét így szerezhetjük meg. Fontos még említést tennünk New York kriminalisztikai állapotáról, tekintettel arra, hogy ezért is Pókember felel egy személyben. A Spiderman 3-ban helyet kapó játéktípusok ezen csoportját az egyes kerületek elszemtelenedett bűnözői csoportjainak helyrerakása jelenti, s részben fix küldetéseket takar, részben pedig véletlenszerűen dobja őket a gép. Felvételük módfelett egyszerű: ha a térképre kukkantva azt látjuk, hogy egy helyütt gyakoriak a csúnyaságok, hát odamegyünk, eltörünk néhány gonoszt, és már javult is a közbiztonság.

## EGY KIS NEW YORKI PÓKLÁSZÁS

A Spiderman 3-at a játékosok számára felkínált nagyvonalú szabadság teszi jó játékká. Az eddigi epizódokban látotknál sokkal nagyobb város minden egyes zegzuga bejárható, a felhőkbe nyúló toronyházakból kiszemelt bármelyik pontig elhimbálózhatunk bűnözők után kutatva, eset-



Na ezt hívják klasszikus póznak

leg nekieshetünk a történet folytatásának, vagy ha egyikhez sincs kedvünk, benevezhetünk valamelyik bugyuta, de szórakoztató versenybe. Az igazán nagy élmény azonban a maga teljes pompájában elélni roppant város, s ezt a készítőik is nagyon jól tudták, hiszen minden állásbetöltés után egy magas épület tetejére teleportálnak minket, hadd heverjen előttünk az egész horizont. A toronyházról pedig mi bátran fejest ugunk a mélybe, szinte a fülünkben süvít a szél, mikor hősünk kinyújtja a karját, hálóját kilöveli a legközelebbi falfelületre, s megkezdí méltóságteljes hintáját több száz méterre a hemzsegő new yorki utcák felett. Technikai értelemben egyébként a hintázás szakszerű elsajátítása nem olyan könnyű feladat, de néhány perc gyomorforgató légi balettet követően már szívesen adjuk át magunkat a fel-

hőkarcoló sarkán hatalmas körívben átlibben Pókember látványának. Az animáció pedig kiváló. A figura életszerűen kapálózik a levegőben, és a képregényekből visszaköszönő mozdulatokkal hadonászik a szabadesés azon magával ragadó pillanataiban, mikor az irodaházak harmincötödik emeleti ablakai mellett épp csak elengedte az egyik hálóját, de még másodpercekig nem szándékozik kilőni a másikat. Amikor pedig célba értünk, kezdődhet az igazi, hamisítatlanul Pókemberes üteg.

**PÓK A FALON**

Az akciójelenetek értelemszerűen (ahogy az eddigiekben is) verekedésekből állnak, hiszen hősünk semmilyen fegyvert nem használ öklén és ragadós hálóján kívül. Bár rendre elsajátítunk újabb meg újabb kombókat, összességében elmondható, hogy a bunyós részek meglehetősen egyszerűek. Nyomkodjuk az ütést és a rúgást, néha kitérünk a csapások elől, ha sokan van-

nak pattanunk egyet úgy 8-10 méter magasra, és alkalomadtán ráfecskenedünk az ellenségre egy-egy adag nyit a ragacsos, fehér matériából (hangozék bármily undorítóan is). Ha mindezt teljesen véletlenszerűen tesszük, a Pókember akkor is parádés mozdulatokkal fogja ledarálni ellenségét, mozgáskoordinációja meglehetősen folyamatos lesz és látszólag tuda-

tos. Mindezt elősegíti egy a játékba épített félautomata célzórendszer, ami ebben az esetben megbocsátható, lévén az akciók oly mértékben dinamikusak, hogy lehetetlen lenne minden

gében elmondható, hogy hatékonyak és látványosak, ellenben gyakran brutálisan nehéz őket megtanulni. Nemegyszer 5-6 különböző gombot is le kell nyomnunk megfelelő sorrendben egy-egy ilyen extramozdulat elővillantásához, ami nyilvánvalóan nem éri meg a fáradságot. Ha az volt a céljuk, hogy az ember hosszú percekre elfoglalja magát bemagolásukkal, nem jött be a terük. Az akciók gerincét képező harc jelenetek tehát ellentmondásosra sikeredtek. Természetesen nem maradt ki a falmászás sem, amire szintén igazak az animáció kapcsán fentebb elmondottak, s az, hogy szívmengetően vis-

**» HA VALAHOL GYAKORIAK A CSÚNYASÁGOK, CSAK ELTÖRÜNK NÉHÁNY GONOSZT, ÉS JAVUL IS A KÖZBIZTONSÁG «**

egy-egy célszemélyt a másodperc törtrésze alatt manuálisan fültövön verni. Ha azonban még ennél is többet akarunk kihozni főhősünk képességeiből, érdemes végigpróbálgatnunk a feladatok teljesítéséért cserébe kapott különleges kombinációkat is. Ezekről többsé-

szaköszönnek a képregényből ismert pozitívurák. Ezzel kapcsolatban azonban megjegyzendő, hogy „pókicánkat” meglehetősen nehéz helyzetbe tudja hozni egy-egy ablakpárkány, az ajtónyílások pedig sokszor leküzdhetetlen akadályt jelentenek számára. Szintén



Egy a számtalan fenéséges pillanat közül



Husáng, feszítővas, boxer vs. Pókháló



Kipróbálnád a hálósob... öö, hálóhintát?



Ekkora halat fogtam!  
Ezt írja meg Parker!



Az ilyen trükkfelvétel már a '60-as években is ciki volt



Süllyedünk Mary Jane, csak gyorsabban, mint kéne!

a falmászásnál érdemes megemlíteni a másik fontos problémát, a kameramozgás illúzióromboló hibáit (melyek egyébként a hálóhíntázásnál is sokszor érzékelhetők). Néha ugyanis egyszerűen remegni kezd a kamera, nyilvánvalóan nem egy szánt szándékkal beépített effekt miatt, hanem mert ha hősünk göcsörtös falfelületen mászik (márpedig a legtöbb épület oldala ilyen) a képzeletbeli operatőr keze kiszámíthatatlanul pattogni kezd, mint IFA a fiserbócsai tőkék hegyibe'. Ezen a hibán esetleg csak az finomíthat, ha megtanuljuk jobban kezelni a kamerát, vagy esetleg az izlésünkhöz hangoljuk egerünk érzékenységét. A játék megjelenítéséről ugyan az animációk és a rendkívüli méretek kapcsán már volt szó, fontos azonban hozzátenni, hogy a Spiderben 3 ebben a tekintetben kissé ellentmondásos. Nem csak a gépigény miatt, hanem mert a hatalmas városban óhatatlanul le kellett butítani az épületek textúráit, így jobban megismerve azok meglehetősen csúnyának tűnnek. A főszereplő ezzel szemben szenzációsan meg van rajzolva, ruhája minden részletre kiterjedően kidolgozott, és persze a 3-as shader is megteszi a hatását az apró redők kiváló ábrázolásánál. A játék hosszát is korrektnek gondolom, hiszen egy konzoljátékokban járatos egyén ugyan – a néha idegesítően kellemetlen föléltetések ellenére - végigszáguldat az alaptörténeten hamar, de a sok-sok kisebb feladat és verseny jócskán meghosszabbítja a játékidőt.

### HÁLÓT FOGOTT

Összefoglalva tehát elmondható, hogy a játék számos hibája visszavezethető technikai jellegű okokra, különös tekintettel a teljesítmény és grafikai részletesség közti reláció kényes egyensúlyának félrecsúszására, ami egész egyszerűen azzal a következménnyel jár, hogy rajongók tömegei fognak távol maradni a monitoroktól. A piac kevés dolgot gyűlöl jobban, mint egy igénytelenül optimalizált játékot, ami arcátlan magabiztossággal sugározza, hogy a készítői nagy ívben tojtak a gépüket nem havi rendszerességgel, végtelen összegekért fejlesztgető spílerekre. Beszámolók szerint egyébiránt ugyanilyen sebességproblémák vannak az új generációs

játékmasinák is, ami legalább némi önzetlen kárörömré adhat okot. A Spiderman 3 azonban mégsem érdemi meg, hogy ennyivel letudjuk, s próba nélkül eltemessük az egyébként teljesen jogos felháborodásunk alá. Mert bár az eddigi konzolos epizódokhoz képest nem tartogat sok újdonságot, PC-re azonban nyilvánvalóan a legjobb eddig készült játék a sorozatból.

Duncan

### HARDVER

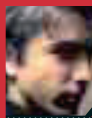
MINIMUM	EZSEL TÖLTÜK
PIV 2,8 GHZ	AMD 3200+
1 GB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	256 MB VGA

A játék legkínosabb pontja a hardverigénye. Ne lepődjünk meg, ha egy utósebb masinán is brutálisan beszaggat, és ne is essünk pánikba. Szépen kezdjük el a grafikai opcióknál lejjebb húzni a város részletességét, s ha szükséges az árnyékokat, végül a felbontást. Ha szerencsénk, van eljutunk arra a pontra, mikor a játék megmozdul.

### A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

▶ Hatalmas játéktér	<b>GRAFIKA</b>	<b>9</b>
▶ Kiváló animációk	<b>HANGOK</b>	<b>8</b>
▶ Szép grafika	<b>IRÁNYÍTÁS</b>	<b>7</b>
▶ Tragikus gépigény	<b>HANGULAT</b>	<b>7</b>
▶ Idegesítő föléltetések	<b>KIHÍVÁS</b>	<b>6</b>
	<b>SZAVATOSSÁG</b>	<b>6</b>

### DUNCAN VÉBSZAVA:



Aki rendelkezik a szükséges vassal, és nem libabőrözik a konzolos játékmennetől, semmiképpen ne hagyja ki, mert nagyszerű élményt szalaszt el.

71%

### ÉS A TÖBBI:

<b>Tomb Raider – Legend</b>	<b>91%</b>
A szó szerint legendás darab nagyszerű tavalyi visszatérése egy kiváló epizódban.	
<b>X-MEN – The Official Game</b>	<b>71%</b>
Az akciójáték színvonala elmaradt a filmétől, a játékmeneve vontatott és unalmas volt.	
<b>X-MEN 2 – WR</b>	<b>62%</b>
Gyengére sikerült darab, mely nem tudott túlélni a szokásos standardokon.	







# GENESIS RISING

**Ugyan miért képzeld a sci-fi írók 99 százaléka óriási, fényes és páncélozott űrhajókat a jövő emberiségének hadseregébe? Íme az üdítő 1 százalék agyszüleménye: az óriási, nedvesen levedző, kitines űrflotta!**

**A** játékosok és úgy általában az „ipar” nagy szerencsésére egyes fejlesztőcsapatok merik használni a fantáziájukat, sőt igencsak szabadjára engedik azt, hogy valami elképesztő újítással rukkoljanak elő. Természetesen a kockázat óriási, hiszen az esetek többségében a dolog nem működik az abszolút hard-core rétegen kívül az egyszerű, PC-imádó ember számára. Más szóval bukta lesz az egész. Meglepő alapkoncepcióra építkeznek a szerb Metamorf brigád is, s hogy nekik sikerült e az áttörés? A cikk végére mindenki számára egyértelmű lesz.

## SZEGÉNY IDEGENEK

3000 évvel járunk előre a jövőben, s az emberiség már régen ráébredt arra, hogy a kipusztulást csak akkor kerülheti el, ha jó erősen összefog. És mintegy mellékesen elkezd erőteljesen rágyúrni a gén-

sebészetre, s a kemikáliákat, atomot vagy kitudja mit faló fém monstrok helyett bionikus úton teremti meg az űrutazás lehetőségeit. Az ötlet nem kicsit lett sikeres, hiszen történetünk idejére távoli unokáink már uralmuk alá is hajtották majd az egész világegyetemet. Egyetlen céljuk maradt: a Universal Heart nevű ízé megszerzése, amely naná, hogy az egyetlen (nem vicc, az egyetlen), eddig ismeretlen és el nem foglalt, le nem igazott galaxisban található. S meg is indul a kis felderítő flottilla, hogy a maradék bolygórendszerekre is kitzesse az

## VÉRESEN KOMOLYAN GONDOLTÁK

Hát nem nagyszerű, hogy az emberi faj holmi zergék módjára szörcsögő, váladékozó valamiből teremti meg a jövő fegyvereit és járműveit? Pontosan ez a helyzet a Genesis Rising-ben: az irányításunk alatt lévő anyahajó szó szerint anyaként viselkedve „megszüli” a számunkra szükséges vadász-, kutató és egyéb űrhajókat. Élő organizmusok lévén mindennek az alapja a vér, no meg a gének. A vér az igazi és legfőbb nyersanyag, ez kell az

egységgyártáshoz, a gyógyuláshoz, és a génmanipulációhoz is. Hozzájutni egyszerű módon lehet: az ellenfelek hajóiból (micsoda szerencse, hogy az embereken kívül más is a biotechnológiában leli örömét) kell azt kiszippantunk undorító szörcsögés közepette.

## ERRŐL APÁD ROSSZ GÉNJEI TEHETNEK!

S hogy mik is azok a gének? Alapvetően fegyver és különleges tulajdonság-fejlesztők, amik meghatározzák egy űrhajó

### GYORSNÉZET

#### KATEGÓRIA

RTS

#### KÖRNYEZET

VÉRES SCI-FI JÖVŐ,  
3000 ÉVRE MOSTANTÓL

#### KIADÓ

DREAMCATCHER  
INTERACTIVE

#### FEJLESZŐ

METAMORF STUDIOS

#### FEJLESZŐI PORTRÉ

A belgrádi illetőségű csapat vezetése a híres kaliforniai Szilícium völgyben székel, s kifejezett céljuk, hogy újszerű, meglepő ötleteket vezessenek be a számítógépes játékok piacára. Elnézve a Genesis Rising-ot, ez sikerült is nekik.

GYORSLINK  
**1621**



Így kell nagy fehér szőrös labdákkal űrfocit játszani



emberiség zászlaját, az útjába kerülő idegen fajokat meg kvázi keresztes háború módjára mind egy szálíg kiirtsza. Na igen, íme a mai tanításunk: tessék kedves embernek nevelni az utódokat, mert aztán ilyen gonosz bácsik lesznek pár évezreden belül!



Ennek itt biztosan véres vége lesz!



kell gyógyítanunk azt. Brr... A végén már az is idegesített, hogy miért húzza itt az időt az emberiség egy maroknyi egységgel görcsölve a siker érdekében, mikor az egész univerzum erőforrása a rendelkezésére áll, hogy létrehozzon egy akkora flottát, ami naprendszeret eszik reggelire és utána szupernóvákkal csillapítja a szomját. Ja persze, hogy a játékos valamennyire kezelni tudja ezt a kis gyöngyszemet...

**EZ MOST NEM JÖTT BE, SKAGOK**

Miután végeztünk az emberi kampanyal, lehetőség nyílik játszani pár küldetést az addig ellenünk hadakozó idegen fajokkal. Kár, hogy nincsenek jobban kidolgozott kampányok, mert mind a kövek (akik az aszteroidák-ból nyerik az erőforrásaikat), mind a jégimádó alienek más-más módon működnek, gyártanak és fejlődnek, mint az emberek. Újabb kihagyott ziccer, amiért nagy kár. Véleményem szerint a Genesis Rising-ra ráfért volna még pár hónap fejlesztés és bétatesztelés, hogy a fentebb ecsetelt alapvető, játékmélet-beli

szerepét és lehetőségeit a flottában. Szeretnénk egy lopakodó hajót távolsági fegyverekkel, vagy éppen egy olyat, ami védve van a szilárd alapú lövedékek elől? Esetleg egy extra gyors járgányt vagy különösen manőverezhető? Mind attól függ, hogy az „újszülöttekbe” a megfelelő géneket ültessünk be és valóra is vált az álmunk. Az újabb és újabb lehetőségeket a vérhez hasonlóan most is a kizsigerelt ellenfelek adják, akikből lehetőség szerint kiszippantjuk a genetikai állományt.

A legjópófaból dolog persze az az egészben, hogy bármikor újrakombinálhatjuk a géneket és hajókat, amikor csak kedvünk tartja. Nincs is ehhez másra szükségünk csak még több... vére. Nem elég, hogy tudjuk: az élő szövet ott burjánzik a hajóink testében és forró vér lüktet az óriási erekben. A készítőik ezt meg is mutatják nekünk, nem is akár milyen formában! A találatok nyomán látványos vér (mi más) freccseg szét az űrbe meg a közelben ténfergő többi hajóra, a nagyobb egységek felrobbanásának élményét pedig mindenkinek csak ajánlani tudom. A grafikai motor remekül teszi a dolgát, a részletek szemet gyönyörködtetők, főleg mivel igen közelre is rá tudunk zoomolni egy-egy egységre.

**A HADVEZÉREK KIMERÍTŐ ÉLETE...**

A morbid, de remek alapötlet és a látvány ecsetelgetése után jogosan merül fel a kérdés, hogy miért is nem zengnek mindjárt koronázó fanfárt az RTS-ek új császárának trónra lépése alkalmából. Szimplán csak azért, mert mindezt játék közben megmérgezi a szinte követhetetlen sebesség és a kezelés borzalmi. Milyen szerencse, hogy nem kapunk irányítási lehetőséget több száz egység felett egyszerre

– elég nekünk bajlódni a meglévőekkel is. A kedves készítőik rémesen és részletekbe menően manuálisan képzeltek el kezelést, elég, ha azt mondom, hogy a hajók szinte sosem oda mennek, ahová szeretnénk, hogy menjenek, a minimap meg egyenesen nevetséges. Pluszban hád jegyezzem meg, hogy egy csomó képesség meg fegyver aktiválása is kézi úton történik, s a ránk kilőtt rakétákat is nekünk kell kikerülni a célba vett hajóval! Ez egy kiélezett, nagyobbacska ütközetben kivitelezhetetlen feladat, szerintem csak elvadult távol keleti Starcraft progamerek képesek ilyen szintű mikromenedzsmentre.

**A HÁNYATTATÁSOK FOLYTATÓDNAK**

A sebesség sem állítható más fokozatra (lassabbra, könnyörgöm, egy kicsit lassabbra), nem tudjuk lestoppolni a játékot, no meg nem lehet menteni a küldetések alatt. S mindez még nem volt elég? Nos, a génmanipuláció is ott van még plusz púpnak a hátunkon. Bele kell ásnunk magunkat a megfelelő almenübe, ahol apró gén- meg hajóműtűrök közt turkálhatunk. Akár csata közben is fejleszthetünk a frissen becserkészett génekkal, mikor is egy új komponens hozzáadásával nő az egység maximális élettartama – csak hogy ehhez szintén manuálisan fel



Ettől az inkvizíciós hajótól távra maradt a szám



Ez mekkora egy ocsmány burjánzó izé?

gyszereket kiszűrjük és kijavítsák. Jó pár remek koponya dolgozhat a szerbeknél figyelemre méltó fantáziával, csak hogy ezúttal nem tudták kiaknázni a bennük rejlő lehetőséget. Mindegy, talán a vámpírok komálni fogják a játékot.

**Sam**

**HARDVER**

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIV 1,5 GHZ	AMD 64 3000+
512 MB RAM	1,5 GB RAM
32 MB VGA	RADEON X1800XT

A jól megírt grafikai motornak hála, a tesztelői konfigon szépen futott.

**A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE**

▲ Jó alapötlet	<b>GRAFIKA</b>	<b>8</b>
▲ Remek látvány	<b>HANGOK</b>	<b>8</b>
▲ Borzalom játszhatóság	<b>IRÁNYÍTÁS</b>	<b>2</b>
▲ Nincs mentés küldetés közben	<b>HANGULAT</b>	<b>7</b>
▲ A nehézség és sebesség nem állítható	<b>KIHÍVÁS</b>	<b>7</b>
	<b>SZAVATOSSÁG</b>	<b>6</b>

**SAM VÉGSZAVA:**



Öld meg az ellent, lopd el a géneit, szívd ki a véret, hogy felgyógyulj: micsoda remek ötlet! Kár, hogy a irányítás tönkre vágta az egészet.

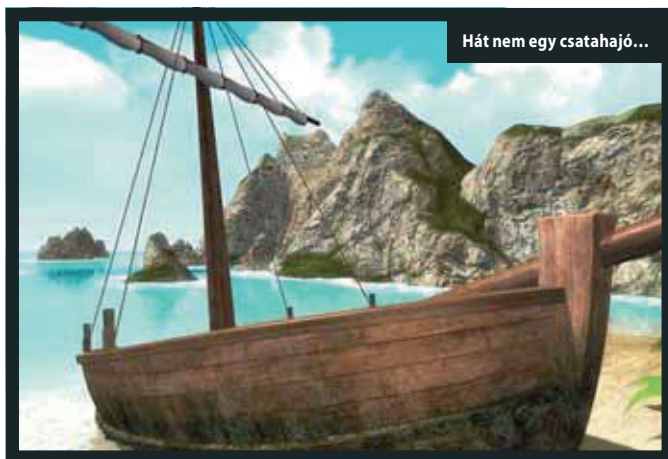
**68%**

**ÉS A TÖBBI:**

**Star Wars: Empire at War** **93%**  
Ez az a csillagok háborújas játék, amire mindig is vágytunk: kiváló stratégia az eredeti trilogia környezetében.

**Nexus: Jupiter Incident** **90%**  
Ilyennek kell lennie egy igazi űr-stratégianak: látványos grafika, lenyűgöző távlatok és persze magyar fejlesztés!

**Homeworld 2** **87%**  
Remek küllem és érdekes sztori - bár sokan vártak volna tőle valami újítást, a fejlesztők inkább a jól bevált formulákat hozták, modern köntösben.



# DESTINATION: TREASURE ISLAND

**Jack Sparrow kapitánynak köszönhetően ismét reneszánszát éli a kalózosdi.** Nem csoda, hogy a kalandjátékok kínálatában is feltűnt egy új cím, amely szerencsére nem az agyatlan kategóriát gazdagítja. Kalandjátékok kedvelői, érdemes falábat húzni, kincset keresünk!

Hát nem egy csatahajó...

**A** *Destination: Treasure Island* egyik legnagyobb előnye, hogy nem teljesen ismeretlen történetet dolgoz fel, inkább továbbgondolja Robert Louis Stevenson 1883-as *Treasure Island* (vagyis a Kincses sziget) című regényét, amelyben a fiatal Jim Hawkins történetét ismerhetjük meg, aki John Silver kalózzal akasztja össze a bajszát. Nos, a regény történései óta négy év telt el, és a játék elején Hawkins már a Hispaniola nevű hajó kapitánya, de szerencsétlenségére megint kalózzal akadt össze, akik bezárták a kabinjába. Innentől Jim szemével láthatjuk a dolgokat, és teljes 3D-s környezetben találhatjuk meg a kiutat először a kalózzok fogságából, majd az utat a további kalandok helyszínére. Long John Silver papagája ugyanis egyszer csak feltűnik a színen, és egy térképet nyom a kezünkbe, amely a kincses sziget helyét jelöli. Persze nyomunkban a saját hajónkon nyomuló kalózzokkal nem lesz könnyű a kaland, de nem is ígérte senki, hogy egy papagáj tanácsaira érdemes hallgatni.

## AZOK A RÉGI JÓ KALANDJÁTÉKOK

Ha valaki ismeri a Kheops Studios korábbi játékát, a *Return to Mysterious Island* nevet viselő alkotást, annak nem lesz nehéz dolga az irányítás elsajátításával. A 360 fokos szögben belátható környezet elsőre nagyon bonyolultnak tűnik, de ké-

sőbb hamar megszokjuk, hogyan is kell használható tárgyakat vagy lehetséges utat keresni a horizonton. A *Destination: Treasure Island* minden tekintetben a régi jó kalandjátékok hangulatát és felépítését idézi fel, tehát elsősorban logikai feladványokat és puzzle-okat kell megoldanunk, ha végig akarjuk vinni az egyébként remek történetet. Itt nincsenek felesleges díszítések, újítások, csupán egy pop-up ablakban megjelenő vizuális rejtély, amit meg kell oldani, addig bizony se előre, se hátra. Ez pedig kétségtelenül kihívást jelent. Talán csak azok húzzák majd a szájukat, akik véres akciójátékokat várnak ettől a címtől. Na ők nem kapnak semmit. A többiek egy kellemes látványvilágú, hosszú és gondolkodós kalandjátékot tudhatnak magukénak, amely ugyan nem lesz klaszszikus, mégis kiemelkedik a manapság igen szegényes kínálatból.

Sam



⚡ AZ EGYETEMES FORRÁSKÓD





# H.C. ANDERSEN'S UGLY PRINCE DUCKLING

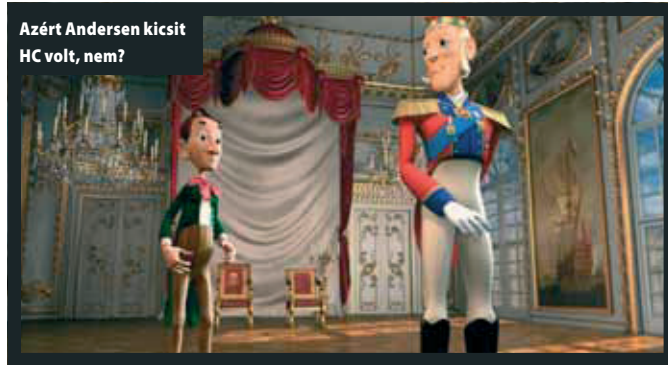
**Bár Andersen minden idők egyik legnagyobb mesemondója, komolyabb játék eddig sosem született a műveiből. A dán Guppiworks ezen próbált változtatni. Játékuk az év játéka lett Dániában.**

**A** mesékkel a gyerekek rendszerint Grimm és Andersen elbeszélésein keresztül ismerkednek. Míg a német testvérpáros által összegyűjtött történetek sötét erdők, emberevő boszorkák, farkasok, törpék rémisztő világába vezetnek, addig a dán H.C. Andersen történetei sokkal szelídebbek, édeskésebbek, helyszíneik pedig rendszerint a város. Lehet vitatkozni, kinek mi jön be (én mindig Grimmek pártján álltam), de tény, hogy Andersen, aki élete nagy részét Koppenhágában élte le, meghatározó hatást gyakorolt a későbbi évszázadok meseíróira. Ezt főleg újfajta, emberközeli mesemondó stílusával érte el, amellyel megújította a gyerekmesék műfaját. Leghíresebb műveit – a *Rút kiskacsdát*, a *Rendíthetetlen ólomkatonát*, a *Király új ruháját*, a *Kis hableányt*, a *Kis gyufaúr lánykát* – több mint 80 nyelvre fordították le.

## MESE, MESE MÁTKA...

A gyerekmesékre épülő, de távolról sem csak gyerekeknek szánt, meglehetősen idétlen című játék főhőse maga az ifjú Andersen, a történet helyszíne pedig Koppenhága. Andersen színházi karrierre éhesen érkezik a fővárosba, de a sors összevozza egy tizenöt éves

**Azért Andersen kicsit HC volt, nem?**



hercegnővel, akibe persze azonnal beleszeret. Ám a hercegnő kezére a várost hatalmukba keríteni igyekvő trólok vezére is igényt tart. Megkezdődik hát a hajsz a lány szívéért és az ország békéjéért. A történetben Andersen meséi vegyülnek az író életének valódi eseményeivel. Az öt fejezetre osztott játék Koppenhága egy-egy kerületében zajlik, ahol Andersen sikereitől függően halad felfelé a társadalmi ranglétrán.

