MAGYAROK AZ E3-ON: FEJLESZTŐK ÉS FORGALMAZÓK A KULISSZÁK MÖGÜL >> 48.

GameStar

2007. JÚLIUS
1896 Ft

DUPLA DVD

TELJES JÁTÉK
BIG MUTHA TRUCKERS

FORDÍTS!

STALKER CLEAR SKY

EXKLUZÍV NAGYELŐZETES >> 28.

TESZTELTÜK
LOST PLANET
DRIVER: PARALLEL LINES
HARRY POTTER ÉS A FŐNIX RENDJE

ÍME AZ ÚJ E3! >>>
TELJES KÖRKÉP >>>
HELYSZÍNI TUDÓSÍTÁS >>>
TÖBB MINT 50 OLDALON!

<<< GTA4
<<< CRYSIS
<<< SPORE
ÉS A KÖVETKEZŐ EGY ÉV LEGJOBB JÁTÉKAI!

FALLOUT 3

MINDEN INFÓ EGYENESEN A FEJLESZTŐKTŐL >> 64.

OLCSÓ DX10-ES ATI KÁRTYÁK TESZTJE

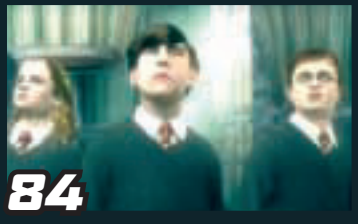
HD2400 XT ÉS HD2600 XT NAGYÍTÓ ALATT >> 118.

IDG HUNGARY
9 771787 902009 07007

TARTALOM 07

„Kemény mínuszok ide, ronda bogarak oda, az emberiség nem tett le a nemes ügyről, és kidolgozta a megfelelő ellenfegyvert: a vital suit-okat (VS), afféle meglovagolható, robotizált lépegetőket.”

„A Fallout ütött. Aki beleesett a készítők szellemes csapdájába, és a riasztóan ostoba, patkányirtós első pálya után hajlandó volt tovább játszani, minden bizonnyal hetekre a monitor elé ragadt.”



„A játékból eltűntek az idegesítő határok, korlátozások, így a küldetések során végre nem arra és úgy kell haladnunk, ahogy azt a fejlesztők kitalálták, hanem tetszés szerint barangolhatjuk be a kastélyt.”

„A Gust egy kis vihart támaszt, amely képes fellökni az ellenfelet: egy magas helyről letaszíthatjuk vele a szemben lévőt, de egyedüli módszerként kifejezetten kártékony azok ellen, akik éppen füstformát vettek fel”

GYORSKERESŐ

AION: THE TOWER OF ETERNITY	54	E
ASSASSIN'S CREED	41	E
AUTO ASSAULT	23	E
BATTLESTAR GALACTICA	38	E
BLACKSITE: AREA 51	57	E
BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGWAY	42	E
CALL OF DUTY 4	37	E
CONDEMNED 2	19	E
CRYSIS	58	E
DEAD OR ALIVE ONLINE	20	E
DEAD REEFS	101	B
DRIVER: PARALLEL LINES	88	B
EMPIRE EARTH III	57	E
ENEMY TERRITORY QUAKE WARS	70	BT
FABLE 2	40	E
FALLOUT 3	64	E
GEARS OF WAR	37	E
GTA IV	34	E
GUILD WARS: EYE OF THE NORTH	25	E
HALF LIFE 2 THE ORANGE BOX	55	E
HALO 3	41	E
HALO WARS	56	E
HARRY POTTER ÉS A FŐNIX RENDJE	84	B
HAZE	39	E
HELLGATE: LONDON	35	E
HOMM V: TRIBES OF THE EAST	21	E
CLIVE BARKER'S JERICHO	55	E
KANE & LYNCH: DEAD MEN	52	E
LEFT 4 DEAD	27	U
LEGENDARY: THE BOX	57	E
LOST PLANET	74	B
MANHUNT 2	20	E
MARVEL TRADING CARD GAME	100	B
MASS EFFECT	43	E
MEDAL OF HONOR: AIRBORNE	58	E
MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES	52	E
MIRROR'S EDGE	61	E
NEED FOR SPEED PROSTREET	60	E
OVERLORD	102	B
PAINKILLER: OVERDOSE	38	E
REQUITAL	24	E
S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY	28	E
SETTLERS VI	42	E
SHADOWNRUN	94	B
SILENT HILL 5	61	E
SIM CITY SOCIETIES	59	E
SOLDIER OF FORTUNE: PAY BACK	61	E
SPACE SIEGE	61	E
SPACEFORCE: ROGUE UNIVERSE	106	B
SPLINTER CELL CONVICTION	42	E
SPORE	36	E
STRANGLEHOLD	36	E
SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE	14	EL
TABULA RASA	53	E
THE CLUB	26	U
THE GOLDEN COMPASS	25	E
THE SIMS 2 DIVATOS H&M CUCCOK	107	B
THE SIMS 2: BON VOYAGE	21	E
THE WHEELMAN	61	E
TRANSFORMERS: THE GAME	98	B
UNREAL TOURNAMENT III	35	E
VIVA PINATA	38	E

B: Bemutató O: Összeállítás E: Előzetes Bt: Bétateszt U: Új infó EL: Első látásra

28
S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY

88
DRIVER: PARALLEL LINES

ÜDV MINDENKINEK!

Na, megvolt az idei E3 is, vége a találgatásoknak, fellebbent a fátyol, kikerültünk a homályzónából, megtudtuk milyen is lesz ezentúl a videojátékipar legnagyobb megmozdulása: szép, steril, szakmai. Részben voltunk csak megelégedve vele, mert bár a játékfelhozatal szempontjából egy szavunk sem lehetett, mind a 20 ujjunkat megnyaltuk (ilyet egyébként nem csinálunk gyakran, ciki ha észreveszik), azonban a szervezőkről, és úgy anblokk az új formátumról már nem tudunk ennyi jót elmondani. Részletekért böngésszétek helyszíni tudósítónk, ender beszámolóját hátrébb. Meg is indult a találgatás, mi lesz itt kérem, mi lesz itt vajon, néhány kiadó ugyanis toporzékol, mások szimplán csak legyintenek, és bár megint másoknak minden megfelelt így, ahogy volt, az alternatív rendezvényként beharangozott „E for All Expo" azóta már teljes mellszélességgel hirdeti magáról az ígét. Az a show október 18-21 között kerül megrendezésre, hogy-hogynem *mindenki* számára *nyitott* rendezvényként, melynek kifejezetten *show*-jellege lesz, és *talán* az sem véletlen, hogy az üresen kongó-bongó Convention Center ad neki otthont Los Angelesben. Meglátjuk, hova fut ki az ügy.

Addig is azonban, amíg a játékipari kiállítások felkavart állóvize (muhahaha) ilyen tempóban örvénylik, hagyjuk egy időre a témát, és koncentráljuk a színfalak mögötti történések helyett a színfalak előttire. Mert kérem elképesztő mennyiségű benyomást és információt szerezhettünk a kiállításon, erre ugyanis jó volt a dolog. Megnéztük, kipróbáltuk, megkérdeztük, leírtuk. Fel is vettük, de a DVD-leadás miatt a GSTV-riportot csak a következő hónapban nézhetitek meg. A papír újság ehavi számában viszont keletkezett végül egy jó ötven oldalas tudásanyag, új infókkal, háttéranyagokkal, díjakkal, ahogy azt kell, ahogy azt megszokhattátok.

A DVD-ről mindenképp kiemelném a Big Mutha Truckerst, mely anno teljesen lenyűgözte cikkírónkat és 87 százalékot kaszírozott, illetve a hömpölygő GSTV műsorfolyamot, mely tök véletlenül ehónapban öt és fél órás lett. Tényleg csak a végén realizáltuk méreteit, mi békésen filmezgettünk ehónapban is, aztán Mady a DVD leadás napján egyszer csak sírva fakadt, szegénykém... a 9 giga felét elvitte a GSTV. Mondom előre, ez nem marad így, expresszivitásunknak határt szabva ígérem, következő hónaptól demók is lesznek a lemezen, meg egyebek, nem csak mi (a bakiparádét ki ne hagyjátok).

Következő hónapban jön egyrészt a *Pariah* mint teljesjáték, vérbeli sci-fi FPS az *Unreal* fejlesztőitől, totális megameglepi a Medal of Honor: Airborne kapcsán, Nagy E3-as TV-feszt, és felfedünk néhány titkot is a GameStar, mint olyan, jövőjéről. Izgalmas szám lesz, stay tuned ☺.

Üdv,
Boe / GS Team

FIGYELEM! A KÖVETKEZŐ GAMESTAR AUGUSZTUS 16-ÁN, CSÜTÖRTÖKÖN JELENIK

ÁLLANDÓ OLDALAK / HASZNOS OLDALAK

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

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ 122
HA ÚJ GÉPET VENNÉL, ÉS TUDNI SZERETNÉD, MILYEN KONFIGURÁCIÓT VAGY ALKATRÉSZT VÁSÁROLJ, IDE ÉRDEMES BENÉZNED

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

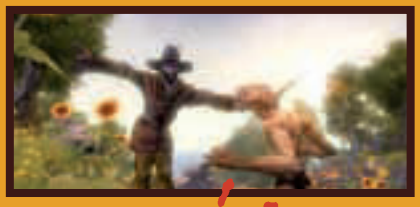
DVD-MELLÉKLET 128
EZEN A NÉGY OLDALON AZ ÉPP AKTUÁLIS LEMEZMELLÉKLET TARTALMÁNAK RÉSZLETES KIVONATÁT LÁTHATOD

BEMELEGÍTÉS
ARÉNA 6
TELJES JÁTÉK 12
ELSŐ LÁTÁSRA: SUPREME COMMANDER: FA 14

ÚJDONSÁGOK
HÍREK 16
BÖNGÉSZDE 22
CITROMPÓTLÓ 24
ÚJ INFÓK: THE CLUB 26
ÚJ INFÓK: LEFT 4 DEAD 27
S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY 28
E3 ÖSSZEÁLLÍTÁS 34
NYÚLON TÚL 44
KONZOLOK AZ E3-ON 46
E3 METAMORFÓZIS 48
FALLOUT 3 64
OLVASÓI TESZT: ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS 70

JÁTÉKBEMUTATÓK
LOST PLANET 74
EGY KÁVÉ MELLETT RICHARD GARRIOTTAL 82
HARRY POTTER ÉS A FŐNIX RENDJE 84
DRIVER: PARALLEL LINES 88
SHADOWRUN 94
TRANSFORMERS: THE GAME 98
MARVEL TRADING CARD GAME 100
THE SIMS 2 DIVATOS H&M CUCCOK 101
ALPHA PRIME 101
OVERLORD 102
SPACEFORCE: ROGUE UNIVERSE 106
DEAD REEFS 107

MÉLYVÍZ
HÍREK 108
JÖVŐNÉZŐ 111
PIACTÉR 112
ATI HD 2400 / HD 2600 118
CORE 2 DUO TUNING 120
KV HARDVER 122
VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ 124
MÁSVILÁG 126
DVD TARTALOM 128
KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL 130



Fontosabb E-mail címek:
ARÉNA: arena@gamestar.hu
HÍRLEVÉL: hirlevel@gamestar.hu
FÓRUM: forum.gamestar.hu
TERJESZTÉS: terjesztes@idg.hu

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

DX10 KÉRDÉS

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

Van egy jó hírem. A DirectX 10 kártyák nemhogy a DirectX 9-cel kompatibilisek, hanem a DirectX 1-gyel, 2-vel 3-mal stb... is azok. Ugyanis a DirectX egy visszafelé kompatibilis rendszer, szomorú is lenne, ha attól kezdve, hogy vettél egy 8800 Ultrát másfél százezer forintért, nem tudnál, mondjuk tovább játszani a Half-Life 1-gyel, vagy a Doommal :) Esetleg későbbi rokonaival. Tehát a DirectX 9 képes kártya NEM tud DirectX 10-et kezelni, de a DirectX 10 képes kártya tud DirectX 9-et. Tehát a Vista telepítése után, ha gondod lesz a játékkal, az nem feltétlen a DirectX 10 miatt lesz. Melyik NVIDIA- meghajtót ajánljuk? Mindig a legfrissebbet!

ABCÚG NAGYBÁCSI

Kedves GameStar!
Igyekszem gyorsan a tárgyra térni. A nagybátyám nálunk lakik. Többek között az ő jóvoltából végre február elején bekötötték a netet nálunk. Ugye ezzel még nem is lenne baj, csakhogy nagybátyám, miután egy weboldalon regisztráltuk őt, mert nagyon szerette volna és magától nem tudott, szépen lassan függővé vált. Nem gondol másra, csak arról beszél, hiába ül ott napi 3-4-5 órát, nem elég neki, és egyfolytában azt mondja, hogy nem engedjük oda, meg hogy alig ül ott stb. Már négyszer volt olyan, hogy kivitte a gépet a konyhába, és ott ült egész éjjel, és még napközben sem jött el, csak dél körül. Amikor mondtam neki, hogy ez nem biztos, hogy jó neki meg a gépnek, majdnem megvert, mert biztos csak azért mondom, hogy én ülhessek oda helyette. Ezt az e-mailt is csak azért tudom most megírni, mert most dolgozni ment. Szerinted mit csináljak?

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

Diplomatikus módszer: nagyon szépen meg kell kérni a nagybátyádat, hogy ezt hagyja abba. Például: Kedves nagybácsi, légy szíves hagyd abba ezt az internetes függőséget. Ha ez nem jön be: Vaze, nagybácsi, azonnal hagyd abba az internetes függőséget! Ha még ez sem elég, akkor: A Kib<síp> életbe, nagybácsi, most abbahagyod, vagy letépem a fejed! Ha ez sem segít, tépd le a fejét. Bár a törvény erősen bünteti, de legalább megszabadul az internetes függőségtől. És ti is tőle.
Léteznek egyéb, drasztikus módszerek is. Például szerezz egy nem működő egeret, cseréld ki a működőre, de előtte gondosan kend be az alját gyorsragasztóval. Ugyanígy valamelyik bontóban vegyél orosz billentyűzetet, és cseréld ki a billentyűzettel. Ha ez még mindig nem elég, szintén egy bontóban vegyél egy 640x480-as felbontásra képes klasszikus VGA-monitort, cseréld ki a monitorral. És ha ez sem elég, kérd kölcsön a szomszéd dobermanját, és csatlakoztass rá 12 voltot, amikor a nagybátyád elindítja a netet. A doberman meg fogja védeni érdekeidet, és a nagybátyád gyorsan leszokik majd a kutyás oldalról...

TÚL SOK JÁTÉK?

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

RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK

Helló GameStar!!! Lenne egy égetően fontos kérdésem!!! A Test Drive Unlimiteden hogy lehet Clubot nyitni, és hogy lehet Drive-Inc. vagy valami ilyesmi versenyt rendezni???? (Sós Csaba)
Kedves Csaba! Már rengetegszer leírtuk, ha egy adott játékkal kapcsolatosan kérdésed van, a fórumon (http:///www.gamestar.hu/forum), a megfelelő játék topikjában tedd fel a kérdésed. És ez vonatkozik mindenkire és minden egyéb játékra is. Köszönjük megértéseteket.
Rájöttem,hogy a hentest mért hívják hentesnek! Azért mert henteli az álatokat! (Na Csá!)
Segítek, a korcsolyázót azért hívják annak, ami, mert korcsolyázik, a gyilkost meg azért, mert gyilkol. Hitted volna?
Remélem, nem túl hülye kérdés: Hol van a nod32-höz a regisztrációs kód? Merthogy én már sehol se találom. (Kovács Árpád)
Kedves Árpád! A lap végén van a DVD-melléklet rovat, abban találhatók a megfelelő kódok.
Kedvem lenne MMORPG-zni, de nem szeretek

autós +100 pont, ha az AI eljut a szüleink nem szép emlegetéséhez az +50 pont. S mindezt koccanás nélkül. Egy hatalmas dugó okozása a belvárosban pluszpontokat adna. Mindez amolyan BFS és GTA engine-nel. A WoW-ba pedig több jó faj bekerülhetne: a plüssnyulak (alliance) illetve a tengeri uborka (horde). Megdobná a játékélményt, az tuti. LotRO-ban a Snowbourn szerveren játszom, de a karakterem neve titok :).

AKI NEM NORMÁLIS

Kedves GameStar!
A mostani számban olvastam egy játékról. *2War.* Írtátok a cikkben a pályákat… Auschwitz. Nagyon meglepődtem. Az egy olyan hely, amit szerintem nem illene belerakni egy ilyen játékba. Ki az az állat, aki ilyet kitalált. Az ilyen ember nem normális. Ott hatalmas bűnöket követtek el. Én is szoktam játszani buta gyilkolós játékkal, de ez akkor is sok. Tudom, hogy nem „olyan" dolgot kell ott csinálni, mint ami történt, de épp elég, ha a pálya ott van. (R. Gábor)

Auschwitz kétségtelenül az emberiség történelmének egyik legsötétebb, legszomorúbb fejezete. Mérhetetlen borzalom, amelyet megérteni sem tudunk. Ha azonban nem beszélünk róla, ha nem olvasunk utána, ha nem törődünk vele, akkor örökre el fogjuk felejteni: s ha elfelejtjük, újra megtörténhet, hiszen senkiben nem lenne meg a borzalmak visszatartó ereje, a kollektív emlékezés félelme. Úgy gondolom, hogy Auschwitz ugyanúgy az emberiség történelmének fontos része, mint bármi más, így erre is örökre emlékezni kell: s inkább építsük be a hétköznapokba, a játékokba, mint hogy újra szembesülni kelljen azzal a rémülettel, azzal az elmondhatatlan borzalommal, ami ott történt. Önmagában egy auschwitzi pályával egy játékban semmi gond nincs: az lenne a probléma, ha az ottani borzalmakat kéne újrajátszani. Na az valóban felháborító lenne....

CS, AZ AGGÁLYOS JÁTÉK

Kedves GameStar!
Azért ragadtam billentyűzetet, hogy megosszam aggályaimat az egyik leghíresebb/legjátszottabb multiplayer FPS-sel kapcsolatban, a *CS*-vel. Egy olyan játékban, amelyet a játékosok maguk tesznek változatossá, elég szomorú azt látni, hogyan viselkednek egyesek: a káromkodó, feszültségkeltő, nagyképű játékosok egyre gyakrabban jelennek meg, és veszik el más gémerek kedvét a játéktól. Az ilyen emberek viselkedése tulajdonképpen nagyon egyszerűen magyarázható: a névtelenségnek köszönhetően levetik gátlásaikat, és mondhatni kimutatják a foguk fehérjét. Egyesek ezt gyakran ráfogják arra, hogy a 8–14 évesek (ejnye, pedig a *CS* 16-os besorolású!) sajátja ez a viselkedésmód, de tapasztalataim alapján ez szinte minden erre hajlamos játékosra igaz. Szerintem ezek azok az emberek, akik igazán felelősek a multiplayer játékoktól elpártoló gamerekért. (Sárvári János)

Egyszer érkezett egy levél a president@whitehouse.gov címre (ez egy olyan e-mail, ahova mindenki írhat az amerikai elnöknek), amelyben csak ennyi volt. Megtalállak, kinyírlak! A CIA persze egyből mozgásba lendült, és másnap látványos akció keretében több tucat kommandós törte rá az ajtót egy megszeppent 13 éves kisiskolásra, aki „poénból" írta a levelet, mert azt hitte, az interneten mindenki arctalan. Rosszul hitte. Saját példával is alá tudom ezt támasztani: a saját fórumunkon sokat kellemetlenkedett (anyázott, szabálytalankodott, kötözködött – egyszóval bunkó módon viselkedett) egy felhasználó, akit többször

HÓNAP LEVELE

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

Debrecenben lakom, jó néhány barátom LOKI-szurkoló. Egyikükkel suli után, hazafele menet megláttunk egy fradis pólót viselő srácot, mire barátom megjegyezte: veszélyes ezt itt hordani. Igazából a történés ennyi volt, de amíg hazafele tartottunk, elgondolkoztam. Miért is alakul ki az emberekben ez az általános előítélet bizonyos emberekkel szemben. A legtöbb embernek a fociszurkolókról a verekedés, rivalizálás, egymás szétverése jut eszébe. Kérdem én, miért? Akárkit ismerek, az nem olyan természetű, ésszerű(!) határokon belül tartja fontosnak imádott futballklubját, és nem húzza fel magát sértések esetén. Mondjuk az is igaz, hogy a tv-ben is azokat a meccseket nyomatják orrba-szájba, amiken vagy fergeteges győzelem született, vagy a két fél drukkerei összeverekednek, kavicsot dobálnak a játékosokra stb. Egy balhémentes, egyszerű győzelmet/döntetlent nem látok annyira sokszor a tv-ben, mint őrjöngő szurkolókat, verekedés, dobálás közben... Na most vagy ilyen a legtöbb meccs, vagy ezek manapság a „jó hír/sporttudósítás kategóriába tartoznak. Na jó, nem is érdekes. A mi szempontunkból inkább ez: A játékosokat miért ítélik el 1esek (JT, egyebek) vagy az a kormányzó, aki az egészségügytől vett el pénzt, annak érdekében, hogy a szgépes játékokat betiltsa? Miért csak azokat a híreket emelik ki ebben az esetben is, amikor GTA-szerűen lelő egy diák 3 másikat? Az a srác, aki vmi biztonsági őrnek segített egy verekedés során, és hősnek van titulálva? Az miért nincs minden oldalon a napilapokban? Miért a negatív tartalmakat sugározza folyton a tv, és miért a botrányok, pusztulások, halálesetek szerepelnek kiemelt helyen (vagy ne adj' isten, a címlapon) egy napilapban? Egyszerűen nem tudom felfogni. Ebből kifolyólag csak azt értem meg, hogy mire fel ez a sok előítélet egy emberrel szemben, csupán az érdeklődési köre tudásával. Egy szóval ki tudom fejezni: sajtó. *(Kurucz Gergő)* **(Szomorú egy világban élünk, Gergő! - ender)**
Nem, nem a sajtó: az emberi ösztön. Hidd el, már akkor utálták a szomszéd faluból származót, amikor sajtónak nyoma sem volt. Már akkor rémtörténeteket meséltek a tábortűznél, amikor még tv sehol sem volt. Ez emberi ösztön: abban bízunk meg, amit ismerünk, nem mérlegeljük, hogy az rossz-e, vagy jó. Csak az a lényeg, hogy ismerjük, tudjunk róla. Ezért van az, hogy sokaknak az a legjobb mobilmárka a világon, amilyen telefonjuk nekik van, az a legjobb VGA-kártya a világon, amilyen VGA-juk nekik van, az a legjobb rágógumimárka, amilyen fajtájút ők esznek, az a legjobb zene, amit ők hallgatnak. Minden, ami ismeretlen, bizonytalanságot kelt az emberben, és az rossz érzés. Ez alapvető ösztön, tehát nem a modern médiától vagy a focitól függ, ez mindig is így volt.
Azok ítélik el a játékosokat, akik nem ismerik a játékokat, félnek a hatásaiktól, mert nem tudják, hogy nincsenek hatásaik azonkívül, hogy nagyon jó játszani. Sajnos nálunk például focitémában rosszak a beidegződések – az államot nem lehetett utálni, de az állami szervezetek csapatait lehetett, ilyen volt az Újpest vagy mondjuk a Kispest például. Ugyanígy bizonyos politikai nézetekhez vagy embercsoportokhoz kötöttek más csapatokat, mint például a Fradit vagy az MTK-t. Arról nem is beszélve, hogy ősi a rivalizálás olyan városok között, mint például Debrecen vagy Nyíregyháza. S ahol egyvalaki elkezdte utálni a másikat, a hasonlóan gondolkodók is követték – a saját igazuk árnyékában pedig lassan a rivalizálás helyett kialakult az önigazoló szurkolói háború... rémesen szomorú ez, főleg úgy, hogy a bunkónak tartott USA-ban egy NFL-meccsen a rivális csapatoknak szurkolók egymás mellett ülve szurkolnak kedvenceiknek, és nincs semmilyen konfliktus... Sajnos, mi emberek alakítjuk az igényt, hogy miről írjon a sajtó. És a sajtó legfőképp a nagy tömegek igényére fog reagálni...

RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK

ne letölteni angol nyelven? *(N. Nándor)*
Jó tanács: legközelebb ne az ukrán Igra Komputerovi boltban vegyél CoD2-t, mert egyrészt az is kalóz, másrészt nem magyarul lesz. Irány a CD Galaxis vagy az 576 Shop!

Várható-e az, hogy valaki a szerkiből előveszi a jó öreg StarCraft-ot és B.Neten fog vele játszani? Ha igen, megírnád nekem, hogy ki? És persze az accountnevét is. *(Bartók Ádám)*
Válaszom: fogalmam sincs. De úgy tudom, senki sem battle.net-ezik a szerkiben, sőt senki nem StarCraftozik.... (De vesző én – ender) És ha starCraftozna is, akkor sem írnám meg az accountját, mert irigy kutya vagyok :).)

Rögtön a tárgyra térek: elakadtam a Syberia 2-ben akkor, amikor már felmásztam a hegyre, és a gép rádióját kéne beállítani, csak nekem sehogy se sikerül. Nyomogatok mindent összevissza, próbáltam már minden variációt, de nem sikerült, plusz a végigjátszás sem segített.

kitiltottunk, mégis visszatért ilyen-olyan módszerekkel. Kínunkban megnéztük az IP-címét, amely egy középiskolai kollégiumé volt. Meglestük a kollégium adatait, és írtunk egy szép e-mailt az igazgatónak az incidensről. Másnap jött a bocsánatkérő levél, amelyben az igazgató biztosított minket, hogy a diákot azonosították, és kellőképpen megbüntették, hiszen az ő kollégiumukban nem ez a megfelelő viselkedésmód. Tehát újra le kell szögeznem: SENKI sem ismeretlen és arctalan az interneten, mindenkit lehet azonosítani, és ha nem tartja be az adott oldalak szabályait, adott ország törvényeit, meg lehet büntetni. Szóval óvatosan a gátlások levetésével és a bunkó viselkedéssel.

ADIOS 2 DIMENZIÓ

Kedves GameStar!
Egyre inkább látom, hogy kezdenek eltűnni a kétdimenziós játékok. Tudom, hogy ennek az az oka, hogy „...lépést kell tartani a korral..." viszont én nem egy esetben szívesebben játszom gyengébb, viszont egyszerűbb játékokkal. Gondolom, ti is emlékeztek, mondjuk az első *Wormsre,* vagy mondjuk a *Jazz Jackrabbitre,* mellyel annak idején nagyon nagyot szakítottak. A *Worms*ből elkészült a 3D, mely jónak jó lett, de elveszett belőle a jó kis „na leülök most öt percre wörmszözni" gondolat, mivel háromdében nem lehet csak úgy gyorsan játszani, hisz az X Y tengelyen könnyebb mozogni, mint ha belevennénk egy döntött Z tengelyt is. Persze-persze sokkal szebb most már, de például azért halt ki a jó öreg Jazz nyúl, mert amikor ki akarták rakni 3D-be, egyszerűen, annyira le lett butítva: a fegyverzet, a mozgás és a grafika (a baltával faragott poligontest mégsem olyan szép, mint egy 800×600-as felbontású pixelrajz). A humora meg egyszerűen eltűnt. És Jazz eltűnt a három dimenzióba rakott kétdimenziós ködben, amely elemészt minden gyengébb játékprogramot. Viszont amikor megjelent a *Heroes V,* azonnal bepánikoltam, hogy milyen idegesítő lesz, majd folyton forgatni a kamerát... De mégsem. Egyszerűen kézre álltak a háromdébe átrakott tárgyak, amelyeken már nem a poligont nézzük, hanem magát a tárgyat. Tehát ha egy olyan cég veszi kézbe a gém „új dimenzióba helyezését", amelynek van tapasztalata, tud jó gém születni!
És itt a harmadik gémfaj, amelyet egyszerűen nem lehet 2D-ben játszani. Ez a *Doom*, a *HL*, a *Quake* és a többi FPS. A kezdeti FPS-ek, bár kétdimenziósak voltak, mégis próbálták azt az érzetet kelteni, hogy háromdések. És a növekvő-zsugorodó képekből egyszer csak kiemelkedett egy poligon, amely új megvilágításba helyezte a játékos látását. Manapság minden FPS háromdé és szemet gyönyörködtető (persze van kivétel), és ha ma leülünk egy *HL* mellé, nem pixeleket és poligonokat látunk, hanem egy Kidolgozott Játékot. Természetesen lehet jó egy kétdimenziós játék is, és egy háromdimenziós is, de nem mindig jó, ha egy játékot kiveszünk az ő saját dimenziójából. (Emlékezzünk csak, hogy jártak Gordonék, mikor egy másik dimenzió megnyitásával próbálkoztak...)
Én nemrégen játszom, nem emlékszem arra a pillanatra, amikor a *Quake* bejelentette a poligonjait, vagy amikor a Jazz harcolt először a teknősökkel, vagy amikor a *Dune*-ben előjött a homokféreg, mégis annyit játszottam 13 év alatt, hogy ezek a gondolatok nagyon mélyen megmaradtak, és jó érzés volt leírni, bár egy kicsit elkanyarodtam az eredeti témától. (Ács Ádám)

Ez a téma örök és elpusztíthatatlan. Annak idején ugyanis bárki bele tudta élni magát a karakteres grafikába is (lásd a Richard Garriot-interjúban az Ultima II-ből készült képet), sőt személyesen is tapasztaltam ezt, amikor még C–64-tulaj voltam. A játékélményhez akkor elég volt a jelzésszerű grafika. Igazi beleélést azonban az ember akkor tapasztal, ha valóban magába szippantja a világ: mondok erre egy példát. Nemrég új PC-m lett, és amíg készült, egy tartalék PC-vel nyomultam. LotRO-ztam is vele, de mivel gyengécske masina volt, így minimális grafikával. És őszinte leszek, nem menőzésből mondom, de úgy kínszenvedés volt, hangulattalan, plasztik stb. Aztán meglett az erőmű gépem, és a LotRO-ban azonnal maximumra csavartam a grafikát, és azóta nincs semmi szenvedés: a játék gyönyörű, a világ magába szippant. Hasonló élményem volt, amikor 17"-es monitorról áttértem 19"-esre: mintha egy másik dimenzió nyílt volna meg. És ez a baj a kétdimenziós játékokkal is: amíg nem lehetett jobb, addig természetesen elég volt, de ma, amikor már lehetne sokkal is jobb, akkor miért elégedjünk meg kevesebbel? Egyébként a nagy tömegeket vonzó játékok, mint a Zuma vagy a Luxor változatlanul 2 dimenziósak, mert ott tényleg a játék a lényeg: nem kell beleérezni semmibe, csak tolni a kockákat lefelé. Vagy nézd a Tetris esetét: az mindig is 2D-s volt, hiába akartak 3D-s változatokat csinálni, azok mindig megbuktak. Szóval van létjogosultsága a 2D-s grafikának, de csak bizonyos esetekben – például egy Invaders típusú lövöldözős játék, egy Sokoban- vagy Zuma-klón értelmét vesztené 3D-ben.

GS SHOPOT A NÉPNEK!

Kedves GameStar!
Szeretném kérdezni, hogy van-e a GS-nek *CoD2* szervere...ha van, pls mondd meg az IP-címet, mert most lett meg a cod2, és teljesen kocka lettem tőle. Meg (lehet hülye kérdés) de milyen papírból van a GS elő- és hátlapja? Mert egyre több újságnak abból az anyagból van, és tök teccik, meg hogy lehet-e olyat kapni, és sima nyomtatóval (tintasugaras) lehet-e arra nyomtatni? Itt levélírás közben támadt 1 tök jó ötletem. Mi lenne, ha lenne valahol (mondjuk Dunaújvárosban, mert ott lakom: D) egy GS Shop! Pl. az összes újságot, ami eddig megjelent, és a teljes játékokat is meg lehetne venni...na meg GS-es pólót, bögrét, párnát, alsógatyát is, akár xD lehetne venni. És nemcsak online lenne ilyen... mert anyu nem engedi h. a netről rendeljek (de ez egyéni szoc. Probléma :D), meg amúgy is tök király lenne! A GS Shop mellett lenne mongyuk 1 (nemtom, hogy írják, szóval így jó parasztosan :D) MekDonáldsz xD

» AZ ÚJSÁG LAPJAIN IS FELÜDÜLÉS LÁTNI NÉHA EGY-EGY JÓL MEGFORMÁLT ÉS FELÖLTÖZTETET LEÁNYZÓT «

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

A Gamestar 2007 májusi sms-játékának nyertesei Rétvári Balázs (Budaörs) és Román Martin (Miskolc). Nyereményeik egy -egy Logitech Z-4 2.1-es hangrendszer. Szívből gratulálunk!

„GS SMS: Játszik valaki a szerkesztőségben valamilyen szerepjátékot? Nem a PC-s, konzolos RPG-kre gondolok, hanem asztali szerepjátékokra (pl. Vampire, Werewolf, M.A.G.U.S. stb.). Dayster."
Igen, régebben sokan D&D-ztünk, de most már csak Szittyó, Malachit és Sam.

„Tudnál ajánlani valami olyan játékot, ami olyan, mint az Age of Empires, amiben lehet építeni is? Köszi (Szilard)"
Nemsokára jön az Empire Earth III, de volt két előző része is!

„Mikor elindítom a gépet, mindig elfeketedik a képernyő. Kivettem a grafikus kártyát, megpuszíltam, visszatettem, és azóta mindig elvörösödik a képernyő. Kérlek, segítsetek!"
A megoldás: a VGA-d csaj, és bejössz neki :). Csak attól vörösödhet el :). (Nem kéne ajtóstul rontani a házba, én előbb moziba vinném vagy vacsorázni... – mazur)

„PC-s game-eknél, ha minél jobb a videokártyánk, akkor a játék grafikája is annál jobb? (Ibro)"
Amelyik játéknak pocsék a grafikája, abból a 8800 Ultra sem csinál csodát. Amelyiknek meg jó, attól a 8800 Ultrán csak szebb lesz.

„Ti mikor aludtok, ha ennyit dolgoztok mindig? (Rainerz)"
Aludni? Az a szó mit jelent :)?

BRUTTÓ: 91 FT
A telefonszám mindhárom mobilszolgáltató hálózatáról elérhető. Az SMS küldője hozzájárul ahhoz, hogy a játék műszaki lebonyolítója (Telefor Kft.) továbbítsa adatait a GameStar kiadója, az IDG Hungary Kft. részére.

(Majoros Máté)
Ehhh, általában türelmes ember vagyok, de fel nem foghatom, hogyan lehet az, hogy nem értitek meg oly sokan: ha elakadtok egy játékban, menjetek a fórumra (forum.gamestar.hu), és az adott játék topikjában tegyétek fel a kérdéseiteket! Köszönöm előre is!

Honnan tudom letölteni a Need for Speed Underground 2 100%-os mentését és a James Bond Nightfire-nek egyik trainerjét?
(Majlinger Richárd)
Kedves Richárd, bízz a ha-

azt ott meg lehetne kajálni...meg egy GS mozi ami a GSTV-t vetítené! Tök zsír lenne! *(Főleg a MekDonáldszos GS Zsír-Burger – mazur) (Mészáros Gergő)*

Máris vizionálom a GS Shopot bemutató műsort a magyar csatornákon. Például a GS állólámpát, amely – figyelem, világújdonság! – lefektethető! Sőt, felszerelhető falra, szőnyegre, sőt úszómedencébe is. És ára csupán kilencezer-kilencszázkilencvenkilenc forint, és ezért nem egy, nem kettő, hanem egyenesen három állólámpát ad a GS SHOP, hogy egyszerre több helyen is lehessen világítás a lakásban. Sőt, aki megveszi kilencezer-kilencszázkilencvenkilenc forintért a GS állólámpát, még kap egy mini állólámpát is, amely egyben a világ legkisebb állólámpája, csupán 1,2 centiméter magas! Emellé még INGYEN jár egy állólámpapolírozó készlet is, csupán kilencezer-kilencszázkilencvenkilenc forintért! Rendelje meg most! Az első 30 megrendelő még ajándékba kap egy „Hogyan vegyünk állólámpát?" könyvet, a GS Shop különleges ajándékát. Hívjon most a 06-90-GSSHOP telefonszámon (1024 forint/perc ÁFÁSTUL). Viccet félretéve, létezik GS Shop, itt: http://mediashop.idg.hu/ és ott Ajándéktárgyak. Jah, egyébként nincs CoD2 szerverünk, nem codozunk.

A LÁNYOK ANGYALOK...

Kedves GameStar!
Mivel az utóbbi lapok valamelyikében olvastam egy (vagy lehet több is volt) nagyon érdekes levelet, „mit keresnek női képek a GameStar hasábjain meg különben is" témával, gondoltam, megosztom veletek az én nézetemet is. Lehet, velem van a baj, de nekem nagyon szimpatikus az olyan játékokkal való szórakozás, ahol a főszereplő vagy akár mellékszereplő egy női karakter. Több mint 1 éve *WoW*-ozom, de nekem még férfi karakterem sose volt. Szerintem női karaktert irányítani bárminemű játékban, legyen az a már említett *WoW, VtM: Bloodlines, Diablo* vagy akár *Sims2,* teljesen más, mint férfit. Magamból kiindulva egy female alakkal sokkal odaadóbban lehet játszani, jobban törődünk vele, vigyázunk rá, és igyekszünk a legjobbat kihozni belőle/megadni neki, míg pl. én egy férfi kariba totál bele tudok unni (nem is túl gyakoriak nálam – értsd: 0). Ezzel együtt az újság lapjain is felüdülés látni néha egy-egy jól megformált és felöltöztetett leányzót :) a sok gép, szörny meg digitális csillogás közt. Szal embere válogatja, nem vásárlok Playboyt, de azért néha jó látni képen is a gyengébb nem tagjait, még ha azok a GameStar-ban is vannak :). Ja, és ez független attól, van-e barátnőd/feleséged vagy sincs. (E. Gergő)

Egyszer azt mondta nekem egy guildtársam WoW-ban, hogy ő mindig azért van női karakterekkel, mert ahogy fut a karija a képen (TPS módban játszott), sokkal jobb egy nő popsiját nézni, mint egy pasiét. Ez mondjuk érthető is, kevés olyan fickót ismerek, aki a pasik hátsóját nézegeti szívesen. És – hogy is mondjam – az ilyen emberkék társadalmi megítélése is elég, khmmm, vegyes. Ez utóbbi nagyon szomorú, mert igenis, tessék elfogadni a másságot, ha mások is képesek elfogadni titeket. A lányokra visszatérve: most, hogy zajlik a World Cyber Girls elődöntője, és elnézem a rengeteg klassz lányt, aki valamilyen módon kapcsolatban áll a játékokkal vagy az internettel, el kell gondolkodjam, hogy hirdetnem kéne egy Gyu Cyber Girls versenyt is olyan lányoknak, akik csinosak, és kapcsolatban akarnak állni velem. Lehet tömegesen jelentkezni, nem vagyok félős. Egyébként egyszer megérné kutatni, hogy miért is játszanak sokan ellenkező nemű avatarral a játékokban, az okos agykurkászok tuti kideríténék, hogy valamikor gyerekkorukban az óvó néni kitépte kedvenc csótányuk lábát, és azóta tart a frusztráció. Persze ezzel egyetlen agykurkászt sem akarok megbántani, vannak köztük nagyon csinosak is :) Egy dolog tény: a nőkkel jó dolog törődni.

A mostani Arénában bevezettük a GS TV-t, amelyen már teleregény is megy, a GS Shop hirdetéseiben pedig zseniális állólámpánkat lehet majd megvenni annak, aki AZONNAL hív (mindegy, hogy mikor olvassa ezt, a lényeg, hogy hívjon: 1024 Ft/perc áfával), fény derült gonoszságunkra a Szent Játékdesign szekta kapcsán, és megállapítottuk, hogy az interneten senki sem arctalan, egyszóval vigyázzatok! És a környezetre is! Én szóltam!
Maximális tisztelettel,
Gyu

BEMUTATÓTEREM

A JAVÍTÓ SZÁNDÉKÚ ÉPÍTŐ KRITIKÁK ROVATA

Van valami, ami nagyon zavar a GSTV-ben. Régebben az egyes videókat (pl. játékteszteket) külön le lehetett kattintani, most viszont egybe vannak gyúrva blokkokba, és ez szerintem nem jó. Egyrészt elég hosszúak ezek a blokkok, és nem mindenki tud/akar egy ilyet egyhuzamban végignézni. Másrészt nem feltétlenül érdekelnek a blokkok teljes egészében (néha kicsit vontatottnak is érzem a felvezetést), az érdekes részeket kikeresni pedig macerás, pláne hogy a DVD-ről futnak ezek a nagy fájlok. Arról nem is beszélve, ha egy játéktesztet többször is megnéznék, vagy megmutatnám valakinek, akkor kezdhetek tekergetni minden alkalommal. Úgy gondolom, vissza kellene térni a külön indítható filmekhez, egy-egy riportot természetesen nem kell szétbontani. A PC World megoldása a Flash-videókkal ebből a szempontból remek, szerintem... csak a zene borzalmas alatta :).
(Szálasi Richárd)
Mivel a nevében is benne van, hogy GSTV (figyeld a TV rövidítést), így műsorokat készítünk. Egyik a játékokról szól. S azért egy műsor, mert már így is havonta 6 különböző műsorblokkunk van. S azért írjuk le a tartalomjegyzékben, hogy milyen videók vannak az adott műsorblokkban, és azért beszélünk róla a blokk elején, hogy akit valamelyik videó nem érdekel, az fel tudjon készülni, hogy tovább kell tekernie. Én úgy gondolom, hogy egy olyan országban, ahol egyébként nincs játékokról szóló tv-adás, még a kevésbé érdekes is lehet izgalmas :).

Az újságról lenne szó, a minősége az általam vásárolt példánynak nem igazán volt megfelelő. A csomagolás nem volt sérült, csak talán kevés volt az oldalakat összefogó ragasztó, mert a 4. kinyitásra ki is estek belőle, pedig nem volt benne semmi durvaság. Nem vágtam földhöz, nem hajtottam meg stb... Szóval csak szólni szerettem volna, ha esetleg másoknál is előfordult ez a hiba, akkor tehetnétek ez ellen valamit.

Jaj és a GSTV, hát nem tudom hogy csak nálam, de mit keres benne Vágó István meg a Legyen ön is milliomos műsor (a sarokban az RTL Klub-os logóval)??? Igencsak meglepődtem, hogy többször is csak úgy megjelenik, és 10-15 másodpercig megy aztán ismét a GSTV. Teljesen olyan, mintha rávettétek volna egy műsoros kazira a GSTV-t :). Remélem, tévedek, és nekem jutott csak ebből. (Berkics Attila)
A helyzet az, hogy a bantu rabszolgák, akik a lapot egyesével ragasztják, néha ebédelnek is. Tudom, ez gondatlanság, hogy adunk nekik enni, de áldott jó lelkek vagyunk. S amikor zsíros a kezük az ebédtől, olyankor néha rosszul tapad a ragasztó. Ez egy borzalmas hiányosság (a felelősöket kivégeztük), dolgozunk rajta, hogy többé ne kapjanak zsíros ételt, de te is megértheted, hogy a költségvetést MINDEN ÁRON tartani kell! Viccet félretéve – sajnos egy-két rossz példány mindig készül a nyomdában, ilyen esetekben az ügyfélszolgálati iroda (terjesztes@idg.hu) szívesen kicseréli a rossz lapot egy jóra: és bocsánatot kérek mindnyájunk nevében.
Én megértem, hogy nem szeretitek The Rockot, mert tényleg semmi színészi képessége nincs, és baromi bosszantó, hogy minden jó szerepet megkap (pl. a Doom kicsiny színvonalát még jobban lerontotta szerintem). Na de Vin Dieselt miért utálja mindenki? Tudsz bárki mást, aki jobban játszotta volna el az állat Riddicket? (Mikó István? – mazur) Na most arról nem ő tehet, hogy nem kellett drámai szövegeket mondania. Az viszont tényleg nevetséges, hogy ő kapja Hitman szerepét, de szerintem az egész csak egy rossz pletyka...
(Belső Marci)
Vin Dieselt azért nem szeretjük, mert mindnyájan Humphrey Bogart-rajongók vagyunk: az ő ábrándos nézése, a cigarettája füstje az etalon mindnyájunknak. Szerepe a a Casablancában maga a költészet. Vin Diesel pedig nemcsak hogy nem sármos, hanem még kopasz és erőszakos is, és nem tud olyan csúnyán nézni, mint Stallone. Ez utóbbi nagy hiba, nagyon nagy!

RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK

talmas Google erejében, és használd a keresőt!

Afelől szeretnék érdeklődni, hogy a GSTV Extra részlegében, a Petőfi Csarnok bemutatásánál egy négyfős ázsiai (talán japán?) lánycsapat énekel és táncol, akik szerintem nagyon aranyosak. Nos, ha lehet – és tudtok segíteni – akkor szeretném megtudni ezen leányegyüttes nevét és a számuk pontos címét.
(Jeff Hawkins)
Hehe, ez az információ minket is érdekelne, aki tudja, írja meg!

Az előző GSTV-ben elmondtátok, mivel szerkesztitek az újságot. Én azt kérném, hogy csináljatok egy HOW IT'S MADE-et (mint a Discoveryn). Kb. 5-7 perces összefoglalót, hol és kik szerkesztik az újságot, és hogy hogy nyomtatjátok ki. Szerintem az király lenne.
(Lehocky Gábor, Szlovákia)
Elárulok egy titkot, kb. 2 éve készülünk rá. Az ötletig már eljutottunk – jó munkához idő kell. Vagy mi :).

GameStar TV

TARTALOM

2007. JÚLIUS | 7 MŰSOR | 5 ÓRA 42 PERC

Végre ellátogathattunk külső helyszínre is forgatni: az étterem, amely befogadott minket igen kellemes volt, főleg a felszolgáló leányzó, aki álomszép! Erről lemaradtatok, de a beszélgetésekről nem fogtok. Aki a GSTV Arénának szeretne írni, az *arena@gamestar.hu* címre küldje levelét „GSTV ARÉNA" témával. Köszönjük!

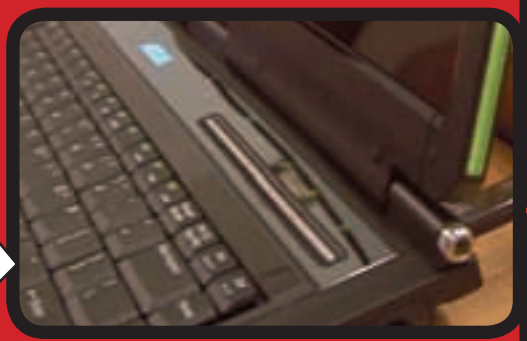
KIEMELT MŰSOR: E3 KEREKASZTAL

A kerekasztalban ezúttal az E3 a kiemelt téma, júliusban mindenkit ez foglalkoztatott és ez fog foglalkoztatni még legalább a következő E3-ig. Mellékeltünk egy képet, hogy érezzétek a hangulatot!

A HÓNAP JÁTÉKBEMUTATÓJA: LOST PLANET

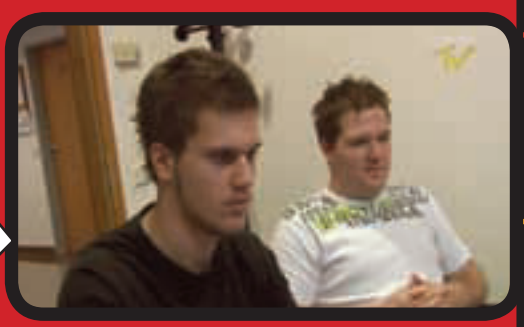
Siker vagy sem? Forradalmi vagy sem? Mindenesetre érdekes, főleg az ATI-botrány miatt (meg állítólag nem is olyan nagyon rossz játék és DirectX10-en nagyon jól néz ki). Képünkön egy másik videóból, a *Driver Parallel Lines*ból látható egy részlet.

A HÓNAP HARDVER BEMUTATÓJA: MICROSOFT BILLENTYŰZET



A Microsoft jó ideje nyomul már hardvereszközökkel, most azonban megkérték a neves perifériatervezőt és gyártót, a Razert, hogy ugyan készítsen már nekik egy überkafa billentyűzetet. A Mélyvíz videoblokkból kiderül, ez hogy sikerült. Képünkün az ASUS Dx10-es notebookja látható, amely szintén szerepel ebben a blokkban.

A HÓNAP EXTRÁJA: INVICTUSNÁL JÁRTUNK



Örökké emlékezetes napot töltöttünk a debreceni Invictus fejlesztőközpontjában, ahol egyszerre két autós játék is készül: mi minden egyes titkot kilestünk, és még azt is tudjuk, hogy a japánok a ping miatt verik meg a magyar tesztert... Képünkön az extra másik kiemelt részét, az olvasói béta-tesztet látjátok.

MŰSORTARTALOM

GSTV\felkonf (3 perc)
Júliusban újfajta mozis technikákkal próbálkoztunk, hogy feldobjuk a felkonfot, amelyben mazur is besegített.

GSTV\jatekvideok (44 perc)
Elveszett planétát kergetünk ebben a hónapban, amely valahol elakadt a DirectX9 és a DirectX10 naprendszerek között... Játékvideóink sorrendben: *Shadowrun, Driver: Parallel Lines, Harry Potter and the Order of the Phoenix, Overlord, Loki, Lost Planet.*

GSTV\masvilag (37 perc7)
Elemezzük a Green Day-t és a Wild Wild Westet, illetve BZ-vel a következő klipeket kínáljuk nektek: Wendigo, Andrea Corr, Green Day, Richard Nate, My Chemical Romance. Filmelőzetesek: 3:10 to Yuma, American Gangster. I'm Legend, Wall-E és Invasion.

GSTV\hardver (33 perc)
A GSTV Hardver ebben a hónapban sem marad érdekességek nélkül: sorrendben LG BH 100 Blu-ray/HD-DVD/DVD lejátszó, DX10-es ASUS notebook, Microsoft billentyűzet, ATI HD2600 és HD 2400, 3D-s mutatóeszköz bemutatóját láthatjátok Madytól és ZeroCooltól.

GSTV\arena (31 perc)
Az Aréna is kitelepedett ezúttal egy külső helyszínre, ahol ender, Gyu és mazur hármasban nosztalgiáznak Depeche Mode-ra. Telefonon Boe is próbál csatlakozni, ebből azonnal ender & mazur akapella koncertje keletkezik. Móka és kacagás, kitűnő széklábak!

GSTV\extra (82 perc)
Meglátogattuk az Invictust, minden fejlesztőt kikérdeztünk az autós játékok fejlesztéséről. Az olvasói bétában a *Quake Wars: Enemy Territory* teszt neves magyar cyberatléták interjújává alakult.

GSTV\kerekasztal (56 perc)
Kerekasztal-beszélgetésünk témája mi más lehetett volna, mint az E3: előzetes latolgatás, eszmecsere. Bad Sector, Duncan, ender, Gyu és mazur elmélkednek a világ leghíresebb játékkiállításáról.

Plusz
A minden eddiginél brutálisabb bakiparádé a PLUSZ alkönyvtárban található a DVD-n .

TELJES JÁTÉK

BIG MUTHA TRUCKERS

Egy hatalmas kamion, Amerika véget nem érő útjai, konkurenciaharc, rendőrök, motoros bandák, üldözések, vad poénok – a Big Mutha Truckers végre felkavarja a szállítmányozós játékok állóvizét.

Kamionos programokból lassan már Dunát lehetne rekeszteni, a stílus népszerűsége azonban mégsem igazán magas a helyenként túlzott összetettség és bonyolultság miatt. E havi teljes játékunk tökéletes alternatíva azoknak, akik szeretnék átérezni az országúti száguldás nagyszerűségét, viszont nem kívánnak hosszú órákat eltölteni azzal, hogy kitalálják, New Yorkba vagy New Jerseybe érdemes-e szállítani a potom pénzért vásárolt gyertyatartókat. A Big Mutha Truckers bizony a viccesebbik végén fogja meg a szállítmányozás szépségeit, így aztán mindenkinek okozhat kellemes meglepetéseket.

CSALÁDI VERSENY

A játék története ugyan meglehetősen egyszerű, de a fergeteges humor már ide is beköszönt. Az alapszituáció szerint a BMT vállalat idősödő tulajdonosa, Big Mutha nem tudja eldönteni, hogy melyik gyermekére hagyja a bizniszt. A négy, meglehetősen furcsa poronty természetesen lelkesen vállalkozna a feladatra, így a mama úgy határoz, hogy egy teszt elé állítja őket. Mindannyian kapnak egy saját kamiont egy jó adag rakománnyal, a győztes pedig az lesz, aki 60 nap után a legtöbb pénzzel tér haza. Induláskor rögtön választhatunk is a karakterek közül, ami előrevetíti, hogy legnagyobb konkurenciánk saját testvéreink lesznek.

„BENZINSZAGÚ FELHŐT HOZ FELÉM ASZÉL"

Kamionos-szállítmányozós eredetéhez hűen a Big Mutha Truckers koncepciója alapjaiban hasonlít a megszokott receptre: monstrumunkkal járjuk az országot, figyeljük a híreket, hogy éppen mit és hol kaphatunk olcsón, majd készleteinktől megpróbálunk a lehető leggyorsabban megszabadulni. A szokásos unalmas grafikonok helyett az áruforgalom sokkal viccesebben zajlik. Előfordul például, hogy egy egérinvázióról sújtott várost kell kisegítenünk egy rakománnyi sajttal. A poros utakat róva háromféle fontos objektumba térhetünk be. A garázsban szerelhetjük és tuningolhatjuk fel szeretett kamionunkat, a boltban vásárolhatunk és eladhatunk, a bárban információkat szerezhetünk a leitatott sofőröktől, nyerőgépezhetünk, vagy éppen hitelt vehetünk fel uzsorakamatra, ha nagyon megszorulnánk.

TAROL A KAMION

Talán a legfontosabb szempont, amiben a Big Mutha Truckers eltér a stílus kliséitől, az elképesztő vezetési élmény. Ezúttal nincs igazán szükség a közlekedési szabályok betartására és túlzott óvatoskodásra, mert bár kamionunk élethűen sérül, az ámokfutás mégis kifizetődő. Ütközéseinkkel ugyanis akár kombókat is létrehozhatunk, ami után kis szerencsével ingyenes javításhoz vagy üzemanyag-feltöltéshez is juthatunk. Az erősen arcade irányításnak köszönhetően egészen elképesztő manővereket hajthatunk végre. Kis ügyességgel például kilengethetjük az utánfutót, amely letarol mindenkit a közelben. A dolgunk persze azért nem lesz ennyire egyszerű, a konkurencia mellett ugyanis sok fejfájást okozhatnak a motoros bandák és arendőrök is; ha nem vigyázunk, akár a teljes rakománynak búcsút mondhatunk. A játék szavatosságát tovább növeli, hogy 20 önálló küldetés is rendelkezésre áll azoknak, akik végeztek a karriermóddal. Ha egy cseppet is érdekel a kamionosok világa, és vevő vagy a helyenként akár kissé durva poénokra, akkor azonnal telepítsd a Big Mutha Truckers-t!

GS Team

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
RTS

KÖRNYEZET
SCI-FI

KIADÓ
THQ

FEJLESZTŐ
GAS POWERED GAMES

MEGJELENÉS
2007 TÉL

GYORSLINK
2070

ELSŐ LÁTÁSRA

SUPREME COMMANDER FORGED ALLIANCE

A *Supreme Commander* az utóbbi idők legösszetettebb stratégiai lehetőségeivel káprázttatta el azokat, akik szerették volna végre igazi hadseregek parancsnokainak érezni magukat.

Az alapjáték egészen kedvező fogadtatása után senkit nem ért villámcsapásként a hír, hogy máris készülget az első kiegészítő *Supreme Commander: Forged Alliance* címmel. A kiegészítő szó egyébként csak félig-meddig helytálló, hiszen az új rész teljesen „standalone", azaz önállóan is futtatható lesz, hogy az újoncok is belekóstolhassanak a csaták izgalmába.

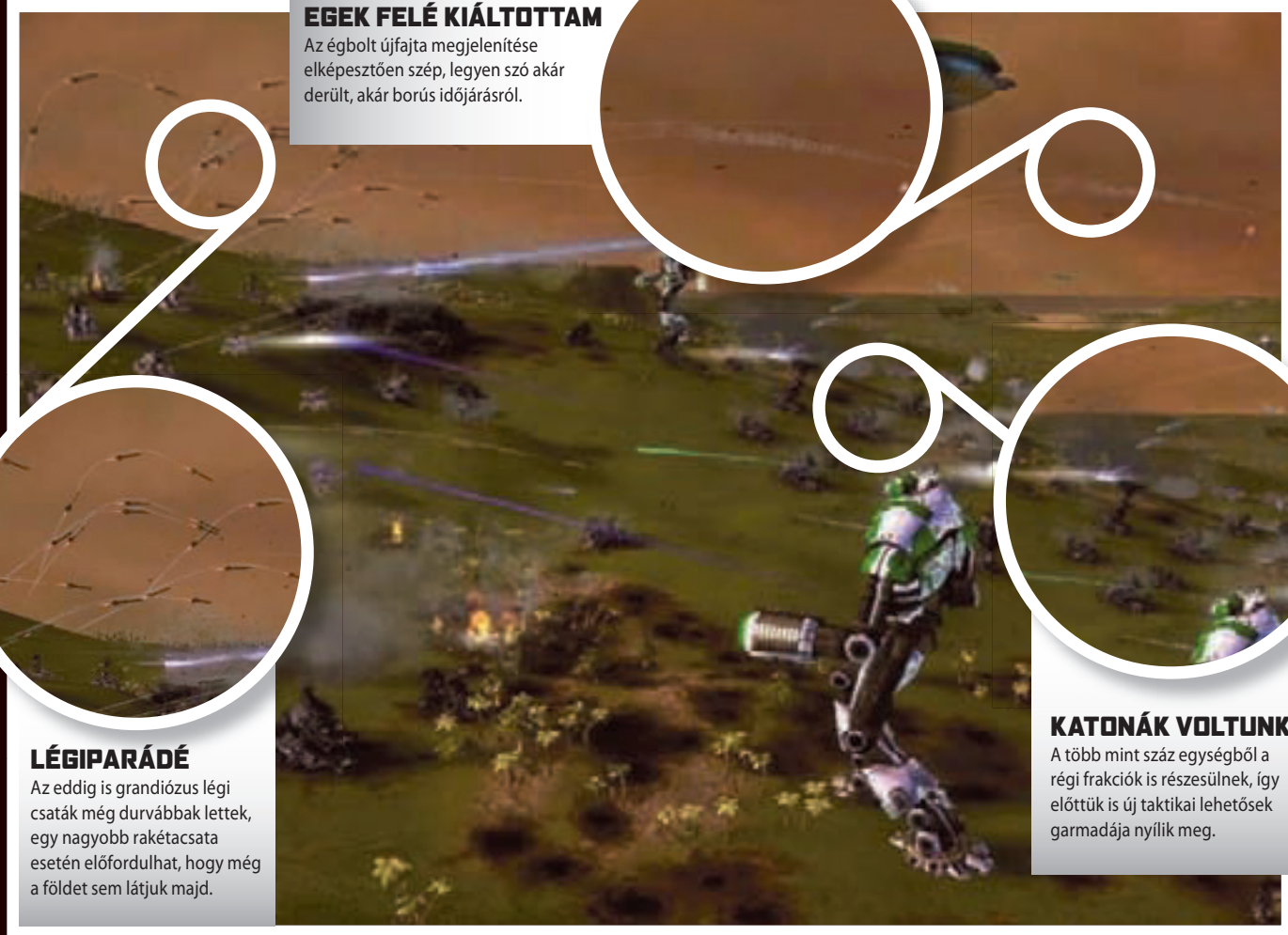
TO BE CONTINUED

A sztori pontosan ott folytatódik majd, ahol a *Supreme Commander* végén abbamaradt: a titokzatos idegenek mindenféle komolyabb erőlködés nélkül kirugdosták a többieket a galaxis szélére, így a United Earth Federation, a Cybran Nation, és az Aeon Illuminate vezetői belátják, hogy csak szövetségre lépve képesek legyőzni őket. A Seraphim névre hallgató titokzatos alien társaságot vérszomjas harcosok alkotják, technológiájuk pedig sok szempontból hasonlít az Aeon frakcióéra, bár messze nem olyan fejlett és specializált. Az új faj egységeinek kidolgozása állítólag igazán különlegesre sikerült, így megjelenésükkel egészen új színt visznek a megszokott *Supreme Commander* hangulatba.

HARCOSOK KLUBJA

Az új egyjátékos kampány összesen hat nagyobb hadműveletet tár elénk, a már jól megszokott hatalmas léptékekben. Érdekesség, hogy indulás előtt kiválaszthatjuk, melyik frakció vezetőjét akarjuk irányítani, és a körülmények, objektívák ettől függően változnak majd a játék során. A stratégiai lehetőségek megsokszorozása érdekében nagyjából száz új egységet is rendelkezésünkre bocsátottak a fejlesztők, és a megreformált kezelőfelület is tartogat jó néhány meglepetést. Ha esetleg gépünk még nem nyögte volna meg eléggé az alap *Supreme Commander* futtatását is, akkor a következő technikai fejlesztésekkel tuti meggyűlik majd a baja. Továbbfejlesztett „fog of war" és egység látómező, részletesebb textúrák, még élethűbb égbolt, sokkal látványosabb légi csaták, és javított mesterséges intelligencia – egy igazi parancsnok nem is kívánhatna szebbet!

Bezzeg ha Normandiában is ilyenek lettek volna!



EGEK FELÉ KIÁLTOTTAM
Az égbolt újfajta megjelenítése elképesztően szép, legyen szó akár derült, akár borús időjárásról.

LÉGIPARÁDÉ
Az eddig is grandiózus légi csaták még durvábbak lettek, egy nagyobb rakétacsata esetén előfordulhat, hogy még a földet sem látjuk majd.

KATONÁK VOLTUNK
A több mint száz egységből a régi frakciók is részesülnek, így előttük is új taktikai lehetősek garmadája nyílik meg.

Az újonnan érkezőket díszlövésekkel fogadták

Már állnak a sátorok, hamarosan kezdődik a Sziget!

E3 ÚJDON

SZERKESZTŐI LEVÉL

KALIFORNIÁBÓL

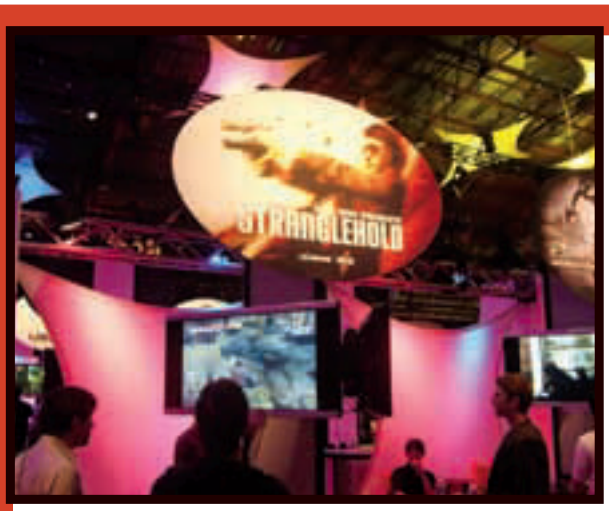
KIKÜLDÖTT TUDÓSÍTÓNK JELENTI

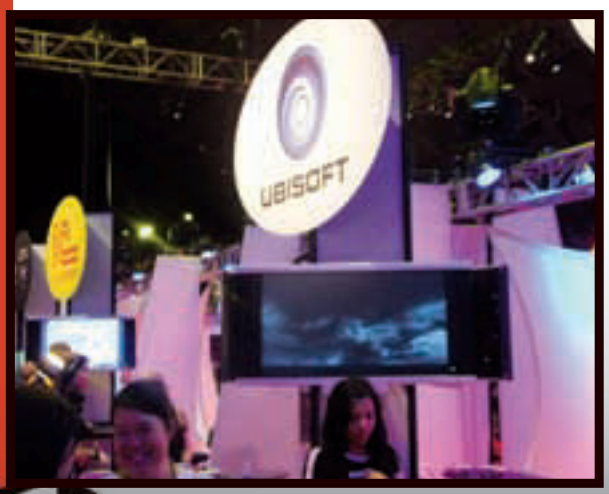
Sziasztok, emberek! Miközben ezeket a sorokat papírra vetem, nagyban zajlik az E3 a napfényes Kaliforniában (képet lásd alant). Jelenleg a Press Roomban üldögélek, és egy kivetítőn a Disney Interactive prezentációját nézem fél szemmel (bocsássatok meg, hogy ezen nem voltam személyesen, de úgy ítéltem meg, hogy ez az a demonstráció, amit kihagyhatok, és az időt a bevezetőm összehegesztgetésével tölthetem. Választhattam volna mondjuk a *StarCraft* prezentációt is, de szerintem mindenkinek jobb így. Bár ahogy most oldalra nézek, ez a *Turok* vagy micsoda állati jól néz ki…).

Az E3, mint közismert, helyszínt változtatott. Ugyan a város maradt ugyanaz, Los Angeles, de átköltözött annak egy másik „kerületébe", Santa Monicába. Ez bizonyos szempontból örök, mert ha két előadás között van öt perce az embernek, és átmegy az Ocean Avenue másik oldalára, akkor megmártózhat a Csendes-óceánban. Vannak azonban más, sokkal inkább szakmai szempontok is. Amikor az ESA, az E3 szervezője meghirdette, hogy a kiállítás ezentúl szerényebb keretek között, a gigantikus Convention Center helyett kisebb szállodákban lesz megtartva, akkor mindenkiben kétségek merültek fel, de bízott benne, hogy egy sokkal inkább szakmai rendezvény talán tényleg jobban szolgálja az iparág érdekeit. Nos, tisztelettel jelentem a helyszínről, hogy egyáltalán nem. A nagybetűs Show elmaradása a rendezvényről sajnos annak lényegét érintette. Mert ugyan vannak új bejelentések, vannak prezentációk még meg nem jelent, soha nem látott játékokról, az egész valahogy mégsem az igazi. A show ugyanis, amit sokan feleslegesnek ítéltek meg, hozott magával egy olyan lelkesedést, amit nehezen lehet pótolni. Hiába vannak itt a legnagyobb fejlesztők, a kiadók legmagasabb szintű vezetői a világ minden tájáról, ha a prezentációikon nem egy hatalmas hangárban, három emelet magas, a játékuk ihlette gigantikus díszlet előtt, 3000 üvöltő fanatikusnak jelentik be ordító, 1200 wattos hangfalakon, hanem húsz, unottan mogyorót rágcsáló újságírónak.

Azt felejtik el a szervezők, hogy eddig gyakorlatilag ez volt az egyetlen lehetőség, hogy ezek a fejlesztők találkozhassanak a rajongóikkal, a kiadók pedig a vásárlóikkal. És most ezt a lehetőséget, ezt a pozitívumot nem találhatjuk meg itt. Azok az emberek, akik a számítógépek mögött ülnek napi mondjuk 16 órában, és fejlesztenek nekünk, játékosoknak, egyszer egy évben kaphattak biztatást, közvetlen pozitív visszacsatolást, miközben beszélgettek a látogatókkal. Olyan volt ez, mint a focimecscseken a hazai pálya előnye: hatalmas többletet adott nekik, inspirálva őket, hogy még jobb játékokat fejlesszenek – nekünk. Egyszerűen nem tudok olyan prezentáción részt venni, ahol a demonstrátor fejlesztő arcán ne csalódottságot lássak, amikor mondanivalója befejeztével végigtekint a „tömegen". Ugyan mindenki megpróbált megtenni minden tőle telhetőt, a prezentá-

ÚJDONSÁGOK





ciók és a játékok tényleg elsőrangúak, és valóban rengeteg új információt kaphattunk róluk, a pozitív várakozások nem teljesültek.

ODA A HANGULAT

Szakmainak szakmai az érzet, de a rendezvény sava-borsa odalett. Egyszerűen már nincs meg az a plusz, ami miatt nem csak egy kiállítás, hanem egy életre szóló élmény is volt az E3. Ami miatt nem csak megdolgoztatta, de meg is bizsergette az embert. Nyilván szakmai szempontból még mindig a legerősebb játékipari rendezvényről beszélünk, hiszen mindenki itt volt, aki számít, mindenkivel találkoztunk, beszélgettünk, de különösen azokban, akik itt voltak a korábbi években, és látják a különbséget, felmerülhet a kérdés: mi olyan van az „új" E3-on, amit ne lehetne megcsinálni egy olyan kiadói szintű rendezvényen, mint amilyen például a Ubi Days volt pár hónapja, és amiről mi is beszámoltunk? Akárhány kiadós emberrel beszélgettem, mindegyik azt mondta, hogy idén még kitettek magukért, eljöttek, és tényleg rengeteg információt zúdítottak a nyakunkba, de jövőre valószínűleg nem lesznek itt, vagy csak épphogy megmutatják magukat. A játékiparnak volt egy kiállítása, ahol megmutathatta magát a világnak, a saját rajongóinak és saját magának. Ez volt az E3. Ez évben mindezt nélkülözni voltunk kénytelenek, de egy jó tanácsot máris küldenénk a rendezőknek: ha jövőre nem változtatnak a koncepción, lesz majd más, aki megcsinálja a régi, az old-school E3-szerű játékshow-t, mert az iparnak láthatóan igénye van rá, a játékostársadalomnak úgyszintén, nekünk, sajtónak meg pláne! Biztosak vagyunk benne, hogy lesz itt még felhajtás, maximum nem az ESA, hanem más fogja megszervezni.

NO DE A FELHOZATAL! NA AAAZ: ÜBERBRUTÁL!

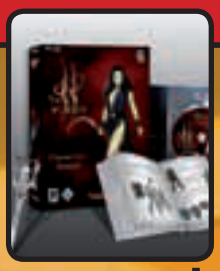
Ennyit a dolog érzelmi-hangulati vonatkozásáról, félre bú, félre bánat, hiszen a következő oldalakon érkezik a lényeg, a több tonnányi kőkemény infózuhatag, amit sikerült felnyalábolnunk a kiállításon sajtóanyag, prezentációs vagy épp bétateszt-élmény formájában. Ebből a szempontból pedig egy szó sem érheti a ház elejét, a 2007-es E3 egyszerűen lemosta az összes eddigi show-t a minőségi játékok mennyisége szempontjából. Sőt! A mennyiségi játékok minősége szempontjából is, nekem például az *NHL 08* minden eddigi résznél ütősebbnek tűnt!
Jó böngészést mindenkinek!
ender / GS Team

GYORSHÍREK

Zsaruk a cybertérben! A Vancouver Police Department saját toborzóirodát nyitott a rendkívül népszerű Second Life világában azzal a céllal, hogy rátaláljon néhány, az informatika világában is jártás rendőrpalántára, ugyanis jelenlegi állományuk meglehetősen képzetlen ezen a téren.

Dél-Korea megcselekedte, amit megkövetelt a haza, és megadóztatta a virtuális forrásból származó jövedelmeket. A törvény szigora egyelőre még igazán mértékletes, de előfordulhat, hogy hamarosan már a frissen kilootolt páncélingünk után is luxusadót kell majd fizetnünk.

Gyűjtőknek szóló kiadásban is megjelenik hamarosan a kétes hírű Two Worlds. A Collector's Edition különleges, holografikus csomagolásában egy térkép, egy 72 oldalas könyv, és egy exkluzív zenéket és videókat tartalmazó DVD mellett egy webkitet is rejtőzik majd.



A TRANSFORMERS jelenség

PRO

Oké, vonalasak a karakterek, egyszerű a mondanivaló, és fogtam a fejem én is nem egyszer a "nekem kellemetlen" jelenetek alatt, viszont mégis pozitív töltéssel keltem ki a székből. Főként az első két óra miatt, ami ügyesen vegyíti a humort és az akciót a kult-jelenetekkel, és nagyon okosan, jó adag önreflexióval tálalja az egyébként kiszámítható sztorit (senki nem veszi magát komolyan, sem a robotok, sem az amerikai pitéből szalajtott család, sem az idióta katonai vezetők). Végig jó tempóban dübörög a film, és csak az utolsó fél órában üt be a „sikamlós hollywoodi úr-operett" feeling: itt látszik igazán, milyen lett volna a mozi, ha az elejétől komolyan veszi magát. Nomeg az is, hogy nem volt azért *annyira* könnyű dolga a stábnak, végül is nyolcvanas évekből ránk maradt, szabad akaratról papoló óriás beszélő robotokról kellett fogyasztható filmet csinálniuk. Mindent összevetve azért sikerült is nekik.

Boe

KONTRA

Itt a szerkesztőségben Transformers-ellendrukkernek lenni olyasmi, amiért régen, törzsi társadalmakban már a pusztába száműztek volna. Persze nem bántok én senkit, vannak fehér foltok a múltamban (gyermekkoromban én is kisírtam az F-15-ös göbzivé alakítható Üstököst…) de ahogy nőttem, cseperedtem, hamar megfeledkeztem az óriásrobotokról. Aztán jöttek a film előzetesei, mindenki elalélt, én meg csak annyit láttam hogy "Michael Bay filmje" amit talán inkább titkolni kellett volna, a Pearl Harbor című büntetés (és hasonló klasszikusok) után. De egye kánya, végül csak megnéztem – hiba volt. Úgy éreztem magam, mintha valami zártkörű ünnepségre tévedtem volna be: végig éreztem, hogy mások most remekül szórakoznak, hogy ez most nekik sokat jelent, én meg csak próbáltam elvonatkoztatni a gyermeteg alapkoncepciótól, de nem jött össze. Most kamion. Most robot. Most kamion. Most nem. Most igen – nagyjából ez jött át. És persze a remek CG. És a szirupos tanulság.

mazur

SPIELBERG ÉS AZ EA

Steven Spielberg, nem egyszer kifejtette már, hogy szívesen dolgozna néhány különleges játék fejlesztésén. A lehetőség most a filmrendezés nagy öregje és az Electronic Arts között frissen kötött megállapodásnak hála immár adott, nézzük is gyorsan, mire számíthatunk ettől a remek párostól. Az első, számunkra talán kevésbé fontos alkotás egy Wii exkluzív ügyességi játékcsomag lesz, ahol rengeteg kisebb, ámde komoly kreativitást igénylő feladatot kell megoldanunk a különleges irányítás segítségével. Sokkal érdekesebb viszont az a következő generációs konzolokra és PC-re készülő alkotás, ahol egy egykori titkosügynök bőrébe bújhatunk. Az egész játékmenet attól függően változik, hogyan alakítjuk kapcsolatunkat a minket kísérő titokzatos hölggyel – az ígéretek szerint „szociális" cselekedetek és gesztusok egész garmadája áll majd rendelkezésünkre.

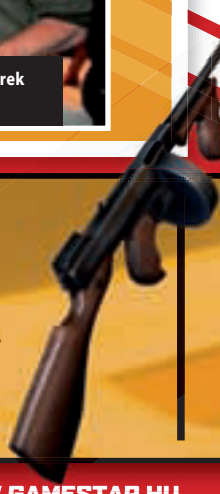
Spielberg szereti megfogni távol-keleti emberek kezét, itt is eme szenvedélyének hódol

GYORSHÍREK

Vidámpark építő szimulátorral támad a LucasArts, a Thrillville: Off the Rails 20-féle hullámvasúttal, 15 markánsan eltérő környezettel, 100 misszióval, 34 többé-kevésbé új minijátékkal, na és persze egy minden eddiginél élethűbb hányás engine-el kedveskedik a rajongóknak.

Játékos berkekben mostanában egyre jobban hangzik a Medal of Honor: Airborne név, főleg azok után, hogy az Electronic Arts néhány szám erejéig leszerződtette Michael Giacchinot, az Alias, a Lost és a The Incredibles alkotások kiváló zeneszerzőjét.

Ugyan maga a Crysis meg sem jelent még, ez nem zavar bizonyos fejlesztőket abban, hogy gőzerővel hegesszék saját CryEngine 2 alapú játékukat. A Paleo Entertainment Merchants Of Brooklyn-jában egy amerikai kissrácból kell a jövő félelmetes gengszterévé válnunk.



A GTA IV-et ostromló felháborodott szülőknek és politikusoknak újabb remek támadási pontot jelenthet, hogy a Rockstar megvásárolta a NaturalMotion Euphoria technológia használati jogát. A karakterek teljesen élethű mozgásáért felelős motornak hála új szintre emelkedhet a járókelők elagyabugyálásának hangulata.

Blogírásba kezdett a nagyra-becsült Bethesda. Az éppen a Fallout 3-on dolgozó srácok okkal remélik, hogy jó reklám lesz ez a játékuknak, mi pedig abban bízunk, hogy időnként kicsit megszalad majd a billentyűzetük, és néhány extra információhoz juthatunk. http://bethblog.com/

Véresen komoly

CONDEMNED 2: BLOODSHOT

Fejlesztő: Monolith **Kiadó: SEGA**
Megjelenés: 2008 eleje **Webcím: lith.com**

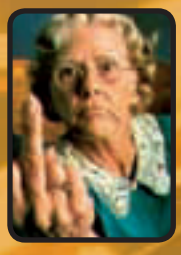
A *Condemned* első részét kevés választotta el attól, hogy igazán kiváló játék legyen belőle. „Na, majd most!" - gondolta a Monolith. „Na, majd most!" - gondoljuk mi is.

A *Condemned* több kérdéssel, mint válasszal zárult, úgyhogy nagyon is helyénvaló a folytatás, már csak az a kérdés, hogy hősünk, Ethan Thomas időközben mennyire tudta összeszedni magát (aki végigjátszotta az első részt, tudja, hogy miért). Sebaj, van még fél éve kipihenni a fáradalmakat. A Monolith az újabb adag paráztatás mellett elsősorban online multis lehetőségeket és továbbfejlesztett harcrendszert (konkrétabban támadó és védekező kombókat) ígér. A cél ezúttal is ginisz-gonosz sorozatgyilkosok kézrekerítése, melyhez ezúttal összetettebb nyomozómunkát kell végeznünk (a „Thomas, szerintem akkor használd az UV-lámpát *most*!" és ehhez hasonló finom rávezetések után nem igazán érezhettük magunkat tökös szíeszájosoknak.) Nyomózóeszközökből korábban sem volt hiány, most azonban egy rakás újat is kapunk, remélhetőleg ezek is hozzájárulnak az agytekervények megdolgoztatásához, nem csak a két kézzel lendítős, loccsantós, húsz kilós kalapács.

