

**TELJES
JÁTÉK**
SYBERIA 2
Magyarítás + Magyar nyelvű végigjátás



**ÓRIÁS
POSZTER**



FORDÍTS!

GameStar

STARCRAFT 2

2007. JÚNIUS
1896 Ft

AZ ÉVTIZED FOLYTATÁSA - 7 oldalas megaelőzetes
1 órányi GSTV műsor + 750 MB extra a DVD-n! >> 28.

MODERN WARFARE

CALL OF DUTY 4

A HOLNAP VILÁGHÁBORÚJA - EXKLUZÍV INFÓK 7 OLDALON >> 42.

HALO 3
GRAW2
CM DIRT
TOMB RAIDER:
ANNIVERSARY

NEED FOR SPEED PROSTREET

„MEGTÖRTÜK!” >> 54.

**A LEGGYORSABB DIRECTX10-ES
GEFORCE 8800 ULTRA TESZT + ATI R600 BEMUTATÓ >> 110.**



9 771787 902009 0 7006

TARTALOM

06



56

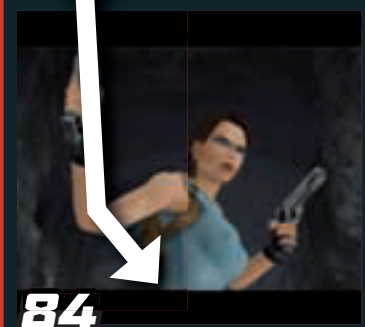
„Van egy régi közmondás: nincs az a táltos paripa, amelynek a csikója ne lenne konzolos. A skót pilóta (egykori világbajnok) nevével fémjelzett szimulátorra ez csak félig-meddig igaz.”



GYORSKERESŐ

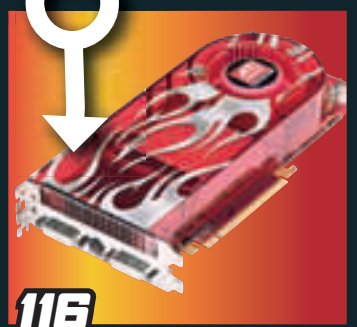
A WORLD OF MY OWN	23	E
AGE OF EMPIRES III: THE ASIAN DYNASTIES	18	E
AMERICAN MCGEE'S GRIMM TALES	25	E
ASCENSION TO THE THRONE	102	B
ATTACK ON PEARL HARBOR	101	B
BLACK BUCCANEER	100	B
CALL OF DUTY 4	42	E
COLIN MCRAE DIRT	90	B
DUNGEON RUNNERS	21	E
EMPIRE EARTH III	16	BT
FASHION ACADEMY	23	E
GAME DEVELOPERS FORUM	36	Ö
GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2	70	B
HALF-LIFE 2: EPISODE TWO	27	U
HALO 3	60	E
HAPPY TREE FRIENDS	21	E
KV MELLETT XAVIER ANTOVIAQUE-KEL	78	B
MADDEN NFL 08	64	E
MONSTER MADNESS	96	B
NEED FOR SPEED: PRO STREET	56	E
PIRATES OF THE CARIBBEAN 3	104	B
SECRET WORLD	66	E
SHREK THE THIRD	94	B
STARSCRAFT II	28	E
SURF'S UP	98	B
TABULA RASA	26	U
THE CLUB	20	E
THE SIMS PET STORIES	20	E
THE WITCHES	20	E
TOMB RAIDER: ANNIVERSARY	84	B
TWO WORLDS	80	B
UBIDAYS	52	Ö
VIRTUA SKIPPER 5	98	B
WORLD IN CONFLICT	40	BT

84



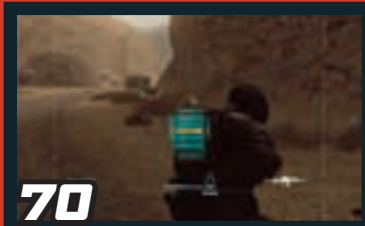
„Mai szemmel nézve mondjuk kicsit már megmosolyogtató lenne a tíz évvel ezelőtt még éppen megfelelő sztori, így hát ezen is kalapáltak egy kicsit. Az alaphelyzet még mindig ugyanaz.”

116



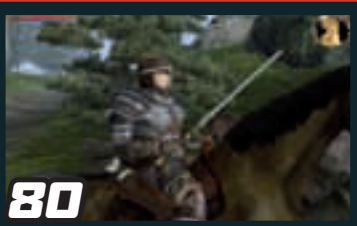
„A közvetlenül az ATI-tól befutott termék iszonyatosan hangos volt, nem is értettük igazán a dolgot. A GeForce 8800 Ultrát a 2900-asnál valamivel nagyobb hűtéssel látták el, mégis sokkal halkabb volt.”

70



„Az amúgy néhol multis pályaként is funkcionáló helyszínek eleinte poros mexikói hegyi falvakba visznek el, majd a nagyvárosokba is benézhetünk. Extrém módon váltakozik a közelharcú és a távolsági tüzelésre alkalmas terep.”

80



„Amellett, hogy a sztori később is elég unalmas, kicsit amatőr módon van megírva: néha nem igazán érteni, hogy ki kivel van, miért utájják egymást bizonyos szervezetek vagy fontosabb karakterek.”



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

ÜDÖV MINDENKINEK!



56 NEED FOR SPEED: PRO STREET



Folytatódik a DVD-tok-mizéria, de mi nem adjuk fel!
 A sok-sok panasz után slim-tokra váltunk, hogy megnézzük: ugyanannyi problémát okoz-e, mint a normál vastagságú. Ne kíméljétek minket, írjatok a szerkesztőknek, fórumra, terjesztésre, akkor is ha eltört, ellopták, szétszakadt, de akkor is, ha minden rendben volt!
 Az ehavi pakkot megfordítva nem csak a slim-tok tűnhetett fel, hanem az óriásposzter is, aminek – férfiasan bevallva – van némi köze az ehavi játékfelhozatalhoz: ennyi AAA cím mellett nem mehetünk el ugyanis szó nélkül. Itt vannak a saftos kis exkluzív infók a CoD4-ről, a legújabb NFS-részről, és a beígért StarCraft 2-ről is olvashattok hátrébb, meg Halo 3-ról GRAW2-ről, Tomb Raiderről és Colin McRae DIRT-ről... hát mi ez, ha nem ünnepe? Játékkipari Juniális! Ünnepeken pedig ajándékozni szokás, mi most épp óriásposztert nektek, ti pedig igény szerint bármit nekünk (a szerkesztőség címe hátul van az impresszumban).
 Nézzük, mi van még itt: rekordhosszú GSTV (nem tudom hanyadszor írom ezt le, de tényleg nem volt még 196 perces (!) adásunk – legalábbis remélem, Gyu ezt mondta...), rengeteg jószág a DVD-n, GRAW2, Tomb Raider és DIRT demók, StarCraft 2 megapakk és NFS ProStreet HD Trailer, hogy csak a javát említsem, nemege teljesen megújult hírvivat a lap elején! Véleményeket várunk, ne kíméljétek az arcunkat.



42 CALL OF DUTY 4

ÁLLANDÓ OLDALAK / HASZNOS OLDALAK

ARÉNA 6
 AZ ADOTT HAVI OLVASÓI LEVELEZÉS SZÍNE-JAVÁT TALÁLOD IITT. CSAK A LEGJOBBAKAT A TÖBBEZRES LEVÉL-FORGALOMBÓL

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ 122
 HA ÚJ GÉPET VENNÉL, ÉS TUDNI SZERETNÉD, MILYEN KONFIGURÁCIÓT VAGY ALKATRÉSzt VÁSÁROLDJ, IDE ÉRDEMES BENÉZNE

GSTV AJÁNLÓ 11
 ÚJSÁGUNK ÁLLANDÓ MELLÉKLETE A GAMESTAR TV, MELYBEN KITÁGÍTJUK MÉDIUMUNK HATÁRAIT, ÉS NEM CSAK PAPIR FORMÁBAN, DE MOZGÓKÉPEN KERESZTÜL IS INFORMÁLÓDHATSZ. MEGMUTATJUK, MIRŐL VAN SZÓ

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

Apropó, arckok, új arckok: a rutinos GS Online látogatók már bizonyára jól ismerik Mokit, Mayert, vagy Chesariot... nos, ők beszivárogtak a magazinba is, egy-egy szösszenetüket hátrébb olvashattok, véleményt kérünk róluk is – az ő arcukat se kíméljétek!
 Teljes játék fronton a helyzet változatlan, carefully selected, minőségi anyagot kaptok most is, konkrétan minden idők legsikeresebb kalandjáték-folytatását, a Syberia 2-t. S mivel a Bad Day L.A. sikere megmutatta, hogy nem csak Syberia, Sacred, vagy Commandos komplexitású hárdkór játékokra van igény, így a következő hónapban a BDLA vonalán haladva jön a hírhedt humorú Big Mutha Truckers az Empire-től!
 No, és ha már a következő számmál tartunk: nagyon úgy nézett ki sokáig, hogy a nagy bizonytalanságban odavész az E3, elmarad a nyári játékfeszt – mostanra tisztázódott azonban a felállás, és bizonyossá vált, hogy az E3 él, él és élni fog, a pletykákkal ellentétben ott lesz mindenki, aki számít, minden eddiginél több bejelentést időzítenek rá, és tetemes mennyiségű játék első kipróbálására nyílik majd itt lehetőségünk. Az egyetlen bibi, hogy földi halandók számára teljesen zártkörű lett a buli, sőt, még az újságírók közül is csak az mehet be, akit meghívtak. Mi természetesen ott leszünk, következő számunkban pedig mindenre kiterjedő beszámolóit olvashattok az újkori E3-ak első fejezetéről!
 Addig is üdv,
 Boe / GS Team

FIGYELEM! A KÖVETKEZŐ GAMESTAR JÚLIUS 19-ÉN, CSÜTÖRTÖKÖN JELENIK MEG!

BEMELEGÍTÉS

ARÉNA	6
TELJES JÁTÉK	12
ELSŐ LÁTÁSRA: COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS	14

ÚJDONSÁGOK

HÍREK	16
ÚJ INFÓK: TABULA RASA	26
ÚJ INFÓK: HALF-LIFE 2: EPISODE TWO	27
STARCRRAFT II	28
GAME DEVELOPERS FORUM	36
OLVASÓI TESZT: WORLD IN CONFLICT	40
CALL OF DUTY 4	42
LOST PLANET	50

UBIDAYS	52
NEED FOR SPEED: PROSTREET	56
NYÚLON TÚL	58
HALO 3	60
MADDEN NFL 08	64
SECRET WORLD	66

JÁTÉKBEMUTATÓK

GHOST RECON ADVANCED	70
WARFIGHTER 2	70
KV MELLETT XAVIER	78
ANTOVIAGUE-AL	80
TWO WORLDS	84
TOMB RAIDER: ANNIVERSARY	90
COLIN MCRAE DIRT	94
SHREK THE THIRD	96
MONSTER MADNESS	96
VIRTUA SKIPPER 5/SURF'S UP	98

BLACK BUCCANEER	100
ATTACK ON PEARL HARBOR	101
ASCENSION TO THE THRONE	102
PIRATES OF THE CARIBBEAN 3	104

MÉLYVÍZ

HÍREK	106
JÖVŐNÉZŐ	109
PIACTÉR	110
ATI RADEON HD2900 XT	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

Kedves Aréna-olvasók! Épp nemrég néztem végig a kanadai Forma-1 versenyt, amely igencsak kaotikusra sikerült, gondolkodtam is azon, hogy ugyanilyen kaotikusra sikerüljön-e az Aréna is: egy-két levélnek felmutattam a fekete zászlót, kizárva ezeket a versenyből. Sajnos volt egy súlyos ütközés is, nagyobb baj azonban nem történt. Ebből is látszik, hogy Arénát írni is hasonló teljesítmény, mint Forma-1-ben versenyezni. Aki nem hiszi, járjon utána!

GYÚRUNK, VAZZE?

Kedves GameStar!
Április 17-én este, a Fókuszt nézve furcsa dologra lettem figyelmes. A testépítő férfiakat és nőket mutatták aznap a tévében. Amikor azzal a kopasz hapsival tartottak interjú az épületben, mintha Gyu-t egy fekete pólóban láttam volna a háttérben ügyködni. Meg a levelemmel nemcsak ezt akarom témaként felvetni, hanem sok olvasó kérdésére is választ adhatnál ezzel. A te testalkatod úgyis izmosnak néz ki, ezért el lehet képzelni, hogy szoktál kondiba járni. Meg azt is tudom, hogy tesztelni szoktad a sportjátékokat, de igazából is szeretsz valamilyen sportot űzni? (foci, kosárlabda stb). Szabadidő-foglalkozásod is gondolom van, nem? Ha igen, arra is kíváncsi lennék, hogy mi. Szeretném még megdicsérni mazurt is, hogy csak így tovább a jó hangulattal (nem is tudom, mit csinálnánk mazur nélkül – ender) (ezt nem az ender írta, hanem a kedves olvasó, pedig nem is tudom, mit csinálnánk ender nélkül – mazur).

Nyul Bálint, Beremend

Tudod Bálint, rólam múltkor valaki azt állította, hogy maximum hasra gyúrok, és ez igaz is. Valaha élsportolónak készültem, minden nap edzettem, hetente két meccset játszottam, több sportágban is igazolt sportoló voltam, a sport volt az életem. De egy elég súlyos sérülés után már nem tudtam vis-

szatérni a pályára, és attól kezdve gyomor-ra edzettem. Ebből az időből egy dolog maradt meg, amelynek a testsúlyhoz kevés köze van: a széles váll. Csak ma már nem látszik az egyéb „lerakódásoktól”. Szóval tuti, hogy nem engem láttál gyúrni :) A szabadidőmben zenélni és írni szeretek. És sokat aludni.

S CSAK JÖNNEK A HÍREK

Kedves GameStar!
Íme, a PC-világ májusi álhírei: Egyes játékkfejlesztők szerint 2010-től már önkritikája is lesz a játékprogramoknak. Ennek alapján elképzelhető, hogy a színvonalon aluli programok installálás után azonnal le is törlik magukat. Bill Gates, a

telt a születésnapjára! A feleség szerint a válás valódi oka az, hogy férje már évek óta a szomszédasszony forráskódját optimalizálja...

– 80 kilós laptopot dobott piacra az orosz illetőségű „Balsaja Tyeknyika” nevű számítástechnikai cég! Szerencsére két főfán kívül senki sem sérült meg a piacon...
– Előreláthatólag könyv alakban is megjelenik a nagy sikerű Syberia című kalandjáték! A gyűjtőknek szánt kiadvány decemberben kerül a boltokba, libabörkötésben.
– Meg nem erősített hírek szerint ork warriort indított a WoW egyik szerverén hazánk egyik legismertebb táncdaléne-

– Az Intel új, 128 magos processzort jelentett be, amelynek neve Intel Core Kilovigintioctavo lesz. A sajtó egyszerűen csak Intel Core Cavinton néven említi.

– A legfrissebb sajtóhírek szerint a 2010-re tervezett legújabb Windows Vista magyar változata Windows Vista névre hallgat majd; mindez a Microsoft felhasználóközeli üzletpolitikájának köszönhető.
– AZ AMD új számozást és nevet vezet be processzoraihoz. Ezentúl Decathlon néven forgalmazott processzorok a leglassabb AMD processzort mérik 1-es számmal, a leggyorsabb NASA-számítógépet 10000-el. A processzor a két mérőszám közötti relatív teljesítményt mutatja majd. A Vatikán tiltakozására azonban az AMD máris visszavonta az nemrég piacra került Decathlon 666 proci, azonnal helyettesítve az enyhén emelt órajelű Decathlon 670-el.
– A miniatűrízálásban remeklő VIA új alaplap-szabványokat dobott piacra. A mikron-ITX alaplapokhoz a szerelőknek nagytőt, a megamikron-ITX alaplapokhoz pedig mikroszkópot mellékelnek a gyári dobozban. Az alaplapokhoz 0.1 wattos tápegységet mellékel a VIA.

» A HAVI GSTV AZ EGYIK LEGMULATSÁGOSABB ÉS LEGSZÓRAKOZTÓBB MŰSOROK KÖZÉ TARTOZIK «

híre reagálva közölte, nem kizárt, hogy 2010-ben ők is megjelentetik a Windows Vista önmagát uninstalláló verzióját, melynek neve Windows Nyista lesz!
– A neve elhallgatását kérő Kovács Lajos (hehe...), balatonszemési lakos, felesége egyre növekvő gépigénye miatt nyújtott be válókeresetet. Mint elmondta, az asszony két éve még csupán egy turmix-, tavaly már egy varró-, idén pedig egy komplett mosogatógépet köve-

se! A karakter neve: Horda György. Remélem, a fenti hírekkel sikerült kielégítenem az olvasók információéhségét! dr. Horváth Tibor

Akkor a mi híreink: Horda György felesége is csatlakozott férjéhez a WoW világában, azonban a családi konfliktusok miatt a másik oldalon. Karakterének neve Palás Klári. A hírek szerint a hölgy belépett a másik híres énekes, Palás Pali guildjébe.

A HUNCUT FÜLLENTŐ

Kedves GameStar!
Szia Gyu! Az egyik osztálytársam olyanokat szokott a gépéről hazudozni, hogy az már neveltséges. Ilyen a gépe: AMD 766 MHz-es proci, állítólag 400 MB RAM, GeForce 4600 VGA (128 VRAM),



RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK

Megvásároltam még régebben eredetibe a Splinter Cell Chaos Theory-t, még akkor, azokban a napokban föl is raktam a gépre, de le-töröltem egy idő után,

és most, mikor a napokban fel akartam telepíteni, nem tudtam :((kiírja, hogy exe hiba. Több-szöri újratelepítés után se tudtam elindítani. Szabó Gábor

Kérek, kérdéssel fordulj a játék forgalmazójához, ők nyújtanak támogatást: telefonszáma és címe megtalálható a dobozon, illetve a kézikönyvben.

Malachit mért nem hívja magát Cu₂[(OH)₂]CO₃-nek? Puppí Aurél

Egyszerű. Azt, hogy Malachit kicsit könnyebb ki-ejteni :)

Nagyon komoly ez a gstv aréna! Gyu, ha így folytatod, annyi kitérésed lesz, hogy lehúzza a földig! :) Ja Mazur zsír király volt az a birodalmi katonás póló! Amúgy

az egész műsoron jókat nevettem. Ko Zsolt

Hát igen, még kaphattam volna egyet-kettőt, de véges volt a műsoridő sajnos, így meg kellett elégednem

40 GB winchester. Ez eddig még nagyjából oké is. De a gépén állítólag jól megy max. grafikán a GTA: San Andreas, az NFS Most Wanted, a Call of Duty 2, a Tomb Raider Legends, a ColdFire, a Gothic II, meg szinte minden más (és mindez egyszerre! – mazur). Na persze! Olyan gyenge gépen hogyan menne már mindent max-ra húzva, tökéletesen pl. a Call of Duty 2? Te ezt elhiszed kedves Gyu, amit az osztálytársam gépéről írtam ebben az e-mailben? Kókai Richárd

Az igazság az, hogy ki tudja, kinek mennyi a maximum felbontás. Egy olyan monitoron, ami csak 640*480-at képes megjeleníteni, akár mehetnek is ezek a játékok maximum grafikával. Egyébként pedig szegény osztálytársad, ha már ilyen ratyi gépe van, legalább hadd hitesse el magával, hogy jó az a PC... Ennyi szerintem neki is jár.

VARIETAS DELECTAT

Kedves GameStar!
Mint előttem sokan mások, most is az újság új designjáról szeretnék egy levelet írni. A borító sokkal jobb mint volt, jobb az anyaga, a kinézete stb. Az Aréna eddig egy kicsit túl komcsi volt (ne politizáljunk, ha kérhetném – mazur), de most mindig beraksz egy levelet, amin mindig jót nevetek (na jó ne szépsítük, szétröhögöm az agyam:-). De. Az aréna nem csupán a humorra épül, hanem komoly dolgoknak a megvitatása is itt folyik (ez alatt nem Hétszínű Kapanyányimonyókat értem), tehát az Aréna nem csak át egyik végletbe sem, tartja a közepet. A cikkeknél nem olyan száraz a körítésük mint volt, inkább színesebb, több képpel, stb. De azért nem csak jót írok, mert eltűnt egy csomó minden hasznos: tippek, a hónap bugshotja stb. De megjelent pár tök jó újdonság: a DVD tartalmának részletes ismertetése, bemutatóterem stb. Király Máté

A helyzet az, hogy ahogy az emberek, úgy az újságok is folyamatosan változnak, hónapról hónapra: a gyengébb részek előbb-utóbb kikerülnek, az erősebbek megmaradnak, és újjak kerülnek be, amelyekről azt reméljük, jobbak lesznek, mint amelyek kiestek. A hónap bugshotja például egyre-ismétlődött lett – szinte csak ugyanazokhoz a játékokhoz jötték újabbnál újabb, és egyre kevésbé szellemes bugshotok, így úgy döntöttünk, azt a helyet jobban fogjuk felhasználni. Egyéb megszűnt rovatokkal is ez a helyzet: az a szándékunk, hogy a lehető legjobban használjuk fel a lap 132 oldalát. Ez a szándék mindig találkozik egyfaj-

HÓNAP LEVELE

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



Kedves GameStar!

A játékok játsszói módjáról szeretnék egy kicsit elmélkedni. Tehát a játékokat, játsszását három fő csoportba lehet sorolni. Első: a beleéléssel játszott játékok. Második: a felületesen játszott játékok. Harmadik: a szinte átugrott játékok. Ezt hogy is értem?
Első: vegyünk egy egyszerű példát, mondjuk a Brothers in Arms-ot. A játékot elég sok módon lehet játszani: lehet úgy, hogy szerencsétlen bajtársainkat küldjük előre, hadd hulljanak, vagy minden emberünkre vigyázunk, éppúgy, ahogy a való életben vigyáznak egymásra a katonák.
Második: ez egy elég egyszerű és gyakori eset, a játékok sztoriját vagy sztorijának egy részét egyszerűen kihagyjuk, mint egyik kedves ismerősöm, aki szintén nagy GameStar fan. A Bad Day L.A. nevezetű játék kapcsán. Ugye a játék „nagy” átvezető animációihoz nincs magyar felirat (vagy csak mi nem találtuk: S), és ő ezeket a videókat, amiből a játék kicsiny sztorija nagy részben kiderül, egyszerűen elnyomta. Fura, pedig elég sok lényeges információ

ezekből derül ki, mint például, hogy főhősünk túléli a zombi bombarobbanást. Na, ez szerintem egy ilyen eset, ahol a kedves delikvens a játék történetét, sztoriját részben vagy teljes egészében kihagyja.
Harmadik: nekem nagyon tetszett a S.T.A.L.K.E.R. Meg is vettem, és miután végigjátszottam, odaadtam kölcsön az egyik barátomnak, aki két nap múlva, elég rossz benyomással, visszahozta a játékot. Kérdeztem is tőle, miért nem tetszett neki, erre ő „nem értettem a sztorit”, megkérdeztem, tőle leszedte-e hozzá a magyarosítást, erre ő: „igen leszedtem”. Azután afelől érdeklődtem, mit nem értett, pedig a párbeszédkekből szerintem nagyon jól felfogható, erre beszól, hogy ja, én azokat átugrottam, gyorsan megcsináltam egy-két főküldetést, és kész. Na de kérem, ott a magyarosítás, még fordítani sem kell, arra nem képes valaki, hogy pár mondatot elolvasson, amiből egy érdekes sztori bontakozik ki, de akkor ennek az egésznek mi értelme megyünk és hentelünk? Kérdezhetném kedves Gyu, mi volt a célom e szöveggel, a válasz erre egyszerű. Fel szeretném

hívni mindenki figyelmét arra, hogy a „Jó játékhöz, jó játékos is kell!” (Surányi Miklós)

Tökéletesen egyetértek Veled: egy jó játék önmagában nem elég ahhoz, hogy meglegyen a jó játékelmény: ahhoz olyan játékos is kell, aki ezt képes előhozni a játékból, aki arra vágyakozik, hogy élvezze a játékot, és ne csak arra, hogy befejezze, végigjátssza. Sokat gondolkodtam ezen a kérdésen, és rájöttem, hogy a játék élvezetét sokkal nehezebb elérni, mint amennyire gondoljuk, és ez nem a játéktól függ, hiszen aki ki sem akarja használni a játék jó tulajdonságait, sosem tudja meg a jó sztorit, nem fogja élvezni az átvezető animációkat, nem fogja végiggondolni a fejtörőket stb. Erre létezik egy klasszikus hasonlat: hiába a világ legjobb hegedűje, a Stradivari, ha nem vagy igazi hegedűseni, nem tudod kihozni a maximumot belőle: tehát az igazi élményhez kell egy kiváló hegedű és egy kiváló hegedűs. Igaz ez a sportokra, a szerelemre, a szakácsművészetre ugyanúgy, mint a számítógépes játékokra: jó játékhöz jó játékos is kell, hogy kihozza belőle a maximumot...

ta ellenkezéssel, amíg az olvasók meg nem szokták, hogy régebbi dolgok eltűnnek, újjak pedig keletkeznek.

MINDENKI BUNKÓ?

Kedves GameStar!
„Legyünk bunkók, avagy hány embert tudok arra kényszeríteni, hogy másik busszal menjen...” ezen a soron elkezdtem gondolkodni. Ráeszméltem valami-re, amit szeretnék megosztani Gyu messterrel, meg az újság olvasóival. A mai világban mért van az, hogy mindenki bunkó (kis kivétellel, tőlük elnézést)? Mert ha az ember bemegy egy boltba, a boltos még csak arra sem képes, hogy köszönjön, a buszoförök nagy része szintén nem törődik az emberekkel, az

orvosokról meg ne is beszéljünk. A mai világban már csak így lehet élni? Miért nem lehet normálisan élni egymás mellett, békében? Elegem van ebből...
Halász Jenő (Jenő, ne legyél már ennyire EMÓ – mazur)

Szociológusok ezrei problémáznak ugyan-ezen a kérdésen. Szerintem a képlet a következő: a türelmi hányados, amely abból jön ki, hogy az emberek mennyi mindent akarnak, és ezt elosztjuk azzal, hogy mennyi idő van, egyre kisebb. Magyarán egyre kevesebb időnk jut arra, hogy eléjük, amit akarunk. Az pedig türelmetlenséget szül, görcsölést, kapkodást, amelytől az emberek türelmetlenek, idegesek lesznek. S mivel mindenki rohan, kapkod, nincs ideje még

arra sem gondolni, hogy esetleg meg kéne érteni a másikat, netán igazat kéne adni. Ilyenkor jön az ösztönös reakció, s mivel az ember ösztönileg egy vadállat, így nem csoda, hogy az a reakció bunkó lesz. Nem véletlen, hogy a forgalomban is azok a legbunkóbbak, akik rohannak, és azok a legkevesbé, akik ráérnek...

MÉG KALANDJÁTÉKOT!

Kedves GameStar!
Végre megint kalandjáték lesz a teljes játék! Kár, hogy már végigvittem. :(Broken Sword hármát nem tervezitek berakni teljes játéknak? Azt sajna, még semmilyen formában nem sikerült megszereznem. Mármost jobban szeretem az eredeti játékokat, de újonnan nem

RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK

4 kitüntetéssel és egy kupával. A jövőben még biztos lesz díjszó :) Maximum nem én kapom!

Mit kell letölteni ahhoz, hogy le tudjam játszani

az avi-s videókat?
Gost

A két legfőbb kódok a DivX és az Xvid kódok.

Első a <http://www.divx.com/>, második a [\[www.xvid.org/\]\(http://www.xvid.org/\) címről tölthető le.](http://</p>
</div>
<div data-bbox=)

Csontit láttam a Legyen ön is milliomosban, amikor 100000-et nyert! Gratulálok neki. (jah és

a levelet elküldtem neki, hogy melyik videokártyát vegye meg nekem a pénzből!:)L)LOL HAHA(ez persze sajnós nem igaz)
Gacsályi Bence

És megvette Noked? Kíváncsi vagyok...

Ugye most jelent meg a LOTRO, szeretném kipróbálni, de mivel én wowozok is, ezért

nálam a 2 nem megy egyszerre. Annyi lenne az egész, hogy van-e már valami triál kipróbálható verzió hozzá?
Kormány Dávid

feltétlen van rá pénzem, mire meg lenne, már nem lehet kapni. :(Így jár az, aki állandóan zenei CD-eket vásárol. A hüllyéje... Endernek csak gratulálni tudok a mostani szerkesztői jegyzethez! És sok sikert kívánok neki a minél előbbi gyógyuláshoz! **Bányai Evelin**

Egyelőre nem árulhatom el, milyen teljes játékokat tervezünk, azt mindig az előző havi újság utolsó oldaláról tudhatod meg, de annyit elárulhatok, hogy nem kis nevek vannak a listán. Egyébként pedig, ha valaki olyan játékot akar megvásárolni, amelyet itthon nem lehet kapni, próbálja megvenni az Ebay-en... Igaz ez zenei CD-ritkaságokra is.

JÓ A GSTV!

Kedves GameStar!
Üdvözelem Duncan(nek), Ender(nek) és Gyu(nak)! Annyi mindenről tudnék írni, de megpróbálom rövidre fogni. Az előző havi és a mostani Gamestar GSTV-je nagyon fantasztikusra sikeredett. Először is, hogy most már az Aréna is benne van a GSTV-ben, és ez azért is jó, mert bár jó páran tudnak olvasni, de lehet, ők is inkább megnézik, mintsem elolvassák. És most is, mint előző hónapban, cool lett a GSTV Aréna, csak így tovább. Az-e haviban pedig már a Másvilág tette föl nálam az i-re a pontot, annyira jóóó lett. És hogy következő hónapban már Endernek is lesz mikrofonja, és ő is veletek lesz a GSTV-ben, már várom azt is nagyon. Egyre színvonalasabb most már nemcsak

a Gamestar újság, hanem már a DVD, és azon belül is a GSTV. Hájrá csak így tovább. (A vizsgáimhoz meg légszíves kívánjatok sok szerencsét) **Keleti Péter**

Előre látom a fanyalgókat, hogy dicsérelvelet mertem a lapba betenni, de üzenem nekik, hogy „fityiszt az orrotokra!” (savazz, Gyu, SAVAZZ! – mazur). Igenis jól esik, hogy megdicsérnek minket: rengeteget dolgozunk a GSTV-vel, amely valaha egy délutáni forgatás volt, az mára kéthetes kemény munka lett, és úgy érzem, annyi anyagot készítünk manapság, mint egy profi stáb,

» MIÉRT NEM LEHET NORMÁLISAN ÉLNI EGYMÁS MELLETT, BÉKÉBEN? ELEGEM VAN EBBŐL. «

pedig mi csak játékujságírók vagyunk, akiknek van kamerájuk. Sőt nem is akarunk TV-sek lenni, ennek ellenére a GSTV csak egyre jobb lesz és még többet fogunk foglalkozni vele. S ezért köszönjük a dicséretet, mert jólesik a jól végzett munka után. (akit zavar, hogy előbukott belőlem az önző énem, attól bocsi. Legalább nekem jó legyen :))

UNOM AZ ÉLETUNTAKAT

Kedves GameStar!
Májusi Arénát elolvastva beleszólnék egy-két dologba.
1. Páran írtak játékfüggőséggel kap-

csolatban... nos, régen én is wowoztam (már befejeztem), és képes voltam órákat eltölteni a játék előtt mindennap... Csomó újságban és műsorban (Frei Tamás) szerepelt már a játék, de legtöbb ilyenben csak a rossz oldalát mutatták meg, vagy írták le, általában olyan emberek, akik egyáltalán nem értenek a dologhoz (tisztelet a kivételnek). Ez engem nagyon zavar, mert szerintem olyan dologba nem nagyon kéne beleszólni, amihez szinte nem is könyitanak. Én már három hónapja nem wowozok. Azért fejeztem be, mert egy-

szerűen meguntam...ugyanúgy gépezek több órát naponta (jó, jó, persze ez valamennyivel csökkent), de szerintem ezt a problémát nem maga a játék okozza, hanem a gép. Miért? Hiszen ahhoz, hogy tudjunk mást is csinálni, elsősorban más emberek társaságát keressük, de lévén más ember is csak számítógépezik, és nehéz őket kizozdítani otthonról, ezért mi is erre kényszerülünk.(egyedül minnek ki menni fizetni, kosarazni, sörözni stb...?)
2.Emoról annyit mondanék, hogy meg látásom szerint egyre több ember kezdi elviselni ezt a stílust, de sokan csak úgy öltözködnek (szerencsére szerintem ez a többség), míg mások úgy is élnek. Szerintem, akik ilyen módon élik életüket, azoknak adni kéne egy-két pofont, ami észhez térítené őket...ha nem lenne értelme az életüknek, meg sem születtek volna. Én megértem, hogy sok rossz dolog történik a környezetünkben, de szerintem nem azon kéne elmélkedni, hogy „Mikor b*s*z már el a kombinó, és halok meg”, hanem a problémák megoldásán. (Mellesleg minden rosszban van valami jó, ezt már sokan megmondták **Atth Raaxx**

Emlékszem, amikor én voltam tizenéves, akkor nem volt PC, mégis meg tudtuk oldani, hogy a fél délutánt bicajozással, focival, vagy rosszcsontskodással töltsük. A gondot nem az okozta, hogy sokáig ültünk

a monitor előtt, hanem az, hogy néha túl későn értünk haza véresen, koszosan stb. A szülőknél az sem tetszett, hogy soha nem vagyunk otthon. Most az nem tetszik, hogy soha nem megyünk el. Ez nem azért van, mert az idők változtak, hanem azért, mert a szülőknél általában sosem tetszik, amit a gyerek csinál: ők más generáció, más ideákkal, más gondolatokkal, és hajlamosak elfelejteni, ők mit csináltak gyerekkorukban. Ez pedig, amióta az emberiség létezik, mindig is így volt, és a jövőben is így lesz – akik körülöttünk élnek, és azt szeretnék, hogy úgy éljünk, ahogy ők akarják, soha nem fogják felfogni, hogy mi mást is jónak, klasszsnak tarthatunk. Ez van. Emo úgyben pedig csak azt tudom mondani, a rossz példa rossz eredményt szül: sokan nem képesek egyéniséggé válni és szeretnek a divathoz, a tömeghez csapódní. Most pedig az emo a divat, az emo a tömeg. Két év múlva csak nevetni fogunk ezen, és csak reménykedhetünk, hogy addigra ne valami réme-sebb dolog legyen a divat.

INTERNETES SITT

Kedves GameStar!
Azért fordulok most hozzátok, mert volna egy kifejtetni valóm. Nem tudom, hogy ti hogy vagytok ezzel, de ez a sok internetes sitt már kiakaszt (internetes sitt az, amikor túl sok oldal van „Under Construction”, és nem tudják hová hányni a bottott téglát? – ender). Amikor még nem volt netem, az volt, hogy uh de jó lesz meg minden. Most három hete van netem, és nem tudok mit kezdeni magammal. Kiprobáltam az ingyenes MMORPG-ke de azok nem jöttek be: állandó disconnect meg teli szerver Pl: Silkroad. Haverok minden nap csesztetnek, hogy uh vedd meg a HL-t meg a Source-ot, és akkor majd Garry's modozunk.. Csak egy probléma van: a HL 4 ropi, a Source meg 7, nah itt a probléma Magyarországon. Nem tudom, hogy például a wow-ot ki fizeti állandóan, nekem erre nem lenne pénzem. Nem tudom, hogy ti hogy vagytok vele, de nekem ebből a shiitből elegendem van, hogy játszhaszak egy játékkal, akkor nyolc verziót meg kell vennem. Ezt direkt csinálják így, mert ha igen, akkor... Meg az Electronic Arts is mostanában: ez a Carbon is 1 nagy *** szerintem. Megvettem eredetiben (ami nálam ritka, mert inkább nem jät-

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



A Gamestar 2007 áprilisi sms-játékának nyertese Kardos Éva – Fertőszéplak. Nyereménye egy MSI NX8800GTS-T2D320E-HD Overclocking Edition videóártya. Szívvel gratulálunk!

„Jó volt a bulis videó a GSTV-ben. Kérdésem az volna, mi mikor bulizhatunk veletek? (Layy)“
Ha Ti fizettek, akkor megdumálhatjuk a dolgot!!!

„Most akkor várjak az új ATI kártyára, vagy vegyek NVIDIA-t? Haver szerint az ATI most nem olyan jó. (Atis)“
Olvasd el tesztünket ebben a lapszámában, és szerintem várj.

„Ti melyik játékot várjátok a legjobban? (R3ty0)“
Én speciel a Spore-t, mások meg a Thomak Save the Earth Again 3-at. Na jó, ez vicc volt.

„Van egy eladó Xbox 360-am, kell? 70-ért a tied lehet! (FellowDead)“
Mostanában hűtött görögdinnyében utazom, játékkonzol nem érdekel.

„Szomorú vagyok, mert meghalt a cicám. Neked van állatod? (KrumpLee)“
Persze, néha a tükörbe nézek. Viccet félretéve cicám van és sajnálom a Te cicádat.

**BRUTTÓ:
91 FT**

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

Mindenkinek, aki megvette a LotRO-t, a játék dobozában található egy 7 napos buddy kód. Ha van az ismerőseid között LotRO-játékos, akkor kérd el tőlük, és azzal 7 napig ingyen játszhasz.

Szeretném megrendelni a GameStar 2001 júliusi számát vagy annak CD-jét? Válaszolatok, hol lehet ezt megtenni? Gulyás Jenő

Ilyen kérdéseitekkel forduljatok az IDG Ügyfélszolgálatához (terjesztes@idg.hu tel.: 06-1-577-4301)

...meg hogy mazur 500 éve újságíró! Jól

szom) de azt, hogy felrakom, és két nap alatt végigjászom, azért nem érte meg 13 rongyot. Ha még cs 1.6-ozni akarok, azt is vegyem meg, anyuék meg minden nap elküldenek a pibe, mert könyörgöm, hogy vegyék meg a HL-t de hiába :(... Szóval ez a játékipar kezd elhúzni oda, hogy huu, csak adjunk ki valamit, és ennyi. Remélem a StarCraft II nem ilyen lesz.. Mert akkor felakasztom magam. (Tóth Csaba)

Csaba, Csaba, egy játék sem ér annyit, hogy öngyilkos légy, sőt más ok sem. Ezt mindenki jegyezze meg. Másrészt pedig a játékiadás is üzlet: sokszor előfordul, hogy a kiadók úgy ítélik meg, inkább kiadják a játékot, azon kevesebbet veszítenek, mintha csúsztatják, hiszen a marketingkampány az előre bejelentett megjelenési időpontra van kihegyezve. Ezért ma inkább az a divat, hogy jóval előbb jelentik be a halasztást, felvállalva azt, hogy talán a felhasználók megértők lesznek, mert ez jobb a kiadónak, mintha egy be nem fejezett játék miatt a vevők csalódottak lennének. Senki nem akar egy üzletet elbukni: de sokszor előfordul, hogy a „minél kisebb legyen a veszteség” fontosabb, mint egy játék minősége... Emellett a nettől azt várni, hogy csoda legyen, nagy butaság – az is csak egy újabb kommunikációs lehetőség, amit lehet jól és rosszul is használni. Neked úgy néz ki, eddig rosszul sikerült, én szurkolok, hogy azért felezz fel a net „csodáját”.

MINDENKI KEDVES?

Kedves GameStar!
Nagy rajongója vagyok az arénának, és irdatlan régóta azzal kezdem az újság olvasását. Rengeteg érdekes és vicces téma merült fel az éves során, és én is sokat kacagtam az írásaitokon. Írni még nem nagyon írtam, nem éreztem úgy, hogy nekem is hozzá kellene szólnom a témához. De most úgy döntöttem, hogy írok. Mint említettem régóta olvasom a GS-t, és mostanság talán az utóbbi 3-4-5 hónapban kezdődött ez a dolog, hogy minden levél „Kedves GameStar” üzenettel kezdődik. Na most ez komoly? Mindenki így kezdi a levelét? Hát nem hinném... (Ha így van, akkor én kérek elnézést) Pontosan nem tudok idézni, és lusta vagyok előkeresni egy levelet, amely-



BEMUTATÓTEREM

A JAVÍTÓ SZÁNDÉKÚ ÉPÍTŐ KRITIKÁK ROVATA

Van jó pár játékom, és eddig mindegyikben találtam bugot. Imádom a bugokat! Eddig nem talákoztam olyan játékkal, amelyben nem volt bug. Azért jött meg a kedvem, hogy írjak nektek, mert az e havi teljes játékban, a Bad Day L.A.-ban, ami melleleg egy nagyon jó játék, találtam egy elég nagy, és jó pár kicsi bugot. A kicsik csak annyiak, hogy az emberek egymásba mennek, két gépfegyver egymás felett, a legmókásabb viszont a kis bugok közül az volt, amikor egy halott hullát elkezdtem tolni a földön, aztán beletooltam a zöld ködbe, amitől feléledt és zombi lett. A nagy bug viszont a pálya hibája. A földrengéses küldiben van egy patkánydomb, amire ugrálva fel lehet mászni, és addig ugrálgattam, amíg véletlenül át nem ugrottam egy falon, amin aztán nem tudtam visszajönni, és ráadásul már a pályán kívül voltam. Érdekesen néznek ki a házak onnan. Ja, és aztán már egyáltalán nem tudtam visszajönni, nem tudtam, szomorkodjak vagy röhögjek ezen a hibán. Utószóul üzenem minden játéklejlesztőnek, ne javítsanak ki minden hibát, mert akkor már nem lesz olyan jó a játék! (Szigeti Márton)

Nehéz elfogadni, de az emberiség történelmében csak az

nem hibázott, aki nem csinált semmit. Minél bonyolultabb egy gépezet, egy program, egy könyv/újság, annál nagyobb a meghibásodás esélye. Egy játékprogram pedig egy olyan számítógépes program, amely végtelenül bonyolult, így a potenciálisan benne maradó hibák száma igen nagy. Ezért szoktak foltokat (patcheket) kiadni szinte minden programhoz, hiszen a néhány száz teszter nem tud annyi hibát felfedezni, mint a több százezer játékos, akik a játék megjelenése után játszanak vele. Bármennyire is rosszul esik bárkinek, hogy a pénzéért olyan terméket kap, amely hibás, ezzel egy nagyon bonyolult termék esetén együtt kell élni.

Szia Gyu!!! Ismét süketelsz? Bár ez nálad 1általán nem +lelepő, na de akkorys!!! Amikor megláttam az újságotokban Mazur őskori mamutszörhöz- kissé Mao ce tung-ra emlékeztető fejét, egyszerre fogott el a szánalom az együttérzés, valamint az olyan démony lényektől való visszataszító, illuzionális hatás, amely legutóljára a te nemtudommiilyen objektumokkal szarvasmódjára kitömött pofád láttán olyannyira visszataszított, mint amikor a fácán meglátja hősies, ám igen fészeg-részeg társát kegyvesztetten hadonászva egy diadalittas ábrázatot

arcára varázsoló falábúm, félszemű, hallókészülékkel bíró tiris szájában. emélem, Azóta már nem állsz szemben szépnek nemnevezhető, durva nyelvhelyességi hibákkal(vagy libákkal?!!!), ja, és ne felejtés el válaszolni, még ha „nehezedre” esik ys (Jeges Nyár) Vexx

Kedves Jeges, mindig jókat derülök a leveleiden, főleg azon, milyen kitartó vagy: fel szoktad dobni napjaimat az agyszüleményeiddel, és mindig boldoggá tesz, hogy örömet nyújthatsz Neked azzal, hogy válaszolok. Csak így tovább! Leveledet kivételesen korrektúra nélkül közöljük, hogy mások is okuljanak az általad emlegetett nyelvhelyességi hibákkal kapcsolatban, és az ő napjukat is feldobd szellemességeddel! Várjuk további leveleidet és sok boldogságot Neked!

Olvastam a májusi számban, hogy elharapóztak az indulatok az újsághoz mellékelt DVD-tokok sérülése miatt. Azért írok, mert nem szerencsés, ha egy jó ötlet gazdái verik el a port. Arról van ugyanis szó, hogy az ember a kézbesítőtől (embertől és cégtől egyaránt) a pénzéért elvárja a megfelelő szintű szolgáltatást. Ha nem fér be a postaládámba, ELVÁROM, hogy akár a IX. emeletre is FELHOZZÁK; ha nincs itthon senki, ELVÁROM, hogy értesítést hagyjanak, hogy mikor és hol vehetem át a

küldeményt; ha megsérült szállítás közben, ELVÁROM, hogy a Posta szabályzatának megfelelően értesítsenek sérült küldemény érkezéséről, amit jegyzőkönyv felvétele mellett a Postán átvehetek, vagy az átvétele megtagadhatom, esetleg kártérítési igényt nyújthatok be... és még nem is vettem sorra minden verziót. A lényeg: az ötlet jó, a hiba a „közvetítő vonalban” van. A megoldás: 1) a kiadó mégis leszokik a DVD-tokról – sajnos nem elképzelhetetlen, ha az olvasói elégedettséget veszik alapul. 2) kedves Olvasók, igenis sétáljatok el a Postára, tegyetek panaszt, reklamáljatok, nyújtatok be kártérítési igényt, írjatok levelet a kézbesítési osztályvezetőknek – hosszú távon (kár, hogy erre van szükség) KIKÉNYSZÉRÍTHETŐ, hogy normális minőségű szolgáltatást nyújtsanak, mert előbb-utóbb megkeresik a hibát, és előveszik a felelőst, akárcsak is legyen az. A lényeg, hogy minél több ilyen eset jusson a kézbesítőkhöz (és vezetőkhöz) tudomására. (Kubik Attila)

Azt hiszem ehhez a levélhez nincs mit hozzátenni, bár a bemutatóterem rovatban van, inkább másoknak szól, nem nekünk, bár a DVD-tok témában a döntés ránk vár. Így ránk is vonatkoznak az elhangzottak. Reméljük, megtaláljuk majd a legjobb megoldást!

ben egy srác teljes komolysággal kérdezett meg valamit, és te erre egy olyan „kinevetős, leoltós” választ adtál.. Plusz nagyon komoly lett szerintem az egész. Régebben sokkal jobb hangulata volt az Arénának. Több nevetés, több mosolygás volt régen, nagyon örülnék, ha visszatérnénk a régebbi stílusú Arénához, és újra nevetnétek együtt a leveleken!!
Ko Zsolt

Abszolút komoly, hogy minden levél Kedves GameStarral kezdődik, mert mi így szerkesztjük: egyébként persze nem mindegyik kezdődik ezzel a megszólítással. Célunk az volt, hogy egységesebb legyen az Aréna, a leveleket úgyis a GameStar egészének szánják a kedves levélírók. Sajnálom, ha valamelyik válaszom úgy jön le, hogy kinevettem, vagy leoltottam a levélíró, ez sosem volt szándékom, azonban én is emberből vagyok, nekem is van véleményem, és néha meg is írom. Ugye megengeditek?

Kiderült, hogy nem minden levél kezdődik eredetileg „Kedves GameStar”-ral, el- filozofáltunk a nagy kiadók üzletpolitikáján, azon, mi miért változik a lapban, kedvenc állatorvosunk ismét kiváló állhírekkel jelentkezett, és megtudtuk, hogy jó játékokhoz jó játékos kell. Ez utóbbit ne feledjük soha!

Maximális tisztelettel,
Gyu

RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK

tartja magát!
Bertalan Zsolt

Ti mit gondoltok az EMO-stílusról?
Gál András

gó vagyok, szeretnék egy GameStar-pólót, de nem tudom, hogyan juthatok hozzá. Emondánatok, hogy hogyan szerezhettek be egyet?
Kiss Péter

Kedves Péter, kérdéssel fordulj az IDG Ügyfélszolgálatához (terjesztes@idg.hu tel.: 06-1-577-4301)

dezni, hogy hova kell küldeni a screenshotokat, valamint, hogy melyik Gyu kedvenc sportjátéka és MMORPG-je?
Gulyás Róbert

Screenshotok ide: melletlet@gamestar.hu. Kedvenc sportjátékom a Madden NFL sorozat, kedvenc MMORPG-m éppen a The Lord of the Rings online.

Ja, ő még a mohácsi vérszről is írt kritikát, de nem tartotta túl jó RTS-nek....

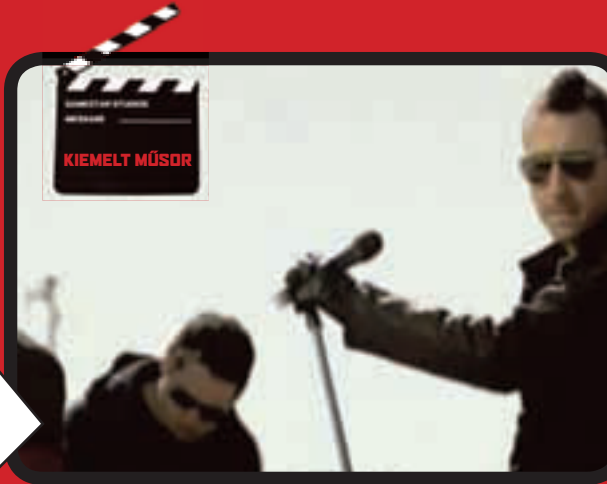
Azt, hogy elég szomorú...

Mivel nagy GS-rajon-

Ez volt az első olyan hónap a GSTV történelmében, amikor ki kellett hagynunk műsorrészeket, hogy felférjünk a DVD-re (Mady így is csúnyán nézett). De ami most elmaradt, jön majd júliusban! Addig is élvezzék a Linkin Park új videóját és a többi GSTV-műsort. Aki a GSTV Arénának szeretne írni, az arena@gamestar.hu címre küldje levelét, „GSTV ARÉNA” témával. Köszönjük!

KIEMELT MŰSOR: MÁSVILÁG

E hónapban a legnagyobb szenzáció feltétlenül a Linkin Park új lemeze, amelyből a Másvilágban a teljes What I've Done látható.



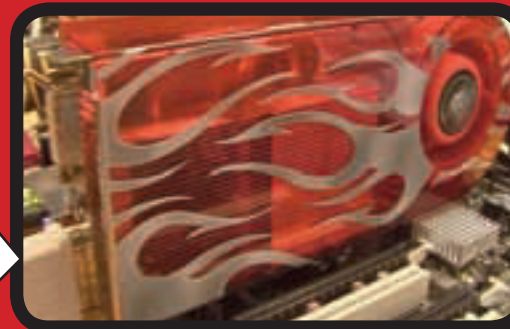
A HÓNAP JÁTÉKBEMUTATÓJA: STARCRAFT II

Bár nem a játékblokkban szerepel, ezért is a legnagyobb szenzáció, hiszen egyenesen külön műsort készítettünk miatta: a kerekasztal csak és kizárólag a StarCraft II-vel foglalkozik, közreműködnek Duncan, ender, mazur és a Blizzard legújabb üdvöskéje, a StarCraft II.



A HÓNAP HARDVER BEMUTATÓJA: ATI R600, AZAZ HD 2900 XT

Nagyon-nagyon vártuk, mit tud kezdeni az ATI az NVIDIA jelenleg fennálló előnyével. Az eredmények biztatóak, ám a harc még nem dőlt el, hiszen ugyanebben a műsorban mutatkozik be a sokkal gyorsabb (és drágább) 8800 Ultra is.



A HÓNAP EXTRÁJA: UBI DAYS PÁRIZSBAN

Szegény Bad Sector, mindig csak utazgat a világban mindenfelé, hol Varsóban, hol Párizsban bukkan fel hirtelen, és ki tudja, a következő hónapban merre veti majd a rossz sorsa. Szerencsére volt nála kamera, amikor Párizsban járt, így be tudunk számolni az Ubisoftnál tett látogatásáról.



MŰSORTARTALOM

GSTV\felkonf (3 perc 30 másodperc)

Duncannek csodás az inge, ez a tartalomjegyzék legfőbb motívuma: sajnos a GDF-anyag, amelyet eredetileg beterveztünk, júliusra csúszik: köszönjük megértésüket.

GSTV\játékvideók (34 perc 54 másodperc)

Egy bájos hölgy társaságában kezdjük a játékvideót, amelyben a következő játékokról lesz szó: Two Worlds, Colin McRae's Dirt, Ghost Recon Advanced Warfighter 2, Helldorado, Tomb Raider: Anniversary

GSTV\masvilag (34 perc 47 másodperc)

Ezúttal is bővülünk: műsorvezető társam ezúttal Bátky-Valentin Zoltán lesz, az After Crying és a Wendigo zenekar frontembere. Ezúttal 5 teljes videoklip (Kozma Orsi, Linkin Park, Ablak, After Crying és Back II Black) mellett 4 filmelőzetet láthatok (Transformers, Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer, National Treasury: Book of Secrets, Golden Compass).

GSTV\hardver (21 perc 35 másodperc)

Bemutatkozik az ATI R600 (HD 2900 XT), és a GeForce 8800 Ultra is felbukkan. Emellett egy Genius egér, egy Samsung MP3-lejátszó és egy spéci OCZ memóriahűtés is szerepet kap.

GSTV\arena (40 perc 16 másodperc)

Az Aréna júniusi kiadásában ezúttal már Boe, ender és mazur is közreműködik és nyüzsögnek a mikrofonok.

GSTV\extra (37 perc 52 másodperc)

A júniusi GSTV-ben új kollégánk mutatkozik be, aki a GameStar Online-os kollégák közül került közénk. Ő járt a SakuraConon és egy Sims-rendezvényen is. További extra: Bad Sector Párizsban, az Ubi-Days rendezvényen.

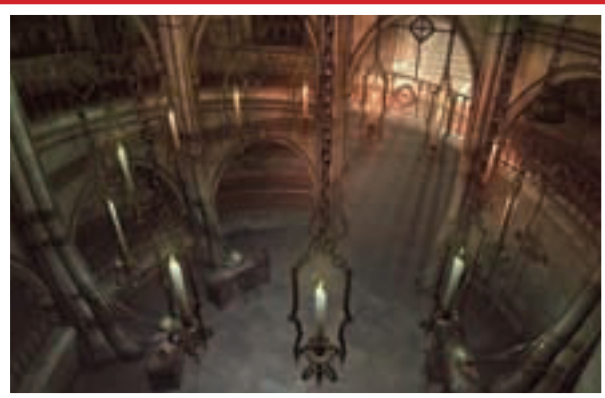
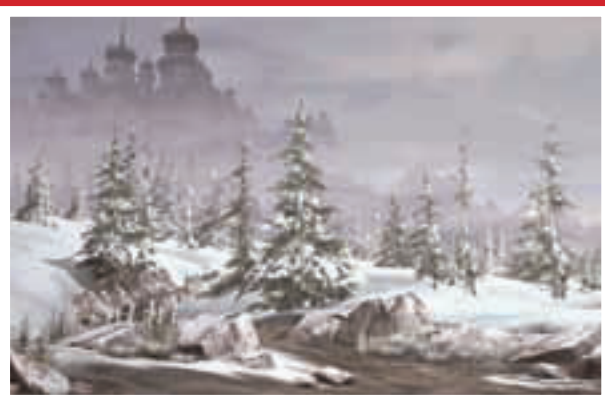
PLUSZ\GSTV (24 perc)

Ebben a hónapban külön műsort dedikáltunk a sokak által legjobban várt játéknak, a StarCraft II-nek. Duncan, ender és mazur elemzik a helyzetet sok-sok StarCraft II-háttéranyaggal.

TELJES JÁTÉK

SYBERIA 2

Kate Walker sok szempontból ellentmond az átlagos játék-főhősnő normáknak, hiszen nem hatalmas mellei, sokkal inkább csavaros észjárása, és különöc, mégis szerethető stílusa miatt lett sokunk kedvence.



Az elmúlt hónapokban néhányan talán úgy gondolhatók, hogy kissé megfeledeztünk a kalandjátékokról, mivel viszonylag régen nem mellékelünk már egyet sem az újság mellé. Nos, ahogy mondani szokás, ez csak amolyan vihar előtti csend volt, hiszen júniusra sikerült megszerezniük nektek az utóbbi évek egyik legjobb, többszörös díjnyertes alkotását, a Syberia 2-t.

többiek egyaránt úgy szólalnak meg, ahogy azt az ember első ránézésre elvárna.

EGY IGAZI MESTERMŰ

Nem kell azonban félniük azoknak sem, akik eddig valamilyen okból kifolyólag önmegtartóztatást tanúsítottak a kalandjátékokkal szemben. A Syberia 2 irányítása semmivel sem bonyolultabb, mint bármelyik point'n'click alkotása,



Benoit Sokal mesterműve gondoskodni fog arról, hogy ebben a változékony időjárásban is kellően átmogassatok agytekervényeiteket.

KALANDRA CSÁBÍT

Az első – szintén mellékletünként szereplő – részt végigjátsszók bizonyára értékelni fogják, hogy az izgalmas, helyenként meglehetősen furcsa, kissé szürreális történet tovább bonyolódik. Hősnőnk és társa, Hans Vorelberg útja ezúttal a kies, fagyos Oroszországba vezet, ahol számtalan megoldandó feladat vár rájuk. A helyszínek kidolgozása még mai szemmel nézve is gyönyörű, a háttér egyenesen mintha festményekről léptek volna le. Sokal mesternek ráadásul sikerült élettel megtöltenie a környezetet, így aztán az aprócska orosz falvakban járva tényleg átérezzük majd a tüsténkedő parasztok életmódját, gondjukat, örömeiket. Tovább emeli a hangulatot a nagyszerűen sikerült aláfestő muzsika, amely ráadásul még idomul is a környezet-höz, olykor pedig elhalkul, hogy átadja helyét a természetes zajoknak, a csípős szél zúgásának. Szerencsére sikerült elkerülni a stílus rákfénjének számító szinkronhangproblémát is – Kate és a

így az abszolút kezdők is pillanatok alatt beletanulhatnak. Az inventory nagyszerűen áttekinthető, használata teljesen magától értetődő, és itt található meg mobiltelefonunkat is, ami teljesen új szintet visz a műfajba. Nyomozásunk során ugyanis gyakran fognak hívni minket ismerőseink, akiktől néha csak a háttérstírt kiegészítő, máskor viszont a továbbjutáshoz nélkülözhetetlen információkat fogunk kapni. A fejtörők szerencsére csak egy lehetőséggel lettek nehezebbek az előző részben látottaknál, néha viszont előfordul közöttük egy-egy kevésbé logikus is. Ilyenkor persze nem kell azonnal bepánikolni, hiszen nálunk lévő tárgyak végigpróbálgatásával vagy a helyszín újbóli átfűrészelésével mindig találunk majd megoldást a problémákra. A játék minőségét nagyon jól jellemzi, hogy a maga idejében 90%-ra értékeltük, és bizony az eltelt három év semmit sem von le az érdemeiből. Mivel a Syberia sorozat és Kate Walker kalandjai ezzel a résszel valószínűleg örökre lezárulnak, ezért mindenkinek hatványozottan ajánlott belekóstolnia, hiszen ki tudja, mikor kapunk legközelebb még egy ilyen zseniálisan kidolgozott világot, remek kalandprogramot.

GS Team

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA

STRATÉGIA

KÖRNYEZET

II. VILÁGHÁBORÚ

KIADÓ

THQ

FEJLESZTŐ

RELIC

MEGJELENÉS

2007 VÉGE

GYORSLINK

2061

ELSŐ
LÁTÁSRA

COMPANY OF HEROES:

OPPOSING FRONTS

Az „Hősök kompániája” hagyományos második világháborús tartalma ellenére 2006-ban rengeteg stratégia szívébe belopta magát. Döbbenetes realizmus, tökéletes fizika és elképesztő mesterséges intelligencia jellemezték az alapjátékot is, ezért kitörő örömmel konstatáltuk, hogy már készül a standalone kiegészítő is.

Biztosan nem ér senkit óriási meglepetésként, hogy ez a standalone kiegészítő továbbra is a második világháború véráztatta harcmezéjén játszódik. A tengernyi új ficsőr és javítás mellett igazi újdonság a két új hadjárat és a két új hadsereg. Akik utóbbival kapcsolatban valami egészen eredetire számítanak, azokat kicsit ki kell ábrándítanom: bár mókás lenne, mondjuk Tito jugoszláv ellenállóit irányítani, de ez a két új sereg nem más, mint a második brit hadsereg és a német „panzer elite” frakciók. Az igazi újdonság a harcmodorukban lesz fellelhető.

A brit sereg defenzív típusú: erős frontot alkotnak és távolsági ágyúkkal, meg erősebb harckocsikkal operálnak. Bár lassan mozognak, nagyszerűen lehet velük védekezni. Lassúságuk ellenére a briteknek is vannak az ellenség vonalai mögött bevethető titkos egységeik. A Royal Commandos (amely egyébként a Commandos játékokból ismerős lehet) akár az ellenség legtávolabbi bázisát is elfoglalhatja, így óriási taktikai előnyre tehetünk vele szert.

A britek másik nagy előnye, hogy

bármikor „összecsomagolhatnak”, és egy olyan helyen jelenhetünk meg velük újra, ahol nagyobb szükség van a bázisra. Így a fontosabb taktikai célpontokat nagyszerűen az irányításunk alá tudjuk majd vonni.

Miközben azért a britekre inkább a „teknősbéka” harcmodor a legjellemzőbb, addig a németek „panzer elite”-jével homlokegyenest ellenkező taktikával tudunk majd leginkább sikert aratni. A „panzer elite” rendkívül kemény tüzérőt képvisel, viszont az új német sereg hátránya, hogy kis osztagokkal tud csak érvényesülni. Sokféle felderítő és tankok ellen bevethető egységet használhatunk velük. A németeknél legfőbb szempont a sebesség és a tüzérő, és ennek a panzer elite maximálisan eleget tud tenni.

A két új egyjátékos hadjárat kialakításában a legfőbb szempont, hogy az új hadseregeket bemutassák. A brit hadjárat a 3rd battalion

küzdelmét mutatja be Caen városának felszabadításán keresztül, ahogy az SS seregekkel kell szembeállnia. Itt városi összecsapásokban és hatalmas tankcsatákban kell részt vennünk. A

német oldalon pedig az Operation Market Garden keretében kell a Panzer Elite Kampfgruppe segítségével kiebrudalnunk a szövetségesek légi invázióját.

„Na mi van, tata?” – „Ratatata!” (Bocs...)



KIROBBANÓ ÖRÖM A GRAFIKA LÁTÁN

A Relic az Aranypóknál is jobban ügyelt a részletekre: a robbanások ábrázolása továbbra is elsőrangú.



A II VH. FEELING NYITOTT KUPÉBAN AZ IGAZI

A nyitott harcjárműben ülő katonáink széles gesztusokkal irányítanak, és az ellenséget géppuskával sorozzák.



ŐK MÁR NEM FÉRTEK BE...

A gyalogos egységek vállalják a legnagyobb rizikót, és a Relic ezért az ő halál animációjuknak különös figyelmet szentelt...

Megzavartuk az esti pikniket...



Muhahahaha, friccek, ez mellé ment!



Ki melyik tankra fogad, tegyék meg a tétjeiket!



Ide egyszer a háború után még visszajövök és THQ néven céget indítok...



ÚJDONSÁG

Age of Empájörsz

FS

EMPIRE EARTH III

Fejlesztő: Mad Doc
Megjelenés: 2007 ősz

Kiadó: Vivendi
Webcím: www.empireearth.com

Őszinte leszek: az *Empire Earth* első részét imádtam. A második..., nos azon már inkább csak ásitóztam. Ezért is vártam nagyon, mit fognak kihozni a harmadik részből a Mad Doc-os srácok. Mivel a játék korai, alfa-változatát volt szerencsém megtekinteni, amelyen még minden bizonytalansággal rengeteget változtatnak, míg a boltokba kerül, így még igazán nem tudom eldönteni, hogy szeretnék-e majd vele játszani, vagy sem. Mindenesetre tekintsünk át néhány fontos újdonságot, amelyek már most felkeltették a figyelmemet.

NEM ÉPÍTKEZÜNK ÁM BÁRHOVA...

Szemben az előző részekkel, itt egyáltalán nem mindegy, melyik épületünket hova tesszük le. Mármost nem gazdasági szempontból, hanem bizonyos helyeken egyszerűen a játék nem engedi, mert nem egyenes a terep, közel van egy másik termelő épülethez stb. Mivel a játéktér ele-

ve territóriumokra van osztva, így számít, hova rakjuk a városközpontot, mert akkor tudunk csak egy adott területet elfoglalni. Lényeges változás, hogy a három „civilizáció”, a nyugati, a közel-keleti és a keleti ezentúl nemcsak épületei külsejében különbözik majd, hanem teljesen más alapokon nyugszik egész rendszerük. Például a nyugati társadalom olyan, mint eddig volt, a keletben viszont az épületeket a városközpontban „építik”, majd egy kocsin vagy kamionon a helyszínre viszik, és ott „felállítják”. Ugyanúgy a fejlesztési fák is igencsak különbözőek, hiszen teljesen más típusok léteznek. Például a közel-keleti civilizációnak minden épülete képes harcolni, de nem építhetnek falat. Természetesen létezik a kő-papír-olló rendszer, azonban itt is észrevehetjük, hogy a számítógépes ellenfelek a legelején kiküldenek egy felderítőt, majd az első adandó alkalommal nagy mennyiségű csapattal támadást intéznek: megpróbál-

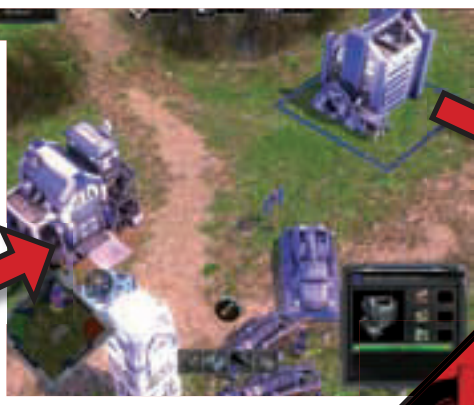
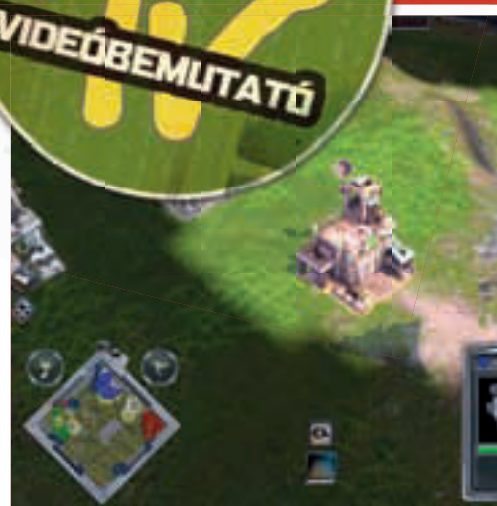
nak lerusholni minket. Alakítsuk taktikánkat tehát így. Külön érdekesség, hogy míg az első részben egy bombázó misszióhoz meg kellett építeni a bombázógépeket, itt egyszerűen csak elrendeljük a bombázást, kijelöljük a célterületet és gépeink máris potyogtatják a bombákat.

BÁNYA? LEGFELJEBB BÁNYAREMI!

Az *Empire Earth III*-ban két alapvető „anyag” van, amelyből gazdálkodunk: a „nyersanyag” és a „gazdagság”. Nyersanyagot különböző raktárak segítségével termelünk, gazdagságot pedig piacok használatával. Emellett a térképen található extra nyersanyaglelőhelyek, de szerencsére most már nem kell *Age of Empires* módszerrel bányászkodni és termelni: a piacok és a raktárak maguktól intéznek

mindent. Ez praktikus megoldás, és így a játékos tényleg a csatára tud összpontosítani. Megjelentek a játékban a hősök is szuperduper fegyverekkel, a pályákon elszórva „mágikus” épületeket találunk, amelyeket magunk is használhatunk. Legnagyobb móka azonban a nukleáris tüzéség, amelynek működését néhány kép segítségével demonstráljuk majd – odahajunk az ellenfélhez, aztán BUMM. Az előzetes tapasztalatok alapján az *Empire Earth III* szakít a II-vel, és inkább az első rész kiváló hangulatát és játszhatóságát követi: kellemes grafikájával az év stratégiai meglepetése lehet valamikor az év vége felé.

Gyu



GYORSHÍREK

A Google szabadalmi kérelmet nyújtott be a játékokon belüli reklámozással kapcsolatban. Hivatalos terveik még nincsenek, csak technológiáikat kívánják védeni – de a Google által néhány hónappal ezelőtt felvásárolt Adscape Media munkatársai talán tudnak már valamit.



Bár a Spider-Man 3 hűvös fogadtatása után kicsit lehuppantak az Activision részvények árfolyamai, a cég sikeresen beváltotta 1,51 milliárd dolláros éves előrejelzését. Szóvivőjük szerint a következő pénzügyi év is hasonlóan rózsás lesz, bár az Enemy Territory: Quake Wars csúszik.



Az Electronic Arts keleten terjeszkedik: 167 millió dollárért 15 százalékos részesedést vásároltak a kínai MMO mogul The9-ban. A vállalat számára ez az első igazán jelentős lépés a kínai piacon, amely a 2008-as pekingi olimpia előtt egy évvel különösen jól időzítettnek is tűnik.



GOK

SZERKESZTŐI JELENYLET

Emberek és többiek!
Új év, új lendület. Ennek jegyében reformálódott át a hírrovat, nagy közsi érte mazurnak és Istvánnak (hangos, szünni nem akaró taps).

Mindamellett sátoros ünnepet ülünk. Nem csak azért, mert a StarCraft 2 bejelentése valósággá vált (azóta már szájkaratában osztjuk protossal a zergeket), hanem mert nemcsak hogy rengeteg új, szép és jó játékot jelentettek be, hanem még rövid harcok, illetve villámháborús győzelmek után sikerült azokat bele is imádkozni a lapba, méghozzá az őket megillető terjedelemben (köszí Boe, köszí én).

Az öröm, vigasság azonban nem múlik, nem múLHAT egyszerűen, mégpedig azért, mert ugyan most kb. 400-at kellett aludni - még ha a délutániakat nem is számolom - de újra közeleg az E3 (bár közelegni eddig is közelgett, de mindegy). Mi is ott leszünk, feltéve persze, hogy Oszama bin Laden is úgy akarja, és megint viszünk kamerát, amivel felvesszünk dolgozatokat (ez most szupertitkos belsős infó volt, ne mondjátok el senkinek).

Találkozunkjövőhónapban!

ender

A harmadik rész mindenképp „leglátványosabb” újdonsága az atombomba, vagy ahogy manapság mondják, taktikai nukleáris csapás. Miután legyártottuk az Atomic Annie nevű teherautót (becsapós név), az ellenfél közelébe lopózva megajándékozuk egy szép gombafelhővel (teherautóval lopódkodás legjobb! - ender).



BÉTATESZT



AMIT AZ „ÚJDONSÁGOK” ALROVATAIRÓL TUDNI KELL...

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

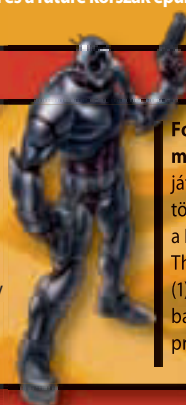
ELŐZETES > összegyűjtünk minden rendelkezésre álló információt a játékról, általában a kiadó, a fejlesztő és a magyarországi forgalmazó segítségével.

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

BÉTATESZT > ha a játék kiadóinak jóvoltából 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.

Sose volt még ennyire látványos a korszakok közötti különbség: ezúttal jóval kevesebb váltásra számíthatunk, azok azonban sokkal szembeötlőbbek. A képeken a colonial, modern és a future korszak épületeit csodálhatjátok meg.

A háttérben állítólag már folynak a Deus Ex folytatásának munkálatai: mivel Warren Spector épp egy modern környezetbe ültetett ninjas játékba öli idejét, kérdés, hogy a Deus Ex 3 annak megjelenése utánra tolódik-e, vagy az Eidos másra bízta a projektet - reméljük, nem.



Folynak a következő Batman mozifilm munkálatai, ám játékbejelentés eddig nem történt. A pletykák szerint azonban a Pandemic már dolgozik a Batman: The Dark Knight játékváltozatán. Ha (1) korábban elkezdtek és (2) valóban a Pandemic csinálja, a 2008-as premier idejére akár jó is lehet.



Bár a The Godfather nem volt éppen átütő siker, máris mendemondák keringenek a folytatással kapcsolatban. Hivatalos bejelentésnek még nyoma sincs, de valóban nyomós érv az új rész mellett az a jelentős mennyiségű pénz, amit az Electronic Arts kipengetett a franchise jogaiért...



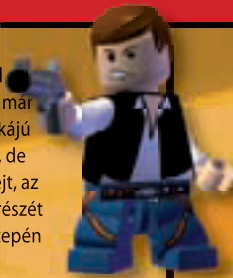
Immár hivatalos: az Electronic Arts műhelyeiben készülődik minden idők legnépszerűbb városzsimulátorának legújabb epizódja, a SimCity 5. A sorozat egyébként idén lép felnőttkorba: 18 évvel ezelőtt jelent meg az első, még DOS-alapú rész.



Véget ért a JátékEXPO - Gody Professional Series #10 Counter-Strike bajnokság: a győztes az **ancients** csapata lett (Bmx, DoZeR, rml, SoNiC, XploD). Bár a Double Elimination felsőági döntőjében a srácok kikaptak egyszer az **imba** csapatától, a döntőben két mapon is elverték őket, így övék lett az első hely.



A leginkább az Auto Assault-ról híresült NetDevil március elején már elhíntette, hogy egy LEGO tematikájú MMO-t készít: az ötlet kissé bizarr, de valóban érdekes lehetőségeket rejt, az építkezés például a játék szerves részét képezi. A LEGO Universe 2008 közepén várható.



Hódítsuk meg Ázsiát!



AGE OF EMPIRES III: THE ASIAN DYNASTIES

Fejlesztő: Big Huge Games
Megjelenés: 2007. október

Kiadó: Microsoft
Webcím: www.ageofempires3.com

Újabb kiegészítő érkezik még idén ősszel a nagy sikerű Age of Empires III-hoz. Amerikai kalandjainkat ezúttal magunk mögött hagyva a világ túlsó felére, egészen pontosan Ázsiába vezényelhetjük csapatainkat.

A *The Asian Dynasties* fejlesztéséhez külső segítséget is kapnak az Ensemble Studios emberei, ugyanis a *Rise of Nations*-t is jegyző Big Huge Games is beszállt a munkába. Elmondásuk szerint igyekeznek

éppoly különlegessé és misztikussá tenni a Távol-Kelet világát számunkra, mint amilyen az a valóságban, így például a történelemtényekből ismert Selyemút is megelevenedik majd monitorunkon, de a küldetések során átélhetjük Hongkong brit kézre kerülését, vagy akár Tom Cruise utolsó szamurájkódását a japán Meiji restauráció idején (Tom Cruise nélkül, sajnabajna). Mindezt három új nép vezetésével, amelyek közül kettő feltételezhetően a japán és a kínai lesz – illetve ka-

punk új őslakosokat is. Visszatérnek klasszikus *Age of Empires* játékelemek, így ismét lesz Relic Victory, és King of the Hill játékmód. Egy kis diplomácia segítségével akár az általunk választott nép különleges képességeit további extrákkal is kiegészíthetjük. A játék során lepaktálhatunk a keletre terjeszkedő nyugati nagyhatalmak egyikével, segítséget és különleges bónuszokat kapva tőlük. A készítő a fejlesztés során igyekeztek a játékosok igényeit is figyelembe venni,

így egyre több gyorsbillentyű-kombinációt is beépítenek a játékba. Nem kell aggódnunk azoknak az orientálistika iránt érdeklődő játékosoknak, akik nem szereztek be a *WarChiefs* kiegészítőt, hisz a *The Asian Dynasties* tökéletesen érzi magát anélkül is. Természetesen multiplayer során nem lesz elérhető a *WarChiefs* tartalma, amennyiben olyan hadvezérekkel futunk össze, akik mindkét kiegészítőt birtokolják. A megjelenés idén ősszel várható.



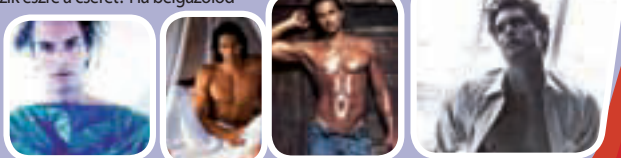
- Erre azt mondja, „téged hogy hívnak, kisliba?” Mondom neki, „hattyú vagyok, rúglak szájba!” Eszem megáll!
- Felfújod, Pál!



A Mindent Elsőprő Erő és az Áttörhetetlen Védelem csatája izgalmasnak ígérkezik.