## ANDERSEN ÚJ RUHÁJA

A készítő által „szociális játékként” aposztrofált játékmenet lényege, hogy Andersen fejezetről fejezetre egyre gazdagabb, ismertebb, és a járókelők is ennek alapján viszonyulnak hozzá. Illyesmit már rengeteg kalandjáték állított magáról, de az elgondolás szinte sehol sem működött jól – itt sem. A járókelők ugyanis az analóg ismétlik ugyanazokat a mondatokat, és mivel a ko-

rábbi városrészekre sosem térhetünk vissza, egyre szebb új ruháinkon és vastagodó pénztárcánkon kívül nem sok minden utal a társadalmi ranglétrán való előrelépésre. Ha a készítőket vetettek volna egy pillantást az Axel Tribe sajnos méltatlanul elfeledett zseniális *Casanová*-jára, amely elég ügyesen oldotta meg ezt a problémát, valószínűleg sokat tanulhattak volna.

hangulatot csinál. Sajnos azonban ez távolról sem elég az üdvösséghez. A 4-5 óra alatt, amíg végignyomjuk a játékot, megmártóztatunk kicsit Andersen bűbajos mesévilágában, de megmarad a hiányérzet: a nagy mesemondó ennél azért sokkal többet érdemelt volna.

**Berrr**

## HARDVER

MINIMUM	ÉZZEL TÖLTÜK
P III 733 MHz	PENTIUM IV 3 GHz
256 MB RAM	1 GB RAM
32 MB, VGA	RADEON 9800 PRO

Hajlamos a szaggatásra, túl sokat tölt.

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Varázslatos grafika	<b>GRAFIKA</b>	<b>8</b>
Bűbajos, anderseni hangulat	<b>HANGOK</b>	<b>7</b>
Hangulatos zene	<b>IRÁNYÍTÁS</b>	<b>6</b>
Túl egyszerű	<b>HANGULAT</b>	<b>8</b>
Idétlen irányítás	<b>KIHÍVÁS</b>	<b>6</b>
Rövid	<b>SZAVATOSSÁG</b>	<b>6</b>

## BERRR VÉBSZAVA:



Hangulatos kis játék, de a készítő sajnos sokkal nagyobb hangsúlyt fektetett a külsőre, mint a belsőre.

**72%**

## ÉS A TÖBBI:

<b>Syberia</b>	<b>96%</b>
Benoit Sokal képregényrajzoló mesés-szürrealis játéka	
<b>Casanova</b>	<b>90%</b>
Ki ne akarna a neves nőcsábász bőrébe bújni?	
<b>Martin Mystere</b>	<b>81%</b>
A híres képregényes nyomozó kalandjai	

## GYORSNÉZET

### KATEGÓRIA

3D KALAND

### KÖRNYEZET

XIX. SZ. KOPPENHÁGA

### KIADÓ

THE ADVENTURE COMPANY

### FEJLESZTŐ

GUPPIWORKS

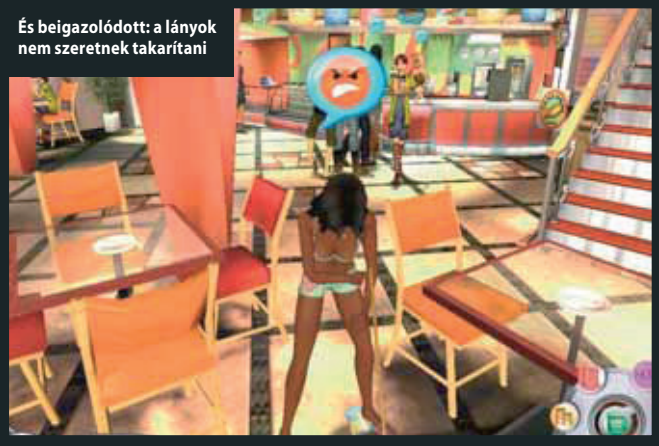
### FEJLESZTŐI PORTRÉ

A dán fejlesztőcsapat eddig elsősorban a fiatalabb korosztálynak írt játékokat. Andersen az év játéka lett Dániában.

### GYORSLINK

**1997**

És beigazolódott: a lányok nem szeretnek takarítani



## HOT DOG KING: A FAST FOOD EMPIRE

Nehéz már olyan témakört találni, amelyet ne dolgozott volna fel egy menedzserjáték, most már a gyorséttermi láncok kialakítása is ide sorolható. A *Hot Dog* pedig akkor jó, ha sok pénzt lehet vele keresni. Jövő kapitalistái, tanuljatok, adjátok el a virslit okosan!

**P**ersze ezt a menedzserjátékot nem szabad olyan komolyan venni, mint a Tycoon sorozat darabjait, sokkal több humor és báj szorult ebbe a produkcióba, ami valahol szívderítő. Még akkor is, ha ebben a műfajban a báj annyira életképtelen, hogy elsőként repülne a kútba a persza hírnökkel együtt egy tökösebb spártai városban, de ez most mellékes kérdés. A lényeg az, hogy az alkotók igyekeztek egy humorral átítatott menedzselős játékot készíteni, amely kicsit simsés, kicsit tycoonos, ám mindent behálóz a Hot Dog csábító illata. Vagyis végtére kiflibe tett virsliket kell eladnunk – némi mustárral vagy szószokkal ízesítve –, és az egész céges felhajtás e körül mozog. Ki kell választani egy éttermet a nagyvárosban (amelyet helikopterrel be is járhatunk, hogy tanulmányozzuk a környéket), és máris indulhat a gyorséttermi hangulat kialakítása. Dizájn, kínálat, egyenruha, dögös eladócsajok a virslik mellé, és persze lendületes, fiatalos imázs, hogy mindenki örüljön. A gondok csak ezután kezdődnek, és végtére is pont ezért lesz érdekes a Meridian4 legújabb játéka.

### A FORRÓ KUTYA PROBLÉMÁI

Ahogy az éttermünk egyre felkoppotabb lesz, folyamatosan ügyelnünk kell arra, hogy miből mennyit rendelünk, mit is szeret a jónép, és ami még fontosabb: mennyire elégedettek a dolgozók.

Ők ugyanis a sikerünk kulcsai (ezt jó lenne, ha a valóságban is így gondolnák a főnökök), és ha elégedetlenek a sorsukkal, akkor bizony az étteremnek is lóttek. Például gyakran megesik, hogy a dolgozók idegesek, vagy pityeregnek munka közben, mert nem bírják a hajtást. Ilyenkor egy kis ajándékot kell nekik venni, és máris hálásabbak, ha érzik a törődést. Ezek után a siker is garantált, és itt az idő terjeszkedni. Jöhet az újabb étterem, még több bevétel, még több kiadás, és máris érezhetjük, hogy milyen kilátástalan a sikeres üzletemberek élete. A Hot Dog körüli felhajtás pedig igenis vicces, és a játék is szórakoztató még hosszú órák múltán is. Sem a látvány, sem a hangok, sem a hangulat terén nem emelkedik ki az átlagból, de kényelmesen el lehet vele szórakozni, és egy Hot Dog témájú játéktól azért nem is nagyon vár többet az ember. Egynek jó.

-csonti-

A GAMESTAR  
ÉRTÉKELÉSE

75%

FEJLESZTŐ:

FUZZYEVES STUDIO

KIADÓ:

MERIDIAN4

Csatolják be öveiket



BenQ LCD monitorok – a játékosok választása.

BenQ FP93G S LCD Monitor

- Senseye+Photo technológia
- Ultra Keskeny Design
- 5 ms válaszidő

- Fényerő 300 cd/m<sup>2</sup>
- D-Sub/DVI Dual Input

Hipersebesség a BenQ.hu-nál

BenQ

Enjoyment Matters



Ők nem haltak meg, csak pihennek...

# THEATRE OF WAR

A GameStar radikálisan stratégia-barát szárnya közfelkiáltással a Combat Mission-t tartja a legjob-

ban összerakott játéknak. Jó négy év után végre tesztelhetjük az új generáció képviselőjét. Láttunk szépet és okosat, csúnyát és butát egyaránt.

## GYORSNÉZET

KATEGÓRIA  
STRATÉGIA

KÖRNYEZET  
2. VH.

KIADÓ  
MATRIX GAMES

FEJLESZTŐ  
1C: MADDOX GAMES

FEJLESZTŐI PORTRÉ  
A csapat kifejezetten második világháborús specialista. Legismertebb és legsikeresebb alkotásuk az IL-2 Sturmovik szimulátororozat.

GYORSLINK  
1699

**B**izony furcsa „állatfajta” a komoly stratégiai játékokért lelkesedő ember. Félórát tölt azzal, hogy gondosan összeválogassa serege alkotóegységeit, majd ugyanennyit a térkép tanulmányozásával, a felállás megtervezésével, ezt követően többórás harcot

folytat egy másik megszállottal, végül – ahelyett, hogy kikapcsolná a gépet – hosszú elemzésbe kezd ellenfelével a történekről. A leg súlyosabban fertőzött

## COMBAT MISSION ÚJRATÖLTVE

E picit hosszúra nyúlt bevezetőre azért volt szükség, hogy a „normális” játékosok is megértsék, mit értünk át *Uhuval*, miközben a *Combat Mission* térképein garázdálkodtunk. A *Theater of War* egyenes ági leszármazottja a *CM*-nek, ezért nem érdemes csodálkozni azon, hogy most is az 1940-es évek környékére utazunk vissza, hogy taktikai képességeinek csillogtatásával kiégett páncélosokat és szanaszét szórt ellenséges gyalogságot hagyjunk a 3D-s pályákon.

Az elődnek két komoly negatívumot róhattunk fel: a gyenge grafikai, illetve a hadjárat lehetőségének negligálását. Sportnyelven szólva: a *ToW* egy ziccert

de összehasonlítva az öt évvel ezelőtti *CM*-résszel, a *Barbarossa to Berlin*, bizony olyan nagy előrelépésről nem tudunk beszámolni. Azt azért gyorsan szögezzük le, hogy a stílus miatt ez nem különösebben zavaró – mindenesetre jó lett volna egy olyan (komoly) stratégiai játékkal találkozni, amely a legújabb grafikai vívmányokat is csatasorba állítja.

## GYALOGOS HELYETT HARCOKCSIZÓ LESZEK

Ami viszont összejt, az a kampány rész. Őt külön fejezetre bontva, mintegy 40 küldetést lehet kipipálni. Természetesen ezeket a csatákat a legkülönbözőbb időpontokban, változatos terep- és időjárási viszonyok között vívhatjuk meg, miközben veterán katonáink csak egyre jobbakká lesznek. A játék igazi ereje a részletességben rejlik, s ez a bakák információs lapján látszik a legszembetűnőbben. Hátizsákja tartalmától kezdve, egészségügyi, pszichológiai állapotán át egészen a fél tucat képességben elért szintjéig terjed a skála. Utóbbiakat lehet egy-egy hősiessé megharcolt csata végeztével fejleszteni. Így elképzelhető, hogy indulásnál a páncélos elejét sem nagyon találó közlegényből kiváló harcokcsizó lövész faragunk a hadjárat végére.

## OTT ESSEM EL ÉN, A HARC MEZEJÉN

Magát a harcrendszert nem sok kritika érheti, hiszen a sérülésmodell részletességét kizárólag a való világ múlja felül. Az MI tisztességes munkát végez, de igazából ezt a műfajt az egymás elleni összecsapásokra találták ki. Ebben pedig már akadhatnak problémáink, ugyanis a kamera kezelése, az utasítások pontos kiadása néha bizony roppant nehézkes. Emberi ellenféllel játszva pedig nem csapkodhatunk az időmegállítási gombjára, hogy rendezzük a sorokat. Szintén zavaró, hogy az útkeresés néha egészen káprázatos megközelítési vonalakat talál, amit aztán nem győzünk apró, pontos parancsokkal korrigálni. Inkább bosszantó apróságnak, mint hibának lehet felhozni azt, hogy a lövegeket csak nyílt terepre állíthatjuk, azaz nem pakolhatjuk be egy sűrű bozót

közé, hogy csak a cső vége kandikáljon ki. A cserjék mögött persze letáborozhatunk, de az azért nem az igazi. Annak ellenére, hogy az utóbbi néhány sor kicsit borús hangulatúra festette a képet (és a képszavart), a *ToW* nem sikerült rosszul. S minthogy az említett hiányosságok jó része kezelhető egy patch formájában, bizakodva nézzük a horizontot, hogy megérkezzen a „foltozás”.

-csonti-

## HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIV 2,4 GHZ	AMD 3500+
128 MB VGA	1 GB RAM
1 GB RAM	GEFORCE 7800 GT

A töltési idő lehetne rövidebb, de ennyi baja legyen minden játéknak... A sok RAM viszont nem hátrány itt sem.

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ Szuperprólékos harcrendszer
- ↑ Végre vannak hadjáratok
- ↓ Lehetne szebb
- ↓ Aprób technikái, tervezési hibák

GRAFIKA	7
HANGOK	9
IRÁNYÍTÁS	7
HANGULAT	8
KIHÍVÁS	9
SZAVATOSSÁG	9

## CSONTI VÉGSZAVA:



Picit kiforratlan az engine, de egy-két javítócsomaggal már minden valamirevaló stratégia desktopján ott kell lennie az indítóikonnak.

85%

## ÉS A TÖBBI:

<b>Company of Heroes</b>	89%
Kiváló darab a normandiai harcokról. Ugyan nem annyira okos, viszont igen addiktív.	
<b>Combat Mission: BtB</b>	88%
Talán a <i>CM</i> sorozat legjobban sikerült darabja. Ha csak a tudását nézzük, ma is versenyképes.	
<b>Brothers in Arms: Road to Hill 30</b>	87%
Inkább a lövöldözésre építő, mégis sok taktikai elemet felvonultató darab – echte Band of Brothers.	



Ejtőernyősökből egyelőre nem szemezgethetünk

egyedek akár hónapok, évek múlva is előránthatnak az emlékeztetükökből egy olyan mondatot, hogy „kár volt azért a korai rohamért a lövészárkok ellen” ☹.

berúgott, egyet viszont kapufára lőtt. Kezdjük a kimaradt lehetőséggel, a kor színvonalának megfelelő grafikával. Nos, láthatóan javult valamelyest a kulcsin,







Gandalf bajban van, de Aragorn mindjárt megmenti!



Az összetartás a siker záloga

Manapság a fejlesztők minél inkább próbálnak sokat markolni, és akár több játéktípust is egybegyúrni, ezzel szemben a *Dawnspire* célzottan egyetlen rétegnek, a PVP MMO-k rajongóinak készült.

# DAWN SPIRE

**M**ostanság egyértelműen az MMO-játékok aranykorát éljük. Nagyon sok ember feledkezik bele nap mint nap virtuális hőskének kalandjaiba. Rengetegen vannak közöttük, akik csak a sztorivonalon, a küldetéseken haladnak végig, azonban az igazi hardcore réteg legfőbb kedvtelése egyértelműen a PVP, azaz a játékos játékos elleni küzdelem. Az igényekhez igazodva most már gyakorlatilag minden valamirevaló fejlesztőcsapat igyekszik teletömni alkotását PVP-elemekkel, a legegyszerűbb „beleköthetsz a szembejövő hőskébe” módtól kezdve az egészen összetett és jól szervezett bajnokságokig. A world eventeknek nevezett össznépi összeroffenek mellett a másik legnépszerűbb a leginkább a World of Warcraftból ismert battleground, illetve a már mindenütt szereplő aréna rendszer. A külön instance-ként betöltődő csatamezők nemcsak a PVP-hajlamok kielésére szolgálnak, hanem sok munkával feltornászhatjuk magunkat a ranglétrán, jobb felszerelések, na és persze a hön áhított dicsőség reményében.

Akinek van elég tudása (és szerencséje) ahhoz, hogy bekerüljön egy profi, összeszokott csapatba, annak olyan különleges játékményben lehet része, amelyről a mezei halandók csak álmodni mernek. Na és akkor itt lép képbe a *Dawnspire*...

## BÁRKIBŐL LEHET PROFI

A Silent Grove Studios valamilyen nagyszerű sugallat folytán rájött, hogy milyen kiaknázatlan lehetőségek vannak még a PVP-küzdelmekben. Előrebocsátom, céljuk nem csak

és kizárólag a profi közönség kiszolgálása volt, hanem egy olyan világot akartak teremteni, ahol a kikapcsolódásból hetente egy fél óracsát játszogató egyén is megtalálja a számítását. Már itt, a cikk elején muszáj lelőnöm a poént, hogy milyen remekül sikerült kiegyensúlyozni a dolgokat: a programba épített szerverkereső segítségével mindenki a számára legoptimálisabb csatába csöppenhet bele, és megtalálhatja a vele nagyjából hasonló szinten álló ellenfeleket. A fejlesztők ezzel két legyet is ütöttek egy csapásra, ugyanis a profik mindig megtalálják majd maguknak a kellő kihí-

vást, ellenben a kezdőknek sem fog néhány csúfos kudarc után elmenni a kedvük a játéktól. Fontos továbbá, hogy gyakorlatilag nincsenek is extra unlockolható fegyverek, felszerelések, így nem kerülhetnek behozhatatlan előnybe a nap 24 órájában kockulók sem. A jól kitalált rendszert ismerve azt hiszem, kis merészséggel megjósolható, hogy rövid időn belül kialakulhat majd egy erős Dawnspire community, ahol nem fog kettészakadni a mezőny, mert az újakból folyamatosan termelődik a középréteg.

## UT FANTASY, AVAGY BG ORRVÉRZÉSIG?

Miután kiörömködtük magunkat a fejlesztők ötletességén, talán nem árt egy kicsit komolyabban is szemügyre venni a játékot. Mint már említettem, a *Dawnspire* tulajdonképpen egy totális PVP-re kihegyezett RPG. Mielőtt belevetnénk magunkat a harcokba, a megszokott módon létre kell hoznunk saját felhasználói fiókunkat, további lehetőségeink pedig attól függően változnak, hogy teljes vagy csak trial hozzáférésünk van (a részleteket lásd a

### GYORSNÉZET

**KATEGÓRIA**  
ONLINE AKCIÓ-RPG

**KÖRNYEZET**  
FANTASY

**KIADÓ**  
SILENT GROVE STUDIOS

**FEJLESZTŐ**  
SILENT GROVE STUDIOS

**FEJLESZTŐI PORTRÉ**  
A 2000-ben, korábban csak hobbiszinten programozó egyénből alakult Silent Grove Studios első fontos alkotása a Hyperium című old-school úrhajós játék volt. Jelenleg teljes gőzzel a Dawnspire folyamatos fejlesztésére és javítására koncentrálnak, immár 5 hosszú éve.

**GYORSLINK**  
**1782**



A magányos hős világmegváltó útra indult

dobozban). Elsőre kicsit furcsa volt, hogy karakterünket nem in-game, hanem a hivatalos weboldalon kell elkészítenünk. Miután kiválasztottuk, hogy milyen class képviselőjeként indulunk csatába, el kell osztanunk tulajdonság- és képességpontjainkat. Kezdeknek a program mindig alaptól felajánl egy előre elkészített, jól használható defenzív és offenzív opciót, a későbbiekben azonban már inkább érdemes saját leosztást használni, ahogy azt a mesterek is teszik. Karakterünk szerkesztésére ugyanitt bármikor lehetőségünk nyílik, mint ahogy a megtanult spellekből is itt állíthatjuk össze a számunkra legjobban használható quickslot panelt.

### A SRÁCOK A GRUNDRÓL

Bár első látásra kicsit talán meghökkenítő, hogy mindössze öt karakterosztály közül választhatunk, hamar rá fogunk jönni, hogy a lehetőségek tárháza így is igencsak széles. A Reaverek kiszámíthatatlan, halálos ragadozók, akik akár pusztá kézzel is bárkit képesek szétkapni, miután villámgyorsan letámadták és megbénították. A törpe Seekerek elsősorban támogatásra jók, kiválóan elvonják az ellenség figyelmét, csökkentik a páncélzatát, illetve ravasz csapdáikba csalják mit sem sejtő áldozatukat. A Shadowblade-ek szó szerint az árny harcosai, könnyedén megbújnak az

## MINDEZ AKÁR INGYEN...

Ahogy az MMO-knál szokás kidobni egy ingyenes, időkorlátos, úgynevezett trial verziót, úgy a Dawnspire-ből is létezik egy bárki által hozzáférhető változat. Szerencsére ezúttal buta időbeli tiltásokról szó sincs, egyszerűen csak a teljes játék megvásárlói kapnak néhány extrát ajándékként, mint például:

- ▶ klántagság
- ▶ online rangsorok
- ▶ +2 karakter slot
- ▶ Dwarven Seeker karakter



igazíthatja avatárját. A változatosság persze magában hordozza az is, hogy érdemes minden kasztot jól megismerni, mielőtt belépünk az online csatákba, hiszen csak így lesz esélyünk sikeresen szerepelni.

### CAPTURE THE FLAG, DOMINATION... VAGY MÉGSEM?

Bár gyarló az ember, és legszívesebben azonnal belevetné magát a Fény és a Sötétség háborújának online forgatagába, ajánlott egy kis időt eltölteni a

tutorial módban és a single gyakorló pályákon is. Az egyjátékos részhez túl sok hozzáfűznivalóm nincs, nagyjából olyan ez, mint botok ellen UT-zni, vagy néma acsával versenyt kiabálni – gyakorlatilag teljesen értelmetlen, csak a biztos győzelem tudata felemelő. :) Sajnos a szűkmarkúság itt is tetten érhető, ugyanis mindössze két játékmódban csélphetjük az ellenséget (szerencsére a mapok nagy száma azért kárpótol valamennyire). A Relic Conquestben feladatunk, hogy megszerezzük a pályán folyamatosan megjelenő ereklyéket, és lehetőleg minél tovább a saját bázisunkon tartjuk őket. A csavar csak annyi, hogy ha éppen egy misztikus tárgyval kutyagolunk a központunk felé, akkor el kell viselnünk annak áldásos hatásait: van, ami bizonyos időközönként elkábít, de létezik olyan is, ami pokoli szörnyeteket uszít ránk. Az egyelőre csak béta állapotban lévő Shrine Dominationban a feladat mindenki számára világos, aki valaha játszott már FPS-t: el kell foglaljunk és uralmunk alatt tartani az ellenőrzőpontokat. Mindkét játékmódra jellemző, hogy feléledni a temetőkből tudunk, ezért pluszban arra is oda kell figyelni, hogy minél többet birtokoljunk a respawn helyekből is.



Francnak van kedve harcolni, amikor piknikezni is

óvatlan szemek előtt, hogy egy váratlan pillanatban hátra szúrják és megmérgezzék riválisaikat. A Templar igazi univerzális kaszt, ha arra van szükség, akkor a tömegben aprít, tud azonban gyógyítani, feltámasztani, és angyali pajzsával védeni is. Végezetül a mágiák kedvelői választhatják az ork Witchert is, aki átkaival, élet- és manaelszívásával komoly bosszúságokat okozhat a háttérből. A fenti öt karakterosztályban azt hiszem, mindenki megtalálhatja a szája ízének leginkább megfelelő harcost, a képességpontok egyedi elosztásával pedig még jobban saját igényeizhez



Véget nem érő háború egy szobor miatt

### A JÖVŐ VERSENYE?

Nem beszéltem még külön a grafikáról és az audiorészről, de azt hiszem, ennek jelen esetben nincs is sok értelme. Ha egyszerű befeleledkezéti a küzdelemben, akkor már teljesen mindegy, hogy lengedeznek a fűszálak és milyen hangot ad a fadarab, amire ráléptél. Összességében azért elmondható, hogy a vizuális megjelenítés több mint megfelelő, és a hangokkal sincsenek komoly problémák. Végezetül meg kell említenem, hogy a Silent Grove Studios egy igencsak kellemes guild és jutalomrendszert is összehozott a játékhoz, így a komolyabb szándékúak klánokba tömörülhetnek, és együtt kaszabolhatnak a begyakorolt taktika szerint, a dicsőségre vágyók pedig felkerülhetnek a hivatalos oldal ranglistáira is. Jelen pillanatban sajnos még nincs túl sok játékos a Dawnspire közösségben (a létszámot egyelőre botokkal egészítik ki, ha szükséges), azonban a folyamatos bővítéseknek és fejlesztéseknek hála, hamarosan minden megváltozhat...

## HARDVER

MINIMUM	EZSEL TÖLTÜK
2 GHZ CPU	AMD3000+
512 MB RAM	512 MB RAM
128 MB VGA	GEFORCE 6600GT

Hardveres részről nem volt gond a programmal, még a legjobb beállításokkal is megfelelően futott, azonban a néhanapján tömegjeleneteknél tapasztalható lagok okozhatnak kellemetlen pillanatokat.

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

<ul style="list-style-type: none"> <li>▲ Instant élvezet kezdőknek és profioknak is</li> <li>▲ Harc a dicsőségért</li> <li>▲ Folyamatosan fejlődik</li> <li>▼ Önálló játéknak kicsit soványka</li> <li>▼ Nincs elég extra</li> </ul>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>GRAFIKA</td><td>7</td></tr> <tr><td>HANGOK</td><td>5</td></tr> <tr><td>IRÁNYÍTÁS</td><td>8</td></tr> <tr><td>HANGULAT</td><td>9</td></tr> <tr><td>KIHÍVÁS</td><td>10</td></tr> <tr><td>SZAVATOSSÁG</td><td>9</td></tr> </table>	GRAFIKA	7	HANGOK	5	IRÁNYÍTÁS	8	HANGULAT	9	KIHÍVÁS	10	SZAVATOSSÁG	9
GRAFIKA	7												
HANGOK	5												
IRÁNYÍTÁS	8												
HANGULAT	9												
KIHÍVÁS	10												
SZAVATOSSÁG	9												

### ASHE VÉGSZAVA:

A Dawnspire remek alternatíva azoknak, akik szeretik az MMO-k PVP-küzdelmeit, ám nem akarnak vagyontokat elkölteni a havi előfizetési díjakra. Ha érdekel a téma, mindenképpen szerezz be az ingyenes változatot legalább néhány próbameccs erejéig.

# 72%

### ÉS A TÖBBI:

<b>World of Warcraft</b> A PVP-küzdelmek és a battlegroundok kiemelt szerepe miatt (is) a WoW sokkal több, mint egy egyszerű MMORPG	<b>97%</b>
<b>Neverwinter Nights 2</b> A Neverwinter Nights 2 elsősorban a remek szórakozást kínáló multiplayer mód miatt vált népszerűvé	<b>93%</b>
<b>Unreal Tournament 2004</b> Az online is játszható FPS-ek egyik királyából szemmel láthatólag sok ötletet merített a Dawnspire is	<b>89%</b>



Mi az, hogy kifutottatok a 35 éves kivitelezési határidőből?



Nem értem, anyám miért zaklat mindig azzal, hogy rakják rendet a szobámban...

# ANKH: HEART OF OSIRIS

Az ember mindig boldog melegséggel a szívében, nosztalgiával eltelve gondol a régi szép kilencvenes évekre, ha meglát egy Ankh-hoz hasonló klasszikus kalandjátékot. A kiegészítő lemez pont erre az érzésre alapoz, amikor megpróbál egy icipici helyet szorítani magának a mai csillogó, adrenalinpumpáló játékrengtetegben.

