

HÁTTÉR: MŰVÉSZET A JÁTÉKOKBAN - TANÍTANI LEHETNE... >> 44.

DUPLA

DOOM

TELJES  
JÁTÉK

PARIAH  
SCI-FI FPS

AZ UNREAL  
ALKOTÓITÓL!

# GameStar

2007. AUGUSZTUS

1896 Ft

AJÁNDÉK  
MoH AIRBORNE  
DÖGCÉDULA  
HA NEM TALÁLOD A LAPBA FÜZVE,  
KÉRD AZ ÚJSÁGÁRUSTÓL!

## MEDAL OF HONOR AIRBORNE

HÁBORÚS JÁTÉKOK 2.0  
EXKLUZÍV FÓKUSZTESZT >> 74.

KIPRÓBÁLVA

NFS PROSTREET  
STARCRRAFT 2

AZ ELSŐ JÁTÉK KÖZBENI  
BENYOMÁSOK >> 28. ÉS 58.

## FAR CRY 2

A UBISOFT VÁLASZOL A CRYSIS-RA  
„ITT AZ IGAZI FOLYTATÁS!” >> 36.

MI JÖN A QUAKE ÉS DOOM UTÁN? RAGE!

AZ ELSŐ INFÓK CARMACK ÚJ JÁTÉKÁRÓL! >> 56.



9 771787 190209 07008

# TARTALOM

# 08

HÁTTÉR: MŰVÉSZET A JÁTÉKOKBAN - TANÍTANI LEHETNE... >> 44.

**GameStar**

2007. AUGUSZTUS

1896 Ft

DUPLA  
DVC  
TELJE  
JÁTÉK  
PARIA  
SCI-FI FF  
AZ UNREAL  
ALKOTÓTÓL!

AJÁNDÉK  
MoH AIRBORNE  
DÖGÉDULA  
HA NEM TÁRTOLOD A LAPRA FÖLVE,  
KÉRD AZ ELŐGÁRDIAZÓT!

**MEDAL OF HONOR  
AIRBORNE**

HÁBORÚS JÁTÉKOK  
EXKLUZÍV FÓKUSZ... >> 74.

**FAR CRY 2**

A UBISOFT VÁLASZ...  
"ITT AZ IGAZI FOKUSZ... >> 36.

KIPRÓBÁLVA  
**NFS PROSTREET  
STARCRRAFT 2**

AZ ELSŐ JÁTÉK KÖZBENI  
BENYOMÁSOK >> 28. ÉS 58.

MI JÖN A QUAKE ÉS DOOM UTÁN? RAGE!  
AZ ELSŐ INFÓK CARMACK ÚJ JÁTÉKÁRÓLI >> 56.



102

A környezet rendkívül egyszerű de aprólékos is. A karakterek szerethetőek és mulatságokat rajzfilmszerűségük miatt. Jack szimpatikus, hősjellegű, Amanda csinos és vonzó, míg Montgomery megmosolyogtató, főleg a hatalmas bajsa miatt.

## GYORSKERESŐ

ARENA WARS: RELOADED	98	B
BATTLEFIELD: BAD COMPANY	26	U
BEOWULF	64	E
CARTOON NETWORK UNIVERSE	67	E
CIVILIZATION IV: BEYOND THE SWORD	92	B
COMBAT MISSION	106	B
COMMAND & CONQUER KIEG	14	EL
ESCAPE FROM PARADISE CITY	19	E
FAR CRY 2	34	E
FOOTBALL MANAGER 2008	25	E
JACK KEANE	102	B
KING'S BOUNTY: THE LEGEND	24	E
LA STREET RACING	42	E
MADDEN NFL 08	96	B
MEDAL OF HONOR: AIRBORNE	74	B
NEED FOR SPEED: PROSTREET	28	E
POMPOLIC WARS	107	B
PRO EVOLUTION SOCCER 2008	27	U
RATATOUILLE	101	B
RUGBY 08	104	B
SHIP SIMULATOR 2008	62	BT
SPACE SIEGE	16	E
SPEEDBALL	70	E
SPIDERMAN: FRIEND OR FOE	18	E
THE SCOURGE PROJECT	25	E
THE SIMS 2 H&M	100	B
THEY	21	E
VAMPIRE STORY	40	E
VOLTAGE	21	E
WARHOUND	68	E
WORLD IN CONFLICT	84	B
WORLDSHIFT	66	E

74

Az adrenalin szint itt már erősen megugrott, a hangulat fokozódott, és igen, úgy érzem, itt indult be igazán a játék. Végre komolyan meggyűlt a bajom az ellenfelekkel, kellően sokfelől támadtak, sokszor azt sem tudtam, hova nézsek, merre kapkodjam a fejem.