AMI A SZIVEMET NYOMJA BOE

A Terminátor folytatásából igazoltan hiányzó Schwarzenegger helyére (anyám, hogy döng ez a név... óvatosan írom, nehogy átszakadjon a papír) sikerült leigazolni: Marcus Schenkenberg, a férfi topmodellt aki itt pózol a képeken... Kész... Még mindig nem hiszem el. Ennyi? Így végzi a legenda? Generációk nőttek fel Arnold rémálomszerű tekintetén, az az ember egyet jelentett a kőkemény brutalitással, erre hoznak helyére egy srácot, aki amikor épp nem a gonoszokat lövi majd halomra, fecskében pözölvá hirdet olasz műbőr vesztermcsizmát óriásplakátokon. Hihetetlen. Szelektálási szempont volt a név talán? A producerek kimondhatatlan német hangzásút kerestek, hátha az emberek nem veszik észre a cserét? Ha beigazolódna a pletykák, és tényleg Schenkenberg lesz az új Terminátor, személyesen megyek el gratulálni mindenkinek, aki jegyet vált a filmre. De hess baljós gondolat, hisz' tuti kamu az egész. MUSZÁJ annak lennie!



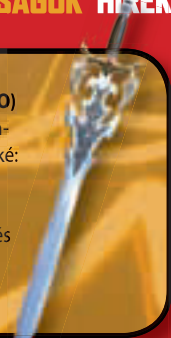
Bár eddig úgy tudtuk, hogy a FlatOut sorozat következő része, a FlatOut: Total Carnage csak konzolra érkezik, a korhatáros besorolásokért felelős ESRB oldalán a PC-s verzió is saját minősítést kapott – valószínűleg nem véletlenül...



Bill Gates egy interjúban kifejtette, hogy a Wii mozgásérzékelő kontrollere után a következő lépés az lesz, hogy saját tárgyainkat, például egy teniszütőt használhatunk fel irányításhoz (nyilván teniszjátékok esetén). Vajon mi készül a redmondi titkos laborokban?



Jeffrey Steefel, a Turbine (LOTRO) fő producere szerint a jövő a pénzért értékesített virtuális tartalmaké: az MMO-k „szürke gazdasága” már így is több száz millió dolláros forgalmat bonyolít évente, a kérdés már csak az, hogy miképp lehetne ezt legális mederbe terelni.



MIRŐL BESZÉLGETTÜNK A SZERKESZTŐSÉGBEN...

...JÚNIUSBAN?

- Müködni fog-e a Games For Windows Live?

Egyelőre Halo 2 van és Shadowrun, ráadásul fizetős is a szolgáltatás... kicsit szkeptikusak vagyunk. Bár ez így nem egészen igaz, *nagyon* szkeptikusak vagyunk.

- Milyen szaga lehet Bill Gatesnek?

Tényleg nem értjük, hogy merült fel, de mivel a gazdagoknak általában jó szaga van, teljesen biztos hogy neki is. Ha találkozunk vele, majd megszagoljuk, reméljük hogy nem érti félre.

- Jó lesz-e a StarCraft II?

Gyu, ender, Duncan kicsit csalódott, mert többet várt, Boe és mazur vakon és feltétlenül hisz az átütő sikerben.

- Mikor lesz új GSO?

Az új online design-ja készül-készül folyamatosan, ZeroCoolt terrorizáljuk ahol érjük, de egy művészt nem lehet siettetni. When it's done. És nagyon állat lesz.

- Duncan ingjei: mítosz és mágia

Endernek sajtóságos elmélete van Duncan ingjeiről: szerinte szexuális elfojtások vannak a háttérben, mazur Zorro-komplexust gyanítt.

- Mit ittunk tegnap és mennyit? Mit iszunk ma, és mennyit?

Nem vagyunk rá büszkék.

- Miért eszik Berkenye büdöset mindig? Ender pedig nála is büdösebbet?

Ender tagad (*Berkenye mindig, én néha - ender*), Berkenye csak rág. Vagy csak nem rendelkezünk kellő gourmand előképzettséggel hozzájuk?

- Mennyire jó már a Dr. House? Na és a Lost?

Ki bírja kivárni a harmadik Lost szezont? Február?! Kérdések, kérdések... A Dr. House-nak pedig állítólag a következő évadja lesz az igazán tuti, Gyu már ott tart.

- GeForce vs ATI: most akkor tényleg ütik egymást? Vagy nem?

A teszt szerint az ATI gyorsabb, de drágább is. Nem dőlt el a vita, folytatjuk.



Képszerkesztő illusztráció



A MAGYAR CYBERSPORT EGY LEGENDÁS ALAKJA VISSZAVONUL. MEGKÉRDEZTÜK, MIÉRT.

GameStar: Igen impresszív győzelmek vannak a hátad mögött, a hazai eSport szcéna egyik legismertebb arca vagy. Miért döntöttél a visszavonulás mellett?

Dozer: Hat és fél év elég sok idő, értelmetlen lett volna ennyi ideig csinálni eredmények nélkül. Valószínűleg nem tartott volna eddig, ha nem így alakulnak a dolgok, de szerencsém volt. <szérenykedik> Miért is hagyom abba...? A WCG 2007 Seattle Counter-Strike selejtező elmaradása miatt. Ez egy olyan álma volt a csapatnak, ami így szertefoszlott, és a folytatást értelmetlenné tette. Elég volt, más dolgok érdekelnak már.

GS: Mihez fogsz kezdeni a hirtelen támadt tengerszok időddel? Van valami hobbid a számítógépes játék mellett, vagy inkább munkába temetkezel?

D: Nem lett több időm, mint amennyi már kb. fél éve folyamatosan rendelkezésemre állt. Nem voltam valami aktív így a vége felé, ez meg is látszott a teljesítményemen, amivel nem voltam elégedett, így a hannoveri Samsung Euro Championshipet követően benyújtottam a csapatnak a lemondásomat, de elutasították. Munkába, barátokba, leányokba feledkezem, ahogy eddig... :) Játszani nem játszom rendszeresen, semmi egyébbel.

GS: Van valami, amit mindig meg akartunk kérdezni. Azt hiszem, nincs rólad olyan kép, amikor nem vágsz „marcona kidobóember” képet. A hétköznapiakban azért szoktál mosolyogni?

D: 24/7, de tényleg... :) Aki személyesen ismert meg, rácsodálkozik a képekre, amelyek rólam készültek, és értetlenül áll előttük. Nincs nálam többet vigyorgó/mosolygó ember a földön. A képeket poénnak szántam, majd idővel mindig megkértek rá, de alapvetően pszichikai hadviselésnek sem volt utolsó, tekintetbe véve, hogy az átlagkorosztály a magyar CS-ben 16-18 éves... :)

GS: „Mennyire” vonulsz vissza? Össze lehet azért majd még futni veled online meccseken?

D: Online nem hiszem. Versenyek érdekelnek, a rivalizálás, a győzni akarás még megvan, a gyakorlásra szánt idő az, amit feleslegesnek tartok. Meglátjuk..., ha lesz kívül, lemegek szívesen, de akár nézőnek/szervezőnek is beállok. A teljes eltávolodás szinte lehetetlen.

VILLÁM INTERJÚ: DOZER

X8@FD!!



Többen tudni vélik, hogy a közelgő E3-on a GSC a S.T.A.L.K.E.R.-hez kapcsolódó bejelentést tesz, bár a stúdió képviselői egyelőre hallgatnak, mint a sír. Egyesek folytatást, mások kiegészítőt vizionálnak – mi véletlenül tudjuk, de nem mondhatjuk el. (Értsd: várjuk az ajánlatokat!)



A Gothic 3 dobozban értékesített béta-verziója után a JoWood és Piranha Bytes csapata végleg szakított, de a kiadó nem mond le a sorozatról. Állítólag már tárgyalnak is egy Nagyon Híres, Igazán Kiváló fejlesztőcsapattal a negyedik rész elkészítéséről.

GYORSHÍREK

Fiúk a klubból

THE CLUB

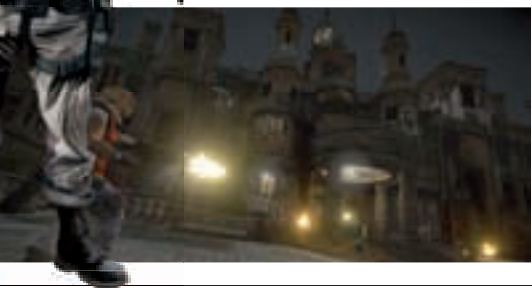
Ritka, hogy valaki belenyúljon a multis lövöldözős játékok jól bevált perc/frag rendszerébe, a *The Club* azonban épp erre vállalkozik.

Fejlesztő: Bizarre Creations
Megjelenés: 2007 vége

Kiadó: SEGA
Webcím: www.bizarrecrations.com

Adva van a Bizarre Creations nevű csapat, amelynek leghíresebb alkotása az Xboxon és Xbox 360-on igen népszerű *Project Gotham Racing* sorozat. Ezek a kedves emberek egy nap arra ébredtek, hogy autós játék helyett inkább valami lövöldözős mókát kéne készíteni, autókat száműzve, de ha oly nagy siker a *PGR*, miért ne tartanák magukat a bevált játékmenehez? A *The Club* méltó módon a csapat nevéhez meglehetősen bizarr módon emeli át az autóversenyből megszokott elemeket a lövöldözésbe: elsőnek ugyanis egy átlagos *Unreal Tournament* klónnak tűnne a játék, lévén különféle arénákban kell összecsapnunk ellenfeleinkkel, ám egyrészt itt a külső nézet (TPS) dominál, másrészt nem az a cél, hogy adott idő alatt minél több ellenfelünket

daráljuk le, hanem hogy elsőként érijünk végig a pályákon. Menet közben extra pontokat kapunk kombókért (gyors egymás utáni killekért) és a stílusért (headshot, multikill), fedezékbe is bebújhatunk, csak ez nem igazán éri meg, lévén így lelassulunk.



Újra kong a cicpáncél

THE WITCHES

Van a fantasy kultúrkörben az a jól körülhatárolható vonal, amely szerint félmisztikus, szigorúan nagy mellű amazonok hadakoznak válogatott rémekkel, az esztétikai élmény maximalizálása érdekében jelentősen csökkentett páncélfelülettel testükön (mármint nem a szörnyek testéről van szó, természetesen). Ezt persze hosszasan lehetne elemezni, de valaki még szexistának bélyegezne minket, úgyhogy lássuk, mire számíthatunk. Az átmenetileg „*Project Witches*” munkacímen készülő játékban a közhelyes „jó nő öli

Fejlesztő: Revivronic
Megjelenés: N/A

Kiadó: N/A
Webcím: www.revivronic.com

a démonokat” alapszitu sajnos a sztorira is rányomja bélyegét (szörnyű rém gonosz szolgásgba taszajtottá a népet, csak a nagy mellű nők segíthetnek stb.), de a hangsúly ügyis a látványon (grafikán!) lesz. A játéktér teljesen interaktív, minden lerombolható, használható, és akár a *Die By the Sword* legszebb hagyományait folytatva ellenfelünk levágottrészeivel is agyonverhetjük annak cimboráit. Ami nem szép dolog egyébként, de ha egy jó nő csinálja, máris nem probléma. Időnként társakat is kapunk magunk mellől (nem lehet elvonatkoztatni a képektől, elnézést) úgyhogy azért taktikázni is kell majd. A többi pedig... akció a csöcsön. Öő, a köbön!



Kutyám, Gyere Be!

THE SIMS PET STORIES

Fejlesztő: Electronic Arts
Megjelenés: 2007. július

Kiadó: Electronic Arts
Webcím: www.thesimsstories.com

A *The Sims Stories* – avagy kis hazánkban *The Sims Krónikák* sorozat, melynek előző része a külvárosi élet örömeibe vezetett el bennünket, folytatódik: ezúttal a háziállatok kerülnek... terítékre (bár a szóhasználat talán megtévesztő lehet, ezúttal szó sincs szőrös-tollas pajtásaink elfogyasztásáról). Aki kezdene belezavarodni a különféle *The Sims*-verziókba, a *Krónikák* sorozat nem kiegészítőket takar, hanem a *The Sims 2* grafikaiag kicsit leegyszerűsített, anyu céges laptopjára optimalizált változatáról van szó, amellyel hosszúra nyúló sales meetingeken is el lehet ütni az időt – feltéve, hogy nem a mi laptopunk van rákötve a projektorra, és nem mi prezentálunk.



Catzilla bevetés előtt rápihen

Nevem Elek. Hent Elek

DUNGEON RUNNERS

ÚJDONSÁGOK HÍREK



Fejlesztő: NCSoft
Megjelenés: megjelent

Kiadó: NCSoft
Webcím: www.dungeonrunners.com

Elindult a *Dungeon Runners*, az NCSoft első ingyenesen játszható MMO-ja: bárki letöltheti és belevetheti magát a szörnyek hentesébe, tárgyak és szintek gyűjtögetésébe, a szabadidő nagy tételben történő elvesztegetésébe. Valahol nyilván becsapós a dolog: aki a fizetős tagságot választja (mely a többi MMO havidíjához képest kimondottan alacsony, havi 5 dollár, azaz

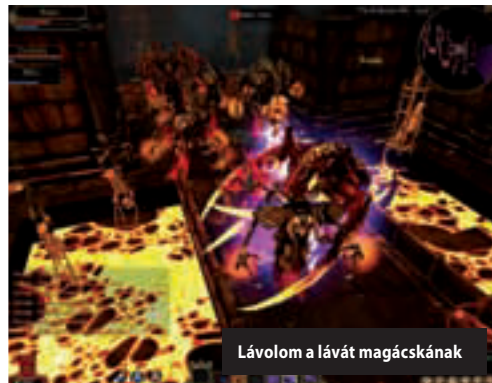
1000 forint körüli összeg) hamarabb bejut a szerverekre, jobb tárgyakhoz fér hozzá, mint a fapadon utazó harcostársak, illetve egyéb kényelmi funkciókat is kap.

A játékot annak idején durva *World of Warcraft* nyúlásnak ítéltük az első képek alapján, de kipróbálva a végterméket egyértelmű, hogy sokkal egyszerűbb játékmétről van szó, amely sokkal közelebb

áll például a *Dungeon Siege*-hez – csak annak még első részénél is szímplább grafikával. Semmi sincs túlbonyolítva, kiválaszthatod hogy harcos, mágus vagy ranger leszel, és máris indulhatsz questelni, illetve végigtúrni magadat a többszintes dungeonökön. Ha valakinek erre felcsillan a szeme, nem ítéjük el, de akit hidegen hagy, azt is megértjük...



Nagyon menő ez a hátra szerelhető helikopter, csak ledarálja a fejemet...



Lávolom a látát magácskának



Green cloud = BAD

Tündibüdi barátok!

HAPPY TREE FRIENDS: FALSE ALARM

Fejlesztő: Stainless
Megjelenés: 2007. ősz

Kiadó: Sega
Webcím: www.sega.com/happytreefriends

A *Happy Tree Friends* mánia annak idején rajtunk is végigsöpört, úgyhogy kitörő lelkesedéssel üdvözlöljük a bájos erdei kispajtások kalandjait feldolgozó játékváltozatot.

A lényeg: háromfős mentőcsapatunk, Flippy, Handy és Lumpy (<3) számtalan veszélytől igyekszik megmenteni pihe-puha barátainkat, bár ahogy a sorozat védjegyévé vált viszonylag nagy mennyiségű vér is sejteni engedi, elképzelhető hogy ez nem minden alkalommal lesz maradéktalanul teljesíthető.

Aki nem lenne képben a *Happy Tree Friends multiverzumban*: tündéri kis erdei állatkák mindennapos viszontagságairól van szó, a túlélésért folytatott állandó harcról (vagy például egy nyalókára ragadt szemgolyó körül kibontakozó drámáról). Ez legtöbbször nem sikerül, és hőseink meglehetősen véres halált halnak, amit a hozzájuk hasonló, agresszív videojátéktól bebutult fiatalok rettentően mulatságosnak találnak. Szörnyű? Az.



BÖNGÉSZDE

Továbbra is Ti formáljátok az alábbi listák nagy részét a www.gamestar.hu oldalra rendszeresen elhelyezett kérdőívek segítségével. Ha szeretnéd, hogy a Te véleményed is számítsa, töltsd ki minden hónapban online kérdőívünket! (Köszí Scr1pter!)

OLVASÓI TOP 20

A S.T.A.L.K.E.R. még mindig vezet, de már nem olyan óriási fölényrel. A CnC3 tovább töl fel, és jó helyen indított az új Tomb Raider is. Ugyancsak emelkedett a GTA, a WoW, és az NFS is.

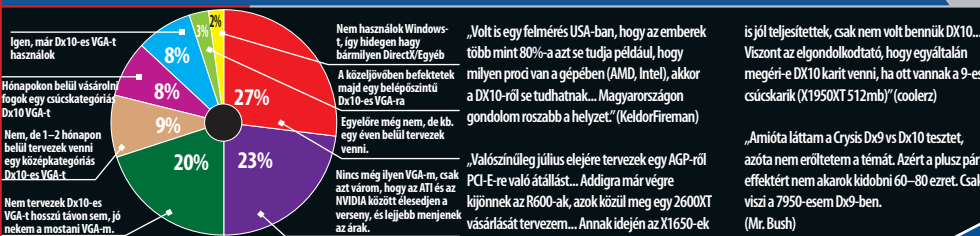
	előző helyezés	GS cikk	GS százalék
1. S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	1	2007. március	93%
2. Command & Conquer 3: Tiberium Wars	4	2007. március	90%
3. Tomb Raider: Anniversary	- Új	2007. június	85%
4. Call of Duty 2	3	2005. november	88%
5. World of Warcraft	8	2005. február	97%
6. Supreme Commander	-	2007. február	94%
7. Grand Theft Auto: San Andreas	19	2005. június	95%
8. FIFA 07	2	2005. szeptember	90%
9. Need for Speed: Carbon	17	2006. november	92%
10. The Elder Scrolls IV: Oblivion	5	2006. április	95%
11. Prey	-	2006. július	92%
12. Battlefield 2142	-	2006. november	88%
13. Prince of Persia 3	-	2005. december	95%
14. The Sims 2	-	2004. szeptember	95%
15. Call of Duty	-	2003. november	90%
16. Test Drive Unlimited	7	2007. február	94%
17. Counter-Strike: Source	18	2004. november	94%
18. GTR 2	-	2006. október	96%
19. Guild Wars	11	2006. november	96%
20. Unreal Tournament 2004	-	2004. március	89%

MEGJELENÉSI LISTA

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

Alone in the Dark: NDI	2007. nyár	Limbo the Lost	2007. augusztus 24.
Arena Wars: Reloaded	2007. nyár	Lost Planet: Extreme Condition	2007. június 26.
Bioshock	2007. augusztus 24.	Medal of Honor: Airborne	2007. augusztus 31.
Blazing Angels: Secret Missions	2007. augusztus 31.	Overclocked	2007. nyár
Brother's in Arms: Hell's Highway	2007. szeptember 7.	Overlord	2007. június 26.
Burn	2007. ősz	Paradise City	2007. szeptember 28.
Call of Heroes: Pompolic Wars	2007. karácsony	Peacebreakers	2007. július 27.
Chicken Little: Ace in Action	2007. július 6.	Pirates of the Burning Sea	2007. június 29.
Chronicles of Spellborn	2007. karácsony	Pirates of the Caribbean Online	2007. nyár
Civilization IV: Beyond the Sword	2007. július 27.	Precursors	2007. november 30.
Clive Barker's Jericho	2007. karácsony	Quest of Aladdin's Treasure	2007. augusztus 24.
Codename Panzers: Cold War	2007. november 30.	Rail Simulator	2007. július 6.
Colin McRae: DIRT	2007. június 22.	Rogue Warrior	2007. november 30.
Combat Mission: Shock Force	2007. július 27.	Sabotage	2007. ősz
Crysis	2007. szeptember 14.	Seven Kingdoms: Conquest	2007. június 26.
CS: Crime Scene Investigation - Hard Evidence	2007. szeptember 14.	Shrek the Third	2007. augusztus 24.
Dead Reefs	2007. június 22.	Storm of War: Battle of Britain	2007. karácsony
Driver Parallel Lines	2007. június 29.	Stranger	2007. nyár
Enemy Territory: Quake Wars	2007. augusztus 31.	Stranglehold	2007. augusztus 31.
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	2007. június 29.	SunAge	2007. szeptember 28.
Gods & Heroes: Rome Rising	2007. nyár	Surf's Up	2007. augusztus 3.
Half-Life 2: Episode Two	2007. ősz	The Guild 2: Pirates of the European Seas	2007. nyár
Harry Potter and the Order of the Phoenix	2007. június 29.	The Sims Pet Stories	2007. június 22.
Huxley	2007. ősz	Transformers: The Game	2007. július 4.
Juiced 2: Hot Import Nights	2007. szeptember 28.	Two Worlds	2007. július 27.

OLVASÓI KÖRKÉRDÉS: ÉRDEKES EREDMÉNYEK JÖTTEK KI A VALVE HARDVERFELMÉRÉSÉN: A FELHASZNÁLÓK EGY SZÁZLÉKÁNAK VAN CSUPÁN DX10-ES VGA-JA. NEKED VAN MÁR?



FIGYELEM

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

ANGOL TOP 5

Új szereplő Lara Croft, aki immár 10 éves (jól tartja magát), a C&C 3 pedig ismét második helyen végzett. A FIFA helyére meg beesett a Football Manager.

1. Tomb Raider: Anniversary
2. Command & Conquer 3: Tiberium Wars
3. Football Manager 2007
4. The Sims 2: Évszakok
5. The Sims 2

GS OLVASÓI KÍVÁNSÁGLISTA

A GTA IV megelőzte a Crysis, ám új belépő a ProStreet és a StarCraft II. Ugyanakkor az arányok is eléggé kiegyenlítődték.

GTA IV	25%
Call of Duty 4	22%
Crysis	20%
Need for Speed: ProStreet	19%
StarCraft II	14%

SZERKESZTŐSÉGI TOP 5

Pedig a lista összeállítója küzdött, mégse került fel a World of Warcraft...

1. Tomb Raider: Anniversary
2. Colin McRae: D.I.R.T.
3. Usagi Yojmbo
4. Monster Madness
5. Lord of the Rings Online

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

Az ördög Pravdát olvas

FASHION ACADEMY

Fejlesztő: Lexis Numérique
Megjelenés: 2007 július

Kiadó: UbiSoft
Webcím: fashionacademy.fr.ubi.com

Nos igen. A *Fashion Academy* szerepeltetése a GameStar hasábjain talán némi magyarázatra szorul, de egyrészt gondolnunk kell olvasótáborunk női tagjaira (minimum három, plusz a korrektorok – szia, Krisztina!) (nem láttad a legutóbbi kimutatásokat, mazur... 19%, kérlek, 19%! – ender), de a hímeeknek is jól jöhet, ha netán meg akarnák lepni kedvesüket valami érdeklődési körüknek jobban megfelelő számítógépes játékkal.

Ha erre most valaki azt mondja,

hogyan a népi hiedelem szerint azért a csajok jobban örülnek az ékszereknek, parfümöknek, ruhák-

nak, nem is téved nagyot, de a *Fashion Academy* lényege éppen ez. Stylist-szimulátor! Itt van minden, amit egy magára valamit is adó stylistnak tudnia kell:

ékszerek, ruhák, frizurák, sminkelés... Ráadásul egy sztori keretében élhető ki az összes efféle hajlam,

nem csak egy interaktív kozmetikai szalonról van szó. Még egyszer hangsúlyozzuk,



a játékot elsősorban hölgyeknek ajánljuk, de a bátrabb legények is tehetnek vele egy próbát, hogy aztán elkápráztassák szívük választottját azzal, hogy mennyire naprakészek például a szempillaspírál kérdésében. Csak nehogy félreértés legyen belőle...

MMO-iTunes játékoknak

A WORLD OF MY OWN

Fejlesztő: Game Domain International
Megjelenés: 2007. ősz

Kiadó: Virgin Games
Webcím: www.awomo.com

Játék a játékban – sőt, sok száz játék egy játékban: a Virgin tervei szerint a *World of My Own* ugyanaz lesz a játékpiacon számára, mint az iTunes volt a zenében.

Érdekes ötlet, nem vitás. A *World of My Own* afféle „metajáték” (már amennyiben létezik ez a szó, ha nem, akkor mostantól már igen), hiszen ránézésre egy *Second Life*-hoz hasonló MMO, pedig sokkal többet rejt. Egy virtuális szigetről van szó, ahol a játékosok csáskálhatnak, ismerkedhetnek, de a szolgáltatás szíve egy hatalmas online játékbolt: a sziget virtuális üzleteibe beterve ugyanis játékokat vásárolhatunk magunknak, amelyeket helyben ki is próbálhatunk. Az AWOMO igazi trükkje az a technológia, amellyel nem kell egyéb online vásárolt játékokhoz hasonlóan – lásd Steam – teljesen letöltenünk mindent az utolsó file-ig, hanem már a legegyszerűbb szélessávú kapcsolat birtokában is néhány perc után behuppanha-

tunk az általunk választott mókába (ilyen már volt C64-en, az volt a címe, hogy *Lazy Jones... – ender*).

A béta-teszt már megkezdődött, indulásnak már 50 cím közül lehet választani, de ez a szám az őszi startig – és a tervek szerint azután is – rohamosan emelkedni fog. A tervek szerint az AWOMO-ból minden nagyobb játékcímet megvásárolhatunk majd, így a jövőben nem csak a gép elől nem kell felállni, ha költeni akarjuk a pénzünket, de még a játékot sem kell abbahagyni.

Itt van már a Kánaán!



Egy olyat kérek, mint amit az az öltönyös úr iszik ott az alsó képen!



Ezt még megiszom, és megölelem, babám!





LEGYÉL TE IS ÚJSÁGÍRÓ!

A folyamatosan érkező levelek tanúsága szerint az olvasók táborából sokan mindent félredobva szeretnének azonnal játékujságírók vagy szerkesztők lenni, így most elhatároztuk, hogy megkönnyítjük a jelentkezést. Készítettünk egy kérdőívet, amelynek segítségével pillanatok alatt láthatóvá válik, hogy ki az igazán elhivatott újságíró, ki rendelkezik olyan szakmai tapasztalattal és elhivatottsággal, hogy segítségével a GameStar mértékadó, hiteles szakmai lap lehet a jövőben is!

Milyen tapasztalatod van a szakmai újságírás területén? (több választ is megjelölhetsz)

- a.) Klári néni megdicsérte a „Duke Nukem és Raszkolnyikov hasonlósága a morális fejlődés és a szellemi katarzis vizsgálataival” című hat és fél oldalas szakdolgozatomat nyolcadikban.
- b.) Írtam egyszer egy levelet, hogy nem tudtok írni, és különben is, anyátokat azt.
- c.) Minden játék közbeni káromkodásomról részletes naplót vezetek, és esti órákban analizálom, hogy az erőszakos játékok milyen hatással vannak az idegrendszeremre, illetve a szókincsemre.
- d.) Rendszeresen publikálok a Magyar Méhész magazinban (a barna potrohú krajnai méhekről írott leleplező riportom máig hivatkozási alap szakmai berkekben).

A következő szövegek közül melyeket használnád szívesen első cikkedben?

- a.) „...ez a játék végre talán felkavarja az FPS-ek állóvizét...”
- b.) „...a kalandjáték tulajdonképpen halott...”
- c.) „...a játékhöz sajnós erőmű kell...”
- d.) „...az interperszonális kapcsolatokat elősegítő online közösségek találkahelye ez az MMORPG...”
- e.) „...összességében nem is olyan rossz ez a játék, csak sokkal jobb lenne, ha mondjuk összességében nem lenne ennyire rossz...”
- f.) „...a fejlesztők hosszas hallgatás után végre előrukkoltak...”
- g.) „...Peter Molyneux, a fejlesztőpápa...”
- h.) „...ez a stuff minden hardcore gamer cool álma, pedig akkora lol amúgy, egyáltalán nem rulzik, roflmao...”

Mennyi időt lennél hajlandó foglalkozni egy játékkal a tesztelés során?

- a.) A hegyekbe költöznék, bogyókat gyűjtenék, és addig tolnám a játékokat, amíg a végre nem érek, vagy éhen nem halok.
- b.) Belenyezegetnék kicsit, finoman tologatnám az egeret, lenyomnék egy-két billentyűt, aztán küldeném a zsíros csekket a kiadónak.
- c.) Installal, unistallal és egy kávészünettel együtt meglennék 15 perc alatt.
- d.) Annyi időt tölténék vele, hogy kitaláljam, hogyan bújjak ki a munka alól.

Fejezd be a következő mondatot!

Azért akarok PC-s játékokkal foglalkozó újságba írni, mert...

- a.) ... olvasni már nagyon unom őket.
- b.) ... pénz akarok kapni azért, hogy mindenem fanyalgok.
- c.) ... szeretném a sok szüklátókörü játékosnak felnyitni a szemét, virtuális katarzist hozni ebbe az elértéktelenedett játékvilágba, online messiásként hirdetni az igét, újratemeteni az értékeket.
- d.) ... látni akarom nyomtatott sajtóban egyszer az életben a nevemet, izgat, hogy nézhet ki.
- e.) ... az „E” a kedvenc betűm.
- f.) ... bányász akartam lenni, csak a szénportól allergiás rohamaim vannak és anyám szerint itt a helyem.
- g.) ... a „Duke Nukem és Raszkolnyikov hasonlósága a morális fejlődés és a szellemi katarzis vizsgálataival” című hat és fél oldalas szakdolgozatomat nyolcadikban Klári néni megdicsérte.

Válaszatokat az autodelete@spam.gamestar.hu email címre küldjétek el, előre is köszönjük! És ne hívjatok, majd mi hívunk!

JÁTÉKI JÁTÉKI JÁTÉKI!

A klasszikus rejtélyújságokat megirigylve egészen kivételes módon rejtvényvel kedveskedünk olvasóinknak: az alábbi képen egy igen fel-fokozott hangulatú szerkesztőségi Activity partin Bad Sector kollégánk elmutogatott (megpróbált elmutogatni...) egy játékot. Vajon melyiket?

- A. Commandos 3
- B. Dance Dance Revolution
- C. Fashion Academy 2
- D. Last Ninja 5
- E. Monster Madness
- F. Tartsd formában a tested Bad Sectorral! (multimédiás edzőprogram)



A helyesnek ítélt válasz betűjelét az arena@gamestar.hu címre küldjétek el, a tárgy mezőbe pedig írjátok be: Bad Sector mindent megmutat. A helyes választ beküldők között ajándékot sorsolunk ki!

AMI A SZÍVEMET NYOMJA ENDER

Az élet (legalábbis számomra) ritkán produkál olyanokat, amit a nép egyszerű fia a „pozitív csalódás” kifejezéssel illet. Számomra ebben a hónapban mégis akadt egy ilyen, méghozzá a Transformers című film kapcsán. Világéletemben röhejesen szánalmasnak gondoltam az egész Transformers multiverzumot (bár pl. Boe szerint EGYÁLTALÁN nem az), az én kis világrendszeremben valahol a Power Rangers és a Tini Titán Teknőcök között foglalt helyet. Ámde mindezek ellenére trailerről trailerre nagyobb híve vagyok a filmnek, és – amit soha nem gondoltam volna – ki merem jelenteni, hogy: várom! Persze ez eddig még csak a marketingesek és trailerek készítőinek tehetségét dicséri, de mégis: az undor átváltott szeretetbe, és ez jó!



A HÍR: San Franciscóban bemutatták Aaron Loeb First Person Shooter: The Play című színdarabját, amely a színház történelmében először foglalkozik a számítógépes játékok témakörével. A történet szerint egy cég elkészíti minden idők legrealisztikusabb, legvéresebb játékát, amely bár hatalmas sikert arat, hamar magára vonja a média, a politikusok és a felháborodott szülők figyelmét.

A VÉLEMÉNY: Amikor meghallottuk a hírt, már a fejünket fogtuk, de amikor megláttuk a színdarabról az alábbi képet, már érdekes, kaffogó hangok jöttek ki belőlünk, amelyekről nem tudtuk eldönteni, hogy vajon sírtunk-e, vagy nevetünk. Így utólag sem. A szándék persze nemes, a színház miért is ne reflektáljon a hétköznapi eseményeire, ráadásul Amerikában a legutóbbi egyetemi lövöldözés után (melyet természetesen az agresszív játékok rovására írnak) forróbb ez a téma, mint bármikor. Az is igaz, hogy minden eszközt érdemes megragadni, amivel fel lehet nyitni az emberek szemét olyan viszonylag egyszerű tényekre, mint hogy a politikusok néha nem önzetlenül küzdenek nem is olyan szent célokért, hogy a média alkalmasint túloz (elvégre nem mondhatják a hírekben, hogy „szerintünk kapcsoljanak el, nem történt semmi érdekes”), az emberek pedig... nos, könnyen befolyásolhatók. Akkor mégis, mi a bajunk? Nem tudjuk.

mazur

A HÍR SZENT...

Hulljon a grimmes!

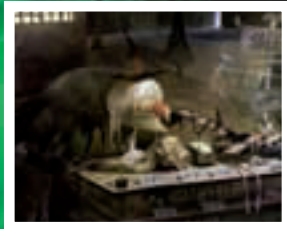
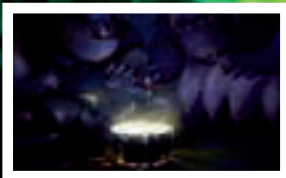
AMERICAN MCGEE'S GRIMM TALES

Fejlesztő: Spicy Horse
Megjelenés: 2008

Kiadó: GameTap
Webcím: www.americanmcgee.com

Hivatalosan is bejelentették az évek óta rebesgetett, húzott-halasztott, beígért és törölt *American McGee's Grimm Tales*-t – szemfüleseknél feltűnhet a „Tales” szócska, valóban ez itt az újdonság: a következő McGee opusz ugyanis 24 epizódra tervezett sorozatként jelenik majd meg. Bár American McGee neve, az utóbbi időkben már kicsit kevésbé dobogtatja meg a játékosársadalom szívét, hiszen a *Scrapland* és a *Bad Day L.A.*

is igen ellentmondásos fogadtatásra talált, a *Grimm Tales*-t az teszi igazán ígéretessé, hogy a fejlesztő Spicy Horse mellett Mr. McGee újfent R. J. Berggel szövetkezett, aki az *Alice* írója és producere is volt – elég tehát a vidámkodásból, a *Grimm Tales* az *Alice*-hoz hasonlóan horroszisztikusra facsart gyermekmeséi máris képzeletbeli kívánságlistánk élére ugrottak.

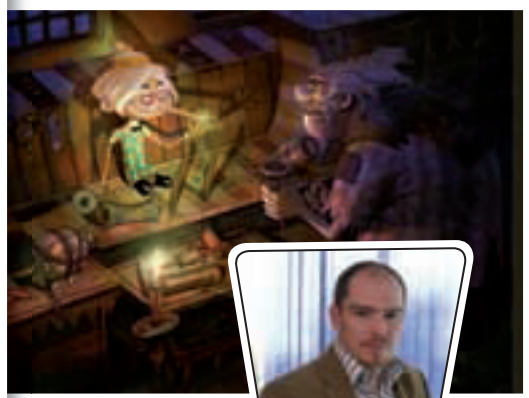


AMI A SZIVEMET NYOMJA BAD SECTOR

Minden alkalommal lekopogom, hogy az én Xbox 360-om tökéletesen működik, nem karcolódnak benne a lemezek, nem melegszik különösebben, és nem jön elő a „halálos piros karika”. Mások – nagyon sokan – kevésbé szerencsések, ugyanis ezek a problémák egyre gyakrabban jelentkeznek. Az Európai Fogyasztóvédelmi Főfelügyelő bizottsága azonban végrehalára megelégedte a dolgot és jogi eljárást kezdeményez az ügyben a Microsoft ellen. Az agyam eldobom néha az óriáscég hányaveti magatartásán! A magyar fogyasztóvédelem hasonlóképpen perelhetné a Microsoftot, mert bár nálunk hivatalosan is forgalmazzák a masinát, ugyanakkor a Live-ot azt már nem! Csöppet szánalmas, nem igaz?



ÚJDONSÁGOK HÍREK



A 10TACLE CSÁPJAI KÖZÖTT A STORMREGION

A Stormregion cég neve leginkább a Panzers sorozattal került be a köztudatba. Nem kis büszkeséggel hallottuk, hogy a magyar fejlesztőcéget egy német kiadó felvásárolta. Ezzel kapcsolatban faggattuk Weibel Balázst, operatív igazgatót.

GameStar: Pontosan hogyan és miért jött létre a megállapodás a 10Tacle Studios-szal?

Weibel Balázs: A Stormregion Kft.-re már régebben szemet vetett az a befektetői csoport, amely a 10Tacle kiadót képviselte a tárgyalások folyamán. A kiadó egyik fő szempontja az volt, hogy olyan prosperáló jól szervezett belső fejlesztővel bővítsa a portfólióját, amely képes a jövőben prémium kategóriás termékek létrehozására, akár PC-re, akár next-gen vagy handheld konzolokra is.

GS: Hány évre írtatok alá a szerződést?

WB: A megvásárlással a 10Tacle AG. 100%-os tulajdonosává vált a Stormregion KFT.-nek mindenféle időbeli megkötés nélkül.

GS: Mindenki tudja, hogy Németországban mennyire szigorúan veszi a cenzúra a játékbeli erőszak bemutatását...

Mit jelent ez számotokra a jövőben?

WB: Természetesen ahogy eddig, úgy a jövőben is várható, hogy „hosszas beszélgetések” lesznek köztünk és az Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) munkatársai között. Úgy gondoljuk eddig is sikerült megfelelnünk a játékosok és a kiadó igényeinek is, ez a kompromisszumkészség megmaradt a továbbiakban is részünkről.

VILLÁM INTERJÚ: WEIBEL BALÁZS

www.gamestar.hu

KÍVÁNCSIÁKNAK: A GC BUSINESS CENTER A HAZAI ÉS NEMZETKÖZI JÁTÉKFEJLESZTŐK, GYÁRTÓK ÉS FORGALMAZÓK, MÉDIA NR. 1. TALÁLKOZÓJA

KIÁLLÍTÓK ÉS KÍVÁNCSIÁKNAK

KIÁLLÍTÓK: TÖBB MINT 390 GAMES KIÁLLÍTÓ, SZÁMOS NÉMET, EURÓPAI ÉS VILÁGPREMIER MUTATKOZIK BE 115.000 M²-EN

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

2007.08.22-26.
Bővebb kiállítói / látogatói információ:
seifert@interpress.hu



GAMES CONVENTION
WWW.GC-GERMANY.COM

TABULA RASA

MEGJELENÉS: 2007. ŐSZ

Az Ultima és az Ultima Online alkotóinak vadonatúj MMO-járól érkeztek friss hírek!

A Bane, vagyis a telhetetlen idegenek mindent elpusztító faja ebben a játékban nem fenyegeti a Földet, hiszen – nemes egyszerűséggel – már elpusztította azt. Mi azon kevesek közé tartozunk, akik túléltek az inváziót, és kis csapatunk, az Allied Free Sentients oldalán szembeszállunk velük. Katona vagy specialista kaszók közül választhatunk, s míg előbbi esetében kalandjaink folyamán különböző harci alkaszatok közül válogathatunk (mint a kommandós vagy a mesterlövész), addig utóbbinál már a harci alakulatok speckó hadimérnökeiként vagy úgynevezett „bioengineerként” funkcionálhatunk. Utóbbiról kiderült egy apró részlet, miszerint társai gyógyítását biotoxikus fegyverrel abszolválja (ööö izé én inkább maradnék a piócázásnál akkor... – ender). Annyit már most tudni, hogy a játékban egy idegen bolygón nyomulhatunk majd, és annak is különböző (jelenlegi információk alapján három darab) kontinensén, bár a hírek szerint a fejlesztők már dolgoznak az újabb területek elkészítésén. Persze különböző fajok is lesznek, és pontos számot ugyan nem tudni, de ezt a kínálatot is folyamatosan bővítik. A játékban a hírek szerint meglehetősen egyszerű kezelőfelületet találunk majd, amely lehetővé teszi az egyszerű irányítást, és a képernyőt sem takarják el varázslatok és felhasználható képességek száza. A varázslatot tulajdonképpen egy „Logosnak” nevezhető, ősi nyelv jelenti, amelynek használatával megannyi speciális effektust hozhatunk majd elő. Ez nemcsak dörgő villámok szórását jelenti, hanem ütőképes gépágyúk megidézését is (w00t! – ender). A Logókat aztán kalandjaink, küldetéseink során szerezhethetjük meg, vagy nemes egyszerűséggel találhatjuk őket erdei kalandozások közepette. A küldetéseket a hasonló stílusú játékokból megszokott módon kaphatjuk, s közben nemritkán megannyi gép irányította karakter is a segítségünkre lesz. Lesznek úgynevezett „radio mission”-ök is, amiket bizonyos helyzetekben automatikusan kapunk a mozgalom központjából, s nem az „erdőben” kell összeszednünk őket. A feladatokat egyébként eltérő módon oldhatjuk meg, vagyis magunk dönthetünk arról, hogy jó fejek leszünk-e, vagy pedig gonoszak. Ily módon azonban befolyással vagyunk arra, hogy a későbbiekben mely gépi karakterek adnak nekünk küldetést, és persze milyen jellegűt.



A Bane pusztító fegyvere:
arcul fingó rovar



Zblorg csapatépítő tréning



Jó napot, biztos úr! A vasútállomás felől
érdeklődnék



Az oroszok már a Bane-ben vannak



Szia! Leejtetted ezt a kék
ízét. Ja, hogy ez a kezed!





Nyomja meg a nagy zöld gombot, Gordon!



Megfagyott a vér az ereiben



Mi lesz veled, Alyx?



Itt töltöd bele a golyót, érteed?!



Ne nézzél öcsi, vagy HDR-t csinálók belőled!



Ezüst eső

A Half-Life 2 második epizódja egyre távolabb kerül az Isaura-jelenségtől, nemhogy havonta, de meglehet, hogy még évente sem fognak belőle egy részt kiadni. Újdonság azonban mindig akad róla.

A legutóbbi történet a *Half-Life* kettő újabb folytatása kapcsán az volt, hogy a fekete és narancssárga boxos kiadás közül (hiszen, mint tudjuk, a Valve ebben a két verzióban szerette volna megjelentetni) csak az utóbbi maradt a végleges tervben, így hát még szabadidőjénkből sem tudják a gyűjtők beszerezni fekete csomagolású kivételben. Jelen állás szerint tehát úgy néz ki, hogy aki akarja majd a második epizódot, annak bizony meg kell vennie majd a komplett gyűjteményt, bár a megjelenésig ez minden bizonnyal még változhat. A PC-s verzióban egyébiránt lesz egy steames letöltőkód is, vagyis akinek megvan már az eredeti, az szimplán odaadhatja ezt a havernak. Szintén friss hír a játék kapcsán, hogy a korábbi pletykák beigazolódni látszanak Alyx státuszának megváltozásáról a sorozatban. A szóbeszédet részben az alapozta meg, hogy az egyik előzetesben a hölgynek sikerül egy hatalmasat zuhannia egy szikla pereméről, másrészt az, hogy a Valve egyik atyja, *Gabe Newell* egy interjúban az egyik karakter várható elveszejtéséről beszélt. Nemrégiben az egyik globális játéklap stábjában ismét meginterjúvolta a fickót, aki nyilatkozatában megerősíteni látszott az értesülést, ugyanis arra a kérdésre, hogy a hölgy továbbra is marad-e Gordon Freeman oldalán, azt a választ adta, hogy a hölgygel komolyabb terveik is vannak. „Alyx nagyszerű karakter, nagyon szeretjük őt – mondta. – Szeretnénk olyan játékokat készíteni, amik róla szólnak, sőt szeretnénk olyanokat is, amik Dogról. Nem hiszem, hogy a játékosok örökké csak Gordont irányítanák, míg az oldalán állandóan Alyx szerepel. Ebben a történetben nagyon sok lehetőség van, és mi szeretnénk mindezt ki is használni.”

MEGJELENÉS: 2007 KARÁCSONY

HALF-LIFE 2: EPISODE TWO

ÚJ INFÓK

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
RTSKÖRNYEZET
STARCRRAFT
UNIVERZUMKIADÓ
BLIZZARD
ENTERTAINMENTFEJLESZTŐ
BLIZZARDMEGJELENÉS
2008

FEJLESZTŐI PORTRÉ

Mit lehetne mondani a Blizzardról? Kaliforniai srácok, akik rendre elkápráztatják a világot munkáikkal. Lost Vikingstől Warcraftig, Diablotól WoW-ig, egytől-egyig hatalmas neveket alkottak. Most pedig már a StarCraft II-t várjuk tőlük.

GYORSLINK
2022EXTRA
KÉPGALÉRIA ÉS
VIDEÓ A DVD-N

Mikor már azt hittük, hogy a kólainfúzióval gerjesztett, mesterséges ébrenlét már nem fenyegeti a világ ifjúságát, akkor eljött a hír, mitől a világ orvos közvéleménye annyira tartott: Lesz StarCraft II!

WARCRAFT



Majd 10 esztendeje annak, hogy a stratégiai játékok történetének egyik legnagyobb hatású klasszikusa meghódította a játékvilágot. A *StarCraft*ot meglett kora ellenére a mai napig hatalmas tömegek nyúzzák glóbuszunk minden táján, s ennek okát akár egyetlen percnyi játék után is viszonylag könnyen megfejtethetjük. A nagyszerűen kidolgozott, egyedi világ, a hangulatos átvezető animációk, a lebilincselő történet és a fajok közti, mesterien kidolgozott erőegyensúly egytől-egyig hozzájárult a világsikerhez. A Blizzard műhelyéből kikerült remek tehát nem pusztán azért élt meg ennyi évet, mert az óriási mennyiségben bespájkolt idézeteket az erre fogékony játékosok a mai napig sütögetik el egymásnak hajnalba nyúló lanpartykon. A megjelenésekor még sokak által csak „úrwarcraft”-nak bélyegzett játék az évek során alighanem népszerűségében és objektív értékeiben is felülemelkedett a fejlesztő cég korábbi legendáján, most pedig, hogy kiderült: jön a második rész, az izgalom a tetőfokára hág.

A TÁJÉKOZOTTSÁG MAGABIZTOSSÁ TESZ

Mielőtt az általunk ismertté vált érdekesítő részletek bogarászásába kezdenénk, összegezzük azon tényeket, amelyek néhány nap (vagy inkább perc) alatt körberöpülték a földgolyót.

Először is kiderült, hogy a rosszcsont Blizzardosok már 2003-ban, röviddel a *WarCraft III: The Frozen Throne* megjelenése után dolgozni kezdtek a *StarCraft* folytatásán. A játékot 3D-be ültetve, de a hagyományos izometrikus kameranézet alapjain képzelik el, és komolyan igyekeznek megőrizni az űrcsaták markáns hangulatát azzal, hogy az épületek és az egységek sokszor a megszólalásig hasonlítanak az eredetire. Nem túlzás azt állítani, hogy az egész univerzum formavilágát szinte teljesen lekopírozták az első epizódból. Jelenleg mintegy negyvenfőnyi személyzet kreálja az alkotást, éjt nappallá téve,

végül a sokmillió RTS-játékos hallatlan kitartása, fáradhatatlan rajongása győzött. Vannak persze olyan vélemények is, miszerint a Blizzard egy jövődöbéli MMO érkezését készíti elő csupán ezzel a játékkal, hasonlóan a *WarCraft III* esetéhez a *World of Warcraft*-tal. Ennek kapcsán azonban némi szkepticizmusra ad okot Mike Morhaime nyilatkozata, aki a *StarCraft II* születésének egyik okaként éppen azt jelölte meg, hogy a cég szeretné lemosni magáról annak bélyegét, hogy a jól sikerült *WoW* babérjain ücsörög. „A *StarCraft* lehetőség arra, hogy megmutassuk: a Blizzard nem csak egy MMO gyár.” – mondta.

Voltak persze emellett más, hivatalosan megjelölt indokok is. Állítólag a fejlesztőcsapat jelentős része is ezen a projekten szeretett volna dolgozni, ráadásul a

technikai fejlődés most tette lehetővé azt, hogy igazán kibontakoztathassák fantáziájukat ebben az univerzumban. Utóbbiról azért jegyezzük meg, hogy gyakorlatilag minden más játéklegendájukra igaz, beleértve a *Diablo*t is.

„NYILVÁN KAMU!”

– Harsant a kiáltás, amikor először, kicsiben megláttam a játékból készült képeket egymás mellett sorakozni a monitoron. Aztán kinagyítva, közelebbről szemlélve egyre valószínűbb volt: nem, nem kamu. Pedig ugyanazok

» ÁLLÍTÓLAG A FEJLESZTŐCSAPAT JELENTŐS RÉSETE A STARCRAFT II-N SZERETETT VOLNA DOLGOZNI «

ettől függetlenül azonban a jelenlegi információk nem szólnak 2008-nál korábbi megjelenésről. Az első, és teljesen jogos kérdés (amellett persze, hogy miként sikerült ennyi embert ily sok éven át hallgatásra kényszeríteni), hogy miért is éppen a *StarCraft II* mellett döntött a cég? Hónapokon keresztül ment a találgatás arról, hogy vajon mi készülődhet a népszerű fejlesztő berkeiben, ha olyanokat nyilatkoznak, hogy „nem felejtették el a régi nagy neveiket”. Csiripelték a madarak, hogy a nagy mű a *Diablo* folytatása lesz, szó volt egy *StarCraft* MMORPG-ről is, de



Akkor elkezdem finoman tenni neki...



Innen még felálllok!

az egységméretek, ugyanazok a színek, formák, ikonok köszöntek vissza, mint az előző epizódban. Minden figura ugyanúgy, ugyanott jelenik meg, és szólal meg, ugyanazzal a hangeffektussal torzítva, ahogyan tette azt 9 éve. Egyszóval: *StarCraft*. Persze nem csak a külső megjelenés terén nyúltak vissza a jól bevált recepthez. Mivel a történet mindössze négy esztendővel játszódik a *Brood War* sztorijának befejezte után, semmi nem indokolta volna, hogy a világban drasztikus változtatásokat eszközöljenek. Ennek megfelelően kalandjaink során velünk lesz majd több, az előző részekből ismert hős is, mint a mar-sarai Jim Raynor, az egykor „szébb” napokat látott, mára azonban a zöld-feketét és a csápszerű hajkoronát preferáló Sarah Kerrigan, valamint a protoss parancsnok Zeratul. A hősöknek a hírek szerint egyébként nem lesz akkora szerepük, mint a korábbi játékokban, s ennek oka mindenekelőtt az, hogy nem szeretnék az elődből már megtapasztalt, gördülékeny játékmenetet azzal megtörni, hogy néhány alapegységünk trükkös képességeivel kelljen bíbelődnünk. RPG

elemek tehát bukó. Lényeges viszont, hogy visszatérünk a játékban korábról már jól ismert helyszínekre. Így szinte bizonyos, hogy újra járunk Char vulkanikus vidékein és Braxis Alpha terran bázisán, és egyben felfedezhetünk olyan új világokat, mint a protoss dzsungelbolygó Bel'Shir, ami egy zerg invázió martalékává lett. Ami a fajokat illeti, több mint valószínű, hogy

gyis a jól ismert főszereplők mellett velünk lesznek a megszokott harcosok is. Továbbra is zerglingek harapják nyáladzó pófával a szivarozó tengerészgyalogos páncélmellényét, de a háttérben már egészen új fegyverek árnyéka is megjelenik. Sajnálatos tény azonban, hogy a Blizzard ezen speciális új egységeit foggal-körömmel védelmezi, sötét lepellel borítva minden infót, azon a kevésen kívül, amit az elmúlt hetekben ők maguk hoztak nyilvánosságra. Márpedig az elhittett információmorszákkal egy kiskanál bodzaszörpöt sem lehetne feltunkolni, úgyhogy a tömegek jobb ötlet híján a hivatalos videókra tapadtak. Tekintsük most végig, hogy

» VALÓSZÍNŰ, HOGY ISMÉT FELTŰNIK MAJD A TERRAN DOMINION ÉS A TITOKZATOS XEL'NAGA FAJ IS «

ismét feltűnik majd a Konföderáció bukása után született Terran Dominion és a titokzatos Xel'Naga faj is, arról azonban egyelőre ellentmondásos hírek vannak, hogy lesz-e bármilyen új, játszható faj. Helyesebben szólva az információk egyértelműek, hiszen a hivatalos források rendre tagadják, hogy beiktatnának egy negyedik frakciót a játékba. Más kérdés, hogy a legtöbb játékost ez hidegen hagyja, s tántoríthatatlanul számít új résztvevőkre a *StarCraft* sztoriban.

KATONADOLOG

Ha már megjelenésében ily közel áll az első részhez, a helyszínekben, főszereplőkben is komoly átfedések lesznek, sőt meglehet, még új fajjal sem találkozunk, akkor mégis miben rejlik majd a különbség a két epizód között? – merülhet fel a teljesen jogos kérdés. Nos, az egyik leglényegesebb dolog, melyben az előző *StarCraft*-hoz képest a fejlesztőknek komoly mozgásterük van, kétségtelenül az új katonai egységek megalkotása. Minekután a történet mintegy négy esztendővel játszódik csak a *Brood War* után, így a derékhadak nyilvánvalóan megmaradnak az eredetihez hűen, va-

az egyes háborús felek arsenáljából mindeddig mely résztvevők szerepelnek biztosan a játékban! A terran oldalon ismét feltűnik a jól ismert alap-egység, a tengerészgyalogos, mely információk szerint ismét a hadsereg magvát képezi majd. Lesz különleges képességük is, mégpedig egy – valószínűleg energia alapú – pajzs, amely hatékony védelmet nyújt harc közben a lövések elől. Természetesen visszatérőként köszönthetjük a Ghostot, amelynek portfóliójában ott lapul az emberi faj egyik legpusztítóbb fegyvere, az atomtámadás, és velünk lesz a jó öreg Siege Tank is, amely ostrom módban ezután sem tud megmozdulni. Ami az újráműveket illeti, számíthatunk a Battlecruiserre és az ő Yamato Gunjára, no meg hatalmas tüzerejére, és biztosan lesz majd Dropshipünk is. Néhány újdonságról tudni csak a földiek kapcsán, pontosabban egyről, s ez a Reaper. Tulajdonképpen egy gyalogsági egységről van szó, mely a hátára szerelt „jump pack” segítségével képes a különböző magassági szintek között is problémamentesen



Látszik hogy ez már a második rész, itt a Scout már köpni is tud



Mi ez a baromság már?! Az 1.17 volt a f@szta...



Újabb bizonyíték, hogy a Blizzard az Alliance-t favorizálja

FEJ-FEJ MELLETT

Az első képek alapján sokaktól érkezett a vád, hogy a StarCraft II külsejében szinte semmiben nem különbözik az elsőtől, kivéve a 3D-s megjelenítést. De jelentős különbségek már első ránézésre is látszanak, és nem csak a felbontásról van szó.



Lángok: a robbanások és a tűz effektje szemmel láthatóan jobban néz ki 3D-ben. A DirectX 9 tagadhatatlan nyomokat hagy az összehasonlításban.

A vér: az első részben a vért animált sprite-okkal oldották meg, a második részben viszont már nemcsak jobban fog kinézni, hanem a fröccsenés is sokkal látványosabb lesz.

A környezet: a második részben már lehetőség van nemcsak az egységekre, hanem a környezet részleteire is. A halvány képek helyett kivethető reklámképeket kapunk.



közlekedni, és két pisztolyával komoly sebzéseket bevinni az ellenségnek. Különösen alkalmas lesz meglepetésszerű bázisátadások abszolválására, minek után a természeti akadályok leküzdése nem jelent neki különösebb gondot.

EN TARD ADUNI!

A protoss seregben ismét feltűnik a gyilkos pengéivel kaszaboló Zealot, azzal a nem elhanyagolható különbséggel, hogy egy újfajta támadással szempillantás alatt képes közelebb férkőzni az öt lőfegyverrel osztogatott ellenséghez. A Dragoonok egy felturbózott verziója is feltűnik majd, az Immortal, mely hatalmas tüzereje mellett egy különleges pajzzsal tudja hatékonyan óvni magát a támadások ellen. Ennél a frakciónál azonban a visszatérők mellett zavarba ejtően sok információt kiszivárogtattak azokról az egységekről is, amiket most láthatunk először. Félelmetes külsejű új harci gép például a Colossus. Ennek – amellett, hogy képes a Reaperhez hasonlóan épületek vagy sziklák tetejére is felrepülni – különleges tulajdonsága, hogy lézérágyújának segítségével az erős szárazföldi egységek, de még inkább nagyszámú gyengébb csapatokat (mint például a zerglingek) likvidálja, meglehetősen hatékonyan. Hátránya viszont, hogy védtelen a légi támadásokkal szemben, és ha nem támogatja semmilyen védelmi

csapat, könnyen az ellenség martalékká válik. A Stalker egy Dark Templar által a távolból irányított harci gép, amely a légi és szárazföldi egységeket egyaránt lebénítja, de talán még fontosabb, hogy teleportálhat a térkép egyik pontjáról a másikba, így meglepetésszerűen támadhatja az ellenség bármely állását. A légi egységek közül a Phoenix az igazán érdekes, amely – bár alapvetően egy könnyű űrhajó – képes egy „overload” támadással hatalmas sebést okozni egész ellenséges légi alakulatoknak. Óvatosságra int azonban, hogy mindeközben annyira sebezhetővé válik, hogy egy csúzlival simán leszedhető. Szintén űrrepülőként funkcionál a Warp Ray, mely olyan gyilkos sugarat lövell ki, ami annál durvábbat sebez, minél tovább sikerül a megcélzott egységben tartani.

Utoljára pedig tárgyaljuk azt a protoss egységet, ami minden bizonnyal a legerősebb mind közül: az anyahajót. A Mothershipből nem véletlenül lehet egyszerre mindössze egyetlen darabot építeni. Olyan különleges tulajdonságai vannak – a hatalmas sebzésen és életerőpontra felül –, melyekkel egymaga képes akár egy ellenséges bázis romba döntésére is (és még is teszi ezt az egyik előzetes videóban). A Time Bomb képessége lelassítja az ellenséges rakétákat és lövedékeket, hogy azok ne árthassanak neki, míg a Planet Cracker támadás hatalmas számban pusztítja el a szárazföldi egységeket. Ha mindez nem volna elég, akkor pedig ott van a Black Hole, amellyel nemes egyszerűséggel létrehoz egy, az ellenséges katonai egységeket beszippantó fekete lyukat. Ennek ellenére a Mothershipet sem szabad egymagában harcba küldeni, hiszen mind időben, mind pedig anyagi erőforrások tekintetében rendkívül drága az előállítás. Szívfájdalmunkra a Zergekről egyelőre

nagyon keveset tudni, jóformán csak annyi bizonyos, hogy a hagyományos Zerglingek és Mutaliskek mindenképpen szerepelnek majd a StarCraft II-ben. Különlegességként érdemes megemlíteni, hogy előbbieket egy eddig nem látott „Baneling” tulajdonsággal is bírnak majd, aminek segítségével a megfelelő pillanatban egy öngyilkos rohamot tudnak végrehajtani. A gyakorlatban ez úgy fest, hogy a megfelelő pillanatban a lény átalakul, és tempósan gurulni kezd az ellenség felé, s mikor odaér, nagy erejű robbanást követően méreganyaggal borítja be a környezetét. Lesz a Zergeknek egy úgynevezett Nydus féreg nevű egységük is, mely az elbeszélések szerint leginkább a Dune sorozatból ismert ocsmánysághoz hasonlóan a föld alól lesz képes elkapni az áldozatát.

ZERG-E FENN A HEGYEN?

Szemmel látható, hogy a terran és a zerg csapatokról egyelőre sokkal kevesebb információt oszтанak meg velünk, mint a protossról, de ennek oka



Tegnap volt a cipő, ma meg ez a világ itt hátul

KÉRDEZZÜK A PROFIT



Fincza Gergely [Kashuka]

alighanem az egyik legnagyobb hazai *StarCraft* játékos. Járt a WCG-n, versenyszerűen játszotta a játékot, gyakorlatilag mindent tud róla, amit kell.

GS: Mennyit játszottál fénykorodban a *StarCraft*-tal, napi átlagban?

FG: 2002 óta játszom aktívan, ez idő alatt 8–9000 meccset játszottam. Voltak időszakok, amikor nagyon nagy figyelmet fordítottam a gyakorlásra, ami ahhoz kellett, hogy magasabb szintet érjek el a *Brood War*-ban. Ez napi 20–30 meccset jelentett 2004 nyarán, amikor még sportnak tartottam a játékot. Ma ez már heti 10–20 meccsre redukálódott, mégis most érem el pályafutásom legszebb versenyeredményeit. Ma már inkább hobbinak tekintem a *StarCraft*-ot.

GS: Mi volt szerinted a játék sikerének kulcsa? Miért játszószák még ma is milliók?

FG: Ha egyszerűen akarnám megfogalmazni, akkor azt mondanám, hogy a híres "balance", a játékmenet, és a millió kiaknázatlan lehetőség a játékban. De ez igazából ennél sokkal bonyolultabb. Nem véletlen, hogy Dél-Koreában akkora professzionális játékká nőtte ki magát, hogy nézők millióit köti le mindennap a *StarCraft* TV-s közvetítések. Érdekes, változatos, érthető a nézők számára, ami azt jelenti, hogy az SC bázisa még ma is nő. Kínában például tavaly kezdték kialakítani az SC progaminget TV-s meccsekkel és hatalmas rendezvényekkel. Ha nem ismerném a Blizzardot, akkor azt hitelném, hogy véletlen sikerült ennyire jól ez a játék, de mivel minden játékkal sikert sikerre halmoznak, így lassan azt hiszem, hogy tényleg értik a dolgukat...

GS: Mire számítasz a *StarCraft II* kapcsán? Mi a véleményed az eddig látottakról?

FG: A *StarCraft II*-vel kapcsolatban most az a legnagyobb kérdés, hogy az egyébként nagyszerű történetet viszik tovább, és egy hatalmas kampány modot készítenek, vagy

megpróbálják új köntösbe bújtatni az első rész hihetetlen sikereket elért multi gaming modját. Nekem alapvető féltelmeim vannak az SC II-vel kapcsolatban, hogy elég gyors lesz-e a játékmenet, megmarad-e a kiegyensúlyozottság, hogy a szép grafika és a sok effekt nem teszi-e átláthatatlanná a csatákat.

Az eddig látottak alapján úgy érzem, van alapja a féltelmeimnek, de ha belegondolok, hogy a *StarCraft* béta és a *StarCraft* micsoda különbséget mutatott 10 évvel ezelőtt, akkor úgy érzem, lesznek itt még meglepetések.

GS: Szerinted a nagyon erős egységek nem veszélyesek a híres „balance”-ra nézve?

FG: Csak reménykedni tudok, hogy megint eltalálják az egyensúlyt. Mivel még nem mutatták be az összes új egységet, nehéz erről véleményt formálni, de az biztos, hogy sok jó játék ment el azon, hogy volt egy-két „szuperfegyver”, aminek a használata megölte a balance-ot és a játékélményt. Azt hiszem, a Blizzard nem követ el ilyen hibát.

GS: Milyen egységet tennél be a játékba, ha Te találhatnál ki egyet?

FG: Egységet talán nem is, de az mondjuk vicces lenne, ha a zergék összes egysége el tudna bújni a föld alá. Gondoljunk csak bele, milyen jól néznének ki a buckák, ahol az ultraliskek fekszenek. :)

GS: Lesz-e szerinted MMO a *StarCraft*-ból?

FG: Csak akkor, ha meg tud felelni a mostani *StarCraft* játékosok elvárásainak. Ha ezt a tömegbázist nem tudja meggyőzni az SC II, akkor nem lesz átállás az első részről. Ebben biztos vagyok.

HA TE MONDOD:

Mike Morhaime, elnök és társalapító, Blizzard Entertainment:

„A *StarCraft II*-ben végre lehetőségünk van mindent megvalósítani, amit az eredeti *StarCraft*-ban szerettünk volna.”





Rush Hour

a marketingszemponok mellett persze a fejlesztés státuszával is magyarázható. Ne felejtjük, hogy a Blizzardtól egyébként is megszokott, hatalmas tehetséggel és tapasztalattal megkomponált erőegyensúly a különböző fajok között talán a legfontosabb fegyvertény! Igérik, hogy mindezt a jól ismert kő-papír-olló logikával valósítják meg, melynek értelmében valamennyi egységnek meg lesz a maga legyőzője, így senkiből nem lesz a világ ura pusztán azzal, hogy legyártja Chuck Norrist.

Az is kérdés tehát, hogy vajon az eddig látott, sokszor hallatlanul erős protoss egységek a végleges verzióban mennyire lesznek ütősek. Az előzetes videóban például a Mothership szándékosan erősebbnek volt feltüntetve annál, mint amilyennek a megjelenő változatban szánják. Nem mellékes az sem, hogy a csapat profi játékosokkal

a videóban látott játékmenelet lassúságát, hiszen a fejlesztők szerint ezeken a normálnál lassabbra van állítva ez az opció. Ezúttal nem lesz kijelölt karakter limit sem. Nem korlátozzák tehát 30-ra vagy 40-re az egyszerre kontrollálható katonák számát, ehelyett annyi emberünket választjuk ki a kurzorral, amennyit csak jölesik. Egészében véve is nagyobb egységsszámmal kecsegtetnek az eredeti játékhoz képest, bár ez 10 év távlatából minden bizonnyal nem nagy vakmerőség. A számok tükrében ez azt jelenti, hogy az eddigi 40–60 helyett immár ennek körülbelül az ötszöröse, mintegy 300 mozgó, irányítható objektum lehet egyszerre a képen. A mesterséges intelligencia kapcsán is biztatók az előrejelzések, hiszen a csapataink állítólag sokkal önállóbbak és okosabbak lesznek, maguktól használják majd alapvető képességeiket,

» AZ EDDIGI 40-60 HELYETT IMMÁR MINTEGY 300 MOZGÓ, IRÁNYÍTHATÓ OBJEKTUM LEHET EGYSZERRE A KÉPEN «

is együtt dolgozott a részletek megalkotásán, így tehát a tesztelési fázisban (aminek persze lesz még folytatása) a legavatottabbaknak is van beleszólásuk a végleges megoldásokba.

Ami a játékmeneletet illeti, – mint fentebb szóba került – nem a hősközpontú, RPG elemekkel tarkított stratégiára számíthatunk, hanem arra a jó öreg *StarCraft*os élményre, melyben a hangsúly a legyártott egységek számán, minőségén és megfelelő összetételén van. Egyébiránt ezúttal a *WarCraft III*-hoz hasonlóan állítható lesz majd a játék sebessége is, és ez egyben megmagyarázza

amennyiben a helyzet ezt szükségessé teszi. A terepviszonyok értéke sem lesz annyira elbogatellizálva, mint a korábbi részekben, s ezúttal jóval nagyobb előnyhöz jut majd az, aki földrajzilag magasabban fekvő pozíciót talál magának. Amellett ugyanis, hogy – az előző részhez hasonlóan – megnő a sebzés, számukra eltűnik a „háborús kód” (fog of war) is, ami komoly stratégiai előnyöket biztosíthat a jól taktikázóknak. Ennek tükrében különösen fontos lehet, hogy a játékban már számos – például néhány fentebb említett – harci egység képes a dombokra vagy épületekre felreppenni.



Anyá, ha jó! (Igen, tudjuk hogy ezt sokszor előttük már)

STARCRAFT SZTORIK

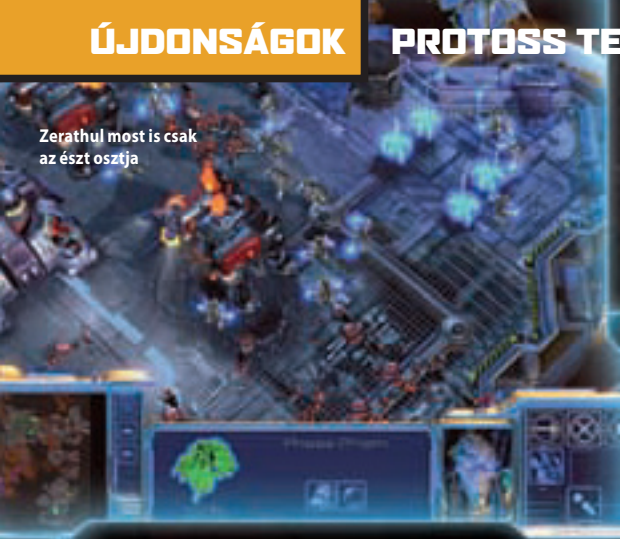
Mazur: Számomra a *StarCraft* minden idők legnagyobb RTS-e, és kész. Nem nagy sztori, de első találkozásunk miatt sikeresen elfeledkeztem meg a saját szülinapi bulimról is: indulás előtt egy órácskával úgy döntöttem, megkukkantom, vajon miért is ez a nagy felhajtás, de amikor megláttam az intrót, az első néhány pályát és az átvzetőket, valahogy megszűnt az időérzésem. A telefont nem hallottam a fejhallgatótól, úgyhogy cimboráim hiába csörögtek kitérőán, én totális transzban irtottam a zergeket fáradhatatlanul. Azt viszont semmiképp nem árurom el, míféle rettenetes, átlátszó és önmagával is több szinten ellentmondásos sztorival próbáltam másnap kimenteni magam.

Samu: A dolog még jó négy éve történt, mikor éppen a magyar válogatottat terelgettem a World Cyber Games döntőjének helyszínén, Szüulban. A versenyhét utáni díszes ünnepegen szépen átadták a díjakat a nyerteseknek, és ahogy az lenni szokott, a dél-koreai főváros polgármestere méltatta a nagyszerű eseményt. Aztán fogta magát – természetesen a show részeként, hiszen a ceremóniát három különböző távol-keleti gaming tévéadó is élőben közvetítette – és leült egy kis „egy on egyre” a *StarCraft* versényszám győztesével játszani a szünpadon. Nem mondanám, hogy nagyon megszorogatta volna Yongbum Lee-t, de jó móka volt, és egyértelműen jelezte, hogy hogyan is állnak arrafelé a multiplayer játékokhoz kormányzati szinten, és hogy miért is támogatja arrafelé több minisztérium pénzzel is a WCG-t.

Ender: Egy kedves fiatalemberrel játszottam, aki még nem tudta, hogy mennyire tolong keményen vagy mennyire nem. Arra kért, hogy ne legyen „rush”, mert azt nem szereti, úgyhogy várjuk meg, amíg legyártja az első Battlecruiserét, addig nem ér támadni. Amikor meglett az első 6 Protoss Carrierem, odamentem a bázisához, és megvártam, amíg kijön az első Battlecruiser, majd kb. 40 másodperc alatt gyaltam le a bázisát. Nem örült.

Gyu: Annak idején a Kossuth Kiadóban dolgoztam, mint multimédia-fejlesztő. Egyszer békés StarCraftozgatás közben ránk rontott az igazgató, hogy azonnal mondjuk meg neki, kik azok a Zergek, akik jönnek, miért ordibálunk, és hívja-e a rendőroket, van-e vészhelyzet. Ordított nekí, hogy van, mert JÖNNEK A ZERGEK! Miután megtudta, hogy a 100 decibeles üvöltözés, amelytől az egész irodaház rengett, munkaidőben egy játéknak szölt, majdnem kirúgott minket, pedig mi csak egy csapatként ordibáltuk egymásnak, hogy „Jönnek a ZERGEK!”. Manapság ezt már csapatépítő tréningnek hívánk...

Zerathul most is csak az észét osztja



Ezmie? Átlövöm nyíllal!

STYLECRAFT

A játékkal kapcsolatos várakozásokat a globális méretű rajongótábor sokféleképpen artikulálta, mégis elmondható, hogy a fő törésvonal az maradt: ragaszkodjanak-e a készítők maximálisan az eredeti játékhoz külsőleg is (némi grafikai innovációval persze), vagy próbáljon a Blizzard bátrabban előrelépni vizuális téren, akár annak árán is, hogy az eredeti *StarCraft* hangulat némileg módosul. A közvélemény jelentős része alighanem az előbbi álláspontot képviseli, amit főként a játékról legutóbb megjelent videók visszhangjából szűrhetünk le. Hiába minden trükk, megvesztegetés, árulás, ármány, szerelem, a grafikus motorról a világsajtó egyelőre nagyjából csak ugyanannyit tud, mint amennyit a nagyközönség is. Direct X 9 támogatás (jelen állás szerint DX 10 mellőzve), HDR effektek, és 2.0-s pixel shader mindenesetre lesz, és persze teljesen 3D-s objektumok is. A játék emellett egyaránt támogatni fogja a Windows XP-t és a Vistát is. Hangsúlyozzák ezek mellett, hogy a fizikai motor nagyot fejlődött az előzőhöz képest, és ennek bizonyosságát a bemutató képsorokból magunk is tapasztalhattuk. A fejlesztők szavai szerint egyáltalán nem kell félni a gépigénytől, s bár törekednek a minél kellemesebb vizuális élmény megalkotására, fontosnak tartják, hogy minél többen játszhas-sák majd felhőtlenül. A grafikus opciók átfogó kalibrálhatóságával együtt mindez aligha okoz majd problémát.

STARCRAFTOK

Bár a cikk elején felmerült kérdésre (hogy vajh mi lehet a titka a *StarCraft* máig tartó népszerűségének?) válaszolva a következő

faktort ugyan nem említettük meg, mégis muszáj kiemelni az első részben hallatlanul jól sikerült multiplayer módot. Nyilvánvaló, hogy a második epizód esetében is komoly odafigyeléssel kell megalkotniuk ezt a részt, és erre vonatkozóan látunk törekvést a Blizzard részéről. A játék várhatóan e-sport kompatibilis lesz, vagyis profi videojáték-versenyeken is játszani lehet. Információk szerint egy meccs várhatóan 20 perc körül alakulhat, de profik esetében ez a szám értelemszerűen lejjebb zuhan. Fontos újtásnak ígérkezik, hogy beépítik a visszaját-szás lehetőségét, ami főleg a kezdőket segítheti abban, hogy a vereséget vagy a győzelmet újra megtekintve, okulhassanak az elkövetett hibákból. Megjegyezzük azonban, hogy a fejlesztők rendre kiemelik: a várhatóan sikeres multiplayer mód mellett nagy erővel dolgoznak az egyjátékos módon, és a történet kapcsán is rengeteg izgalmas ötlet van még a tarsolyukban. A *StarCraft II*-höz kapcsolódó további pozitívum, hogy a cég a hírek szerint folytatja azon stratégiáját, mely szerint mindenekelőtt a PC-s platformra koncentrálnak, így semmiképpen sem kell tartanunk attól, hogy valamely újgenerációs masinát az asztali gépek elé preferálja.

„MERT EGYBEN VAN”

Végezetül a szkeptikusok figyelmébe ajánlanék még egy röpké gondolatot, mely – tűnjék bármily közhelyesnek is – igazán megfontolandó. Ha valaki attól tartana, hogy egy következő MMO-ra való előkészítés jegyében a

Király ez a buborék, csak sok szappanos víz kell hozzá...



blizzardosok nem fektetnének kellő figyelmet a mostani projektekre, egyszerűen csak jusson eszébe a tény, hogy mekkora ütőkártya is van a cég kezében. Ilyen mérvű üzleti potenciált nyilvánvalóan nem fognak sem lustaságból, sem könnyelműségből (szakmai hozzá nem értésből pedig nyilván nem...) veszni hagyni, és mindezt alátámasztani látszik az a sokatmondó nyilatkozat, melyet a bejelentés után a blizzardos Mike Morhaim mondott: „valójában nincs költségvetési keretünk, annyi pénzt és energiát kell fektetnünk ebbe a játékba, amennyi csak szükséges ahhoz, hogy nagyszerű legyen”. Ez a hozzáállás alighanem meggyőzi a legtöbb kétkedőt. Egyébként, aki úgy tervezi, hogy az elméjét a *StarCraft* és a *Brood War* végigjátszásával próbálja a régi atmoszférára hangolni, kényelmesen teljesítheti tervét, hiszen a megjelenéssel kapcsolatos információk egyelőre igencsak homályosak. Minekután pedig a Blizzardról köztudott, hogy inkább elpusztítja a világot, semmint, hogy idő előtt kidobjon egy játékot, nyugodtan elkönnyelhetjük a 2008-as, esetleg még későbbi megjelenést.

DUNCAN ELSŐ BENYOMÁSAI:



A vád, hogy a *Starcraft II* az első rész megturbóztott kiegészítője lesz, nem feltétlenül negatív kritika. Ha csak ugyanazt hozza, amit az első hozott, már biztos a siker, bár bízom abban, hogy a fejlesztők nem így állnak hozzá...

SMS

NYEREMÉNYJÁTÉK

A májusi számunkban tesztelt Gainward 8600 GTS kiérdemelte ajánlásunkat, most a Mercury jóvoltából megnyerheted a nagytestvért, gyárilag tuningolt 8800GTS-t...