## GYORSNÉZET

**KATEGÓRIA**  
KALANDJÁTÉK

**KÖRNYEZET**  
ÓKORI EGYIPTOM

**KIADÓ**  
BHV SOFTWARE

**FEJLESZTŐ**  
DECK 13

## FEJLESZTŐI PORTRÉ

A német csapat még 1997-ben alakult, és főként sztoricentrikus játékok kiadásában jeleskednek. Létezik egy eleve budget kategóriás játékokat fejlesztő részlegük, ami Artex Software néven már elkészítette a Ski Resort Tycoon-t és a Carnival Cruise Lines Tycoon-t is.

**GYORSLINK**  
**1988**

**A**z alig több mint egy éve megjelent *Ankh* is egyike volt a hajdan *Monkey Island*, *Broken Sword* és társai fémjelzte point'n click kalandjátékok késői „leszámazzottainak”. Mondanom sem kell, a kategória azóta sem lett népszerűbb vagy éppen agyonhype-olt. A német Deck 13-nak viszont szívügye a kaland, így elkészítették a folytatást, amelyben ismét a Nílus melléki

srác hányatott sorsát élhetjük át.

## MINDIG CSAK A PROBLÉMA

Bár az előző részben megszabadultunk a halálos átoktól, kiszabadítottuk a fáraó lányát, és még álmaink nője is a miénk lett, az élet az ókori Egyiptomban nem csak játék és mese. Hiszen ki ne hallott volna az élet és halál uráról, Osirisről, aki a cselekmények középpontjában lévő mágikus nyakéket, az ankhot szeretné visszakapni? Ugye hogy mindenki, és ugye hogy ez újabb bonyodalmakhoz vezet, illetve oda, hogy a főhős Assil Cairo egyik sikátorában tér magához, jól kirabolva. Természetesen a nyakék eltűnt, a fáraó lánya szervezkedik, miközben maga az uralkodó is bajba kerül: indulhat a kaland!

## HÁRMAN AZ ISTENEK ELLEN

Játékmenet szempontjából semmi újdonságra nem kell számítani, a már megismert vicces karakterek mellé érkezik pár új – bár ezúttal három karakter is játszható: Assil, a szerelme, Thara és a fáraó. Természetesen a dialógusok vannak a középpontban, de ugyanúgy keresgélünk, cserélgetünk és kombinálnunk kell a tárgyakat, ahogy azt már megszokhattuk. Az egyes fejtörők és puzzle-ok azért tudnak idegőrlők lenni, főleg amikor nem kevés tárggyal a zsákunkban egy helyszínen kénytelenek vagyunk végigpróbálgatni minden vacot.

## A RÉGI SZÉP IDŐK...

Hogy még jobban átérezzük az oldschool hangulatot, a játékhoz mellékelnek egy igazi kódtárcsát, ami zseniális másolásvédelmi eljárás, hiszen használata nélkül meg sem tudjuk szerezni az első fejezet befejezéséhez szükséges tárgyat. A rajzfilmes hangulat és a vicces kórités ellenére azért be kell vallani, hogy a *Heart of Osiris* túlságosan is lineáris az olyan modernebb kaland/RPG-kkel összehasonlítva, mint például az *Oblivion*, s a látvány is öregecske. Ettől függetlenül igényesen összerakott, jól „szinkronizált” munka, amely az alapjáték ismerete nélkül is élvezhető, bár aki játszott az *Ankh*-kal, az örömmel fogja üdvözölni az ismerős helyszíneket és karaktereket.

**Sam**



Egy kis frissítő vörshagyma mindig jól jön

## HARDVER

MINIMUM	ÉZELT TÖLTÜK
PIII 733 MHZ	A64 3000+
256 MB RAM	1,5 GB RAM
32 MB VGA	RADEON X1800XT

Abszolút semmi probléma nem volt, jóval kisebb gép is tökéletesen megfelelt.

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Aranyos grafika és hangulat	<b>GRAFIKA</b>	6
Jó sztori	<b>HANGOK</b>	9
Néhány nem egyértelmű puzzle	<b>IRÁNYÍTÁS</b>	7
Semmi lényeges újítás	<b>HANGULAT</b>	9
	<b>KIHÍVÁS</b>	8
	<b>SZAVATOSSÁG</b>	6

## SAM VÉGSZAVA:

Semmi meglepő újdonság, vagy körömrágo izgalom, de a fiatal korosztály és a nosztalgizáló öregebb biztosan nagyon fogja szeretni.

**69%**

## ÉS A TÖBBI:

<b>Fahrenheit</b>	93%
Voltak gondok a kamerakezeléssel, a történet, a hangok és a szereplők nagyon ütős hármast alkottak.	
<b>Ankh</b>	76%
Aranyos grafika és közepesen vicces kivitelezés: összességében nem is rosszul eltálat kalandjáték.	
<b>80 days</b>	72%
A kellemes grafika mellett kicsit túl hangsúlyosak voltak a küldetések.	

# WHIRLWIND OVER VIETNAM

Miközben Adrian Cronauer boldog zöldségesre emlékeztető képpel üvölti a rádióban, hogy „Jóóóó reggelt, Vietnam!”, az amerikai erők szépen lassan a vietkongok uralta dzsungel felé veszik az útjukat. A helikopterek motorja zümmögni kezd, és máris indul a bevetés. Megint egy véres napra ébredtünk.



Csak a pontos időt akartam megtudni, túl nagy kérés ez?



Még egy kicsit dőlünk be, vicceljük meg a tűzért



Igen, mintha tényleg égne valami!

1965-ben az amerikai hadsereg úgy döntött, hogy besegít egy kicsit a vietnami konfliktusba, az már persze más kérdés, hogy a gyors háborúnak szánt kiszállás igen kemény éveket hozott a katonáknak. Most mi is belekóstolhatunk abba, hogy milyen is volt Vietnamban részt venni egy bevetésen (konkrétan az a la Drang völgy elleni támadások során), de szerencsére nem egy újabb olcsó FPS formájában, hanem a legendás UH-1B harci helikopter személyzeteként. Ez volt ugyanis az első olyan háború, ahol a földrajzi viszonyok miatt a helikopterek rendkívül fontos stratégiai szerephez jutottak. A támadásokat, a földi erők

szállítását és az utánpótlást is ezek a gépek bonyolították, szóval, a játék során is lesz dolgunk bőven, ha beszállunk a vietnami háborúba. Mindezek után szomorúan hangzik, hogy a Whirlwind Over Vietnam mégsem lett igazán jó játék, mivel a remek alapötletet sikerült alaposan elszúrni a kivitelezés során, de hát ez a jelenség nem egyedülálló a mai játékpiacon.

## REPÜL AZ UH-1B, KI TUDJA HOL ÁLL MEG

Az első és egyben legkomolyabb probléma a grafikai megvalósítás. A Whirlwind Over Vietnam sajnos legjobb szívet is csak a közepes látványvilágú

játékok közé sorolható. Elnagyolt tájak és karakterek, bugos játékmotívumok, akadózó repülés, egyedül a helikopterek belső nézete az, amivel elégedettek lehetünk, de ez finoman szólva is édeskeves. Mivel nincs tutorial, mindenre játék közben kell rájöttünk. Ehhez viszont túlzottan nehézkes az irányítás, nem nagyon marad időnk az élvezeti faktorra. Bár a helikopteren belül több szerepet is kipróbálhatunk (pilóta, másodpilóta, lövész), ezek is hamar unalmassá válnak, mivel a küldetések rendkívül hosszúk, és ha nem kerülünk be valami keményebb csatába, akkor gyakran percekig csak malmozunk a levegőben. Vannak mentési akciók, légierő számára célpontok keresése, szárazföldi hadműveletek segítése, ez is jól hangzik elsőre, de a megvalósítás

olyan vérszegény, hogy semmi nem jön le a vietnami háború keménységéből és izgalmból. Kár, pedig a téma sokkal többet is megérdemelt volna, de így csak Jóóóóó estét, Vietnam! mi mentünk más játékot keresni.

**A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE**

**55%**

**FF-LESZÁÍTÓ:**  
**GS SOFTWARE**  
**KIADÓ:**  
**EVOLVED GAMES**

**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

**NOTEBOOK, PDA, GPS, TFT, PROJEKTOR AKCIÓK**  
Házhozszállít az egész országban!  
Az akciókról, árakról a WEB-oldalon, telefonon illetve az üzletben kapható tájékoztatót!

**Konfigurációk: 3 év garanciával! INGYENES ÖSSZESZERELÉS, TESZTELÉS!**  
Számítógépek munkahelyre, otthonra csúcsgépek játéka, videószerkesztésre, grafikai munkára; brand gépek, szerverek  
Vírusirtás, szerviz (kiszállással is)  
Rendszerek tervezése, építése, karbantartása, üzemeltetése  
**NÉZZE MEG AZ ÁRAINKAT!!! MEGÉRI!!!**

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

**Sirius 2** (erős iródi, alap játékgép) **76.950** ~~82.500~~  
(AMD 3200+, 512 MB, 80 GB, DVD-ír, 7300 GT turbo, 5.1)

**Sirius 2+** (erős iródi, közép játék) **96.900** ~~102.200~~  
(MSI K9Nas, Athlon64 X2 3600+, 1GB/800MHz, 250 GB, DVD-ír, Gef 7600GT, 7.1 hang, Deer 350W, hál, egér)

**Sirius 3** (felő-közép játék /AMD) **126.900** ~~132.200~~  
(Asus M2N-E, Athlon64 X2 4200+, 1GB/800MHz, 250 GB, Pioneer 112D, ATI X1950Pro, Asus ház 350W, láteres egér)

**Alpha C** (felő-közép játék /Intel) **138.675** ~~144.000~~  
(d. Sirius 3, de Asus P5N1-SLI,Core2Duo E4400 2\*1,36G)

**Sirius 3 Max** (felő kat.játék AMD) **205.250** ~~210.200~~  
Gigabyte M57SLI-S4, Athlon64 X2 5000+, 2 GB 800 DDDR2, 320 GB HD, LG OSA H30N, GeForce 8800 GTS, 7.1 audio, Chieftec midi ház + 450W táp, Logitech billentyű, MX000)

**Alpha C Max** (felő kat. játék Intel) **221.775** ~~226.500~~  
(d.Sirius 3 Max, de GA965P-D84, Core2Duo E6420 2\*1,36G)

**Sirius 3 Ultra** (csúcs játékgép AMD) **280.875** ~~285.800~~  
Gigabyte M59SLI-S4 lap, Athlon 64 AM2 X2 5600+, 2 GB G.EIL DDDR2 800, 500GB Samsung (16 MB) HD, NEC 7177 GeForce 8800 GTX 768M,Chieftec 350W, Logitech G3 laser)

**Alpha C Ultra** (csúcs játékgép Intel) **339.675** ~~344.500~~  
(d.Sirius 3 Ultra, Asus P6N12-SLI,Core2Duo E6700 2.4G/4M)

Ezek csak áttekint, bármilyen konfigurációt megépítünk! Uj szolgáltatásunk konfigurációkhoz +3% : műszaki garancia új speciál: helyszíni szerviz, - üzembehelyezés, - garancia Az árak változhatnak jogi változások, de nem általánosan várható!

újdonság: Windows Vista Home Basic **21.250** ~~22.000~~  
Home Premium **26.900** ~~27.600~~ Ultimate **44.000** ~~44.800~~

**GIGABYTE TECHNOLOGY**  
Üzletünk kiemelt márkabolt, a legjobb árakkal, választékkal (notebook-ók is!), akciókkal

VGA, MB, HD, RAM 3 év garival 100% PowerLite 2 év  
Gainward 8800 GTX 384 bit 768 MB **109.600** ~~120.200~~  
3800 GTS 320M **57.900** ~~60.000~~ 8500GT 256M **18.500** ~~19.200~~  
8600 GTS **42.325** ~~45.700~~ 8600 GT silent **30.326** ~~31.900~~  
X1950Pro AGP HIS **37.200** ~~47.400~~ MSI **48.975** ~~51.700~~  
PowerColor X1950GT **26.750** ~~27.100~~ 9600Pro **9.950** ~~10.400~~  
Core2Duo lapok: MSI P6N-SLI Platinum **28.400** ~~29.000~~  
Asus P5B Deluxe **34.200** ~~34.600~~ PSB-E **25.400** ~~26.000~~  
P5N-E SLI **22.975** ~~23.200~~ AMD-á: M2N-E **18.750** ~~19.200~~  
Samsung HD: 80GB **8.175** ~~8.500~~ 160GB **10.600** ~~11.200~~  
320GB 3000 **16.300** ~~16.800~~ 500GB 160 **23.400** ~~24.000~~  
WD 160GB 250GB **12.800** ~~13.300~~ 320GB **16.100** ~~16.600~~  
Passport 160 120G **16.800** ~~17.300~~ 160G **23.500** ~~24.000~~  
AMD A64 939 3700+ **10.625** ~~10.900~~ 4000+ **12.950** ~~13.400~~  
939 X2 3800+ **17.975** ~~18.300~~ X2 4200+ **24.700** ~~25.400~~  
AM2 X2 3800+ **14.800** ~~15.200~~ X2 5600+ **34.600** ~~35.200~~  
Core2Duo E4400 **26.975** ~~27.300~~ E6600 **43.500** ~~44.200~~  
újdonság E6700 **58.800** ~~59.500~~ E6420 **35.500** ~~36.000~~  
A-DATA DDR-400 512M **6.950** ~~7.100~~ 1GB **13.300** ~~13.800~~  
Kingmax DDR2 800 512M **5.975** ~~6.100~~ 1GB **10.200** ~~10.500~~  
DDR2: 800 MHz CL4-es kit-ek:  
Corsair Twin2X 1GB **18.350** ~~18.800~~ 2GB **34.975** ~~35.700~~  
GEIL Ultra 1GB **14.625** ~~15.100~~ 2GB **26.650** ~~27.200~~  
Chieftec táp: 450W **11.500** ~~11.800~~ 560W **18.950** ~~19.300~~  
Logitech X-540 (5.1) **13.875** ~~14.300~~ G3 lézer **16.900** ~~17.400~~  
Creative X-Fi Fatalty **36.850** ~~37.200~~ Gamer **27.800** ~~28.100~~  
Belkin WLAN N1 router 300Mbps **30.650** ~~31.200~~  
54Mbps router **8.700** ~~8.900~~ PCI kártya **4.675** ~~4.800~~

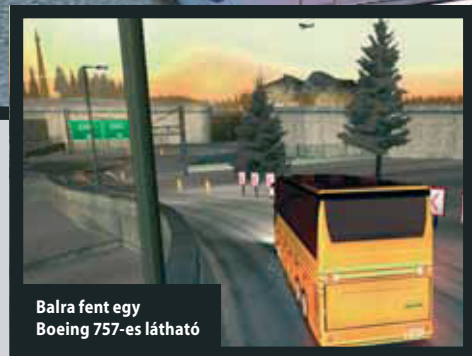
8800GTX 3840 **115.500** ~~118.000~~ 8800GTS 320M **62.600** ~~65.120~~  
X1950 Pro HD **34.975** ~~35.400~~ GA-M59SLI-S4 **24.500** ~~25.000~~  
GA-965P-DS3 **21.950** ~~22.300~~ GA-965P DS4 **29.975** ~~30.300~~  
Járatk: Triton **13.500** ~~13.800~~ Aurora (alu) **22.300** ~~22.700~~  
Fekete szám: nettó ár, piros szám: bruttó ár (20% ÁF ÁVÉ)



Balra van az iskola, ezse súgja (ne) menj oda...



Garázsmenet



Balra fent egy Boeing 757-es látható

# BUS DRIVER

Zavar, amikor a busz az orrod előtt vágja be az ajtót, vagy amikor a sofőr úgy veszi a kanyarokat, mintha egy rali-versenyen lenne? Most megmutathatod, hogyan is kell ezt csinálni...

## GYORSNÉZET

**KATE-GÓRIA**  
SZIMULÁTOR  
**KÖRNYEZET**  
BUSZOK, VÁROSOK  
**KIADÓ**  
VALUSOFT

## FEJLESZTŐ

SCS  
**FEJLESZTŐI PORTRÉ**  
Az SCS Software neve a 18 Wheels of Steel című kamionos játéksorozattól lehet ismert. A fejlesztők azonban nem csak az országúton vannak otthon –ők követték el a Deer Drive és a Hunting Unlimited vadászprogramokat is.

## GYORSLINK

1893

ami csak a kezeim közé került. Szegény szüleim vetek nekem expandert, hogy erősödjem, én meg összefűztem a rugókat, és elindítottam otthon a helyi metrójáratot (ez most meg is

**A** mikor először hallottam a *Bus Driver*ről, teljesen lázba jöttem, és elkaptam a nosztalgia – így voltam anno a *Microsoft Train Simulator*rel is. A legtöbb kisgyerek, arra a kérdésre, hogy mi lesz, ha felnő, azt válaszolja, hogy tűzoltó vagy busz-, villamos-, esetleg metróvezető (maig sem értem, én benzinkutas akartam lenni... – mazar). Nálam sem volt ez másképp, sőt mindennel képes voltam tömegközlekedősdit játszani,

látszik rajtam, igencsak messze vagyok Schwartzenegertől).

## ROSSZ KILÁTÁSOK

E kis kitekintés után térjünk vissza a *Bus Driver*re. Amikor megtudtam, hogy ki fejlesztte, úrrá lett rajtam a félsz (a kamionos játékaik elég betegesek), s mint utóbb kiderült, sajnos nem is alaptalanul. Egy ilyen szimulátortól 2007-ben jogosan elvárható lenne az összetett és egyben szabad játékmenet (lásd például *TDU*). Sőt még egy kis *GTA*-érezést is el tudtam volna képzelni: a buszvezetővel le lehessen szállni a járműről a végállomáson, és elmenni ebédelni, vagy éppen WC-re – csak hogy teljes legyen a beleélés.

Na, a fentiekből egyik sincs. De ami igazán bosszantó, hogy még a belső nézetet is kispórolták (hát vagy a budi, vagy a belső nézet... de talán majd a *Bus Driver 2*-ben – mazar)! Sosem értettem, hogyan lehet egy autós játékot külső nézetből játszani... jelen alkotásban sem könnyű így érezni a járgányt, és – busz lévén – az utat sem egyszerű mögüle belátni.

## KRESZ ALAPFOK

Szimulátor helyett inkább ügyességi játéknak nevezném a *Bus Driver*et. Adott mintegy 30 kuldetés – eltérő időjárással és napszakokkal, valós forgá-

lommal – amelyeket a menetrendhez igazodva kell teljesíteni, s közben ügyelni kell a közlekedési szabályok betartására, illetve az utasok lelki állapotára is. A pirosan való áthajtás vagy az indexelés nélküli sávváltás súlyos pontlevonásokkal jár; ugyanígy az utasok is negatívan reagálnak a hirtelen fékezésre vagy a koccanásra – csak a hanghatás miatt, egyszer mindenképpen érdemes egy nagyot fékezni. A feladatok végén a teljesítés milyenségét pontozza a program; ez felkerül az eredménytáblára, így folyamatosan követhetjük fejlődésünket – már amennyiben egy küldetésnek lesz kedvünk többször is nekifutni.

A missziók során egyébként 12 busztípust próbálhatunk ki, köztük iskola- és emeletes buszt is. A belvárost elhagyva pedig ellátogathatunk például reptérre vagy éppen kisebb településekre.

## VIZUÁLIS NOSZTALGIA

Ami a grafikát illeti, az valahol megállt a 2000-es évek környékén (a játék hardverigényénél is DirectX7-es videokártyát említenek), de ez tulajdonképpen nem zavaró. Összességében kiegyensúlyozott a látványvilág, még ha kicsit szögletes is. Mondjuk az utasok felvétele a megállóban elég gagyin lett megoldva: a buszt oldalról látjuk, az emberkék pedig egyik pillanatban még a megállóban állnak, a másik pillanatban pedig már eltűntek (felszálltak a buszra) – semmi háromdimenziós mozgás, egyszerű állókép. A hangok is hasonló szinten mozognak. Összességében nekem nagy csalódás volt a *Bus Driver*, de ebben az is benne van, hogy sokat vártam tőle. Ettől függetlenül a témára fogékony közönségnek javaslom, tegyenek vele egy próbát. A program 60 percig ingyenesen használható, és csak utána kell aktiválni. A játék mellett szól még, hogy mentes mindenféle erőszaktól (ami ma már nagy szó), így fiatalabbak is bátran kísérletezhetnek vele.

**DrumStick**

## HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
800 MHz	INTEL P4 3 GHZ
128 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	ATI RADEON X1600

A játék elég „egyszerű” grafikával bír, és ez, ha esztétikai érzékünkre nem is, a hardverigényre kedvező hatással van. Gyengébb konfigurációk tulajdonosai is bátran kipróbálhatják.

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Nem foglal sok helyet a vinyón	<b>GRAFIKA</b>	5
↑ Egyszerű, gyors kikapcsolódásra alkalmas	<b>HANGOK</b>	6
↓ Az ár/érték arányt tekintve drága	<b>IRÁNYÍTÁS</b>	7
↓ Nincs belső nézet	<b>HANGULAT</b>	4
↓ Kevés lehetőség	<b>KIHÍVÁS</b>	7
	<b>SZAVATOSSÁG</b>	3

## DRUMSTICK VÉGSZAVA:

Vannak játékok, amelyeket az átlagember nemhogy nem vásárol meg, de még a demó limítidejének lejártát sem várja meg. A *Bus Driver*re/lesznek így néhányan. Tanács: ne várjátok tőle sokat, és akkor nem lesz nagy a csalódás!

53%

## ÉS A TÖBBI:

<b>Need For Speed Underground 2</b>	97%
Az <i>NFS</i> városi ámokfutásának második része még tartogatott újdonságokat – a folytatás annál lehangolóbb.	
<b>Microsoft Train Simulator</b>	93%
Jó ötlet, gyenge megvalósítás sok buggal és hatalmas gépigényvel.	
<b>18 Wheels Of Steel PTM</b>	71%
A sorozat egyik tagja sem lopta be magát a szívébe, valahogy nem sikerült rendesen összerakni őket.	

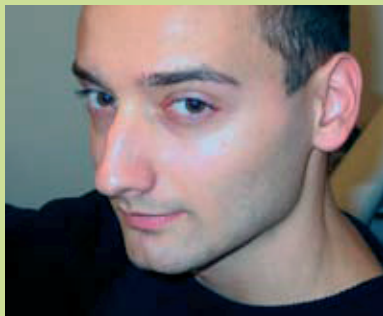


Épp most mért be a traffipax



# MÉLYVÍZ

Szerkesztői jegyzet



Sziasztok! Ismét nagy a mozgolódás a videokártya piacon, hisz végre megérkezett az NVIDIA közép- és alsó kategóriás DirectX 10-es grafikusártya családja. Ennek apropójából csináltunk egy nagytesztet, ahol jó sok GeForce 8600GTS, 8600GT kapott szerepet. Persze a legolcsóbb DX10 kompatibilis VGA széria a 8500GT is megérkezett a leadás utolsó pillanatában, így azt is sikerült lencsevégre kapnunk. Mert hát a nem csupán a Mélyvíz rovatban, de mint ígértem, a GSTV-ben is aktivizáltuk magunkat. A nagyteszt mellett persze vannak itt más érdekességek, például alaposabban, hardveres szemmel is szemügyre vettük a Sony PS3-at, kipróbáltuk a Microsoft Office 2007-et, amiből a 60 napos demóverziót is feltettük a DVD mellékletünkre. Következő számunkról csak annyit, hogy mikor ezeket a sorokat írom, már úton van felénk egy doboz, amiben egy R600-as lapul, illetve szintén valahol egy szűk kis papírdobozban zötykölődik a jelenlegi csúcás NVIDIA kártya is, a 8800 Ultra. Mozgalmas június elé fogunk nézni

Mady



## AMD HÍVŐK, JÓT NE VÁRJATOK...

Mindenki kongatja a vészharangot az AMD felett, amely jövőjét most igen sötét fellegek borítják. A nemrég kiadott pénzügyi jelentés ugyanis nagyon drámai képet fest a cégről. Az Intellel folytatott kíméletlen árversenyben a sunnyvale-i központú vállalat bruttó működési jövedelme és az átlagos mérlegfőösszeg hányadosa 31 százalékra esett vissza a korábbi negyedév 40 százalékáról és az egy évvel ezelőtti 59-ről. Ez azt jelenti, hogy a cég vesztesége jelenleg 611 millió dollár (113 millió dolláros ebből az ATI-felvásárlás erre a negyedévre eső költsége) Az árbevétel 1,23 milliárd dollár volt, 7,4 százalékkal

kevesebb, mint egy évvel ezelőtt. Szakértők szerint ha a régóta ígért R600 grafikus processzor és a nyáron érkező, új architektúrára épülő négymagos CPU-család nem húzza ki a céget a bajból, az AMD minden eddiginél rosszabb helyzetbe kerülhet. Piaci részese dése egyébként az idei első évben 4,5 százalékkal csökkent, így az Intel újra átlépte két tizedpontonnyival a mágius 80 százalékos küszöböt. Az AMD igyekszik menteni a menthetőt: kötvénykibocsátásból próbálnak 2,2 milliárd bevételre szert tenni, amelyből 500 milliót egyből az ATI felvásárlásából még futó hitel törlesztésére szánának.

## KEMÉNY KORHATÁR NEW YORKBAN?

New York államban olyan törvénytervezet előkészítése folyik, amely nagyon szigorúan betartatná a játékprogramok korhatárait. Emellett lehetővé tenné, hogy nyomon lehessen követni az úgynevezett ESRB (Entertainment Software Rating Board) besorolás hatásait, hogy a szülők mennyire veszik szigorúan, mivel játszanak gyerekeik.

Emellett a tervezet szerint törvénysértő lenne besorolás nélküli játékok eladása, forgalmazása, legyen az új vagy akár használt játék is. Elsőre pénzbüntetést kéne fizetnie a vétkeseknek, de később akár „szigorúbb” büntetés is lehetséges.

A büntetésekből befolyt pénzt nagy részben egy oktatási programra, „Szülő-Tanáer Erőszakellenes Tájékoztató Program”-ra költenék, amely felvilágosítaná a szülőket az ESRB besorolásokról, segítene a játékokkal kapcsolatos döntésekben, és egyfajta társadalmi vitát kezdeményezne és tartana fent a játékokkal kapcsolatban, az iskolában és otthon is. Úgy véljük, hogy egy ilyen tervezet eleve kudarcra van ítélve egy olyan országban, ahol az engedély nélküli fegyvervásárlás is virágzik.



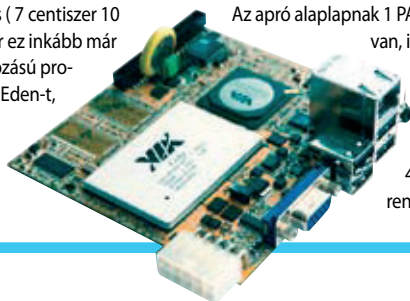
## HAMAROSAN ÉRKEZIK A FIREFOX 3

A Mozilla alapítvány új részletekkel közzé az ismert böngésző legújabb változatával kapcsolatban. Havonta jelennek majd meg a böngésző alfa-változatai, így három, előzetes alfa lesz letölthető (az első már megjelent április végén, a további kettő május és június végén lesz elérhető) Az összes új funkciót tartalmazó Beta 1 csak ezek után, július 31-ével készül majd el. Az új böngésző (a FireFox jelenlegi világrészesedése 11%), az év vége felé lesz teljesen kész. Teljesen új bookmark (kedvencek) rendszert és úgynevezett azonosság kezelést tartalmaz majd és támogatni fogja az off-line (kapcsolat nélküli) web alapú alkalmazások működését is.