92

Tehát lehetünk mi a CIA és a KGB egyben, de ennek az az ára, hogy tudományos, kulturális előmenetelünk inkább hátramegértenek lesz nevezhető. Ergo újabb ágacskaival terebélyesedett lehetséges stratégiai döntéseink fája.

84

Rendkívül látványos megvalósításuk miatt még a szemek is élmény végignézni mondjuk egy napalm támadást, minek nyomán az erdők felgyulladnak és porig égnek, az épületek és az egységek pedig azonnal felrobbannak.

96

Az egészből azt éreztem ki, hogy kínjukban már nem tudtak mit kitalálni - bár az is lehet, hogy ez az alapja lesz a jövőben egy fantasy NFL-játéknak, amelyben ilyen jópofa csapatok lesznek. Ez utóbbi különálló terméként igencsak tetszene, de a Madden részeként...



B: Bemutató O: Összeállítás E: Előzetes U: Új információ EL: Előbőltetés

# ÜDVÖLÖLVASÓ!

## 98 ARENA WARS: RELOADED



Az ehami teljes játék nagyon érdekes kérdéseket vetett fel. Ahogy DVD leadás előtt megérkezett a mesterpéldány a szerkesztőségbe, a tesztelés során kiderült, hogy az internetes multib a kiadó kivette ebből a verzióból. Amikor kérdőre vontuk őket, elmondták, hogy mivel ez egy viszonylag régebbi játékuk, egyszerűen nincs elegendő szerverkapacitásuk arra, hogy az újságmellékletként játékhoz jutó, hirtelen netre szabaduló több tízezer játékost kiszolgálják. Döntési helyzetbe kerültünk: vagy lehozzuk Nektek a beigért, leszerződött Pariah-t egyjátékos és LAN támogatással, vagy stornózzuk az egészet a netes játék miatt, és visszaküldjük a pakkot Kanadába. Végül az előbbi megoldás mellett döntöttünk, de szeretnénk megtudni a Ti véleményeket is a kérdésről – a jövőben ugyanis szinte biztos, hogy bele fogunk még ütközni hasonló problémába, ahogy egyre újabb és újabb játékokat teszünk fel a DVD-re, netes multiplayeres támogatással. Kérjük tehát, írjátok le véleményetek az Arénába „multis teljesjáték” tárggyal arról, hogy ha, teszem azt, teljes játékként szóba kerülne a Call of Duty első része, a XIII, vagy a Splinter Cell (pusztán teoretikus felvetés, nem kell még messzemenő következtetéseket levonni a GameStar várható teljesjáték-felhozataláról!), és a Kiadó nem tud megfelelő szerverkapacitást biztosítani a netes játék támogatásához, szívesen vennének-e címetek egyjátékos és LAN lehetőséggel is, vagy csak a netes multi támogatással együtt jöhetnének szóba? Várjuk véleményeket, köszönjük, hogy ezzel is segítitek munkánkat, akiket pedig érzékenyen érint az ehami Pariah-sztori, azoktól egy extra-nagy elnézést kérünk, elhihetitek, nem volt könnyű döntés.

## 104 RUGBY 08



Kárpótlásként tudom ajánlani a szaftos demókkal és plusz teljesjátékkal felvártezett ehami DVD-t (a Dungeon Runners ingyenes verziójáról van szó), a szokásos minőséget képviselő nyaralós-strandolós GSTV-t, és a minden földi jóval, szuperexkluzív tesztekkel és beszámolókkal megtömött magazint, külön kiemelve az Airborne-hoz kapcsolódó megameglepít, melyet ígéretünkhöz híven ehami lapszámunkhoz mellékelünk. A golyóütötte lyukért a mindenkori ellenséget terheli a felelősség, fel is jelentettük őket a Hágai Nemzetközi Bíróságon.