Gyerünk, Tibi, szurkolunk neked!

Bill Gates papa szégyellheti magát, hiszen a napokban lecsúszott a világ leggazdagabb embere posztról. Az új listavezető Carlos Slim, Latin-Amerika legnagyobb távközlési vállalatának feje, akinek bizonyára nem lehetnek túl nagy gondjai a telefonszámla befizetésével.

Megleckéztette a RIAA jogvédő szervezetet egy texasi nagymama, akit fájlcserélő programok illegális használatával vádoltak. Az idős hölgy soha életében nem is hallott még a torrent programokról, és még csak jogvédett süti recepteket sem töltött le.



Továbbra is vergődik az Atari, az egykor szebb napokat is látott cég a legutóbbi üzleti évben 71,3 millió dolláros veszteséget könyvelhetett el. Úgy tűnik, a Driver, az Alone in the Dark és a Neverwinter Nights játékok képtelenek megmenteni az 1972-ben alapított vállalatot.

Mellesleg verekedős…

DEAD OR ALIVE ONLINE

Fejlesztő: LieVo Studio
Megjelenés: 2008 ősz
Kiadó: Tecmo
Webcím: deadoralivegame.com

Hosszú ideje elkerülik a PC-t a klasszikus verekedős játékok, ami elég szomorú, de az ínséges állapot nem tart már soká.

A Dead or Alive az egyik legnépszerűbb konzolos sorozat, mely már az xboxos Dead or Alive Ultimate epizóddal bemutatta, milyen minőségi időtöltés a neten keresztül bucira verni virtuális sporttársaink orcáját. A 2008-as pekingi olimpia idején érkező *Dead or Alive Online* azonban nem egy szimpla konverzió lesz, hanem egy PC-exkluzív epizód. Sok apróságot még nem lehet tudni, de a DoAO némi MMO-ízt is kap, mivel az eddigi részekkel szemben a játékosok meccsek között is találkozhatnak egymással online (nem tehetünk róla, bágyadt mosollyal vízionálunk kétszáz tökegyforma Kasumit, amint fürdőruhában ugrándozik egymás hegyén-hátán... de inkább hátán).

Aki egyébként nem követte volna a remek sorozatot, a Dead or Alive lényege, hogy elképesztő részletességgel megalkotott modellek elképesztő részletességgel gyepálják egymást: mielőtt bárki hímsovinisztának bélyegez minket, akad köztük természetesen néhány pasi is, de hát az kit érdekel. De mi lett a dögös macákból, mire eljutottak hozzánk?! Mi ez a családbarát verzió? Megkérdeztük ZeroCoolt, a szerkesztőség amatőr hobbi-mammográfusát, mi a véleménye a váltásról:

Argh, hova lettek korunk meghatározó virtuális hegycsúcsai? Nagyon szép, hogy lesz PC-re a DoA, de, ha ilyen irka firka figurák lesznek, akkor bizony mellhiány miatt bezárhatják a gyártósort... - ZeroCool

Mivel a Jack Thompsonhoz hasonló vérmes erkölcsvédők lázas munkájának köszönhetően Nagy-Britanniában már jóval megjelenése előtt betiltották a Manhunt 2-t (és valószínűleg 2010-ig az összes, még ötletszinten sem létező Rockstar-projektet), kedvenc csapatunk védekezésre kényszerül. Alant láthatók a játék átdolgozott, immár családbarát verziójának első tervei, melyekben már valószínűleg a legelvakultabb játékgyűlölők sem találhatnak semmiféle kivetnivalót...

ROFL COPTER

Hősök jöttek napkeletről

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: TRIBES OF THE EAST

Fejlesztő: Nival Interactive
Kiadó: Ubisoft
Megjelenés: 2007 október
Webcím: www.mightandmagic.com

Már-már ősi hagyománynak számít a Heroes sorozatnál, hogy tonnaszámra dőlnek hozzá a kiegészítők, és most már biztosra vehetjük, hogy az ötödik rész is beállt sorba.

Persze amíg kapunk is valamit a pénzünkért, semmi gond nincs ezzel (hiába szűntél meg, 3DO, nem felejtünk!). A *Tribes of the East* legfontosabb újítása egyértelműen az új játszható frakció, az orkok megjelenése. Zöld bőrű barátaink félelmetes hírükhöz hűen elsősorban testi erejükben múlják felül a többi fajt, így egységeik is leginkább a közelharcra specializálódtak. Seregük gerincét az orkok mellett küklopszok, goblinok, és egy rendkívül különleges unit, a Pao Kais alkotják. Nem hiányozhat a kiegészítőből az új kampány sem, az ígéretek szerint végre lezárul majd a nagy történet, és minden kérdésünkre választ kapunk. Az egyszerű csaták kedvelő tíz új multiplayer, és 5 egyjátékos pályával gazdagodnak, továbbá a játékban szereplő minden egyes egység kap egy alternatív fejlesztési lehetőséget. Hab a tortán, hogy a kalandokba ezúttal azok is belekóstolhatnak, akik nem rendelkeznek az alapjátékkal, a Tribes of the East ugyanis teljesen standalone lesz.

NAGY VISSZATÉRŐK?

Azok a Heroes fanatikusok, akik a Dark Messiah-t is kedvelték, bizonyára örömmel konstatálják, hogy a Tribes of the Eastben néhány ismerős szereplő is felbukkan majd – remélhetőleg a bájos Leannaval (Bad Sector olvasatában: Térdeljle Anna) az élen…

Keleti a sereg, de nyugatra tart (és nem állja útját se tenger, se part)

Szedett-vedett a banda, de jó a hangulat!

Kalandra fel!

THE SIMS 2: BON VOYAGE

And it burns, burns, burns... the ring of fire

Fejlesztő: Electronic Arts
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: szeptember eleje
Webcím: thesims2.ea.com

Optimus Prime-on kívül valószínűleg mindenkit kikészít a hétköznapi robot (...) de ha már mi nem tehetjük meg hogy, bármikor megörvendeztessük magunkat egy egzotikus utazással, legalább féltve dédelgetett simjeinknek adjuk meg ezt az örömöt! A *The Sims 2* következő kiegészítőjében ugyanis három különféle helyszínre zavarhatjuk el virtuális pajtásainkat kiheverni virtuális problémáikat, egy trópusi szigetre, egy hegyvidéki kempingbe, vagy akár a Távol-Keletre.

Bátor kislány, mi még bottal sem nyúlnánk ahhoz, amit a Sziget fesztiválokon a sátrak előtt lehet találni reggelente

BÖNGÉSZDE

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

OLVASÓI TOP 20

Hosszú hónapok után, ha szorosan is, de még mindig őrzi első pozícióját a S.T.A.L.K.E.R, és a GSC E3-as bejelentése valószínűleg csak olaj volt a tűzre. A hónap új játékai közül többen is felkerültek a listára, a Harry Potter és az Overlord például egészen remekül teljesített.

	előző helyezés		GS cikk	GS százalék
1. S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	**1**	⬅➡	**2007. március**	**93%**
2. World of Warcraft	**5**	⬆	**2005. február**	**97%**
3. Call of Duty 2	**4**	⬆	**2005. november**	**88%**
4. Command & Conquer 3: Tiberium Wars	2	⬇	2007. március	90%
5. Harry Potter and the Order of the Phoenix	-	Új	2007. július	78%
6. Tomb Raider: Anniversary	3	⬇	2007. június	85%
7. FIFA 07	8	⬆	2005. szeptember	90%
8. Battlefield 2142	12	⬆	2006. november	88%
9. Supreme Commander	6	⬇	2007. február	94%
10. Overlord	-	Új	2007. július	84%
11. The Sims 2	14	⬆	2004. szeptember	95%
12. Need for Speed: Carbon	9	⬇	2006. november	92%
13. Test Drive Unlimited	16	⬆	2007. február	94%
14. Call of Duty	15	⬆	2003. szeptember	90%
15. Counter-Strike: Source	17	⬆	2004. november	94%
16. Driver: Parallel Lines	-	Új	2007. július	79%
17. Shadowrun	-	Új	2007. július	81%
18. Guild Wars	19	⬆	2006. november	96%
19. Lost Planet	-	Új	2007. július	78%
20. Prey	11	⬇	2006. július	92%

MEGJELENÉSI LISTA

A nagy meglepetések ezúttal az E3 ellenére is elmaradtak, az új bejelentések nem kavarták fel különösebben az állóvizet.

Alone in the Dark: NDI	2007. nyár	Loki	2007 augusztus 27.
Arena Wars: Reloaded	2007. nyár	Medal of Honor: Airborne	2007. augusztus 31.
Bioshock	2007. augusztus 24.	Overclocked	2007. nyár
Blazing Angels: Secret Missions	2007. augusztus 31.	Paradise City	2007. szeptember 28.
Brother's in Arms: Hell's Highway	2007. szeptember 7.	Peacebreakers	2007. július 27.
Burn	2007. ősz	Pirates of the Caribbean Online	2007. nyár
Call of Heroes: Pompolic Wars	2007. karácsony	Precursors	2007. november 30.
Chronicles of Spellborn	2007. karácsony	Quest of Aladdin's Treasure	2007. augusztus 24.
Civilization IV: Beyond the Sword	2007. július 27.	Rogue Warrior	2007. november 30.
Clive Barker's Jericho	2007. karácsony	Sabotage	2007. ősz
Codename Panzers: Cold War	2007. november 30.	Sam & Max: Season One	2007. augusztus 17.
Combat Mission: Shock Force	2007. július 27.	Shrek the Third	2007. augusztus 24.
Crysis	2007. szeptember 14	Storm of War: Battle of Britain	2007. karácsony
CSI: Crime Scene Investigation – Hard Evidence	2007. szeptember 14.	Stranger	2007. nyár
Enemy Territory: Quake Wars	2007. augusztus 31.	Stranglehold	2007. augusztus 31.
Gods & Heroes: Rome Rising	2007. nyár	SunAge	2007. szeptember 28.
Half-Life 2: Episode Two	2007. ősz	Surf's Up	2007. augusztus 3.
Huxley	2007. ősz	The Guild 2: Pirates of the European Seas	2007. nyár
Juiced 2: Hot Import Nights	2007. szeptember 28.	Two Worlds	2007. július 27.
Limbo the Lost	2007. augusztus 24.	World in Conflict	2007. szeptember 21.

„Én a hosstess lányokra szavazok! ☺" (Sztepa)
„Leginkább a régi nagy neveket várom (FEAR, Condemned), de a Gears of War is nagyon kíváncsivá tett." (k9richard)
„Bioshock, Fallout 3." (tenderlumpling)
„Én a Heavy Rain-t várom, bár az idei E3-on nem szerepelt. A ProStreet szerintem ugyanolyan rossz lesz, mint az előzőek." (takarka-haj)
„Várok egy pár játékot, ami nincs a listán. Pl. The Witcher, és örülnék valami új Prince of Persia bejelentésnek is." (Kain576)

OLVASÓI SZAVAZÁS

A nagy E3-as forgatagban kifaggatunk Titeket is: szerintetek mi volt a show játéka?

- GTA IV – 63%
- Crysis – 55%
- Call of Duty 4 – 53%
- Need for Speed: ProStreet – 47%
- Unreal Tournament 3 – 43%
- Half-Life 2: Episode Two – 39%
- Assassin's Creed – 38%
- Medal of Honor: Airborne – 36%
- StarCraft II – 31%
- Gears of War – 30%
- S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky – 29%
- Fable 2 – 23%
- Hellgate: London – 21%
- Alan Wake – 21%
- Portal – 19%
- FEAR: Perseus Mandate – 16%
- Enemy Territory: Quake Wars – 14%
- Team Fortress 2 – 13%
- Kane & Lynch: Dead Men – 12%
- Condemned 2 – 11%
- Haze – 9%
- Egyéb – 5%

Viszlát és kösz a karavánokat...

R.I.P. AUTO ASSAULT

Sokan szomorkodunk most a világ minden táján: kedvenc poszt-apokaliptikus autós MMO-nk, az *Auto Assault* sajnos örökre elbúcsúzik tőlünk augusztus 31-én, amerikai idő szerint éjfélkor. Búcsúztatunk egy egyedülálló, innovatív, másoktól különböző MMO-t, búcsúztatunk egy jól kitalált rendszert, ahol három oldal különböző fajai és foglalkozásai jól kiegyensúlyozták egymást. Búcsúztatjuk az autós PvP-t, a továbbfejlesztett levelezési és aukciós rendszert, a rengeteg questet, kalandot, a karavánnak nevezett csapatot, a főbossokat. Búcsúztatjuk azt a hangulatot, amikor akár három fegyverből is sorozhattuk az ellent, és akár olajat engedhettünk elé az útra, vagy akár aláaknázhattuk előtte a terepet. Búcsúztatjuk a lerombolható terepet, a felrobbantható romokat, a nagy ütközéseket. Búcsúztatjuk a hatalmas és látványos ugratásokat, amelyeket külön értékelt a program. Búcsúztatjuk a jól és logikusan kidolgozott világot. Búcsúztatunk valamit, ami abba bukott bele, hogy különbözni akart: a „tömegeknek" ezek szerint nem az újdonság, hanem a mindig csak a a jól megszokott klisé újabb változata kell: kár, hogy emiatt is mi szívunk, akik nyitottak vagyunk/voltunk az újra, a másra, kár, hogy emiatt mi búcsúzkodunk most, akiktől elvesznek valamit, amit nagyon kedveltek. Aki teheti, még augusztus 31-ig használja ki a kiváló, de méltatlanul alábecsült MMO létezésének végnapjait: ha más nem, ennyit BÁRKITŐL megérdemel ez a többre hivatott program, amelyből számunkra nem fog a jövőben több jutni, mint a búcsú és a szomorú emlékezés a közös karavánokra...

Viszlát *Auto Assault* és köszönünk mindent! Remélem, egyszer egy távoli galaxisban még találkozunk!

EGY IDEÁLIS E3

A reptérről érkező limuzin alig észrevehetően megáll a Los Angeles Convention Center bejárata előtt, ahol már kisebb tömeg várakozik a GameStar újságíróira, és lótuszvirággal hintve útjukat éltetik az idei E3 show megnyitóját.

Az idő meleg és párás, de a hideg pezsgő, és a légkondi után még jól esik, ahogy a forró levegő az arcunkba csap. A tömeg ünnepel, egy anyuka a babáját nyújtja, hogy megcsókoljuk, de a biztonsági őrök nem engedik a virággal hintett vörös szőnyeg közelébe, csak halkan halljuk kiáltását, ahogy a „GameStar! GameStar!" kántálás elnyomja. Doug Lowenstein, az ESA elnöke kezét tördelve áll a bejárat előtt, ahogy az újságírók lassan lépkedve, elégedett arccal indulnak az Electronic Entertainment Expo feliratú nagyajtó felé. Mindenki udvariasan biccent felé, és előzékenyen kitárja nekünk az ajtót. Mögöttünk egy újabb csapat érkezik, Doug ezért tovább siet, hogy őket is illően üdvözölje. Az épület hatalmas falai között sincs sokkal hűvösebb, de a szőke pincérlány kedves mosolya, és a jéghideg koktél nyugtató hatással van ránk. Körülöttünk hamarosan egy kisebb stáb lábatlankodik, egyszerre több irányból hangzanak a kérdések, hogy jól utaztunk-e, milyen az idő Budapesten, mit kérünk vacsorára, és mikor kezdheti a Sony első előadását. Kérjük, hogy a Sony várjon még egy kicsit, mert harapnánk valamit, és egy gyors zuhany is jól esne. A 19 éves thai masszőrlányok persze azonnal csatlakoznak hozzánk, hogy a frissítő fürdés után egy gyors kezeléssel frissítsék fel vérkeringésünket. Néhányunk kéri, hogy egy hordozható medencében tolja őt egész nap a személyzet, mert a magas páratartalom miatt nehéz lesz figyelni a bemutatókon. Félóránként éneklő gésák hűtik a vizeket, ahogy az újságírók kényelmesen feküdve próbálják ki a legújabb játékokat. A kiállítás tele van hostess lányokkal, akik imádják a szemüveges srácokat, és mindannyian a Lara Croft hasonmásképző szaktanfolyamon végeztek „Kiváló test, minimális igény" kitüntetéssel. A játékforgalmazók és kiadók két kézzel szórják a pénzt, és bár a lazac egy kicsit száraz, a díszvacsorán a hűvös medencében ülve azért találunk néhány igazán finom falatot. A bor viszont pont megfelelő, és sokak szerint a 15 éves skót whisky-t is érdemes megkóstolni. Persze evés közben is megy a játék, látogatók, újságírók és fejlesztők együtt próbálják ki a legújabb alkotásokat, mindenki medencéje előtt egy 136 centis plazma, és vízálló kontrollerek, nehogy valamiért is ki kelljen szállni a hűvös vízből, amelyet persze még most is vidáman éneklő hölgyek frissítenek megadott időközönként. Másnap reggel egy vonósnégyes fogadja a reggelizőket, és pedikűr is jár annak a svédasztal mellé, aki igényli, ilyenkor minden forgalmazó meg is köszöni, hogy igénybe vettük szolgáltatásaikat. Mi pedig udvariasan elfogadjuk a kedvességet, aztán indul a nap, minden folytatódik, és csak azon vesszük észre magunkat, hogy eltelt a három nap, mindenki kipihent és koleszterindús, utazunk haza a limuzin hátsó ülésén fekve, a sok víztől összeráncosodott bőrrel. Azt mondjuk magunkban: „Igen, ezt nevezem én játékfesztiválnak!"

Na ezt nem várjuk. De hogy azért legyen egy olyan kiállítás, amely a játékosoknak és nekünk, újságíróknak szól, értünk van, és minket akar megnyerni, az azért nem lenne butaság. Mert teljesen mindegy, hogy mit beszélnek zárt ajtók mögött, és miket mutogatnak egymásnak, a vásárló dönt. Ezt nem kellene elfelejteni.

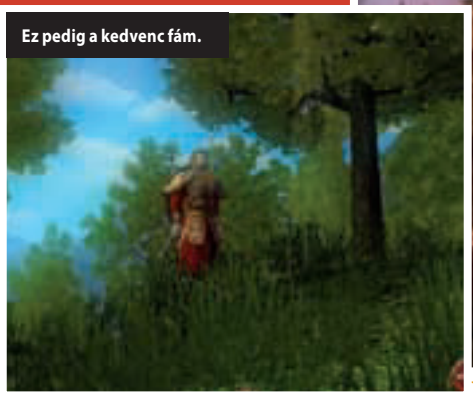
Eztöld-eztöld REQUITAL

Fejlesztő: Primal Software
Kiadó: Akella
Megjelenés: 2007 szeptember
Webcím: excalibur-publishing.com

Wolfhound visszavág! Na de miért? És ki az a Wolfhound? A válasz egyszerű: ő a képeken látható szakállas fazon, klánjának utolsó tagja, akinek szüleit és összes ivócimboráját lemészárolták. Wolfhound természetesen bepöccent, és azt teszi, amit minden normális akció-RPG-ben szokás: gyorsan felszintezi magát, szerez valami ütősebb páncélt, fegyvert, betanul néhány skillt, megcsinál néhány küldetést az összes jöttmentnek, akibe csak belefut, végül ledarál mindenkit, és közben meg sem áll egészen a vége főcímig. Hajrá, Wolfhound!

Ő pedig Feri, a cimborám. Mindig marhul.

Tibi vagyok, és ez itt a veteményesem.



Ez pedig a kedvenc fám.

Északi hideg szemek

GUILD WARS: EYE OF THE NORTH

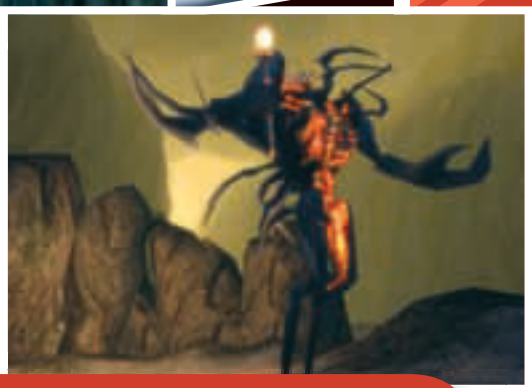
Fejlesztő: ArenaNet
Megjelenés: 2007. augusztus 31.
Kiadó: NCSoft
Webcím: http://www.guildwars.com/

Egy régebbi GameStar hasábjain már foglalkoztunk az *Eye of the North*-szal, azonban most is kiderült róla pár érdekesség. Először is a 18 hatalmas dungeonban való kalandozás ugyanolyan térképrendszert használ, mint a külső terepeken: tehát pontosan fogjuk látni, mit fedeztünk fel, mit láthatunk stb. Másodszor az *EotN* páncélzatai a *Nightfallban* megszokott módszer alapján fejlődnek, épülnek majd fel. Azoknak, akik a 20-as szintű küldetésekről azt hiszik, hogy nem lesz bennük elég kihívás, jó hír, hogy a küldetések jutalmaiként nemcsak tárgyakat, hanem skilleket is kaphatunk – ezt régóta kérte a *GW* community. Most ezt teljesítik.

RIVALIZÁLÁS MINDENEKFELETT

Az északi részek népei elég erős ellenlábasai egymásnak. Különféle érdekes harci, logikai és táblás játékokban versenyeznek egymással, amelybe a játékosokat is bevonják, ami újabb izgalmas réteget ad a játéknak, amely egyébként is tele van érdekességekkel. Utolsóként ki lehet emelni, hogy új, PvE-only képességeket is kaphatunk az *EotN*-ban, magyarán ezeket PvP módban nem használhatjuk majd.

Gyu



AMI A SZÍVEMET NYOMJA – DUNCAN

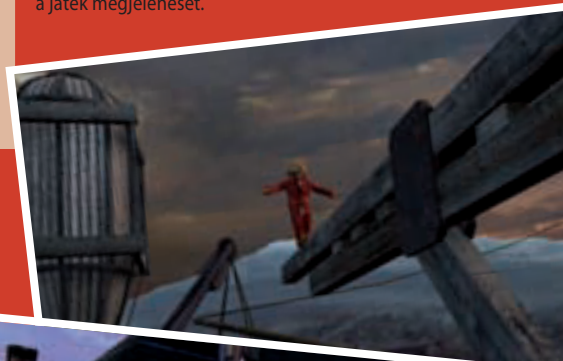
Van ez a konzolcsata. Amikor a Nintendo nyomja az Xbox 360 ellen, csattan a pofon, s közben már ott érkezik a PS3 is. Mi pedig úgy érezzük: a PC, jó öreg félasztalnyi bajtársunk, zümmögő masinánk, amit félévente újra meg kell vásárolnunk, egyre inkább háttérbe szorul. Mert a konzol a játékra való, a PC meg fújj fújj. Meg az asztali gép macerás. Meg egyre kevesebb a „pécéexkluzív". Csak az a baj, hogy az öregek (mint én, de inkább Mazur vagy ender) emlékeznek még a Sega Megadrive-ra, mikor Sonic sebességétől lepadlózott a jónép, s azt mondták: ezt a PC soha nem fogja utolérni, hogy nincs értelme így már játékra asztali gépet venni. Aztán mégis ott berreg még minden otthonban. Az emberek pedig vele intézik a banki ügyeket, rendelik a kaját, megnézik a menetrendet, szerkesztik a szöveget, machinálják a zenét, videót, fotót, nézik a pornót, és közben még játszanak is rajt'. A konzolok meg ugyanezt a terpeszkedést művelik, csak a másik irányba. Megmondjam, mi van? Nem elhúz a konzol a PC-től, hanem másznak egymásra a platformok, s mikor eljő a szintézis, akkor leszáll közénk az überplatform, s mind boldogan fürdünk majd az ő fényében. Ámen!

Bearanyozott barátság

THE GOLDEN COMPASS

Fejlesztő: Shiny
Megjelenés: 2007. december 4.
Kiadó: SEGA
Webcím: http://www.goldencompassgame.com

Nemsokára a mozikba kerül a *The Golden Compass* címen futó, mesés hangulattal átitatott film, és természetesen vele együtt menetrendszerűen érkezik a játékváltozat is. A jól megszokott kesergést kihagyva most inkább foglalkozzunk magával a játékkal, hiszen nem elképzelhetetlen, hogy ezúttal egy értelmes adaptációt kapunk majd. Miért? Mert a *Giants: Citizen Kabuto*-t vagy az *Armed & Dangerous*t is fejlesztő Shiny csinálja! Az alaptörténet egy Lyra nevű kislányt helyez a főszerepbe, akinek be kell utaznia misztikus világának minden kis szegletét, hogy megtalálja és kiszabadítsa a The Gobblers nevezetű főgonosz által elrabolt legjobb barátját. Kalandjai során démoni kis barátja, Pantalaimon tart vele, aki a harcok és a puzzle részek során is segíti őt. Vérfröcsögős akcióra, komoly csatajelenetekre nyilván nem számíthatunk, sajnos, de Lyra erős és bátor védelmezője (azt írtuk volna hogy sajnos?) az óriás lorek segítségével bárkit barátságosan eltaposhatunk majd. Úgymond. A gondolkodtató feladatok kicsit hasonlítanak a kalandjátékok hasonló megoldásaihoz, viszont ha elakadnánk, egy különleges ki szerkezet, az a bizonyos „arany iránytű" mindig segítségünkre lesz. A grafika a stílushoz mérten első ránézésre nem is tűnik rossznak, így aztán ha nem is teljesen felcsigázva, de azért mindenképpen kíváncsian várjuk a film és a játék megjelenését.



AMI A SZÍVEMET NYOMJA – MAZUR

Nem akarok én bántani senkit, de ez betett mimóza lelkemnek: John Riccitiello, az Electronic Arts főfejese egy a Wall Street Journalnak adott interjújában kifejtette, hogy hát milyen rossz már ez már, az egész játékipar sorozatokból, ismétlésekből, újrahasznosított ötletekből dolgozik. Idézem: *„Számtalan olyan termék van a piacon, ami olyan, mint valami egy évvel korábbi, pedig az is olyan volt, az egy évvel azelőtti."* Világos, új címek, új nevek bevezetése, fejlesztés, újítás – ez van most az EA zászlóra hímezve. De könyörgöm, épp az a kiadó, akinek a játékainak nagy része esetében leginkább az évszám változik a címek végén, tán fogalmazhatna szerényebben is...

ÚJ INFÓK

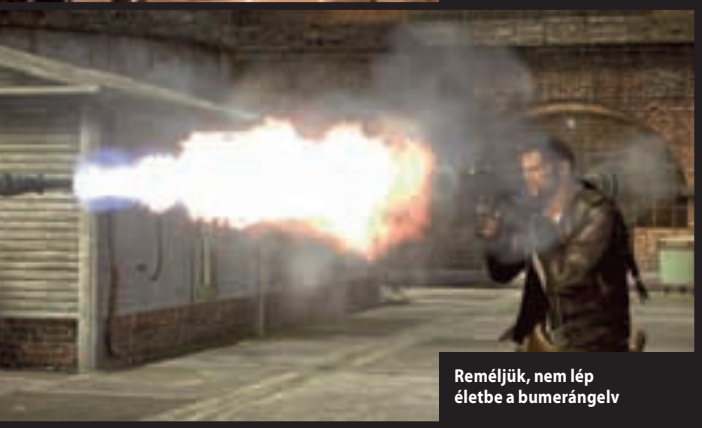
THE CLUB

MEGJELENÉS: 2007. VÉGE

A Bizarre Creations a *Project Gotham Racing* sorozat után teljesen új ösvényre lépett, ahol már nem az aszfalt uralmáért, hanem a puszta létünkért, életben maradásunkért harcolunk…

Gladiátorok puskákkal – hangzik a *The Club* sokatmondó szlogenje. A jelmondat megválasztása egyáltalán nem véletlen, hiszen az egész történet egy szigorúan titkos társulás, a *The Club* körül bonyolódik. A név egy különleges, rendkívül véres versenysorozatot takar, amelyet a világ leggazdagabb, legnagyobb hatalmú emberei támogatnak. Mert bizony vannak néhányan, akik örömüket lelik az esztelen mészárlásban, és önző céljaik érdekében nem átallanak ártatlan életeket feláldozni. (Aki látna esetleg némi aktuálpolitikai gondolatot is a különleges háttérsztori mögött, az ne lepődjön meg, nem vele van a baj.) A különleges játékban végül is nyolc gladiátor vesz részt, akik a világ legkülönbözőbb szegleteiről érkeztek, és teljesen eltérő harcművészeti stílust képviselnek. Van, aki csak kedvtelésből szállt be a halálos versenybe, van, aki a győzelemben látja a kiutat problémáiból, és van, aki egyszerűen csak menthetetlenül belekeveredett az ügybe. A választható karakterek listáját pontosan még nem ismerni, de tuti, hogy közöttük lesz egy éles szimatú zsaru (Renwick), egy ifjú japán Ura-Harajuku és egy velejéig romlott orosz orgyilkos is. A versengések nyolc helyszínen ívelnek át, ez nagyjából 50-60 különféle pályát jelent, ráadásul mindegyikük egy-egy apró lépéssel közelebb visz minket a szereplők múltjához, történetéhez. A harcok során jobb azonnal elfelejteni az óvatoskodást és a tervezgetést: az egyetlen esélyünk az életben maradásra az, ha mindenkit, aki az utunkba kerül, kíméletlenül lemészárolunk. A minél látványosabb küzdelmekhez egy kombórendszert is készítettek a fejlesztők, és csak akkor lehetünk igazán hatékonyak, ha sima támadások helyett több részből álló manővereket hajtunk végre. A játszma az utolsó életig zajlik, ám ahhoz, hogy a következő pályát megnyissuk, nem elég csupán nyerni, hanem még elegendő pontot is össze kell szedni. A verekedős játékok pörgős akcióinak és a lövöldözések izgalmas hangulatának keveredése nagyszerű szórakozást ígér, úgyhogy a vérgőzösebb gamerek máris felvéshetik noteszukba a *The Club* nevét, a *Manhunt 2* mellé.

Vérforraló harc a hegesztőpisztolyokkal



Reméljük, nem lép életbe a bumerángelv

A CS-ben nagyon ment neki a késelés, most sem adja alább

És akkor az első polip kimászott a vízből

Elkeseredett panellakók harca az egyetlen nem életveszélyes lépcsőért

"Vasgyár a neve a helynek, vasgyár, ahol felneveltek…"

Hm, egész jó cucc ez a kis orosz puska

Tessék mondani, merre van a legközelebbi fogorvos?

Asszem egy kicsit sokat ihattam az éjjel

Jó napot, a Mikulást keressük!

Lusta egy népség…

A híres pornószínésznő mindent megtett, hogy megszabaduljon fellelkesült rajongóitól

Ideális terep Hasfelmetsző Jacknek

Túlélők elkeseredett harca a megállíthatatlannak tűnő zombiinvázió ellen – a témát számtalan jobb-rosszabb játékban feldolgozták már, de a *Left 4 Dead* valami egészen eredeti ötlettel rukkolt elő.

A *Counter-Strike* sorozatról jegyzett Turtle Rock Studios ezúttal valóban nem adja alább a csapatalapú akciójátékok kategóriájának teljes megreformálásánál. A *Left 4 Dead* alaptörténete ugyan egészen biztosan nem fog Oscar-díjat kapni, mégis remek alapot szolgáltat az események beindításához. A helyzet ugyanis az, hogy szinte az egész emberiséget megfertőzte egy titokzatos vírus, amitől vérszomjas, ámde korántsem agyatlan zombikká változtak. A néhány szerencsés (?) túlélő – aki valamilyen okból kifolyólag immúnissá vált – pedig végső elkeseredésében összefog, hogy együtt harcoljon az életben maradásért. Ezzel a pár mondattal rögtön túl is léptünk a játék kliséin, mert bizony itt nem sablonos túlélőhorrorról, hanem egy mesterien kitalált, multiplayerre kihegyezett alkotásról van szó. Az alapkoncepció szerint a túlélők és a fertőzöttek csapata küzd egymással a pályák egyikén, a gyakorlatban úgy kell ezt elképzelni, mintha zombik ellen *CS*-znénk. A legtöbb esetben nyilván az egészséges emberek oldalán csatázunk kooperatív módban, de az izgalmak tetőzése végett lehetőségünk lesz a fertőzöttek oldalán is harcba szállni. Fontos, hogy egyedül esélyünk sem lesz győzni a rettenetes méretű túlerő ellen, csakis komoly csapatmunkával, sok-sok gyakorlás árán érhetünk el sikereket, nem kell tehát attól félni, hogy eszetlen arcade lövöldözés irányába mozdul el a játék. Eszköztárunk nem merül ki az egyszerű fegyverekben, a szokásos pisztoly / puska / rakétavető szentháromság mellett Molotov-koktélok, csőbombák, medipackok is a rendelkezésünkre állnak. Készleteinket lehetőségünk nyílik cserélgetni is a csapattagok között, így akkor sem lesz gond, ha valaki kifogy a munícióból, vagy esetleg éppen egy elsősegélycsomagra van szüksége. A fejlesztők természetesen gondoltak a magányos harcosokra is, úgyhogy aki egyedül szeret játszani, az az 5 szintes kampányon és rajtuk lebzselő extra változatos bossokon is végig verekedheti magát. A zombik elhelyezkedése, a pálya felépítése minden indításkor megváltozik majd, és a nehézséget is a játékstílusunkhoz igazítja a program, hogy hosszú távra biztosítva legyen kulturált szórakozásunk.

MEGJELENÉS: 2007 VÉGE

LEFT 4 DEAD

E3®

ÚJ INFÓK

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
FPS

KÖRNYEZET
VALÓS

KIADÓ
THQ

FEJLESZTŐ
GSC GAME WORLD

MEGJELENÉS
2008 ELEJE

FEJLESZTŐI PORTRÉ
A GSC Game World S.T.A.L.K.E.R. című játéka már-már kezdett Duke Nukem Forever-ös magasságokba emelkedni, amikor hirtelen megjelent. Nem is kellett olyan sokáig várni, és már készül a folytatás, sőt még valami egyéb titokzatos S.T.A.L.K.E.R. projekt is. A GSC végre újra magára talált – most esetleg bejelenthetnék az új Cossacks-ot is!

GYORSLINK
2151

A csernobili katasztrófa az egész világot megrázta – elgondolkodtunk, mi mindent tettünk, hogy idáig jussunk. Láttuk már a következményét a katasztrófának, de rengeteg kérdésünk van. Ezek nagy része most válaszra talál.

Mostanra talán már mindenkinek sikerült végigvinnie a *S.T.A.L.K.E.R.*-t. A fejlesztők, felocsúdva a megjelenés okozta örömittas mámorból, joggal feltételezhették, hogy hamarosan újdonsült kalandokra lesz szüksége a játékosok tömkelegének. Nem is kellett sokat várni, hiszen máris bemutatkozik a dicső folytatás, a *S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky*.

ROBBANÁS IDE VAGY ODA, KONFLIKTUSOK MÁRPEDIG VANNAK

Első pillanatban kicsit sajnáltuk, hogy nem *S.T.A.L.K.E.R. 2*-es felirat fogadott minket, de aztán elkezdtünk gondolkodni: vajon milyen is lehetett volna az a második rész, amely alig néhány hónappal az eredeti játék után bemutatkozik? Hááát, erősen kiegészítés szagúnak titulálhatnánk. Ha már itt tartunk, fontos, hogy ezt a részt nem skatulyázhatjuk be egy egyszerű kiegészítés szorongató keretébe – hamarosan kiderül, hogy miért.

» MINÉL MAGASABB SZINTRE FEJLŐDÜNK, ANNÁL NEHEZEBB KÜLDETÉSEKET KELL TELJESÍTENÜNK «

Lényegében egy előtörténetnek lehetünk szemtanúi és egyben résztvevői, hiszen az eredeti játék eseményei előtt vagyunk, egészen pontosan egy kerek évvel. Jogosan tehetjük fel a kérdést, hogy miért pont „visszafelé" mentünk az időben, és miért nem ott folytatjuk, ahol abbahagyták a történetet. Végül is érdekes elgondolás vezérelte a fejlesztőket. Mint azt bizonyára tudod, az első játékban Strelok sikeres zóna utazásainak nyomait követjük. Arról viszont egyetlen szót sem tudtunk mind ez ideig, hogy mi minden történt ezen eseményeket megelőzően. Mi vitte rá emberünket, hogy egyáltalán betegye a lábát ebbe az amúgy is eléggé kietlen és egyben veszélyes terepre. Megtudhatjuk továbbá azt is, mi volt a „zóna reakciója", amikor először bejutott, miért került rá arra a bizonyos teherautóra és így tovább – vagyis amit az első *S.T.A.L.K.E.R.*-ben titokzatos és egyben megválaszolatlan történetként kaptunk, annak nagy része most érthetővé is válik. Másik fontos indok, ami miatt egy előtörténet készül, hogy

VISSZATÉRÉS A SUGÁRZÓ „PARADICSOMBA”

Csempészek lapulnak emitt

A legzseniálisabb ötlet ebben a folytatásban, hogy csatlakozhatunk különféle frakciókhoz, felvehetjük az ő életritmusukat és növelhetjük kudarcaik avagy sikereik számát. Újabb innovatív lehetőség, reméljük élethű is lesz, mire elkészül.

egy egészen egyedi világgal ismerkedhettünk meg: tele anomáliákkal, furcsa és félelmetes lényekkel és így tovább. Most lehetőségünk lesz jobban megismerkedni ezzel a történettel, mielőtt egy egészen új sztoriba csapnánk bele – erre pedig végül is ott lesz majd a tényleges második rész, mely ki tudja, lehet, hogy a *Duke Nukem Forever* előtt kerül majd a boltokba...

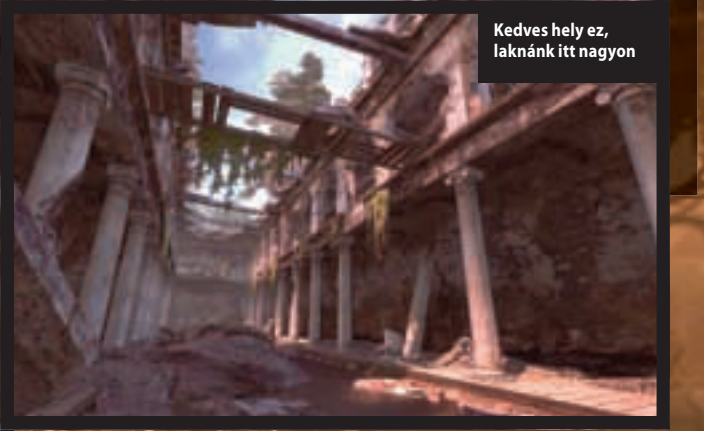
ISMERETLEN ISMERŐSÖK

Az eredeti zóna területe nem sokban változik, de több olyan helyszín lesz, amelyet eddig még nem láthattunk. Jóval mélyebbre tekinthetünk a területekben, megjelennek gigantikusabb termek, építmények, amelyek részletesebben is lettek kidolgozva. A legérdekesebb helyek az átdolgozott Red Forest és Limansk elveszett városa lesznek, ezekről bővebben azonban csak a későbbiekben olvashatunk. Ellentétben az előző résszel, most nem járkálhatunk a szellemvárosban, Pripjatyban, az alatta elhelyezkedő titokzatos föld alatti rendszernek viszont minden négyzetcentijét át fogjuk vizsgálni. Az ismerős helyek is mások lesznek egy csöppet, hiszen mégiscsak egy évvel korábban vagyunk ott. Emellett pedig jóval aktívabbak lesznek az anomáliák, jóval több szerkezet lesz működőképes. A főhős egy zsoldos stalker, aki akarata ellenére is belekeveredik a zóna kialakuló eseményeinek rengetegébe. Strelok első látogatása megzavarta a zónát, és ezáltal a kitörések gyakrabban jelentkeznek és egyre látványosabb radioaktív események történnek. Célunk Strelokot megtalálni és megállítani, hiszen lényegében csak ez menthet meg mindenkit a totális pusztulástól – bár nyilván tudjuk, hogy a csernobili katasztrófa mindenképpen hatalmas áldozatokat követelt. Lényegében a főhős vezeti el oda az eseményeket, ahol az eredeti *S.T.A.L.K.E.R.* játék elkezdődött. Rengeteg olyan kérdésre választ kapunk majd, aminek nem sok értelmét láttuk eddig, vagy legalábbis értetlenül álltunk az akkori rész befejeztével – kíváncsian várjuk, hogy mennyi olyan új dologba fogunk belekavarodni, aminek majd ezúttal nem látjuk értelmét. Ezek megfejtésére talán majd alkalmas lesz a másik, lapleadásunk pillanatáig titkos „másik *S.T.A.L.K.E.R.* fejlesztés”...

» A VÉGSŐ HARC KÉT KONKURENS FRAKCIÓ KÖZÖTT ZAJLIK MAJD, LIMANSK ELVESZETT VÁROSÁBAN «

VÁLTOZÁSOK KORA

Mennyire változnak a dolgok az eredetihez képest? A mesterséges intelligencia például sokkal fejlettebb lesz, több olyan dologra is képes lesz, amit be akartak tenni az eredeti játékba, de végül is idő hiányában (hm? ☒) nem sikerült megoldani. Ilyen többek között, hogy most már gránátokkal is dobálózik az ellen, vagy mondjuk, sokkal kifinomultabb taktikákkal munkálkodnak majd – összebeszélnek, reagálnak egymás tényekedéseire és így tovább. Az animációs rendszert totálisan átalakí-



Kedves hely ez, laknánk itt nagyon

Amikor megláttuk ezt a képet, reflexből mentettünk egyet

A lopakodás alapszabályai #21: a fekete ruha nem elég a rejtőzködéshez

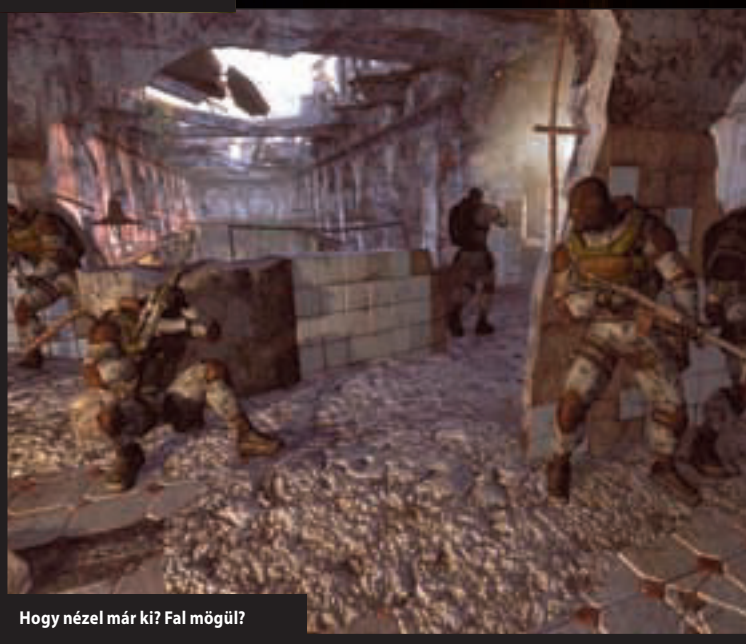
Családias hangulatú ez a lakótelep, mindenki ismer mindenkit...

tották, a mozgások finomabbak lettek, többfázisúak, vagyis jóval élethűbbek. A grafikus motor is szépen változott, ez talán a képekből is kivehető. Néhány technikai infó, amelyek nagy részét csak a legújabb játékokban találhatjuk meg: parallax bump (a régi jó bump mapping fejlettebb változata, sima textúrák jóval 3D-sebbnek tűnnek), soft particles (szikra, fényeffektek, miegymás), motion blur (elmosás mondjuk robbanáskor vagy távolba tekintés esetén), eye adaption effect (*Rainbow Six* új részében láthattuk már), valamint új shaderek is munkálkodnak majd – hab a tortán, hogy a fénykezelést is javították, így az árnyékok is jobbak lesznek. A jéghegy csúcsa pediglen, hogyha minden jól megy, a legtöbb DX10-es effektust is beletuszkolják, hogy a vizuális megjelenés a lehető legaktuálisabb lehessen.

A karakterek kidolgozása is nagyon sokat változott. Részletesebbek lesznek, a technológiát teljesen átírták, vagyis kevesebb lesz rajtuk a „lap" – talán a gitáros srác hangszere sem lesz annyira mű... A rajongók visszajelzése alapján úgy fest, hogy muszáj volt átdolgozni a kezelőfelületet, illetve a PDA rendszerét, így jóval kezelhetőbb lesz a játék. Csökkentették az ikonok számát, így jobb a láthatóság is, semmiképpen sem lesz annyira zsufi.

Jópofa újítás, hogy most már mindkét kezünkben tarthatunk valamilyen eszközt. Mondjuk egyikben egy pisztolyt, a másikban pedig egy detektort – ez utóbbi arra lesz jó, hogy néhány újdonsült sugárzó tárgyat meg tudjunk találni. Fontosabb tárgyak bizony láthatatlanok lesznek, szóval néha tényleg érdemes lesz előkapni a kis műszert.

Hat teljesen új fegyverrel lesz dolgunk a pisztolytól a géppuskáig. A fegyverek bővítési mechanizmusa sokat fejlődött, gyakorlatilag perszonalizálhatunk bizonyos modelleket. Lesznek normál, egyszerűbb fegyverek, amelyeket főleg a játékban található NPC-ktől lehet elszedni, valamint speciálisak, amelyek megszerzéséhez el kell érni bizonyos szinteket, célokat. Minden speciális fegyverhez 10 modifikáció szerezhető be, ezzel is egyedivé tehetjük a készüléket. Javíthatók és precizitásban fejleszthetők lesznek, vagyis lényegében a játékos kialakíthatja azt a fegyvert, amely legjobban fekszik neki.



Hogy nézel már ki? Fal mögül?

AZ A-LIFE RENDSZER KOMOLY ÁTALAKULÁSON MENT ÁT!

A fő konfliktus a csoportosulások között lesz ezúttal. Nyilván nem kell gigantikus, több ezer fős csatára gondolni, de nagyobbak lesznek, mint korábban, az biztos. „A zóna egyébként is túl veszélyes, nem kell ott feláldozni annyi embert" – magyarázzák a fejlesztők... A legnagyobb lélegzetvételű összecsa-

SUGÁRZÓ ARCOK

A fejlesztés megkezdése óta jócskán átalakult fejlesztőcsapat köszöni szépen, nagyon jól van, és már ki is józanodtak egy egészséges lerészegedős ünneplés-sorozatból. Képünkön a boldog tagok, akik éppen az eredeti *S.T.A.L.K.E.R.* megjelenésének örvendeznek! Fejükben már vagy három újabb folytatás tartalma is összegyűlt, ebből a csomagból pedig e szerény oldalakon láthatunk néhány megvalósult álmot.

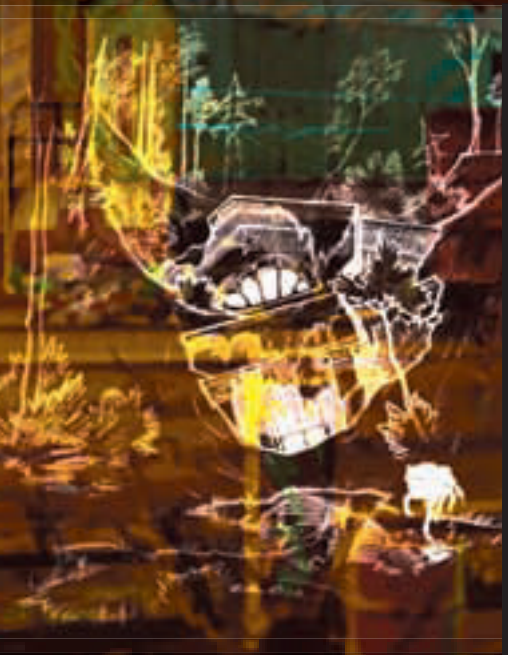
VISSZATÉRÉS A SUGÁRZÓ „PARADICSOMBA”

Finom a csernobili alma, csak ha megetted, mélyre kell ásni a csumáját

pás egyértelműen az lesz, amelyben Limansk elveszett városáért harcolunk – ez egyben a legvégső küzdelem színtere is. A két legerősebb csoportosulás párbaja lesz ez, a Dutyé és a Freedomé. A csapatok életét teljes egészében az A-Life irányítja. Minden kihatással van mindenre, jobban és kevésbé is belekontárkodhatunk a történésekbe. A játékos ezúttal haladhat a történet szerint, vagy részese lehet egy életmódnak, amelyet kitanulhat, megismerhet. Ahhoz azonban, hogy a legvégső összecsapásnak részesei lehessünk, vagyis végig tudjuk vinni a játékot, mindenképpen csatlakozni kell valahova, és gyengíteni kell legnagyobb ellenfeledet.

Leginkább az a cél, hogy mélységet és értelmet adjunk a mesterséges intelligenciának, ami bizony hiányzott egy kicsit az első részből. Minden szervezetnek megvan a maga bázisa saját vezetővel, különféle kiemelt pontjai, amelyeket meg kell védeniük, raktára, őrpozíciói és így tovább. Ugyanígy mindenkinek megvan a saját, nap mint nap végrehajtandó feladata és céljai, hogy még változatosabb lehessen a játékmenet. A játékos fejlődhet a csoporton belül a kezdő szinttől egészen a veteránig. Minél magasabb szinten vagyunk, annál nehezebb lesz a játék, keményebbek lesznek a küldetések. A kezdőnek mondjuk, ki kell takarítani a szörnyektől hemzsegő területet, míg a veteránnak komplett báziselfoglalásokban kell részt vennie. A részküldetések szerintünk elég változatosak lesznek: segítünk baráti csapatokat, elfoglalunk kiemelt pontokat, újraszervezünk támadásokat vagy például elvezetünk kisebb csapatokat megadott helyszínekre. Minden csapatnak más fő tulajdonsága, célja és lehetősége lesz, ezekkel nyomulva más és más játékmenetet ismerhetünk meg (vagyis akár többször is érdemes lehet végigvinni, különféle aspektusban ismerhetjük meg a játékot). A játékos sokszor befolyásolja a komplett csoportosulás életét. Ha mondjuk, elfoglalunk egy fejlesztői

» MÉG A DIRECTX 10-ES LEHETŐSÉGEK IS BELEKERÜLNEK A JÁTÉKBA! «

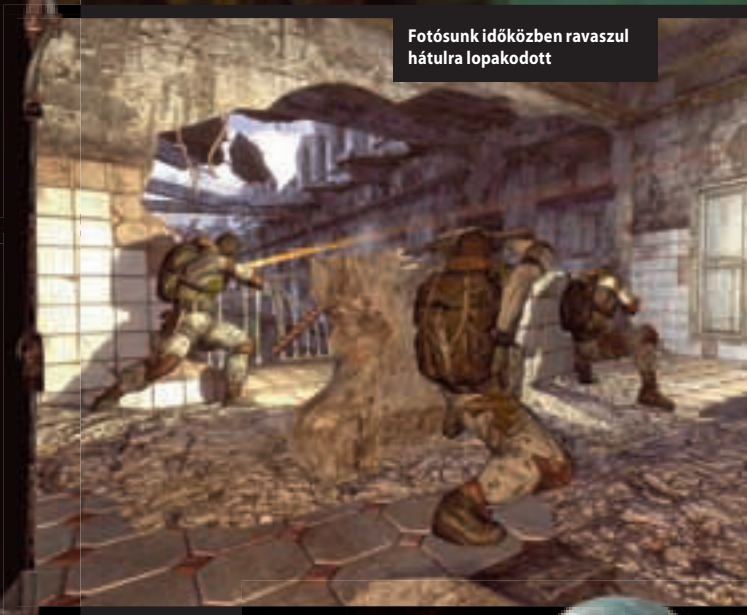


Ide egy komoly képalát akartunk írni a bump-mappingról, de elvonta figyelmünket a moha

AMIRŐL TOVÁBBRA IS CSAK ÁLMODOZHATUNK...

Megkérdeztük a fejlesztőket, mit gondolnak, mi az, amit semmiképpen nem láthatunk majd a *S.T.A.L.K.E.R.*-ben, holott korábban úgy tervezték, az lesz az egyik legfontosabb lehetőség. Egyértelműen úgy gondolják, hogy az A-Life által vezérelt komplett világ volt ilyen. Úgy volt, hogy a mesterséges intelligencia végigviheti a játékot helyettünk, pontosabban előbb be tudná fejezni, mint mi. A hosszas tesztelések folyamán arra jutottak, ha mondjuk egy átlagos játékosnak néha-néha kedve támad nézelődni kicsit a zónában (márpedig lássuk be, hogy van mit nézni), nem a főszereplő lesz az, aki érvényesül bizonyos kulcsfontosságú eseményekben. Másrészről pedig egy ilyen játékban szinte lehetetlennek tűnt megteremteni egy egészséges egyensúlyt.

A másik fontos dolog volt a folyamatos világ, amikor is semmilyen töltési idő nem lett volna – mint mondjuk az előző *NFS*-ben, ahol egyben megkaptuk a komplett térképet. Már le is volt programozva, de arra jöttünk rá, hogy figyelembe véve az adatmennyiséget és az igencsak összetett folyamatokat (A-Life a teljes zónára kiterjedően, fizika, karakterek mesterséges intelligenciája a játékos látható terében, és így tovább), bármely hétköznapi számítógép belehalt volna ezek kiszámolásába.



Fotósunk időközben ravaszul hátulra lopakodott

központot, jobb fegyverekhez juttathatjuk a csapatunkat, ezáltal erősebbek lehetünk. Ugyanígy szert tehetünk mondjuk, jobb tárgyakra, ha például eltereljük az ezek bő lelőhelyét őrző banditák figyelmét.

Érdekes, hogy a csapatjáték mégsem kötelező. Több csoportosulásnak is lehetünk részesei, persze nem egy időben. Végigvihetjük magányos farkasként, és egy nagyobb csapat szerves részeként is. Minél okosabban játszunk, minél jobb a csapatunk, annál többen akarnak majd csatlakozni, hogy még erősebbek lehessünk.

Új szörnyikék is megjelennek majd, de a lényeg, hogy a programozók dolgoznak egy kis interaktivitáson ezen a téren is: psy-képességek, lebegés, tárgyak, fizika használata – szóval érdekes is lehet, ha mindez összejön.

MÉG MINDIG VAN HOVA FEJLŐDNI

Legnagyobb bánatunkra úgy fest, hogy még most sem lesz co-op mód – a fejlesztők elmondása szerint a mai gépeken lehetetlen valós időben annyi adatot mozgatni, amely lehetővé tenné, hogy az A-Life minden elemét átadják egymásnak a játékosok. Járművek viszont előfordulnak majd a multi módban, és ha a megjelenés utáni visszajelzések pozitívak, kifejezetten a járművekre alapozva készítenek egy speciális multi módot.

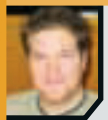
Sajnálatos módon a GSC nem tanult korábbi hibájából, és elszólták magukat: már most elárulták a megjelenési idejét, mely 2008 első fele lett. Kifejezetten kijelentették, hogy semmilyen késés nem lesz bejelentve – nos, ismerve a játék történelmet, kicsit tartok ezen kijelentéstől, de legyen nekik igazuk!

Személy szerint igazából főleg arra lennék kíváncsi, hogy mikor jelentik be a tényleges folytatást, a *S.T.A.L.K.E.R. 2*-t. Grafikailag nyilván még van hova fejlődni, bármennyire is szép az eredeti játék, lássuk be, hogy a *Crysis* nagyon magasra „helyezte" a mércét – oké, még az sem jelent meg, és akkor még ugye ott a *Duke Nukem Forever* is, ami ki tudja már mennyi ráncfelvarráson esett át *(Zero, eddig azt hittem hogy viccelsz, de te tényleg hiszel még benne! – mazur)*.

A GSC Game Worldnek vannak nagyon jó és jóval gyengébb próbálkozásai is, de nagyon kíváncsi lennék, hogy mi készül a kulisszák mögött. 2008–2009 környékén biztosan bejelentenek egy teljesen új nevet, és így a nagy sikerű *Cossacks* mellett talán kapunk még egy teljesen új sikerjátékot.

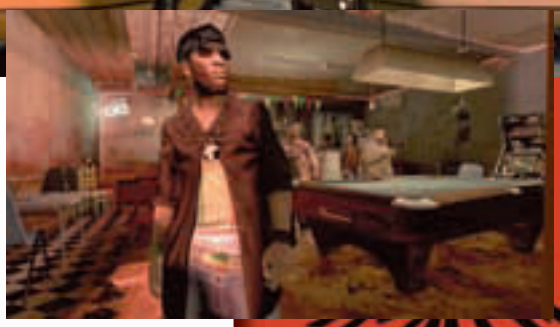
A világ első mobil kocsiszínje: ha az egyik végállomáson már pihennek a vagonok, átgurul a másikra

ZEROCOOL ELSŐ BENYOMÁSAI:



Már az alap S.T.A.L.K.E.R. is nagyon tetszett, és kifejezetten jó ötletnek tartom, hogy gyakorlatilag egy, még működő társadalom részévé válhatunk. A környezet amúgy is nagyon érdekes, és kifejezetten különlegességnek tartom, hogy Csernobilban járkálhatunk.

GRAND THEFT AUTO IV



A *Grand Theft Auto* sorozat kezdeti, felülnézetes, kissé suta, mégis zseniális hangulatú epizódjai után a harmadik rész szinte villámcsapásként érte a nagyvilágot. Az élettel teli, három dimenzióban pompázó nagyvárosban zseniálisan kitalált missziók sorozatát végrehajtva juthattunk fel a bűnözői világ csúcsára, a hangulatot pedig tovább tetézte a sok-sok remek muzsika és a szabadságélmény. Amikor pedig azt hittük, hogy ez itt a vég, a Rockstar rákontrázott, a *Vice City*, majd pedig a *San Andreas* saját egyedi hangulatukkal, tömérdek újításukkal még több rajongót szereztek a franchisenak.

FELTÖREKVŐ KELET-EURÓPA

Az egyelőre csak nemes egyszerűséggel *GTA IV* címen futó folytatás első érdekessége, hogy főhőse egy pitiáner kelet-európai bevándorló, Niko Bellic lesz. A srác unokatestvére, Roman hívására érkezik New Yorkba (akarom mondani Liberty Citybe), aki a sok-sok pénzzel és nővel kecsegtető gazdag, kényelmes élet ígéretével csábítja őt Amerikába. Az igazság, miszerint rokonát elképesztő méretű adósságai miatt bűnözök egész hada próbálja kicsinálni, már csak az utazás után derül ki, így Niko kénytelen-kelletlen maga is belekeveredik az ügybe. Az egyetlen esélye, hogy kimásszon a slamasztikából, ha segít elrendezni Roman dolgait, majd Liberty City alvilágának elismert, rettegett vezérévé válik.

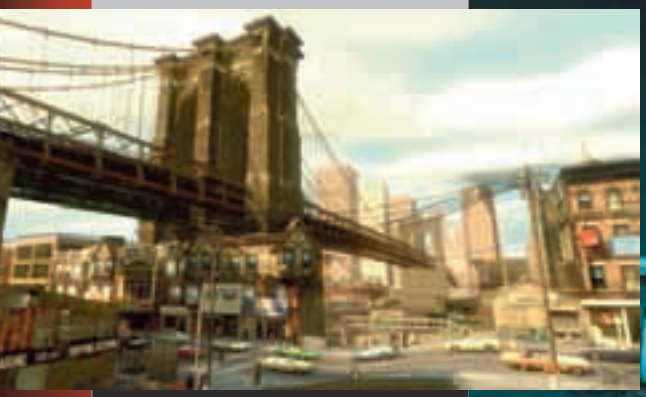
AZ ÚJ VILÁG

A játék helyszíne, Liberty City alapjaiban természetesen megegyezik a *GTA 3*-ban már megismert területtel, de annál sokkalta részletesebben kidolgozott. A hírek szerint a bejárható terület ugyan némileg kisebb lesz, mint a *San Andreas* esetében, de ez érthető is azok után, hogy itt nem találkozhatunk kies, vidéki placcokkal. Liberty Cityben járva megtalálhatjuk majd New York számos jellegzetességét: a Szabadság szobor, a MetLife, és az összes, valódiról mintázott körzet csak arra vár, hogy felfedezzük őket. Az eredeti város egyébként inkább egyfajta ötletforrásként szolgált a Rockstar számára, hiszen a cél nem a metropolisz tökéletesen valósághű lemodellezése, sokkal inkább legfontosabb ismertetőjegyeinek, hangulatának monitorokra ültetése volt. Az idegesítő töltési időt szerencsére sikerült teljes mértékben száműzni, akár a számtalan épület egyikébe lépünk, akár külső helyszíneket barangolunk be.

„ITT ÉLEK ÉN, NEM VÁRTAM MÁST"

A nagyvárosi hangulat pontos visszaadásának másik fontos eleme a lakosság, az autósok, a járókelők, a karhatalmi szervek viselkedésének minél életszerűbb kidolgozása. Az ígéretek szerint ezzel sem lesz baj, az emberek sokkal okosabban, változatosabban viselkednek, és karaktermodellből is többféle akad majd. A járművek hűen illeszkednek a kor megszokott felhozatalához, a választék az eddiginél is szélesebb, ám nagy bánatunkra a repülőknek játéktechnikai és nem utolsósorban politikai okok miatt ezúttal búcsút mondhatunk. A küldetések is hozzák a jól ismert színvonalat, nem leszünk tehát híján meglepetéseknek, fondorlatoknak, váratlan szövetségeseknek és árulásoknak sem. Az E3-as prezentációkból az is kiderült, hogy a negyedik részben mi is telefonálhatunk majd, szükség esetén akár fegyvereket is rendelhetünk így. Sőt, hosszú várakozás után kapunk végre egy hivatalos multiplayer módot is, ahol az 1v1 csaták állnak a középpontban, miközben bebarangoljuk a várost a másik után kutatva. A Show után méginkább biztosak vagyunk benne, hogy a GTA IV ismét bankot fog robbantani.

FEJLESZTŐ:
ROCKSTAR NORTH
KIADÓ:
ROCKSTAR GAMES
MEGJELENÉS:
2008
WEBCÍM:
HTTP://GTAIV.COM/



UNREAL TOURNAMENT III

LŐNI VAGY NEM LŐNI?

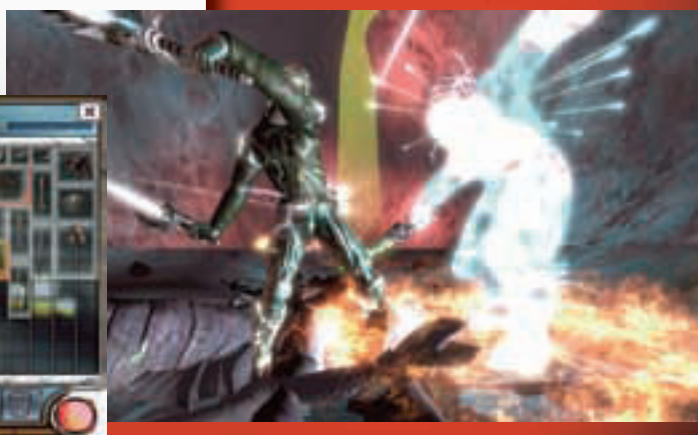
Minden idők egyik legjobb multis játékának folytatása, az *Unreal Tournament 3* mi mással is hívhatná fel magára a figyelmet először, mint lenyűgöző grafikájával? Az Unreal Engine 3 képességei csak az Epic szakavatott kezei között teljesednek ki igazán, és tökéletesen modellezik a háborúk sújtotta világot. Megnőnek a léptékeink is, most már tényleg igazán óriási járművek, szinte véget nem érő csataterek, és az utolsó szempillákig kidolgozott karakterek jellemzik a játékot. A reformok a single player módot is elérték, kapunk ugyanis egy kampánysorozatot, ahol három fél, az Axon, a Liandri, és az Inazagi vív vérre menő harcot egymással. A hangsúly persze most is a többjátékos részen van, ahol számtalan régi, jól bevált, és legalább ugyanennyi új ötlet is felhasználásra került. A megszokott fegyverek mellé kapunk egy rakás új gyilkolóeszközt, az acid blaster például első ránézésre igencsak érdekesnek tűnik. Óriási előrelépés történt a járművek terén is, a Manta és társai elbújhatnak szégyenükben az új, gigantikus robotszörnyek mellett. A játék tempóját is sikerült kicsit felturbózni, szóval a klasszikus *Unreal Tournament* hangulat, ha lehet, még egy fokkal magasabbra emelkedett…

FEJLESZTŐ: EPIC GAMES
KIADÓ: MIDWAY GAMES
MEGJELENÉS: 2007. SZEPTEMBER
WEBCÍM: HTTP://WWW.UNREALTOURNAMENT3.COM/

HELLGATE: LONDON

***Hellgate: London* nagyszerű akció/RPG-nek ígérkezik,** bár érdemes megjegyezni, hogy a várható sikerre nagy hatással lesz a tapasztalt, Diablót megjárt készítők személye is. A posztapokaliptikus, démonok tépázta brit fővárosban játszódó programról számos játéktechnikai információ érkezett már (melyeket például a GameStar korábbi számában is olvashattatok), de az E3-on már konkrét küldetéseket is bemutattak a játékból. Az egyikben – némileg meglepő módon – egy, a történet szempontjából fontos figura elméjében kalandozunk. Miután egy varázslattal beteleportáltunk az agyba, a szellemi épséget védeni hivatott „őrzőkkel" kell megküzdenünk, s ha az ellenségek tömegén túljutottunk, le kell győznünk magát az „elmét" szimbolizáló figurát is. Ha ez megtörtént, a játék három kasztjának ideáltípusa ugrik elő, s meg kell találnunk a módját annak, hogy mindegyikőjüket leküzdjük. A szokatlanul elvont feladat mellett mutattak egy gyakorlatiasabbat is: a Millennium-hídi csatában (félre az aktuálpolitikai asszociációkkal!) már nagyon is valós szörnyetegekkel kell megküzdeni, köztük a Világok harcában látott óriásgépekre emlékeztető lényekkel, és sok-sok apró, ám annál veszélyesebb démonnal.

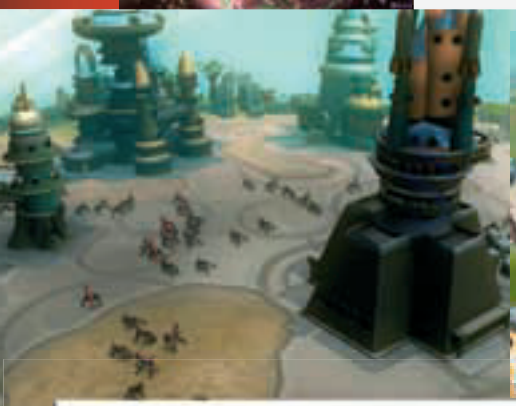
FEJLESZTŐ: FLAGSHIP STUDIOS
KIADÓ: NAMCO / ELECTRONIC ARTS
MEGJELENÉS: 2007. OKTÓBER
WEBCÍM: WWW.HELLGATELONDON.COM

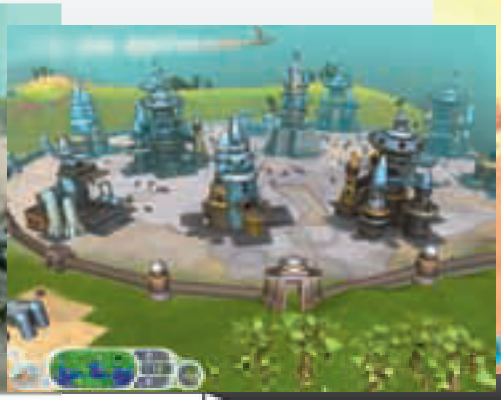


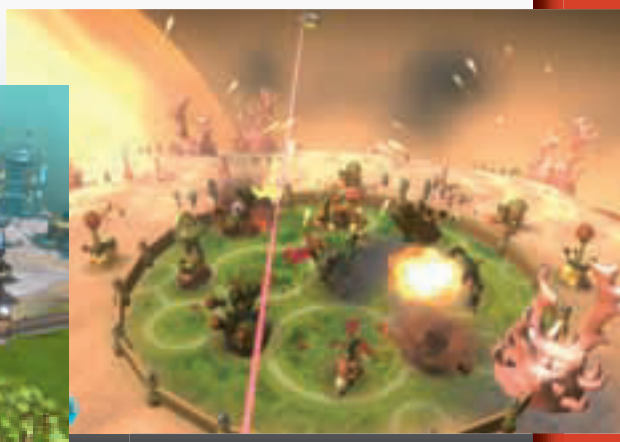
AZ ISTENEK A FEJÜNKRE ESNEK?

SPORE

FEJLESZTŐ: MAXIS
KIADÓ: EAGAMES
MEGJELENÉS: 2008. ELEJE
WEBCÍM: HTTP://WWW.SPORE.COM/







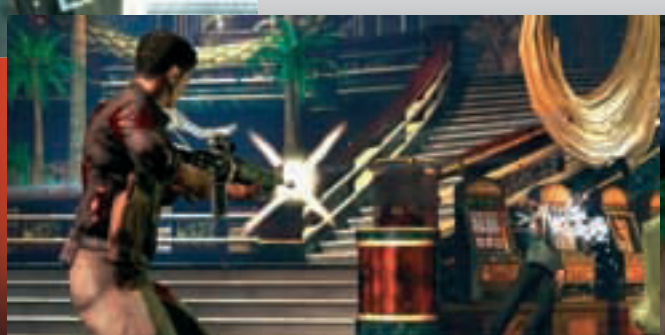
Will Wright sohasem volt híján különös ötleteknek, ezt már kellően bebizonyította a *Sim City,* illetve még inkább a *Sims* sorozatokkal. Voltunk már egyszerű átlagpolgárok, majd polgármesterek, és most erre itt a *Spore,* ahol egészen konkrétan a Teremtő képében tetszeleghetünk. Feladatunk nem kevesebb, mint a semmiből felépíteni egy világot. Amint sikerült valami csoda folytán kimásznunk a vízből, létrehozhatjuk első élőlényüket. A *Sims*ek oly gazdag tervezőrésze szégyenkezve bújna el a legmélyebb polc aljára, ha ezt látná, hiszen most végre nem vagyunk emberi formákhoz kötve. Háromfejű, hatlábú lényt szeretnél, aminek minden oldalán kezek nőnek ki? Semmi akadálya! Azt akarod, hogy kicsiny teremtényed élénkrózsaszín és világoskék színekben pompázzon? Hát rajta! A neheze persze csak ezután vár ránk, adva van ugyanis egy bolygó, amit be kellene népesítenünk. A fejlődés rögös útjain haladva birodalmunk hamarosan megteszi első csodálatos felfedezéseit – persze nem kell itt a kerékre meg hasonló sablonos dolgokra gondolni. Összesen hét nagy korszakon ívelhet át védenceink sorsa, az egyszerű barlanglakó, bogyózabáló lények előtt végül megnyílik a – szó szerint – végtelen univerzum. Hogy harcos nemzetünk leigáz mindenkit, vagy békés bölcseink diplomatikus úton virágoztatják fel planétájukat, az csak rajtunk múlik. A *Spore*t megunni soha nem lehet majd, ugyanis a játékosok cserélgethetik egymás között saját kis lényeiket, találmányaikat, bolygóikat, így aztán gyakorlatilag minden napra jut majd valami újdonság, csak győzzük felfedezni őket!

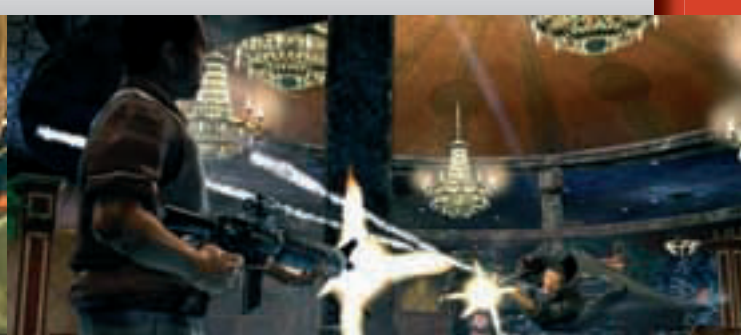
VIRTUÁLIS KÖRBEPÖRGŐRÚGÁS

STRANGLEHOLD

FEJLESZTŐ: MIDWAY GAMES
KIADÓ: MIDWAY GAMES
MEGJELENÉS: 2007. SZEPTEMBER
WEBCÍM: HTTP://STRANGLEHOLDGAME.COM/

Ha a Chuck Norrissal nem is vehetik fel a versenyt, a John Woo – Chow Yun-Fat páros azért igencsak belevéste magát az akciófilmek rajongóinak agyába a Hard Boiled című műremekkel. A játékvilágban talán először fordul elő, hogy nem a konkrét mozi adaptációját kapjuk meg, hanem annak történetét pörgeti tovább egy program. A *Stranglehold* Tequila felügyelő későbbi ügyeiről szól, amik persze ugyanúgy bővelkednek lövöldözésben, akcióban és hullákban. A cél a minél komolyabb filmes hatás elérése volt, és ennek bizony még a játékmenet összetettsége is áldozatul esett. Az irányítást teljes mértékben leegyszerűsítették, alig néhány gombra lesz szükségünk, hogy előhozzuk a legdurvább kombókat. A poén az egészben, hogy gyakorlatilag minden tárgyat használatba vehetünk az akciójelenetek során, előfordulhat például, hogy az asztalon csúszva lövöldözünk, majd néhány jól irányzott rúgás után felugrunk a csillárra, ahonnan tovább osztjuk az észt. Ha kellően bepörögtünk, és sikerült maximumra feltornásznunk a „Tequila Metert", még speciálisabb mozdulatokat is előcsalhatunk, és akár egy sereg ellenfelet is eltaposhatunk. Ha a *Stranglehold* csak fele olyan jó lesz, mint ígérik, akkor hatalmas élmények várnak ránk a közeljövőben…

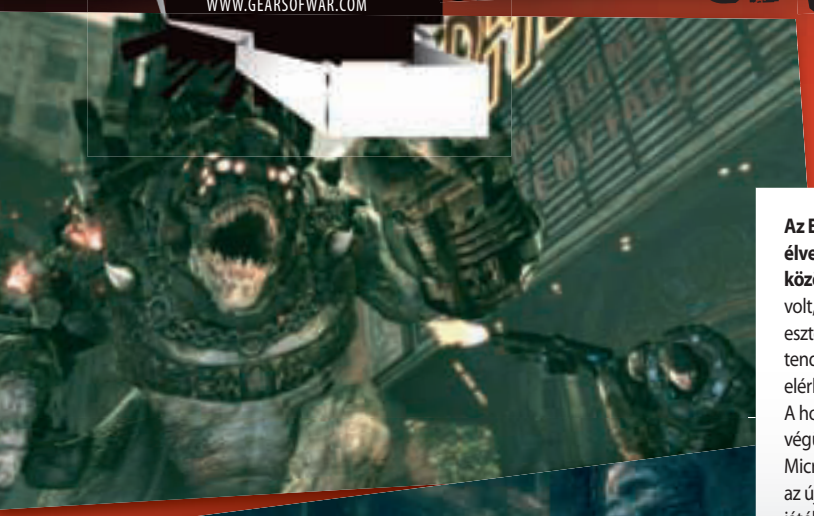




FEJLESZTŐ:
EPIC GAMES
KIADÓ:
MICROSOFT GAME STUDIOS
MEGJELENÉS:
2007 MÁSODIK FELE
WEBCÍM:
WWW.GEARSOFWAR.COM

GEARS FOR WINDOWS

GEARS OF WAR



Az Epic játékát több mint fél éve élvezheti már a szerencsés Xbox 360-as közönség, de egy ideje már nyilvánvaló volt, hogy az alkotás valamikor még az idei esztendő végén (vagyis nagyjából egy esztendővel az eredeti megjelenést követően) elérhető lesz a PC-s közönség számára. A hosszú várakozás és találgatások után végül az E3-on ragadta meg az alkalmat a Microsoft, hogy hivatalosan is bejelentse: az újgenerációs platformjuk legsikeresebb játéka PC-re is megjelenik. A készítők olyannyira nem felejtették el az asztali számítógépek szerelmeseit, hogy a Gears of Wart új, egyedi szolgáltatásokkal turbózzák meg számukra. Egy új többjátékos mód és három új multis pálya mellett számíthatunk például egy hosszabb, egyjátékos módra is, mely tartalmaz majd várhatóan további 5 új pályát (egyikükön a „hulking Brumakkal", egy hatalmas, tankszerű lénnyel kell majd megküzdenünk). Mindennek tetejében egy a konzolos közönség számára teljesen ismeretlen pályaszerkesztőt is mellékelnek majd a produkcióhoz, aminek segítségével minden PC-s vásárló megalkothatja álmai csataterét. Az újabb videokártyákkal szebb is lesz majd, mint az Xbox 360 verzió, köszönhetően a számtalan speciális effektusnak. A konzolos irányítást könnyedén portolták számítógépre, a [Space] nyomva tartásával, és az egér gombjaival hajolgathatunk ki-be, és fel-le a fedezék mögül. Az E3-on bemutatták a Hammer of Dawnt is, egy különleges fegyvert, mely villámot sújt az ellenségre, mégpedig egyenesen az égből. Megérte egy évet várni a PC-s megjelenésre!

ÚJRA HÍV A HAZA

CALL OF DUTY IV

FEJLESZTŐ:
INFINITY WARD
KIADÓ:
ACTIVISION
MEGJELENÉS:
2007. NOVEMBER
WEBCÍM:
WWW.CALLOFDUTY.COM

Mivel a *Call of Duty* (a sorozat történetében először) kilép a második világháborús környezetből, az első előzetes videók bemutatásáig sokan szkeptikusak voltak. A kiváló grafikát meglátva azonban a játék multiplayerjét a mai napig százezrével játszó tömegeknek alighanem ismét megjött az étvágyuk. Márpedig a többjátékos mód igencsak fontos lesz az új részben is, legalábbis ezt jelzi az, amit a készítők az E3-on a programmal kapcsolatban elárultak: nem várnak tovább, és már augusztusban elindul a játék multiplayer bétatesztje. Bár egyelőre csak az Xbox live-on keresztül lesz elérhető, alighanem mindent megtudhatunk belőle a játék ez irányú lehetőségeiről. A játékban lesz rangrendszer, elsajátítható képzettségek, és még sok – állítólag – nagyon innovatív ötlet, melyről Grant Collier, az Infinity Ward stúdiófőnöke a világ legnagyobb játékeseményén nem kevesebbet mondott, mint azt, hogy a legjobb multiplayer játék lesz idén. Hamarosan kiderül.