# A VIA EGYRE KISEBB

Természetesen nem a cég (amely köszöni szépen, jól van), hanem egy új alaplap-szabvány, amelyet a VIA jelentett be. A pico-ITX igencsak aprócska PC-s alaplap (a mi otthoni gépeinkben főleg ATX és BTX szabványú alaplapok találhatóak), amely mérete 72mm x 100 mm-es (7 centiszer 10 centi). Maga az alaplap (bár ez inkább már alapceti!) nanoBGA2 tokozású processzorokat fogad, pl. a VIA Eden-t, amely maximum 1.5 GHz-es lehet. Egy SO-DIMM memória-foglalat található rajta, 400/533 MHz-es

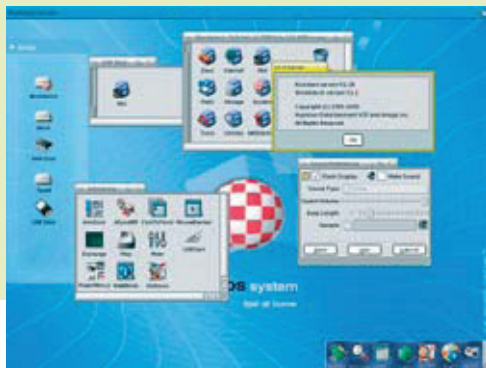


DDR2 memória számára, ebből maximum 1GB-osat képes kezelni. A VX700 chipset UniChrome Pro II VGA-t tartalmaz integrálva: ez hardveresen gyorsítja az MPEG-2, MPEG-4 és WMV9 kódolást, továbbá kompozit és S-Video kimenetekkel is rendelkezik.

Az apró alaplapnak 1 PATA és 1 SATA csatlakozója van, integrált hangkártyája 8 csatornás analóg kimenetű, és 10/100 Mbit-es hálózati csatlót is tartalmaz. Ezen kívül 4 USB 2.0 csatlakozással is rendelkezik.

# A COMMODORE UTÁN AZ AMIGA IS VISSZATÉR

Bármennyire is rég volt, hgyo az Amiga volt „a számítógép”, még ma is rengeteg rajongója van az öreg masinának. S ez a rajongótábor új gépeket akar már hosszú évek óta. Az Amiga Inc, 2006 végén kiadta az



Amiga OS 4.0-át, amely az operációs rendszer legújabb változata, azonban a cég eddig nem volt túl aktív hardverfejlesztésben. Most azonban bejelentették, hogy az ACK Software Controls nevű céggel együttműködve új hardvereket dobnak majd a piacra: egy belépőszintű rendszert 500 dollár (91000 forint) körüli áron, illetve egy erősebb gépet nagyjából 1500 dollárért (273000 forint). A két hardver specifikációját illetően nem derültek ki részletek, de valószínűsíthető (legalábbis a community találgatásai alapján), hogy a két alaplap a PowerVixenLT és PowerVixenTL lehet. Előbbi egy SoC (system on a chip), PowerPC 5200B alapú low end hardver, míg az utóbbi egy izmosabb, ATX méretű erős 1.7GHz-es PowerPC G4-es. Mindkét új Amiga processzorokon kívül leginkább PC-n is elérhető hardverekre épül majd.

# OFF-LINE WIKI?

Az ismert on-line enciklopédia, a Wikipédiának készítői újszerű ötlettel álltak elő. Egy több, mint 2000 szócikkből álló CD-t szeretnének megjeleníteni, amely segítségével az itnettel nem rendelkezők is élvezhetnék a Wiki szolgáltatásait. A Wikipedia Version 0.5 CD olyan témákkal foglalkozik majd, mint földrajz, művészetek, tudomány, történelem és irodalom. Egyelőre még a pontos szócikkeket nem lehet tudni, ugyanis azok fognak a CD-re rákerülni, amelyek a legmagasabb értékelést kapták a Wikipédiát olvasó közösségtől. A korong várható ára 7 euró (mintegy 1800 forint) lesz, amely még így is jóval olcsóbb, mint a könyv alapú enciklopédiák ára. Egy, a cikkek kiválasztását segítő professzor szerint a Wikipédia legjobb oldalait fogják megkapni az offline olvasók, mindenféle hiba vagy elírás nélkül.



A Google nagy ellenfele, a Yahoo új szolgáltatást indított, amely nem más, mint egy hatalmas dalszöveg-adatbázis, amely kialakítását a CDDB adatbázisról is ismert Gracnote segítségével végezték el. Jelenleg mintegy 400 000 dal szövege érhető el, de természetesen folyamatosan bővítik a kínálatot. Az interneten eddig is szinte minden dal szövegét meg lehetett találni, azonban a Yahoo vezetői szerint ez az első legálisan működő dalszöveg oldal, mivel az üzemeltető megkötötte a jogtulajdonosokkal a megfelelő szerződéseket. A jelenleg működő hasonló oldalakon sokszor pontatlanok a szövegek, vagy esetleg a látogatók még egy spyware-t is kaphatunk „ajándékba”, így mindenképpen ajánlottabb a Yahoo megoldását meglátogatni.

## Rövid hírek

### HARDVER

Az Albatron is csatlakozott azon cégek közé, amelyek Intel processzoros alaplapjaihoz ezentúl nForce chipsetes megoldásokat kínál. Be is jelentettek azon meglehetősen 3 új alaplapot: az NF 680i SLI, NF 680i LT SLI és NF 650i Ultra nevű deszkák nem sokára a boltokba kerülnek, az első 60000 forint feletti, a második 45000 forint körüli, míg a harmadik 25000 forintos árkategóriában.

[HTTP://WWW.ALBATRON.COM.TW](http://www.albatron.com.tw)

A Samsung tovább frissíti mini-merevlemez kínálatát. A médialejátszóban oly népszerű 1.8 hüvelykes méretű tároló kapacitása már eléri a 120GB-ot, elsőként a világon. A család kisebb modelljei 30, 40 illetve 60GB-osak, 3600 vagy 4200 fordulat/perccel pörögnek és 2 vagy 8 MB pufferrel vannak felszerelve. A meghajtó a merőleges adatrögzítési technológiát használja az adatok rögzítésére, átlagos elérési ideje 15 ms, fogyasztása pedig körülbelül 1 watt.

[HTTP://WWW.SAMSUNG.COM](http://www.samsung.com)

Még mindig rengeteg adatunk „hever” mágnesszalagos, analóg eszközökön, de egyelőre még elég bonyolult egy VHS kazettát bedigitalizálni. A Plextor most egy könnyen használható videóátalakítót jelentett be, amely USB-n keresztül csatlakozik a PC-hez. A Plextor ConvertX PX-AV200U az analóg videófelvételek digitalizálásához szükséges bemenetekkel és alapvető elektronikával segíti a beérkező analóg jelek elmentését digitális formában. Az elektronika mellé programok is járnak, melyek segítségével a videót szerkeszteni lehet, illetve ki lehet írni DVD-re vagy CD-re.

[HTTP://WWW.PLEXTOR.COM/](http://www.plextor.com/)

Az Epson újfajta nyomtatótechnológiát jelentett be, amely segítségével sokkal kisebb és gyorsabb nyomtatófejek állíthatók elő. Ez azt jelenti, hogy hüvelykenként az eddigi 180 tintasugaras fúvókával szemben immáron 360 helyezhető majd el a nyomtatófejben, így a tintasugaras nyomtatók igazikönkurrencsei lehetnek lézeres társaiknak kitörve a kis íródáék és otthoni alkalmazások „csapdjából”, meghódítva akár a kisebb-közepes munkacsoportok kiszolgálását is.

[HTTP://WWW.EPSON.COM](http://www.epson.com)

Itt az első 1TB-os merevlemez! Az Hitachi volt az első, amely cég piacra dobta az új csúcstartót. Az A7K1000 típusszámú meghajtó 1 terabyte méretű, amelyre így mintegy 300000 mp3 fájl fér el kényelmesen. A SATA felületen kommunikáló merevlemeznek vannak „kistestvérei” is, 500, illetve 750GB mérettel. A meghajtó elérési ideje 8.2 ms, cache buffere 32MB-os. Ára várhatóan 400 dollár (73000 forint) lesz.

[HTTP://WWW.HITACHIGST.COM/](http://www.hitachigst.com/)

Bár az AMD anyagilag épp bajban van, azt teszi, amit ilyenkor tenni lehet: előre menekül. Új, Barcelona magos, szerverekbe szánt processzora gyári adatok szerint lebegőpontos számolásban 50%-al gyorsabb, mint az Intel hasonló órajelű Clovertown quad-core processzora. A Barcelona előnye a gyártó szerint megmarad a az egész számok kalkulálásakor is, ekkor 20%-al nagyobb a teljesítmény, mint az ugyanolyan órajelű Clovertowné. Egyelőre nem tudni a Barcelona várható órajelét, de a Clovertown a 2.66GHz után most jelenik meg az első 3.0GHz-es példányokkal

[HTTP://WWW.AMD.COM](http://www.amd.com)

# A GOOGLE A LEGÉRTÉKESEBB!

A Millward Brown piackutató és a Financial Times minden évben közzéteszi a világ legértékesebb márkaneveit rangsorolt toplistáját. Tavaly egy informatikai vállalat, a Microsoft volt az első helyen, ez évben is egy informatikai vállalat, a Google került a lista élére. A Google márka a lista szerint 66,4 milliárd dollárt ér, ezzel olyan, világszerte ismert márkákat utasított maga mögé, mint a a Coca-Cola vagy az IBM.

## Az első 10 listája:

1. Google 66.4 milliárd dollár
2. General Electric 61.9 milliárd dollár
3. Microsoft 55 milliárd dollár
4. Coca-Cola 44.1 milliárd dollár
5. China Mobile 41.2 milliárd dollár
6. Marlboro 39.2 milliárd dollár
7. Wal-Mart 36.9 milliárd dollár
8. Citigroup 33.7 milliárd dollár
9. IBM 33.6 milliárd dollár
10. Toyota 33.4 milliárd dollár

A 100 legértékesebb márka között megtalálható a McDonald's (11), a Nokia (12.), a BMW (14), a Hewlett-Packard (15.), az Apple (16.), az Intel (25.), az Oracle (30.), a Dell (37.), a Yahoo! (42.) és az eBay (43.), a Samsung (44.), a Sony (55.) és az Amazon (92.) is.

A rangsort a cégek gazdasági teljesítménye és a vásárlók körében világszerte végzett márkaismeretségi kutatások alapján állították fel.



## Rövid hírek

### SZOFTVER

Vajon milyen chipset van a gépemben? Vagy milyen processzor, esetleg milyen VGA? Léteznek olyan hardver és szoftverdiagnosztikai eszközök, amelyek a gép szétszerelése nélkül is megadják erre a választ. Ilyen az Everest: Ultimate Edition v4.0., melynek segítségével általános képet kaphatunk gépünkéről, az operációs rendszerről és a hardverelemeinkről. A teszt- és diagnosztizáló menük segítségével lehetséges ellenőrizni a teljes számítógépet. Újdonságai: Windows Vista operációs rendszer továbbfejlesztett támogatása, továbbfejlesztett Rendszer stabilitásteszt, legújabb technológiák támogatása.

[HTTP://WWW.LAVALYS.COM/](http://www.lavalys.com/)

Rengeteg tömörítéssel foglalkozó program létezik, de mindig megjelenik valamilyen új módszer, így érdemes frissíteni: az ingyenes TUGZip v3.402 zip, ace, arc, arj, bz2, cab, gz, lha, rar, rpm, sqx, tar, tgz, és zoo állományok kitömörítésére, és zip, bz2, cab, lha, sqx, tar, tgz, és zip módszerű tömörítésre képes, be tud épülni az explorerbe, képes jelszavas védelmet kezenni, XP, vagy office stílusú menükkel is megjeleníthető, lehet vele fájlkezelést végezni stb.

[HTTP://WWW.TUGZIP.COM/](http://www.tugzip.com/)

Gondolom mindnyájan szívóöltek a kéretlen levelezemetet, azaz a spamet. Ezen segíthet a SPAMfighter Standard v5.3.7, amely az Outlook és Outlook Express levelezőbe beépülve egy kattintással kiszűrheti a kéretlen leveleket. A levelező-programokban egy új mappa kerül létrehozásra, melynek neve SPAMfighter. Ebbe a könyvtárba kerülnek a gyanús levelek. A szűrés többféle módszerrel elérhető: a beállítások lehetősége igen széles.

[HTTP://WWW.SPAMFIGHTER.COM/](http://www.spamfighter.com/)

Valaha ez volt, „a böngésző”, mára csak egyike a kisebb táborral rendelkező alternatíváknak, de a fanatikusok még mindig szeretik. A Netscape Browser 8.1.3 új változata Firefox motort használ a böngészéshez. A szoftver különlegességei: biztonságos, skinezhető felület, letöltesvezérlő, több ablakos megjelenítés.

[HTTP://WWW.NETSCAPE.COM/](http://www.netscape.com/)

XMPlay v3.4 – szinte minden alkalommal beszámolunk egy-egy új médialejátszóról. Ezt az ingyenes programot tetszetős felület jellemzi. A programmal az ingyenes programot, it, xm, s3m, m3m, mod, illetve ogg, mp3 hangfájlokat lehet lejátszani/meghallgatni. Természetesen tartalmaz equalizert, playlist-szerkesztőt, grafikus kijelzést, spectrum analízátort, számtalan beépített felületet és skinezési lehetőséget.

[HTTP://SUPPORT.XMPLAY.COM/](http://support.xmplay.com/)

Nagyon sokan használják azt az ingyenes képnézegető alkalmazást, amely akár képek kismértékű manipulálására, vagy akár avi fájl-ok lejátszására is alkalmas. Ez a program a IrfanView, amely új, v4.00 változattal jelentkezett. A kis méretű és gyors programmal lehetséges bemutatók készítése, képek nyomtatása, átalakítása: természetesen plug-in-ekkel bővíthető.

[HTTP://WWW.IRFANVIEW.COM/](http://www.irfanview.com/)

Aki Internet Explorer 7-et használ, biztos örömmel fogadja a legújabb kiegészítőt a böngészőhöz. Az IE7Pro v0.9.14 egy ingyenes kiegészítő, amellyel rengeteg igen hasznos beállítást, módosítást végezhetünk. Például: testre szabható a menürendszer, található benne lábléces keresés, a véletlenül bezárt ablakokat újból meg tudjuk nyitni, rendelkezik emlékező funkcióval, a honlapok megnézhetőek kis méretben stb.

[HTTP://WWW.IE7PRO.COM/](http://www.ie7pro.com/)

## KÍNA, AHOL NEM FOGY A VISTA

Az igencsak elborzasztó illegális szoftver arányáról (2005-ben 90%-a volt az összes használatban levő programnak) elhíresült Kína egyelőre nem nagyon gazdagítja Bill Gates-t és csapatát, ugyanis az egymilliárd főt meghaladó lakosságú országban a megjelenését követő első 2 hét alatt csupán 244 darab (azaz kettőszáznegyvennégy) Vistát sikerült – legálisan – eladni.

A Microsoft pedig mindent megtett, hatalmas

pénzeket költöttek a marketingre (a 421 méter magas, sanghaji Jin Mao torony egyik oldalát is kibérelte a világcég), de az utcán árusító, tökéletesen működő példányokat adó konkurenssekkel, akik 1 amerikai dollárért kínálják az operációs rendszert, még a Microsoft sem tud konkurálni. Ezért az Egyesült Államok egy kereskedelmi szervezete keresetet nyújtott be a World Trade Organization-nak (a Világkereskedelmi Szervezetnek), szellemi javak elégtelen védelme okán.

## A CREATIVE IS LICENCEL

A Creative Labs-nál nemrég úgy döntöttek, hogy külső gyártók számára is felhasználhatóvá teszik a cég saját fejlesztésű hangprocesszorát, az X-Fi. Az első „áldozat” a félprofi hangkártyákat gyártó amerikai Auzentech lesz, akiknek Auzen X-Fi Prelude 7.1 típusú hangkártyáján jelenik majd meg először az első, Creative-on kívüli X-Fi. A Creative eleddig senkinek nem adta el saját technológiáit. A Prelude elsősorban játékosoknak, játékokhoz lesz ajánlott, de a május végén érkező újdonság egyéb jellemzőiről és áráról egyelőre nem lehet semmit sem tudni, az Auzentech igencsak szűkszavú közleménye szerint csak annyi tudható, hogy a kártya a már megjelent, C-Media chipes Auzen X-Meridian

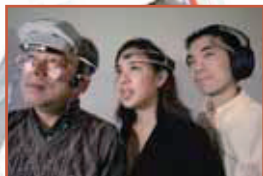
7.1-hez hasonló felépítésű lesz. Piaci elemzők szerint várhatóan más gyártók is csatlakoznak majd az Auzentech-hez, így a gyengélkedő hangkártya piacon hamarosan több gyártótól is megjelenhet X-Fi alapú rendszer.



## A HP BEELŐZÖTT

Nemrégiben még a Dell volt a világ legnagyobb számítógépgyártója, azonban a Gartner piackutató/ elemzőcég első negyedévi jelentése szerint jócskán elvesztette piaci pozícióját: az összeszerelt, kész PC-k (ez alatt asztali, servergép és notebook gépeket is értünk) eladási listájának első helyén a HP áll 11 millió darab eladásával. A Dell második mintegy 8.5 millió eladott PC-vel (még így is vezetve az amerikai piacot), harmadik a 4.3 millió gépet eladó Acer, majd következnek a sorban a Lenovo, majdnem 4 millióval. Hatodik a listán a 2.6 milliós eladásokkal büszkélkedő Toshiba. A tavalyi év első negyedévéhez képest 9%-kal 62.7 millió darabra nőtt így az eladott PC-k száma, és a piaci elemző cég szerint a Windows Vista piacra dobása „nagyon limitált” hatással volt csak a PC eladásokra.

# JÖVŐNÉZŐ CRYSIS AGGYAL?



Hallottatok Ti már az Emotiv Systems vagy a NeuroSky nevű cégekről? Nem csoda, ha nem, pedig ezek a cégek is játékfejlesztőkkel dolgoznak együtt. Olyan eszközöket kínálnak ugyanis, amelyek segítségével egy virtuális térben a játékosok pszichológiai erejével mozgathatják majd avataraikat a képernyőn. A technológia alapja nem a mágia, hanem egy már létező orvosi technika, az elektroencefalográfia (EEG), amely az agyban zajló idegi tevékenység elektronikus jeleit képes észlelni és a fej bőrére szerelt érzékelők segítségével átalakítani olyan jelekké, amelyeket a számítógép is tud érzékelni.

Az Emotiv rendszere azonban ennél is többet tud: három alkalmazása közül az egyik a felhasználó arckifejezését észleli, és azt megjeleníti 3D-ben az avataron is. Ez olyan helyzetekben lehet igen hasznos, amikor a játékosok mondjuk a Second Life-ban kommunikálnak majd és arcuk valós érzelmeket fejezhet ki. A második alkalmazás az érzelmi állapotot képes felmérni, így mondjuk a zene, vagy az ellenfelek viselkedése a játékos hangulatához képes idomulni. A harmadik alkalmazás a legfontosabb: ez képes arra, hogy a játékos által elképzelt fizikai mozgulatokat az avatar végrehajtsa a térben. Természetesen mivel az érzékelés folyamatos, így az eszköz „rutinos” használatához a felhasználónak először gyakorlatot kell szerezni, nehogy a spontán, vagy nem megfelelően kontrollált reakciók elrontsák a játékélményt – azaz egyfajta kiképzésen kell átessen az új eszköz használatához. Érdekes, hogy az Emotiv headsetje 18 szenzort tartalmaz, míg a NeuroSky-é mindössze egyet (egy standard EEG-hez 120 érzékelő kell). A headsetek pontos felhelyezéséről (esetleges zselézés) és működési mechanizmusáról egyelőre nincs hír, azonban az Emotiv Systems kifejlesztett olyan programozói eszközöket is számítógépes játékfejlesztők számára, melyek segítségével létrehozható a hagyományos játékok EEG-interfészrel vezérelhető változata – tehát akár aggyal irányított Crisis is készülhet a jövőben...

## ROUTER AZ ŰRBEN

Lassan már megszokott dolog, hogy nemcsak az internetszolgáltatók géptermeiben, hanem az otthonokban is található router, azonban az űrben ebből a készülből aránylag kevés keringett eddig. Az IRIS (Internet Protocol Router In Space) program az Intelsat egyik geostacionárius pályán keringő műholdját fogja felhasználni egy router űrbe juttatásához és üzemeltetéséhez. Az IS-14 elnevezésű műhold a nyugati hosszúság 45. fokánál, áll majd a Föld felett 2009 elejétől. Lefedi ezzel Amerikát, Európát és Afrikát. Az egész történet arról szól, hogy a hadsereg kommunikációját akarják javítani vele. A szárazföldön, a tengeren vagy éppen a levegőben tevékenykedő egységek között eddig is



folyt IP alapú kommunikáció a világűrön keresztül, azonban az útválasztást a földi bázisállomások végezték, a műholdak csak kevésbé „okos” adattovábbítást végeztek. A router űrbe telepítésével a késleltetések csökkenthetőek, lehetőség nyílik dinamikus sávzélesség-menedzsmentre, és megoldható az adók és a vevők közti útválasztás is. A készüléket 15 évnyi időtartamra tervezik, és szoftverét a civil szférában is ismert CISCO szállítja majd.

## JÖN AZ ÚJ IP!

Bármennyire is szívesen használjuk, vagy néha bosszankodunk rajta, az internet jelenleg használatos technológiái lassan elöregednek. Például várhatóan néhány év kell csak hozzá, és a jelenlegi (32 bites) IP 4 protokoll mellé villámgyorsan fel fog zárkózni, majd le fogja azt hagyni az IPv6 protokoll, amely 128 bites lesz. Mi indokolja a váltást? Nagyon egyszerű, ugyanis a mobil internet egyre erősebb terjedésével egyre több eszköznek lesz szüksége egyedi IP címre, amely a jelenleg rendszerben ha-

mar „elfogy”, így a világon valamennyi eszköz és személy IP-címmel rendelkezhet belátható időn belül. Gondolatok csak bele: nincs többé telefonszám, meg név... Elég lesz egy IP cím. Viccet félretéve az eddigi rendszer 4 darab, egymástól pontokkal elválasztott, 0 és 255 közötti számból áll, talán mindnyájan ismeritek. Az új IPv6 pedig nyolc darab, egymástól kettősponttal elválasztott 16 bites hexadecimális számból áll majd (íme egy példa – 2001:0DB8:0000:0000:0000:1428:57AB) Érdekes, hogy a 0000-ákból álló részeket ki lehet majd hagyni (: val helyettesítve a 0000-kat), tehát ebben az esetben a cím így is leírható – 2001:0DB8::1428:57AB. Sőt, a különböző írásmódok kombinálhatóak lesznek a kompatibilitás érdekében: az utolsó négy bityeni rész akár decimálisan is leírható lesz. Tehát a ::FFF:0F10:121F cím pontosan az lesz, mint az alternatíván leírt ::FFF:15.16.18.31, ahol a :: azt jelenti, hogy ott megfelelő mennyiségű 0000: található, míg az FFFF utáni rész eredeti hexadecimális formáját mai írásmódban is meg lehetett adni. Aki most még nem érti jobb, ha hamar hozzászokik – hamar jön az új rendszer, amely segítségével a címtartomány négy-milliárdról (2<sup>32</sup>-ről) nagyjából négy-milliárd és négyzetten (2<sup>128</sup>-ra) darabra bővül.



## Röviden

Az Egyesült Államokban még mindig hatalmas nagy a félelem a terrorizmus ellen, ami érthető is. S nemcsak a fizikai, hanem a cyber-terror ellen is amellyel szemben egyelőre az ország kevésbé védett. Egyes országok titkosügynökei minden bizonnyal sírnak a gyönyörűségtől, ahányszor csak rápillantanak a kormányzati hálózatra – nyilatkozta egy szakértő: ennek köszönhetően valószínűsítettő, hogy a közeljövőben megindul egy 500 millió dollárba kerülő szuper-tűzfal kifejlesztése. Nem, nem lehet majd letölteni PC-re :)

Stephen Hawking, a motoros neuronbetegségben szenvedő zseniális tudós nemrégiben megtagasztalta a súlytalanság érzését. Zero Gravity Corporation speciális Boeing 727-ét használták erre a célra, amely a Kennedy űrközpontból szállt fel, és amelynek belseje bélelt a sérülések elkerülése végett, emellett kamerák is figyelik az utasokat, rögzítik az eseményeket. Felfelé emelkedés közben a Hawking professzort segítő kiemelték a kerekesszékből, és a földre fektették, ott várta meg, míg megkezdődik a zuhanás. Eredetileg 3 darab 25 másodperces zuhanást terveztek, de 8 lett belőle. Stephen Hawking 2009-ben fel akar szállni a Virgin Galacticra az űrbe is.

Eddig boldogan nézhattünk YouTube-os videókat, azonban a Google videószoftvert az azt tervezi, hogy hirdetéseket vágnak majd a felhasználók által feltöltött videókból. Az elemzők szerint feltétlenül szükség van új reklámtechnikákra, de a legeslegjobb az lenne, ha olyan reklámok születnének, amelyeket az emberek szívesen megnéznek. A döntést az befolyásolja, hogy a videomegosztók nézői óriási piacot jelentenek, hiszen csak a YouTube-on havonta 35 millióan néznek 115 millió filmet – de a hagyományos reklámozási technikák működéséptelenebbek rajta – a felhasználókat nem érdekli semmilyen reklámszpot két videó között és ez érthető is. Mi csak reménykedhetünk, hogy hamar megjelennek majd az interneten a YouTube videók reklámjait kiiktató felhasználások.



## Sony PlayStation 3

# NEXTGEN TESTKÖZELBŐL

**Végre Magyarországra is megérkezett a várva várt Sony PlayStation 3, amely egyesek szerint megváltoztja a világot, mások szerint eleve bukásra ítéltetett. Lássuk, hogy megérte-e a hosszas várakozást!**

**B**izonyára minden gamer kíváncsi volt már a Sony következő generációs játékkonzoljára - de nem feltétlenül azért, mert szeretne egyet vásárolni, hanem mert a Sony PR-gépezete évekig kiválóan működött. Ezt bizonyítja, hogy a hatalmas kérés ellenére sikerült játékosok millióit várakozó álláspontra kényszeríteniük - amiben nagy szerepe volt a pozitív, illetve a negatív híreknek egyaránt - és az XBOX 360 kárára sokan inkább megvárták a PS3-at. ((alcím)) Ígéretes belső, ropegós külsővel Vért és verítéket követelő kínlás - ne adj' isten! harakirit elkövető japán mérnökök élete - árán végre elkészült a PlayStation 3, amelyet minden idők legjobb konzolgépeinek kiáltottak ki. Technológiailag mindenképpen figye-

lemre méltó a gép, hiszen a hét feldolgozóegységet felváltató Cell processzor, a Blu-ray olvasó és az NVIDIA RSX megjelenítőlapka hármasa erős bázist alkot, amelyben bőven lesz még tartalék, akár évek múlva is. A szolgáltatások listáján megtalálhatjuk a 60 gigabájtos merevlemez, a kártyaolvasót (Secure Digital, CompactFlash és Sony Memory Stick hordozókkal kompatibilis), illetve az USB-csatlakozókat. A készülék hátulját vizsgálva viszont szomorúan vettük tudomásul, hogy kimenetek tekintetében nem túl gazdag a választék. A HDMI mellől hiányoltuk a komponens kimenetet, helyette a sokkal gyengébb képminőséget kínáló S-Videót fedeztük fel, SCART-átalakítóval. A gépház elegáns, fényes fekete műanyag dobozba került, amely fektetve és állítva egyaránt használható. A legna-

gyobb problémát az okozza, hogy a műanyag burkolaton minden egyes porszem és ujjlenyomat azonnal meglát-szik, így ha áthívjuk a haverokat egy éjszakába nyúló játék-ra, a chipvévés és kólaivás után nem érdemes fogdosni a gépházat. Sokan túlságosan szögletesnek és nagyoknak találják a házat, amiben van is némi igazság, ráadásul az ös-szeszerelés minőségéről árulkodik, hogy recseg-ropop, ha hozzáérünk.