GAINWARD BLISS8800GTS PCX 320MB "GOLDENSAMPLE"

Specifikációk:

GPU kódneve: G80
Tranzisztorok száma: 681 millió
Magméret: 480 mm²
Csatlakozó felület: PCI-Express
GPU órajele: 550 MHz
Memória órajele: 1760 MHz

Memória mennyisége: 340 MB DDR3
Memória sávszélessége: 320 bit
feldolgozó egység száma: 96
SLI és HDTV kompatibilitás
Csatlakozók: 2 x DVI-I, analóg Video-Out

SMS játék kérdése:

Mit jelent a Gainward kártyáknál a GoldenSample minősítés?

- GS A. 18 karátos aranyból készülnek a kártya hűtőbordái
- GS B. A kártya gyárilag tuningolt, válogatott GPU-kat tartalmaz
- GS C. Kapunk hozzá egy matricát, amit a gépházra ragaszthatunk

Küldd el a megoldást
(GS A, GS B, vagy GS C)

a **06-90-642-311**-es telefonszámra, és tiéd lehet ez az értékes nyereménycsomag!

Az SMS elküldésének határideje: **2007. július 18.**
(Az SMS díja 250 Ft + áfa. Mindhárom mobilszolgáltató hálózatáról elérhető!)

SMS rendszer szolgáltató:

D.C. Lax kommunikáció

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



A Sugár mozi hatalmas vetítőtermében ezúttal nem a popcorn rágcsáló és kólát szűrő mozinézők gyűltek össze, hanem újságírók és érdeklődő játékosok vegyesen: végre-valahára nálunk, Magyarországon is megrendezésre került a Game Developers Forum!



FEJLESZTŐK, HA TALÁLKOZNAK

Mi érdekes lehet abban, ha egy moziban néhány fazon kiáll egy pódium elé, és különféle előadásokat tart, ahelyett, hogy filmet néznénk, vagy a hatalmas kivetítőn játszanánk egy jót? Nos, a Game Developers Forum 2007 elnevezésű rendezvényen a játékfejlesztés igazi kulisszatitkait osztották meg velünk a magyar és külföldi designerek. Olyan témákról rántották le a leplet, amelyek-

ről leginkább csak a „bennfentesek” tudtak, az egyszerű halandó, vagy a felületes ismeretekkel rendelkező érdeklődők viszont nem. Bár előadásorozatokat láthattunk, de azért mégiscsak a szórakoztatóipar legnépszerűbb ágazatáról volt szó, ezért kényelmesen hátradőlünk a puha székekben, hogy maximálisan átéljük az előadásokhoz tartozó különféle filmes betétek, trailerok látványát, illetve a

játékok korai verzióit bemutató részleteket. Persze azért a legfőbb hangsúly fejtágitáson volt...

KRÍZISHELYZET

Nehéz válogatni a sok-sok előadás közül, de gondolom, nem haragszotok, ha az időrendi sorrend helyett inkább a legérdekesebbel kezdem! Crysist nézni egy hatalmas mozivásznon tényleg döbbenetes élmény volt – úgy

éreztem, hogy már ezért megérte elmenni a GDF 2007-re. A vásznonra kivetített Crysis ugyan még mindig alfa verzió volt, de a játék grafikájának fantasztikus részleteit már most megfigyelhettük. Természetesen Cevat Yerli, a Crytek „három török testvérének” egyike nemcsak vizuális orgazmust akart okozni a nézőközönségnek, hanem a játék különféle ficsörjeit is bemutatta:



mélyebb részleteiről beszélt. Póczát azzal bízta meg a Crytek, hogy a játékban szereplő különféle járműveket megalkossa és viselkedésüket lemodelleze. Az előadáson a magyar fejlesztő részletesen elmesélte, hogyan került a három török testvér által vezetett céghez, és milyen munkafázisok vezettek a különféle katonai dzsipek, tankok, helikopterek és egyéb vezethető járművek kidolgozásához. A GDF-en saját szemünkkel is meggyőződhattünk, hogy magukat a járműveket is mekkora hihetetlen műgonddal dolgozták ki és

is. A szemünk előtt dobott össze egy szobát a játék pályaeditorjával és azt is részletesen kielemezte, hogy mire kell ügyelnie egy olyan fejlesztőcsapatnak, aki saját motort akar készíteni, illetve, hogy megéri-e egyáltalán. Hiszen a saját és a licenelt motornak is megvannak az előnyei és hátrányai: az

még a Digital Reality fejlesztőjeként készítettem interjút a War Front kapcsán, ám most már mint a Black Hole Entertainment vezető designereként tartott előadást. A magyar fejlesztők közül Boza eladása volt a laikus érdeklődő számára a legérdekesebb, ugyanis részletesen kielemezte azt

» OLYAN TÉMÁKRÓL RÁNTOTTÁK LE A LEPLET, AMELYEKRŐL LEGINKÁBB CSAK A BENNFENTESEK TUDTAK... «

például azt, hogy a vegetációt (fákat, bokrokat, stb.) nemcsak egyszerűen szétlőhetjük, hanem a kezünkbe is vehetjük, manipulálhatjuk, hozzávághatjuk az ellenséghez. Az MI korai verziójának vicces megnyilvánulása volt, hogy ha magunk elé tartottunk egy vastagabb szétlőtt pálmafát, akkor járkálás közben sem vettek minket észre az ellenséges katonák. A GDF-en mutatták be először igazán részletesen a főhősünk speciális high-tech kommandós ruháját is, amelynek ficsőrjeit nemrég dolgozták ki igazán részletesen. Míg Yerli eladása kevesebb kulisszatitkot és több a Crysis bemutató részletet tartalmazott, a céghez felvett friss magyar munkatárs, Pócza Zoltán már ténylegesen a játék fejlesztésének

főleg azt, ahogy a legapróbb részletekre kiterjedően szét lehet lőni őket.

IGAZI „LINCŞHANGULAT”

Nem kell megjedni, a hallgatóságot nem dühítette fel semmilyen váratlan esemény, pusztán arra szerettem volna utalni, hogy a Michael Bach Jensen, az IO Interactive vezető designere a készülőfélben lévő Kane & Lynch motorjának fejlesztésének érdekességeiről és különböző ficsőrjeiről beszélt. A „Glacial” név gondolom a Hitman-sorozat rajongóinak ismerős lehet: az előző Hitman rész, a Blood Money-hoz hasonlóan a Kane & Lynch is ezt az engine-t használja majd, csak sokkal modernebb kivitelezésben. Jensen eladásában külön kitért a pályaszerkesztés legapróbb nüanszaira

előbbi kifejlesztése sokkal több pénzbe és időbe kerül, viszont így a fejlesztők tényleg olyanra formálják, amilyenre szeretnék. A licenelt motor olcsóbb lehet (bár ez nyilván a licenrdíjtól is függ, amely lehet sokkal drágább is), és egész biztosan lerövidíti a fejlesztési időt, ám így a készítők kreativitása sokkal jobban meg van kötve, hiszen csak olyan ficsőrt alkalmazhatnak, amelyet a megvásárolt engine már ismer.

EGY KIS „HAZAI”

Természetesen egy magyar GDF-ről nem hiányozhatnak a magyar fejlesztők sem. Boza Lajossal nem is olyan régen

a folyamatot, ahogy az alapötlet megszületik, majd a játékdesignon keresztül szép lassan kifejlődik egy játék. Boza részletesen kitért arra is, hogy mennyire nehéz manapság igazán eredeti játékkötlettel előrukkolni. Magyarországon a legtöbb cég külföldi kiadók megbízásából dolgozik és ők diktálják, hogy pontosan milyen játékot szeretnének. De még ha valaki saját témával akar előrukkolni, és van rá lehetősége, hogy ezt játék formájában megvalósítsa, akkor is tudnia kell, hogy a legtöbb játékkötletet már lelőtték korábban. Boza ezzel talán kicsit le is lombozta azokat, akit saját forradalmi

ötletüket dédelgetik magukban: szerinte a játékipar már azon a ponton tart, ahol igazi eredeti játékok már nagyon nehéz kitalálni, és még erre valaki képes is, akkor is igazi titáni erőfeszítésbe kerül, hogy ezt az ötletet végig is vigye a fejlesztés során. Boza nagyon sok olyan projectet ismert, amely túlságosan is ambiciózus volt és bár érdekesnek tűnt az eredeti elképzelés, a fejlesztés végül azon bukott meg, hogy nem volt kellő pénz és energia a megvalósításra. Gyakori eset, hogy a kétfajta játékestílus próbálnak vegyíteni a fejlesztők (pl: RTS, FPS), de végül az egyik elemet nem tudják kellőképpen kidolgozni. Ilyenkor érdemesebb inkább ejteni azt a stílust, amelyre nincs elég pénz, idő, vagy energia és inkább a másikra koncentrálni. Megfordult a fejében, hogy ez mennyire akar finom célzás lenni a Field Ops-ra, amely ugye Digital Reality-s játék (ahonnan Boza kilépett...) és pont ez a kategória...

A magyar előadók közül még érdemes megemlíteni Nagymáthé Dénes, az Invictus Games-nél dolgozó fejlesztő nevét, aki az MMO-król tartott előadást és Varga Zoltánt, aki a NeoCore Games vezető fejlesztőjeként a King Arthur nevű új magyar RTS-t mutatta be. Utóbbi egész érdekes fantasy RTS-nek nézett ki, bár a Sugár mozijának hatalmas vásznán nem tűnt annyira ütősnek a játék grafikája: kicsit a régebbi Total War részeket idézte az egységek kidolgozása. A King Arthur kapcsán végső soron többet tudtunk meg magáról a játékról, mint az RTS-ek fejlesztésének buktatóiról, pedig őszintén szólva a GDF-en ez jobban érdekelt volna...

MMO-KÖZÖSSÉGEK

Xavier Antoviaque, akik már régóta MMORPG-k community managereként dolgozik, az online játékok közösségi szociológiájáról tartott előadást még a GDF elején. Mókás francia akcentusa kicsit megnehezítette az előadás megértését, úgyhogy fel-le kapkodtam a tolmácgépet, azonban a magyar tolmács jobban idegesített,

ELŐADÓK

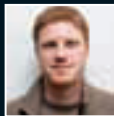
Xavier Antoviaque

Bár nevét eddig nem nagyon hallottuk, mégis ő az egyike azon úttörőknek, akik az MMORPG műfaját még 2000-ben meghonosították Európában. Emellett ő volt a Ryzom nevű MMORPG community managere is, amely a legfelnöttebb közösséggel büszkélkedhetett fénykorában az összes MMO közül.



Szalacsi Botond (EIDOS Hungary)

Már öt éve dolgozik játékfejlesztésben, karrierjét a Mythis Entertainmentnél kezdte mint designer és később került az Eidos Studios Hungaryhoz. Fő feladatai közé tartozik a játék-konceptiók, szabályrendszerek kialakítása, háttérkutatás, tervezés. Vezető designerként dolgozott a Battlestations Midway-nél.



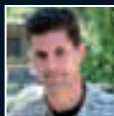
Michael Bach Jensen (IO Interactive)

A 35 éves Jensen 2001-ben szerzte meg diplomáját a számítástechnika tudományából és a 3D-s tárgyak törési modelljéből. Azóta az IO Interactive-nál dolgozik és a pályaszerkesztő csapat különböző részlegében dolgozott. A készülő Kane & Lynch-nek is ő tervezi a pályáit, és a GDF-en meg is mutatta, hogyan dolgozik.



Boza Lajos (Black Hole)

A Warfront: Turning Point vezető designere már tízéves kora óta, amikor először látott meg egy C plus 4 masinát, arról álmodott, hogy egyszer designer lesz belőle. Éppen ezért tudatosan ilyen irányban tanult az egyetemen, és először a HS Gamesnél dolgozott egy ügyességi játékon, aztán a Digital Reality-nél a Warfronton, most pedig a Black Hole-hoz került.



Cevat Yerli (Crytek)

A laza kiállású, fiatal Cevat Yerli egyike annak a három török testvérnek, akik annak idején, még 1999-ben megalapították a Cryteket a németországi Frankfurtban. A török srácokról sokat nem tudni, csapatukról viszont annál inkább: nem kevesebb mint 115 fejlesztőből állnak, és a világ minden táján dolgoznak.



Nagymáthé Dénes (Invictus)

Programtervező matematikusként végzett a KLTE-n. Játékfejlesztői karrierjét a HS Gamesnél kezdte, és egyik első projektje a híres Terep 2 volt. Később az Invictushoz került, és első munkájuk a Terep 2 motorját felhasználó 1nsane volt, majd ezt követte a Street Legal Racing és további autós játékok. Jelenleg autós MMO-n dolgoznak.



Varga Zoltán (Neocore Games)

Jogi és államigazgatási tanulmányokat folytatott, majd egy dél-koreai érdekeltségű hardvergyártó cég magyarországi képviselője lett. Jelenleg a Neocore Gamesnél látja el a nemzetközi kapcsolattartási feladatokat.



mint a franciás angol, úgyhogy végül is maradtam az eredetinnél. Antoviaque az MMO-s közösségek kezelésének legapróbb részleteire is kitért: hogyan kell megnyernünk a játékosok bizalmát, meg kell hallhatnunk a véleményüket, kívánságaikat. Erre a játéktípusra is igaz, hogy ne próbáljuk meg „feltalálni a kereket” (itt egy a vetítövásznon nagyon szellemesen egy hatalmas fakereket láthattunk), hiszen mások már feltalálták. Számomra külön érdekes megállapítás

volt, hogy az MMO-n belüli közösségi bajnokságoknál nem ajándékokkal, hanem presztízzsel kellene jutalmazni a játékosokat. A Blizzard ugyebár

pontosan az ellenkezőjét műveli az aréna rendszerrel, amelynél az aréna pontokból fegyvereket és páncélatot vásárolhatunk magunknak, illetve az

A nálunk megrendezett Game Developers Forum természetesen nem az első ilyen rendezvény, amelyen a fejlesztők összegyűlnek, hogy megosszák tapasztalataikat és meglátásaikat a hallgatósággal. Külföldön ezeket a konferenciákat Game Developers Conference néven tartják évente, és olyan híres koponyák vesznek rajtuk részt, mint Peter Molyneux, vagy Will Wright. A legelső a GDC-t 1987-ben rendezte a kaliforniai San Jose-ban egy akkoriban rendkívül lelkes és híres játékdizajner és játékesztéta, Chris Crawford. Crawford egyébként a játékfejlesztés világának egyik legérdekesebb figurája: amellett, hogy híres fejlesztő volt (az ő nevéhez fűződik az 1981-es Eastern Front, amely az első tényleges valós idejű stratégiai játék volt), rengeteg elméleti írása, cikke, könyve jelent meg a játékfejlesztéssel kapcsolatban és egészen 1991-ig, amikor is „A számítógépes játékok halottak” című mehökkentő írásával búcsúzott a játékvilágtól. Azóta Crawford egyetlen GDC-re sem tette be a lábát, viszont az általa alapított konferenciákat évről évre megrendezik.



WTF IS GDF?



BUDAPESTEN A CRYTEK!

Az előadások egyik szünetében egy közeli kávézóban a három török testvér, Cevat, Avni és Faruk Yerli gyors sajtótájékoztatót tartott, amely során hivatalosan is bejelentették azt a már korábban kiszivárgott hírt, hogy a Crytek Budapest is irodát nyit. Persze a náluk dolgozó magyar fejlesztő, Pócza Zoltán a járművek kidolgozásával foglalkozik, ám ez korántsem jelenti azt, hogy itt Budapesten csak a játék ezen részét fejlesztik majd. Természetesen nekik szegeztük a mindenkit legjobban érdeklő kérdést, hogy mikor jelenik meg végre a játék: erre is mindössze csak annyit válaszoltak, hogy majdnem biztos, hogy év végéig a boltokba kerül. És hogy mit hoz a jövő? Megkérdeztem a török srácokat, hogy a Crysis után mi lesz a következő project-jük. „Only God knows!” („Csak az Isten tudja”) – ez volt a mókás és rejtélyeskedő válasz...



aréna bajnokság győztesei fődíjként pénzt fognak kapni. Bár nem vagyok benne biztos, hogy ez rossz ötlet, viszont az tény, hogy a PVP-s (player versus player) győzelem presztízs részét szinte teljesen elhanyagolják World of Warcraftban. Korábban

is ugyanezt éreztem a régi honor rendszernél, és sajnos ez a rossz hozzáállás azóta sem változott. Hogy mire gondolok? Nos, amikor korábban elérted a legmagasabb PVP-s rangot, akkor a játékon belül gyakorlatilag szinte semmi sem történt, azon kívül, hogy megvehet-

ted magadnak a „jutalom”-fegyvereket, és a WoW honlapon sem kommunikálták különösebben a nyertesek nevét, illetve hasonlóan elhanyagolják az aréna forduló győzteseit a kommunikáció szintjén. Antoviaque másik érdekes meglátása, hogy a GM-eknek (Game Masterek), illetve a community managereknek nem szabadna a játékosokra úgy gondolniuk,

mintha az „alattvalóik” lennének. A játékosok bizalmát azzal lehet megnyerni, ha sokkal közvetlenebbül és nem lekezelően viselkednek velük. Talán érdemes lett volna néhány nagy múltú fejlesztőnek is végighallgatni Antoviaque gondolatait, mert bizony van mit tanulni belőle... Nem baj, majd jövőre – a GDF 2008-on!

Bad Sector





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

WORLD IN CONFLICT

Ügyesek a *World in Conflict* marketingesei: rengeteg képpel, videóval, hírrel bombáznak minket, ahogy közelít a játék megjelenése. A kérdés csupán az, vajon ez dicsekvés akar-e lenni, vagy csak az érdeklődés felkeltése. Béta-tesztünk sajnos nem adott választ erre a kérdésre.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
RTS

KÖRNYEZET
USA

KIADÓ
VIVENDI

FEJLESZTŐ
MASSIVE
ENTERTAINMENT

MEGJELENÉS
2007. JÚLIUS

FEJLESZTŐI PORTRÉ

A svéd fejlesztőcsapat olyan sikeres RTS-eket tudhat maga mögött, mint a Ground Control két része.

GYORSLINK
1551

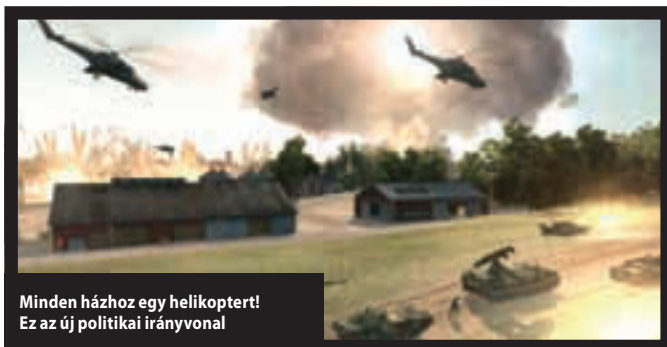
Békés, nyugodt pénteki nap: mindenki készül a hétvégére, de három lelkes fiatal (akik közül az egyik hölgy) mégis azt tervezi, hogy jól megtámadják Amerikát az orosz csapatokkal, ezzel felborítva a világbékét, és mindent megváltoztatva, örökre. Nem, szó nincs terrorista összeesküvésről vagy hasonlóról, egyszerűen csak a Massive Entertainment által fejlesztett *World in Conflict* olvasói béta-tesztje készül majd: kóla, pattogott kukorica, kétfős

tartoznak, amelynek már nem kellett oroszul tanulnia, és a cirill betűket elég nehézkesen értették meg. Bármilyen apróság, mégis igen fontos hangulati tényező. Mondjuk a játék készítői valószínűleg sosem jártak orosz lakonyában (a GS múlt évi táborozói, azt hiszem, sosem felejtik el az élményt), így több, csak erre a katonai rendszerre jellemző hangulati elemet nem vettek át, azonban már ez is elég ahhoz, hogy maximális lelkesedéssel lerohanjunk Amerikát. (Vagy megvédjük, nehogy a moszkvai GUM áruház lerakatokat nyithasson Сиепл vagy Сан Франсиско városában, mert akkor vége a világnak – legalábbis a játékban). A magam részéről a koncepciót lelkesen támogatom, bár előre látom, mennyi emberben fog felháborodást kelteni az óceánon túl, hogy a megtámadhatatlannak és legyőzhetetlennek vélt Egyesült Álla-

lálzat, GSTV kamerája bekészítve, jöhet az invázió.

SEATTLE ELFOGATVÁN ELMEGADTOK!

A legfontosabb hangulati elem a játékban az orosz nyelv korlátozott használata – az előző címben Seattle városának nevét láthatjuk oroszul leírva: töltés közben a pálya nevét a játék természetesen oroszul közli, ez béta-teszttereknek erős gondot okozott, hiszen ők ahhoz a generációhoz



Minden házhoz egy helikoptert!
Ez az új politikai irányvonal

mokat valaki megtámadja és legyőzi. Minden német kéjesen dörzsölheti a markát, hiszen a játékprogramokban eddig főleg németeket kellett legyőznie. Most pedig majd a gonosz oroszokat kell, akik jól elfoglalták Amerikát. Hehe.

MINDEN SZÉTLŐHETŐ

Mivel single módban amerikai csapatokat kell irányítanunk, az igazi ruszki

technológiát multiban érdemes és lehet kipróbálni, előtte azonban már sok érdekes tapasztalatra tehetünk szert. Először a pályán szinte mindent le lehet rombolni, így ha gyalogosok bújnak meg egy házban, akkor a tetővel együtt őket is el lehet intézni, ha a házat képesek vagyunk lerombolni. Mindezt fizikai gyorsítás nélkül éri el a program, ami igen szép teljesítmény. Emellett a robbanások, fényeffektek, a fegyverek és eszközök modelljei mind meglehetősen látványosak, jól bezoomolhatók, de a játék legeslegnagyobb erőnye mégis az, hogy közepes gépeken is nagyon szépen elfut – tudnak ezek a svédek engine-t írni és optimalizálni, gratula nekik! A terepek a *Supreme Commanderrel* és a C&C 3-mal szemben sokkal hegyesebbek, dombosabbak, ez persze egységeink közlekedését is befolyásolhatja – egyesek szerint hitelesen, mások szerint idegesítően. Egy biztos, amit le lehet

A B-52-es műrepülő programját lelkes légvédelmiek figyelik



AMI SZÁMÍT

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



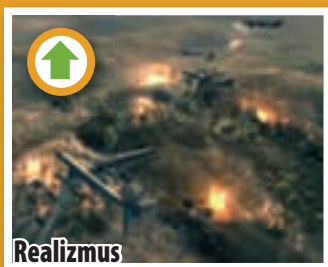
Minden OK, erre számítottunk!



A megvalósítás OK, de csak közepes



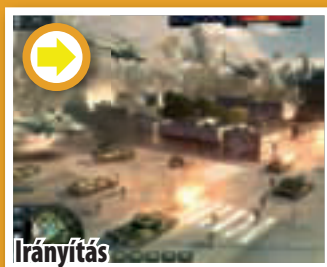
Ez nem jött be, többet vártunk!



Realizmus

Olvasók: Nem kellett sokáig lógni az egységeket, hogy meghaljanak. Nem volt elrugaszkodva nagyon a valóságtól.

GameStar: Bár a történetet a fantázia szülte, és az alternatív közelmúltban (1989-ben) játszódik, ennek ellenére a fejlett fizika és a jó sztori igencsak reálisra teszi.



Irányítás

Olvasók: Átlag RTS-irányítással rendelkezik ez a remek játék. A free look opció hasznos és praktikus volt benne.

GameStar: Az RTS-ek irányítási módszereit már rég kidolgozták: ebben az esetben sem volt érdemes változtatni rajta, a Massive nem is tette.



Hangulat

Olvasók: A C&C-ben sokkal intenzívebb volt a hangulat, bár ezt ott főleg az átvezetők okozták, amit itt még nem láthattunk.

GameStar: Az igazi hangulatot az orosz csapatok, feliratok, szövegek jelenléte adja – emellett a grafikai becsillanások, robbanások is fokozzák az élményt.



Grafika

Olvasók: Hihetetlen übersuper, látványos effektek, szép füst, full HDR, vízfodrozódás meg minden.

GameStar: Mit is tehetnénk hozzá ahhoz, amit az olvasók is mondtak? Ez a játék grafikailag odab..., és mivel nagyon jól optimalizált, kisebb gépeken is jól megy.

amortizálni a pályán, azt mind le kell: ha másért nem, a filing kedvéért.

MULTI, OH MULTI, TE ÉDES!

Érdekes élménnyel lettünk tapasztaltabbak a multi béta-tesztelése során: rájöttünk a nagy igazságra, hogy mindig Amerika győz! Előfordult az az eset, hogy elindult a multi csata, a kedves béta-teszter olvasóval, aki az amerikaiakkal volt, elcsevegtük az időt, oda sem figyelt, az egérhez hozzá sem nyúlt, és 10 perc múlva a program kiírta – America Wins! Majd adott egy összesítést. Többször is nekifutottunk ennek a dolognak, mindig ugyanazzal az eredménnyel. Természetesen a végleges változatban ki fogják javítani ezt a kis bakit, de mi jókat derültünk rajta. Ezt nevezik abszolút vidám olvasói tesztnek (alternatív elnevezése nevetséges olvasói béta-teszt :)). Szerecsére azért, amikor játszottak vele a hölgyek/urak, akkor kiderült, hogy ennek a játéknak az igazi erőssége a multi lesz. Úgy néz ki ugyanis, hogy a két oldal igen jól ki van egyensúlyozva, így reményeink szerint a WoC multiban inkább a tudás, és nem a kattintási sebesség dönt majd.

Gyu

PLAYER 1



Név: Fliszár Éva

Kor: 21

Foglalkozás: hallgató

Lakhely: Solyvár

Kedvelt játékok: The Sims

Most ezt tolja: The Sims 2

Örök kedvenc: The Sims ☺

Mi a célod az életben: Kiköltözni Londonba, és ott élni.

Vélemény

Hát igen... (nevet) nem egy Sims! ☺ Nekem leginkább a grafikája tetszett, ha más nem is. Szépen ki van dolgozva, színes, praktikus a bal alsó sarokban a térkép. Elképesztően hosszúak a töltési idők, még kilépésnél is. Nyilván a több memória megoldotta volna a problémát. A zene lehetett volna kicsit változatosabb is, de szerencsére legalább halk volt. ☺ Fokozta a sikerélményemet, hogy még ha nem csináltam semmit, csak néztem, akkor is nyertem.

PLAYER 2



Név: Kiss Dániel

Kor: 19

Foglalkozás: hallgató

Lakhely: Piliscsaba

Kedvelt játékok: FPS, szimulátor

Most ezt tolja: S.T.A.L.K.E.R., Rainbow Six

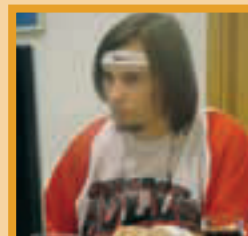
Örök kedvenc: Deus Ex 1

Mi a célod az életben: Eljutni hetvenig ☺

Vélemény

Egyszerűbb, mint a Supreme Commander, de a Command & Conquer 3-nál bonyolultabb. Elég gyorsan bele lehet tanulni. Ráadásul túl szép, ezért nem is unod meg a játékot, még a hibák ellenére sem. Gyorsan halnak meg benne az egységek például. Akkor jön ki igazán a hangulat, ha ráközelítek az egységekre, de ekkor meg nem túl átlátható a szituáció. Jó multi lehetőségek vannak benne, csak ugye ahhoz jó csapat is kell, ami a bétában lehet, hogy még nem volt meg.

PLAYER 3



Név: Oláh Róbert

Kor: 19

Foglalkozás: tanuló

Lakhely: Budapest

Kedvelt játékok: FPS, MMO

Most ezt tolja: WoW, Prince of Persia

Örök kedvenc: Prince of Persia, Half-Life

Mi a célod az életben: Boldogan élni a tündérékkel

Vélemény

Fogalmam sem volt, hogy mit csinálók. Eltelt vagy tíz perc, hogy rájöjjelek, mit is kellene csinálnom, és hogyan. De lehet, hogy fél óra volt... Nagyon szép a grafikája, bár voltak benne elég kemény bugok, főleg az árnyékokkal, bár ez még csak egy béta. A Cn3-at nem verte oda, talán még grafikailag sem. Viszont nagyon tetszett benne, hogy a WASD-irányítással a térképet mozgathattam, és az egérrel csak a nézőszögöt változtattam.



CALL OF DUTY 4

MODERN WARFARE

EXTRA
KÉPEK A DVD-N

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA

FPS

KÖRNYEZET

MODERN KOR

KIADÓ

ACTIVISION

FEJLESZTŐ

INFINITY WARD

MEGJELENÉS

2007. DECEMBER

FEJLESZTŐI PORTÉ

A csapat tagjai a *Medal of Honor: Allied Assault* fejlesztői közül kerültek ki, 22-en alapították a céget 2002-ben. 2003-ban felvásárolta őket az Activision. Hatalmas sikert arattak *Call of Duty* sorozatukkal. Amelynek két részéért több mint 100 „Az év játék” címet gyűjtöttek be.

GYORSLINK

1966



Világháborús díszletek helyett modern korba helyezett, filmszerű akciókkal telezsúfolt, sztoriközpontú FPS érkezik az Infinity Wardtól. Nos, titkos kívánságlistánkról máris kihúzhatunk egy tételt, a következőnek talán azt az egymillió dollárt vagy a száz szüzet kérnénk...

Hé, gyerek, nyitva van a jobb hátsó!



– kérdés, sikerül-e majd nekik a nagy visszatérés az Airborne-nal (szerintem igen, de ugye majd megjelenéskor kiderül – ender).

Mindezt csak azért emlegettem fel, mert idén télen hatalmas összecsapás lesz, hiszen közel egy időben érkezik az új *Call of Duty* is – csak épp a kiváló első két rész után az Infinity Ward túllépett a második világháborús környezeten és egy teljesen fiktív, modern korban játszódó FPS-sel készül. Ez nyilván sokaknak megkönnyebbülés, de bizonyára vannak, akik aggódnak, hiszen a *Call of Duty*-hangulathoz számukra szükségszerűen hozzátartozik a megszokott kor. Az Infinity Ward azonban nem így gondolja...

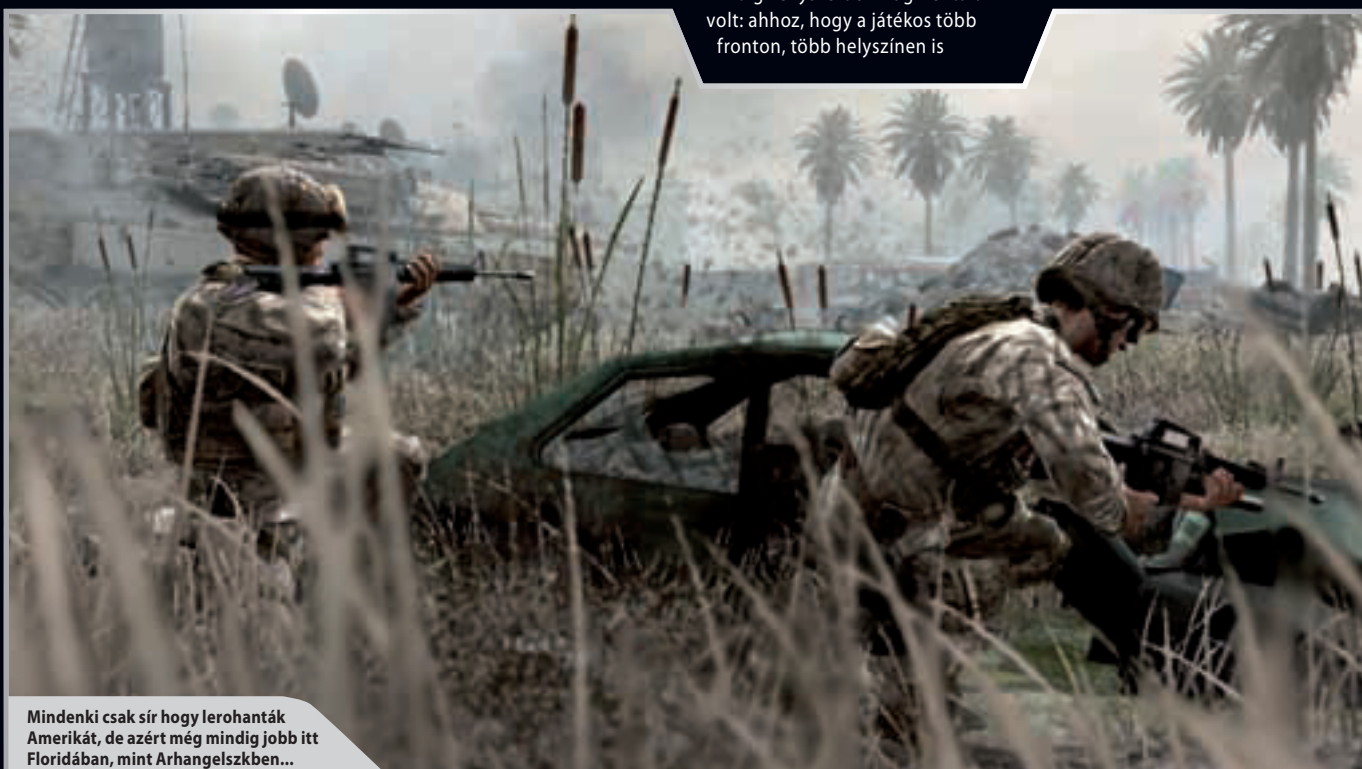
A HÁBORÚ SOSEM VÁLTOZIK? (Ő, DEHOGYEM...)

Nem sokkal a *Call of Duty 2* után az Infinity Ward már a *Modern Warfare*-en dolgozott, ebből is látszik, hogy a korszakváltás nem hirtelen ötlet volt. Ahogy *Tim Ponting*, az Activision európai PR-igazgatója el is mondta nekünk egy beszélgetés során (*ld. interjúkat*), a modern környezet számtalan izgalmasan új lehetőséget nyitott, elsősorban a történetmesélés és a fegyverek terén. A korábbi *Call of Duty* játékokban az erős történelmi kapcsolódási pontok miatt a sztori mindig kényszerűen fragmentált volt: ahhoz, hogy a játékos több fronton, több helyszínen is

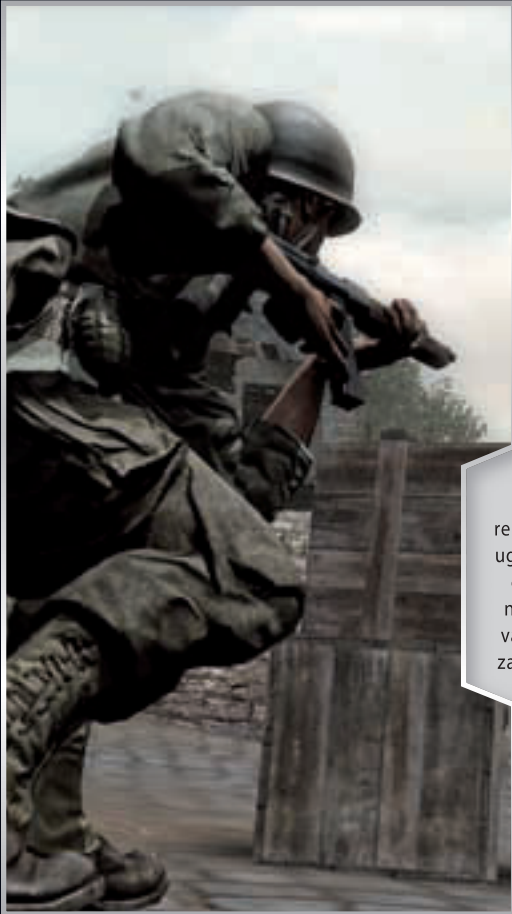
megforduljon, folyamatosan kellett változtatni különböző nemzetek katonái között (nyilván kissé erős húzás lett volna, ha egy amerikai katona szemszögéből látjuk a sztálingrádi harcokat, ahogy oroszok sem igazán nyüzsögtek Tunéziában). A modern kor azonban más miatt okozott nehézséget, hiszen a második világháború óta nem igazán volt olyan történelmi konfliktus, amely az Infinity Ward szerint érdemes lett volna arra, hogy feldolgozzák, arról nem is beszélve, hogy a modern történelemben már nemigen találkozott két oldal kiegyenlített küzdelem-



Második világháborús FPS-ekkel ugyan tele van a spájz (hogy legyen mivel játszani azoknak az oroszoknak, akik már a spájzban vannak) de az utóbbi években már csak három név maradt számításban: a *Call of Duty*, a *Medal of Honor* és a *Brothers In Arms* sorozat. Hogy mivé lett az egykor dicső *Medal of Honor*, ne firtassuk, de tény: a sorozat fénypontja a kiváló *Allied Assault* volt, mely fejlesztőinek legnagyobb része már az Infinity Ward sorait erősíti. Nem várták meg a *MohAA* két szörnyű kiegészítőjét, ahogy az erős közepes *Pacific Assault* sem

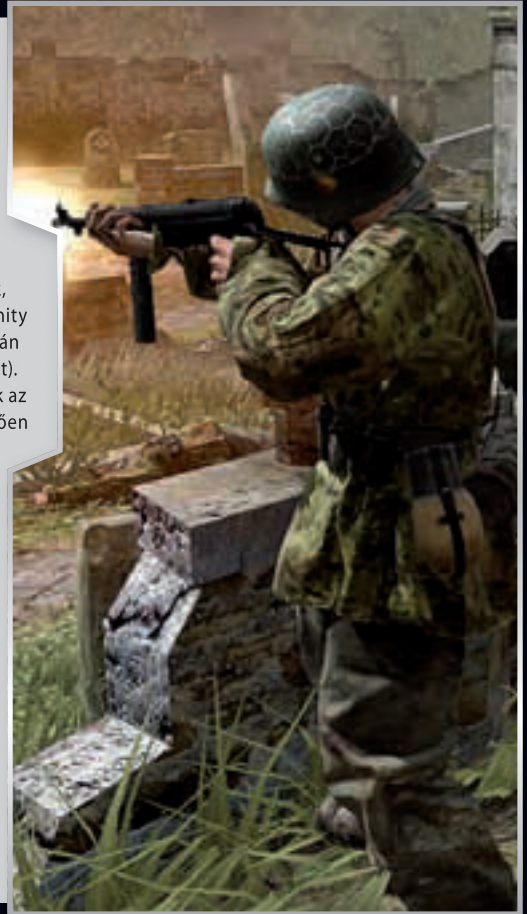


Mindenki csak sír hogy lerohanták Amerikát, de azért még mindig jobb itt Floridában, mint Arhangelszkben...



MI TÖRTÉNT A HARMADIK RÉSSZEL?

A *Call of Duty 3* öt konzolra is megjelent (PS2, PS3, Xbox, Xbox 360, Wii), de PC-re nem, ez azonban nem az Infinity Ward hibája, hiszen a harmadik részt nem is ők, hanem a Treyarch készítette (az Infinity Ward nem sokkal a *Call of Duty 2* után már a *Modern Warfare*-en dolgozott). És hogy miért nem jutott el hozzánk az epizód? Egyrészt a Treyarch alapvetően konzolos csapat, amely nem tudta volna kiszorgálni a PC-s extra igényeket, másrészt a teljes fejlesztésre összesen kilenc hónapot kaptak, ami ugyebár egy ember elkészítéséhez épp elegendő, de játékhoz csak nagyon nehezen. A dolog érdekessége, hogy valóban tervbe volt véve a PC-s változat, ami az Infinity Ward szerint nem is lett volna rossz, de... nem lett volna olyan jó sem, hogy az ebben a tekintetben rendkívül érzékeny PC-s közönségnek megfeleljen, és elegendő újdonságot jelentsen a második rész után. Mindenesetre megnyugtató, hogy így adnak a véleményünkre.



ben. Még egy szempont: a jó fiúk/rossz fiúk felosztás manapság korántsem olyan egyértelmű, mint a második világháborúban... Mivel azonban nem pályázom arra, hogy a politológiai tanszékeken kötelező olvasmányá tegyék a 2007/06. GameStart, be is fejezem kis disszertációm, a lényeg

az, hogy a megoldás egy teljesen fiktív konfliktus felépítése volt. Apróbb utalásokat persze találunk az előző részekre, de ezek inkább csak apró poénok, melyeket főleg a fanatikuskok fognak értékelni: itt lesz például az *elpusztíthatatlan* Price kapitány, aki már a *Call of Duty* első részének végén elhalálozott, de a folytatás-

ban mágikus módon visszatért, és valószínűleg az egészséges, lelmi rostokban gazdag táplálkozás miatt még mindig aktív szolgálatban van.

F.Á.K. THIS!

A *Call of Duty 4* főgonosza egy bizonyos Zakajev, szupernacionalista posztsovjét arc, akinek Sztálin a példaképe. Szerinte az volt a szép világ, és úgy gondolja, hogy ez az egész Független Államok Közössége

dolog egy nagy baromság, az egyszerűség kedvéért inkább kellene állítani a jó öreg Szovjetuniót, az volt a tuti. Ha pedig ehhez polgárháborút kirobbantani, népirtani, terrorizálni kell, hát legyen. Hülyékből persze sosincs hiány, de Zakajev nézeteit sajnos sok szívesen nosztalgizáló, öreg komcsi is osztja, ezért hamar



...és ráadásul Micimackó fázik is!

szert tesz néhány igen befolyásos barátira a katonaságnál, a maffia és az oligarchák berkeiben, akik örömmel hozzájárulnak nemes ügyéhez. Zakajev ráadásul idestova húsz éve kereskedik nemzetközi szinten fegyverekkel, úgyhogy minden adott kis családi vállalkozásának beindításához. Az oroszországi polgárháború tehát elkerülhetetlen, de az is várható, hogy az Egyesült Államok előbb vagy utóbb beleavatkozik az eseményekbe. Mit lehetne tenni? Zakajevnek azonban nemcsak

Moszkvában vannak cimborái, hanem a Közel-Keleten is, ahol egy bizonyos Al-Asaddal dugja össze busa fejét, és kifundálják a tökéletes tervet a nagyhatalom bevetésére. Al-Asad a Közel-Keleten robbant ki puccsot, amelyre az USA nyilván reflexből vetődik majd, így elterelődik a figyelem Zakajev rosszszontkodásáról és az amerikai hadsereg erőforrásai is megoszlanak. (A *Call of Duty 4* trailerjében egyébként a meg nem nevezett közel-keleti ország uralkodója szemszögéből látjuk,

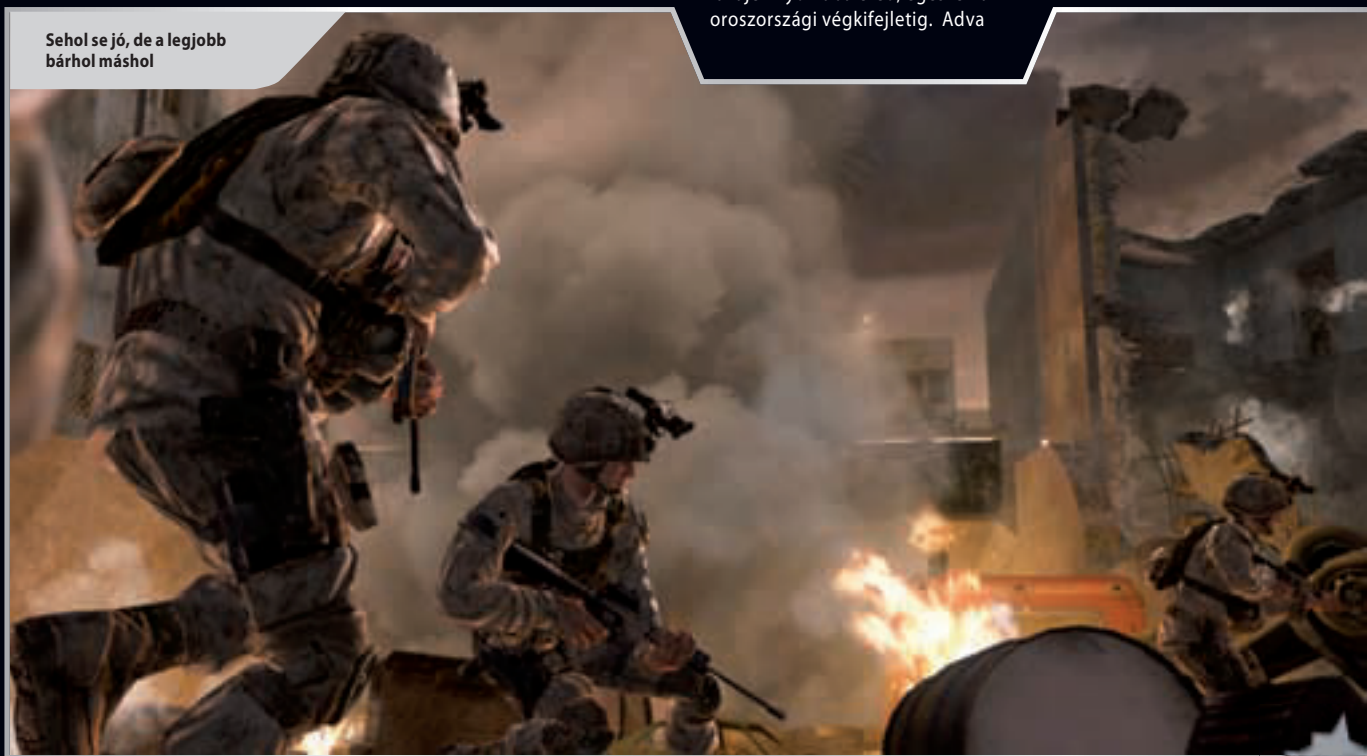
ahogy Al-Asad emberei elrabolnak és kocsiba tuszkolnak minket, majd Zakajev átnyújt a Top Gun-szemüveges terrorista vezérnek egy pisztolyt, és ő ledurrant minket... too bad.) A jó hír azonban az, hogy a brit titkosszolgálat már hosszú évek óta figyeli Zakajevet, és így hamar átlátnak a szítán. Bár az amerikaiakat nem tudják lebeszélni a közel-keleti akcióról, a szuper elit Force Recon sikerül rávenni, hogy legalább Al-Asadot vegyék célba. A SAS pedig másik fronton lendül akcióba, és egyenesen Zakajev nyomába ered, egészen az oroszországi végkifejletig. Adva

van tehát két főgonosz, mindketőnek van egy-egy nagyon gonosz Sancho Panzája, az, ha jól számolom, összesen négy nagyon gonosz. Vagy ahogy a brit titkosszolgálat aktája hivatkozik rájuk: az apokalipszis négy lovasa. Célunk, hogy mind a négyet eltegyük láb alól.

EGYENLŐ PÁLYÁK, EGYENLŐ ESÉLYEK

A *Call of Duty* korábbi részeinek sok más hasonló FPS-sel szemben egyet sosem lehetett

Sehol se jó, de a legjobb bárhol máshol



INTERJÚ TIM PONTINGGAL (EURÓPAI PR-IGAZGATÓ, ACTIVISION)

GameStar: Miért döntöttek úgy, hogy továbbléptek a második világháborús környezetben?

Tim Ponting: Elsősorban azért, mert a modern környezet végre olyan lehetőségeket nyújt nekünk, melyek korábban lehetetlenek voltak. Ahhoz például, hogy a játékost körbevigyük több helyszínen (Oroszország, Észak-Afrika, Franciaország, Németország...), több nemzet több katonájának a sorsát kellett végigkövetni, különféle háborús frontokon. Egy összefüggő sztorit nagyon nehéz így elmesélni. Modern háborús környezetben azonban a katonák órák alatt eljutnak bárhová a világban, így akár ugyanazok a szereplők is bejárhatnak teljesen eltérő helyszíneket. Másrészt új játékmenetbeli lehetőségeket rejtenek a modern fegyverek, a tüzelési módok vagy akár a különféle távcsövek.

GS: Számatokra melyek egy Call of Duty-játék legfontosabb ismérvei? Mitől marad megkülönböztethető a játék egy teljesen új környezetben?

TP: Nézzétek csak meg a trailert: olyan, mint egy *Call of Duty* játék? Mi az hogy! Itt van minden fontos *Call of Duty*-elem: filmszerűség, csapatalapú harcok, ahol csak egy vagy a többiek közül és összehangoltan küzdesz egy hasonlóan jól felszerelt ellenséggel... és persze a megállás nélküli akció.

GS: A filmszerűség valóban fontos jellemzője volt a játékaikotoknak. Az új környezet nyilván más filmszerű utalásokat kíván meg, de számíthatunk hasonló megoldásokra?

TP: Teljes mértékben, tudjuk, hogy a rajongók imádják a filmszerű érzést, és ez a negyedik részben is nagyon jellemző lesz. Rengeteg ilyen jelenetre lehet számítani, például a Bog A pálya elején, amikor az elhúzó helikopterek közül az ellenséges egységek leszednek egyet vagy az Armada pálya elején a „valkűrök repülése”... Biztosíthatunk mindenkit, el lesztek mosva, hogy micsoda figyelmet és energiát öltünk a játékba a teljes beleélés érdekében.

GS: A Call of Duty első két részében nem volt szükség „igazi” sztorira az erős történelmi kapcsolódási pontok miatt. A negyedik részben találunk modern történelmi utalásokat, vagy inkább maradtok a fikciónál?

TP: A *Modern Warfare* 100 százalékban fikció, csak a fegyverek valódiak. A sztori pedig nagyon fontos: van két fiktív rosszfiúnk (Zakajev és Al-Asad) akik tényleg, nagyon rossz fiúk. A történet kialakításában hollywoodi forgatókönyvírók segítenek bennünket, hogy a játék leginkább a 24 című sorozat igen pergős epizódjaira emlékeztessen. Az akció megállás nélkül döngt előre, egészen az apokaliptikus végjátékig Oroszországban, amikor a SAS és a

Force Recon erők sarokba szorítják a gonoszokat.

GS: A Call of Duty 4 Xbox 360-ra is megjelenik: tervezitek a platformok közötti multiplayer csaták támogatását?

TP: Nos... nem. *Call of Duty 4* minden platformon kap multiplayert, Xbox 360-on, PS3-on és PC-n is, de egymás között nem. A mi nézőpontunktól egyetlen oka lehet, hogy a különböző platformok játékosait közös multiba tereljük, az pedig az, ha nem játszanak adott játékkal elegenden. Attól egyik platformon sem tartunk, hogy a megjelenés után üresek lennének a multis szerverek... Másrészt nem különösebben szórakoztató a PC-sek számára ledarálni a konzolosokat, ahogy a konzulosoknak sem az.

GS: A multis játéknak mintha némi RPG-s ízt adna, hogy a játékosok fejleszthetik különböző statisztikáikat. A „Create-a-Class” opció például nagyon izgalmasnak tűnik, mesélnél róla?

TP: Őszintén szólva nincs benne semmi RPG... A lényege, hogy minél többet játszol, annál több eszközhöz, fegyverhez férsz hozzá, így amellet, hogy egyre veszélyesebb ellenfél vagy, teste szabhatod, hogy milyen extrákkal szerelkezel fel. Az volt a cél, hogy a kezdőket se rettsünk el rögtön egy rakás opcióval, hanem fokozatosan adjunk – valamiféle elismerésként – új lehetőségeket.

A FEJLŐDÉS NEM ÁLL MEG



Az új környezet és játékelemek mellett az Infinity Ward természetesen technológiai fronton is rátesz egy lapáttal: a továbbfejlesztett engine képességei a képek alapján igen meggyőzőek. Az egyik legfontosabb újítás a *depth of field* effekt, mely az érzékelés realisztikusabb illúziója érdekében élesebbé teszi azokat az objektumokat, melyekre fókuszálunk – ez korábban nem igazán működött még más játékokban, pedig próbálkoztak vele többen is: meglátjuk, az Infinity Ward mire jutott. A másik fontos újítás a *Rim Lighting*, amely azt modellezi, ahogy az emberi szem a mozgó objektumok

kat érzékeli alacsony fényviszonyok mellett: amikor egy sötét ruhás pofa bújik a sötétben, nem látjuk, de ahogy megmozdul, egyfajta halványan világító körvonalat kap, így nem is igazán őt, hanem a mozgást érzékeljük. Ezt így leírva talán nem egészen világos, de nagyjából sejtethetitek, hogy miről van szó – végre nem kell tökig csavarni a gammát egy sötétebb pályán, hanem úgy játszhatjuk, ahogy a fejlesztők elképzelték nekünk (és legalább nem esünk le a székről, ha belefutunk egy flashbang-be...). Szintén fontos látványelem, hogy a karakterek modelljei immár önmagukra is árnyéket vetnek,

azaz a legkisebb felszerelés (például a headset mikrofonja) is valós idejű árnyékkal rendelkezik. Az új fizikai engine is figyelemre méltó, a *Call of Duty 4* lehetőségei kétségkívül elégedett sikkantásokra fognak sarkallni mindenkit, akik egyrészt szeretnek dolgokat... szétlőni, másrészt szoktak sikkantgatni: az autóknak például ki lehet lőni a kerekeit, de ha felgyulladnak, akkor a tűz fokozatosan emészti fel őket: kigyulladnak az ülések, felrobbannak a gumik, a végső detonáció pedig csak akkor következik be, ha a lángok eléri az üzemyagytartályt...



1



2



Ezek afféle... egyszerű srácok. Drótháló minden mennyiségben, de legalább látjuk, mi rejtezik egy komandós zord álarca mögött.

Rendben, némi alap textúra azért jár nekik, fokozatosan beérjük a Quake 2 szintjét. A poligonszám persze magasabb, de még van hova fejlődni.



4



3

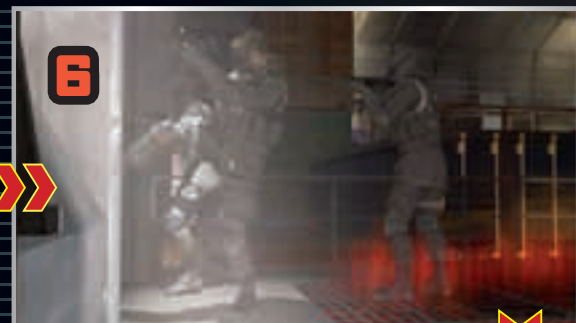


Kezdődnek a delikát apróságok, specular és normal mapping, hogy most így hirtelen mást ne mondjunk. Jár.

Lám, milyen sokat számít, ha jó fényben tüntetünk fel valakit... Lassan már a Doom 3-nál tartunk, de lesz ez jobb is!



5

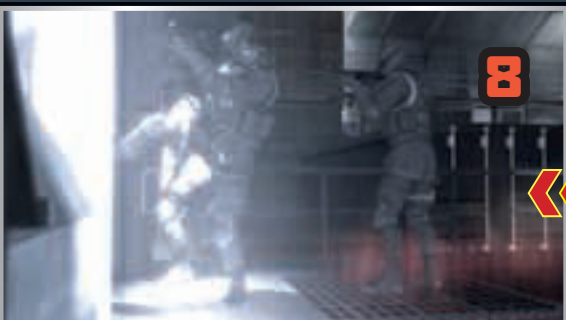


6



Hős katonánk lába már fárad, de még korántsem végeztünk! Számptalan apró effekttek kell életszerűbbé tenni a környezetet.

Elérkeztünk az dinamikus, lágy árnyékokig: a különféle fényhatásokra érzékenyen változó intenzitású árnyékok zabálják a gépi erőforrásokat, de megéri a látvány...



8



7



Még egy kis bloom effekt, és meg is lennénk: a derengés jótékonyan eltünteti a durvább éleket az alacsonyabb felbontásokon is - ápol, s eltakat.

Kitartás, majdnem megvagyunk. A képi utófilterezés már független a renderelési procedúrától, a fények, színek, az atmoszféra összhatása finomítható így.

Price kapitány, az elpusztíthatatlan. Ha a CoD 2-re feltámadt, az a legkevesebb hogy még mindig nyomja...



cióra Zakajev portáján. Az előző részekhez képest egyébként sokkal hangsúlyosabb szerepet kapnak a lopakodós jelenetek, bár természetesen most is lesznek olyan helyzetek, amikor elszabadul a pokol, és nem lesz alkalmunk ravaszul átgondolt, finom megoldásokra.

A játék egyébként több szempontból is a 24 című sorozat mintájára épül fel. Egyrészt a teljes sztori 30 napot ölel fel, másrészt tévés sorozatok forgatókönyvíróival dolgoznak, hogy a filmszerű elemek zökkenőmentes beemelése mellett a történetvezetésben is sikerüljön fenntartani a folyamatos feszültséget. Az Infinity Ward mindig is híres volt arról, hogy milyen remek érzékkel nyúlt az egészen apró

részletekhez is, most sem lesz ebben hiány. Jó példa erre az oktatókületés – amelyről általában hamar hosszú távú következtetéseket lehet levonni egy csapat kreativitását illetően. Nos, az első pálya a trailerben is látható tengerjáró ostroma lesz, az oktatókületés pedig ugyanez, csak épp a hajó helyett a SAS főhadiszállásán felállított gyakorló pályán vesszük végig a ránk váró akciót. Itt némi hibaszálalék még belefér.

NEM NÉZELŐDIK, MEGY ELŐRE!

A *Call of Duty 2* pályái az első részhez képest sokkal nagyobbak és szabadabban bejárhatóak voltak. Szkriptelt részek természetesen vannak, hiszen

a fejlesztők szeretnék, ha nem maradnánk le néhány aprólékosan megkomponált eseményről (tehát bizonyos pontokon szükségszerűen átterelnék bennünket) de némi szabadságérzetet is hagynak. Többször kapunk például alternatív útvonalakat (mint a *Call of Duty 2*-ben, amikor a minimápen A, B, C betű jelölte a választható célpontokat), de őszintén szólva az Infinity Ward nem tőri össze magát emiatt – teljes joggal. Ha azt csináljuk, ami a feladat, sosem fogunk láthatatlan falakba ütközni. Aki meg elmegy kóricálni, az örüljön, hogy nem kerül hadbírótság elé, elvgre ez a hadsereg, nem egy

felróni: hogy ne lettek volna kellőképp változatosak. Az Infinity Ward most azonban pancsolhat a jóban: szabadon ug-rándozhatunk a különféle helyszínek között – egy egység ma már órák alatt bárhová eljuthat a világban, úgyhogy ez nem köti a sztorit –, egyaránt lehetnek nappali és éjszakai pályák, illetve olyan újszerű feladatok, mint egy VIP kíséretése. Sőt: a sztorit nem köti az időrend sem, lesz például egy visszatekintős küldetés, amikor egy sok évvel ezelőtti brit ügynök (tehát *biztosan* nem Daniel Craig...) bőrében indulunk titkos ak-



Az amerikai katonaság a lélektani hadviselést választja, és többször is kihívóan körbefutja a várost.

VALAKI HÍVOTT... JA, A KÖTELESSÉG.

Aki szerette az eddigi *Call of Duty*-epizódok multis részét, az most sem fog csalódní, mert ugyanaz a szűk csapat felelős a kialakításért, amely eddig – ráadásul most sokkal több időt kaptak a multi kidolgozására, ami érzékelhető is. Járművek nem lesznek, legalábbis vezethető formában. De ami igazán nagy újdonság, a multis térképeken elfoglalhatunk különféle „hardpointokat”, amelyek stratégiai szerepe felbecsülhetetlen lehet. Egy rádiótornyot elfoglalva például tüzérégi támogatást vagy légi csapást kérhetünk egy adott

területre, majd kisvártatva jön egy helikopter, hogy megbombázza ellenfeleinket – de durván. A helikopter persze kilöhető, úgyhogy ha egy csapat gyorsan kapcsol, könnyebb sérülésekkel megúszhatja a támadást. Más a helyzet akkor, ha például egy radartornyot foglalunk el: bár alapból csak saját csapattársainkat látjuk a térképen, így az ellenséges csapatmozgásokat is figyelemmel kísérhetjük – ennek jelentőségét valószínűleg nem kell ecsetelni. Minden játékmód itt lesz a korábbi részekből, de kapunk néhány újat is – nyilván azok

érelkelnének minket a legjobban, nyilván azokról nem árulnak el még semmit. Lesz azonban a *Battlefield 2*-ből ismerős fejlődési rendszer, csak épp itt szabadabban alakíthatjuk karakterünket: a multiban megszerzett tapasztalat függvényében számtalan extra felszerelés válik elérhetővé. Ha például szembetalálkozunk valakivel, teljesen terepszínű ruhában, terepszínűre mázolt fegyverrel, cuki kis álcázóbokorral a sisakján (és még ki tudja, mi mindennel a zsebeiben...), akkor sejthetjük, hogy nem ma kezdte a szakmát.



gazdag kínálat áll rendelkezésünkre (az első, oktató küldetésben például elhaladunk majd a fegyverraktár mellett, és megsejmelhetünk minden kipróbálható fegyvert... nos, *tetemes* mennyiségről beszélünk). Ahogy a korábbi *Call of Duty* játékokban is meghatározó tényező volt a rendelkezésünkre álló fegyverek választéka, most sem lesz ez másképp. Van azonban néhány nagyon fontos különbség: a különféle tüzelési módok használata, illetve a fegyverek testreszabhatósága, néhány fegyvert ugyanis kedvünkre átalakíthatunk: egy szimplább karabéllyal is szorosabb barátságot köt az ember, ha már ráapplikált egy gránátvetőt, de a különböző feladatok, környezeti viszonyok függvényében a többféle választható távcső is sokat lendíthet hatékonyságunkon. Mindehhez hozzájárulnak a különféle extra kiegészítő kutyák, amelyekkel az elit alakulatokat felszerelik. Gránátokból eddig repesz- és füstgránát volt a választék, itt is számíthatunk néhány új darabra, de a díszkrétebb megoldásokat kívánó helyzetekre (például lopakodós küldetésekhez) is kapunk extra kutyákat.

EZ EGY MÁSIK NEMZEDÉK... TRALLALA...

A technológiai fejlődés elemzését meghagytuk külön bokszban, de egy dolgot mindenképp érdemes kiemelni: számtalan extra effektet nem is fogunk észrevenni, és ez így van jól. Senki ne

értsen félre, a képeket valószínűleg nem kell túlmagyarázni, a *Call of Duty 4* elképesztően néz ki. Az Infinity Ward azonban észrevétlenül akarja tenni az effekteteket, ellentétben néhány játékkal, ahol ezek gyakran túlhangsúlyosak - ott van például az *Oblivion*, melynek karaktereit közelről megsejmelve el lehet ámulni a hihetetlen részletgazdagságon, ám a textúrák túlhangsúlyozottak és így az összehatás teljesen életszerűtlen. A látvány egyszerűen hiteles lesz, hitelesebb, mint bármilyen, amit eddig láttunk. A dinamikus változó fények technikája ismert és széles körben alkalmazott, de bármennyire frenetikus volt is ez megoldva például a *S.T.A.L.K.E.R.*-ben, nem igazán kapott fontos szerepet. Mert mit csinál az ember? Megy előre és lő. Néha este van, néha nappal, néha esik, néha fű, és ha közben felmelegszik az ég, épp csak átsuhan rajta: hm, pofás. A *Call of Duty 4* ebben a tekintetben is inkább a filmek felé húz, ahol minden jelenethez szigorúan megkomponált világítást alkalmaznak, mely a legjobban megfelel az adott események hangulatához, és kellőképp erősíti az atmoszférát. Ezért a fejlesztők egy teljes világítási eszköztárat hoztak létre, melyekből minden pályához megválaszthatják a legmegfelelőbb beállításokat.

SKIPPELNÉNK A NYARAT, JÖHET A KARÁCSONY!

Izgalmas lesz a tél, az már biztos, *Medal of Honor: Airborne* a régi hadszíntéren, *Call of Duty 4* modern korban... kíváncsian várjuk a nagy összecsapást. Érdemes még leszögezni, hogy az előzetes pletykákkal ellentétben a játék Direct X 9-es, tehát nem igényel Vistát, úgyhogy aki addig sem akar beújítani, annak a *Call of Duty 4* miatt sem kell... A fejlesztés egyébként párhuzamosan folyik a különböző platformokra, tehát külön csapat dolgozik a PC-s, PS3-as és Xbox 360-as verziókon – no nem mintha bárki is attól tartott volna, hogy épp egy *Call of Duty* játékkal kapcsolatban kelljen a „konverzióból” fakadó problémáktól tartani. Ez azonban főleg a megjelenést illetően jó hír: az Infinity Ward minden platformra karácsonyra ígéri a játékot.

MÁZUR ELSŐ BENYOMÁSAI:



Mivel modern korban az utóbbi időben csak az én izlésemnek kicsit lassú *Ghost Recon* és *Rainbow Six* játékok voltak említésre méltók, izgatottan várom ezt a kis csodát.

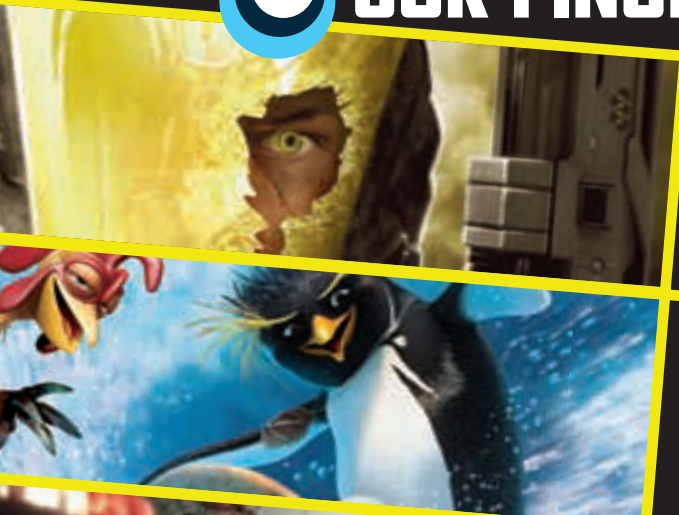
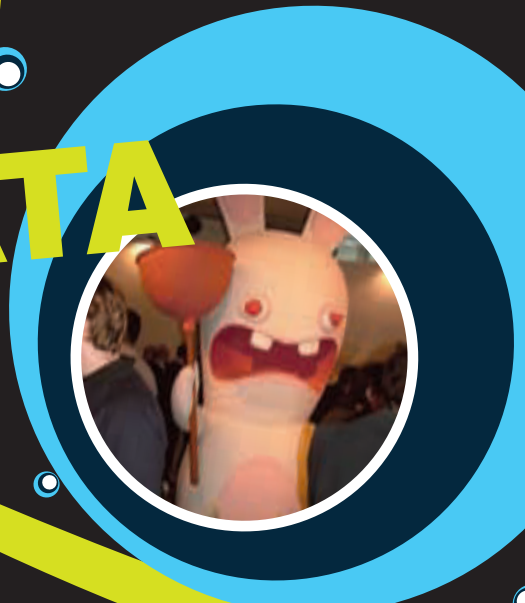
buszos városnéző túra a Halászbástyánál. A helyszínek persze meghatározzák a játékmenetet is: az éjszakai pályákon például fontos szerepet kap a night vision, de az akció tempója is szükségszerűen lassabb, már csak azért is, hogy ne kapjunk az örülten villódzó zöld-fehér képernyőtől epilepsziás rohamot. De például nemcsak hajón, repülőgépek fedélzetén is harcolunk majd, ahol nyilván más miatt kell ügyesen lövöldözni: ha tízezer méter magasan kilövünk egy ablakot, nem biztos, hogy *Samuel L. Jackson* módjára meg tudunk kapaszkodni az első kiszögellésen. A kigyók is hogy kirepültek, ugye? (Vagy csak én szenvedtem végig azt a rettenetes filmet?) Az akció tempója azonban nagyban függ az épp játszótársától is: a SAS-akciók inkább a lopakodásra építenek, míg az amerikaiak a gyors, pörgős lerohanásokat részesítik előnyben. Nagy a kísértés, hogy eltöprengjek ennek esetleges háttéréről, de inkább nem teszem...

FEGYVERT A FEGYVERBOLTÓL!

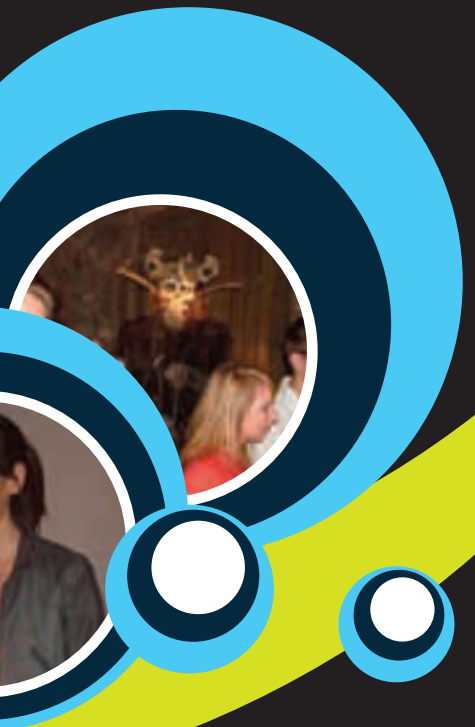
És persze a legfontosabb változás: a modern kor hihetetlenül változatos, remekbe szabott emberölő műszerei, amelyekből

LEBISALÁTA

SOK FINOMSÁGGAL



Párizsba beszökött a nyár, és jómagam is, hogy személyesen nézhessem meg a *Splinter Cell* legújabb verzióját, beszélgethessek Jade Raymonddal az *Assassin's Creed*ről és sok más vadonatúj játék kulisszatitkaiba is bepillantást nyerhessek.



A franciák számára a játékfejlesztés a nemzeti kultúra része, ezért talán nem is véletlen, hogy a Ubi Days 2007 rendezvény a Louvre Caroussel impozáns épületében zajlott le. Maga a Caroussel tulajdonképpen egyfajta bevásárló rész az üvegpiramis alatt, nem messze a múzeum bejáratától. Igazi turistacsalogató sokféle elegáns üzlettel, köztük egy Virgin Megastore-al, amelyet természetesen én sem hagytam ki és a rendezvény előtt oda is beugrottam, hogy a francia képregények és játékok részleget alaposan átnyálazzam.

Maga a Ubi Days 2007 két napig tartott: kedd este, az érkezés napján egyfajta „felvezetésként” is felfogható műsort láthattunk, amelyben egy színpadon egy francia színész nő mutatta be a különböző játékfejlesztőket és a fontosabb Ubisoft fontosabb vezetőit. Igazi „show műsorban” volt részünk: mindegyik rögtönzött interjú, vagy beszélgetés előtt és után a hatalmas kivétítőkön a játékok trailerjeit és átvezetőit láthattuk, emellett pedig a háttérben a *Rayman Raving Rabbids* vicces nyulai idétlenkedtek és szórakoztatták a közönséget. Yves Guillemot, a Ubisoft vezetője, aki mókás franciás akcentussal tudott csak angolul kommunikálni a konferáló hölgygel még élő nyulakat is hozott a színpadra. Másnap zajlott le a tényleges, egész napos rendezvény, amely során különféle „konferenciákon” vehettünk részt (voltaképpen interjúkat nézhettünk a fejlesztőkkel), mi magunk is külön interjúkat készíthettünk a fejlesztőkkel, illetve megnézhattuk magukat a játékokat is. Egy biztos: a felhőzatalban biztosan nem kell majd panaszkodnunk a ubis játékok tekintetében...

CSAK KONZOL, OH REALLY???

A rendezvényen két olyan játékot is bemutattak, amelyet előzetes információk szerint PC-re is terveztek, ám ott helyben derült ki, hogy – egyelőre – sajnos csak a konzol verziót terveznek belőlük. Mivel hallottunk mi már sokszor ezt a „ne is áldomj a PC-s verzióról” kijelentést, aztán csak megjelentek az adott cuccok a mi gépünkre is, ezért mindenképpen érdemes rólok pár szót említeni, annál is inkább, mivel egész ütősnek tűnő címekről van szó... A *Tom Clancy's End War* címe ellenére nem valamilyen háború utáni békés virágültetésről és Sims-idillről szól, hanem éppen ellenkezőleg: kitört a harmadik világháború. Az enyhén futurisztikus világban pokoli csatákban vehetünk részt és külön érdekesség, hogy az MMORPG-khez hasonlóan egy saját karaktert fejleszthetünk, nevelgethetünk majd. Hogy miért nem single player RPG-s hasonlatot írtam? Nos, ennek kifejezetten az online részben lesz jelentősége, amelyre a készítő hatalmas hangsúlyt fektetnek. Míg az *End War* csak Xbox 360-as verzióra lehet számítani, addig a *Haze* egyelőre úgy tűnik, hogy pusztán PS3-ra készül majd el. A *Haze*-el a franciák egyértelműen a *Crysis* trónját szeretnék elhódítani: gondolom, azóta is szívják kicsit a fogukat, amiért a *Crytek* a *Far Cry* után „otthagyták” őket, és a *Crysis* már az *Electronic Arts*-on keresztül adja ki. Ha egy mondatban kellene összefoglalni a *Haze*-t, akkor tulajdonképpen egy igen látványos sci-fi FPS-sel lesz majd dolgunk, melynek a motorja annyi csodára azért korántsem lesz képes, mint a *Crysis*. Kár érte, ha tényleg csak PS3 lesz, de annyira *Crysis* koppintás, hogyha az a játék kijön, szerintem nem fogunk a *Haze* után sírni...

AZ ASSASSIN'S CREED...

...ÉS CSINOS KREÁTORA

Az Ubisoft 2005 az *Assassin's Creed* terén egyaránt szolgált kellemes és kellemetlen meglepetéssel. A kellemes az volt, hogy a csinos Jade Raymond-dal személyesen is találkoztunk és a producer hölgy újabb információkról rántotta le a leplet a játékkal kapcsolatban. Kicsit szomorúak voltunk viszont, hogy magát a játékot nem próbálhattuk ki, ugyanis azt nem állították ki, csak trailereket mutogattak belőle. Sebaj, maga Jade válaszolt pár kérdésre nekünk, így pár friss infót így is megtudtunk a játékról.

GameStar: - Azt már eddig is láttuk, hogy Altair a játék hőse azt a megfelelő pillanatban előpattanó tört használja legtöbbször, de milyen egyéb fegyvert használhatunk a játék során?

Jade Raymond: Altair ezen kívül még távolsági fegyvert is tud használni, ami nem más, mint a dobókés, ami igencsak hatásos: ha a megfelelő módon hajtod el, az bizony azonnal megöli áldozatát. Különösen akkor érdemes majd használni, ha nagyobb tömegben mozogsz. Emellett még van egy rövid kardja is, amelynek a közelharcnál van jelentősége. Nem olyan erős, mint egy hosszú kard, viszony gyorsabban tudsz vele küzdeni, mintha egy hatalmas pallost lóbnál. Persze pusztá kezdednek is hasznát fogod venni, különösen akkor, amikor

infor-
mációt

akarsz kiszedni valakiből. Persze lebokszolni azért tudsz Altairrel. (Nevet.)

GameStar: Sokan úgy gondolják, hogy az üldözések majd a *Prince of Persia*-t idézik, ez mennyire igaz?

Jade: Szinte semennyire. A *Prince of Persia*-ban azt kell előre végiggondolunk, hogy merre megyünk majd tovább és pontosan végrehajtani a megfelelő mozdulatsort. Bár Altair is rendkívül akrobatikus, mint a Herceg, ugyanakkor menekülés közben nem azon gondolkozom, hogy „ő, felugrok ide, akkor megnyomom a felfelé gombot, aztán oldalra, majd előre ugrok”, hanem „hogyan menekülhetnék erre tovább, hogy kikerüljem az öröket, melyik az az útvonal, amerre a leggyorsabban és leginkább problémamentesen meg tudok lógni.” Figyelmem kell a környezetemet, az embereket, az öröket, az egész élő, lélegző várost, hogy megtaláljam a megfelelő útvonalat.



SPLINTER CELL CONVICTION

MI NEM ÍTÉLJÜK EL SAMET...

A *Splinter Cell: Conviction*ben tovább folytatód-
nak Sam Fisher kalandjai. Samet ezúttal saját
szervezete, a Third Echelon üldözi, ami tulajdon-
képpen logikus folytatása a Double Agentnek,
azonban a kiállításán nem derült ki egyértelmű-
en, hogy a Conviction eseményei közvetlenül
a Double Agent után játszódnak-e. Mathieu
Ferlanddal, *Splinter Cell: Conviction* lead designe-
rével a kiállítás egyik távoli sarkában ültünk le,
hogy személyes kérdéseinkkel bombázzuk.

GameStar:

**A *Splinter Cell: Double Agent*ben rendkívül lát-
ványos akciójelenetekben is részt vehettünk,
illetve egzotikus helyeken járhattunk. Itt a
kiállításán azonban csak egy parkot láthat-
tunk, egyszerű emberekkel és rendőrökkel...
Ez az egész játékra jellemző lesz?**

Mathieu Ferland:

Mindig is törekedtünk más és másféle élményt
nyújtani a játékosoknak és ez alól a Conviction
sem kivétel. Mivel Fisher már nem dolgozik a
szervezetének és ráadásul üldözik, ezért nem
utazgat szerteszét a világban, hanem menekül
és legfőképpen Washington környékén garázdál-
kodhatunk vele.