ÉLJEN A PINATA! (DE MI AZ...?)

VIVA PINATA

FEJLESZTŐ: RARE SOFTWARE
KIADÓ: MICROSOFT
MEGJELENÉS: 2007 VÉGE
WEBCÍM: WWW.VIVAPINATA.COM

Először televíziós rajzfilmsorozat formájában hódított a Viva Pinata!, aztán megtetszett a Rare Studios csapatának, és egy igen különleges játékot készített belőle Xbox 360-ra. A játék lényege, hogy egy farmon rendkívül furcsa lényeket kell kitenyésztenünk, nevelgetnünk, megfelelő lakhelyet és életteret biztosítva számukra. A rajzfilmsorozat egész különleges – kicsit betrippelt – hangulatú grafikáját sikerült tökéletesen átültetni a játékba. Bár a Viva Pinata! rendkívül pozitív kritikákat kapott, ennek ellenére mégsem lett Xbox 360-on üzleti siker. A Microsoftot ez nem tántorította el, és a kisebbfajta kudarc ellenére úgy döntöttek, hogy PC-re is megjelenítik a játékot. Bár valószínűleg nem emiatt a játék miatt legyintenek nagylelkűen a PC-s gamerek a Halo 3 hiányára, illetve bizonytalan megjelenésére, de az biztos, hogy a tömérdek folytatás és utánérzések világában üdítő változatosságot jelent ez a sajátos stílusú játék.

GALAKTIKUS ROMBOLÓK NEM CSAK STOPPOSOKNAK

BATTLESTAR GALACTICA

FEJLESZTŐ: AURAN
KIADÓ: SIERRA ONLINE
MEGJELENÉS: 2007 VÉGE
WEBCÍM: WWW.AURAN.COM

A kis hazánkban is sikeres Battlestar Galactica tévésorozat (ezt valószínűleg valamelyik magyar kereskedelmi televíziónál dolgozható ötvenes, klimaxos, azelőtt mangalicatenyésztéssel foglalkozó marketinges hölgy fordíthatott át a rendkívül „találó" Csillagközi Romboló magyar címre…) alapján készít az Auran nevű fejlesztőbrigád egy felülnézetes űrhajós shootert. A játékban az emberek oldalán is megmenthetjük a Galactica rombolót a gonosz cylonoktól, vagy a gonosz cylon oldalán irthatjuk ki az embereket. A játék single player részében állítólag a tévésorozatból ismerős küldetésekben is részt vehetünk. Hogy maguk a színészek részt vesznek-e a játékban, arról nem szól a fáma. A multiplayer módban egyszerre nyolc játékossal kell a firefight, skirmish vagy domination módokban helytállnunk. Az egyszerűek mellett összesen négy emberi és négy cyclonbéli legendás űrhajóval is hasíthatunk: olyanokkal, mint a Viper II vagy a Cylon Raider. Húha, alig várjuk…

PAINKILLER OVERDOSE

HA ŐK NEM, MAJD MI...

FEJLESZTŐ: MINDWARE STUDIOS
KIADÓ: DREAMCATCHER
MEGJELENÉS: 2007. OKTÓBER
WEBCÍM: WWW.PROJECTOVERDOSE.COM

Ezt nevezem! „Csináld magad Painkiller!" Bár a fejlesztők már nem készítenek több Painkiller játékot, egy lelkes játékosokból és modderekből álló csapat összedobott egy teljesen különálló kiegészítőt. Az „overdózis" cím magáért beszél: nemcsak ugyanazt a kemény, véres, pörgős játékmenetet kapjuk meg ismét, mint az eredeti címben, hanem mindent beszorozhatunk kettővel. A játékban nemcsak pusztán új fegyvereket kapunk, hanem a sztori szintjén összeköti az első rész végének szálait a kiegészítő történetével. Összesen 16 szinten keresztül irthatjuk majd a démonokat és negyven szörnnyel, illetve teljesen új bossokkal kell majd megküzdenünk. Új tarot-kártya is szerepel majd a játékban, ez alapján fejleszthetjük hősünket.

HAZE

FEJLESZTŐ: FREE RADICAL DESIGN
KIADÓ: UBISOFT
MEGJELENÉS: 2007. SZEPTEMBER
WEBCÍM: HTTP://WWW.HAZEGAME.COM/

Egy PC-sek számára meglehetősen ismeretlen angol fejlesztőcsapat, a Free Radical Design első igazán komoly PC-s játékának ígérkezik a *Haze*.

A srácok ezúttal igazán magasra tették a mércét, és sutba dobva a *TimeSplitters* koncepcióját, valami egészen újat próbáltak összehozni. Az igyekezet már a kissé sablonos, de egyébként végletekig kidolgozott háttérsztoriból is jól lemérhető. A nem túl távoli jövőben egy Martel nevezetű óriásvállalat vette át a világ békefenntartójának szerepét. A cég egy különlegesen felturbózott zsoldoscsapatot vezényel, amely bárhol, bármikor bevethető, könnyedén leverik a lázadó alakulatokat, és helyreállítják a rendet. Főhősünk, Jake Carpenter azonban hamarosan észreveszi, hogy a háttérből egyáltalán nem azok a humánus erők irányítják a dolgokat, amiket kívülről lehet látni, és a Martel célja egyáltalán nem a világbéke megteremtése.

TERMINÁTOR 7

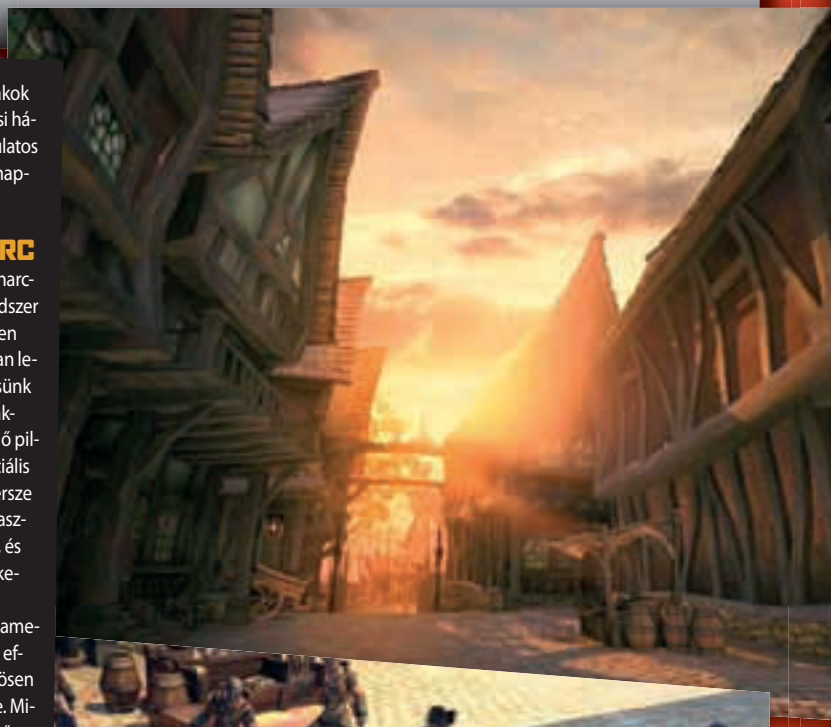
Jake egyike a vállalat különleges zsoldosainak, akiket a vegyipari kutatások során kikísérletezett különleges szerrel, a Nectarral turbóztak fel. Ez a furcsa doppingszer már-már emberfeletti képességeket ad használójának: jobb célzást, gyorsabb reflexeket, nagyobb fájdalomtűrést és fáradhatatlanságot. Az elit alakulat tagjait persze szuperfegyverekkel is ellátták, lövéseik könnyedén törnek utat maguknak vastagabb páncélokon, golyóálló mellényeken is. Sisakjuk állandó műholdas kapcsolatban áll a központtal, és sok-sok felbecsülhetetlen értékű adatot közvetít, kezdve az ellenségek felismerésétől egészen készleteink pillanatnyi állapotáig. Különleges ruhájuk nemcsak ellenáll a kisebb sérüléseknek, lövedékeknek, hanem folyamatosan fecskendezi be testükbe a megfelelő mennyiségű Nectarin adagot. A sárga – fekete színben pompázó felszerelésük miatt darazsaknak csúfolt katonák egy része azonban rövid úton rádöbben, hogy a Martel csak eszköznek használta őket, és egy első látásra reménytelennek látszó lázadást szítanak a korlátlan hatalommal rendelkező anyacég ellen.

ÜLDÖZŐBŐL ÜLDÖZÖTT

A három nap eseményeit felölelő kampányban először még mit sem sejtő kisinasként szolgáljuk alkalmazóinkat, később azonban már pont ők lesznek legnagyobb ellenségeink. Kilátástalannak tűnő háborúnkban szerencsére jó néhány lázadó is segít minket a háttérből, három korábbi társunk pedig majdnem az egész játék során velünk lesz. Az E3-as prezentációkból kitúnt, hogy a sima tűzpárbajok mellett a közelharcnak is fontos szerep jut a játékban, ha az ellenség közelébe jutunk, odasózhatunk neki a puskatussal, vagy kikaphatjuk kezéből a fegyverét. Kicsiny csapatunkat az alapvető parancsokkal terelgethetjük is, de a remekbeszabott mesterséges intelligenciának hála, maguktól is képesek lesznek helyes döntéseket hozni. A legnagyobb poénnak persze mégiscsak az ígérkezik, hogy a teljes küldetéssorozatot letolhatjuk akár kooperatív módban is, három barátunkkal vállvetve. Technikailag a játék minden tud, ami manapság elvárható, a saját fejlesztésű motor szépen csillog-villog, még ha az Unreal Engine 3-mal nem is veheti fel a versenyt. A kissé taktikusabb, megfontolt, de korántsem csigalassú akciójátékok rajongói tehát máris nagy betűkkel beleveshetik noteszukba: jön a *Haze*…

FABLE II

Peter Molyneux neve mindig is garancia volt az igazán eredeti játékokra. Az excentrikus játékdesigner ritkán szokta ismételni önmagát, de akkor általában apait-anyait belead, hogy az élmény még ütősebb legyen, és erre a *Fable* folytatása is nagyszerű példa lesz..



Szerelem, szeretet, ragaszkodás: talán kicsit furcsának, sekélyesnek hangozhatnak ezek a szavak egy szerepjátéknál, elvégre nem valamilyen romantikus filmet vagy brazil szappanoperát nézünk a moziban, esetleg a tévében. Mégis ezek lesznek a kulcsszavai Molyneux *Fable 2*-jének, amelynek első része Xboxon és PC-n is hatalmas sikert aratott egyedi, mesés, humoros stílusával, illetve azzal a ténnyel, hogy hősünk jellemét tettei segítségével rengetegféleképpen formálhattuk. A folytatásban mindezt megkapjuk, azonban a *Fable 2* jóval többféle újdonsággal is kecsegtethet, ahogy erről saját szemünkkel is meggyőződhettünk.

RÉM RENDES CSALÁD

Az egyik újdonság a nemek választhatósága. Barátnőnk eddig joggal panaszkodhatott, hogy elhanyagoltuk a Fable miatt, ám most végre őt is leültethetjük a játék elé, és oldalbordánk is teljesen bele tudja majd élni magát, ugyanis női karaktert is indíthatunk. Ezenkívül azt is kipróbálhatja, milyen házasságban élni, erre ugyanis az előző részhez hasonlóan ismét lehetőségünk nyílik, a szerelem gyümölcseként, pedig a hölgy előbb terhes lesz, majd gyereket fog szülni.

Családunk persze kalandjaink során otthon vár minket, tárt karokkal fogadva, amikor hazatérünk, azonban lesz egy olyan társunk, aki végig elkísér minket: egy kutya: hősünkhöz és becses családjához hasonlóan, a blöki külseje is aszerint változik, hogy miképpen viselkedünk a játékban! Ha angyali jófiúként segítünk mindenkinek, akkor kutyánk nagy, szőrös óangol juhászkutyára fog hasonlítani, ha viszont mi leszünk maga a megtestesült gonosz, akkor vérszomjas dobermanunk lesz.

Kutyánknak saját mesterséges intelligenciája lesz: felfedezi a környéket, megugatja, megharapdálja a szörnyeket. Környezetünk folyton változik majd a játékban, és az eb figyelmeztet rá, ha valami fontosabb vagy érdekesebb tárgyra lelt.

AMI MÁR NEM MESE, DE MÉGIS MESÉS...

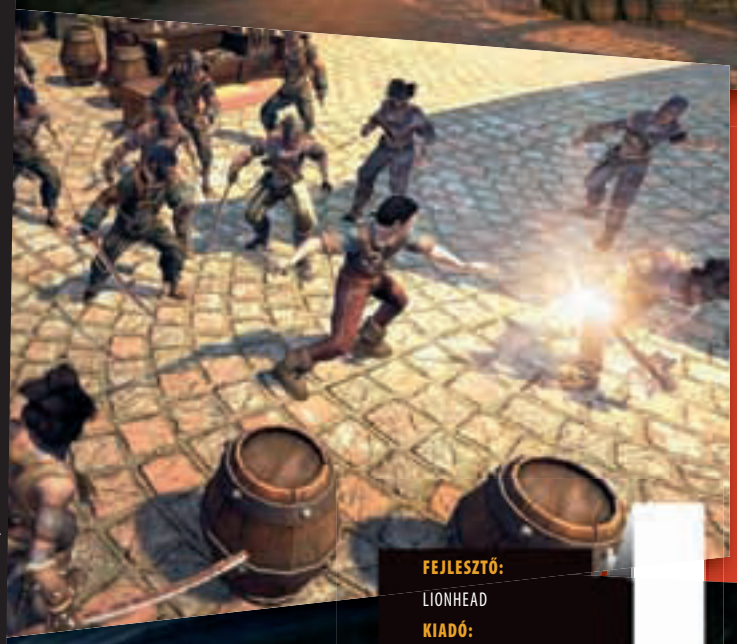
...az a játék grafikája! A Fable 2 megőrizte az előző rész mesés vizuális stílusát, de természetesen sokkal kidolgozottabb. A kiállításon szájtátva bámultuk a fantasztikusan kidolgozott tavak, folyók, patakok vizének megjelenítését, a várak, falusi házak és baljós, pókhálós romok hangulatos kidolgozását, illetve a sűrű erdőket, napsütötte mezőket.

HA HARC, LEGYEN HARC

A kiállításon Molyneux bemutatta a harcrendszer sajátosságait. Az új harcrendszer lényege, hogy a támadásokat egyetlen gombbal hajthatjuk végre. Ha gyorsan lenyomjuk az egyik gombot, akkor hősünk támad, ha sokáig lenyomva tartjuk, akkor védekezik és ha utána a megfelelő pillanatban elengedjük, akkor egy speciális támadást hajt végre. Annak is lesz persze jelentősége, hogy milyen fegyvert használunk, milyen közel van az ellenség, és mennyi ideig tartjuk nyomva a védekező gombot.

A különféle harci szituációk során a kamera ráközelít hősünkre és slow motion effekteket láthatunk, ahogy egy különösen szép, vagy elegáns vágást viszünk be. Mivel a harcot az is befolyásolja, hogy hősünk folyamatosan fejlődik, ezért mindegyik összecsapás különböző lesz.

A játék egész máshogy kezeli a „halált" is. Amikor elfogy a HP csíkunk és ellenfeleink csapásaitól összeesünk, akkor nem szürkül el a képernyő és nem kell visszatöltenünk az előző állást, hanem miközben ütik tovább a földön hősünket, ő Terminátor módjára összeszedi magát, feláll és folytatja tovább a harcot. A dolog hátulütője, hogy minden ilyen alkalommal egy csúnya sebhely éktelenkedik majd testünkön, amely nem tűnik el, és ez azt is befolyásolja, hogy bizonyos karakterek hogyan viselkednek velünk. Akit ezek a sebek nagyon zavarnak, az viszont a megfelelő tapasztalati pont kipengetésével egy speciális üzletben egy kuruzsló segítségével eltüntetheti ezeket a sebeket...



FEJLESZTŐ:
LIONHEAD
KIADÓ:
MICROSOFT
MEGJELENÉS:
2008
WEBCÍM:
WWW.FABLE2.COM

HALO III

HALO 3, NAGYON VÁROM?

A Halo 3 az Xbox 360 legjobban várt címe, még akkor is, ha a Gears of War igencsak feltette a lécet a Bungie csapatának. A folytatás nagyon sok tekintetben visszatérés lesz a nagy elődökhöz: a játékmenet tekintetében olyan rengeteg újdonságot nem fogunk tapasztalni az előző részekhez képest. A lényeg az előző részek nagyszerű játékélményének finomítása, a grafika felturbózása – és kifejezetten az utóbbinál találtunk előrelépést. A legújabb rész sztorija szerint a Master Chief és a második részben megismert idegen parancsnok, az Arbiter, akit saját népe halálra ítélt, szövetkeznek egymással és egymás oldalán fognak harcolni. A kiállításon a Master Chief páncéljába bújva irthattuk a covenantok seregeit. A harc éppolyan dinamikus és pörgős lesz, mint a korábbi részekben, viszont nagyobb szerepe lesz a humornak is: hallani és érteni fogjuk például, amit az idegen lények dühösen kuruttyolnak, miközben például egy bomba feléjük repül. A játék fizikája nagyszerű: igaz, hogy a Gears of War annyira elkényeztetett minket ezen a téren is, de a Halo 3 kiállított verziója még annál is nagyobbat ütött… A játék grafikája érezhetően ütősebb volt, mint amit a multiplayer bétában tapasztalhattunk. Élesebbek voltak a textúrák és külön érdemes kiemelni a napfény effektusait, amely valami döbbenetesen életszerű volt. Az animáció is álleejtő, és a szokásos elsőrangú robbanás effektusok mellett érdemes megemlíteni azt is, hogy a covenantok páncélja leszakadhat és leröpül róluk, ha egy bomba a közelben robban. A hatalmas kivetítőn pedig különösen ütött a grafika, különösen amikor megláttuk a döbbenetesen hangulatos trailert is. Érdekes, hogy a Halo 3-ban gruntok és elit covenant egységek is megtalálhatóak majd, pedig a Halo 2 végén a covenantok elég csehül álltak, de ennek oka majd nyílván kiderül a teljes játék sztorijából.
A kiállításon bemutatott demó sztorirészének volt egy kis Black Hawk Down beütése is: miután lezuhant egy Pelican jármű, hősünkkel és egységeivel keresztül kell verekednünk magunkat a Covenant erőkön és megtalálni Johnson őrnagyot, aki ezen a járművön volt.
A PC-s verzió gőzerővel készül, és továbbra is Vista only „Games for Windows" felirat díszeleg majd a dobozán. Azok a Live-os fícsörök, amelyek az Xbox 360 és a Halo 2 PC-s verziójában szerepeltek, természetesen innen sem maradnak majd ki. Kíváncsian várjuk, mi sül ki majd a PC-s Halo 3-ból…

FEJLESZTŐ: BUNGIE
KIADÓ: MICROSOFT
MEGJELENÉS: KI TUDJA?
WEBCÍM: WWW.HALO3.COM

ASSASSIN'S CREED

AZ ÁRNYÉKBAN GYILKOS SETTENKEDIK...

FEJLESZTŐ: UBI MONTREAL
KIADÓ: UBISOFT
MEGJELENÉS: 2008.
WEBCÍM: WWW.ASSASSINSCREED.COM

Az idei E3-on volt először játszható az Assassin's Creed.. Megtudtuk, hogy a játék ugyan hatalmas szabadságot biztosít a küldetések teljesítésében, ugyanakkor mégis az intelligens játékost jutalmazza, aki nemcsak keresztül próbálja verekedni magát az őrök tömegein, hanem mindig megtalálja a megfelelő rejtőzködési pontokat, illetve azokat a fontosabb NPC-ket, akikkel érdemes jóban lenne, mert segítenek a továbbjutásban. Ez gyakran mellékküldetéseket is jelent: ha például segítünk egy papnak, egy kisebb… „diszkrét" feladat elvégzésében, akkor a csuhás szól pár jó szót érdekünkben bizonyos embereknél. A kiállításon kipróbálhattuk a korábban sokat emlegetett „leap of faith" mozdulatot, mely során Altair, a főszereplő bérgyilkos leugrik egy torony tetejéről és pont egy szalmakazalra huppan. Az irányítás egyébként egyszerre realisztikusabb és akrobatikusabb is, mint amit a Prince of Persia-ban megszokhattunk. A teljesen szabad mozgásnak köszönhetően nem szűk útvonalakon keresztül kell eljutnunk A pontból B-be, hanem bejárhatjuk az egész várost, tetőkről, tetőkre ugrálva, vagy az utcákon sétáló tömegben elvegyülve. Különösen utóbbinak óriási jelentősége lesz a játékban: lesz egy külön mozdulat, a „rejtőzködés", amely során Altair rendkívül lassan mozog, lehajtja fejét, kezét összekulcsolja, tehát úgy tesz, mintha egy csuhás barát lenne. Persze gyorsabban is haladhatunk, lökdösődve a tömegben, ám ilyenkor nagyobb az esély, hogy az őrök észrevesznek és ránk támadnak. A vívásnál is a kulcsszó a realizmus: emberfeletti mutatványokat nem tudunk végrehajtani, „csak" teljesen valósághű vívómozdulatokkal tudjuk levágni az ellent, ugyanakkor ennek köszönhetően nem kell a HP csíkjukat sem figyelnünk: egy kellően ügyes és ravasszul döféssel akár azonnal kivégezhetjük a ránk támadó keresztes lovagot, vagy szaracén katonát.
A játék grafikája és hangulata továbbra is lenyűgözött minket, és Acre városának korábbi helyszínei mellett Damaszkusz és Jeruzsálem utcáiban is gyönyörködhettünk. Nagyon várjuk tehát a játékot, amely egyelőre a Splinter Cellnél is nagyobb favoritnak tűnik…

SPLINTER CELL CONVICTION

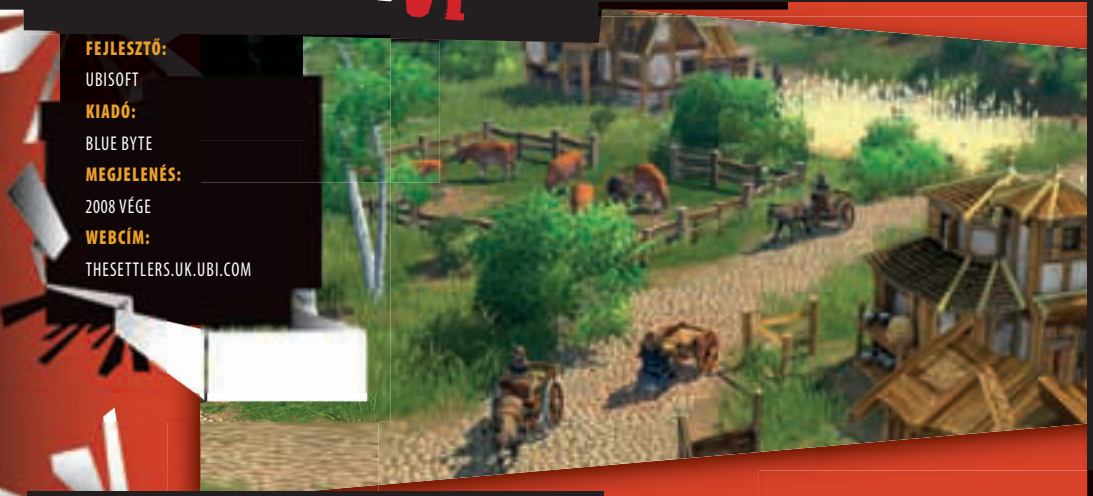
FEJLESZTŐ:
UBI MONTREAL
KIADÓ:
UBISOFT
MEGJELENÉS:
2008. VÉGE
WEBCÍM:
WWW.SPLINTERCELL.COM

A *Splinter Cell Conviction*ben Sam Fisher visszatér, ám nem a hagyományos módon, ugyanis ezúttal saját szervezete nem megbízza, hanem üldözi a markáns elit kommandóst. Fishert valaki a saját szervezetén belül bemártja, és megindul az ügynök utáni hajsza, akinek környezete minden apró részletét ki kell használnia, hogy az őt üldöző rendőrök és NSA-ügynökök elől meglógjon. A játékban sokkal nagyobb szerepe lesz a közelharcnak, mint korábban, és sokkal jobban ki is lesz dolgozva. Környezetünk tárgyait például fel tudjuk használni verekedéshez: székeket kaphatunk fel, asztalokat boríthatunk fel, emellett szinte mindent a kezünkbe vehetünk, és fegyvernek használhatunk. A játék Washingtonban és környékén játszódik, egzotikus helyszínekre tehát ne számítsunk, viszont ezért a Bourne-filmeket idéző hangulat kárpótolni fog.

SETTLERS VI

ISMÉT LETELEPSZÜNK MELLÉ

FEJLESZTŐ:
UBISOFT
KIADÓ:
BLUE BYTE
MEGJELENÉS:
2008 VÉGE
WEBCÍM:
THESETTLERS.UK.UBI.COM



Aki egy igazán dögösen kinéző, álleejtő középkori városmenedzser játékra vágyik, az nem fog csalatkozni a *Settlers* hatodik részében sem: erről a saját szemünkkel győződtünk meg az E3-on. A játék gyökerei természetesen nem változtak: ezúttal is egy élő, lélegző középkori város gazdaságát kell a legaprólékosabban kialakítanunk, az élelmiszerellátás, a védelem, a szórakoztatás, és a kereskedelem minden aspektusát figyelembe véve. A Blue Byte-os arcok visszatértek az előző részek komplexebb nyersanyag-gazdaságához. Vigyáznunk kell például arra, hogyha nem akarjuk, hogy egy adott helyen kipusztuljanak az őzek, amelyeknek húsára nagy szükségünk van az élelmezéshez, akkor ne mészároljuk le a teljes népességet, illetve ne vágjuk ki az összes fát, amelyek között élnek. Az biztos, hogy a zöldek szeretik majd a játékot… Persze mi is, hiszen a grafika megint döbbenetesen ütős, és ennek köszönhetően még azok is belefeledkezhetnek a játékba, akiknek nem ez a kedvenc műfajuk.

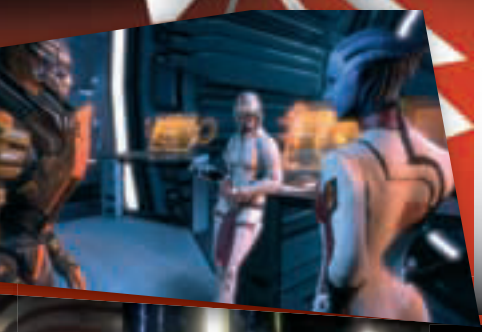
ISMÉT FEGYVERBEN A „TESÓK”

BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

FEJLESZTŐ:
UBISOFT
KIADÓ:
GEARBOX
MEGJELENÉS:
2008 VÉGE
WEBCÍM:
BROTHERSINARMS.UBI.COM

Sok második világháborús FPS-t láttunk már, de Unreal Engine 3-asat még nem és az Epic motorja hihetetlenül megdobja a *Brothers in Arms* következő részét…
A *Hell's Highway*-ben ismét Baker őrnagy szerepébe kerülünk, a híres Operation Market Gardenben. Aki kicsit is jártas a történelemben (aki nem, az nézze meg a Híd túl messze van című filmet), az tudja, hogy ez az összecsapás volt az egyik legvéresebbik, és az utolsó nagyobb német győzelem, amely során sikerült visszaszorítani a Hollandiában leszállt ejtőernyős egységeket. A főszereplő, Baker őrnagy feladata, hogy a győzedelmes leszállás utáni pofára esést követően, amikor a német tankok megjelennek, hogy kiebrudalják a szövetséges ejtőernyősöket, biztosítsa saját csapatának visszavonulását a véres összecsapások során. A Gearbox szerint a játék kicsit olyan, mintha a második világháborús köntösbe öltöztették volna a Birodalom visszavág sztoriját. A játék grafikája egyszerűen döbbenetes, ennyire élethű háborús FPS-t még tényleg nem láttunk. Várjuk szeretettel.

MASS EFFECT



A BioWare az AD&D, a Star Wars és a mesés távol kelet után egy olyan sci-fi világba kalauzol minket, amely teljesen a készítők agyának szüleménye. A játék saját ízlésünk szerint alakítható főszereplője, Sheperd parancsnok egy olyan kozmikus összeesküvés nyomaira bukkan, amely az egész univerzum létét fenyegeti…

Bármennyire is összetett egy szerepjáték, mégis rá fogunk unni, ha játékosként nem kötődünk érzelmileg a főhőshöz és a többi karakterhez: ezt a leckét már régóta megtanulták BioWare-nél. A KotOR-hoz, illetve a Jade Empire-hoz hasonlóan ez lesz a kulcsszó a Mass Effectnél is. Készítőinek saját bevallása szerint az volt a legfőbb célja, hogy mi magunk is teljesen beleéljük magunkat a mesterien szőtt sztoriba és szinte együtt éljünk, lélegezzünk a főszereplőkkel. De nem hiányzik majd a játékból a világűr felfedezésének öröme, a vadonatúj, de mégis mesterien kidolgozott valós idejű harcrendszer, és az a tömérdek lehetőség, amellyel a sztorit, karakterünk jellemét és képességeit is alakíthatjuk. Hogy ez mennyire így lesz, abba mi is bepillantást nyerhettünk a BioWare standjánál, ahol igencsak népes tömeg tolongott, hogy közelebbről is megnézhesse a játékot.

EZ A „JUHÁSZ" NEM VICCEL…

A játék főszereplőjét Sheperd kapitánynak hívják, ám ez lesz az egyetlen megkötés hősünk kialakításában. Külsejét, nemét, háttértörténetét, képességeit és sok más egyebet is mi magunk választhatjuk és alakíthatjuk ki a játék elején. Természetesen ezeknek mind-mind befolyása lesz Sheperd fejlődésére és a sztori alakulására is. Hogy miért nem változtathatjuk meg magát a nevet? Nos, erre a BioWare-es arcok egyszerű válasszal szolgáltak: mivel a játékban rengeteg párbeszédet találunk, ezért kicsit hülyén hangzott volna, hogy „player" kapitány, inkább maradtak egy fix elnevezésnél.

Miután kialakítottuk a saját Sheperdünket, kalandjaink a Normandy nevű űrhajó fedélzetén kezdődnek, amely – hasonlóan a KotOR-hoz – nemcsak közlekedési eszközként, hanem egyfajta bázisként is szolgál majd a játék során, ahol összeállíthatjuk csapatunkat, felszerelésüket és sok más egyéb parancsot is kioszthatunk.

A NAGY TESTVÉREK FIGYELNEK TÉGED…

Hősünk, Sheperd kapitány a játék elején „egyszerű" űrhajós kapitány, azonban miután kiérdemeltük feletteseink bizalmát, felfigyel ránk az „árnyékbizottság" nevű titkos elit szervezet, amelyet a specterek-nek nevezett rejtélyes lények irányítanak. Még soha, egyetlen emberi lényt sem vettek fel soraik közé, ám a játék elején felkeres minket egy ilyen specter, hogy egy nagyon speciális küldetéssel lásson el minket… Az E3-on sajnos magát a játékot nem állították ki, mindössze egy újabb trailert mutattak be, viszont közben újabb sztori részeket árultak el.

A történet egy idegen parancsnok körül zajlik, aki ki akarja pusztítani az emberiséget a galaxisból. Mivel már készült egy regény is, amely a Mass Effect előtörténetét meséli el (Mass Effect: Revelation), a könyv ismeretében több, mint valószínű, hogy ez a parancsok egy bizonyos Saren, aki az egyesített galaktikus kormány egy elit katonatisztje. Korábban sokat harcolt az emberiség ellen és bár azóta emberek és alienek békét kötöttek egymással, sőt, közös kormányt is alapítottak, Saren ezt nem bírja elviselni. A gyűlölettel teli idegen parancsnok egy rejtélyes új harci technológiát akar felhasználni az emberiség kipusztítására és a trailerben azt láthattuk, ahogy ez a különös gép csata közben hirtelen a semmibe szippant egy emberi katonát. A rendkívül dinamikus valós idejű harcrendszer megtekintése mellett még egy igazi űrcsatát is láthattunk, amelyből már látszik, hogy a BioWare legalább annyira epikusnak szánja játékát, mintha egy újabb Star Wars témájú RPG-t készítene.

SZERET, NEM SZERET

Már sokat hallottunk a játék forradalmi párbeszéd-rendszeréről, azonban végre élőben is megtekinthettük. Az igazi újdonságot az jelenti, hogy ahelyett, hogy a velünk diskuráló lények mondandójára különféle hosszú mondatokkal kellene válaszolni, csak kulcsszavakat vagy érzelmi reakciókat kell megadnunk. Rendkívüli jelentősége lesz beszélgetőpartnerünk és saját hősünk mimikájának is: ennek kidolgozásáról a vadonatúj speciális motor gondoskodik.

A kiállításon látottak teljes egészében meggyőztek minket arról, hogy a Mass Effect hatalmas RPG-durranás lesz, már csak azt kell kivárnunk, hogy mikor ér ide a PC-s verzió.

FEJLESZTŐ:
BIOWARE
KIADÓ:
MICROSOFT
MEGJELENÉS:
2007. VÉGE
WEBCÍM:
MASSEFFECT.BIOWARE.COM

EGY KIÁLLÍTÁS GÉPEI

A SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉK SHOW-K RÖVID TÖRTÉNETE.

AZ ECTS MÁR A MÚLTÉ, AZ IDEI E3 SZERVEZŐI PEDIG KAPUKON KÍVÜLRE SZÁMŰZTÉK MÉG A MEZEI ÚJSÁGÍRÓT IS. DE MILYENEK VOLTAK AZOK AZ IDŐK, AMIKOR MÉG BÁRKI RÉSZT VEHETETT A VILÁG LEGNAGYOBB JÁTÉKKIÁLLÍTÁSAIN?

A számítógép a hatvanas évek elején misztikus objektum volt, melyről a közönséges halandó vajmi keveset tudott. A hetvenes években azonban már minden valamire való intézetben megjelentek a computerek, az őskonzolok pedig kezdték meghódítani az otthonokat. Világossá vált, hogy szükség van olyan kiállításokra, show-kra, melyeken nemcsak a szakma, hanem az újságíróréteg és a nagyközönség is megismerheti a legújabb hardver- és szoftvertermékeket. Az első ilyen kiállítás a Consumer Electronic Show (CES) névre hallgatott, és New Yorkban debütált, ahonnan Chicagóba, majd Los Angelesbe költözött. A kiállításon az érdeklődők a hűtőszekrényektől kezdve a rádión át a legújabb telefonkészülékekig minden fontosabb háztartási és elektronikai eszközt megcsodálhattak. Itt mutatkozott be 1970-ben a videomagnó, 1981-ben a CD-lejátszó, 1996-ban a DVD. De itt mutatta be 1975-ben az Atari cég a hírhedt PONG játékot, és a Nintendo pedig 1985-ben a NES (Nintendo Electronic System) gépet. Az elektronikus játékoknak erősen alárendelt szerep jutott a CES-rendezvényeken. A játékkiállítás eleinte a show-val egybekötött pornó-börze közvetlen közelében kapott helyet, később egy külön sátorba költözött, ahová a látogatóknak át kellett vánszorogniuk a fagyos, esős januári időben. Világossá vált, hogy a játékiparnak önálló fórumokra van szüksége…

E3-AT AMERIKÁNAK!

Bár Európában már a nyolcvanas évek végén elindult az ECTS kiállítás, az USA-ban érdekes módon csak 1995-ben rendezték meg az első nagyszabású játék show-t. A Los Angeles-i Electronic Entertainment Expo – ismertebb nevén E3 – rendezője az Interactive Digital Software Association (IDSA) szervezet volt, melyet eredetileg a játékokban uralkodó agresszió kivizsgálására hozott létre az amerikai szenátus. A Convention Center hatalmas hodályában megrendezett májusi show három napig tartott, a látogatók száma pedig meghaladta az 50 000 főt. A kiállítást konferenciák és partik kísérték, melyek szervezésében a Nintendo, a Sega és a Sony cégek jeleskedtek. Az 1995-ös E3-on jelentette be többek között a Sony a PlayStationt, a vártnál alacsonyabb, 300 dolláros áron, de itt debütált a Nintendo Virtual Boy és a Sega Saturn is. Az expón megtaláljuk a későbbi E3-ak minden jellegzetességét: a monumentális díszleteket, a fényképezőgépek előtt pózoló szexis lányokat, az aktuális mozifilmek kosztümjeibe öltöztetett, futurisztikus járgányokon köröző vagy fel-le flangáló, promóciós anyagokat osztogató figurákat, és persze olyan sztárvendégeket, akik még a Playstation stand elől is képesek elvonzani a tömeget. Az 1995-ös E3 sztárja Michael Jackson volt, akit annyira elragadott a játékszenvedély, hogy egyetlen dalt sem énekelt el, sőt, tízéves fiúcskákkal sem

E3 1999. Azok a régi szép idők. Még voltak mellek, 1.50 volt a kenyér, no meg hittünk a Duke Nukem Foreverben!

E3 2000. A show két legnagyobb durranása gigabrutál GeForce 2 GTS csúcskártya, no és a HALO

E3 2005. Nagy a sürgölődés a Rockstar standjánál, álruhában valahol ott lapul Jack Thompson is.

A show egyik legnagyobb különlegessége a Szimfonikus Játékzene Koncert

kötött életre szóló barátságot *(Ő az a bácsi, aki afroamerikai volt, aztán meg WASP-á avanzsált? – ender)*. Részt vett a show-n egy jóval kétesebb hírű sztár, John Wayne Bobbitt is, aki a főszereplésével készült, Uncut című interaktív pornójátékot dedikálta a nagyérdeműnek. Bobbit két évvel korábban vált világhíressé egy morbid incidensnek köszönhetően, melyben felesége az éjszaka közepén levágta egy konyhakéssel a péniszét, majd kidobta azt egy száguldó autó ablakából. (Bobbit állítólag a visszaoperálási műtéthez szükséges pénz miatt vállalt pornószínészi munkát. A Frankpenis című filmben egy szörnyet alakít, akinek az aktus során folyton leesik a nemi szerve *(micsoda sztorijaid vannak, Berr… – ender))*

Az első E3 akkora siker volt, hogy kétség nem férhetett többé a show létjogosultságához. Innentől kezdve évről évre nőtt a kiállítók, a látogatók, a partik, a sztárvendégek, a kamerák előtt pózoló lánykák, és persze a fontos bejelentések száma. Az 1996-os kiállítás nagy szenzációja a Nintendo 64 gép bemutatása és az Unreal engine debütálása volt. Ezen a kiállításon kezdte népszerűsíteni először a Microsoft windowsos játékait.

A következő évben, 1997-ben Atlantába költözött a kiállítás, amely az FPS-műfaj diadalát hozta. Olyan játékokról lehetett hallani az expón, mint például a Quake 2, a Half-Life, és az Unreal. Itt mutatkozott be először a Konami Metal Gear Solid-ja, és a 3DFx cég is itt vált világszerte ismertté: a kiállításon szereplő összes valamirevaló játék dobozán szerepelt a „Powered by 3Dfx" jel. A legnagyobb játéksztár persze Lara Croft volt, az őt megszemélyesítő modell hölgy az Eidos standján pózolt, míg nagy vetélytársa, Duke Nukem két kiskorúnak tűnő lányka társaságában egyre több bemutatót tartottak zárt ajtók mögött. A tömegiszony mára sajnos odáig fajult, hogy már a sajtó képviselői is csak meghívásos alapon vehetnek részt a kiállításon.

ECTS, VAGYIS HOGY SATÖBBI

Európában már jó pár évvel az E3 előtt megjelent az első játék show. Az első ECTS (European Computer Trade Show) rendezvényre (a rövidítés jelentése angolul: stb.) 1989 tavaszán került sor Londonban. A kiállítást eredetileg a sajtó és a játékipar képviselőire szabták, de a kilencvenes évekre kinőtte magát, és a kapukat ki kellett nyitni a nagyközönség előtt is. Az E3-hoz hasonlóan a kiállítást fontos európai játékfejlesztői konferencia (European Game Developers Conference) kísérte, melyen a szakma legjelesebbjei vitatkoztak a digitális szórakoztatóipar jövőjéről. A hatalmas érdeklődés és siker ellenére 2005-ben megszüntették a show-t, így a legnagyobb európai játékexpóvá – sőt mára a világ egyik legnagyobb éves játékbemutatójává – a lipcsei Games Convention kiállítás vált. Az első rendezvényre 2002 augusztusában került sor: a mintegy 30 000 m^2 kiállítási összterület, és a 80 000 látogató önmagáért beszélt. Mára a kiállítás területe megduplázódott, a látogatók száma pedig elérte a 180 000-et. A londoni és amerikai kiállításokhoz hasonlóan konferenciákkal és zárt ajtós bemutatókkal kísért show egyik legnagyobb különlegessége a Szimfonikus Játékzene Koncert (Symphonic Game Music Concert) névre keresztelt project.

» AKIKNEK HELY JUTOTT A GÉPEK ELŐTT IGAZI KISKIRÁLYOKKÁ VÁLTAK PÁR ÓRÁRA «

Ennek keretében expo első estéjén egy illusztris lipcsei előadóteremben hatalmas szimfonikus zenekar adja elő a leghíresebb régi és új játékzenéket. A zeneszerzők-előadók között olyan nevek szerepelnek, mint a Commodore 64-es idők „Mozartja", Rob Hubbard, Chris Huelsbeck, vagy a Final Fantasy zenéket jegyző Nobuo Uematsu.

A Games Convention kiállítást monumentalitásában ma már talán csak a Tokio Game Show múlja felül. Ez a kiállítás 1996-ban indult, és érthető módon elsősorban a távol-keleti videojátékokra koncentrált. A japán gogo girlökkel, pokemon-szörnyekkel és őrült vetélkedőkkel kísért rendezvénysorozatot eleinte egy évben kétszer, ősszel és tavasszal rendezték meg, de ma már csak évi egy megakiállításra kerül sor, melyen a látogatók száma megközelíti a 200 000-et.

KARÁCSONYI JÁTÉKNYOMÁS

Mondani sem kell, hogy a hazai játékfanatikusok jóval szerényebb körülmények között áldoztak minden évben kedvenc gépeik oltárán. A Műszaki Egyetem szocreál hangulatú neonfényes aulájában és a kisebb emeleti helyiségekben a nyolcvanas évek második felétől tartották meg évi rendszerességgel a Computer Karácsony névre keresztelt rendezvényt. Bár elvileg szakmai előadások, konferenciák is zajlottak ezen a napon, a rendezvény gyújtópontja a reggel kilenctől este nyolcig tartó eszement copyparti volt, ahol az ország minden részéről összecsődült ifjak és kevésbé ifjak megpróbáltak beszerezni minden lemásolható játékot. A termekben valósággal izzottak a floppyk, a hangzavartól alig lehetett hallani a gépek pityegését, a fekete-fehér Junoszty tévéképernyők előtt pedig annyian tolongtak, hogy a 190 cm alatti testmagasságúaknak nem sok esélyük volt arra, hogy megpillantsák a gépeken futó legújabb játékcsodákat. A ZX Spectrumosok, C64-esek és Amigások általában külön kasztokba tömörültek, melyek között nem volt ritka a vérre menő konfliktus sem. Rengeteg vidékinek ez volt az egyetlen lehetősége arra, hogy hozzájusson régóta vadászott játékokhoz, azok pedig, akiknek hely jutott a gépek előtt igazi kiskirályokká váltak pár órára, hiszen eldönthették, kinek hajlandók felvenni a nyugatról érkező, frissen feltört játékslágereket, és kinek nem. A szoftvervédelmi törvények szigorodásával a kilencvenes évek közepétől megváltozott a rendezvény arculata is: a másoláspartyk bemutatókká és játékversenyekké változtak. Idehaza azóta egyetlen, játékokkal kapcsolatos nagyobb rendezvény maradt csupán: a Game Developers Forum.

Berrr

TITÁNOK HÁBORÚJA

SONY-KONFERENCIA

A Sony igencsak fel kellett hogy kösse a fehérneműjét a Microsoft korábban megrendezett hangzatos és igen agresszív műsora után. Mivel mindegyik cég a sikereiről szeret beszélni, ezért amikor a tar fejű Jack Tretton megérkezett a színpadra, indításként nem is nagyon erőltette a PS3 említését, amely még jelenleg is elég döcögős eladásokat produkál. Mivel is büszkélkedhetne leginkább a Sony? Hát persze, hogy a PS2-vel, amelynek több mint 180 millió felhasználói bázisa van (tényleg döbbenetes szám), és még az idei évben is 10 milliót adtak el belőle! Elképesztő… és kicsit a sors fintora (illetve a Sony mostani üzletpolitikájának kritikája), hogy a PS3 viszont egyelőre nem megy túl jól.

Szépen felzárkózott viszont a PSP, amelyből idén 9 milliót adtak el. Hozzá kell tennünk, hogy így sem bírták még csak meg sem közelíteni a Nintendo DS idei eladásait, de ez azért tényleg szép eredmény. Tretton először nem is PS3-as, hanem PSP-s játékok tömkelegét mutatta be, amelyből a legizgalmasabb cím a Final Fantasy Tactics 2, ezt szépen elhappolták a Nintendo orra elől, az első rész ugyanis GameBoy Advance-re jelent meg (korábban viszont PS1-es cím volt).

Ha már PSP, akkor meg kell még említenünk a PSP új verzióját is, amely vékonyabb és szexisebb lett, mint a régi, gyorsabban tölti be a játékokat, illetve sokkal érdekesebb, hogy HD videót lehet vele HD tévén levetíteni. A prezentáción Tretton a SpiderMan 2 HD trailerjét mutatta be, amint az új PSP-ről a hatalmas kivetítőn futatta.

Persze ez még kevés ahhoz, hogy egy igazi gamer igényeit kielégítse, kell egy olyan új cím, amely felkelti az érdeklődésüket. A *Star Wars Battlefront* legújabb verzióját egy Chewbaccának öltözött figura hozza be, és a kezében ott villog az új slim PSP speciális Star Wars-os verziója, amelynek hátulján Darth Vader ráfestett arcképe figyel (ő ilyen, mindig mindent szemmel tart – mazur).

Persze Tretton a PS3-ról sem feledkezett meg… Bemutatta a PlayStation 3 Home vadonatúj rendszerét: egyfajta virtuális világ, gyönyörű, állítható környezettel, amelyben megalkothatjuk magunkat 3D-ben, játékokat tölthetünk le, barátokkal találkozhatunk, multiplayer partikat hozhatunk össze stb. A PS3 Home felülete tényleg döbbenetesen jól néz ki és remek ötlet is, bár nyilván nem emiatt venne az ember PS3-at, de erős érv a megvásárlása mellett.

A prezentációról a PS3 játékok közül a *Metal Gear Solid 4* (amelyet nem más, mint maga a híres fejlesztője, Hideo Kojima mutatott be) és a Killzone *álleejtően* döbbenetes legújabb trailerjeit érdemes megemlíteni, illetve kicsit gyomrosként éri az embert, hogy az *Unreal Tournement III* egy darabig PS3 exkluzív lesz: bár PC-re természetesen megjelenik, de csak ezen a konzolon lesz és itt is fog elsőként megjelenni.

Összességében a Sony bemutatója igen meggyőző volt, és határozottan azt a benyomást keltették, hogy a PS3 eddigi gyenge szereplése ellenére sem kell leírni őket, sőt! Lesznek még itt meglepetések…

» A PS3 EDDIGI GYENGE SZEREPLÉSE ELLENÉRE SEM KELL LEÍRNI ŐKET, SŐT! «

MICROSOFT-KONFERENCIA

A Microsoft kiadásában valaha megjelent legsikeresebb két játék a Halo és a Halo 2 (ha a Halo nincs, még azt is megkockáztatom, hogy nem marad fent az Xbox…), így nem csoda, hogy a 2007-es E3-as prezentációjuk megnyitóját a Halo rockosított nyitányával kezdték. A kellő hangulat megadása után Peter Moore, a Microsoft „atyaúristene" (copyright by ZeroCool) jelent meg a színpadon, és először beállt a Halót előadó rockzenekarba kicsit majomkodni, majd két rövid játékbemutatót indított el. Az első a Rock Band, amelyben saját rockbandádat alkothatod meg, a második meglepő módon a Viva Piñata kiegészítője (az alapjáték bár stílusos és egészen eredeti volt, nem aratott túl nagy sikert, a Microsoft mégis megjelenteti PC-re, és konzolra készül a kiegészítő). A kissé lightosabb darabok után a Mass Effect trailerje következik, ami túl sok új információt nem árul el, de tényleg hangulatos és látványos: egyértelműen ez az egyik legütősebb hamarosan megjelenő RPG, miközben a Final Fantasyról még semmit sem lehet tudni…

A játékbemutatók után Moore hirtelen – amolyan tipikusan Microsoft stílusban – különféle kivetített táblázatokat vett elő tele számadatokkal, amelyekben azt próbálta bizonyítani, hogy a Microsoft totálisan kiütötte a konkurenciát – beleértve a Wii eladásait is. Ezek a számadatok tényleg meggyőzőek, viszony hiányoznak a Japánban történt eladások, ahol tarol a Wii és a Nintendo DS. Moore különösen a toplisták területén csúsztatott durván: az egyik táblázata szerint: „Az Xbox játékok 18-szor robbantottak toplistát, míg a konkurens konzolok eleddig egyszer se." A Grand Theft Auto: San Andreast is a „saját szárnyaik" alá tartozó játéknak tekinti, pedig amikor a GTA: SA minden eladást megdöntött, akkor még PS2 exkluzív volt és csak később jelent meg Xboxra…

Az idei E3-on a Microsoft, a Sony és a Nintendo egyaránt egyórás előadások keretében bizonyították, hogy kinek a legerősebb az apukája. A három nagy cég európai szemmel nézve kicsit MLM-es stílusban adta elő magát, mégis érdekes volt, hogy mit kínálnak a közeli jövőben. És hogy melyikük lesz a győztes?

Miután a nézőközönség megemésztette Mr. Moore számadatait, rövid egyveleget láthattunk az összes nagyobb cimből, amely idén és jövőre megjelenik: a sok-sok játék közül talán a legizgalmasabb (az eddig már ismert címeket leszámítva) egyértelműen Hironobu Sakaguchi következő RPG-je, a *Lost Odyssey*, amely tényleg komoly konkurenciája lehet saját régi sorozatának, a még mindig Playstation exkluzív *Final Fantasy XIII*-nak is.
A játéksaláta után bemutatták az új, egygombos kontrollert, amelyet leginkább a „fiatalabb", illetve kocajátékosoknak szán a Microsoft.
Az igazán nagy durranások azonban még hátravannak… Számunkra egy öjöm és bódottá, hogy csak nem felejtették el a PC-s közönséget sem: a *Gears of War*-t hivatalosan is bejelentették PC-re, illetve bemutatták a *Halo 3* első ingame trailerét…
No igen, a *Halo 3*-ra már most négy és fél milliós előrendelés van, pedig még meg sem jelent a játék… Nem állítom, hogy a Sony eláshatja magát mellette, de nagyon erős címeket kell odaállítaniuk és megtartaniuk a még megmaradt exkluzív játékaikat, ha a Halo 3 már-már nyomasztó népszerűségéhez fel akarnak érni.

NINTENDO-BEMUTATÓ

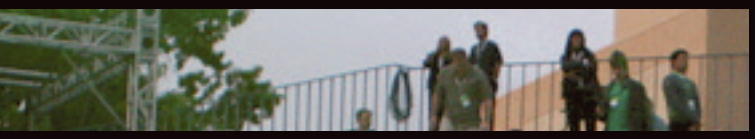
Hasonlóan a Microsofthoz és a Sonyhoz a Nintendo előadásán is egy nagyhangú fickó, itt éppen Reggie Fils-Aime bizonyította, hogy a Nintendo a vezető konzolpiac a világon. Szerinte a játékvilág igazi fordulópontjánál tartunk. Reggie először mókás stílussal mesélte, ahogy kölcsönadta a Wii kontrollerjét valakinek, akit először nem érdekelt a gép, aztán háromnegyed óra múlva nem tudta visszakapni.
A Wii tehát tipikusan az a gép, amely először talán nem kelti fel annyira az ember figyelmét, de ha kipróbálja az ember, képtelenség leszokni róla.
Ezek után Reggie különböző táblázatokat vett elő, amolyan Microsoft stílusban, azt bizonygatva, hogy totál lemosták a konkurenciát. Reggie kiemelte, hogy a Nintendónál vannak legnagyobb mértékben azok a játékosok, akik 24 év feletti férfiakból, nőkből, illetve idős emberekből állnak. Ez nem is meglepő, hiszen a Nintendo tényleg két olyan gépet alkotott meg (DS, Wii), amelyek a kevésbé hardcore, viszont maximálisan szórakozni vágyók igényeit kielégítik. Még ennek tükrében is megdöbbentő, hogy nem kevesebb mint 40 millió Nintendo DS kelt el világszerte, totálisan lemosva a PSP eladásait. „Ma már mindenki játékos" – jelentette ki magabiztosan Reggie.
Ez mind szép és jó, de mi a helyzet a játékokkal? Reggie nagyon ügyesen nem az új megjelenő játékokat kezdte el sorolni, hanem az új irányítót, a Wii „zappert", ami tulajdonképpen egy gamepad-pisztoly Wii-re, hasonlóan ahhoz a pisztolyhoz, amit annak idején a PC-s *MadDog McCree*-hez lehetett kapni (konzolokon pedig egy rakás játékhoz).
A hamarosan megjelenő Wii-s *Resident Evil* is támogatni fogja, hasonlóan a *Medal of Honorhoz*.
Persze készülnek játékok a nunchuk rajongói számára is: a *Soul Calibur: Legends* a vívás, kardozás és kaszabolás örömét adja majd vissza egy TPS-akciójáték keretében. A verekedős játékként elhíresült sorozat legújabb darabja most igazi akciókaland, kicsit a *Prince of Persiá*-ra emlékeztet. Nintendo DS-re készül viszont a *Ninja Gaiden* legújabb része, a *Dragon Sword*, illetve a *Square Enix* híres szerepjáték-sorozata, a *Dragon Quest*.
A fiatalabbak számára készül Wii-re a Mario and *Sonic at the Olympics*, ahol a két jól ismert figurát irányíthatjuk az olimpiai játékok keretében.
A kissé lapos és unalmas előadás talán legérdekesebb darabja a *Metroid Prime* legújabb része, amelyik az egyik legjobban várt Wii-s játék.
Összességében a Nintendo prezentációja volt a legkevésbé meggyőző: viszonylag kevés új, érdekes címről hallhattunk, és ha most vennék konzolt, akkor ez az előadás nem igazán győzött meg arról, hogy a jövőben is el leszek árasztva elsőrangú játékokkal…
Persze az idei karácsonykor derül majd ki, hogy a három cég közötti élet-halál versenyben melyikük lesz a győztes…

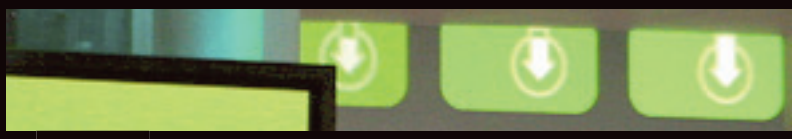
» KEVÉSBÉ HARDCORE, DE MAXIMÁLISAN SZÓRAKOZNI VÁGYÓK IGÉNYEIT ELÉGÍTIK KI «

E3 - metamorfózis

AVAGY MIT HOZHAT AZ E3 MEDIA AND BUSINESS SUMMIT NÉV?

Az idei E3 az elmúlt évekhez képest komoly változáson ment keresztül. Először is új nevet és helyszínt kapott, másodszor pedig mostantól csak a szakmára összpontosít, a gamereknek más elfoglaltságot kell keresniük. Ez persze sokaknak nem tetszik, de mi arra voltunk kíváncsiak, hogy a szakma hogyan reagál erre a nagy újjászületésre.





Azt be kell látni, hogy az E3 annak idején szakmai fórumnak indult, csak az évek során nőtte ki magát olyan látványshow-rendezvénnyé, amely sokkal inkább a vásárlóknak, és nekünk, újságíróknak szólt, semmint a játékipar résztvevőinek. Napjainkban egészen más ikon lett az E3, mint amit eredetileg vártak tőle, így némileg meglepő, hogy a természetes folyamatot most erőszakkal állították meg. Főleg a kiadók, akik rájöttek, hogy nem éri meg a nagy felhajtás, így ennek kapcsán a szervezők is eszméltek, hogy ugrik a haszon, ami eddig őket, és persze Los Angelest gazdagította. Így az E3-ból E3 Media and Business Summit lett, és inkább szakmai találkozókról és fórumokról szól, nem a kirakaton van a hangsúly, inkább a bolt hátsó szobája erősödött meg. Ez vajon jó lépés volt? A mi véleményünket előrébb már olvashattátok, ám a GameStar hazai fejlesztőket, kiadókat és forgalmazókat is megkérdezett arról, hogy a szakma hogyan is látja az E3 genezisét.

AHOGY EGY FEJLESZTŐ LÁTJA

Nyulászi Zsolt, a Most Wanted Entertainment munkatársa szerint az ember tart minden változástól, de az E3 az utóbbi pár évben már meglehetősen értelmetlen volt. „Minden a felhajtásról, a látványról, a cicikről szólt, a játékok teljesen háttérbe szorultak.

A NAGY KEZDÉS

1995 május 11. és 13. között nyitotta meg először kapuit az Electronic Entertainment Expo (E3), ahol elég kemény startmezőny állt fel, hogy bemutatkozzon egymásnak és persze a nagyközönségnek. Akkoriban éppen a nagy konzolos bejelentések korszakát éltük, ezen az első nagy E3 expón leplezték le a Sega Saturnt, és olyan gépek megjelenését is itt mondták ki hivatalosan, mint a Sony PlayStation, a Nintendo Virtual Boy és az SNK NeoGeo CD. Beszédet mondott akkor többek közt Olaf Olafsson, a Sony Electronic kiadó elnöke, és Howard Lincoln, a Nintendo ügyvezetője is. A játékvilág pedig azonnal felfigyelt a nagy eseményre, és 1996-ban tovább nőtt az E3 népszerűsége, amely később ahhoz is vezetett, hogy a rangos eseménynek idővel saját díjátadó gálája is lett.

Persze kell ilyen nagy show is, ez rendben van, de akkor ne nevezzék szakmai találkozónak" – tette hozzá. A kiállítás változásáról persze neki is megvan a véleménye, főleg a nagy kiadók panaszai kapcsán: „Jaj szegények, csődbe jutnak! Az a helyzet, hogy éppen a nagy kiadók tették az E3-mat olyanná, amilyen volt. Egymás között versenyeztek, most meg sírnak? Ugyan már! Ahhoz, hogy bemutasd a szakmának a játékaidat, nem kell égig érő paravánt építeni, nem kell hollywoodi sztárokat és dús keblű lánykákat fogadni. Ez már réges-régen a marketingről szólt. Csak a nagyok rájöttek, hogy már nem ér annyit, amennyibe kerül, a közepesek pánikoltak, mert kezdtek lemaradni, a kicsiket meg nem kérdezte a kutya sem – ők már rég abbahagyták ezt, és fanyarú arccal visszatértek a játékdemózáshoz". Nyulászi Zsolt többször is kint volt az E3-on, és véleménye szerint sosem volt érdemes, de lassan kötelező lett a megjelenés, mivel gyorsan kialakult a mentalitás, hogy aki nincs ott, az nem számít. „Pofavizit volt, ahol lehet dumálgatni, ápolni a kapcsolatokat, az igazi szakmai munka sose ott folyt. Évről évre egyre kevésbé lett rá alkalmas. A legnagyobb haszna abból állt, hogy egy helyen lehetett találkozni a tengerentúli kiadók embereivel, és személyesen beszélgetni velük szakmai dolgokról". Az persze érthető, hogy a fejlesztőknek egészen más rendszer jobb, mint a fogyasztóknak, de milyen is lenne az? Nyulászi szerint olyan, mint a *Game Connection*. „Teljesen felesleges a feljlesztő–kiadó, marketinges–vásárló, PR-os–újságíró találkozókat és érdekeket összeömleszteni. A nagyközönség Show-t akar, az újságíró infót, a fejlesztő meg üzletet. Az egyik dübörgő zenére vágyik, a másik meg végre egy kis csendre, hogy hallja a partnerek szavát" – tette hozzá. És mi marad a gamereknek? „ vv Az E3 már inkább az utóbbi volt, szerintem jobb is lett volna, ha az marad, és az üzletet hagyják el – arra úgyis ott a *Game Connection*, na az profi szervezés! De az E3 pont fordítva döntött. Kár volt!" – mondta Nyulászi, aki szerint így az idei expo legnagyobb durranása a csend lesz, ahol talán a szakma beszélgetni is tud.

AHOGY A FORGALMAZÓK LÁTJÁK

Wittinger Tamás, a Comgame „576" Kft. beszerzési igazgatója szerint a világ legkomolyabb kiállításának sorsa dőlt el idén, és nagyon sajnálja, hogy a szervezők így döntöttek. Ő másképp látta az eddigi helyzetet.

LEGENDÁS E3-BEMUTATKOZÁSOK

Csak a teljesség igénye nélkül érdemes felidézni az E3 nagy pillanatait, mint például 1996-ban a Nintendo 64 bemutatóját, és az Unreal Engine nagy leleplezését. Egy évvel később az FPS-ek nagy rohama indult ezen a kiállításon, olyan nevekkel, mint a SiN, a Quake 2, a Half-Life, vagy az Unreal. 1998-ban a Prey első trailerét vetítették le itt, és persze Duke Nukem Forever is itt mutatkozott be a nagyérdemű előtt. A következő évben a Sega vitt el minden babért a Dreamcast bemutatásával, egyébként ekkor költözött a kiállítás a kaliforniai Los Angelesbe, ahol aztán évről évre a Convention Center adott otthont a növekvő expónak. Az ezredforulón itt mutatkozott be a PlayStation 2, és persze a Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, de persze a Halo bejelentéséről sem feledkezhetünk el. A következő év megint a konzoloké volt, hiszen érkezett a GameCube a Nintendo-tól, és a Microsoft is beszállt a konzoliparba az XBox gépével, és sajnos ebben az évben állított ki utoljára konzolt a Sega az E3 standjain. Viszont a PC-sek örülhettek, mert a Doom 3-ról ekkor esett szó először, és olyan nevek futottak még a kiállításon, mint az Age of Mythology, vagy a Warcraft III. 2003-ban a Half Life 2 éve volt, de azért a PSP-ről is szó esett, és persze az MMORPG tervek is itt mutatkoztak be a nagyközönségnek. A következő évben a Halo 2 multi demóját próbálhatták ki az érdeklődők, és a Nintendo is jelentkezett a DS-el, ráadásul itt mutatták be az új Unreal Engine 3 grafikai motor képességeit. Ezek után 2005-ben a Sony aratott a PlayStation 3 bemutatásával, az XBox 360 is nyitogatta szárnyait, de itt már nem a valós tudás, sokkal inkább a show jellemezte a versenyt. A Spore is ebben az évben került a közönség elé, és a Wii is bemutatkozott, akkor még Revolution néven, nagyon kezdetleges állapotban. Tavaly az újgenerációs konzolok, és a Micfosoft Vista körüli felhajtás őrjítette meg a népet, már több tízezres (egyesek szerint az százezer is megvolt) tömeg hömpölygött a Convention Center csarnokában. De a kiadók már a vesztüket érezték, és a szakma is bizonytalan volt a folytatást illetően. Így hát hatalmas tömeggel, újgenerációs konzolokkal és nagy játékőrülettel ért véget az utolsó csillogó E3 fesztivál.

Véleménye szerint szakmai szemmel is érdemes volt kilátogatni a kiállításra, mivel olyan megjelenést lehetett már látni, melyről csak kb. fél évvel később jött először elfogadható, kézzelfogható információ. „Mint kereskedő előre tudhattam, hogy mi lesz a helyzet, és felkészülve indíthattuk az előrendeléseket. Kérdezni lehetett sok helyen a fejlesztőktől, és a korai verziókat is ki lehetett próbálni „ - tette hozzá. A kiadók viselkedéséről Wittinger nem kívánt nyilatkozni, de annyit azért elárult, hogy véleménye szerint ennek köszönhetően az E3 már nem lesz többet, legalábbis olyan nem, mint régen, ha az ECTS-ből indulunk ki. Hogy a szakmának jobb-e az új helyzet, azt nehéz megmondani. Wittinger szerint: „Mivel idén nem megyek, így nem tudom megítélni, hogy jobb lett-e. Véleményem szerint nem sokáig lesz ez a mostoha helyzet az újvilágban". Kíváncsiak voltunk olyan forgalmazó véleményére is, akik nem érdekeltek személyesen az E3 sorsában, így Gazsó Ágnest, a SevenM honosítás és PR-ügyekért felelős munkatársát faggattuk, aki elárulta, hogy véleménye szerint szükség volt egy radikális reformra a rendezvény életében, hiszen már több mint 10 éve működött gyakorlatilag azonos struktúrával, sémával. „Remélhetőleg ez kicsit felfrissíti a rendezvényt, és a kiadók elégedettségére is szolgál majd. De hogy jövőre mi lesz, az majd csak a rendezvény vége után lesz látható" –mondta. Bár a SevenM még nem állított ki az E3-on, azt azért ők is meg tudják erősíteni, hogy a forgalmazók és a kiadók számára ez nem volt nyereséges üzlet, így nem csoda, hogy ki akartak szállni a nagy versenyből. „Nem féltem az E3 és más rendezvények jövőjét, ugyanis egyre nagyobb az érdeklődés az ilyen bemutatók és az ott felvonultatott játékok iránt. Az, hogy milyen minőségű rendezvények lesznek ezek, más kérdés" – tette hozzá Gazsó, aki szerint jobb a szakmaorientáltabb rendezvény, és persze az is fontos, hogy a kevesebb látogató milyen hatással lesz az eladásokra. Elképzelhető, hogy sok gamert „sért", hogy nincs lehetősége élőben megnézni a játékokat, és ennek még lehetnek hatásai.

AHOGY A KIADÓK LÁTJÁK

Mivel pont a kiadók voltak azok, akik szerették volna csökkenteni a nagy versengést az E3-on, kíváncsiak lettünk volna az ő véleményükre is, de sajnos a hazai képviseletek nem kívántak nyilatkozni az idei változások kapcsán. Ez főleg azért van, mert nemzetközi szinten sincs egységes vélemény, így a leányvállalatok sem nyilatkozhatnak ebben a kérdésben.

A japánoknál azonban vannak bevállalósabb cégek is, mint például a Temco, akik nem rejtik véka alá csalódottságukat a változások kapcsán, és az E3 Media and Business Summit megújult menedzsmentjéről is megvan a véleménük. John Inada, a Temco egyik vezetője például a következőket nyilatkozta az idei E3-ról: „Ez az új vezetőség nem nagyon tudja, hogy mit is csinál. Nem akarok pénzt pocsékolni egy kísérleti projektre, ráadásul korábban sem bántak velünk túl kedvesen az E3 szervezői, szóval idén nem nagyon éreztük a kényszert az együttműködésre. Tehát a Temco nem is lesz ott a mostani E3-on, és ahogy hallottam, nem mi vagyunk az egyetlen kiadó, akik befejezték ezt a történetet."

Idén tehát már E3 Media and Business Summit néven nyitotta meg kapuit a kiállítás, főleg a szakma előtt, és az már az első nap után világos volt, hogy a fogadtatás még a jelenlévő kiállítók részéről is igen vegyes. Azt is érzi mindenki, hogy a játékosok, az újságírók, de még a kereskedők is szegényebbek lettek ezzel a fordulattal. Hogy mi lesz a jövőben? Lehet-e új expo, ahol a vásárlókról szól a világ? Több kiadó is a közvetlen kapcsolatot választotta a közönséggel, egyre több saját rendezvényt terveznek, de ez azért mégsem olyan, mint amikor mindenki egy helyen mutatja be a portékáját. Nekünk igenis jó volt a versengés, élveztük a játékipar látványkonyháját. Kár, hogy a szakácsok elfáradtak, és elkezdtek kaját rendelni egy bezárt irodába. Mi még azért éhesek vagyunk.

HP

» NYILVÁNVALÓ, HOGY SZÉT KELL VÁLASZTANI AZ ÜZLETET ÉS A SHOW-T. ÉS MINDKETTŐRE SZÜKSÉG VAN. «

LEÉPÍTÉS, ÁTNEVEZÉS

2006 nyarán egy hivatalos bejelentés után vált biztossá, hogy az E3 addigi formájában végleg megszűnik. Mivel több kiadó is kihátrált az egyre növekvő költségek miatt, az Entertainment Software Association hivatalos bejelentése tett pontot végleg az ügy végére. Nem sokkal később az is kiderült, hogy az E3 helyét egy új rendezvény veszi át, amely az E3 Media and Business Summit nevet kapta, és a Convention Center helyett néhány Santa Monica-i szálloda és egy hangár ad otthont a megújult rendezvénynek. Az idei expóra tehát csak a cégek meghívásával lehet bejutni, a kiállításra sem tízezrek, csupán 4–5 ezer ember léphet majd be. A drasztikus változást a szakma üdvözölte, de a sajtó, és a show-ra éhes tömeg nem örült az új rendnek. Már csak azért sem, mivel a korábban beígért Entertainment for All Expo, amely kifejezetten a felhasználói igényeket szolgálta volna ki, végül nem kerül megrendezésre, illetve a mostani E3-mal olvadt össze. *(Lapzártakor érkezett a hír, hogy az Entertainment for All Expót szervezői különálló rendezvényként idén októberben mégis meg kívánják tartani. Döntésükben valószínűleg szerepet játszhatott az idei E3 nem túl rózsás szakmai fogadtatása. - Boe)*

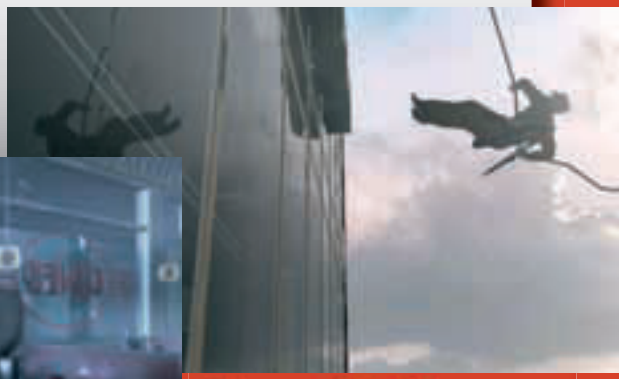
E3 - KELL EZ ÍGY EGYÁLTALÁN?

A *Tecmo* már a rendezvény előtt kijelentette, hogy nem kér az E3-ból, de a show alatt is elhangzottak többé-kevésbé burkolt formában kritikák. *David Zucker*, a *Midway* vezére ugyan nem bánta, hogy eltűnt maga a show és maradt a kiscsopis hangulat (az alacsonyabb kiadói költségek miatt), de még azt is megkockáztatta, hogy talán nem is nagyon van szükség efféle rendezvényre... *A Metal Gear Solid* sorozat atyja, *Hideo Kojima* viszont olyan szontyoli volt, mint az ötéves, akitől elvették a szélforgót: „remélem jövőre visszatér az én E3-om..." – nyilatkozta.

KANE AND LYNCH: DEAD MEN

FEJLESZTŐ: IO INTERACTIVE
KIADÓ: EIDOS INTERACTIVE
MEGJELENÉS: 2007. SZEPTEMBER
WEBCÍM: HTTP://WWW.KANEANDLYNCH.COM/

Minden idők egyik legfurcsább párosának ígérkezik Kane és Lynch, az IO Interactive legújabb üdvöskéjének két főszereplője. A *Hitman* sorozatról ismert dánok mindig is tudták, mitől döglik a légy, és már a *Blood Money*-ban is elrejtettek jó néhány titkos információt a két antihős előéletéről. Kane sorsa akkor változott meg gyökeresen, mikor fia megtalálta eldugott pisztolyát, és véletlenül lelőtte magát. Felesége kidobta, ő pedig beállt zsoldosnak Dél-Afrikában, ám egy felettébb kínos esemény miatt már az egész szervezet rá vadászik. Lynch nem dicsekedhet hasonló múlttal, fiatal kora óta skizofréniával kezelték, majd egyik reggel holtan találta maga mellett feleségét. A két figura sorsa egy szerencsétlen véletlen következtében fonódik össze, és hamarosan kénytelenek tudomásul venni, hogy csak együtt élhetik túl a fejükért folytatott hajtóvadászatot. Az egyjátékos kampányban egyébként csak Kanet irányíthatjuk majd, de ha sikerül találnunk egy vállalkozó szellemű havert, akkor kooperatív módban is végigtolhatjuk a mintegy húsz órára taksálható küldetéssorozatot. A kezelőfelületet úgy alakították ki a fejlesztők, hogy a lehető legjobban kedvezzen az akciónak, nincs semmiféle zavaró életerő kijelző, ha vészesen megsérülünk, akkor a képernyő egyszerűen átvált pirosba. A bal felső sarokban időnként megjelenő ablakban nyomon követhetjük társaink mozgását, mert bizony a történetben előrehaladva egyre jobb zsoldosokat fogadhatunk magunk mellé. Társaink egyébként megbecsülésünktől függően segítenek minket, eleinte például előfordulhat az is, hogy visszautasítják parancsainkat.

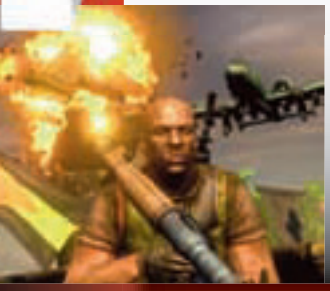


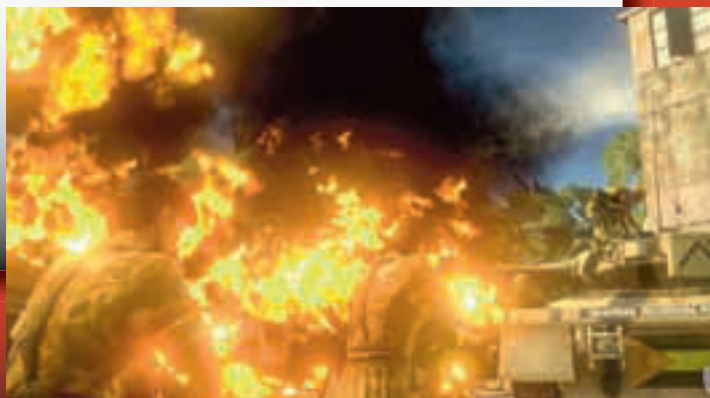
MERCENARIES II: WORLD IN FLAMES

MI VAGYUNK A ZSOLDOSOK, KEZÜNK SOSE DOLGOZOTT

FEJLESZTŐ: ELECTRONIC ARTS
KIADÓ: PANDEMIC STUDIOS
MEGJELENÉS: 2007. OKTÓBER
WEBCÍM: HTTP://WWW.MERCS2.COM/

Konzolokon anno egészen szép sikert aratott a *Mercenaries* első része, és most már az is bizonyos, hogy a folytatásból mi, PC-sek sem maradunk majd ki. A *World in Flames* jócskán felülmúlja azt, amit az ember egy FPS-től várna, környezetünket teljesen lerombolhatjuk, tényleg mindent rommá lőhetünk, és ez most nem csak a szokásos marketingrizsa. A videókból jól látható, milyen hatalmas pusztítást vihetünk véghez, mondjuk egy rakétavetővel; az emberek kapálózva repülnek a robbanás erejétől, ami fákat csavarhat ki a helyéről, vagy akár komplett épületeket is összedönthet. A játékban három zsoldos katonát személyesíthetünk meg: Mattias Nilson a brutális svéd szőke, Chris Jabocs a laza színesbőrű amerikai, Jennifer Mui pedig az elmaradhatatlan cicababa, ezúttal éppen Hongkongból. Választott főszereplőnk képében egy szinte már élő világba csöppennünk, ahol mindig annak dolgozunk, aki a legtöbbet ajánlja. Ahogy haladunk felfelé a ranglétrán, egyre piszkosabb melókat kapunk, az ellenséges frakciók pedig akár hajtóvadászatot is indíthatnak utánunk. A helyi bandák rivalizálását persze saját előnyünkre is fordíthatjuk, néhány ügyes húzással elérhetjük, hogy lemészárolják egymást, amíg mi éppen a tengerparton sütkérezünk. Ha esetleg megszorulnánk anyagilag, akár túszul is ejthetünk néhány ellenséget, akikért váltságdíjat kérhetünk.
A játék végén már elengedhetetlen lesz, hogy létrehozzuk saját kis zsoldosseregünket, ahova reputációnktól függően egyre több és képzettebb harcos jelentkezik majd, akikkel már komolyabb hadműveleteket is végrehajthatunk.





RICHARD GARRIOT'S TABULA RASA

Sok MMO-kedvelő és a stílusért érdeklődő várja, hogy kijöjjön az első igazi, TPS-rajongóknak is megfelelő MMO. Nos, itt is van!

FEJLESZTŐ
DESTINATION GAMES

KIADÓ
NCSOFT

MEGJELENÉS
2007 VÉGE

WEBCÍM
HTTP://WWW.PLAYTR.COM/INDEX.HTML

Tabula Rasa – latin kifejezés, amely magyar ferdítésben azt jelenti: tiszta lappal. A játék azért is kapta ezt a nevet (a sztori idevágó vonatkozásai mellett), mert a legendás játékfejlesztő, *Richard Garriot* ezzel is jelezni akarta, hogy ez nem egy *Ultima* lesz, hanem „tiszta lappal" indul a fejlesztés. Sok-sok évig készült, és nemsokára kiderül, megérte-e várni rá.