### VEZETÉK NÉLKÜL, SZABADON...

Ám ne vegye el a kedveteket az első benyomások, a gép belseje ugyanis kárpótolt mindenért, bár kétségkívül van-nak még bizonytalan pontok (ezekre később még vissza-térünk).

Az összekötés nem okozhat problémát, nem igényel PC összeszereléséhez hasonló ismereteket. A megjelenítővel (tévével) való összekapcsolás szempontjából a HDMI ideális, hiszen a hang és kép átvitele egyetlen kábelen zajlik. Az előlapon elhelyezett érintőgomb fantasztikus megoldás, akárcsak a slot-in rendszerű Blu-ray optikai egység, amely-nek köszönhetően az oldalára állított házba is egyszerűen behelyezhető a lemezek.

Említésre méltó a távirányító funkciót is ellátó SIXAXIS kontroller, amelynek egyik újdonsága, hogy vezeték nélküli – csupán a töltéshez lesz szükség a dobozban találha-tó USB-kábelre. Ráadásúképpen mozgásérzékelővel is ellát-ták, amely nemcsak hogy fantasztikus élményt nyújt, de akár egy képességfejlesztő tréningen is beválna. Tartot-tunk attól, hogy a kontrollert vezeték nélkül használva ha-

Igaz ugyan, játékok elindultak – sőt még hang is volt! –, ha a gépet úgy kapcsoltuk be, hogy előzőleg behelyeztük a lemezt. Sajnos kilépéskor ismét sötét kép fogadott ben-nünket. A megoldásra a kézikönyvben leltünk rá: a bekap-csológombot 5 másodpercnél tovább kell lenyomva tartani, ezt követően a gép alapállapotról indul, „elfelejti” a régi képernyőbeállításokat, és beállíthatjuk az új kijelző para-métereit. Remélhetően ez csak egy szoftveres hiba, hiszen a hasonló problémákat kiküszöbölő VESA DCC szabvány már az 1990-es években létezett, ráadásul a HDMI is kom-patibilis vele.

### DURR BELE!

A PlayStation harmadik generációja átveszi az univerzális szórakoztatóközpont szerepét is, ezzel mégsem lehetünk teljesen elégedettek. Míg a Blu-ray filmek lejátszása mara-déktalanul kielégít minden vágyat, a DVD minősége hozzá képest VHS-kazettáéra emlékeztet. Főleg, mert a készülék DVD-lejátszó része roppant gyengére sikeredett: egy köze-pes kategóriájú DVD-lejátszó szintjét is alig éri el (mosott kép, pixeles feliratok stb.), és nem képes a tömörített film-formátumok (XViD, DivX) lejátszására sem.

Kétségkívül a Blu-ray lejátszása, továbbá a játékok képezik a konzol erősségét: bár itthon egyelőre csak 20+ játék ér-hető el hozzá. Ebből mi ötöt kaptunk tesztelésre: Genji – Days Of The Blade, Resistance – Fall Of Man, MotorStorm, F1 Championship Edition, Ridge Racer 7. A felsorolt címek közül egyértelműen a sárdagasztó és porkavaró sivatagi autóverseny, a MotorStorm a legszebb és legélvezetesebb

## Sony PlayStation 3

- IBM Cell (7 magos) processzor
- NVIDIA RSX grafikus processzor
- 256 MB XDR és 256 MB GDDR 3 memória
- 60 gigabájtos merevlemez
- Blu-ray optikai meghajtó
- SIXAXIS vezeték nélküli mozgásérzékelős vezérlő
- 802.11 b/g Wi-Fi csatló, 1 gigabites veze-tékes hálózati kapu
- Bluetooth 2.0-s csatlakozás, kártyaolvasó

rossz kamerakezeléssel – de még így is élvezhető, sőt! Legnagyobb bánatunkra egyik program sem működött osztott képernyős módban, pedig ez a konzolok egyik leg-nagyobb varázsa és előnye a PC-vel szemben. Így amíg mi játszunk, addig a meghívott haverok maximum a hűtőt fosztogathatják.

### KONKLÚZIÓ

Egyrészt örülünk, mert a PlayStation 3 elkészült, és már lát-szik, mekkora erő és mennyi lehetőség lakozik benne. A grafika és hanghatások lenyűgözők, köszönhetően a HD-felbontásnak, a Dolby Digital hangszávnak és a programo-zók áldados munkájának. Sőt lesz ez még sokkal jobb is, amint a fejlesztők egyre inkább kiaknázzák a fix hardve-relemekben rejlő tartalékokat.

Több helyen olvashatunk arról, hogy a Cell programozása nehéz, emiatt a játékok fejlesztése sok időt vesz igénybe. Aggodalomra azonban semmi ok, hiszen a PlayStation 2 Emotion Engine-ről ugyanezt állították annak idején, mára pedig (az eladások alapján) kivívta a legjobb konzol címet. Ne feledkezzünk meg arról, hogy a Sony rengeteg pénzt ölt a szerkezet fejlesztésébe, és jelenleg is rengeteget bu-kik minden egyes eladott példányon. Gondoljunk csak a Blu-ray meghajtóra: egy asztali lejátszó kétszer annyiba ke-rül, mint a PlayStation 3 (Sony Hungária Kft. 164 999 Ft) – bár ez is egy húzóerő lehet a Sony számára.

A költségek megtérülését a játékoktól és Blu-ray filmek-től várja a gyártó, egyelőre azonban egyikből sincs túl sok. Mindenesetre a PlayStation 3 már most kiváló szórako-zást jelent, mivel az általunk kipróbált öt játékkal akár he-



mar lemerül, ám a nem is rövid tesztidőszakot simán bírta szuflával. A vezérlőből egyébként hiányoltuk a Sony Play-Station 2-ben megismert vibrációs Dual Shock rendszert, ám bizonyos, részint licencekkel kapcsolatos okok miatt ez nem került bele – viszont a mozgásérzékelő sokkal na-gyobb élményt nyújt. Természetesen a gép még véletlenül sem kompatibilis a régi játékvezérlővel ☺

### A GÉP, AMELY NEHEZEN FELEJT

Bekapcsolás után a gép ventilátora felpörög, majd kicsit elhalkul – de néma üzemre senki se számíton: ezt a hard-vert hűteni kell! A készülék kiterjedt menürendszerrel kí-nál, amely nagyon hamar betöltődik a bekapcsolást köve-tően. Innen érhetjük el a merevlemezt, a kártyaolvasót, az optikai meghajtót, továbbá innen indíthatjuk az alkalm-azásokat, filmeket és játékokat is. Jó hír, hogy a gépet vég-re szoftverből is kikapcsolhatjuk, illetve a játékokból kilép-hetünk, nem kell a reset gombot nyomkodni (gyakorlati-lag nincs is ilyen).

Sajnos a teszt során belefutottunk egy problémába, ami-kor első körben egy 1080p felbontásra alkalmas LCD tévét használtunk a játékok futtatásához, majd egy 720p felbon-tású – szintén LCD-technológiára épülő, ugyancsak Sony gyártmányú – tévére is rákötöttük a gépet. A csere után a bekapcsolást követően nem volt kép, de még hang sem.



– nagymértékben annak köszönhetően, hogy kiaknázza a mozgásérzékelőben rejlő lehetőségeket. Dicséretet érde-melnek az F1 Championship Editionben látott eső- és vibráló hőeffektek, akárcsak az FPS-kategóriába sorolható Re-sistance – Fall Of Man grafikája is. Ennek ellenére ez utób-bi egyáltalán nem nyerte el tetszésünket, mivel FPS-esek esetében a mi kezünk inkább az egérhez szokott, mintsem a gamepadhez. A Ridge Racer 7 ránézésre régebbi eresztésnek tűnik, lehet vele nyomolni egy-egy órát, míg a Gen-ji külső nézetes kalandjáték, szép grafikával és borzasztóan

tekig is lehet nyomolni; s ha kedvünk tartja, internetezhe-tünk (bár ez billentyűzet hiányában körülményes), MP3-zenéket hallgathatunk, vagy gyönyörködhetünk a Blu-ray és HD-filmek kristálytisza, pengeéles, makulátlan képmi-nőségében. Ám feltétlenül érdemes megemlíteni, hogy a kikapcsolódás minden percéhez elengedhetlen kel-lék egy legalább 82 centiméter képátlójú HD Ready LCD-vagy plazma tv, illetve és egy felbontásra is alkalmas hang-rendszer.

**Sam**

# A NEVEM BOND...

## Samsung YP-T9 MP3 lejátszó

Első ránézésre akár telefon is lehetne, hisz kicsi, könnyű és Samsunghoz illően ráadásul még fekete is. A T9-es ízig-vérig profi, mindent tud, amire útközben szükségünk lehet.

A tenyérben meghúzódó kis fekete küttyü méretét meghazudtoló módon tűri a macerálást, erre pár nap zenehallgatás után rá fogunk jönni. A feltüntetett 30 órás üzemidő nagyjából egyezik a valósággal, és ez kifejezetten jó hír a zenemániásoknak. Az energiát egyébként a dobozba mellékelt USB-kábellel szívja gépünk, ami elég praktikus, viszont pont emiatt utazásnál okozhat némi fejtörést a töltés.

A méretes színes kijelző 220 x 176 pixel felbontású, és kifejezetten szép, kontrasztos képe van, ráadásul a fényerejével is maximálisan meg lehetünk elégedve. A képernyő alatti kezelőgombok kellően kényelmesek még egy nagyobb kezű embernek is, a ház oldalán található további funkciógombok viszont olykor okozhatnak némi problémát. A magyar nyelvű menü áttekinthető és logikus, pillanatok alatt meg lehet vele barátkozni, és egészen meglepő részletességgel konfigurálhatjuk saját ízlésünknek megfelelően a lejátszót.

### MINDEN BENNE VAN

Legelőször persze az MP3-lejátszó funkcióját vettük szemügyre, elvégre zenelejátszó küttyőről van szó. A nálunk vendégeskedő 4 GB-os csúcsmoddellrel má-

solt zenét a már jól ismert módon rendszerezhetjük album, előadó stb. szerint. Az előre beállított hangmódok és a saját beállítás lehetőségével mellet találkozhatunk Street



mód-  
dal is, ami az utcai zajok kiküszöbölésére szolgál. MP3 mellett ismeri a WMA, OGG sőt az ASF formátumot

is. A hangerőt és a dinamikát megfelelőnek találtuk. A mellékelt gyári fülesek is kifejezetten jók, de azért a T9 igazi tudását egy komolyabb például Sennheiser-fülhallgató mellett mutatja meg igazán. Aki nem kedveli a zsinórozást, az akár választhat Stereo Bluetooth fület is mellé, hisz a T9-es rendelkezik „kék foggal”, ös-szeparálható mobillal, PDA-val, így küldhetünk rá képeket, sőt akár hívást is fogadhatunk vele. Ha már az extránál tartunk, érdemes megemlíteni, hogy videókat (400 kbps, 15 fps) is rápakolhatunk, hisz elég élvezhető a kijelző mérete a filmzéshez is. Egész estés mozi-filmeket azért nem ajánlott végignézni rajta, bár a lehetőség adott. Én igen jól szórakoztam, amikor a buszon megnéztem rajta néhány Réms család epizódot. A videózás mellett persze mással is elüthetjük az időt, például ráölthetjük kedvenc könyveinket szöveg formájában, fotókat nézegethetünk, vagy akár a beépített játékokkal is múlathatjuk az időt. Emellett diktafonnak is kiválóan alkalmas lehet, sőt a beépített FM rádióból akár egyből rögzíthetjük is a jobb számokat. Az 1 GB-os változat 32 ezer forint körüli, a 2 GB-os változat 37 ezer körüli és a 4 GB-os csúcsmoddell valamivel drágább, mint 47 ezer forint. Bármelyiket is választjuk, egy nagyon korrekt MP3-lejátszóról van szó rengeteg extrával, kiemelkedően jó szolgáltatásokkal és persze nem utolsósorban nagyon jó hangzásvilággal.

**ÉRTÉKELÉS: 91%**

**PRO:** sok extra, jó kijelző, hosszú lejátszási idő  
**KONTRA:** nincs hálózati töltője

[HTTP://WWW.SAMSUNG.COM](http://www.samsung.com) | ÁR: KB. 32 000-47 000 Ft

# HDTV MAJDNEM BÁRHOZ

## Gigabyte U8000 SB 2.0

Valószínűleg kevesen fognak élni a lehetőséggel, de a tesztlaborunkba érkező Gigabyte TV-tunerrel akár utazás közben is megnézhetünk egy meccset, ráadásul ehhez csak egy noteszgép és a mindössze pendrive méretű U8000 TV-vevő kell.

A HDTV-zésről beszélni egyelőre még kissé túlzás itt Magyarországon, viszont nekünk, vásárlóknak jó hír lehet, hogy az U8000-es már eleve fel van rá készítve, így akár a jövőbeli 1080i HDTV-adásokat is simán foghatjuk majd vele. A dobozban találhatunk egy jópofa kis infrás távirányítót, egy DVB-T antennát, egy 18 cm-es USB-kábelt, hogy ne kelljen a gép hátuljánál matatni az íróasztal alatt, ha netalán nem lenne első USB-kivezetésünk. Tesztünkhoz egy noteszgépet hívtunk segítségül, amellyel a közeli parkban állítottuk fel multimédiás táborunkat. A legfontosabb megjegyezni, hogy a DVB-T jelek mellett NTSC/PAL/SECAM típusú hagyományos, analóg jelek feldolgozására képes tuner elég komoly vasat igényel. A tesztgép egy 1,6 GHz-es Core Duo processzoros noteszgép volt, és bizony előfordult, hogy olykor-olykor elgondolkodott egy picit a kép. A gyártó minimum 1,8 GHz körüli processzort javasol a problémamentes tévzés érdekében. Azt azért jó tudni, hogy ha például a Time-shifting funkciót is szeretnénk használni, akkor még erősebb, 2,4 GHz-es proci szükségeltetik.



### ÉLETEM ELSŐ FOCIMECCSE A PARKBAN

A beüzemelés pillanatok alatt megtörténik, ehhez először is a pendrive méretű vevőegységet kell csak csatlakoztatnunk az 2.0 USB portra, majd kihelyezni a DVB-T és a hagyományos rádiójelek fogadására is alkalmas miniantennát. Ezt egyébként ki is lehet húzni, hogy jobb legyen a vétel. Ezek után a mellékelt CD-ről telepítenünk kell a drivereket, és ami a legfontosabb: a CyberLink Media Center alkalmazását, a PowerCinema 4-et is fel kell tennünk. Ezt elindítva pillanatok alatt konfigurálhatjuk a beállításokat, és már indulhat is a csatornák keresése, majd eltárolása. Ha nem felejtettük el telepíteni a mini távirányítót, akkor akár messziről is vezérelhetjük TV-nket. A tunerrel különféle minőségben és formátumban rögzí-

zítetjük a TV-adásokat, sőt FM-rádióként is jól használható, ilyenkor értelemszerűen MP3-ban rögzíthetjük a különböző rádióadásokat. Azoknak ajánljuk leginkább, akik sokat vannak úton, van noteszgépük, vagy egész egyszerűen több gépet is használnak, és így nem akarnak fix beépített tunert. A tesztkészüléket a Go-Run Kft. biztosította számunkra.

**ÉRTÉKELÉS: 87%**

**PRO:** pici, HD kompatibilis, teletext, szép kép  
**KONTRA:** DVB-T adásokhoz erős CPU kell

[HTTP://WWW.GIGABYTE.COM](http://www.gigabyte.com) | ÁR: BEVEZETÉS ALATT

# BŐR, FULL EXTRA, MEG AMIT AKARSZ

## ASUS Lamborghini VX2

Egyre nagyobb divat, hogy a teljesítményt néhány noteszgépgyártó különféle autómárkákval próbálja idealizálni. Gondoljunk csak a Ferrarira, a Hummerre vagy az Asus sárga bikájára, a Lamborghiniire.

Az ASUS legújabb VX2 noteszgépe járt a szerkesztőségünkben, és örömet lestezteltük. Mint utólag kiderült, bár ne tettük volna, hisz olyan erős kötődés alakulhat ki gép és ember között, hogy az sokak szerint már-már beteges, másrészt pedig a fájdalmas búcsú miatt szinte könnyes szemmel kellett visszaszolgáltatni a tesztkészüléket. No de ne legyünk ennyire drámaiak, lássuk, miért is lehet beleszerelmesedni egy ilyen gépbe, mit gépbe, vadállatba.

A 48 szelep helyett itt egy 2,16 GHz-es Intel Core 2 Duo T7400 processzor duruzsol a sárga, „kasztni” alatt, mely kiegészül 2 GB memóriával és egy 512 MB-os GeForce 7700 GO videokártyával. Persze, hogy az illúzió teljes legyen, azért tényleg egy Lamborghini motorja bög fel, amikor „beülünk”, és megnyomjuk a bekapcsoló gombot.

### LAMBORGHINI I MISI ALATT

A Lamborghiniinek bizony ára van, még ha csak műanyagból is készült! De az az igazság, hogy mindig is kíváncsiak voltunk arra, vajon a marketingdumán kívül

tényleg milyen pluszt kapunk egy közel milliós géptől. Amikor kinyitjuk a már említett sárga motorháztetőt, egy nagyon elegáns belső kialakítás tárul elénk, sötét színekkel, itt-ott krómbetétekkel, fehér ledekkel és igazi bőrrel! A feeling tényleg olyan, mintha beülnénk egy Lambóba, és ilyen szempontból tényleg megéri az árát. A Lamborghini dizájnelemei még a gép aljára is kiterjednek, a mélynyomó például kerék formájú, persze ez már csak hab a tortán. A teljesítményére (3DMark05: 3902) egyébként azt kell mondanunk, nagyon korrekt, a 15,4 colos, nagy felbontású (1680 x 1050 pixeles) kijelzője pedig valóban minőségi darab, tűéles képet produkál. Az igen gyors kétféle procinak, a 2 GB memóriának és az 512 MB-os GeForce 7700 GO-nak hála, nem jön zavarba, ha játékról van szó, bár manapság már kétségtelenül léteznek jóval gyorsabb noteszgépek kifejezetten játékosok számára, igaz, azok meg sem közelítik ezt a fajta luxusélelést. Extrákat kapunk dögivel, például a gép eleve egy exkluzív fekete Lamborghini-dobozban érkezik, mintha csak egy méregdrága szivar lenne, vagy ott van a beépített elforgatható kamera,



sőt a vezeték nélküli sárga színű ASUS egér is szériatartozéknak számít. Szép, okos, vonzó, bárhol villanthatunk vele, csak az árcédula az egyetlen, ami visszatartja az embert, hogy elsétálgon a legközelebbi ASUS-szalomba, és vegyen egy VX2-t.

**ÉRTÉKELÉS: 88%**

**PRO:** igényes külső, gyors belső

**KONTRA:** piszok magas ár

[HTTP://WWW.ASUS.HU](http://www.asus.hu) | Ár: kb. 750 000 Ft

**NOKIA US.**  
megrendelésre készülő telefonos  
játékprogramok fejlesztéséhez

**Programozó**  
munkatársakat keresünk.

**C++ vagy Java gyakorlattal.**  
Játékfejlesztésben szerzett gyakorlat előnyt jelent.  
Jelentkezni levélben, szakmai önéletrajzzal,  
a következő címen lehet:

[nokialogamebonus.hu](http://nokialogamebonus.hu) vagy 1537 Bp. 114 Pf. 453/467

**X** **ÉS** **U**

**X-CLUSIVE:**  
KIZÁRÓLAGOS SZAKMAI-,  
ÉS MÉDIA-NAP 08.22-ÉN

**UNLIMITED ACCESS:**  
KORLÁTLAN BELÉPÉS A GC BUSINESS  
CENTER-BE ÉS A 115.000 M<sup>2</sup>-ES  
KIÁLLÍTÓI CSARNOKBA, DE CSAKIS A  
SZAKMAI LÁTOGATÓKNAK

**2007.08.22-26.**

Bővebb kiállítói / látogatói információ:  
[seifert@interpress.hu](mailto:seifert@interpress.hu)

**GAMES CONVENTION**  
[WWW.GC-GERMANY.COM](http://www.gc-germany.com)

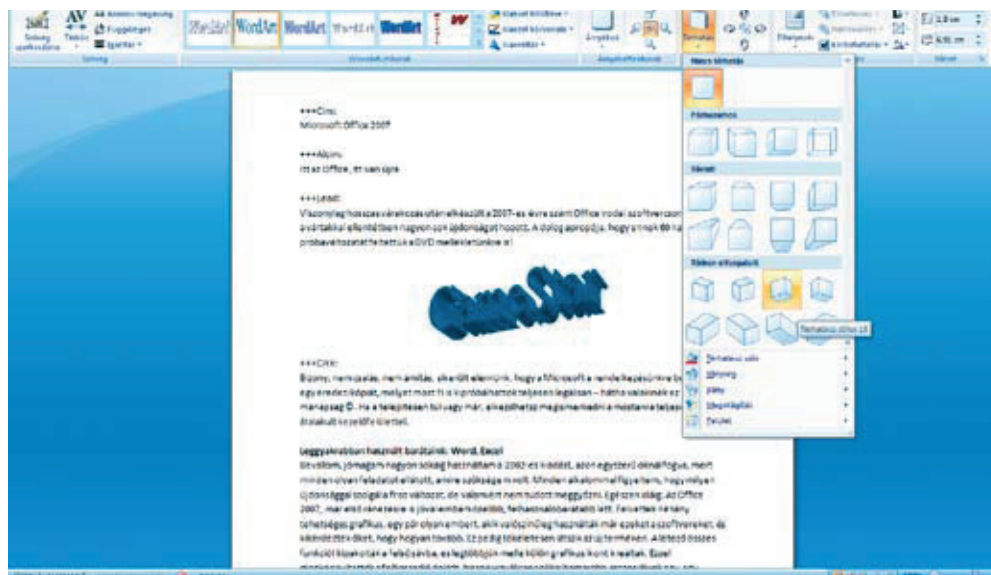
KIZÁRÓLAGOS SZAKMAI, ÉS SAJTÓNAP

GC GAMES + ENTERTAINMENT				
SZER. 08.22.	CSÜT. 08.23.	PÉN. 08.24.	SZOM. 08.25.	VAS. 08.26.
← GC BUSINESS CENTER SZAKMAI LÁTOGATÓKNAK →				

# MICROSOFT OFFICE 2007

## Itt az Office, itt van újra

**Viszonylag hosszas várakozás után elkészült a 2007-es évre szánt Office irodai szoftvercsomag, mely a vártakkal ellentétben nagyon sok újdonságot hozott. A dolog apropója, hogy ennek 60 napos próbaváltozatát feltettük a DVD mellékletünkre is!**



**B**izony, nem csalás, nem ámítás, sikerült elérnünk, hogy a Microsoft a rendelkezésünkre bocsásson egy eredeti kópiát, melyet most Ti is kipróbálhattok teljesen legálisan – hátha valakinek ez is számít manapság ☺. Ha a telepítésen túl vagy már, elkezdhetez megismerkedni a mostanra teljesen átalakult kezelőfelülettel.

### LEGGYAKRABAN HASZNÁLT BARÁTAINK: WORD, EXCEL

Bevallom, jómagam nagyon sokáig használtam a 2002-es kiadást, azon egyszerű oknál fogva, mert minden olyan feladatot elláttam, amire szükségem volt. Minden alkalommal figyeltem, hogy milyen újdonsággal szolgál a friss változat, de valamiért nem tudott meggyőzni. Egészen idáig. Az Office 2007, már első ránézésre is jóval ember-

olyan dolog, amiért én már váltottam is Office 2007-re. Ennyire könnyen azért persze nem tudtak volna levenni a lábamról. Az igazi nagyjágyukat szerintem az előre definiált lehetőségek jelentik, melyekkel a munka korábban nyögve-nyelés része pofonegyszerűvé vált. Lássunk két érdekes példát. Adott mondjuk egy táblázatunk, rengeteg számmal, értékekkel, értékcsökkenésekkel, valutákkal,

csapatmunkában, egyidejű összedolgozásban lesz nagy hasznunkra), az InfoPath (főleg kérdőívek, és folyamatábrák-rendszerek többszintű kezelésére kiváló), a OneNote (egy információgyűjtő és kategorizáló rendszer), a Powerpoint (prezentációkészítő), az Outlook (jó öreg levelező még ezer új funkcióval), a Project (főleg időpontok tervezésére, karbantartására alkalmas), a Publisher (üzleti

## » A KEZELŐFELÜLET NAGYON FELHASZNÁLÓBARÁT, DE ÚJRA KELL TANULNI «

esetleg képzézáramlással. Tudni szeretnénk, hogy hol költöttünk túl sokat, hol vagyunk rendben, vagy éppen mire kell figyelnünk. Most egy, azaz egy kattintás, és máris stílusokban gazdag táblázatot kapunk. Vagy másik példa: van egy komplett listánk, amiket be kell állítani a doksik: papírméret, szegély, keret, betűtípus, sortáv, sorköz – míg ezeket a funkciókat külön menüpont alatt böngészve, kutakodva találtuk csak meg, most ezek mindössze néhány kattintásra vannak tőlünk, a teljesen átalakult kezelőfelületen. Szintén fontos, hogy egy teljesen új 3D-s renderelő motor is került az Office szoftverekbe, így 3D-s szöveget, árnyékolást, speciális diagramot másodpercek alatt generálhatunk.

Ha készítünk egy alap 3D-s objektet, máris egy tucat egyéb alternatíva is megjelenik, melyekre csupán rá kell vinni az egeret, és máris láthatjuk az élő előnézeti képet.