A dögcédulával párhuzamosan örömmel hagytuk el a DVD tokot, mert egyrészt a slim-re váltás óta ugyanúgy kapjuk a panaszokat toktörő postásokról és újságosokról, másrészt generáltunk vele még egy vizslyforrást, mert azóta egymás torkának esett a „slim-esek” és a „normál-osok” két tábora is. Az legegyszerűbb változatot választottuk a „hogyan tegyünk mindenki kedvére” játékban: megkapjátok a lapba fűzve, igényesen, perforáltan szép papírra nyomtatva, az univerzális, minden tokba használható DVD borítót, aztán a sarki számítécboltban uszkve 28 forintért (barátok közt is semmisség) mindenki olyan tokot vesz magának, épségben, törésmentesen, ami neki tetszik, feketét, átlátszót, vastagot, vékonyat, vita lezárva, mindenki boldog, békés, megelégedett ☺.

Ennek szellemében kívánok jó időöltést – találkozunk a következő hónapban!

Boe / GS Team

### ÁLLANDÓ OLDALAK / HASZNOS OLDALAK

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

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

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

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

**FIGYELEM!**  
A KÖVETKEZŐ GAMESTAR SZEPTEMBER 20-ÁN, CSÜTÖRTÖKÖN JELENIK MEG!

### BEMELEGÍTÉS

ARÉNA 6  
TELJES JÁTÉK 12  
ELSŐ LÁTÁSRA: SLEDGEHAMMER 14

### ÚJDONSÁGOK

HÍREK 16  
BÖNGÉSZDE 22  
CITROMPÓTLÓ 24  
ÚJ INFÓK: BATTLEFIELD: BAD COMPANY 26  
ÚJ INFÓK:  
PRO EVOLUTION SOCCER 2008 27  
NEED FOR SPEED: PROSTREET 28  
FAR CRY 2 34  
VAMPIRE STORY 40  
LA STREET RACING 42

A NYÚLON TÚL 44  
MŰVÉSZET A JÁTÉKOKBAN 46  
QUAKECON, BLIZZCON 2007 50  
OLVASÓI BÉTA:  
SHIP SIMULATOR 2008 62  
BEOWULF 64  
WORLDSHIFT 66  
CARTOON NETWORK UNIVERSE 67  
WARHOUND 68  
SPEEDBALL 2 70

### JÁTÉKBEMUTATÓK

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE 74  
EGY KÁVÉ MELLETT 80  
WORLD IN CONFLICT 84  
CIVILIZATION IV:  
BEYOND THE SWORD 92  
MADDEN NFL 08 96

ARENA WARS: RELOADED 98  
THE SIMS 2: H8M 100  
RATATOUILLE 101  
JACK KEANE 102  
RUGBY 08 104  
COMBAT MISSION 106  
POMPOLIC WARS 107

**MÉLYVÍZ**  
HÍREK 108  
JÖVŐNÉZŐ 111  
PIACTÉR 112  
GAMER NOTEBOOKOK 118  
TFT MONITOROK 120  
KV HARDVER 122  
VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ 124  
MÁSVILÁG 126  
DVD TARTALOM 128  
A KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL 130



Fontosabb E-mail címek:

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

**Kedves Mindenki! Ismét szeretnék mindenkit nagyon szépen megkérni, amennyiben bármilyen problémája támadt a számítógépével (legyen az hardveres vagy szoftveres gond), kérdéseit a GameStar online fórumán tegye fel az adott témának megfelelő topikokban. Az Aréna címére érkező „Lefagyott a gépem, mit csináljak...”, „Jó VGA-e a hüntypünty 8800...”, „a médialejátszóm nem ad hangot, help...” típusú levelekre sajnos nem áll módunkban válaszolni – erre a célra szolgál a fórumunk, ahol választ kaphatnak a kérdéseitkre. Köszönöm megértéseteket és jó Aréna-olvasgatást kívánok!**