UGYANÚGY KEZDJÜK

A *Tabula Rasa* rengeteg fantasy MMO-s megszokással szakít. Egyrészt a *WoW*-ban vagy a *LotRO*-ban megszokott „válaszd ki, milyen faj és milyen foglalkozás leszel" dolog felejtős: itt egy, az *Everquest 2*-höz hasonló fejlődési fán kell végighaladni. Mindenki recruitként, azaz újoncként kezdi, majd az 5. szintet elérve kell választania, hogy Soldier vagy Specialist (katona vagy specialista) lesz. A későbbiekben mindkét ág kettéválik: Soldierből Commando és Ranger, Specialistből Sapper és Biotechnician lesz. És persze a négy alosztályból alakul ki a későbbiekben a nyolc osztály, amelyek már a megszokott MMO-alosztályokhoz hasonlítanak, hiszen van köztük Medic, Engineer stb... A választás kötelező, és nem lehet visszacsinálni, tehát érdemes meggondolni, mi áll hozzánk közelebb. Ahogy a fán haladunk, minden alosztály más fegyvereket, páncélokat és képességeket használhat, amelyeket magunk fejleszthetünk pontok elosztásával: szóval igencsak RPG-sre sikerült ez a rész.

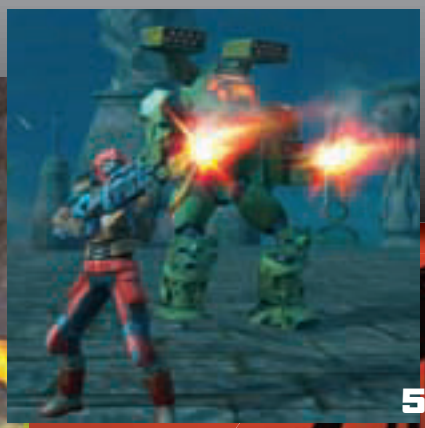
VÉRES HÁBORÚ DÚL

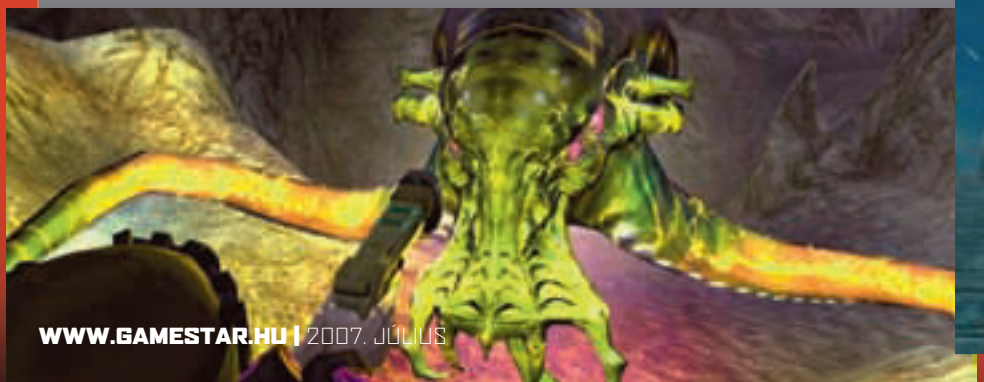
A játék legnagyobb érdekessége a nagyon izgalmas sztori és a Starship Troopers film harci hangulata (rengeteg NPC támogat minket folyamatosan a harcban, például egy bázisvédő misszióban a kezdő instance-ban vagy 20 NPC harcol a mi oldalunkon, amíg a bázis faláról osztjuk a gonosz Bane-t) . A harc klasszikus TPS típusú: oda lövünk, ahova célzunk, nincs automatikus támadás. Rengeteget kell taktikázni, mert minden fedezék számít, minden mozgás számít, ahogy maga a fegyver is (tömegben egy jól szóró shoti hatásosabb, míg messziről a sima puskák, ha pedig tűzerő kell, akkor jöhet a gépfegyver). A taktikának nemcsak

az a része fontos, hogy rejtőzködjünk, hanem az is, hogy másokhoz, illetve a harcoló NPC-khez csatlakozzunk – mégse a mi popsinkat lőjék szét... És persze a lőszer nem végtelen, és nem ingyen van! Érdekesség, hogy akkor is megkapjuk az XP-t, ha NPC-kkel harcoló Bane-t ölünk meg, így érdemes látogatni a megszokott harcállásokat. Nagyon fontos, hogy ne egyedül próbáljuk leszólózni a Bane-t.

AZ ŐSI FAJ NEKÜNK SEGÍT

Persze nemcsak fegyvereink, hanem képességeink is vannak (villámok szórása és hasonló „elektrotechnikai megoldások", elvégre szuperemberek vagyunk), mindemellett pedig összegyűjthetjük a bolygón valaha élt idegen fajok logóit, amelyek hihetetlen képességeket adnak majd nekünk (ezekre a magasabb szinteken szükségünk is lesz). A játék javarészt egy perzisztens világban játszódik, de a sztorihoz rengeteg instance is tartozik. És sose feledjük: ez egy 3D-s világ; sokszor azért nem találjuk a quest helyszínét, mert az a föld alatt van egy barlangban, így keressük meg a barlang bejáratát. Ez a játék mind a klasszikus MMO-, mind az FPS/TPS rajongóknak igencsak tetszeni fog.





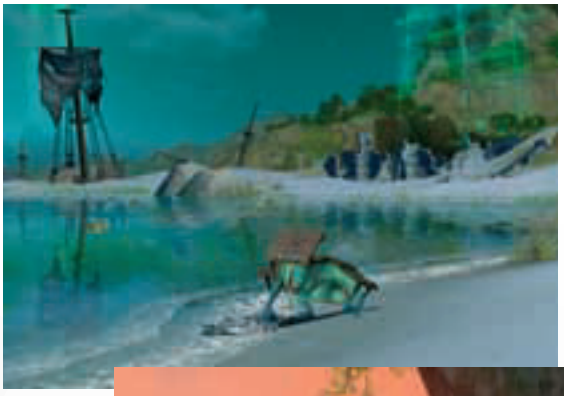
AION THE TOWER OF ETERNITY

Az Aion teljesen új dimenziót nyit az MMO-k világában. Irány a repülés, a kék ég – a csaták ezentúl térben is zajlanak majd!

Nagyon nagy a várakozás az *Aionnal* kapcsolatban: sokan hiszik azt, hogy az NCSoft apait-anyait beleadott, hogy újra elérje a *LineAge* sorozat hatalmas sikerét, és a *WoW*-nak méltó versenytársat állíthasson. Elsőre úgy tűnik, sikerülni fog.

ÉLJEN A TÉR!

Nos, tekintsünk el attól a marketingfogástól, hogy az *Aion* minden idők egyik legszebb játéka lesz (bár a videókat elnézve lehet ebben valami), hiszen tudjuk, hogy ez igencsak hardverfüggő: közepesebb gépeken nem sikerülhet a videók által mutatott szépséget teljesen visszaadni. Szerencsére azonban más is szenzációt okoz: ez az az MMO, amelyben a repülés végre nemcsak szállításra vagy közlekedésre való, hanem szerves része a harcrendszernek is. Lehet hatalmasat vívni a felhők között, harcolni sárkányokkal, vagy akár különleges „repülős" képességek segítségével a földi célpontok ellen is. Ez így leírva talán kicsit száraznak tűnik, látva azonban a különleges kombókat és képességeket, csak annyit mondhatunk, hogy igen dögös lesz. Azok, akik eddig csak 2D-ben gondolkodtak, bajban lesznek: vadi új taktikákat kell megtanulni és alkalmazni. Azt hiszem, erre mindnyájan készen állunk.



AZOKNAK, AKIK A FÖLDÖN RAGADTAK

Az előzetesek szerint a harcrendszer „földi" része is eltér majd a megszokott kijelöljük-buffolunk-ölünk rendszertől. Inkább képzeljük el a támadó és védekező manővereknek egyfajta kombinációját (ha most azt mondanám, hogy *Mortal Kombat,* igencsak félreérthető lenne, de valahol kicsit hasonló a rendszer). Mindenesetre a megfelelő védekezés hozzásegíthet a maximális támadáshoz, tehát taktikázni kell. A játék egyébként büszkén hirdeti, hogy megfelelő keveréke lesz a PvP-nek és a PvE-nek, ezért a játékrendszert „szellemesen" PvPvE-nek hívják. A hivatalos magyarázat szerint ez a birodalmak, a guildek, a szövetségek közötti együttműködésre épülő komplex rendszer, amelynek segítségével még a sárkányokat is lehet irányítani, amelyek minden frakció ellenségei (ja és egyébként NPC-k). A sztori befolyásolása, a frakciók egymáshoz való viszonya állítólag sokkal nagyobb, sokkal fontosabb szerepet fog betölteni, mint más MMO-knál, várhatóan lesznek olyan csaták, amelyekkel bizonyos területek átkerülhetnek egy másik frakció vagy birodalom kezébe (mint ahogy a *Guild Warsban* is van például).

FEJLESZTŐ
SUPERSTAR GAMES

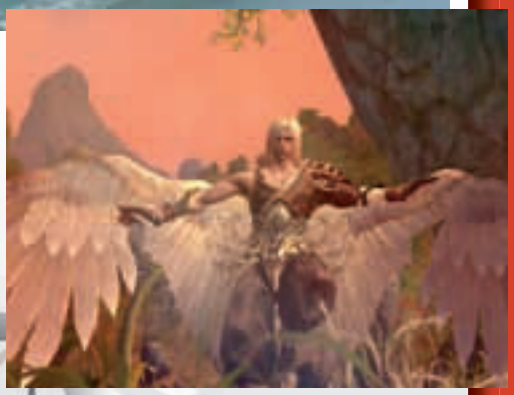
KIADÓ
NCSOFT

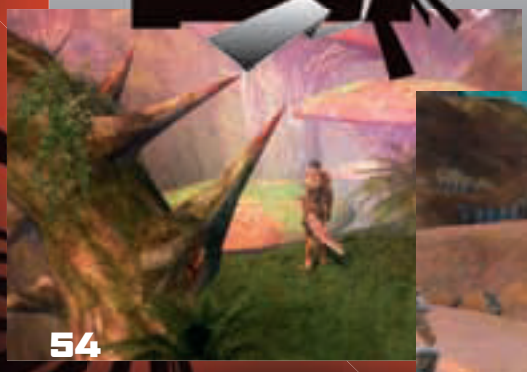
MEGJELENÉS
2007 VÉGE

WEBCÍM
PLAYNC.COM

A SZÉPSÉG MINDEN TÉREN

Említettük már a grafikát – aki el akarja képzelni, miről van szó, annak csak annyit mondanék: a vizuális megjelenítésért egy bizonyos CryEngine 2 felel. Ismerős név? Ha igen, el tudjátok képzelni, milyen lélegzetelállító a megjelenítés. S nemcsak a grafika, a zene is fontos: Ryo Kunihiko, a világhírű film-, sorozat- (és egyéb) komponista írta az *Aion* zenéit, amelyek természetesen adaptálódnak a helyszínhez és a szituációhoz is. Szóval az ígéretek szerint minden létező érzékszervünket elbűvöli majd az *Aion,* amely emellett az adrenalinunkat is növeli majd jócskán. Lehet készülődni, hamar itt az év vége!





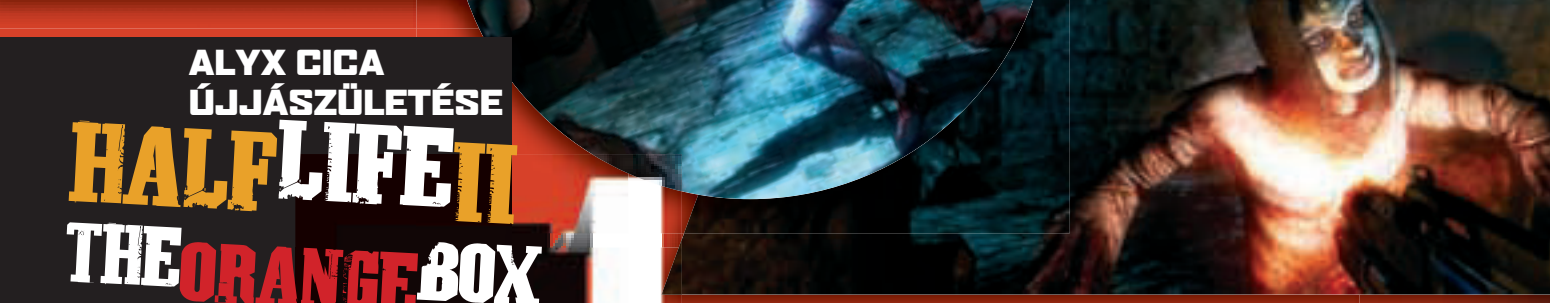
BARKER PAPA ÚJRA MESÉL

CLIVE BARKER'S JERICHO

FEJLESZTŐ:
MERCURY STEAM
KIADÓ:
CODEMASTERS
MEGJELENÉS:
2007.SZEPTEMBER
WEBCÍM:
WWW.CODEMASTERS.COM/JERICHO

Az 55. születésnapját idén ünneplő Clive Barkernek még mindig van mit mesélnie, és a játékosközönség ennek alighanem nagyon is örül. A *Jericho* sztorija szerint a gonosz bizonyos időközönként (évezredes időintervallumokra kell gondolni) feltámad a föld valamely pontján, s hősök kis csoportja kénytelen őt megállítani újra meg újra. A modern korban előbukkant sötét erőket csak úgy lehet megsemmisíteni, ha az ellenség elpusztítása nyomán visszamegyünk az időben, s korábbi manifesztációjának helyszínén is végzünk vele. A *Jericho* speciális alakulatunk neve, melyben kizárólag különleges, természetfeletti képességekkel rendelkező katonák kapnak helyet.

Tehát nem egy egyszerű akciójátékról van szó, hanem egy RPG-elemekkel tarkított FPS-ről. Beszámolók szerint csapatunk bármely tagja felett átvehetjük a teljes irányítást, és a viszonylag egyszerű, ám módfelett hatékony csapatkontrollal egész alakulatunkat is vezényelhetjük. Noha a játék a beérkezett képek és a szűk körben prezentált, kipróbálható verzió alapján nagyon szép lesz, mégis nagy kérdés, hogy vajon a játékmenetben mennyire tudják majd megoldani a csapatirányítást, és milyen speciális képességekre számíthatunk. A friss hírek szerint előbbivel egyelőre hadilábon állnak, márpedig a szeptemberre kitűzött megjelenésig már csak szűkösen lesz módjuk a változtatásra.



ALYX CICA ÚJJÁSZÜLETÉSE

HALF-LIFE II THE ORANGE BOX

Több mint egy éve már, hogy megjelent a HL2: Episode One. Lassan már tényleg itt lenne az ideje, hogy kipróbálhassuk a hármas sikervárományost… Episode Two, Team Fortress 2, Portal – mekkora nevek, nemde? Ejj, de messze van méééég a megjelenéééés. No de sebaj, mégis nagyon jó hír, hogy már pusztán csak az Episode Two olyan hosszú lesz, mint az eredeti játék. Nyolc óra tömény csatázás már önmagában hatalmas lesz! Új, speciális izomautóval – amely grafikailag is fel lett turbózva rendesen – is róhatjuk az utakat. Persze nem egy NFS-szerű übertuningot kell elképzelnünk, sokkal inkább afféle házibarkács megoldást – körülbelül olyan, mint a buggy volt korábban. Mind ez idáig a fejlesztők nem számoltak be DirectX10-es effektusok tömkelegéről, de úgy érezzük, a látvány nem marad el. Nézzünk csak a képekre, magukért beszélnek! Egy szó, mint száz, mondjuk ki: KELL – még akkor is, ha az idei E3-on távolról sem a Half-Life univerzum vitte el a show-t.

FEJLESZTŐ:
VALVE SOFTWARE
KIADÓ:
ELECTRONIC ARTS
MEGJELENÉS:
2007. ŐSZ
WEBCÍM:
HALF-LIFE2.COM

HALO WARS

Miközben a Bungie gőzerővel serénykedik a *Halo 3* befejezésén (amelyből csak a „magasságos” Microsoft a megmondhatója, mikor lesz PC-s verzió), az Ensemble egy RTS-t készít a Halo univerzumból. Sok-sok covenant és sok-sok Master Chief? Olvassátok tovább gyermekeim...

A sors igazi iróniája, hogy az eredetileg PC-re és Macintosh-ra készülő *Halo* első része RTS lett volna és végül FPS-nek született, azonban most az Ensemble Studios tényleg RTS-t készít a jól ismert univerzumból. És hogy milyen lehet egy halós RTS? Természetesen Master Chief csak egy van, azonban most végre alkalmunk nyílik arra, hogy a földi erőket irányítva a covenant zöld vérében tapossunk, és a Föld egyeduralmát biztosítsuk a világűrben, illetve a „rosszak” oldalára állva az idegen lényekkel is leigázhatjuk bolygónkat. A kiállításon bemutatott játékrészben pontosan ugyanolyan erdős, külsős területeket láthattunk, mint az előző Halo játékokban.

EGYSZER, RÉGEN, EGY TÁVOLI GALAXISBAN...

Halos időszámításunk szerint pár évvel az első rész eseményei előtt járunk. Az emberek oldalán a Spirit of Fire nevű csatahajó irányítását kapjuk, amely az FPS-ekből is ismerős lehet. A játék single player részében egyetlen csatahajó legénységének hadjáratát vihetjük végig a covenantok ellen. A készítők azt is elkottyantották, hogy rengeteg régi ismerős, fontosabb szereplők és bossok is szerepelnek majd az RTS-ben, viszont a Flood és Sentinels lényei sajnos értelemszerűen kimaradnak a játékból, hiszen ezeket a két Haloban ismerhettük meg. Mivel „előtörténetről” van szó, ezért már tudjuk, mi lett a spartanok sorsa, úgyhogy a sztori szempontjából leginkább az lesz érdekes, hogyan fajulnak el az események idáig.

„DOBOZRA” IS LESZ? MILYEN A PC-S?

A *Halo Wars* igazi hagyományos RTS, amelyben az Ensemble Studios-nak nagy gyakorlata van, hiszen ők készítették az *„Age of...”* sorozatot. Ez mind szép és jó, csak hát a *Halo Wars* Xbox 360-ra is elkészül, és sokakban felmerülhet az irányítás kényes kérdése. Nos, a kiállításon az Xbox 360-as verziót tekinthettük meg, annak tényleg kényelmes volt az irányítása, azonban még nehéz ez alapján megmondani, milyen lesz a PC-s, de mivel az Ensemble eddig PC-s játékokat fejlesztett, mi bízunk a srácokban. A játék kör alakú menürendszert használ, ennek segítségével tudunk építkezni és egységeinket is legyártani.

A HALO KICSIBEN IS ÉLETRE KEL...

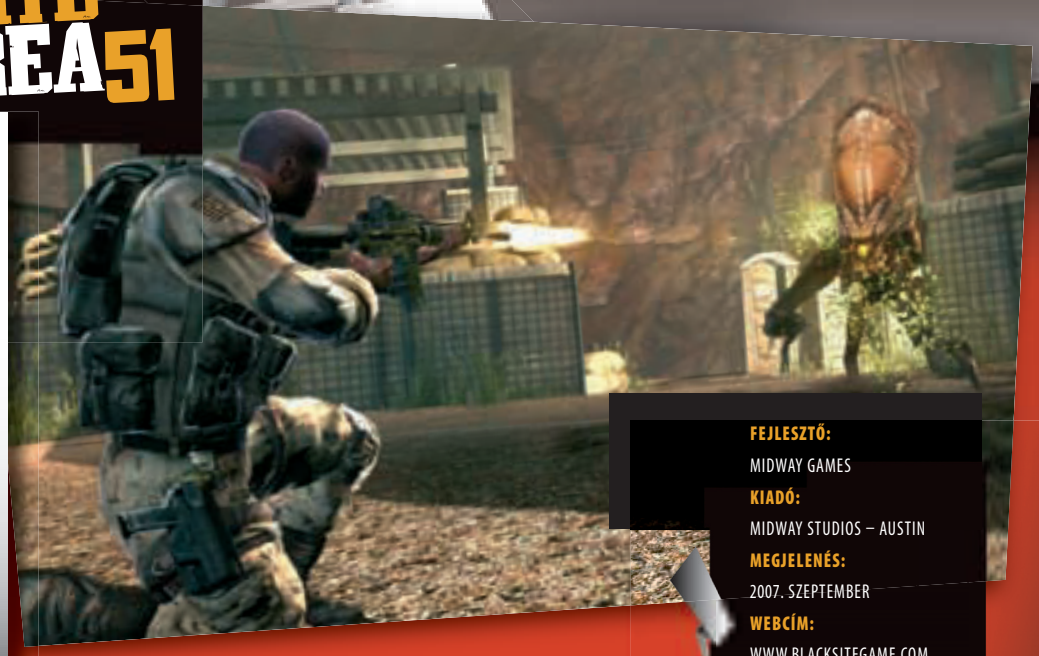
A játék grafikája rendkívül meggyőzött minket: a megjelenítés nemcsak gyönyörű, hanem tökéletesen tükrözi is a *Halo* univerzumot. A robbanások fantasztikus effektjei még a mostani favorit, a *Command & Conquer 3* minőségét is lepipálják, a járművek ide-oda pördüléséről, borulásáról és speciális fizikájáról már nem is beszélve, amelynek kidolgozásához a Bungie külön segédkezett. Azért rendes tőlük, hogy a *Halo 3* fejlesztése mellett átugrottak kicsit segíteni az Ensemble-es arcoknak… Az E3-as bemutatón egy ostromot nézhettünk végig, ahogy az emberi egységek egy dropshipről leszállingóznak, majd megtámadják az idegenek bázisát. Hamar lemészároltak mindenkit, ám a gépjárműgyárból kiáramló warthogok segítségével sikerült egy ellentámadással visszaverni az idegeneket.
A különféle járművek között is találunk régi ismerősöket: ott lesz majd a félelmetes járkáló ostromgép, a Scarab, amelyen ott figyel majd a *Halo 2*-ben látott energiaágyú is, illetve az elmaradhatatlan banshee repülő járgányok is. Az emberek részéről természetesen nem hiányzik majd a scorpion tank, a warthog dzsipek különféle változatai, a pelican dropshipek, a longsword fighter, és két olyan repülő egység, amely még titokban van tartva.

THIS IS SPARTAAAAA!

Elnézést a kicsit olcsó, és sokat használt filmes idézethez, de nem hagyhattam ki, ugyanis a *Halo Wars*-ban alkalmunk nyílik arra, hogy a Mark IV Mjolnirba öltözött 33 „spartan” egységeket saját magunk is irányítsuk. A spartan katonák genetikailag felturbózott szuperkatonák, akik a Reach elestekor majdnem mind ott vesztek.
A Master Chief egyike volt ezeknek a katonáknak, itt azonban végre nemcsak őt, hanem a többi spartant is irányíthatjuk. Éljen!

FEJLESZTŐ:
ENSEMBLE STUDIOS/BUNGIE
KIADÓ:
MICROSOFT
MEGJELENÉS:
2008
WEBCÍM:
HALOWARS.MICROSOFT.COM

BLACKSITE AREA 51



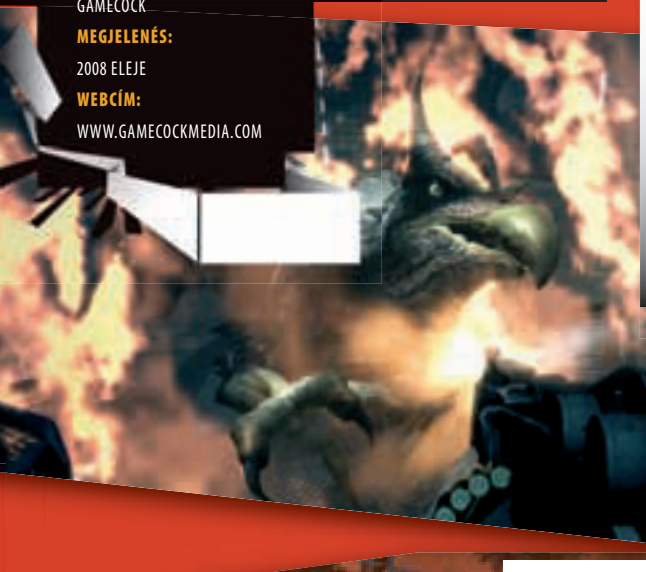
A Blacksite: Area 51 sztorija nem tartozik a legbonyolultabbak közé: az amerikai kormány minket mint tapasztalt háborús veteránt küld el a legendás 51-es zónába, hogy járjunk utána az észlelt idegen jelenlétnek, és iktassunk ki minden nemkívánatos létformát. Az akciójáték, melyben a különleges idegen lényekkel vívott elkeseredett küzdelem jelenti a fő motívumot, immár bizonyosan napvilágot lát PC-s platformra is (Xbox 360 és PS3 mellett persze), ugyanis a fejlesztők az E3-at arra használták fel, hogy egy szeptemberi megjelenési dátummal örvendeztessék meg a közönséget. Emellett megjelentettek néhány új képet is, amelyek kiemelt újdonsággal ugyan nem szolgáltak, de azért a hatalmas csápszörnyekre érdemes odafigyelni. Bár nem ez lesz a Midway legnagyobb dobása a közeljövőben, azért a Blacksite: Area 51-re is érdemes lesz odafigyelni.

FEJLESZTŐ: MIDWAY GAMES
KIADÓ: MIDWAY STUDIOS – AUSTIN
MEGJELENÉS: 2007. SZEPTEMBER
WEBCÍM: WWW.BLACKSITEGAME.COM

DOBOZ, SOK TITOKKAL

LEGENDARY THE BOX

FEJLESZTŐ: SPARK UNLIMITED
KIADÓ: GAMECOCK
MEGJELENÉS: 2008 ELEJE
WEBCÍM: WWW.GAMECOCKMEDIA.COM



Az éppen a Turning Point: Fall of Liberty munkálatain szorgoskodó Spark Unlimited már a jövőt tervezi – méghozzá egy ígéretes FPS-t, Legendary: The Box címmel. A játék különleges keveréke lesz modern világunknak és a fantasy elemeknek. Főhősünk, Charles Deckard hivatásos tolvaj, akit éppen egy múzeumba szállított titokzatos doboz ellopásával bíztak meg. Kíváncsisága azonban ezúttal felülkerekedett józan eszén, így belenézett a különleges dobozba, és ezzel megnyitotta Pandóra szelencéjét: egy dimenziókapun (mégis min?) keresztül szörnyek hada özönlötte el New Yorkot. Deckard ugyan ép bőrrel megúszta a szerencsétlenséget, a tolvajbecsület azonban úgy kívánja, hogy megszabadítsa a világot a sok-sok szörnyűségtől, amit rászabadított.

Legendákból jöttünk
A két markánsan eltérő stílus keveredése nagyban rányomja bélyegét a Legendary: The Box hangulatára. Elvégre is, mekkora flash már griffeket irtani rakétavetővel, vérfarkasokat gyilkolászni shotgunnal vagy éppen gólemeket megperzselni egy kedves kis lángszóróval! Mielőtt bármiféle hasonlóságot vonnánk a Hellgate: Londonnal, meg kell jegyezni, hogy itt sokkal hangsúlyosabb szerepet kapnak a gyors, pörgős akciórészek. Ezúttal nem lesz semmiféle RPG-szerű fejlődési rendszer, ellenben több, a túlélőhorrorokban látott elemet is alkalmaztak a fejlesztők. A cél: olyan egyedi, különleges atmoszféra megteremtése, ahol a játékos tényleg minden pillanatban attól retteg, hogy mikor tör rá egy horda prédára éhes vérfarkas…

FÖLDBIRODALOM, A HARMADIK

EMPIRE EARTH III

FEJLESZTŐ: MAD DOC SOFTWARE
KIADÓ: SIERRA
MEGJELENÉS: 2007 VÉGE
WEBCÍM: WWW.EMPIREEARTH.COM

A sok akciódús játék után igazi felüdülés beszámolni egy olyanról, ahol tömegesen lehet pusztítani az ellent, akár atombombával is: ez az Empire Earth III, a birodalomépítős stratégiák egyik ősi példányának mai leszármazottja.
A kőkorszaktól indulva fejlődhetünk a nanokorszakig, a kőbunkótól a high-tech lépegetőig, és közben 60 úgynevezett skirmish területen keresztül egy komplett bolygófelszín uralmáért harcolhatunk – ritka kivétel manapság a sok gyönyörű „lövök, robban, rakétázom, robban" játék mellett. Az Empire Earth III igazi újdonsága azonban az MMO-kból már megismert perzisztens világ átvétele az RTS-ek stílusában: ennek segítségével a planétán épített városaink és bázisaink önmaguktól folyamatosan fejlődnek, élnek, szinte „lélegeznek", ezzel is biztosítva a folyamatos stratégiai akciót. S emellett még ott a lehetőség, hogy a három alapsablonra építve saját szájunk íze szerint állíthatjuk be civilizációnkat, olyanná fejlesztve a technológiai fa segítségével, amilyen nekünk tetszik. Az Empire Earth II mérsékelt sikere után a harmadik rész kimondottan tetszeni fog – majd valamikor ősszel.

SIRALMAS ÉNEK

CRYSIS

FEJLESZTŐ: CRYTEK
KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
MEGJELENÉS: 2007. SZEPTEMBER
WEBCÍM: WWW.INCRYSIS.COM

A Crytek azon kevés csapat egyike, amely képes akár éveken át folyamatosan napirenden tartani játékait.
Mialatt arról értesülünk, hogy kijevi csoportjuk önálló fejlesztőstúdió státust kapott, és a CryEngine2 motoron alapuló új projekten dolgozik, megállás nélkül kapjuk az infókat a *Crysisről* is. Annyi mindent tudunk már róla (néhány hete még a hivatalos dobozkép is megjelent, rajta a hatalmas Games for Windows logóval), hogy szinte tényleg csak arra várunk, végre kijöjjön maga a játék. Az E3-on, a már korábban megjelent számtalan trailer (vagy éppen a hazai GDF-en látott fejlesztői bemutató) ellenére az egyik nagyágyúnak számít, s ennek oka, hogy a látszat ellenére azért van még min dolgozniuk a srácoknak. Mint kiderült, a mesterséges intelligencia még nincs a helyén (ezt egy külhoni játékmagazin már korábban is demonstrálta egy videón, amelyben a csirkék egyszerűen nem reagáltak a robbanásra), gőzerővel melóznak még a játék nehézségi beállításain, illetve némi szkepticizmusra adott okot sokak számára az a videó is, amely a DirectX10 technológia előnyeit volt hivatott szemléltetni a játék révén. Az E3-on bemutatott demóban egy látványos, nanosuite-es kalandtúrával lepték meg a közönséget, melyben a sziget egy szép nagy, nyílt területére engedtek betekintést. Emellett ízelítőt adtak a fegyver moddolásából is, valamint a különleges harci ruházat energiahasználatából (ha speciális tulajdonságot, például láthatatlanságot használunk, folyamatosan veszít az erejéből).
A játszható pályán ugyan idegen lények nem szerepeltek, de kiderült sok minden más. Például, hogy az egér görgőjével tudjuk majd ruhánk öt speciális képességét (erő, gyorsaság, láthatatlanság, pajzs és fegyvermodifikáció) irányítani, továbbá, hogy az ellenség valóban elég ügyes és okos lesz (pontosan lőnek, minden fedezéket kihasználnak, és elszaladnak, ha túl nagy veszteséget szenvedtek). A látottak alapján nincs miért aggódni: a Crysist élőben is ugyanolyan jó, mint a képek és videók alapján hittük.

MAGASLATI LEBEGŐ

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

FEJLESZTŐ: ELECTRONIC ARTS
KIADÓ: ELECTRONIC ARTS
MEGJELENÉS: 2007. AUGUSZTUS
WEBCÍM: WWW.MOH.EA.COM

Elsőre azt gondolnánk, hogy a MoH sorozat készülő üdvöskéje csak szemfényvesztés céljából tartalmazza az ejtőernyős ugrás lehetőségét, de a készítők ígéretei szerint ennél sokkal többről lesz szó.
A különleges megoldás a játékmenetre is erős hatással van, hiszen mivel az ember gyakorlatilag onnan kezdi a pályát, ahonnan csak akarja, sokkal kevésbé lesznek lineárisak a történések. Eddig is tudtuk, hogy a játékosoknak biztosított szabadság kulcsfontosságú eleme lesz az *Airborne*-nak, de legutóbbi blogbejegyzésében az egyik fejlesztő, Jon Paquette, hála a készítők odaadásának, már egy egészen újszerű élményről számolt be mind egyjátékos, mind többjátékos módban. Friss hír, hogy a játék zenéjét egy igazi profi szerzi majd, Michael Giacchino, aki az Incredibles című hollywoodi produkció mellett olyan világhírű sikersorozatok aláfestését produkálta, mint a Lost vagy az Alias. Az úriember nem számít újoncnak, minthogy több részben is közreműködött már, valamint a *MoH* játékok fő témáját is neki köszönhetjük. Az Airborne az E3-on látottak alapján még durvábban néz ki, mint korábban, ami azt jelenti, hogy a srácok valószínűleg serényen dolgoztak az elmúlt hónapokban is a grafikai motoron. A kiállított demoverzióban feltűntek SS katonák is, MG42-vel felfegyverkezve. Az EA augusztus legvégére időzíti az európai megjelenést, vagyis az *Airborne* éppen átcsúszik már az őszi szezonba.

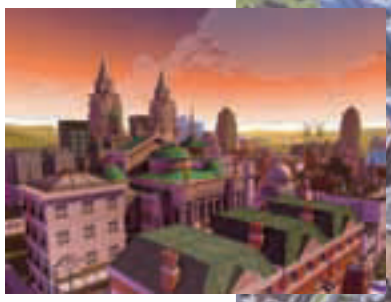
SZOCIOLÓGUSOK HA TALÁLKOZNAK

SIMCITY SOCIETIES

A *Sim City* sorozat az elmúlt másfél évtizedben egyre jobban kinőtte magát, és bonyolultsága ellenére rendkívül népszerűvé vált a komolyabb témákra fogékony játékosok körében.

FEJLESZTŐ:
TILTED MILL ENTERTAINMENT
KIADÓ:
ELECTRONIC ARTS
MEGJELENÉS:
2007. NOVEMBER
WEBCÍM:
HTTP://SIMCITY.EA.COM/

A városépítés izgalma mai köntösbe bújtatva sok-sok lehetőséggel kecsegtet, hiszen a technika fejlődésével új határok nyílnak meg a fejlesztők előtt. Az épületek, a polgárok modellezése, a terep felépítése minden eddiginél részletesebb lesz, a város pedig csak úgy csillog-villog. A dinamikus napszakváltás élettel tölti meg a játékot, csakúgy, mint az évszakok és az időjárási körülmények állandó váltakozása. Éjjel a lámpák fénye megcsillan a hatalmas üvegépületeken, neonreklámok vakítják el az embert, míg napközben a toronyházak félelmetes árnyékot vetnek az utakra. De mielőtt még bárki is azt gondolná, hogy csupán egy grafikailag feltupírozott negyedik epizódot kapunk, lépjünk gyorsan tovább, hiszen a díszes külső elbújhat a többi újítás mellett.



ELNYOMÓK ÉS ELNYOMOTTAK

A *SimCity Societies* egy első hallásra kissé meglepő, de emellett rendkívül érdekes újítást ígér. Városunk fejlődésére ugyanis még az eddigieknél is sokkal nagyobb befolyásunk lesz; teljes mértékben mi határozhatjuk meg a követendő irányvonalat. Ha fantáziánk éppen egy művészi elrendezésű települést álmodott meg, semmi nem állhat az utunkba. A 350-nél is több egyedi, testre szabható épület segítségével létrehozhatjuk saját, kísértet járta városunkat, falusi tanyavilágunkat vagy éppen vallási fanatikus közösségünket. A játékban ezúttal sokkal komolyabb szerepet kap a társadalom, akiket uralkodásunk stílusával befolyásolhatunk. Ha szabadságérzetet, vidám légkört teremtünk, akkor a lakosok elmozdulnak a hippi irányvonalba, kipingálják házukat, ha viszont rendőrállamot építünk ki, akkor megfélemlítve, elgyötörten állnak be az agyondolgoztatott munkások sorába.

VILÁGOKAT ÉPÍTÜNK

A fentebb már említett 350 épülettípus azonban még korántsem jelenti azt, hogy ennyiben ki is merülnének a variációs lehetőségek. Az ígéretek szerint tetszés szerint kombinálhatjuk vagy egymáshoz csatlakoztathatjuk őket hatásuk fokozása érdekében, de a legtöbbet még saját kezűleg át is szabhatjuk. A dolgok miként jéről egyelőre még nincsenek konkrét információk, az azonban biztos, hogy a különféle létesítménytípusokkal remekül befolyásolhatjuk majd polgárainkat. A vicces kedvű játékosok nyugodtan telerakhatják a várost óriáskerekekkel, mézeskalácsházakkal, vagy éppen csokigyárakkal, és ezzel egy csapásra elérhetik, hogy az emberek szökdécselve pillangókat kergessenek az utcán a Boci, boci tarkát dudorászva. Az épületek testreszabhatósága egyébként nyilván akkor lesz nagyon fontos, amikor teljesen felvirágoztattuk metropoliszunkat, és ráérünk minden egyes lakóháznak más színűre pingálni a kéményét, hogy aztán csodálatos művünket az interneten keresztül megoszthassuk barátainkkal is. Az E3-on azt is megtudtuk, hogy a játék teljes mértékben támogatja a moddereket is, egy teljes értű fejlesztői készletet bocsát majd rendelkezésükre. A különféle extra épületek felhúzásához ezúttal egy teljesen új erőforrásra, a szociális energiára lesz szükségünk. Városunk fejlődését az határozza meg, hogy sikerült e megfelelően alakítani és mixelni a hat különféle energiatípust (tudás, kreativitás, vallásosság, engedelmesség, egészség, ipar). A *SimCity Societies* tehát minden téren szebb jobb és összetettebb lesz elődeinél, úgyhogy nagy szeretettel várjuk.

Őrületes forgatag vár 115.000 m²-en: több mint 390 game, német, európai és világpremierek ingyenes kipróbálása négy csarnokban, a szabadterületen gokart

NÉGY és ŐRÜLETES

Négy kiállítói csarnok, üvegcsarnok & GC Business Center / négy napon át a hazai és nemzetközi játékfejlesztők, gyártók és forgalmazók Nr.1 szakmai találkozója

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

GC
GAMES CONVENTION
WWW.GC-GERMANY.COM

KÉPEK A DVD-N

TÖRÜNK, MINT A CSOKINYUSZI!

NEED FOR SPEED PROSTREET

Az idei kiállítás egyik leglátványosabb autós játéka díjat egyértelműen az új *Need for Speed: ProStreet* kapta. Hangulata fergeteges, remekbe szabott a kialakítás, röviden szólva igazi unikum a sorozat megszállottjainak.

Korábban kicsit gondolkodtunk azon, hogy vajon miért is nem reklámozzák nagyon a játék sztoriját, ha már az előző jó pár részben nemcsak, hogy élvezetes volt, hanem remekül is volt megrendezve. Nos, végül is kiderült, hogy az ok nagyon egyszerű: lényegében nincs olyan történet, mint mondjuk az *Underground* játékok esetén. Most, „nemes egyszerűséggel" az utak királyává kell emelkednünk – motivációt mindenképpen kapunk, maximum nem lesznek annyira megmagyarázva az események, nem kötődünk majd egyik karakterhez sem, és talán kevésbé lesz mesélő a játékmenet. De hát végül is versenyezni jöttünk, vagy mi, kit érdekel a fecsegés, nemde?

SZIMULÁTOR ÉS ARCADE EGYBEN

A játék fejlesztésének megkezdése előtt nagyon sok játékossal (főleg korábbi tesztelőkkel) beszél a Black Box csapata, és persze nagyon figyelték a kiemeltebb fórumokat is. Nem sok mindenben értett egyet mindenki, ám volt néhány apróság, melyet a legtöbben akartak. A jelek szerint mi, játékosok büntetést várunk el, ha hibázunk, és teljesen saját „szájízünknek megfelelően" akarjuk az autót vezetni. Éppen ezért a fejlesztés legelejétől úgy alakították a játékot, hogy ezek mindenképpen legyenek benne. A büntetést végül is átkonvertálták a verdák törhetőségébe, míg az egyediséget már nem csak az optikai tuning képében kapjuk. Lehetőség lesz néhány játék közbeni segítség aktiválására. A profik ezeket nyilván kikapcsolják majd – tulajdonképpen rétegenként állíthatjuk majd be, hogy miben kérünk segítséget, és mi az, amit békén kell hagynia a játéknak. Így sikerült egy kicsit szimulációnak és arcade játéknak is álcázni a *ProStreetet*, hiszen mindenkinek olyan stílusa lesz, amilyet a legjobban kedvel.

A legfontosabb azonban mindezek felett mindenképpen az lesz, hogy az alap verdát ezúttal sokkal inkább magunkévá tehetjük – oké, ez most így nagyon bután hangozhat, de a sorrend körülbelül így néz ki: megszerezzük a verdát, testre szabjuk vizuálisan majd motorikusan, és minden fillér, amit befektettünk, bizonyít majd az utakon.

ÚJ KÖRNYEZET, OKOSABB VERSENYTÁRSAK, ÉS A ZÚZÁS MÁMORÁBAN

Azt sajnos nem sikerült megtudnunk, hogy most, miért egyezett bele egy csapásra minden autógyártó, hogy törjenek az autók (korábban azzal védekeztek a fejlesztők, hogy nagyon drága lett volna licencelt verdákat törve mutatni egy játékban), de az nagyon jó hír, hogy minden jármű teljesen valósághű lesz. Nincsenek cselek, hogy jogilag ne lehessen megtámadni az EA-t, minden modell a valóság tökéletes mása lesz. A törés mértékét több összetevő befolyásolja: az autók sebessége, az, hogy melyik alkatrész ütközik, milyen tárgyhoz csapódunk és így tovább.

Az ellenfelek ugyanúgy sérülnek, mint mi, illetve hibáznak is rendesen, ahogy az elvárható. Jóval agresszívebbek is lesznek versenytársaink, ezért érdemes lesz vigyázni! Kifejezetten a mi vezetési stílusunkra reagálnak majd – a viselkedés teljesen újra lett írva, gyakorlatilag az alapoktól. A legtöbb ellenfelünknek meglesz a saját stílusa, melyet ki kell majd ismernünk. Lesz, aki főleg az optimális ívekre hajt, míg mások pont azzal fognak próbálkozni, hogy felkenjenek a falra. A fejlesztők biztosították, hogy ne csak a mi verdánk szenvedhessék végzetes sérüléseket – ergo, mi is próbálkozhatunk majd kilökéssel.

ÉRDEKES TEPIZÓDNAK ÍGÉRKEZIK

Akármennyire is szerettük volna, lapleadásunkig nem sikerült kiszedni semmi biztosat a játék multiplayer lehetőségeiről. Annyit tudunk csupán, hogy iszonyatosan jó lesz, soha nem láthattunk még ilyet autós játékban, és persze alapjaiban megváltoztatja majd az online játékmódot. No, erre azért erősen kíváncsiak vagyunk. Lássuk be, hogy az EA embereit pont arra tenyésztik, hogy iszonyat jól, felcsigázóan tudjanak fogalmazni – legtöbbször persze igaz, amit mondanak, viszont nagyon sokszor láthattunk olyat, hogy csak marketingkörítésről van szó. Mindenesetre repesve várjuk az új epizódot, melyet most már nem is olyan sokára a kezeink közé kaparinthatunk!

FEJLESZTŐ:
EA BLACK BOX
KIADÓ:
ELECTRONIC ARTS
MEGJELENÉS:
2007. NOVEMBER 8.
WEBCÍM:
WWW.NEEDFORSPEED.COM

SPACE SIEGE

FEJLESZTŐ: GAS POWERED GAMES
KIADÓ: SEGA
MEGJELENÉS: 2008. ELEJE
WEBCÍM: WWW.SEGA.COM/SPACESIEGE/

Chris Taylor a Dungeon Siege után egy új játékot, a nem éppen fantáziadús című *Space Siege*-t fejleszti és (most kérem szépen megkapaszkodni!) ezúttal nem fantasy, hanem sci-fi környezetben járunk! Míg a *Dungeon Siege*-ben egy teljes csapatot irányíthattunk, addig a játékban most egyetlen hőst, Seth Walkert fogunk vezetgetni. Cserében viszont a játék sztorija sokkal kidolgozottabb lesz. A kicsit depressziós sztori szerint a Földet az idegen lények felrobbantják, és Seth-nek a naprendszerből is el kell menekülni, mielőtt őt is elintézik. A játék hagyományos felülnézetes akció-RPG lesz, viszont újdonság a cybertechnika: hősünknek különböző testrészeit terminátorszerű alkatrészekre cserélhetjük, így gyorsabb lesz és erősebb.

SOLDIER OF FORTUNE PAY BACK

FEJLESZTŐ: CAULDRON
KIADÓ: ACTIVISION VALUE
MEGJELENÉS: 2008. ELEJE
WEBCÍM: WWW.ACTIVISIONVALUE.COM/

Régóta nem hallottunk már a *Soldier of Fortune*-ről, az Activision nagy sikerű FPS sorozatáról, mely elképesztő naturalizmusáról és durvaságáról volt ismert. A *SoF 2: Double Helix* után azonban megérkezett a hír: készül a játék következő epizódja, *Pay Back* alcímmel. Egyelőre annyi bizonyos, hogy nemcsak PC-n, hanem következő generációs konzolon is megjelenik majd. További – elkeserítő – tény, hogy nem a Raven fejleszti, akinek a játék sikere köszönhető, hanem a Cauldron, amelynek eddigi legjelentősebb referenciája a *History Channel: Civil War*. A kiadó ráadásul az *Activision Value* lesz, amely a *Cabela's* vadászsorozatról volt eddig ismert... Nem vagyunk babonásak, de azért...

MIRROR'S EDGE

FEJLESZTŐ: EA DICE
KIADÓ: EA
MEGJELENÉS: 2008. ELEJE
WEBCÍM: WWW.ELECTRONICARTS.CO.UK/

Az EA DICE neve a *Battlefield*-rajongók számára egyenlő Istennel, ugyanis ők készítették a rendkívül sikeres multis FPS-sorozatot. Legújabb játékukban, a *Mirror's Edge*-ben sem távolodnak el ettől a műfajtól. Magáról a játékról a puszta bejelentésen kívül még szinte semmit sem tudni, csak egyetlenegy dolgot: a készítők forradalmasítani akarják az emberi mozgás ábrázolását, hogy még inkább… emberi legyen. Ebben a játékban az olyan akadályokat is, mint a falak, a kerítések, a kisebb szakadékok stb. is le tudjuk küzdeni: felmászhatunk rájuk, átugorhatjuk őket, lecsúszhatunk rajtuk. Mozgáskultúránk tárháza sokkal tágabb lesz, mint eddig az FPS-ekben.

SILENT HILL 5

Mindenki azt találgatta, miképpen folytatódik a negyedik rész után a híres túlélőhorror-sorozat, és most végre fény derült rá. Bár képeket, vagy trailert még nem láthattunk a kiállításon, a sztoriból annyit már tudunk, hogy egy háborús veterán katonát irányíthatunk majd, aki hazatér szülővárosába, hogy megkeresse testvérét, aki rejtélyes körülmények között eltűnt. Kutatásai persze hova máshova, mint *Silent Hill* városába vezetnek, amely félelmetesebb és borzalmasabb lesz, mint valaha. Mivel katonát irányítunk, ezért a készítők a harcrendszert is teljesen átdolgozták: sokkal több speciális technikát alkalmazhatunk majd hősünkkel, mint eddig.

FEJLESZTŐ: KONAMI
KIADÓ: KONAMI
MEGJELENÉS: 2008
WEBCÍM: WWW.KONAMI-EUROPE.COM/

THE WHEELMAN

Mindenki kedvence/mumusa (megfelelő rész aláhúzandó), az izompacsirta Vin Diesel a *Chronicles of Riddick* után visszatért, hogy egy újabb számítógépes játékban és filmben csillogtassa meg… hmm… a „színészi" tudást. Az iróniát félretéve: a kiváló *Chronicles of Riddick* után a fejlesztők ezúttal egy *Driver* típusú autós akciójátékon, a *Wheelman*en dolgoznak, amelyből egyaránt film is készül Vin főszereplésével. A *Wheelman* feladata pontosan ugyanaz lesz, mint amit a Driver játékokban megszokhattunk (többek között bűnözők ide-oda szállítgatása négy keréken), úgyhogy kíváncsian várjuk, milyen lesz a kész játék, mert eddig csak egy dögös trailert láthattunk belőle tar fejű barátunk főszereplésével.

FEJLESZTŐ: MIDWAY NEWCASTLE
KIADÓ: MIDWAY
MEGJELENÉS: 2007. NOVEMBER 5.
WEBCÍM: WWW.WHEELMANGAME.COM/

E3 2007 ÖSSZEGZÉS

A SHOW JÁTÉKA

„Life is complicated." A döntés viszont egyszerű volt: továbbra is ez a legösszetettebb, legtöbb lehetőséggel bíró játék, melynek mélységével nemigen kelhet versenyre senki. A minden eddiginél fantasztikusabban felépített Liberty City-ben hosszú-hosszú órákat, napokat fogunk eltölteni – csak jöjjön már!

GTA IV

BOE

Az E3 végül szokás szerint a teljes játékipart megmozgatta – nem volt show meg nyüzsi, volt viszont minden nagycím demózható vagy kipróbálható állapotban, minek következtében rengeteg új infóhoz, benyomáshoz juthattunk a kiállításon. Ebbéli funkciójának tehát jól megfelelt az E3 idén is, sőt, még jobban, hiszen nyugodt körülmények között lehetett faggatózni és tesztelni, csak szakmabeliekkel körülvéve, és nem kellett attól tartani, hogy a hömpölygő tömegből kiválva letipor minket egy kétméteres vikingharcos, mert a segás booth-babe-eket bámulja épp. Viszont egyértelműen több nagybejelentésre számítottam...

BAD SECTOR

Az idei E3 felhozatala nagyon erős volt, viszont kevés meglepetéssel, vadonatúj bejelentéssel találkoztunk, amelyről korábban már ne tudtunk volna. Ez különösen a PC-s játékokra jellemző: nagyon jó címeket láthattunk, de a *S.T.A.L.K.E.R.* folytatásán kívül már mindegyikről hallottunk, vagy láttuk már őket valamilyen formában. Xbox 360-ra viszont legnagyobb örömömre újabb RPG készül a *Final Fantasy* vezető designerétől: a *Lost Odyssey*. Számomra ez a játék volt a show legkellemesebb meglepetése.

ASHE

Amit nagyon bánok, hogy az egész dolog elvesztette a hatalmas, parádés show jelleget, ami szerintem az E3 esszenciáját adta, és kiemelte a többi hasonló kiállítás közül. Ettől függetlenül szakmai szemmel nézve egészen elégedett vagyok, hiszen számtalan, elképesztőnek ígérkező játékot ismerhettünk meg még közelebbről: *GTA IV, Call of Duty 4, Crysis, Kane & Lynch, Unreal Torunament III*, és még hosszan sorolhatnám. Ami egyedül felbosszantott, hogy a talán legbrutálisabb videóval jelentkező *Killzone 2* még véletlenül sem jelenik majd meg PC-re.

TOP 10

Osztottunk, szoroztunk, egyesek még meg is akarták bundázni a végeredményt, de végül csak kialakult szerkesztőségi TOP 10-es listánk:

1. GTA IV
2. Starcraft II
3. Call of Duty 4
4. Half Life 2: The Orange Box
5. Gears of War
6. Crysis
7. Assassin's Creed
8. S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky
9. Fable 2
10. Kane & Lynch

DÍJZÁPOR, ÖRÖMMÁMOR

A lista fényében talán érdekes, hogy kik milyen kategóriákban nyertek, de amilyen jószívű srácok vagyunk, szinte mindenkinek jutott valami. Szegény Assassin's Creed ugyan kimaradt, de mondjuk utólag megalapítjuk neki „a legjobb fehér-fürdőköntösben-fényes-nappal-lopakodós akciójáték" díját – gratulálunk!

A LEGJOBB AKCIÓJÁTÉK: GTA IV

Fellebbent a fátyol a multis részről, ami már önmagában is tovább fokozta izgatottságunkat, de a GTA IV elsőségét amúgy sem tudta volna senki sem megkérdőjelezni.

A LEGJOBB MULTIS JÁTÉK: UNREAL TOURNAMENT III

Évek óta nézzük, várjuk, hisztizünk hogy nem jön, de amikor újra látjuk mozgásban, megint ugyanúgy lenyűgöz. Idén se volt ez másképp, nincs mese.

MEGLEPETÉS: GEARS OF WAR

Hogy lesz, eddig sem volt kérdéses: de hogy ennyi extrával megtömve, DirectX 9 és DirectX 10 verzióval, Vista és XP alatt is... Cliffy B a mi hősünk!

LEGEREDETIBB JÁTÉK: PORTAL

Futott még a Viva Pinata is, de nincs mit tenni: ZeroCool most hegeszti az új GameStar Online-t, úgyhogy nem szabad felhergelni. Portálból ki, portálba be!

A LEGJOBB FPS: CALL OF DUTY 4

Filmszerű betétek, eszeveszett akció, minden egyes videó újra meggyőz minket arról, hogy az eddig is kiváló sorozat legjobb részéhez ér. II. világháborús díszlet nélkül is tökéletes!

A LEGJOBB STRATÉGIA: STARCRAFT II

Ismét egy vitán felül álló darab: Diablo III ugyan nem volt, a Blizzard az augusztusi BlizzConra tartogatja a nagy meglepit, hát mi mással vígasztalódhatnánk?

A LEGJOBB RPG: FABLE 2

A szerkesztőségben Bad Sector az első számú Fable rajongó, de a mostani prezentáció már a többi szkeptikust is meggyőzte: ez tényleg az év RPG-je lesz.

A LEGJOBB MMO: TABULA RASA

Esélyes volt a csodaszép Aion is, de annyira megkedveltük Richard Garriottot, hogy nem tudunk nem neki szurkolni: Gyu már amúgy is gyűri a bétát és teljesen odavan.

A LEGJOBB KIEGÉSZÍTŐ: S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY

Persze, nem egy mezei „kiegészítő" de annál inkább örvendetes, hogy nem puszta lehúzásról van szó: Olegék tényleg odatették magukat! Örömmel térünk vissza a Zónába.

GYU

Szerintem az igazi szenzációt az okozza, hogy a Wii-t tényleg a család minden tagjának szánják, így zseniális játékok jönnek rá, mint a *Boogie*, a *Nights*, vagy mondjuk a *Guitar Hero III*, vagy a *Wii Fit*. A PC-s front egyre erősödik, nagy meglepi, hogy a *Gears of War* XP-re is kijön, talán a Microsoft rájött, hogy egyelőre még nem kell mindenáron a Vistát erőltetni. A PS3 pedig... nos, el kell gondolkodnom lassan azon, hogy kéne venni egy PS3-at, olyan sportjátékok jönnek rá, hogy na... és ott a megállapodás az NCSoft-tal MMO-król, és *Killzone 2* szigor... Komolyodik a helyzet.

ZEROCOOL

Véleményem szerint sokkal jobb lett az idei E3, mint vártuk! Minden egyes platformra nagyon sok kiváló cím jött, talán a Wii felhozatal volt egy kicsit kurta. *Crysis, Unreal Tournament III, Killzone 2, NFS, Gears of War, S.T.A.L.K.E.R.* és hasonló finomságok mindent vittek! Ami viszont hiányzott, az a helyszíni fílingelés, a bögyös cicákok és cicmákok és egyébként is...„mellesleg" csalódtam! Talán majd jövőre, vagy augusztusban a Games Conventionön!

DUNCAN

Az E3 részemről hozta az elvárhatót, és azt hiszem ennél többre a világsajtónak sem igazán van szüksége. Ha jobban belegondolok, itthonról nem látok most sem kevesebbet annál, mint amit láttam két éve (kivéve a csinos hölgyeket latex gúnyában), és feltehetően a kiadók sem a helyszini látogatókat akarják meggyőzni. Ami viszont a felhozatalt illeti, akkorát szerintem semmi sem durrant, hogy a sok jó progi közül érdemes legyen külön kiemelni.

Túlzás lenne azt állítani, hogy az idei E3 bankot robbantott volna, de a visszafogottabb rendezés ellenére is voltak kimagasló pillanatai. Számos rendkívül érdekes videót, prezentációt, demót tekinthettünk meg, olyasmit, ami még ebbe a monstre összeállításba sem fért bele.

A **Bioshock** például épphogy említésre került – mindenki tudja hogy már majdnem itt van, mindenki várja amúgy is. Elmaradt a sokak által pedzegetett nagy Blizzard bejelentés is, és a **Starcraft II**-ről is csak apróságok derültek ki (új egység? whoa!). Ugyanígy a feledés homályába merült a legújabb **Alone in the Dark,** a **Section 8** és a 3D Realms új FPS-e, az **Earth No More** is, szerepüket viszont átvette néhány eddig kevésbé felkapott, vagy be sem jelentett játék. Nagy visszatérőként köszönthettük a **TimeShiftet** – úgy látszik, hogy a kiadóváltás és a hosszú fejlesztési idő tényleg jót tett a projektnek (már néz is ki valahogy). Újra tiszteletét tette Pókember is a játékkiállításon, a **Spiderman: Friend or Foe** egészen új nézőpontból közelíti meg a mostanában felkapott témát. Ugyan alig-alig (vagy egyáltalán nem) mutatkoztak, de így is a show sztárjai lettek a **Supreme Commander: Forged Alliance**, a **Silent Hill 5** és a **The Witcher,** most aztán már tényleg epekedve várjuk ezeket. Sokan vannak akik még ebbe az utózöngébe sem fértek bele, például a kiváló **World In Conflict** (irány a gamestar.hu bétakulcsért!) de a lényeg az, hogy itt volt mindenki, aki számított. Mit is lehetne mondani lezárásként: találkozunk a Games Convention-ön! (Nem erre számítottatok, igaz?)

VISSZA A JÖVŐBE, JÖVŐRE!

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
RPG

KÖRNYEZET
USA NYUGATI PART

KIADÓ
BETHESDA SOFTWORKS

FEJLESZTŐ
BETHESDA GAME STUDIOS

MEGJELENÉS
2008 ŐSZ

FEJLESZTŐI PORTRÉ
A Bethesda még 1986-ban alakult Bethesdában, Marylandben. Rengeteg játékot fejlesztettek DOS-ra és Amigára, de hírnevüket az Elder Scrolls sorozattal alapozták meg, mely széria a mai napig tart. Az Oblivion sikere után a Fallout 3 lehet a következő nagy dobás.

GYORSLINK
1083

EXTRA KÉPEK A DVD-N

FALLOUT 3

War. War never changes.

2077. október 23. A Nagy Háború órák alatt romba döntötte a földi civilizációt, az emberi faj évezredek alatt épült, monumentális alkotását. A modern társadalom tragikomikusan rövid idő alatt vált semmivé városaival, intézményeivel, törvényeivel együtt, hogy helyét átvegye a kiszolgáltatottság, a nyomor és a pusztulás. A háború után megmaradt népesség szánalmas, föld alatti menedékekbe kényszerült, hogy elkerülje a posztnukleáris idők leggyilkosabb szörnyetegét, a természet teljes ökoszisztémáját felborító radioaktív sugárzást. A Fallout sztori megelevenedése egy rokonszenves fiatalemberrel kezdődik, aki a fenti előzményeket követően vállalja a kockázatos feladatot, és elindul, hogy beszerezzen egy a lakóhelyéül rendelt, földalatti Vault számára nélkülözhetetlen eszközt, egy „water chipet". Ehhez pedig meg kell tennie az első lépéseket a titokzatos földfelszínre, ahol még sosem járt, s megpillantania a természetes napfényt, melyet még sohasem látott.

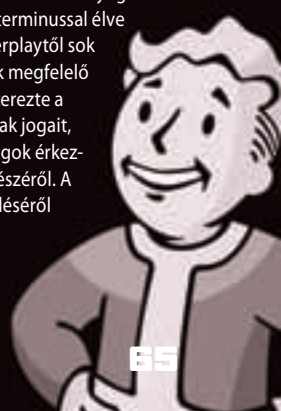
ÜTŐS HANGSZEREK

A *Fallout* ütött. Aki beleesett a készítők szellemes csapdájába, és a riasztóan ostoba, patkányirtós első pálya után hajlandó volt tovább játszani, minden bizonnyal hetekre a monitor elé ragadt. Az elképesztő körültekintéssel kidolgozott világ egyszerűen beszippantotta a szerepjátékra fogékony játékosokat, s ennek oka nem pusztán az egyes részletek nagyszerű megalkotása volt, hanem a kiváló csapatmunkáról, és nagyszerű dizájnmunkáról tanúskodó integráns egész is. Egy ilyen összetett játékot egységes alkotássá összekovácsolni mind játéktechnikai, mind művészeti értelemben bravúros teljesítmény volt. A sokszínű élménynek részét képezte ugyanúgy a nyomasztó, de hatásos zene, mint a számtalan, ötletesen kitalált mellékküldetés, a 10 esztendővel ezelőtt még félelmetesen realisztikusnak tűnő karakterek (akiknek a mimikája animációs mozifilmekbe illő nagyszerűséggel tükrözte jellemüket), vagy éppen a grafikai dizájn.

Bár egy percig sem kétlem, hogy a mai játékosközönség többsége számára a *Fallout* tántoríthatatlanul élvezi a „legenda" státuszt, azért alighanem szép számmal akadnak olyanok is, akik még nem ismerik kellően az alkotást, s ezáltal segítségre szorulnak annak a ténynek a feltárásában, hogy a *Fallout 3* eljövetele nagy dolog. Nagyon nagy.

OBLIVION: A POST-NUCLEAR RPG

A sors iróniája, hogy a tömegeket megihlető *Fallout* sztori néhány esztendővel a hatalmas rajongótábort generáló két epizódot követően elemésztődni látszott egy pénzről és játékjogokról szóló rút történetben. Aztán mikor kiderült, hogy a Bethesda a nyögdécselő – obszcén terminussal élve halálhörgő – Interplaytől sok milliárd forintnak megfelelő összegért megszerezte a játék folytatásának jogait, felemás visszhangok érkeztek a közönség részéről. A történet újraéledéséről szóló pozitív hírt ugyanis sokak számára nega-



VISSZA A JÖVŐBE, JÖVŐRE!

„A csúzlivetőnél remélhetőleg hatékonyabb fegyver is lesz a játékban.”

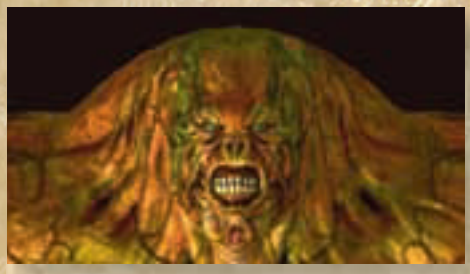
ÍGY KÉSZÜLT... A BEHEMOTH

Lássuk, miben rejlik az életszerű megjelenés titka, s miként fest a *Fallout 3* egyik szörnyetegének megalkotása az új motorral.

A bőrfelület borítása monokrómban, még csupán a fontosabb ráncokat, redőket ábrázolja

Ez már a szörnyeteg erezete, artériák, vénák minden mennyiségben

A hús ráépítésével a pofa lassan elnyeri valódi formáját



Minden együtt van, a textúra itt már a bőrszínt is tartalmazza. Íme a gonosz!

tívan kompenzálta a tudat, hogy az *Oblivion* készítői munkálkodnak rajta. Nem mintha nem lett volna jó játék az *Elder Scrolls IV*, de a rajongók kétkedése mégis érthető. Hisz mi is örülnénk neki, ha kiderülne, hogy lesz új Trabant, de annak már nem, hogy Justin Timberlake tervezi. Mert ő is tök jó, csak másban. A feladat első köre tehát adott volt a fejlesztők számára: elhitetni a jónéppel, hogy ami 2008 őszén megjön, az *Fallout* lesz, mégpedig a legjobb évjáratból. A játék első részéből másodikat készíteni még nem volt akkora mutatvány, jobbára csak a történetet kellett tovább görgetni, bedobni néhány új szereplőt, frankó küldetéseket, meg egy használható autót, és már ott virított a *Fallout 2* a boltok polcain. Tíz év után viszont már jogos elvárás, hogy odapörköljenek a vásárlók arcába valami nagyot, és a Bethesda sem azért invesztál ekkora pénzeket a projektbe, hogy aztán egy szimpla kiegészítő lemezzel égesse magát.

FALLOUT 3

A történet az előző epizód kalandjai után 30 esztendővel játszódik, főhőse pedig (vagyis mi magunk) a 101-es Vault lakója, aki – hasonlóan a 10 évvel ezelőtti játékhoz – még soha nem járt a föld alatti, védelmi célú, önellátó alagútrendszeren kívül. Előtörténetét még amolyan bevezetőként lejátszatják velünk, s ennek keretein belül kísérjük végig a főszereplő történetét gyermekkorától, sőt születésétől fogva. Mikor napvilágot látunk, meghatározhatjuk fizikai paramétereinket, vagyis a legfontosabb értékeket, melyek alapvetően befolyásolják a későbbi játékmenetet. 10 esztendős korunkban fogunk először fegyvert a kezünkben, s ezzel együtt megtanulhatjuk elsajátítani a játék alapjait, végigmehetünk egy amolyan oktatókurzuson. 16 év után aztán jöhetnek a választható képességek, valamint a karakterosztály kijelölése. Végül a játék érdemben akkor startol, mikor betöltöttük a 19-et. Ekkor ugyanis apánk, aki tudományos képzettsége és eredményei okán a 101-es föld alatti kamra egyik megbecsült és fontos tagja, eltűnik. A közösség vezetője biztos abban, hogy az ügyhöz nekünk is közünk van, és verőlegényeivel igen hamar menekülésre bír minket saját otthonunkból. Mi mást tehet egy szerető gyermek ilyenkor, mint hogy a meglévő nyomok alapján a felszínre utazik apja történetének felderítése végett. Bár a második részben már láthattuk, hogy az egykor virágzó városokban ismét sarjad az élet, s egyre nagyobb tömegek merészkednek a külvilágba, de mint kiderült, ez még korántsem jelenti a sugárfertőzés végét. Kalandjaink során tehát folyamatosan ügyelnünk kell majd arra, hogy messziről elkerüljük a veszélyes zónákat, a későbbi súlyos megbetegedésekre való tekintettel.

NUCLEARMANI

Még mielőtt azonban a szerepjáték elemeinek részletes taglalásába kezdünk, térjünk ki az eddig felmerült talán legégetőbb kérdésre, a Fallout játékmenetének alapvető változásaira. Senki nem gondolhatja komolyan, hogy ha egy cég manapság egy gazdasági értelemben is versenyképes játékot kíván piacra dobni, akkor erre fikarcnyi esélye is lehet egy körökre osztott játékmenetű RPG-vel. Az akciódús vérontásokon szocializálódott ifjúság egy ilyet kérdezés nélkül hajítana ki az ablakon. A Bethesda tehát – mint szó volt róla – komoly küzdelmet vív azért, hogy az újdonsült játékosokat és a *Fallout*ot a szívükön melengető régi harcosokat egyaránt a képernyő elé csalja. A legsúlyosabb dilemma egyértelműen az: elrugaszkodni az eredeti keretek-

től, és készíteni egy a korábbiaknál tempósabb, valós idejű játékot, avagy hatalmasat kockáztatva visszatérni a gyökerekhez, és megmaradni a manapság már igen szokatlannak tűnő, körökre osztott menethez. A tét pedig nagy. Korábbi példánknál maradva: sokunk örvendene egy új Trabant modellnek, de akkor már ugye elvárjuk, hogy legyen elviselhető hangja, menjen gyorsabban, ne legyen büdös, és nézzen ki jól. Vagyis ne Trabant legyen. A fejlesztők ebben az esetben – ahogy az várható volt – nagyot szeretnének markolni, és egy középutas, hibrid megoldást támogattak, melyben modernizálva próbálják megőrizni az eredeti értékeket. Todd Howard, a játék társproducere nagyon szemléletesen fogalmaz, mikor azt mondja: „Ha a karakter szemével akarod láttatni a világot, egyszerűen nincs jobb megoldás az FPS nézetnél". Hozzátette azonban, hogy míg az amerikai játékosok többsége első személyű nézetet használt az *Oblivion*ban, addig Európában szinte mindenki külső szemszögből játszott. A készítők mostani megoldása a következőképpen fest: a játékot első személyű akciónézetből irányítjuk, így kalandozhatunk végig a nagyvilágon, de lesz egy az *Oblivion*hoz képest javított külső kamera is, melyből karakterünket egy hagyományos TPS-ként vezéreljük. Akár olyan messzire is távolíthatunk, hogy az eredeti játékra kísértetiesen emlékeztető izometrikus nézet köszönjön vissza.

CÉL! TŰZ!

Amikor harcra kerül a sor, az egyéb játékokból megszokott metódust követve lövünk, futunk, fedezékbe bújunk. Ha azonban van elég akciópontunk (és íme, itt köszön vissza a Fallout körökre osztott rendszere), akkor segítségül hívhatjuk az úgynevezett VATS-ot (szabad fordításban Vault-tec Célzórendszert), melynek segítségével leállíthatjuk a játékot, és a 10 esztendővel ezelőttihez hasonló módon, szépen kiválaszthatjuk, hogy ellenségünk mely testrészét szeretnénk amortizálni. Így támadhatunk a lábára, hogy lassítsuk a mozgását, vagy a fegyverére, hogy veszélytelenné tegyük, és így tovább. Ha döntöttünk, a gép a képességeink és fizikai tulajdonságaink alapján számolja ki a támadás sikerét. Megjegyzendő, hogy akciópontjainknak megfelelően egyszerre több célpontot, vagy egy ellenség több testrészét is megcélozhatjuk. Így ha karakterünk értékei elég jók, akkor egyszerűen csak körbekattintgatjuk a csoportba verődött banditákat egyenként, majd hátradőlve végignézhetjük az eredményt egy kellemesnek ígérkező animációban. Az akciópontjaink aztán a valós időbe kapcsolva folyamatosan töltődnek vissza (értelemszerűen a vonatkozó képességeinknek megfelelő sebességgel).

» AZ AKCIÓDÚS VÉRONTÁSOKON SZOCIALIZÁLÓDOTT IFJÚSÁG EGY ILYET KÉRDEZÉS NÉLKÜL HAJÍTANA KI AZ ABLAKON «

A dolog első, második és hetedik hallásra kissé bugyutának tűnik. Míg az eredeti játékban, ahol 70 méteres távolságból láttuk az alakokat, volt értelme annak, hogy bejött egy képernyő az ellenségünk részletes rajzával, melyen magunk választhattuk ki a megcélozni kívánt testrészt. Most azonban kissé erőltetettnek tűnhet ez, hiszen eleve első személyből látjuk a harcot, miért bíznánk tehát a gépre, hogy egy matematikai képlettel kiszámolja: eltaláltuk-e az alkart, vagy sem? Végtére egyébként is célozhatunk oda, ha akarunk, hiszen erről szól az FPS. Mindenesetre egyes weboldalakon, ahol váltig állítják, hogy módjuk volt kipróbálni ezt az újszerű játékmódot, nagyszerű tapasztalatokról számolnak be. Ezek alapján olybá tűnik, hogy a harcrendszer valahol az RPG és az FPS között foglal majd helyet, és az ötletet a szemtanúk inkább innovatívnak és izgalmasnak tartják, semmint öngyilkos őrültségnek. Bíztató.
Külön érdemes szót ejtenünk a harcrendszer kapcsán a durvaságról, ami ugyan eddig is fontos része volt a soro-

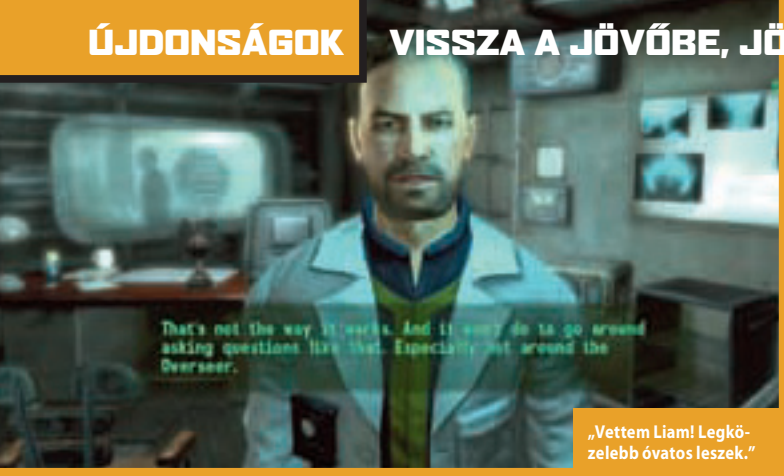
» HA TE MONDOD:

„A rajongók nyolc éve kitartóan fórumozgatnak, várják a játékot, mégsem kaptak egy normális *Fallout* RPG-t. Ez rendkívül bosszantó, mint rajongónak, nekem is. Ezért döntöttünk úgy a srácokkal, hogy megcsináljuk."

Todd Howard, producer, Bethesda Softworks

CÉLZOTT UTALÁSOK

Íme a játék egyik kulcsmomentuma! A képernyő ebben a pillanatban lett leállítva, és a szupermutáns mozdulatlanul várja, hogy mely testrészét célozzuk meg.



„Vettem Liam! Legközelebb óvatos leszek.”

„Többet se veszek pecót fénykép alapján”

zatnak, de az új grafikai motor ebben a tekintetben alighanem új dimenziót nyit a Fallout-világban. Egyre több forrásból számolnak be ugyanis arról, hogy a harmadik rész akciójelenetei hallatlanul szigorúak lesznek. A fejlesztés egyik vezetője egy prezentáción több ízben a „harcrendszer k..va szórakoztató” szóösszetétellel jellemezte alkotásukat, és amikor egy láb szétlövését demonstrálták, állítólag egyszerre szisszent fel fájdalmában a sajtó valamennyi képviselője. Szétloccsant fejből kipottyanó szemgolyó, ellőtt végtagok: a gyerekeket küldjük aludni!

Ennek kapcsán tehát szintén bizakodóak lehetünk, még akkor is, ha a Shacknews újságírója felhívta a figyelmet egy meglehetős hiányosságra, mégpedig az ágyékon célzás problémakörére, amit a VATS előreláthatóan nem támogat majd. Fájdalmasan vonta le a szomorú konzekvenciát: „Soha többé nem verhetjük a patkányokat tökön.”

ÍGY NÉZ KI EGY BATTLE ARMOR?!

A fentieken kívül számos egyéb probléma elé állítja a készítőket az, hogy a Fallout 3 már egy teljesen 3D-be ültetett játék lesz. Nem kell ezen önmagában annyira meglepődni, hisz mint kiderült, anno az Interplay is valahogy így képzelte volna a harmadik epizód ábrázolását, mielőtt négy éve leállították a fejlesztést. A Gamebryo motor, melyet a Bethesda az *Oblivion* megalkotásánál is használt, alapos csinosításon esett (vagyis jelenleg is esik) át, és bár elsőre sokan szkeptikusak voltak, a grafikai megvalósításban remélhetőleg nem lesz sok kivetni való. Noha egyelőre az információéhes halandóknak meg kell elégedniük azzal a néhány képpel, mely eddig nyilvánosságra került, a beszámolók szerint az arcok és a testfelület is kidolgozottabb, részletesebb lesz, mint a készítők előző játékában. Ígérik, hogy az új motor rövidebb töltési időt jelent majd, és a korábbi játékukhoz hasonlóan támogatja az éjszaka és a nappal cirkulációját, valamint a váltakozó időjárást is.

Ami a menürendszert, a forma- és a színvilágot illeti, a játék régi hívei valószínűleg habzsolni fogják a jól ismert atmoszférát, mert a Bethesdánál szemmel láthatóan komolyan vették azon ígéretüket, hogy vérbeli Fallout-rajongóként fogják elkészíteni a játékot. Visszaköszön a jó öreg nyomasztó muzsika, emellett a '30-as '40-es évek propagandafigurái, jelmondatai, kisfilmjei.

EGY RÉGI BARÁT

Pip-Boyunk az eddigi epizódokban is nagy segítségünkre volt, és természetesen most is kiemelt szerepe lesz, hiszen itt találunk minden szükséges információt. A statisztikák és az értékeink mellett itt tudjuk számon tartani a megszerzett cuccokat, és újdonságként immár rádiót is hallgathatunk rajta.

Rengeteg autentikus dal is megszólal (20 eredeti felvétel jogait vásárolták meg, köztük olyan nótákat, mint a Happy Times Bob Crosbytól, vagy az előzetesben is hallható I Don't Want to Set the World on Fire a The Ink Spotstól), melyeket Pip-Boyunkban, hűséges segítőtársunkon keresztül szólaltatunk meg. Több rádióadót is hallgathatunk (például a Galactic News Radiot) utazás közben, és a slágerek mellett így értesülhetünk a világ aktuális eseményeiről is, minthogy a műsorvezető folyamatos tájékoztatást ad a fontosabb hírekről.

AKIK LESZÜNK...

A játék tehát életre kel, és ez igaz az általunk megformált karakterre is. A fentebb említett kreatív bevezető során dönthetünk valamennyi jellemzőnk felől. Miután a nemet meghatároztuk, jöhet a S.P.E.C.I.A.L. (Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility and Luck.), vagyis fizikai és mentális paramétereink meghatározása. Ezeknek függvényében alakul a későbbiekben szinte valamennyi értékünk, így módosítani is csak ritkán, kis mértékben tudjuk őket. Ezt követően kiválasztjuk képességeinket és jellemzőinket. A rendszer jóformán tökéletesen egyezik az eredeti játékban használttal. A 14 alapképzettségünk (skills) közül – mint a lopakodás, a közelharc, vagy a könnyű lőfegyverek használata – hármat határozhatunk meg, melyek nagyon gyorsan fejlődnek, a többit azonban csak kínkeservesen tudjuk feljebb tornászni. Emellé jönnek még a jellemzőink (perks), melyeknek komoly hatásuk van karakterünkre, éppen ezért csak több szintenként tudunk közülük választani egyet. A jelenlegi állás szerint huszadik szintig fejlődhetünk, nem tovább, ennek okán célszerű bölcsen megválasztani a fenti jellemzőket.

AMIT TESZÜNK...