GameStar:

**Mi az, ami az akciórészben leginkább válto-
zott?**

Mathieu Ferland:

A közelharc sokkal jobban kidolgozott. Mivel
eleinte nincsenek meg a szokásos szuperkütyü-
ink, ezért Samnak sokat kell verekednie, ha elkap-

ják. A ránk rontó
rendőröket a leg-
változatosabb módon
intézhettük el: nem csak
ökleinket, hanem környeze-
tünket is felhasználhatjuk: aszta-
lokot, székeket, hordókat kaphatunk
fel, hogy ellenségeinket elintézzük
velük és rengeteg speciális vereke-
dési technikát alkalmazhatunk.

GameStar:

**Azért nyugtass meg, hogy lesznek
„speciális kütyük”: ezek nélkül nem
Splinter Cell a Splinter Cell...**

Mathieu Ferland:

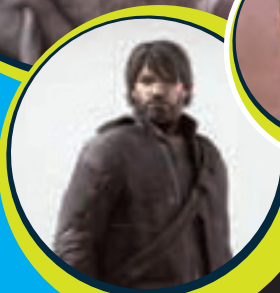
Igen, lesznek, de ezeket nem a főnökség adja
nekünk, hanem a fekete piacon vásárolhatjuk
meg őket.

GameStar:

**A tömegnek – csakúgy, mint az *Assassin's
Creed*ben – itt is nagy szerepe lesz... Mi a
különbség a két játék között ebből a szem-
pontból?**

Mathieu Ferland:

Bár nem ugyanazt a motort használjuk és a mi tö-
megünk MI-je is másmilyen, ugyanakkor nálunk
is „okosak” a járőrelők: figyelik minden mozdula-
totat és valami gyanúsát észlelnek, akkor szólnak
a rendőröknek, akik a közelben grasszálnak.
Persze gyakran pont ezt kell kihasználnod...
Samnek ezúttal alaposan végig kell gondolnia,
hogyan kerülje el, vagy használja fel a tömeget,
hogy élve megússza menekülését...



BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

A MÁSODIK VILÁGHÁBORÚ LEGFRISSEBB POKLA...

A *Brothers in Arms* legújabb része, ha lehet, még látványosabb és rea-
listább, mint az előző epizódok. A játékot Randy Pitchford, a Gearbox
vezetője és John Antal ezredes mutatták be szokásukhoz híven rendkí-
vül lelkesen, szinte igazi „toborzás” keretében. A játék lényege persze
most sem változott, tehát a taktikai helyzetkedésnek, a fedezésnek és a
különbféle egyéb katonai hadműveleteknek most is óriási jelentőségük
van

GameStar:

**Második világháborús FPS-eknél általában keveset beszélünk
a sztoriról (gyakran azért, mert nincs is...) itt viszont láthattunk
pár átvezető jelenetet visszaemlékezésekről... Miről szól a Hell's
Highway sztorija?**

Randy Pitchford:

Egy ejtőernyős története, aki sohasem akart osztagvezetővé válni, de mégis
ebbe a pozícióba került a világtörténelem legnagyobb inváziója, a normandiai
partraszállás... (itt valószínűleg legnagyobb akaratörő ellenére is valamilyen
fintor ültetett ki az arcomra – Bad Sector) Tessék??? Mondani akarsz valamit???

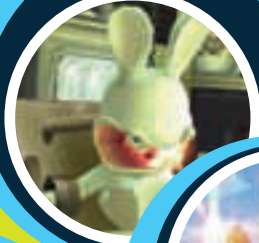
GameStar:

Nem, nem... Semmi, semmi...

Randy Pitchford: ...szóval a normandiai partraszállás során. A neve
Matt Baker őrnagy „3D squad, 3D Platoon, Fox Company, 502 ejtőer-
nyős alosztály, 101st Airborne. A *Brothers in Arms*-ban Baker felfedezi
a katonák közti testvériség értelmét és fel fogja fedezni, hogy a feladat
elvégzése miatt gyakran veszélybe kell sodornia az embereit. Egyébként
megtörtént eseményeket dolgozunk fel...

**GameStar: Egészen elképesztő, amit itt grafikai minőség terén
láthattunk... A játékok és a filmek világa egyre erőteljesebben kö-
zeledik egymáshoz, úgyhogy talán elérkezhet egy olyan időszak,
amikor már voltaképpen interaktív filmeket játszunk...**

Randy Pitchford: Korábban, az első *Brothers in Arms* esetében inkább
„interactive non-fiction”, mint „interactive fiction”-ről beszélhettünk. A
mostani részben a sztorinak sokkal nagyobb jelentősége van, úgyhogy
bizony ránk is jellemző a megállapításod. A háborús események legalább
annyira fontosak a játékunkban, mint a sztori, ezért mi is az interaktív
sztorizás felé haladunk.

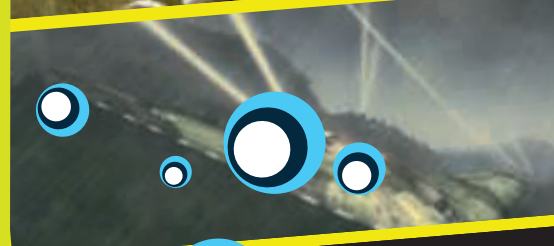


THE SETTLERS - RISE OF THE EMPIRE

TELEPEDJÜNK LE MELLÉ

Természetesen a *Settlers* sorozat rendíthetetlenül halad előre a maga útján: szép komótosan, mint egy ráérő telepes... Minden egyes részre a korához képest gyönyörű és a hihetetlen részletesség volt a jellemző. A legújabb sem lóg ki a sorból: minden jelenlévő egyértelműen abban, hogy ez a *Settlers* a leggyönyörűbb. A helyszínek nem csak elképesztően részletesek, hanem hihetetlenül változatosak is: mediterrán tájakon, afrikai sivatagos pályákon, télies, havas, jeges helyeken járhatunk. Minden épületnél minden és mindenki mozog: a hentes szeleteli a sonkát, a munkások építkeznek: ahogyan azt már megszokhattuk, csak most sokkal modernebb és szemképrázatosabb grafikával.

A készítőik emellett teljesen átdolgozták a harcészt is, amely leginkább a *Total Warok*ra emlékeztet – igaz, kicsit kevésbé hangsúlyosabban, mint abban a játékban. A városokat ostromolni is tudjuk, az elfoglalt ostromgépeket pedig darabjaikra szedni és saját célra felhasználni. Ígértesnek tűnik a cucc, reméljük, hamarosan megjelenik...



TITKOS FEJLESZTÉSEK

PSSZTI

A Ubisoftot a bemutatott címek mellett két eddig titkos projectet is bejelentett. Sajnos videókat, vagy képeket még nem láthattunk belőlük: ha minden jól megy, az idei E3-on mutatják be őket. Két licencelt játékról van szó, az egyik a televízióból jól ismert *Lost*, a másik a még ismeretlen *Beowulf* adaptációja. A pontos műfajról sem beszéltek még a ubisok, csak annyit tudunk, hogy míg a *Lost* már egy ismert sorozat, addig a *Beowulf* egy készülő film adaptációja, amelyben Angelina Jolie és Anthony Hopkins lesznek a főszereplők. Arról még nem lehet semmi tudni, hogy Jolie és Hopkins a játékhoz szinkronmunkát is végeznek majd-é, az viszont biztos, hogy az a csapat dolgozik majd a *Beowulf*on, amelyik a *King Kong*ot is csinálta. Reméljük, valamilyen jó kis akció-kaland játék sül majd ki belőle... Mi mindenesetre várjuk mindkettőt szeretettel!

Bad Sector



NEED FOR SPEED PROSTREET

EXTRA
KÉPGALÉRIA ÉS
VIDEÓ A DVD-N

Nem koppintás, nem folytatás, egy teljesen új élmény – lehetőségek, melyeket már nagyon régóta várnak a rajongók. Hölgyeim és uraim, állítsák a széktámlákat függőleges helyzetbe, dőljenek hátra: bemutatkozik a *ProStreet*.

Egy név, amit úgy vélem nem kell bemutatni. A *Need for Speed* sorozat immár több mint 13 éve közöttünk van. Talán a legfiatalabb játékosok is nyomultak már legalább 1–2 epizódjával. Még a kilencvenes évek derekán robbant be a köztudatba, és már akkor elnyerte a minden idők legszebb autós játéka címet. Olyan erős brendről van szó, mely most már évről évre újabb rajongók tízezreit, százazreit, sőt millióit szögezi a különféle gépek elé. Mindig elvárunk valamit újat, és most szerénykedés nélkül mondhatom, hogy valóban nem csak két új neon lesz a játékban (na jó, pont ez nem lesz, de azt hiszem, ezáltal nem is hiányzik). Kicsit olyan, mint a *The Sims*: akármennyi

része jelenik meg, nem lehet megunni – oké, személy szerint én nem *Sims*-ezek, de tisztelet annak a néhány millió kivételnek, aki igen ©. A kezdetektől számítva, ha minden igaz, 16 teljesen egyedi epizódja jelent meg a játéknak (ebbe beletartoznak a különféle kézi gépekre készült változatok is). Viszont nincs benne az általam nagyon kedvelt *Motor City*. Tény, hogy levették róla a

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
AUTÓVERSENY

KÖRNYEZET
VALÓS

KIADÓ
ELECTRONIC ARTS

FEJLESZTŐ
EA BLACK BOX

MEGJELENÉS
2007. OKTÓBER 31.

FEJLESZTŐI PORTRÉ

A csapat 2002-ben alakult, amikor az EA felvásárolta a Black Box Games-et. 2005-től független EA stúdióként üzemel, közel 350-en dolgoznak egy fedél alatt, egyidejűleg több projekten. Az ő nevékhöz fűződik többek között az *NFS: Most Wanted*, az *Underground 1* és 2, és a *Hot Pursuit 2* is.

GYORSLINK
2046

STREET

Need for Speed nevet, de akkor is az volt – egy MMO örület, mely sajnos az akkori MMO rajongók hiánya miatt viszonylag rövid idő alatt szenderült jobb létre.

NÉHÁNY ISMERŐS ELEM, TELJESEN ÚJ IRÁNYVONAL ÉS ELLENFÉL

Már említettem, hogy eltérünk némileg a jól megszokott vonalától. Nos, ez abban nyilvánul meg, hogy marad

egyes elemet, alkatrészt testre szabhatunk. Ez idáig sem lehetett igazán két azonos autót gyártani, de most aztán egyenesen kizárt, hogy ez sikerüljön. Nem kis érdekesség, hogy a vizuális tuningolás, alkatrészek deformálása és foltozása befolyásolja a teljesítményt. Éppen ezért egy szélcsatornát is kapunk a garázsban, ahol tesztelhetjük az aerodinamikai értékeket – zseniális!

A ProStreetben egyértelműen a verdák teljesítménye van a fókuszban. Az alapgépek önmagukban is elég táposak lesznek, ám fejlesztésük nélkül a játék végigvihetetlen. Rengeteg piaci alkatrész közül választhatunk majd, melyek beszerelésével és alkalmazásával extra lóerőkre tehetünk szert. Nyilván nem kell majd mérnöknek lennünk ahhoz, hogy össze tudjuk rakni az új motort. Logikusan lett minden kitalálva úgy, hogy a kezdők és a profik is élvezzék ezen részét is a játéknak.

Ha már az autóknál tartunk: érdemes tudni, hogy egy négykerekes 15–20 ezer poligonból épül fel, ami valamivel több, mint az eddigi NFS-ekben. Ez nyilván annyit jelent, hogy részletgazdagabb a kialakítás – ezt mondjuk el is várhatjuk évről évre. A fejlesztő Black Box állítása szerint több autónk lesz, mint valaha – nem kevesebb, mint 25 gyártó egyedi megoldásai lesznek elérhetőek. Ezek

» LEGNAGYOBB ELLENFELÜNK EZÚTTAL EGYÉRTELMŰEN A KARAMBOL LESZ! «

az utcai versengés, ám ezúttal legális keretek között. Teljesen elkopott továbbá a neonos korszak (a Halálos Iramban rajongóinak legnagyobb bánatára) – lesz vizuális tuningolásra lehetőség, de egy kicsit másképp.

A rajongók egyik kedvenc, az előző részben bevezetett lehetősége megmaradt, sőt továbbfejlődik: ez az Autosculpt, mellyel most már gyakorlatilag minden

több mint 90 elemét szabadon módosíthatjuk, és több mint 30 tuningolási mechanizmussal játszogathatunk.



Az egzotikumok mellett erőképűművekkel is bűvészkedhetünk



Unalmas nem lesz, az már biztos! Nyilván lesznek egzotikus autók, amerikai izmok minden mennyiségben, és még sorolhatnánk – ha elárulták volna a többiek típusát is ☺. Még a vezetési segédletet is be lehet kapcsolni – ezt

kiszedve pedig igazi profinak kell majd lennünk ahhoz, hogy egy 1000 lovas erőművet az úton tudjunk tartani. Bevezettek egy teljesen új lehetőséget: a blueprint leírja az autód minden egyes tulajdonságát – teljesítmény, kinézet,



STREET

Need for Speed nevet, de akkor is az volt – egy MMO örület, mely sajnos az akkori MMO rajongók hiánya miatt viszonylag rövid idő alatt szenderült jobb létre.

NÉHÁNY ISMERŐS ELEM, TELJESEN ÚJ IRÁNYVONAL ÉS ELLENFÉL

Már említettem, hogy eltérünk némileg a jól megszokott vonalától. Nos, ez abban nyilvánul meg, hogy marad

egyes elemet, alkatrészt testre szabhatunk. Ez idáig sem lehetett igazán két azonos autót gyártani, de most aztán egyenesen kizárt, hogy ez sikerüljön. Nem kis érdekesség, hogy a vizuális tuningolás, alkatrészek deformálása és foltozása befolyásolja a teljesítményt. Éppen ezért egy szélcsatornát is kapunk a garázsban, ahol tesztelhetjük az aerodinamikai értékeket – zseniális!

A ProStreetben egyértelműen a verdaék teljesítménye van a fókuszban. Az alapgépek önmagukban is elég táposak lesznek, ám fejlesztésük nélkül a játék végigvihetetlen. Rengeteg piaci alkatrész közül választhatunk majd, melyek beszerelésével és alkalmazásával extra lóerőkre tehetünk szert. Nyilván nem kell majd mérnökönek lennünk ahhoz, hogy össze tudjuk rakni az új motort. Logikusan lett minden kitalálva úgy, hogy a kezdők és a profik is élvezzék ezen részét is a játéknak.

Ha már az autóknál tartunk: érdemes tudni, hogy egy négykerekes 15–20 ezer poligonból épül fel, ami valamivel több, mint az eddigi NFS-ekben. Ez nyilván annyit jelent, hogy részletgazdagabb a kialakítás – ezt mondjuk el is várhatjuk évről évre. A fejlesztő Black Box állítása szerint több autónk lesz, mint valaha – nem kevesebb, mint 25 gyártó egyedi megoldásai lesznek elérhetőek. Ezek



Az egzotikumok mellett erőművekkel is bűvészkedhetünk



» LEGNAGYOBB ELLENFELÜNK EZÜTTAL EGYÉRTELMŰEN A KARAMBOL LESZ! «

az utcai versengés, ám ezúttal legális keretek között. Teljesen elkopott továbbá a neonos korszak (a Halálos Iramban rajongóinak legnagyobb bánatára) – lesz vizuális tuningolásra lehetőség, de egy kicsit másképp.

A rajongók egyik kedvenc, az előző részben bevezetett lehetősége megmaradt, sőt továbbfejlődik: ez az Autosculpt, mellyel most már gyakorlatilag minden

több mint 90 elemét szabadon módosíthatjuk, és több mint 30 tuningolási mechanizmussal játszogathatunk.

Unalmas nem lesz, az már biztos! Nyilván lesznek egzotikus autók, amerikai izmok minden mennyiségben, és még sorolhatnánk – ha elárulták volna a többiek típusát is ☺. Még a vezetési segédletet is be lehet kapcsolni – ezt

kiszedve pedig igazi profinak kell majd lennünk ahhoz, hogy egy 1000 lovas erőművet az úton tudjunk tartani. Bevezettek egy teljesen új lehetőséget: a blueprint leírja az autód minden egyes tulajdonságát – teljesítmény, kinézet,



Jól látható, hogy ezúttal még szabadabban ragasztgathatjuk a szponzorok matricáit



Erre az effektre a legbüszkébbek a fejlesztők – valós idejű dinamikus füstgenerálás és torzítás!

HA TE MONDOD: JOHN DOYLE PRODUCER

>>> Mindig is valami újat akarunk beletenni a sorozatba, és természetesen valamilyen formán megmaradni a való világban, kötődni a valós eseményekhez. Azt látjuk, hogy a ténylegesen létező utcai versengés legnépszerűbb formája is erre halad, ezért gondoltuk, nekünk is ezt kell mutatnunk. Az optikai tuning szép lassan elkopik, és mindenki a teljesítményre hajt. <<<

>>> Természetesen az a célunk, hogy egy nagyon jól játszható, folyamatosan pörgő, és újfent a legjobb autós játékot tudjuk nyújtani. Szerencsére elég sok idő állt rendelkezésünkre ahhoz, hogy figyeljük a reakciókat, visszajelzéseket és igényeket. Ezeket figyelembe véve tényleg olyan valamit akartunk alkotni, amiben legtöbben megtalálják a maguk kis kívánságát. <<<

>>> Azt hiszem, mindenképpen azok a dolgok a legjobbak, melyekre ténylegesen azt mondhatjuk, hogy „következő generációs”. Ilyen a teljesen valós idejű törésmódel (ezt volt a legnehezebb elkészíteni), illetve az olyan grafikai elemek, mint a dinamikus füstkezelés. Szavakkal leírni lehetetlen, inkább nézzétek meg majd működés közben! <<<

>>> Óriási tárgyalások eredménye, de az összes gyártó belement, hogy roncsolhatjuk a verdáit. Mindenki aláírta a szerződést, és azt gondolom ez újra fantasztikusan nagy lépés és lehetőség a *Need for Speed* sorozat számára. <<<

>>> Nos, úgy gondolom, hogy mostanában elég sok rendőrs, üldözős elem volt az *NFS* játékokban. Egyfelől mindenképpen azt szeretnénk volna, ha ezúttal a legnagyobb ellenfelünk a törés lenne, másrészt pedig egy teljesen legális utcai versenysorozatnincs is helyük a rend őreinek. <<<



dinamikus – elérve ezzel a jóval látványosabb és valóságosabb hatást. Nézzünk egy példát. Ha rátaposunk a kézifékre, és elkezdjük taposni a gázt, szépen felmelegszik a kerék, fokozatosan kezd áramolni a füst. Az elején a kerék fordulata magával rántja a füstöt, és pörög azzal együtt – vagyis minden fizikai hatás befolyással van rá. Zseniálisan néz ki! A fejlesztők véleménye szerint ez is tipikusan egy olyan lehetőség, melyet majd lemásolva láthatunk újabb autós játékokban más csapatoktól – viszont leghamarabb is csak valamikor 2008-ban.

Azt azért fontosnak tartom megemlíteni, hogy nyilván az ilyen, és ehhez hasonló effektek aktiválásával a *Carbon* is magasabb lesz a gépigény!

UTAZUNK A VILÁG KÖRÜL

Be kell valljam, hogy az elején nagyon tetszett a nyitott pályák kialakítása. Viszont nem bánom, hogy ezúttal nem ilyen lesz a terep – kicsit kell a változatosság is. Most nem lesz igazi forgalom, és rendőrség sem, a legnagyobb passzív ellenfelünk a pálya széle lesz.

A játékban csak és kizárólag valós környezetekben fordulunk majd meg. Ellátogathatunk többek között Yokohamába a Daikoku Futo-ra (az egyik legnépszerűbb, utcai versenyhelyszín a való életben), vagy mondjuk Kaliforniába, az Infineon Racewayre (a világ minden területéről nagyon sokféle versenyt rendeznek itt). Az összes pályán igyekeztek a lehető legtöbb elemet lemodellezni, hogy a játékos tényleg úgy érezze, ott van a helyszínen. Minden terepnek már lesz a közönsége, hangulata, berendezése – ilyen különbség lesz a zenei stílusok

változása is helyszínről helyszínre. Jelenlegi ismereteink szerint négy versenymódban tehetjük próbára magunkat. A Drag és a Drift nem sokat változott, a lényeg ugyanaz, mint eddig. A Speed Challenge-ben lesz a legtöbb lóerő – ez most lehet, hogy hülyén hangzik, de a lényeg, hogy itt 800–1000 lóerő fölötti gépeket is a pályán kell majd tartani. A Grip lesz az a mód, mely a korábbi Circuithoz hasonlítható leginkább. Talán itt lesz a legtöbb látvány és a legnagyobb ütközések.

MEGINT ÚGY ÉRZEM, PISZOK MESSZE VAN NOVEMBER

Nem nagy meglepetés, de megérkezett a hivatalos megjelenési dátum is: a bolti megjelenés időpontja október 31. Iett, ami, ha figyelembe vesszük a minden évben jelentkező kiszállítási késést, valamikor november 10-re tehető. Néhány apróság lehet, hogy hiányozni fog, de ahogy a producerek is mondták, talán nem jó mindent egy kalap alá venni: ha lenne éjjeli mód, rendőrök, neonos tuning, nyílt terep és az új lehetőségek is, a játékos talán úgy érezné, hogy csak egy katyvasz az egész. Most legalább tudjunk, hogy a teljesítmény és a törés van a fókuszban. A versenyek sokkal inkább nagy showként lesznek kezelve, mintsem sufnituning módszerrel kialakított, illegális bandák által üzemeltetett underground eseményként. Sajnos az online játékmódookról nem nyilatkoznak egyelőre a fejlesztők, ami azt sugallja, hogy valami nagy dobásra készülnek. Majd meglátjuk, de az biztos, hogy megint muszáj lesz kipróbálni a *Need for Speed*et.

ZEROCOOL ELSŐ BENYOMÁSAI:



Úgy érzem, bár hiányolni fogok egy két apróságot, fantasztikus új lehetőségeket kapok. Legfontosabb számomra a törés modell, mellyel úgy hiszem sokkal életközeli játékkal lesz dolgom, mint eddig bármely *Need for Speed* esetén.

A KÉPREGÉNYEK ÉS A SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK

Batman, Superman, Spiderman, Hulk és a többiek... Kedvenc képregényhőseink nem csak a filmeknek, de a számítógépes játékoknak is visszatérő főszereplői.

Rendeteg ismert filmből, rajzfilmből, regényből, táblás szerepjátékból készült számítógépes játékok; miért épp a képregények maradtak volna ki a sorból? >>>

A videojáték-ipar a hetvenes évek végétől mohón vetette rá magát a sikeres képregényekre. A képregények kalandos, fantasztikus világa remek alapanyagot jelentett a játékok számára, sajátosan „feltördelt”, szabad formátumú, vizuális világuk pedig inspirálón hatott a játékok grafikájára. Újabb már az is előfordul, hogy híres képregénykészítők eldobják tollukat és ecsetjüket a digitális alkotókészlet kedvéért...

SZUPEREMBEREK ÉS DENEVÉREBEREK

Az egyik legrégebbi képregény-vállalkozás az 1934-ben Amerikában alapított D.C. Comics. Az eredetileg *Detective Comics* névre hallgató cég *New Fun*, illetve *Adventure Comics* lapjában olyan alkotók publikáltak, mint például Jerry Siegel és Joe Shuster, *Superman* megalkotói, vagy Bob Kane és Bill Finger, akiknek *Batman*

alakját köszönhetjük. A Krypton bolygóról Földünkre került, majd az egyszerű kansasi farmerek által felnevelt Superman első része 1938-ban jelent meg, a futurisztikus *Gotham City*-ben élő billiárdos üzletember bőrébe bújt denevérember pedig egy évre rá, 1939-ben kezdte pályafutását, vagyis akrobatikus mutatványait. *Supermannel* 1978-ban találkozhattak először a videojátékosok az Atari cég jóvoltából. Ebben a korára jellemző scrollozós, oldalnézetes akciójátékban egy Supermant megtestesítő háromszínű pixelhalmot irányítottunk Metropolis városában. A gonosz Lex Luthor által felrobbantott híd darabkái kellett összegyűjtenünk, miközben rosszfiúk és különféle csapdák nehezítették utunkat. A csapdák hatására rövid időre elvesztettük repülőképességünket, ha viszont elkaptuk Luthor valamelyik emberét, az illetőt a városi dutyiba repíthettük. Superman a nyolcvanas-kilencvenes években a játékok

kedveltebb, egy-két évente visszatérő hőse lett. Szinte mindegyik program ugyanazt a jól bevált receptet követte: hősünkkel Metropolis labirintusában bolyongtunk vagy a felhőkarcolók között repkedve teljesítettünk különböző küldetéseket, amelyek során egyre több különleges képességre tettünk szert. A Nintendóra készült 1988-as verzióban például főhősünk kalandjai során elsajátíthatta a röntgenlátást, az ellenséglefagyasztást vagy a teleportáció tulajdonságát. Az ugyancsak '88-as *Superman: The Man of Steel*-ben a főszereplőnek két lábán és a levegőben is bizonyítania kellett: a légi és égi csatákat hátul-, valamint felülnézetben is láthattuk, a „feelinghez” pedig háttértörténetet magyarázó képregényszerű állóképek is hozzájárultak – a játékot ennek ellenére kemény 39%-ra tartotta érdemesnek a korszak egyik vezető C64 magazinja, a Zzap! A grafikai fejlődés ellenére nem lettek sokkal jobbak a későbbi Superman játékok sem, mint például az 1960-as TV-filmen alapuló *The Mysterious Mr. Mist* (1996) vagy a *Superman Returns*.

Érdekes módon Batman nem csak a filmek, de a játékok világában is sokkal nagyobb sikereket aratott, mint kék-piros gumiruha vetélytársa. Ott van mindjárt egy hihetetlenül bájos kis ZX Spectrum program, az 1986-os *Batman*. A korszakban divatos 3D izometrikus grafikát és csak pár szint alkalmazó játék megelőzte Tim Burton filmjét, és ezért a klasszikus 60-as évekbeli *Batman és Robin* történetet vette alapul. A játékban a duci Batmannek elrabolt barátját kellett kiszabadítania egy hatalmas barlangrendszerből, ehhez azonban össze kellett gyűjtenie a lezuhant *Batcraft*

szétszóródott darabjait. Az akciókalandjátékban különféle „varázstárgyakat” vehettünk fel, például cipőket, amelyek felgyorsították főszereplőnket, vagy elképesztő ugrásokat, esetleg antigravitációs lebegést tettek lehetővé. Ugyancsak az Ocean Software adta ki az 1988-as *Batman: The Caped Crusader* című akciókalandjátékot, mely a hasonló című TV-sorozaton alapult. Ebben a játékban Batmannek Jokerrel és a Pingvinemberrel kellett megküzdenie. A játék grafikáját a szokatlanul nagy figurák mellett különösen érdekessé tette az a megoldás, hogy az új helyszínek mindig az előzők fölött jelentek meg kissé elcsúsztatva, ezért egy idő múlva képregényeket idéző képkockák zsúfolták tele a monitort.

Tim Burton mozija alapján készült az 1989-es *Batman: The Movie*, melynek kiadója ezúttal is az Ocean volt. A hat „felvonásból” álló játék különböző játéktílusokat ötvözött úgyesen: az első rész például a klasszikus platform műfajt képviselte, a második epizódban egy autóverseny közepébe csöppentünk, a harmadik fejezet inkább logikai fejtörőkre épült. Az utolsó részben végre személyesen konfrontálódhattunk Jokerrel, eldöntve ezzel Gotham City sorsát. Hasonlóan jól sikerült az 1996-os *Batman Returns* alapján készült akciókalandjáték, amelyben főhősünk a Gotham Cityt jégbe borító Pingvinember volt. Batmannek ügyessége mellett számítógépes rendszerét is igénybe kellett vennie, amellyel megfigyelhette, lehallgathatta a város lakóit.

A FANTASZTIKUS NÉGYES

A DC Comics mellett a legnagyobb amerikai képregény-vállalkozás az 1939-ben alapított *Marvel Comics* volt. Itt indult hódító útjára az ötvenes-hatvanas években *Spiderman*, *Hulk*, *X-Men* vagy a *Fantastic Four* négy tagja. A Marvel-csapat leghíresebb hőségé a Pókember avanszált, akinek digitális kalandjai már 1982-ben elkezdődtek, egy, az első Superman játékra kísértetiesen emlékeztető Atari programban. Ebben a játékban pókemberünkkel felhőkarcolókat kellett megmászni, tűzokat kiszabadítva és a Zöld Goblin által elrejtett bombákat hatástalanítva. *Spiderman* nem sokkal később visszatért a szöveges kalandjátékok egyik korai guruja, Scott Adams *Questprobe* című soro-

zatában. A *Spiderman*, *Hulk* és *Fantastic Four* képregényekből készített játékok meglehetősen harmatosra sikeredtek, nem csak a hihetetlenül gyenge szövegértő rutin, de a pocskék grafika miatt is. Sajnos a későbbi *Marvel Comics* játékok sem hozták a képregények szintjét, kivétel ez alól talán a GTA-sorozatra hajazó Xbox-os *Spiderman*. A pókemberes játéktörténelemben egy érdekesség még, hogy 2004-ben megjelent egy 5 játékot tartalmazó konzol, amelynek alakja spidermanes joystickot formáz.

ASTERIX ÉS A TÖBBIK...

Az európai képregényhagyomány is hamar beszűrömlött a számítógépes játékok világába. Amerikai nagyvárosokban akrobatizáló superhősök helyett itt inkább kedves-humoros mesefigurákkal találkozunk. Az egyik legismertebb közülük Asterix, aki jó pár klasszikus akció- és kalandjáték hőse. Az 1986-os *Asterix and the Magic Cauldron*-ban Asterixnek és Obelisznak a széttört varázüst darabjait kellett összegyűjteni. A játék

helyszíne a gall falu mellett egy erdőség, egy római erőd és egy börtön volt, ahonnan egyenes út vezetett a gladiátor arénába. Az igazi asterixes hangulatot a színes grafika mellett a bűbajos zene teremtette meg. Rengeteg kedves ügyességi játék készült a nyolcvanas években a *Smurf* (Hupikék törpikék) és a *Garfield* képregénysorozatból is. A korszak híres

KÉPREGÉNYEK KALANDROKNAK

A képregények sajátos képi világa számtalan kalandjátékban visszaköszön. Az *Inforgames Quest for the Timebird* című 1989-es fantasy kalandjátékban például a gyönyörű, rajzos stílusú grafika fel van törölve kisebb

ben az olyan kalandjátékokra is nagy hatással voltak, mint pl. a *Space Quest* sorozat, amelynek ötödik része, a *The Next Mutation* olyan, mintha csak egy animált képregény lenne. A kilencvenes években ismerte meg a kalandjátékos világ Benoit Sokal nevét. A Canardo nyomozó kalandjairól ismert belga képregény-illusztrátor első kalandjátéka, az *Amerzone* érdekes grafikájával és hangulatával új szint hozott a Myst klónok világába. Az *Amerzone*-ban már megjelennek mindazok az elemek, amelyek mániákusan foglalkoztatják Sokalt, például a különös, távoli világok, furcsa gépezetek és a meglehetősen formás idomokkal rendelkező, kalandvagyó értelmségi hölgyek. Sokal legnagyobb dobása kétségtelenül a *Syberia 1-2* volt. Legutóbbi játéka, a *Paradise* sajnos elég gyengusra sikerült, reméljük, hogy a jövőre tervezett *Sinking Island*, a *Nikopol* és az *Aquarica* megtalálja a jó játék és a látványos képregény közötti kényes határmezsgyét.

A KÉPREGÉNYEK KALANDOS, FANTASZTIKUS VILÁGA REMEK ALAPANYAGOT JELENTETT A JÁTÉKOK SZÁMÁRA

képregényjátékai között említhetjük meg például a jövőben játszódó *Dan Dare* sorozatot, a már sokat emlegetett *Spy vs. Spy* kémjátékot, mely a M.A.D. magazin híres képregényén alapult, vagy a *North and South* című stratégiai programot: ez utóbbi az amerikai polgárháború idején játszódott, és egy francia képregénysorozatra épült.

„képregénydobozokra”, amelyek egymáson-egymást fedve jelennek meg. Hasonlóan „képregényesen feltördelt”, bár kevésbé szürreális a *Lovercraft* mitológiát feldolgozó *Dylan Dog* című olasz detektív kalandjáték képi világa. A játék érdekessége, hogy mai szemmel szokatlan „kemény” ágyjelneteket is tartalmazott. A képregények a kilencvenes évek-

Berrr

**BÉTA
TESZT**

A Nagyfőnök immáron harmadik alkalommal tér vissza, hogy elpusztítsa a megátalkodott covenantokat, és ezúttal úgy tűnik, még a szokásosnál is sokkal jobb formában van.



Rendkívül fontos éve a játékipar-
nak 2001 volt. A Microsoft első
konzoljának debütálása mellé
ugyanis egy rendkívüli jelentőségű
programot is társított – az eredetileg
PC-re készülő *Halo* pillanatok alatt
lenyűgözött mindenkit, és az Xbox
egyik legfontosabb húzócéme

lett. A játék jelentősége elégy
jól lemérhető azon az egy-
szerű tényen, hogy sokan
csak miatta fektettek
be a masinába, hiszen a
szoftveróriás támogatása
sajnos együtt járt az
Xbox-exkluzivitással is.
Néhány hosszú, ínséges
évvel később már a PC-ek
is megkaparintatták a Ha-

lót, ám az újdonság ereje ekkorra már
rég elveszett, és a hatás korántsem volt
olyan letaglózó. Hasonló helyzet állt elő
a folytatással is: a doboz tulajdonosai
már 2004 végén javában nyüstölhették,
nekünk azonban egészen a múlt hóna-
pig kellett rá várunk, ráadásul egyelőre
csakis a Vista-tulajok élvezhetik. Sajnos
semmi nem utal arra, hogy a *Halo 3*
esetében bármi módon is megváltozik
majd ez a számunkra meglehetősen
kellemetlen tendencia, ettől függet-
lenül azonban mégis érdemes jobban
megismerkedni a játékkal. Először is az

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA

FPS

KÖRNYEZET

HALO-UNIVERZUM

KIADÓ

MICROSOFT GAME
STUDIOS

FEJLESZŐ

BUNGIE SOFTWARE

MEGJELÉNÉS

TBA

FEJLESZŐI PORTNÉ

Az 1991-ben, két egyetemi
végzős diák által alapított
amerikai fejlesztőcsapat
az Oni, a Myth, illetve el-
sősorban a Halo sorozattal
lopta be magát a játékosok
szívébe.

GYORSLINK

1933

HALO FELÜLRŐL

Úgy tűnik, a Microsoft nem csupán FPS-ként látott nagy lehetőségeket a *Halo*-univerzumban, hiszen nemrégiben megbízta az *Age of Sorozatról* ismert Ensemble Stúdiót a *Halo Wars* RTS elkészítésével. A játék története még az első epizód előtt játszódik, és a földi erőket vezethetjük harcra a covenantok ellen. Sajnos egyelőre még sok ködös részlet van a projektben, sem a részletes játékmecanizmusról, sem a megjelenésről nem árultak el egyetlen szót sem.



A Nagyfőnök arcát hihetetlen méretű legenda övezi, és egyelőre még azt sem tudni, hogy az éppen készülő filmben lekerül-e majd róla a fejedője. A Bungie Software szerint ez a mítosz is fontos része a „Halo-élménynek”, ezért garantáltan csak megfelelő színvonalú megoldásra adják áldásukat.

általános információkkal foglalkozunk majd, hiszen a többséget inkább az érdekli, hogy milyen újdonságokkal találkozhatunk, aztán pedig jönnek a multiplayer béta-teszt tapasztalatai.

HALLÓ, ITT A HALO!

Feltételezem, mindenki hallott már a sorozat mellékvágányát képező *Halo Wars*ról. Az Ensemble Stúdiós berkeiben formálódó alkotás nagy meglepetésre RTS-nek készül, bár a fejlesztőcsapat neve szerintem mindenképpen garanciát jelent a minőségre. A Halo 3 ezzel szemben egy valódi, egyenes ági folytatás lesz, a franchise minden ismert tulajdonságával. A történet az előző rész elvaratlan szálaít fűzi tovább – nyilván mindenkinek az emlékeiben élénken él még a kissé idétlen, semmitmondó végkifejlet. Nos, a jó hír az,

hogy az ígéretek szerint most majd minden kérdésünkre választ kapunk, és nem fogják kiszűrni a szemünket egy újabb befejezetlen sztorival. Amiben biztosak lehetünk, hogy továbbra is covenantok végtelen hullámai törnek majd életünkre, hiszen ezek a srácok köztudomásúlag jó ideje nem szívlelik már a Nagyfőnököt. Mindez mondjuk nem is annyira

re mégsem annyira az egyjátékos, sokkal inkább a multiplayer mód lesz. A Microsoft új marketingstratégiája ugyanis a profik kiszolgálása mellett igyekszik nyitni az úgynevezett casual gamerek, azaz a csak hobbiszinten nyomulók felé. Arról, hogy a kevésbé tehetséges vagy teljesen kezdő

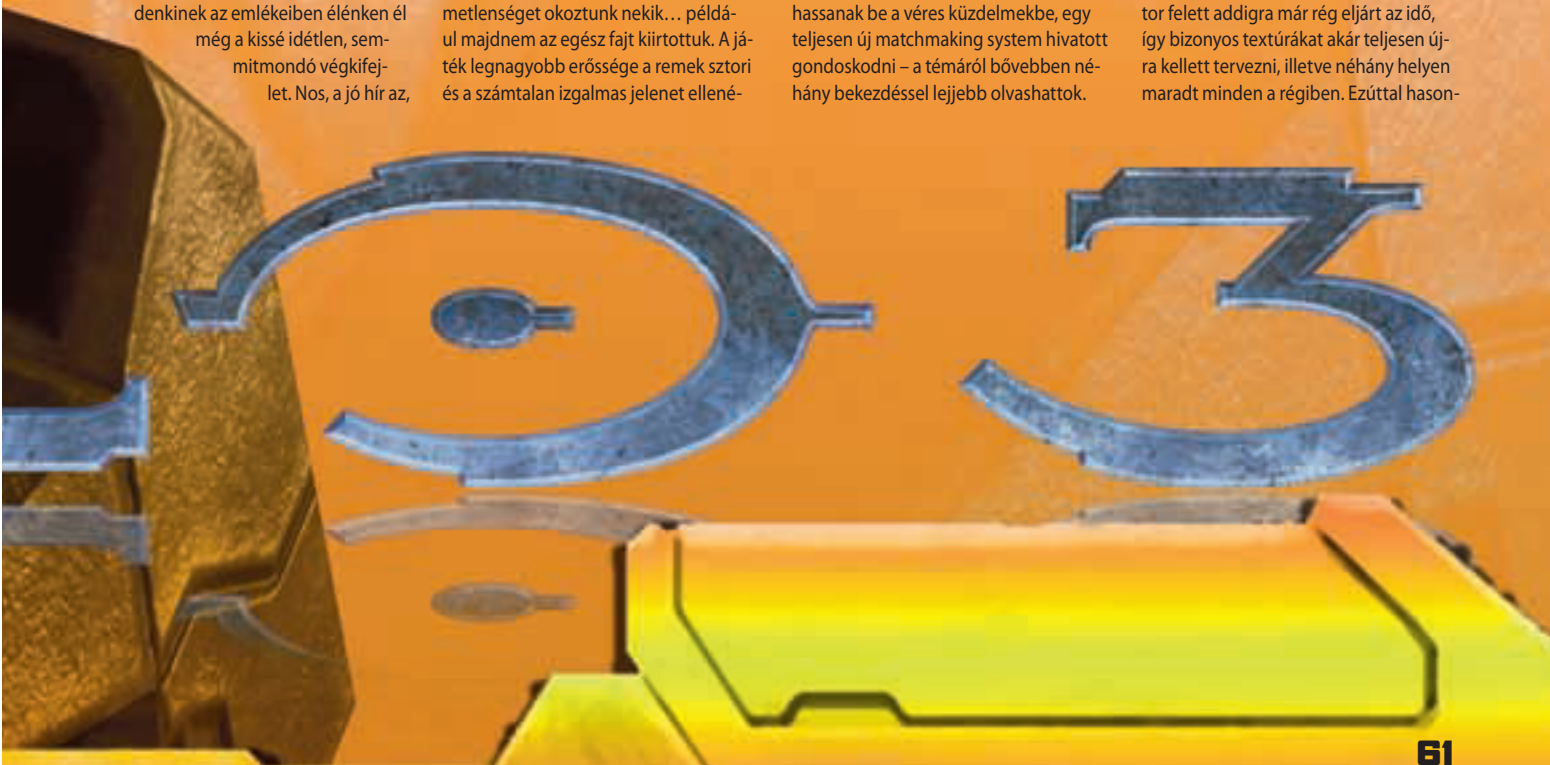
» ELVAKÍT A TŰZŐ NAP, ÉS ELLENÉSÉGEINK VAGY A JÁRMŰVEK PÁNCÉLZATÁN IS MEGCSILLANNAK A SUGARAK «

meglepő azok után, hogy mennyi kellemtelenséget okoztunk nekik... például majdnem az egész fajt kiirtottuk. A játék legnagyobb erőssége a remek sztori és a számtalan izgalmas jelenet ellené-

játékosok is sikerélményekkel kapcsolódhassanak be a véres küzdelmekbe, egy teljesen új matchmaking system hivatott gondoskodni – a témáról bővebben néhány bekezdéssel lejjebb olvashattok.

A TÜKÖR TITKA

Az elsődleges célplatform egyelőre természetesen az Xbox 360, ami a grafika várható minőségéről is árulkodik. Az egy dolog, hogy a *Halo 3* alából gyönyörűen fog kinézni, a lényeg számunkra sokkal inkább az, hogy ezúttal nem kell majd a portolásnál mindenféle csinosítgatással vesződni. Az első két rész komoly problémája volt PC-n, hogy a grafikus motor felett addigra már rég eljárt az idő, így bizonyos textúrákat akár teljesen újra kellett tervezni, illetve néhány helyen maradt minden a régiben. Ezúttal hason-



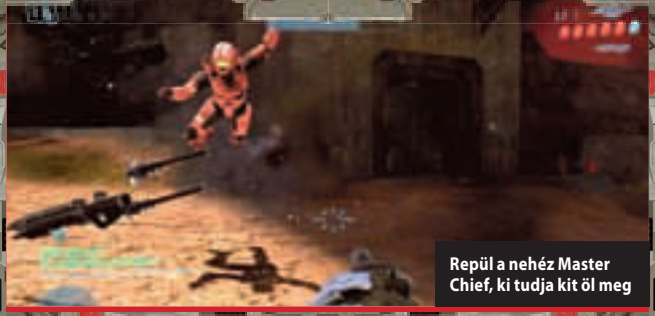
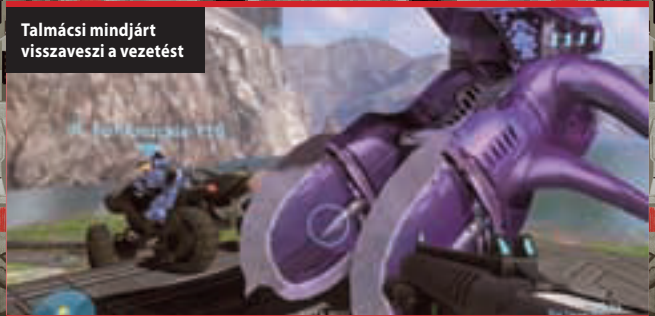
ló gondoktól szerencsére nem kell tartanunk, az Xbox 360 tudását kihasználva biztos, hogy grafikailag is olyasvalamit alkot majd a Bungie, ami PC-n is megállja a helyét (kivéve persze, ha ismét három évet kell rá várunk...). A motor erőssége elsősorban a tüéles textúrákban és a pompás fény-árnyék effektusokban nyilvánul meg. A kültéri helyszíneken előfordulhat, hogy szinte elvakít a tűző nap, és ellenségeink vagy a járművek páncélzata is megcsillannak a sugarak. Szintén csodákat várhatunk a főhős, Master Chief kidolgozásától is, akit az átvezetőkben és a multiplayer részben tekinthetünk meg teljes pompájában. Továbbra is fontos szerepet kapnak a járművek a játékban, így gondos alaposággal alkották meg ezeket is. Ami engem különösen lenyűgözött, hogy még a kerekek vagy az ülések is hihetetlen részletességgel lettek lemodellezve, ezúton emelem hát kalapom a fejlesztők előtt. Szintén elégedett biccentésre ösztönzik az embert az animációk is: a karakterek teljesen megfelelően mozognak, legyen szó akár fedezékbe húzódásról, akár egy gránát által okozott kapálózva

repülésről. A grafika tehát nagyon-nagyon ütős, erről már előben is meggyőződhattünk, és úgy tűnik, hogy még a nagy létszámú többjátékos csaták esetében is rezzenéstelenül fut a játék.

HANGZAVAR

A fejlesztők által – tegyük hozzá: kicsit felengzősen – sokat emlegetett „Halo-élmény” egyik kulcsa volt még a remekbe szabott audio rész. Az 5.1-es hangrendszerek támogatásának köszönhetően egy-egy nagyobb tűzharc a katonák kiáltásaival és a fegyverropogással valódi háborús hangulatot varázsol az ember szobájába. Az összképet tovább javítják a remekbe szabott robbanás effektek is, a különféle gránátok, aknák mind másképpen durranak, attól függően, hogy éppen egy jármű alá, vagy csak simán az ellenség orra elé hajítottuk be. A játékban minden egyes fegyver saját, lehetőség szerint élethű (nyilván amennyire egy sci-fi esetében lehet ilyenről beszélni) hangokat kapott, legyen szó akár egy egyszer

Talmácsi mindjárt visszaveszi a vezérést



Repül a nehéz Master Chief, ki tudja kitől meg

rű géppuskáról, vagy éppen a Warthogok ágyúiról. A korábbi epizódok jellegzetessége volt még az adrenalinpumpáló zene, amiről most sem kell lemondanunk. A muzsika idomul a játékbeli eseményekhez is, a nagy tűzharcok során lelkesítő életveszélybe kerülünk, akkor szinte már földöntúli, drámai dallamok kényeztetik fülünket. A szinkronhangok jelenlegi állásáról egyelőre nem sok minden tudok elmondani, hiszen a multiplayer csatakiállításból nem lehet komoly következtetéseket levonni.

MI VAGYUNK AZ MI

A sorozat másik nagy erőssége a korát meghazudtolóan fejlett mesterséges intelligencia. Nyilván arról szó sincs,

hogy a gép által irányított katonák soha nem követtek el ostobaságot, vagy nem akadtak be két tereptárgy közé, de azért így is elég kellemes volt a dolog. A Halo 3 természetesen ezen a téren is többet ígér, a fejlődést pedig állítólag ellenségeink harcmódon tapaszthatjuk meg leginkább. Az egyszerű kis gruntok továbbra is azonnal berezelnek, ha kilövünk néhányat a csapatukból, nagy tömegben azonban már jóval bátrabban, mi több, vakmerően viselkednek. Lesznek igazi taktikusok is, akik tereptárgyak mögé rejtőznek, gránátot hajítanak ránk, aztán míg mi életünk mentésével vagyunk elfoglalva, megpróbálnak gyorsan leszedni. Ezúttal már a járműveivel is óvatosabban bánik majd az MI, nem ront ránk ész nélkül erőfölényének tudatában, így aztán lesz olyan, amikor egy jó fedezék tényleg az életünket jelentheti. A Halo 3 tehát messze nem egy agyatlan cirkuszi lövöldözés, mint azt sokan alaptól gondolják a single player FPS-ekről: a túléléshez (és ezáltal a sztori mód végigjátszásához) bizony alaposan össze kell szednünk magunkat.

AZ ÚJDONSÁG EREJE

Taktikai éržekeink kibontakoztatásához persze szükség van egy kellően bő fegyver- és eszköztárra. Aki tolt a az elődöket, az bizonyára jól tudja,

HALO A FOTELBŐL

A Halo sorozat a mai trendeknek megfelelően nem kerülhette el sorsát, és hamarosan egész estés mozifilm készül belőle. A Neill Blomkamp rendező által megálmodott sztori szerint Master Chief és kicsiny csapata éppen az után nyomoz, hogy miért is érdeklődnek annyira élénken a covenantok a misztikus Halo után. Sajnos a film moziba kerülésére még nagyon sokat kell várnunk, 2009-nél előbb biztosan nem tűnik fel a Nagyfőnök a vásznon.



humanoidokra is rögzíthetjük, ami valljuk be, igen érdekes pillanatokat ígér. A gépek szerelmeseinek egy teljesen új kis járgányt is összehozott a Bungie, amelyet Mongoose néven vehetünk használatba. A minden tereptípuson villámgyorsan száguldozó masina alából ugyan nem túl ütőképes, de ha a sofőr mellé bepattan néhány katona is, akkor már képes komoly pusztítást okozni a gyalogosok körében. Egyelőre tehát meglehetősen óvatosan bántak a fejlesztők az újdonságok prezentálásával,

biztosra vehetjük azonban, hogy van még néhány komoly ütőkártyájuk, amelyet későbbre tartogatnak.

GYERE TE IS JÁTSZANI!

Most pedig térjünk rá arra a korábban már emlegetett részletre, hogyan is szeretnék a multiplayer módot mindenki számára játszhatóvá tenni. A legtöbb FPS hatalmas rákfeneje, hogy a kezdőknek vagy eset-

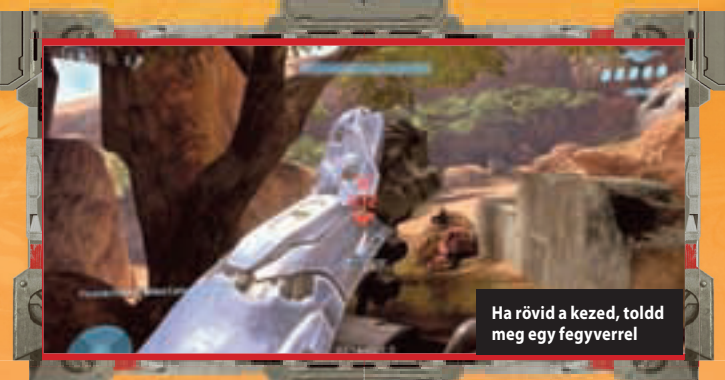
legy rengeteg különféle gyilkolóeszköz állt rendelkezésünkre a futurisztikus géppisztolytól kezdve a shotgunon át egészen a valódi nehéztüzérségig. A nagyszélesen konfigurált irányítás egyik hatalmas előnye volt, hogy egy gombnyomással tudtunk gránátot hajtani, így nem kellett pepceselnünk a hosszadalmas fegyverváltással. Visszatér a sokak által kedvelt dual wield is, amely az inyeneknek lehetővé teszi, hogy egyszerre akár két külön-

A sápanyák ördöge fegyvert ragadott a súlyos vereség után



böző módot is használhassanak. Nyilván a legnagyobb kaliberű cuccokról le kell mondanunk, mert nem cipelhetünk egyszerre két rakétavetőt a hátunkon, ennek ellenére azért mégis remek variációs lehetőségeket kínál a dolog. A magunkkal hordozható fegyverek száma továbbra is korlátozott, így sokszor leszünk arra kárhoztatva, hogy egy-egy ütősebb darabot feláldozzunk és eldobjunk a csatamezőn. Bizonyos esetekben ez a dilemma már-már felér egy durvább foghúzással is, hiszen egyáltalán nem könnyű arról dönteni, hogy éppen a távolra hatásos mesterlövészpuskát vagy a közelről halálos shotgunt dobjuk el. Az új résszel, ahogyan illik, új eszközök is előkerültek. Az eddig bejelentett két cucc közül az egyik egy standard pajzsgenerátor, amely bizonyos ideig megvéd a találatoktól, a másik viszont egy merőben új, öntapadós gránát. Ez utóbbit bármilyen felületre, falakra, járművekre vagy akár

leg csak hobbiszinten, kikapcsolódásból játszóknak gyakorlatilag semmi esélyük nincs a profik ellen. Nyilvánvaló, hogy ha valaki napi több órát trenírozza magát, akkor meg is érdemli a dicsőséget, de ettől függetlenül azért a casual gamereknek is járhat némi sikerélmény. A Microsoft meglehetősen egyszerű, ám annál hatásosabb módon kívánja megoldani ezt a problémát. A kiadó részéről sokat dicséret matchmaking system feladata az, hogy mindenki számára megtalálja a megfelelő ellenfelet. A rendszer korábbi eredményeik és játéktudásuk alapján minősíti a felhasználókat, és segítségével olyan multis összecsapásokba kapcsolódhatnak bele, ahol velünk nagyjából egy szinten állók harcolnak. A nyílt béta alatt egészen jóra vizsgázott a rendszer, még nekem is sikerült



Ha rövid a kezed, toldd meg egy fegyverrel

egészen kellemes eredményeket elérnem annak ellenére, hogy életemben másodszor fogtam a kezembe Xbox 360 kontrollert. Microsoft termék lévén, a Halo 3 természetesen támogatja majd a manapság még csak szárnyait bontogató Windows Live rendszert is, és lehetővé teszi, hogy PC-s és konzolos felhasználók is békésen ölhessék egymást az interneten keresztül (ownolásszapot érzek a levegőben – ender).

SZITÁVÁ

Na és akkor jöjjenek tényleges tapasztalataink a játékról, a cikk írásának közepete ugyanis lehetővé tették nekem a multiplayer mód béta-tesztelésében. Az első szembeötlő tapasztalat, hogy a pályákat zseniálisan jól alakították ki, soha nem kerül egyik fél sem indokolatlan helyzeti előnybe, csakis a tudásunk számít. A Snowbound nevezetű térkép egészen új élményt nyújt, lehetőség szerint el kell kerülnünk a nyílt színi harcot, mivel csillogó páncélatunkkal a havon tökéletes célpontot nyújtunk a mesterlövészeknek. A Valhalla egy hatalmas, remekül kidolgozott map, ahol távolsági fegyverek nélkül igen nehéz érvényesülni. Hatalmas poén, hogy elszórva találhatunk néhány ágyút, amelyből kilöhetjük magunkat, és így az égből oszthatjuk az áldást – ilyen ötlettel eddig még nagyon ritkán találkozhattunk hasonló alkotásokban. A harmadik pálya, amelyet kipróbálhattunk, a High Ground volt: ez szintén a sniperek Mekkája lehet. Az egyetlen taktika, amely elkerülhetjük az állandó fejlődéseket, ha bepattanunk egy Mongoose-ba, és azal robogunk el a biztonságot jelentő rejtékhelyekhez. Általános tapasztalatok szerint kicsit talán túlságosan mesterlövészcentrikusak az eddigi térképek, reméljük, a későbbiekben azért történik majd még némi kiegyensúlyozás. Érdekes, bár a tősgyökeres Halo-fanoknak kissé talán furcsa lesz az új ugrásmechanizmus, amellyel szinte már gumilabda módjára

ra pattoghatunk összevissza. Kövezzetek meg érte, de én ezt kissé kétséges sikerű ötletnek találtam, hiszen a Nagyfőnök imidzsébe nem kifejezetten illik ez a fajta quake-es szökdecselés. Összességében azért elmondható, hogy aki eddig szeretett multizni, az a jövőben is oda lesz érte, és újra kapaszkodhat majd felfelé a külföldre ranglistákon. Arról viszont, hogy a hobbjátékosok mennyire fognak rákapni, még csak tippelni sem mernék...

A HALO CSAPDÁJÁBAN

Nem sürgősen kellett hozzá túl nagy jószéhség, hogy megállapíthassuk, a Halo 3 az Xbox 360 egyik legjobb, legkeresettebb címe lesz. A remekül kidolgozott, minden kérdésünkre választ adó történet méltó lezárása a trilógiának, a sztori mód tehát ismét vérforralóan izgalmasra sikerülhet. Az új eszközök, a tapadós akna vagy a Mongoose és a többi, eddig még be nem jelentett újdonság a taktikai lehetőségek egész garmadáját adják a kezünkbe, és gondoskodnak a változatosságról is. A külsőségek tekintetében sincs oka szégyenkeznie a Bungie-nak, hiszen az utóbbi idők egyik legjobb motorját hozták össze, amely a remek muzsikával és hangokkal megtámogatva lenyűgöző élményeket ígér. A multiplayer továbbra is a játék sava-borsa, az új pályák elég jól kiegyensúlyozottak és felettebb izgalmasak, ezért a profik tovább vadászhatnak a dicsőségre. Az egyedülálló matchmaking system segítségével végre talán a casual gamerek is belekóstolhatnak az online öldöklés világába, így a játék szavatossága számukra is az egekbe nőhet. Csak végre egyszer kapjuk majd meg időben mi, PC-s-ek is...

ASHE ELSŐ BENYOMÁSAI:



A Halo 3 – ha lehet – még több, jobb és szebb lesz elődeinél, így a rajongók mellett valószínűleg újabb és újabb játékosokat hódít majd meg.



MADDEN NFL 08

Adam Sandler Csontdarálójának megtekintése után eluralkodott bennem egy érzés: rohanni akarok a labdával a hónom alatt, míg ki nem ugrik a szívem, védőként pedig az első szembejövő embert a földre akarom döngölni. Miután kimentem a Margit-szigetre egy kis amatőr amerikai focizásra, rá kellett jönnöm, hogy jobb lesz mégiscsak a gép előtt maradnom...

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
SPORT

KÖRNYEZET
CSURIG TELT HATALMAS STADIONOK

KIADÓ
ELECTRONIC ARTS

FEJLESZTŐ
TIBURON

MEGJELENÉS
2007. AUGUSZTUS 14.

FEJLESZTŐI PORTRÉ
Ember nem számolja meg saját kezén az EA alá tartozó Tiburon nevéhez fűződő Madden címek számát, akik így valódi specialistanak számítanak a témában.

GYORSLINK
1960

Kis hazánkban egyre többen ismerik meg az amerikai futballt, bár a legtöbben inkább a hollywoodi filmek valamelyikében találkoznak e sportággal. Bevallom őszintén, filmőrült lévén én is ebbe a népcsoportba tartozom. De néhány végigigzult tévés meccs után bárki könnyedén megszeretheti ezt a sportágot; mindezt bizonyítja, hogy 2 év alatt 16 csapatosa bővült a hazai élvonal. Egyszerűen olyan kemény, férfias az egész, és mégis, annyira szép. Kétarcú, hisz egyik pillanat-

ban szinte halljuk a szárkapocscsont reccsenését, a másikban viszont, ha már jobban figyelünk, látjuk milyen hadvezéreket megszegyénítő taktikai csata folyik a pályán. A szabályok tehát elsősre kicsit bonyolultnak tűnhetnek, azonban a hazai csapatok honlapjának vagy a wikipédiának segítségével bárki könnyen képben lehet. Így is, úgy is egy a cél: eljutni az ígéret földjére... megszerezni az áhított Touchdownt az End zone-ban.

ÖREGEDTÜNK EGY ÉVET

A 08-as szériaszámmal ellátott EA Sports játékok szezonját hagyományosan a Madden NFL sorozat legújabb tagja nyitja meg. A sorozat szerencsére a minőségi sportjátékok közé tartozik már évek óta, ezt mi sem bizonyítja jobban, mint hogy a Madden NFL 07 a tavalyi év legkelendőbb játéka volt észak-Amerikában. Azonban a FIFÁ-kra az utóbbi időben jellemző rókabőrlelűzés

jelenségét már most el szeretnék kerülni, így tonnányi újdonsággal vétezik fel a készülő Madden játékot. Hála a következő generációs konzoloknak, már olyan erőműveken dolgozhatnak a fejlesztők, melyekkel a korábbi határokat messzire kitolhatják, így téve szabaddá az utat a rengeteg apróságnak, ami a játékot jellemzi. Persze elsősre marketinges ajaktornának hangzik a sok „még szebb” és „még jobb”, de ezúttal mintha tényleg komolyan vennék az EA emberei az egykor híres „If it's in the game, it's in the game” (Ha benne van a játékban, benne van a játékban) mondatot. Valódi futballközeli élmény vár ránk.

SZTÁROM A FEGYVEREM

Korábban nem keverhettük nagyon a lapjainkat. Voltak erős támadók és erős védők, aztán csókolom. Ha valaki kidőlt a sorból, biztosan tudtuk pótolni egy picit gyengébb játékkal, valahonnan a kispad végéről. A Madden NFL 08-ban

azonban alaposan át kell gondolnunk, mire milyen szerepet szánunk a csapatban. Játékosaink fegyverré válnak, és rajtunk múlik, hogy miképp használjuk őket: futók, fogók, kemény söprögetők, irányítók stb. Az sem mindegy, hogy a játékos vajon csak egyszerűen képes elkapni a felé tartó labdát, vagy azon kevés sztár közé tartozik, akik rakétákat begyűjtva könnyedén küzdik le a gravitációt és, érik el a legreménytelenebb passzokat is. No és mi a fenét kezdünk a labdával, miután elkaptuk? Felfutunk a szélen, vagy végigszalmozunk középen? Ez is játékosunk képességeitől függ. Védőként fontos döntés lesz, hogy a támadó lábát kívánjuk-e elkaszálni, vagy a felsőtestére szeretnénk rátapadni. A különleges erősségek miatt alaposan át kell tehát gondolnunk, mikor és kit küldünk csatába. Egy-egy sztárjátékos akár egymaga is eldönthet meccset, így jobb lesz szemmel tartani ellenfelünk nagyágyúit. De kemény munka



sunknál már újabb taktikával kell elő-
rukkolnunk, netalántán lecserélnünk őt
a pályáról. Néhány perc komolyabb pi-
henés és mellőzés után azonban ismét
felrugdoshatjuk a pályára.

JAVÍTOTT BELSŐ, VONZÓ KÜLSŐ

Természetesen a next-gen érában el-
várható grafikai ugrás adott lesz a játék-
ban, és a csodás látvány mellé a tovább-
fejlesztett animációknak köszönhetően
sokkal folyamatosabban táncolhatunk
keresztül a védelmen. Az új IK-techno-
lógia által jóval realiztikusabb lesz a já-
tékosok érintkezése a talajjal, és kiküsz-
öbölik az olyan grafikai bakikat, hogy a
játékos pár centivel a talaj alatt vagy fö-
lött áll. Kétségtelen, hogy a legszebb
képi világban az Xbox360 és a PS3 tu-
lajok részesülhetnek majd, azonban re-
méljük, hogy minket, PC-seket sem
hagynak cserben a Tiburon fejlesztői, il-
letve, hogy a Madden NFL 07-hez ha-
sonlóan jól kidolgozott irányítást kap-
nak a Wii-tulajok a látványbeli hiányos-
ságokért cserébe.

NFL KÖRÍTÉS, OZZY FÜSZE- REZÉSSEL

A szokásokhoz híven idén
is egy nagyszerű sztár
köszön majd vissza a

Madden NFL 08 dobozáról, aki ezút-
tal nem más, mint a Tennessee Titans irá-
nyítója, Vince Young. Tudni érdemes ró-
la, hogy a 2006-os Draft során került
a legjobbak közé, melyből következik,
hogy rendkívül gyorsan sikerült a ne-
vét az emberek tudatába vésnie játéka-
val. A fiatalág mellé azonban egy iga-
zi legenda is csatlakozik, ugyan nem
a futballpályáról, hanem a koncertek
színpadáról. Ő pedig nem más, mint a
Black Sabbath egykori énekes, Ozzy
Osbourne, aki a játék főcímét szolgál-
tatja vadonatúj „I Don't Wanna Stop” cí-
mű dalával.

VAJON MI SŰL KI EBBŐL?

Rengeteg újdonságról beszélnek a fej-
lesztők, de kérdés, hogy mennyire sike-
rül majd így is élvezetese a játék. Félő,
hogy kissé túl komplikált lesz a rend-
szer, és meccseink előtt túl hosszú ide-
ig fogunk azon tűnődni, milyen össze-
állításban lépünk pályára ellenfelünk-
kel szemben, akinek soraiban olyanok
játszanak, mint a már említett Vince
Young. Korábban beérték a fejleszt-
ők azzal, hogy kevesebb yardot futnak
be, és a biztosra mennek. Most azon-
ban egészen a Touchdown-ig hajtanak,
egyetlen nagy futással. Kockázatos, de a
Madden sorozat alkotóiban eddig nem
kellett csalódnunk. Reméljük most sem
fogunk.

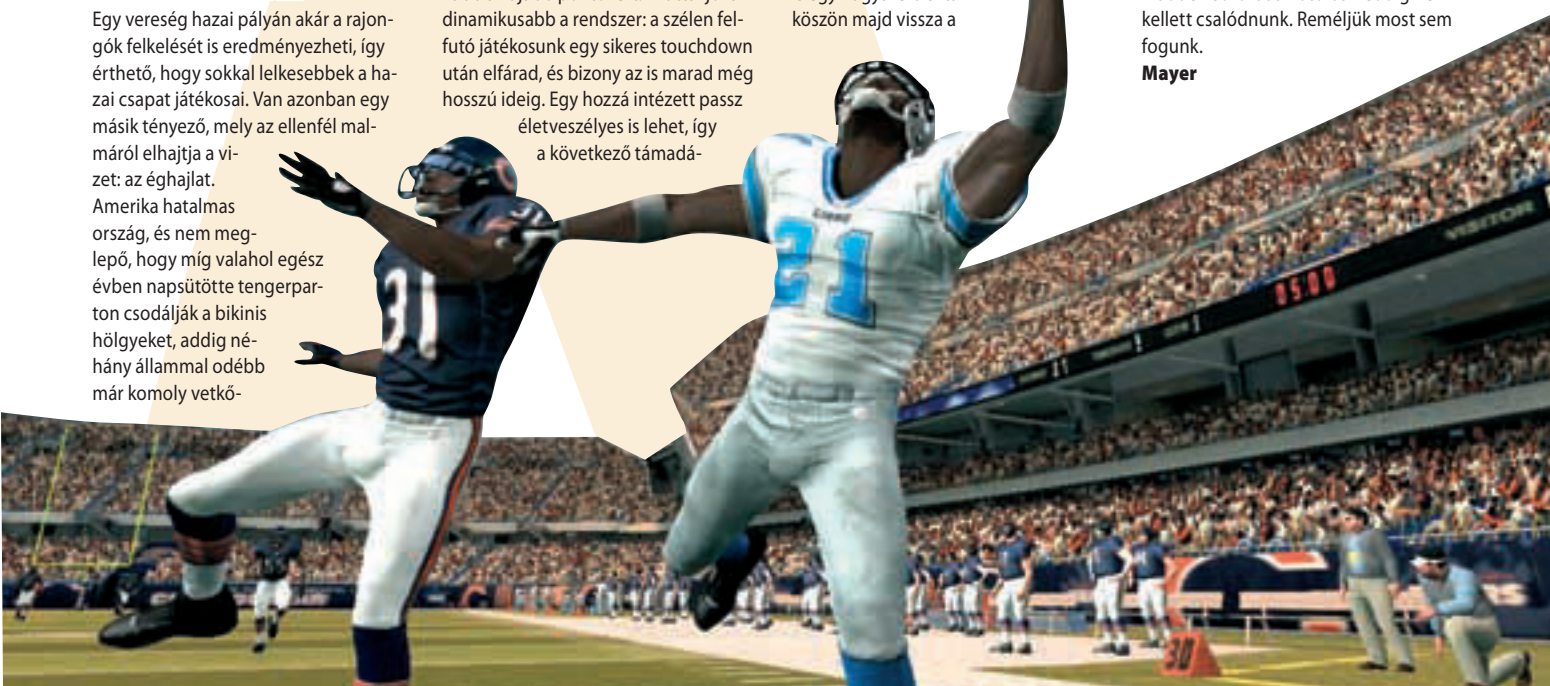
Mayer

arán olyan harmonikus csapatot is fa-
raghatunk együttesünkbe, mellyel már
mi erőltetjük akaratainkat ellenfelünk-
re, és nem mi alkalmazkodunk hozzájuk.
Ehhez azonban alaposan ki kell ismer-
nünk csapatunkat, fel kell figyelnünk
az egyéniségekre, és tehetségüknek
megfelelően kell használnunk őket.
Sztárok ide vagy oda, ha nem férnek be
az elképzeléseinkbe, dobjuk is ki őket,
ugyanis inkább csak hátrátlatnak, ha tő-
lük távol álló stílust szeretnénk játszani.

FRONTÉRZÉKENYEK VIGYÁZZANAK...

Egy vereség hazai pályán akár a rajon-
gók felkelését is eredményezheti, így
érthető, hogy sokkal lelkesebbek a ha-
zai csapat játékosai. Van azonban egy
másik tényező, mely az ellenfél mal-
máról elhajtja a vi-
zet: az éghajlat.
Amerika hatalmas
ország, és nem meg-
lepő, hogy míg valahol egész
évben napsütötte tengerpar-
ton csodálják a bikinis
hölgyeket, addig né-
hány állammal odébb
már komoly vetkő-

zésnek számít a hőzseki kapacijának
lévétele. Egyes csapatok jobban hoz-
zá vannak szokva a melegebb vagy ép-
pen a hűsebb éghajlathoz, így érthe-
tő, hogy egy északi csapat forró pillana-
tok elé néz Miamiában, a Dolphins ellen.
Persze az éghajlat csupán játékosai-
nk alap fizikai erőnlétét érintik, az iga-
zi fáradtság már a pályán megtett yar-
doktól függ. A korábbi évek játékaiban
nem volt igazán kidolgozott rész a fizi-
kum. Játékosaink elfáradtak egy hosszú
futás után, majd pár másodperccel ké-
sőbb teljes erőbedobással rohantak to-
vább az újabb pontokért. Ezúttal jóval
dinamikusabb a rendszer: a szélen fel-
futó játékosunk egy sikeres touchdown
után elfárad, és bizony az is marad még
hosszú ideig. Egy hozzá intézett passz
életveszélyes is lehet, így
a következő támadá-



GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
MMORPG

KÖRNYEZET
SCI-FI, FANTASY

KIADÓ
FUNCOM

FEJLESZTŐ
FUNCOM

MEGJELENÉS
TBA

FEJLESZTŐI PORTRÉ
The Longest Journey, Anarchy Online... A Funcom neve szinte garancia a jó játékra, legyen szó MMO-ról vagy hagyományosabb „offline” kalandokról.

GYORSLINK
2052



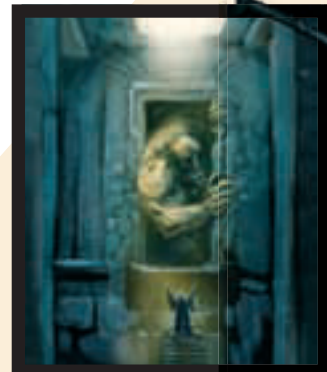
THE SECRET WORLD

Sötét titkok, ezeréves összeesküvések, félelmetes szörnyek és világok... csupa olyan dolog, amelyek bármely hardcore gamer szívét megdobogtatná. A Funcom új üdvöskéje nem kisebb célt tűzött ki magának, mint azt, hogy mindezt egy játékba sűrítve tárja elénk.

A manapság virágkorát élő MMORPG műfajban igen nehéz előállni valami annyira

lesz, amitől már most kirázza az embert a hideg. Adva van egy sci-fis, kissé cyberpunkos beütésű táj, amelynek a mélységeiben a különféle fantasy regényekből szabadult szörnyek és karakterek garázdálkodnak, mindenféle csicsás varázslatokat és fegyvereket használva, hogy fel tudják venni a harcot daliás bajnokainkkal szemben. Kietlen, felhőkarcolókkal szabdaltszerű nagyvárosok, gusztustalan, méretes szörnyek, kardokkal és különféle modern fegyverekkel viaskodó újkori hősök. Ez adja meg azt a különleges ízt az egész játéknak. A rendező-producer Ragnar Tornquist szerint a cél nem más, mint egy különleges online világ megteremtése, ami mélyebb és közelebb van a mi világunkhoz. Sötét, korabeli hangulatával pedig minden elé leülő játékost megborzongat.

csak a földet uraló, nagy befolyással rendelkező szekták és csoportok vezetői tudnak, akik mindezt nem verik nagydobra, meghagyva a népet a tudatlanság áldásos állapotában. Egy napon azonban minden rosszra fordul, szeretett városainkat elözönlik a szörnyek, és ahogy hősünkkel egyre jobban haladunk



előrébb a történetben, egyre több, a mi világunk és a sötét világ közötti titkos paktumra és konspirációra derül majd fény, és akkor jön a rideg felismerés: régebb óta folynak itt a sötét dolgok a háttérben, mint ahogy mi azt gondoltuk.

MI VAN A BELSŐ VILÁGON TÚL

Sajnos technikai információkkal nem szolgáltunk a fejlesztők, így a káról sem lehet nyilatkozni, viszont stílusos világ stílusos grafikát játék egy időben X360-ra és PC-re most nem lesz az,

hogyan epekedve nézünk társaságunk között, miközben mi a körmeinket rájuk (mindenki a sajátjait, természetesen) a nagy várakozás közepette. Az eddigiek alapján egy nagyon érdekes és összetett MMO-hoz lesz szerencsénk. Akinek bejönnek a különleges és kidolgozott világok és szereti, ha egy játék képes megborzongatni, valószínűleg megtalálja majd a számításait. Hogy mikor? Bár a munkálatok már lassan egy éve zajlanak, a fejlesztők még nem tudtak előállni egy körülbelüli megjelenési dátummal sem. Így sajnos nem marad más hátra, mint várni, és addig visszatérni a jól ismert nevek elé egy kis kalandozásra.

Moki

eredetivel, hogy az képes legyen minket elszakítani a jól bevált nevektől, akár egy fél napra is. A Funcomot azonban sohasem kellett féltetni, ha az eredetiségről volt szó – nem aggódunk, hogy az *Age of Conan* fejlesztése mellett nem marad annyi energia és kreativitás a csapatban, hogy az újdonsült MMO projektjükre, a *The Secret World*-re ne lenne érdemes odafigyelnünk.

SZÉP ÚJ VILÁG

A játék fő erőssége egyértelműen az egyedi világkép

TITKOK ÉS KONSPIRÁCIÓK

Bár a sztoriról még nem lehet sok mindent tudni, a fejlesztők ilyen téren is leígérték a csillagokat az égről. A történet szerint az általunk is ismert jövőbeli, futurisztikus világon belül létezik egy titkos, csak kevesek által ismert sötét dimenzió, ahol maga a Gonosz leledzik. Erről



BEMUTATÓK

SZERKESZTŐI JEGYZET



Kedves Olvasók!

Előző hónapban meghirdetett keresztes hadjáratom az agresszív videójátékok ellen egyelőre csak félsikernek tekinthető, mivel úgy tűnik, nem tiltották be mindet, ahogy a GameStart és még engem sem. Aggodalomra azonban semmi ok, tovább folytatom aknamunkámat, beépülve mélyen az ellenséges vonalak mögé, belülről bomlasztva annak fellegvárát. Hasta la victoria siempre! Addig is... Kedves Olvasók! Ebben a hónapban is számtalan kiváló játékkal igyekszünk kedveskedni Nektek! Van itt aztán minden, remek-remek Ghost Recon epizód, melyet a mexikói polgármester be akar tiltani (megkeressük, beszervezzük!), hát csoda hogy ezt választottuk fókuszcikkeknek? Van kiváló Tomb Raider is, olyan mint tíz éve, csak máshogy néz ki, hát nahát. Aztán van itt még... de nem hiszem el hogy megint tartalomjegyzékesdit játszik, inkább megyek és meglocsolom a szerkesztőségi muskátlit. És megetetem a szerkesztőségi tengerimalacot.

mazur

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSI RENDSZERE



ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

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

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

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

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

90%+

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

80-89%

Ebben a sávban szintén csak nagyon jó játékok szerepelhetnek, ám egy dolog közös bennük: valamilyen lemaradtak a legjobbaktól. A tipikus másodikok ők, amelyekkel nagyon jó játszani, de egy év múlva már nem biztos, hogy beszélünk majd róluk. Ettől függetlenül élvezetesekek, jó játékelményt nyújtanak, és mindenki számára ajánlhatóak.

70-79%

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

60-69%

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

50-59%

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

0-49%

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

HAVIKÉRDÉS

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

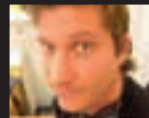
Mi lennél, ha nem játékujságíró?