### HOL A HŐSÖK TERE?

Kedves GameStar!  
Hi Gyu! 1. Miért nincs már Hősök tere? Számomra ez volt a legkreatívabb dolog, amit töletek kaptunk, és nem értem, miért kellett kivenni az újságból. Talán nincs már olyan játék, amiben össze lehetne mérni az olvasók tudását? Szerintem van. 2. Nagyon jót tett a csapatnak Duncan érkezése. Megújította szerintem a csapatot (ami már rá is fért szerintem a szerkesztőségére).  
(Szegedi Mihály)

*Nincs Hősök tere? Tegnap jártam arra, rengeteg turista zsbongott rajta, kattogtak a fényképezőgépek, még mindig gyönyörű a szoborcsoport a hét vezérrel, az obeliszk, a Műcsarnok, a Nemzeti Galéria: szóval valamit nagyon elnézhettél. Hősök tere igenis van! Tessék oda elmenni és Budapest egyik legszebb helyét élvezni. Amennyiben az újságban valaha jelen volt hasonló nevű rovatot kérdezed, az még létezik, csak összemert, és most az Aréna végén, egész apró betűkkel van. Olyan picikkel, hogy egy pontba pont befér. Komolyra fordítva a szót, egy idő után már nem volt az olvasók lelkesedése akkora, mint az első időszakban. Mondhatni, alig jöttek pályázók, így aztán úgy döntöttünk, ha ti nem akarjátok a Hősök terét, akkor mi sem: elvégre nektek írjuk a lapot. Duncan amilyen gyorsan jött, már tovább is állt, ugyanis a PC World egyik szerkesztője lett – elrabolták tőlünk! Szeren-*

*csére csak 2 szobával került edébb, így változatlanul megtartottuk a GSTV stábjában, és tesztek is íratunk vele – ez utóbbit csak azért, hogy szívassuk és még több munkát legyen, hehe.*

### NEMZETKÖZI WARS

Kedves Gamestar!  
Ajkán lakom, valamint megszállott Guild Wars-gamer vagyok. A levelem tartalma nagyrészt a nemzetek közötti ellentétéről szólna. Tudom ez elég kényes ügy, nem sokan beszélnek róla nyíltan, de kíváncsi lennék a ti véleményetekre is. Már las-

ader: „German server? n00b” Aztán ki-repültem a partyból. Másik eset: magyar haverom mesélte, hogy egyszer amikor PVP-zni támadt kedve, elég gáz dolgokat tapasztalt. Amikor belépett egy partyba, megkérdézték tőle a buildjét meg mindent, amit ilyenkor szokás, válaszolt is, már amennyire tudott (mivel franciául tudott inkább, nem angolul), aztán amikor egy komolyabb tudást igénylő beszélgetésbe kezdtek, megszállt franciául, hogy esetleg nincs aki tudna franciául? „Go away noob!!!” Jött a válasz aztán kick. Meg sorolhatnám még a szarabbnál sza-

*Nemrégiben a LotRO-ban, amelyet sokáig a béke és az egyetértés szigetének véltem, mi magyarok ismét képesek voltunk egymással összeveszni. A probléma tehát szerintem nem a nemzetköziségtől, hanem az eltérő egyéniségektől és a lelki érettségtől függ. Ez ember sokszor azt hiszi, hogy a 12 évesek az éretlenekek, és a 20 felettiek az érettek; én rengetegszer láttam ezt az elméletet megdőlni. Ugyanez igaz nemzetközi szinten: ha tökéletesen kommunikálsz angolul, akkor nincs gond, amennyiben vannak gondjaid a nyelvvél, akkor az angolul jól beszélő, de szellemileg kevésbé érett külföldi játékosok lazán kirúgnak. Ez persze nem jelenti azt, hogy mindenki ilyen, de hidd el, aki bunkó, az Angliában is bunkó, aki sötét, az Angliában is sötét, aki primitív és műveletlen, az Angliában is primitív és műveletlen. Ne várjunk el többet a külföldiektől, ha oly sok honfitársunk is ilyen. Számomra ez a legeslegszeniorúbb.*