### TÖBB, MINT EGY OLDALNYI ÚJDONSÁG VAN!

Természetesen az új kezelőfelületet kapta a többi program is: az Access (adatbáziskezelő rendszer), a Groove (főleg

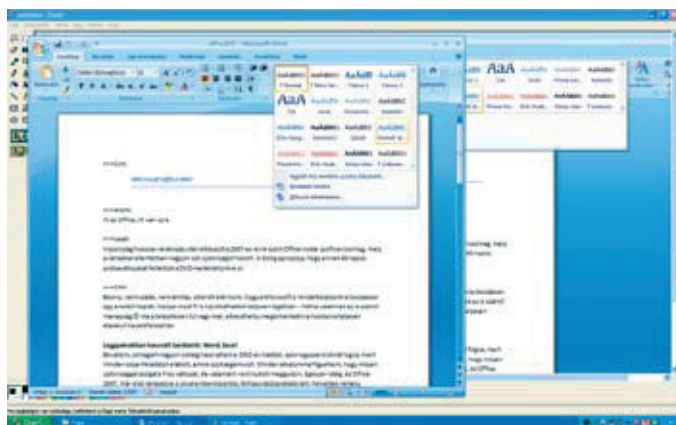
és marketing körben tevékenykedők kedvence lehet), valamint a Visio (diagram mániakusok, és Szittyó imitátorok mekkája ☺). Mindemellett érezhetően felgyorsult az adatfeldolgozás és a mentés is, ami szintén egy jó pont a szoftvercsomagnak.

Nyilván ilyen apró helyen nehéz lenne összefoglalni az összes új érdekességet, de azt mondom, mindenképpen próbáld ki. Ezzel nem veszíthetsz semmit, sőt, ha eddig használtál már Office-t, azt hiszem egy véleményen leszel velem. Ez valami piszkó jól sikerült!

**ZeroCool**

### Telepítés

A 25 karakterből álló kulcsot a <http://gamestar.hu/office2007> oldalon található link mögött igényelhetjük. Az oldalon a „Try now for FREE” feliratra kell kattintanunk. Ha rendelkezünk Live hozzáféréssel (ez leginkább az MSN hozzáférésünk), be kell lépni, ha nincs ilyenünk, kreálnunk kell egyet. Ezután a vastaggal jelölt pontokat kötelezően ki kell tölteni. Ha minden megvan, a Continue-ra kattintva kapunk egy kódot a képernyőre, és a megadott email címre is. Ha ezt a kódot beírjuk az Office-nak, 60 napon át korlátlanul használhatjuk a terméket. Ellenkező esetben csak 30 indítási alkalommal használhatjuk, próbálhatjuk.



közeli, felhasználóbarátabb lett. Felvettek néhány tehetséges grafikust, egy pár olyan embert, akik valószínűleg használták már ezeket a szoftvereket, és kikérdezték őket, hogy hogyan tovább. Ez pedig tökéletesen látszik az új terméken. A létező összes funkciót kipakolták a felső sávba, és legtöbbjük mellé külön grafikus ikont kreáltak. Ezzel megkönnyítették a felhasználó dolgát, hiszen vizuálisan sokkal hamarabb asszociálunk egy-egy funkcióra, mint régebben a szép szürke menüpontokra. Ez az egyik





Megjött a középkategória

# GEFORCE 8600 ÉS 8500



**Terveink szerint eredetileg az új ATI kártyákat akartuk nyüszölni, de azok nem készültek el.** Ezzel számolva az NVIDIA is készült, hiszen a középkategóriában nagy ellenfeleket prezentált az ATI-nak. Utóbbiak meg is érkeztek, ezért ezeket vetjük górcső alá.

2006. november 8-án az NVIDIA bejelentette új grafikus chipjét, a GeForce 8-as család első képviselőivel egyetemben. Ettől kezdve kapható is a kártya, hiszen a cég újabban nagy hangsúlyt fektet arra, hogy a bejelentés pillanatában a termékek már megvásárolhatóak legyenek a boltokban. Ekkor még csak a legizmosabb képviselőik voltak elérhetőek, és eddig kellett várunk az olcsóbb változatokra.

## KELL-E NEKÜNK DIRECTX 10?

A csúcskártya kezdeti, 170 ezer forintos ára mostanra körülbelül 120-130 ezerre csökkent (persze vannak még különcök, akik az eredeti áron próbálják értékesíteni a terméket). Ez természetesen még mindig elég drága. A megjelenés idején még többször mondtuk mi is, hogy nem érdemes ilyen kártyát vásárolni, hiszen még messze vannak a DirectX 10-es alkalmazások. Azóta pedig csak csúsznak a megjelenések, és bármennyire meglepő, még mindig nem érkeztek meg azok a játékok, melyekhez kifejezetten ezeket a kártyákat tudnánk ajánlani. A *Company of Heroes* vagy a *Flight Simulator* utóbbi változata ugyan használja, akárcsak a *Hellgate London* vagy az *EVE Online*, de nem hiszem, hogy ezért és még néhány apró alkotásért megérné beruházni – legalábbis a csúcsmoделlekbe. Miért lenne mégis érdemes? Nos, az *Unreal Tournament 3* vagy a *Crysis* mond valamit? Nyilván ismered, hiszen ezek lesznek az igazán gigantikus, idei nagygépek. Hol is vannak? Nos, jó kérdés... körülbelül a tervezőasztalon, és nem is igazán kapunk értelmes magyarázatot arra, hogy miért

nem jelentek meg. *John Carmack*, az id Software egyik legnagyobb embere azt vallotta, hogy „semmi értelme a DX10-nek, hiszen még most sem használtuk ki a DX9 nyújtotta lehetőségeket”. Néhány más fejlesztő is reagált e kijelentésre, akik egyetértettek azzal, hogy a DX9 még jó lesz egy darabig, viszont ők már derűsebben tekintenek a Microsoft új rendszerére.

Rossznyelvek szerint azért nem jelennek meg igazán a DX10-es játékok, mert csak Vista alatt van DX10. Kaliforniai forrásokban itt-ott már megtalálható egy Windows XP

gében a hardveres HD-videolejátszási képesség (VP2 – Video Processor 2). Amikor, még a CeBIT idején, kérdeztem, miért nincs benne ez a funkció a legdrágább kártyákban, csak annyit mondtak, hogy akinek, mondjuk egy 8800 GTX kártyája van, az valószínűleg nem lassú processzorral szerelte fel a gépét. Következésképpen simán futnak nála a HD-videók és alkalmazások, nem szükséges hardveres gyorsítás. Ez végül is valahol érthető, úgyhogy elfogadtam a kezdetben furcsának talált álláspontot. Kérdezhetnénk, hogy miként sikerült

## » IDEGESÍTŐ, DE MÉG MINDIG NINCSENEK ITT AZ IGAZI DX10-ES NAGYÁGYÚ JÁTÉKOK «

alatt futó változat, de nyilván ez nem teljesen ugyanaz, ráadásul nem is hivatalos. Azért abban csak reménykedni tudok, hogy a fejlesztők nem arra várnak, hogy a legtöbb PC-s játékos gépén Vista legyen, mert ha igen... nem is merek belegondolni, mikor lesznek akkor DX10-es játékok.

## BEFUTOTTAK AZ ÚJDONSÁGOK

Szép lassan elkezdtek szállingózni a kártyák. Megérkeztek a 8600 GTS-ek, utána kaptunk néhány 8600 GT-t, és aprócska késéssel ugyan, de befutott egy a jelenleg leglassabb GeForce 8-ból is, amely a 8500-as nevet kapta. A legfontosabb újítás ezekben, hogy olyasmire is képesek, amire még a csúcsmoделlek sem: ez lénye-

ilyen sokkal csökkenteni a kártyák árát? Főleg a tranzistorok, a stream processzorok és a textúrázóok számát csökkentették, néhol elég drasztikusan. A 8800-hoz képest a 8600-ban közel 400 millió (!) tranzistorral van kevesebb. A stream processzorok száma is harmadolódott. Azért történt más érdekesség is. A sok csökkenést nyilván valahogy kompenzálni kellett. Éppen ezért a 8600 GTS-be szerelt mag és memória órajelét magasabbra állították, mint amekkora a 8800 GTX-ben van! Annyit még fontos megjegyezni, hogy mindegyikben 256 megabájt memória található, ami ma még egyértelműen elég a legtöbb játéknak teljes részletesség mellett – a *S.T.A.L.K.E.R.*, mondjuk néha eléggé el tudott gondolkodni, de maximális részletességen a GSC já-



MSI 8600 GTS OC

ASUS 8600 GTS

tékának bizony sok géppel gondja akad... Érdekeség, hogy az amúgy is elég lassúcska 8500 után hamarosan érkezik majd a 8400 GS és 8300 GS. Ezek még lassabbak lesznek, olcsóbbak is, de úgy gondolom, nem is lesz nagyon érdemes ezekről beszélni. Lássuk be, hogy játékosok vagyunk, és a 8500-nál lassabb kártyák már nem is álmodhatnak 2007-es játékokról – legalábbis normális felbontás és minőség mellett.

### ELSŐ VIZSGÁLÓDÁS - ÉRDEKES TAPASZTALATOK

Korábban ahhoz voltunk szokva, hogy mindenféle földi jóval tömök tele a kártyákat. Igen, még a középkategóriás termékekhez is voltak bizonyos finomságok, amelyek miatt még inkább megérte ezeket beszerezni. Ez most nem volt annyira fényes. A legtöbb kártyához csak a szokványos meghajtólemez és valamilyen szerkesztőprogram kombinációját adták – persze a már jól ismert tápelosztó, DVI-átalakító és egyéb kábelkiegészítők mellett. A Gigabyte-hoz ezzel szemben extraként mellékeltek a nem is oly régen megjelent *Supreme Commandert*, illetve az MSI mellé kapunk egy szépséges *Company of Heroest*! Nocsak, gondoltam, ezek aztán nagyon kellemes mellékletek! Aztán jött a hidegzuhany, amikor kinyitottam az ASUS dobozát. A külseje a cég korábbi termékeire egyáltalán nem hasonlít, egyszerű kidolgozású kis doboz, semmi extra. A kártyára ragasztva egy gyönyörű STALKER feliratot láthatunk – naná, hogy felment a pulzus a maximumra, hiszen gondoljunk csak bele: eredeti S.T.A.L.K.E.R. egy középkategóriás kártyához? Hmm, és tényleg!

Mivel a GTS-ek körülbelül egy árban és teljesítményben mozogtak, tippeltem, hogy melyik kártyát választanám magamnak... ☺. Egyébiránt ennek az ASUS kártyának van egy olyan változata is, amelyhez nem csomagolták hozzá a S.T.A.L.K.E.R.-t, annak nyilván valamivel alacsonyabb az ára – arra az esetre, ha esetleg már meg lenne valamilyen módon a játék.

Nézegetve a különféle kártyákat, egyértelműen kiderül, hogy vannak aktív, és vannak passzív hűtéssel szerelt megoldások. Normális esetben azt várnánk, hogy a passzívok valamivel lassabbak, hiszen úgy gondolnánk, hogy ezek jobban melegednek, és ezért visszavesznek kicsit a teljesítményükből. Itt nem egészen ez történt, sőt volt olyan eset is, hogy a passzív hűtést megelőzte aktív ellenfelét. Ez mindenképpen jó pont, hiszen tökéletesen csendes kártyáról beszélünk. Azért azt fontosnak tartom hozzátenni, hogy ezek bizony igen keményen melegedtek.

Ez alól némileg kivételt képez a Gigabyte 8600-as kártyája. A cég egy speciális bordát készített, nem a referenciamegoldást használta. Ennek köszönhetően több helyet foglal, de kevésbé melegíti a többi alkatrészt.

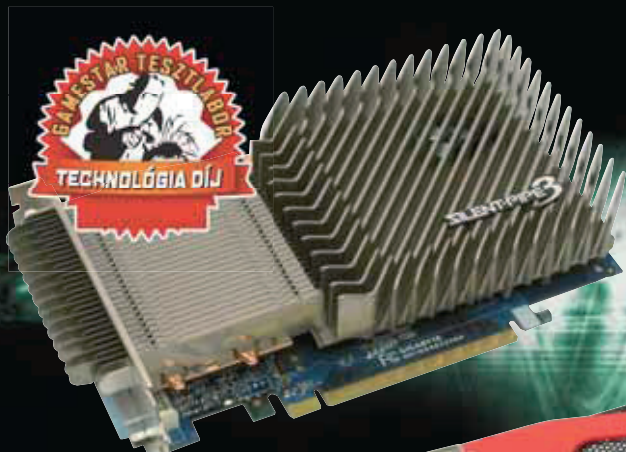
Az utolsóként befutott Inno3D hozta az elvárt szintet. Teljesítményben is jó, ahogyan árban is, arányban pedig totálisan veri a mezőnyt!

### VÉGRE JÓL BELŐTTÉK AZ ÁR / TELJESÍTMÉNY ARÁNYT

Összepakoltuk már jól bevált tesztmasinánkat, amely a következőképpen alakult: Intel 975 XBX, Core 2 Duo X6800-as proci, 1 gigabájt Corsair, 667-es memória és a jó öreg Windows XP operációs rendszer – és természetesen mindezek mellé a legutóbbi meghajtóprogramokat ATI- és NVIDIA-téren egyaránt. Felvetődhet a kérdés, hogy miért nem Vistával teszteltünk. A magyarázat csupán annyi, hogy még csak a felhasználók töredékének van Vistája, ezért nem volt indokolt egyelőre, hogy azon próbálkozzunk. Na majd az U73 és társai idején! Megindítottuk a telepítést, és bár az XP közölte, hogy csak saját felelősségre telepítsük a drivert (khmm... hehe ☺), azért mi bátrak voltunk. Elindult persze minden, nem volt semmi probléma. A mérések a következőképpen történtek: S.T.A.L.K.E.R.

### EGYÉRTELMŰ KÜLÖNBBSÉGEK A DX9 ÉS 10 KÖZÖTT

Már annyiszor hallottuk, hogy DX10 így, DX10 úgy... nos, leszámítva, hogy tényleg sok szép újdonság van benne, nem igazán kézzelfogható, hogy miben jobb a 10-es. Vagy mégis? Ezen a képeken jól látható az érdemi differencia. Be kell vallanom: mindamellett, hogy a DX10-es az élethűbb, a DX9-es jobban bejön ☺. Képünkön a még készülő Crysis látható, ha esetleg valaki nem tudná.



GIGABYTE 8600 GTS



GAINWARD BLISS 8600 GTS

esetében maximumgrafikán minden feltöltünk az egekbe. Textúra, dinamikus fények, fűárnyékok, minden. Egész szépen bírta az összes kártya, leszámítva a 8500-at, de az nyilván nem maximumgrafikára lett kitalálva. Fontos elmondani egyébként pont ennél a játéknál, hogy addig szaggat kicsit, amíg az adott terep textúráit fel nem tölti a memóriába. Hogyan lehet kivédeni olcsóbb kártyán, hogy kevésbé szaggasson a S.T.A.L.K.E.R.? Futassunk le egy gyors tesztet az adott pályán, a textúrák feltöltődnek, és élvezhetőbb lesz a játékmenet! Ez nem vicc! Minimális grafikán nyilván jól futott, a képminőséggel persze már voltak gondok, de az más térsza. A Quake 4 alapbeállításokkal teljesen jól futott, maxon (ami egyébként még nem is az Ultra szint volt – hiszen az kivégzés lett volna) pedig szó szerint használhatatlan. Igaz, hogy a legnagyobb quake-esek ügyis a minimum alá állítják konfigurációt a grafikát, szóval ezzel nem lehet gond ☺. A Test Drive esetén a maximumot a 4-szeres AA és az 1280x1024-es felbontás jelentette. Itt már egyes kártyáknak gondja akadt, de összességében elviselhető volt az eredmény.

Ha végignézzük a teljesítményeket, és mellésszük az árakat, jól láthatjuk, hogy egészen kellemesen belőtték a dolgokat. Tény, hogy a 8800 GTS alig 9 ezerrel drágább, mint az általunk kipróbált, legdrágább BFG, viszont jóval több, mint a normál GTS-ár. Megéri 8800-ast venni? Néhány hétig még biztos nem, várjuk ki, amíg megjelennek az új ATI-k!

A táblázatból is remekül kivehető újfent, hogy a 3DMark mennyire nem mérvadó manapság. Nyilván megőrül, ha lát egy kis pluszmemóriát vagy torzított órajeleket. Ezzel szemben egy tényleges játékban mért eredményekben ez korántsem gigantikus különbség. 3Dmark-mániások és megszállottak nyilván boldogan mesélik elért eredményeiket, de lehet, hogy másvalaki játékban ugyanazt a teljesítményt éri el, ráadásul 10-15 ezer forinttal olcsóbb termékkel. Azért ez csak számít, nem?

### ÖRÖK KÉRDÉS: VEGYÜK, NE VEGYÜK?

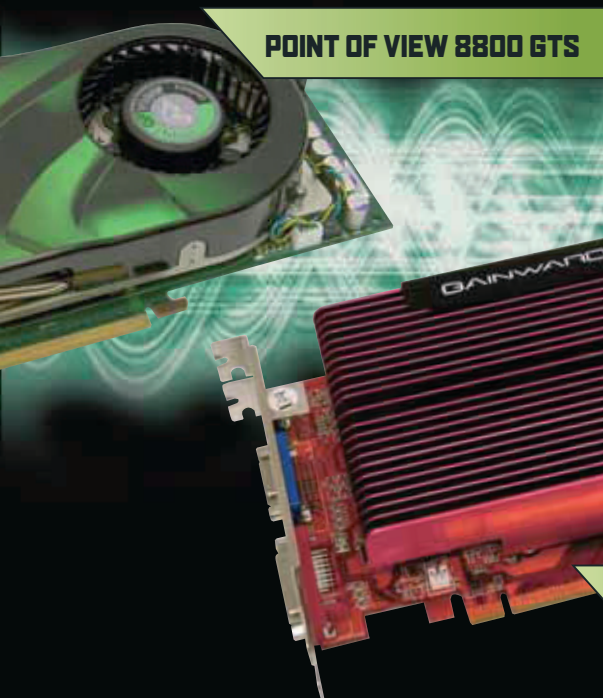
Őszintén? Passz ☺. Ha azt mondom,

vegyük, lehet, hogy megint megköveznek három hónap múlva, ha addig sem jön ki se az UT3, se a Crysis, sem pedig az Alan Wake. Ha azt mondom, ne vegyünk, és megjönnek a játékok, azért kapok ki ☺. Maradjunk annyiban: ha valaki épp most tervez egy bővítést, amelynek része a Windows Vista is, akkor megéri bővíteni. Játékok miatt egyelőre még mindig nem érdemes a GeForce 8-ba fektetni, hiszen nincs miért. Az viszont mindenképpen fontos, hogy mire e sorokat olvassátok, remélhetőleg már megje-

lentek az első új ATI kártyák. Mit szokott eredményezni a konkurencia megjelenése? Persze, hogy árcsökkenést! Vagyis ezt most már tényleg mindenképpen érdemes kivárni. A csúcskategóriában 5–20 ezer forintos, a középben pedig 5–10 ezer

	STALKER		Quake 4		
	Min. grafika	Max. grafika	Min. grafika	Max. grafika	
MSI 8600 GTS OC	430,13	37,51	75	9	
ASUS 8600 GTS	422,13	39,21	76	9	
Gigabyte 8600 GTS	433,25	40,12	75	9	
Gainward Bliss 8600 GTS PCX	438,51	36,23	75	9	
BFG Tech 8600 GTS	431,54	39,21	76	9	
Gainward Bliss 8600 GT PCX	375,17	33,54	75	7	
Inno3D 8600 GTS	435,56	38,11	76	9	
Gainward Bliss 8500 GT PCX	235,11	20,09	53	4	
Point of View 8800 GTS	550,56	54,67	79	21	
ATI X1950Pro	423,12	39,28	75	8	





POINT OF VIEW 8800 GTS



INNO3D 8600 GTS

GAINWARD BLISS 8500 GT PCX

Test Drive Unlimited		3DMark			Hűtés	Ár (bruttó)
Min. grafika	Max. grafika	3DMarks	SM2.0	HDR/3.0		
77,12	25,18	5817	2449	2128	aktív	57024
75,51	37,19	5703	2393	2080	aktív	57024
75,54	27,11	5716	2401	2083	passzív	55600
62,11	24,37	5718	2401	2083	aktív	47900
78,09	27,24	5834	2462	2128	aktív	59882
75,11	21,11	4764	1964	1680	passzív	29990
77,11	27,19	5719	2404	2084	aktív	44000
38,71	12,18	2989	1156	1029	passzív	21300
114,85	51,44	9021	3968	3797	aktív	68640
74,34	26,63	5156	1891	2098	aktív	37600

forintos „zuhanással” számolhatunk. Ez azért számít, hiszen ha már úgyis van „kidobnivaló pénzünk”, inkább érdemes pluszmemóriára, esetleg egy jobb egérre (Logitech G5 mindenképpent) költeni – nem ér meg ez két-három hét várakozást? A lényeg, hogy a hetes generációt egyelőre két dologban lépik túl: DirectX 10-támogatás és hardveres HD-lehetőségek. Ezek ma hazánkban még nem annyira fontosak, tekintve, hogy előbbihez

még nincs elég játék, ráadásul a HD-DVD, illetve Blu-Ray filmek elterjedtsége is eléggé szerénynek mondható. Azt azért mindenképpen el kell mondani, hogy többre számítottunk kicsit. Ára és teljesítménye tekintetében jó helyen van, viszont látván azt, hogy akár egy X1950-es Pro ATI is hasonló teljesítményt (DX10 és VP2 nélkül persze) adhat, csalódtunk kicsit. Igen, bizony lehetne sokkal gyorsabb

is, és igen, ugyanezen az áron. Szerintem ma ez a két technikai lehetőség nem elég csábító ahhoz, hogy lecseréljünk egy már befutott terméket. Plusz az sem utolsó tény, hogy az NVIDIA még mindig küszködik azzal, hogy egy minden szempontból jól funkcionáló meghajtót készítsen kártyáihoz. Azért ez nem egy jó pont, azt figyelembe véve, hogy már tavaly november óta piacon vannak a termékek... **ZeroCool**

	GeForce 8600 GTS	GeForce 8600 GT	GeForce 8500 GT	GeForce 8800 GTS	GeForce 8800 GTX	GeForce 8800 Ultra
Kódnév	G84	G84	G86	G80	G80	G80
Tranzistorok száma (millió darab)	289	289	210	681	681	681
Gyártási technológia (nm)	80	80	80	90	90	90
Mag órajel (MHz)	675	540	450	500	575	612
Stream processzor (db)	32	32	16	96	128	128
Memória órajel (MHz)	1000	700	400	800	900	1080
Memória típus	GDDR3	GDDR3	GDDR2	GDDR3	GDDR3	GDDR3
Memória mennyiség (MB)	256	256	256/512	320/640	768	768
Fogyasztás (Watt)	71	43	40	147	177	175

# KV HARDVER

HA  
HARDVERES  
PROBLÉMÁD  
VAN

Tudom, nem könnyű az olvasótábor szokásait megváltoztatni, azonban mi mindent megteszünk, hogy mindenféle hardverproblémákat a fórumon oldjuk meg. Szerencsére már csak elvétve érkeznek ilyen tartalmú e-mailek, amelyekre sajnos nem áll módunkban válaszolni; aki új hardvert akar venni, elromlott a régi hardvere vagy bármilyen hardveres kérdése van, fáradjon a fórum (<http://forum.gamestar.hu>) hivatalos KV Hardver topikjába. Köszönjük előre is!

Hali! A GeForce 6600-as videokártya most AGP-s vagy PCI-E-s? Tudnék venni egy 6600-at (nem GT), és a tulaj azt mondja, hogy neki PCI-E-s a kártyája. De amikor múltkor megadtam, hogy milyen az alaplapom (PCChips M950 (5 PCI, 1 AGP, 1 CNR, 2 DDR DIMM, Audio, LAN), akkor ti azt mondtátok, hogy vegyek bele egy 6600GT-t. Na már most az én alaplapomban most egy AGP-s videokari van, és tudtommal nem lehet belerakni PCI-E-s karit. Vagy esetleg boltban használtak találhatok 6600-at AGP-s változatban is? (kogabunga)

**Khm... van AGP-s és PCI-E-s verziója is. Mint a benzines és dieseles az autónál... Kérdezd meg a boltot, ahol általában vásárolsz, mielyet tudnak kínálni (CrW)**

A gépemet hogyan lehet rákapcsolni a TV-re? Milyen csatlakozóval? (Don\_Armageddon)

**TV-OUT, általában, S-Video csatlakozóval, amelyet elméletileg adtak a videokártyához. (kaliban)**

Szeretnék venni egy vinyót, és azt szeretném megkérdezni, hogy mit ajánlanátok? Kínéztem egy WD 250GB SATAII-est, de nem tudom, hogy a lapom (MSI K7N2-DELTA SATA1-es csatival) fel fogja-e ismerni. (wolfblade)

**Fog menni, és jó az. (CrW)**

**Hozzátenném, hogy ma már a 400 GB-os vinyók nem sokkal drágábbak, mint a 250-esek, és ezeknél a Ft/GB hányados sokkal jobb. (Ettore)**

Hali! Ma fogta magát a gépem, és egyszer csak netezés közben lekapcsolt! Vissza akartam kapcsolni, és kb. 1 másodperc múlva megint lekapcsolt! Vártam 1 percet, újra bekapcsoltam, el is indult. Megnéztem a BIOS-t és látom, hogy a проценти pörög, mint az állat, és hogy akkor éppen 60 fokos. Mennyi lehetett egy perce amikor lekapcsolt? Gondolom, nem kevés! Szerintetek e miatt kapcsolt le? És ha igen, akkor mitől melegedett túl? Csak neteztem, ilyenkor meg maximum 40 fok szokott lenni. (ati85)

**Ez valószínűleg a táp kicsi kihagyása, netán áramingadozás lehetett. De azért persze nem árt portalánítani a ventiket, esetleg megnézni a por nem filcesedett-e be a proci hűtőborda bordái közé. (fodi-nka)**

**Chieftec-nél kihagyás??? Attól a márkától el lehetne várni, hogy ne legyen kihagyás. (UnrealEngine3)**

**Bármilyen táp meg tud halni, még Enermax is... Tény, hogy a Chieftec elég jó márka, de ez sajnos benne van a pakliban. (fodi-nka)**

Nem tudjátok mi az oka annak, hogy nem mennek a Crashday, Starship Troopers, LEGO Star Wars játékaim? A gépem paraméterei: Nvidia GF4 MX440, AMD Sempron +2200, 512MB RAM. (kisuri)

**Most jön a sértő rész, és ha akarod, elbújok: mert nem elég jó a videokártyád. (dkface)**

**Jó az, csak nem támogat pixel shadert, emiatt nem mennek ezek a játékok – és még sok másik sem. (cyberbeni)** Mindenki, akinek GeForce 4 MX-e van, most már tényleg

**cserélje le valami korszerűbbre. (Ettore)**

Hi mindenki! Még sosem kértem itt segítséget, de asszem, most először itt fogok megkérdezni valamit. Van a BIOS-ban egy olyan, hogy AGP Aperture Size. Na most ami megzavart, az az, hogy két opció van: 128 MB és 256 MB, az én VGA-m meg 256 MB-os (Fx 5600), szóval maga a kérdés az, hogy mi ez az opció? Jelentheti azt, hogy most csak 128 MB-on megy a kártyám? Vagy ez a bite vonatkozna, mert az viszont tényleg csak 128... (-kamikaze-)

**Ott állíthatod be, hogy a VGA-n lévő memória mellett még mennyi memóriát foglalhat el a rendszer-memóriából pluszba. Nekem is volt Fx 5600-om és a 128 MB-os beállítás mellett volt a leggyorsabb a konfiguráció. 64 MB-on a gép már akadozott. Semmi köze nincs a bitekhez és a karin lévő memóriához. (oliba)**

Helló, azt szeretném megkérdezni, hogy mitől függ, hogy milyen és mekkora memóriát rakok a gépbe? (Zsepi)