Ami a játékmenetet illeti, a *Fallout* továbbra is a hagyományos RPG-elvnek megfelelően halad, vagyis egy főszálon nyomulunk végig, de emellett számtalan mellékküldetést is megoldhatunk, melyek közvetve vagy közvetlenül hozzásegítenek minket az előrejutáshoz. Ehhez kapcsolódóan is muszáj néhány nem elhanyagolható megjegyzést hozzáfűzni, ugyanis a fejlesztők több mint tíz alternatív befejezést terveznek. A gyakorlatban ez azt jelenti, hogy bár állítólag mintegy húsz óra játék után végignyomulhatunk a sztori főszálán (tehát a legfontosabb kérdéseket felgöngyölíthetjük a születéstől az apánk megtalálásáig), de ez nem jelenti azt, hogy láttuk az egész játékot. Már csak azért sem, mert a hihetetlen méretű terület és a számtalan küldetés még további húsz órát hozzádob ehhez az élményhez. A világ ráadásul az ígéretek szerint még az *Oblivion*ban látottakhoz képest is nyitottabb, interaktívabb lesz, és állítólag – bár erre vonatkozóan konkrét példáknak egyelőre nem vagyunk birtokában – sokkal mélyebben belenyúlhatunk a sorsának alakulásába. Itt olyasmire kell gondolni, hogy az egyes szervezetekbe csatlakozva komolyabb pozíciókba kerülhetünk, vagy meghatározhatjuk annak lépéseit. Fontos momentum továbbá a világban kóborló, gép irányította karakterek számának csökkenése, mert az *Oblivion* 1000-1500 NPC-jéhez képest itt már csak néhány százan lesznek. Cserébe viszont sokkal hitelesebb, kidolgozottabb figurákat találunk, akikkel életszerűbb párbeszédeket folytathatunk majd. Lesznek gyermekek is a játékban, de egy riporter azon – számomra egyébként is érthetetlen – kérdésére, hogy meg lehet-e majd gyilkolni őket, a producer csípős válasszal felelt: „Miért, akarod?". Információnk szerint egyébként erre törvényi okokból sem lenne a készítőknek lehetősége.

RON. RON NEVER CHANGES.

Az előző részekben is fontos szerephez jutottak a neves szinkronhangok, hiszen a stáblistában ott parkolt Richard Dean Anderson (McGyver, Stargate), Tony Shalhoub (Monk felügyelő), vagy a szenzációs narrátor, Ron Perlman (Hellboy), akinek a legendás *Fallout* szlogent köszönhetjük: „War. War never changes." Az már bizonyos, hogy Liam Neeson lesz majd a harmadik részben az apa szinkronhangja, és a mesélő szerepében Perlman is visszatér, de újabb híresség felbukkanása sem zárható ki a stáblistában.

A KÉRDÉSRE, HOGY MEG LEHET-E A GYEREKEKET ÖLNI, A PRODUCER CSÍPŐS VÁLASSZAL FELELT: „MIÉRT, AKAROD?"

AHOL VESZÜNK...

A helyszínnel kapcsolatban komoly változás, hogy ezúttal Washington környékére kalauzolnak minket, vagyis a nyugati part lesz a fókuszban. Becslések szerint mintegy 25 százalékban zajlanak az események az egykori főváros területén, 75 százalékban pedig Maryland és Virginia földjein vándorolhatunk. A látómező ezúttal nem lesz olyan brutálisan távoli, mint az *Elder Scrolls IV*-ben, a vándorlás során pedig nem használhatunk majd járművet (ellentétben a *Fallout 2*-vel). Rebesgetnek azonban egy Washington körüli, föld alatti csatornarendszert, melynek segítségével gyorsabban és biztonságosabban utazhatunk, mint egyébként. Az eddigi hírek nem szólnak arról, hogy szám szerint hány darab és milyen jellegű helyszín kerül be majd a végső verzióba, de néhányról már tudunk. Capital Wastelandnek becézik az egykori fővárost körülvevő senki földjét, Paradise Falls egy elhagyott bevásárlóközpont, amolyan emberrablótanya, Washington DC jelenti a főváros romjait, míg Megaton egy nagyváros, ahol szintén sok dolgunk akad. A fejlesztők nemrégiben egy demót vetítettek le néhány kiválasztott újságírónak, melyben a főszereplő épp Megaton „virágzó" városában kutatott az apja után. A település egy hatalmas kráterben épült, a nagykapuja egy lezuhant repülőgép. Miközben kérdezősködik a helyi bárban, hősünkhöz egy titokzatos alak lép oda, s a segítség fejében csak annyit kér, hogy tűntessük el az egész várost egy a föld alatt szunnyadó, de teljesen ép bombával. A döntés rajtunk áll, és higgyük csak el: a Fallout 3-ban valóban a levegőbe is röpíthetjük, ha úgy akarjuk, a prezentáción ugyanis Todd Howard megtette…

FOG OF WAR

Van persze még jó néhány dolog, amiről igen keveset tudni, bár ez ennyi idővel a megjelenés előtt korántsem meglepetés. Egyelőre például a jövendőbeli ellenfeleink mibenlétét átláthatatlan köd borítja, s csupán annyi bizonyos, hogy visszaköszönnek az óriáshangyák, a skorpiók és a mutánsok is. Óva inti azonban a kalandorokat az a hír, miszerint a játék egyáltalán nem igazítja támadóink tapasztalati szintjét a mi aktuális erőnkhöz. Vagyis ha elkalandozunk második szinten egy barlangba, ahol szupermutánsok nehéz csatapáncélban járőröznek kezükben gépágyúval, nos…akkor az a bizonyos dolog fog történni. Hasonlóan szűkösek az információk a fegyvereinkről. Az biztos, hogy lesz Sledgehammer, lesznek pisztolyok, géppisztolyok (AK47-es osztályúak minden kétséget kizáróan), és plazmafegyverek is. Használhatunk persze kevésbé kommersz eszközöket is, mint például Rock-it launchert, melyből a hagyományos rakéta mellett kilőhetünk bármit, amit a szemétdombon talált, erre alkalmas eszközökből össze tudunk gyúrni, és debütál majd a Fatman is, ami egy nukleáris töltetű kézifegyver. Használható alkatrészek birtokában egyébiránt magunk is felturbózhatjuk a géppisztolyainkat és puskáink teljesítményét, a talált eszközöket kombinálásával kreálva különlegesebb gyilkoló eszközöket.

„I DON'T WANT TO SET THE WORLD ON FIRE"

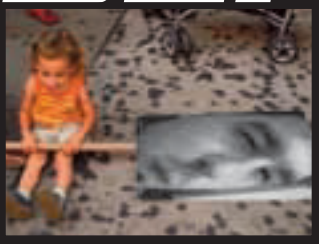
Nagy szerencsénk van, mert a hosszúhosszú hallgatás után az elmúlt hetekben ontani kezdték az információkat a játékról, és minden egyes elhangzott mondattal csak közelebb kerülünk ahhoz, hogy elhiggyük: valódi *Fallout* készül, és az előzetes videót nem pusztán parasztvakításnak szánták. Szívmelengető látni, hogy a frázisok mögött valódi tettek vannak, és a Bethesdánál eltökéltek a régi hangulat és játékélmény visszaadásában. A látszat ellenére egyébként annyira nem állnak még jól a fejlesztéssel, szavaik szerint rengeteg munka van még hátra, és a 2008 őszéig hátralévő, hosszú hónapokat bizonyára nem láblógatással töltik majd.

DUNCAN ELSŐ BENYOMÁSAI:

A bejelentés óta szkeptikus találgatásokkal telt hónapok után végre fellélegezhetek, mert a játék talán a lehető legjobb kezekbe került. Nagyobb durranás lesz, mint a karácsony és a homo-pride nap együttvéve.

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 fókuszcikknek? 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 játszok, inkább megyek és meglocsolom a szerkesztőségi muskátlikat. És megetetem a szerkesztőségi tengerimalacot.
mazur

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSI RENDSZERE

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

1. Csak és kizárólag abban az esetben értékelünk egy játékot százalékkal, ha az már kereskedelmi forgalomba került, illetve a játék fejlesztője/forgalmazója értékelésre késznek tartja a hozzánk eljuttatott verziót.
2. A fenti okból kifolyólag minden játék esetében kiemelten ügyelünk arra, hogy az értékelés feladatát mindig a megfelelő teszter végezze. Gyu például sohasem fog FPS-t tesztelni, mint ahogy ZeroCool sem gazdasági menedzsert.
3. Az évek folyamán tesztelőink mindegyike specializálódott a játékstílusok 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.
4. 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: valamiért lemaradtak a legjobbaktól. A tipikus másodikok ők, amelyekkel nagyon jó játszani, de egy év múlva már nem biztos, hogy beszélünk majd róluk. Ettől függetlenül élvezetesek, jó játékélményt nyújtanak, és mindenki számára ajánlhatóak.

70-79%
Az ebben a kategóriában szereplő alkotások még jó játékoknak nevezhetők, ám minden esetben igaz rájuk, hogy kevéssé inspirálóak, nem egyenletesen érdekesek, esetleg a prezentálásba vagy a technikai kivitelezésbe csúsztak be hibák, és ezek hatására bizony jóval kevésbé szórakoztatóak, mint az előbbi két osztályba besorolt társaik.

60-69%
Ezeknek a játékoknak még szintén vannak jó tulajdonságaik, ám a rosszak bizony már föléjük kerekedtek. Ötlettelen, fárasztó, esetleg technikailag tökéletlen programok, s ebből kifolyólag a játékélmény már épp hogy csak kielégítőnek nevezhető. Ki lehet őket próbálni, de végigjátszásuk csak az adott műfaj szerelmeseinek ajánlott.

50-59%
Az ebbe a csoportba sorolt játékokban nem nagyon fogsz szórakozást találni, még akkor sem, ha nagyítóval keresed. Végigjátszásról szó sincs, hiszen jóval hamarabb fognak felállni előlük még az adott stílus legelhivatottabb hívei is. Ha netán egy-egy ötlet meg is tetszene bennük, lelkesedésed 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 röhögsz rajtuk. Technikailag katasztrofálisak, "játékmenettel" már-már nem is rendelkeznek. Ha meglátod valamelyiküket, menekülj, amíg megteheted, vagy égesd el a lemezt, és a maradványokat ásd el jó mélyre.

HAVI KÉRDÉS

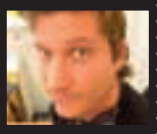
Az e havi kérdést **Püski Ádám** tette fel nekünk, és a következő:

„Szerintetek kik-mik voltatok előző életetekben?"

A GAMESTAR-CSAPAT

BERRR
SZAKTERÜLET: KALAND, MUZEÁLIS ÉRTÉKŰ AKÁRMI ELŐÉLET: 14 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGÍRÓ (COMPUTER MÁNIA, GAMESTAR)

Hadd ne soroljam fel az összes korábbi megtestesülésemet. Csak pár fontosabbat említenék: Buddha, Sir Lancelot, Leonardo Da Vinci, J.S. Bach, Nietzsche, A. Einstein, Andy Warhol, Benny Hill.

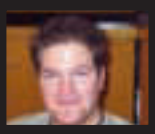


MALACHIT
SZAKTERÜLET: MINDEN AMI SZUTYOK, ÉS EGY IGAZI ROGUE ELŐÉLET: 8 ÉVE A PC-X+GS LEGFŐBB TÖRDELŐJE, DESIGNERE

Néha úgy érzem előző életemben kicseszhetett velem valaki. Lehettem akár egy papucs orrán kis pamutgolyó, vagy egy egyújjas kifordított bundakesztyű, vagy egy tányéron ottfelejtett utolsó borsszem, amit nem birtak villára tűzni. Egy biztos, következő életemben Hugh Hefner szeretnék lenni.

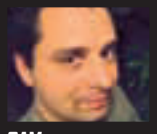
BOE
SZAKTERÜLET: THREATGENERÁLÁS, FPS, RPG, ÉS AUTÓS JÁTÉKOK ELŐÉLET: 5 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGÍRÓ (GAMESTAR)

A kérdés komoly vallásfilozófiai problémákat vet fel, mivel eleve feltételezi a lélekvándorlás lehetőségét. Mivel a GameStar minden értelemben PC magazin, inkább nem nyilatkozom.



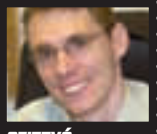
ZEROCOOL
SZAKTERÜLET: AUTÓVERSENY, FPS, AKCIÓ ELŐÉLET: 9 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGÍRÓ (PC ZED, GAMESTAR)

Hmm, remek kérdés. Szerintem vagy alvászavarokban szenvedő munkamániás (izé, akkor úgy tűnik két életet is így élek) vagy erős a gyanúm, hogy besoroltak A kategóriás melltartónak!



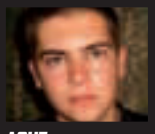
SAM
SZAKTERÜLET: AKCIÓ, STRATÉGIA, RPG ELŐÉLET: 6 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGÍRÓ (EARTHQUAKE SZERVEZŐ, GAMESTAR)

Ez a kérdés eddig érdekes módon nem foglalkoztatott, de valószínűleg mormota. Előző életem bizonyos sajátosságait ugyanis megőriztem.



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

Rommel kapitány, de abban az életemben nyertem.



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

Jelenleginek tapasztalataiból kiindulva valószínűleg egy naplopó valamelyik középkori királyi udvarban, esetleg egy ógörög hedonista. Vagy talán a DinoStar nevezetű kőkorszaki lap egyik alkalmazottja, aki agyagtáblákba véste a legújabb teszteket a frissen feltalált fegyverekről és pattintott kőeszközökről.

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

Azt nem tudom, de a következőben remélem GameStar olvasó leszek. Már előre be is táraztam jópár havi kérdést, rettegjetek!

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

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

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

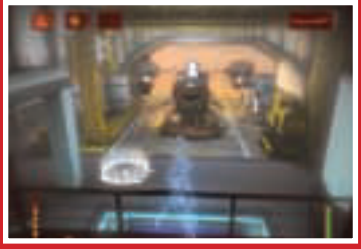
HARDVERBOX
Amíg világ a világ, a PC-s játék egyik legfontosabb nünükéje marad a hardverigény. A fejlődés folyamatos, a fejlesztés pénzigényes, így mielőtt kidobnál az ablakon 12k-t a legújabb FPS-csodára, vess egy pillantást a cikkek mellett található Hardverboxra. Minimális konfig és teszttapasztalatok.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

ÉRTÉKELŐ
Hosszú évek tapasztalásainak eredménye, minden lényegi információt tartalmaz, mely alapján egy játék mellet / 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

LOST PLANET 74
EGY KÁVÉ MELLETT RICHARD GARRIOTTAL 82
HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX 84

DRIVER: PARALLEL LINES 88
SHADOWRUN 94



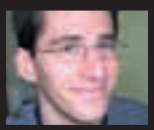
TRANSFORMERS: THE GAME 98
MARVEL TRADING CARD GAME 100
DEAD REEFS 101
OVERLORD 102

SPACEFORCE: ROGUE UNIVERSE 106
ALPHA PRIME 107
THE SIMS 2: DIVATOS H&M CUCCOK 107

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

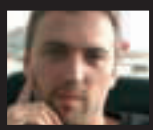
DUNCAN
SZAKTERÜLET: FPS, STRATÉGIÁK, EGYÉB BESOROLHATATLAN JÁTÉKOK
ELŐÉLET: 6 ÉVE ÚJSÁGÍRÓ, RÁDIÓS (PC GURU)

Előző életemben én voltam a havi kérdés. És nagyon szar volt.



-CSONTI-
SZAKTERÜLET: KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA, MANAGER, RALLY
ELŐÉLET: 6 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGÍRÓ (PC ZED, GAMESTAR)

Remélem, hogy valami nagyon kicsi, nagyon szőrös és nagyon ellenszenves állat. Így megmaradhat az az illúzió, hogy fejlődtem.

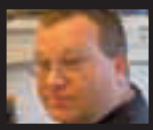


BAD SECTOR
SZAKTERÜLET: TPS, FPS, RPG, BIZONYOS RTS-EK
ELŐÉLET: 15 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGÍRÓ (576KBYTE, PC ZED, GAMESTAR)

Azt nem tudom, de ha ezek után a következőben nem leszek minimum Bill Gates semmittevő léha milliomos unokája vagy örököse, akkor lélekvándoroljon többet a rosseb.

ENDER
SZAKTERÜLET: RTS, FPS, KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA
ELŐÉLET: 10 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGÍRÓ (576KBYTE, PC ZED, GAMESTAR)

Püski Ádám, szerintem.

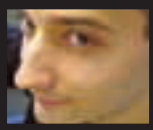


GYU
SZAKTERÜLET: SPORT, MMORPG, RTS
ELŐÉLET: 17 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGÍRÓ (PC GURU, OTHERSIDE, GAMESTAR)

Ha Troppauer Hümér lennék, akkor virág lettem volna. De így úgy hiszem, hogy valamilyen várban lakó katona, várban élő nép lehettem. persze fényes páncélos dicső vitéz, meg ilyesmi. Előtte meg minimum közép-amerikai maja, azték vagy tolték – arab és ázsiai sosem voltam, az tuti.

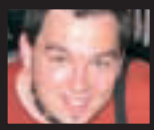
LASER
SZAKTERÜLET: GENITÁLIÁK
ELŐÉLET: FELFEDEZŐ

Már az előző életemben sem hittem a lélekvándorlásban. Amúgy tüsszentőpor. Talán.



MADY
SZAKTERÜLET: AUTÓVERSENY, TPS, ÉS MINDEN AMI HW
ELŐÉLET: 5 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGÍRÓ (GAMESTAR ONLINE, GAMESTAR)

Előző életemben fotósként dolgoztam a Playboy magazinnál. Szerencsére még mindenre emlékszem.



MAZUR
SZAKTERÜLET: FPS, RPG, RTS, DÉMONOLÓGIA
ELŐÉLET: 500 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGÍRÓ (GAMESTAR), 2 ÉVE WARLOCK (WOW)

Tudományos megalapozottsággal akartam válaszolni, ezért kitöltöttem egy netes kérdőívet, mely szerint valószínűleg egy zöld szemű, nőstény ocelot voltam, 78 centis farokkal. Nos…

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
TPS-AKCIÓ

KÖRNYEZET
HÓ

KIADÓ
CAPCOM

FEJLESZTŐ
CAPCOM

FEJLESZTŐI PORTRÉ
A Capcom ugyan számos alkalommal tiszteletét tette már PC-n is (az utóbbi időben egyre gyakrabban), mégis inkább konzolon számít az egyik leghíresebb cégnek, elsősorban a legendás Resident Evil és Devil May Cry sorozat miatt.

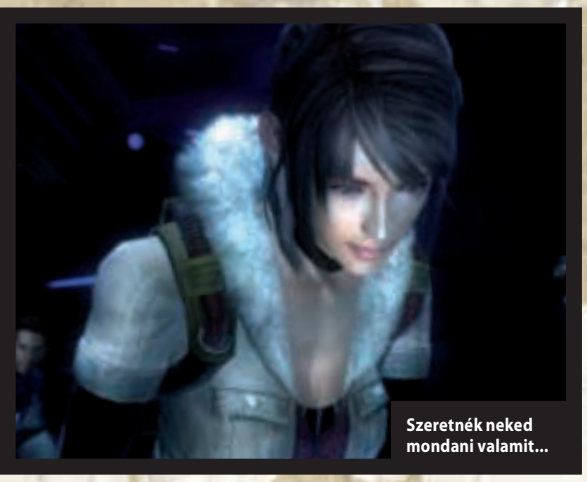
GYORSLINK
1941

Kevés játék van még, amely támogatná a DirectX 10-et, úgyhogy akinek Vistája van, valami legújabb generációs videokártyával megerősítve, nyilván izgatottan várja, hogy megizzassza a rendszert valamivel.

Ha minden kötél szakad

A Lost Planet egyik legszimpatikusabb újítása, hogy ha valamilyen oknál fogva lebucskáznánk egy szakadékba (például mert rossz irányba repít egy váratlan detonáció), még van esélyünk arra, hogy hősünk automatikusan kilője kötelét valami kiszögellésbe, és így megúszuk a meglehetősen fájdalmas 3D-2D konverziót. A mutatvány nem mindig jön össze, de azért így is elkerülhető, hogy újra kelljen kezdeni egy teljes pályarészt. Kevesebb frusztra, több akció!

Persze, ott van a *Flight Simulator X*, illetve a *Call of Juarez*-hez vagy a *Company of Heroes*-hoz is érkezett már DirectX 10 patch, de a *Lost Planet*-et már a kezdetektől fogva úgy harangozták be, mint az első igazán DirectX 10-re optimalizált akciójátékot, ami *asztamindenségit* mennyivel szebben fog mutatni PC-n, mint Xbox 360-on. Persze van DirectX 9-es verzió is, de – valljuk be – a *Lost Planet* leginkább technológiai fronton érdekes számunkra. A játéknak ugyan megvannak a maga letagadhatatlan erényei, de sajnos nem okozott akkora meglepetést, mint az előzetesen szintén csak techdemónak elkönyvelt *Far Cry*.



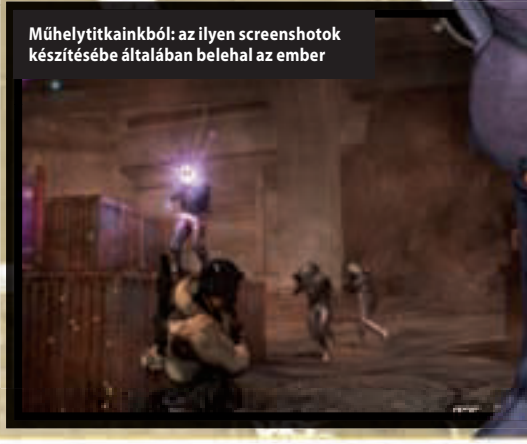
Szeretnék neked mondani valamit...

JÓL, DE LEGALÁBB JOBBAN

Szeretjük mostanában a Capcomot: az utóbbi hónapokban olyan legendás sorozatokat hoztak el nekünk PC-re, mint a *Resident Evil* vagy a *Devil May Cry* – más kérdés, hogy az eredetileg kiváló játékokból épp a „kiváló" veszett el a portolás során, amivel legkevésbé sem szeretném az alapjátékokat minősíteni, sokkal inkább a konverziót. A Lost Planet azonban a fény az alagút végén: lám, mégiscsak átszabható egérre és billentyűzetre a konzolos kontroller bonyolult rendszere. Az irányítással tehát nincsen gond (ha csak azt nem tekintjük annak, hogy így sokkal könnyebb a játék egésze), illetve a grafika is igazán ütős, de azért nem sikerült egészen felszabadulni az átok alól. Az még csak hagyján, hogy a játék összes felugró tutorial ablaka az Xbox 360 kontrollerére hivatkozik (az „ok" mellett is zöld A betűt látunk), ami még akkor is gázos, ha a konzolos kontroller használható már PC-n is. Van itt nagyobb baj. Ati-kártyákon például még nagyon gyengén muzsikál a Lost Planet, ami akkor is igénytelenség, ha az intróképernyőn ott virít az Nvidia logó. Vannak gondok Vista alatt is csőstül, az achievements rendszer teljesen kimaradt (mármint a játékban megtalálható, csak épp Games For Windows Live támogatás híján nem lesz megörökítve az örökkévalóságnak), a multi pedig kataton állapotban leledzik... Nem folytatom, a lényeg az, hogy ezek mind hozzájárulnak a Lost Planet visszás megítéléséhez, és megint csak nem tehetünk mást, mint várunk valami patchre, ami *talán* megold *majdnem* mindent.

HULL A HÓ ÉS HÓZIK

A sztori szerint az EDN III bolygón járunk, amelyet az emberek ugyan a zord időjárás ellenére is megpróbáltak kolonizálni; a helyi őslakosok, az akridok hamar érzékeltették, hogy erről radikálisan eltérő elképzeléseik vannak. Leginkább úgy, hogy mintegy ráutaló magatartással megették az odatévedő embereket. Kemény mínuszok ide, ronda bogarak oda, az emberiség nem tett le a nemes ügyről, és kidolgozta a megfelelő ellenfegyvert: a vital suit-okat (VS), amelyek afféle meglovagolható, robotizált lépegetők. Így máris változott a leosztás, úgyhogy pillanatnyilag kemény harcok dúlnak az EDN III-ért: más kérdés, hogy nem csupán az emberek és az akridok, hanem a különféle földi frakciók között is. Itt vannak például a „hókalózok" (snow pirates, angolul valahogy kevésbé infantilis) vagy a titokzatos NEVEC „megacorp". Menet közben fény derül még egy nagyszabású tervre, a The Frontier Projectre is, amelynek célja a bolygó terraformálása (nyilván valami mediterrán, pálmafás tengerpartot akarnak csinálni a hóbuckák helyén), úgyhogy az izgalom fokozatosan a tetőfokára hág. (Nem). A játék elején szemtanúi leszünk, ahogy hősünk, Wayne papája, egy bizonyos Gale hősi halált hal egy lakótelep-méretű szörnykukaccal vívott csatában, minket pedig néhány kedves, Final Fantasyből szalajtott mangás fiatal vesz pártfogásba: az orosz tudósgyerek, aki sem tudósnak, sem orosznak nem különösebben hihető, a csini lány, aki eleinte nem bízik bennünk, de aztán megbánja és persze belénk szeret, illetve az elmaradhatatlan tech-guru, IFA gyújtógyer-



Műhelytitkainkból: az ilyen screenshotok készítésébe általában belehal az ember

tyákból fűzött nyakláncával és rettentő ciki szemüvegével, amin *tuti* nem lát ki. Nem emlékszünk semmire (legalábbis Wayne), de talán majd lassacskán, addig meg jobb híján csináljunk küldetéseket – teszem azt, lőjünk akridokat –, aztán csak meglátjuk, mi lesz. Új barátaink pedig addig otthon megvárnak minket. De zárjuk le gyorsan ezt a sztoritémát, mert még a végén azt hiszi valaki, hogy van bármi jelentősége... Nos, történet ugyan van, de nem nagyon bonyolódik, nem lesz hangsúlyos, leginkább két küldetés között halad előre, menet közben csak nagyon ritkán. Szintén fájdalmas, hogy a technológiát tekintve bármennyire is gyönyörűek az átvezetők, legtöbbször csupán hőseink kevéssé érdekfeszítő beszélgetéseit, drámázását, mély mangás nézéseit kell végigizgulni, akció csak elvétve akad..., kár érte. Aki skippeli őket, sajnos nem sok mindenről marad le – ez van. De az akciót nem is az átvezetőkben kell keresni: arra ott a játék összes többi része.

AGYATLAN HENT?!

Ha valaki agyatlan TPS-ként definiálná a *Lost Planet*-et, azzal vonakodva bár, de egyet kellene értenünk: itt nem az okoskodáson van a hangsúly, hanem a nonstop akción. Akit ez nem elégít ki, az ne is erőltesse. De ha valaki úgy igazán vágyott már egy átfogó bogárholocaustra – például a Csillagközi invázió után maradtak még benne elfojtások az ízeltlábúkkal szemben – az törleszthet *(Buenos Airesért!!)*. Ahogy elkezdődik egy küldetés, az ember máris mindent megbocsát: nekilódulunk, és néhány bogárral később már semmi sem számít. A játékmenetet semmi sem lassítja fölöslegesen, lopakodás csak elvétve van (akkor sem kötelező), és gyakran észre sem vesszük, hogy a játék milyen remekül dolgozik alánk – például nem igazán hagy meghalni minket. Ehhez azonban el kell mesélni a T-Eng rendszer lényegét.

Robot-fétis a köbön: aki izgult a mechwarriorokra, itt is pancsolhat a jóban

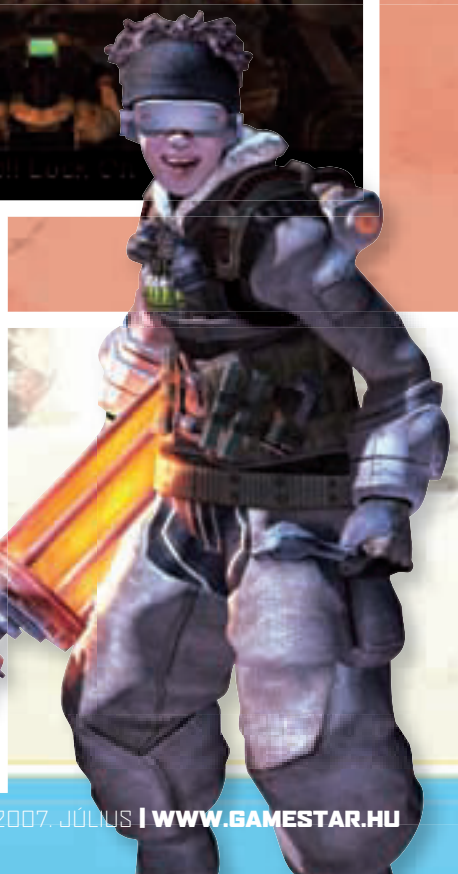
» AHOGY ELKEZDŐDIK EGY KÜLDETÉS, AZ EMBER MÁRIS MINDENT MEGBOCSÁT «

MINDENKI EGY KIS MELEGSÉGRE VÁGYIK

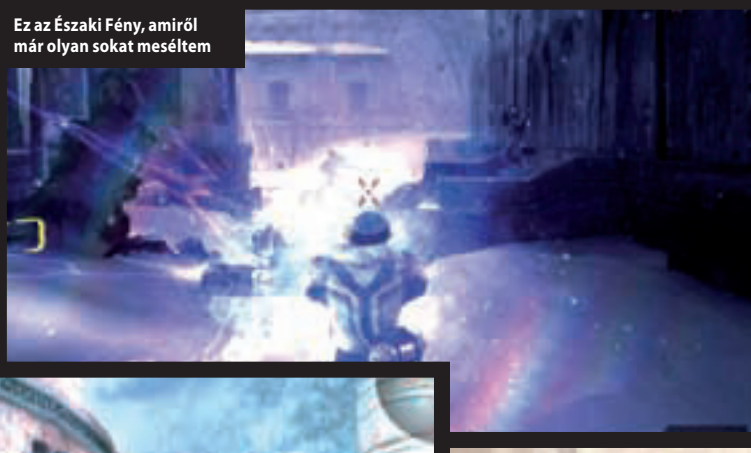
A *Lost Planet* újítása, hogy kontrollpontok elfoglalásával, illetve ellenfeleink tempós lemészárlásával folyamatosan kell gyűjtöget-

Lőni és lőni... de hova?

A játék legélvezetesebb részei talán a bossfightok, amelyek mindegyikének az a lényege, hogy megtaláljuk házméretű bogárpajtásaink azon szerveit, amelyeket nem véd vastag páncél, majd ezeket a szerveket alaposan meglövöldözzük (közben pedig lehetőség szerint életben maradjunk). A későbbi pályákon már egyre nagyobbak lesznek még az „átlagos" ellenfelek is, úgyhogy folyamatosan figyelni kell őket: ha már megvan a gyenge pont, a feladat egyszerű.



Golyó van, időnk van, meghaltok mind



Ez az Északi Fény, amiről már olyan sokat meséltem

nünk a földön narancssárga tócsákba gyűlő hőenergiát, mert lassacskán elfogy, akkor pedig nincs más hátra, mint Demjén Rózsival karöltve énekelni a „jéégbőől vagyooook...” slágert (gy.k.: megfagyunk, meghalunk). Ezt az életerő csíkja alatt látható T-Eng (thermal energy) számláló jelzi: látjuk, hogy épp mennyivel rendelkezünk, és minimális menedzselést feltétlenül igényel. Ha csata közben vészesen lecsökken az életerőnk, létfenntartó rendszerünk néhány másodperc múltán pótolja azt T-Engből, ezért is fontos, hogy mindig legyen tartalék: kicsit olyan, mint a *Halo* visszatöltős pajzsrendszere, és a *Serious Sam 2* „megfagyós” pályáinak keveréke (a havas részeken lassan befagyott a képernyő, ezzel is érzékeltetve, hogy jó ötlet lenne kicsit beállni a melegbe). A T-Eng akkor is fogyogat, amikor épp nem lőnek minket, bár ez nem okoz sosem problémát („csak úgy” nem fog el-

Feri és Tibi a tízéves osztálytalálkozó óta nem látták egymást, most mégis elmaradt a boldog ölelés

fogyni), viszont ad egy kis noszogatást, hogy ne molyoljunk, menni kell. Az imént említett „könnyítés” pedig abban nyilvánul meg, hogy a nagyobb ellenfelek menet közben is potyogtatják a T-Eng tócsákat, így gyakran észre sem vesszük, és mégis folyamatosan töltődik: néha esünk-kelünk a robbanások közepette, és csak egy idő után merül fel, hogy hiszen már rég meg kellett volna halnunk... Lehet, hogy egy kicsit könnyű így a játék (egyébként tényleg könnyű, de nem emiatt), viszont nincs annyi frusztra, nincs annyi újrakezdés.

NERF BILLENTYŰZET & EGÉR!

Ha már így elhintettem, a játék sokkal inkább az egeres-billentyűzetes irányítás miatt könnyű, hiszen az alapjátékot kontrollerre szabták, ahol főleg az FPS nézetű pontos célzás macerásabb. A játék ugye alapvetően TPS, de bármikor FPS nézetbe válthatunk, ami őszintén szólva, heves tengeribetegséghez vezethet az imbolygó kamera miatt, úgyhogy kizá-

folytatás a 80. oldalon

Hová tűnt a multiplayer?

Mivel a tesztverziókat általában a játékok megjelenése előtt kapjuk meg, visszatérő probléma a multiplayer alapos tesztelése, a Lost Planet azonban erre is rátett egy lapáttal: a játék időközben ugyanis megjelent, sőt a Steamen keresztül is letölthetővé vált, a multit azonban csak nem tudtuk beüzemelni. Mint némi hajtépés után kiderült, a játék P2P alapú multis rendszert használ, ami azonban minden gond forrása: a különféle portok nyitogatásáról magunknak kell gondoskodnunk. A lostplanetcommunity.com oldalon a barátságos fejlesztőbácsik ugyan leírják, hogy hogyan konfiguráljuk a routerünket, melyik portot nyissuk meg, melyik portot forwardoljuk, de nem mindenki szeret/tud ezzel házilag szüttyögni. Egy multis játéktól pedig elvárható lenne, hogy mindezt magától elvégezze, nem igaz? A multi tehát van akinél fut, van akinél nem, minket azonban nem hagyott nyugodni a dolog, és a hazai forgalmazón keresztül rákérdeztünk a Capcomnál, hogy mégis mit mondanak ők erre. A válasz prózai volt: lesz patch. Valamikor. Xbox 360-on a Lost Planet meglehetősen népszerű multiban, úgyhogy kár lenne érte, jók a játékmódok, fejlődhet multis karakterünk, részletes statisztikákat kapunk teljesítményünkről – mindezt persze feltételes módban. De ha már nem játszhatunk a konzolos pajtások ellen (szerencséjükre), azért egymással lehetne? Lécci?

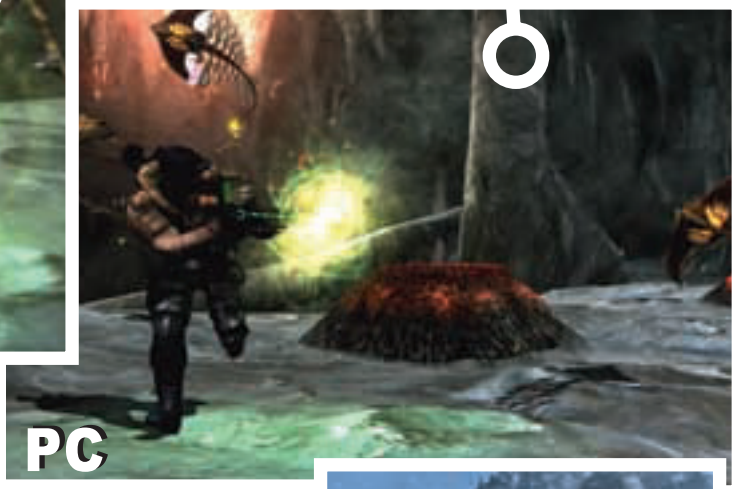
Xbox 360-on bezzeg dúl a móka. Meg vagyunk sértődve.

...de mit is csinál a DX10?

Íme a konkrétumok

„Na megnézzük mink magunknak ezt a DirectX 10-et!" Ez volt a jelszó, amikor Mady-val megerősítve beszabadultunk a tesztlaborba és alaposan megvizsgáltuk a Lost Planetet, kívül-belül, Vistán és XP-n, Atival és NVIDIA-val...

Nem csak a robbanások, de a különféle tűz és lövés effektek is valós felbontásban csodálhatók meg DirectX10-es VGA alatt. Ezzel szemben az Xbox 360-as verzióban az eredeti méret negyedére tömörítették ezeket, mely igen látványos vizuális élménycsökkenést eredményez.

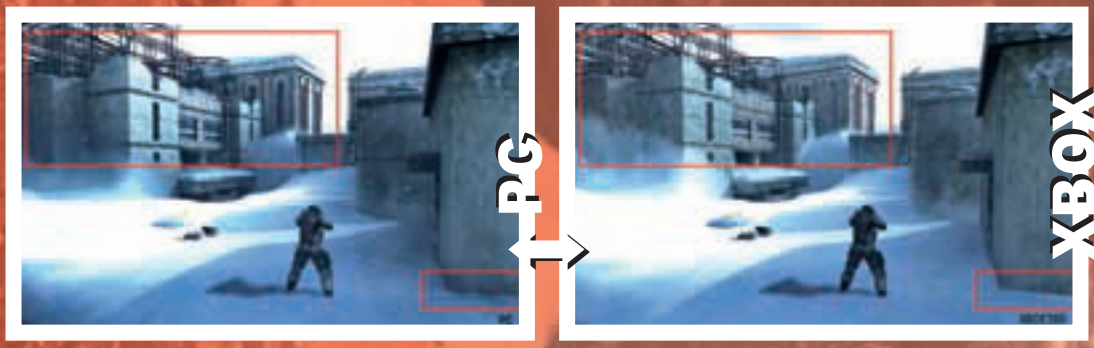


A DirectX 10-nek köszönhetően nem csupán az árnyékok szélei látványosan szebbek, de a messzebb lévő textúrák is jóval részletesebbek. Emellett a DirectX 10 alatt a geometrikus árnyalók és a streaming out miatt sokkal jobb a játék teljesítménye is.

Jól látható a különbség. A PC-s képeken a nagyobb felbontású élesebb textúrák mellett az árnyékolás is sokkal kifinomultabb, élethűbb, ráadásul nem jelentkezik az a zavaró pixeleződés, amit a DX9-es konzol változatnál lehet tapasztalni.

PC vs Xbox 360

A játék összes textúráját újratömörítették, így míg a DirectX 9-es képen kissé életlen és kevésbé részlet gazdag a háttérben lévő tárgy, addig a tömörítetlen nagyobb felbontású textúrákkal ugyan ez a képrészlet sokkal élesebb és látványosabbak. Az árnyékok is jobbak azonos kép felbontás mellett, ráadásul mindezt anélkül is érzékelhetjük, hogy közelebb kéne mennünk.



A fényforrások támogatják az „ambient occlusion" technológiát, így a fények sokkal természetesebben és persze jóval élethűbben is hatnak. Ezáltal például a távolabb lévő, egyébként kifejezetten részletes épületek, (például a ház tetején látható vasváz) jobban kivehetőek és a rájuk vetülő fény is életszagúbbá teszi a képet.

A lábaink hagyta valós nyomok a hóban, a különféle felületi sérülések és a golyónyomok, mind sokkal realisztikusabbak, illetve olyan effekteket kaptak „parallax occlusion mapping" melyek térbeli érzést hivatottak növelni. Ráadásul DirectX 10 alatt a geometrikus árnyalók és a streaming out miatt jobb is a játék teljesítménye.

ATI beégés NVIDIA miatt, vagy anélkül

Már a demó megjelenése előtt is tudni lehetett, hogy nem csupán egy játék, de egy új DX10-es benchmark program is a markunkat üti majd. A beépített tesztprogram, pont úgy, mint a játék támogatja a régebbi VGA kártyákkal rendelkező, DirectX 9-es konfigokat is. Az igazi érdekességet jelentő különbségek persze csak Vista alatt egy megfelelő DX10 támogatással rendelkező videokártyával csalhatók elő. Ez az első olyan program ami számszerűsítve le is méri nekünk a DX9 és DX10-es különbséget FPS-ben, ráadásul akár 2560x1600-ig is húzhatjuk a felbontást egy megfelelő monitor birtokában. A beépített benchmark kapcsán viszont rengeteg rosszindulatú pletyka kapott szárnyra a Capcom és az NVIDIA közös együttműködésével kapcsolatban. Egyes feltételezések szerint mivel az NVIDIA segítette a fejlesztést pénzzel is, az ő kártyájukon majd direkt jobban fog teljesíteni a benchmark, az új ATI kártyákon pedig kifejezetten rosszabbul. Nem lehet tudni, hogy van-e alapja ezeknek a pletykáknak, az viszont biztos, hogy tesztekből egyértelműen lehet látni, hogy míg az NVIDIA csúcs kártyáján hasít a benchmark, addig az ATI középkategóriás HD 2900 XT-jén (bár nem egy kategória két kártya), jó ha 19-20 FPS körül hajlandó akadozva futni a játék. Ráadásul arról még nem is beszéltünk, hogy mindemellett igen komoly textúra kezelési problémákkal is küzd. Az igen kellemetlen probléma persze betudható az előbbi pletykának is, de akár annak is, hogy egész egyszerűen nem optimalizálták megfelelően az ATI kártyák támogatását. Minden esetre a felmentő sereg állítólag patch formájában már úton van.

DirectX 9 vagy DirectX 10?

Összességében meglepő a végeredmény: hiába foglalja le jobban gépünk erőforrásait a Vista, a DirectX 10-es verzió érezhetően jobban fut, mivel belső utasításkészlete jelentősen megkönnyíti a renderelést. Más szempontból ugyan vannak látható különbségek DirectX 10 alatt (ld. képmagyarázatunkat) de semmi „forradalmira" nem kell számítani. A játék grafikája már DirectX 9 alatt is kenterbe veri az Xbox 360-as változatot – nem is beszélve az akár 2560x1600-ig húzható felbontásról (ha valakinek egy multiplex üzemel a pincéjében, nyugodtan leviheti a gépet és rákötheti). A legszigorúbb megszorítás az, hogy a játék csak pixel shader 3.0-t támogató kártyákon hajlandó elindulni, de ha ezt a beugrót sikerül abszolválni, nagy gond már nem lehet. Még medium-low beállításokon is impozáns a látvány, elsősorban az aprólékosan kidolgozott animációk miatt.

rólag matrózoknak és mazochistáknak ajánlható jó szívvel. Más kérdés, hogy amikor találunk távcsöves fegyvereket (melyek közül a plasma gun végtelen lőszerrel rendelkezik..., kicsit imba), a távcsövezés során mindenképpen FPS-be váltunk, és ilyenkor kacagva oszthatjuk a heccsátokat. Ilyenkor tényleg könnyű, de hát aki szívni akar, annak ott a hard vagy a végigjátszás után megnyíló extreme fokozat... Mivel pedig nincs Games For Windows Live támogatás, nem fogunk multiban Xbox 360-asokkal harcolni, így szegényeknek megmenekülnek a totális megalázástól, amit a PC-s sniperektől kapnának.

» JOBB HÍJÁN CSINÁLJUNK KÜLDETÉSEKET – TESZEM AZT, LŐJÜNK AKRIDOKAT «

ELŐRE, AUTOBOTOK!

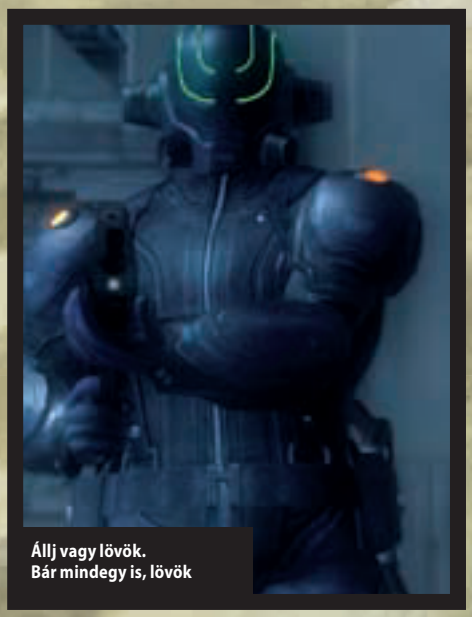
A játék egyik legélvezetesebb részét képezi a meglepően változatos VS-ek irányítása: a külön csereberélhető jobb és bal oldali fegyverekkel meglehetősen ütős kombókat lehet kialakítani (bár én már csak a feeling miatt is a dupla gatlingra esküszöm – mindegy, nem érdekes). Az igazi móka az, hogy a két fegyverből az egér bal és jobb gombjával párhuzamosan is lehet tüzelni, így tényleg nagyon komolyan lehet osztani az áldást – ez megint csak azért érdekes, mert lám, jól is át lehet ültetni azt a fránya konzolos irányítást PC-re. VS-eket pedig találunk bőven, de ha valahol feltűnően sok akad elszórva, az már gyanús: valószínűleg szükség is lesz rájuk. Valószínűleg valami nagyon gonosz bogár miatt.

A játékban itt-ott elszórva találunk betűkkel jelzett érméket, amelyeket pályánként összegyűjtve egy szót kapunk (pl. METEOR vagy AURORA). A gyűjtögetés örömén túl sok értelme sajnos nincs, mivel ez az Xbox 360 achievements-rendszeréhez kapcsolódott, amely Games For Windows Live támogatás híján a PC-s verzióból hiányzik...

ELVESZETT BOLYGÓ, ELVESZETT ÜGY?

Korántsem. A *Lost Planet* minden hibája ellenére is igazán élvezetes darab – persze nyilván annak, akinek van elég komoly gépe hozzá, hogy teljes szépségében megcsodálja, illetve kielégíti a szuperintenzív akció, és nem vár dosztojevszkiji mélységeket a történettől vagy a karakterek jellemábrázolásától sem. Azt sem szabad elfelejteni, hogy PC-re igen ritkák a jó TPS-ek – látványos kivétel természetesen a két *Max Payne* epizód vagy a *Hitman* sorozat – úgyhogy a felhozatal tekintetében még erősebb a *Lost Planet* helyezése. Toronyméretű bogarakat lőni jó, aki pedig mással izzasztaná meg DirectX 10-es kártyáját, az várjon türelmesen a Crysisra. Ott is lesz hó. Meg alienek.

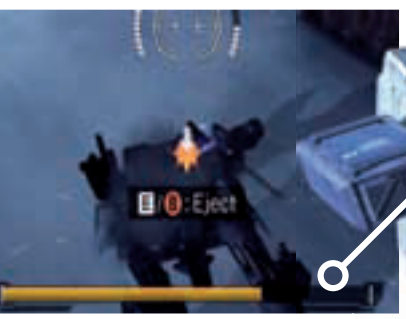
mazur

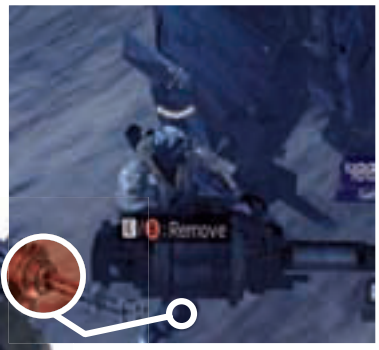


Állj vagy lövök. Bár mindegy is, lövök

Robotruha teszi az embert

Nyilván van valamiféle tudatalattiban gyökerező oka annak, hogy sokan megmagyarázhatatlanul vonzódnak a soktonnás robotokhoz (melyet a szerkesztőségben dúló Transformers-láz egyetlen ellendrukkereként csendes kétségbeeséssel konstatálok), de a Lost Planetben ezek a jószágok bármily emberszabásúak is, kiváló járműszolgálatot teljesítenek. A Vital Suite-ok (VS-ek) között találunk kétlábút, négylábút, föld felett suhanót, gyorsabbat, lassabbat, nagyot ugrót, tonnás hópiheként szállingózót..., szóval akad választék bőven.





A legtöbb VS jobb és bal oldali fegyvere cserélhető: akár gyalogosan is leemelhetjük őket, de ha ügyesen sasszézunk egy földön fekvő mordály mellé (ügyelve, hogy a VS-nek az az oldala legyen hozzá közelebb, amelyikre szánjuk – nem mindig könnyű), akkor menet közben is válthatunk.

Bármennyire is szívós egy ilyen jószág, nem tart örökké, és sajnos javítani sem lehet; ha már érezhetően az utolsókat rúgja hű robothátasunk (értsd: füstöl, szikrázik, szirénázik), akkor érdemes elhagyni a fedélzetet. Ha túl sokáig várunk, már csak a katapultban bízhatunk: ilyenkor sebesen kell nyomogatni az akció gombját, és ha elég gyorsak vagyunk, még időben kijutunk a robbanás hatósugarából.

VS-ek ellen gyalogosan izgalmas igazán a harc: érdemes a térdrészekre vagy a hátra célozni, de az energy gunnal akár egy lövéssel is kilőhető a sofőr – ez utóbbi azért is hasznos, mert így kevésbé sérül maga a VS, és ahogy üresen marad, gyorsan elhappolhatjuk magunknak.

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TOLTUK
HT-TECHNOLÓGIÁT TÁMOGATÓ PROCESSZOR, 512 MB RAM (XP), 1 GB RAM (VISTA), PIXEL SHADER 3.0-T TÁMOGATÓ VIDEOKÁRTYA, 256 MB VRAM	PENTIUM 4, 2 GB RAM, 8800 GTX

A minimum a legfontosabb: ha valakinek a gépe ezeket már teljesíti, a játék jól skálázható és közepes részletesség mellett is nagyon ütősen néz ki. Bővebben lásd hardveres dobozunkat.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- Pergős akció
- Brutális bossfightok
- Látványos grafika
- Ötletes újítások
- Érdektelen sztori és szereplők
- Hiányzó GFW Live támogatás
- Ködbe vált multi
- Rövid egyjátékos rész

GRAFIKA	10
HANGOK	9
IRÁNYÍTÁS	8
HANGULAT	8
KIHÍVÁS	7
SZAVATOSSÁG	5

MAZUR VÉGSZAVA:

Bármennyire is volt néhány igazán emlékezetes momentuma, összességében leginkább a grafika miatt említésre méltó a játék. De ha valakinek elég a nonstop akció és nem fél a bugoktól (minden értelemben) akkor ugorion neki.

78%

ÉS A TÖBBI:

Max Payne 2 94%
A TPS-ek koronázott királya: remekül kidolgozott sztori, játékmenet és hangulat tökéletes elegye.

Hitman: Blood Money 89%
A Hitman sorozat ugyan sosem volt mentes apróbb technikai malőröktől, a stílus, a feszült játékmenet és hangulat mindig megmentette.

Armed & Dangerous 82%
A Planet Moon sci-fi TPS-ének játékmenete nagyon gyorsan leült, mégis muszáj volt végigjátszani zseniális humora miatt.

EGY KÁVÉ MELLETT...

...RICHARD GARRIOTTAL

NÉVJEGY

Az 1961-es, cambridgei születésű Richard Garriott nem kívánt űrhajós édesapjának nyomdokaiba lépni, már tizenéves korától inkább a számítógépek és a programozás érdekelte. Már 19 évesen megjelent első játéka, az Akalabeth, ami elegendő bevételt hozott, hogy elkészíthesse az Ultima induló részét. A sorozat sikerét meglovagolva megalapította saját fejlesztőstúdióját, az Origin Systemst, amit végül 1992-ben vásárolt fel az Electronic Arts. Miután a kiadóóriás leállította három projektjük, az Ultima Online 2, a Privateer Online, és a Harry Potter Online fejlesztését is, Garriott kilépett a cégből, és megalapította a Destination Gamest, akikkel azóta is gőzerővel dolgozik a Tabula Rasa fejlesztésén.

Ebben a hónapban valóban egy élő legendával sikerült leülnünk beszélgetni, az Ultima-sorozatról elhíresült Richard Garriottal. Nem csupán egy végtelenül profi fejlesztőt és dizájnert ismerhettünk meg, hanem egy nagyon kedves és jó humorú embert is.

Kedves Richard, először is hadd tolmácsoljam a magyar *Ultima*- és Richard Garriott-fanok szívélyes üdvözletét!
Nagyon boldog vagyok, hogy itt lehetek ma, és válaszolhatok a kérdéseitekre!

Akkor csapjunk is bele egy személyes kérdéssel! Milyen egy igazi „Ultima-ember" élete? Rengeteg fotót láthattunk rólad kardokkal, páncélokkal. Nem könnyű egy fantasy-rajongónak elképzelnie Richard Garriott életét. Segítenél ebben?
Valahol van bennem az átlagos emberek életéből is, de a fantasy hőséből is: nekem is fel kell kelnem minden reggel, dolgozni kell mennem, ebből a szempontból teljesen átlagos vagyok. Emellett el kell mondanom, hogy nagyon szerencsés vagyok amiatt, hogy roppant fiatalon kerültem bele ebbe a bizniszbe, s nagyon nagy sikereket arattam elég korán, amelyek hozzásegítettek ahhoz, hogy a magánéletemben rengeteg élvezetes, mókás elfoglaltságot műveljek. Például építettem egy kis középkori várost a birtokomon, ahova sokan látogatnak el. Évente két-három alkalommal hétvégén például kisebb reneszánsz fesztiválokat rendezünk, középkori ételeket készítünk, és élvezzük az életet.

Úgy hallottam, történt azért „tengeri katasztrófa" is egy ilyen bulin.
Igen, a tavon építettünk egy „Titanicot", feldíszítettük olyasminek, mint az eredeti, majd látványosan elsüllyesztettük úgy, hogy az egész vendégsereg a fedélzeten volt. Ez volt a móka lényege. Egy másik évben a Mad Max Beyond Thunderdome című film hatására én is építtettem egy Thunderdome-ot, ahol valós idejű piercing és tetoválás folyt – szóval mindenféle társas eseményeket szervezünk.

» AZ MMO-K TÖBBSÉGÉBEN ELÉG STATIKUS A HARC, AKI NAGYOBBAKAT SEBEZ, NYER. A TABULA RASA ESETÉBEN A KÖRNYEZET IS IGEN SOKAT SZÁMÍT... «

Ha a Mad Max szóba került, építhetnél egy posztnukleáris városkát is, persze az atomrobbanásról szívesen lemondunk!
Meglepődnél, ha látnád, de a birtokomon különféle környezeteket építettem fel, ahol különböző valós idejű szerepjátékokat játszhatunk, vagy egyszerűen csak pihenhetünk a hétvégéken.

Mivel foglalkozol, amikor nem dolgozol, illetve épp nem szervezel valami jó kis csapatos eseményt. Zenét hallgatsz, vagy filmeket nézel?
Igen, szoktam mozifilmeket nézni, a barátnőm hatalmas mozirajongó, én azonban inkább gyűjtőalkat vagyok, és antik tudományos eszközöket gyűjtök. Emellett régi, mechanikus, felhúzhatós játékokat is gyűjtök, így eléggé elfoglalom magam azzal, hogy javítgatom, kipróbálgatom, illetve beszerzem ezeket az eszközöket.

Ha már játékokról esett szó, beszéljünk a számítógépekről: milyen gépet használsz otthon?
Minden gépemet magam vettem, jobban szeretem én kiválasztani, mit akarok, mint hogy egy irodai beszerzés „áldozata" legyek. Otthon és itt, az irodában is Dell gyártmányú gépeim vannak, itt egy Limited Edition Dell Renegade, amely a legelső kétmagos PC-k egyike volt. Otthon egy laptopot használok, egy nagyon erős laptopot, amelyen fut a *Tabula Rasa*, amelyhez ugye elég erős gép kell.

Akkor térjünk át a játékokra! Az *Ultima Online*-t új grafikával látták el nemrég, nem hallottál róla véletlenül, lesz-e belőle 3D-s változat valaha?
Bár ez nem az én kompetenciám, hanem az Electronic Artsé, mivel karrierem java részét az *Ultima* tette ki, így bátran állíthatom, hogy szívemen viselem a sorsát. Remélem, és kívánom, hogy a jövőben is támogassák a játékot, sőt növeljék, fejlesszék tovább, lehetőleg a végtelenségig. Nagyon sok embert ismerek az *Ultima Online* fejlesztői csapatából, tudom, hogy nagyon okos, értelmes, tehetséges emberek, és roppant büszke vagyok arra, hogy tíz évvel a megjelenése után is az egyik legjobban fogyó online játék a világon az *Ultima Online*.

MINDEN INNEN INDULT...

Ha megnézzük a *Tabula Rasa* igencsak hangulatos grafikáját elég nehéz elhinni, hogy Richard Garriott Első *Ultima* játékai milyen grafikai világgal ejtették ámulatba a nagyközönséget... Íme egy kép az *Ultima II*-ből…

Az *Ultimában* egy igazi fantasy világot vizionáltatok, a *Tabula Rasa* viszont elég nagy váltásnak tűnik ehhez képest, hiszen ez egy science fiction világ.

Ha az *Ultima* első időszakát figyeled (az I, II, III-ról beszélve), azok a játékok a Tolkien-féle és a hagyományos fantasy elemekre (mint a papíralapú *Dungeons and Dragons* például) épültek. Igazándiból az *Ultima IV*-gyel kezdtem egyre inkább a saját magam által kidolgozott világot bevonni, de ez még mindig a hagyományos mitológián alapult. A *Tabula Rasa* esetében – nem véletlen a névválasztás, hiszen a Tabula Rasa egy latin kifejezés, amely azt jelenti, hogy kivakart tábla (ma inkább „tiszta lap" értelemben használják) – azért is választottuk ezt a nevet, hogy jelezzük, nem egy előző rendszerre, világra, mitológiára épül a dolog, hanem tiszta lappal indul minden. Ugyanígy a világot mi találtuk ki, nem épül senki és semmi előzőleg elkészített elemeire vagy dolgaira.

A két világ igen különböző, ennek ellenére megkérdezem: használtatok-e a *TR* esetében olyan elemeket, amelyeket már használtatok esetleg az *Ultimában*?

Igen, a „Richard Garriott Game Design" elve mindig megmarad: ez a saját stílusom, amely minden játékban jelen van, és amelyet minden játékomban felhasználok. Így jöhet létre az az egyéni játékélmény, amely csak a Richard Garriott-játékokra jellemző. Aki valaha játszott *Ultimával*, azonnal otthon érzi majd magát a *TR*-ben, még akkor is, ha a környezet, a játékmechanizmus különböző: a világ nagyon gondosan megtervezett, az etikai vonal igen fontos (döntéseid befolyásolnak sok mindent), s ezek miatt a *TR* is Richard Garriott-játék lesz, nem véletlen, hogy a nevében is benne van a nevem :).

Mi különbözteti majd meg a *Tabula Rasát* hasonló versenytársaitól? Ott van például a nagyon várt *Huxley*, amely szintén egy sci-fi projekt.

Elsőként a taktikai harcrendszer. Az MMO-k többségében elég statikus a harc, aki nagyobbakat sebez, nyer. A *Tabula Rasa* esetében a környezet is igen sokat számít: ha az ellenfél egy fa mögé bújik, sokkal kevesebbet sebzel rajta, mint ha nyíltan találtad volna el – olyan pozícióba kell mozdulnod, ahonnan tisztán látod őket – persze ez igaz rájuk is. Tehát taktikailag sokkal jobban oda kell figyelni, épp hol vagy, mit csinálsz, hogyan mozogsz, így sokkal érdekesebb lesz a harc. A második dolog a csatamező működtetése. Az MMO-kban általában a gonosz ellenfelek újjászületnek (spawnolnak) ugyanott, ahol megölted őket előzőleg, így folyamatosan lehet vadászni ugyanazokat a lényeket. A *Tabula Rasában* az NPC-k igyekeznek elfoglalni a stratégiai pontokat a csatamezőn úgy, ahogy a játékosok is tennék, ezért a játék úgy változik az idővel, ahogy az NPC-k elfoglalnak és birtokolnak bizonyos területeket. A harmadik dolog, amit említenék, a sztori: nemcsak az etikai döntéshozatal, hanem az instance-okban játszódó sztoriküldetések, amelyek befolyásolhatják a történetet, amelyekben a játékosok érezhetik, hogy ők különlegesek, nagy dolgokat kell végihezvinniük, és ezért cserébe igencsak dicsőséges audiovizuális megjelenítést kapnak. Ezt ahhoz lehet hasonlítani, amikor egy offline RPG-ben végigjárja az ember a sztorit, szemben az unalmas szintlépéssel, ami sok MMO-ban jelen van, itt igazi hősnek érezheti magát a játékos.

Emlegettél más MMO-kat, kíváncsi lennék a véleményedre – mit gondolsz a „versenytársakról"?

A *World of Warcraft* fantasztikus játék, ezzel játszottam a legtöbbet (a saját termékünket kivéve persze). A *WoW* tökéletes példája az első generációs MMO-játékdesignnak. Ugyanazokon az elveken nyugszik, mint az *Ultima Online* vagy az *Everquest*, de hihetetlen jól ki van dolgozva, egy igazi mestermű. A *Guild Wars* szintén igen érdekes játék, az ArenaNet fejlesztői minden bizonnyal a legintelligensebb, legtehetségesebb srácok, akikkel valaha ebben a szakmában találkoztam. Például a folyamatos működést biztosító letöltőrendszer egyszerűen briliáns. Emellett a valós idejű harc és a misszióalapú, instance-olt játékmenet ugyancsak fantasztikus. Grafikai engine-je előtt is le a kalappal: gyönyörű ez a játék – úgy hiszem, a Guild Wars teamtől lehetne a legtöbbet tanulni jelenleg. A *LineAge II*-ről úgy gondoljuk, ez a legnépszerűbb MMO a világon (főleg Ázsiában), ami legfőképp a PvP rendszernek és a kastélyostromnak köszönhető, amelyekből én is sokat tanultam, és ezt a tudást saját munkámban is felhasználtam.

Végül mit üzensz a *GameStar*-olvasóknak?

Nagyon szeretném megköszönni a *GameStar* olvasóinak, hogy oly sok éven át követtek engem az *Ultima* sorozattal, és türelmesek voltak az alatt az idő alatt, amíg a *Tabula Rasa* készült. S remélem, egy-két hónapon belül a *GS*-olvasók is belátják majd, hogy megérte ennyit várni.

Harry Potter talán kicsit nehezen nevezhető a nagy Merlin utódjának, de ettől még vitathatatlan, hogy manapság ő a legnépszerűbb varázsló, akit valaha is emberi képzelet szült.

Harry Potter, az ifjú varázslótanonc kalandjai emberek millióit nyűgözték le szerte a világon. A kezdeti, inkább mesékre hasonlító részek után a történet egyre sötétebbé és felnőttesebbé vált, miközben továbbra is megőrizte egyfajta gyerekes báját. A sorozat ötödik epizódja, A Főnix Rendje egyelőre messze a leghosszabb, a legdrámaibb és talán egyben a legizgalmasabb könyv is. Az eddigi játékok viszont nem éppen túlzott komolyságukról váltak híressé, az idősebb korosztály számára általában nevetségesen egyszerűnek, ezáltal hosszú távon rém unalmasnak bizonyultak. Úgy tűnik, az Electronic Arts is észrevette, hogy valamit változtatni kell a dolgokon, és A Főnix Rendjével

EXTRA DEMO A DVD-N

Vannak szellemek, akiknek inkább a túlvilágon lenne a helyük...

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
AKCIÓ-KALAND

KÖRNYEZET
HARRY POTTER-UNIVERZUM

KIADÓ
ELECTRONIC ARTS

FEJLESZTŐ
EA UK

FEJLESZTŐI PORTRÉ
Az EA angliai leányvállalata elsősorban az újkori Harry Potter -játékokról ismerhető, de az ő nevükhöz fűződik a *Catwoman* és a *Cricket* 2005 is.

GYORSLINK
1973

Nem tudod, kinek a frizuráját cikizted, öcsi!

kapcsolatban rögtön sok szép és hangzatos újítást ígért. Szó volt itt felnőttesebb hangulatról, a kor színvonalához méltó grafikáról, na és persze a manapság oly divatos hatalmas bejárható területről, valamint nyitott játékmenetről. Egy Harry Potter-rajongó pedig nem is álmodhatna szebbet, mint hogy végre virtuálisan is bebarangolhassa a Roxfort utolsó, titkos kis zugait is…

A FŐNIX RENDET RAK

Egy ilyen cikk megírásakor nyilván elkerülhetetlen, hogy röviden szót ejtsek a történetről is. Feltételezem, hogy a játék iránt érdeklődők mind olvasták már a könyvet, vagy legalábbis tisztában terjedelmében persze igazán semmiség az eredeti 750 oldalhoz képest, de azt hiszem, remekül érzékelteti, hogy milyen izgalmas kalandok várnak ránk ebben a részben.

JÁTÉKFILM, FILMJÁTÉK

Megszokhattuk már, hogy a Harry Potter-filmek és -játékok történetvezetése sok helyen elüt a könyvtől. Az igazat megvallva én soha nem bírtam megbarátkozni ezekkel a változtatásokkal, bár az elismerem, hogy szükség volt rájuk. A Főnix Rendjében ezen a téren nagyjából ugyanaz a helyzet áll fenn, mint az elődökben: bizonyos jeleneteket egy az egyben vettek át: van, ami teljesen kimaradt, és előkerül néhány eddig nem látott momentum is. Amiért abszolút dicséret illeti a játékot, hogy nem nagyon adaptálni a könyv sztorivonalát; az engine movie-k pont a helyükön vannak, felkeltik az érdeklődést, és feldobják a hangulatot. Aki kívülről fújja A Főnix Rendjének minden betűjét, az bizonyára sok-sok eltérést talál majd, de azt hiszem, ezek a kompromisszumok feltétlenül szükségesek voltak a játékélmény fokozása érdekében.

ROXFORTI MINDENNAPOK

Először fordul most elő a sorozat történetében, hogy nem vagyunk állandóan lineáris útvonalra kényszerítve. A játékból eltűntek az idegesítő határok, korlátozások, így a küldetések során végre nem arra és úgy kell haladnunk, ahogy azt a fejlesztők kitalálták, hanem tetszés szerint barangolhatjuk be a kastélyt. A szabadságélmény tekintetében persze senki ne számítson *GTA*-t felülmúló megoldásokra, abban viszont biztos vagyok, hogy a Harry Potter-rajongók nagyon is értékelni fogják a lehetőségeket. Gyakorlatilag a birtok minden egyes részébe ellátogathatunk, függetlenül attól, hogy történik-e ott valami, vagy sem. Ha úgy tartja kedvünk, leruccanhatunk Hagrid kunyhójához, ahonnan már csak néhány

» RENDELKEZÉSÜNKRE BOCSÁTOTTAK EGY TRÜKKÖS MÁGIKUS ESZKÖZT, A TEKERGŐK TÉRKÉPÉT «

vannak a cselekménnyel, így remélhetőleg nem lövök le semmilyen nagyobb poént. A Tűz serlegének végén Voldemort nagyúr újra testet öltött, ám Harrynek ezt legjobb barátain és Dumbledore professzoron kívül senki sem hiszi el. Egyedül a Főnix Rendje veszi fel a harcot a halálfalókkal, miközben az iskolában is egyre jobban érvényesül a minisztérium befolyása. Umbridge megtiltja a diákoknak, hogy a sötét varázslatok kivédését gyakorolják, ezért Harryék létrehozzák a Dumbledore Serege névre hallgató önképző szakkört. A kis csapat tudomást szerez arról, hogy Voldemort meg akar szerezni valami rendkívül fontosat a minisztériumból, és saját maguk igyekeznek megállítani. Mikor hősiesen harcolva már majdnem elbuknak, megérkezik a Főnix Rendje is, és Sirius életének árán sikerül megvédeni a titkos próféciát. Az alábbi kivonat találkozunk a filmhez hasonlóan elferdített részekkel, ami különösen a korábbi epizódoknál fordult elő. A legfontosabb jelenetek mindegyikét átélhetjük virtuálisan is, legyen szó akár a sötét varázslatok kivédése óráról, akár Dumbledore professzor és Voldemort végső párbajáról *(erhm… spoiler?– ender)*. Néhány helyen persze nem lehetett volna normálisan megoldani, hogy mi irányíthassuk az eseményeket, így maradtak a viszonylag izgalmas átvezető animációk. Tulajdonképpen most először éreztem úgy egy Harry Potter-játék esetében, hogy sikerült normálisan

Vajon hogyan lehet látni egy láthatatlanná tévő köpenyt?

lépés a veszélyes Tiltott Rengeteg, de aki inkább a folyosókon bóklászna, az megtekintheti Piton dohos, sötét, alagsori dolgozószobáját vagy a misztikus jóslástantermet is. Utunkat, mint azt már megszokhattuk, rengeteg elvarázsolható tereptárgy keresztezi. A függönyöket, portrékat, lovagi páncélokat, törött díszeket a megfelelő varázslattal eltalálva bónuszokat zsebelhetünk be, amelyek a fejlődésben segítik karakterünket. Itt volt az a pont, ahol időnként nem éreztem elegendő fantáziát, mert igazán ki lehetett volna még találni több használható objektumot is, valamint kimaradtak a gyűjtögethető varázslókártyák és a mindenizű drazsék is. Az addig rendben van, hogy Harry most sokkal komolyabb, mint korábban, de bizonyára sokkal nagyobb motiváló erőt jelentene a felfedezéshez, ha mindenféle jutalmakat zsebelhetnénk be.

AZOK A BOLDOG ISKOLAÉVEK

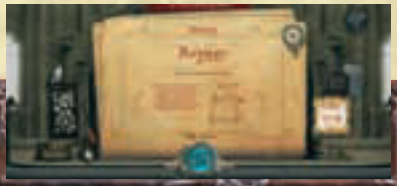
A hatalmas bejárható területhez természetesen rengeteg nem játékos karakter is tartozik: kalandjaink során összefuthatunk a Roxfort tanáraival, és az összes kisebb-nagyobb szerepű diákkal, varázslóval. A modellek kidolgozását itt is elsősorban a film ihlette, így például Piton hozza a szokásos szúrós szemű formáját, ellenben Dumbledore a jóságos, bölcs öreg szerepében tetszeleg. Állandóan velünk lógó társaink, Hermione és Ron persze még a többieknél is részletesebben lettek megalkotva, bár a vörös hajú Weasley fiú többek egybehangzó állítása szerint leginkább egy trollra hasonlít. A történet során összefuthatunk az összes többi fontos szereplővel is, Mr.Weasley, Lupin, Tonks, Mordon, Sirius és társaik egyaránt kiveszik a részüket az események alakulásából. A játék atmoszféráját jelentősen feldobja, hogy iskolai lófrálásunk során gyakorlatilag mindenkivel szóba elegyedhetünk. Egyes diákok – élükön természetesen a mardekárosokkal – állandóan gúnyos megjegyzéseket tesznek Harryre állítólagos hazugsága vagy éppen az aktuális kviddicseredmények miatt. Barátainak és csodálóinak ellenben mindig van egy-két jó szava hozzá, illetve ha valamelyik küldetésben éppen elakadunk, akkor nyugodtan segítséget kérhetünk tőlük. Sajnos arról azért szó sincs, hogy a fejlesztőknek sikerült volna egy szinte teljesen élő közösséget alkotni, hiszen tulajdonképpen nem történt több, mint hogy minden mellékszereplő szájába adtak néhány mondatvariációt. Ettől függetlenül azonban hatalmas előrelépésként könyvelhetjük el ezeket a fícsöröket, mert lényegesen feldobják a hangulatot, és lehetővé teszik, hogy az ember tényleg beleélje magát az ifjú varázslótanonc kalandjaiba. A *Harry Potter* sorozat tehát, úgy tűnik, végre elindult egy olyan kitapasott úton, amelyre a kor néhány játéka már korábban rátalált, így talán az sem kizárt, hogy az utolsó részekre sikerül kialakítani a tökéletes formulát.

KIBŐL LESZ A NAGY VARÁZSLÓ

A szabad játékmenet ellenére A Főnix Rendje természetesen továbbra is erősen küldetésközpontú maradt. Igaz, hogy szabad időnkben tetszés szerint császkálhatunk a kastélyban, de a történetet csak úgy gördíthetjük előre, ha megoldjuk a legfontosabb missziókat is. Eleinte még nem lesz nehéz feladatunk, Dudley megmentése a dementoroktól például egyfajta oktatóküldetésként is felfogható. Az iskolában első komolyabb dolgunk a DS megszervezése lesz, a jelentkezők legtöbbjének ugyanis néhány szívességet kell végrehajtanunk. Neville-t meg kell védenünk a kötözködő diákoktól, Colinnak vissza kell szereznünk a fényképezőgépét, Angelinának pedig meg kell javítanunk az eltörött trófeákat, mielőtt még Frics, a gondnok visszatérne. A legötletesebb küldetés mégis talán az volt, amikor Fred és George tiltott találmányait kellett visszalopni Umbridge rózsaszínben pompázó dolgozószobájából. Ezt a feladatot csakis a láthatatlanná tévő köpeny használatával lehet abszolválni, és még így is nagy adag ötletességre van szükség,

A mágia mestere

Az Electronic Arts bizony komolyan igyekszik nyitni a magyar közönség felé is, ezt megtapasztalhattuk már a FIFA 07 és A Főnix Rendjének magyar szinkronos kiadásánál is. Az új *Harry Potter*-epizódhoz ráadásul egy rendkívül igényes weboldalt is összedobtak, ahol Hisztis Myrtle bevezetőjének megtekintése után a kastélyban navigálva ismerkedhetünk meg behatóbban a játékkal. A honlapról külön kiemelném a varázslatokkal foglalkozó részt – igaz ugyan, hogy a játékban is megtalálható részletes leírásuk, de a site segítségével akár internetezés közben is memorizálhatjuk végrehajtásukat. www.masterthemagic.com



A Harry Potter and the Order of the Phoenix könyv még 2003. december 5-én jelent meg Magyarországon – ez a kiadás 751 oldalon 38 fejezetet és nagyjából 255 000 szót tartalmaz, amellyel a legvaskosabb darab a sorozat történelmében.

Akik kimaradtak...

Mint minden valamirevaló könyvet, a Harry Potter-részeket is számtalanszor átformálta a szerző, így új események, karakterek kerültek be, vagy éppen tűntek el örökre. Íme néhány a tervezett szereplők közül, akik végül kimaradtak a nagy sztoriból:

– **Egy titokzatos mugli:** eredetileg ő lett volna az, aki elárulja, és ezzel Voldemort kezére juttatja a Potter házaspárt

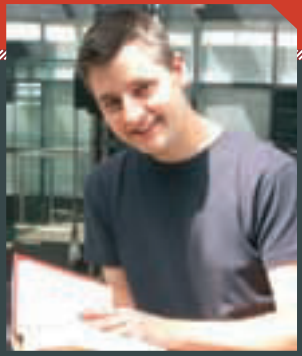
– **Pyrites:** Voldemort bizalmasa, egy állandóan fehér kesztyűt viselő kényes halálfaló

–**Mafalda:** a Weaslyk Mardekáros másodunokatestvére, akinek szerepét végül Rita Vitrol vette át

– **Mopsy:** egy kutyaimádó öreg boszorkány, akinél Sirius Black lakott volna a negyedik részben

HA TE MONDOD

Harvey Elliott vezető producer, Electronic Arts



Nagy szerencsénkre a filmstúdió mindössze 45 percnyi autóútra van tőlünk, ezért minden alkalommal, amikor felépítettek egy új helyszínt, át tudtunk ugrani lefotózni az utolsó réseket és zugokat is, így elérhettük, hogy a fények, a kellékek és a kamerabeállítások is tökéletesek lehessenek.

hogy a két útban lévő tanulót kijátsszhassuk. A helyzet később az események felforrósodásával sokkal keményebbé válik, a minisztériumban már igazi élethalálharcot folytatunk a halálfalókkal, ahol a korábbi párbajokon tanult minden apró kis trükkre szükségünk lesz. Talán az egész játék legérdekesebb része, hogy rövid időre megkapjuk két másik főszereplő irányítását is. Siriussal Harryt kell segítenünk egészen halálunkig, Dumbledore-ként pedig hatalmas csata vár ránk Voldemort nagyúr ellen. Mondanom sem kell, mennyire nagy élményt nyújt a Roxfort igazgatójának képében varázsolgatni, még akkor is, ha igazán nagy eltérés nem mutatkozik Harryhez képest.

Ha már itt járunk, összetörjük a mardekáros kviddicstrófeát!

ESKÜSZÖM, HOGY ROSSZBAN SÁNTIKÁLOK!

A Roxfort hatalmas csarnokaiban, végtelen folyosóin, állandóan mozgó lépcsőin kiigazodni még annak is nagyon nehéz lenne, aki töviről hegyire ismeri a kastélyt. Éppen ezért a fejlesztők a navigáláshoz rendelkezésünkre bocsátottak egy trükkös mágikus eszközt, a Tekergők Térképét. Az egykoron Remus Lupin, Sirius Black, James Potter és Peter Pettigrew által készített rafinált kis tárgy ugyan némileg másképpen működik, mint a könyvekben, de még így is egyik legfontosabb segítőtársunk. A [Tab] gombra tenyerelve vehetjük elő az egyszerű pergamentekercsnek álcázott térképet, amelyen aztán bármit megkereshetünk. A bal iránygomb lenyomásával a különféle épületek, termek között navigálhatunk, a jobbal pedig a birtokon lebzselő karakterek listáját hívhatjuk elő. Még ennél is sokkal fontosabb, hogy ha kiválasztunk egy objektumot, a térkép a legjobb GPS-ekhez hasonlóan a lehető legrövidebb úton elvezet minket hozzá.

Nincs más dolgunk, mint követni a megjelenő lábnyomokat, bár ilyenkor azért nem árt kicsit alacsonyabb sebességre kapcsolni, nehogy lehagyjuk vezetőnket – sajnos a gyaloglás őrjítően lassú, így egyéb esetekben érdemes kiékelni a futás gombját. Egyébként a kastélyban elszórva találhatunk néhány intellektuális időtöltésre vágyó diákot is, akiket kihívhatunk egy menet varázslósakkra. Megvalósításában ugyan nem ér fel a Titkok kamrájában látott rendkívül látványos óriássakkal, de azért időnként szórakoztató lehet bástyánkkal ledarálni az ellenfél futóját.