## » A TÜNDÉK, ELRONDDAL AZ ÉLEN MIND PET SHOP BOYS-RAJONGÓK VOLTAK «

san 3 éve, hogy GW-zek, és a tapasztalataim a külföldiekkel nem a legjobb. Nem tudom, mennyire vagytok otthon a játékban, de mégis inkább majd a GW-szenget használom, ha olyan a téma. Vegyünk egy átlagos példát: bemegyek egy (magyarnak alapértelmezett) angol szerverre, mert éppen egy missiont készülök megoldani. Nem sokan vannak éppen ezen a szerveren, a 8 fős partyból épphogy összeszedünk 3-4 angol főt. Javaslom, hogy menjünk át egy német szerverre, hát-ha ott lesznek. Erre megszólal a party le-

rabb helyzeteket... Az megint egy másik tézista, hogy amikor tölem egyszer megkérdezte pár angol, hogy „hova valósí vagyok?”, mondtam, hogy magyar lennék, aztán rövid megvitatás után azt szedték ki ebből az infóból, hogy nálunk jó nancsok vannak...  
(talán a hetilapra gondoltak? – mazur.)  
Na szóval arra lennék kíváncsi, hogy vannak-e nektek is efféle tapasztalataitok, vagy csak én lépek be mindig rossz csapatba? (Perger Viktor)

### INGYENES MMO A JÓ

Kedves GameStar!  
Úgy döntöttem, hogy kipróbálok egy MMORPG-t! Először ingyenes játékkal szeretném kezdeni, „karrieremet”, amiből van rengeteg, és hát elég sok közülük nem túl igényes game. De mintha azt olvastam volna egy régebbi GS-ben, hogy az Anarchy Online ingyenes lett, ez igaz? Vagy csak egy bizonyos ideig ingyenes? A Guild Warsnál ha megveszem az alapjátékot, havidíjat nem kell fizetnem, ez vilá-



### RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK

Sziasztok! Sikerült megtalálnom azt a japán leánycsapatot, amelyet az előző alkalommal kérdeztem. A csapat a Hinoi Team néven fut, a számuk pe-

dig az Ike-Ike (Gyerünk, gyerünk vagy Gyorsan, gyorsan). Akit érdekel, az megtalálja a GoogleVideo-n vagy a YouTube-on (asszem jól írtam). (Jeff Hawkins)

Köszönjük szépen az értékes infót, én most is fél kézzel épp a Hinoi Team rajongóit tartom vissza, ne törjenek be a szerkibe. Vagy ezek Tokyo Hotel-rajongók? Mindig keverem

ezeket a neveket.

Megvettem az e havi GameStart, és egyből a GSTV mostani adását kezdtem el nézni. Nos ebben csak annyí

baj volt, hogy vagy öt perc után bejött a Le-gyen ön is milliomas egyik adása. Nem tom ki a vágó, de rá kéne szólni!!!  
(Nagy Tamás)

A Vágó az az István. A Vágó István :)

A 2007/6 -os GameStar DVD-je nem megy, az alja (a csillagos rész) teljesen el van mosód-

gos, de ha új tartalmakat is szeretnék (és most nem a hivatalos kiegészítőkre gondolok), hanem például új tárgyakat stb.? Remélem, tudtok nekem segíteni. (Kovacsics Norbert)

Az Anarchy Online ingyenes változata maga az alapjáték, amelyet mindenki gond nélkül játszhat, amíg meg nem unja. Amiért fizetni kell, azok az extrák, a kiterjesztések, amelyek az évek során rengeteg újdonságot (új pályafeldek, építhető városok, elfoglalható bázisok, lépegetők stb...) adtak a játéknak. Más a helyzet a Guild Wars esetén, amelyért ugyan nem kell havidíjat fizetni, de magát az alapjátékot és a kiegészítőit is teljes áron kell megvenni. Érdekes üzleti modell és eddig bejött, úgy néz ki. Egyébként sosem értettem meg azt a hozzáállást, amikor valakik azt mondják: ha egy MMO-nak van havidíja, akkor az vacak, tuti meg fog bukni..., ellenpélda a WoW, a LotRO, az Everquest II, az EVE Online és még hosszú a sor... Tanuljuk már meg, hogy egy MMO nem attól jó, hogy ingyenes, hanem pont attól, hogy a bevételekből fenn tudják tartani a fejlesztéseket, a terméktámogatásokat.