**Csakis tölde. Az, hogy nem biztos, hogy működni is fog, már más kérdés. Leginkább a foglalat számít: DDR vagy DDR2 (esetleg a régebbi SD), de az alaplap kézikönyvében minden fontos adatot megtalálsz, hogy pontosan milyen típusút és mennyit lehet. (CrW)**

Hali! A problémám az lenne, hogy volt eddig egy 80 GB-os Samsung merevlemezem, ami sima IDE kábellel működik, de a napokban vettem mellé egy 250 GB-os, szintén Samsung merevlemezt, ami SATA-s. Az alaplapom támogatja (ASUS P4P800). Sikertelenül bekötöttem a winchestert, ezután próbáltam beállítani a BIOS-ban, de ez nem nagyon sikerült, a Windows egyáltalán nem érzékelte. Miután kikötöttem a régi vinyót, és csak az új volt bent, a BIOS felismerte, de automatikusan 3. Masternek tette be, az első így üresen maradt. Na ekkor feltelepítettem az új 250 GB-os merevlemezre a Windowst, majdnem működik is, a bővítő viszont az, hogy csak 128 GB-ot érzékel belőle. Már a telepítés elején is csak ennyit jelzett, viszont a BIOS-ban látszik, hogy 250 GB. Mi lehet a probléma? Próbáltam változtatni a SATA-s winchester jumperelését, de ez se segített. Kérem, ha valaki tud segíteni, segítsen. (Bregalad)

**1. Olyan alaplapoknál, amelyeken van IDE-csatorna, azok kerülnek az elsődleges és másodlagos helyekre, a SATA vezérlők csak ezután következnek.**

**2. Azért csak 128 GB látszik a vinyóból, mert gondolom, mezei telepítőd van, nem SP2es... Két dolgot tehetsz: vagy feltelepítetted az SP2-es Windowst, vagy megnezed a neten, hogyan tudod beintegrálni az SP2-t a telepítőbe, és készítesz egy „backup” lemezt az eredetiről, ami SP2es lesz. Ezzel csak akkor érdemes vesződni, ha jogtisztá XP-d van. Vagy még: maradj így az egész, és a vezérlőpult/felületi eszközök/számítógépezés/lemezkezelés**

**alatt simán particionálsz az új merevlemezt 128 GB-nál kisebb részekre, és formázod a maradékot. (bandeee)**

Sziasztok! 35–37 ezerig melyik a legjobb quad-core ready alaplap? (rockymitymok)

**Gigabyte DS4 mondjuk megfelelő, de vehetsz DS3-at vagy S3-at is. Az összes P965-ös chipkészlet támogatja a négymagos processzorokat. (oliba)**

Sziasztok! Nekem a következő lenne a kérdésem: vettem egy Intel Pentium 4 3 GHz/800/1 MB (Prescott magos) procit. Elég-e ennek a régebbi procim hűtése (2.66 Celeron D)? Alapon 53–56 fokos terhelve 63–68 kb. Ja és még egy kérdés: megvan a Rainbow Six: Vegas és 1024x768 felbontáson játszom, minden más kikapcsolva, és minimum 10 fps-sel fut max. 40 fps. Ezt a számot hogy tudnám növelni? A gépem pontosítva: Asrock p4v88+ ASUS N7600GS (alul órajelzett vacak), 1 GB memória és P4 3 GHz proci. Most a VGA kevés neki, vagy a memória, vagy minden? (bohus100)

**Hát leginkább „vagy minden”... A 7600GS magában nem egy rossz VGA, de ha tényleg sikerült valami SE/LE szuperborzalmat vásárolnod belőle, akkor gratuláltam... Na meg ugye a 3 GHz-es P4... azok a hülye sztereotípiák... a GHz nem minden. Ettől függetlenül sok, sőt rengeteg az a 65 °C, még egy Prescotttól is. Valamilyen erős hűtést tegyél rá! Mindamellel az alaplap se egy teljesítménygyőztes. (bandeee)**

Üdv! Egy kis segítséget szeretnék tőletek kérni, ugyanis kezd elavulni a gépem, és a hűsvéti bevételből szeretnék befektetni: a silány 512 MB RAM-omhoz szeretnék még rakni egy 512-est, a Pentium 4 2,4 GHz-es proci helyett egy Sempron AM 3600+-t, illetve az elavult Intel alaplapom helyett egy AMD Socket AM 2-est. A VGA úgy gondolom, maradhat (Ati Radeon 9800 XT). Úgy számoltam, ez kb. 40 ezer forint. Megéri? Vagy tudtok jobbat ajánlani? Ja és még két dolog! 1. Nagyon kezdő vagyok a hardver terén, úgyhogy nem tudom a Sempron AM 3600+ 2 GHz, ez most 3,6 GHz-t, vagy 5,6 GHz-t, vagy 2,0 GHz-t jelent? 2. Amerikában mindezt meg lehet szerezni olcsóbban? (Kabayka)

**Ez így nem fog működni. Hogy miért? Az AM2-es lapok se az AGP-s 9800XT-det, se a DDR1 RAM-jaidat nem kezelik, sőt! Bele se mennek. Szóval 40-ből sajnos nem lesz gépbővítés. 1. A 3600+ pedig kerekén 2 GHz. A többi csak számozás. 2. Amerikában biztosan, mint minden mást úgy általánosságban...**

**Ha mégis bővítésre adod a fejed, akkor itt egy „olcsón-jó” gép:**

**Gigabyte 965P-S3 – ez olyan 25–27 ezer  
Intel Core2 Duo E4300 – 40 ezer  
1GB DDR2-800 RAM – 15 ezer  
GeForce 7600GT – 33–35 ezer (bandeee)**



# VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## PROCESSZOR BÖNGÉSZDE

### INTEL

Intel Socket 775	
Core 2 Duo E 6600 / 2400MHz	52 000 Ft
Core 2 Duo E 6400 / 2133MHz	43 000 Ft
Core 2 Duo E 6300 / 1866MHz	38 000 Ft
Core 2 Duo E 4300 / 1800MHz	29 000 Ft
Pentium D 945 Dual Core 3.4GHz	30 000 Ft
Pentium D 930 Dual Core 3GHz	23 000 Ft
Pentium D 805 Dual Core 2.66GHz	17 000 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 352 3.2GHz	11 000 Ft
Celeron D 336 2.8GHz	9 000 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 5200+ 2.6GHz	40 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 4600+ 2.4GHz	25 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 4200+ 2.2GHz	23 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 3600+ 2.0GHz	16 000 Ft
Athlon 64 AM2 3500+ 2.0GHz	15 000 Ft
Sempron AM2 3200+ 1.8GHz	8 000 Ft

AMD Socket 939	
Athlon 64 X2 4200+ 2200MHz	40 000 Ft
Athlon 64 3800+ 2400 Mhz	17 000 Ft
Athlon 64 3200+ 2000MHz	12 000 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 400MHz Samsung	7 000 Ft
1024MB DDR 400MHz Kingmax	19 000 Ft
1024MB DDR 400MHz A-DATA	16 000 Ft
512 MB DDR-2 667MHz Kingmax	6 500 Ft
512MB DDR-2 800MHz A-DATA	8 000 Ft
1024 MB DDR-2 667MHz Kingmax	13 000 Ft
1024MB DDR-2 800MHz GELIL	18 000 Ft

## BELÉPŐ SZINT



### 120.000

<b>Processzor</b> Athlon 64 X2/4600+ AM2	25 000 Ft
<b>Processzorhűtő</b> CPU tartalmazza	0 Ft
<b>Alaplap</b> ASUS M2N4-SLI	17 000 Ft
<b>Memória</b> 1024 MB 800MHz DDR-2 Kingmax	15 000 Ft
<b>Grafikus kártya</b> Inno3D 7600GT PCI-E	26 000 Ft
<b>Hangkártya</b> Alaplapra integrált	0 Ft
<b>Winchester</b> Samsung 160 GB SATA	12 000 Ft
<b>DVD lejátszó/író</b> NEC ND 7173 18x	7 000 Ft
<b>Ház</b> Asus TA-210 350 W	16 000 Ft
<b>Táp</b> házbá építve	0 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>	<b>118 000 Ft</b>

<b>Gyorsabb grafikus kártyával</b> Sapphire Radeon X1950 Pro	+13 000 Ft
<b>Több memóriával</b> Athlon 64 X2/5200+ AM2	+15 000 Ft

Vélemény: A belépőszint képviseli azt a kategóriát, mely manapság szükséges, hogy kevésbé részletes beállítások mellett is futtathatóak legyenek a legújabb játékok. Ha játszani szeretnél, ennél gyengébb PC-t egyáltalán nem szabad megvásárolnod.

**Játék teljesítmény** ★★☆☆☆

## GAMER



### 200.000 Ft-os PC

<b>Processzor</b> Core 2 Duo E 6300	38 000 Ft
<b>Processzorhűtő</b> CPU tartalmazza	0 Ft
<b>Alaplap</b> ASUS P5B	25 000 Ft
<b>Memória</b> 2X 512 MB GELIL Value 800MHz DDR2	17 000 Ft
<b>Grafikus kártya</b> Leadtek WinFast PX8800 GTS 320MB	70 000 Ft
<b>Hangkártya</b> Alaplapra integrált	0 Ft
<b>Winchester</b> Maxtor 200GB SATA	14 000 Ft
<b>DVD lejátszó/író</b> NEC ND 7173 18x	7 000 Ft
<b>Ház</b> Aerocool Aeroengine 2	14 000 Ft
<b>Táp</b> Chieftec 450W	12 000 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>	<b>197 000 Ft</b>

<b>Gyorsabb grafikus kártyával</b> ASUS EN8800GTS 640MB	+22 000 Ft
<b>Gyorsabb processzorral</b> Core 2 Duo E 6400	+5000 Ft

Vélemény: A Gamer konfiguráció a jelenleg szükséges optimális játékgép elemeit tartalmazza. Ezek a részegységek kellően ahhoz, hogy ne kelljen komolyabb kompromisszumokat kötni a magasabb grafikai részletesség és az élvezhető sebesség között.

**Játék teljesítmény** ★★★★★

## HIGH-END



### 250.000 Ft-os PC

<b>Processzor</b> Core 2 Duo E 6600	52 000 Ft
<b>Processzorhűtő</b> CPU tartalmazza	0 Ft
<b>Alaplap</b> Gigabyte P965-DS3	26 000 Ft
<b>Memória</b> 2x 1 GB GELIL Value 800MHz DDR2	30 000 Ft
<b>Grafikus kártya</b> Leadtek WinFast PX8800 GTS 640MB	86 000 Ft
<b>Hangkártya</b> Alaplapra integrált	0 Ft
<b>Winchester</b> Maxtor 320GB /16MB cache	18 000 Ft
<b>DVD lejátszó/író</b> NEC ND 7173 18x	7 000 Ft
<b>Ház</b> XG SIDEWINDER 2	17 000 Ft
<b>Táp</b> Super-Flower 550W	14 000 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>	<b>250 000 Ft</b>

<b>Gyorsabb grafikus kártyával</b> ASUS EN8800GTX 768MB	+47 000 Ft
<b>TV Tuner</b> ASUS Silent Knight	+13 000 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 játékok, ami komolyabb problémát jelenteni neki.

**Játék teljesítmény** ★★★★★

## VGA KÁRTYÁK

### PCI-E 50 000 FT-IG

- MSI NX8600GTS 256MB OC**  
Kb. 48-50000 Ft  
<http://www.msi.com.tw/>
- Sapphire Radeon X1950 Pro**  
Kb. 38-39000 Ft  
<http://www.sapphiretech.com/>
- Leadtek WF PX8600GT**  
Kb. 30-32000 Ft  
[www.leadtek.com](http://www.leadtek.com)
- HIS Excalibur X1650XT IceQ**  
Kb. 23-25000 Ft  
<http://www.hisdigital.com>
- Galaxy 7300GT GDDR3 128MB**  
Kb. 17-18000 Ft  
<http://www.gfe.com/>

### PCI-E 100 000 FT-IG

- ASUS EN8800GTS 640MB**  
Kb. 87-91000 Ft  
<http://www.asus.com/>
- Galaxy 8800GTS 320MB**  
Kb. 68-72000 Ft  
<http://www.gfe.com/>
- Asus EAX1950 XTX 512MB**  
Kb. 86-92000 Ft  
<http://www.asus.com/>
- Leadtek WinFast PX7950 GT 512MB**  
Kb. 58-61000 Ft  
[www.leadtek.com](http://www.leadtek.com)
- Sapphire Radeon X1950XT**  
Kb. 60-65000 Ft  
<http://www.sapphiretech.com/>

### PCI-E 100 000 FT FÖLÖTT

- ASUS EN8800GTX AquaTank**  
Kb. 160-168000 Ft  
<http://www.asus.com/>
- BFG GeForce 8800 GTX 768MB OC**  
Kb. 150-157000 Ft  
<http://www.bfgtech.hu>
- Leadtek WinFast PX8800 GTX TDH**  
Kb. 130-135000 Ft  
[www.leadtek.com](http://www.leadtek.com)
- Albatron 8800 GTS 640**  
Kb. 100-100300 Ft  
<http://www.albatron.com.tw/>
- EVGA e-GeForce 8800 GTS 640MB**  
Kb. 99-101000 Ft  
<http://www.evga.com/products/>

### AGP KIFUTÓ TÍPUS

- Sapphire Radeon X1950 Pro 512MB**  
Kb. 50-52000 Ft  
<http://www.sapphiretech.com/>
- Club 3D GeForce 7800GTS 256MB**  
Kb. 60-62000 Ft  
<http://www.club-3d.com/>
- Galaxy 7600GT 256MB**  
Kb. 34-36000 Ft  
<http://www.gfe.com/>
- ASUS AX1650PRO HTD**  
Kb. 24-26000 Ft  
<http://www.asus.com/>
- Galaxy 7300GT GDDR3 128MB**  
Kb. 20-22000 Ft  
<http://www.gfe.com/>



ALAPLAPOK

AMD SOCKET AM2



1. **Asus M2N32 SLI Deluxe**  
kb. 36-39000 Ft  
<http://www.asus.com/>
  2. **Abit KN9 ULTRA**  
kb. 21-24000 Ft  
<http://www.abit.com.tw/>
  3. **ASUS M2N-E SLI**  
kb. 18-20000 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. **ABIT AB9 QuadGT**  
kb. 37-40000 Ft  
<http://www.abit.com.tw/>
  2. **ASUS P5B**  
kb. 25-27000 Ft  
<http://www.asus.com/>
  3. **ASROCK 775I945GZ**  
kb. 13-14000 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 P4165G**  
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. **Hitachi 400GB SATA /16MB cache**  
kb. 25-27000 Ft  
<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. **Samsung SH-5183A**  
kb. 8500-9000 Ft  
<http://www.samsung.com/>
  2. **Pioneer DVR-112D 18x**  
kb. 7-8000 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. **Aerocool ExtremEngine 3T**  
kb. 19-20000 Ft  
<http://www.aerocool.com.tw/>
  3. **Asus TA-211 350 W**  
kb. 14-16000 Ft  
<http://www.asus.com>
- TIPP** ▶

TÁP



1. **Enermax Liberty 600W**  
kb. 26-29000 Ft  
[http://www.enermax.de/engl\\_index.php](http://www.enermax.de/engl_index.php)
  2. **FSP BlueStorm II 500W**  
kb. 19-21000 Ft  
<http://www.fsp-group.com/>
  3. **Chieftec 400W**  
kb. 11-12000 Ft  
<http://www.chieftec.com/>
- TIPP** ▶

MULTIMÉDIA

2.1 HANGFAL



1. **Creative Labs I-Trigue 3400**  
kb. 21-23000 Ft  
<http://www.creative.com>
  2. **Logitech X-230**  
kb. 8-9000 Ft  
<http://www.logitech.hu>
  3. **Genius SW-F2.1 500**  
kb. 3-4000 Ft  
<http://www.geniusnet.com.tw/>
- TIPP** ▶

5.1 HANGFAL



1. **Logitech Z-5450 Wireless**  
kb. 72-75000 Ft  
<http://www.logitech.hu>
  2. **Altec Lansing 251**  
kb. 20-22000 Ft  
<http://www.alteclansing.com>
  3. **LOGITECH X-530**  
kb. 15-17000 Ft  
<http://www.logitech.hu>
- 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. **Logitech G11**  
kb. 13-15000 Ft  
<http://www.logitech.hu>
  2. **Revoltex Fightboard**  
kb. 10-13000 Ft  
<http://www.revoltex.hu>
  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 feltüntetethez 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

Jim Carrey közelít a 23-as számmal, míg Robert Downey Jr. sorozatgyilkost kerget, közben pedig szól a jó zene, és a HateBreed fellép majd Budapesten. Nem mellesleg van már GSTV Másvilág is, nézzétek meg azt is, ugyanis bele lehet hallgatni az értékelt albumokba.

## VARGA FERİ ÉS BALÁSSY BETTY - ÉBREDNI VALAKIÉRT



Ahogy a GSTV Másvilág adásában is elmondtam, számomra igen furcsa, hogy egy lemezborítóra felírt két név esetében nemcsak az ábcérendet nem tartják be, hanem az udvariasságit sem. Az is igaz, hogy *Balássy Betty* nem minden dalban énekel (de Feri is kihagy egy nótát), így ez félig-meddig egy *Varga Feri*-szólólemez. (Aki nem tudná, exmegasztáros döntősről van szó.) A lemez egy feldolgozással indul, Fuss címen, amely igencsak jó felütés az albumnak, amely a rengeteg szerző miatt meglehetősen vegyes képet mutat: én valahogy több rock vagy blues elemet vártam volna Feritől, aki annak idején ezekben nagyon otthonosan mozgott. Ehelyett egy igencsak slágeres – vagy legalábbis slágeres szándékú – poplemezt kapunk fülbemászó dallamokkal, jó kórusokkal, és néhol egy csöppet megdadogó dalszövegekkel (azok a szótagszámok...). Én mindenesetre azt javasolnám Ferinek és Bettynek, hogy következő albumukra olyan szerzőgárdát toborozzanak, amely kicsivel rockosabb, Robbie Williams-esebb vagy George Michael-esebb zenét képes írni nekik – mindkettjük jobb képességű előadó (lásd Somebody to Love) ennél az „átlagpop” hangvételnél.

ZENE  
83%

**Steve Vai dupla koncertlemez fog megjelentetni júniusban, a címe: Sound Theory Vols. 1 & 2.**

**Örülhetnek a Hatebreed zenekar rajongói:** a banda június 26-án az A38 hajón lép fel! Kezddés: 20.00 óraker

A **Dream Theater** júniusban megjelenő új lemezének első kislemezes dalát, a Constant motion című szerzeményt ingyenesen le lehet tölteni innen: <http://www.roadrunner-records.com/dreamtheater/>. (Egy egyszerű regisztráció szükséges, és tiétek az új dal!) További hír, hogy nálunk a Dominici lesz a Dream Theater előzenekara június 6-án.

**Letölthető a Stone Sour egyik koncertfelvétele!** Idén év elején rögzített koncertanyaguk egyik nagy kedvencét, a Reborn című felvétel élő koncertverzióját most teljesen ingyenesen le lehet tölteni a [www.roadrunnerrecords.hu](http://www.roadrunnerrecords.hu) Média szekciójából.

### BUDAPESTI MOZI TOP 5 (LÁTOGATÓK SZÁMA)

HETI LÁTOGATOTTSÁGI STATISZTIKA (2007. ÁPRILIS 28. - 2007. MÁJUS 2.)

1. T4xi	12 362
2. Faterok motoron	12 226
3. Orvlövész	7668
4. A tíz csapás	7772
5. Mr. Bean nyaral	6719



ZENE  
93%

### NEAL MORSE SOLA SCRIPTURA

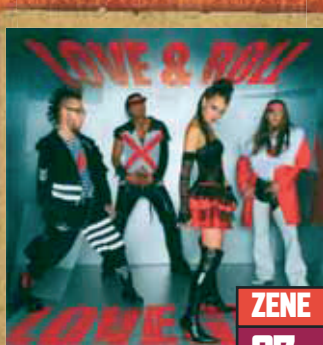
Újabb lenyűgöző album a Spock's Beard egykori szerző/hangszeres zsenijétől, aki amióta „megtért”, csak úgy szórja a jobbnál jobb lemezeket. A *Sola Scriptura* is már első perctől kezdve magával sodor végtelen kreativitásával és fantasztikus megszólalásával. A keresztény progresszív rockmuzsikát játszó Neal mellett a dobokon ismét Mike Portnoy, a Dream Theater ütőse remekel: már ez a név is garantálható, hogy nem mindennapi albummal van dolgunk – ám csak a későbbiekben derül ki, hogy Neal talán egyik legjobb lemeze ez, pedig az előzőek is mind a progresszív rock Hall of Fame falára illenének. Zseniális album 75 percben.



ZENE  
92%

### THOUGHT CHAMBER ANGULAR PERCEPTIONS

A technikai tudáson alapuló progresszív metál csapatok száma nem épp végtelen, legismertebb alakulataik a Dream Theater vagy például a Shadow Gallery. Ezekhez a nagy nevekhez csatlakozott az igen komplex és változatos muzsikát játszó TC: nagy ívű szerzemények, klasszikus hatások ugyanúgy elférnek rajta, mint egy kis zúzás néhol. A szövek érdekesen megkonstruáltak, a zene pedig döbbenetesen változatos, sokrétű, briliánsan előadva. Ez az album, amelynél jobb bemutatkozó lemezt elképzelni is nehéz. Reméljük, a TC a jövőben még sokszor átugorja majd az önmaga által magasra állított léceit. Bravo!



ZENE  
87%

### LOVEGUN LOVE AND ROLL

A Kiss zenekar hasonló című dala ihlette a csapatot, hogy ezt a nevet vegyék fel, ezzel is tisztelve a rockzenei panteon egyik legendás tagja előtt. Aki a Loveguntól Kiss-szerű muzsikát vár, az lehet, hogy csalódní fog, hiszen a kvarrett inkább kissé piszkított rock'n'roll, avagy dalamos modern rockzenét nyomtat – de mindezt nagy lendülettel és igazi rock'n'roll szízzel. Ezt hiányoltam már több magyar zenekar repertoárjából is: nem kellenek kompromisszumok, a rock'n'roll nem arról szól ugyanis, hanem arról, hogy kimegyünk a színpadra, és ott másfél órán át nyomjuk a zenét, és mindenki jól érzi magát. Nem csalódtam a Lovegunban...



ZENE  
88%

### TIESTO ELEMENTS OF LIFE

*Tijs Verwest*, a trance DJ-k majdnem felkent apostola szemmel hallhatóan (avagy fülel láthatóan) komolyodik. Saját kompozícióit tartalmazó új lemeze – amellet, hogy megőrizi a tőle megszokott táncolhatóságot –, inkább hasonlít IGAZI nagylemezre, mint egy, a fiókból előragatott, dobépes réműlre, amelyet megannyi pályatársa még manapság is elkövet. Ha ebben a stílusban van olyan előadó, aki kiemelkedő mind színvonalra, mind zenei adottságai, mind előadói stílusa okán, Tiesto tuti az. Tudni való, hogy nem vagyok trance-kedvelő, de ez a lemez hallgatható, fogyasztható, kiváló munka a holland DJ kezei közül. Az elektronikus stílusokért rajongóknak kötelező.

**FILM****77%**

### A 23-AS SZÁM

A 23 hordozza minden misztikus szám között a legtöbb titkot. Walter Sparrow (Jim Carrey) nem tud ezekről a titkokról. Am egy nap olvasni kezd egy könyvet, amelyről egyre inkább az az érzése, hogy ő a főszereplője. Már ez is elég különös, de még furcsább az, hogy mintha a történet szerzője nemcsak a múltját, hanem a jövőjét is pontosan ismerné. Egészen az utolsó fejezetig, amely egy gyilkosság leírása. Walter nyomozni kezd. A könyv a szenvedélyévé válik, egyre messzebb sodródik a valóságtól, családjától és feleségétől (Virginia Madsen). Élete egyre inkább hasonlítani kezd arra az életre, amelyről a könyvből olvasott. Közeledik az utolsó fejezet... Meglepően nem vicces, és „nem az igazi” thriller Jim Carrey-től.

**FILM****81%**

### ZODIÁKUS

San Franciscóban egy sorozatgyilkos szedi áldozatait: egyre ravaszabb, kegyetlenebb módon végez áldozataival, egyre magabiztosabban és gúnyosabban küldi üzeneteit a város több napilapjának, és már senki sem bízik abban, hogy a szadista gyilkos valaha rács mögé kerülhet. Csak néhány rendőr (Mark Ruffalo, Anthony Edwards), újságíró, köztük Paul Avery (Robert Downey Jr.) és egy halk szavú, ugyanakkor nagyon tehetséges szerkesztőségi rajzoló (Jake Gyllenhaal) üldözi vadul és szenvedélyesen ellenségüket. Kezdetben kötelességtudók, később elvakultak, végül már maguk is az örület határán járnak...  
A film megtörtént eseményt dolgoz fel.

**DVD****25/85%**

### JACKASS MÁSODIK RÉSZ

Johnny Knoxville és barátai ezúttal is olyan mutatványokat eszeltek ki, amelyek utánzása erősen ellenjavallott, és határozottan káros az egészségre! A fiúk bikák elől menekülnek, kipróbálják, milyen érzés lehet vörös posztóként állni a megvadult bika előtt, gereblyére ugranak, áramot vezetnek a lábukba, skorpióval csipetik meg a nyelvüket, sílécclal csúsznak le a lépcsőn, keresztül a csukott bejárati ajtón, bevásárlókocsival lövetik ki magukat, lökhajtásos biciklivel kockáztatják életüket, és akkor még az undorító ötleteikről nem is beszélünk! Azért adtunk két százalékértéket is, mert a nem rajongók gyomorforgatóan undorítóknak, a rajongók viszont igen mulatóságnak találják majd.

**DVD****92%**

### NINE INCH NAILS LIVE: BESIDE YOU IN TIME

Nem egyszerű a 9 hüvelykes körmeiket zeneileg besorolni, Trent Razner és társulata több filmben, játékban is megjelent már, ipusztériális rock zenéjüket a világ minden tájékán hallgatják. A más stílusokból megszokott zúzáshoz itt elektronikus effektek is társulnak, mindez döbbenetes lüktetést ad a zenének – kb. ilyen érzés lehet egy forgó helikoptertorrot tetején ülni. Tipikus stílusok közötti zene, amelyet az elektronikusakért rajongók ugyanúgy meghallgatnak, mint a rockerek – mindemellett egyéni, felkavaró, mint egy dízelmotor indítása a téli fagyban. Aki még sosem volt NIN-koncerten, most ezt a DVD-t ki ne hagyja! Más se!

**FILM**

### JESSICA ALBA SZERENCÉRE LÁTHATÓ LESZ

Jessica Alba ma már egyetért A Fantasztikus Négyes film rajongóival abban, hogy nagyon jól döntött, amikor elvállalta a szerepet, és az új részben, A Fantasztikus Négyes és az Ezüst Utazóban (The Fantastic Four and the Silver Surfer, hazai bemutató: augusztus) másodszor is magára ölti a testhez álló egyenruhát. Pedig először úgy tűnt, nemet mond az egészre. Amikor ugyanis az ügynökétől megkapta a forgatókönyvet, a gyönyörű színésznő megkérdezte, mit játszana a filmben, és ezt a választ kapta: egy láthatatlan lányt. Ezek után Alba még csak el sem akarta olvasni a könyvet... A rendező, Tim Story beszélte végre rá, hogy azért lapozza át: abból ugyanis rögtön kiderült, hogy a Láthatatlan Lány szerencséje nagyon is látható a filmben – és ez ugyanígy lesz a folytatásban is.