» DUMBLEDORE KÉPÉBEN PEDIG HATALMAS CSATA VÁR RÁNK VOLDEMORT NAGYÚR ELLEN «

HANGOK A FEJBEN

Grafikai szempontból a *Harry Potter*-játékok mindig eléggé halovány voltak, most viszont ezen a téren is történt némi előrelépés. Mint már említettem, a kastély és a szereplők egy az egyben hasonlítanak filmbéli megfelelőikre, biztosítva a megfelelő hangulatot a rajongóknak. A fejlesztők szabad kezet kaptak a filmekben nem szereplő helyszínek kidolgozására, és bár néhol kissé ötlettelen, összességében azért egészen tűrhető a helyzet. Sajnos a konzolos adaptálás szagát érezni lehet a vizuális megvalósításon is, így hiába ez az eddigi legszebb rész, mai szemmel nézve azért kissé életlen, és mosottas elemeket is találni a játékban. A grafika hiányosságaiért viszont remek kárpótlást kaptunk hála az Electronic Arts hazai divíziójának, A Főnix Rendje ugyanis teljesen magyar nyelven jelenik meg nálunk. A FIFA 07-tel elindult tendenciát követve ezúttal is teljesen szinkronizált változatot kapunk, minden egyes szereplő a mozikból ismert hangon szólal meg. A magyarítás minősége néhány nyelvi hibától eltekintve kiváló, a szinkronhangok pedig egészen új élményt nyújtanak, így végre azok is teljes mértékben élvezhetik a varázsvilág izgalmait, akik nem beszélik profi szinten Shakespeare gyönyörű nyelvét.

ÜGGYEL-BAJJAL

A teljes megújuláshoz az irányítás megreformálása is elengedhetetlen volt, ám az egyébként remek ötletnek induló egeres varázsolgatás sajnos inkább visszafelé sült el. Alaphelyzetben minden egyes mágiának külön technikája van, ezeket mindig megtanítja nekünk valamelyik karakter. Azzal még nincs is nagy gond, hogy memorizáljuk, majd a megfelelő pillanatban kitaláljuk, milyen bűbájra van éppen szükségünk, ellenben a használatuk már jóval problémásabb lesz. Elvileg nem lenne nehézkes az egeret éppen jobbra-balra rángatni, vagy az óramutató járásával ellentétes irányban körözni vele, viszont valamiért a játék nem megfelelően érzékeli a mozdulatokat. A legnagyobb gondom nekem a Reparo varázsigével volt, amit egyszerűen szinte soha nem sikerült elsőre végrehajtanom. Ezzel kapcsolatban mindenkinek jó szívvel ajánlom, hogy vegyen elő inkább egy régebbi rágcsálót a játékhoz a heves érzelemkitörések meglehetősen nagy esélye miatt, mert nem érdemes kockáztatni 10 000 forintos egerünk épségét. Az irányítással egyébként a külső nézetes mászkálások során is előfordulnak problémák, a kamera hajlamos beakadni, de ennél is katasztrofálisabb, ami a zsúfolt folyosókon folyik. Karaktereink állandóan beleütköznek a tétlenül álldogáló diákokba, akikről úgy pattannak vissza, mintha nem is emberek, sokkal inkább terjedelmes téglafalak lennének. Végső soron kellő türelemmel és sok gyakorlással könnyedén megbarátkozhatunk a kezelés hibáival, így egyáltalán nem szenved majd semmiféle kárt a játékélmény.

LUMOS

A cikk végigolvasása után néhányan talán csodálkoznak majd, hogy az értékelés végül nem lépte át a bűvös nyolcvan százalékos határt, de bizony mindennek megvan az oka. Hiába lett ugyanis A Főnix Rendje messze a legkiemelkedőbb, legélvezetesebb *Harry Potter*-játék, egy fokkal mégis elmarad a manapság elvárható színvonaltól. Azt hiszem, a varázslós témában ennél még mindig több van, de legalább most már sikerült elindulni a fejlődés rögös útján. A rajongók és érdeklődők tehát ne habozzanak, mert feledhetetlen élmények várnak rájuk, amit akkor is kár lenne elszalasztani, ha manapság sokan gyerekesnek tartják az egész Harry Potter-mizériát.

ashe

Tekergők Térképe

A térkép tetején láthatjuk, hogy mekkora részt fedeztünk már fel az adott helyszínből – érdemes mindenütt kutakodni, hiszen sok-sok titok vár ránk.

Az iránygombok használatával eldönthetjük, hogy a karakterek vagy a helyek között kívánunk válogatni

Miután kiválasztottuk, hogy mit keresünk, megjelenik a mark a térképen, a lábnyomok pedig elvezetnek a célhoz

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TOLTUK
1,6 GHZ CPU	P4 3GHZ
256 MB RAM	2 GB RAM
32 MB VGA	GEFORCE 6600GT

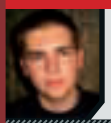
A tesztgépen mindenféle reccenés és akadás nélkül futott a játék, a minimumkonfiguráció viszont egy vicc, legalább dupla annyi memória és egy jobb videokártya szükségeltetik hozzá.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ Magyar szinkron
- ↑ Szabadon bejárható Roxfort, több játszható karakter
- ↑ Hozza a könyv hangulatát
- ↓ Béna irányítás
- ↓ Technikai hibák

GRAFIKA	8
HANGOK	9
IRÁNYÍTÁS	5
HANGULAT	9
KIHÍVÁS	7
SZAVATOSSÁG	8

ASHE VÉGSZAVA:



Az eddigi legjobb, legösszetettebb, leghangulatosabb Harry Potter -játék, minden rajongónak kötelező, aki képes megbarátkozni a meglehetősen idióta irányítással.

» 78% «

ÉS A TÖBBI:

Harry Potter and the Sorcerer's Stone 89%
Az első epizód, *A bölcsek köve* feledhető, de azért igen kellemes játékot takart.

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban 88%
Az azkabani fogoly sok tekintetben megújult, de az idősebb korosztály számára sajnos túl egyszerűnek bizonyult.

Harry Potter and the Chamber of Secrets 75%
A titkok kamrája nem sokat változtatott az elődök receptjén, így aztán korántsem volt akkora durranás.

DRIVER PARALLEL LINES

GameStar VIDEÓBEMUTATÓ

A Driv3r oly mértékű csalódást okozott, hogy rendkívül szkeptikusan várta mindenki a folytatást. Az egy évvel ezelőtt régebbi konzolokra és most PC-re megjelenő Driver: Parallel Lines igyekezett kijavítani az előző részt hibáit, mindezt egy új hőssel, új korszakkal, GTA-s játékelemekkel, de a lényeget megőrizve…

Mi történik akkor, ha egy fejlesztőgárda nagyon elszúrja egy jól működő, bejáratott brand nagyon várt harmadik részét? Lehet ugye kalapot, kabátot venni és felosztatni a csapatot, esetleg más munkához kezdeni. Vagy egy teljesen új játékot készíteni, amelyben majd jól megmutatjuk, hogy milyen innovatívak vagyunk. Illetve a harmadik lehetőség, hogy alaposan összeszedjük magunkat, és az összes hibát kigyomláljuk a játékból, esetleg „új", máshol már bevált featureökkel frissítjük a játékot. A Driver sorozatról elhíresült brigád, a Reflections az utóbbi megoldást választotta…

COME ON BABY LIGHT MY CAR...

Az első, talán egyik legfontosabb változás a játék korszakát és a főszereplő személyét érintette. A jó öreg Tanner, a bűnözők közé beépült szuperzsaru helyett új „sofőrt" üdvözölhetünk. „TK" egy New York-i vagány srác, és amellett, hogy feltűnően hasonlít Val Kilmerre a Doors filmből, igazi bűnöző, nem ilyen macska-egér játszmát folytató „undercover cop", mint Tanner volt a korábbi részekben. A készítők, gondolom, ezzel is a GTA-vonalat akarták erősíteni, mert amúgy TK nem túl izgalmas karakter: egy erőltetetten laza rosszfiú, semmi több. A Michael Madsen által megformált Tannert sokkal erősebb, karakteresebb figurának éreztem, ezúttal azonban hősünk sorsa a legcsekélyebb mértékben sem izgatott, annyira unszimpatikus volt.

Nem túl izgalmas a többi szereplő sem, érződik, hogy az előző résszel ellentétben, ahol a Reflections hatalmas erőfeszítést tett, hogy az ismert sztárok által megformált szereplők minél eredetibbek legyenek, itt borzasztóan sótlan és érdektelen karaktereket kaptunk. Kár, mert amúgy a játék hangulata az átvezetők révén ismét elsőrangú lenne. A mozibetétek fantasztikusan feelingesek, hihetetlen stílusérzékkel áldották meg azt az úriembert, aki ezeket megalkotta. Mintha valamilyen stilizált Martin Scorsese- vagy Quentin Tarantino-filmet látnánk keverve, mondjuk a Starsky és Hutchcsal: elmosódó színek, filmszerű effektusok, kitűnő kameranézetek.

A sztori szerint egyébként 1979-ben, New Yorkban járunk, és az egyszerre naiv, mégis a velejéig romlott sofőrünkkel gengsztereket, prostikat, pitiáner vagy komolyabb bűnözőket kell szállítanunk, vagy küldetéseket teljesítenünk nekik. Csakúgy, mint a GTA-ban, itt sincsenek jók vagy rosszak, csak érdekek, és kisebb-nagyobb főnökök, nagyhalak, akik megeszik a kicsiket, vagy épp fordítva, ha a gyengébbik oldalon ál-

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
AUTÓS AKCIÓ

KÖRNYEZET
NEW YORK, HETVENES ÉVEK

KIADÓ
UBISOFT

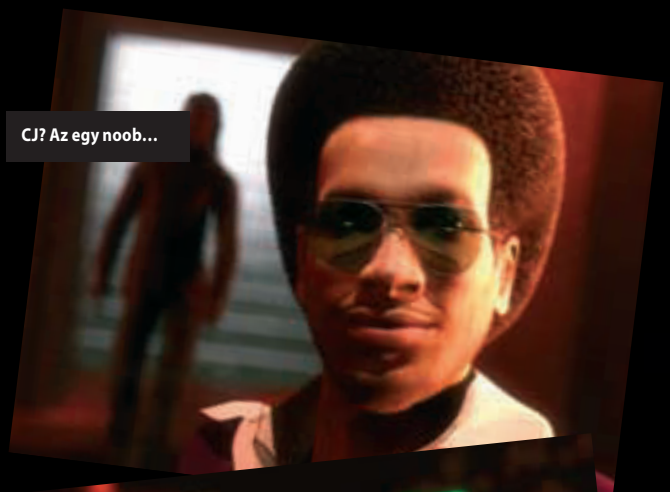
FEJLESZTŐ
REFLECTIONS

KORÁBBI JÁTÉKOK
SHADOW OF THE BEAST, DESTRUCTION DERBY

GYORSLINK
1304

HA TE MONDOD

(1 évvel ezelőtt, amikor a konzolos verzió megjelent)
„PC-s verzió, az nem lesz. A Driver PL igazi konzoljáték, és sokkal élvezetesebb konzolon játszani vele."
(Na erről ennyit…)
Gareth Edmondson, stúdiómenedzser, producer, Reflections



CJ? Az egy noob…

Eladó bőrka-bát ocsóé!

DRIVER

ELŐZŐ RÉSZEK

DRIVER (1999)

AZ ÉVEZRED VÉGÉN, A PLAYSTATION 1 ARANYKORÁBAN JÁRUNK. AUTÓS ÜLDÖZŐS JÁTÉK OLY RITKA A PC-N, MINT A FEHÉR HOLLÓ, EZÉRT AMIKOR BEROBBANT A PC-S JÁTÉKVILÁGBA A DRIVER, MINDENKIT FELRÁZOTT. NEM VOLT MINDEN ELALÉLVA TŐLE, HISZEN MÁR AKKOR IS CSÚNYÁCSKA VOLT A PS1-RŐL PORTOLT GRAFIKA, VISZONT A DARABOS MEGJELENÍTÉSÉRT BŐSÉGESEN KÁRPÓTOLT A FANTASZTIKUS KRIMISZERŰ HANGULAT, A „BAD ASS" FŐSZEREPLŐ ÉS A HAJMERESZTŐ ÜLDÖZÉSEK. CSAK HÁT MINDENKI AZÉRT SÓHAJTOZOTT (AKKOR MÉG ÉN IS ILYESMIRE VETEMEDTEM…), HOGY EJ, HA EZ ELŐSZÖR PC-RE JELENT VOLNA MEG …

DRIVER 2 (2000)

LEHET, HOGY KÁR VOLT SÓHAJTOZNI, MERT A REFLECTIONS BEKEMÉNYÍTETT („EZT NEKTEK, PC-S VERZIÓ!"), ÉS A KÖVETKEZŐ RÉSZT MÁR CSAK PS1-RE JELENTETTE MEG. A DRIVER 2 EGYETLEN ALAPVETŐ DOLOGBAN KÜLÖNBÖZÖTT AZ ELSŐ RÉSZTŐL, ÉS AZ NEM VOLT MÁS, MINT HŐSÜNK TPS MÓDBAN VALÓ IRÁNYÍTÁSA… BIZONY, BIZONY, EZZEL MEGELŐZTE A ROCKSTART IS, AMELY AZTÁN GTA III-BAN TELJESÍTETTE KI A RECEPTET… TEGYÜK HOZZÁ: SOKKAL JOBBAN, UGYANIS A DRIVER 2 SOKKAL HALOVÁNYABB VOLT, MINT AZ ELSŐ RÉSZ, ELÉG GYORSAN FELEDÉSBE IS MERÜLT…

DRIV3R (2005)

EZ A JÁTÉK VOLT A SOROZAT LEGNAGYOBB HÍRVERÉST KAPOTT DARABJA, VÁRTUNK RÁ, MINT A MESSIÁSRA, ÉS AHHOZ KÉPEST HATALMAS CSALÓDÁST OKOZOTT. MÁR A KONZOLOS VERZIÓ IS POCSÉK KRITIKÁKAT KAPOTT VILÁGSZERTE, DE A PC-S KONVERZIÓ, HA LEHET, MÉG ROSSZABBUL SIKERÜLT, TÖBBEK KÖZÖTT A HIHETETLENÜL ÓCSKA TPS-IRÁNYÍTÁS MIATT. PEDIG RENGETEG PÉNZT ÖLTEK EBBE A JÁTÉKBA: ÚJ GENERÁCIÓS (ÁM MÉGIS ELBALTÁZOTT) GRAFIKUS MOTOR, TÖMÉRDEK HÍRES SZÍNÉSZ, RIDLEY SCOTT-RÖVIDFILM, HIHETETLEN REKLÁMKÖLTSÉGEK. KÁR VOLT ÉRTE…

lunk, és ügyesen játsszuk meg a kártyáinkat. Ez a felállás nem is lenne érdektelen, ha sikerült volna a sztorihoz izgalmas figurákat találni…

GRAND THEFT GTA

A másik újdonság a GTA-elemek bevezetése, amely eddig nem jellemezte a sorozatot. Míg a korábbi részekben lineáris módon, egymás után oldottuk meg a küldetéseket, most mi magunk dönthetjük el, hogy a nagytérképen kiválasztva és a megfelelő helyre autózva melyik missziónak megyünk neki. Ez elvileg jól hangzik, a gyakorlatban azonban a küldetések rettenetesen fantáziátlanok, érződik rajtuk, hogy a készítők a legcsekélyebb erőfeszítést sem tették, hogy kellően kidolgozzák őket. Állítom, hogy a Driv3r missziói mérföldkövekkel izgalmasabbak voltak, és sokkal jobban beágyazták őket a sztoriba – ott inkább az okozta a gondot, hogy egyikük-másikuk annyira pokolian nehéz volt, hogy sokadszorra már elment tőle a kedve az embernek.

GTA-t nem ismered, öregem…?

Éppen ezért itt a készítők több nehézségi fokozatú küldetéseket adtak meg, amelyeket akár a város különböző pontjain vehetünk fel. A játék elején például össze kell szednünk 1500 dollárt, hogy továbbjussunk a későbbi küldetésekhez. Teljesen mindegy, hogy milyen missziókat vállalunk, csak az a lényeg, hogy a kellő zsetonmennyiség összejöjjön belőle. A feladatok közül sok

ÁTFESTVE, LEDUKKÓZVA, FELSPÉCIZVE

No persze, New Yorkban éjszaka minden nyitva, de a XI. kerben egy nyamvadt közért sincs…

sünk egy rablót egy bankrablás helyszínéről. Szóval ez a tipikus GTA design, amelyet gátlástalanul és kicsit ötletszegényen nyúlt le a Reflections brigádja a Rockstar-tól. A játékmenet szempontjából kétségtelenül jót tett neki, viszont a Driv3r sztoriorientált küldetései nekem sokkal jobban bejöttek, még akkor is, ha gyakran előfordult, hogy földhöz vágtam a gamepadot, annyira felidegesített egy-két lehetetlen küldetés.

MAX PAIN

Ha már GTA-t lopunk, akkor kötelező a TPS-részt is átvenni, nem igaz? A Driv3r-ben is találtunk külső nézetes „sétafikáló" akciót, elég rémes is volt, és ezt itt sem ússzuk meg. A lövöldözés a Parallel Linesban szerencsére nem annyira borzalmas, de közel sem olyan jól kezelhető, mint azt egy modern játéktól elvárnánk. Itt is célpontokat kell kijelölni az elég gyépés targeting rendszerrel, és itt sem esik annyira kézre, mint egy Max Payne vagy egy Tomb Raider

DRIVER

„GARÁZSFEJLESZTÉS"

A GTA SAN ANDREAST JÓ SOKAT TOLHATTÁK A REFLECTIONSÖS ARCOK, AZT LÁTOM, MERT SIKERÜLT ONNAN A GARÁZS RÉSZT IS LENYÚLNI. (A ROCKSTAR MEG PERSZE MÁS AUTÓS JÁTÉKOKTÓL, PÉLDÁUL AZ NFS-TŐL „IRIGYELTE EL" EZT A FÍCSÖRT…) AZT VISZONT NEM TANULTÁK MEG A SAN ANDREASBÓL A SRÁCOK, HOGY ENNEK A GARÁZSBAN VALÓ AUTÓBERHELÉSNEK NINCS SOK ÉRTELME, HISZEN ÚGYIS „ELHASZNÁLÓDNAK" A JÁRGÁNYOK, VISZONT BÁRMIKOR TUDUNK MÁSIKAT LOPNI…

NO DE MIRŐL IS VAN SZÓ? CSAKÚGY, MINT A FENTEBB EMLÍTETT KÉT KLASSZIKUSBAN, ITT IS KÜLÖNFÉLE EXTRA FÍCSÖRÖKET VÁSÁROLHATUNK AZ AUTÓNKRA, KEZDVE AZ ÚJ MOTORTÓL EGÉSZEN A GOLYÓÁLLÓ ÜVEGEKIG. ELVILEG A JÁTÉKBAN ÖSSZESZEDETT PÉNZ ARRA SZOLGÁL, HOGY JÁRGÁNYUNKAT SPÉCIZZÜK, CSAK HÁT TÉNYLEG SEMMI ÉRTELME…

megegyezik, csak a nehézségi fokban különböznek.

Azért, hogy a GTA-hasonlat még teljesebb legyen, különféle gyors mellékmissziókat is felvállalhatunk. Ha kedvünk van hozzá, akkor utcai versenyeken is részt vehetünk, vagy akár hagyományos autóversenyeken is. (Lásd még a dobozban.) Máshol egy autó parkol, felette egy szem, csak arra várva, hogy bepattanjunk, és villámgyorsan kimenekít-

esetében, de legalább olyan vészesen sokszor nem köteleznek minket ezekre a részekre.

A TPS-rész mellett még ki is lőhetünk a kocsiablakon, sőt bizonyos küldetéseknél szükség is van erre. Biztos fantasztikus élménynek hangzik egy száguldó kocsiból kilógó figurát mordállyal megpróbálni eltalálni, de az az igazság, hogy ennek irányítását sem sikerült túl jól megoldani, úgyhogy amikor lehetett, akkor inkább elkerültem a lövöldözést, és meglógtam, vagy ha arra volt szükség, akkor inkább karambolokkal törtem szét az ellenség kocsiját, mint hogy az ablakon keresztül csápoljak.

KÉREM SZÉPEN, ÉN EGY RÉGI MOTOROS… AKAROM MONDANI DRIVERES VAGYOK…

Ugyanakkor egy dolog nem változott a Driver PL-ben sem: a szokásos hajmeresztő üldözések és a járgányok irányítása. A PL nagyjából ugyanazt a motort használja, mint a Driv3r, úgyhogy a járművek fizikája és irányítása teljesen megegyezik az előző részével. Itt is éppoly realisztikusan törnek a verdák, és korántsem olyan könnyű vezetni őket, mint például a GTA-részeknél. Ez anno nagyon tetszett az első részben és a Driv3r-ben, ahol a küldetések csak az üldözésekre vagy menekülésekre koncentráltak, viszont itt néha frusztráló, amikor a város egy végéből a másikba kell elbumlizni, hogy felvegyünk egy feladatot. Borzasztóan idegesítő volt az autóversenyzős rész is ezzel a motorral, úgyhogy nem is nagyon erőltettem. Ettől függetlenül a játék szíve ezúttal is az üldözéses elem, és ezt a Reflections most is tökéletesen meg tudta oldani. Fantasztikus és hajmeresztő hajszákban vehetünk részt, miközben az ellenség és saját verdánk is egyre jobban törik, zúzódik, amortizálódik. Ezen a téren a Driver mindig is elsőrangú volt, és most sem okozott csalódást.

„TEGYE A KEZÉT A KORMÁNYRA, ÉS EGY MOZDULATOT SEM AKAROK LÁTNI!"

A rendőrség mesterséges intelligenciája némileg „jobb", vagy legalábbis szigorúbb, mint azt a GTA-kban megszokhattuk. Itt nincs büntetlen száguldozás: ha a zsernyákok meglátják, ahogy gyorsan hajtasz, karambolozol, vagy csak átmész a piroson, azonnal a sar-

A vonat nem vááááááár!

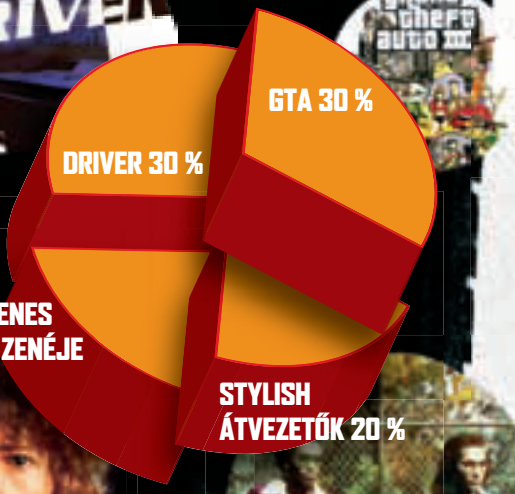
Szép a környék, kellemesen alacsonyak a telekárak

MAJDNEM '80...

1979... A DRIVER: PARALLEL LINES PONTOSAN EBBEN AZ ÉVBEN JÁTSZÓDIK, A HIDEGHÁBORÚ KELLŐS KÖZEPÉN, AMIKOR MÉG SEMMILYEN ENYHÜLÉS SEM TAPASZTALHATÓ. A VILÁGPOLITIKA IGENCSAK ZORD FORDULATOKAT VESZ... KHOMEINI PÉLDÁUL EBBEN AZ ÉVBEN KERÜLT HATALOMRA, NAGY-BRITANNIÁBAN MÁJUS 4-ÉN MEGVÁLASZTOTTÁK MARGARET THATCHERT, A KONZERVATÍV PÁRT JELÖLTJÉT. KÖNNYŰZENEI ÉRDEKESSÉG, HOGY A MÉG FEKETE ÉS ÉP ORRÚ MICHAEL JACKSON EKKOR ADJA KI ELSŐ SIKERES ALBUMÁT, AZ OFF THE WALL. CSAK AZ USA-BAN 7 MILLIÓ PÉLDÁNYT ADTAK EL BELŐLE...

A FILMVILÁG EGYIK LEGJELENTŐSEBB ALKOTÁSA, A NYOLCADIK UTAS: A HALÁL SZINTÉN 1979-BEN KÉSZÜLT EL.

Tör, zúz, destroy all...



AUTÓVERSENYEK

A JÁTÉKBAN TÖBBFÉLE AUTÓVERSENYBEN IS RÉSZT VEHETÜNK, A LEGÉRDEKESEBB AZONBAN, ÉS TALÁN A JÁTÉKBÓL KICSIT KI IS LÓG, HOGY NEMCSAK UTCAI, HANEM IGAZI, HIVATALOS TÍPUSÚAKON IS. SAJNOS AZ AUTÓ NAGYON SAJÁTSÁGOS IRÁNYÍTÁSA MIATT EZ A RÉSZ KÖZEL SEM OLYAN SZÓRAKOZTATÓ, MINTHA MONDJUK VALAMELYIK TOCA-VAL JÁTSZANÁNK (BÁR A LEGUTÓBBI TOCA-HOZ TALÁN LEHET MÉRNI...), ÚGYHOGY ÉN PÁR VERSENY UTÁN SKIPPELTEM.

MIRE SZÁMÍTS

Nem oda budda-budda-budda

kadban vannak. Szóval a KRESZ szabályaira igencsak figyelnünk kell, és ez különösen akkor lehet bosszantó, amikor éppen egy küldetést kell végrehajtani, valakit üldözünk, és azonnal ránk akaszkodik a yard. Ugyanakkor, ha nem esünk bele a rendőrségi kocsik látószögébe, akkor semmi baj, mindenkit halálra gázolhatunk, vagy akárkivel karambolozhatunk.

Ez a látószög persze fokozatosan növekszik, ahogy egyre emelkedik körözöttségi fokunk. Kitűnő ötlet (sohasem értettem, hogy a GTA-kban miért nincs így...), hogy külön mértéke van a lábon elkövetett garázdaságainknak és az autós csínytevéseinknek, tehát ha mondjuk autóval randalíroztunk, de nem látták hősünket kiszállni, akkor egy diszkrét helyen ellopva egy másik kocsit megszabadulunk a fakabátoktól. Az MI ugyanakkor most is éppolyan agresszív, mint régen, és kicsit vicces, hogy egy egyszerű piroson való áthajtás miatt a rendőrök végigüldöznek a városon, és szitává lőnek minket, ha van rá lehetőségük. Azért elég frusztráló tud lenni, amikor ezt megelőzendő folyton lassítani kell, amikor a város egyik sarkából a másikba kell eljutnunk, különben élet-halál hajszába fog a rendőrség...

GTA egy egér szemszögéből...

ÁTFESTVE, LEDUKKÓZVA, FELSPÉCIZVE

A legelső Driverhez az ihletet a készítők a The Driver (magyar címe: Gengszterek sofőrje) című, Walter Hill által rendezett krimiből nyertÉk, amely 1978-ban készült, és Ryan O'Neal volt a címszereplő sofőr. Feladata pontosan ugyanaz volt, mint a húsz évvel később készült játékverzióban: bűnözőket kellett szállítania a tett színhelyéről. Bizonyos jeleneteket a készítők egy az egyben át is vettek a filmből az első játékhoz (amikor a kocsi alkatrészeit kell törni a föld alatti garázsban). A Driver: Parallel Lines is visszatérés ehhez a klasszikus filmhez, hiszen egy évvel később játszódik a film moziba kerüléséhez képest…

NEM MAI GYEREK

A Parallel Lines a Driv3r grafikus motorját használja fel, ráadásul még az előző generációs konzolokra (PS2, Xbox) készült, úgyhogy gondolom, nem okoz túl nagy meglepetést, hogy a „csodaszép" és „forradalmi megjelenítésű" jelzőkkel nem igazán illethetjük a játékot. Ugyanakkor a PL nem is csúnya: old school konzolporthoz képest egész tisztességes a grafika a város és a járművek ábrázolása tekintetében: találkoztam például egész álleejtően ütősen kidolgozott városrészekkel.

A karakterek viszont igencsak rémesen néznek ki, különös tekintettel Slinkre, arra a feka nagyfőnökre, aki a küldetéseket osztja nekünk. Kár volt a karaktereket elszúrni, mert különben a megjelenítés felülmúlhatta volna a Scarface grafikáját, amely a PC-re eddig megjelent legütősebb GTA-klónként maradt meg emlékezetünkben.

Az animáció tekintetében is felemás a kép: az autók mozgása, fizikájuk tökéletes, viszont az emberek gesztikulálása bizonyos esetekben hihetetlenül röhejes, és sajnos a készítők részéről ez nem szándékos paródia… Slink például úgy csápol összevissza, mint valami nagyra nőtt, benarkózott orángután, és ez igencsak lerontja a beleélést a játékba…

Összességében a Driver PL echte konzolport: láttunk már szebbet, de csúnyábbat is, de a Driv3r-hez képest mindenképpen előrelépés…

„DA MUSIC, MAN…"

A felemás grafika mellett viszont hatalmas előnye a játéknak az a hihetetlen stílusérzék, amely mindegyik részt jellemezte. A hetvenes évek végét az átvezetőkön, a szereplők ruháján, illetve a fantasztikusan eltalált soundtrackek révén maximálisan sikerült visszaadni. Nem gondoltam, hogy ezt mondom, de a GTA rádióadói is elbújhatnak a tökéletes ízléssel összeválogatott, rendkívül hangulatos zeneszámok mellett, amelyeket a kocsikba beszállva hallhattunk. Többek között olyan korabeli előadókat hallhatunk, mint David Bowie, Blondie, Pariament, Marvin Gaye, War és még sorolhatnám. A helyenként csúnyácska vagy átlagos grafika mellett is elsiklik az ember szeme, amikor egy-egy fülbemászó számot hallgathatunk.

ANNYIT ÉRDEMEL, MINT AMIKOR JÁTSZÓDIK…

Akár hiszitek, akár nem, a játék pontosan akkora százalékot érdemel, mint amikor játszódik: 79-et. Nem rossz próbálkozás, kétségtelenül jobban sikerült a polírozás tekintetében, mint a Driv3r, viszont a sztori sokkal gyengébb, a karakterek érdektelenek, unalmasak, és összességében egy viszonylag elavult grafikájú, eléggé fantáziátlan és megfáradt GTA-klónnal van dolgunk.

Nagyon nagy előnye viszont a fantasztikus hangulat, amelyet a zseniális átvezetőknek és nagyon eltalált zenei résznek köszönhetünk. Kár, hogy ezt nem sikerült a játék egészére kiterjeszteni, mert akkor a Driver név megint szép lehetett volna, „méltó régi nagy híréhez", így viszont csak egy átlagos folytatás és klón a többi közül…

Bad Sector

Nincs senkinek ilyen hosszú haja…

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TOLTUK
PIV, 512 MB, DX9-ES VIDEOKÁRTYA	AMD 64 3000, 1 GB RAM, RADEON X800, 1 GIGA RAM

Viszonylag jól, szaggatásmentesen futott a játék, bár amikor mindent maxra toltam, azt azért megérezte.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- GTA-elemek aránylag élvezhető lenyúlása
- Fantasztikusan eltalált zeneszámok
- Elég monoton és unalmas küldetések
- Totál érdektelen szereplőktű

GRAFIKA	7
HANGOK	8
IRÁNYÍTÁS	8
HANGULAT	9
KIHÍVÁS	8
SZAVATOSSÁG	6

BAD SECTOR VÉGSZAVA:

Mivel egy több mint egyéves konzoljáték átiratáról van szó, nem ért hatalmas meglepetésként, hogy ez a Driver sem váltotta meg a világot. Jobb, mint a három, de az ötöt nem várom. (Muhaha)

79%

ÉS A TÖBBI:

Mafia 95%

Talán paradoxon, de a GTA stílusú játékok igazi koronázatlan királya nem egy GTA-rész, hanem a Mafia. Ezt a cseh játékot azóta sem sikerült felülmúlni, nagyon sajnáljuk, hogy nem készült el a folytatás…

GTA III 93%

A Driver után az első 3D-s Grand Theft Auto döbbenetesen nagy sikert aratott konzolon és PC-n egyaránt. Nem volt hibátlan, mégis ez volt az úttörő…

Driv3r 73%

A hihetetlenül hosszú várakozás után végre PC-re is megérkező Driv3r olyan csalódást okozott, mint egy rossz vicc, amelyen maximum szomorúan mosolygunk. Kiváló stílus, pocsék megvalósítás.

SHADO

GameStar VIDEÓBEMUTATÓ

Nincs nagyobb flash, mint egy elf képében mesterlövész-puskát fogni, és leszedni egy távolban rohanó trollt.

A párosítás kicsit furcsa lehet elsőre, de pont erről szól a Shadowrun világa.

Rengeteg sorstársamhoz hasonlóan a Szárnyas fejvadász óta igazi cyberpunk-rajongó vagyok – ennek zsenge utánérzését próbáljuk előállítani manapság az állandó neten lógással és hasonlókkal. Az egyik legreálisabbnak tűnő sci-fi világkép lévén népszerű, s a *Shadowrun*-változatban a cool „jövő-cuccokon" kívül nem kell nélkülöznünk a fantasy elemeket sem, orkostul, mágiástul, kardostul. Az egészet természetesen egy papíros szerepjáték keretében lehet a legjobban kijátszani, s akik valami hasonlóra számítottak, azokat gyorsan le kell lomboznom: ez a *Shadowrun* nem az a *Shadowrun*. Már az FPS kategóriából gyanút lehet fogni, hogy nem lesz itt nagy szerepjátszás, s valóban ez a helyzet: míg egyes akciójátékokba azért bele-beleszőnek RPG-elemeket, itt erről szó sincsen. Itt bizony pörgős akciójáték van csak – *Shadowrun*-keretek közt.

IZZÍTHATOD A NETET

Táplálkozzon bármennyire is a szerepjátékból, a *Shadowrun* valódi alapkoncepcióját a *Counter-Strike* analógiáján át lehet a legjobban bemutatni. Adva van ugyanis két szemben álló fél (róluk kicsit később), akik körökre osztott módon küzdenek egymás ellen. Felszerelésünket *CS* módjára a körök elején vehetjük meg, s ha valaki meghal, akkor az nem éled újjá, hanem maximum spectator módban nézheti, hogyan hasítanak a csapattársak. A végére hagytam a legdőbbenetesebb dolgot: egyjátékos mód vagy kampány mint olyan nem létezik. Így lesz egy nagyon hangulatos szerepjátékból csak hálózaton játszható akciójáték. Na jó, a vészjósló hangnem ellenére nincs veszve minden.

AMIN NEM FOGJUK MAGUNKAT HALÁLRA IZGULNI...

...mivelhogy multiplayer, körömrágó és fordulatos sztori nincsen – bár annál mindenképpen több, mint hogy „a terroristák fel akarnak robbantani valamit, a kommandósoknak meg le kell őket vadászniuk" ☺. Nem sokkal a külön dobozban vázolt *Shadowrun*-világ keletkezése után járunk, azaz nemrég

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
MULTIPLAYER FPS

KÖRNYEZET
SHADOWRUN

KIADÓ
MICROSOFT

FEJLESZTŐ
FASA STUDIOS

FEJLESZTŐI PORTRÉ
A FASA Corporation 1980 óta készít igen sikeres játékokat, köztük olyan neveket, mint a BattleTech, a Crimson Skies vagy a VOR: The Maelstrom. A FASA-játékok licence számos könyvnek, játékfigurának, tévésorozatnak, kártyajátéknak szolgál alapjául.

GYORSLINK
1737

- Tibi, valami kék...
- Tudom.

Menjetek csak előre, majd én fedezek hátulról

SHADOWRUN

Ilyen arccal papucsban?

Kicsi nekünk ez a ház, kilőjük az oldalát

tért vissza a mágia, éppen felfedeztek egy igen nagy hatalmú tárgyat egy dél-amerikai lelőhelyen, amire rá is mozdult rögtön két szervezet. Az RNA multinacionális-transzkontinentális-megahiper vállalat szeretne profitálni az új mágikus artifactből, míg a Lineage szeretné azt megőrizni és szent ereklyeként tisztelni. Mit ne mondjak, nem ülnek békésen tárgyalóasztalhoz, hanem véres módon gyepálják egymást. Hát ezért kell körről körre levadászni a másik felet a pályákon.

MEGSZOKOTT FEGYVERTÁR

Háromféle „fegyvertípussal" operálhatunk, amelyekből tetszőleges keverékben vehetünk magunkhoz a kör elején – ameddig a pénztárcánk bírja. A legegyszerűbbek a lőfegyverek, amelyek semmiben sem különböznek a mindennapi tucat-FPS-ekben fellelhetőktől: pisztoly, puska, géppisztoly, shotgun, mesterlövészpuska, katana, gránát, rakétavető és minigun (muhahha). Sok magyarázat nem kell hozzájuk, de érdekes lehet például a katana, mely avatott kezekben, némi drótozással kiegészítve véres munkákra ad lehetőséget. Lesből támadva például már egy csapással is halálos vágást ejthetünk az ellenen, aki így szép lassan kivérzik. A csúzlikon kívül még megtalálható a fegyvertárunkban a mágia és a technika, magyarul drótozás, azaz a gépi implantátumok beültetése – ezek azok a dolgok, amelyek igazán egyedivé teszik a *Shadowrunt*. Mágiával vagy mágikus hatású dolgokkal már sok FPS-ben próbálkoztak (volt már a Quake 3-ban is teleport), de úgy igazán jól megvalósítani eddig még nem sikerült. Most viszont játéktechnikai okokból is fontos szerepet töltenek be az ilyen megvehető képességek, amelyek, mondanom sem kell, milyen sokrétű taktikázásra adnak lehetőséget. Használatukkor az esszenciánkból (Essence) gazdálkodhatunk, ez felel meg kb. a manának. Minden varázslat fogyaszt belőle valamennyit, de idővel szerencsére visszatöltődik. Tűzlabdákat ugyan nem fogunk puffogtatni, kifejezetten támadó „spell"-ként csak a szörnyidézés (Summon) azonosítható. A Gust egy kis vihart támaszt, amely képes fellökni az ellenfelet: egy magas helyről letaszíthatjuk vele a szemben lévőt, de egyedüli módszerként kifejezetten kártékony azok ellen, akik éppen füstformát vettek fel. Füstformában (Smoke) a lőfegyverek és az esés nem sebzi az embert, bár mindezért cserébe kikapcsolása után kis ideig nem használhatunk fegyvert. A teleportálás képessége az egyik leghasznosabb: azonnal előre tudunk ugrani térben 8-10 métert, falakon át, akár felfelé a tetőre vagy lefelé a pinceszintre is! Vitathatatlanul ezt a legnagyobb móka használni – és persze ez a legidegesítőbb is, amikor ellened vetik be. A legjobb tanács: sose indulj el otthonról teleport nélkül! Hasonló „ellenfélidegesítő" a kristályfal (Strangle), amely hatalmas, áthatolhatatlan ásványi falat emel egy kisebb szakaszon: ideális védekezéshez szűkebb átjárók lezárásával. A gyógyítási képességek is a mágiába tartoznak: a Tree

SHADOWRUN-UNIVERZUM

A *Shadowrun* a cyberpunk és a fantasy keresztezésével létrejött szerepjátékvilág, amely tipikusan 2050 és 2070 között játszódik. Egy világméretű kataklizma után újra megjelent a Földön a mágia, s pont erre az időre tehető a technika és az orvostudomány eszement fejlődése is. A mágia új fajokat mutál az emberi DNS-ből, megjelennek az elfek, orkok és más, hasonló fantasy népek – míg egyesek az ősi varázslást választják, mások az ember-gép egybeépítésére esküsznek. Mindent összevetve papíralapú szerepjátéknak nagyon élvezetes, és a cyberpunk világok közül az egyik legismertebb.

of Life egy gyógyító fát ültet, amelynek a közelében mindenki felgyógyulhat (sajnos az ellenfél is). Feltámasztani (Resurrect) is lehet az elesett bajtársakat, könnyen fordítva ezzel az esetleges számbéli lemaradást egy kör vége felé. Annyit persze nem árt tudni, hogy ilyenkor létünk a feltámasztótól függ: ha ő meghal, mi is szépen elvérzünk.

A TECHNIKA DIADALA

A kiberimplantátumok használatukkor nem fogyasztanak esszenciát, de zárolnak belőle különböző mennyiséget, amit nem fordíthatunk varázslásra. A Glider egy aprócska szárny, amellyel nagyobb távolságokat is repülhetünk, illetve lavírozhatunk. Infralátással (Enhanced Vision) átlátni a falakon, a lézeres célzóval (Smartlink) pedig rásegítést kapunk a lőfegyverekhez. Nem árt észbe vésni, hogy a lézer látható, így messziről kiszúrható – érdemes nem folyamatosan üzemeltetni, különben leleplezi hollétünket. Az AntiMagic Generator elszívja a mágiát az áldozatból, illetve pusztítja a leidézett mágikus dolgokat, teremtményeket. A feldrótozott idegrendszer (Wired Reflexes) lehetővé teszi, hogy gyorsabban fussunk, nagyobbat ugorjunk, vagy gyorsabban töltsünk. Az igazi flash az, hogy katanával és drótozott reflexekkel a szemből ránk támadók lövedékeit el tudjuk téríteni!

További változatosságot ad még az, hogy különböző fajokat választhatunk induláskor: embert, elfet, törpét vagy trollt. Mindnek megvan a gyengéje és az erőssége is: az elfek a leggyorsabbak, de a legkevesebb életerővel is ők rendelkeznek – igaz, ha nem harcolnak, regenerálódnak. A törpék képesek elszívni mások esszenciáját (ellenségét és barátét egyaránt), csakúgy az idézett varázslatok erejét is. Extra erős koponyájuk lehetővé teszi, hogy egyedüliként túléljenek egy fejlövést, és tovább harcoljanak. Cserébe lassabban töltődik vissza elhasznált esszenciájuk. A trollok nagydarab, lomha lények, viszont a legtöbb életerőt ők birtokolják, valamint hatalmas testi erejüknek köszönhetően könnyebben használják a nehézfegyverzetet. Az emberek természetesen semmiben sem kimondottan jók vagy rosszak: ők bármire jók, és bónuszként több pénzzel indítják a kört mint a jég hátán is megélő magyar kényszervállalkozó megtestesítői.

A jó szagú törpék rózsaszín parfümillatot eregetnek

AZ ELF, AKI KIFOSZTOTTA A FEHÉRNEMŰBOLTOT

2005 decemberében Észak-Írországban egy 45 éves férfi, Robert Boyd göndör, női parókában és napszemüvegben kirabolt egy fehérneműboltot. Persze rövid úton elkapták, de meglepő módon a bírósági tárgyaláson azt vallotta, hogy addikt Shadowrun-szerepjátékos lévén annyira összemosódtak számára a valóság és a fantasy világ határai, hogy nem is fogta fel, hogy nem játszik. Azt mondta, a paróka és a napszemüveg az általa alakított elf nő megszemélyesítéséhez kellett, de arra nem adott magyarázatot, miért volt szüksége két melltartóra, néhány bugyira meg harisnyára (merthogy nem a kasszát akarta kifosztani a lángész). Döbbenet, de két esküdt el is hitte az egész mesét – ennek ellenére a kissé túlkoros elfimitátort elítélték.

Jó poén, hogy a zászló (artifact) kardként használható

AMIN SPÓROLTAK

Sajnos játékmódokkal és pályákkal egyáltalán nem vagyunk jól ellátva. Mindössze kétféle CTF-et (egy hagyományost és egy „mindenki az egy zászlóra" fajtát) és deathmatchet tolhatunk, ami édeskevés az üdvösséghez. Ugyanis a CTF is megnyerhető úgy, hogy mindenkit kiirtunk a pályán, akárcsak egy sima deathmatchben, akkor meg nem igazán van sok értelme bénázni a zászlóval. A kilenc alappálya és három másik (ezek valamelyik alap kisebb változatai, elvileg összesen nyolc játékosra optimalizálva) megint csak nem kelti a dúskálás érzetét. Hosszú hónapokig ennyi nem fogja lekötni és a képernyők elé szegezni játékosok ezreit, úgyhogy jobb, ha a Microsoft elgondolkodik a letölthető módok és pályák miharabbi kiadásán... A pár pálya a sok vásárolható képességgel, faji jellemzőkkel kiegészülve egy ideig leköti az embert, míg rájön, hogy hogyan is kell használni az egyes mágiákat, implantokat, milyen kombók fekszenek neki igazán, és így tovább. Egy, csak multiplayer játéknál viszont a dolog az online játszhatóságon dől el. A szerverkere sés egyelőre nem működik teljesen flottul: ugyancsak sokat kell várni rá,

Segítettem a srácok vérbőségén (jó példa, hogy miért fogják a Shadowrunt gyorsan betiltani Németországban)

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TOLTUK
PIV 2,4 GHZ	AMD ATHLON 64 3000
512 MB RAM	1,5 GB RAM
GEFORCE 6600 128 MB	RADEON X1800XT

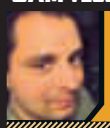
A tesztkonfigon igencsak akadozott, max grafikához, úgy látszik, kell az erősebb processzor

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- Mégiscsak Shadowrun
- Király mágia és „drótozás”
- Kevés pálya és játékmód
- Csak Vistán fut, ami indokolatlan

GRAFIKA	7
HANGOK	8
IRÁNYÍTÁS	8
HANGULAT	8
KIHÍVÁS	9
SZAVATOSSÁG	5

SAM VÉGSZAVA:



Nagyon jól kitalált alapjáték remekül kiegyensúlyozva. Kár, hogy a kevés pálya, játékmód és a Vista-igénye lehúzzák, mert lehetett volna az év meglepetése.

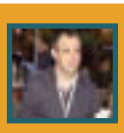
81%

ÉS A TÖBBI:

Half-Life 2 97%
Minden idők egyik legjobb FPS-e: 1984-et idéző hangulat, egyszerre pörgős és taktikus akció, remek grafika és helyszínek.

Halo 2 84%
A Halo 2 annak idején az alap Xboxra készült legjobb shooterként vonult be a játéktörténelembe. A PC-s konverzióig eltelt két és fél év ellenére tűrhető lett.

Quake 4 83%
Bár a Raven Software remek munkát végzett, egy idő után sajnos monotonná és unalmassá vált a játék.



HA TE MONDOD

Mitch Gitelman, Studio Manager

Amikor belekezdtünk a Shadowrun játék fejlesztésébe, tudtuk, hogy nagy terhet veszünk ezzel a vállunkra. Nem lehet egyszerre tökéleteset alkotni a világ hard-core rajongói és a kezdő játékosok számára is. Vagy az előbbiek anyáztak volna minden apróságért, amiben eltértünk a szabálykönyvtől, vagy az utóbbiak álltak volna értetlenül a stuff komplexitása előtt. Így az alapoktól újraépítettük az egészet, bízva abban, hogy elég addiktív lesz ahhoz, hogy mindenki megbocsásson nekünk, és csak az élményre koncentráljon.

komplett csapatként keresni szervert (ez esetben még tovább tart a csatlakozás), de ekkor is LAN-on kell előtte gyakorolni nyilván.

A grafikai megvalósításról nem lehet ódákat zengeni, az erős közepes szintjén mozog – főleg azért, mert néhány helyen fájdalmasan félkésznek tűnik. A varázslatok, effektek kiemelkednek mint extra jól megcsinált részek, viszont a karakterek közt abszolút nincsen különbség, azaz minden fajnak csak egyféle kinézete van frakciónként – fogalmad sincs, hogy kit lősz a nagy kavarodásban. Extra gázul néz ki az is, hogy egyszerűen semmiféle mászóanimációt nem készítettek a figurákhoz, így egy létrához érve egyszerűen „felcsúsznak” rajta. Ehh. Nem voltam kiegyezve a motor azon részével sem, amely a célzás-találat részét illeti: mintha teljesen random lenne, hogy kit sikerül eltalálni mondjuk mesterlövészpuskával, hát még kivitelezni egy pontos fejlövést!

A hangokkal viszont teljesen meg voltam elégedve, nagyon bejött a szerintem dél-amerikai zene, a tanulópályák trénere pedig kifejezetten vicces csóka (ezt mondjuk értékelhetném pozitív egyjátékos élménynek ☺).

AZ ELSZALASZTOTT LEHETŐSÉG

A *Shadowrun* alapjait nagyon jól lerakták, de túl kevés körítést tettek mellé. Kevés a pálya, kevés a játékmód és a karaktermodell: nem az a komplett játék, amely hosszú időre lekötné az online társadalmat. Igaz ugyan, hogy a legnépszerűbb játékokat, mint a *CS* vagy mondjuk a *Quake*, *UT* sem játsszák ennél több pályán, de ott volt miből kiválasztani azt a pár igazán jót, amelyen érdemes és élvezetes küzdeni. Az sem tesz igazán jót neki, hogy nyilvánvalóan ez a Microsoft „demójátéka” arra, hogy az emberek játszhatnak a konzolosokkal egy szerveren, no meg, hogy „vegyetek Vistát, ha ki akarjátok próbálni!”. Ha nem lenne benne a király varázslat és implantok, azt mondanám: érdemesebb egy fantasy (mondjuk *Warcraft*) modot tolni helyette CS alatt.

Sam

» A LEGJOBB TANÁCS: SOSE INDULJ EL OTTHONRÓL TELEPORT NÉLKÜL! «

és akkor még mindig ott van a megfelelő tudásszintű játékostársak megtalálásának problematikája. A *Shadowrun* aztán tényleg az a játék, ahol egy profi pillanatok alatt elintéz valakit, így nagyon sokaknak nem fog kellemes kezdeti perceket okozni az online játék. Természetesen érdemes összeállni és

SHADOWRUN, AZ ELSŐ CROSS-PLATFORM JÁTÉK

Számos alkalommal értekeztünk már a Microsoft kezdeményezéséről, hogy összehozza a konzolos és PC-s játékosokat egy szerverre – s a Shadowrun az egyik első, amely meg is valósítja mindezt. Hogy működjön a dolog, szükség van egy működő Live-előfizetésre is, és sajnos Vista oprendszerre PC-s oldalról, és máris mehet a csihi-puhi. Azaz mehetne, mert itthon nem elérhető a Live, így erről a luxusról bizony egyelőre le kell mondanunk. A német GameStaros kollégák szerint viszont nagyon érdekes, mert nem lehet megkülönböztetni játék közben, hogy ki min játszik: X360-on vagy számítógépen. A Halo 2-höz hasonlóan mondjuk itt is kapnak rásegítést a kontrolleres kollégák, de ettől még nem mozdul el egyoldalúan feléjük a mérleg nyelve. Viszont még Nyugaton is érdemes elgondolkozni azon: hány embernek fogja megérni fizetni a Live szolgáltatást, csak azért, hogy irthassa az X360-as jó népet?

TRANSFORMERS: THE GAME

Mire ezt olvassátok, a *Transformers* film már a mozikba kerül, és feltételezhetően hatalmas sikert arat. A sikerfilmekhez pedig játék is dukál, de hogy milyen, az általában előre sejthető.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
3D-S AKCIÓ

KÖRNYEZET
TRANSFORMERS-UNIVERZUM

KIADÓ
ACTIVISION

FEJLESZTŐ
TRAVELLER'S TALES

FEJLESZTŐI PORTRÉ
A brit fejlesztőcsapat eddigi legnagyobb dobása a Lego Star Wars volt, de animációs filmek adaptációival is foglalkoztak (Némó nyomában, Egy bogár élete, Toy Story).

GYORSLINK
1965

Nyakunkon tehát a film, az átiratok pedig már minden egyes játékplatformra megjelentek, így a vége felé végre PC-re is. De hogy miért is lényeges ez a sorrend, az, gondolom, nem okoz fejtörést, ugyanis az elsődlegesen konzolokat megcélzó játékok hajlamosak amolyan ízes, erőltetett mosolyt csalni a játékosok arcára. A kezdeti kétkedés első percei után viszont szolgált egy-két meglepetéssel ez a kis program.

ALAKVÁLTÁS, ROMBOLÁS

Bevallom, jó ideig semmit nem tudtam ezekről a masinériákról, az olyan neveket, mint például a Megatron, valami elképesztően banálisnak tartottam; de így, a film közeledtével kicsit művelődtem a témában. A Transformers világában olyan robotok küzdenek egymással, amelyek alkalomadtán átalakulhatnak valamilyen járművé: egyrészt hogy álcázzák magukat, másrészt hogy gyorsabban jussanak el A pontból B-be. Ez az ötlet igencsak nyereségesnek bizonyult mind a játékok, mind a képregények-rajzfilmek területén; a Transformers népszerűségére pedig most *Michael Bay* teszi fel a koronát aktuális mozifilmjével. Az Autobotok és a Decepticonok (Álcák) harca az AllSpark nevű energiaforrásért a mi világunkban zajlik, és ez nyomós ok arra, hogy a látványos csatákban minél több földi épület és jármű pusztuljon el. A játékmenet tehát ennek megfelelően alakul: célunk az ellenfelek likvidálása, ennek egyenes következménye pedig többnyire a város porig rombolása lesz.

APA, KEZDŐDIK!

A játék indításakor lepereg előttünk egy raklapra való logó, ezeket még átugorni sem lehet, de aztán rögtön jön a kárpótlás: a bevezetővideó egyszerűen lenyűgöző. Minőségi mozi, amely azonnal meghozza a kedvet a játékhoz, az ember egyszerűen örömmel nyom egy <Enter>-t a kampány menüpontjára, ahol aztán kiválaszthatja a számára szimpatikus oldalt. Az Autobotok a jófiúk, a feladatok során Sam Witwickyt kell megvédeniük a Decepticon robotjaitól. A Decepticon kampány pedig épp az ellentéte az előzőnek, itt pusztítani kell, gonoszkodni, lőni az Autobotokat. Mindössze választanunk kell, nem kell végigvinni egyik kampányt sem, hogy megkapjuk a másikat.

HA HARC, HÁT LEGYEN HARC!

Az, hogy maga a játék hogyan is épül fel, teljesen kiszámítható: autókázzunk, vagy repüljünk el egy adott helyszínre, ott fékezzünk be, gyorsított *Rubik*-kocka módjára tekeredjünk át valami harci gépezetté, és pusztítsuk el azt, ami mozogni merészel. Közben van néhány történeti átvezető, persze szövevényes fordulatokra és többféle befejezésre senki ne számítson. Robotjaink mindkét alakjukban rendelkeznek elsődleges és másodlagos fegyverekkel, amelyeknek általános képlete: egy golyószóró és valami nagydurranó; de hogy őszinte legyek, teljesen mindegy, melyikkel lövünk az ellenfélre, így is, úgy is el fog hullani csekély időn belül, hacsak nem valami védekezésre is hajlamos egyedről vagy bossról van szó. Az ilyen egységeket meg kell dobálni valamilyen felszedhető objektummal (a lámpaoszloptól a kerítésen át a buszig bármit), és utána jól megpofozni. Ugyebár a harmadik fegyverünk a jó öreg Bud Spencer-módszer. Vagy pedig ki kell billenteni az illetőt egy dobással, aztán a pankrátorarénákból ismerős mozdulattal felsegíteni, és nekisózni a legközelebbi épületnek.

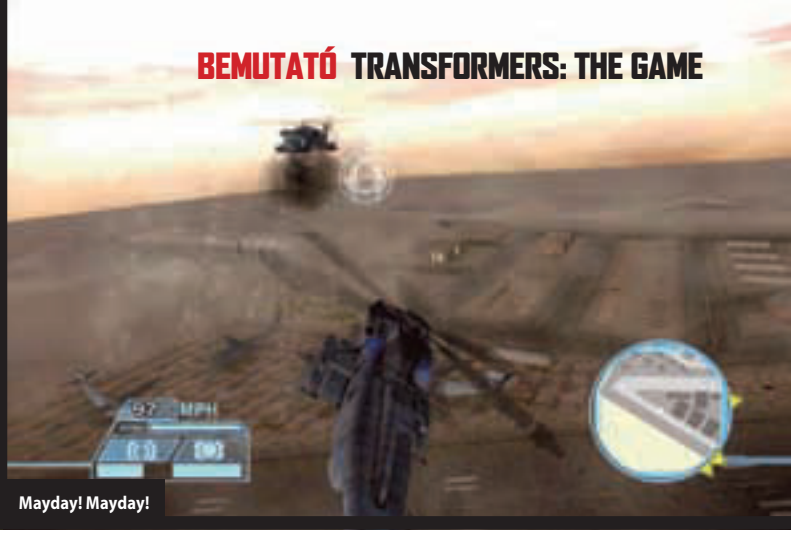
» A HARMADIK FEGYVERÜNK A JÓ ÖREG BUD SPENCER-MÓDSZER «

MENNYI AZ ANNYI?

A maroknyi elérhető helyszínen teljes szabadságot kapunk: a zöld mezőkbe belépve vállalhatjuk az új feladatokat, a sárga mezők mutatják a már teljesített küldetéseket, de ezeket is bármikor újrajátszhatjuk. Ha nem sietünk a küldetésekkel, akkor szabadon lehet autókázni vagy végigcammogni az utcákon, alküldetések és extra csomagok után kutatva. Azért, hogy a mentésünk a játék végén 100%-ot mutasson, ezeket mind meg kell találni. A különböző képességek gyakorlásával szintén extrákat kapunk. Cserébe elérhetővé válnak a képek a galériában, a videók és az első generációs karak-

Vajon merre van a Deák tér?

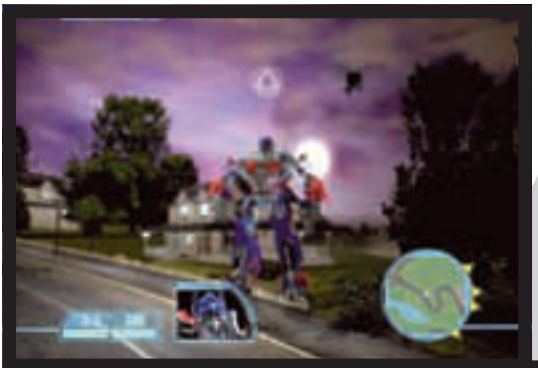
Optimus vs. Megatron, erről van szó…


Mayday! Mayday!

terek. Nem túl sok adalék, de legalább több mint a semmi. Új pályákat, robotokat, játékmódokat ne várjunk.
És ez az, ami elkeserítő: a rövid küldetések számát ugyanis hiába szorzom meg a helyszínek és a kampányok számával, a játékidő így sem lesz valami egetrengetően sok. Gyakorlatilag egy-két délután alatt végigjátszható a *Transformers*, ha az alküldetéseket és a csomagok összegyűjtését is beleszámolom, akkor sem sokkal több. Tehát ennyi az annyi. Ezen legfeljebb a minőség és az újrajátszhatóság segíthet.

MOST AKKOR ROSSZ, VAGY NEM JÓ?

A legfontosabb kérdés valóban az, hogy milyen is a játék. Ha kipróbálja az ember, nem talál benne semmi különösebben kiemelkedőt, sőt azonnal rájön, mennyire kellemetlen az elsődlegesen észrevehető gyenge pont, az irányítás. Nem annyira rettenetes, hogy ne lehessen végigvinni a játékot, de akárcsak a járművekkel, a robotokkal is nehéz bánni; velük konkrétan az volt a bajom, hogy amíg az ellenfél fénysebességgel húz el mellettem, én csak szenvedek azzal, hogyan forduljak meg. Elég lassan, na. Sok fejfájást okoztak még a keményebb ellenfelek is, a körülményes forgolódás során elég kevés időm volt felkapni a járműveket; mire sikerült egyet megmarkolni, az ellenfél már rég feloldotta a védelmét, és támadni kezdett, én meg zuhantam hátra, a felkapott tárgy pedig jobb esetben arrébb repül, rosszabb esetben a kezemben robban fel, jókora sebzést okozva ezzel. Az irányítás frusztrációit tapasztalataim szerint a gamepad sem igazán tudta feledtetni, de azért mondjuk ki: viszonylag gyorsan hozzászoktam, így végre élvezetes akcióban lehetett részem.



JÓL NÉZÜNK KI…

Különösebb baj nincsen a látvánnyal, hozza az elvárt színvonalat, persze szó sincs csúcsminőségről, de legalább gyengébb gépeken is jól fut. A textúrák megfelelőek, a színes-szikrázó effektek és a kellemes napfény jól mutat a monitoron, viszont a helyszínekről nem mondható el, hogy részletekben gazdagok. A fizika is olyan, amilyen: a tárgyak érezhetők, tényleg ott vannak, nem csak lebegnek, viszont próbáljátok ki, hogy csak úgy nekimentek egy autónak százhússzal, szerintem simán lerepül a játéktérről. A gyalogosok elütéséről pedig le lehet mondani.
A hangok sem emelkednek ki túlságosan az átlagból, a zenei aláfestés viszont változatos és izgalmas, szerintem ez is a filmből lett átvéve. A szinkronhang az eredeti szereplők munkája, így arra sem lesz panasz. A robotok közül is mindenki megvan, aki számít: Optimus Prime-tól Megatronig mindkét féltől megkapjuk a kedvenceket, így ezen a téren sem kell csalódniuk a rajongóknak.

GOOD-BYE, TRANSFORMERS

Mit is mondjak így a végén? Rossz tendencia, hogy még ha tisztességesen össze is raknak egy játékot egy filmhez, akkor sem tudnak elegendőt nyújtani. Pont ez a helyzet most is, szó nincsen rossz játékról, én kifejezettem élveztem a rombolható környezetet, a száguldást, a lövöldözést, a verekedést, és játék közben nem kellett fennakadnom azon, hogy milyen ronda vagy milyen fülsértő. Apróbb hibák, tökéletlenségek és szomorú rövidség. A Transformers név azért egy kicsit többet érdemelt volna, főleg azok után, hogy ez a játék képes volt egy kis rajongást ébreszteni bennem. Ez azért nem elhanyagolható tényező.
tenderlumpling

Robotzsaru visszatér!

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TOLTUK
2 GHZ CPU	PIV 3 GHZ
256 MB RAM	1 GB RAM
64 MB VGA	7600 GT

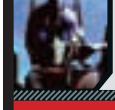
A szép, de nem kiemelkedő grafika jól fut a közepes gépeken is, legfeljebb akkor tapasztalható lassulás, ha sok ellenféllel harcolunk egyszerre.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- Izgalmas akciók
- Változatos feladatok
- Transformers-hangulat
- Idegesítő irányítás
- Rövid
- Kevés lehetőség

GRAFIKA	7
HANGOK	8
IRÁNYÍTÁS	6
HANGULAT	8
KIHÍVÁS	8
SZAVATOSSÁG	4

TENDERLUMPLING VÉGSZAVA:


Az igazi Transformers-hangulatot és a pörgős játékmenetet biztosan megkapjuk a pénzünkért, de csak napok kérdése, hogy teljesen elfeledjük. Döntsétek el, hogy megéri-e.

70%

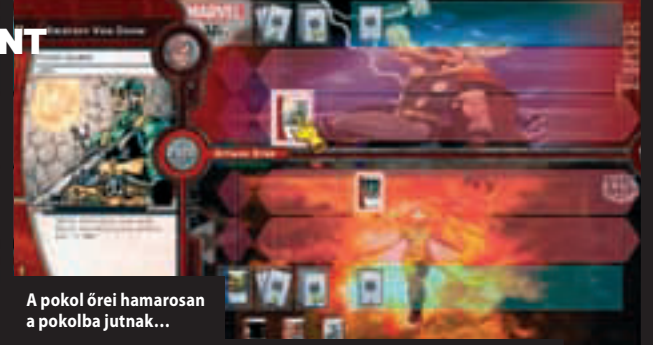
ÉS A TÖBBI:

Lego Star Wars II: TOT 88%
Ez már egy jó példa a remek filmadaptációra, eredeti, szórakoztató és tartalmas.

Spiderman 3 71%
A borzasztó gépigény és konzolosság ellenére egészen jó Pókember-játék.

Pirates of the Caribbean 64%
Így kell energikus filmből egy béna játékot készíteni.

Egy kis savval mindjárt leolvasztjuk azt a mosolyt a arcáról!



A pokol őrei hamarosan a pokolba jutnak…

Csitt, nem látjátok, hogy milyen ádáz küzdelem folyik éppen?!

MARVEL TRADING CARD GAME

Aki eddig nem érezte teljesnek az életét, mert hiányolt egy olyan gyűjtögetős kártyajátékot, ahol Pókemberrel, Magnetoval, vagy akár a Fantasztikus Négyessel gyalulhatja le ellenfelét, az most…

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
GYŰJTÖGETŐS KÁRTYAJÁTÉK

KÖRNYEZET
MARVEL UNIVERZUMOK

KIADÓ
KONAMI

FEJLESZTŐ
VICIOUS CYCLE SOFTWARE

FEJLESZTŐI PORTRÉ
A Vicious Cycle Softwaret egykori MicroProse alkalmazottak alapították 2000 április 3-án, leghíresebb játékaik pedig azóta a *Spy vs Spy*, a *Robotech Battlecry* és a Puzzle Quest voltak…

GYORSLINK
2102

Nos, akár még örülhet is. Mert a Konami bizony úgy gondolta, hogy rettentően kifizetődő lenne meglovagolni a mostanság újra divatba jött szuperhősös filmek sikerét. Miközben a mozikban Pókember védi meg az ártatlanok ártatlanságát, és a Fantasztikus Négyes is újult erővel készül szétcsapni a gonoszok arcát, monitorunkon a legjobb Marvel szuperhősök gyülekeznek, hogy kártyázzanak egy jót. A kérdés csupán az, hogy milyen eséllyel szállhatnak szembe a nagy öreg *Magic: The Gathering*, vagy éppen az új hullámot képviselő *Yu-Gi-Oh!*, *World of Warcraft*, és ki tudja még milyen trading card game-ekkel.

PAKLI

Az első kérdés, ami a megrögzött kártyásokban felmerülhet, hogy a *Marvel Trading Card Game* vajon miben különbözik riválisaitól. A válasz sajnos igen egyszerű: gyakorlatilag semmiben. Aki valaha is játszott már egy-két partit, az a szabályrendszer néhány apró különlegessége ellenére rögtön eligazodik majd itt is. A csatákat ketten vívják egymás ellen, mindenki egy előre összekészített paklival próbálja legyőzni ellenfelét. A lapok négy kategóriába oszthatók, a karakterek maguk a harcolók, az események és a helyszínek a felturbózásukra szolgálnak, a cselekményekkel pedig különféle erős hatásokat idézhetünk elő, azaz tulajdonképpen egyfajta varázskártyáknak is felfoghatók. Miután sikerül összeállítanunk a használni kívánt csomagot (kezdőknek vannak előre definiált változatok is), bele is vághatunk első mérkőzésünkbe.

MÓKA INDUL

A körök mindig erőforrásgyűjtéssel kezdődnek, ilyenkor egy tetszőleges lapot lerakhatunk a kezünkből, hogy aztán nyersanyagként szolgáljon tovább. Időnként érdemes megfontolni akár komolyabb jelentőségű szereplők feláldozását is, hiszen az erősebb lények kijátszásához sok-sok pontra lesz szükségünk. Karaktereinket a csatatéren tetszőleges pozícióba állíthatjuk, attól függően, hogy támadni vagy védekezni kívánunk inkább, majd ha a tényleges harca kerül a sor, felturbózhatjuk erejüket a különféle esemény és helyszín kártyákkal. A végső cél természetesen az, hogy az ellenséges hős életerőpontjait nullára redukáljuk, ám őt csak akkor támadhatjuk, ha éppen semmilyen lap nem védi, így aztán a későbbiekben már komoly taktikázás szükségeltetik a sikerhez.

BORN TO BE A HERO

A kezdőknek sem kell kétségbeesniük, ha a fenti kis magyarázatomat érthetetlennek találták, hiszen a *Marvel Trading Card Game* egy remek interaktív oktatómóddal is rendelkezik. Ha sikerült elsajátítanunk az alapokat, akkor több játékmód is rendelkezésünkre áll: vívhatunk sima csatákat a gép ellen, hogy új taktikákat kísérletezzünk ki, vagy beleugorhatunk a sztori mód kihívásaiba. Utóbbitól túl nagy csodát nem szabad várni; kapunk egy alibi történetet, és sok-sok legyőzésre váró hőst, akik általában nálunk jóval erősebb leosztással rendelkeznek. A kampányokon végighaladva folyamatosan nyithatjuk meg az egyre spécibb és egyre durvább lapokat, amikkel aztán felturbózhatjuk paklinkat, de az igazi ínyencek akár valós pénzért is vásárolhatnak maguknak kártyákat az interneten. A legnagyobb érdeklődés persze mindig az online részt kíséri egy gyűjtögetős kártyajáték esetében, és szerencsére a *Marvel Trading Card Game* is jól domborít ezen a téren. Minden szükséges támogatást megkapunk ahhoz, hogy hús-vér ellenfelekkel szemben is próbára tehessük tudásunkat, sőt, PC-sként akár a PSP változat tulajdonosaival is megmérkőzhetünk. Mivel a hivatalos oldalról letölthetünk egy ingyenes, csak néhány részletében korlátozott változatot is, a TCG mániákusok számára adott a lehetőség a küzdelemre.

ashe

» KAPUNK EGY ALIBI TÖRTÉNETET, ÉS SOK-SOK LEGYŐZÉSRE VÁRÓ HŐST «

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TOLTUK
800MHZ CPU	3GHZ CPU
128MB RAM	2GB RAM
GEFORCE 2	GEFORCE 6600GT

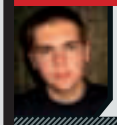
A játék a kissé gyengécske tesztkonfigon irgalmatlanul beszaggatott a nagyobb akciójeleneteknél… vagyis nem, mégsem, tökéletesen fut a mai átlaggépeken is.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Újabb gyűjtögetős kártyajáték
Újabb gyűjtögetős kártyajáték

GRAFIKA	5
HANGOK	4
IRÁNYÍTÁS	10
HANGULAT	7
KIHÍVÁS	8
SZAVATOSSÁG	5

ASHE VÉGSZAVA:



Ha szeretnél egy kicsit bohóckodni kedvenc szuperhőseiddel, akkor nyújthat néhány kellemes percet a program, de komoly kártyásoknak is megérhet egy próbálkozást.

» 65% «

ÉS A TÖBBI:

MTG: Battlegrounds 88%
Az egyik legrégebbi, legnépszerűbb trading card gameből sikerült egy egészen kellemes kis stratégiai programot gyártani.

Down in Flames 75%
Légicsatákat modellező játékmenetével az ínyencek egyik kedvencévé vált a Down in Flames.

Yu-Gi-Oh! PoC: KtR 43%
A néhány évvel ezelőtti egyik legfelkapottabb kártyajáték számítógépes változata nem tudott kiemelkedni riválisai közül.

DEAD REEFS

A kalandjátékok mennyiségben ugyan tényleg nem haldokolnak, annál nagyobb baj viszont, hogy a legtöbbnek csak itt, a „Játszottuk még” panteonjában tudunk helyet biztosítani…

Hm, azt hiszem eltévesztettem Amerikát!

Eme dicstelen cselekedet oka persze nem az, hogy nem kedveljük a stílust, hiszen egyenesen tűzijátékot rendezünk minden jobban sikerült darab tiszteletére. A gond csak az, hogy mostanában eléggé felhalmozódtak a tartalék rakéták és petárdák itt a szerkesztőségben, mert bizony a kiadók nem sok jóval örvendeztetnek meg minket. Az Adventure Company nem is olyan régen még egyértelműen azok közé tartozott, akiknek pártfogoltjaihoz méltán fűzhettünk vérmes reményeket, ám az utóbbi időben már nekik is sikerült néhány csalódást okozniuk. Márpedig mi nem szeretjük a csalódásokat, a standard levágott lófej mellé ilyenkor bizony egy rossz százalékot is adunk ajándékba.

KALANDOZOK, TEHÁT VAGYOK

Pedig az a XVIII. századi nyár nem is kezdődött olyan rosszul. Egy bátor nyomozó az angol partokhoz közeli misztikus hírű szigeten, a *Dead Reefsen* történt brutális gyilkosság felderítésére indult. Nagy meglepetésére azonban nem talált ott semmi mást, csak merő unalmat. Az útjába kerülő feladványok borzasztóan gyengék, ötlettelenek voltak, és a gyilkosság részleteinek kibontakozása sem kifejezetten nyűgözte le csavaros ügyekhez szokott, pallérozott elméjét. Ki tudja miért, talán az elátkozott hely miatt, de még mozogni sem tudott normálisan, állandóan elakadt, és órákat szenvedett a szükséges tárgyak megtalálásával. Kicsit szégyellte magát azért is, hogy nem bírta szokásos formáját hozni, úgy nézett ki, mintha évekkel öregebb lenne, és hangja is eléggé megkopott már. A megfáradt hős végül úgy döntött, hogy hiába a néhány szép élmény, inkább visszafordul, és hazaérvén végigtol egy igazán jó kalandjátékot…

Sam

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

58%

FEJLESZTŐ: STREKO GRAPHICS

KIADÓ: THE ADVENTURE COMPANY

EXTRA DEMO A DVD-N

OVERLORD

Aki ezen a fickón nem látja, hogy gonosz, az... menjen moziba, és nézze meg a Gyűrűk Urát...

Az Overlord megfordítja a szokásos fantasy sémákat: a Jó helyett a Rossz szerepében kell különféle lényeket irányítva romlásba dönteni a világot. Hallottunk már hasonlóról egy bizonyos *Dungeon Keeper* nevű játékban, de a Triumph Studios mégis eredeti köntösbe tudta öltöztetni ezt a receptet...

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
RTS/TPS

KÖRNYEZET
FANTASY PARÓDIA

KIADÓ
CODEMASTERS

FEJLESZTŐ
TRIUMPH STUDIOS

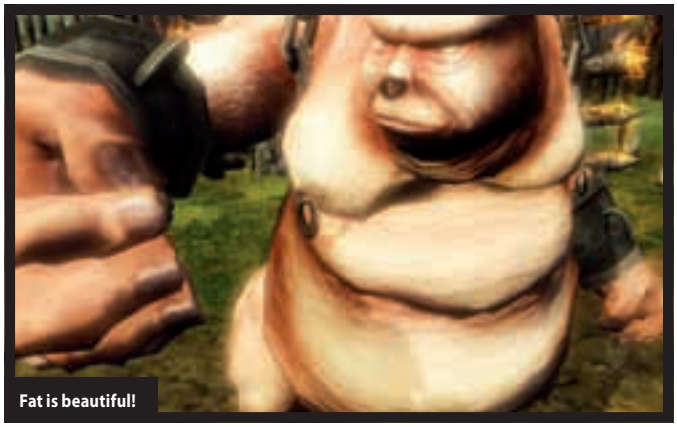
FEJLESZTŐI PORTRÉ
A Triumph Studios eddig az Age of Wonders sorozattal kényeztette a körökre osztott stratégiák szerelmeseit. Az AoW nem aratott túl nagy üzleti sikert, talán ezért is kellett 4 évet várnunk a következő játékukra...

GYORSLINK
1682

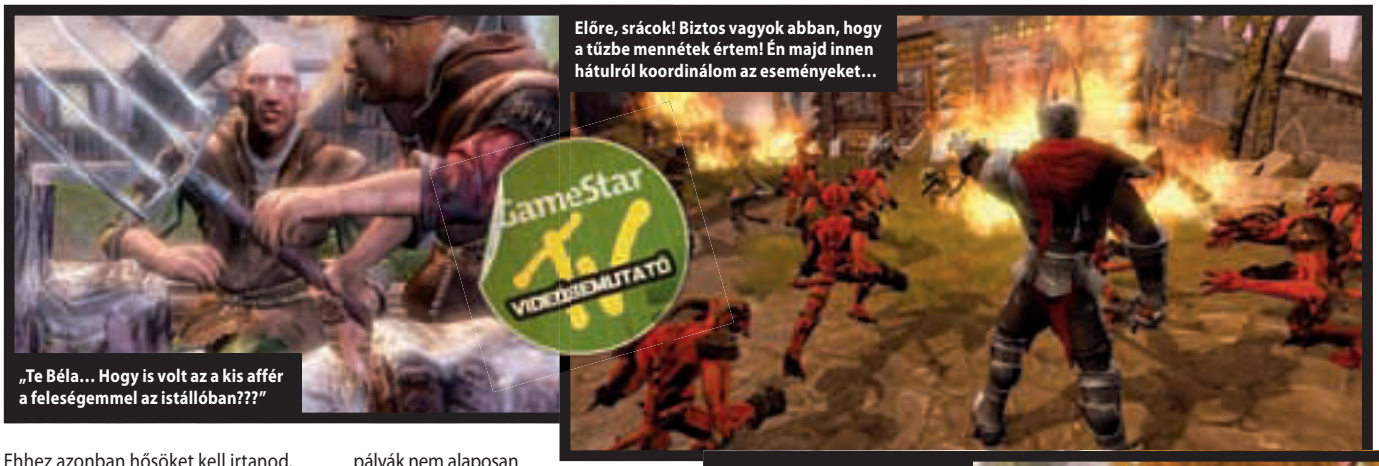
Gonosznak lenni jó. Ismerős ez a mondat, ugye? Peter Molyneux zseniális Dungeon Keepere mellett sok más fantasy és más témájú játékban is átélhettük már, milyen az, amikor a másik oldalon, a hősöket elpusztítani igyekvő kegyetlen hadurak és főgonoszok szerepkörében próbálhatjuk mindent megrontó hatalmunkat kiterjeszteni az univerzumra. Hiszen nincs is annál nagyobb élvezet, mint amikor az elfek és halflingek zokogva menekülnek eltorzult és vérszomjas lényeink elől, akik parancsunkra bármit megtesznek. Az *Overlordban* többek között ezt élhetjük át, ám a Triumph játéka jóval több egy egyszerű *DK*-klónnál... Igazság szerint csak az alapfelállás emlékeztet a Bullfrog egykori klasszikusára, az Overlord ugyanis nagyon sok elemet kölcsönöz más játékokból is. *Fable, Pikmin, Sacrifice, Diablo:* mindegyik klasszikusból megtaláljuk itt a részleteket. No de kezdjük talán az elejéről...

„VESZÉLYBEN A VILÁG!"

És ez a veszély te vagy... Te vagy az „overlord": egy ismeretlen, névtelen, hallgatag antihős, akit a gremlinekre erőteljesen hasonlító lények keltenek életre a játék elején. Persze eleinte távol állsz a Szauron kaliberű end bossoktól: a kastélyod romokban hever, hatalmad mindössze néhány kis rohangászó szörnyikére terjed ki, és te magad sem vagy képes többre, mint hogy egy hatalmas csatabárddal csépeld az ellent. Természetesen, ahogy a játék során egyre nagyobb és egyre gonoszabb erőre teszel szert, fokozatosan felépül rettenetes várad, egyre több varázslatot és képességet tanulsz meg, és az általad irányítható lények száma is drasztikusan növekszik.



Fat is beautiful!