A GAMESTAR-CSAPAT



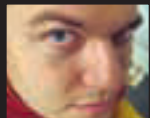
BERRR
SZAKTERÜLET: KALAND, MUZÉÁLIS ÉRTÉKŰ AKÁRMI
ELŐLELT: 14 ÉVE JÁTÉKUJSÁGÍRÓ (COMPUTER MÁNIA, GAMESTAR)

Lennék fűszálon pici él, mert így állítolag nagyobb leszek a világ tengelyénél.



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

Szívem szerint egy grafikus/tördelő lennék egy havilapnál, ami PC-s játékokkal foglalkozik.



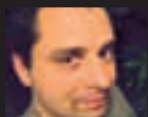
BOE
SZAKTERÜLET: THREATGENERÁLÁS, FPS, RPG, ÉS AUTÓS JÁTÉKOK
ELŐLELT: 5 ÉVE JÁTÉKUJSÁGÍRÓ (GAMESTAR)

Hobbiszinten érdekel az atomfizika, valószínűleg ezzel foglalkoznék.



ZEROOCOOL
SZAKTERÜLET: AUTÓVERSENY, FPS, AKCIÓ
ELŐLELT: 9 ÉVE JÁTÉKUJSÁGÍRÓ (PCZED, GAMESTAR)

Mi lennék? Szerintem mell-tartó, avagy valamiféle egyéb hasznos, mindennap használatos eszköz... ☺



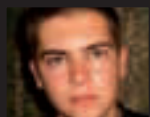
SAM
SZAKTERÜLET: AKCIÓ, STRATÉGIA, RPG
ELŐLELT: 6 ÉVE JÁTÉKUJSÁGÍRÓ (EARTHQUAKE SZERVEZŐ, GAMESTAR)

Azt hiszem, egy számítástechnikai magazinnál lennék főszerkesztő-helyettes. Ha azt is megválaszthatnám, hogy melyiknél, én bizony a PC World mellett döntenék.



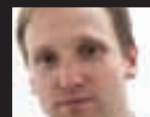
SZITYÓ
SZAKTERÜLET: ÜZLETI MENEDZSMENT JÁTÉKOK
ELŐLELT: EZER ÉVE A SZAKMÁBAN

En játékujságíró lennék leg-szívesebben, mert ugye most nem teljesen az vagyok... ☺



ASHE
SZAKTERÜLET: FPS, RTS, RPG
ELŐLELT: 3 ÉVE JÁTÉKUJSÁGÍRÓ (PC.GAMES)

Úrhajós, cowboy vagy löte-nyesztő. Ebben a sorrendben.



KECSKE
SZAKTERÜLET: RPG, ONLINE TAKTIKAI FPS-RTS, TYCOON-OK, SZOFTVERFEJLESZÉS
ELŐLELT: 5 ÉVE JÁTÉKUJSÁGÍRÓ

Legszívesebben szoftverfejlesztő lennék. Vagy építész-mérnök. Bár várjunk csak, mintha most is szoftverfejlesztő lennék... Vagy építész-mérnök?

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 bélyegméretben közvetíteni.

Gyorsnézet

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

BOXOK

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



HARDVERBOX

Amíg világ a világ, a PC-s játék egyik legfontosabb műnikéje 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 tesztapaszlatok. Nagyon hasznos.

ÉRTÉKELŐ

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

JÁTÉKBEMUTATÓK

GHOST RECON	
ADVANCED WARFIGHTER 2	70
KV MELLETT	
XAVIER ANTOVIAQUE-AL	78
TWO WORLDS	80



TOMB RAIDER: ANNIVERSARY	84
COLIN MCRAE DIRT	90



SHREK THE THIRD	94
MONSTER MADNESS	96
VIRTUA SKIPPER 5/SURF'S UP	98
BLACK BUCCANEER	100



ATTACK ON PEARL HARBOR	101
ASCENSION TO THE THRONE	102
PIRATES OF THE CARIBBEAN 3	104

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



DUNCAN

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

Maradnék a kaptafánál: tévé, rádió, ilyesmi. Esetleg vadakat terelel juhász. Vagyis nem, az inkább nem.



-CSONTI-

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

Ha nem lennék játékujságíró, akkor egy számítástechnikai hetilap főszerkesztője lennék. Meg ha vagyok, akkor is az lennék. Remélem, mindenki érti.



BAD SECTOR

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

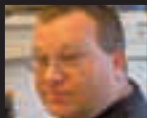
Unatkozó milliárdos.



ENDER

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

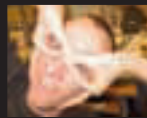
Biztos mindenki emlékszik a Ponyvaregény című filmre. Na, abban volt a Bena...



GYU

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

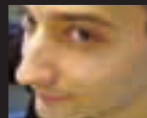
Szeretnék profi golfsversenyző és hobbipilóta lenni. Ha az nem megy, akkor sci-fi, fantasy és kalandregényíró. Ha az sem, akkor komponista és zenész. Ha az sem, akkor Mátyas király lustája. Ha az sem, akkor esetleg játékujságíró lennék...



LASER

SZAKTERÜLET: GENITÁLIÁK
ELŐLELET: FELFEDEZŐ

Hugh Hefner, egy kedvezőbb ajánlatig.



MADY

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

Azt hiszem legszívesebben rendőr lennék, mert a játékujságírókról nincsenek jó viccek.



MAZUR

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

Sajnos nem mondhatom el, mert titkosügynök lennék.

GHOST RE ADVANCED WARFI

Hihetetlen dolgokat művel ez az Ubisoft. Képes, és kiad egy konzolos játékot úgy, hogy azt teljesen átszabja a PC-sek igényeinek megfelelően. Ki érti ezt?

Egyszerre több platformra fejlesztve mindig a leggyengébb láncszemhez kell alkalmazkodni, ami igen jó eséllyel a(z egyik) konzol

lesz. Egy azonban biztos: az elhanyagolt mostohagyerek mindig tutira a legkisebb vásárlókört rejtő PC, mely amúgy technikailag is erősebb, ráadásul eleve később jelenik meg rá ugyanaz a butítottnak ható konverzió, így ez a lökjük piacra stílus még szembetűnőbb lesz. A „kaszáljunk még kicsit itt is, de már ne költsünk rá” elv ellen a fogyasztók persze tiltakozhatnak azzal, hogy nem veszik meg a silány terméket. Vagy úgy, hogy példát statuálva

megveszik a Ghost Recon: Advanced Warfighter második részét, ahol a fejlesztők már másodsorra bizonyítják: lehet elfogadható késéssel, mégis minőségi, nem túl konzolszagú átiratot is készíteni. Teljesen más játékmekánikával. „Nézdahátam” stílus helyett igazi jó kis oldschool taktikai FPS-ként. Jé, ezt így is lehet?

AZ ÜZLET AZ ÜZLET

Csodára persze nem kell számítani, mindenesetre a francia kiadó törekvése azért igencsak dicséretes. Üzleti szándék azért nyilván van mögötte, de ettől még a tény tény marad: aki Xbox 360-on végigtolta a játékot, esetleg annak is érdemes lehet újra nekirugaszkodnia. Az eredetileg PC-s sorozat rajongói visszakapták az adaptációval az FPS-nézőpont mellett a lassabb, taktikusabb játékmenetet, amelynek érdekében igen erősen megváltoztatták a pályák szerkezetét is. Emiatt már nem

beszélhetünk újrajátszásról, mert ez a PC-s *GRAW2* egészen más játékká vált. S mindemellet bónuszban még elég korrekt multiplayer lehetőséggel is megfajelték – erről majd kicsit később.

TOM CLANCY BEÁJULT

Az előző résznél kiemeltém, hogy bár ki tudja már hány kommandós csoda alá írt sztorit, azon a *GRAW* esetében semmi izzadságszagot nem lehetett érezni, úgymond üde volt és maga a frissesség, talán még az „ötletes” és „logikus” jelző sem túlzás. Nos, ezt a *GRAW 2* esetében már nem merném így hangsúlyozni, és nem azért, mert tök ugyanazt a sztorit kapjuk vissza, amit X360-on is kapnánk, és az egyező CGI/igazi vágókép keverékes tévébejátszások sem problémásak. Egyszerűen nem adja azt a kis pluszt, amit

a játék többi része amúgy igen. Ennyi. Mentségére szóljon, elég kerek lezárás volt legutóbb az USA és Mexikó elnökeinek együttes megmentése.

Scott Mitchell kapitány elit csapatával gyakorlásra visszatérve a texasi láncf... izé, Fort Blissbe sokáig nem örülhet, mert egyszercsak azt a parancsot kapja, hogy.. zzzzzzz. Szóval tömören, a szellemek élén visszamehetünk a mexikói határvidékre, ahol most annak mindkét oldalán akad majd dolgunk, mert Mexikóban legutóbbi ténykedésünk végére elég komoly polgárháború robbant ki (jó, hát nem sikerülhet minden akció olyan csendes...). Kisebb koszos falvak, időnként egy-egy nagyobb mexikói város gettója, hogy a korábbi hangulat visszaköszödjön. Ciudad Juarezben, az újraegyesült me-

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
TAKTIKAI FPS

KÖRNYEZET
KÖZELI JÖVŐ

KIADÓ
UBISOFT

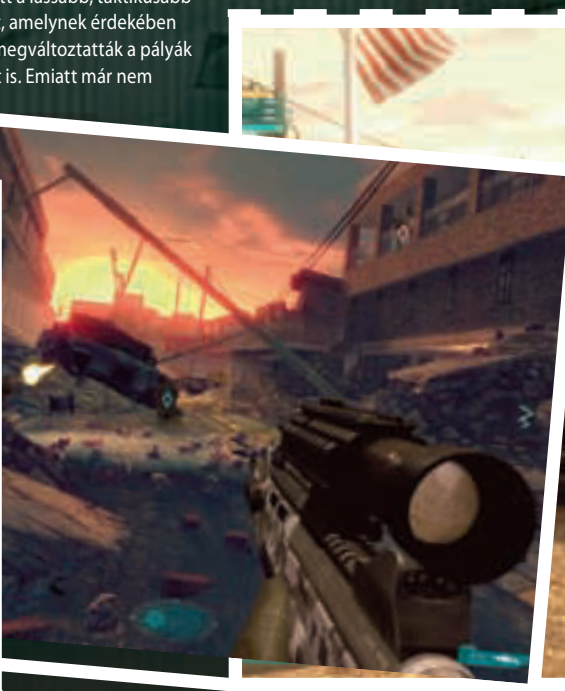
FEJLESZTŐ
GRIN

FEJLESZTŐI PORTRÉ
A PC-s változatot készítő svéd GRIN-re gyakorlatilag egyedül az előző rész kapcsán emlékezhetünk: már ott is ügyesen feledtették, hogy valójában konzolátírátról van szó.

GYORSLINK
1918



A cél a közért bevétele. De tétleg!

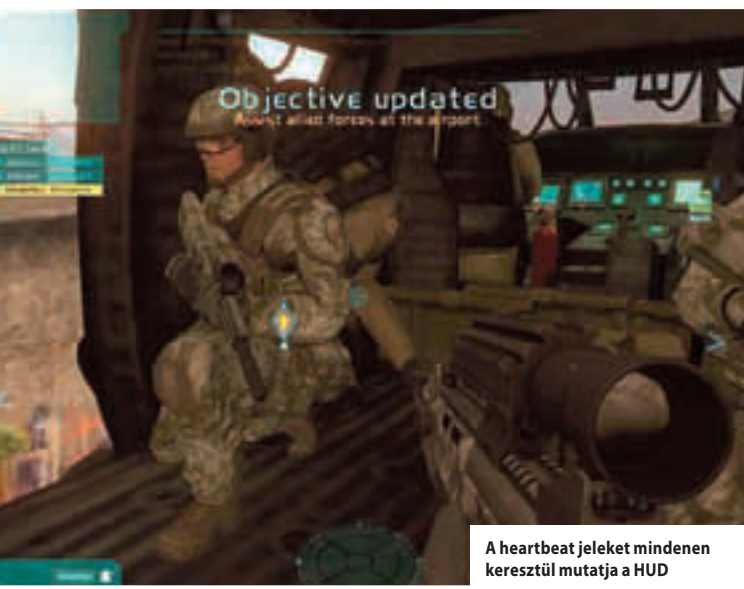


CON EXTER 2



EXTRA **DEMÓ A DVD-N**





A heartbeat jeleket mindenem keresztül mutatja a HUD

xikói lázadók egyik nagyobb határmenti fészében, melyet csak egy újonnan épül fal választ el az USA-tól deklarálták, hogy bizony az amerikai föld se lesz nekik szent, ha az USA ebbe a „kis belügyükbe” (értsd: atombomba-csempészet) ismét beleüti az orrát. Adott tehát 2014-ben egy mexikói lojalista brigád, velük szemben az ellenállók, köztük pedig tetőtől talpig csúcsfegyverben (persze kizárólag az amerikai nemzetbiztonság érdekében, magától értetődő) csendes fedezékből tüzelve mi. Most sem kell majd amúgy szkriptelt ellenfelek hadától meg egyetlen lehetséges útvonaltól tartani, egy-egy küldetés több szálon is fut olykor, gyakorlatilag bármerre mehetünk, valamint néha még a kezdőhelyet is megválaszthatjuk attól függően, hogy a hegytetőről akarjuk mesterlövész-ként pixelvadászni az ellent, vagy inkább

a „bele a sűrűjébe!” módszernek kedvez épp a hangulatunk.

TONIGHT WE DINE IN... MEXICO!

Amúgy még kicsit visszakanyarodva, aki hozzám hasonlóan nem játszott az X360-as változattal (Gamepad? Mi az?), de legalább látta, az meglepve fogja konstatálni, hogy a küldetéseket

meghatározó sztorit leszámítva majdnem minden tényleg legfeljebb csak hasonlóan nevezhető: a fentebb is említett nézettől kezdve a küldetéstervező megjelenésén át egészen a pályákig. Csili-vili akcióorientált környezet helyett kopottas barna alapárnyalatú, de aprólékosabb és fedezékekkel dugig rakott dzsambujt élvezhetünk végig. Ebből a stílusváltásból is sejthető már, hogy nem a Mexikói határ mentén felhúzott, mintegy 1900 mérföldes fal (ezt vajon a kizárni szánt mexikói vendégmunkásokkal húzatták fel, vagy hogy ugrott oda?) bevédésére kell gondolni, mert azon saját magunkat se nagyon találánk meg. És sajnos



Az előző rész PC-s változata támogatta a Havok fizikát, azaz egy AGEIA PhysX kártya tulajdonában a különböző robbanások vagy épp a fák lombjában átlépő lövedékek látványos kiegészítő effektet produkáltak. A GRAW 2-höz már nem jelent pluszt egy ilyen kártya, a fizika kizárólagosan beépített szoftveres támogatású lett. Hogy miért esett ki ez az amúgy egyedi, innovatív feature? A választ abban érdemes keresni, hogy vajon ez hány embert érint...

vonalvezetésük már-már lineárisnak nevezhető a stílushoz mérten. Persze ez még mindig minimálisan 2-3 útvonalat

» EGY-EGY KÜLDETÉS TÖBB SZÁLON IS FUT OLYKOR, SZÁMOS LEHETSÉGES ÚTVONALLAL «

fájó szívvel tudomásul kell venni, hogy még csak nem is az első PC-s részekre jellemző gigantikus pályákról van szó:

jelent egy adott szituációra nézve, tehát igazából még nem feszélyezi az embert, csak egyszerűen nincs meg az a hajdani



A rakétavető pedig nálam lesz és kész





Lepukkant gyártelep a kezdőhely – lesz fedezék bőven



Az egyik balra, a másik jobbra dől. Borulás lesz, ha igaz



szabadságérzet, eltévedni már, ha akarnánk se tudnánk. Az amúgy néhol multis pályákként is funkcionáló helyszínek eleinte poros mexikói hegyi falvakba visznek el, majd a nagyvárosokba is be-nézhetünk. Felépítésre nézve a helyszín típusától függetlenül extrém módon váltakozik a közelharc és a távolsági tüzelésre alkalmas terep, egy ilyen jellegű taktikai játéknál ennél jobbat természetesen nem is kívánhatnánk. Egyik percben még mesterlövészpuskával szedegetjük az őrszemeket, hogy aztán a sarkon befordulva a főutcán találjuk magunkat, szemtől szemben az ellenfelekkel, amelyek közül párat leszedve még dönthetünk úgy, hogy átsuhanva a szomszédos mellékutca-ba mégis inkább lesből veredjük át magunkat a következő checkpointig. A helyzet mindentől különösen többjártékos módban fokozódik fel, ahol a tetőtől kezdve a kerítés résein át bárholnan lesekedhet ránk is az azonnali halál. 32 játékos orvlövészkedik egy felülről belátható, alul zezugos, fedezékekkel teliszűfolt mediterrán mapon? Sakk-matt. Erre mondják, hogy taktika-
 ilag rémálom – de hát ettől élvezetes is.

MEXIKÓ, ERŐS HOMOKFÚVÁS. AZ ENGINE VÁLTOZATLAN?

Na jó, nem csigázok tovább senkit, ugorjunk a kategória talán legfontosabb stílus-
 elemére, a grafikai és fizikai motorra – mert tetszik, nem tetszik, ez minden FPS szíve. Grafikailag most sem nagy az előrelépés, de ha arra gondolunk, hogy itt az élethűség a lényeg, akkor igazából nem lehet komolyabb

panaszunk. Főként, ha a modellek részletességét vagy azok animációját nézzük, és az is hozzátesz az atmoszférához, hogy az összes hangeffekt kiemelten igényes. DX10-támogatást ugyan nem tud, de őszintén megvallva az előző rész belassulásainak teljes hiánya (!) erősen kárpótolja az embert játékelményben, úgyhogy ez itt most kit érdekel kategóriás. A füst- és a robbanás-effektek is elég jók lettek, a felrobbanó lég-
 védelmi ágyú látványbeli élményét legalább egyszer érdemes közelről átélni... Csak a megsemmisüléskor a levegőbe felugró 50 tonnás tankokat tudnánk már végre feledni, de úgy látszik, ez a *Battlefieldek* óta már-már alapkövetelmény.

SZUPER MI LESZ NA, DE MOST TÉLLEGI!

Az egyik legjobban behelyezett fejlesztés állítólag az MI-t érte (ezt mondjuk, kivétel nélkül mindenki bejelenti mindig, még ha csak szkriptnyelvet váltanak, akkor is), szóval nézzük ezt kicsit egészséges bizalmatlansággal, és még inkább részleteiben. A *GRAW2* MI alapja a már a *Vegasban* is látott csapatadaptálódási technika, azaz embereink viselkedésüktől függően bizonyos szabályoknak megfelelően támadnak, vagy mennek egységesen fedezékbe, és ehhez alkalmazkodik végső soron a minden küldetésnél kicsit más pozícióból induló ellenfél is – röviden reagálni próbál az MI a környezetre. A háttérben amúgy ebbe belejátszik egy lopakodási faktor is, nem véletlenül kell tehát majd-hogy-nem kúszva benézni mindenhova.

Útvonal-keresési probléma azért így is akadt, de ennél sokkal zavaróbb volt, hogy tűz alatt lévő embereink maguktól nem menének ám odébb egy tapodtat sem, csak kiabálnak, míg meg nem halnak

(amire amúgy túl sokat nem kell várni). Az irányítás elég kifinomult, el lehet vele simán tologatni olykor tucatnyi embert is (néha küldetés közben is jön utánpótlás), illetve a speciális eszközöket is, mint a tank, a légi felderítő vagy épp a speciális MULE egység.

HOL A JÁTÉK ÉS A SZIMULÁCIÓ HATÁRA?

Emellett egyéb újítás is van az arzenálunkban, elvégre a játék mégiscsak a közeljövő csúcstechnikáját akarja reprezentálni. Ez a navigációs-információs rendszerünkön (mely *GRAW*-os hagyományok szerint befogott ellenfeleket a falon át is kijelez), valamint az uniformisunkon túl megnyilvánul

MULE EGYSÉG: ÖSZVÉRRE FEL!

Ha már jövőbeni hadviselés, a felderítő Drone mellé most megkapjuk a MULE kódnevű, nagyméretű távirányított játékszerünket. Ez gyakorlatilag egy páncélozott utánpótlás-szállító egység, amellyel elsődleges célja alapján fegyvert meg muníciót tudunk kockázatmentesen beszállítani akár a legnagyobb tűzharc közepére is, így nem kell annyira spórolni például a rakétákkal. Ennél persze jóval sokrétűbb a gyakorlati haszna, a kameranézet miatt páncélozott felderítőnek vagy még inkább mozgó fedezéknek is használhatjuk a nyílt terepeken történő átjutáshoz.



A következő részre már távirányított tankot kérünk majd.

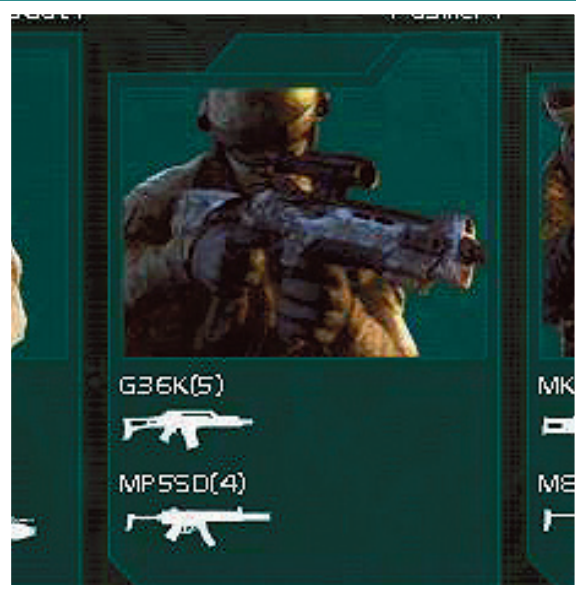
AZ ÚJ RECON VS. ASSAULT MÓD

Ebben a multiplayer típusban a légi csapatok előkészítéseként három ADATS (Air Defense Anti-Tank Systems), azaz gyakorlatilag légvédelmi állások kiiktatása a szellemek konkrét célja. A támadó csapat pusztán a lopakodásra számíthat, az ellenfél ugyanis szinte végig masszív számbeli és tüzerőbeli fölényben lesz. A csavart az viszi be, hogy a szellemek csak akkor éledhetnek újra, ha egy adott állást sikerül megsemmisíteni, valamint minden egyes ADATS elvesztésével egyre hosszabb újrakezdési ideje (és kevesebb lehetséges respawn helye) lesz a lázadóknak – ők nyilván úgy érhetnek el teljes vagy részleges győzelmet, hogy minél több állást sikerül megtartaniuk a teljes Recon csapat felszámolásakor.

Recon (Ghosts)

A szellemek Rifleman osztálya az igen szigorú – és amúgy a valóságban már leállított – M8-as puskával alkothat, míg a Sniper M14-es mesterlövészpuskával meg némi közelharcú fegyverzettel (M9) rendelkezik. A harmadik választható a Scout, amely a közismert MP5-ös hangtompítós változatát, illetve némi füstgránátot kap.

Ez utóbbi osztály legfőbb érdekességét azonban az adja, hogy megjelenhetnek ellenfeleket az egyjátékos hadjáratban megszokott módon. Azt gondolom, mondanom sem kell, hogy egy ilyen megjelölt játékosnak a továbbiakban extrém rövid lesz az élettartama egy ilyen többjátékos összecsapásban...



Assault (Rebels)

A lázadók a Scrambler osztállyal menekülhetnek meg egyedül a felderítők jelölésétől, speciális eszközükkel ugyanis le tudják szedni a szívverés taget.

Választhatnak még Assault szerepet, melyhez az igen korrek német G36K rohampuska jár, vagy a még nagyobb tüzerőt jelentő Support osztályt, ahol az Mk 46 könnyű géppágyúval tudnak meglepetést okozni – a könnyű jelzőt itt persze minden szempontból idézőjelesen kell érteni, meglepően nagy távokból is ki lehet vele emelni célpontokat, illetve méretes terület lefedhető egy-egy sorozattal.



Az erőviszonyok a fentiek miatt rendkívül dinamikusnak változnak a teljes küzdelem során, az egyik fél győzelme után pedig térfélcseré következik. A meccsek során a mai trendeknek megfelelően előléptetéseket is kaphatunk, leginkább küldetéseik teljesítéséért, illetve az ellenfelek fent említett szívsszenzoros jelöléséért.

» EXTRÉM MÓDON VÁLTAKOZIK A KÖZELHARCI ÉS A TÁVOLSÁGI TÜZELÉSRE ALKALMAS TEREP «



Bocsi, ez a teherautó nem tartozik a jövő hadviseléséhez



Embereink vidáman elfutnak a célpont mellett, míg mi leszedjük

például a járművek hőképét befogó célkövető rakétánkban is. Az ubisoftos játékokban divatos fegyverépitgetés ide is begyűrűzött, úgyhogy 27 fajta extrával pakolhatjuk meg a „műszert”, illetve alkothatunk most már női karaktert is. Bár fegyvert a MULE-on kívül a földről is tudunk szerezni, erre már nemigen lesz szükség, mert a küldetések előtt már három

nagyobb méretű slotra pakolhatunk – hát most megtudtuk, hogy agyonbatyuzott embereink mitől kúsznak gyökékkettővel. Puska kiegészítőstül, géppisztoly, tárák, rakétavető tartalék lőszerrel, gránátok, kevlar mellény, sisak, navigációs kütyük, mindezt egyszerre. Hát szépen. A stíluson persze ez már nem tud lassítani (értsd: a *Counter-Strike* ehhez

képest arcade játéknak), futásnál ugyanúgy leereszti az ember a fegyvert, értelmes célzáshoz meg persze a stabil fekvő pozíció az ideális. Gondolom, senkit nem lepek meg vele, hogy a fegyverek keményen szórnak, és vissza-

rúgnak, így szükség is lesz a csapatmunkára több ellenfél ellen.

KIDOLGOZOTT TÖBBJÁTÉKOS MÓD

Őszintén megvallva – ördög tudja,

BIZONYÍTÉK! A POLITIKUSOKNAK NEM VOLT GYEREKSZOBÁJUK!

Az Ubinak valahogy sose volt szerencséje ezekkel a Tom Clancy-s játékokkal, ha a politikai hullámvérést nézzük. Na nem egy jól bevált gyermeknevelési címszó mögé bújtatott támadásról van szó, mint a RockStar sorozata esetében, elvégre a katonás-lövöldözős vérengzés, mint tudjuk, korlátlanul belefér, amíg nem látszik a vér, az folyik úgyis a tévéből is napestig, nincs is ezzel gond(juk). A politikai képmutatás rajtuk mindig másképp talál fogást.

2004-ben a *Ghost Recon 2*-n Észak-Korea akadt ki kisé, amin annyira nem lehet csodálkozni. Az már kissé meglepőbb, hogy legutóbb a *Rainbow Six: Vegas*nál

a Las Vegas-i polgármester jelentette ki, hogy ezt így azért mégse kéne, mert ez gazdaságilag ártalmas a városára nézve (valószínű...).

Nos, a *GRAW2*-nek ezeket már most sikerült messze überelni: a mexikói Chihuahua állambeli Juarez város kormányzója, egy bizonyos Jose Reyes Baeza Terrazas ugyanis a játék sztoriját képező fikciót kicsit túl komolyan véve azt városa, sőt országa elleni támadásnak tekinti egy ideje. Hivatalos közleménybe is foglalta, hogy az is épp eléggé irritálja államának lakosságát, hogy a nevérol ma már mindenki elsőként *Paris Hilton* kedvenc ölebére asszociál, nem hiányzik nekik még a kormány belekeverése a

nukleáris fegyvercsempészetbe, meg amúgy is mi az, hogy ők a rosszfiúk.

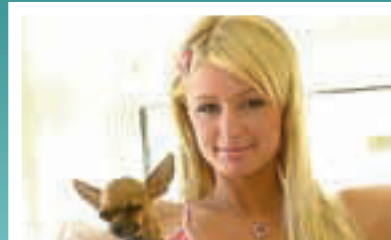
Nem ismerem a mexikói demokrácia határait, mindenesetre hősünk nemes egyszerűséggel hozzálátott a játék példányainak hatóság általi elkoboztatásához, feltérképezve még a „terjesztői hálózatot” is. A Paris Hilton kutyájáról elnevezett © államban ezentúl tehát nem engedélyezett a *GRAW2* eladása, birtoklása, mint ahogy természetesen a vele történő játék sem. Ezúton gratulálunk. Egyúttal Hilton kisasszonyt is pusszantjuk majd a bájos kis cellácská-jában, és üzenjük, hogy unalom ellen toljon egy kis *GRAW2*-t... amíg el nem kobozzák ott is ©.



„Nehogy már a *GRAW2* tiltsa be a kormányzót, Lolmán!”



E havi rejtvényünk: Mexikó GDP-jének mekkora hányada származik atombomba-vizonteladásból?



„Ha tudnák putyukám, hogy a nyakörvedben van az indító kód... micsoda tuti kis buli lenne!”

HA TE MONDOD:

„Az eltérő pályák, játékmenet, illetve a többjátékos mód miatt az Xbox 360-as verzió után is érdemes játszani PC-s változatunkkal, mindkettő kihozza a maximumot az adott platformból. Mint két ugyanarról az eseményről szóló, mégis különböző könyv.”

Bo Andersson, CEO, GRIN



A téglák persze nem kilöhetőek, viszlát Ageia PhysX...

súlyozott is (a két fél mindig nagyjából hasonlóan van fegyverezve). Megjelentek a karakterosztályok (Demolitions, Assault, Rifleman, Support és Sniper), amelyek arzenálban különböznek – Medic osztály PC-n szerencsére nincs, nagyon nem illene a realiztikus játékmenetbe. Van

amely a Counter-Strike „DE” pályás koncepciójának nagyfokú bővítése, valamint visszaköszönnek a korábbi játékmódok is, szám szerint 4, amelyhez 9 pálya biztosított. Van emellett kooperatív mód, ahol a hadjáratot nyomhatjuk 3 barátunkkal vagy egyedi szcenáriókat akár 12-en is.

GameSpy-támogatású online ranglista, egy elmaradhatatlan előléptetés-rendszerrel megfejelve. Mit is mondhatnánk erre így hirtelen? Elég impresszív.

KOSÁRBA VELE?

Mindent összevetve, az egy évvel ezelőtti GRAW-hoz képest nem igazán jelent mérföldkövet a játék, még ha próbáltak is – és sikerült is – minden ponton kicsit előrelépni. Az látszik, hogy figyeltek a játékosok visszajelzéseire, például végre már nemcsak ellenőrző pontoknál ment magától, hanem bárhol kérhetjük mi is, ha

» FEDEZÉKEKSEL TELIZSÚFOLT MEDITERRÁN PÁLYÁK, EGY TAKTIKAI RÉMÁLOM «

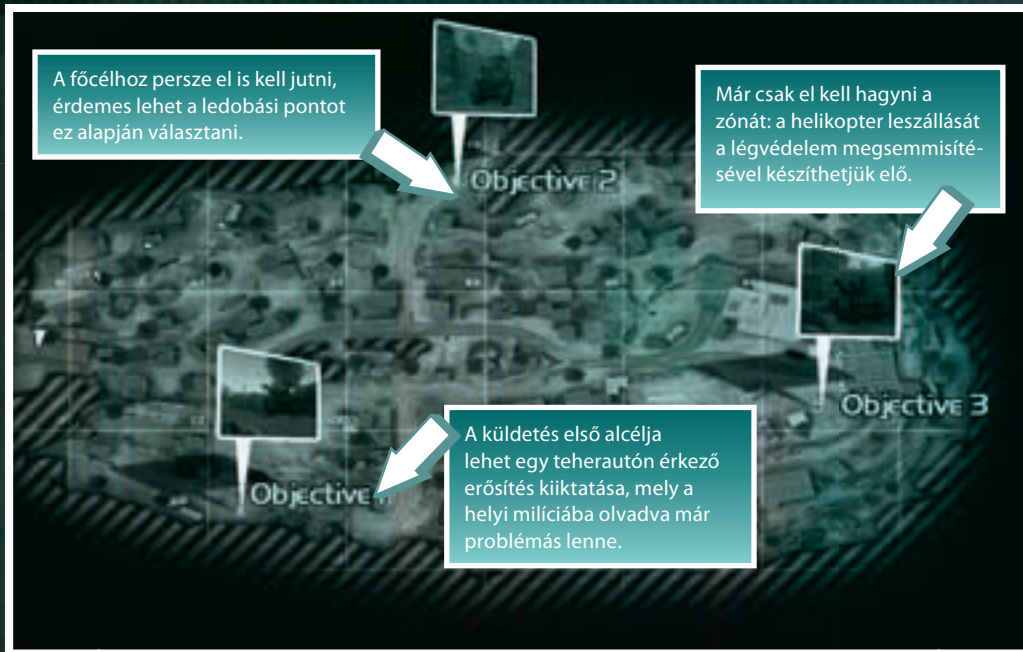
egy külön részletezett és igen ötletes, ADATS-vadászatról szóló játékmód,

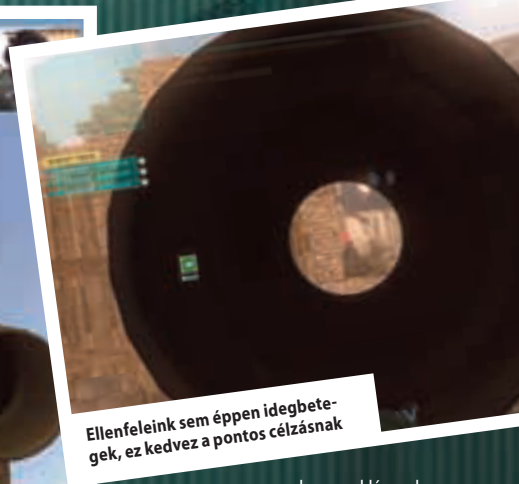
Mi kellhet még? Saját anti-cheat rendszer, beépített TeamSpeak, valamint

miért – saját magamtól nem szoktam kényszert érezni a Tom Clancy címek esetén a többjátékos tartalom kipróbálására, most azonban annyira tölték az előzetes hírekben, hogy egyszerűen nem lehetett nem kivélt tenni.

Annál is inkább, mivel a béta-tesztre is nagy hangsúlyt fektettek, ami igencsak jó jel, másképp esélytelen lenne egy igazán használható multit összehozni gyakorlatilag a semmiből, ha egyszer az előző részekben nincs ennek igazán kiforrott kultúrája.

Valóban meglehetősen rohamléptekkel bővült a rendszer, ráadásul elég kiegyen-





Ellenfeleink sem éppen idegbetegek, ez kedvez a pontos célzásnak

A kolléga kicsit bugosan mászik ki a helikopterből. De legalább nem szkriptelt

épp nem lőnek ránk.

Ami nagy meglepetés benne, az az átlag feletti kidolgozottságú többjátékos mód megjelenése: az Ubi meglepően intenzíven tolja álláspontját, mely szerint a GRAW2 multiplayer lehetősége, ha előbbre azért nincs is, de jelentőségében szinte

egy szinten van az egyjátékos tartalommal. Ezzel a törekvéssel maximálisan egyet lehet érteni, csak hogy ez esetben ez igencsak nehezen védhető álláspont. Mert vajon mekkora „hype” kellhet ahhoz, hogy egy igazi, jó kis lassú játékmennetű taktikai FPS-ből, melynek jellegéből adódóan még nem volt, és őszintén szólva elég valószínűtlen is, hogy valaha

lenne kultusza, melynek még soha nem volt domináns része a többjátékos mód, egy ilyen erős mezőny közepette divatba jöjjön? Jó, a Counter-Strike is a semmiből kezdte a quake-es korszakban, és azért azt nem állították, hogy az e-Sport világ összes FPS-istene egy emberként áll a játék mögött. Pedig a probléma valahol épp erre keresendő, mert talán még az is kevés

lenne reklámnak.

Az igazi rajongókon kívül mindenki hamar elsiklott volna a többjátékos rész felett, így viszont emlékeztetnek rá: mennyire lehet hiteles multiplayer platform akár csak középtávon is egy lassú játékmennetű konzolátírat, mely egyébként nem mellesleg egy sorozat ikszedik része? Persze a maga nemében ettől még lehet jó, mint ahogy az is. Én reménykedem abban, hogy ha nem is okoz áttörést, de legalább érezhetően népszerűsíti többjátékos módban a taktikusabb játékmennetű stílust. Technikailag mindenesetre alkalmas lenne rá.

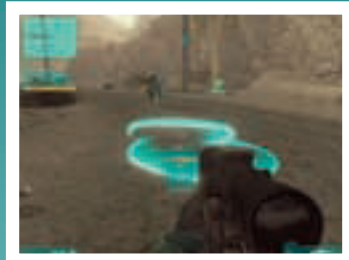
Kecske

PARANCSKIOSZTÁSI MÓDSZEREK

Embereinknek a GRAW2-ben akár egyesével is adhatunk parancsokat, ugyanakkor tucatnyinál több ember esetén sem kell kétségbeesnünk, mivel a három, önmagában is életképes vezérlési mód minden helyzetre elegendő. Tetszőleges emberünk vagy egy komplett osztag kiválasztása az egérgörgővel vagy számbillentyűkkel történik. Az alapvető mozgási, fedezékkeresési, illetve támadási parancsokat ezután a kiválasztottakra fogja értelmezni a játék.

Parancs saját nézőpontból

A Rainbow Six sorozatban is megszokott módon rámutathatunk bármire a célkeresztrel, és embereink a parancstól függően odamennek, vagy tűz alá veszik a célpontot. Gyors harci helyzetekben általában ez a legjobb megoldás.



Taktikai térkép használata

A sorozat erősségét adó műholdas/felderítő által leadott térképen össze emberenként. Pontossága miatt ez leginkább előzetes tervezésre jó, vagy nagyobb távokra célszerű megadni, amit aztán ha harcra kerül a sor, legfeljebb felülbírálnak.

A Cross-Com 2.0 rendszer

Bár a fenti név az egész rendszert takarja, én mégis erre a lehetőségére érteném, mert annyira jellegzetes feature: csapatársaink fejkamerái alapján akár egy képernyőre hozva őket is vezérelhetjük a hadműveletet, precízebb mozgásokat kivitelezve. Tűz alatt lévő csapat kimentésére vagy felderítő (Drone/MULE) közvetlen vezérlésére ideális.



HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
2 GHz CPU	A64 3.0 GHz
1 GB RAM	1 GB RAM
128 MB VGA DX9.0C	GF6600GT 128 MB

Ahhoz képest, hogy minimumközel volt a tesztgép, viszonylag kiegyensúlyozottan futott rajta a játék a felajánlott közepes részletességgel. Az előző részzel ellentétben jól skálázható, sosem lassul be zavaróan.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Nem egy egyszerű konzolátírat
- ▲ Kidolgozott multiplayer
- ▼ Nincs alapvető újítás az elődhez képest
- ▼ Aránylag kicsi pályák

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

KECSKÉ VÉGSZAVA:



Nem kultuszjáték ugyan, de egy erőlködésmentes, cseppet sem konzolszagú átíratot, szép iparismunkát kapunk a pénzünkért.

88%

ÉS A TÖBBI:

Rainbow Six: Vegas	92%
Inkább akcióba hajló stílus, de vitathatatlanul egy kihagyhatatlan gyöngyszem volt a Vegas.	
GR: Advanced Warfighter	86%
Az előző rész főként nehézségével és belassulásával passzolta el a szélesebb közönségikert.	
FSW: Ten Hammers	80%
A sorozat egyre inkább a hardcore rajongóknak kedvez, mintsem a nagyközönség felé nyitna.	

EGY KÁVÉ MELLETT...

...XAVIER ANTOVIAQUE-KAL



A Virtual Citizenship Association elnökével beszélgettünk a szövetség megalakulásáról, céljairól, az MMO-k fejlesztésének lehetséges új irányáról, illetve a GDF-en tartott előadásáról.

Mióta játszol online játékokkal?

Körülbelül 2000 óta, de nem is igazán emlékszem, hogy mi volt az első játék... Talán az Ultima Online lehetett az, de aztán hamar tudtam váltani ☺.

Mi volt a feladatod a Ryzomban?

Community Manager (CM) voltam, a feladatom pedig nem csupán a közvetítés volt a fejlesztők és a játékosok között, mint sok hasonló MMO-ban, hanem aktívan részt kellett vennem a játékban, és különböző rendezvényeket kellett lebonyolítanom. Illetve nem „kellett”, mert kimondhatatlanul élveztem.

Miért alakult az egyesület?

A Ryzom bevételei sajnos nem voltak túl rózsásak, amitől nyilvánvalóan a tulajdonosok sem voltak túl boldogok, ezért úgy döntöttek, hogy eladják a játékot egy befektetőnek, hátha valaki másnak több szerencséje lesz vele. Akik azonban ajánlattal jelentkeztek, azok a játékosok egybehangzó vélemé-

nye szerint nem biztosították volna az addigi színvonalat. Ezért létrehoztuk az egyesületet, hogy a megfelelő összeg összegyűjtése és kicsengetése után megvásároljuk a Ryzom engine-jét, illetve magának a játéknak a jogait és a licenzeit.

Szóval az egyesület egy konkrét játék

fellelhető utójára. Ennek pedig az lenne a lényege, hogy nem szeretnénk kettéválasztani a fejlesztőgárdát a játékosársadalomtól, hanem gyakorlatilag a játékosok aktívan részt vennének a fejlesztésben is, természetesen mindenki úgy, ahogy képességei és lehetőségei engedik (van, aki rajzol, van, aki

» NEM SZERETNÉNK KETTÉVÁLASZTANI A FEJLESZTŐGÁRDÁT A JÁTÉKOSTÁRSADALOMTÓL «

és közösség megmentése érdekében jött létre, ám hamar túllépett ezeken a kereteken. Jelenleg az a célunk, hogy egy olyan MMORPG-fejlesztési utat mutassunk meg, amely nem igazán jellemző, esetleg talán a MUD-ok (*multi user dungeon*, a kezdeti, még szöveges üzemmódban és általában egyetlen helyi hálózatán működő többjátékos szerepjátékok – *ender*) idejében volt

programoz, és van aki csak ötleteivel segít). Elsőre úgy tűnhet, hogy az így kapott eredmény menthetetlenül amatőr lesz, de szerencsére rengeteg pozitív példa van előttünk az üzleti világban. Az open source mozgalom és a hozzá kapcsolódó termékek (Linux, OpenOffice) ugyanis megmutatták, hogy ilyen rendszerben is lehet igényeset és kimagaslót alkotni, sőt...

Ha nem vagyok indiszkrét, körülbelül mekkora összeget sikerült összegyűjtenetek?

Jobbára adakozásból jött be a pénz, a játékosok küldözgettek különböző összegeket, mindenki annyit, amennyire épp nem volt okvetlenül szüksége ☺. Jelenleg egyébként mintegy nyolcvanmillió forintnak megfelelő eurónál tartunk.

Miért pont a Ryzom?

Ennek több oka is van. Először is, én azzal játszom (*nevet*). Az igazi ok azonban az, hogy ennek az MMO-nak a közössége a legalkalmasabb az előbb részletezett projekt végrehajtására. Ugyanis ebben a játékban már az eredeti tulajdonos alatt, a játék indulásától a közösségi élményre koncentráltunk. Az MMO-kban az egy szerveren játékosok általában csak felületesen ismerik egymást, valójában önszerveződő közösségekről van szó, amelyek vagy összejönnek, vagy nem. A fejlesztők általában pont ezt az

NEM ÉN VOLTAM!

Xavier a franciaországi választások után érkezett hozzánk, és hosszan mesélt élményeiről, hogy ő mennyire NEM vett részt a zavargásokban, nem igaz, hogy megdobálta volna a rendőröket, ez az egész egy szemenszedett hazugság, kérem szépen tisztelt bíróság.



aspektusát nem támogatják kiemelten ezeknek a játékoknak, pedig ez az élmény az, ami megkülönbözteti a single player játékoktól. A Ryzom esetében azonban más a helyzet, nagy hangsúlyt fektettünk a közösségformálásra, és nemcsak játékosként, hanem fejlesztőként és CM/GM-ként is. Nagyon gyakoriak a közösségi programok, illetve szinte mindennaposak azok az események, amelyeket például a WoW-ban „world eventnek” neveznek, és amelyekben egy-egy szerver teljes „lakossága” részt vesz. Összefoglalva: ez egy olyan alap, amelyre lehet építkezni, és reménykedésre ad okot, arra, hogy elérjük korábban már részletezett céljainkat.

Mi a véleményed a francia játékfejlesztésről? Magyarországról nézve nagyon jónak tűnik a helyzet, különös tekintettel a Ubisoft működésére.

Érdekes, hogy ezt mondd, azért közelről messze nem ilyen rózsás a kép. A

francia általános bérszínvonal eléggé magas, ráadásul a munkavállalási szabályok is inkább a munkásoknak kedveznek (35 órás munkahét, kötelező szabadságolások, ilyesmik). Ez nagyon jól hangzik, ám az eredménye inkább annyi, hogy a nagyobb szoftverfejlesztő cégek inkább kihelyezik a munkát Kínába, Indiába vagy Észak-Afrikába. A kis cégeknél nyilván nem ez a helyzet, ők ezt nem tudják megoldani, ám ott a fizetések is alacsonyabbak. Szóval jelenleg (amennyire én tudom), a Franciaországban élő szoftverfejlesztő mérnökök nagyobbik része állástalan. Illetve ez nem egészen igaz, mivel a nagy részük inkább eltávozott az országból. Kanada például kedvelt kivándorlási célpont, egyrészt a nagy francia közösség miatt, másrészt pedig ott a foglalkoztatási szabályok sokkal megengedőbbek, így a cégek is kevesebb kockázattal alkalmaznak valakit.

Ráadásul a közösségi élet sem igazán kiforrott, a magyarországi Game Deve-

lopers Forum-hoz hasonló rendezvény vagy a Játékfejlesztők Szövetségéhez hasonló szervezet nem igazán van. Vannak ugyan játékiállításaink, kettő Párizsban, a Milia pedig Cannesban, de hát... Egyik sem egy E3 ☹.

Miért látogattál Magyarországra?

A Game Developers Forumon abban a megtiszteltetésben volt részem, hogy felkérték a nyitóelőadás megtartására. Mivel az online játékosközösségek a szakterületem úgymond, ezért ebben a témakörben adtam elő.

A szervezők úgy gondolták, hogy kellőképp egyedi látásmód jellemzi az egész Virtual Citizenship Associationt, amelyet esetleg a Forumra látogató magyarországi vagy egyéb közép-európai (hiszen ez egy közép-európai rendezvény volt) játékfejlesztők is hasznosítani tudnak a projektjeikben. Remélem, tudtam egy-két érdekes gondolattal szolgálni a tudatos közösségépítéssel kapcsolatban, ami majd hozzájárul a Magyarországon fejlesztett játékok sikeréhez. Ha jól

emlékszem, az egyik magyar előadó éppen egy MMO-projektükről számolt be...

Hogy tetszett Budapest?

Még soha nem voltam korábban Magyarországon, engem azonban határozottan meggyőzött. Kicsit sajnálom, hogy csak két éjszakát tudok itt tölteni, illetve hogy nem jutottam el más magyar városokba, bizonyára azok is szépek/érdekesekek.

Most, hogy a hobbid lett a munkád, játszol még?

Sajnos igen ☹. Egy időben aktív, sőt, nagyon aktív *World of Warcraft*-játékos voltam. Ez azonban kezdett a munkám és még inkább a magánéletem rovására menni, így most már absztinens vagyok, mintegy 42 napja és 21 órája... Ja nem, most már 22!

Köszönjük a beszélgetést!

Én köszönöm a sö... kávé, na!

TWO WORLDS

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
SZEREPIJÁTÉK

KÖRNYEZET
HAGYOMÁNYOS
FANTASY

KIADÓ
SOUTHPEAK
INTERACTIVE

FEJLESZTŐ
REALITY PUMP

FEJLESZTŐI PORTRÉ

A Reality Pump nevű lengyel fejlesztőbrigád mind ez idáig az Earth 2140, 2150 és 2160 sorozattal – próbálta – magát belepni a játékosok szívébe, változó sikerrel. A Two Worlds az eddigi legambiciózusabb projektjük.

GYORSLINK
1774



Az Elder Scrolls: Oblivion és a Gothic III nyomdokaiba szeretett volna lépni ez a nagyon ígéretesnek tűnő szerepjáték. Sajnos hiába a jó szándék, ha a tengernyi bug és a felhasználó „barátságtalanság” miatt a Two Worlds csak a mazochizmus szintjén fanatikus szerepjátékosoknak okoz örömet. . .

Sokat akart a szarka, nem bírta a farka. Ez a csúfondáros mondás sajnos egyre többször mondható el az olyan ambiciózus játékfejlesztésekre, amelyeknél a fejlesztők túl sok mindent akartak a designba zsúfolni, ám végül pénzügyi háttér vagy egyéb erőforrások hiányában a játék harmatosan szerepelt. Sajnos pontosan ez mondható el a Two Worlds nevű szerepjátékról is. . .

EMBEREK ÉS ORKOK, HÚHA...

Mielőtt azonban a játék részleteibe belemerülnék, először is pár mondatban

felvázolnám a játék világát és sztoriját, amelyektől őszintén szólva, nem rágtam le a tíz körmömet. Miközben más mostanában megjelent, vagy megjelenő RPG-kben (*Jade Empire, The Witcher, Mass Effect*) a fejlesztők tényleg igyekeznek valami igazán egyedi világot vagy főszereplő figurát kiötlenni, addig a Two Worlds készítői szép kényelmesen megmaradtak a jó öreg és dögunalmas fantasy kliséknél.

A Two Worlds világában Aziraalt, a háborúk istenét lemészárolták. Az orkok seregei vezetők nélkül maradtak és visszavonultak a déli vidékekre. Több évezreddel később egy törpe bányász-

expedíció egy furcsa templom romjaira bukkant, amelyeknek következtében súlyos konfliktusok alakultak ki különféle csoportosulások és szövetségek között. A különféle szervezetek közötti belső háborúskodásokat és ellenségeskedéseket az orkok ki szeretnék használni, és egy igazi szent háborúra készülnek, amelynek célja, hogy Aziraal sírját megtalálják. Ugyanakkor van egy még hatalmasabb és rejtélyes gonosz, aki titokban arra készül, hogy az egész világot... blablabla... Nagyon izgi.

A játék kezdetekor már javában dúl a háború: az orkok seregei előrenyomultak és a Gon folyónál tartanak, és már Cathalon királyságát fenyegetik. A káosz közepette hősiünk, egy magányos fejdadás különféle küldetéseket vállal el, amelyek közül a legfontosabb, hogy megtalálja elvesztett hűgát. Ez a szóban forgó hűg persze a legcsekélyebb mértékben sem érdekelné senkit, ám mivel épp arról a dögös bombázóról, egy nagy mellű és szélesen

után sem voltam különösebben elégedett hősöm külsejével, és egyébként sem láttam annak túl sok értelmét, hogy például szélesebbre vegyem az ornyergét, úgyhogy visszaállítottam az alapfigurát. Ha már fantasy RPG-vel játszunk, akkor jó lett volna, ha különféle fajok és nemek közül lehet választani, de itt csak és kizárólag hímnemű embert indíthatunk, ami kicsit szánalmas, de hát istenem, majd a sztori biztos jó lesz, reménykedtem én naiv...

Amikor végre betöltődött az első helyszín, egy romos templomba kerültem, és a játék itt ejtette meg a szokás tutorial részét, amely gondosan elmagyarázta nekem, hogy a WASD gombokkal kell mozogni, és a jobb egérgombbal ütni... Húha, nem mondd, magamtól biztos nem jövök rá. Mást amúgy nem nagyon magyarázgatott a játék, pedig nem lett volna rossz, ha kissé idéltlen és rosszul kidolgozott kezelőfelület sajátosságait el-

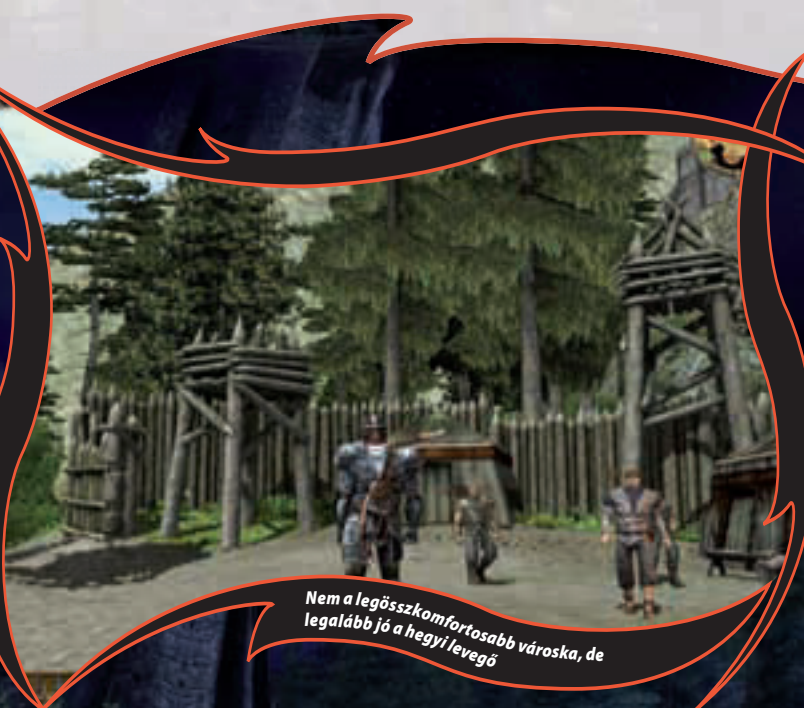
» EGY REJTÉLYES GONOSZ TITOKBAN ARRA KÉSZÜL, HOGY AZ EGÉSZ VILÁGOT... BLA BLA BLA... «

dekolált leányzóról van szó, akinek artworkjét a hivatalos honlapon, illetve az installálóképernyőn is láthatjuk, ezért a játékos némileg jobban motiválnak érzi magát, hogy a kalandoknak nekifogjon...

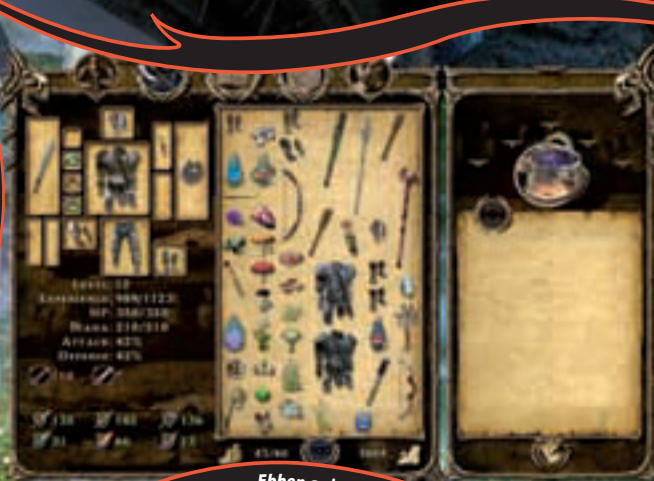
CSAPJUNK BELE A LECSÓBA!

A játék elején persze a szóban forgó hölgyeményből nem látunk semmit, és borzasztóan dőcögösen és unalmasan kezdődik az egész játék. A főmenüben átalakíthatjuk hősiünk külsejét, de olyan vérszenes nagy különbséget nem fogunk érzékelni, úgyhogy miután tíz perc tökölés

magyarázza, mert a WASD-vel ellentétben, az tényleg hasznomra vált volna. Mindegy, legalább a játék elején az első gyors sikerélmény megvolt: lecsaphattam négy-öt szörnyet és kinyithattam egy ajtót, hogy kijussak innen, hurrá. Kint valamilyen paraszt fogadott, és hősiünk rendkívül „érdekfeszítő” beszélgetést folytatott vele, amelyből egyrészt nem lehetett érteni igazából semmit, a rossz felvezetés (illetve annak hiánya) miatt, másrészt nagyon nagy erőfeszítésembe tellett, hogy ne tenyereljek rá az Escape gombra, annyira izgalmas volt... Amellett, hogy a sztori később is elég unalmas, kicsit amatőr



Nem a legösszkomfortosabb városka, de legalább jó a hegyi levegő



Ebben az inventoryban nagyobb a kupi, mint a szobámban, pedig az nagy szó...

módon is van megírva: néha nem igazán érteni, hogy ki kivel van, miért utálják egymást bizonyos szervezetek, vagy fontosabb karakterek. A történet szerint a főszereplő zsoldos katonának és hűgának van valamilyen titkos családi öröksége: ezt akarja megszerezni a Dark Brotherhood, akik a lányt elrabolták, és ezzel is zsarolják hősiünket: vagy megszerzi, vagy megölik a hölgyikét. Az elrablók és hősiünk között a kapcsolattartó egy rejtélyes idegen, aki ismeretlen okokból próbál segíteni nekünk.

„GÓTIKUS” VILÁG

A játék világa nagyon sok tekintetben emlékeztet a Gothic részekre. Hegyvidékeken, erdőkben, mezőkön, sötét barlangokban járhatunk, kisebb-nagyobb falvakba térhetünk be. A szabadban különféle vadállatok: vaddisznók, farkasok, medvék, illetve aránylag változatos szörnyetegek, zsványok törnek életünkre. Egy-két ugrándozó rágcsálón kívül itt nem nagyon találkozunk békés, semleges lényekkel: aki a külvilágban kószál, az rögtön az életünkre tör.

A falvakban az NPC-k fel-alá járkálnak, de nem élnek annyira az életüket, mint a Gothic-okban vagy az Oblivion-ban. Ráadásul a falusiak modelljei sem túl változatosak,

és néhányan ugyanazt szajkózzák, ami hosszú távon elég idegesítő. Egyszerűbb melléküldetéseket már ezektől a helyi parasztoktól is felvehetünk, de ezek nem túl érdekfeszítők, tényleg csak az XP miatt vállalja be őket az ember... A békés falvakon túl felégetett városkákat is találunk, ahol éppen az orkok garázdálkodnak: ezek azonnal nekünk is esnek, hogy meglátják hősiünket. Maga a világ tehát elég standard és unalmas fantasy univerzum, azonban a készítőik igyekeztek olyan kicsörökkel megbolondítani, amelyek tényleg izgalmasnak hangzanak. A felégetett fű és fák például ebben az állapotban is maradnak, ha viszont elered az eső, akkor újra visszanőhetnek. Ez papíron jól hangzik, bár én igazából erre nem is figyeltem fel annyira, lehet, hogy bennem van a hiba...

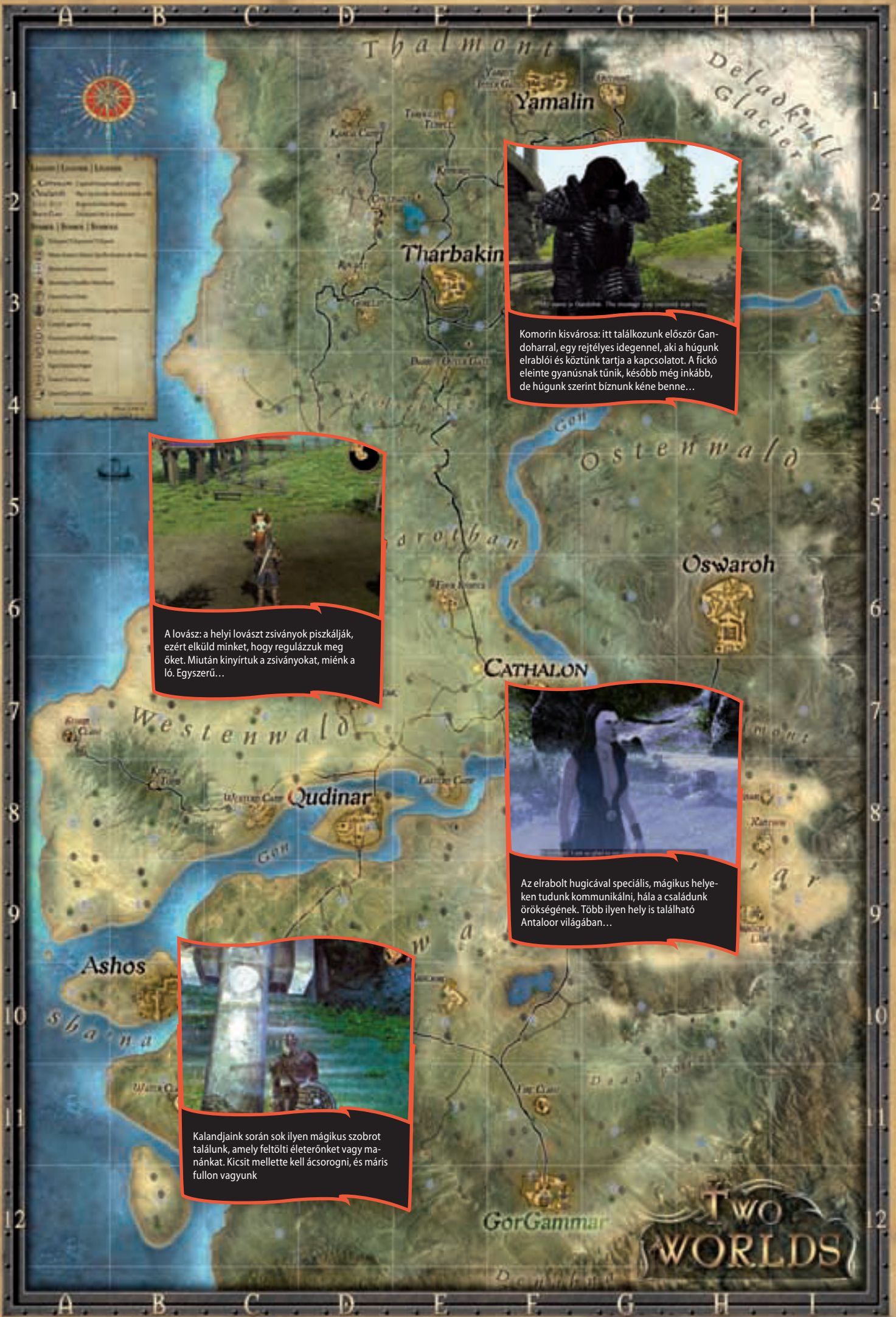
AMI MÁR ANNYIRA 2002...

A világ hangulatán túl a játék kezelőfelülete is a régebbi RPG-ket idézi... A főtérkép, amelyen a fontosabb szereplők és a küldetésekhez kapcsolódó helyszínek megtalálhatók, feltűnően hasonlítanak az Oblivion-ére, csak sokkal, sokkal sutább kivitelezésben... Mivel a térképen már eleve rajta van összes fontosabb helyszín, ezért nem mindig világos, hogy merre



MÁGIKUS KÁRTYARENDSZER

A játék sajátossága, hogy a mágiát nem egyszerűen megtanuljuk, hanem különféle beszerezhető kártyákon keresztül sajátíthatjuk el. Ezeket a kártyákat akár elrejtett zugokban vagy küldetések jutalmazásával is megkaphatjuk, vagy ha már elég jól el vagyunk eresztve, akkor meg is vásárolhatjuk őket. A kártyákat a mágikus könyvünkbe tudjuk elhelyezni, amely öt különböző varázsiskö-lával foglalkozik: levegő, víz, tűz, föld és nekromancia. Az első négyet a különféle céhek tanítják, a nekromancia viszont fekete mágia, amelyet csak akkor sajátíthatunk el, ha bizonyos NPC-kkel beszélgetünk és megnyerjük bizalmukat...



Komorin kisvárosa: itt találkozunk először Gandoharral, egy rejtélyes idegennel, aki a hűgunk elrablói és köztünk tartja a kapcsolatot. A fickó eleinte gyanúsnak tűnik, később még inkább, de hűgunk szerint bízunk kéne benne...



A lovász: a helyi lovászt zsványok piszkálják, ezért elküld minket, hogy regulázzuk meg őket. Miután kinyírtuk a zsványokat, miénk a ló. Egyszerű...



Az elrabolt hűgicával speciális, mágikus helyeken tudunk kommunikálni, hála a családunk örökségének. Több ilyen hely is található Antaloor világában...



Kalandjaink során sok ilyen mágikus szobrot találunk, amely feltölti életerőnket vagy manáinkat. Kicsit mellette kell ácsorogni, és máris fullon vagyunk

TWO WORLDS



Az igazi hősök mindig merev arccal lovagolnak...

jártunk már, vagy merre nem. Másik problémám, hogy amikor az a küldetésünk, hogy beszéljünk egy adott NPC-vel, aki aztán továbbküld valahova máshova, akkor a főtéren éppen akkor is kéken világít az a hely, ahol az NPC ácsorog, amikor éppen nem is oda kell mennem, így rendszeren eltévedhet az ember egy játékkálás betöltése után. Az inventory rendszer pontosan azokat a „gyermekbetegségeket” hordozza magán, mint annak idején a *Diablo*: a felvehető tárgyakkal zsonglórköndüknünk kell, hogy legyen elég hely, mert az inventory képernyője egy idő után „betelik”. Nem mintha olyan izgalmas élmény lenne, amikor már a kilencvenötödik börpáncélt találjuk meg egy hullán. A különböző statisztikákhoz, a páncélzatunkhoz, a mágiafához tartozó képernyők is kuszák, rosszul átláthatók és valahogy izléstelenül is kidolgozottak. Lehet, hogy ezen a téren is „el vagyok kaptatva”, de azért így 2007-ben azért már szerintem az a minimum, hogy a kezelőfelület egyaránt kellemes legyen a szemnek és gyorsan át is látható.

SZABADSÁG, NEM SZERETEM

Természetesen, ha már *Gothic II*, illetve *Oblivion* kóppintásról beszélünk, akkor az elmaradhatatlan „szabad, non linearis” játékmotívum érvényesül itt is. Bár a

» A LÓ HÁTÁN A SZIKLAFALAK OLDALÁRA IS FEL LEHET MENNI DERÉKSZÖGBEN...«

fősztorihoz kötődő küldetésekhez adott helyszíneket kell meglátogatnunk, ugyanakkor útközben rengeteg többé-kevésbé fontosabb NPC-vel fogunk találkozni, akik eltérítenek utunkról a szokásos mellékküldetésekkel. Igényesebb szerepjátékoknál ezek a „mellékvágányok” éppolyan szórakoztatók, mint a fősztori feladatai, ebben a játékban viszont dögunalmasak. A legtipikusabb feladat: a helyi lovászt piszkálják a banditák, ezért meg kell keresnünk őket, mindegyiket leölni, akkor a fickó boldog lesz és kapunk egy lovat. Hát hurrá. Nem mintha a fősztori olyan fellelkesítően izgalmas lenne, de ezek a mellékes

feladatok annyira szárazak, hogy azokhoz képest még az is egy Tolkien... Aki persze nem vágyik semmi egyébbe, mint a „vedd fel a küldetést, öld meg a szörnyeket, kapd fel a jutalmat”-féle rutinra újra és újra és újra, az talán ebben a játékban sem fog csalódni.

ÜSD, VÁGD, NEM APÁD

Maga a harc aránylag élvezhető, bár eleinte ez is kimerül a szokásos *Diablo*-féle hack'n'slash-ben, illetve tűzlabda eregetésben. Később különféle extra mozdulatokat tanulunk meg: például homokot rúghatunk az ellenség képébe. Ha a közelharcot kellően magas szintre húzzuk fel, akkor egyszerre több ellenséget is kaszálhatunk. A mágiahasználók is sokféle varázslatot tanulhatnak meg, a támadó és gyógyító típusúak közül egyaránt. Hősünk mozgása és irányítása ugyan hogy némi kívánvonalat maga után, viszont a harc kivitelezése megfelelő. Külön poén, hogy még lórol is harcolhatsz.

AZ ÁLLATORVOSI LÓ...

No igen, a ló... Az irányítás kapcsán elérkeztünk a játék egyik legkritikusabb pontjához, amelyet mindenképpen ki szeretnék emelni, mielőtt a több technikai részletre kitérek. Nos, láttam már pár közepesebb, rosszabb lovas szimulációt,

de ENNYIRE döbbenetesen pocskát még soha! Amikor először megszereztem „dicső paripámot”, boldogan pattantam a hátára, még nem sejtve, hogy milyen fogsíkgorgató frusztrációkban lesz részem. Az átkozott gebe irányítása ugyanis igazi kínszenvedés: nem hajlandó arra menni, amerre én szeretném, túl későn és rosszul reagál mindenre. Attól pedig végképp agyverészt kaptam, hogy a dög a pocscék programozás miatt egyszerűen MINDENBE képes volt beakadni, belelőgni, kezdve a sziklafalaktól, a fáktól egészen az üres levegőig: ilyenkor pedig aztán csak állt egy egyhelyben és se előre, se hátra! Nem tehettem mást: ilyen alkalmakkor

leszálltam róla, kicsit arrébb mentem és füttyentetem egyet, erre csigalassúsággal odacocogott. Ez volt a jobbik esett: ugyanis gyakran előfordult, hogy a beragadt lóhoz én magam is „oda ragadtam”, és ott szerencsétlenkedtünk ketten egymás mellett, amíg vissza nem töltöttem egy előző állást. Még viccesebb bug, hogy a ló hátán a sziklafalak oldalára is fel lehet menni derékszögben: ezen már kínomban csak röhögtem. Önmagában már maga a ló irányítása is olyan szinten bugos, hogy a kiadó helyében már ezért is visszadobtam volna a fejlesztőknek további bétatesztelésre!

OPTIMIZE THAT!

Ugyanakkor az elbaltázott lovaglás (amelyre rá vagyunk kényszerítve, hacsak nem akarunk végig gyalogolni) csak egy része annak a TENGERNYI bugnak, amelyek a játékban maradtak és a hivatalos verzió óta megjelent három patch-csel sem sikerült kigyomlálni őket. A lemeszárolt ellenség például gyakran ott marad a levegőben, fél méterre hősünk feje felett. A játék motorjának fizikája és az ütközési engine valami olyan kritikan aluli, hogy a programozók helyében én nevet változtatnék a következő munkáimhoz. Miközben a játék igyekszik realista világot ábrázolni, az olyan egyszerű dolgokat képtelenek voltak megoldani a fejlesztők, hogy hősünk ne lógjon bele teljesen egy ajtóba, miután kinyitotta!

Ezek után legalább normálisan optimalizálva lenne a játék, de olyannyira tetű lassan mozgott, hogy alaposan vissza kellett vennem minden beállításból, hogy az élvezhetőség alsó határát egyáltalán elérjem. Hab a tortán, hogy a később kijött újabb patch-ektől még jobban lelassult a játék, így még lejjebb kellett vennem a felbontásból és a beállításokból... Csak gratulálni tudok...

MISSION FAILED, TRY AGAIN...

Hogy az *Oblivion*-nál mekkora hatalmas csapat és szakmai tudás áll rendelkezésre, azt mi sem mutatja jobban, minthogy a *Gothic III* után ez a második játék, amelyik ebben a kategóriában csúfosan megbukott a technológiai megvalósítás szintjén. Komolyan, csak azt nem értem, hogy a készí-

HA TE MONDOD

„Már évek óta szerettünk volna RPG-t készíteni. A csapatból nagyon sok RPG-fan van köztünk, és a sok RTS után végre nekiálltunk a munkának.”

Mirosław Dymek, Lead designer, Reality Pump

tők mégis hogy képzelik azt, hogy ebből a játékból Xbox 360-as játék készülhet? Lelki szememmel szinte látom, ahogy a Microsoft Quality Assurance részlegének képviselője megveregeti a lengyel srácok vállát: „Nem rossz, fiúk, nem rossz! Sőt! Határozottan... Őőő... Egy év múlva visszatérünk rá, addig még hegesszettek rajta picit...”

Bad Sector

HARDVER

MINIMUM	EZEL TÖLTÜK
2 GHZ-ES CPU	AMD 64 3000
512 MB RAM	1 GB RAM RAM
SHADER 2.0-S VGA	RADEON X800

Először mindent felhúztam maxra, de a 2 FPS láttán gyorsan levettem a beállításokból közepesre. Miután még úgy is szaggatott a játék, még lejjebb vettem az igényeimből: úgy már élvezhető volt az FPS, de a játék már közel sem olyan szép.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Hatalmas bejárható világ	GRAFIKA	5
↑ Magas fokú realizmus	HANGOK	6
↑ Reputációrendszer	IRÁNYÍTÁS	2
↓ Döbbenetesen sok és durva bug	HANGULAT	5
↓ Elég unalmas környezet és sztori	KIHÍVÁS	8
	SZAVATOSSÁG	7

BAD SECTOR VÉGSZAVA:

A *Two Worlds* tipikus példája annak, hogy miként lehet egy nagyon ígéretes szerepjátékot elszúrni. Hihetetlenül idegesítő irányítás, nem túl izgalmas környezet és tengernyi bug.

» 68%

ÉS A TÖBBI:

Elder Scrolls: Oblivion	95%
A hardcore szerepjátékosok körében még mindig az <i>Oblivion</i> az igazi favorit. Hatalmas bejárható világ, élő környezet és sok egyéb ficsór tette gazdaggá ezt a játékot, ami továbbra is a mostanában megjelent RPG-k királya.	
Gothic II	92%
A <i>Gothic II</i> egyértelműen a sorozat legjobb darabja még akkor is, ha mai szemmel nézve kicsit nem túl szépen „öregedett” a grafikája. Remek sztori, változatos küldetések, érdekes világ.	
Gothic III	81%
A <i>Gothic III</i> csalódás volt a kiváló előző rész tükrében, leginkább a bosszantóan gyenge irányítás és sokféle bug miatt.	

TOMB RAIDER

ANNIVERSARY

Mindenki kedvenc régésznője, a kifejezetten dekoratív Lara Croft az unalmas ásatások helyett a kincskeresés egy sokkal izgalmasabb formáját választotta a játékosok szívének meghódításához.

DEMO A DVD-N

Szinte hihetetlen belegondolni abba, hogy már 10 esztendő telt el Lara Croft, a dögös régésznő első játékbéli felbukkanása óta. Az egy évtizede megjelent *Tomb Raider* elképesztő módon felkavarta az egyszerű platformjátékok állóvizét, így egyáltalán nem meglepő, hogy a sorozat a későbbiekben hamar a játékosok egyik legna-

gyobb kedvencévé vált. Sajnos minden sikertörténetnek vége szakad egyszer, és Lara Croft sem kerülhetette el a sorsát: a balul sikerült *Angel of Darkness* után úgy tűnt, hogy a *Tomb Raider* csillaga talán örökre leáldozott. Szerencsére voltak még olyanok, akik láttak fantáziát a régészhölgy kalandjaiban, így a Crystal Dynamics elkészíthette az egyik legjobb újkori epizódot, a *Legendet*. A nagy visszatérés egyben azt is jelentette, hogy 10 éves évfordulójára egy külön ünnepi programot is kapott a játékipar emblematicus figurája. Lara Croft egyszerű főhősből igazi kulturális jelenséggé nőtte ki magát az elmúlt évek során. Itt most nemcsak arra gondolok, hogy kiéhezett férfiak sokasága legeltette a szemét az enyhén alulöltözött hölgyeményen, hiszen vannak ennél sokkal fontosabb dolgok is. Az első, hogy ha nem születik meg a *Tomb Raider* szériá, akkor talán a külső nézetes akciójátékok sem tartanának ott, ahol. A sikert megfogalandozó egyszerű klónok – na és szerencsére sok-sok igényesebb alkotás – készültek, és ha a példaképet soha nem is sikerült felülmúlniuk, mégis mind hozzáadtak valamit a nagy egészhez.

Lara Croft emellett a szórakoztatóipar egyéb ágazataira is komoly hatással volt; egészen egyedülálló módon ugyanis még Hollywood is kipécézte magának a játékot, és így két film is

készülhetett belőle. Az Angelina Jolie főszereplésével forgatott alkotásokat most nem tisztünk sem dicsérni, sem kritizálni, az azonban bizonyos, hogy egy egészen új trendet indítottak el, hiszen azóta is gőzerővel készülnek a leghíresebb játékok adaptációi. Végül nem mehetünk el szó nélkül amellett sem, hogy Lara Croft még egy érdekes divat elindítójává is vált, hiszen virtuális személyeket talán még soha nem kapott felennyire a média. A szexi régésznő újságok tucatjainak címlapján szerepelt, a modern technika segítségével már le is vetkőztették, illetve neves modellek versengtek azért, hogy ők személyesíthessék meg Larát mindenféle rendezvényen.