### MOTEL, AMITŐL ÖSSZECSINÁLOD MAGAD

**FILM**

Tavaly a Motel című horrorfilm diplomáciai bonyodalmakat okozott. A Quentin Tarantino producer-sége mellett készült örült vérengzés Szlovákiában esett rosszul a nézőknek és a politikusoknak. Mivel a történet szerint az igazi kegyetlenségek Pozsony közelében zajlanak, sokan úgy gondolták, minél nagyobb a film sikere, annál rosszabb hírét költi az országuknak – és a film az egész világon nagyon népszerű lett. A nyáron a mozikba kerül a folytatás, a Motel 2. (Hostel 2, hazai bemutató: július), de a szlovák utazási ügynökségek már nem haragszanak az amerikai filmekre. Ugyanis minden fordítva történt: a Motel nyomán érezhetően több amerikai fiatal érkezett az országba: lehetőleg kicsi, elhagyott szállásokon, ifjúsági szállókban foglaltak szobát – eredetiben is szembe akartak nézni a várható izgalommal.



### MAHASZ DVD TOP 5 (2007. ÁPRILIS 23. – ÁPRILIS 29.)

1. Irigy Hónaljmirigy: Retro Klub
2. Sláger Rádió Megaparty
3. István, a király – Csíksomlyón
4. Illés: Koncert '96
5. Omega – Napot hoztam, csillagot

### MAHASZ ALBUM TOP 5 (2007. ÁPRILIS 27.-I HÉTVEGE)

1. Bereczki Zoltán–Szinétár Dóra: Musical duettek
2. Varnus Xavér: From Ravel to Vangelis
3. Gáspár Laci: És mégis forog a Föld
4. Nelly Furtado: Loose
5. Irigy Hónaljmirigy: K.O.Média

### AMERIKAI MOZI TOP 5 (BEVÉTEL, MILLIÓ DOLLÁR) HETI LÁTOGATOTTÁGI STATISZTIKA (2007. MÁRCIUS 30-I HÉTVEGE)

- |                    |      |
|--------------------|------|
| 1. Disturbia       | 9100 |
| 2. The Invisible   | 7610 |
| 3. Nex             | 7200 |
| 4. Fracture        | 7080 |
| 5. Blades of Glory | 5200 |

# DVD MELLÉKLET

10GS0110110011



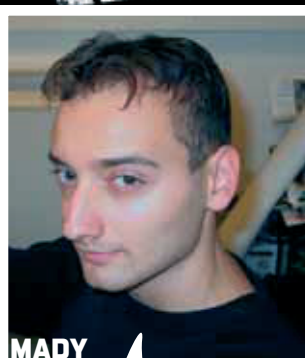
## [DEMÓ] JÁTÉK

### HELL IN VIETNAM



A nyári uborkaszegzon elkezdődött, és ezt sajnos demófronton is érezkelhetjük. A felhozatalból a Hell in Vietnam című háborús FPS pumpálhat egy kis adrenalin a szervezetünkbe, persze csak módjával!

A City Interactive gondozásában elkészült új, mérsékelt árkategóriás FPS a vietnami borzalmakat szeretné a játékosok elé tární a lehető legélethűbb megoldásokkal. A Hell in Vietnam ehhez a Techland Chrome grafikus motorját használja fel, ami egy komolyabb videokártyával tényleg egész szépnek mondható, de azért senki ne várjon egy Crysis-féle DirectX-10-es környezetet. A történelmi eseményeken alapuló sztoriban egyszerű amerikai katonaként kell helytállnunk. Feladatunk megismerkedni a mocsarak mélyén és a bódévárosokban tanyázó, barátságosnak éppen nem mondható lakossággal. A játék fejlesztői – elmondásuk szerint – nagy hangsúlyt fektettek a játékban található fegyverekre, amelyekkel 10 küldetésen keresztül kell osztanunk majd az áldást. A nem túl nagy demó az első teljes küldetést foglalja magában átvezető videókkal együtt.



MADY

MELLÉKLET@GAMESTAR.HU

Sziasztok! Mivel előző hónapban sikerült úgy beköszönnöm, hogy „itt a május!”, most különösen nagy figyelmet fordítottam arra, hogy ilyen még egyszer ne történhessen meg. Szóval, köszöntök mindenkit a most már tényleg májusi DVD mellékleten. Sikerült.

A májusi korongunkat nem volt nehéz megtölteni, hisz sok extra anyag került a kezünk ügyébe, viszont kénytelenek voltunk a helyhiány miatt beáldozni ezt-azt. Cserébe viszont kaptok egy Guild Wars: Nightfall MMORPG trialt 10 órányi játékidővel, illetve egy extra minipet, egy asurát! Továbbá megtalálhatjátok a DVD-n a Microsoft Office 2007 két hónapos próbaváltozatát is, melyet mindenkinek érdemes kipróbálni Teljes játékként a Bad Day L.A.-t köszönthettek sok szeretettel – magyar nyelvű változatát tartalmazza a lemez, azaz a magyarítók hálá, minden angol szöveget lefordítottak. Emellett természetesen a GSTV aktuális adása is frissen, ropogósan vár rátok, nem kevés meglepetéssel, hisz rögtön új rovatot is köszönthettek, mely Másvilág néven hoz el nektek sok jó mozifilmet és zenét... Rádásul ismét van bakiparádé sokak öröme. Kellemes böngészést, találkozunk májusban, azaz júniusban!:) Mady

### RUSH FOR BERLIN: RUSH FOR THE BOMB

Egy igazi magyar gyöngyszemet köszönthetünk a májusi DVD-mellékleten, méghozzá a demó szekcióban. A hazai Stormregion fejlesztőcsapat ugyanis útjára bocsátotta a Rush for Berlin első kiegészítő lemezének, a Rush for the Bombnak méretes demóváltozatát. A játék kipróbálható verziójában a német kampány ötödik küldetésén keresztül fogunk bekapcsolódni a sztoriba. Feladatunk nem éppen könnyű, az Ebro folyónál állomásozó védelmi vonalak megtartása lesz. Szerencsére nem egy-két perces tutorial pályához van szerencsénk, úgy készüljön mindenki!

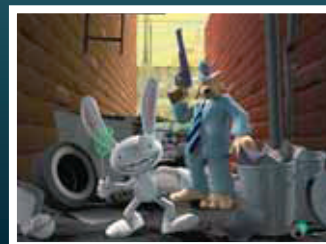


### TOVÁBBI DEMÓK

Ankh: Heart of Osiris

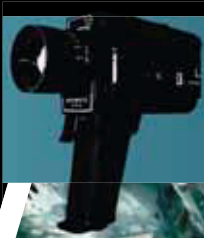


Sam & Max 2.0 Realiy



HA PROBLÉMÁD VAN A LEMEZZEL!

Amennyiben a GS89A 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 játékként, a *Bad Day L.A.* 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](mailto:terjesztes@idg.hu) címre, vagy hívd a 06-1-577-4301-es számot.



# FÜLEK, SAPKÁK HULLANAK MAJD ÖSSZEL! CALL OF DUTY 4 HD TRAILER

# VIDEÓK



**Mivel mazur az előző hónapban (a Grand Theft Auto IV előzetese kapcsán) használt csúnya jelzőm miatt büntetésből Jókai Mór összes műveire kárhözottatott, most kissé megtörve és látszólag szegényesebb szókincssel, de itt vagyok, hogy hirdessem Ó nagy CoD 4 eljövételét!**

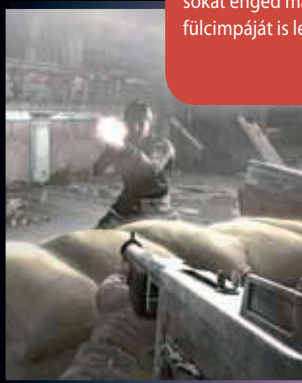
A Call Of Duty negyedik epizódja *Modern Warfare* néven érkezik majd, és igencsak úgy tűnik, hogy végleg sarokba dobhatjuk a történelemkönyvünket, hisz most a jelen korban kell szétcsapnunk a csúnya bácsik között. A kissé csés beütésű HD videóban megcsodálhatjuk a már beígért ütős grafikát, ami valljuk be, tényleg elég pöpec, és csak reménykedhetünk, hogy nem kell hozzá majd egy GF8800-as VGA-kártya. Az *Infinity Wards*-nál egyébként lázasan folyik a munka, hogy őszre elkészülhessen a negyedik rész, amely az ígéretek szerint tényleg agyon lesz pakolva újításokkal. Talán az egyik legérdekesebbnek a sériúlésmoделl ígérkezik, mely több tucat találati zónára bontja le az embereket, így még reálisabb lesz a sérülés. Nem lehet például majd azonnal kinyírni valakit egyetlen kézlövélssel, sőt a készítőik szerint mindez már oly aprólékos megoldásokat enged majd meg nekünk, hogy nem csak a rohambilit, de akár az ellenfél fülcimpáját is lelőhetjük egy pontos találattal. No, majd meglátjuk! Ptűjj



## MEDAL OF HONOR: AIRBORNE HD VIDEÓ

A háborús FPS-rajongóknak e hónapban szinte karácsony lesz, a DVD-n ugyanis a Call of Duty 4 mellett megtalálható a *Medal of Honor: Airborne* HD kedvcsinálója is frissen, ropogósan.

A partraszállás főbiában szenvedőknek jó hír, hogy a játékban partraszállás helyett most földre szállás, azaz földreérés lesz leginkább a feladatuk. Boyd Travers közlegényként kell majd az ellenséges vonalak mögött helyreigazítani a piros karszalagos úriembereket (nem, nem a BKV-ellenőrökről van most szó) a légierő különleges légideszantegység tagjaként, Sziciliától kezdve egészen Németországig. A leginkább sztoriorientált játékmenetben egy közel három perc tömény akciójele- netből álló videó landolt a DVD-nken.



## HA NEM INDULNAK A VIDEÓK!

Amennyiben nem sikerül lejátszani a mellékleten található videókat, javasoljuk, látogasd meg a „Mélyvíz” menüpon- tot a DVD-n. Ott megtalálhatod a legfrissebb kodekeket és lejátszószoftvereket, amire csak szükség lehet. Érdemes feltenni az SLD- és DivX-kodekeket, illetve telepíteni a Win- dows Media Player 11-et, a mozielőzetesekre való tekintettel pedig javasolt feltenni a QuickTime-lejátszót is.

## TOVÁBBI ÉRDEKES VIDEÓK

- Stranglehold
- Call of Duty 4
- Colin McRae: DIRT
- Crysis
- Medal of Honor: Airborne
- Lord of the Rings Online
- Tomb Raider: Anniversary
- Two Worlds

## BÓNUSZJÁTÉK

# GUILD WARS: NIGHTFALL + AJÁNDÉK MINIPET

**Tovább folytatódik az MMO triál sorozatunk. Ezúttal a Guild Wars: Nightfall világába kalandozhattok, ha feltelepítitek a DVD-mellékletünk pluszmenüpontjában található kienst.**

Aki ki szeretné próbálni a *GuildWars: Nightfall* című MMORPG-t, annak nem kell más tennie, mint telepítés előtt ellátogatnia a <http://eu.plaync.com> weboldalra, ahol első lépésként csinálni kell egy accountot. Itt hozzá kell adni a személyes accountunkhoz a *GuildWars: Nightfall*-t, majd be kell gépelnünk az általunk mellékelt 25 karakteres azonosító kódot. Az extra minipetet egy másik külön minipet kóddal tudjátok aktiválni. Fontos tudni, hogy a játék ugyan a kód beírása után 30 napig használható, viszont a játszható játékidő mindössze 10 órára korlátozódik!

## HA ELAKADTÁL

### Csalások és trainerek a DVD-n

- |                           |                        |
|---------------------------|------------------------|
| Bad Day L.A.              | Silverfall             |
| Cinema Empire             | Supreme Commander      |
| City Life : World Edition | Test Drive Unlimited   |
| C&C 3 : Tiberium Wars     | The Elder Scrolls 4:   |
| Company of Heroes         | Oblivion               |
| Extreme Motobike          | The Sims 2 Celebration |
| Racing                    | Stuff                  |
| Freak Out Extreme         | The War of 1812        |
| Freeride                  | Titan Quest Immortal   |
| Infernal                  | Throne                 |
| Jade Empire               | TMNT The Movie         |
| Joint Task Force          | Tortuga Two Treasures  |
| Red Ocean                 | War On Folvos          |
| S.T.A.L.K.E.R. : SoC      | Warpath                |
|                           | Westward               |



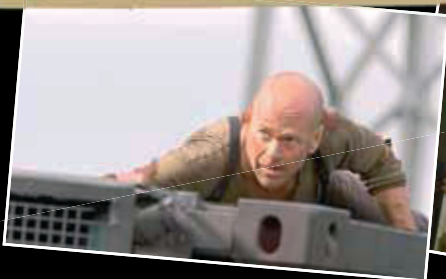


## JOHN MCLANE MÉG DRÁGÁBB ÉLETE LIVE FREE OR DIE HARD

Bár Bruce Willis még anno szeptember 11. után azt nyilatkozta, nem hajlandó többet John McLane bőrébe bújni, még is úgy döntött, eladja a lelkét az ördögnek. Azaz jelen esetben Len Wiseman rendezőnek, aki a Legdrágább az életed című résszel zárta le a még 88-ban kezdődött filmpozst. A negyedik részben a nem túl fiatal, de a terroristákat reggeliző McLane visszatér, hogy felvegye a harcot a 21. század modern számítógépes terroristái ellen. A filmet ugyan csak június 27-ére tűzték programjukra a hazai mozik, addig is érdemes megnézni a legfrissebb mozielőzetest, amelyet a GSTV legújabb rovatában, a **Másvilágban** láthattok. Ezentúl egyébként az előzeteseket a GSTV új **Másvilág** rovatában kell keresnetek!

### Feliratozott mozielőzetesek:

Balls of Fury  
Bourne Ultimatum  
Evan Almighty  
Harry Potter and the Order of the Phoenix  
Live Free or Die Hard  
Oceans 13  
Stardust



MIT NÉZÜNK A MOZIBAN?  
MIT NÉZÜNK A MOZIBAN?

## DVD-AJÁNLÓ BÁBEL

A tavalyi év egyik legnagyobb Oscar-várományosa, a Babel is megérkezett DVD-n! Azért csak várományos, mivel a készítőik nagy csalódására csupán egy szobrocskát tudtak a gála után magukkal vinni.

Azért ez ne retentsen el senkit a filmtől, hiszen már maga a tucatnyi jelölés is jelent valamit. No meg a rendező neve: Alejandro González Inárritu, aki már bizonyított a Korcs szellemekkel és a 21 grammal. A Babel is merít ezekből, főleg felépítésében. Négy, látszólag teljesen különböző történetet kapunk négy földrészen, miközben oda-vissza ugrálunk az időben is. Már így leírva is magával ragadó. Természetesen folyamatosan fény derül rá, hogy mi köze van egymáshoz az amerikai üzletembernek, a japán röplabdázó lánynak, a marokkói kecskepásztornak, illetve a mexikói cselédnek. A 2,5 órás játékidő ellenére egy percet sem fogunk unatkozni, hiszen a rengeteg, magvas mondanivaló még ennyi időbe is nehezen fér bele. A filmmel ellentétben a kiadás kevesebb érdekességgel kecsegtet, extraként egy csaknem 80 perces werkfilmlet kapunk... – folytatás a DVD-n!

### DVD-film ajánlók a lemezen:

Babel  
Éjszaka a múzeumban  
Tökéletes trükk  
Dreamgirls  
Apocalypso  
Bor, mámor, Provence  
Harcosok klubja



## JÁTÉKMAGYARÍTÁSOK

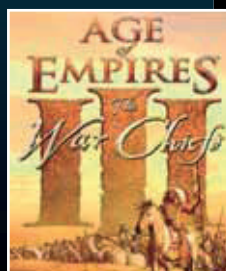
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl  
The Secrets of Atlantis  
Broken Sword 4  
AoE III: The WarChiefs

## JAVÍTÁSOK

Battlefield 2142  
Devil May Cry 3  
Resident Evil 4  
Silent Hunter 4: WotP  
TES4: Shivering Isles

## KÉPGALÉRIA

Age of Conan  
Assassin's Creed  
Colin McRae DIRT  
Enemy Territory: Quake Wars  
Lost Planet  
The Guild 2  
TimeShift  
Tomb Raider: Legend  
Transformers  
Two Worlds  
Warhammer Online  
World in Conflict



# EXTRA: KÉT HÓNAPOS MICROSOFT OFFICE 2007 TRIAL

Nálunk járt az Office-csomag legújabb 2007-es verziója, amelyet nem csupán teszteltünk, de – hogy ki tudjátok próbálni – a DVD-re feltettük a próbaváltozatát is.



A Microsoft Office 2007 csomagot bárki felrakhatja a gépére, viszont használatához internetes regisztráció szükséges. Ellenkező esetben a program ugyan feltelepül, viszont csak 30 indítást engedélyez. A regisztráláshoz el kell látogatni a <http://gamestar.hu/office2007> oldalra, majd ott a „Try now for FREE” feliratra kell kattintanunk. Ha rendelkezünk Live hozzáféréssel (ez leginkább az MSN-hozzáférésünk), be kell lépni, ha nincs ilyen címünk, készíteni kell egyet. Ezután a vastaggal jelölt pontokat kell csak kitölteni. Ha minden megvan, a Continue-ra kattintva megkapjuk a 25 karakterből álló Office termék-kulcsot, melyet indításkor fog kérni a program. Ezek után 60 napon át korlátlanul használhatjuk a terméket.

## HA VAN ÖT PERCED: MINIJÁTÉKOK

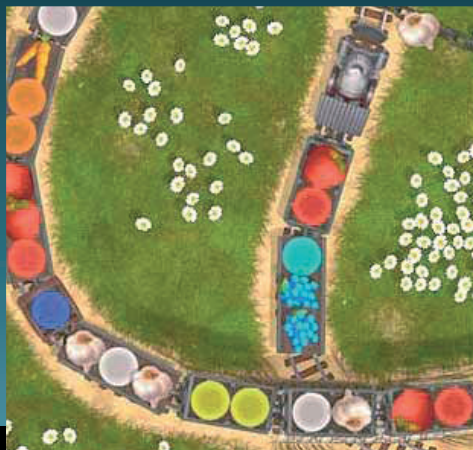
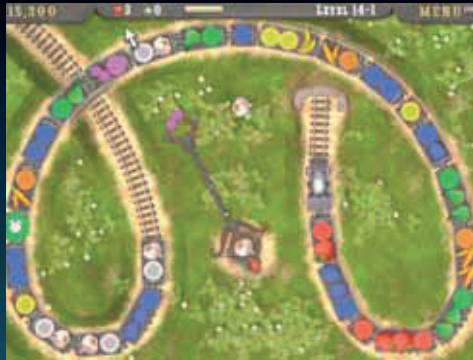
### LOCO

A minijátékokban pont az a jó, hogy tökéletesen lekötnek minket öt-tíz percre, pont annyi időre, mint amennyire tervezték őket. A Locóval viszont az a baj, hogy akár órákra is a monitor elé szegezheti az embert.

Aki zumázott már valaha, az tudja, hogy pontosan miről is van szó. A Loco lényegében nem más, mint egy Zuma-klón, azaz annál egy picivel azért mégis több. A játékban egy kisvasút menedzselését kell megoldanunk, a szerelvényeket kell minél hamarabb feltölteni különböző áruval. Az előre meghatározott rakományokat, zöldségeket és gyümölcsöket tehát minél gyorsabban kell a haladó szerelvényekre felpakolni, ráadásul mindez időre megy. Aki anno rá tudott kattanni a Zumára, annak érdemes feltelepíten!

#### További minijátékok:

Hockey 2006, Lethal Judgment, Loco, Mammoth Solitaire, Medieval Kleptology, Out of the World, Pack the aliens!, Scavenger Hunt, SM Bros Tank Wars, Tribal Trouble



## HASZNOS PROGRAMOK, AMELYEKRE SZÜKSÉGED 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: GSNIUIDE

Manapság minden számítógépnek szüksége van hatásos védelemre. Ezt a GameStar-olvasóknak a NOD32-es vírusirtó szolgáltatja. Ezért mindössze annyit tenned, hogy feltelepíted a DVD-melléklet **Mélyvíz** részlegében található NOD32 kliensprogramot, majd ezek után ellátogatsz a [www.nod32.hu/](http://www.nod32.hu/) gamestar oldalra. Itt szükséged lesz az újságban található havi kódra, amellyel hónapról hónapra meghosszabbíthatod a program licencét. A telepítéshez internetkapcsolat szükséges!

Az MPP Desktop hatásos védelmet nyújt a kéréslen levelek ellen. Ha unod, hogy a postaládádba naponta több tucat reklám, spam és egyéb kéréslen levél érkezik, érdemes feltenned! A teljesen magyar nyelvű program kipróbálható verzióját a DVD-n találhatod meg a **Mélyvíz** rovatban, amelyet az itt látható havi kóddal tehetsz teljes verziós programmá, hónapról hónapra. Az MPP Desktopról, a beállításokról bővebben a [www.mpp.hu](http://www.mpp.hu) oldalon találhattok információkat.



**MPP DESKTOP**  
HAVI KÓD: ROTERPP

# STARCRRAFT 2

A 2007-es szülői Blizzard Worldwide Invitational május 19. és 25. között nem csupán a Blizzard játékok progamerei számára lesz hatalmas esemény. Már most tudni lehet, hogy barátaink nagyszabású bejelentésre készülnek. Hogy mire, már azt is elcsiripelték bizonyos madarak – a Starcraft várva várt folytatásáról van szó. Az igazi kérdés persze az, hogy a cím pontosan mit is takar majd, hiszen egyesek hagyományos RTS-t, mások akár MMO-t is vizionálnak a kiváló sci-fi univerzum alapján. Mire ezt olvassátok, már csak napok vannak hátra a nagy bejelentésig... Hála jó kapcsolatunknak a Vivendivel, következő számunkban már exkluzív információkat is megoszthatunk veletek a Blizzard következő szenciájáról.

## Brothers in Arms: Hell's Highway

Kevés FPS tud csavarni a II. világháborús hangulaton, de a *Brothers in Arms*-nak sikerült, ezért nagyon kíváncsian várjuk a *Hell's Highway*-t, melyben a háború legnagyobb szabású légi hadműveletébe csöppenünk. Akció és taktika, páratlan csapatirányítási lehetőségekkel és immár új generációs grafikával: Matt Baker, Joe Hartsock és a 101-es légi deszantosok várnak minket!

## Tomb Raider: Anniversary

A kiváló *Tomb Raider: Legend* után remek ötlet volt újra feldolgozni a sorozat legelső részét, bár itt többről van szó: az új grafikai motor révén nem csupán szebb lett a játék, a Crystal Dynamics a játékmenetet és egyéb apróságokat is remixelte, hogy egységesebb, teljesebb legyen az élmény. És mivel újszülöttnek minden vicc új, aki 10 évvel ezelőtt nem játszott az eredetivel, az nézhet csak igazán nagyot!

## Ghost Recon: Advanced Warfighter 2

A *GRAW 2* többször is kiszúrt velünk, mert amikor már a markunkban éreztük, a kiadó újra és újra elcsúsztatta a megjelenést. Most azonban nem hagyjuk: túl jól sikerült az első rész ahhoz, hogy a másodikikat elrontsa a Ubisoft (ez ráadásul nem is igazán szokásuk...). Aki lemaradt volna: 2014, polgárháború Mexikóban, immár az Egyesült Államok is veszélyben van – kicsiny csapatunk azonban jön.

# KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK SYBERIA 2

A *Syberia* minden idők egyik legszebb és legsikeresebb kalandjátéka volt. Amikor teljes játékként adtuk az újság mellé, még olyanoktól is kaptunk pozitív visszajelzést, akik korábban sosem próbálták ezt a műfajt – nem csoda, hiszen kiválóan felépített, lebilincselő és gyönyörű volt, egészen egyedi hangulattal. Nagyon örülünk, hogy végre átnyújthatjuk nektek a folytatást is, amelyben a csinos (és rámenős) ügyvédnő, Kate Walker hátrahagyva New York-i karrierjét végre megtalálja a minden idők legrafináltabb gépeit készítő titokzatos feltalálót, Hans Voralberget... A furcsa pár pedig együtt indul felfedezni *Syberia* titkait.

### SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő: Halász Bertalan (Boe) – bhalias@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  
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)  
Téglás Gábor (ashe) – ashe@gamestar.hu  
Trautmann Balázs (Trau) – trau@idg.hu  
DVD szerkesztő: Madarász Zoltán (Mady) – mady@gamestar.hu  
Online főmunkatárs: Mezei Károly (ZeroCool) – zerocool@gamestar.hu  
Tördelőszerkesztők:  
Berényi Teréz – tberenyi@idg.hu  
Béres Gábor (Gaben) – gberes@idg.hu  
Heltmann Attila (Helto) – ahelmann@idg.hu  
Lázárfalvi Tamás (Laser) – szexicsokolade@mailbox.hu  
Palotai Árpád (Malachit) – malachit@idg.hu  
Végh Agnes – avegh@idg.hu  
Korrekúra: IDG Nyelvi Labor  
Egyed Zsóka, Havadi Krisztina, Sz. Erdős Judit  
Szerkesztésügyi ügyelet: Bíró Ilona – ilbiro@idg.hu  
Telefon: 577-4300, fax: 266-4343

### KIADÓ:

Kiadja: az IDG Hungary Kft.  
1075 Budapest, Madách Imre út 13-14. A épület  
Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578  
Internet: idg.hu  
Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető – ibiro@idg.hu  
Lapigazgató: Szigetvári József – jszigetv@idg.hu  
Műszaki vezető: Birkus Imre – ibirkus@idg.hu  
Nyomás és kötészet: Origo Print Nyomda Kft.  
Ügyvezető igazgató: Bánáti László – origo@origoprint.hu

### ÜGYFÉLSZOLGÁLTATÁS:

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: Bohm Andrea – abohm@idg.hu  
Telefon: 577-4316, fax: 266-4274  
Médiaajánlatok: idg.hu/media  
E-mail: kerroda@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  
Terjeszti: A kiadványt a LAPKER ZRT., alternatív terjesztők és egyes számítástechnikai szaküzletek terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán, a hírlapkezesítőknél, az ország bármelyik postáján (információ: 06-80 444-444; hírlapeloizetes@posta.hu.), Budapesten a hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap 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 ajándéktergái 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 lehetőségéi szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését. A GameStarban megjelenő valamennyi cikket (eredetiben vagy fordításban), minden megjelenő 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 tartalmáról, illetve futásáért felelősséget nem vállal.  
A hirdetéseket a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.  
Az esetleges hibás DVD mellékletet postán juttassa el ügyfélszolgálatunkra, térítésmentesen kicseréljük őket.

Lapunkat a MATESZ auditálja.

Olvasóink szokásait a Nemzeti Médiaanalízis méri fel. A szerkesztésügyi anyag virusellenőrzését a KASPERSKY támogatja.