Ehhez azonban hősöket kell irtanod. Már ha egyáltalán hősöknek nevezhetjük ezeket az eléggé karikatúraszerűen ábrázolt figurákat. A paladin egy perverz disznó, a törpe kapzsi és buta, az elhízott és kifejezetten rossz arcú félszerzetek pedig a legcsekélyebb mértékben sem hasonlítanak Frodóra a Gyűrűk Ura filmből.

pályák nem alaposan bejárható fix területek, hanem inkább a *Fable*-re hasonlító lineáris és szűk útvonalak, melyek során a továbbjutáshoz különféle feladatokat kell megoldanunk. Ez a recept szerintem a *Fable*-ben jól bevált, és itt sem rossz, bár egy RTS-re némileg hajazó játéknál elsőre kicsit furcsa. A különféle útvonalak

» SZÖRNYEINK IDŐNKÉNT ELÉGGÉ ÖNFEJŰEK, ÉS RENDKÍVÜL ZAVARÓ, HOGY NEM TUDJUK PONTOSAN MEGSZABNI NEKIK, HOVA MENJENEK, ÉS MIT TEGYENEK «

Ha teljesen őszinte akarok lenni, akkor igazából a játékban nem is érzi magát „gonosznak" az ember, annyira kifigurázták ezeket a jónak titulált hősöket. Ezt maguk a küldetések is megerősítik: a kegyetlen gonoszkodás helyett gyakran különféle parasztokat mentünk meg, vagy olyasmit cselekszünk, ami inkább Aragorn munkaköri leírásába tartozik. Ezt kicsit a játék hibájának is éreztem: ha már egyszer gonosz vagyok, akkor át is akarom érezni! Molyneux-t lehet szidni más okokból, de a Jó-Rossz ellentétet sokkal, sokkal profibban dolgozta ki az összes játékában.

EZ A VILÁG„ SZŰK KETTŐNKNEK

A másik alapvető különbség a *Dungeon Keeper*, a *Sacrifice* vagy más hasonló témájú fantasy RTS-sel szemben, hogy a jellemzői, hogy gyakran valamilyen természetes akadályba botlunk (hatalmas kőszikla, lángoló tűzfal, szakadék, amelyen csak egy szűk palló vezet át, folyó stb.), s ezeken kényelmes hőseink nem tudnak átjutni, csak a lényeink. Ők fogják az összes „kulimunkát" elvégezni helyettünk: eloltják a tüzet, átúsznak a folyókon, eltolják a sziklafalakat, és ők gyűjtik össze az életesszenciákat is. Ha utóbbiból egyébként kifogynánk, akkor a különféle helyszínekre később is visszatérhetünk, hogy még több életesszenciát szedjünk össze belőlük.

MI, HOGY ÉN DOLGOZZAK??? MAJD A „MUNKÁSAIM"...

No igen, az életesszencia… Aki játszott Nintendo GameCube-on a *Pikmin* nevű játékkal (insert random ender

megjegyzés here…), vagy egykori teljes játékunkkal, Sacrifice-szal, annak ismerős lehet a játék ezen aspektusa. Bár mi magunk is különféle varázslatokat és fegyvereket szedhetünk össze, a játék igazi mozgatórugóját már említett lényeink jelentik, akiket az életesszencia segítségével idézhetünk meg. Négyféle életesszencia létezik az *Overlord* világában, és mindegyik típussal másféle „miniont" parancsolhatunk magunk mellé. A barna típusúak a legnagyobbak, és ők a tipikus ütöm-vágom típusú gruntok. A vörös fajta tűzlabdákkal szeret dobálózni messziről, a zöld egy bizonyos „rogue" osztályra emlékeztet egy másik játékból, mert hátulról, meglepetésszerűen szereti szurkálni a jó népet. Végül a kék fajtájúnak szoktuk azt ordítani a *WoW*-ban, hogy „gyógyítsá' má', me' meghalok, kecseg… na jó van, köszi, akkor élesszé', gratulálok, de télleg": ők a pap típusú lények, akik rendkívül gyengék, viszont életre tudják kelteni társaikat, ha van rá idejük. Szörnyikéink, amellett, hogy a kulimunkát elvégzik helyettünk, kiváló harcosok is, ráadásul nem is nekünk kell felszerelnünk őket, mert ők maguk szedik össze a saját cuccaikat. Bár a megtalált tárgyak egy részét hatalmas „For you!" kiáltással nekünk adományozzák, a különféle közönséges fegyvereket saját maguknak tartják meg és használják is. Ezek a támadó eszközök igen változatosak: lényeink fejszékkel, zombikarral vagy csákánnyal csépelik az ellent. Ha elég sokáig maradnak életben, akkor igencsak heterogén és ütőképes sereget tudhatunk a magunkénak.

MESE, MESE, MESKETE

A játék vidám, színes, mesés, jó sok bloomot használó vizuális világa leginkább a *Fable*-t idézi. Molyneux Xboxról

„SZÖRNYŰ" SORS?

Az Overlordhoz hasonló vicces, feelinges akció-RTS-ek, amelyekben különböző szörnyeket irányíthatunk, az utóbbi időkben eléggé eltűntek a játékok palettájáról. Pedig annak idején a Dungeon Keeperek sikere után rendkívül népszerűek voltak: elég csak a Sacrifice-ra, a Giants: Citizen Kabutóra vagy Molyneux két Black&White-jára gondolnunk. A műfaj visszaszorulása mögötti okok közül sok mindent felsorolhatnánk, de az biztos, hogy ilyen játékot fejleszteni sok pénz, idő és energia, hiszen a játék összetettsége mellett a lények mesterséges intelligenciáját is alaposan ki kell dolgozni. Ugyanakkor ezek a projektek nem mindig térülnek meg, vagy legalábbis nem hoznak olyan biztosan kiszámítható bevételt, mint egy mezei FPS vagy TPS. Mi éppen ezért erősen drukkolunk az Overlordnak, hogy bejöjjenek a készítők számításai, és sikeres legyen a játék!

konvertált játékához képest persze azért kidolgozottabb a grafika: több a háttérben mozgó animációt, fény-árnyék effektet láthatunk, és a textúrák és a poligonszám tekintetében is modernebb grafikával van dolgunk. Ennek azonban ára is van: miközben a *Fable* a gyengébb gépeken is tökéletesen, röccenésmentesen futott (mindent maxra húzva pedig az a játék is gyönyörű volt), addig az *Overlord* aránylag megizzasztotta gépemet, úgyhogy vissza kellett venni a beállításokból. Szerintem kicsit még optimalizálhatták volna a játékot PC-re, de az is igaz, hogy örülhetünk, hogy egyáltalán megjelent rá… Összességében azért a grafika szépsége miatt bocsánatos bűnnek éreztem, hogy vas is kell alá, meg egyébként is lassan már gépet kell újítanom, ez a játék is emlékeztetett rá…

AMITŐL A LÉNYEIDET CSÉPELNÉD, DE AZ EGERED KAPJA...

Sajnos az *Overlord* közel sem tökéletes, és a hibák gyökere leginkább a technikai részletekben keresendő. Az egérrel való irányítás elég fárasztó, különösen akkor, amikor lényeinket egy konkrét helyre küldjük, de hősünk vezetgetése sem az igazi. Szörnyeink időnként eléggé önfejűek, és rendkívül zavaró, hogy nem tudjuk pontosan megszabni nekik, hova menjenek, és mit tegyenek. Gyakran rendkívül ostoba szituációk során pusztulnak el majdnem mind, és amikor emiatt kellett visszatöltenem egy játékállást, akkor igencsak csuklottak a kedves játékfejlesztők „jó édes" felmenői…
A bossharcok is kifejezetten idegesítők a gyenge irányítás miatt, a nehezebb összecsapásoknál pedig gyakran legszívesebben szétvertem volna a billentyűt.
Eléggé frusztrálók a gyengén kidolgozott kameranézetek is. Hosszabb játék után kifejezetten megfájdult a fejem a gyakran bosszantóan rosszul pozicionált TPS-nézet bámulása közben.
Végül azt sem bírom felfogni, hogy miért nem lehetett egy nyomorult térképet berakni a játékba?! A kézikönyvbe ugyan berajzoltak egyet, de hát 2007 van, srácok, nem 1994, hogy azt böngésszem játék közben…

MUHAHA MINDEN MENNYISÉGBEN

Kisebb-nagyobb (és néhány vaskosabb…) technikai hibája ellenére az *Overlord* rendkívül szórakoztató és mulatságos, kalandelemekkel is fűszerezett fantasy akció-RPG. Bár annyira nem érzed magad „evil bastardnak", mint ahogy azt a játék beléd szeretné beszélni, a rengeteg humoros elem és a vidám, látványos grafika kárpótol ezért. Aki nem játszott a már említett klasszikusokkal, annak az *Overlord* az újdonság erejével is fog hatni, de aki mindegyiket ismeri, az is jól fog szórakozni, mert a készítők ügyesen keverték a régi játékelemeket. Bár az Overlord közel sem lett az a klasszikus, mint amivé egy kis polírozással válhatott volna, azért kétségtelenül az idei nyár egyik legérdekesebb és legjobb címe. Ha csak puffogtatni akarsz, akkor a *mazur* által tesztelt *Lost Planetet* tudom ajánlani, ha autókázni, akkor ott a *Driver: Parallel Lines,* amennyiben viszont valami üdítő eredetiséget keresel, amely némileg összetettebb, mint az előző két játék, akkor a mostani felhozatalban az *Overlordnál* alkalmasabbat nem találsz…
Bad Sector

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TOLTUK
PIV, 512 MB RAM, DX9-ES VIDEOKÁRTYA	AMD 64 3000, 1 GB RAM, RADEON X800, 1 GIGA RAM

Lassan úgy tűnik, hardvert kell újítanom, mert az Overlord csak 1024×768-as felbontáson volt igazán élvezetes (igaz, ott mindent maxra toltam), egyébként bizonyos helyszíneken durván beszaggatott.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ⬆ Eredeti (bár azért nem új) koncepció
- ⬆ RTS és TPS ügyes keveréke
- ⬆ Látványos grafika
- ⬇ Nem túl jó irányítás
- ⬇ Idegesítő kameranézet
- ⬇ Túlzottan lineáris

GRAFIKA	9
HANGOK	10
IRÁNYÍTÁS	6
HANGULAT	9
KIHÍVÁS	9
SZAVATOSSÁG	8

BAD SECTOR VÉGSZAVA:

Érdekes próbálkozás az Overlord: ügyesen keveri az RTS- és TPS-játékmenetet a mókás fantasy miliővel. A grafika és a hangulat ott volt a szeren, viszont az irányítás és a kamera hagyott némi kívánnivalót maga után…

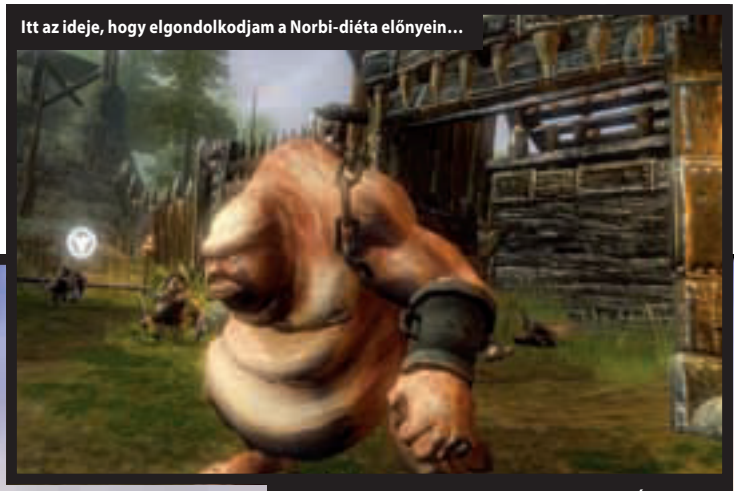
84%

ÉS A TÖBBI:

Fable 97%
Peter Molyneux egyik legjobban sikerült játéka, amelynek PC-s verziója kiválóan sikerült, még pluszpályákkal és fícsörökkel is gazdagodott az eredetihez képest.

Spellforce: The Order of Dawn 89%
A Spellforce a maga idejében egy kitűnő fantasy RTS volt, remek grafikával és elsőrangú, jól átgondolt játékmenettel. A kiegészítők és a folytatás sajnos jóval harmatosabbra sikeredett…

Art of Magic 73%
Egy érdekesnek induló 3D-s fantasy akció-RPG, amely sajnos a pocsék irányítás és a rosszul kidolgozott játékmenet miatt hamar eltűnt a süllyesztőben.



Itt az ideje, hogy elgondolkodjam a Norbi-diéta előnyein…

A parasztok tőlünk kérnek segítséget??? Pfff… És Aragorn mit csinál ilyenkor? A Bahamákon nyaral Arwennel???

HAN SOLO-IMITÁTOROK FIGYELJENEK!

Verne, ha hagynám

Le a mohákkal! Hadat üzenünk a zúzmóbolygónak!

SPACEFORCE: ROGUE UNIVERSE

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
AKCIÓ

KÖRNYEZET
A VÉGTELEN ŰR

KIADÓ
JOWOOD PRODUCTIONS

FEJLESZTŐ
PROVOX GAMES

FEJLESZTŐI PORTRÉ
A horvát fejlesztőcsapat eddig csak kisebb alkotásokkal rukkolt elő, így a *Spaceforce: Rogue Universe* az első igazán komoly fejlesztésük.

GYORSLINK
2045

Fiatalon láttuk a Csillagok Háborúját, zümmögő hangok kiadása mellett kezdtünk el hadonászni egy talált bottal, bevásárlókocsit tolva manővereztünk végig a sarki Ábécé Galaxison. Azóta nem maradt más számunkra, mint gyerekes hajlamainkat a számítógépeken kiélni...

Az igazán emlékezetes űrrepülőszimulátor az utóbbi években nemigen készült. Próbálkozások akadnak, ám vagy a mérce van magasan, vagy csak a fejlesztők ötlettára nem oly végtelen, mint a helyszínt képező világűr. Mindenesetre a horvát Provox Games fejlesztői igyekeztek első komolyabb alkotásukat, a *SpaceForce: Rogue Universe*-t korrektül összetákolni. A végeredmény pedig valóban nagyon szépen összerakott iparos munka, azonban jobban szemügyre véve látszanak meg igazán a kis karcolások és horpadások, melyek miatt sajnos messze nem remekmű a *Spaceforce*.

A VÉGSŐ HATÁR

A *Spaceforce: Rogue Universe* tulajdonképpen két játék az egyben. Akik jobban kedvelik a történetközpontú játékmenetet, azok számára van egy kampánymód, ahol a szokásos „vérben úszó szemmel átszelem a galaxist, mert kinyírták a családomat" mese határain belül irányítgatnak minket. Akik jobbszeretnék a saját történetüket megélni, megtehetik mindezt a másik, sokkal nyíltabb játékmód segítségével. Itt már saját pilótát kreálhatunk, és ott keresünk csini földönkívüli csajszikat az univerzumban, ahol csak jólesik. Utazásunk megkönnyítése érdekében persze használható lesz néhány, a filmekből már ismert technológia is: űrhajónkkal akár fénysebesség közeli állapotba is kapcsolhatunk, vagy a galaxisokban szétszórtan található portálok egyikének a segítségével pillanatok alatt beköszönhetünk a szomszédos csillagrendszerbe, ahol a kihelyezett űrállomás parkolójában szedhetjük fel küldetéseinket.

A My Little Pony űrhajó utánozhatatlanul cukin robban fel

ŰRTRABANT, INTERGALAKTIKUS HONDA

Pilótakarrierünk során építgetnünk, szépítgetnünk kell utazóeszközünket. Csak a pénztárcánk kövérsége szab határt annak, hogy mennyire tudjuk feltuningolni a kedves kis fémdobozt, hisz szinte a legapróbb részletig tudunk rajta változtatni, illetve bővíthetjük. Nemcsak jobb fegyverzetről van szó, hanem navigációs rendszerről, gyorsabb hajtóművekről, talán még neoncsöveket is szerelhetünk az alvázra. Tömni kell hát azt az űrmalacperselyt, ennek érdekében pedig közel 2000 küldetés teljesíthető. Sajnos ezek általában a „menj oda és lődd szitává" különböző variációinak minősülnek, így nagy változatosságot senki se várjon. De ha egy rakétákkal csurig töltött és lézer, foton, prizma, meg még ki tudja milyen hangzatos nevű ágyúval felszerelt űrhajó pilótája vagyok, akkor ugyan mit akarnék? Szinkronúszni a tejútrendszerben? Dehogy! Harcot akarok! Hallani a lézernyalábok süvöltését, látni amint az ellenséges egységek darabokra robbannak, s eközben teljesen megfeledkezni arról, hogy ez mind fizikailag lehetetlen.

De minket ez ugyan hol érdekel? A gépi ellenfelek kellően szívósak, és igazi kihívást jelentenek még a veterán űrrepülő-pilóták számára is.

„ELTAKARJÁK A NAPOT..."

Elég csak néhány pillantást vetni az űr sztárfotósának (Hubble) a képeire, és azonnal rájövünk, hogy az univerzum igenis gyönyörű hely. Nem is kell hát mást tenni, mint a megannyi csodálatos jelenséget és látványosságot összegyűjteni és máris egy szemkápráztató élményben lehet részünk. A Provox Games dizájnerei az utóbbi évek egyik legszebb űrszimulátorát hozták össze. A hátteret képező galaxisok, planéták és szupernóvák kellően szépek, és ugyan van, amikor zavaró tényezőként szerepelnek a közeli csillagok, ám ezek éppen növelik a realitás élményét. Gyakori manőver még a korunkbeli pilótáktól is, hogy a Nap felé repülve próbálják az üldözőiket lerázni, remélve, hogy azok szemét jobban zavarják majd a fénysugarak. Ezt a húzást néha ellenfeleinktől is viszontláthatjuk.

„HOUSTON, VAN EGY KIS PROBLÉMÁNK..."

A játék legnagyobb hibája rögtön az elején pofán csap minket. Mintha valami amnéziásként kezdenénk a karrierünket, rögtön bedobnak a mélyvízbe, és még csak annyit se mondanak, hogy „a piros gombot ne nyomd meg". Nincs betanító része a játéknak, kénytelenek vagyunk a kellően nehéz és frusztráló kezdeten túltennünk magunkat, de a kissé ócska hangeffektek és a lejárt rádiós beszólogatások is zavarók lehetnek egyesek számára. De hibái ellenére a *Spaceforce: Rogue Universe* az utóbbi évek egyik legkellemesebb űrrepülő szimulátora. Nem kell sokat várni tőle, és így elszórakoztat, amíg tovább várakozunk a következő *Wing Commander*re vagy *X-Wing vs Tie Fighter*re.

Mayer

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TOLTUK
PIV 2.0 GHZ	PIV 3.0 GHZ
768 MB RAM	1 GB RAM
128 MB VGA	256 MB VGA

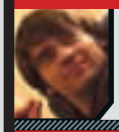
Kellemesen csúszik, tömeges ellenséges támadáskor kicsit akadozhat

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ Hatalmas univerzum
- ↑ Szabadjáték lehetősége
- ↑ Csodás látvány
- ↓ Nincs betanítás
- ↓ Bitang nehéz tud lenni
- ↓ Apróbb hibák

GRAFIKA	8
HANGOK	6
IRÁNYÍTÁS	7
HANGULAT	8
KIHÍVÁS	9
SZAVATOSSÁG	8

MAYER VÉGSZAVA:



A *Spaceforce* egy rendkívül kellemes játék, kellően mély tartalommal és élvezetes játékmenettel. Sajnos az apró hibák miatt nem lett végül igazán kimagasló alkotás.

76%

ÉS A TÖBBI:

Independence War 2 94%
Az utóbbi évek legjobban sikerült űrháborúja, amelyet azóta nemigen sikerült felülmúlni.

Star Trek: Bridge Commander 86%
Azon kevés Star Trek játékok egyike, melyek igazán maradandó élményt nyújtottak.

Freespace 2 82%
Egy látványos és roppant élvezetes űrcsatározás még 1999-ből.

ALPHA PRIME

Falhoz állítós, kivégzős játék ez

Ismét egy futurisztikus FPS-sel lettünk gazdagabbak a cseh Black Element fejlesztőcsapatának köszönhetően, akik egy Doomhoz hasonló sötét világot teremtettek meg, csak itt szörnyek helyett robotok támadnak az emberre. Oké, nem túl eredeti ötlet, de a nyári melegben ez is több a semminél.

Kliséktől hangos az Alpha Prime alapsztorija, a jövőben ugyanis egy bányához hívnak minket, ahol a robotok fellázadtak az emberek ellen, és fémes haraggal irtják fajunkat. Ilyenkor persze mindig érkezik egy mentőcsapat, akiknek az a dolga, hogy lelkes elitkommandósként nézzenek szembe a nem túl jól ismert veszéllyel. Itt jövünk a képbe mi, akik e szerepkört betöltve elindulunk, hogy konzervdobozt csináljunk minden olyan gépből, aki nem ismeri el az Ember hatalmát. Persze először csak komoly fegyver nélkül kerülünk a káoszba, és ahogy ez egy klasszikus FPS-ben már lenni szokott, menet közben válunk igazi halálosztóvá (igaz, a nyolc fegyverből álló arzenál nem túl nagy, de a kellékek között van kalapács is, ami okozott néhány derűs percet a tesztelés során). Munkánkat persze NPC-k is segítik, és az egyre keményebb harcokban szükségünk is lesz a segítségükre.

MIKROBI, AZ ANYÁDAT!

A humanoid robotharcosok, és az egyéb droidok okoznak egyébként néhány kellemetlen percet a játékmenet során. Igaz, hogy az MI nem sikerült annyira jól, de azért nem csak hempergő ócskavasakat kell lepuffantanunk. A gépek fedezéket keresnek, segítik egymást, csapatban támadnak, és igyekeznek minél hatékonyabban likvidálni minket. Ráadásul elég komoly ellenállásba ütközünk a bányában és környékén, így taktikai érzékre is szükség lesz, ha nem csak kamikaze módon akarjuk végigvinni a játékot. Az Alpha Prime tehát minden tekintetben hagyományos FPS, semmi extrát nem akar lenyomni a torkunkon, és grafikai motorja is olyan szépen muzsikál, hogy hozza az elvárt szintet. Egy percig sem unatkozik az ember, amíg a cseh alkotógárda nagy dobásával játszik, és ha félre tudja tenni a „jaj, de sokszor láttam már ilyet" érzését, akkor napokon keresztül is egészen jól szórakozik majd.

ashe

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

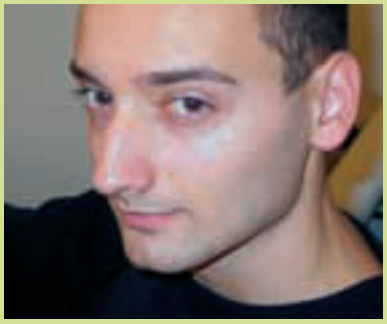
75%

FEJLESZTŐ: BLACK ELEMENT

KIADÓ: IDEA

MÉLYVÍZ

Szerkesztői jegyzet



Sziasztok! Nem is olyan, rég még az olcsó DX10-es GeForce kártyákat volt szerencsénk nyüstölni, most pedig jelentem, az ATI megfizethető szériája landolt a tesztlaborunkban! A nagyobbik tesót, a HD 2600 XT-t és a kisebbiket, a jóval olcsóbb HD 2400 XT-t egyaránt kipróbáltuk, sőt össze is hasonlítottuk őket az NVIDIA modelljeivel. Erről és még sok más érdekességről természetesen a GSTV-ben is megemlékeztünk a GSTV Mélyvíz rovatában. Apropó GSTV, ebben a számban az öt és fél órás adásidőből a Mélyvíz szekciónak is több hely jutott, hisz most több mint félórás műsorral jelentkezünk mi is. Benne például közelebbről megismerkedhettek az újságban is bemutatott világújdonsággal, az LG Blu-ray és HD DVD lejátszójával. Emellett kipróbáltuk az ASUS G1S-s DX10-es ízig-vérig játék noteszgépét, teszteltük a Microsoft világítós Reclusa billentyűzetét, illetve egy 3D-s mutatóeszközt is kipróbálunk. Továbbá szó lesz a Core 2 Duo processzorok tuningolásáról is, megnézzük, mit lehet kihozni például az egyik legnépszerűbb E6300-asból. Próbálunk segítséggel szolgálni kezdő tuningosoknak, illetve bemutatunk néhány túlhúzáshoz elengedhetetlen CPU-hűtőt is.

Mady

TÁMAD A BARCELONA!

Idén augusztusban már megjelenik az AMD új generációs processzorának első, egyelőre kiszolgálókba és munkaállomásokba szánt változata. A Barcelona kódnevű, natívan négymagos – azaz eleve 4 magosra tervezett és egyben gyártott – központi egységek az előzetes tervekkel és kismadarak csiripelte információkkal ellentétben 2 GHz-es maximális órajellel rendelkeznek majd egy ideig. A 2,5 GHz-ig kitolást a negyedik negyedévre tervezik. A magonként 512 Kbyte másodszintű gyorsítótárat és egy közös 2 MB-os harmadszintűt tartalmazó processzoroknál kiemelt figyelmet fordítottak a fogyasztásra is: 95 W-os TDP-vel lesznek kaphatók, és később lesz 65 W-os, csökkentett étvágyú változat is.

Teljesítményüket tekintve korábban arról szóltak a hírek, hogy az előző generációs AMD-processzorokhoz képest 40%-ot gyorsultak a lebegőpontos számításokat nézve. Egy korainak mondható 1,6 GHz-es Barcelona tesztjéből kiderült, hogy valós alkalmazások alatt, azonos órajelen elvérzik a mostani Xeonokkal szemben. Az AMD ezzel kapcsolatban hangsúlyozta, hogy egy korai tesztváltozatról van csak szó, a végleges változatokon még csiszolnak.

LÖVÖLDÖZÉS A TEMPLOMBAN

Perrel fenyeget az anglikán egyház, mivel szerintük a PS3-ra megjelent és egymillió példányban elkelt Resistance: Fall of Man jogtalanul és erősen megkérdőjelezhetően használja a manchesteri katedrálist mint helyszínt. Egyrészt jogtalanul, mivel a megkérdezésük nélkül került bele, másrészt egy szent helyet mészárlás színhelyeként mutat be, ami számukra elfogadhatatlan; emiatt kérik, hogy vegyék le a polcokról, vagy jogi útra terelik az ügyet. A Sony képviselője válaszként elmondta, hogy természetesen nagyon komolyan veszik az ilyen jellegű felvetéseket, azonban ők minden szükséges engedélyt beszereztek, ami csak egy ilyen játéknál szükséges. Emellett hangsúlyozták, hogy ez az egész csak játék, fikció. Ez persze se az egyházat, se a problémáik miatt a játékokat démonizáló embereket nem győzte meg az angol városban.

SZUPERSZÁMÍTÓGÉPES HÍREK

Immár 29. alkalommal adják ki a világ 500 leggyorsabb számítógépének listáját. A top500.org-on megtekinthető lista élén 2004 óta az Egyesült Államokban található BlueGene/L – eServer Blue Gene Solution nevű IBM gép áll, 131 072 darab processzorral. Legmagasabb elért teljesítménye 280 600 GFlops, elméleti csúcsteljesítménye pedig 367 000 GFlops (milliárd lebegőpontos művelet másodpercenként).
A legerősebb európai gép a spanyol MareNostrum – BladeCenter JS21 Cluster, 10 240 processzorral, 62 630 GFlops elért teljesítménnyel. A legerősebb magyar gép pedig egy SGI Altix 3700 Bx2, ami az OMSZ tulajdonában lévő száznegyvennégy Itanium 2 processzorral és 288 GB memóriával szerelt, Linuxot futtató vas. Ez a gép a 48 órás időjárás-előrejelzési szimulációt 10 perc alatt futtatja le a maga 900 GFlops-ával – sajnos a listára ez már nem fért fel.
Igen jól szerepelt az Intel: az 500-ból 289 gépet az ő processzoraikra alapoztak; a legfényesebb szuperszámítógépes karriert a cég repertoárjában a Xeon 5100-as tudhatja magáénak. Összehasonlításul 105 gépben dobog AMD- és 85-ben IBM-szív. Apropó IBM: nemrég jelentették be a 3 PetaFlops (milliószor milliárd lebegőpontos számítás) elméleti maximális teljesítményű BlueGene/P gépet – ez a mostani csúcsnál nyolc és félszer gyorsabb.
A fogyasztását hűtés nélkül 8,7 MW-ra becsülik – ez elég lenne közel 9000 háztartásnak.

TESLA ÚJRA SZÁMOL

Új termékvonalat indított az NVIDIA a már meglévő GeForce és Quadro mellett. A híres feltaláló-fizikusról elnevezett alrendszereket azonban nem sűrűn látjuk majd a gépeinkben – és ennek nem elsősorban az ezerötszáz dolláros árcédula az oka. A G80 chipre és Quadro nyákra alapozott eszközt nagy teljesítményű számítógépekbe szánják ugyanis. Ismert alapra épül: 128 shader processzor 1,35 GHz-en, megtámogatva 1,5 GB GDDR3 memóriával, 170 W-ot elfogyasztva – ez bizony egy 8800 GTX a specifikációk alapján, azonban ezen a kártyán semmilyen megjelenítőnek való kimenet nincs. Célja a mai videokártyák hatalmas számítási teljesítményének felhasználása nem csak játékokban, hanem általánosan. Nem az első és nem is az utolsó lépés ez az általánosan felhasználható GPU-k, avagy GPGPU-k világában: az ATI-nak például 2006 novembere óta van R580-alapú, általános célú gyorsítókártyája.

Az érdekes körítés:

1, 2, 4, de egyes viszonteladók 24 kártyát is egybekötnek, miközben megfelelő szoftvertámogatást is nyújtanak, így valóban ki is használható a teljesítmény.

Jen-Hsun Huang, az NVIDIA elnök-vezérigazgatója a távlati tervekről beszélve hasonlóan képzeli el a jövő PC-jének fizikai gyorsítóját is.

Fejet hajt a Torrentspy és az Isohunt

Miután a Torrentspy-t arra kötelezték az USA-ban, hogy rögzítse felhasználóinak adatait és tevékenységét, úgy döntött, hogy inkább kitiltja az ország internetezőit. Erre azonban mégse került sor, mert végül az Isohunttal karöltve belement, hogy szűrje a jogvédett tartalmakat. Ezt a FileRights rendszerrel kívánják végrehajtani, ami egy automata találatszűrő rendszer. Úgy működik, hogy a tartalomszolgáltató beviszi jogvédett tartalmának adatait, és a rendszert használó oldalakon (torrent trackerek, videomegosztók) ezek után az nem jelenik meg találatként.

A rendszer persze ennél azért valamivel bonyolultabb, de sokan várják ettől a mostani helyzet javulását, mert a kívánt tartalmak eltávolítását most a legtöbb helyen kézzel végzik, egyenként. Bár az említett oldalak üzemeltetői ebben csak az eddig is meglévő gyakorlat kiszélesítését látják, de többen már ássák a FileRights rendszert használó oldalak sírját. Sokan várják azt is, hogy egyre többen pártolnak át a nyíltan illegális trackerekhez, mint például a svéd The Pirate Bay, ahol büszkék arra, hogy egyetlen torrentet sem vettek még le az oldalról a hivatalos szervek nyomására.

APPLE IPHONE

Piacra dobta az iPoddal nagy sikert aratott vállalat saját telefonját. A 4 és 8 GB tárhellyel rendelkező két változat 500 és 600 dollárba kerül a tengerentúlon. A korlátlan adatforgalomi lehetőséggel, YouTube-támogatással, 250 órás készenléti idővel kecsegtető Wi-Fi képes telefon előlapja egyetlen 3,5 hüvelykes érintőképernyő. Az öreg kontinensre vélhetően az év vége felé megérkező telefon a tengerentúlon óriási sajtót kapott, és ehhez mérten a megjelenési hisztéria is nagy volt: ismét voltak emberek, akik 2-3 napot sátoroztak, csak hogy először kaparinthassák meg.

A szaksajtóban számos hibával (bluetooth- és böngészőproblémák, videót nem képes felvenni, csengőhangok alig vannak) megjelent terméket persze azonnal elkezdték helyettesíteni: két PDA-ból egy pillanat alatt iPhone-t varázsoló emulátor is előbukkant, ráadásul még a boltokba kerülés előtt egy jó minőségű utánzat is felütötte a fejét a Távol-Keleten.

Hamarosan itt a Wireless USB

Egyre több eszköz képes ma már vezeték nélkül kommunikálni, és ez a tendencia a jövőben is folytatódik. Erre tesz rá egy lapáttal az Alereon új chipje, amely egyedi frekvenciasávot használ, így az egész világon használható lesz (az eddig csak 1-1 országban használható frekvencián működő termékek nem futottak be túl nagy karriert). 10 méteres hatótávolságával bőven elegendő arra, hogy a szobában forgó nyomtatókat, szkennereket vagy akár külső merevlemezeket és lemezmeghajtókat, és egyéb, ma még gépbe dugott eszközöket összekössön. A sebességre sem lesz panasz: akárcsak a kábeles USB 2.0 ez is 480 Mbit/s, azaz másodpercenként 60 MB adat szállítására képes maximálisan. Igaz, ilyen magas átviteli értékeket csak néhány méteren belül garantálnak, de egy joysticknak vagy kontrollernek erre nincs is szüksége.

Rövid hírek

HARDVER

Már több, mint egymillió négymagos processzort gyártott és szállított le az Intel 2006 novembere óta. A cég fontos célkitűzésnek tartotta ezt, amit a múlt évi IDF-en tűztek ki. A cél az volt, hogy az AMD natívan négymagos processzorának (Barcelona) megjelenése előtt ennyit leszállítson a saját, kétkétmagos processzorból összegyúrt változatából. Ezt majdnem két hónappal a Barcelona augusztusra tervezett debütálása előtt megtették.

WWW.INTEL.COM

Véglegesítették a DDR3 memória specifikációit. A DDR1 2.5V-je és a DDR2 1.8V-je helyett megelégszik 1.5V-vel is, de például ugyanúgy 240 érintkezővel kapaszkodik az alaplapunkba. A szokás szerint egymás mellé tett vagy akár egymásra halmozott chipek kapacitása fél és nyolc Gbit között változhat. Ugyan számos gyártó (Corsair, Kingston, OCZ) bejelentette már termékét, a fogadóképes alaplapokra azonban még a jövő évig várni kell.

HTTP://WWW.JEDEC.ORG/

Sorozatgyártásba került a Samsung UMPC-kbe (Ultra Mobil PC) és notebookokba szánt flash merevlemeze, avagy Solid State Discje. Ez az SSD meghajtó csupán 1,8" (4,6 cm) széles, szemben a notebookokban általában használt 2,5" és az asztali PC-kben lévő 3,5" merevlemezekkel. Az SSD-k nagy előnye a mozgó alkatrész hiánya, az ebből fakadó ideális (ejtsd: nulla) zajszint és az alacsony fogyasztás. Karöltve azzal, hogy könnyebb és kevésbé érzékeny, mint a hagyományos tányéros-olvasófejes merevlemezek, ez a megoldás tökéletes minden hordozható eszközbe. Sebességét tekintve 65 MB/s-sel olvas és 45 MB/s-sel ír, de az árát tekintve ötször drágább, mint az azonos méretű hagyományos lemezek.

WWW.SAMSUNG.COM

Dúl a verseny az alsó kategóriában is: az ATI HD2400 kártyái ellen vonul az NVIDIA 8400GS-e. Eddig csak készre szerelt számítógépekben volt kapható, azonban mostantól boltban is kapható 70 dollár körüli áron. A kártya teljesen DX10-képes, hardveresen gyorsítja videók lejátszását és kódolását, de játékra természetesen csak nagyon korlátozottan használható. 16 steam processzort tartalmazó, 450 MHz-es maggal (mint a 8500GT-n) és 64 bites buszon kapcsolódó 800 MHz-es DDR2 memóriával szerelik. Mivel alacsony profilú és kis fogyasztású/hőtermelésű kártya, így kiváló választás lehet házimozi PC-kbe.

WWW.NVIDIA.COM

Új, olcsó chipseteket dob piacra a legnagyobb processzorgyártó. A G31 és P31 Express névre hallgató lapkakészletek a jelenlegi 946GZ, 946PL és 945G Express termékeket váltják fel. Elnevezésük ellenére nem a Bearlake családból valók, hanem a 945-ös továbbgondolásával születtek meg, így tudásuk megegyezik azokéval, „akiket" leváltanak. Kettejük között egy különbség van: a G31-es integrált grafikus chipet is tartalmaz. Nem kell azonban se az ATI-nak, se az NVIDIA-nak rettegnie tőle – szoftveres pixel és vertex shaderek, hardveres Transform & Lighting hiányzik: játékra teljesen alkalmatlan. ICH7 déli híddal párosítva a harmadik negyedévben kerülnek piacra az ezekkel szerelt lapok.

WWW.INTEL.COM

CSALÓK, VÉGETEK!

Már az Intel is beszáll a csalások elleni harcba. Ennek ugyan elsősorban nem az az oka, hogy nekik is elegük lett az aimbotból, hanem hogy a felhasználók rengeteg olyan csalást használnak, amelyek úgymond bevitelt emulálnak. Ilyenek a különböző botok, az online hirdetők életét megkeserítő „click fraud" programok stb. A felhasználó által bevitt adatok figyelésére felkészített chipsetek vagy egy megfelelően megírt firmware segítségével képesek az egér és billentyűzet használatát összehasonlítani a szoftverek által kapott bevitellel. Ha a kettő nem egyezik, akkor ott valami csalás lesz: ott egy program elhiteti egy másikkal, hogy a felhasználó adatot vitt be – erről pedig értesítést kaphatnak például a játékszerverek. Az egyszerű koncepció felveti, hogy itt egy hardveres, tehát tulajdonképpen kiiktathatatlan billentyűzetleütés-figyelőről van szó, de a lehetőségek mégis kecsegtetők annyira, hogy az üzleti szféra foglalkozzon az Intel fejlesztőinek agyszüleményével. Ha egyszer elkészül, akkor pont hogy segíthet a kémprogramokkal és trójaiakkal fertőzött gépek tulajdonosainak a fertőzés felismerésében – és cserébe kapnánk a nyakunkba egy újabb Nagy Testvért is.

Tárhely és fotómegosztás a Microsoftnál

Zárt béta állapotba lépett nemrég a Windows Live Folders, ami a regisztrált felhasználóknak jelenleg 500 MB, később ennél lényegesen több tárhelyet ad. A feltöltött fájlokat mindenki, vagy csak kijelölt Windows Live-felhasználók – például az összes MSN-kontaktunk vagy csak a tegnapi buli résztvevői – számára tehetjük elérhetővé. Érthetetlen korlátozás azonban, hogy egyszerre csak 5 fájl lesz feltölthető. Egy másik szolgáltatás, a Windows Live Photos a Google és a Yahoo csatamezejére kíván harmadik félként belépni, bár a Yahooval együttműködésre hajlandó. Ez a Vistában meglévő fotóalbum online kiterjesztése, ami azonban XP-t futtató felhasználóknak is elérhető lesz. Mindkét új Live szolgáltatás a szokásos módon és a versenytársaktól eltérően egy-egy szoftver installálásával lesz használatba vehető, bár már dolgoznak egy egyesített Live Installeren.

HIBRID SLI

Ötletes megoldással állt elő az NVIDIA a napokban: a PC-kben 2 vagy több VGA együtt üzemeltetését elősegítő technológiáját arra is képessé teszik a jövőben, hogy egy integrált és egy különálló videokártyát kössünk össze vele. Utóbbi erejétől függően lehet, hogy gyorsulást alig tapasztalunk, de hordozható eszközökben az akkumulátor meghálálja majd. Az elsősorban tehát notebookokban kamatoztatható hibrid rendszer lényege, hogy amíg komoly grafikai igényű alkalmazás (ejtsd: játék, esetleg komolyabb tudású GUI) nem indul, addig a képet az igen keveset fogyasztó integrált megoldás adja, majd ha rá kell kapcsolni, akkor a számításokba a komolyabb rendszer is beszáll. A kábelt nem kell áttenni másik kimenetre, és a felhasználó egyáltalán semmit nem vesz észre az egészből – hacsak nem annyit, hogy egy, a mai napig fontos tényező, az akkumulátor által biztosított üzemidő javul.

EGYMÁSNAK FESZÜL A GOOGLE ÉS A YAHOO

A két cég most éppen a képszolgáltatások terén méri össze erejét: egymással versengve bővítik új és új lehetőségekkel kínálatukat. A Google a Picasához adta hozzá azt a lehetőséget, hogy a webalbum tulajdonságaiban címet megadva a Google Earth- és Google Maps-felhasználók elérhetik azt a térképen kattintva. A Docs & Spreadsheets nevezetű online irodát Dokumentumok & Táblázatok néven magyarul is kínáló Google továbbá mobilokra optimalizált Picasát is elindított. Ezt persze a Yahoo nem hagyta annyiban, és a méltán népszerű Flickr képmegosztóban található anyagokat a Yahoo Images-en keresztül kereshetővé tette. A megjelenített képek mellett megjelenik az azt feltöltő felhasználó neve, és a képre kattintva rögtön a Flickr személyes album jelenik meg. Sajnos ez még nem működik tökéletesen – egyelőre túlságosan hátul vannak a sorban, és csak a felhasználó nevével vagy azonosítójával keresve találunk emberi időn belül általuk feltöltött képeket.

Rövid hírek

SZOFTVER

Külön kategóriája a programoknak az, amely a beépített Windows alkalmazásokra kínál alternatívát. Ilyen a Notepad++ is, amely a mindannyiunk által ismert Jegyzettömb felturbózott változata. Megtartva a sebességet – ami igen fontos szempont – kiegészíti olyan pluszszolgáltatásokkal, mint a több dokumentum kezelése egyszerre (ezek között fülek segítségével navigálhatunk), osztott képernyős szerkesztés, automatikus kiegészítés, nagyítás-kicsinyítés, könyvjelzők. Emellett a programozók is használ vehetik, mivel egyben forráskódszerkesztő is: rengeteg programozási nyelvet ismer (C, C++, Java, HTML, PHP, SQL, Pascal, Assembly, stb.), képes szintaxist kiemelni, szövegblokkokat elrejteni. A nyílt forráskódú programnak most jött ki a 4.1 verziója.

HTTP://NOTEPAD-PLUS.SOURCEFORGE.NET/HU/SITE.HTM

Megjelent a PasswordSafe 3.06. Ez a program arra szolgál, hogy a jelszavainkat egy helyen tarthassuk, kedvünk szerint menedzselhessük, és ugyanakkor biztonságban is legyenek. A PasswordSafe kódolva tárolja a tartalmat a merevlemezünkön, és egy mesterjelszó megadása után a bevitt jelszavak kereshetők, szortírozhatók, a betáplált adatbázisok importálhatók-exportálhatók, képes összehasonlítani két adatbázist. Érdekes megoldás, hogy miután a szükséges jelszót kikeressük, majd a vágólapra illesztve másoljuk be valahova, a program megadott idő múlva törli a vágólapot, nehogy egy ügyes trükkel illetéktelen kezekbe jusson.

HTTP://WWW.SCHNEIER.COM/PASSSAFE.HTML

Start menü – Vezérlőpult – Rendszer – Speciális fül – Teljesítmény, Beállítások gomb – Speciális fül – Virtuális memória, Módosítás gomb. Így néz ki, ha valaki állítani szeretne a virtuális memóriáján Windows XP alatt. Ha valaki nem akar minden esetben végigzongorázni a szokásos fül- és gomberdőn, amikor valamit át kell állítani a grafikus felhasználói felület legmélyén, akkor a Windows in a Box neki lett kitalálva! Ez a program nem tesz mást, mint egy helyen, világos rendszerbe foglalva listázza az efféle beállításokat. Számos többé-kevésbé rejtett beállításhoz is hozzáférést enged, ezeket elkülönítve a normál beállításoktól – ezekkel csak ésszel!

HTTP://BIGDADDYDESIGN.5GBFREE.COM/WINDOWSINABOX.HTM

Hasznos kis Firefox kiegészítés a Foxmark Bookmark Synchronizer. Ha az ember több gépen is használ böngészőt, hamar felmerül az igény, hogy a könyvjelzőihez bárhol, bármikor hozzáférjen. A Foxmark a háttérben futva ügyel rá, hogy gyűjteményünk mindenhol, ahol feltettük „őt" elérhető legyen: az iskolában vagy a munkahelyen eltett oldalak minden további nélkül előcsalogathatók lesznek otthon, minden erőfeszítés nélkül. Teszi ezt úgy, hogy egy szerveren eltárolja őket, amihez a programban megadható felhasználónévvel és jelszóval férnek csak hozzá.

HTTPS://ADDONS.MOZILLA.ORG/EN-US/FIREFOX/ADDON/2410

Több mint háromhónapnyi béta után itt van az Ad-Aware 2007. Sokak spyware elleni első vonalbeli védelme a Lavasoft szoftvere. Az eddigi Ad-Aware SE-hez képest újraírt keresőmotort, optimalizált kódfelismerést és adatbázis-frissítést kínál. Képes egyetlen kattintással törölni a böngészésből visszamaradt fájlokat és megvédi böngészőnket a hijackerektől. Ahogy eddig is, létezik egy alapfunkciókkal rendelkező, de ingyenes változat, de a valós idejű védelemért és számos egyéb funkcióért sajnos már fizetni kell.

WWW.LAVASOFTUSA.COM

JÖVŐNÉZŐ

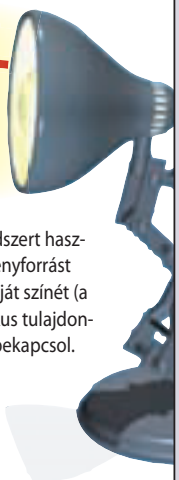
LÉZERES MEREVLEMEZEK

Nem, nem, senki se képzeljen el sci-fi filmes lézerlövöldözést, vagy lézerkardozást: a sokak szerint a leglassabban fejlődő számítástechnikai alkatrész, a merevlemez is megújulhat a közeljövőben, s nemcsak tárolókapacításában (mint eddig oly sokszor), hanem sebességében is. Ez utóbbi ránk férne, valljuk be.
A Hollandiában található Radboud Egyetemen lézert használtak arra, hogy egy speciális tányérra adatokat vigyenek fel. A lemez kobaltból, vasból, és egy kórházi MR vizsgálatok során is használt lágy nehézfémből, gadóliniumból készült. Amikor írnak rá, képesek egy-egy ponton felmelegíteni, és a lézer polaritásának fényében megváltoztatni a lemez mágneses tulajdonságait, sokkal gyorsabban, mint a mai merevlemezek esetén: laborkörülmények között századannyi idő alatt. Kérdés, hogy megfizethető áron, és 3,5" méretben hányszoros lesz a sebességnövekedés – ha egyszer gyártásba kerül. Másik fontos kérdés: miért nem jelenik meg holnap ez a technológia? Jogos a kérdés: azért, mert egyelőre nem képesek a lézerrel megfelelően kicsi, 10 nanométer körüli pontokban rögzíteni az adatokat – ahhoz, hogy legyen egy igazi működő prototípus, ahhoz ezt kéne először elérni.. Sajnos a működő prototípusra még öt (más becslések szerint 10) évet minimum várnunk kell. Addig is itt vannak nekünk a Flash memóriából, és később majd a halmazállapot-váltó memóriából kialakított SSD merevlemezek – persze borzalmas áron, ami elemzők szerint 2010-ben is még háromszor magasabb lesz, mint a hagyományos merevlemezeké.

ÚJABB KERESŐ AXEROXTÓL

Az internet hihetetlen nagy üzlet, nem véletlen, hogy a Google lett ez évben a világ egyik legnagyobb vállalata: s a Google voltaképp a keresőmotorjáról híres igazán. Most a Xerox jelentett be egy újabb fejlesztést: A kifejezetten vállalatok részére készülő FactSpotter teljesen más alapokon nyugvó keresést tesz lehetővé, mint a Google, így nem is igazán lesznek majd versenytársak.
A titok abban rejlik, hogy a FactSpotter voltaképpen nem is keres, hanem adatokat bányászik: nem kulcsszavakat keres egy dokumentumban, hanem megpróbálja megérteni, értelmezni azt. A szemantikus módszer használatával, a kerek, egyszerű mondatokban feltett kérdéseket értelmezi és azokra „válaszol". A projectet az agy komplex működésének modellezéséhez hasonlítják (persze annál kisebb skálán), hiszen a keresőmotor fejlesztése hasonló az agy információfeldolgozási folyamatának megértéséhez. Legalábbis ezt nyialtkozta a francia fejlesztők vezetője, Frédérique Segond. A szöveg nyelvtani alapjait és a kontextust elemzi, ezt követően az elemzések segítségével következtet újabb információkra, például hogy a kétértelmű szavak az adott esetben igeként vagy főnévként használatosak, a névmások melyik szóra vonatkoznak, stb. Az alapvető probléma ugyanis az, hogy sok szó vonatkozhat különböző dolgokra, s ami félrevezető lehet az a szavak kapcsolódása: mondott is egy konkrét példát: ha egy hagyományos keresőbe a Lincoln és az alelnök szavakat ütjük be, a találatok között nem szerepel majd Abraham Lincoln alelnökének neve. A FactSpotter viszont azonnal válaszol: Hannibal Hamlin.
A kutatócsoport jelenleg különböző élőnyelvek nyelvtanának leírására alkalmas metanyelvezeten dolgozik: az angol, a francia, a spanyol, a német, a holland, a portugál és az olasz sikere után most a japán van épp soron. Rossz hír azonban, hogy a Xerox egyelőre nem tervez nyilvános FactSpotter változatot, a kereső a cég vállalati alkalmazáscsomagjának részeként kerül értékesítésre. Reméljük, meggondolják majd magukat.

A LÁMPA, AMI (AKI) FIGYEL



AZ MIT kutatói olyan asztali robot-lámpát készítettek, amely okos: ki tudja következtetni, hova fogunk figyelni, és oda világít, hova nézünk. Sőt, még a színváltásra is képes a fényforrás, így teljesen élő hatást kelt.
Talán emlékeztek még a Pixar stúdió logójában látható lámpára: furcsa, de emberinek tekinthető, hiszen van lába, hajlékony törzse, és feje. S minden Pixar film elején animálódik is kicsit (sőt van egy önálló rövidfilmje is, remélem mind láttátok). Ezt a hatást használta ki Guy Hoffman az MIT Média Laboratórium kutatója AUR, a robotlámpa létrehozására. AUR egy speciális kamerarendszert használ, amely segítségével képes arra, hogy a tekintetünk irányát azonosítsa, így el tudja fordítani a fényforrást a megfelelő irányba. S mindez még nem elég, képes arra is, hogy egy szűrőrendszer segítségével saját színét (a világítását) változtassa. Például ha ránézünk, „elszégyelli magát" és elvörösödik. Másik igen praktikus tulajdonsága, hogy ha a helységből távozunk, akkor automatikusan kikapcsol, és ha újra bejövünk, akkor bekapcsol. Most már számomra csak olyan hasznos funkciók hiányoznak belőle, mint a Galaxis Utikalauz Stopposoknak című könyvben a beszélő ajtók: milyen jó lenne, ha a napszaktól függően még köszöntene is minket a lámpa és néhány szép és kedves szóval feldobná a napunkat :)
Hétköznapi használati lehetőségei egyelőre elég homályosak, azonban a robotika fejlődésének kétségtelenül igen érdekes állomása AUR megjelenése: a demo videókból is érezhető, hogy mennyire életszerű az ember-robot interakció ebben az esetben. A tekintet követése a megvilágítás irányával mondhatni valós hiányt pótol, és folyamatosan azt a pozitív érzést kelti bennünk, hogy a robot figyeli igényeinket, segít nekünk.

Röviden

A Google felvásárolta a GrandCentral nevű céget, amely segítségével webes telefonszolgáltatást nyújt majd a felhasználóknak, vagyis a böngészőben lehet majd fogadni és kezdeményezni hívásokat: ennek segítségével a felhasználók egy központi telefonszámot regisztrálhatnak, amelyen keresztül az összes telefonszámukra érkezett hívást fogadhatják. Várhatóan ezt a funkciót a Google Mail levelezőszolgáltatásba integrálják majd, így az internetes postafiók a megszokott funkciók mellett telefonhívások fogadására és valószínűleg kezdeményezésére is használható lesz. S a beérkező üzeneteket is meghallgathatjuk majd bárhonnan, bármikor.

Mauritius szigetén igen épp állapotú dodó maradványt találtak. Ez azért is fontos, mert a „legnépszerűbb" kihalt madárról így sokkal többet megtudhatunk, mint eddig: a maradványok valószínűleg kiváló DNS-mintákat és egyéb, létfontosságú adatokat szolgáltatnak, mivel tökéletes állapotban, teljesen elszigetelt barlangban találták azokat meg. A Frednek nevezett madár segítségével megtudhatjuk, pontosan honnan is származnak a dodók, milyen egyéb fajokkal állnak rokonságban, sőt az ép DNS segítségével akár a jövőben újra találkozhatunk is ilyen madárral.

Egy floridai feltaláló, Dan Didrick olyan műujjat talált fel, amely hatékonyan helyettesíthet elveszett ujjakat: lehet vele fogni, szorítani, gépelni, golfozni, hangszeren játszani stb. A műujj acélból és műanyagból készült (márkaneve X-Finger), funkcióját tekintve nem robotujj, hiszen semmilyen elektronikát nem használ a működéshez, használója a hiányzó ujj csonkjával képes működtetni az ujjpercekben levő egyszerű mechanizmusok révén. A feltaláló jelenleg hasonló elveken működő műkezet és lábujjakat tervez.

A svéd Karolinska intézet kutatói kimutatták, hogy a terhes anya által szívott marihuána a magzati idegrendszer fejlődését is befolyásolják. Ebből azonban az következik, hogy amikor állapotos asszonyok marihuánát szívnak, a gyermekük idegrendszerének fejlődését veszélyeztetik. Azt eddig is tudtuk, hogy azok a gyermekek, akiknek az édesanyja marihuánát szívott a terhesség alatt, sokkal gyakrabban hiperaktívak, szociális zavaraik lehetnek, például agresszivitás, emocionális zavarok felléphetnek. A különböző pszichológiai és neurológiai tesztekből kiderült, hogy például a memória funkcióik csökkentek, illetve szélsőséges esetekben még mozgáskoordinációs zavarok is felléphetnek. Most a svéd kutatóintézet bebizonyította a marihuána magzatokra gyakorolt romboló hatását.

A milliárdos Robert Bigelow magánűrállomást készít. A Genesis 2 is Oroszországból indult egy Dnyepr rakétán. Az orosz katonai arzenál átalakított ballisztikus rakétáját egy földalatti silóból lőtték fel a dél-oroszországi Jasznyi kilövőbázisról a Genesis 2-vel, melynek felfújását nem sokkal az érkezés után meg is kezdték a sűrített levegővel töltött fedélzeti tartályok. A második űrmodul 4,2 méter hosszú, átmérője 2,4 méter; ez gyakorlatilag a végleges változat egyharmad arányban lekicsinyített mása. A Genesis 2 napelemeit is sikeresen kinyitotta, így a modul energiaellátása is biztosított. A következő Bigelow modul pályára állítása 2008 végén várható, 2012-ben érik majd el az űrrálomás státuszt, amikor az összekapcsolt egységek már emberi legénység ellátására is képesek lesznek a tervek szerint.

PIACTÉR

"OKOSABB-TELEFONOK"

MOBILOK A PDA-K ELLEN TESTKÖZELBŐL

Kicsik, nagyon okosak, és a hétköznapokban is remek hasznukat vehetjük.
A PDA-k és mobiltelefonok egyre közelebb kerülnek egymáshoz, és bizony idővel született is néhány kiemelkedő készülék.

Néhány évvel ezelőtt már sokak fejében megfordult, hogy milyen jó lenne, ha több mobil készülékünk is egyben lehetne: mobiltelefon, miniszámítógép, fényképezőgép, GPS vevő és navigációs rendszer és még jó néhány apróság. Ezek, ha belegondolunk, külön-külön egyrészt elég sok helyet foglalnak el, másrészt adott esetben macerás is őket kezelni, mert mindegyikhez cipelhetjük a töltőt.
Két oldalról indult meg a fejlődés, mindkét fél célpontja közel azonos volt. Egyfelől a mobiltelefonjairól ismert cégek indultak el PDA irányba (vagyis olyan funkciók kialakítása felé, melyet csak a tényleg okos mini számítógépek tudnak), illetve a PDA avagy Pocket PC gyártók mozdultak a kommunikációhoz. Ezen oldalak felől igyekeztünk mi is közelíteni.

NÉZZÜNK SZÉT A MOBILOSABB OLDALON

A Nokia a legszerényebben szólva is megrohanta a műholdakat, hiszen majdnem egy időben több GPS képes készüléket is piacra dobott. Ezekre gyárilag mellékeli a smart2go szoftvert, mellyel máris megkezdődhet a navigáció a nagyvilágban. A „legkisebb" a **6110**-es elnevezést kapta. Rejtett billentyűzetét a képernyős részt felfele eltolva tudjuk előcsalni – a nyitás mechanikája nagyon jó, maguk a numerikus gombok egy kicsit picik, ez nehezítheti a kezelést. Fogása kellemes, egy picit talán telt érzést kelt. Ez 125 grammos súlyával érződik is, de távolról sem mondható nehéznek. Kijelzője 2,2 hüvelykes, és 16 millió színt képes megjeleníteni. 2 megapixeles kamerájával fényképezhetünk, a készült képek nyilván csak hobbi szinten alkalmazhatók. Se nem jobb, se nem rosszabb, mint az általános mobil digitális kamerák. Mivel a 40 megabájt beépített memória nem feltétlenül elegendő, microSD kártyával 2 gigabájtig bővíthetjük. Ára előfizetéssel mindenképpen megéri, kártyafüggetlen változatának fekvése is elfogadható minden tudását figyelembe véve.
A második Nokia az N sorozat jeles képviselője. Az **N95**, az imént tárgyalt 6110-esnél is jóval elegánsabb, némileg sportos, mégis komoly üzleti kinézetet is áraszt. Kicsi, nagyon könnyű, és remekül nyitható. A mellékelt lehetőségek nagyon gazdagok: elegáns bőrtok, kábel, 1 gigabájtos microSD kártya, sztereó headset, DVD, és még néhány apróság. Nyitható, retesz védelemmel ellátott 5 megapixeles kamerával rendelkezik. Az ötlet maga csak egyvalamiért nem tetszik: ha „háttal" tesszük le az asztalra a készüléket – márpedig így szoktuk, akkor pont ezen támaszkodik a teljes készülék. Megfelelő fényviszonyok mellett kellően szép képeket készíthetünk vele szabadtéren, máshol azonban eléggé mosottas lesz a készült felvétel. A kijelzője szép, noha nem a Nokia legfejlettebb kijelzőjét sikerült beletenni. A készülék egyik különlegessége, hogy kijelzője két irányba is elmozdítható. Egyszer előcsalhatjuk a numerikus gombokat, máskor pedig a multimédiás lehetőségeket és azok kezelőbillentyűit. Lényegében minden adatátviteli formát ismer, még a sokszor elhanyagolt infrát is. Ha a készülék árát kicsit sikerül lejjebb tornászni, nagyon kellemes és kompakt gépet kaphatunk.

A KÉZI SZÁMÍTÓGÉPEK IS TAROLTAK RENDESEN

A mobilkészülékekkel ellentétben az a hatalmas előnye az ilyesfajta PDA készülékeknek, hogy egyértelmű árat tudunk hozzájuk találni (nincsenek előfizetős, kártyás, ilyen-olyan szezonális akciós lehetőségek). Mindegyik tesztelt PDA készüléken Windows operációs rendszer volt, mely teljesen jól működött.
Szerkesztőségünkbe elsőként a kicsit formabontó **Mio A701**-es készülék érkezett. Dobozában mindent megtalálhatunk, amire csak szükségünk lehet: kábelek, töltők, autós szett, fülhallgató. A készülék alsó részén találhatóak a kezelőgombok, nincs lehetőség semmi eltolásra vagy egyébre, a többi kezelés mind az érintő képernyőn történik. A készülék jobb oldalán található az SD/MMC kártya bővítési lehetőség. A processzor kellően izmos, 520 megahertzes Intel Xscale, ami mellé 128 megabájt ROM és 64 RAM párosul. A kijelző csupán 240 x 320 pixeles, ám kellően kicsi kijelzőjének köszönhetően szép képe van. Üzemideje elfogadható, teljes használat mellett is meglepő volt, hogy meddig bírta. Ára körülbelül 90 ezer

	Nokia 6110	Nokia N95	Mio A701	ASUS P535	HP iPAQ 6915
Frekvenciasáv	850/900/1800/1900	850/900/1800/1900	900/1800/1900	900/1800/1900	850/900/1800/1900
Memória (MB)	40	160	64	64	64
Memória bővíthetőség	microSD	microSD	SD	miniSD	miniSD
Súly (g)	125	120	148	140	180
GPRS	van	van	van	van	van
EDGE	van	van	nincs	nincs	van
Generáció	3,5G	3,5G	2G	2G	2G
Bluetooth	2.0	A2DP	van	2.0	van
WAP	xHTML	HTML	Pocket IE	Pocket IE	Pocket IE
WLAN	nincs	b/g	nincs	b/g	van
Kamera felbontása (Mpixel)	2	5	1,3	2	1,3
Körülbelüli ár (Ft)	98 000	170 000	90 000	130 000	140 000

forint körül mozog – természetesen szolgáltató- és kártyafüggetlen.

Hardver tekintetében lényegében megegyező képességekkel felszerelt a Ramiris Rubin ZRt-től érkezett **ASUS P535**-ös, ám nyújtott még néhány érdekességet. Kettő,fontosabb különbséggel rendelkezik: már 2 megapixeles kamera lett beleépítve, és Wi-Fi-vel is fel van szerelve – ennek köszönhetően vételára valamivel magasabb: 130 ezer forint magasságában lehet hozzájutni. Kevésbé formabontó, sokkal inkább elegáns és letisztult kinézetet kölcsönöztek neki. Egy egyszerű, ám annál fontosabb bőr védőtokot is kapunk hozzá az autós szetten és töltőkön kívül. Felül található a miniSD bővítési lehetőség, közvetlen a bekapcsoló gomb mellett. A GPS első indításra kicsit macerás, de miután egyszer észlelte a műholdakat, későbbi próbálkozás esetén már sokkalta könnyebb dolgunk lesz.

Teljes használat mellett 3-4 napig bírja az aksi, ami nagyon jónak számít PDA körökben. Összességében talán ez a készülék győzött meg minket legjobban – ezt főleg kialakításának köszönheti, hiszen kimagaslóan extra képességekkel nem rendelkezik.

Végül, de nem utolsó sorban kipróbálhattuk a HP megoldását is, a **HP iPAQ 6915**-töt. Kétség kívül ez tesztünk egyik legrobosztusabb készüléke. Nehéz, vastag, ám ennek köszönhetően PDA-k közül ebbe sikerült a legnagyobb kijelzőt tenni. A GPS navigálás közben ez nagyon jól jöhet, és lássuk be, hogy autóban, menet közben mit sem számít a súlya. A legnagyobb és leglátványosabb eltérés a többi készülékhez képest, hogy ezen fix helyen megtalálható a teljes klaviatúra. Ez a korábbi modellekhez képest nem sokat változott, még mindig kicsit kicsik a gombok, persze ez megszokás kérdése. Pozitívumként említhető az itt is fellelhető Wi-Fi, illetve az Edge. Negatívum, hogy akárcsak az ASUS esetében, ebben sincs 3G, kijelzőjének minősége bőven lehetne jobb is. Akinek tetszettek a korábbi HP megoldások, ebben sem fog csalódni.

MINDEN KÉSZÜLÉKNEK MÁS A LELKÜLETE

Nagyon nehéz lenne igazi győztest kihirdetni. A tesztelt készülékek sok tekintetben mások, és mégis – képességeikben nagyon sok a hasonlóság is. Vásárlás előtt két dolgot kell eldönteni: mire szeretnénk használni a készüléket (főleg telefonálásra, vagy fontos lehetnek többek között az Office funkciók is), illetve, hogy milyen mélyen kívánunk a pénztárcánkba nyúlni. Szerintünk az ASUS P535 az egyik legjobban kezelhető készülék a már említett PDA oldalról, a Nokia pedig egyértelműen az N95-tel bizonyította, hogy volt még hova fejlődni.

ZeroCool

JÖVŐBE TEKINTÉS

Aktuális cikkünkben bemutattuk a Mio A701-es készülékét. Lapleadásunkkor érkezett az információ, hogy a cég bejelentette a készülék új modelljét, mely az A702 nevet kapta. Az eddig ismert változások, hogy egy numerikus billentyűt kapott az egyszerűbb tárcsázás érdekében, belekerült egy kezelést segítő gördítő gomb is, valamint ezúttal már 3,2 megapixeles kamerával rendelkezik. Érdekesség, hogy az eddigi miniSD kártyanyílást microSD-re alakították, mely nem biztos, hogy jó hatással lesz az iGo tulajdonosok számára. Egyelőre nem tudni biztosan, de valószínűsíthető, hogy ebben már lesz WiFi, ellentétben a jelenleg kapható változattal.

A NAGY KÉRDÉS. BLU-RAY, VAGY HD DVD?

Talán mégsem kell választanunk!

A jövő nagy kérdése, hogy Blu-ray lemezt vagy HD DVD-t fogunk-e a polcunkon tárolni? Az évek óta húzódó háború még mindig nem dőlt el, viszont nem is biztos, hogy a jövőben feltétlenül választanunk kell a két formátum közül. Az LG BH100 például mindkét lemezformátumot kezeli!

Alassan évek óta tartó huzavona tovább folytatódik. Szinte minden hónapban jönnek ki az újabb és újabb hírek, elemzések, eladási statisztikák, melyek hol a Blu-ray, hol pedig a HD DVD lemezeket állítják be az abszolút győztes formátumnak. A probléma csak ott kezdődik, hogy míg folyik a filmstúdiók, hardver gyártók minél nagyobb piaci részesedésért folyó csatája, addig nekünk, vásárlóknak el kell döntetnünk, hogy melyik lemeztípust részesítsük előnyben. Hisz gondoljunk csak bele, ehhez mérten kell majd filmet, zenét, asztali lejátszót vagy akár számítógépes optikai egységet választatnunk. Alternatív megoldások persze léteznek, ilyen például a hibrid HD lemez formátum a Total HD. A Warner Home Video viszont utolsó pillanatban úgy döntött, hogy elhalasztja ezen lemezek idei piacradobását, mely lényegében egy összeragasztott Blu-ray és HD DVD lemezt takar. Ezzel a barkács megoldással elérték volna, hogy mindkét tábor megnézhesse például ugyanazt a filmet. Az igazi megoldás persze egy egységes lemezformátum lenne, de ez egyenlőre csak szép álom.

ALTERNATIVA LEHET AZ LG "MINDENEVŐJE"

Itthon már jó ideje beszerezhetők Blu-ray filmek, viszont aki nem szeretné magát elkötelezni a "kék korongok" mellett, annak az LG hibrid asztali lejátszóját érdemes választania. Az LG BH100-as két hétig vendégeskedett a szerkesztőségünkben, így volt időnk alaposabban is szemrevételezni a készüléket, melyről kifejezetten pozitív élményeket szereztünk. Az első fecske persze közel sem tökéletes, de legalább mindkét fomátumot képes lejátszani és ez az, amiért különleges. A legnagyobb negatívum, ami minden-

denkit érinthet, az az igen csak magas, kb. 320 000 Ft-os ára, amiért elvileg vehetnénk már akár egy külön asztali HD DVD illetve Blu-ray lejátszót is, netalán egy PS3-at. Magával a hardverrel kapcsolatos apró negatívum, hogy asztali DVD lejátszókhoz képes kicsit sokat szöszöl a lemez beolvasásával.

A teszt legnagyobb problémáját a HD DVD film beszerzése jelentette. A cikk megírásának a pillanatában ugyanis hivatalosan nem lehetett hozzájutni egyetlen ilyen filmhez sem!

Az 1080p felbontású Full HD minőségű képhez természetesen nem elég egy 30 cm-es TV, ezért egy erre a célra leginkább megfelelő Full HD *Sharp LC–46XD1E* televíziót választottunk. Közel másfél méteres képnél egyébként már nagyon kiütközik a DVD és a 1080p-s video anyagok közötti különbség. A Blu-ray hihetetlen részletgazdagsága után szinte bántó volt a DVD korongon látható film. Igaz messzebbről nézve, 5 méterről már nem sok különbséget lehet feldefezni, de hát ki akar olyan messze ülni egy részletgazdag képtől? Csak egy példa a részletgazdagságra. Az egyik film jelenetében az egyik szereplő kabátján a kis tűéles pöszmötéket is ki lehetett venni, míg ugyanez a filmrészlet DVD-n teljesen láthatatlan maradt.

Azt hiszem, aki egyszer megízleli a HD-zés élményét, az nem is akar többet kis felbontású filmeket nézni, sőt kifejezetten bántani fogja a szemét egy DivX, vagy akár egy DVD. És akkor még nem is beszéltünk a nagyfelbontású, tömörítetlen hangról, bár ehhez már egy komolyabb HDMI-s erősítőre is szükségünk lesz, nem is beszélve a megfelelő hangfalakról. A témáról egyébként készítettünk a GSTV Mélyvíz rovatában is egy közel negyed órás kis anyagot, ahol ZeroCoollal beszélgettünk a témáról, és természetesen működés közben is bemutatjuk az LG BH100-ast.

Mady

A MAGYAR HD FILM VALÓSÁG

Annak a tudatában, hogy birtokunkban van egy mindenevő BH100-as, magabiztosan sétáltunk be egy hazai szórakoztató elekronikai szakáruházba, kifejezetten HD DVD és Blu-ray lemezek után kutatva. Az eredmény eléggé elszomorító volt, hisz HD DVD-t nem találtunk, leszámítva egy egyedül árválkodó, teljesen japán nyelvű mesét közel húsz rongyért. Sajnos Blu-ray filmeknél sem volt ez másként, bár itt azért jóval nagyobb sikerélményt szereztünk, hisz az eladó kérésünkre elővarázsolt a vitrinből néhány lemezt, melyet biztos távolból, a kezéből, biztonsági őrök jelenlétében szemlélhettünk meg. Ezek között viszont elég sok új film volt. Az ósdi manuális vásárlás után viszont úgy döntöttünk, kicsit beletúrunk az internet bugyrába, így sikerült rálelnünk olyan hazai internetes webshopra is, ahol már közel negyven film közül válogathatunk, ráadásul az újabbakon már nem csak magyar felirat, de magyar hang is található. Ez utóbbi elég ritkaság jelenleg. A másik variáció, ha HD felbontású filmekre vágyunk, hogy külföldi webáruházakban nézelődünk, például az amazon.com-on. Itt már HD DVD-ből is rengeteg elérhető, sőt több is, mint Blu-rayből. A nagy választék mellett ráadásul olyan HD ereklyékre is bukkanhatunk, mint a teljes Mátrix trilógia díszdobozban. Az árak kapcsán is találkozhatunk egy magyar sajátossággal a HD filmek piacán. Kicsit utánaszámolva ugyanis megállapíthatjuk, hogy az itthon kapható, átlagosan 9000 Ft-ba kerülő filmek külföldről, szállítási díjjal együtt sem kerülnek sokkal többe, mint 5-6000 Ft, igaz, ebben az esetben meg kell elégednünk a magyar felirattal.

Az első Total HD film már kész van, megjelenése viszont csak jövőre várható

LG BH100

79%

PRO: HD DVD, Blu-ray kompatibilis
KONTRA: nagyon drága, nem játszik CD-t
WWW.LG.HU | ÁR: KB. KB. 320 000 Ft

DIRECTX10-ES "NOTESZERŐMŰ"

ASUS G1S

A Lamborghini széria után itt egy újabb mobil erőmű, mellyel az ASUS kifejezetten a játékosokat szeretné elérni. Ehhez meg is van minden fontos adottsága, legérdekesebb talán, hogy a gépben már DX10-es VGA dolgozik.

A kialakításán is érződik, hogy az aktív játékosokat szemelték ki célközönségnek, nem pedig azokat, akik csak hébe-hóba tolnak egy kis zumát. A karbonszálas borításra hajazó külső, az ízléses sötét belső, kifejezetten impozáns megjelenést kölcsönöz a gépnek. Két oldalán rögtön feltűnik egy-egy zöld elem, mely a grafikus kártya típusát, jelen esetben az NVIDIA-t hivatott azonosítani. A játékosoknak kifejezetten jó hír, hogy a billentyűzet nagyon masszívra sikerült. Kellően érzékeny FPS-ekhez is, ráadásul a WASD gombokat külön kiemelték a tervezők. A tűéles 15,4" képernyő kifejezetten szép és éles képet produkál, felbontása igen extrém, 1680 x 1050 pixel, ráadásul még oldalról is egész jól látható.

MINDEN JÁTÉKOSNAK BEJÖN

A G1S-ben az "S" jelző az új Santa Rosa platformra utal, mely jelentősen gazdaságosabb fogyasztást is eredményez, ez pedig noteszgép lévén felettébb fontos. Az aksi egyébként nagyon jól bírja, terheléstől függően akár 2-3 órára is elszakadhatunk a konnektortól. Igazi érdekessége továbbá az új Intel Core 2 Duo T7500-as processzor, mely már alapból 2.2 GHz-en fut, ráadásul 4 MB másodszintű gyorsítótárral, rendelkezik. A gépből a memóriát sem spórolták ki, hisz alapból 2 GB-nyi 667 MHz-es modult találhatunk benne, ráadásul a szabad foglalatnak hála további 2 GB-ot is simán belepakolhatunk még. Az igazi erőt azonban a DX10-es VGA kártya szolgáltatja, mely egy közép kategóriás GeForce 8600M GT-t jelent a G1S-ben, 256 MB saját memóriával, melyhez 256 MB-ot pluszba a rendszer memóriájából is lekanyarít. A játék teljesítményére nem lehet panaszkodni, minden mai játék tökéletesen fut rajta magasabb részletesség mellett is. 3DMark05 alatt 7712 pontot, 3DMark06 alatt pedig 3874 pontot ért el ez az összeállítás, ami nagyon szép teljesítmény egy akkumulátorról működő géptől. Persze a gép további rakat extrákkal is megörvendezteti a leendő tulajdonosát.Találunk például HD DVD olvasót, előlapi lejátszásvezérlőt, kijelzőbe épített 1,3 Mpixeles webkamerát, kártya olvasókat, HDMI kimenetet, HD Audio, Wi-fi, Bluetooth 2.0 támogatást és nem elhanyagolható a 160 GB kapacitású merevlemez sem. Negatívumot nem nagyon találtunk, az ára az egyetlen, ami megállíthatja az embert, hogy elszaladjon és vegyen egy ilyen masinát. Az ASUS G1S-t a GSTV Mélyvíz rovatában is megleshetitek működés közben.

Mady

ASUS G1S

PRO: jó játék teljesítmény, sok extra
KONTRA: drága
WWW.ASUS.HU | ÁR: KB. KB. 450 000 Ft

91%

MINDEN KOMMUNIKÁCIÓS IGÉNYRE

MICROSOFT LIFECHAT LX-3000

A teszterek rémálma az olyan periféria, amelyet egy „bizonyos” szoftver használatához terveztek, hiába hangsúlyozzák, hogy eldöcög azért a többi hasonlóval is, ez mindig felveti a kérdést: vajon azok, akik megvették, és más programot használnak, mire mennek az eszközzel?

AZ LX-3000 ugyanis kimondottan az Windows Live Messenger felhasználók számára tervezett eszköz, amely persze a többi csevegő-programhoz is használható. Kétségtelen előnye, hogy USB-s eszköz lévén nincs szükségünk hozzá semmilyen hangkártyára, egyszerűen rádugjuk a gépre, oszt hadd szóljon. S ahogy ezt USB headset világban illik, működik a meghajtó-program telepítése nélkül is (bár bőszen követeli a telepítést), egyedül a gyorshívó gomb funkciói nem lesznek elérhetőek a driver nélkül. Na bumm :)

FEL A FEJRE!

Viselése kényelmes, a mikrofon jól felhajtható, hangminősége árkategóriájához képest elfogadható, bár egy ugyanennyibe kerülő Sennheiser fejhallgató azért picit jobban fog szólni. Mikrofonja aránylag zajmentes, bár én egy pici süvítést hallottam, de az biztos csak a háttérből összeszedett zaj lehetett, amelyet az érzékeny mikrofon felkapott valahol. S mielőtt bárki megijedne: a készülék SkyPe és ICQ alatt ugyanolyan jól használható, mint Messengerezéshez. Egyedüli hátránya talán, hogy a fejhallgató kosarainak műbőr borítása a nagy melegben (elvégre nyár van) eléggé izzasztja az ember fülét.

MICROSOFT LIFECHAT LX-3000

PRO: igényes kialakítás
KONTRA: műbőr fülborítás
WWW.MICROSOFT.HU | ÁR: KB.7200 FT

86%

Microsoft Lifechat ZX-6000

Sokszor lehet az utcákon olyan embereket látni, akik a semmibe meredve „magukban beszélnek”. Később vehetjük csak észre, hogy a fülükön valamilyen high-tech kütyü van, ami segítségével telefonálnak.

Nos, a ZX-6000 tervezőit is valami hasonló motiválhatta, ugyanis a Bluetoothon át kommunikáló kis kütyü nem más, mint egy zsinór nélküli headset. Bár ezt is alapvetően Windows Live Messengerhez optimalizálták, a doboz is bőszen hirdeti, hogy minden azonnali üzenetküldő kommunikációs rendszerhez jól használható.

IRÁNY A BELVÁROS ÉS A MENŐZÉS

Nosza tegyünk is próbát, a Windows Live Messengert elhisszük (hisz füllentene nekünk a redmondi óriás? Dehogy :)), próbáljuk akkor ki SkyPe-val, ott is a SkyPeOut-tal. S hogy a dolog még komplikáltabb legyen, kössük notebookra, amely Wi-Fin át csatlakozik a hálózatra. S mindehhez üljünk le egy belvárosi kávézóban, hadd higgyék, hogy burzsuj presztizs-mobiltelefonosok vagyunk. Az eredmény? Minden várakozást felülmúlóan kiváló hangminőség mind a kimenő, mind a bejövő oldalon, a mikrofon például zajszűréssel is rendelkezik. A dobozon hirdetett 10 méternyi kommunikációs távolság azért nem mindig igaz, mert például ha több fal van köztünk, és az USB vevő között, azért lehetnek apróbb gondok, de mindent összevetve a ZX-6000 igen jól viselhető és használható eszköz, amellyel olyankor járunk igazán jól, ha elég sokat kell csevegés közben mászkálnunk egy irodában vagy odahaza.