A MÁGIKUS 10-ES

A kissé hosszúra nyúlt, ám mindenképpen fontos bevezető után itt az ideje, hogy kicsit pontosabban is megismerkedjünk a *Tomb Raider Anniversary* történetével. Mint az gondolom elég sokan tudják, a játék eredetileg a sorozat 10. születésnapjának megünneplésére készült, és bizonyos szinten a legelső rész egyfajta felújításának szánták. Persze szó sincs arról, hogy csak egy egyszerű grafikai polírozás történt, hiszen az előd legjobb jellemzőinek megtartása mellett számtalan – azóta már bevált – új ötletet is beépítettek. A fejlődést legjobban szemléltető rész talán a puzzleké lehet: ugyan a *Tomb Raider* első részében is

rengeteg fejtörővel találkozhattunk, azonban az *Anniversary* lehetőségei jócskán kibővültek ezen a téren napjaink remek fizikai motorjainak hála. Sőt, továbbmegyek, vannak olyan rejtvények, amit egy az egyben megtartottak a fejlesztők, azonban ezek megoldása most sokkal izgalmasabb lett a valós környezeti hatások miatt. Szembetűnő változás még, hogy Lara rengeteg új trükköt megtanult az elmúlt időben, a korábbi futás, úszás, ugrás, lövés mellett most már számtalan új mozgáskombináció is rendelkezésünkre áll. Aki játszott a Legenddel, azt biztos nem fogják annyira nagy meglepetésként érni az újdonságok, de én, akinek az életéből az előbbi játék valamilyen megmagyarázhatatlan okból kimaradt, számtalanszor elcsodálkoztam, hogy „jééé, ilyet is lehet!”. Régi rajongók bizonyára nagyot nosztalgiáznak majd bizonyos helyszíneken is, a pályatervezés ugyanis igyekezett a lehető legnagyobb mértékben hű maradni az elődhez. Mielőtt azonban még jobban belebocsátkoznék a részletekbe, azt még meg kell jegyeznem, hogy a Crystal Dynamics maximálisan elérte célját; egyszerre őrizték meg az eredeti Tomb Raider hangulatot és reformálták is meg azt.

ELMONDOK EGY TÖRTÉNETET

Talán már senkit nem lep meg különösebben, hogy az eredeti történet most is visszaköszön. Mai szemmel nézve mondjuk kicsit már megmosolyogtató lenne a tíz évvel ezelőtt még éppen megfelelő sztori, így hát ezen is kalapáltak egy kicsit. Az alaphelyzet még mindig ugyanaz: Larának egy különleges hatalommal bíró, Scion nevezetű misztikus

tárgyat kell megszereznie egy szindikátus megbízásából. A nyomozás Peru elfeledett földalatti romjai közt veszi kezdetét, majd később eljutunk Európába és Afrikába is; a helyszínek szerencsére eléggé változatosak, és nagyon jól saccolták be a játékidőt is. Mire éppen kezdjük egyhangúnak érezni a környezetet, egyszer csak vége lesz a pályának és továbbléphetünk egy teljesen más helyre. Utunkat a különféle őslakosok (patkányoktól kezdve a medvéken át a félelmetes T-Rexig) mellett a jól megszokott módon rengeteg életveszélyes csapda is nehezíti, és nemegyszer más rivális kincsvadászok is az életünkre törnek. Velük a már jól ismert interaktív átvezető animációk keretében mérkőzhetünk meg, első ellenségünk például minden piszkos trükköt bevet, homokot dob a szemünkbe majd megpróbál lelőni. A videós események kezelése szerencsére nem lett túlbonyolítva, elég a megfelelő időben lenyomni az adott iránymegnyomót, és Lara máris elvetődik, támad stb. Ha esetleg elkövetnénk egy hibát, akkor sincs nagy gond, egyszerűen meghalunk és kezdhetjük előlről az egészet. A minimális frusztrációnak köszönhetően rendkívül élvezetesek lettek ezek a részek, ráadásul többnyire ötletes vagy vicces mozdulatokat és halálnemeket láthatunk. Soha nem felejttem el például azt a

részt,

amikor egy felém csúszó raptor tetem elől nem sikerült időben kitérnem, így az magával sodort, majd pedig a T-Rex szépen, takarásban... leharapta Croft kisasszony fejét (ha minden igaz,

akkor ezt a részt a GTSV-ben is megsemmisíthetik majd) (ez kell a tévébe, vér, bulvár, szenzáció! – mazar). A sima átvezetővel már korántsem voltam annyira elégedett, valahogy hiányzik belőlük az élet és az akció, így az ember leginkább csak ásitózik rajtuk, vagy elvánszorog a hűtőhöz egy életmentő italért. Összességében maga a sztori sem valami Oscar-díj esélyes alkotás, de hát legyünk őszinték, erre nem is számíthatunk. A történet gyakorlatilag csak minimális összekötő kapocsként szolgál a pályarészek között, a konkrét játékmenetre viszont semmilyen hatása nincsen.

LARA ÉS A GRAFIKA

10 év hosszú idő, s bár az efféle közhelyek nem koptak meg olyan gyorsan, az eredeti *Tomb Raider* grafikája már annál inkább. Ki ne emlékezne a baltával faragott, piramismellű Lara Croft-ra, az elmosódott pixelekből felépített hátterekre... na persze nem volt az olyan rossz a maga idejében, viszont napjainkban a játékosok egyre igényesebbek lettek a külsővel kapcsolatban. Érdekes, hogy a technológia rohamléptű fejlődésével mennyire megváltoztak az emberek elvárásai, manapság például elég sokan vannak, akik kapásból elutasítják az elmaradottabb grafikával felvértezett programokat, anélkül, hogy csak egy pillantásra is méltatnák a konkrét tartalmat. A Crystal Dynamics fejlesztői szerencsére nagyon is jól tudták, hogy ezen a téren félre kell tenni mindenféle nosztalgikus és régies megoldást, ezért bátran nyúltak a *Legend*-ben már bevált motorhoz. Ahogy illik, fényeztek és políroztak rajta, nem is keveset, és bizony nagy örömmel konstatáltam a játék során, hogy a sok munka igencsak kifizetődött a kültéri pályák esetében. Egyszerűen félelmetes, hogy milyen valóságosan készítették el ezeket a helyeket: a hatás leginkább a magasból, falmászás vagy kötélben lengés közben lesz lenyűgöző, egy tavas, fás részre letekinteni a vállunk

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA

TPS

KÖRNYEZET

MISZTIKUS ROMOK, ELFELEDETT VÁROSOK...

KIADÓ

EIDOS INTERACTIVE

FEJLESZTŐ

CRYSTAL DYNAMICS

FEJLESZTŐI PORTRÉ

Az idén 15 éves Crystal Dynamics csapata valódi TPS specialistának nevezhető, hiszen a legújabb Tomb Raider részek mellett az ő nevükhöz fűződik a nagyszerű Legacy of Kain sorozat is.

GYORSLINK
1913



Mutassatok még valakit, aki ilyen aranyosan tud kapaszkodni!



Angelina Jolie korai évei... filmszínésznő helyett rakodómunkásként...

MIRE SZÁMÍTS?

40% PLATFORM

10% ÁTVEZETŐ

25% FELTÖRŐ

25% AKCIÓ

főként igencsak kellemes élmény. Nagy dicséret jár azért is, hogy rendkívül életszerűen sikerült szemléltetni a magasságokat (mélységeket?) – néhány helyen komolyan megfordult a fejemben, hogy vajon mit szólna ehhez egy tériszonyban szenvedő játékos... Külön jó pont jár még, hogy a motor mindenféle tereptípust remekül kezel, legyen szó akár homokos, akár füves területről, semmi kifogásunk sem lehet. Néhol persze érezni azért, hogy a háttérobjektumok kissé öszecsapottak, de ez leginkább ott jellemző, ahol nincs lehetőségünk semmiféle interakcióra, magyaráz ezek a hibák csak nagyon ritkán szembeötlők. Sajnos a belső tereknél már nem annyira vidám a helyzet, mert elég gyakran előfordulnak kissé monoton, ismétlődő pályarészek. A kezdeti véget nem érő barlangok és a föld mélyén rejtőző egyhangú folyosók után később azért már sokkal kellemesebb helyekre is eljutunk, és a játék végén bejárható különleges helyszínek (lásd Pantheon és társai) mindenért kárpótolnak. Tényleg lenyűgöző, hogy a továbbfejlesztett, de azért már kissé vén *Legend*-motorból ennyi gyönyörű, változatos helyszínt sikerül felépíteniük a fejlesztőknek. Kicsit talán még a grafikához kapcsolódó sirám lehet, hogy a kapaszkodásra alkalmas szegélyeket, párkányokat gyakran nehéz észrevenni és megkülönböztetni a többitől, tehát mindenképpen jobb lett volna valamilyen más módon is kiemelni őket.

A KALANDOR MAGA

Szándékosan halogattam idáig hősnőnk részletes leírását, hiszen gondolom mindenki nagyon kíváncsi rá, hogy hogyan is fest Lara az *Anniversary*-ban. Amit rögtön konstatálhatott érdeklődő szemetek, hogy Croft kisasszony kidolgozása sokkal inkább a *Legend*-ben elkezdett vonulatot folytatja, bár akinek jó a memóriája (lehet is ilyet elfelejteni...), az néhány jellegzetes vonást felfedezhet az első részből is. Itt elsősorban a ruházódásra gondolok, hiszen úgy tűnik a barna rövidnadrág, az extra passzos kék felső és a túrabakancs még most sem ment ki a divatból. Lara göncei tehát hűen idézik fel a régi szép emlékeket, és bár párizsi di-

Itt a shotgun a vállamon, lesz, ami lesz...

Fent várja a világ legjobb plasztikai sebésze, azért siet ennyire...





Lara Croft modellje 10 évvel ezelőtt, a legelső Tomb Raider játékban mindösszesen 300 poligonból épült fel, míg az Anniversaryban ez a szám már csaknem ötezerre rúg.

vatcézárak bizonyára tudnának mit kritizálni ezen az összeállításon, azért mi szerintem kiegyezhetünk abban, hogy igen jól illeszkedik bizonyos domborulatokhoz. Csak halkán jegyzem meg, nehogy elszóljam magam bármiféle meglepetésről, de aki ügyesen játszik, és minden kincset összegyűjt, az további extra ruhákat is megnyithat, és tetszés szerint öltöztetheti fel saját Barbie babáját. A játék kidolgozásának minőségére jellemző, hogy ruhánk, illetve maga a régészholgy is koszolódik a kalandok során, egy-egy nagyobb csata után néha olyan mocskosak leszünk, amiktől minden bizonnyal az összes mosószerreklámban szereplő anyuka sírógörcsöt kapna. Van azonban egy olyan anyag, ami minden piszokkal elbánik... igen, bizony a vízre gondolok. Mosó minijátékot és részletes tisztítószer-szimulátort ugyan nem találtam a játékban, azonban mégis érdemes megmártózni

hogya a mászkálós-ugrálós részek rendkívül jól kidolgozottak, és az eszméletlen változatos mozgáskom-binációknak hála rengeteg érdekes válfajukkal találkozhatunk. A legalapvetőbb dolog talán a szegélyeken, párkányokon való kapaszkodás, ahonnan gyakorlatilag minden irányba tovább ugorhatunk, vagy megfelelő felületekre fel is húzhatjuk magunk – ha ügyesek vagyunk, akár

» HŐSNŐNK KÉPES BIZONYOS OSZLO- POK MEGMÁSZÁSÁRA, VAGY A TETEJÜ- KÖN VALÓ EGYENSÚLYOZÁSRA «

időnként a hús habokban. A vízből kimászva Lara ugyanis – nem hazudok, tényleg! – vízes lesz, ruhája átázik és egy jó darabig csöpögni fog (újabb kritika: a vízes póló nem ugyanazzal az eredménnyel jár, mint a valóságban).

UGRÓISKOLA

Az Anniversary azt hiszem igazán nagy kincs lesz a sorozat régi rajongóinak, hiszen hosszú idő után végre ismételtlen eszméletlen mennyiségű platformrész került a játékba. Más kérdés persze, hogy mit szólnak mindenhez az átlag gamerek, mert bizony hosszú távon néha már kedve támad betörni az embernek a monitort, és vele együtt Lara fejét. Na de mi is ez a kettősség? Tény,

kézen állós figurával is fellendülhetünk. Hősnőnk képes továbbá bizonyos oszlopok megmászására, vagy akár a tetejükön való egyensúlyozásra, és ugyanígy képes köteleken lengedezni is. Kaptunk továbbá egy saját, extra hágcst is, amit megadott helyeken használhatunk, ezzel nemcsak szakadékokon juthatunk át, hanem a falon is futhatunk. A kötelek részek irányítása egyáltalán nem nehéz, a lendületvételhez csupán figyelni kell a karakter mozgását, és a megfelelő ütemben nyomni le az iránygombokat. Környezetünket bizonyos helyeken rombolhatjuk is fegyvereink segítségével, ezt

min-
dig külön
ábra jelzi, így ha
odafigyelünk, nem

fogunk nagyon elakadni. Hogy akkor mégis miért volt az a bizonyos utalás az idegeskedésre? Nos, helyenként tényleg hosszú percekig kell szenvedni azért, hogy megtaláld a helyes utat: jellemző példa, amikor századszor zuhansz le egy lehetetlennek tűnő

TOMB RAIDER TÖRTÉNELEM





Mutassatok még valakit, aki ilyen aranyosan tud kapaszkodni!

ugrás közben, és csak utána veszed észre azt a megbújtatott kis szegélyt, ahol simán tovább haladhatsz. Vannak komoly hibák a pályatervezésben is, a T-Rex legyőzése után én több órára elakadtam, mert hiába mentem amerre az út vezetett, mindig visszajutottam a kiindulópontba.

TETRIS, VAGY AMIT AKARTOK

Ha pedig már a frusztrációnál tartunk, akkor ideje említést tenni a sima ugrálásoknál időnként sokkalta nehezebb logikai részekhez. A kezdeti „keresd meg a fogaskereket és indítsd be vele a gépet” jellegű feladatokkal még nem sok bajunk lesz, később azonban már a hajunk is égnek fog állni. A fejlesztők mehetségére legyen mondva, ezek a feladványok sokszínűek,

ötletesek, és szerintem nagyrészt izgalmasak is, aki azonban nem harcedzett *Tomb Raider* veterán, az valószínűleg jó néhány évet öregszik majd a játék alatt. A feladatok megoldásához általában a szokásos doboztoztatás és tárgycipelés társul, de alig tudom elhinni, hogy lehet ennyi szivatós változatot kitalálni ugyanarra a témára. Következzen néhány kiragadott momentum ízelítőnek. Egy templomban járva egy hatalmas kötömb zúdul ránk, ami lebontja a mögöttünk levő hidat, ám az előttünk lévő folyosó is lezáródik. A terepet felmérve konstatálható, hogy oldalt két, látszólag elérhetetlen távolságban álló ajtó áll nyitva. A megoldás: ereszkedjünk le

megoldhatjuk a feladatot. Na igen, és erre jöjjön rá csak úgy magától az ember... hát köszö. Megnyugtatósként közlöm, hogy ennél még sokkal durvább fejtörők is várnak ránk a későbbiekben..

HALÁLNAK HALÁLÁVAL

Nem mintha nélkülük nem lenne elég nehéz a dolgunk, azért a teljesség kedvéért jó néhány rafinált halálos csapda és számos ellenség is az életünkre tör. A túléls dárdákat lövöldöző szerkezeteken még viszonylag könnyen átugorhatunk, bár a későbbiekben, amikor ezt oszlopokon egyensúlyozva vagy falakon lógva kell tenünk, akkor már izzasztóbb a helyzet. Igazán kellemes mulatságot jelentenek még a semmiből előbukkanó, nyakunkba szakadó kötömbök, vagy az egyik teremben látott, porrá zúzásunkra hivatott óriási kalapács, de aki idáig eljutott, annak az idegrendszere gondolom már nem is foglalkozik olyan apró-cseprő dolgokkal, mint a halálos veszély. Ellenségeink terén is hasonlóan változatos a helyzet: van, ami csak egy ideges szemrebbenésre, és van, ami pedig teljes összeroppanásra sarkallja az

» EGYSZERRE ŐRIZTÉK MEG AZ EREDETI TOMB RAIDER HANGULATOT, DE MEG IS REFORMÁLTÁK AZT «

a mélyedésbe, toljuk az előbb kitért óriási tartópillért az egyik közelébe, majd a kisebbiket helyezük el úgy, hogy visszamászhatunk a hídra. Miután sikeresen átugráltunk, néhány halálos csapdán átjutva előidézhetjük egy újabb szikla lezuhanását is, ami egy közepes méretű oszlopot is kitér. A három pillérből immáron építhetünk egy komplett kis lépcsőt, amivel már sikeresen

embert. Az egyszerű denevéreket, patkányokat még egy-egy lövéssel eliminálhatjuk, a medvék, farkasok sem túl nagy falatok, de amikor már raptorok és óriásgorillák törnek az életünkre, nos az már korántsem annyira vicces. Külön öröm volt elbánni például a T-Rexel is, ilyenkor általában nem nagyon tehetünk mást, mint hogy cirkuszi bolha módjára össze-vissza ugrálunk, és

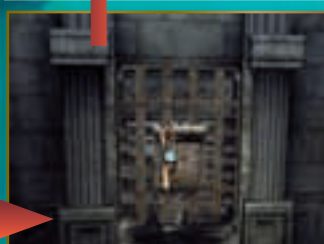
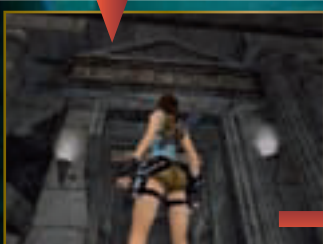
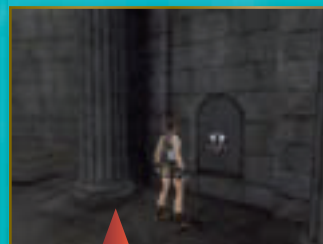
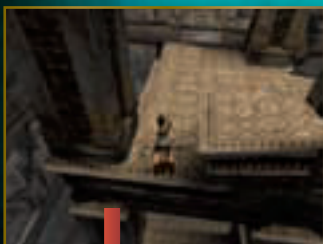
EGY EGYSZERŰ FEJTÖRŐ MEGOLDÁSA...

Miután megérkeztünk az óriási oszlopterembe, négy görög isten nevével ellátott lezárt ajtót pillanthatunk meg. Az első feladatunk, hogy kötelünk segítségével húzzuk ki a kis platformokat, így elérhetjük a falon elszórvan található nyitókarakokat.

Poseidon termében a feladat természetesen vízzel kapcsolatos. Célunk, hogy megszerezzük a legfelső szinten található kulcsot, ehhez azonban el kell ársztanunk az egész csarnokot, mégpedig úgy, hogy elhúzzuk a dobozokat a szökökutat elöl.

Ha mindent ellepelt a víz, már problémamentesen meghúzzhatjuk a karokat az oszlopon, csak arra kell vigyázni, nehogy idő előtt elfogyjon a levegőnk. Miután kész vagyunk, újra zárjuk el a víz útját a dobozokkal.

Kutyagoljunk gyorsan vissza az oszlopterembe, és ereszkedjünk le az aljára. Illeszkük bele frissen szerzett kulcsunkat az egyik zárba, és figyeljük, ahogy elmozdul az ajtó védő egyik deszka. Most már csak három hasonlóan bonyolult termen kell keresztülverekednünk magunkat a továbbjutáshoz... jó szórakozást!



Mi Poseidon, a tenger istenének termét választottuk először, amit a falból kilógó párkányokban megkapaszkodva közelítettünk meg.

Már a folyosón szembetalálkozunk az első problémával: az utunkban álló kaput nem tudjuk teljesen kinyitni még a karral sem. Rövid terepszemle után rájövünk, hogy meg kell húzni a kart, gyorsan felkapaszkodni az ajtó kiszögellésére, onnan oldalra ugrani, majd amikor visszaráult az ajtó, már kényelmesen átmászhatunk az ablakon.

Az egyik kar egy olyan rácszatot nyitott meg, ami mögött egy nagyméretű falap rejtőzik. Miután a legfelső szinten már láttuk a kulcshoz vezető ablakot, most a kötelünk segítségével vontassuk megfelelő pozícióba a deszkát.

Ha ezzel megvolnánk, engedjük tele vízzel a csarnokot újra, és figyeljük, ahogy a fadarab is felemelkedik. Most már könnyűszerrel átjuthatunk az eddig elérhetetlennek hitt kulcshoz.

amikor éppen nem marcangolnak a ragadozók, akkor lövünk, ahogy a csövön kifér. Apropos, előfordulhat olyan is, hogy véletlenül el találunk kapni minket ezek a drágalátós jószágok, ilyenkor a mozgásbillentyűk eszeveszett csapkodásával menthetjük az életünket. Gondolkodás jeleit egyébként egyetlen ellenségtípusnál sem lehet nagyon felfedezni, általában csak próbálnak minél jobban megközelíteni, ne adj isten bekeríteni. Enélkül is lesz velük elég bajunk, nem hiányoznak az intelligens génmanipulált raptorfalkák.

FEGYVERÜNK A SZÉP SZÓ

Vagy ha nem is szép szó, akkor már sokkal inkább a fegyverek ereje. A játék nagy részében kénytelenek is leszünk a dupla alappisztolyt használni, mert a többi mardályhoz elvétve találni csak töltényt, és azok is hamar elfogynak a vadabb harcok alatt. Egyetlen hű barátunk talán a rivális kincskeresőtől zsákmányolt shotgun lesz, bár ezt is érdemes okosan használni, és csak a közelünkbe tévedt ellenségekre durrogtatni. Bizonyos csatákat egyfajta interaktív moziként fogunk megélni, ahol csupán egy cseppnyi ügyességre és jó reflexekre lesz szükségünk a sikerhez. Kifejezetten izgalmasnak találtam ezeket a részeket; annál legalábbis sokkal jobbak, mintha unalmas videóként kéne végigszenvednünk őket. Életünk szinten tartásáért a jól megszokott elsősegélycsomagok felelősek, ráadásul több méretüket is megtalálhatjuk a játékban, eltérő gyógyító erővel. Arra azért mindenki készüljön fel, hogy HP csomag nem terem minden bokorban, általában trükkösen megközelíthető, eldugott helyeken rejtették el őket. Felkutatásuk persze még mindig semmi az ereklyékhez képest, amiket csak vért zizadva, sok-sok halál után tudunk megszerezni. Mivel begyűjtésük nem kötelező, ha nagyon nem megy, akár hagyhatjuk is őket a francba, de a megnyitható extrák miatt érdemes mégis foglalkozni velük. Merthogy a *Tomb Raider Anniversary* bizony tele van unlockolható különlegességekkel, a sima koncepció rajzoktól kezdve a videókon át egészen zenéig és az életrajzokig. Fanatikuskoknak külön öröm lehet a rendezői kommentár, és a számtalan dressz, amit Lara a régebbi epizódok során viselt. Bónusz ficsőr még, hogy külön menüpontból indíthatjuk a Croft-birtokot is, ahol rengeteg, a sztorihoz kapcsolódó

érdekességet olvashatunk el a lexikonokban. Manapság tényleg ritka, hogy ennyi meglepetéssel tömnek tele egy programot, így végigjátszás után mindenkinek javasolom, hogy szánjon egy kis időt a megtekintésükre.

CSAK A KAMERA...

A végére hagytam a program talán leginkább elbájtázott részét, ami nem más, mint a külső nézetes játékok örök rákfeneje, a kamerakezelés. Ha úgy vesszük, az *Anniversary*-ban talá-

lunk igazán jól elkészített részeket is: ugrásra készülve a kamera eltávolodik tőlünk, és az adott irányba tolódik kissé, jobban beláthatóbbá téve a helyzetet. A másik véglet azonban

olykor nagyon fájdalmas tud lenni, hiszen nem könnyű megemészteni, amikor sokadszorra zuhanunk le azért, mert éppen olyan időtán állt be a látószög. Nagyritkán az is előfordul, hogy szűkebb helyeken egyszerűen elkezd össze-vissza rángatózni a kamera; ez nyilván valamilyen bug lehet. Nyilván a fejlesztők is érezték, hogy hosszú távon milyen idegesítő sokadszorra is újratekdeni egy hosszabb szakaszt, ezért rendkívül sűrűn iktattak be checkpointokat. Maga a rendszer nagyon jól sikerült, sok idegeskedéstől megkímél, és egyetlen pillanatot sem vesz el a játékidőből töltéssel (sőt, ha meghalunk, teljes életerővel támadunk fel az utójára aktivált ponton). Amit azért kissé hiányoltam, hogy bármikor szabadon elmenthessük a játékállást.

LARA JÖTT, LÁTOTT.... GYŐZÖTT?

Ha egy szóban akarnék válaszolni: igen. A *Tomb Raider Anniversary* szerintem az utóbbi idők egyik legjobb TPS-e, és ezt nagymértékben annak köszönheti, hogy a fejlesztők bátran mertek hozzányúlni rég elfeledett ötletekhez is. A sorozat rajongóit az hiszem ezek után nem is nagyon kell győzködnöm, hogy dobják sütbe esetleges ellenszenvüket az utóbbi részekkel kapcsolatban, és azonnal vágjanak bele a játékba.

ashe

Ha kilövöm a pontokat, jobban megsüti a nap az aranyos kis pofikámat, és még szoliznom se kell!

HARDVER

MINIMUM	EZSEL TÖLTÜK
1,4 GHZ CPU	AMD 3000+
256 MB RAM	512 MB RAM
64 MB VGA	GEFORCE 6600 GT

A játék nekem a legjobb beállítások mellett is remekül futott, aki azonban csak a minimum szint körüli géppel rendelkezik, az készüljön fel rá, hogy erősen le kell butítania a grafikát.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Vissza a gyökerekhez	GRAFIKA	9
↑ Tetszetős külsőin	HANGOK	8
↑ Magával ragadó játékmenet	IRÁNYÍTÁS	7
↓ Néha bosszantó kamerakezelés	HANGULAT	9
↓ Bizonyos helyeken nagyon el lehet akadni	KIHÍVÁS	9
	SZAVATOSSÁG	7

ASHE VÉGSZAVA:



A *Tomb Raider Anniversary* az eredeti játék és a sorozat ismerete nélkül is élvezetes, kimagasló minőségű alkotás, amit minden TPS-rajongónak csak ajánlani tudok.

85%

ÉS A TÖBBI:

Devil May Cry 3	72%
A konzolon oly élvezetes hentes PC-n már nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket.	
Resident Evil 4	85%
A külső nézetes horrorok egyik legnagyobb ásza, immár PC-n is – néhány patch óta már néz is ki valahogy.	
Tomb Raider: Legend	91%
A hatalmas baklövésként elkönyvelt <i>Angel of Darkness</i> után a <i>Legend</i> helyreállította a sorozat megtépzott renoméját.	



colin mcrae



DIRTY

Öt rész még Rockyból is sok, a Codemasters azonban, megújulva, immár hatodjára is elének tálalja legendás ralis játékát.

EXTRA ▶ DEMÓ A DVD-N



GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
RALIVERSENY

KÖRNYEZET
A VILÁG RALIPÁLYÁI

KIADÓ
CODEMASTERS

FEJLESZTŐ
CODEMASTERS

FEJLESZTŐI PORTRÉ

Az 1985-ben alapított brit csapat az elmúlt évtizedekben a ZX Spectrumtól kezdve gyakorlatilag minden platformra fejlesztett. Igazi sikereiket sportjátékokkal, főleg autós játékokkal érték el, s a TOCA sorozat mellett a Colin McRae Rally hozott nekik komoly, a mai napig tartó elismerést.

GYORSLINK
1713

Nem szégyen, ha az ember nem tudja követni a *Colin McRae Rally* sorozat epizódjait, elvégre a készítők minden tőlük telhetőt megtekinttek azért, hogy a széria eddigi részeit teljesen összefüggéstelenül címkézzék meg. Ezt az apróságát már akkor említettük, mikor még a játék béta-tesztjével foglalkoztunk a *GameStar* hasábjain, s ennek oka nagyon egyszerű. A *DIRT* esetében ugyanis a cím végre valami érdemlegeset is kifejez a játék tartalmából.

DIRTY RACING

Van egy régi közmondás: nincs az a táltos paripa, amelynek a csikója ne lenne konzolos. A skóti pilóta (egykori világbajnok) nevével fémjelzett szimulátorra ez csak félig-meddig igaz, hiszen a konzolosodás tendenciája még mindig nehezebben tetten érhető itt, mint néhány pályatársánál a játékiparban. Az első rész érkezésekor ugyan még nagyokat sziszegtünk

a valóságúnak tűnő irányítás, az összetörő karosszéria vagy a szokatlanul életszerű megjelenést eredményező, dinamikus pattogó belső nézet láttán, de a McRae-ralik ereje folyamatosan csökkent. Az ok pedig nemcsak az idő közben egyre színvonalasabb produkciókat felmutató riválisoknak köszönhető (vagy a semiből előbukkant, roppant jól sikerült *Richard Burns Rally*nak), hanem annak is, hogy a fejlesztők már nem ragaszkodtak oly szigorral a realizmus látszatához. Ilyen esetekben persze az emberben mindig felmerül a kérdés, hogy ebből a szempontból mennyire és milyen irányban fognak eltérni az új játékban az előzőtől. Jelenleg: van elmozdulás.

SZÁMOK TÜKRÉBEN

Az élénk táruló, némileg puritán, de kellemes stílusú, ízléses menürendszerből mindez csak akkor derül ki, ha a játékmódokat és a választható játékkategóriákat firtatjuk, ezúttal ugyanis elrugaszkodunk a hivatalos rali-világbajnokság unalomig ismert szereplőitől és gépkocsiparkjától. A hagyományos versenysorozat immáron csak mint opció szerepel. Leírva még számomra is meg lehetőséget durvának tűnik a kijelentés, tehát élének tompítása végett mondjuk inkább úgy: a raliautók mellett kapunk végre mást is. A kínálat ráadásul cseppet sem szegényes, ennek bizonyosságául tekintsünk végig raj-



AMIT KAPUNK



CORR – OFF ROAD BAJNOKSÁG
KATEGÓRIÁK: Buggy, Pro 4, Super Buggy
HELYSZÍN: Egyesült Államok



CROSSOVER – KERESZTÜL-KASUL
KATEGÓRIÁK: 4WD, RWD, Classic, FWD
HELYSZÍN: Hat ország 5-pályái



HILLCLIMB – A HEGYMÁSZÁS
KATEGÓRIÁK: Unlimited, Big Rig, 4WD, Classic, RWD
HELYSZÍN: valahol a hegyekben



RALLY RAID – A HOMOKOZÓ
KATEGÓRIÁK: Buggy, Rally Raid T1, T4
HELYSZÍN: Kalifornia



RALLY – VISSZA A GYÖKEREKHEZ
KATEGÓRIÁK: 4WD, RWD, Classic, FWD
HELYSZÍN: 36 etap hat országban



RALLYCROSS – A SÁRDAGASZTÁS
KATEGÓRIÁK: Minden, kivéve Unlimited és Big Rig
HELYSZÍN: Franciaország és Anglia



ta, szigorúan a tényekre hagyatkozva! Először is hat különböző versenysorozatban szállhatunk a volán mögé.

A Championship Off Road Racing (röviden CORR) egy körpályás versenytakar,

melyben 10 autó vesz részt, és eredeti, lemodellezett amerikai versenypályákon kell végighajtanunk velük. A Rally Raid egészen más, itt már csak homokos etapok vannak, s minden versenyen 6 autó szerepel. Nem mellesleg három nagyon hosszú, kiválóan modellezett kaliforniai pályán nyomhatjuk a gázt. A Crossover már inkább hajaz az eredeti McRae-hangulatra. Ezek páros versenyek, amelyeket elválasztott pályán játszhatunk hat különböző országban, és az autótípusok is a hagyományos ralis verdákra korlátozódnak. Érdekes újdonságot jelent a „hegymászó” jellegű megmérettetés, melyet időre nyomhatunk, hatalmas hegyek között, 12 eltérő szakaszon.

A küzdelmek negyedik típusát képezi a Rallycross, egyszerű körpályáival, amely azonban egyszerre nyolc autó küzdelmét

NÉZETKÜLÖNBSÉGEK

A DIRT a külső nézetek mellett számos belső módot is kínál, amiket érdemes röviden áttekintenünk.



Sárvédő. Sok játékban szerepel, hiszen általában még akkor is be-
lerakják az autóversenyes programokba, ha pilótafülkés nézet
egyáltalán nincs. A képernyőn ilyenkor semmit nem látunk, csak
az utat, de az irányítás mindig kissé szokatlan innen.



Motorháztető. Ez is gyakori a nem szimulátor játékokban, hiszen
az előzőnél könnyebben betájolhatjuk rajta autónk pozícióját és
szélességét, mivel a motorháztető stabil pontot ad a tájékozódás-
hoz. A legtöbbször ritkán használják, mert amolyan „se nem belső,
se nem külső” nézet.



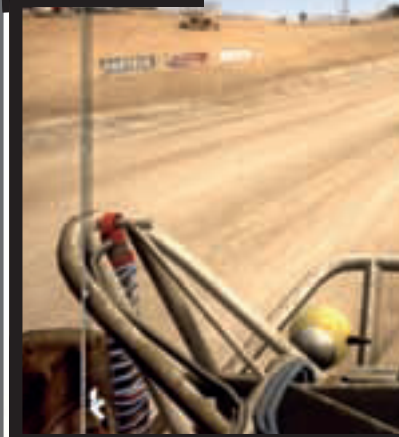
Hagyományos cockpit. A legtöbb szimulátorban ez az alap, és
egyben a legnépszerűbb belső nézet. Általában látjuk a kezün-
ket a kormányon, de ha jobban megnézzük, nem pontosan imitál-
ja a szemszöveget. Kicsit olyan, mint amikor a nagymamák ráhajol-
nak a volánra.



DIRT cockpit. A DIRT kettes számú belső nézetével szemünk látó-
mezőjét próbálták élethűbben imitálni azzal, hogy a nézetet hát-
rébb tolták a vezető ülésben. Így realisztikusabbnak tűnik a lát-
vány, bár az irányítás nem válik sokkal könnyebbé.



Tatooine podrace v4



A játékot mozgató Neon
motor a Codemasters
saját fejlesztésű játék
engine-je, melynek egyben
a debütálását is jelenti a DIRT.
Ugyanezzel mozgatják majd a
várhatóan 2008-ban megjelenő
Operation Flashpoint 2-t, vala-
mint a Race Driver One-t.

jelenti, és igen verejtékes küzdelmeket vetít előre. Jófor-
mán valamennyi választható kategóriát vezethetjük en-
nek során, az Unlimitedet és a Big Riget kivéve. Utoljára
pedig tárgyaljuk a klasszikus raliversenyeket (a szimplán
csak „Rally” néven futó opciót), melyekben már min-
dent ugyanúgy találunk, ahogy azt a korábbi részekből
megszokhattuk. Értelemszerűen itt időre megy a küz-
delem, mitfahrerünk hangja szól a fülünkben, 36 pályán
táposhatunk hat különböző országban, s mindezt a ha-
gyományos ralimodellekkel. A fentiek alapján tehát el-
mondható, hogy a játék leglényegesebb pontja azért
továbbra is a régimódi rali, ennek megfelelően pedig
úgy is tekinthetjük, hogy a többi játékmód amolyan igé-
nyes kivételként szerepel benne.

NEM MIND ARANY, AMI FÉNYLIK

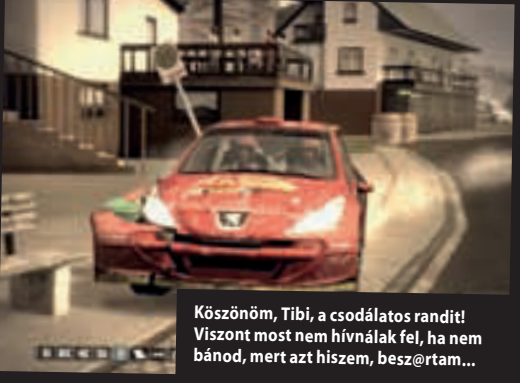
Évek óta (sőt, talán a játékok hajnalra óta) tartó jelen-
ség, hogy az egyre-másra megjelenő, rivális fejlesztők
és kiadók számára a grafikai megjelenés jelenti az iga-
zán nagy presztízt. Először a játékos ugyanis a játékké-
peket nézi meg, vagy az előzetes videókat, s többnyire
ezek alapján dönt arról, kell-e neki a cucc, vagy sem.
A probléma abban leledzik, hogy a hihetetlen tempó-
ban felfelé kúszó gépigény miatt a játékosok pénztárcá-
ja rúdul alulmarad a gyönyörű megjelenésért vívott elke-
seredett harcban (főleg kis hazánkban, persze). Ebbe a
csapdába esett bele a Colin McRae: DIRT is. Grafikai téren

ugyanis szinte nem lehet neki nem ötöst adni: az autók
csillognak-villognak, a napfény valószerűen török meg a
karosszéria horpadt burkolatán, a táj is nagyon szép (az
ég különösen gyönyörű). A HDR-effektusért külön dí-
cséretet érdemelnek, ellenére annak, hogy néha egy
kicsit életszerűtlenül túl van hangsúlyozva a já-
tékokban. Az autók koszolódása is kifejezetten igé-
nyesen meg van oldva, nem beszélve a horpa-
dásokról, törésekről, amiknek a tökéletes model-
lezéséhez alighanem emberek százait küldték a
halálba. Hiányoltam viszont a szépen kidolgozott
időjárás viszonyokat, mert lehet bármilyen nagyszerű
is egy vizes aszfalt (mert az), de egy látványos zuhó
mégiscsak hatásosabb lenne. Ezzel szemben a gépigény
drasztikusan el lett túlozva. Shader 3.0-t nem támoga-
tó videokártyák tulajdonosai jóformán már az elindítá-
sára is szinte esélytelenül pályáznak, de az ütős gépeken
is óvatosan húzgáljuk a grafikus opciókat a maximum
felé. Mindent a csúcsra téve aligha akad olyan masina,
amely nevetve fogadná be áramköreibe a DIRT-öt. Még-
is azt mondom, hogy az igényeket kicsit alább adva, egy
közepes konfigurációval is élvezetesen játszható a játék,
mégpedig a részletesség és főleg a felbontás alapos lej-
jobb olvasztásával. Nehéz persze megvédeni a fejlesztő-
ket, ha a csúcskategóriás masinák sem viszik a játékot
magas részletességen, a közepes gépeket pedig ilyen
beállítások mellett nemritkán sikerül egy képkocka/má-



Ha kiborul a rakomány, felrobban a világ

Azért király, hogy nem csak sivatagos pályák vannak, hanem félsivatagosak is



Köszönöm, Tibi, a csodálatos randít! Viszont most nem hívnálak fel, ha nem bánod, mert azt hiszem, besz@rtam...

COLIN MCCRASH

Ami a játék fizikai motorját illeti, igényesen megalkották. A Neon engine-nek köszönhetően meglehetősen interaktívan befolyásolhatjuk a pálya szélén elhelyezett táblák, oszlopok, bokrok, fák és tulajdonképpen a teljes ökoszisztéma élettartamát. Más tészta viszont az irányítás, amelyet a billentyűzetről szinte lehetetlen megszokni. Aki nem rendelkezik valamilyen célirányos beviteli eszközzel (példának okáért egy force feedback kormányval), és nincs hallatlan tapasztalata az autóversenyes játékok nyilacska irányításával, az később a legrosszabbakra. Az irányítás klaviatúrára konvertálása ugyanis meglehetősen gyenge, valószínűleg a konzolos játépadok és a kormányok élveztek kiemelt figyelmet a készítőknél. A nehézségben viszont a játék kellemesen ötvözi a játéktérmi könnyedséget az elvárható realizmus minimumával, minek folytán – használható irányítóegység birtokában – kimondottan szórakoztató játékménetet kapunk. Itt érdemes megjegyeznünk, hogy bár a kidolgozatlanak tűnő PC-s irányítással kapcsolatban elég sok (jogos) negatív kritikával szembesülünk, a helyzet kissé ellentmondásos. Végére is nem várható el, hogy a csapat realizmusra törekedjen akkor, ha valaki olyan gombokkal akarja irányítani a több száz lóerős raliutóját, amely erre nyilvánvalóan alkalmatlan. Másrészt viszont kutya kötelességük lenne gondolni azon felhasználókra, akiknek nincs semmiféle szimulációs kiegészítőjük. Legalábbis addig, amíg nem adnak kormányt is a játék mellé, ugye. Egészen véve tehát a DIRT sok mindennel válótható, de a szol-

gálatat sok megnyisége, úgy gondolom, minden igényt kielégít. 46 autó szerepel benne, köztük a Suzuki Swifttől a tuningolt Audi TT-n keresztül a 600 lóerős T2000-es Truckig megannyi masinával száguldozhatunk. Van mintegy 58 nagyszerűen összerakott, gyönyörű pálya, melyek közül sokat valódi versenypályákról modelleztek. 178 megszerezhető autófestés, 18-féle izgalmas tuningopció és még sok minden más. A sorozat szám szerint hatodik epizódja számokban nagyon komolyan odateszi magát, de sajnos a sebességbeli problémák okán elmegy egyfajta „elitjáték” irányba, ami egy hazai átlagfelhasználó kasszája számára már korántsem érhető el.

VÉGTÉRE IS...

A multiplayerért túl sokat nem várhatunk. A játékot ugyan 100-an is játszhatják egyidejűleg, de ellenfeleink pusztán virtuálisan vannak jelen, hiszen nem fizikailag ellenük, hanem csak a futott idejük ellen küzdünk. Így aztán nem mondhatjuk, hogy a Codemasters hatalmasat lépett volna előre ezen a téren, vagy legalábbis ötletes megoldással hozta volna közelebb a játékosokhoz ezt az opciót. Azt, hogy ki hanyadik helyen áll az idejével, csak a helyezések kiírásából tudhatjuk meg, az oldal-só pozíciójelző az egyetlen, amely a többiek elhelyezkedéséről bármiféle tájékoztatást ad.

Ha a fentiekből esetleg nem derült volna ki elég egyértelműen, akkor direkt is kimondom: a játék mindent egybevetve nem lépett közelebb a szimulátor üzemmódhoz, hanem előzékenyen a realizmus hívei elé engedte a konzolos játékménetet szerelmeseinek igencsak népes tábort. Alaposabban megvizsgálva viszont a helyzet egy kissé árnyaltabb. Egyrészt az egészen más játékstílust igénylő új versenyfajták bekerülése önmagában még nem csökkenti a normális raliepizódok színvonalát, másrészt pedig a játék grafikája, a tőrés-

dell, a te-reptárgyak fizikája és a nagyszerű belső nézetek nem állnak távol az „autentikus” minősítéstől. A Colin McRae DIRT tehát szinte kizárólag a bivaly gépek tulajdonosainak szerezhet felhőtlen perceket, de nekik valóban. A többieknek pedig marad a keserű szájíz és a hiú remény, hogy a játékipar tendenciái hamarosan megváltoznak majd.

Duncan

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIV 3 GHZ	AMD 3200+
1 GB RAM	1,5 GB RAM
128 MB VGA	256 MB VGA

A tapasztalatok szerint főleg a felbontás lejjebb vételével lehet jobb eredményt kicsikarni a Neon engine-ből, de a különleges effektusokkal is érdemes játszani. Szövegezzük le, gépigyilkos a játék, úgyhogy sajnos még a felső kategóriás PC-k tulajdonosai sem érezhetik biztonságban magukat.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

● Szép grafika	GRAFIKA	10
● Új játékmódok	HANGOK	7
● Sok újdonság	IRÁNYÍTÁS	7
● Brutális gépigény	HANGULAT	8
● Kellemetlen billentyűzetes irányítás	KIHÍVÁS	7
	SZAVATOSSÁG	7

DUNCAN VÉGSZAVA:

A progi hagyományos rali mellett egy kis sárdingölésre is módot ad. Szép játék, amely tele van extrákkal, csak éppen a teljes élvezetet fenntartja a kiváltságosoknak.

85%

ÉS A TÖBBI:

TOCA Race Driver 3	93%
A Codemasters másik nagy autóversenyének legutóbbi, talán legjobban sikerült része, amely nem véletlenül kapta meg a magas pontszámot.	
Richard Burns Rally	88%
A 34 évesen tragikusan elhunyt brit pilóta nevét egy pompás játék őrzi, amely sokak számára ma is a ralijáték etalonja.	
Colin McRae Rally 2005	86%
A legutóbbi McRae legutóbbi epizódjának néhány hibáját elnyomta a kiválóan sikerült grafika. Népszerű darab volt.	

Add tovább, számár a végállomás!

Nekem csobogsz, kispatak?

SHREK THE THIRD

Miközben májusban egy erősen sminkelt, folyton betépett kalóz, egy nyuzga, pókcsípte supersrác meg egy botcsinálta zöld mesehős folytat öldöklő küzdelmet minden idők legnagyobb mozibevételeiért, az utóbbi játék-reinkarnációja már meg is érkezett a PC-nkre.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA

AKCIÓ

KÖRNYEZET

MESEVILÁG

KIADÓ

ACTIVISION

FEJLESZTŐ

7 STUDIOS

FEJLESZTŐI PORTRÉ

7 Studios-t 1999-ben alapította Lewis Peterson és Erik Yeo a kaliforniai Santa Monicában. Alapvetően konzolok címeit fejlesztették és imádják a filmlicenzeket: PC-re például a Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow-t, Fantastic 4-t és a Charlie's Angels: Angel X-et is ők készítették.

GYORSLINK

1929

lehet, ezzel egyedül vagyok) – ebben persze Uwe Boll keze is vastagon benne van. De térjünk csak vissza a kedves ográra, aki immár harmadszor zöldell itt nekünk a tavasz vége felé a kicsik és nagyon határtalan

nekünk a tavasz vége felé a kicsik és nagyon határtalan



Neki plate, nekem szór? Fair play?

öröme. A film és a játék is nem sokkal az előző rész után játszódik, és talán nem spoilerizezem szét a moziélményt, ha néhány szóban ismertetem a kerettörténetet.

BOLDOGAN ÉLTEK, AMÍG... ÚJRA SZÜKSÉG NEM VOLT RÁJUK

Túl az Óperencián-nak új uralkodóra

van szüksége, s ki más is kerithetné elő a megfelelő utódot, ha nem Shrek és válogatott, beszélő állatokból, sütiemberkékből és ki tudja kikből álló kicsiny kompániája. A tökéletes jelölt Fiona unokafivére, Arthur (bár jobban szereti, ha Artie-nak hívják). A legutóbb pórul járt és hoppn maradt Szőke persze csak az alkalomra várt, hogy gazfickókból toborzott serege élén magához ragadja a hatalmat, míg a helyi hősök éppen úton vannak. Természetesen egyszer ők is hazatérnek, s nem hagyhatják a dolgot annyiban: megkezdődik a hadd-el-hadd.

HACK AND SHREK

Valóban, a játék maga egy nagy menetelés, ahol a szemből sorjázó ellen-mesehősöket kell a földre döngölnünk. Az akció enyhén szólva sincsen halálán túlbonyolítva, bár gyermekket célzó műlén ez így is van rendjén. Üthetünk simán, üthetünk erősen és üthetünk speckón. Ez utóbbi minden karakternél más és más: Shrek a pusztá erejét, Fiona a Jackie Chant is megszégyenítő kung-fu tudását, míg Cszizmás kandúr például a benne szunnyadó kiscica letaglózó aranyosságát használhatja fegyverként. Fény derül arra is, hogy

Csipkerózsika tulajdonképpen egy succubus, aki képes becharmolni az ellent, hogy az saját társaira támadjon. Ha a helyzet esetleg kezdene melegedni, Fiona és Shrek tud bullet-time-ot, hogy kivágja magát. Sajnos a kezdeti jópofaság után az egész püföle (főként a túl könnyű ellenfelek miatt) egyhangúvá válik, még akkor is, ha szintenként a speckók kivitelezése

változik. A kihíváson az sem javít sokat, hogy az esetleges elhalálozásnak nincs semmiféle büntetése, hiszen ott helyben rögtön sértetlenül újjászületünk a csúfos incidens után.

BÉKATENYÉSZTÉS ÉS PARADICSOMHÁBORÚ

A bunyó mellett egyébként gyűjthetünk a 20 különböző szinten mindenféle tárgyat is, amiket a Gift Shopban válthatunk be meglepetések-re. Ami viszont a legnagyobb felüdülést nyújtja, az a hat minijáték, amik közt tényleg akadnak egész szórakoztatóak. A Castle Capture-ban várfalat kell döntögetnünk, a Catacombs egy sima platform-ügyességi betét, a Frog Herder meg egy izgalmas békagyűjtő elfoglaltság. A Shrekleboard egy Shrek ihlette tologatós társasjáték, Ship Ahoy-ban kalózokat kell ágyúval visszatartanunk a partraszállástól, a Shooting Gallery-ben meg paradicsommal kell minél hosszabb ideig bombáznunk a rosszfűjüket.

SE EDDIE MURPHY, SE CAMERON DIAZ

Nem meglepő, hogy a nagy neveket nem sikerült leszerződtetni a játékhoz, hiszen ők csak a hangjukért megkapják a 20 millió zöldhasújukat, de az utánzó színészek egész jól teszik dolgukat. Nem árt a nyelvtudás, de a klasszikus, „shrekkes” poénok jól ájtóznak, ezért gratula a készítőknek, ahogy a hagyományosan szuper zenei betétekért is. A grafikával kapcsolatban már kicsit vegyesebbek az érzelmeim: egyrészt tuti, hogy PS2-re fejlesztették először, aztán portolták a földkerekség összes vasára. A PC-s textúrákon turbóztak néhol, Shrek, a kandúr, meg a fekete lovakok tényleg szépek és a felbontás feltölthető 1600x1200-ba, de ettől még például az ellenfelek baltával faragottak és mosottak. Semmi döbbenetesre ne számítsen senki,

de összehatásban egész jól sikerült a *Shrek the Third*. Van benne humor, játszhatók a jópofa karakterek és hangulatos is: egy újabb ajánlat tíz éven aluliaknak.

Sam

HARDVER

MINIMUM

PII 800 MHZ
512 MB RAM
64 MB VGA

EZEL TÖLTÜK

AMD ATHLON 64 3000
1,5 GB RAM
RADEON X1800XT

Ritka, ellenségek betámadásakor tapasztalható apró röccenésektől eltekintve simán futott.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- Shrek és társai király figurák
- Jó hanganyag és vicces is
- Semmi új ötlet
- Grafikai téren néhol kihívásokkal küzd
- Túl könnyű

GRAFIKA	6
HANGOK	9
IRÁNYÍTÁS	8
HANGULAT	8
KIHÍVÁS	4
SZAVATOSSÁG	6

SAM VÉGSZAVA:

A Shrek harmadik részéhez egy jó iparosmunkával összerakott játékot készítették, ami az alsóbb korosztályt célozza, de ettől még idősebbek is jól elszórakozhatnak vele egy ideig.

73%

ÉS A TÖBBI:

The Ant Bully 71%

A filmet közepes játék kísérte: gyerekeknek éppen ideális lenne – amennyiben jól tudnak angolul. Kis esti kaszabolásra mondjuk jó volt.

Ice Age 2: The MeltDown 54%

Bár a karakterek és a hangulat a filmhez hasonlóan nagyon aranyos volt, hiányoztak belőle az ötletek és a kihívás is.

Happy Feet 42%

Fülbemészó dallamokkal igyekezett idezni a film hangulatát, de a grafikai motorja valami kritikán alulian rosszul volt optimalizálva, valamint 3 éves kor felett nem jelentett kihívást senkinek.



MONSTER MADNESS BATTLE FOR SUBURBIA

Zack, Carrie, Andy és Jennifer tipikus amerikai fiatalok, akik péntek este kicsit összeülnek lecót írni. Ez eddig akár az Amerikai pite folytatása is lehetne, de ez nem az a kimondott röhögős tini vígjáték lesz, ahol ciciket fogunk látni, sőt pont ellenkezőleg. Repkedő végtagok, vér és egy sereg bűzös zombi, aki körülvesz majd. . .

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
TPS-AKCIÓ

KÖRNYEZET
SUBURBIA UTCAI

KIADÓ
SOUTH PEAK
INTERACTIVE

FEJLESZTŐ
ARTIFICIAL STUDIOS

FEJLESZTŐI PORTRÉ

A 2001-ben alakult, viszonylag fiatal amerikai fejlesztőcég elsősorban Next-gen konzolokra fejleszt. Legismertebb PC-s alkotásuk a CellFactor: Revolution, mely szintén AGEIA PhysX támogatással rendelkezik.

GYORSLINK
1388

Bevallom őszintén, amikor mazur és ender rámtuk..., akarom mondani, felajánlották a publikáció lehetőségét, rögtön éreztem, hogy valami nekem való különleges falatot találtak a játékipar eldugott kis szegletében. Kísvárta meg is kaptam a *Monster Madness*-t, amelyről csak annyit tudtam az előzetes videók alapján, hogy ez a stuff nagyon kell nekem! És szerintem vannak így még páran, ugyanis a játék a videók alapján a régi szép békebeli arcade időkre emlékezteti

az embert. Tudjátok, amikor még 20-asokkal működtek az automaták, a *StreetFighter* volt a menő, no meg 1,50 volt a kenyér. De ne érzélgősködjünk, elvégre egy finnyás PC-s kezekbe csak ritkán kerülő kategóriáról fogok szólni nektek. Egész konkrétan a zimbis-zombis, arcade-hentelős, TPS-ről, amely nem is akármilyennek ígérkezik, hisz a dobozon ott díszleg az Unreal Engine 3 logója!

AZ ÜGYELETES HARRY POTTER ÉS A TÖBBI GEEK

Bár az agyatlan hentelős TPS-ekben ritkán játszik komoly főszerepet a sztori, a játék mély mondanivalóját csak akkor érthetjük meg, ha megismerkedünk a négy választható főszereplővel. Kezdjük tehát Zack komával, a pattanásos IQ-bajnokkal, aki szerencsétlenségére leginkább Harry Potterre hasonlít. Emellett szegény még komoly mondat-

szerkesztési problémákkal is küzd, főleg amikor közel van hozzá Carrie, a tipikus magába forduló depis kis csaj, aki csak néha szólal meg, de akkor tényleg nagyot szólnak a pesszimista poénjai. Zack tehát történetünk péntek estéjén együtt matekozik a kis csajjal (tényleg csak matekoznak, halálkomoly!), és pont amikor megpróbálná kiböki a lány iránt táplált gyengéd érzéseit, beront Andy. Ő az ügyeletes nagydumás, az igazi partiarc. Furcsamód a kötelező feketét kihagyták, van helyette viszont egy szőke plázaciank, Jennifer (és én itt vonnám vissza, azt a kijelentést, hogy nem lesznek didkók a játékban), aki nem éppen az eszéről híres. Pont amikor a hangulat a tetőfokára hágna, valaki megzavarja a díszes társaságot. A vacsoravendégek Suburbia békés lakói, akik valami oknál fogva zombiként térnek vissza, hogy főhőseinknek még inkább megnehezítsék az amúgy se könnyű kamaszkort.

ERRE MONDJÁK, HOGY ALKOTÓI SZABADSÁG

Itt kapcsolódunk mi a képregény sztorijába, bár attól függetlenül, hogy kit választunk a négy különböző karakter közül, sajnos ugyanazt a játékvonalat kell végigjatszanunk, hogy pontot tegyünk a történet végére. A szereplők persze eltérnek valamelyest egymástól, amely az egyedi kommentárokból (pl. Incoming Pain!) és sajátos harcmodorban jelentkezik. Ugyan ki gondolná, hogy a visszahúzó Zack például mesterein bánik a két fejszéből összetakolt baltával, vagy Andy profi módon forgatja a WC-pumpát. Ráadásul, amikor karakterünkél a kedvec fegyvere van, akkor akció során egy alsó energiacsik elkezd felfelé küszni, majd amikor eléri a csúcspontot, egy spéci kombóval jutalmazhatjuk a körülöttünk hemzsegő zombikat és egyéb rusnyaságokat. Aprópó, rusnyaságok, a játék tervezőinek valószínűleg elég nehéz gyerekkoruk lehetett, ugyanis a zombi megannyi beteges vál-

TRANCSÍR AGEIA PHYSX KÁRTYÁVAL

Az Artificial Studios nem most kezdte a programozást, ők készítették el az első PhysX kártyát kihasználó játékot, a CellFactor: Revolutiont is. Így nem meglepő, hogy a Monster is rendelkezik AGEIA PhysX kártyátámogatással, egész pontosan a motor RealityEngine néven fut. A legnagyobb különbséget például a szobákban található bútorok és tárgyak fizikájánál érzékelhetjük, amelyek egyes robbanások hatására még élethűbben repülnek szerte-szana,

magukkal sodorva a többi tereptárgyat és persze a közelben tartózkodó szörnyeket is. Jó hír tehát annak a körülbelül két embernek Magyarországon, aki ilyen kártyára pénzt adott még valamikor tavaly, hogy ez a box csakis nekik készült!



Úgy tűnik a helyi futóversenyt a rendőrség szponzorálja

fajától kezdve csontvázak, múmiák, szörnyek, mutánsok, boszorkák, pókok és különféle teremtmények ezreit kell majd feltrancsírozunk. Szám szerint 50 különböző típust különböztethetünk meg, és mindegyiknek vannak speciális képességei, mint pl. a pókok meglepő módon képesek lassító hálót vetni ránk. Mentés persze nincsen, így be kell érniük a check pointokkal, amik elszórva találhatók a pályákon. A 25 pályarész között persze mini küldetéseket is végrehajthatunk, bár komoly fejtörőre ne nagyon számítsunk, amolyan hozd el a kulcsot, találd meg ezt-azt típusú küldetések vannak, amelyek rendszerint a pályán tartózkodó ellenség kiirtásával abszolválhatók is. Olykor persze bosszokkal is összefuthatunk, amelyek tervezésénél tényleg nem fogta vissza a dizájnereket a kiadó. Kedvencem a nagy hájpacni, amely speciális fegyverként a bélbolyhai közül feltörő zöldes színű gázt használja fel ellenünk, nevezük ezt a tevékenységét csak egy szolid kis pukizásnak. Ez is jól szemlélteti, hogy a játéknak mennyire elborult, agyament világa van, ami viszont, gyanítom, a többségnek egy idő után kicsit idegesítő is lesz.

BARÁTOM MCGYVER

Kalandjaink során találkozunk majd egy kiköpött McGyver hasonmással is, Larry Toolsszal, aki első találkozásánál közli velünk, hogy ugyan segíteni nem fog, mert nem akar meghalni, de cserébe ellát minket lelkes szörnyirtő fiatalokat jó tanácsokkal, no és persze megfelelő fegyverekkel. Ehhez mindössze össze kell gyűjteni a zombikból és különféle teremtményekből a kipotyogó különleges (vese)köveket, amelyekért vásárolhatunk a játékban. A fegyverekhez a pályán található alkatrészeket viszont mi magunknak kell összegyűjtenünk, így nem csupán gyémántokra, de csövekre, csavarokra, akkumulátorokra és egyéb alkatrészekre is vadászunk kell. Így tudjuk a már meglévő fegyvereket felújítani és tuningolni. Persze nem kell megjedni, ha esetleg kifogynánk a skulóból, hisz vannak másodlagos fegyvereink is, mint például bombák, Molotov-koktélok és egyéb

újratemelő nyalánságok. Ha pedig minden kötél szakad, akkor bevethetjük a matek könyvön edződött izmos karunkat, jobbos-balos formájában. Ennél persze sokkal hatásosabb a tereptárgyak Dead Risingban látott módon való felhasználása. Szinte mindent, amit a pályán látunk, azt fel is vehetünk. Legyen szó grillsütőről, kempingszékről, gumilabdáról, kanapéról, lámpaburáról, WC-pumpáról, egyszerű,

nak érdemes beszerezni egy gamepadot. Komolyabb probléma, hogy a játék egy kis idő után elég vontatottá válik, bár az is igaz, hogy buli után még félig ittasan tuti rá lehet flashelni, csak találni kell még három szintén illuminált állapotban lévő haver. A *Monster Madness* ugyanis nem csupán konzolos betegségeket örökölt, de rendelkezik Co-operatív móddal, így akár négyen, mindenki egy-egy karakterrel ne-

GRILLSÜTŐT, LÁMPABÚRÁT, WC PUMPÁT, TÉNYLEG SZINTE BÁRMIT FEGYVERKÉNT HASZNÁLHATUNK

tényleg mindent felkaphatunk. Más kérdés, hogy ez inkább csak poén szinten lehet érdekes az első 5 percben, érthető módon nem találkoztam még olyan emberrel, aki kempingszékkal tolta volna végig a játékot. Extraként pedig néha a környezetet is felhasználhatjuk egy-egy akcióban. Ilyen például a szanaszét hagyott fűnyíró, amelyet elindítva ledarálhatjuk a körülöttünk hemzsegő élő vagy halott lényeket.

AZÉRT ÉHHEZ BEÁLLÍTOTTSAĞ IS KELL

Az eddigiek alapján akár egy kellemes kis arcade-hentelős stufa is lehetne, viszont van jó néhány zavaró tényező is, ami miatt néha felemlegethetjük majd az Artificial Studios legközelebbi hozzátartozóit. Úgy is mondhatjuk, az irányítás nem éppen a kényes PC-s kezekhez illő, így indulás-

kiindulhat a zombiirtásnak. Ehhez persze a fegyvereken kívül speciális, akár 4 személyes járgányok is a rendelkezésünkre állnak, úgy mint pl. különféle autók, lépegető robotszerűségek és a kedvencem a rakétavetővel felszerelt harci hatyú hajó! Igen, leírom még egyszer, *harci hatyú hajó!* A grafikai megoldások tényleg szépek, az egész olyan, mint egy jól megkomponált képregény egy csomó gyönyörű effekttel. Elég látványosak a robbanások, viszont ennek meg is van az ára. Az Unreal Engine 3-hoz elég combos jószág kell. Megszoktuk már, hogy az ilyen tiltóli hentelős freeware cuccok elröccögnek egy P2-n, itt kicsit más lesz a helyzet, és gyakran ez a játékelmény rovására is mehet egy olyan szobában, ahol akár 15-20 zombi is körülvesz majd minket. Ezzel a komoly negatívumok végére is értünk.



Suburbiaiban az ideális házibuli alapvető kellékei a sör és a golyószóró

Fogyasztása csak mérsékelten ajánlott, hisz alapvetően egy elmebeteg játékról van szó, viszont vannak hibák, amelyek miatt tényleg csak azoknak ajánlom, akik nem sülyednek olyan mélyre, hogy holmi freeware játékkal tolják, ha van szabad fél órájuk. (Malac, sajnos ez nem a te játékod lesz!) (Oh be kár, pedig úgy reménykedtem. Nah mind1, akkor uninstall ©. - Malachit)

Mady

HARDVER

MINIMUM	EZEL TOLTUK
PIV 2 GHZ	A64 4800+
512 MB RAM	1 GB RAM
128 MB VGA	GF8800 GTS

Elég combos gép, és főleg VGA-kártya kell neki, ha nem szeretnénk, hogy úgy nézzen ki, mint egy freeware játék.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

▲ Agyament hangulat	GRAFIKA	10
▲ Látványos fizika	HANGOK	6
▲ Szép grafika	IRÁNYÍTÁS	6
▲ Hamar ráunható	HANGULAT	7
▲ Átláthatatlan akció	KIHÍVÁS	6
▲ Konzolos gyerekbetegségek	SZAVATOSSÁG	5

MADY VÉGSZAVA:

Ez egy szódaival fogyasztható kifejezetten agyament arcade hentelős TPS, amit csak azoknak a bizonyos napokon érdemes előszedni.

73%

ÉS A TÖBBI:

Wallace & Gromit	82 %
A mítikus magasságokba emelkedett Wallace és Gromit epizód PC-n, példaértékű platform akcióval.	
LEGO Star Wars	80 %
Szándékosan leegyszerűsített platform ugrabugra, zseniális poénok és kiváló multis szórakozás...	
Rayman 2	74 %
Réges-régen, amikor Rayman még nem primitív feladványokban küzdött idegroggyant nyulakkal...	



SURF'S UP

Sólyom Tóni letörte kerekeit a deszkájáról, majd állatfaját váltva beállt pingvinnek, hogy az amúgy jeges sarki légkörhöz szokott madárként hawaii környezetben szörfözzön kedvére. Legalábbis így lehetne egy mondatban definiálni a *Surf's Up* animációs film alapján készült játékot.

Van egy filmünk telis-tele aranyos és édes pingvinekkel. A kiskölkök anyut és aput szépen berángatják a moziba, végignézetik velük, majd amikor a boltok polcain a film alapján készült játékot is meglátták, habzó szájjal rögvést rávetik magukat. A szülők pedig nem tehetnek mást, ha nem szeretnék, hogy gyermekeik súlyos könnyvesztéséget szenvedjenek, megveszik nekik a terméket. Ezt a kiadók is tudják nagyon jól, és így sajnós elárasztanak minket egy csomó filmadaptációs selejttel. Mert a kölkök komálják az illetet...

GYITE GYITE HULLÁM!

A *Surf's Up* játék sem több egy tucattermeknél. Szörfözsimulátor híján nem tudtak hirtelen honnan ötletet méríteni a készítő, saját tapasztalatokat szerezni meg már snassz lett volna, így a szörfölés egyik legközelebbi rokonát szabták át hullámlóvágásra. Végeredményben egy SSX snowboardjátékot kapunk tengervízzel és egy kis *Tony Hawk*-beütéssel. A játék cselekménye teljesen független a filmben látottaktól: 17 versenyen kell a legjobb eredményt elérnünk a játszható tíz versenyző valamelyiké-

vel. Mindegyikük saját különleges mozdulattal van felvértezve, amelyet akkor vehetünk be, ha folyamatosan trükközünk a hullámok hátán. Mindehhez körítésként megkapjuk a film teljes hanganyagát, a zenétől kezdve az eredeti szinkronszínészek hangjait. Érdekeség, hogy a játékhoz az *Unreal Engine*-t használták a készítők, senki se várjon azonban rejtett utalásokat *UT3* techdemóra szakadozó végtagokkal és vértócsákkal, ebben a játékban csak kedves kis pingvinek szörföznek a kellemesen animált hullámokon. Semmi új, semmi kiemelkedő. Sajnos tovább öregbíti a filmek alapján készült játékok rossz hírét.

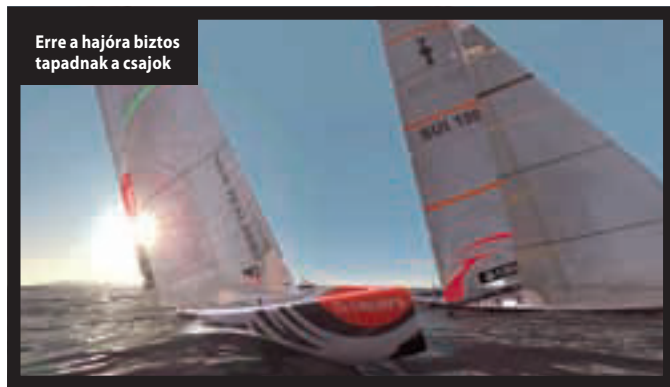
Mayer

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

65%

FEJLESZTŐ:
UBISOFT MONTREAL

KIADÓ:
UBISOFT



VIRTUAL SKIPPER 5

Azt sem hittük volna, hogy egy virtuális vitorlásversenyre rá lehet kattanni. Elvégre vannak dolgok, amelyek csak és kizárólag fizikai valójukban élvezhetők igazán, a vitorlázás talán pont ilyen. Erre a Nadeo csinált egy olyan szimulátort, amely azokat is leveszi a lábáról, akiknek amúgy semmi közük sincs a vitorlásokhoz. Igen, mi lennénk ezek.

A Nadeo által fejlesztett *Virtual Skipper* immár ötödször éled újjá, és már nem kicsi rajongótábor tudhat magáénak. A kis francia csapat annak idején fejlesztett egy interneten is játszható vitorlás szimulátort, ami sok szívet megdobogtatott. Ezek után 2002-ben érkezett egy második rész is, amely nem sok vizet zavart, majd 2003-ban a harmadik epizód következett – ez megújult grafikával és irányítási rendszerrel kényeztette a játékosokat. Ezek után a *Virtual Skipper 4* már szinte tökéletes lett, mindent tudott, amit egy vitorlás szimulátortól el lehetett vární, így nagy kérdés volt, hogy az ötödik rész miben tud majd újulni. Nos, először is a nevében tette, ugyanis a fejlesztők lepaktáltak az egyik legnagyobb vitorlásversenyt szervező konzorciummal, így a játék *32nd Americas's Cup – The Game* néven vált véglegessé. Nevéhez mérten az alkotás a verseny minden modelljét és helyszínét is tartalmazza, így akár a címvédő Alinghi legénysége ellen is csatába indulhatunk. Az élmény pedig nem kispályás.

HULLÁMOK HERCEGE

A játék négy módot kínál a felhasználónak, hogy próbára tegye képességeit: szimulációs, taktikai, arcade és szabad versenyek keretében hajózhathunk ki az Americas's Cup hivatalos verseny vitorlásaival. A fejlesztők mind a 12 nagy hajót tökéletesen lemodellezték, de természetesen nekünk is lehetőségünk nyílik arra, hogy saját hajót vigyünk a virtuá-

lis kupára. Ha ez nem lenne elég, akkor még a pályatervező is a rendelkezésünkre áll, ahol mi magunk alkothatjuk meg a nekünk tetsző versenyt, még akár a szélirányt és erőt is kedvünk szerint állíthatjuk. Ha pedig valaki a valódi élményt szeretné kipróbálni, úgy akár egyedül, akár multiplayer kupák keretében az összes versenypályán rajthoz állhat, akár Marseille-ben, Sydneyben, San Francisco partjainál, vagy éppen Porto Cervo vizein és még sorolhatnánk a végtelenségig. Az irányítás persze egyáltalán nem könnyű, főleg a szimulációs módban, de szerencsére elég kimerítő oktatásban részesülhetünk a játékban, ha van hozzá türelmünk. A grafikai megvalósítás egyszerűen tökéletes, a tenger hullámozása, a fény-árnyék effektek, a sebesség érzése – mind remekül sikerült, az alkotók igazán kitettek magukért. Ez a játék valóban magával ragadja az embert, és nem csak azokat, akik értenek a vitorlázáshoz. Igazi sportjáték, remek kivitelezésben – mi kell még? Nekünk semmi.

ender

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

85%

FEJLESZTŐ:
NADEO

KIADÓ:
FOCUS INTERACTIVE



Alig 100 méterre van és már bitmap loál



BLACK BUCCANEER

A mozikban nagy sikerrel vetített *Pirates Of The Caribbean* filmek hatalmas rajongótábort hoztak össze a kalózos témájú játékoknak, amelyekből egyre több jelenik meg a piacon. A hivatalos játék mellett felbukkantak már silány és jó minőségű darabok is.

Nos, a *Black Buccaneer* konzol-os változata inkább az előbbi kategóriába lett sorolva, amikor 2006-ban megjelent a boltokban. Már a harmadik Jack Sparrow-kaland bemutatóján is túl vagyunk, így ideje volt egy újabb kalózos játékot piacra dobni, hisz nem tudni, hogy mikor kerül sor egy újabb ilyen témájú film premierjére a mozikban, amelynek a sikerét meg lehetne lovagolni.

A *WideScreen Games* nem is várt sokat, és átportolta a konzolra már megjelent *Black Buccaneer* játékot, amely immár PC-n is elérhetővé vált. A programot gyakorlatilag érintetlenül hagyták, így sajnos ettől a változattól sem várhatunk többet, mint attól, amellyel már egy éve játszhatnak a PlayStation 2- és Xbox-tulajdonosok.

EZEN MÁR A MÁGIA SEM SEGÍT

A játék alapvetően az akcióra épít, amelybe kaland-, horror- és TPS-elemeket egyaránt vegyítettek a készítőik, az egyszerű kardpárbajokon és minimális gondolkodást igénylő feladatokon túl azonban nem tud mást nyújtani nekünk.

A történet terén is az egyszerűsége rekedtek, ami a kezdő játékosoknak kedvez majd. Egy szimpla, egy síkon játszó kalandot tárnak eléünk, amelyben egy bizonyos Francis Blade nevű hajóskapitányt alakítunk majd, akit egy heves vihar egy titokzatos szigetre sodor. A parton ébredve egy különleges amulett tulajdonosai leszünk, amely mágikus képességeket birtokába juttat minket, azaz legtöbbször Hulk módjára átváltoztat bennünket egy óriási vudu babává, ráadásul a kalózosok elrejtett kincsének híre is a fülünkbe jut, így megindulunk annak felkutatására.

A jó alapokra épülő játék főleg látványvilágával próbál meg a monitorunkhoz szögezni minket, ami pár évvel ezelőtt még talán sikerült is volna a készítőnek, de azóta olyan szinten fejlődött a grafika a konzolos változatokhoz ké-

est, hogy maximális beállításon sem lehet szépen titulálni a programot. A textúrák elmosódottak, a modellek alacsony poligonszámmal büszkélkedhetnek, az effektek pedig a DirectX 8-as korszakot idézik. A hátulnézetes akciójátékok mezőnyében bőven találni ennél szebb programot, ám a negatívumok sorát ennyivel nem lehet lezárni. A karakterek mozgása elég összecsapott lett, a harcok is egyszerűek, az akrobatikus mozgást igénylő feladatok pedig nem képesek hosszú távon lekötöni az embert, ezek alapján az irányítást jobb meg sem említeni. A csapdák felfedezése sem nagy kunszt, az ellenfelek AI-je pedig a legegyszerűbb egysejtűek szintjén mozog. Sajnos a hangok terén sem érezni azt a motivációt, hogy a hangmérnök igazán jól akarta volna végezni a dolgát, így itt is meg kell elégednünk a közepes minőséggel. Kellemes percek tudna szerezni nekünk ez a játék, ha nem csapták volna össze a legalapvetőbb részeket benne. A grafikát még meg lehetne bocsánítani a készítőknél, de a játékelemek baklövéssei felett sajnos már nem lehet elsiklani.

Chesario

HARDVER

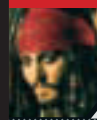
MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
P3 1 GHZ, 256 MB RAM, 32 MB VRAM	CORE2DUO 2 GHZ, 1 GB RAM, ATI X1800

Komolyabb gondok nem voltak vele, és gyengébb gépen is jól elfut.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

<ul style="list-style-type: none"> ♣ vudu mágia ♣ nem túl lineáris ♣ alacsony gépigény ♣ gyenge modellezés ♣ összecsapott pályák ♣ buta MI ♣ néhol aránytalanul nehéz 	<table border="1"> <tbody> <tr> <td>GRAFIKA</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>HANGOK</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>IRÁNYÍTÁS</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>HANGULAT</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>KIHÍVÁS</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>SZAVATOSSÁG</td> <td>4</td> </tr> </tbody> </table>	GRAFIKA	5	HANGOK	4	IRÁNYÍTÁS	6	HANGULAT	5	KIHÍVÁS	6	SZAVATOSSÁG	4
GRAFIKA	5												
HANGOK	4												
IRÁNYÍTÁS	6												
HANGULAT	5												
KIHÍVÁS	6												
SZAVATOSSÁG	4												

CHESARIO VÉGSZAVA:



Ha kicsit komolyabban gondolták volna a fejlesztést, akkor sokkal élvezetesebb játékot kaptunk volna.

68%

ÉS A TÖBBI:

Pirates Of The Caribbean 84%
Kellemes kis kalózos játéknak indult, ám a sok hiba és a néhol unalmas játékmenet nem tette sikeressé.

Tortuga: Two Treasures 80%
Az érdekes ötlettel, de kritikán aluli minőséggel megáldott játék nem győzte meg a játékosokat, így el is tűnt a süllyesztőben.

Pirates of the Caribbean: The Legend Of Jack Sparrow 64%
Az első olyan játék, ami a Karib Tenger Kalózas mozifilm alapján készült, de sajnos nem lett túl igényes darab.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA

AKCIÓ-RPG

KÖRNYEZET

TENGEREK, HAR

KIADÓ

TOTALCLÉ STUDIOS

FEJLESZTŐ

WIDESCREEN GAMES

FEJLESZTŐI PORTRÉ

Az 1999-ben alapított lyoni csapat eddigi legemlékezetesebb játéka a Frank Herbert's Dune volt, ami... nos... nem volt minden idők legjobb Dune játéka.

GYORSLINK

2060

Na így kell éjszaka fényt csinálni



ATTACK ON PEARL HARBOR

Ezt a játékcímet olvasva sokan megremülhetnek, hogy esetleg Ben Affleck szerelmi nyomorával fűszerezett amerikai hőseposz kelt ismét életre, de aggodalomra semmi ok, itt most valóban a japán-amerikai háborúról lesz szó. Semmi nyavalygás, csak kőkemény akció a történelem legkegyetlenebb légi csatáiból.