MICROSOFT LIFECHAT ZX-6000

PRO: igen felxibilis
KONTRA: a minőséget meg kell fizetni
WWW.MICROSOFT.HU | ÁR: KB.12-13 000 FT

89%

Microsoft VX-3000

Igen praktikus eszköz a VX-3000, ugyanis (mint headset-társai) ez is optimalizálva van Windows Live Messengerre, de természetesen más programokkal is használható.

Ügyes lába segítségével könnyedén felcsíptethető lapos monitorok tetejére, maga a kamera jobbra-balra és le-föl is billenthető, szóval igen jól állítgatható. Pillekönnyű cuccról van szó, ezt azért tartom fontosnak elmondani, mert bár otthoni használatra is kiváló az eszköz (hiszen a talpa összetekerve statikus lesz, így akár a gép mellé is letehetjük, nem borul fel), de valahogy úgy érzem, a notebookos felhasználókat is igencsak figyelembe vették a tervezéskor.

SZEGÉNY LENCSE, NEM VÉDI SENKI

S sajnos itt ütközik ki a VX-3000 talán egyetlen hibája: sajnos nem rendelkezik a kamera lencséjét védő eszközökkel, csak az eredeti csomagolás nagy bumszli műanyagába lehet berakni, hogyha a notebookunk táskájában szeretnénk hordani: egy egyszerű 50 forintos vászon-zacsi is megtette volna, bár kétségtelen, hogy a nagy bumszli műanyag teljes védelmet ad (csak erősen kételkedem hosszú élettartamában). Maga a kamera minden funkciónak kiválóan megfelel: nappali fényben kiválóan szerepelt, szórt fényben már lehetnek kifogásaink, de hát csodát ne várjunk egy ilyen eszköztől. Külön előnye a beépített mikrofon, amely elég érzékeny ahhoz, hogy a monitortól 1 méterre ülő hangja is jól hallatsszon rajta keresztül (a Bostonban élő unokatesómmal teszteltem ezt a funkciót, működik) .

Gyu

MICROSOFT LIFECAM VX-3000

PRO: Praktikus használat
KONTRA: picit túl van árazva.
WWW.MICROSOFT.HU | ÁR: KB.8500-9800 FT

84%

ASUS EN8800

Teljesítmény és érték

DirectX 10 kompatibilitás, Ghost Recon és GTI Racing ajándékba

A legtöbben a 3D-s játékokhoz vásárolnak grafikus kártyát, napjaink kifinomult játékai pedig igen nagy teljesítményű eszközöket követelnek. Ezen felül a személyi számítógépek világát és a digitális szórakoztatást új dimenziókba helyező Vista operációs rendszer adottságainak kihasználásához érdemes olyan új grafikai megoldást vásárolni, mely készen áll a forradalmian új technológia fogadására.

Féktelen teljesítmény

Az ASUS EN8800 termékcsalád – mely két kártyát, az EN8800GTX/HTDP/768M és az EN8800GTS/HTDP/640M modelleket takarja – biztosan megoldást kínál a fenti kihívásokra. Először is mindkettő az Nvidia legújabb GeForce 8800 GPU-jára épült, előbbi pedig 10,531 pontot ért el a 3DMark06-on 1280x1024 felbontással, ami több mint elég gyors a legjobb 3D játékok megjelenítéséhez.

DirectX 10 és Vista kompatibilitás

Az EN8800 termékcsalád mindkét tagja DirectX 10 kompatibilis és támogatja a Shader Model 4.0 verziót, így a játék objektumok és adatok tömeges kezelését hatékonyan valósítja meg. Az eredmény: minden eddiginél gazdagabb és élvezhetőbb játékélmény. A DirectX 10-zel való kompatibilitás egyben a Microsoft Vista operációs rendszerek támogatását is jelenti.

Értékes összeállítás – 3D játékok és grafikai benchmark eszközök

Ha már úgyis a játékokhoz vásárol grafikai kártyát, mi lehetne hasznosabb, mint két népszerű játék egyenesen a dobozból!? Az EN8800 termékcsaládhoz mellékeltünk egy Ghost Recon Advanced Warfighter játékot az Ubisofttól és egy GTI Racinget a Techlandtól. A 3Dmark06 Advanced Version, az első grafikai benchmark szoftver pedig szintén mindkét kártyához ajándékba jár. Mindegy, hogy játékosok vagy tuningőrültek veszik meg a kártyákat, kiváló minőséget és igazi értéket kapnak cserébe.

▲ az ASUS 10.531 pontot ért el a 3DMark06-on.

Splendid Intelligens Képjavító Technológia

A monitoron megjelenő képeket az EN8800 termékcsaládnál a Splendid Intelligens Képjavító Technológia, ez a kizárólag ASUS eszközöknél megtalálható megoldás teszi még élvezhetőbbé. A Splendiddel, az ASUS grafikai kártyák olyan minőségi képeket hoznak létre, melyek az emberi szem számára a legkedvezőbb látványt nyújtják. A Splendid a legjobb Nvidia PureVideo™ technológiával dolgozik a kristálytiszta dekódolt videó tartalmak megjelenítéséért.

Amint a cím is elárulja, az EN8800 termékcsalád a csúcsteljesítmény és a lenyűgöző extrák kivételes ötvözete. Ha frissíteni szeretné számítógépes rendszerét, feltétlenül próbálja ki az ASUS két új grafikus kártyáját.

Megérkeztek a középpályások!

ATI RADEON HD2400 ÉS HD2600

Jó sokat késtek, de végül is megérkeztek az új Radeon kártyák, melyeket akár már a földi halandók is meg tudnak fizetni. Ki is próbáltuk őket, hogy kideritsük, milyen mélyre érdemes belenyúlni abba a bizonyos pénzes zsebbe.

Lényegében öt új kártya van most már: HD2900 XT, HD2600 XT, HD2600 Pro, HD2400 XT és HD2400 Pro – ebben a sorrendben lassulnak, illetve csökken a vételáruk is. Természetesen, ahogy azt a kor megkívánja, mindegyik 100 százalékosan DirectX 10-kompatibilis. A HD2900 XT-s cikkben tárgyalt Tessellation és Avivo HD-képességekkel a kicsik is rendelkeznek, ez csak természetes.
Fontos még, hogy ezek az első olyan kártyák, melyek 65 nanométeres technológiával készülnek. Ennek köszönhetően kissé csökkent a fogyasztásuk, és ezzel párhuzamosan a hőtermelésük is visszafogottabb lett – legalábbis ez a hivatalos vélemény, szabad fordításban még mindig piszok forrók ☺.

LENTRŐL FELFELE

A 2400 Pro és XT között nem sok különbség van. Azonos a tranzisztorszámuk, a stream processzoraik száma, feldolgozási sebességük, memóriájuk típusa és mérete. Ez utóbbiból a legtöbb terméken 128/256 megabájt DDR2-es lesz, míg bizonyos gyártók majd rápakolnak 256 megabájt DDR3-at. A Pro memória-, valamint magórajelében egy kicsit csökkentett képességű – ez a beállítás is gyártófüggő, valaki majd megpróbálja tuningoltan betenni a bolti dobozba, de úgy gondolom, hogy még ilyen „alantas" módszerekkel sem lesz a *Crysis* sztárja egyik 2400-as kártya sem. Körülbelül 25 wattot fogyasztanak, és ezzel nyilván a legalapabb modelleknek számítanak az új generációs kártyák kavalkádjában – és még így is jó, ha egy komplett gépbe a 2400-ashoz legalább 350 wattos tápot teszünk! Mindennek megfelelően áruk is méltán kedvező lesz, az XT 89 dollár körül érkezik, míg a Próért mindössze 57 amerikai dollár körül kell majd pengetnünk. Ne várjunk tőle hatalmas csodákat, de azt se feledjük, hogy ez a belépőszintje a HD sorozatnak!
A 2900-as kártyával megjelenése pillanatában főleg az volt a gond, hogy árához képest sem volt eléggé sebes. Tény, hogy a 2600-asok egyike sem veri meg sebességben, de szinte biztos, hogy mostanában majd ilyen kártyából vesznek a legtöbbet a világ játékosai – legalábbis ATI-oldalról. Természetesen mindent tud, amit a 2400-as széria képviselői, és akár Crossfire módba is köthetünk belőlük kettőt (ha már itt tartunk, a Crossfire kialakítás kicsit megváltozott, korszerűsödött – az új

	Tranzisztorok száma (millió darab)	Gyártás-technológia (nanométer)	Stream processzor (darab)	Mag órajel (Megahertz)	Memória órajel (Megahertz)	Memória-vezérlő (bit)	Fogyasztás (Watt)
AMD Radeon HD2400 Pro	180	65	40	700	800	64	25
AMD Radeon HD2600 XT	390	65	120	800	1100	128	45
AMD Radeon HD2900 XT	700	80	320	740	825	512	215
Gainward GeForce 8500 GT	210	80	16	450	400	128	40
Gigabyte GeForce 8600 GT	289	80	32	540	700	128	43
Gigabyte GeForce 8600 GTS	289	80	32	675	1000	128	71

kártyákhoz mellékelni fogják a Crossfire csatlakozót). A 2600-asoknak a 2400-asnál már több mint kétszer több tranzisztoruk van, ennek következtében nyilván a fogyasztásuk is szépet ugrott (immáron 350–450 wattos táp ajánlott!). 120 stream processzorral számolhatunk, aminek már tényleg van is értelme! Mag- és memória-órajele, illetve adatátviteli sebessége teljesen jó, hűen követi a kor jelenlegi követelményeit. 256/512-es DRR3/DDR4-es kivitelben, illetve 128/256-os DDR2-es változatban lesz kapható az üzletekben.

Miben különböznek még a már megjelent 2900-astól? Nos, fontos, hogy a bennük lévő Avivo technológia egy úgynevezett UVD-vel (Universal Video Decoder) és az AVP-vel (Advanced Video Processor) bővült. Előbbi a hardveres H.264 és VC–1 HD-videók gyorsítását teszi lehetővé (főleg Blu-ray és HD DVD nézésnél lehet hasznos), utóbbi pedig abban segít, hogy a videós feldolgozások alacsony fogyasztás mellett is működhessenek. Kicsit olyan érzés ez, mint anno a GeForce 8600-asok bejelentésénél. Ott is mondták, hogy a „kistesó" tud olyat, amit a nagy nem… hehe, jó, hogy annyit adtunk ki érte, nem ☺?

Fontos még megemlíteni, hogy a teljes ATI HD sorozat ismeri a HDMI szabványt, ráadásul ezen keresztül audiót is képes átadni, ami jelenleg teljesen egyedinek számít a grafikus kártyák terén. Nincs tehát szükség semmilyen extra hangkártyára vagy átalakítóra, a mellékelt DVI–HDMI átalakítóval azonnal csatlakoztathatjuk audiokütyünket a kártyához.

TESZT KÖZBEN JÖN MEG A POSTÁS!

Alighogy bekapcsoltuk a tesztgépet, elkezdtett búgni a DirectX 10 generátor. Terhelés alatt igen-igen szép hőmérsékletet ért el, nem árt tehát, ha egy kellő hűtőrendszert építünk házunkba – a kártyának nyilván nem lesz semmi baja, úgy lett megtervezve, hogy kibírja ezt a terhelést. A teszt ATI-kártyák az AMD főhadiszállásáról érkeztek, NVIDIA-oldalon pedig a 8500-as a Gainwardtól, a két gyorsabb és egyébként elég szépen teljesítő NVIDIA kártya pedig a Gigabyte-tól jött. Minimális tuningolást elérhetünk a kártyákkal, de ettől leginkább csak a hő lesz több, és kockáztatjuk a garancia elvesztését. Ha már itt tartunk: végignézve rajtuk láthatjuk, hogy eléggé visszafogott hűtést kaptak. A 2400-asból lényegében még le is haraptak, és mindösze egy szerény ki ventilátort kapott. A 2600-as is csak egy kártyahelyet emészt fel, és még ennek is teljesen elviselhető a zajszintje.

» LASSABB, DE OLCSÓBB IS, MINT A GEFORCE CSALÁD KÉPVISELŐI «

A számadatokat tekintve azt kell mondanunk, csalódtunk is, meg nem is. Azért nem, mert az ATI előre elárulta, hogy nem sebességbajnokokat kreál ezúttal, sokkal inkább az ár és a különleges képességek lesznek mérvadóak. De azért lássuk be, igazán lehetne gyorsabb is. Az Elder Scrolls: Oblivion esetében mondjuk elérte a HD2600 XT a GeForce 8600 GT-t, na de a legtöbb helyen nem képes ezt megtenni. Sietve hozzátenném, hogy ezek a különbségek játék közben... nos, gyakorlatilag láthatatlanok, tisztelet a kivételnek. Az viszont tökéletesen kiderült, hogy a HD2400 Pro távolról sem alkalmas egyik mai játék futtatására sem, és hiába a DirectX 10-támogatás, bizony le kellene venni a legtöbb grafikai részletességet lényegében a nullára, hogy ezzel fusson valami rendesen. Igazi ellenfele, a 8400-as GeForce sem alkalmas játékra, ez tiszta sor, nincs is ebben semmi hiba. De meg kellett ezt is nézni, hátha meglepetést okoz – nem így történt, hozta a papírformát, vagyis ahogy megígérték.

A HELYZETÜNK MOST SEM KÖNNYŰ

Sokszor tűnődtem azon, hogyan lehetne beállítani az új, közép- és belépőszintű ATI grafikus kártyákat. Olvashattunk róluk nagyon sok szépet, rengeteg olyan képességgel bírnak, amelyet mindmáig egyik konkurensük sem tud felmutatni. Mi, játékosok azonban nem feltétlenül a külcsínnek és a marketingnek hiszünk. Mi a legfontosabb számunkra? Elsősorban talán a sebesség, a teljesítési képesség. Ebből a szempontból azt kell mondanom, az új ATI 2400-as és 2600-as kártya nem tudta átvenni a vezető helyet a megfelelő kategóriában – legalábbis ha csak a teljesítményt szemléljük. Fordítsuk meg egy kicsit a dolgot: az NVIDIA lényegében elvesztette a meccset, ha azt vesszük, mennyi mindenre nem képes, amit az ATI 2400-as és 2600-as kártyái tudnak. Ráadásul adott kategórián belüli kártyái drágábbak is az NVIDIA-nak, ami szintén egy nagyon fontos momentum, új alkatrész vásárlása esetén. Mégis, valamiért úgy éreztem, hogy a 2600-as nincs teljesen jól pozicionálva. A 2600-as és 2900-as kártya között nemcsak árban, de teljesítményben is túl nagy a különbség. Két választási lehetőségünk van. Vagy olyan gépet rakunk össze, amely tökéletesen megfelel minden mai HD-követelménynek, tükörsimán játszik minden HD formátumú videót, és még spórolunk is vele egy keveset, vagy pedig költünk egy cseppet többet, a HD-vel itt sem lesz gondunk, és a játékok egy kicsit gyorsabban fognak szaladni. Nyilván kitaláltad, hogy a mondat első része az ATI, a második része pedig az NVIDIA pártját fogja. Kíváncsian várom, hogy most melyik gyártó rukkol elő valamilyen újdonsággal, illetve hogy mi lehet az. Az elkövetkezendő legalább két évben a Microsoftnak minden erőfeszítése arra megy majd el, hogy mindenkire rátukmálja a Vistát. Amíg ez nincs, nincs normális DirectX 10-támogatás, nincs megfelelő számban olyan játék, mely kihasználja a jelenlegi kártyák képességeit, a sebességet pedig már most sem nagyon kell növelni. Talán most az árak is visszakerülhetnek a normális kerékvágásba, és kis szerencsével nem kell majd egy csúcskártyáért 120-150 ezer forintot fizetnünk…

ZeroCool

	Stalker *		Far Cry *		Rainbow Six: Vegas **		Prey *		Test Drive Unlimited **		Oblivion **		F.E.A.R *	
	1024×768	1280×1024	1024×768	1280×1024	1024×768	1280×960	1024×768	1280×1024	1024×768	1280×960	1024×768	1280×1024	1024×768	1280×960
AMD Radeon HD2400 Pro	23	14	23	16	8	6	24	16	12	9	18	12	13	9
AMD Radeon HD2600 XT	47	34	45	32	36	19	57	39	32	23	60	44	32	24
AMD Radeon HD2900 XT	120	91	118	92	78	57	140	108	-	-	136	126	113	84
Gainward GeForce 8500 GT	36	25	54	36	14	10	42	29	23	14	28	19	40	27
Gigabyte GeForce 8600 GT	60	43	78	55	28	19	61	43	37	23	60	44	53	36
Gigabyte GeForce 8600 GTS	64	45	90	63	30	21	70	49	40	25	64	46	61	40

*: Timedemo vagy beépített mérőprogram; **: FRAPS átlag mérési eredmény

Hozz ki plusz 100 százalékot a procidból!

CORE 2 DUO TUNING

A Core 2 Duo név mára teljesen egyet jelent a kiváló tuninglehetőségekkel. A család alsóbb tagjai is olyan rejtett erőpotenciállal rendelkeznek, melyekkel egy átlagfelhasználó is könnyedén teheti akár kétszer gyorsabbá a prociját. Tesztünkben megnézzük, mit és hogyan lehet kihozni biztonságosan egy átlagos Core 2 Duo rendszerből.

Annak idején még tényleg kész rémálom volt a tuningolás. Spéci lábforrasztás, különleges tört BIOS-ok és egyéb trükkök kellettek ahhoz, hogy előcsalhassuk azt – a ma már nevetségesnek tűnő – egy-kétszáz MHz teljesítménytöbbletet. Manapság viszont nemcsak a processzor- és alaplapgyártók jöttek rá, hogy a tuningolást nagyon is szeretik a felhasználók, hanem a ventilátor-, memória- és házgyártók is kínálnak kifejezetten tuningmegoldásokat. A Core 2 Duo család megjelenésével az akkori legolcsóbb E6300-as lett az egyik legnépszerűbb processzor. Azóta pedig már elérthetők a jóval olcsóbb, ám szintén kifejezetten tuningbarát modellek is a vékonyabb pénztárcájú játékosoknak, gondolunk itt például az igencsak bestbuy-nak számító E4300-asra. Sőt mostanában már kaphatók a Core 2 Duo „Celeronjai" is, az E2140 és E2160-as procik, melyek igen alacsony, húszezer forint körüli árral csábítják a vásárlás előtt állókat.

AMI A JÓ TUNINGHOZ KELL

A tuningoláshoz legelőször is szükségünk lesz egy megbízható alaplapra. A gyanúsan olcsó, kevésbé márkás modelleket eleve ki lehet lőni. A lenti dobozba össze is szedtünk néhányat, melyet tuning Core 2 Duo rendszerekhez ajánlunk. Egyébként azt mondhatjuk, hogy manapság ezek az alaplapok kevésbé különböznek teljesítményüket tekintve, hisz tényleg minimális az eltérés, inkább csak az extrák és kényelmi funkciók azok, amiért ténylegesen kifizethetünk akár tíz-húszezer forinttal többet is. Márpedig nem is biztos, hogy szükségünk van egy 45 000 forintos alaplapra, hisz játékra pl. egy 23 000 forintos Gigabyte DS3-as is tökéletesen megteszi. A második fontos lépés a megfelelő márkás memória kiválasztása – szerencsére az árak elég alacsonyan vannak így nyáron. No name és márkás között sok esetben maximum 1–2 ezer forint különbség lehet, tehát egyáltalán nem éri meg spórolni! A harmadik legfontosabb dolog a processzorhűtő. A gyári hűtő nagyon jó minden Core 2 Duo procihoz, legyen szó alap- vagy csak kicsit emelt órajelről, viszont az extrémebb tuningoláshoz nem árt egy kifejezetten túlhúzásra szánt profi megoldást választani. Nyáron ráadásul eleve jóval nagyobb hőt kell leküzdenünk a gépházban. Természetesen itt is csináltunk egy tesztet, a grafikonon jól látható, hogy jóval nagyobb különbségek tapasztalhatók a hűtők terén, mint az alaplapoknál.

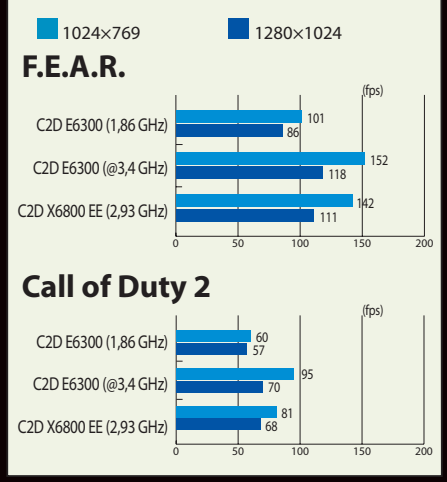
Gigabyte G-Power Lite

ASUS Silent Square Pro

POFONEGYSZERŰ LÉPÉSEK

A túlhúzás a legtöbb mostani alaplappal már gyerekjáték, de érdemes BIOS-frissítéssel kezdeni, hogy ne érje meglepetés az embert. A tesztalanyunkként szolgáló 1,86 GHz-es E6300-asnál a BIOS-ba belépve például láthatjuk, hogy a processzor rendelkezik egy 7-szeres szorzóval és alapállapotban 266 MHz-es FSB-vel. Ennek a szorzata adja a valós órajelünket, egész pontosan az 1862 MHz-et. A feladatunk nagyon egyszerű: emeljük az FSB-t szép lassan, lehetőleg apró lépésekben. A 7-szeres szorzó mellett tehát, ha beállítjuk a 286 MHz-es FSB-t, akkor máris 2 GHz-en fog futni a procink, és ezért szinte semmit nem kellett tennünk. Sőt a tesztalanyunk olyannyira jól húzhatónak bizonyult, hogy végül stabil 3,4 GHz-re sikerült feltornászni az órajelet léghűtéssel! Ez persze nem a vége. Lelkes tuningcsapatok 3,7, sőt 4 GHz-et is elértek már vele, persze itt már komolyabb vízhűtésre is szükségünk lenne. A megnövekedett teljesítményhez persze nagyobb kakaóra is szüksége lesz a CPU-nak, a szükséges feszültségemelést az újabb alaplapok automatikusan is elvégezhetik, így nem kell feltétlenül manuálisan matatnunk, ami ugye tovább csökkentheti a kockázatot. Viszonylag nagyobb húzásnál azonban már nagyon kell vigyázni a hűtéssel,

CPU TUNING



érdemes rögtön a gyári ventilátor cseréjével kezdeni, sőt javasolt az előző számunkban bemutatott aktív OCZ memóriahűtő használata is! Az egyes emelések között kötelező a rendszer stabilitását is alaposan tesztelni, erre számtalan program létezik. Ilyen például a Prime95, illetve érdemes beszerezni a Core Temp nevű kis segédprogramot is, amivel mindig nyomon követhetjük a hőmérséklet alakulását. Hasznos lehet a CPU-Z is, amely bővebb információt szolgáltat a processzorunkról.
Az eredmény egyébként magáért beszél, hisz az alapórajel dupláját sikerült elérnünk, ami ezáltal pl. F.E.A.R.-nél 100 fps helyett 150 fps-t jelent, tehát a gép összteljesítménye itt 50 százalékkal nőtt! Ráadásul a 2,93 GHz-es X6800 Extreme Edition Call of Duty-ban, igaz csak 2 fps-el, de kikapott. Úgy is mondhatjuk, hogy minimális pénzbefektetéssel gyakorlatilag egy 33 000 forintos processzorból sikerült egy Core 2 Duo Extreme Editiont csinálni, ami nem is olyan rossz teljesítmény. Természetesen a cikkben leírt módszert mindenki csak saját felelősségre próbálja ki!

MILYEN PROCESSZORT VÁLASSZUNK?

A legolcsóbb versenyző az E2140-es névre hallgat, 1,6 GHz-es, 800 FSB-vel és 1MB másodszintű gyorsítótárral rendelkezik. Ennél 200 MHz-cel gyorsabb csupán az E2160 – ára kemény ezer forinttal drágább, így ez 20 000 forintért beszerezhető. Az igazság az, hogy nem éri meg ezt választani, mert 1 MB cache elég kevés. Ráadásul majdnem ugyanezért a pénzért – plusz 2–3 ezresért – már hozzájuthatunk az abszolút ár/teljesítmény bajnok E4300-ashoz is (1,86 GHz, 2 MB L2 cache), mely a tesztalany E6300-assal szinte hajszállal megegyező tuningpotenciállal bír. A soron következő változat az E4400-as lenne, de mivel csak 200 MHz-cel gyorsabb az E4300-asnál, nem feltétlenül éri meg plusz 3000 forintot kiadni érte.
A következő lépcsőfok tehát a már említett E6300-as, igaz, itt már a magasabb 33 000 forintos kategóriáról beszélhetünk. Vele teljesen megegyezik az E6320-as, 1,86 GHz, 1066 MHz FSB, viszont 2 MB helyett 4MB L2 cache-sel rendelkezik. Az ára körülbelül 36 000 forint körül mozog, így a nagyobb cache méret miatt lehet ez a modell csábítóbb. A sima E6400-as, E6600-as és az E6700-as nem lett akkora slágerszéria tuningkörökben, amiben valószínűleg a magas ár is közrejátszott, hisz gondoljunk bele, minek vennénk drágán procit, ha az olcsóbb modellekből is tökéletesen kihozható a 70-100 százalékos órajelemelés.
A Core 2 Duo család alsó kategóriás E21XX szériájából nem igazán érdemes vásárolni, hisz alig 2000 forinttal többért már hozzájuthatunk a lényegesen komolyabb E4300-ashoz, ami tuning célra kifejezetten kimagasló ár/teljesítmény aránnyal rendelkezik a húszezres kategóriában. Tökéletes választás kispénzű játékosoknak, hisz nagy teljesítményt és remek tuninglehetőségeket rejt magában. Ha több pénzünk van procira, akkor pedig egyértelműen a 33 000 forint környékén beszerezhető E6300-ast vagy a picivel drágább E6320-ast (4MB cache) érdemes választanunk.

CORE 2 DUO CPU HŰTŐK

Összesen négy különféle processzorhűtőt próbáltunk ki, hogy kiderüljön, mit érdemes feltenni, ha tuningolni szeretnénk a procinkat. A teszthez a már túlhúzott E6300-ast használtunk, melyet 3,4 GHz-en, 30 percen át futottak a tesztprogramok, illetve mi magunk is zaklattuk a konfigot játékokkal és egyéb programokkal.

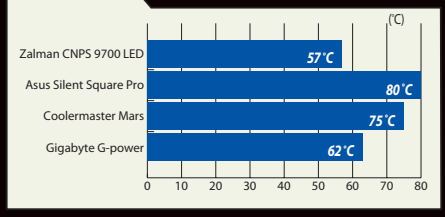
Coolermaster Mars

Elsőként a 9000 forintos ASUS Silent Square Pro került bevetésre, mely szép méretes, 820 grammos tömege félelmet parancsol minden gépházban. Alapállapotban simán hűti az E6300-ast, ám 3,4 GHz-en járatva már nem tud vele mit kezdeni, és ez meg is látszik a 80 fokos eredményén.
A Coolermaster Mars elnevezésű kerek hűtője hangulatos kéken világít. Teljesítménye picivel hatékonyabb, mint az előző versenyzőé, de ez is csak 75 fokra tudta lehűteni a CPU-t.
A 7000 forintos Gigabyte G-Power Lite megoldása kifejezetten hatásosnak bizonyult, annak ellenére, hogy tömege csak fele a konkurens modellekének. A túlhajtás ellenére 62 fokra tudta leszorítani a processzor hőmérsékletét, ráadásul működése egész csendesnek is mondható.
Utolsónak a Zalman CNPS 9700 LED-et szereltük fel, mely a mezőny egyik legjobb CPU-hűtőjének bizonyult. Maximális terhelés mellett is csak 57 fokra hevült a CPU, ráadásul kifejezetten könnyen szerelhető. Hátránya csupán a 13 000 forintos ára. Mindenesetre, aki komolyabb teljesítménynövekedést akar elérni, annak megéri a hűtőbe való befektetés, hisz a processzor károsodásának elkerülése az egyik legfontosabb.

Zalman CNPS 9700 LED

Mady

PROCESSZORHŰTŐK TESZTJE



CORE 2 DUO ALAPLAPOK TUNINGHOZ

EVGA NFORCE 680I CLI A1
57 000 Ft

ASUS Commando
45 000 Ft

MSI P6N SLI Platinum
40 000 Ft

ABIT Fatality FP-IN9 SLI
29 000 Ft

Gigabyte 965P-DS3
23 000 Ft

KV HARDVER

Nemrég olvastam egy hírt arról, hogy egy ismert konzolnak sokkal nagyobb a meghibásodási rátája, mint az elvárható. Erre a hírt kommentelők között valaki azt írta: bezzeg a PC! Mindenkit „megnyugtatok": sajnos a PC-k is elromlanak, erről tanúskodik a KV Hardver rovatunk is. Amennyiben hardveres kérdéseitek lennének, forduljatok a jövőben is bizalommal a fórumon található topikhoz.

3DMark06-ban hogyan tudom GeForce 7600-al megcsinálni a SM3 tesztet? Nekem inaktív. (hunbitter)
A beállításoknál állítsd át az anti-aliasing-et 'none'-ra, akkor már jó lesz. (tkrisz007)

Üdv! Tudna vki 150e körüli konfigot? (gameing)
Intel Core2 Duo E4300 - 22-24k
Abit IB9 - ~21-23k
2*1 GB DDR2-800 RAM - 15-17k
ASUS EAX1950PRO HTDP 256Mb PCIE - 40k
Hitachi 250 GB 7200rpm 8MB SATA2 - 15k
FSP 350W - 7k
NEC - AD-7170S DVD+/-RW SATA - 8k
+ ház összesen: 140k

nVidia verzió:
Intel Core2 Duo E4300 - 22-24k
Abit IB9 - 21-23k
2*1GB DDR2-800 RAM - 15-17k
LEADTEK WinFast PX7900GS TDH Extreme 256MB DDR3 PCIE - 46k
HITACHI 250GB 7200rpm 8MB SATA2 - 15k
FSP 350W - 7k
NEC - AD-7170S DVD+/-RW SATA - 8k
+ ház összesen: 146k (bandeee)

Kinéztem a neten egy ilyen alaplapot: Asus P5B (S775-iP965-Dual DDR2 800-PCI Express-6 SATA II). Nekem UATA-s vincsim van (2 db), viszont az alaplap leírásában a SATA II van, ami már a korszerűbb. Tehát én fogom tudni használni a 2 winchesterem, ha ez az alaplap dübörög majd a gépemben, vagy be kéne ruházni vincsire is? (Ronnie)
Ha tüzetesebben végignézted volna a lap leírását, láttad volna, hogy van hagyományos ATA csatolófelülete is, nem csak SATA. Ebből következik, hogy fogod tudni használni az új lappal is a régi vinyóidat. (bandeee)

Sziasztok! Szeretném megkérdezni, hogy érdemes-e 8600 szériás VGA-t venni? ASUS EN8600 GT/GTS-re gondoltam... szerintetek melyiket lehetne? És megéri a Silentet venni a csendesség érdekében? (Gyuresz)
Érdemesnek érdemes, bár annyi pénzért van gyorsabb DX9-es kártya is (pl. X1950Pro). Ha vennék, én tuti megvárnám a Galaxy 8500GE-jét (GT-GTS között van, relatíve olcsón). (Csapoati)

Az lenne az első kérdésem, hogy miért van az, hogy néha besárgul a monitor? Nem a videokártyának van baja, azt tudom, hanem lehet, hogy a monditornak. Valószínűleg valami meg van lazulva benne, mert van amikor jó, van mikor meg nem. Egy LG Flatron ez T710B-ről volna szó. A második, hogy amikor beírtam a futtatás menübe hogy 'dxdiag', ott rámegyek a videó fülre és látom hogy nem elérhető az „AGP mintázatgyorsítás". Ez lehet hogy azért van, mert nemrég lett újrarakva a gépem? (Azóta nem elérhető ugyanis.) Hogyan tehetném elérhetővé? A kártya egy NVIDIA GeForce FX5700 VE (TimiTomi1)
1. Mozgasd meg a kábelt, esetleg vedd ki, majd dugd vissza. Nincs valami mágneses eszköz a közelében? 2. Töltsd le a netről a legújabb ehhez való drivert, majd az új directx 9.0c -t és telepítsd fel őket. (XCube)

Sziasztok! Csak azt szeretném kérdezni ez a konfig jó-e így és játékok alatt milyen? MSI P6N Platinum SLI, Intel Core2Duo E 6600, DDR2 2048MB 800MHz GEIL Ultra Dual Channel Kit, EVGA 8800GTS 320 MB, Samsung 400Gb Sata II, LG DVD író. Tápnak mit ajánlotok? (kos7)
Nagyon jó kis konfig, kiegyensúlyozott és jó cuccok vannak benne. Tápnak egy 450W-os Chieftec-et ajánlok. (fodi-nka)

Nem értek a tápokhoz, de mivel én is új gépet tervezek, szeretnék megtudni róluk egyet s mást: mitől ratyi a ratyi és honnan lehet tudni, hogy milyen márkájú táp jó? Egy monitoros kérdésem is lenne: játékhoz keresek jó minőségű CRT-t bőven 50 ezer forint alatt. Tudtok ajánlani vmit?Úgy értesültem a Wikipédiából, hogy 12ms válaszidőtől lefelé már jónak számít, de CRT-knél nem igazán látok késleltetést kiírva. És mit jelent ez az érték? A válaszidő ms-ben = 1000/képfrissítés hertzben megadva? (Sterintem)
Talán azért nem találsz, mert CRT-knél nincs értelme ilyenről beszélni? A CRT monitor egy kisméretű katódágyú: katódsugarat lő ki magából, ami egy eltérített elektromágneses sugárzás, és mint olyan, fénysebességgel terjed. LCD monitoroknál pedig azért van válaszidő, mert ott meg kell várnod, míg a feszültség hatására a folyadékkristály áteresztő vagy nem áteresztő lesz. Ez az érték van megadva késleltetésként. Tápot pedig márka alapján. Chieftec tápok már jónak mondhatók, ha biztosra akarsz menni, akkor FSP, ha van pénz dögivel, akkor Enermax / Seasonic. És nem a „Watt a lényeg"; egy 500W-os noname táp lehet, hogy annyit sem ér, mint egy 250W-os márkás... (bandeee)

Helló! Most vettem egy AGP-s 7300 GT-t. Bedugtam az alaplapba, elindítottam a gépet, de 4 sípolás után a monitor kikapcsolt. Viszont a Windows bejelentkezik, de hát csak hanggal nem sokra megyek… A gép: ASUS P4S8X-X, P2,4GHz, 1GB DDR1, 2 DVD, Floppy, 80Gigás vinyó. A táp 300W-os; sztem itt a gond, mert a dobozon minimumnak 350 Wattot írnak. Emellett kaptam valamiféle tápkábelt, azt kéne dugdosnom? (2233ttttt)
Attól függ, hogy milyen tápod van, mert ha márkás (FSP, Seasonic, Enermax, Chieftec, stb.), akkor mennie kéne rajta. Ha viszont mondjuk Codegen, Mercury, vagy hasonló, akkor tényleg az a gond. (Cyberbeni)
Hát ezeknek a kártyáknak van külön tápcsatlakozójuk, mivel az AGP bővítősín nem tud elég kakaót adni nekik. Ha azt nem dugtad be az lesz a gond. Ha be van, akkor bizony valami táp baj van. (XCube)

Sziasztok! Egy segítőkész webtárs ide irányított hozzátok,mondván itt biztosan tudnak segíteni! Szóval van egy új gépem Vista-val, de használni nem tudom mert a monitort nem ismeri fel! Csak csökkentett módban ad képet – na de így meg nem sok mindent tudok használni. (alilla)
Valószínűleg a kedves úr, aki a gépet telepítette, nem a Te monitorodat használta, hanem valami szép nagyfelbontásút, és természetesen elfelejtette visszaállítani a felbontást emberire. Baj nincs, annyi a dolog, hogy a Driver Cleaner nevezetű programot töltsd le és csökkentett módban eltávolítsd a videókártyád meghajtóját. Így újraindítás után be kell jönnie a Vistának rendesen is. Ekkor töltsd le a legújabb VGA drivert, és telepítsd. (bandeee)
Ezt szerintem nem tudom megcsinálni.
1: Ha ezt a programot letöltöm a régi gépemmel tegyem fel lemezre… és?
2: Nem tudom hol van a vidkártya meghajtója
3: Az nem lehet megoldás ha csökkentett módban újra telepítem az egész Vistát?? (alilla)
1. A programot tedd fel egy pendrive-ra és vidd át a Vistás gépre, amire csökkentett módban telepítsd azt, és elindítva két kattintással töröld le vele a VGA meghajtóját (ki kell választani a listából).
2. Volt a kommentben két link, egy ATI-s és egy nV-s, csak azt kell kiválasztanod milyen VGA-d van (de a gyártó weboldalán magad is megtalálod).
3.: Felőlem azt is csinálhatod, én a legrövidebb módszert írtam le :) (bandeee)

Nem lehet kétféle operációs rendszert rakni a gépre (XP és Vista)? Pedig csináltam külön partíciót nekik, de azt tölti be amit legutoljára raktam fel automatikusan. Pedig állítólag lehet választani valahogy! (ForceAce_15)
Ha két operációs rendszer van, akkor elvileg a második (melynek a Vistának kell lennie jelen esetben) magától csinál egy boot screen-t ahol választhatsz, hogy melyiket akarod használni. (CrW)

Üdv! Van egy házimozink még 2003-ban vettük. 5 hangfal van rajta, plusz mélynyomó. Beteszek egy CD-t vagy DVD-t (írottat) és csak 2 hangszóró szól a mélynyomóval. Ez lehet teljesen normális dolog? Csak mert nem értek hozzá. Arra lennék kíváncsi hogy csak 2 hangszórónak és a mélynyomónak kell szólnia ebben az esetben, vagy valami gond van? (blue_wywern)
Nem minden DVD-n van 6 hangcsatorna. CD-n pedig meg egyáltalán nincs (vagyis én még nem hallottam 5.1-es CD-ről). Ez 4 év alatt még nem tűnt föl? :) (squidward55)

Üdv mindenkinek! Három kérdésem lenne:
1. Melyik a gyorsabb? Egy 3 GHz-re tuningolt E6300 vagy egy sima E6700?
2. Az E6300-on futna a Crysis full grafikán?
3. Tudnátok olyan alaplapot ajánlani, amely támogatja a 3 GHz-s tuningot? (tkrisz007)
1. Mivel az E6300 és az E6700 gyakorlatilag csak órajelben különbözik, így az lesz a gyorsabb, amit jobban tuningolsz. De érdemesebb E6300at venni komolyabb alaplappal és tuningos ramokkal, mint E6700-at gyérebb körítéssel.
2. Mivel az E6300 egy processzor, ezért kétlem. A szoftveres grafika nagyon gyenge, így full grafikán még a QX6700 sem futtatná a Crysist. Viszont az E6300-at megfejelve egy 8800GTS-sel már elég szép esélyed van arra, hogy élvezhetően fusson a játék… :)
3. Abit AB9 QuadGT (bandeee)

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	24000 Ft
Core 2 Duo E 2160 / 1800MHz	21000 Ft
Core 2 Duo E 2140 / 1600Mhz	19000 Ft
Pentium D 925 Dual Core 3 GHZ	19000 Ft
Pentium D 820 Dual Core 2.8 GHz	15000 Ft
Pentium 4 631 3 GHz	14000 Ft
Pentium 4 524 3.06 GHz	13000 Ft
Celeron D 352 3.2 GHz	11000 Ft
Celeron D 336 2.8 GHz	8000 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	23000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 4000+ 2.2 GHz	17000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 3600+ 2.0 GHz	15000 Ft
Athlon 64 AM2 3500+ 2.0 GHz	13000 Ft
Sempron AM2 3400+ 2.0 GHz	7000 Ft
AMD Socket 939	
Athlon 64 X2 3800+ 2000 MHz	32000 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	7000 Ft
512 DDR 400MHZ Samsung	5000 Ft
1024MB DDR 400MHz Kingmax	13000 Ft
1024MB DDR 400MHz GEIL	16000 Ft
512MB DDR-2 667MHz Kingmax	5000 Ft
512MB DDR-2 800MHZ A-DATA	5000 Ft
1024MB DDR-2 667MHz Corsair	9000 Ft
1024MB DDR-2 800MHZ GEIL Ultra KIT	15000 Ft

BELÉPŐ SZINT

120.000 Ft-os PC

Processzor Athlon 64 X2/4600+ AM2	23000 Ft
Processzorhűtő CPU tartalmazza	0 Ft
Alaplap ASUS M2N4-SLI	17000 Ft
Memória 1024MB Kingmax 1066MHZ	12000 Ft
Grafikus kártya Galaxy 7900GS Super 256MB	33000 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 házba építve	0 Ft
ÖSSZESEN	**120000 Ft**
Gyorsabb grafikus kártyával Gigabyte 8600GTS Silentpipe3	+ 14000 Ft
Gyorsabb processzorral Athlon 64 X2/5200+ AM2	+ 12000 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	24000 Ft
Memória 2× 512 MB GEIL Ultra 800MHZ DDR2	17000 Ft
Grafikus kártya ASUS 8800 GTS 320MB	67000 Ft
Hangkártya Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester Western Digital 320GB SATA2	17000 Ft
DVD-író NEC ND 7173 18x	7000 Ft
Ház Thermaltake VB1000BWS Soprano	19000 Ft
Táp Chieftec 450W	12000 Ft
ÖSSZESEN	**198000 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 részegységek kellenek 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 Gigabyte P35-DS4	38000 Ft
Memória 2× 1 GB GEIL ultra 800MHZ DDR2	26000 Ft
Grafikus kártya Sapphire Radeon HD 2900XT 512MB	90000 Ft
Hangkártya Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester Western Digital 320GB SATA2	17000 Ft
DVD-író NEC ND 7173 18x	7000 Ft
Ház XG SIDEWINDER 2	17000 Ft
Táp Super-Flower 550W	14000 Ft
ÖSSZESEN	**255000 Ft**
Gyorsabb grafikus kártyával Foxconn 8800GTX 768MB	+ 40000 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. 45-47000 Ft
   http://www.msi.com.tw/
2. **ASUS EAX1950PRO 256MB** — ÚJ
   kb. 37-39000 Ft
   http://www.asus.com/
3. **Gigabyte 8600GT Passive 256MB** — TIPP
   kb. 30-32000 Ft
   www.gigabyte.com.tw
4. **HIS Excalibur X1650XT IceQ**
   kb. 28-32000 Ft
   http://www.hisdigital.com
5. **Galaxy 8500GE GDDR3 256MB** — ÚJ
   kb.20-23000 Ft
   http://www.gfe.com/

VGA 100 000 FT-IG

1. **Sapphire HD X2900XT 512MB** — ÚJ
   Kb. 88-91000 Ft
   http://www.sapphiretech.com/
2. **ASUS EN8800GTS 640MB**
   Kb. 89-94000 Ft
   http://www.asus.com/
3. **Galaxy 8800GTS 320MB** — TIPP
   Kb. 68-72000 Ft
   http://www.gfe.com/
4. **Sapphire X1950XT 512MB**
   kb. 57-61000 Ft
   http://www.sapphiretech.com/
5. **Leadtek WinFast PX7950 GT 512MB**
   kb. 54-58000 Ft
   www.leadtek.com

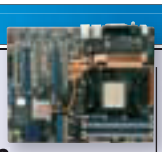
VGA 100 000 FT FÖLÖTT

1. **ASUS EN8800 ULTRA 768MB** — ÚJ
   Kb. 153-160000 Ft
   http://www.asus.com/
2. **ASUS EN8800GTX AquaTank**
   Kb. 160-168000 Ft
   http://www.asus.com/
3. **MSI NX8800GTX 768MB HD OC** — TIPP
   Kb 132-136000 Ft
   http://www.msi.com.tw/
4. **Leadtek WinFast PX8800 GTX TDH**
   kb. 128-133000 Ft
   www.leadtek.com
5. **BFG 8800 GTS 640MB OC** — TIPP
   kb. 104-110000 Ft
   http://www.bfgtech.hu

AGP KIFUTÓ TÍPUS

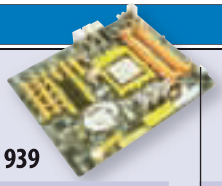
1. **Sapphire Radeon X1950 Pro 512MB** — TIPP
   kb. 44-50000 Ft
   http://www.sapphiretech.com/
2. **Club 3D GeForce 7800GS 256MB**
   kb. 60-62000 Ft
   http://www.club-3d.com/
3. **Galaxy 7600GT 256MB** — TIPP
   kb. 30-32000 Ft
   http://www.gfe.com/
4. **ASUS AX1650PRO HTD**
   kb. 24-26000 Ft
   http://www.asus.com/
5. **Galaxy 7300GT GDDR3 128MB** — TIPP
   kb. 18-20000 Ft
   http://www.gfe.com/

ALAPLAPOK



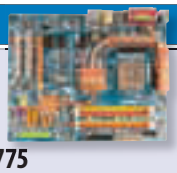
AMD SOCKET AM2

1.	Asus M2-Crosshair	
ÚJ	kb. 46-49000 Ft	
	http://www.asus.com/	
2.	Abit KN9 ULTRA	
	kb. 20-22000 Ft	
	http://www.abit.com.tw/	
3.	ASUS M2N4-E SLI	
TIPP	kb. 16-18000 Ft	
	http://www.asus.com/	



AMD SOCKET 939

1.	DFI Infinity NF4 Ultra	
	kb. 24-27000 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	
TIPP	kb. 16-17000 Ft	
	http://www.abit.com.tw/	



INTEL SOCKET 775

1.	Gigabyte P35-DQ6	
ÚJ	kb. 47-49000 Ft	
	www.giga-byte.com	
2.	ASUS P5N-E SLI	
ÚJ	kb. 24-26000 Ft	
	http://www.asus.com/	
3.	Gigabyte 965P-S3	
TIPP	kb.21-23000 Ft	
	www.giga-byte.com	

INTEL SOCKET 478 (KIFUTÓ TERMÉKEK)

1.	ASUS P4P800-E	
	kb.16-19000 Ft	
	http://www.asus.com/	
2.	ASRock P4I65G	
	kb. 10-11000 Ft	
	http://www.asrock.com	
3.	MSI PM8M-V	
TIPP	kb. 10-11000 Ft	
	http://www.msi.com.tw/	

RÉSZEGYSÉGEK

MEREV-LEMEZ

1.	Samsung 400GB SATA /16MB cache	
TIPP	kb. 18-20000Ft	
	www.samsung.com	
2.	Seagate 250GB /16MB cache	
	kb. 14-16000 Ft	
	http://www.seagate.com/	
3.	Maxtor 80GB /8MB cache	
TIPP	kb. 9-10000 Ft	
	http://www.maxtor.com/	

DVD-ÍRÓ

1.	Samsung SH-S183A	
ÚJ	kb. 8500-9000 Ft	
	http://www.samsung.com/	
2.	Pioneer DVR-112D 18x	
	kb. 7-8000 Ft	
	http://www.pioneerelectronics.com/	
3.	NEC AD-7173S	
TIPP	kb. 7-8000 Ft	
	http://www.nec.com/	

HÁZ

1.	Thermaltake VD3000BWA	
ÚJ	kb. 20-22000 Ft	
	www.thermaltake.com	
2.	Aerocool ExtremEngine 3T	
	kb. 19-20000 Ft	
	http://www.aerocool.com.tw/	
3.	Asus TA-211 350 W	
TIPP	kb. 14-16000 Ft	
	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. 17-20000 Ft	
	http://www.fsp-group.com/	
3.	Chieftec 400W	
TIPP	kb. 11-12000 Ft	
	http://www.chieftec.com/	

MULTIMÉDIA

2.1 HANGFAL

1.	Logitech Z-4	
ÚJ	kb. 15-17000 Ft	
	http://www.logitech.hu	
2.	Logitech X-230	
	kb.8-9000 Ft	
	http://www.logitech.hu	
3.	Genius SW-F 2.1 500	
TIPP	kb. 3-4000 Ft	
	http://www.geniusnet.com.tw/	

5.1 HANGFAL

1.	Logitech Z-5450 Wireless	
ÚJ	kb. 72-75000 Ft	
	http://www.logitech.hu	
2.	Altec Lansing 251	
	kb. 20-22000 Ft	
	http://www.alteclansing.com	
3.	LOGITECH X-530	
TIPP	kb. 15-17000 Ft	
	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	
TIPP	kb. 35-39000 Ft	
	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	
TIPP	kb. 43-46000 Ft	
	http://www.hannsg.com/	

KIEGÉSZÍTŐK

EGÉR

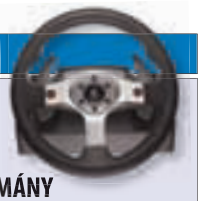
1.	Logitech G5 BF2142 Edition	
	kb. 15-17000 Ft	
	http://www.logitech.hu	
2.	Razer DeathAdder	
	kb. 10-13000 Ft	
	http://www.razerzone.com/	
3.	Genius Ergo 525	
ÚJ	kb. 7-8000 Ft	
	www.geniusnet.com	

BILLENTYŰZET

1.	Logitech G11	
	kb. 13-15000 Ft	
	http://www.logitech.hu	
2.	GENIUS ErgoMedia 700	
ÚJ	kb. 7-8000 Ft	
	www.geniusnet.com	
3.	Logitech Ultra-Flat Keyboard	
TIPP	kb. 3-4000 Ft	
	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	
TIPP	kb.6-8000 Ft	
	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	
TIPP	kb. 7-8000 Ft	
	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 állapotot tükrözik, így a nyomdai átfutás miatt előfordulhat, hogy egy adott terméknek akár jelentősen is eltérhet az ára az újságban feltüntetetthez képest. Mivel egyes cégek más-más áron forgalmazzák a hardvereket, ezért az átlagárat vesszük figyelembe. A vidéki boltokban is eltérhetnek az árak, az interneten rendelve, illetve a nagyobb cégek országos hálózatában viszont szinte ugyanazért az árért juthatsz hozzá, mint amit nálunk is megtalálsz.

MÁSVILÁG

Ebben a hónapban nem volt könnyű választani, mivel több X-re végződő nevű banda is kiadott lemezt, és egyik jobb, mint a másik. Mégsem a zseniális albumokat ajánlom most itt rövid bevezetőmben, hanem a Molière című filmet – bűbájos, szellemes francia komédia, ki ne hagyjátok!

ZENE 93%

SYMPHONY X – PARADISE LOST

Léteznek olyan lemezek, ahol elég csak a borítót megtekinteni, az első fél percet meghallgatni, és az ember máris libabőrözik a gyönyörűségtől. A Paradise Lost fantasztikus nagy kórusokkal kezdődik, mintha egy történelmi kalandfilm zenei betétje lenne: szimfonikusok, kórus és rockzenekar szerves egységben nyitják meg a történetet, amely (bármilyen meglepő) az elveszett paradicsomról szól. Eddigi lemezeik is mind kiválóak voltak, de a Paradise Lostra sikerült rápihenni és a neo klasszikus progresszív-metál legújabb mesterművét sikerült megalkotni. Mind zeneileg, mind technikailag továbbfejlődött a világ egyik legdallamosabb és legtechnikásabb zenekara: Sir Russel Allen csúcsra járatja aranyat érő torkát, Michael Romeo a gitárvarázsló pedig olyan riffeket ránt elő, amelyek talán nem is léteztek eddig. Az egész lemez lenyűgöző, fantasztikus, kemény, mégis végtelen dallamos, technikás és mégsem öncélú – az összes megszokott és megkedvelt Symphony X jellegzetességet tartalmazza. Azt hiszem elnézve/meghallgatva a Dream Theater legújabb albumát a progresszív-metál világában új királyt koronázhatunk, akinek neve Symphony X.

BUDAPESTI MOZI TOP 5 (LÁTOGATÓK SZÁMA)

HETI LÁTOGATOTTSÁGI STATISZTIKA (2007. JÚNIUS 27 – 2007. JÚLIUS 4.)

1.	Die Hard 4 – Legdrágább az életed	47515
2.	Harmadik Shrek	43659
3.	Transformers	22307
4.	Karib-tenger kalózai – A világ végén	6992
5.	Piaf	4995

PROGRAMAJÁNLÓ

A Queensryche Sign of the Times címen best of albumot fog kiadni, amelyre egy új nótát is felraknak. A címe: Justified.

Megjelent a szegedi Dystopia zenekar debütáló albuma! Részletek, kedvcsináló a honlapon: http://dystopia.uw.hu

2007. szeptember 12-én a patinás múltú kaliforniai NOFX lép fel a Petőfi Csarnok színpadán. Előzenekarok és bővebb infó hamarosan. Jegyek már kaphatók az ismert árusítóhelyeken.

ZENE 86%

ATB – TRILOGY

Nem csodálom, hogy a kiváló német DJ, André Tanneberger felvett nevén, azaz ATB-ként lett világhírű, hiszen Tannebergerként kevés esélye lett volna. Új lemezének, a Trilogynak két változata létezik, nálunk az egy CD-s járt, amely a kétlemezes első CD-je is egyben. A lemez koncepciója egyébként igencsak hasonlít a Two Worlds című régebbi ATB albumra, ahol különböző típusú zenéket próbál az előadó a különböző hangulatokhoz rendelni. Mindezeket figyelembe véve megmarad a mainstream trance keretei között, még akkor is, ha ATB zenéje egyre inkább az élő muzsikálás irányába halad, amelyet tiszta szívből csak üdvözölni tudok. Rajongóknak a kétlemezes változatot ajánlom.

ZENE 77%

SUNSHINE 2007

DJ Berry visszatér! Lassan már nehezen ismerem ki magam a rengeteg magyar DJ között, mindenesetre hadd legyen egy személyes megjegyzésem: fel vagyok háborodva, hogy egyesek megszentségtelenítették egyik kedvenc dalomat, Manfred Mann's Earth band nótáját, a Blinded by the Lightot. Szerencsére az illetőnek, hogy aránylag jó lett a feldolgozás, bár amikor először meghallottam, azonnal fület kellett mosnom utána. A Sunshine 2007-ről ennél sokkal több nemigen mondható el – 2007 nyarának nagy slágereit tartalmazza igencsak újrakevert változatokban. Még Richard Nate You című nótájának remixe is szerepel rajta (klipjét lásd a GSTV Másvilágban).

ZENE 90%

SAGA
WORLDS APART REVISITED

1981-ben lett igazi világsztár a kanadai Saga zenekar, méghozzá a Worlds Apart című lemezükkel, amelyet ma is a rockzene egyik klasszikusaként tartanak számon. Bár azóta 25 év eltelt, a lemez nem vesztett aktualitásából, így a mai divathullámot meglovagolva egy élő koncert keretében újra eljátszották az albumot. S ahogy manapság divat, nemcsak CD, hanem DVD is készült belőle, így láthatjuk is ezt a manapság érdemtelenül kevésbé hallgatott bandát. A Dupla CD a koncert mellett még egyéb érdekességeket és extrákat is tartalmaz, így minden Saga-kedvelőnek előírtan kötelező: akik pedig nem ismerték eddig minden idők egyik legjobb kanadai rockzenekarát, ideje megismerkedni velük.

ZENE 91%

PLANET X – QUANTUM

Derek Sherinian neve mond valakinek valamit? Igen, ez a pasi jó ideig volt a Dream Theater billentyűse, s a Planet X a saját projektje. A Quantum immáron a negyedik lemez, amelyen a rockzenét fúziós és jazz elemekkel vegyíti a zseniális előadó. Előre szólok, ez a zene meglehetősen bonyolult fajta, furcsa ritmusképletekkel, ahogy egy fúziós zenétől ezt elvárja az ember. Ez viszont olyan érzés, mint amikor a világ legbonyolultabb tortája egyben az egyik legfinomabb is, és ahogy falja az ember, nem lehet abbahagyni,. Ritmusgyorsítások, lassítások, ugrálás a ritmusok és hangszínek között – félelmetesen komplex mestermű, mint Picasso Guernicája. Mindenképp ajánlom.

FILM 79%

DISTURBIA

Apja halálát követően Kale mogorvává, visszahúzódóvá, zaklatottá válik, olyannyira, hogy miután összetűzésbe keveredik egyik tanárával, a bíróság házi őrizetre ítéli. Anyja, Julie éjt nappallá téve dolgozik, hogy ellássa magát és a fiát, aki ezt csak közönnyel és letargiával viszonozza. Házuk falai kezdenek összezárulni Kale körül. Amikor elhatalmasodik rajta az unalom, figyelmét a házon kívülre fordítja, és elkezdi meglesni szomszédjait, köztük a csinos lányt, aki most költözött mellé-jük, no meg azt a gyanús urat, aki Kale szerint nem lehet más, mint az országszerte keresett sorozatgyilkos... Ám vajon mindez valóság, vagy csak a négy fal közé szorított, zaklatott, hiperaktív képzelete játszik Kale-lel?

FILM 89%

MOLIÈRE

1644, Párizs: a később Molière néven ismertté vált, 22 éves Jean-Baptiste Poquelin hiába próbálja tragédiáit sikerre vinni; hitelezői börtönbe vettetik. Egy bizonyos Jourdain azonban kiváltja azzal a feltétellel, hogy segít színre vinni saját darabját, mellyel a szépséges, ám veszélyes özvegyet, Célimene-t kívánja elcsábítani. A jómódú Jourdain nős: feleségének nem szabadna megsejtenie, hogy férje mire készül, ezért az ifjú börtöntöltelék írót papként – Tartuffe néven mutatja be. Kosztümös, szellemes francia komédia Molière életének feldolgozatlan tizenhárom évéről – avagy hogyan lesz a nyomorgó csepűrágóból korának legünnepeltebb komédiaszerzője.

DVD 82%

EGY BOTRÁNY RÉSZLETEI

Új tanár érkezik a patinás St. George kollégiumba. Sheba Hart *(Cate Blanchett)* művészettörténetet tanít, és másképp gondolkodik a világról, mint legtöbb kollégája. Még sincs egyedül. Barbara Covett *(Judi Dench)* rögtön rokonlelket érez benne, és barátjául fogadja a fiatalabb tanárt. De nem ő az egyetlen, akit vonz Sheba különleges gondolkodása és életformája. Amikor az új tanár titkos és tilos szerelmi kapcsolatba keveredik, Barbara kéretlenül is a védelmére kel. Talán, mert ifjúkori önmagát látja benne, talán az ellenkezője miatt: hiszen ő maga sosem merte megtenni azt, amire igazán vágyott. Történet a vágyról, a hűségről, a magányról és a féltékenységről.

DVD 85%

HOLLYWOODLAND

1959. június 16-án este Reevest, a népszerű Superman kalandjai TV-sorozat címszereplőjét holtan találják hollywoodi villájában. A Los Angeles-i rendőrség eredmény nélkül zárja a nyomozást. Reeves gyászoló anyja azonban igazságot – vagy legalábbis válaszokat – keres, és felkéri Louis Simo magánnyomozót, hogy göngyölítse fel a szálakat. Simo hamar felfedezi, hogy az ügy megoldásának talán köze lehet Reeves és az MGM stúdió vezetőjének felesége, Toni Mannix titkos viszonyához. A detektív egyre veszélyesebb vizekre evez, és tovább bonyolítja a helyzetet, hogy ő maga is érintett az ügyben: Hollywoodban az igazsággal nem mindig jár megfelelő igazságszolgáltatás.

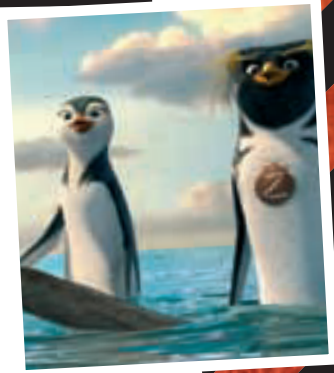
FILM

HARMADSZOR IS CSÚCSFORMÁBAN

Hollywood legjobban fizetett színésze Chris Tucker lett. A New Line stúdió 25 millió dolláros gázsival honorálta, hogy a színész elvállalta a Csúcsformában (Rush Hour 3, hazai bemutató: szeptember) harmadik részének főszerepét. Az akcióvígjáték felvételeit ismét az előző két rész rendezője, Brett Ratner irányítja, és a megállíthatatlan szövegű nyomozó társa újra Jackie Chan lesz. Az összeg már csak azért is tiszteletre méltó, mert Tucker az elmúlt évtizedben nem is játszott másban, csak a Csúcsformában előző két részében: főfoglalkozásban egyszemélyes kabaréműsorával lép fel. A gyártó stúdió nyilvánvalóan nagyon hisz a film sikerében: ezért lehetséges, hogy míg az első epizódért a komikus „mindössze" 3 milliót kapott, a másodikért már 20-at, és most még ennek is fölé ajánlottak. Igaz, volt miből: a Csúcsformában 2. 2001 óta stabilan tartja minden idők legsikeresebb vígjátékának rekordját, és a két rész eddig összesen több mint 600 millió dollár bevételt hozott.

FILM

PINGVINSZÖRF KÖZELÍT



Az a moziipar nagy szerencséje, hogy a világból sosem fogy ki a bolondság. Mármint: a jó bolondság. Alig három hete mutatták be az Egyesült Államokban az új, nagy sikerű animációs vígjátékot, a Vigyázz, kész, szörf!-öt (Surf's Up, hazai bemutató: augusztus 16.), a szörfbajnokságon résztvevő (és persze szerelmes) pingvinekről szóló komédia máris divatot teremtett. Először Kalifornia partjainál, Los Angeles környékén, Topangán, Malibuban, a Lunada öbölben tűntek fel azok a szörfösök, akik a szokásos felszerelésük helyett frakkot és fehér mellényt viselnek; de az új divat egy-két hét alatt továbbterjedt, és már Ausztráliában, a Fiji szigeteken és Új-Zélandon is hódít. A pingvinnek öltözött hullámlovasok nemcsak a filmbeli jelmezeket veszik át, de a Vigyázz, kész, szörf! néhány izgalmas jelenetét is újrajátsszák: például azt, amikor az esélytelen Cody először száll szembe a bajnok Tank Evansszel, vagy azt, amikor Pipi Joe megnyeri a bajnokságot. A tengert nélkülöző országok mozirajongói ebből a játékból sajnos kénytelenek kimaradni: a filmmel viszont vigasztalódhatnak – úgyis abban szerepelnek a legigazibb frakkos szörfösök.

MAHASZ DVD TOP 5 (2007. JÚNIUS 25. - JÚLIUS 1.)

1.	Az Operaház fantomja
2.	Rockopera: István a Király – Csíksomlyón
3.	Fonográf – Koncert 2004
4.	Illés: Koncert '96
5.	Omega: Napot hoztam, csillagot

MAHASZ ALBUM TOP 5 (2007. JÚNIUS 25. - JÚLIUS 1.)

1.	Bereczki Zoltán – Szinetár Dóra : Musical Duett
2.	No Thanx: Egy másik nemzedék
3.	Pinokkió: Mágikus Pinokkió
4.	Varnus Xavér: From Ravel to Vangelis
5.	Nelly Furtado: Loose

AMERIKAI MOZI TOP 5 (BEVÉTEL, MILLIÓ DOLLÁR)

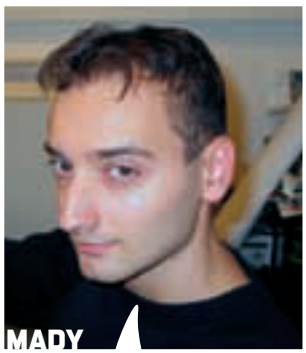
HETI LÁTOGATOTTSÁGI STATISZTIKA (2007. JÚLIUS 6-I HÉTVÉGE)

1.	Transformers	67,6
2.	Ratatouille	29,029
3.	Live Free or Die Hard	17,4
4.	License to Wed	10,410
5.	Evan Almighty	8,114

DVD MELLÉKLET

10GS0110110011

[JÁTÉK DEMÓ]



MELLÉKLET@GAMESTAR.HU

Sziasztok! A júliusi uborkaszezon ellenére ebben a hónapban is sok-sok finomság került a levesbe. Bár a DVD leadás időpontja sajnos előbbre esett, mint az idei E3, ettől függetlenül az előszele már megcsapott minket. Persze mielőtt belefeledkeznétek a DVD böngészésébe, érdemes a teljes játékunkat is beüzemelni. A Big Mutha Truckers a leendő sofőr palántáknak kedvez, belekóstolhatunk a kamionos élet legtitkosabb bugyraiba. Demó fronton a minőség kárpótolhat minket a mennyiségért. Itt van például az Overlord demója, ami kötelező mindenkinek. Ez a hónap a filmes adaptációknak is kedvezett, hisz megérkezett Harry Potter soron következő epizódja, de itt van a Karib-tenger kalózai harmadik része, no és egy animációs film, a The Bee Movie játszható verziója is. Ez a hónap továbbá a forgatás jegyében telt el, hisz a GSTV kifejezetten aktív hónapot tudhat maga mögött. A leghosszabb GSTV került ugyanis a lemezre, mely már a Dupla DVD felén terpeszkedik, hisz most több mint 5 és fél órás GSTV műsorral jelentkezünk!
Kellemes nyarat mindenkinek!
Mady

OVERLORD

A júliusi uborkaszezon ellenére érkezett néhány egészen kellemes demó. A két filmes adaptáció mellett viszont megérkezett a várva várt Overlord kipróbálható verziója, mely 1 Gigabyte-nyi tömény szórakozást kínál!

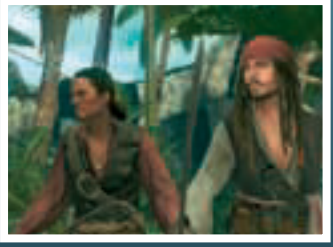
A hosszú évek óta már-már csak vegetáló Dungeon Keeper rajongók epekedve várták az Overlordot, amiben újra egy romlott teremtmény bőrébe bújhatunk. Főhősünk kicsiny szörnyecskék egész hordájának parancsol, akik minden utasítását szó nélkül követik. Feladatunk igazán egyszerű, csak gonoszkodni kell: öljük le az ellenséges harcosokat, raboljuk ki és romboljuk le városokat. A sok-sok mészárlásba persze mi is besegíthetünk egy-két erősebb varázslattal, hatalmunk demonstrálására elsősorban a különleges boss fightoknál lesz szükség. Aki vevő egy kicsi virtuális rosszalkodásra, az feltétlenül próbálja ki az Overlord demóját!

HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX

Harry Potter rajongók minden valószínűséggel a megjelenésünkkor már legalább háromszor végignézték a legújabb mozifilmet. Ahogy az lenni szokott, az új epizód eljövetelével az új játék is a piacra kerül, amiből a Harry Potter and the Order of the Phoenix demója a DVD korongunkra is megérkezett. Az új rész egyébként rengeteg újítást tartalmaz, hisz például egész Roxfort szabadon bejárható playfield lesz, ahol majdhogynem GTA módjára kapkodhatjuk le a gyerekeket a repülő seprűkről. De a legérdekesebb változás a varázslás teljesen átdolgozott rendszere jelenti, mellyel teljesen elfeledhetjük a negyedik részben látott kombózást, ráadásul egyes pályarészeken nem csak Harry-vel, de akár Dubbledor-al és Sirius Black-kel is oszthatjuk az áldást.

TOVÁBBI DEMÓK

Pirates of the Caribbean: At Worlds End



DVD-FILM AJÁNLÓK A LEMEZEN

Egy botrány részletei
A dicsőség zászlaja
A forrás
Nagy zűr Kis-Kínában
Rocky Balboa
A szellem lovas
Tenacious D

HA PROBLÉMÁD VAN A LEMEZZEL!

Amennyiben a GS91A 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 1024×768-as felbontásra van optimalizálva. Teljes játékunk, a Big Mutha Truckers telepítéséhez a főkönyvtárban lévő bmt.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 írj a terjesztes@idg.hu címre, vagy hívd a 06-1-577-4301-es számot.

VIDEÓK

GTA IV HD TRAILER

Ha hihetünk a pletykáknak, októberben már kézbe is vehetjük kedvenc játékunkat, mely akár teljesen egyedi csomagolásban (doboz, mini széf, sporttáska) is megvásárolható lesz a gyűjtők számára. Hogy a várakozás kellemesebb legyen, kiadták a második hivatalos HD trailert is!

Az első, egyébként nem túl sok részletet megmutató videó után felüdülés a második HD trailer, mely jóval akciódúsabb és tényleg rengeteg apró részlet derül ki a sztoriból is. Az új videó jól prezentálja a Rockstar saját R.A.G.E. motorjának képességeit is, illetve végre működés közben jobban is megszemlélhetjük a Natural-Motion Euphoria-t is. Ezt az új technológiát egyébként a Rockstar csapata csak nemrég vásárolta meg, első éles bevetése tehát a GTA IV-ben lesz. Ez a karakterek animációját befolyásoló technológia a realisztikát hivatott növelni az emberi testen. A legnagyobb újítása, hogy ezáltal a test izomzatának apróbb mozdulásait is sokkal életszerűbben és teljesen valós időben tudják ábrázolni. Aki nem érzi magát meggyőzve, nézze meg működés közben!

TOVÁBBI ÉRDEKES VIDEÓK

Call of Duty 4
GTA IV
Hellgate London
Medal of Honor: Airborne
Kane & Lynch: Dead Men
The Lego Universe

HA NEM INDULNAK A VIDEÓK!

Amennyiben nem sikerül lejátszani a mellékleten található videókat, akkor javasoljuk, látogasd meg a Mélyvíz menüpontot a DVD-n. Ott megtalálhatók a legfrissebb kodekek és lejátszószoftverek, amelyekre csak szükség lehet. Érdemes feltenni az SLD és DivX kodekeket, illetve telepíteni a Windows Media Player 11-et, a mozielőzetesek miatt pedig javasolt feltenni a Quicktime lejátszót is.

MIT NÉZÜNK A MOZIBAN? MIT NÉZÜNK A MOZIBAN?

WILL SMITH EGYEDÜL MARAD
I AM LEGEND

Bár a cím megtévesztő lehet, egyáltalán nem arra utal, hogy pletykarovatot indítottunk volna a GameStar hasábjain, mindössze arról van szó, hogy Will Smith decemberben megjelenő új filmjében tényleg ő marad az emberiség utolsó túlélője. Az I am Legend című amerikai szuperprodukciót Richard Matheson posztapokaliptikus regényéből készítik. A rendezői kempingszékre Riddle Scott és Micheal Bay is nagy esélyes volt, helyettük viszont a Constantine rendezőjére, Francis Lawrencesre esett a választás. Az igen hangulatos trailerben láthatjuk a teljesen kihalt New York utcáit, az viszont ügyesen rejtve marad, hogy Will Smithnek milyen csúnya társasággal kell majd osztoznia a Földön.

Feliratozott mozielőzetesek:
I'm Legend
3:10 Yuma
American gangster
Wall-E
The Invasion

Mozi kritikák:
DieHard 4.0
Vacancy
Transformers

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK

NOD 32
HAVI KÓD: GSPHLAJI

FREE

Manapság minden számítógépnek szüksége van hatásos védelemre. Ezt a GameStar-olvasóknak a NOD32-es vírusirtó szolgáltatja. Ezért mindössze annyit kell tenned, hogy feltelepíted a DVD-melléklet Mélyvíz részlegében található NOD32 kliensprogramot, majd ezek után ellátogatsz a **www.nod32.hu/gamestar** oldalra. Itt szükséged lesz az újságban található havi kódra, amellyel hónapról hónapra meghosszabbíthatod a program licencét. A telepítéshez internetkapcsolat szükséges!

MPP DESKTOP
HAVI KÓD: AROMTSA

Az MPP Desktop hatásos védelmet nyújt a kéretlen levelek ellen. Ha unod, hogy a postaládádba naponta több tucat reklám, spam és egyéb kéretlen 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.

HASZNOS PROGRAMOK, AMELYEKRE SZÜKSÉGED LEHET

Driver:
ATI 7.6 XP/Vista, NVIDIA94.24 XP/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 v3.70, WinZip 11.0,
Vírusírtás, Spamszűrés:
NOD32 , MPP Desktop levélszűrő
DVD-író szoftver:
Burn4Free v3.1

KÖVSZÁM

MEGJELENIK AUGUSZTUS 16-ÁN!

EXTRA MEGLEPETÉSSEL!

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

Augusztusban elsőként számolhatunk be nektek a legendás *Medal of Honor* sorozat nagy visszatéréséről, az *Airborne*-ról, amelytől nem kevesebbet remélünk, mint hogy a széria eddigi csúcsának tartott *Allied Assault*-ot is felülmúlja hangulatában és játékmenetében.
Hogy ezt méltó módon megünnepeljük, olyan meglepetéssel készülünk, amelyhez hasonlóval nem csupán a GameStar, de a hazai játéklapok történetében sem találkozhattatok – többet egyelőre nem árulhatunk el, legyen elég annyi, hogy *nagyon dögös lesz!*

E3 a GSTV-ben
Bár az E3-as videoanyagok már lecsúsztak DVD-mellékletünkről, következő számunkban mindent pótolunk: a legjobb játékok HD-videói, helyszíni beszámolók, beszélgetések. (Van még hova überelni az ötórás adást!)

Stranglehold
Tequila felügyelő (aki *ezúttal* nem Mady titkos énjét jelenti) végre megérkezik hozzánk, az Unreal Engine 3-as, John Woo által rendezett, filmszerű, bullet-timeban és nagy vörös lángoszlopokban gazdag akciójáték keretében. Huh.

Civilization IV: Beyond the Sword
Civ-fanatikusok, most kell aludni, amíg még lehet! Közeleg Sid Meier mester szuperaddiktív remekművének folytatása, amely látatlanban is megkapta a „minden idők legnagyobb Civ-kiegészítője" címet. Hogy miért?

KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK

Itt volt már az ideje, hogy egy jó kis sci-fi FPS-sel örvendeztessünk meg titeket, és reméljük, hogy a *Pariah* volt a tökéletes választás. Ha valaki nem emlékezne rá, az *Unrealt* fejlesztő Digital Extremes új játékáról van szó, amelyben egy bizonyos Jack Mason bőrébe bújva kell végigkommandóznunk az időközben börtönbolygóvá lefokozott Földet. Csavaros sztori, megállás nélkül pergő akció, fejleszthető és testre szabható fegyverek..., mi kell még? Talán egy sör, ebben a nagy hőségben, de hát azt mégsem csomagolhatunk az újság mellé.

PARIAH

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 (Berrr) – beregit@freemail.hu
Csontos Péter (Csonti) – pcsontos@idg.hu
Hadházi Dániel (G-San) – g-san@gamestar.hu
Herpai Gergely (Bad Sector) – badsector@gamestar.hu
Kozma Ferenc (Kecske) – kecske@sn.hu
Lám Gábor (Del) – deltech@freemail.hu
Maróti Mihály (Berkenye) –berkenye@gamestar.hu
Mezei Károly (ZeroCool) – zerocool@gamestar.hu
† Szeri István (Feworkh) (GS TV)
Telek Zoltán (Sam) – sam@gamestar.hu
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 István – iberenyi@idg.hu
Berényi Teréz (Cipkerózsika) – tberenyi@idg.hu
Béres Gábor (Gaben) – gberes@idg.hu
Lukács Gergely (Fulton) – glukacs@idg.hu
Lázárfalvi Tamás (Laser) – szexicsokolade@mailbox.hu
Palotai Árpád (Malachit) – malachit@idg.hu
Végh Ágnes (Mágika) – avegh@idg.hu
Korrektúra: IDG Nyelvi Labor
Egyed Zsóka, Havadi Krisztina, Sz. Erdős Judit
Szerkesztőségi ügyelet: Bíró Ilona – ilbiro@idg.hu
Telefon: 577-4300, fax: 266-4343

KIADÓ:
Kiadja: az IDG Hungary Kft.
1075 Budapest, Madách Imre út 13-14. A épület
Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578
Internet: idg.hu
Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető - ibiro@idg.hu
Lapigazgató: Szigetvári József - jszigetv@idg.hu
Műszaki vezető: Birkus Imre - ibirkus@idg.hu
Nyomás és kötészet: Origo Print Nyomda Kft.
Ügyvezető igazgató: Bánáti László – origo@origoprint.hu

ÜGYFÉLSZOLGÁLAT:
Telefon: 577-4301, fax: 266-4343
E-mail cím: terjesztes@idg.hu
MediaShop: mediashop.idg.hu

HIRDETÉSI OSZTÁLY:
Hirdetési osztály vezető: Radácsy Katalin – kradacsy@idg.hu
Telefon: 577-4310, fax: 266-4274
Lapreferens: 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: keriroda@idg.hu

MARKETING:
Marketing munkatárs: Kovács Judit – jkovacs@idg.hu

KONFERENCIA:
Rendezvényszervező: Dézsi Róbert – rdezsi@idg.hu
Kovács Orsolya – okovacs@idg.hu

TERJESZTÉS, ELŐFIZETÉS
Terjesztési igazgató: Babinecz Mónika - mbabinecz@idg.hu
Terjeszti: A kiadványt a LAPKER ZRt., alternatív terjesztők és egyes számítástechnikai szaküzletek terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán, a hírlapkézbesítőknél, az ország bármelyik postáján (információ: 06-80 444-444; hirlapelofizetes@posta.hu.), Budapesten a hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker., Őrczy-tér 1., tel.: 477-6300), valamint OTP bankkártyával rendelkező olvasóink számára az InterTicketnél (a 266-0000-ás számon 9-20 óra között).
A GameStar régebbi számai, és ajándéktárgyai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon (nyitvatartás: H-Cs: 8.30-16.30, P: 8.30-15.00), valamint elektronikusan a mediashop.idg.hu honlapon, vagy a terjesztes@idg.hu e-mail címen.
Megjelenik minden hónap harmadik csütörtökén.
GameStar dupla DVD melléklettel: 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 tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal.
A hirdetéseket a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.
Az esetleges hibás DVD mellékletet postán juttassa el ügyfélszolgálatunkra,
térítésmentesen kicseréljük őket.

Lapunkat a MATESZ auditálja.
Olvasóink szokásait a Nemzeti Médiaanalízis méri fel.
A szerkesztőségi anyag vírusellenőrzését a KASPERSKY támogatja.