Amikor 2006 végén a svéd Legendo Entertainment bejelentette, hogy egy második világháborús repülőgép-szimulátoron dolgoznak, akkor még nem sok jót jósoltunk a lerágott csontnak. Aztán ahogy jöttek az első képek és videók, kicsit más lett a helyzet, látszott, hogy a fiúk igenis komolyan veszik a dolgukat. A végeredmény pedig eléggé meggyőző lett, így az Attack on Pearl Harbor című alkotást a hónap kellemes meglepetésének is nevezhetnénk. Az 1941-1945 között történt összes komolyabb légi összecsapást az amerikai és japán erők között átélhetjük ebben a játékban, így a Midway, Iwo Jima, Burma és Manila felett megívott véres háború összes pillanatát megismerhetjük saját szemszögből. Külön érdekesség, hogy az amerikai pilóta, Douglas Knox történetén kívül japán szemszögből, vagyis Zenji Yamada irányításával is végigvihetjük a történetet, így kétségtelenül sokkal érdekesebb az egész játék.

LÉGI CSATÁK ARCADE MÓDRA

Először is érdemes tudni, hogy ez a játék egyáltalán nem szimulátor, az irányítás egérrel, joystickkal és controllerrel is könnyen elsajátítható, és élvezetes. Egy rövid gyakorlás azért nem árt (erre külön funkció van), de ha azonnal belevetjük magunkat a négy nagy kampányba, akkor sem lesz különö-

sebb gondunk. Természetesen az irányítható repülőök arzenálja is igen meggyőző, japán oldalon a Mitsubishi A6M „Zero”, a D3A1 Aichi, és a B5N Nakajima „Kate” áll rendelkezésünkre, amerikai színekben pedig az F4U Corsair, a Douglas SBD és a Grumman TBM Avenger erősíti a mezőnyt. A küldetések igen színesek és érdekesek, de semmi különöset nem nyújtanak a már jól ismert játékmeneven kívül. Az igazi erő a multiplayer funkcióban van, ahol LAN-on, vagy interneten keresztül egyszerre akár 12-en is vadászhatjuk egymást a véres égbolton. Az Attack on Pearl Harbor grafikailag és hangulatban is igen erős, ám ha nem is veszi fel a versenyt a nagy nevekkel, mindenképpen megér egy próbát, nehéz lesz csalódnani benne. Még a lerágott csont is lehet néha finom.

ashe





Mit mondanak, ez az élmény
mellbevágó lehetett



Csendélet farkasokkal és hóhérokkal

ASCENSION *TO THE* THRONE

Nem csoda, hogy a *Heroes* sorozat oly sok milliónyi embert fanatizál és szegez a PC elé: a hősös-sereges fantasy recept tökéletesen működik. Így hát az sem csoda, hogy van, aki megpróbálja a sikert lemásolni.

Ugorjuk most át gyorsan azt a részt, hogy mennyire vagyok *Heroes*-mániás (nagyon), s koncentráljunk arra, hogy itt ez az új gyöngyszemnek (hirdetett) játék, Alexander király vérverejtékes útjáról a jól megérdemelt trónjára. Természetesen a legegyszerűbb az, ha a nagynevű őshöz hasonlítom az *Att7*-t a bemutatónál, hiszen ahogy a bevezetőben említettem: a recept megegyezik – csak a megvalósítás más.

KIRÁLYI BALSORS

Rögtön lehet kezdeni a párhuzamot a felvezető videóval, ami így elsőre

megüti a *HoMM 3* grafikai szintjét – nem túl jó előjel. A készítők viszont a grafikai hiányosságot igyekeztek erőteljes képi brutalitással ellensúlyozni, így senki se lepődjön meg a szemek közé lőtt, koponyát repesztő nyílveszőkön meg az ártatlan nők agyát buzogánnyal látványosan kifreccsentő orkokon. Inkább küldjük ki a kisöcsit a szobából, persze csak az intró erejéig. A videó egyébként arra is jó, hogy megtudjuk belőle: Húsos Pali (izé, Alexander) éppen királykodik (szó szerint), amikor lények ostromolják meg a várát, és hát harcolna ő az utolsó csepp véréig (kicsit Gyalog Galopp-os, amikor nyilakkal teleöve még mindig lengeti a kardját), de jó udvari varázslója inkább elteleportálja vagy háromkontinensnyi távolságra. És íme az unalomig ismert leosztás: főhősünk egyes szintre butul, izmai lesatnyulnak, IQ-ja zuhan 80 pontot, és kezdheti a felkapaszkodást újra.

HEROES TESTKÖZELBŐL

Új játékot kezdve első látásra azt hihetnénk, hogy egy hagyományos TPS-RPG akadt a kezünkbe, de ez természetesen csak a látszat. Ezúttal nem egy térképet

követhetünk tekintetünkkel felülnézetből, hanem testközelből járhatjuk be a tájat, s bár egy alakot látunk, a jól ismert sereg ott lesz velünk, ha csetepatéra kerül a sor. Természetesen, mivel hazánktól messze szakadt, szakadt vándorokká degradálódtunk, nem kell pepecselni holmi vármenedzsmenttel: minden vagyonunk velünk utazik a kaland során. Joggal merülhet fel akkor a kérdés: honnan töltjük majd fel seregünket? Erre a térképen fel-lelhető árusoktól vagy trénerektől lesz lehetőségünk, akik jó pénzért hajlandók zsoldunkba adni teremtményeiket. Egy részük csak küldetések teljesítése után áll a rendelkezésünkre, másokhoz elég csak a jól dagadó erszény.

A HATALOM A KULCSA MINDENNEK

Ezek a küldetések egyébként jóval hangsúlyosabbak, mint egy tipi-

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
TPS

KÖRNYEZET
FANTASY

KIADÓ
1C

FEJLESZTŐ
DVS

FEJLESZTŐI PORTRÉ

Az 1C nevű orosz kiadó egyik belső fejlesztőcsapatának új játéka.

GYORSLINK
948

Dupla tockos, vérfarkas módra





Brumi elkecseregett üvöltéssel nyugtazza a Bundást leterítő nyílzáport



kus Heroes játék esetében, hiszen itt mégis egy darab, konkrétan kirajzolt célt kell véghezvinnünk, azaz végiggyalogni a térképen, és kardélre hányani azt, aki szembejön. Körülbelül hatvan ilyen misszió várja, hogy teljesítsük, mindegyikért pénz és tapasztalati pontot kapunk – előbbiekből nagyrészt a sereget duzzasztjuk, utóbbiból meg a bicepsünket. A se-

venni a csapatba, hiába is lenne meg rá a keret. Egyes lények igény száma öszeadódik, így például 100-as Authority értékű felvehetünk 33 darab hármas igényű farkast vagy két darab 40-es igényű számszeríjászt – a maradék 20 pontot meg még mindig „költhetjük” hat oldalra. Ez adja a legnagyobb taktikázási lehetőséget az AttT-ben, hiszen nemigen leszünk pénz szűkében –

» NEM KELL PEPECSELNI HOLMI VÁRMENEDZSMENTEL: MINDEN VAGYONUNK VELÜNK UTAZIK A KALAND SORÁN «

regtborzás nem mehet csak úgy nyaklól nélkül – mármint, hogy amíg aranyaink bírják, feltöltjük a rendelkezésre álló hét egység helyet (mindegyikbe maximum tíz lény fér). Kommandírozásunk alapja ugyanis az Authority, azaz hatalompontunk. Minden egyes lénynek van egy Authority-értéke, s ha nekünk nincs ennyi, nem tudjuk őt fel-

lelegelejét kivéve –, az Authority-szintünk viszont, úgy tűnik, mindig lehetne jóval nagyobb. Értéke szintlépéskor, illetve egyes küldetések teljesítésekor vagy speckó oltárok meglátogatásával nőhet: javasolom, mikor választhatunk, hogy mit szeretnénk valamiért cserébe, mindig a plusz Authority mellett voksoljunk.

A HŐS, KI NEM REST BEPISZKOLNI A KEZÉT

A vidéket valós időben járhatjuk, tetzés szerint kalandozhatunk, felderíthetünk kedvűnkre. Amint viszont egy ellenséges csoportosulás közelébe érünk, a gép figyelmeztet, hogy mibe is keverjük magunkat, ha még egy lépést teszünk előre: pontosan felsorolja az ellenfél csapatában felsorakozott erőket. Nincsen Heroes-féle „vajon mennyi is lehet az a pack of black dragon vagy throng of vampires” életzés, és ők nem támadnak ránk spontán – mindez azonban nem jelenti azt, hogy a csaták ne lennének élvezetesebbek. Ezek ugyanis a jó öreg körökre osztott módban zajlanak, mégpedig a hős aktív részvételével. Ugyanúgy harci egységként támad és védekezik, esetleg varázslatokat pufogtat, viszont ebből kifolyólag erősen ki is van téve a támadásoknak, s nem ritka, hogy az ellenfelek főleg rá ugranak. Márpedig, ha ő meghal, vége a dalnak. Erre a játék első felében gyakran sor kerül majd (érdemes gyakran menteni csata előtt), később azonban annyira ki fogunk combosodni (jól megtermett főhősünk izomzatán egyébként jól nyomon követhető a szintlépés), hogy igen nehéz lesz majd elbánni velünk. Főleg, ha hozzávesszük, hogy a mágia a vége felé durván übereli a közelharcot eredményesség tekintetében.

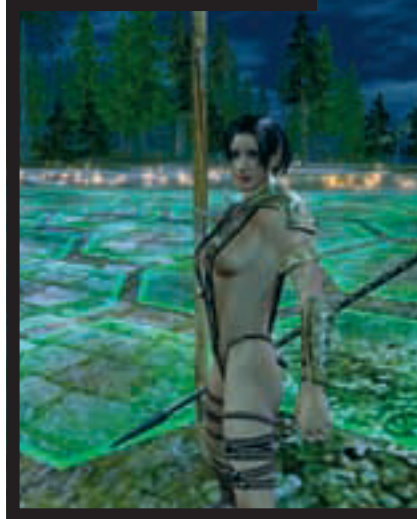
A FŰ A LEGNAGYOBB KIHÍVÁS

Az már az intró pocskondiázásánál is egyértelmű lehetett, hogy a grafika nem nyerte el a tetszésemet – a fekete leveles viszont csak játék közben következett. Amit sosem hittem volna, hogy egy körökre osztott stratégia kifekteti a gépemet. Nem kicsit, nagyon. És nem ám azért, mert hajmeresztő textúrákat rajzolna ki a kedves, vagy elképesztő karakteranimációkat kreálna. Nem, erről szó sincs. Egyszerűen közepes grafikája ellenére felzabálta a vasam összes erőforrását, mindezt csak azért, mert a fűvet képtelen kirajzolni a motor! Ha nem vettem ki ezt az opciót közül, az egész játszhatatlanul szaggatott és erőlködött, függetlenül attól, hogy az egyéb beállítások mennyire voltak kimaxolva. Sajna egyébként a nem is baltával, de inkább tűzoltószekercével faragott karakterek még max beállítások mellett is igen távol állnak attól, hogy lenyűgözőnek nevezsem őket. A víz meg említést sem érdemel, mellékelek inkább egy képet a próbálkozásról. Aki viszont vére szomjazik, az megtalálja a számítását: nemcsak a bevezetőben, hanem támadáskor is bőven patakzik majd a paradicsoml mindenfelé, jó vastag sugárban.

KIS IZGALOM, MÉG KEVESEBB ÚJDONSÁG

Szegény kisemmizett király kalandjai közepesen izgalmas élményt nyújthatnak a hírozozásba némileg belefásult, egyszeri játékos számára. Sajnos sem komplexitásában, sem újrajátszhatóságban meg sem közelíti a nagy példaké-

Ő nos... nem öltözött túl a csatához



pet – ahhoz túlságosan lineáris. Ráadásul a TPS-nézeten kívül igazi újdonságot sem tud felvonultatni, így maradnak pluszpontnak az izgalmas csaták, amelyekben azért az ellenfél néha igencsak meg tudott lepni.

Sam

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIV 2,4 GHZ	AMD ATHLON 64 3000
512 MB RAM	1,5 GB RAM
GEFORCE 6600 128 MB	RADEON X1800XT

A tesztkonfig gond nélkül elvitte, kivéve az erőforrás-zabáló fűvet: aki jól akar, az kapcsolja ki már az új játék indítása előtt.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Izgalmas csaták	GRAFIKA	6
Semmi lényeges új ötlet	HANGOK	6
Ha már bevállalták a 3D-t, lehetne szebb	IRÁNYÍTÁS	8
	HANGULAT	6
	KIHÍVÁS	7
	SZAVATOSSÁG	5

SAM VÉGSZAVA:

Közepesen sikeredett Heroes-klon, amely sajnos nem nyújtja a példakép komplexitását, de legalább jó brutális. Van, aki ezt szereti. (yeh baby – ender)

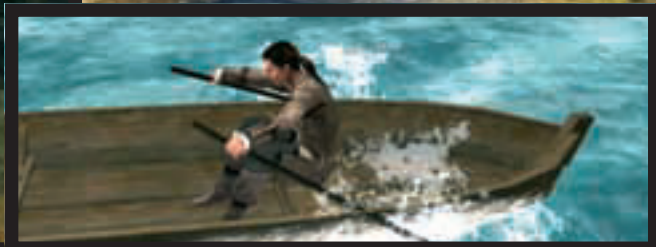
» 70%

ÉS A TÖBBI:

Heroes of Might and Magic V. 94%
A Nival Entertainment tökéletes választás volt a legenda felélesztéséhez: a Heroes V minden bitjén érződik, hogy ők a legnagyobb Heroes-fanok a világon.

Age of Wonders: Shadow Magic 90%
Igencsak ritkaság, de a remek kis alapjátékhoz igazán jó kiegészítő készült, megfelelő mennyiségű újítással és alaposággal.

Disciples II: Guardians of the Light 76%
Pár új multipálya, hős és spell ellenére nem nevezhető az alapjáték teljes értékű kiegészítőjének, bár akik csak itt ismerkedtek vele, azoknak nagyon tetszett.



PIRATES OF THE CARIBBEAN AT WORLD'S END

Johnny Depp igazán remek színész, és a Karib-tenger kalózaiban is maradandót alkotott. Lassan azonban beállhatna játékot fejleszteni is, mert az ilyen adaptációkkal csak lejárattják a nevét. . .

Johnny Depp, Keira Knightley, Orlando Bloom – három név azok közül, akik remek alakításukkal feledhetetlenné tették a *Karib-tenger kalózái* című filmet. A sajátos humorú,

izgalmas, látványos jelenetekkel tarkított alkotás szövevényes sztorijával együtt vált a nézők kedvencévé, és immár két folytatást is megélt. Arról persze vitakozhatnánk, hogy kinek melyik epizód jött be legjobban, én egyértelműen az elsőre szavazok. Az egyetlen tény, aminek itt most jelentősége van, hogy nemrég startolt a mozikkban a *Pirates of the Caribbean At World's End*, és a Disney Interactive jóvoltából menetrendszerűen megérkezett a játékváltozat is. Be kell vallanom, a sok-sok kedvezőtlen tanulság miatt már eleve félve ültem le a gyakorlatilag a létező összes platformra készülő program elé, és lám, milyen igazam lett...

DILEMMA

A bevezető sorok megírása után sokat gondolkoztam azon, hogy érdemesebb lenne az elkövetkezendő egy oldalon inkább a filmről beszélni, illetve megfordult a fejemben egy saját kalózos mese terve is. Kedves főnökeim és az olvasók várható reakciójától félve végül mégis amellett döntöttem, hogy a játék bemutatásánál maradok – a kockázatokról és mellékhatásokról mindenki kérdezze meg falából vagy kampókezét. Szóval, akkor *Pirates of the Caribbean At World's End*. Ami először meglepetésként éri az embert, hogy a készítőzők ezúttal nem szorítottak csak és kizárólag a harmadik filmre, hanem a második történéseit is újra átélhetjük. Már persze ha átélésnek lehet nevezni azt, hogy néhány helyszínt kiollóztak, nyakon öntöttek egy rakás ellenséggel, ám a megszokott humor és az akciójelenetek izgalma valahogy kimaradt a szórásból.

NEHÉZ A DOLGA A KALÓZNAK

Feladatunk gyakorlatilag csak minimálisan kötődik a vásznon látott eseményekhez, a legtöbb pálya kimerül abban, hogy kutyagolunk előre és lekaszaboljuk az ellenségek végeláthatatlan áradatát. A harc során az egyszerű csapások mellett sokkal durvább kombók is rendelkezésün-

re állnak, jelentőségük azonban gyakorlatilag nulla, mivel fél kézzel játszva is simán levágunk mindenkit. A lineáris pályatervezés ellenére elég sokszor fogunk elakadni, mivel valamilyen idióta okból kifolyólag a küldetések előtt nem magyarázzák el normálisan a célokat. A bajokat tetézi, hogy bizonyos helyeken, ahol interakcióra lenne lehetőség, csak a megfelelő szögben állva jelenik meg a figyelmeztető ikon. Ha erre azt mondom, baromi idegesítő, akkor még nagyon finoman fogalmaztam. Szenvédéseinkért egyedül a néhány aprócska minijáték kárpótol, időnként ugyanis, ha kedvünk tartja, benevezhetünk mondjuk, egy parti pókerre – a monoton kárdoztatás mellett kellemes felüldülést nyújtanak ezek az apróságok, de az egész programot természetesen nem viszik el a hátukon.

SZÉP SE VOLT, JÓ SE VOLT

Sajnos a grafika mintha semmit sem változott volna a legutóbbi rész óta: környezetünk és a tereptárgyak kidolgozása meglehetősen szánalmas, és ellenség-típusokból is csak keveset sikerült alkotni. A öszereplő karakterek (merthogy Jack kapitány mellett mások is játszhatók) kidolgozása azért elég kellemes, és a támadások animálása is tetszetős. Sokkolló azonban, hogy az eredeti szinkronhangokról lemondhatunk, ami szerintem meglehetősen illúzióromboló lesz azoknak, akik angolul is látták a filmet. Jack Sparrow kapitány ezúttal tehát képtelen volt teljesíteni nemes küldetését, a *Pirates of the Caribbean At World's End* bizony csak a legeslegnagyobb Karib-tenger kalózái-fanatikusoknak tud néhány kellemes percet szerezni.

ashe

HARDVER

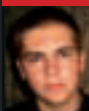
MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
1,5 GHZ CPU, 256 MB RAM, 64 MB VGA	AMD3000+, GEFORCE 6600GT, 512 MB RAM

A gyakorlatilag változatlanul hagyott grafikus motor miatt, akinél megfelelően futottak az előző részek, annak most sem lesz gondja.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Cseppnyi mozi hangulat	GRAFIKA	7
↑ Minijátékok	HANGOK	5
↓ Túl egyszerű harcok	IRÁNYÍTÁS	6
↓ Nincs normális küldetésmagyarázat	HANGULAT	6
↓ Mai szinten ez nagyon kevés	KIHÍVÁS	5
	SZAVATOSSÁG	4

ASHE VÉGSZAVA:



A *Pirates of the Caribbean At World's End* tulajdonképpen egy rajongók számára játszható moziadaptáció, azonban minden szinten messze elmarad napjaink legjobbaitól.

55%

ÉS A TÖBBI:

Sid Meier's Pirates!	92%
A mester másodszor is megmutatta, milyen az igazi kalózosdi	
Pirates of the Caribbean	84%
Az első és egyetlen JÓ Karib-tenger kalózái játékadaptáció	
Pirates of the Caribbean: Legend of Jack Sparrow	64%
Jack Sparrow visszaemlékezéseit élhettük át ebben a részben – hatalmas bukásként	

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA

TPS

KÖRNYEZET

KARIB-TENGER KALÓZAI UNIVERZUM

KIADÓ

DISNEY INTERACTIVE STUDIOS

FEJLESZTŐ

EUROCOM ENTERTAINMENT

FEJLESZTŐI PORTRÉ

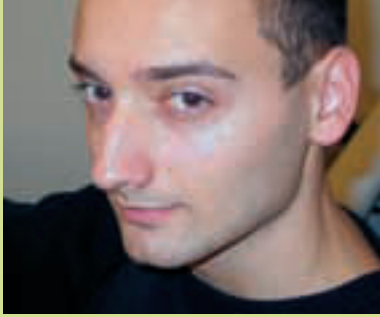
Az 1988-ban alapított fejlesztőcsapat első játéka a *Magician* volt NES-re. Az azóta eltelt 19 év alatt készítettek már James Bond, Harry Potter, Ice Age, Buffy the Vampire Slayer, Batman, Crash Bandicoot, Spyro és Tarzan programokat is.

GYORSLINK

2053

MÉLYVÍZ

Szerkesztői jegyzet



Sziasztok! Meglepő módon e hónapban is azt mondhatjuk, hogy igen nagy volt a mozgolódás hardver fronton. A júniusi fülledt meleg ellenére végül csak megérkezett hozzánk épségben az a bizonyos doboz, melyet egyenesen az AMD szakemberei csomagoltak be. Gondolom, kitaláltatok már, az új Radeon HD 2900 XT kártyáról van szó. Ehhez persze készítettünk Nektek egy három oldalas átfogó tesztet, melyben összehasonlítottuk a jelenlegi versenytársakkal. A másik nagy durranás júniusban a leggyorsabb DirectX 10-es VGA kártya, az NVIDIA GeForce 8800 Ultra, mely szintén tisztelgeté tette nálunk egy rövid teszt erejéig. Természetesen, mint ahogy azt megszokhattátok, a videó-kártya dőmpingről és a tapasztalatokról a GSTV-ben is beszámolunk Nektek ZeroCool-lal. Teszteltünk továbbá MP3 lejátszót, luxus telefont, DVD-író, az érdekességek közül pedig kiemelném az OCZ aktív memória hűtés megoldását. Azok, akik a nagy hőség ellenére mégis kimerészkednének a szabadba, esetleg már a nyaralásra készülődnek, vagy csak tervezgetnek, számukra egy hasznos digitális fényképezőgép tesztet készítettünk. Megnéztük, milyen gépet érdemes venni 50 000 Ft alatt. Jó nyaralást mindenkinek!

Mady

FELEJTSÜK EL, HOGY NÉZ KI A PC!

A Microsoft nemrégiben designpályázatot hirdetett a jövő PC-inek megjelenésére. Ezek a gépek talán nem költöznek majd be minden háztartásba, de az biztos, hogy az unalmas bézs/szürke PC-házaknál sokkal izgalmasabbak. Figyelem, a nyertes designok valódi, működő PC-eket takarnak!



100 000 3DMARK03 PONT

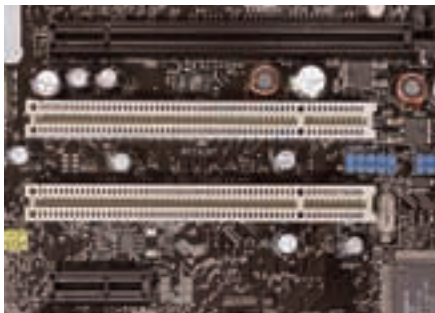
Ahogy újabbnál újabb és gyorsabbnál gyorsabb PC-k jelennek meg, úgy élesedik a „harc” a 3Dmark-eredményekért küzdő tuningolók között. A csúcscok folyamatosan dőlnek meg, most azonban sikerült egy fontos mérföldkővet átlépni. Kingpin, a tuner-scene ismert alakja végre hatjegyű pontszámot kapott 3DMark03-ban. Nézzük csak, milyen konfigurációval érte el ezt az eredményt: Core 2 Extreme X6800, 5209 MHz-en, 8800 Ultra SLI 985 MHz-es maggal és 2486 MHz-es memóriával. Azt hiszem, egy ilyen gépet mindnyájan elfogadnánk! Kingpin egyébként a Futuremark hivatalos toplistáján 3DMark06-ban is vezet, még hozzá „csekély” 24 419 ponttal, és 3DMark05-ben is második. Ha valaki tuningolni akar, szerintem tőle kérdezze, hogyan kell.)

PCI EXPRESS 2.0 A KARÁCSONYFA ALATT

A PCI-SIG, amely a PCI Express csatlófelületért felel, már januárban befejezte az új szabvány kidolgozását, így a PCI Express 2.0 alapú termékek már decemberben megjelenhetnek.

A legfontosabb különbség az előző, 1.x szabványhoz képest az átviteli sebesség elméleti maximumának megduplázása 5 milliárd átvitel/másodpercre (ennek várhatóan 70 %-át használja majd ki), továbbá 1 PCIe 2.0 bővítésin ezek után már 150 wattal képes ellátni a benne található eszközt. Ez persze főleg a nagy teljesítményű és energiaéhségű VGA-kártyáknak lesz jó, de más eszközök (10 gigabites hálózati csatlók, RAID-tömböket vezérlő bővítő-kártyák) is kihasználhatják a nagyobb sávszélesség adta előnyöket.

Az új csatlófelületet az Intel asztali PC-kbe szánt X38 chipsetjének Express változata máris támogatja (ösztől várható), és természetesen visszafelé kompatibilis, azaz



gond nélkül működnek majd benne a jelenlegi VGA-kártyák is: a jövőben várható PCI Express 3.0 azonban már nem lesz kompatibilis az 1.0-s és 1.1-es szabványokkal. A 3.0 várhatóan 2009-ben jelenik majd meg.

Ólommentes Intel

Egyre fontosabbak a környezetvédelmi szempontok az informatikai cégek életében is: ne feledjük el, hogy naponta több ezer öreg PC-t dobunk ki, így újrahasznosításuk vagy tárolásuk nem mindegy, milyen anyagokból készültek. Ezért is fontos, hogy az Intel 2007-től teljesen ólommentes processzorokat gyárt majd. Az Intel új generációs Core 2 Duo, Core 2 Quad és Xeon CPU-i, amelyek gyártását a vállalat 2007 második felében kezdi meg, már mind ilyenek lesznek. Az ólomot többféle, a mikroelektronikában

használatos tokozásban, valamint az Intel chipeket a tokhoz illesztő forrásszemek használják jelenleg. A tokozást többféle piaci szegmens igényeihez illesztve használják: a mobil-, az asztali- vagy a szerverpiaci PC-i más és más tokozást használnak, ami lehet PGA (pin grid array), BGA (ball grid array) vagy LGA (land grid array) kivitelű: ezek az Intel új processzoraiban mind teljesen ólommentesek lesznek. 2008-ban egyébként a vállalat 65 nanométeres lapkakészleteit is teljes mértékben ólommentessé teszi.

CSUPÁN EGY NAP

Ennyi idő kellett a magát BtCB-nek hívó hackernek, hogy új dekódoló kulcsot tegyen közzé az AACs-hez (Advanced Access Content System – a nagy felbontású videoformátumok kódolási rendszere) a Freedom to Tinker honlapon. Mindez egy nappal azután történt, hogy az AACs LA (AACs Licensing Authority) kibocsátotta az új kódoló-kulcsot. Az oldalon közölt 128 bites kulcs nyitja meg a nagy felbontású videókat hordozó kék lézeres lemezek titkosítását.

Magát a kódolási eljárást nem sikerült feltörni, csupán BtCB talált egy olyan kulcsot, amely valamennyi jelenleg kapható kék lézeres lemez kódolását megnyitja. Az AACs-kulcs és a rendszer egyébként főleg arra jó, hogy hozzá nem értők ne tudják egy kattintással lemásolni HD-DVD vagy Blu-ray lemezeiket, azt azonban nem tudja megakadályozni, hogy valaki közzétegye a lemez tartalmát az interneten.



AZ ASZTALUNK IS SZÁMÍTÓGÉP LESZ?

A Microsoft egyre aktívabb PC-s témában is, így egy újabb érdekes innovációjukról tudunk beszámolni: a Surface nem más, mint egy asztal kinézetű PC, hatalmas érintőképernyős felülettel. Maga az „asztal” 30 hüvelykes átmérőjű képernyőt tartalmaz, amelyen kívül semmilyen más perifériára nincs szükség a gép irányításához.

A redmondi óriás saját márkanevén forgalmazza majd a terméket, de ára egyelőre nem a magyar nappalikhöz van igazítva, hiszen 5-10 ezer dollár körül várható. Az első példányok hotelek, kaszinók, éttermek vagy mobiltelefon-társaságok használatába kerülnek majd, ahol információszolgáltatásra kiválóan használhatók majd: 2007 során csak a T-Mobile 1200 bemutatótermében fogja telepíteni a Surface-t (a hírekben nincs arról szó, a magyar T-Mobile bemutatótermekbe jut-e a Surface-ből).

A készülék egyébként mintegy 56 centi magas, 53,5 centi mély, valamint 106,5 centi széles: egy 3 gigahertzes Pentium 4 processzor hajtja 2 GB memóriával, és természetesen Vista operációs rendszer fut rajta.

Rövid hírek

HARDVER

A Logitech új egeret dobott piacra a közelmúltban. Az MX620 Cordless Laser Mouse az MX610 formáját követi, hat gombbal rendelkezik: egyikük az oldalirányú szkrollozást is lehetővé tevő gőrgő, amely igazi újdonságnak számít. Az MX620 két AA elemmel megy, és USB-portra kapcsolt kommunikációs egységével 2,5 GHz-en érintkezik. Ára az európai online boltokban 35-50 euró körül van.

[HTTP://WWW.LOGITECH.COM.](http://www.logitech.com)

A világ nagy processzorgyártói nemcsak asztali PC-kbe, hanem egyéb eszközökbe is szállítanak procikat. Az AMD most két új típust mutatott be, amelyeket beágyazott rendszerekbe szánunk.

A Geode **LX800@0.9W** nemcsak kis fogyasztása (nézzétek a nevét), hanem nagy hőtűrőse miatt (-40 és +80 fok között) is érdekes lehet esetleges ipari körülmények között. Testvére az asztali típusok nevét viselő 1 GHz-es Sempron 2100+, amely mobil számítógépek lapkakészleteivel működik együtt. TDP-je mindössze 9 watt.

[WWW.AMD.COM](http://www.amd.com)

A Pqi is növeli SSD-tárolóinak méretét. Az új, 2,5 hüvelykes Turbo+ SSD 256 GB kapacitással, így már egy otthoni PC-ben is megállná a helyét, ha kicsit olcsóbb lenne: maximális adatátviteli sebessége 60 MB/s.

A készülék az SSD Serial ATA-csatolófelülettel kerül piacra, de valószínűleg lesz IDE-csatolójú változata is. A meghajtó ára mintegy 2200 dollár (kb. 410 000 forint) lesz.

[HTTP://WWW.PQI.COM.TW/](http://www.pqi.com.tw/)

Új monitort dobott piacra a Samsung, amely nemcsak monitorként, hanem televízióként is funkcionál. A 22 hüvelykes SyncMaster 225MW széles, 16:10 képarányú és 1680x1050 pixeles felbontással rendelkezik, kontrasztaránya 700:1, fényereje 300 cd/m², válaszideje 5 ms. D-Sub, DVI-, HDMI-, komponens, S-Video, kompozit és Scart bemenetekkel, valamint egy analóg tv-tunerrel látták el. A két kép egymásban vagy egymás mellett is nézhető PiP vagy PbP rendszer segítségével. A készülék magyarországi ára 131 000 forint.

[WWW.SAMSUNG.HU](http://www.samsung.hu)

A Sparkle Calibre márkanevű VGA-i egyedi megoldásairól ismertek. A szigorított minőségi ellenőrzésen áteső, egyedi hűtővel rendelkező termékek közül a legújabb a Calibre P860, amely a GeForce 8600 GT-re épül. A grafikus chip órajelét 540-ról 630 MHz-re húzták, a GDDR3 memóriát pedig 700-ról 810 MHz-re. Emellett a kártyán a megszokott 256 MB helyett 512 MB RAM található. A VGA tetejére egy LED-kijelzővel felszerelt segédkártyát illesztetünk, amelyen át folyamatosan láthatjuk a kártya hőmérsékletét.

[HTTP://WWW.SPARKLE.COM.TW/](http://www.sparkle.com.tw/)

A Leadtek új analóg tuner-kártyákat mutatott be, PCI Express x1 csatlakozóval. A két modell között (WinFast PXPVR2200 és WinFast PXTV1200) a legfőbb különbség, hogy a másodikban nincs hardveres videótömörítési lehetőség, így azt a CPU segítségével kell megtennie. A kártyák FM-rádióadások, analóg tévéadások vétele mellett videodigitalizálásra is alkalmasak, és vstát driverrel együtt érkeznek a boltokba. Mindkét modellhez jár infrás távirányító.

[HTTP://WWW.LEADTEK.COM.TW/](http://www.leadtek.com.tw/)

A VISTA NEM GERJESZTI A PC-S ELADÁSOKAT

Az In-Stat piackutató vállalat szerint a Vista nincs jelentős kihatással a PC-k értékesítésére. Ez érdekes módon ellentmond más piackutató cégek állításainak: ezt az In-Stat azzal magyarázza, hogy a Vista eladásgerjesztő hatása hamar tovatűnt, ahogy az újdonságot megszokták a vásárlók. Az első negyedévben szokatlanul erősen teljesített a piac, felülmúlva az előrejelzéseket. A leszállított asztali, hordozható és x86-os kiszolgáló gépek mennyisége 10,9 százalékkal múlta felül az egy évvel korábbit az IDC, 8,9-cel a Gartner adatai szerint. Ezt a megugrást valóban a Windows Vista kiskereskedelmi és OEM-megjelenése magyarázza az In-Stat szerint is – ugyanakkor nem a kereslet felfutásáról van szó, hanem a korábban visszatartott vásárlások áthúzóhatásáról, vélik a cégnél. Ian Lao elemző szerint ezek az erős forgalmi adatok „inkább a múlt évről való áttolódást mutatják, semmint valóban új kereslet létrejöttét.



A fogyasztóknak, akik visszatartották az új PC vásárlását a Vista megérkezéskor, az idei év második negyedévének végére ki lesz elégítve az igénye” – mondta Lao, majd hozzátette: a Vista egy jó új operációs rendszer, de ettől még összességében nem támaszt extra keresletet. Egy év múlva kiderül, melyik piackutató cégnek volt igaza.

KITILTOTT XBOX 360-AK

Sajnos léteznek a világon olyan Xbox 360-tulajdonosok, akik a felhasználói szerződést semmibe véve bizonyos eszközökkel módosítják konzoljukat, méghozzá teljesen illegálisan. Ezek a felhasználók sajnos szembe kell hogy nézzenek a Microsoft legújabb döntésével, amelynek értelmében a módosított Xbox 360-akat kitiltják az Xbox Live rendszeréről. (Ez egyébként a sima Xbox esetén is így volt). Egyes ügyeskedők az Xbox 360-at a konzol DVD-meghajtójának firmware-jét módosítva érhetik el, hogy a gép ne csak eredeti DVD-keket játszon le. Redmond azonban figyel, szóval nem árt ezzel tisztában lenni: aki Xbox 360-ával az internetezés, a hálózati játék élményét is szeretné átélni, az ne húzálja meg az óriáscég bajszát: tartsa be szépen a felhasználói szerződés minden pontját.

A tiltás magára az Xbox 360 konzolra vonatkozik, az ilyen géppel már soha, senki sem fogja elérni az Xbox Live online rendszert – így figyeljünk olyankor is, ha használt X360-at veszünk. Egyébként az Xbox Live szolgáltatás igen népszerű, világszerte az X360-tulajdonosok 60 százaléka veszi igénybe. Ismereteink szerint idehaza még nem működik.



SZERVEREK: 8 MILLIÁRD DOLLÁROS SZÁMLA

Az AMD segítségével felmérés készült arról, hogy a Föld összes szerverparkja mekkora energiamennyiséget emészthet fel. 2005-ben világszerte 7,2 milliárd dollárra (forintban le sem merem írni, mennyi) becsülték az áramfogyasztás költségeit, miközben öt év alatt megduplázódott az energiafogyasztás. A tanulmány által jelzett növekedési ütemet figyelembe véve tavaly ez elérhette a 8 milliárd dolláros „áramszámlát”. Az IDC adatai szerint 2005-ben nem kevesebb, mint 14 millió kilowatt-ra növekedett a világon található összes szerver, valamint a hozzájuk tartozó egyéb eszközök összefogyasztása: ez az adat 2000-ben „csupán” 6,7 millió kilowatt volt.

Éves szinten ez 123 milliárd kilowattórát jelent (2005-ben a KSH adatai szerint egész Magyarország mindentől 35,5 milliárd kilowattóra áramot fogyasztott). A 123 milliárd több mint fele a hűtésre és az egyéb támogatási rendszerek fogyasztására megy (62 milliárd kilowattóra), a maradék 61 milliárd pedig a szerverek áramfelvétele. A fogyasztás növekedését a szerverek számának növekedése magyarázza, hiszen a szerverek átlagfogyasztása körülbelül ugyanannyi maradt (a felmérés szerint 2000-ben 14 millió, 2005-ben 27 millió szerver működött a Földön).

A CELL MINT TANANYAG

Egyelőre a Cell processzort szinte mindenki csak a PlayStation 3 központi egységével azonosítja, azonban ez a speciális chip a Mercury Computer Systems katonai célú számítógépeiben, valamint az IBM QS20 BladeCenter blade-jeiben is dolgozik: s mostantól a Budapesti Műszaki Főiskola (BMF) egy új számítástechnikai kurzusának keretében a tanulók megismerkedhetnek az architektúra tervezési koncepciójával és alkalmazási célterületeivel. Mindez az IBM által támogatott IBM Faculty Award programja keretében lesz lehetséges. A Cell architektúrájának népszerűsítése érdekében az IBM globális programozói versenyt is hirdetett diákok számára, amelyre július 5-ig lehet jelentkezni, s amelynek fődíja egy 10 ezer dolláros értékű IT-csomag. Ahogy a Game Developer Forumon megtudtuk, Magyarország akár játékfejlesztő nagyhatalom is lehet a XXI. században: s a Sony PlayStation 3 kapcsán a közeli jövőben egyre több, a Cellhez értő programozóra lesz szükség – ezért is figyeljünk méltóan a kezdeményezésre.

Rövid hírek

SZOFTVER

Egykoron, a számítógépes játékok hőskorában nagyon nagy sikereket arattak a logikai játékok. Manapság is rengetegen játszanak olyan logikát és ügyességet igénylő címekkel, mint a Zuma vagy a Luxor. Aki szereti az ilyesmit, az örülni fog az új Exocubesnak, amelyben színes kockákat kell csoportosítani.

[HTTP://WWW.GAMEEEL.COM/EXOCUBES](http://www.gameeel.com/exocubes)

A NASA-val egyre több PC-s alkalmazásban találkozhatunk: most az űrállomásokért, az űrrepülésért rajongók örülhetnek majd nagyon, ugyanis itt a Space Station Sim v2.2, amely nem más, mint egy űrállomás-szimulátor, amelyben egy komplett bázis felépítése és működtetése lesz a feladatunk. Űrkompok, űrhajósok kiképzése, laboratóriumok működtetése és sok érdekes tevékenység szerepel az űrjátékban.

[HTTP://WWW.VISION-PLAY.COM/](http://www.vision-play.com/)

Ingyenes hangprogramok terén az Audacity eddig egyeduralkodónak számított. Azonban jön a „konkurencia”! A Wavosaur v1.0.8 Free a megszokott funkciók mellett VST-támogatást, két- és háromdimenziós spektrum- és hanganalízist, konvertálást, valamint valós idejű felvételi lehetőségeket is tartalmaz.

[HTTP://WWW.WAVOSAUR.COM/](http://www.wavosaur.com/)

Sok olyan felhasználó létezik, aki sokféle Instant Messenger programban is tevékenykedik egyszerre. Alapállapotban mindegyiknek saját kliense van, így egy idő után szépen össze lehet keveredni. Ám a Trillian nevű program, mely IRC-, AIM-, ICQ-, MSN Messenger- és Yahoo! Messenger-üzenetek kezelésére alkalmas, felszámolhatja a káoszt. A progi v3.1.5.1 Free változata most jelent meg, és már letölthető.

[HTTP://WWW.CERULEANSTUDIOS.COM/](http://www.ceruleanstudios.com/)

Aki ingyenes, ámde profi tudású 3D-s modellező- és animációs programot keres, az kitörő lelkesedéssel üdvözölheti a Blender legújabb változatát, a v2.44-et. Segítségével poligon, curves, NURBS, text és metaballs típusú objektumokat készíthetünk. A Blender animációs része a hagyományos, úgynevezett keyframe megoldása mellett motion curves, morph és cinematics lehetőségekkel rendelkezik.

[HTTP://WWW.BLENDER.ORG/](http://www.blender.org/)

Nemrég a GSO-n egy felmérésben sokan említették, hogy a felhasználók java része azt sem tudja, milyen processzora, chipsetje vagy alaplapja van. Az ilyen felhasználóknak is segít a CPU-Z v1.40, amelynek segítségével megtudhatjuk, milyen típusú, sebességű és egyéb technikai jellemzőkkel rendelkező processzor található számítógépünkben. További lehetőségek: részletes alaplap- és memóriainformációk.

[HTTP://WWW.CPUBID.COM/](http://www.cpubid.com/)

Azok, akik szeretik rendszerüket részletesen beállítani, biztosan ismerik a FreshUI programot, amelynek új változata a v7.84. Segítségével Windows-, valamint internetbeállításokat, paramétereket módosíthatunk egyszerűen és gyorsan. Emellett a program mellett a Freshdevices honlapján még több, igen hasznos, ingyenes programot találunk: A Fresh Download egy letöltési menedzser, a Fresh Diagnose egy PC-s diagnosztikai eszköz, míg a Fresh View egy egy multimédiás böngésző és menedzser program, amely segítségével képeinket és zenéinket is katalogizálhatjuk

[HTTP://WWW.FRESHDEVICES.COM/](http://www.freshdevices.com/)

UTAZÁS AZ EMBERI TESTBEN

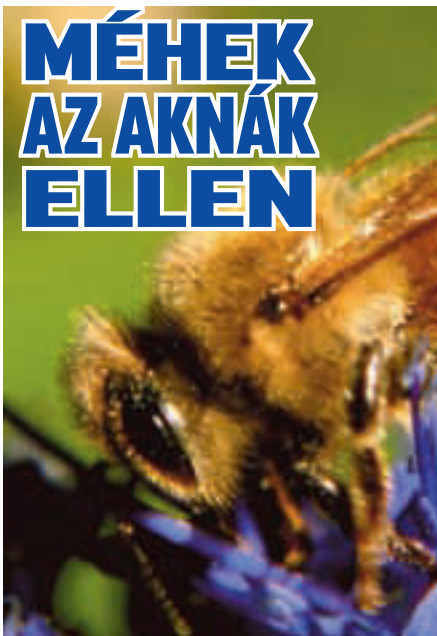
A kanadai Calgary egyetem kutatói létrehozták az emberi test 3 dimenziós interaktív modelljét, melynek neve Caveman (barlangi ember). Ez a rendszer kompatibilis az ismert 3D-s diagnosztikai képalkotó eljárásokkal, így a jövőben jól használható eszköz lehet a gyógyításban is. Mindezt egy speciális rendszer segítségével érik el: a felhasználó egy kockában tartózkodik, amely falaira egy-egy projektorral 2-2 képkockát vetítenek felváltva: egyet a jobb szembe, egyet a balba. A felhasználó speciális szemüveget visel, amelynek hol egyik, hol másik lencséje sötétül el, így egy 5 oldalú CAVE rendszer esetében a jobb szembe másik 5 képkocka képe vetül, mint a bal szembe. A tökéletesen renderelt és összehangolt képek teljes 3D-s élményt adnak – a vetítés kezdetekor a falak eltűnnek



és a felhasználó egy teljesen 3D-s világban találja magát – a rendszer azonban nem olcsó, a drága projectorok mellé erős számítógép is kell hozzá. Az új rendszerbe több mint 3000 szövetet modelleztek, segítségével mágneses rezonancia (MRI) és computer tomográf (CT) felvételeket lehet 3D-ben megjeleníteni, így műtét előtt a sebész nemcsak 2D-ben nézheti meg a daganatot, hanem a beteg szervezetében „utazva” megtekintheti azt 3D-ben – nagyíthatja, forgathatja kedve szerint. Emellett a rendszer segítségével a betegek is könnyebben megérthetik saját betegségüket. A Caveman akár oktatási és szemléltetési célokra is kiválóan alkalmazható.



Sajnos az emberiség történetében nagyon sok bajt, nyomorúságot, szenvedést és gondot okoztak a háborúk; a modern hadviselés azonban a harcok befejezése után is szedi áldozatait: a világban sok millió, még mindig működőképes taposóakna van a földre elásva. Horvátországban bár lassan 10 éve véget értek a harcok, 1998 óta mégis száznál is több embert öltek meg az aknák. Mintegy ezer négyzetkilométer a veszélyeztetett terület, ahol becslések szerint negyedmillió akna található. Ezek eltávolítása roppant drága és lassú, s hiába vizsgálják át profik, a figyelmüket egy-egy robbanószerkezet elkerülheti. Emiatt a zágrábi egyetem új kutatásba kezdett: a mezőgazdasági fakultás méheket szeretne betanítani az aknák megtalálására. A „kiképzés” 3-4 napig tart – egy speciális hálóból készült sátorba elhelyeznek egy méhrajt és táplálékot. Azokat a helyeket, ahol a táplálékot megtalálhatják, a kutatók átítatják robbanóanyaggal. Ezért a méhek hamarosan a robbanóanyag szagáról az élelemre asszociálnak – ezután elengedik őket egy olyan területen, amelyet mentesítettek az aknáktól. Ezt követően hőérzékelő kamerákkal figyelik a méheket, amelyek valószínűleg olyan helyeken szállnak majd le, ahol TNT szagát érzik. Ezeket a helyeket pedig a tűzszerészek újra át tudják vizsgálni. Amennyiben ez a módszer működni fog, jóval olcsóbb és hatékonyabb lesz az aknakeresés.



RÉGI GUMIBÓL RE-GUMI



Brit kutatók új módszert dolgoztak ki, amely segítségével az emberiség egyik legnagyobb hulladékproblémája megoldódna. Úgy vélik, ha kellően forró gázoknak vetnek alá elhasználadott gumiabroncsokat, akkor egészen kis munkával teljesen újjá lehet varázsolni ezeket. A probléma ugyanis az, hogy a vul-

kanizált gumiabroncsot roppant nehéz recikkulálni, mert nem olvad, nehéz újraformázni, ha pedig elégetik, a bűzös, hosszan égő tűz nehézfémeket és egyéb szennyezőanyagokat juttat a levegőbe. Csak az Egyesült Államokban 2003-ban 290 millió gumiabroncsot állítottak elő, amelyből csupán 45 milliót hasznosítottak újra. A brit Swansea Egyetem kutatói bemutattak egy új technikát, amely segítségével a ledarált gumit egy ionizált oxigénplazmával töltött kamrába helyezve izgalmas végeredményt kapunk: a morzsák felszíne az új gumihoz tapad. A kezelt gumi ezután friss, vulkanizálatlan gumihoz adható, a létrejött keverékből pedig új broncsok gyárthatók. A tesztek szerint az így létrejött anyag teljesen a vadonatúj gumikra jellemző képességekkel rendelkezik. A kísérletek jelenleg arra irányulnak, hogy a plazma kezelés még hosszabb távon fenn tudja tartani az elhasználadott gumidarabkák tapadási képességét.

Röviden

Az eddigi legnagyobb épségben fennmaradt, jégbe fagyott mamutbőbit találta meg néhány hete egy orosz rénszarvastenyésztő. Az ezzel foglalkozó kutatók teljes extázisban vannak máris, az észak-oroszországi Jamal-félszigeten, a Juribej folyó partján talált lelet kapcsán: a „kis” állatot tízezer éve sodorhatta el a folyó, és állítólag tökéletes állapotban konzerválódott. Az 1 méter 75 centi magas mamutcsesecsemő az oldalán feküdt, csukott szemmel, de az összes testrésze megvan – jelenleg különleges hűtőkamrában őrzik, és tanulmányozására valószínűleg nemzetközi kutatócsoportot hoznak létre.

Egy zenész informatikus operát írt Alain Turing életéről. Az inspirációt egy, a MIT-ben tett utazása alatt szerezte – a zenész már másnap hazafelé a repülőgépen komponálni kezdte a művet. Az opera ősbemutatóját a híres edinburghi Fringe fesztiválon tartják majd. Alain Turing brit tudós, aki a róla elnevezett teszt miatt lett híres. A Turing-teszt teljesítő mesterséges intelligencia alkalmazás képes arra, hogy természetes nyelven beszéljessen egy emberrel anélkül, hogy az meg tudná különböztetni, vajon programmal, vagy másik emberrel beszél.

Nemsokára az utakon lesz a világ első, kereskedelmi forgalomba kerülő, sűrített levegővel hajtott gépkocsija, amelyet az indiai gigász, a Tata gyárt. A volt Forma-1-es mérnök, Guy Négre által fejlesztett gépkocsi sűrített levegőt használ motorja dugattyúinak mozgatására. 2008 augusztusában mintegy hateraz, a gyártó által praktikusnak, gazdaságosnak és környezetkímélőnek tartott Air Car indul útnak India útjain. A CityCat nevű modell 110 kilométeres/órás sebességre lesz képes, s egyetlen feltöltéssel 200 kilométert tehet majd meg.

Izraeli kutatóknak sikerült emlékeket eltárolniuk mesterségesen tenyésztett, élő idegsejtek hálózatában. A kísérlet célja, hogy az agy információszerző és tárolóképeségét jobban megismerjék a tudósok. Az új emlékek megalkotását a neuronokban a kutatók egy kémiai stimuláns parányi adagjainak a tenyésztet egy kiválasztott helyére történő bejuttatásával érték el. Huszonnégy óra elteltével újabb adag stimulánszt juttattak be egy új helyre, ahol egy harmadik mintázat keletkezett. A három emlék több mint negyven órán át maradt fenn anélkül, hogy zavarták volna egymást. Ez a kísérlet végül is az első kémiai neurochip elkészítéséhez vezetett.

NVIDIA GeForce 8800 Ultra

A legsebesebb szingli

Az NVIDIA nem bírta tovább, és bár legnagyobb ellenfele nem villantott csúcsebességet, mégis kiadták a 8800 GTX verő „kis készsége”... méghogy kicsi? Haha, a Quake Wars-ban sincsenek ekkora ágyúk ☺



Viccet félretéve, a 8800 Ultra valóban igen gigantikusra sikeredett. Újfént sikerült felidézni a régmúlt időket, amikor a 3dfx megpróbálta

piacra dobni legvégző Voodoo kártyáját. Nagy is volt, hangos is, és végül is nem is volt a cégnek további lehetősége bizonyításra. Azért nem kell félreérteni, az NVIDIA nem kapálózik, nincs semmi gond, csak úgy gondolta, érdemes megmutatni, hogy van élet a GTX után.

A NEGATÍV SÚLYTALANSÁG PILLANATA

Milyen kedvesek, gondoltam magamban, mikor elkezdtem belepakolni az első kártyát a tesztrendszerbe (megjegyzem súlyzóként is remekül lehet használni, hiszen közel 0,8 kiló). Egészen meglepetten tapasztaltuk, hogy bizony sikerült visszafogni a zúgást. A GTX-hez képest halkabb lett, ez persze egyértelműen az új hűtési rendszernek köszönhető. Ez jól látható is a képen, de a lényeg, hogy egy nagyobb ventilátor magas fordulatszámon pörög – a kártyát körbevevő fém alkatrészek adják le a hőt, és az egészet egy műanyag borítás fedi. Természetesen két kártyahelyet foglal, és igen, két tápcsatlakozója van. Nyilván úgy gondoltuk, hogy ez lesz a legenergiaigényesebb... nos, végül is örömmel nyugtáztuk, hogy tévedtünk. 175 wattos fogyasztása ugyan nem túl baráti, de több új kártyát (például a Radeon HD2900 XT-t is) maga mögé utasítja. Technikai adatai a táblázatból remekül kivehetőek, jól látható, hogy min turbózták az eddigiekhöz képest. A legszembeütőbb talán a memória és a mag

órajele. Nyilván DirectX 10 képességekre optimalizált, így a legújabb játékok megjelenésével nem lehet semmilyen problémánk.

A Gainward megoldása gyakorlatilag egy matricával tér el a külső megvalósításában az NVIDIA referencia kártyájától, de ezen már egy jó ideje nem lepődünk meg. Sajnálatos, hogy a cégek már nem költenek annyit a cicomára, de végül is érthetőek az ő „kifogásaik” is. Nem éri meg kifejleszteni új bordát, új design, új extrákat, mert egyszerűen nem térül meg – legalábbis a hivatalosan kiadott eladási adatok ezt mutatják. Dobozában természetesen kábeleket, átalakítókat, meghajtókat, gyári tuning szoftvert, valamint egy Cyberlink programcsomagot találhatunk.

A tesztrendmények között dűskálva láthatjuk, hogy gyakorlatilag mindent lehagyott a 8800 Ultra. 3Dmark-tól kezdve, S.T.A.L.K.E.R.-en át, Test Drive Unlimited és Quake 4. Egyszerűen nincs ellenfele, és ha a figyelembe vesszük, hogy a fogyasztása is „elfogadható”, azt kell mondjam, egy kiváló kártyát sikerült összehozni.

Annyit még azért fontosnak tartok megemlíteni, hogy a sebességén még javíthatunk kicsit némi tuninglással, ami- azt hiszem - igencsak szép dolog – már úgy értem, hogy gyárilag nincs is felhúzva a csillagos égig.

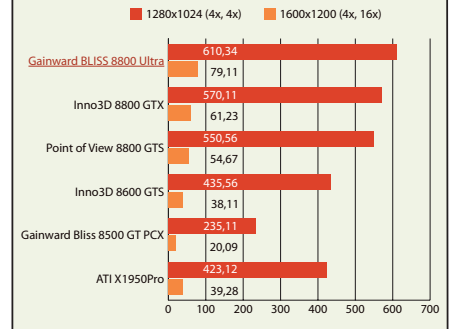
HOVA TOVÁBB?

Kicsit olyan az érzésem, mint amikor az ember új BMW-t akar venni... tudod, gyorsan szaladjunk még ma délután, nehogy estig elkapkodjék... hogyne ☺ Nem kell attól tartani, hogy elfogy, hiszen a vételára körülbelül annyi, mint kezdetben a GTX volt. 140-150 ezer forint környékén mérik, amiből, lássuk be, egyes lelkes játékosok komplett gépet vesznek monitorral esetleg anélkül. Az egyszerű bizonyos, hogy az NVIDIA újabb csapást mért az ATI fejlesztőcsapatára. Az AMD bámmennyire is állítja, hogy nem állt szándékában csúcskategóriás kártyát készíteni, a presztízs mégiscsak fontos egy ilyen hatalmas, ráadásul hosszú évek óta üzött háború egyes szakaszaiban. A 2900 XT után nyilván nyitva hagyták a 2950 GTX elnevezést, így hamarosan várhatunk valami visszavágót. Addig azonban megvan az új király!

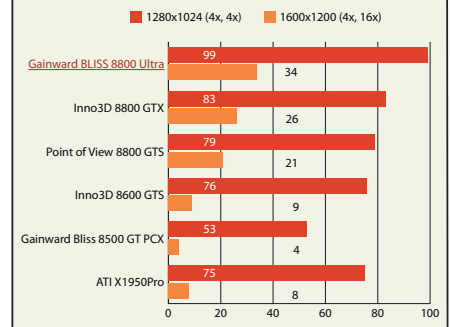
ZeroCool

	GeForce 8500 GT	GeForce 8600 GT	GeForce 8600 GTS	GeForce 8800 GTS	GeForce 8800 GTX	GeForce 8800 Ultra
Kódnév	G86	G84	G84	G80	G80	G80
Tranzistorok száma (millió darab)	210	289	289	681	681	681
Gyártási technológia (nm)	80	80	80	90	90	90
Mag órajel (MHz)	450	540	675	500	575	612
Stream processzor (db)	16	32	32	96	128	128
Memória órajel (MHz)	400	700	1000	800	900	1080
Memória típus	GDDR2	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3
Memória mennyiség (MB)	256/512	256	256	320/640	768	768
Fogyasztás (Watt)	40	43	71	147	177	175

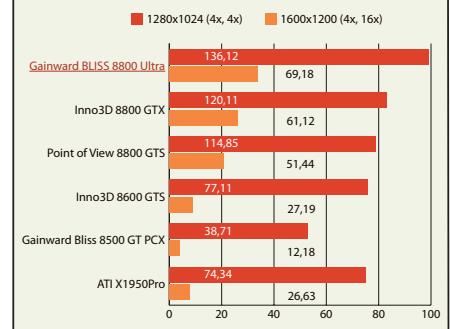
STALKER



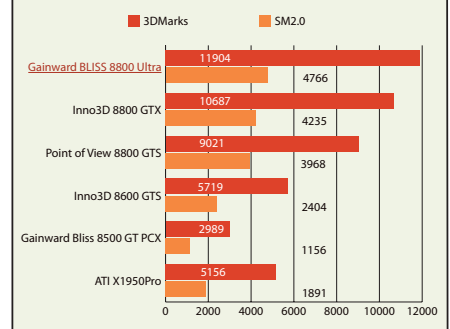
QUAKE 4



TEST DRIVE UNLIMITED



3DMARK



MEMÓRIA HŰTÉS PROFI MÓDON

OCZ XTC Memory Cooler

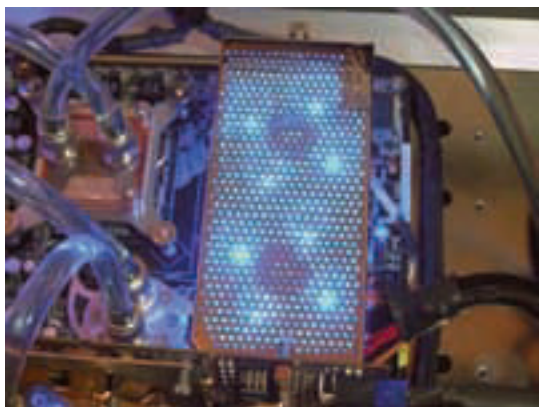
Az OCZ-t eddig leginkább kiváló tuning memóriáiról ismerhettük. Legújabb fejlesztésük sem esett messze a fájától, kifejezetten tuning memóriák számára készítettek egy nem is akármilyen coolert.

Nyáron kifejezetten jól jön egy komolyabb rendszerhűtés minden gépbe, ezért kicsit szétnéztünk a piacon, hogy memóriahűtés terén mit lehet manapság a PC-be szerelni. A normál passzív memóriahűtésből nem túlzás, vagy egy tucat különféle típus

kapható idehaza is, hatásfokuk ezeknek eléggé vitatott. A probléma, hogy a passzív hűtési megoldás sokszor csak ront a helyzeten, mivel a belső meleg levegő megfelelő kivezetés hiányában jelentősen felforrósíthatja a memóriára ragasztott hűtőbordákat. Az OCZ XTC Memory Cooler kicsit másként közelíti meg a dolgot. A passzív hűtést aktívra cserélték le, így a hűtőházban



kék ledek teszik még barátságosabbá a hangulatot a gépházban. A DDR1 és DDR2-es memóriákra egyaránt felszerelhető hűtést egy rövid teszt erejéig mi is kipróbáltuk. Folyamatos



két 3000RPM, 16FCM teljesítményű, 60 mm-es ventilátort találhatunk.

MEGÉRI BERUHÁZNI

A csomag tartalma egy pofás kis fémház tetején szellőző nyílásokkal, legbelül a már említett igen csendes (max. 21dB) OCZ ventilátorokkal. A felszerelése igen egyszerű, a csomagban található rögzítő fűlekkel tudjuk a memóriákra aplikálni a hűtőt. Ezek után csupán re kell dugni a ventilátor zsinórját az alaplapra és már működik is. Profibaknak érdemes egy ventilátor fordulatszám vezérlő panelt is beiktatni, hogy akár manuálisan is vezérelhessük a fordulatszámot. Akiknek plexi oldallapos házuk van, azok különösen örülhetnek, a hűtés mellett ízléses

játék mellett egy zárt házban méréseink szerint 46-48 fokra is felmehet egy túlhűzött memória. A hűtő beállításával akár 12-15 fokkal lejjebb lehet vinni a memóriák hőfokát. Ráadásul az a legszebb az egészben, hogy a mindössze 5000 Ft-os hűtő mellett alkalmazhatunk akár plusz memória hűtőbordákat is, még hatásosabbá téve így a hűtést. Jó vétel, aki komolyabb gép tuningba töri a fejét, annak mindenképpen megéri beruháznia egy OCZ XTC Memory Coolerre.

OCZ XTC MEMORY COOLER

PRO: csendes, nagyon jól hűt
KONTRA: lehetne hosszabb a ventilátor zsinórja

94%

WWW.OCZTECHNOLOGY.COM | ÁR: KB. 5000 FT

OLCSÓ DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZŐGÉPEK NYÁRRRA

Mit kapunk 50 ezer alatt?

A fényképezőgépek árai szinte mélyrepülést végeznek, egyre több olcsó, akciós termékkel találkozni a boltok polcain. De vajon mit érdemes venni, ha nem akarunk egy vagyont költeni, viszont a minőség is fontos szempont?



PANASONIC DMC-FX-10 KOMPAKT CSÚCSTECHNIKA

A Panasonic DMC-FX-10 olyan csodamasina, amely egy igényesen megmunkált kis kompakt házban képes megtestesíteni azt a tudást, amelyre a mindennapokban vagy akár csak a különleges helyzetekben lehet szükség. Ugyan „csak” 6 megapixeles és háromszoros optikai zoommal rendelkezik, de alapvetően zajmentes, tiszta képet produkál és a képminőséget szélsőséges körülmények (kevés fény, rázkódás, mozgó alakok fotózása) között is képes megfelelő szinten tartani. A gyártó optikai képstabilizátorral és intelligens érzékenységállítással járul hozzá az éleesebb képekhez. Ezzel a kombinált konstrukcióval nemcsak a gyengén megvilágított helyeken amúgy szükséges állvány használata küszöbölhető ki a gyakorlatban szinte mindig, de akkor sincs gond, ha mozgó alakokat kell lefotóznunk viszonylag kevés fényben. Ilyenkor számítsunk rá, hogy a kép zajosabb lesz, de ez még mindig sokkal jobb, mint ha elmosódott lenne. Az FX-10 egyik különlegessége még a 16:9 arányú videófelvétel, ilyenkor elég nagy felbontású, 848x480 képpontos mozgókép készül harminc képméttel másodpercenként. Magyar menüje révén bárkinek merjünk ajánlani, mint kezes kompakt megoldást.

KIHAGYHATATLAN VÉTEL SAMSUNG DIGIMAX S730

Abszolút szokványos, családi szabadidős használatra szánt készülék a Samsung S730, 7,2 megapixeles felbontással, a szokásos zoommal és valamelyest nagyobbacska kijelzővel. Mindennapi fotózáshoz teljesen megfelelő, kezelésében már csak a magyar menü miatt sincs semmi ördögösség, tehát hozza az elvárható - csak hogy messze az elvárható szint alatti áron! Mintegy bruttó 10 000 forintot takaríthatunk meg, ha ezt a fényképezőgépet választjuk, ugyanakkor nem kell visszavennünk igényeinkből, mert az S730 az erős középmezőnybe sorolható, átlagos képminőséggel. Képstabilizátora csupán digitális, egy keveset azért segít a beltéri fotókon, de csodákra nem képes. Vannak apró hibái is, kissé túlhangsúlyozottnak éreztük a színeket, és tapasztalataink szerint az autofókusz időnként téveszt. Egyedül a videókimenet hiánya jelenthet számotevő kényelmi hiányosságot. Sok esetben - például nyaraláskor - kifejezetten jól jöhet viszont, hogy nem saját akkumulátorral, hanem két ceruzaelemmel vagy újratölthető teleppel üzemel. Akinek nincs határozott elképzelése, és szeretne egy olcsó, magyarul „beszélő”, automata módban megfelelő átlagteljesítményt nyújtó gépet, annak kézenfekvő választás az S730.

A NAGY TÚLÉLŐGÉP FUJI FINEPIX S5600

Hiába mintegy kétéves ez a konstrukció, hiába nem a legkönnyebben kezelhető, és hiába többször méreteesebb, mint versenytársai - ebben az árkategóriában akkor sem mehetünk el szó nélkül egy 10-szeres optikai zoommal felszerelt fényképezőgép mellett! A Fuji S5600 évek óta jelen van a piacon, ami digitális fényképezőgépek esetében már önmagában is figyelemre méltó teljesítmény. Felbontása nem túl nagy, csak 5,1 megapixel és optikai képstabilizátort sem tartalmaz, ám a szokásosnál lényegesen nagyobb, erősebb objektív a digitális képstabilizátorral karöltve sok esetben beltéri körülmények között is használhatóvá teszi a készüléket. Ha gyakran fotózunk tájakat, látképeket, akkor különösen örülhetünk a nagy zoomnak. Hosszabb fotózásokon, kirándulásokon jól jön, hogy cserélhető ceruzaelemmel vagy telepekkel működik, a takarékoskodásban pedig segíthet az elektronikus kereső. (Igaz, ami igaz, négy kell az elemekből.) Ha ultra zoom-os gépet szeretnénk olcsón, akkor a Fuji S5600 jelenthet egy belépő szintű, mégsem csalódástól terhelte megoldást. Egyetlen számotevő, de nem túl lényeges hátránya, hogy háza teljességében műanyag, elég törekeny benyomást kelt.

PANASONIC DMC-FX-10

PRO: optikai képstabilizátor, intelligens és szuper érzékenység

90%

KONTRA: a magas érzékenység még a jó szűrés mellett is némi zajt indukál

WWW.PANASONIC.HU | ÁR: KB. 49 900 FT

SAMSUNG DIGIMAX S730

PRO: olcsó és átlagos használatra teljesen megfelelő

82%

KONTRA: túlzottan kiemelt színek, olykor téveszt az auto fókusz

WWW.SAMSUNG.COM | ÁR: KB. 37 990 FT

SAMSUNG DIGIMAX S730

PRO: ultra zoom olcsón, erős optika

80%

KONTRA: nagy darab, csupa műanyag ház

WWW.FUJIFILM.HU | ÁR: KB. 47 000 FT

TÜKRÖS LUXUSMOBIL AZ LG-TŐL

LG KE970

Az utóbbi időben az LG egyre izgalmasabb divattelefonokkal rukkol elő. A KE970, ismertebb nevén az LG Shine, vékony kialakításával és exkluzív tükrös megjelenésével próbálja elcsavarni a mobilosok fejét.

MA készülék teljesen szálcsiszolt fémházból áll, egy igen méretes, 320x240 pixeles kijelzővel, melynek érdekessége, hogy felülete pont olyan, mint egy tükör. A hölgyek valószínűleg szívesen nézegetik majd magukat benne, esetleg egy gyors smink igazításnál is jól jöhet. Persze nekünk férfiaknak sem jön rosszul, hisz ennek analógiáján keresztül, alkalomadtán akár egy gyors borotválkozáshoz is megfelelő lehet. © A tükrös kijelzőnek egyetlen hátrulatója van, napfényben kissé nehézkes a szöveg olvasása róla.

NEM MINDEN A SZÉPSÉG

A telefon funkciók is rendben vannak, bár kétség kívül nem ez a Shine fő erénye. Adatkommunikáció tekint

etében GPRS és EDGE áll a rendelkezésünkre illetve Bluetooth támogatással is felszerelték. A szétnyitható megoldás elég masszívnak tűnik, nem kell attól tartani, hogy a nyitómechanika idő előtt bemenő az unalmast. A kezelés a képernyő alatti speciális görgethető gombbal történik, melyet úgy használhatunk, mint egy normál egér görgőt. Sőt, szinte egyetlen újjal is vezérelhetjük a telefont, hisz vertikálisan is dönthető ez a gomb.

A ma elvárható szolgáltatások közül kiemelnénk a 2 megapixel, vakuval is ellátott kamerát, mely autofókusszal is rendelkezik. Nagyon jó minőségű képeket és videókat rögzíthetünk vele. Másik hasznos

funkciója zenelejátszás, és ehhez a mellékelt sztereó fülhallgató is megfelelő, kár, hogy FM rádiót nem találunk benne. Az alap memória 45 megabájttal, de microSD bővítőkártyával tovább növelhetjük a tárhelyet. Az LG Shine egy ízig-vérig divattelefonon, bármilyen társaságban garantált a feltűnés vele, viszont a belső tudása, luxusmobilokhoz illően sajnos inkább cska átlagos.



LG GSA-H55N/L

PRO: exkluzív külső, jó kamera

KONTRA: napfényben rosszul látható kijelző

WWW.LG.HU | ÁR: KB. 80-100 000 FT

79%

GYÖNGYHÁZ FÉNYES JÁTÉKOS

Genius Navigator 535

A Genius legújabb lézeres rágcsálójával elsősorban a játékosokat szeretné megnyerni. Ennek érdekében szinte mindent be is vetettek a tervezők.



igahatódnak külsőtől, így

nem lehet szó nélkül elmenni a kinézete mellett. Az 535 fogása kifejezetten kellemes, nagyobb kézzel megáldott játékosoknak sem okoz problémát a hasz-

A játék egerek között elsősorban kinézetével tűnik ki a Navigator 535. A gyöngyházfestésnek hála lila és zöld színekben pomázik az egér, attól függően, hogy milyen szögből nézzük. Az izi profik persze nem meg holmi csillogó mi sem tettük, de azért

nálata, illetve külön jó pont, hogy bal és jobb kezesek is használhatják.

ENERGIÁT A PAJZSOKRA!

Az USB-s madzag csatlakoztatása után pillanatok alatt életre kel a lézeres optika. Az egér tetején felvillan egy Scfi-Fi filmekbe illő nagy zöld gomb. Elsőre úgy tűnhet, hogy a sugárhajtóműveket lehet vele vezérelni, de kicsit csalódva kell beérnünk az előre eltárolt játék profilokkal. Ebből egyébként ötöt állíthatunk be, így egyetlen gombnyomással átkonfigurálhatjuk akár játék közben is az egeret. Ha már konfigurálásnál tartunk, érdemes megemlíteni az igen precíz 6,4 megapixeles lézeres érzékelőt is, melyet szintén külső

gombokkal lehet állítani. A görgő tövében megtalálható három gomb kéken világítva adja tudtunkra, hogy éppen melyik érzékenységi fokozatban vagyunk. Maximálisan 2000DPI-s, illetve minimálisan 800DPI-s érzékenységet tudunk kiválasztani, ami grafikai programoknál vagy stratégia játékoknál - amikor például át kell scrollozni a fél térképet - kifejezetten jól fog jönni.

GENIUS NAVIGATOR 535

PRO: precíz, izléses dizájn, 5 profil

KONTRA: van, akit zavar a könnyűsége

WWW.GENIUS.HU | ÁR: KB. 8900 FT

88%

DVD-ÍRÓ EGY KIS TITOKKAL

LG GSA-H55N/L DVD-író

Amikor az egyszerű felhasználó már azt hinné, hogy nem lehet újat mondani DVD-író fronton, akkor kiderül, hogy mégiscsak van új a nap alatt. Az LG legújabb DVD-írója nem csupán villámgyors, de „titkos” is.

A míg mi a HD DVD és a Blu-ray írók/olvasók elterjedésére várunk, a jó öreg DVD szabvány sem tétlenkedik. A DVD-írók piacán érezhetően nagy a pangás, viszont mindig van egy-két kiemelkedő újdonság, amivel érdemes foglalkozni. Az egyik ilyen az LG H55N DVD-írója, mely extrém körülmények között

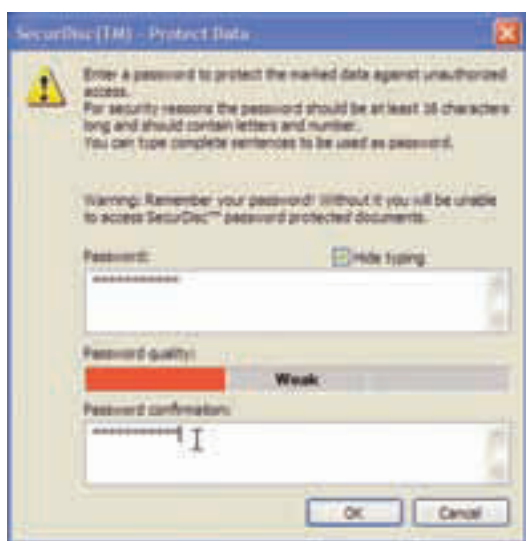
akár 20-szorosan is képes dvd korongokat pörkölni, ráadásul mindezt szentelenül olcsón teszi. Az alap LG GSA-H55N változat 8000 Ft körül kapható, míg az extrásabb LG GSA-H55L alig egy-két ezreddel drágább. A 20-szoros DVD-írási tesztet kíváncsian lefuttattuk volna, ám akadt egy kis bökkenő. Mégpedig, hogy a cikk megírásának pillanatában egész egyszerűen még nem volt elérhető egyetlen, 20-szorosan írható DVD lemez sem. A tesztet azért elvégeztük, egy kétrétegű 8,4GB-os lemezt alig 14 perc alatt írt meg 10-szeres sebességgel, ráadásul mindezt egy 8-szorosan írható Verbatim lemezre. A CD-írás teljesítménye is kiemelkedően jó, hisz DVD-író léte 48-szoros írás és 32-szeres újírás áll rendelkezésünkre.

FŐ A BIZTONSÁGI!

A gyorsaságán kívül van néhány további, nem elhanyagolható pozitívuma is az egyébként fekete színű írónak. Mellékelnek például hozzá egy fehér előlapot is. Ez elég jól jön, ha fehér házba szeretnénk beszerezni. A másik érdekessége, hogy a GSA-H55L változat LightScribe képes, ráadásul nem csak szép, de a legújabb különféle színű lemezek felcímkésére is képes, így elfelejthetjük a mindig eltűnő alkoholos filceket, egyszerűen és



gyorsan készíthetünk ízléses címkéket. A legérdekesebb szolgáltatás azonban nem ez, hanem a Neroval közösen fejlesztett SecurDisc szolgáltatás. Lényegében egy lemezt láthatunk el tetszőleges kóddal és digitális aláírókulccsal, mivel az író képes elvégezni hardveresen az AES-128 rendszerű titkosítást. Az általunk választott kódot egyébként értékeli is a program beírásnál, így rögtön láthatjuk, milyen nehézségi szintű kódot sikerült kitalálnunk. Persze jogosan merülhet fel a kérdés, hogy milyen gépen, ahol nincs SecurDisc támogatású olvasó, vajon beolvassa-e majd a kóddal védett lemezt. A válasz igen, bármilyen olvasóval olvashatjuk, csupán egy apró programot, a Nero UDF Reader-t kell feltöltenünk hozzá. Aki egy megbízható, gyors DVD-író-t keres extra szolgáltatásokkal, titkosítási lehetőséggel, annak minden bizonnyal jelenleg ez a legjobb választás a piacon.



LG GSA-H55N/L

PRO: 20-szoros DVD-írás, titkosítási funkció
KONTRA: Még nincs 20-szorosan írható DVD

93%

WWW.LG.HU | ÁR: KB. 8-9000 FT

SZÍNES ZENÉSZEK

Samsung U3 MP3 lejátszó

A Samsung legújabb MP3 lejátszó apróságai kifejezetten a fiatal korosztályt célozzák meg, a hagyományos fekete kivitel mellett zöld, fehér, kék, sőt akár rózsaszínben is kapható.

USB portra csatlakoztatható, pendrive méretű MP3-as lejátszókból szinte Dunát lehetne rekeszteni, a legtöbb esetben azonban nagyon nehéz a piacon fellelhető bővítközül tényleg egy normálisat kifogni. Az U3-as egyik nagy előnye a versenytársakhoz képest, hogy belső akkumulátorával együtt is mindössze csak 22 grammot nyom a mérlegre, ráadásul mindezek mellett egy apró négy soros grafikus OLED kielőzővel is büszkélkedhet. A lejátszó irányítását egy érintőpanellel oldották meg a tervezők, ami igen praktikus, viszont kis mérete miatt okozhat némi problémát

a nagyobb kezű felhasználóknak. Nem egyszer sikerült a következő számról léptetni, vagy felhangosítani a zenét. Zsebben hordva ráadásul érdemes a billentyűzet zárat is bekapcsolni, mivel a touchpad elég érzékeny és elég kellemetlen, ha hirtelen maximumra állítódik a hangerő. A dobozban található egy csipetűt és egy elég jó minőségű, a lejátszó színéhez illő fülést is. Töltőt, vagy USB-s kábelt nem mellékeltek hozzá, a gépünkhez ugyanis egy rejtett USB porton csatlakoztatjuk. A lejátszó egyik végén taláunk egy kis gombot, melyet eltávolítva kiugrik a csatlakozóaljzat. A betolásához szintén a gombot kell először megnyomnunk. A kivitelezés elég masszívnak tűnik, de azért nem árt óvatosan ki-be dugdosni a géphe.

KICSI, DE JÓL SZÓL

A lejátszó mai divatot követve képes az MP3 számoktól kezdve egészen WMA/Ogg Vorbis/ASF Audio formátumokig bezárólag szinte mindent lejátszani. Az előre eltárolt hangzás beállításokat akár mi magunk is módosíthatjuk és ami a legjobb, lehetőségünk van akár rádió adások rögzítésére is. A beépített sztereó FM rádió képes az RDS információk vételére és kijelzésére. A lejátszó oldalán található a play, ki/be kapcsolás gomb, illetve mellette egy diktafon gomb is található, mellyel azonnal indíthatjuk a felvételt. A rögzítés minőségétől függően, akár 30-33 órát is felvehetünk. A hangminőségre nem lehet panaszunk, amilyen kicsi, olyan jól szól és ebben az elég jó minőségű füles is közrejátszik. Telt, dinamikus hangok, az olcsóbb pendrive méretű MP3 lejátszók között ritka az ilyen. A már említett fiatalos színű modellek 1 GB-os változatban (15 990 Ft) érhetőek el, a nálunk vendégeskedő 4GB-os csúcsmoddell (26 990 Ft), viszont csak a konzervatív színekben, feketében és fehérben lesz rendelhető.

SAMSUNG U3 MP3

PRO: Kis méret és súly, 15-20 órás lejátszási idő
KONTRA: az érintőgombok kezelése kissé nehézkes

85%

WWW.SAMSUNG.COM | ÁR: KB. 26-30 000 FT

ASUS EAH2900XT

Valós idejű tuningolás az ASUS GamerOSD-vel

Játssz az új ASUS

EAH2900XT/G/HTVDI/512M kártyával! Az új, csúcstechnológiájú grafikus kártya a legújabb AMD grafikus processzorra épül, és a DirectX® 10 erejének köszönhetően a legkiválóbb hangzást és látványt nyújtja a HDMI-támogatott Avivo™ HD technológiával. Négy népszerű játékot is mellékeltek a kártya mellé – a S.T.A.L.K.E.R: Shadows of Chernobylt, és a Valve „The Black Box” játékcsoomagját: Half Life 2: Episode Two, Team Fortress 2 és Portal.

Lenyűgöző játékcsoomag

S.T.A.L.K.E.R: Shadows of Chernobyl a THQ-tól

A játékosok minden igényüket kielégíthetik a THQ népszerű FPS akciójátékával. A hangulatos és magával ragadó játék az ASUS EAH2900XT grafikus kártyájának kiváló teljesítményét alkalmazva egyedi játékelményt kínál.

„A csúcstechnológiájú grafikus kártya a legújabb AMD grafikus processzorra épül.”



„The Black Box” a Valve-től

A Valve legújabb ajánlata tartalmazza a „The Black Box” játékcsoomagot. A felhasználók számára kuponok segítségével válik elérhetővé a 2007-ben később megjelenő három játék: Half Life 2: Episode Two, Team Fortress 2 és Portal. Ezeket a Valve portáljáról, a Steamről lehet majd letölteni. A megjelenésre várva addig is élvezhetjük a Valve ingyenes Day of Defeat nevű játékát.

DirectX 10 és Windows Vista kompatibilis

Azon játékosok számára, akik Windows Vistát használnak, az ASUS EAH2900XT teljes kompatibilitást kínál a Windows Vista™-val és a DirectX® 10-zel. A legújabb ATI Catalyst™ szoftver gyors beállítást kínál és automatikusan konfigurálja a legoptimálisabb beállítást az élethű képekért és a Windows Aero™ kezelőfelületének lenyűgöző megjelenítéséért.

Különleges ASUS jellemzők

Az ASUS EAH2900XT ASUS Gamer OSD-vel rendelkezik. A hasznos funkció valós idejű tuningolást és chatbeállításokat tesz lehetővé játék közben, így a játékosok akkor frissíthetik beállításait, amikor valóban szükségük van rá.



Jött, látott, és végülis „győzött”!

ATI RADEON HD2900 XT

Hosszas huzavona után végül is elkészült az új generációs Radeon, amelyet hónapok óta csak R600-ként ismertünk. A HD2900 nagyon sok érdekes tulajdonsággal rendelkezik, minket persze főként a sebessége érdekelt.

Az alcímben utaltam arra, hogy végül is „győzött” a kártya. Nos, már ezen a ponton szeretném megjegyezni, hogy abban a kategóriában, ahova szánták, tényleg szépen bizonyított. Viszont messze meg sem közelíti a szintén e számunkban bemutatott Ultra grafikus kártyát. Vagyis trónfosztó nem lett, viszont kellően gyors az árához képest. De ne szaladjunk ennyire előre – lásuk a technikai mézesmadzagot!

TÚL A HÉTSZÁZ MILLÁNI!

No, azért nem a kártya euróban kifejezett árára kívánok utalni, csak fontosnak tartom megemlíteni, hogy ebben a csőpségben már nem kevesebb, mint 700 millió tranzistor muzsikál. A csúcs GeForce kártyákban egy laza 19 millával van kevesebb... hihetetlen számok, és mégis van még hova fejlődni. Az órajelek, a memóriatípusok és mennyiségek a táblázatból remekül kivehetők, látszik, hogy ki miben erősebb – ezt a részt nem tárgyalnám részletesebben. Itt van azonban többek között az úgynevezett CFAA eljárás, amellyel tovább bővült

az amúgy sem unalmas élsimitási repertoár. Ez az eddigieknél még szebb eredményt produkál, és akár már 24-szeres módba is átkapcsolhatunk. Mellékelt *képünkön* látszik némi különbség, bár még mindig azt mondom, hogy ez játék közben, 100-120 fps környéken totálisan észrevehetetlen. Talán még ennél is jóval fontosabb az új ATI kártya (és persze a további HD-kártyák esetében is igaz lesz ez) HD-képessége. Innentől kezdve mindegyik HDMI- és HDCP-képes – ez lényegében a jelenleg még újnak mondható csatlószabványt jelenti, illetve az ehhez megvalósított másolásvédelmi eljárást. Amikor az idei CeBIT-en nézegettük a hardvereket, tisztán látszott, hogy a lehető legtöbb hardverre alaptól rányomják a HDMI-t. Alaplapok,

grafikus kártyák, notebookok, és így tovább – vagyis a cégek erősen hisznek a hazánkban még kevésbé elterjedt lehetőségben. Annyit még érdemes hozzátenni, hogy az AMD új és folyamatosan

DIRECTX 9 VS. DIRECTX 10

A DirectX 10 különbségeit itt is jól láthatjuk: élethűbb fény kezelés, részletgazdagabb kidolgozás és megjelenítés. Csak győzzük kívánni...





MI FÁN TEREM A „TESSALATION”?

A sok, titokzatos elnevezési tárházat tovább bővítette az ATI. Ez a funkció egy nagyon hasznos dolgot csinál játékoknál, de lássuk pontosan hogyan működik. Nyilván tudod, hogy az objektumok a játékokban háromszögekből épülnek fel. Ezekből minél több van, annál részletesebb lesz az objektum, viszont annál több számolást is igényel. A „tesszaláció” egy speciális textúrát húz a „háromszöges” elemre, mely meghatározza a kidomborodások és bemélyedések helyét. Ezáltal egy, úgymond lekerekített képet kapunk, ami mégsem több háromszögből áll, vagyis részletesebb lesz a modell. A képeken láthatjuk pontosan, miről is van szó.



Az új üdvöske izmosabb és melegebb, mint valaha!

frissített meghajtóprogramja képes digitális hangot is átvinni a kártyán. A keretesen HD2000-es sorozatnak nevezett termékek mind megkapják az Avivo HD funkciócsomagot, ami többek között azt is jelenti, hogy a kártyák képesek a mozgóképes fájlok hardveres dekódolására, szűrésére és színekorekciójára. Vagyis újabb könnyítés a CPU-nak. Az első új Radeon, a 2900-as, még 80 nanométeres technológiával készült – valószínűleg ennek is

– a legutóbbi infók szerint június vége, július közepe környékén futnak majd be.

BŐG, MINT A BIKA PÁRZÁS IDEJÉN

Szép kis hasonlat, de meg kell mondanom, nem is igazán volt meglepve, mikor bekapcsoltuk

» ÁR / TELJESÍTMÉNY VISZONYLATBAN ISMÉT EGY JÓ KÁRTYÁVAL VAN DOLGUNK «

köszönhetően, hogy erősen melegszik, még az újonnan megalkotott hűtési rendszerével is. A HD2600 és HD2400-as kártyák már 65-ösek lesznek, ezzel csökkenni fog a hőtermelés is – legalábbis ezt ígéri a cég. Sajnos azonban ezekre még várunk kell

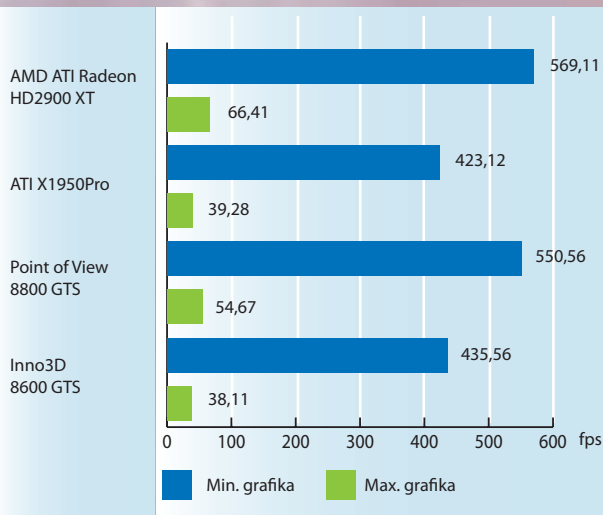
az összeállított tesztgépet. A közvetlenül az ATI-től befutott termék iszonyatosan hangos volt, nem is értettük igazán a dolgot. A GeForce 8800 Ultrát a 2900-asnál



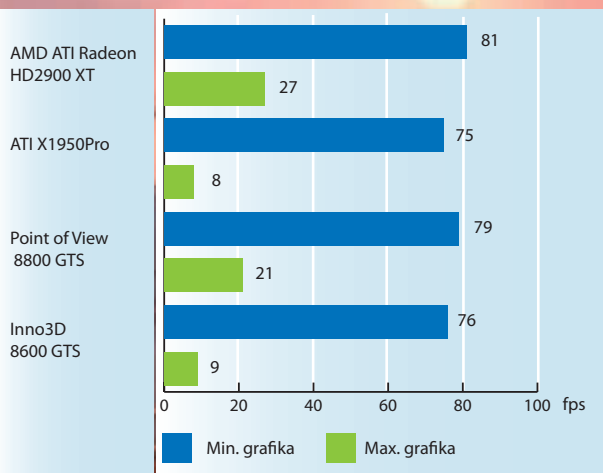
A Point of View 8800 GTS kártyája remek ellenfélnek bizonyult.

	GeForce 8800 GTS	GeForce 8800 GTX	Radeon HD2900 XT	Radeon HD2600 XT	Radeon HD2400 XT
Tranzisztorok száma (millió darab)	681	681	700	390	180
Gyártási technológia (nm)	90	90	80	65	65
Mag órajel (MHz)	500	575	742	800	700
Stream processzor (db)	96	128	320	120	40
Memória órajel (MHz)	800	900	828	1100	800
Memória típus	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3/GDDR4	GDDR3
Memória mennyiség (MB)	320/640	768	512	256	256
Fogyasztás (Watt)	147	177	215	45	25

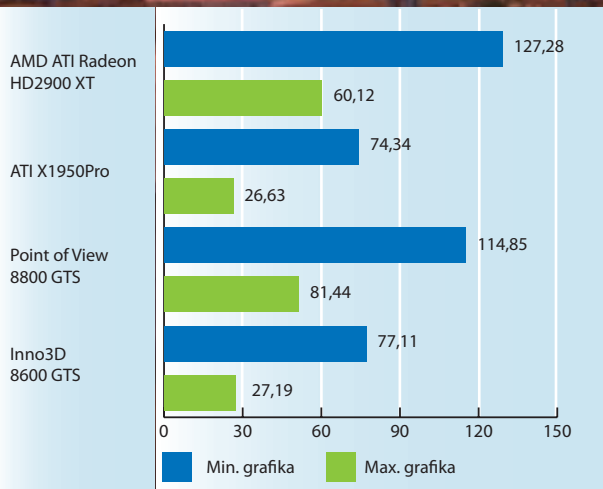
STALKER



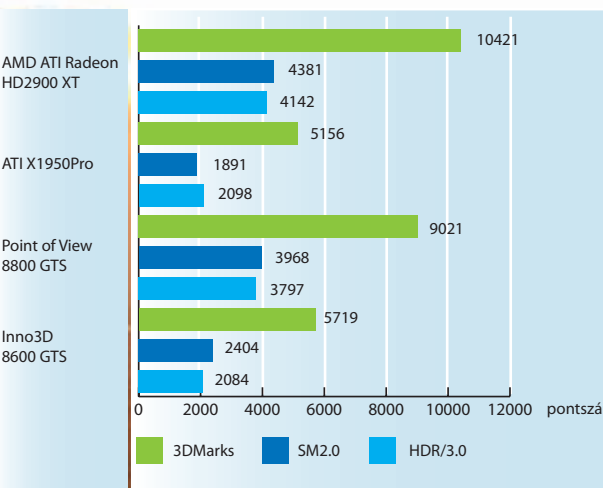
QUAKE 4



TEST DRIVE UNLIMITED



3DMARKS/SM2.0/HDR3.0



A HDMI csatlakozást egy egyszerű átalakítóval oldhatjuk meg.

valamivel nagyobb hűtéssel látták el, mégis sokkal halkabb volt. „Csalódottságunkat” némileg orvosolta a másodikként befutott 2900XT. A HIS főhadiszállásáról érkezett termék ugyanis már teljesen elfogadható zajszintet produkált. Vagyis a kereskedelmi forgalomban kapható termékek csupán extrém teljesítmény mellett produkálnak idegesítő zajszintet. Ha megnézzük a mérési eredményeket, láthatjuk, hogy az ATI szépen belőtte a kártyáját. A S.T.A.L.K.E.R.-t a kezdeti meghajtókkal még nem bírta megelőzni, cikkünk megírásának pillanatában, az új driverekkel viszont már igen! Minden egyes játéknál és tesztprogramnál helyállt. Már említettem, hogy az ATI ezúttal nem hozott ki csúcskártyát, már a szó klasszikus értelmében. Jelenleg nincs olyan kártyájuk, amely egyértelműen leverné a 8800 GTX-et vagy a most megjelent 8800 Ultrát. Viszont az ár / teljesítmény viszonylatban célba vett GTS-sel elég szépen „elbánt”. Igyekszem hozzátenni, hogy ennek a teljesítményfölénynek megvan az ára is. Amellett, hogy vannak benne újszerű megoldások (új

» EBBEN A CSÖPPSÉGBEN MÁR NEM KEVESEBB, MINT 700 MILLIÓ TRANZISZTOR MUZIKÁL «

AA, HD-lehetőségek stb.), az ára is egy picivel a GTS fölött van. Vagyis konkrét győztest ezúttal nem hirdethetünk, hiszen gondolkozunk csak kicsit: van egy GTS-ünk jó teljesítménnyel 70 ezer forint környékén, és van egy 2900XT-nk valamivel nagyobb teljesítménnyel, körülbelül 90 ezer forint magasságában. Egyéni döntésünk, hogy mit választunk. Az ATI jó lehet hosszabb távra, hiszen hála a HD képességeinek már most olyan tulajdonságokkal bír, amilyenekkel az NVIDIA kártyái egyelőre nem. Jelenlegi állapotában azonban tökéletesen megfelel minden játékos célra például az ebben a tesztben is kipróbált Point of View kártya is. Teljesítményben lemarad ugyan, de csak minimálisan, és ugyanúgy DirectX 10-képességekkel van teletömve – ez manapság divatos tevékenységi kör ☺.

HOGYAN TOVÁBB?

Lássuk be, hogy mostanában még mindig azzal megy el a netes gépidőnk, hogy olvasgatjuk, mennyire jó is az a DirectX 10. Még mindig csak lassan, komótosan, és csupán ímmel-ámmal jönnek ki DX10-es alkotások. Biztos nem szeretnek a gyártók, de azt mondom, ezeknek a kártyáknak még mindig van egy fél évük. Akkor már lesznek értelmes játékok is – addig pedig csak a sebességet élvezhetjük. Továbbra is kíváncsian várom a HD 2600 és HD 2400 megjelenését. Előbbi valahol 150-180 euró között lesz, utóbbi pedig reményeink – és az ATI ígéretei szerint –100 euró alatt. Tartok kicsit attól, hogy ezek teljesítménye már nem lesz igazán méltó egy vérbeli DX10-es játékhöz... de majd meglátjuk!

ZeroCool

KV HARDVER

HA
HARDVERES
PROBLÉMÁD
VAN

Szemmel láthatóan ebben a hónapban a két legfőbb probléma az új hardverek beszerzése és a monitorok problémája volt. Ez előbbire általános tanácsot nem tudok adni, de aki új gépet akar jobban jár, ha a fórum szakértőivel konzultál, nem pedig egy esetlegesen kevésbé hozzáértő boltossal (tisztelet a kivételnek persze). Monitor ügyben viszont hadd mondjak annyit: a monitoroknak is szellőzniük kell tudni és a ugyanúgy rengeteg port gyűjtenek össze: vigyázzunk tehát, jön a nyár, NAGYON melegünk lesz (a PC-nek és nekünk is), a gép megfelelő hűtéséről is gondoskodjunk: sok hibát elkerülhetünk vele. Továbbra is várjuk hardveres problémáitokat a fórum **KV Hardver Hivatalos Topikjában**.

Milyen alaplapot ajánlotok egy Athlon 5600+os procihoz és egy 8800GTS-hez? Ha lehet minél olcsóbb legyen, de azért tudja amit kell. (Korinthosz1)

MSI K9N Platinum (28e), MSI K9N Ultra 2F (23e), ABIT KN9 Ultra (22e), ASUS M2N-E (24e) pl. A lényeg, hogy legalább nForce 570 chipsetes legyen. (XCube)

Van egy CD meghajtóm, ami a CD-eket nem olvassa, de közben látja a gép. Néha magától kidobja a tálcát és csak kemény küzdelem árán lehet visszanyomni, vagy minden ok nélkül felvisit mint egy turmixgép és addig nem hagyja abba, amíg ki nem kapcsolom a gépet. A DVD olvasó is szórakozik néha; ha sok dolog fut, akkor egyszercsak kiírja hogy mind a CD-ROM és a DVD-ROM hibásan lett eltávolítva, de ha újraindítom akkor megint látja. Most akkor mi van? (Zarager)

Kiszereled és veszel 3000 forintért egy DVD olvasót vagy 7000-ért egy DVD író. Szerintem mindkettő elromlott a gépedben. (CrW)

Lenne egy elég nagy problémám: fene se tudja miért, de időnként a monitorom egyszerűen besárgul, olyan mintha egy sárga átlátszó lapon keresztül nézném a képernyőt, aztán hirtelen visszavált. Mivel most akarom eladni a gépet, jó lenne kiszűrni mi lehet a probléma. Elég tanácstalan vagyok, de szervízbe egyelőre nem akarom bevinni. Mit kéne csinálnom? (faceless)

Sziasztok! Az lenne a problémám, hogy kb. 1 hete a monitorom néha kékes árnyalatúra vált, de egy idő után visszaáll. Ezután még néhányszor eljártssa ezt. Mi lehet a probléma és hogyan lehetne javítani? (DelPieroo)

Mozgassátok meg a monitor kábelét, mert vagy rosszul érintkezik a VGA-val, vagy megtört. Szóval no para: ez szokott ilyen tüneteket produkálni, ciános vagy sárga lesz tőle a kép. (fodi-nka)

A mostani netünk rá van kötve a notebookra. Rá akartuk kötni a router-re és utána notebookra, de nem lesz jó a kapcsolat. Miért van ez? (gameing)

Mert a routert előbb konfigurálni kell. A notebook hálózati csatlójának MAC címét másoltatni kell a routerrel, majd be kell állítani az internet típusát. (bandeee)

Kéne egy kis segítség! A gépem félóránként újraindul: 300W Mercury táp, 40GB Maxtor vinyó, 2db DVD író, Celeron 2.4 GHz proci. Leginkább akkor csinálja ha netezek. Mi lehet a gond? (Norbi0923)

Vagy a tápod adta meg magát - ami várható volt - vagy valami vírus szedtél be. (bandeee)

Kiszerelem a tápot, és azóta frankón megy minden, köszi! (Norbi0923)

Sziasztok! Új gépet veszek és nem tudok pár dolgot eldönteni!

Jelenlegi gépem: Abit IC7-G, Intel Pentium 4 2.6 Ghz, Asus GeForce FX 5700 és 1 GByte memória.

Amit kinéztem: Abit IB9 (vagy valamelyik ASUS), Intel Core2Duo E6420 2.13GHz (gyengébbek kedvéért 4.26 GHz - csak azért mert valaki megkérdezte hogy miért ilyen gagyit veszek), Kinston Hyper-X 2x1 GByte, és végül ASUS GeForce Nvidia EN7900 GS 256MByte. Az ár durván max 150 ezer forint. Vélemények? (Gyuresz)

Teljesen jó ez az összeállítás... ASUS-tól a PSB vagy a P5N-E SLI (az utóbbi nVidia chipsetes) ajánlott. És csak a gyengébbek kedvéért: SOHA, hangsúlyozom SOHA nem szorozzuk meg kettővel az órajelet duplamagos processzoroknál! 2 mag van, mindkettő 2.13 GHz-en jár. Szó sincs itt 4.26 GHz-ről... Ha meg valaki azt mondja, hogy gagyi, akkor mond meg neki, hogy csináljatok egy versenyt... tét mondjuk egy rekesz sör. Úritheted is a hűtőt. (CrW)

Sziasztok! A gondom az lenne, hogy az operációs rendszer újratelepítésénél nem érzékeli a vinyót a gép. Az egyik ismerősöm azt mondta, hogy valami driver kell, mert hogy ez egy régebbi SATA-s vinyó. Tudnátok segíteni hogy hogyan csináljam? Nem vagyok egy nagy gépzseni, BIOS-ban is éppenhogy elügyködök, hogy honnan bootoljon a gép... (Icinho)

Sima Windows telepítő CD szervízcsomag nélkül? Mert akkor inkább próbálj SP2-es Windows-t telepíteni... (bandeee)

Gépfejlesztés előtt állok kb 140 ezer forintom van rá. Amit eddig kinéztem: GigaByte GA-965P-DS3, Intel Core 2 Duo E6320 1.86 GHz, 2xDDR2 1GB 800 Mhz PQI, Chieftech 450W, Sapphire Radeon x1950Pro 256MB Szerintetek jó? Vagy legyen inkább egy Gainward Geforce 8600GT 256MB Golden Sample? És meddig húzhatom a proci (gyári hűtéssel) és a VGA-t? (Axel13)

Szerintem optimális... a proci 3.2 GHz-et simán kibír, a VGAról nem tok nyilatkozni. (bandeee)

Maradjon a Radeon, jobban jársz vele. (XCube)

Bizony, a 8600GT felejtős. Ha ráérsz még vele, akkor várd meg a HD 2600XT eredményeit meg árát június közepén. (Csapoati)

Üdv mindenki! Két kérdésem volna: 1. Milyen progival tudom húzni a VGAmat? 2. Egy Galaxy 7600GS 256MB DDR3 karim van, ezt meddig húzhatom biztonságosan, extra hűtés nélkül? (tibi6893)

A: 1. Riva Tuner/PowerStrip. 2. Ameddig nem hibázik, vagy nem fagy. (GAMEZ)

Sziasztok! Gépvásárlást tervezek, mert a mostani AGP-s rendszerem már eléggé elavult sajnos: Intel Pentium4 2.8GHz (2MB cache, HT)

2x512DDR 400MHz
GeForce 6600 128MB
ASUS P4P800S
400W táp

Gondolom ha PCIe-es videokártyát akarok használni, ahhoz PCIe támogatású alaplap kell, tehát azt vennem kell. De abba valószínűleg nem megy bele a mostani prociom se... És a RAM? Erről szeretnék vmi felvilágosítást kapni, hogy mit kell lecserelelnem a mostani gépből.

Kb. 60, max 70 ezret szánok az egészre. Mindenféle - képpen Intel proci és nVidia kártyát szeretnék belerakni. (xt198)

Jól gondold: ha PCIe-re akarsz váltani, és azon belül Intelre, akkor mindenképpen cserélned kell mindent. Ezt a konfigot eladod olyan 50 ezer forintért, és akkor egy illet veszel: Asus PSB (25 ezer), 2x 1GB Kingmax DDR2 667Mhz (17 ezer), Geforce 7600GT (22 ezer) vagy plusz 10 ezerért Galaxy 7900GS Super. Proci: Intel Core2Duo e6300/e4300 (35/27 ezer) (dkface)

Lenne két problémám: 1. Egy Intel Core 2 Duo E6600-as proci és egy 8800GTX VGA mellé milyen alaplapot válasszak? 2. Egy FSP Epsilon 700W-os táp ennek elég? (knowwonder)

Attól függ mennyit szánsz lapra. Táp még sok is. Lapok: 20-23e környékén - GigaByte S3, ASUS P5B, ABIT IB9 23-26e körül - GigaByte DS3, ASUS P5B, ABIT AB9 / AB9Pro 35-38e körül - GigaByte DS4, ASUS P5B Deluxe, ABIT AB9 QuadGT

Ha a pénz nem számít - ABIT AWD9-MAX, ASUS P5W DH (sutyi)

Üdv! A gépem egyszercsak kikapcsolt, éppen Starcraft 2 intro közepén..... megpróbáltam beindítani, persze nem ment. Vártam pár órát, utána sikerült 5 perce bekapcsolni. Arra gondoltam talán a proci hűtésével lehet a gond, egy sima Intel 3.2 GHz, de a BIOS-ban folyton 70 fok körül van; nem hiszem hogy ez normális. Ha a paszta a proci és a hűtő között ki van száradva az mennyire baj? (LVenom)

Cseréld ki a pasztát a hűtőbordán, tisztítsd le a régit és kend újra, pucold ki a gépet. Ha alacsony teljesítményű és „noname” a tápegységed, akkor azt is ki kell majd cserélni. (kaliban)

Olyan problémám lenne, h mostanában piros-kék-zöld pixelek jelennek meg a monitoromon. A GSO-n amikor görgetek, akkor egyesenes vonalakká jelennek meg. Videó lejátszásakor is ezek „díszítik” helyenként a monitort. Szerintetek a monitor haldoklik, vagy a VGA, esetleg valami más? (Miisi)

Ha a pixelek ugyanott jelennek meg akkor monitor, ha összeviszva villószik, akkor VGA. (olibá)

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

PROCESSZOR BÖNGÉSZDE

INTEL	
Intel Socket 775	
Core 2 Duo E 6600 / 2400MHz	46000 Ft
Core 2 Duo E 6420 / 2133MHz	40000 Ft
Core 2 Duo E 6320 / 1866MHz	35000 Ft
Core 2 Duo E 4300 / 1800MHz	25000 Ft
Core 2 Duo E 2160 / 1800MHz	21000 Ft
Core 2 Duo E 2140 / 1600MHz	19000 Ft
Pentium D 925 Dual Core 3 GHz	17000 Ft
Pentium D 820 Dual Core 2.8 GHz	15000 Ft
Pentium 4 630 3 GHz	13000 Ft
Pentium 4 511 2.8 GHz	11000 Ft
Celeron D 352 3.2 GHz	11000 Ft
Celeron D 336 2.8 GHz	9000 Ft
Intel Socket 478 (kifutó termékek)	
Pentium 4 3.4 GHz	26000 Ft
Pentium 4 3.0 GHz	17000 Ft
Pentium 4 2.8 GHz	14000 Ft
Celeron 2800 MHz	12000 Ft
Celeron 2600 MHz	9000 Ft
Celeron 2000 MHz	7000 Ft
AMD	
AMD Socket AM2	
Athlon 64 X2 AM2 5200+ 2.6 GHz	35000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 4600+ 2.4 GHz	25000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 4200+ 2.2 GHz	20000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 3600+ 2.0 GHz	16000 Ft
Athlon 64 AM2 3500+ 2.0 GHz	14000 Ft
Sempron AM2 3200+ 1.8 GHz	7000 Ft
AMD Socket 939	
Athlon 64 X2 4200+ 2200 MHz	36000 Ft
Athlon 64 3800+ 2200 MHz	16000 Ft
Athlon 64 3200+ 2000 MHz	12000 Ft
AMD Socket 754 (kifutó termékek)	
Sempron 3000+ 1800MHz	7000 Ft
Sempron 2800+ 1600 Mhz	6000 Ft

MEMÓRIA ÁRAK

512 DDR 400MHz Kingmax	8000 Ft
512 DDR 400MHz Samsung	7000 Ft
1024MB DDR 400MHz Kingmax	14000 Ft
1024MB DDR 400MHz GELIL	18000 Ft
512MB DDR-2 667MHz Kingmax	5000 Ft
512MB DDR-2 800MHz A-DATA	6000 Ft
1024MB DDR-2 667MHz Corsair	9000 Ft
1024MB DDR-2 800MHz GELIL	14000 Ft

BELÉPŐ SZINT



120.000 Ft-os PC

Processzor	Athlon 64 X2/4600+ AM2	25000 Ft
Processzorhűtő	CPU tartalmazza	0 Ft
Alaplap	ASUS M2N4-SLI	17000 Ft
Memória	1024MB Twinmos Twister DDR2	12000 Ft
Grafikus kártya	Leadtek 8600GT 256MB	30000 Ft
Hangkártya	Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester	Samsung 160 GB SATA	12000 Ft
DVD-író	NEC ND 7173 18x	7000 Ft
Ház	Asus TA-210 350 W	16000 Ft
Táp	házbá építve	0 Ft
ÖSSZESEN		119000 Ft

Gyorsabb grafikus kártyával	Gigabyte 8600GTS Silentpipe3	+17000 Ft
Gyorsabb processzorral	Athlon 64 X2/5200+ AM2	+10000 Ft

Vélemény: A belépőszint képviseli azt a kategóriát, mely manapság szükséges, hogy kevésbé részletes beállítások mellett is futtathatóak legyenek a legújabb játékok. Ha játszani szeretnél, ennél gyengébb PC-t egyáltalán nem szabad megvásárolnod.

Játék teljesítmény ★★☆☆☆

GAMER



200.000 Ft-os PC

Processzor	Core 2 Duo E6320	35000 Ft
Processzorhűtő	CPU tartalmazza	0 Ft
Alaplap	Gigabyte 965P-DS3	25000 Ft
Memória	2x 512 MB GELIL Ultra 800MHz DDR2	16000 Ft
Grafikus kártya	ASUS 8800 GTS 320MB	68000 Ft
Hangkártya	Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester	Seagate Barracuda SATA2	15000 Ft
DVD-író	NEC ND 7173 18x	7000 Ft
Ház	Thermaltake VB1000BWS Soprano	19000 Ft
Táp	Chieftec 450W	12000 Ft
ÖSSZESEN		197000 Ft

Gyorsabb grafikus kártyával	Leadtek WinFast PX8800 GTS 640MB	+18000 Ft
Gyorsabb processzorral	Core 2 Duo E 6420	+5000 Ft

Vélemény: A Gamer konfiguráció a jelenleg szükséges optimális játékgép elemeit tartalmazza. Ezek a részlegységek 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

Processzor	Core 2 Duo E6600	46000 Ft
Processzorhűtő	CPU tartalmazza	0 Ft
Alaplap	ASUS P5W DH Deluxe	40000 Ft
Memória	2x 1 GB GELIL ultra 800MHz DDR2	27000 Ft
Grafikus kártya	Leadtek WinFast PX8800 GTS 640MB	86000 Ft
Hangkártya	Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester	Western Digital 320GB SATA2	16000 Ft
DVD-író	NEC ND 7173 18x	7000 Ft
Ház	XG SIDEWINDER 2	17000 Ft
Táp	Super-Flower 550W	14000 Ft
ÖSSZESEN		253000 Ft

Gyorsabb grafikus kártyával	ASUS EN8800GTX 768MB	+42000 Ft
Extra processzorhűtés	ASUS Silent Knight	+11000 Ft

Vélemény: A High-End képviseli az abszolút csúcs kategóriás gépeket. Gyakorlatilag itt már minden grafikai beállítást nyugodt szívvel a maximumra is húzhatunk, magasabb felbontásokban sem lesz jó ideig olyan játék, ami komolyabb problémát jelenteni neki.

Játék teljesítmény ★★★★★

VGA KÁRTYÁK

PCI-E 50 000 FT-IG

1. MSI NX8600GTS 256MB OC

kb. 47-49000 Ft



<http://www.msi.com.tw/>

2. Sapphire Radeon X1950 Pro

kb. 34-37000 Ft

<http://www.sapphiretech.com/>

3. Leadtek WF PX8600GT

kb. 39-32000 Ft



www.leadtek.com

4. HIS Excalibur X1650XT IceQ

kb. 30-33000 Ft

<http://www.hisdigital.com>

5. Galaxy 7300GT GDDR3 128MB

kb.15-17000 Ft



<http://www.gfe.com/>

VGA 100 000 FT-IG

1. Sapphire HD X2900XT 512MB

Kb. 87-90000 Ft



<http://www.sapphiretech.com/>

2. ASUS EN8800GTS 640MB

Kb. 87-91000 Ft

<http://www.asus.com/>

3. Galaxy 8800GTS 320MB

Kb. 68-72000 Ft



<http://www.gfe.com/>

4. Sapphire X1950XT 512MB

kb. 59-63000 Ft



<http://www.sapphiretech.com/>

5. Leadtek WinFast PX7950 GT 512MB

kb. 58-62000 Ft

www.leadtek.com

VGA 100 000 FT FÖLÖTT

1. Leadtek WinFast PX8800 ULTRA

Kb. 170-176000 Ft



www.leadtek.com

2. ASUS EN8800GTX AquaTank

Kb. 160-168000 Ft

<http://www.asus.com/>

3. MSI NX8800GTX 768MB HD OC

Kb 135-138000 Ft



<http://www.msi.com.tw/>

4. Leadtek WinFast PX8800 GTX TDH

kb. 130-135000 Ft

www.leadtek.com

5. BFG 8800 GTS 640MB OC

kb. 104-110000 Ft



<http://www.bfgtech.hu>

AGP KIFUTÓ TÍPUS

1. Sapphire Radeon X1950 Pro 512MB

kb. 49-52000 Ft

<http://www.sapphiretech.com/>

2. Club 3D GeForce 7800GS 256MB

kb. 60-62000 Ft

<http://www.club-3d.com/>

3. Galaxy 7600GT 256MB

kb. 30-32000 Ft



<http://www.gfe.com/>

4. ASUS AX1650PRO HTD

kb. 24-26000 Ft

<http://www.asus.com/>

5. Galaxy 7300GT GDDR3 128MB

kb. 18-20000 Ft



<http://www.gfe.com/>

ALAPLAPOK



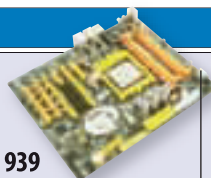
AMD SOCKET AM2

1. Asus M2-Crosshair
kb. 46-49000 Ft
ÚJ <http://www.asus.com/>

2. Abit KN9 ULTRA
kb. 20-22000 Ft
<http://www.abit.com.tw/>

3. ASUS M2N-E SLI
kb. 18-20000 Ft
TIPP <http://www.asus.com/>

AMD SOCKET 939

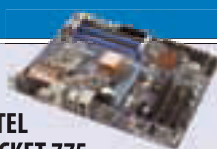


1. DFI Infinity NF4 Ultra
kb. 25-27000 Ft
<http://www.dfi.com.tw/>

2. MSI RD480 Neo2-FI CrossFire
kb. 15-17000 Ft
<http://www.msi.com.tw/>

3. Abit KN8 Ultra
kb. 16-17000 Ft
TIPP <http://www.abit.com.tw/>

INTEL SOCKET 775



1. ABIT AB9 QuadGT
kb. 37-40000 Ft
<http://www.abit.com.tw/>

2. ASUS P5B
kb. 24-26000 Ft
<http://www.asus.com/>

3. ASROCK 775I945GZ
kb. 13-14000 Ft
TIPP <http://www.asrock.com/>

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
TIPP <http://www.msi.com.tw/>

RÉSZEGYSÉGEK

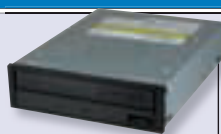


MEREV-LEMEZ

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
TIPP <http://www.maxtor.com/>

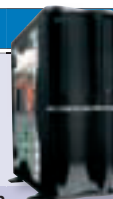


DVD-ÍRÓ

1. Samsung SH-S183A
kb. 8500-9000 Ft
ÚJ <http://www.samsung.com/>

2. Pioneer DVR-112D 18x
kb. 7-8000 Ft
<http://www.lge.co.hu>

3. <http://www.pioneer.com/>
kb. 7-8000 Ft
TIPP <http://www.nec.com/>



HÁZ

1. XG SIDEWINDER 2
kb. 19-21000 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
TIPP <http://www.asus.com>



TÁP

1. Enermax Liberty 600W
kb. 26-29000 Ft
http://www.enermax.de/engL_index.php

2. FSP BlueStorm II 500W
kb. 19-21000 Ft
ÚJ <http://www.fsp-group.com/>

3. Chieftec 400W
kb. 11-12000 Ft
TIPP <http://www.chieftec.com/>

MULTIMÉDIA



2.1 HANGFAL

1. Logitech Z-4
kb. 15-17000 Ft
ÚJ <http://www.logitech.hu>

2. Logitech X-230
kb. 8-9000 Ft
<http://www.logitech.hu>

3. Genius SW-F 2.1 500
kb. 3-4000 Ft
TIPP <http://www.geniusnet.com.tw/>



5.1 HANGFAL

1. Logitech Z-5450 Wireless
kb. 72-75000 Ft
ÚJ <http://www.logitech.hu>

2. Altec Lansing 251
kb. 20-22000 Ft
<http://www.alteclansing.com>

3. LOGITECH X-530
kb. 15-17000 Ft
TIPP <http://www.logitech.hu>



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
TIPP <http://www.hannsg.com/>



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
TIPP <http://www.hannsg.com/>

KIEGÉSZÍTŐK



EGÉR

1. Logitech G5 BF2142 Edition
kb. 15-17000 Ft
<http://www.logitech.hu>

2. Razer DeathAdder
kb. 10-13000 Ft
<http://www.razerzone.com/>

3. Revoltec FightMouse Advanced
kb. 8-10000 Ft
TIPP <http://www.revoltec.hu>



BILLENTYŰZET

1. Logitech G11
kb. 13-15000 Ft
<http://www.logitech.hu>

2. Razer Diamondback Plasma
kb. 11-12000 Ft
ÚJ <http://www.razerzone.com/>

3. Logitech Ultra-Flat Keyboard
kb. 3-4000 Ft
TIPP <http://www.logitech.hu>



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
TIPP <http://www.saitek.com/>



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
TIPP <http://www.logitech.hu>

A megújult vásárlási tanácsadóban feltüntetett bruttó árak csupán tájékoztató jellegűek, az internetről és nagyobb budapesti boltok árlistájából válogattuk össze. Ezek a lapleadáskor érvényes pillanatnyi állapot tükrözik, így a nyomdai átfutás miatt előfordulhat, hogy egy adott terméknek akár jelentősen is eltérhet az ára az újságban feltüntetethez képest. Mivel egyes cégek más-más áron forgalmazzák a hardvereket, ezért az átlagárát vesszük figyelembe. A vidéki boltokban is eltérhetnek az árak, az interneten rendelve, illetve a nagyobb cégek országos hálózatában viszont szinte ugyanazért az árért juthatsz hozzá, amit amint nálunk is megtalálsz.

MÁSVILÁG

Magyarország egyik leghíresebb zenekara az After Crying. A furán név egyedi muzsikát takar, a progresszív rockzenei kategóriába beskatulyázott csapat immár húsz éve készíti érdekesebbnél érdekesebb és színvonalasabbnál színvonalasabb lemezeit. Most itt a csapat DVD-je, amely méltó az After Crying nemzetközi hírnevéhez.



ZENE

95%

AFTER CRYING - LIVE

A DVD-n található 24 dal, amely az After Crying munkásságának java részét feldolgozza, egy ünnepi koncert része volt a Petőfi Csarnokban 2004 karácsonyának előestéjén. A „klasszikus” After Crying felálláshoz képest újdonság az énekes, Bátky-Valentin Zoltán személye, aki 2002-ben csatlakozott az együtteshez, és egyébként a Wendigo frontembere is egyben. Számomra kissé hiányzott a koncertről Vedres Csaba, akinek szólókarrierjét is szemmel/füllel követem, azonban megértem, hogy az AC és Csaba útjai végleg elváltak egymástól. Aki nem ismerné az After Cryingot, annak elmondom, hogy Magyarország legképzettebb rockzenészei közül sokan ebben a társaságban játszanak, a dalok kompozíciói összetettek, komplexek, mondanivalójuk sem egyszerű, ahogy a dalok sem. Erre mondják azt, hogy igazi művészetről van szó, amely a klasszikus zenét is beengedi a rockzene világába, nem ismerve határokat, kategóriákat, s mindezt kivételes zenei tudással teszi. Kétségtelenül nem egyszerű, nem könnyű hallgatnivaló az After Crying. Aki Lagzi Lajoshoz vagy valamilyen monoton umpsz-umpszhoz vonzódik inkább, az hihetetlenül komplikálnak, nehezen felfoghatónak fogja találni. Mások viszont zseniálisnak...

PROGRAMAJÁNLÓ

Igazi progresszív metál ünnep készül Budapesten: szeptember 9-én Threshold / Communic / Machine Men / Serenity koncert lesz az A38 hajón.

Július 4-én Budapesten lép fel Tony Iommi, Geezer Butler, Vinny Appice és Ronnie James Dio. A Black Sabbath rajongói e négy név kapcsán rögtön tudják, mire készülhetünk a Petőfi Csarnok szabadtéri színpadán, hiszen e négy zenész a Black Sabbath egyik legsikeresebb, Heaven and Hell néven ismertté vált korszakát jelenti – ezeket az éveket idézik majd meg Budapesten.

Július 10-én a Petőfi Csarnok szabadtéri színpadán ismétli meg tavalyi, nagy sikert aratott színgetes koncertjét Robert Plant, a Led Zeppelin volt énekes és zenekara, a Strange Sensation.

BUDAPESTI MOZI TOP 5 (LÁTOGATÓK SZÁMA)

HETI LÁTOGATOTTÁGI STATISZTIKA (2007. MÁJUS 31 - 2007. JÚNIUS 6.)

1. Karib-tenger kalózái – A világ végén	39,900
2. Halálbiztos	13,729
3. A 23-as szám	5,189
4. Megérzés	4,777
5. Pókember 3.	2,974



ZENE

90%

RUSH SNAKES AND ARROWS

A progresszív rockzenei scena egyik legnagyobb „öregje” ez a kanadai trió, amelynek számtalan albuma jelent meg az évek során: 2112 című megaklasszikusuk pedig minden idők 50 legjobb rocklemezének egyike. Új albumuk, a kígyókról és nyilakról visszatérés a klasszikus hangzáshoz amelyet már a Tom Sawyer kapcsán megszokhattunk. Érdekesség azonban, hogy az „új hullámosabb” megszólalás is előbukkan, így bármelyik Rush-korszak kedvelői szeretni fogják az albumot. Egy nótát sem emelnék ki igazán, hiszen a lemez alulról súrolja a zsenialitás kategóriáját, így bátran állíthatom, hogy mindenkinek érdemes meghallgatnia.



ZENE

92%

LINKIN PARK MINUTES TO MIDNIGHT

Itt a hónap igen kellemes meglepetése: a Linkin Park, amely indulásakor még amolyan fejletépő rockörületet játszott, mára tökéletesen beérett: legújabb lemezük, a Minutes to Midnight igen színvonalas, érett, felnőtt album, amely mondanivalójában és megszólalásában is a legnagyobb rockzenekarok szintjére emeli a Linkin Parkot. Ezzel a kijelentéssel a múltban még nem értettem volna egyet, azonban 2007-ben sokat változtak a dolgok. A megszólalás még mindig kemény, s bár tartalmaz agresszív elemeket, ez mégis felnőtt zenészek fájdalma, nem fiatalok lázadás. Maximális dicséret az LP-nek!



ZENE

84%

KOZMA ORSI AZ IGAZI SZEREP

A kérdés: van-e élet a Cotton Club Singers után? Kozma Orsi az énekquartett második generációs hölgytagjai közül való, aki követve elődei (például Zsúda) példáját szólókarrierbe kezdett. Hangi adottságai és érdekes, egzotikus megjelenése mind predesztinálja őt a sikerre, így nem is csalódtam túl nagyot az albumban: pont azt kaptam, amit vártam. Könnyen fogyasztható, kellemes „mainstream” popzenét, amelyet sokat fognak játszani a rádiók, s amely emiatt magára fog kúszni a slágerlistákon, több sláger is adva. S annak ellenére, hogy azt kaptam, amit akartam, azért maradt bennem egy kis hiányérzet...



ZENE

82%

2007 TRANCE ENERGY

Ez az a modern, elektronikus stílus, amelyben régi „barátom”, Tiesto is tevékenykedik – egy Tiesto-nóta szerepel is a válogatáson. A dupla korong meglehetősen jól válogatott keresztmetszetet ad 2007 Trance-vonulataiból és slágereiből olyan előadókkal, mint Ron van de Beuken, Marcel Woods, Markus Schulz, Way Out West, Carlos vagy Marco Joosten (és persze sokan mások). Ebből is látszik, hogy több, lassan a divatból kimenő stílussal ellentétben, a Trance él és virágzik, bár még mindig nagyon zavar, hogyha a mellettem álló autóból letekert ablakon át dörömbölő Trance elnyomja az én autóm rockzenéjét...

**FILM****76%**

DIE HARD 4 LEGDRÁGÁBB AZ ÉLETED

A világ legerősebb állama is védtelen: katonák, repülőgépek és rakéták őrzik, de ha az internet-hálózata megbénul, az egész ország összeomolhat. A zseniális bűnöző mindent pontosan megtervezett, a terv tökéletes. Kivéve egy apróságot. Egyetlen embert: John McClane-t (Bruce Willis), aki nem sokat tud az internetről. Magányos, morózus, kerüli a kollégái társaságát, és azok is kerülik őt. De ha baj van, és a baj már akkora, hogy úgy tűnik, nincs kiút, csak ő segíthet. Mert ő más, mint a többiek, nem érdeklik a szabályok, macacs, mint a bulldog, kemény és laza, mint mindig. S a film is olyan, mint azelőtt – kevés meglepetés, sok akció...

**FILM****83%**

VASKABÁTOK

Nicholas Angel a legjobb zsarú Londonban. Annnyira jó, hogy mindenki mást rossz színben tüntet fel. Ezért egy Sandford nevű idilli, álmos és látszólag teljesen bűnmentes kis faluba száműzik... Itt a jó szándékú de túlzottan lelkes Danny lesz a társa, aki a helyi rendőrfőnök fiacskája, és folyton az amerikai akciófilmekben látott lövöldözésekről és autós üldözésekről ábrándozik. Angel hamar lehűti forrófejű partnerét, ám amikor a békés falucskában brutális halálesetek történnek, a szuperzsarú gyanakodni kezd, hogy valami rút gazság zajlik a háttérben. Angel humor, jópofa jelenetek, nem hollywoodi megvalósítás – ajánlott.

**DVD****85%**

BELE A SEMMIBE

Ausztrália szinte néptelen útjain játszódik ez a háttorzongatóan izgalmas thriller. Alex egy távoli városban élő barátnőjéhez, Sophie-hoz indul, de az út során néhány kellemetlen meglepetés éri. Lekési például az utolsó távolsági buszt, így ugyancsak hálás, amikor egy szimpatikus amerikai utazó, Taylor felajánlja a segítségét. Kettesben indulnak tovább, és az éjszakát is együtt mulatják át. Reggel Alex másnaposan ébred, és megdöbbenve látja, hogy új útítársa kompromittáló fotókat készített róla és egy lányról az ágyban. Elsőre tréfának tűnik a dolog, de Taylor egyre furcsább lesz, és nemsokára Ingrid, Taylor barátnője is eltűnik...

**DVD****80%**

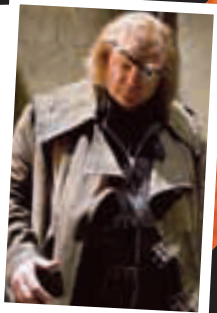
HOLIDAY

Iris szenvedélyes, érzékeny, gyönyörű, és szenved. Hasztalan próbálja kivenni fejéből kollégáját, akibe viszonzatlanul szerelmes, és akivel titkos viszonyt folytat. Amanda gyönyörű, csinos, sugárzó, és csupa stressz. Nem elég, hogy munkamániás, és a Blackberryjével alszik, ráadásul rájött, hogy a pasija a recepció kislánnyal hetyeg, ezért kénytelen villámgyorsan szakítani. Iris és Amanda egymásra találnak a neten, és egy frappáns otthoncsere keretében Iris a napfényes Los Angelesbe repül, Amanda pedig a ködös és havas Angliába. Ám a pasimentes téli vakáció nem teljesen úgy alakul, ahogy tervezték... Jópofa, bár nem kiemelkedő romantikus komédia.

FILM

FÉREGFARK HÍVÁSRA VÁR

A visszszámolás már megkezdődött. Hamarosan a boltokba kerül a Harry Potter-sorozat hetedik kötete. És nem csak a rajongók várják nagyon, hanem a filmsorozat színészei is. Timothy Spall népszerű és sokat foglalkoztatott angol karakterszínész volt, ám Féregfark szerepében világhírű lett. Játszott a Harry Potter és az azkabáni fogoly, majd a Harry Potter és a Tűz Serlege részben is, ám a folytatás, a Harry Potter és a Főnix Rendje (Harry Potter and the Order of Phoenix, hazai bemutató: július 12.) már nélküle készült: nem volt rá szükség. – A Potter-sorozat a legjobb angol színészek találkozóhelye lett – nyilatkozta nemrégiben Spall. – Szóval semmi kétség, ha hívnak, természetesen vállalom, hogy visszatérjek. Egyébként a Harry Potter-ügyi kérdésekben nálunk a lányom dönt. Ő pedig már megrendelte a hetedik kötetet. Hamarosan megtudom tőle, felbukkan-e még Peter Pettigrew...



A FILMEK HATÁSA A VILÁGRA...

FILM

A Fantasztikus Négyes és az Ezüst Utazó (The Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer, hazai bemutató: július 19.) főszereplői a saját bőrükön érezték meg, hogy sikerük van. A Fantasztikus Négyest alakító négy fiatal színész ugyanis már az első film készítése során nagyon összehaverkodott, és alaposan megismerkedtek a vancouveri éjszakai életben. Gyakran ötödik haverjuk, Julian McMahon (a főgonosz, Dr. Doomot alakító színész) társaságában. Egyik estéjük egy pizzázóban kezdtek. A pincér azonban csak négyüknek hozta ki a vacsoráját, McMahonról tudomást sem vett. Amikor vendégei panaszkodni próbáltak, a pincér komolyan megbántódott. Mint kiderült, a társaság egy igazi Fantasztikus Négyes-rajongóba botlott, a fiatalember pedig úgy gondolta, ha már a hősei hűtlenek lettek filmbéli elszántságukhoz, és legnagyobb ellenségükkel buliznak, legalább ő kitart. A film szereplői erre abszolút emberi módon reagáltak: egyszerűen felszedelőzködtek, és máshol vacsoráztak.



MAHASZ DVD TOP 5 (2007. MÁJUS 28. - JÚNIUS 3.)

1. George Michael – Twenty Five
2. Michael Flatley – Celtic Tiger
3. István a király – Csíksomlyón
4. Omega – Napot hoztam, csillagot
5. Illés – Koncert '96

MAHASZ ALBUM TOP 5 (2007. MÁJUS 28. - JÚNIUS 3.)

1. Bereczki Zoltán – Szinetár Dóra – Musical Duett
2. Varnus Xavér – From Ravel to Vangelis
3. Nelly Furtado – Loose
4. No Thanks – Egy másik nemzedék
5. Váradi Roma Café – Isten hozott a családban

AMERIKAI MOZI TOP 5 (BEVÉTEL, MILLIÓ DOLLÁR) HETI LÁTOGATOTTÁGI STATISZTIKA (2007. JÚNIUS 1-1 HÉTVEGE)

- | | |
|--|--------|
| 1. Pirates of the Caribbean At the World's End | 43,188 |
| 2. Knocked Up | 29,284 |
| 3. Shrek the Third | 26,704 |
| 4. Mr. Brooks | 10,020 |
| 5. Spider-Man | 37,500 |



JÁTÉK [DEMÓ]

COLIN MCRAE: DIRT



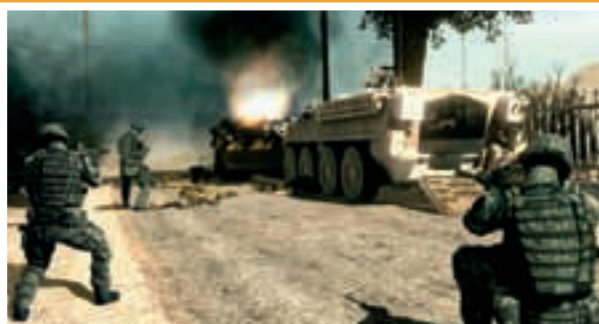
A nyári uborkaszezon szerencsére júniusban nem érződik annyira a demó felhozatalon, már csak azért sem, mert komoly címek kerültek kipróbálható verzió státuszba, köztük például a Colin McRae: DIRT is.

A Codemasters gondozásában készülő újabb Colin McRae epizód, a Dirt sem kerülhette el a végzetét. A végleges verzió előtt kicsivel a méretes demó is megérkezett a mi kis főhadiszállásunkra. A játék kipróbálható verziója összesen három teljes pályát tartalmaz, melyet szintén három különböző versenymódban próbálhatunk ki. És, hogy a rajongókat mennyire el kényeztetik a Codemastersnél, azt mi sem bizonyítja jobban, mint, hogy kezdő versenyző léteire rögtön egy Mitsubishi Lancer Evo IX, vagy akár egy Subaru Impreza volánja mögé pattanhatunk be. A minimum gépigény elég durva, hisz legalább 1 GB memória és egy 3 GHz-es processzor szükséges a játék alap szintű futtatásához, valamint egy GeForce 6800-as vagy annál jobb grafikus kártya. Gondolom, mondanunk sem kell, kipróbálása kötelező mindenkinek!



GRAW 2 MULTI

A Tom Clancy nevével fémjelzett játék legújabb epizódját, a Ghost Recon: Advanced Warfighter második részét köszönhetjük a lemez mellékletünkön. Az igen méretes, több, mint 1 GB-os demóban a Calavera pályát nyúztólhetjük, mely a bétát kipróbálóknak valószínűleg már igen csak ismerős lesz. A Calavera két féle játékmódban is kipróbálható, melyek közül az egyik a Recon vs Assault, a másik a már mindenki által jól ismert Team Deathmatch mód. A bétához képest jelentősen kiegyensúlyozták a fegyverek elosztását és a gépigényt is normalizálták kicsit, így alacsonyabb grafikai részletesség mellett egy kevésbé izmosabb gépen is jobban fog futni.

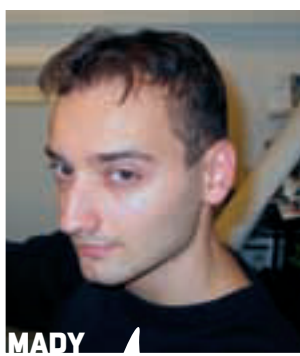


TOVÁBBI DEMÓK

Tomb Raider: Anniversary



Lost Planet: Extreme Condition



MADY

MELLÉKLET@GAMESTAR.HU

Üdvözltem! A júniusi fülesztő meleg ellenére hihetetlenül bőséges lett a júniusi DVD termék! Szerencsére nyoma sincs az uborkaszezonnak, ami ilyenkor nyáron lenni szokott. Helyette rengeteg kiváló demóval, finom StarCraft 2 anyagokkal és sokkolóan hosszú, 200 perces GSTV-vel jelentkezünk!

Havi teljes játékunk a Syberia II, melyet a kalandjátékok kedvelőinek valószínűleg nem kell bemutatnunk. Az angol nyelvű játékhoz mellékelünk egy honosítást is, sőt egy magyar nyelvű végigjátszás is felkerült a lemezre. Demó fronton olyan címeket említenék, mint GRAW 2, Colin McRae: DIRT, LostPlanet: Extreme Condition DirectX9-es demója, ráadásul Lara is most ünnepli 10 éves fennállását a Tomb Raider: Anniversary demóval. Készítettünk Nektek továbbá egy kellemes StarCraft 2 összeállítást, képekkel, videókkal, extra GSTV-s műsorral. Apropos GSTV. Ebben a hónapban rekordot döntöttünk, hisz 200 perces műsort sikerült prezentálnunk Nektek.

Kellemes böngészést! Találkozunk júliusban!

Mady

HA PROBLÉMÁD VAN A LEMEZZEL!

Amennyiben a GS90A 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 játékunk, a Syberia II telepítéséhez a főkönyvtárban lévő setup.exe programot kell futtatni. Ez a lemezkezelő felületről is elérhető a teljes játék menüpontban a Telepítés gombra kattintva. Ha nem indul a teljes játék vagy valamelyik másik program, akkor használj más meghajtóprogramokat (DirectX, VGA kártya driver), és/vagy próbáld ki ismerősöd gépén is. Ha törött a lemez, vagy a meghajtód nem olvassa, azonnal írd a terjesztes@idg.hu címre, vagy hívd a 06-1-577-4301-es számot.

NFS: PROSTREET HD TRAILER **VIDEÓK**



November 8. valószínűleg majdnem minden gamer életében piros betűs ünnep lesz. Legalábbis azoknak biztos, akik kedvelik a NFS sorozatot, jön ugyanis a ProStreet!

Megérkezett az első hivatalos videó, mely az NFS ProStreetbe enged bepillantást. Ráadásul a HD minőségű anyag nem egy szokásos renderelt kedvcsináló, ahogy az lenni szokott, hanem rögtön egy kis in-game akciót kapunk. Az már most is látható, hogy a fejlesztőcsapat nem wowozással töltötte az idejét, hisz a grafika még csinosabb, még részletesebb, mint az előző részben és ennek valószínűleg a DirectX10-es kártyatulajok fognak csak igazán örülni. Mint látható, a legnagyobb újítás az, hogy most már végre nem csupán éjjel versenyezhetünk egy nagy városrészben, hanem a fejlesztőcsapat ismét visszateszi „világ legszebb tájain” című pályacsomagot a játékba.

THE WITCHER HD VIDEÓ

A The Witcherből eddig is láthattunk már hangulatos képeket, videókat, a legújabb trailer azonban túl tesz az eddigiéken is! A DVD-n természetesen megtalálható a legfrissebb HD kedvcsináló.

Komolyan nem értem. Egyes játékefejlesztők csak abból megélnének, ha renderelt egész estét filmeket kéne gyártaniuk, amit aztán moziba befáradva jó pénzért lehetne megtekinteniük. Erre élő példával szolgál a legfrissebb videó, mely a lengyel illetőségű CD Projekt játékból, a The Witcherből származik. A videóban néhány eddig látott jelenet is felbukkan, de most teljesebben ki igazán a cselekmény egy elég ütős kis akcióban. Akit nem csigáz fel a picit több, mint két perces videó, az sürgősen keresse fel kezelőorvosát, gyógyszerészét!



HA NEM INDULNAK A VIDEÓK!

Amennyiben nem sikerül lejátszani a mellékleten található videókat, javasoljuk, látogasd meg a „Mélyvíz” menüpontot a DVD-n. Ott megtalálhatod a legfrissebb kodekeket és lejátszószoftvereket, amire csak szükség lehet. Érdemes feltenni az SLD- és DivX-kodekeket, illetve telepíteni a Windows Media Player 11-et, a mozielőzetesekre való tekintettel pedig javasolt feltenni a QuickTime-lejátszót is.

TOVÁBBI ÉRDEKES VIDEÓK

- Empire Earth III
- Fallout 3
- HALO 3
- Medal of Honor: Airborne
- Need for Speed: Prostreet
- Overlord
- The Witcher

BÓNUSZ

STARCRAFT II CSOMAG

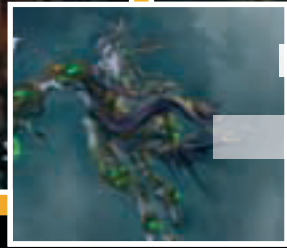
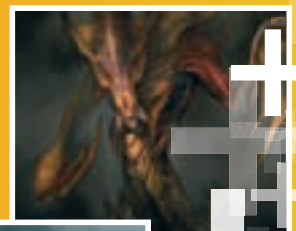
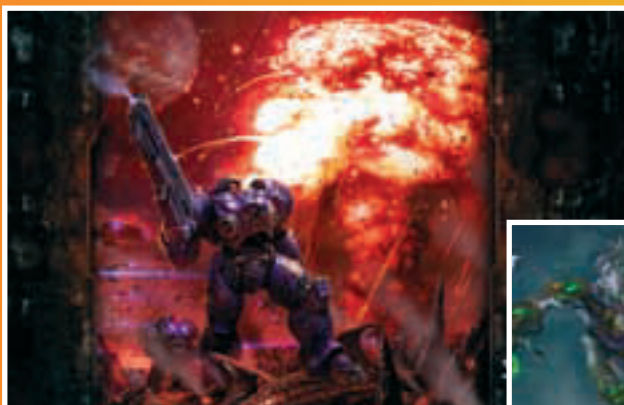
Ebben a hónapban a nagysikerű StarCraft folytatásnak szenteltünk egy külön kis minirovatot a DVD mellékleten. Összegyűjtöttük Nektek a legérdekesebb és leghasznosabb anyagokat a készülő második részről.

Aki nem venné észre a DVD főoldalán virító nagy StarCraft II-es logót, annak először is felirunk egy szemüveget, másrészt ajánljuk, hogy nézzen bele a plusz menüpontba. Itt rengeteg screenshot, artwork és wallpaper várja az ide látogatókat. Ezen kívül pedig megleshettek a játékból is egy nagyon durván jól kinéző cinematic trailert, ami a Blizzard bevallása szerint is a renderelő program határait súrolta. Természetesen bepillanthattok a játékba is futás közben, mely kommentárját feliratoztunk Nektek. Sőt, a GSTV stábja is összeült egy kerekasztal beszélgetésre, így egy komplett 25 perces műsort sikerült csinálni a Star Craft II-ről!

HA ELAKADTÁL

Csalások és trainerek a DVD-n

- | | |
|-----------------------|----------------------|
| Ancient Wars Sparta | PoT: At Worlds End |
| Black Buccaneer | Plumber Dog Alberto |
| C&C 3 : Tiberium Wars | Rainbow Mystery |
| Company of Heroes | S.T.A.L.K.E.R. : SoC |
| Cradle of Rome | Shrek The Third |
| Dreamfall | Silverfall |
| Infernal | Spider-Man 3 |
| John Deere ABD | Stone Jong |
| King Mogul | Stronghold Legends |
| Kudos | Supreme Commander |
| Meet The Robinsons | The Sims 2 |
| Motoracer 3 Gold | Two Worlds |
| Edition | Westward |





MIT NÉZÜNK A MOZIBAN?
MIT NÉZÜNK A MOZIBAN?

JÚLIUSBAN TÁMADNAK AZ ALAKVÁLTÓKI TRANSFORMERS

Sokak kedvenc alakváltó robotjairól végre egy rendes mozifilm is készül, legalábbis az igen csak pörgős előzetes alapján erre számíthat minden Transformers rajongó. A film igen jó kezekbe került, hisz a minőségre Michael Bay neve jelenthet garanciát, plusz Spielberg papa is besegített ráérő idejében. A rendező nevéhez egyébként olyan filmek kötődnek, mint a Bad Boys sorozat, vagy hogy Sci-Fi témánál maradjunk ő követte el az Armageddont és a Szigetet is. A sztori szerint a békés Autobotok, Optimus Prime vezetésével igyekeznek megmenteni a Földet és persze az emberiséget a fenyegető gonosz Álcáktól, akiket a repülőgéppé alakuló Megatron vezet. A konfliktus forrása az utolsó Földön található Energon forrás, mely a robotokat életben tartja. A mozielőzeteseket a GSTV Másvilág rovatában találhatjátok!

Feliratozott mozielőzetesek:

Transformers
Nemzet aranya II
Golden Compass
Fantastic 4:
Rise of the silver surfer

Mozi kritikák:

Pókember 3
Harmadik Shrek
Virágok völgye
Zodiac
23



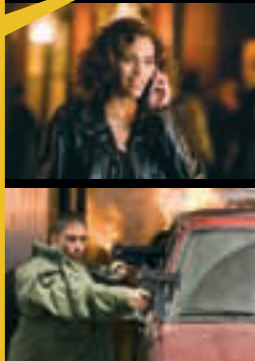
DVD-AJÁNLÓ DÉJA VU

Déja Vu. Egy különleges érzés, mikor az éppen zajló események közben hirtelen az a benyomásunk támad, hogy ugyanezt már egyszer átél-tük. Valamikor. Nem tudjuk biztosra, nem emlékszünk pontosan, de még-is minden ugyanolyannak hat.

Doug Carlin nyomozó is hasonló helyzetet él át egy titokzatos bűncselekmény felderítése köz-ben. Ezúttal azonban senki ne számítson unal-mas, filozofáló jelenetekre, hiszen a rendezői székben Tony Scott ült, aki köztudottan a pör-gősnél pörgősebb akciófilmek nagy mestere. Ezúttal is ad egy majd két órás adrenalin injekci-ót. Megjelennek a különleges ügynökök, akiknek van egy titkos műholdas megfigyelő rendszerük, amivel „visszalátnak” a múltba. Ennek, illetve a nyomozónak a segítségével próbálják megmen-teni az áldozatot. A végére pedig még jut egy igazi slusszpoén, ami után az állunkért fogunk kapkodni. A lemezen egyebek mellett találha-tóak kimaradt, illetve bővített jelenetek, amíhez akár kommentárt is igényelhetünk, egyenesen Tony Scott-tól. A 37 perces „Így készült...” werkfilm pedig az ingyencé... folytatás a DVD-n!

DVD-film ajánlók a lemezen:

- Véres gyémánt
- Holiday
- Donnie Darko
- Déja Vu
- Az örület határán
- Mezsgye
- Robert De Niro twinpack



JÁTÉKMAGYARÍTÁSOK

Syberia II
The Godfather
BiA: Earned in Blood
Supreme Commander

JAVÍTÁSOK

UFO Extraterrestrials
S.T.A.L.K.E.R.
Star Wars Empire at War
Supreme Commander
TES4: Shivering Isles

KÉPGALÉRIA

Age of Conan Hyborian Adventures
Assassin's Creed
Blazing Angels 2 Secret Missions of WWII
Brothers in Arms Hell's Highway
Call of Duty 4 Modern Warfare
Call of Juarez
Grand Theft Auto IV
Haze
Huxley
Manhunt 2
Medal of Honor Airborne
Need for Speed ProStreet



EXTRA: ÚJ, FAGYOS BENCHMARK PROGRAM

Mostanában egyre több tesztprogram lát napvilágot. Ember legyen a talpán, aki eldönti, hogy melyik is a leginkább mérvadó, ha a gépünk valós játék teljesítményére vagyunk kíváncsiak.



Megérkezett a legújabb versenyző, a Lost Planet benchmark! A Lost Planet: Extreme Condition demója ugyanis nem csupán néhány pályát tartalmaz, de a Capcom készített hozzá egy komplett benchmark programot is, mely a konfigurációnk letesztelésére szolgál. A beépített tesztprogram megmondja a gépünk legfontosabb összetevőit, kiírja az éppen aktuális DirectX verzió számát, illetve futtatás közben nyomon követhetjük a gépünk által produkált átlag és aktuális FPS értékeket is. A progit a DVD-n található demo/lostplanet könyvtárban találhatjátok.

HA VAN ÖT PERCED: MINIJÁTÉKOK

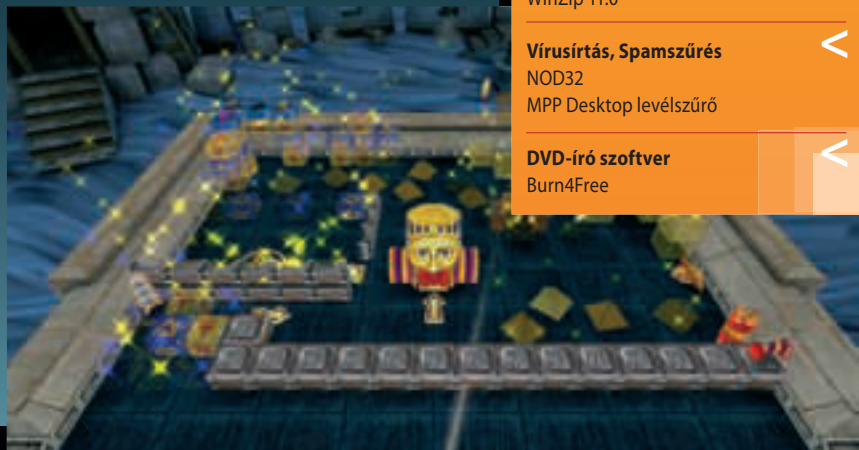
EGYPT BALL

Aki annak idején a zumázásra is komolyan rá tudott kattanni, annak az Egypt Ball is nagyon fog tetszeni. Vigyázat, az alábbi ügyességi játék igen komoly függőséget okozhat!

A játék lényegében egy hagyományos fallabda, melyet igen szép 3D-s köntösbe öltöztettek. Feladatunk, hogy az egyiptomi stílusú pályákon lebontsuk az összes téglát és építményt. Ez persze közel sem olyan könnyű feladat, mint azt megszokhattuk az ilyen típusú játékoknál, mivel egyes fal részleteket csak spéci labdákkal lehet szétbombázní. Érdemes ügyelni a lehulló bónuszokra, kövekre és egyéb finomságokra, hisz gyűjtögetve ezeket jelentős előnyre tehetünk szert. Például a labdákat meggyorsítja, megkétszerezi, megerősíti, vagy akár másik, eddig rejtett helyre is át teleportálhatja.

További minijátékok:

Aces High Over Verlor I., Double V, Egypt Ball, Ele Paper Action, Lawn Mower Joe, Red Valkyrie, Silent Racing 2, South Park Fishin



HASZNOS PROGRAMOK, AMELYEKRE SZÜKSÉGED LEHET

Driver

ATI v7.5 XP
NVIDIA v94.44XP/Vista
DirectX 9.0c

Videó

Windows Media Player 11b
SLD Codec Pack v2.2
DivX v6.5 WinXP

File Manager

Total Commander v7.0
FlashGet 1.86

Audió

Winamp v5.35
Windows Media Player 11b

Grafika

HyperSnap-DX 6.12.01
IrfanView v3.99
GIMP 2.2.15.
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 8.0
mIRC 6.21

Tömörítő

WinRAR v3.62
WinZip 11.0

Vírusirtás, Spamszűrés

NOD32
MPP Desktop levélszűrő

DVD-író szoftver

Burn4Free

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK

FREE



NOD 32 DOBOZ
HAVI KÓD: GSSOADIU

Manapság minden számítógépnek szüksége van hatásos védelemre. Ezt a GameStar-olvasóknak a NOD32-es vírusirtó szolgáltatja. Ezért mindössze annyit kell tenned, hogy feltelepítet a DVD-melléklet Mélyvíz részlegében található NOD32 kliensprogramot, majd ezek után ellátogatsz a 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 kérértlen levelek ellen. Ha unod, hogy a postaládádba naponta több tucat reklám, spam és egyéb kérértlen levél érkezik, érdemes feltenned! A teljesen magyar nyelvű program kipróbálható verzióját a DVD-n találhatod meg a Mélyvíz rovatban, amelyet az itt látható havi kóddal tehetsz teljes verziós programmá, hónapról hónapra. Az MPP Desktopról, a beállításokról bővebben a www.mpp.hu/gamestar oldalon találhattok információkat.



MPP DESKTOP
HAVI KÓD: MPPBEAC



KÖVVSZÁM

MEGJELENIK
JÚLIUS
19-ÉN!

Ott leszek, loál!

Az E3 élt, az E3 él, az E3 élni fog! A korábbi rémhírekkel ellentétben a játékvilág legrangosabb eseménye továbbra sem szűnik meg, csupán zártabb körben, meghívásos alapon működik tovább – kicsiny rohamcsapatunk természetesen már nagyban készülődik az útra, hogy minden fontos újdonságról, bejelentésről, játékvilágbeli pletykáról első kézből értesülhessetek. A beszámolók, interjúk és exkluzív előzetesen mellett számíthatok extra GS TV adásra is, de aki nem bír magával, az a www.gamestar.hu oldalon is követheti az eseményeket, ahol az E3 idején naponta többször is podcast és webcast formájában jelentkezünk majd!

Számtalan játékot most próbálhatunk ki először – tesztelmények első kézből

Óriási bejelentések: a Blizzard, az id Software, és a GSC is nagy meglepetéssel készül!

...és a többi, amit csak találgathatunk: Prey 2, KotOR 3, Bioware MMO, Warhammer 40K MMO, Serious Sam 3

KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK

Az *American McGee's Bad Day LA* első próbakere után úgy tűnik, veszítik a poént – úgyhogy íme még egy játék, amelyik nem... 100 százalékos komolysággal közeledik a műfaji határhoz. Előre is elnézést kérünk mindenkitől, aki hivatásszinten űzi a kamionosok szép mesterségét, de mindenkinek szívből ajánljuk a **Big Mutha Truckers**-t, aki a soktonnás jószágok terelgetése mellett némi kereskedelmi szimulációtól, és kissé talán öblös poénoktól sem riad vissza. Yeehaaaaw!

GameStar

Európa legolvasottabb gamer magazinja

IMPRESSZUM

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő: Halász Bertalan (Boe) – bhalasz@idg.hu
Főszerkesztő helyettes: Fülöp Viktor (ender) – vfulop@idg.hu
Szerkesztők:
Dragon György (Gyu) online szerkesztő – gyu@gamestar.hu
Madarász Zoltán (Mady) hardver szerkesztő – mady@gamestar.hu
Virágh Márton (mazur) lapszerkesztő – mazur@gamestar.hu
Munkatársak:
Balla Zoltán (Duncan) – duncan@gamestar.hu
Beregi Tamás (Berr) – beregi@freemail.hu
Csontos Péter (Csont) – 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 (Fework) (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) – aheltmann@idg.hu
Lázárfalvi Tamás (Laser) – szexicoskolade@mailbox.hu
Palotai Árpád (Malachit) – malachit@idg.hu
Végh Ágnes – avegh@idg.hu
Korrekció: IDG Nyelvi Labor
Egyed Zsóka, Havadi Krisztina, Sz. Erdős Judit
Szerkesztőségi ügyelete: Bíró Ilona – ilbro@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 költészet: Origo Print Nyomda Kft.
Ügyvezető igazgató: Bánáti László – origo@origoprint.hu

ÜGYFÉLSZOLGÁLAT:

Telefon: 577-4301, fax: 266-4343
E-mail cím: terjesztes@idg.hu
MediaShop: mediashop.idg.hu

HIRDETÉSI OSZTÁLY:

Hirdetési osztály vezető: Radácsy Katalin – kradacsy@idg.hu
Telefon: 577-4310, fax: 266-4274
Lapreferens: Filipinyi Sándor – sfilipinyi@idg.hu
Telefon: 577-4312, fax: 266-4274
Kereskedelmi asszisztens: Bohn Andrea – abohn@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:

Rendezvény szervező: 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 szakszervezetek terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán, a hírlapkezelésnél, az ország bármelyik postáján (információ: 06-80 444-444; hírlapkezes@posta.hu.), Budapesten a hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker., Orczy-tér 1., tel.: 477-6300), valamint OTP bankkártyájával rendelkező olvasóink számára az InterTicketnél (a 266-0000-ás számon 9-20 óra között).

A GameStar régebbi számai, és ajándéktrajgai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon (nyitvatartás: H-Cs: 8.30-16.30, P: 8.30-15.00), valamint elektronikusan a mediashop.idg.hu honlapon, vagy a terjesztes@idg.hu e-mail címen.

Megjelenik minden hónap harmadik csütörtökén.
GameStar dupla DVD melléklettel: 1 896 Ft, 1/4 éves előfizetés: 4 662 Ft, 1/2 éves előfizetés: 9 372 Ft, 1 éves előfizetés: 17 952 Ft

GameStar dupla DVD melléklettel: ISSN 1787-9027

JOGI KÖZLEMÉNYEK

Jogi közlemények: Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését. A GameStarban megjelenő valamennyi cikket (eredetiben vagy fordításban), minden megjelent képet, táblázatot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt DVD-k, a GameStar térítésmentes ajándékai, önállóan forgalomba nem hozhatók. A DVD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmaért, illetve futásáért felelősséget nem vállal. A hirdetések a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, ám azok tartalmaért 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 szerkesztőségi anyag vírusellenőrzését a KASPERSKY támogatja.