## NEM MEGY ÉS NEM MEGY

Kedves GameStar!  
Remélem jó helyre írok. Több problémám is lenne.

1. Az a legbosszantóbb, hogy imádom a Syberia-t. Játsszogatok vele, örülök, hogy összejönnek a dolgok, erre a leszakadt hídnál kiírja, hogy tegyem be a Syberia 2 nevezetű CD-t. Megpróbáltam a DVD-t ki- és betenni, de nem működik. Mit csináljak?
2. A téma hasonló. Flatout. Csak itt már a telepítésnél ez van.
3. Ez nem igazán a ti hibátok, de mégis. Előkotortam a Mashed nevezetű játékot, amit még ti adtatok. Nem is lenne rossz, egyszer végig lehet játszani, csak hogy két pályán (eddig) olyan bug van, hogy csak na bug XXL. A képernyőre olyan pixelfátyol telepszik, mintha az lenne az aszfalt, eközben persze nem látni semmit. Az elsőnél még túl lehetett élni, de a másodiknál az egész pályán ez van. A max. és min. grafikán is próbáltam, ugyanaz. Ezt gondolom, orvosolni nem lehet, de ha tudtátok, hogy ilyen van a játékban, ne melékeljétek már! Vagy az én gépem lenne ennyire csuri, talán. Nem szeretnék bennetek csalódní, eddig sem kellett. Másrészt pedig imádom az újságot. Várom a segítséget.  
(Börscsök Péter)

# HÓNAP LEVELE

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



**A GS-tábort ez évben egy nagyon kedves LAN-parti kisvárosban, San Andreasban rendezzük (magyar nevén Tornaszentandrászon...).** Köztudott, hogy a LAN-folyóban élnek a világ legkívánatosabb, hálózati kábellet összekötött halai, a LAN-guszták. **Érkezés a táborba Outlook Expresszel, ill. IDE-BUS-szal.** A táborlakókat a tábor rendkívül csinos és rendkívül jó memóriával rendelkező vezetője, Winch Eszter, valamint a rajta található Bad Sector fogadja. **Elhelyezés: 2 szintes, jól szellőző gépházakban, amelyekben hangszigetelt chatszobák és kényelmes HALO-fülkék találhatóak.** **Beköltözés után a táborlakók előbb kitakarítják a szálláshelyüket, vagyis letörlik a bútorokról az USB-port... Este szalonnasütés, melyen még a GSTV is forogni fog. Stábtagonként egy nyársat.** **2. nap: reggeli torna. A LAN-folyó átúszása ZeroCool vezetésével, tekintettel a víz hőmérsékletére. A fuldoklók gyors kimentéséről a Quicksave gondoskodik...** **Ebéd: Csonti-leves, Boe-ségtál Pariah-káposztával vagy kovászos Ubisoft-tal, desszertnek Kecse-sajt, de ingyencnek lesz tejbecrys is...!** **Délután: történelmi kalandtúra Berrr vezetésével. A táborlakók felkeresik a környéken fellelhető**

**CD-romokat.** **3. nap: Mady javaslatára könnyű kis kirándulás a tábor területén belül. Mindenki kipróbálja a legszívatosabb autós programok irányítását – kormány nélkül! –, majd dühében megmássza a saját billentyűzetét. Klavia-túra. Délután szakmai továbbképzés: Radeon Attila (becenevén Ati Radeon) tart előadást a grafikus kártya, a magyar kártya és a zöld-kártya közti különbségekről. Este szabadprogram: üldögélés a LAN partján kényelmes gamepadokon. (Lányoknak – külön kérésre – joystickot biztosítunk!)** **4. nap: délelőtt Uwe Boll legújabb superprodukciónak, a Spiderman utánérzésekként született Gólyaember-nek a megtekintése zárt körű vetítésen, zárt szemekkel. A film tervezett magyar címe: Kele-Man...** **Délután kultúrprogram: Duncan csodálatos baritonján elszavalja a „Volt egyszer egy Ender, szakállá volt kender...” kezdetű mondókát, majd hangsúlyozza, hogy „...habár fölül a gálya, s alul a víznek árja, azért Mazúr az úr!...”** **Ezután MMORPG-zés 22 óráig, majd WoW-osok búcsúestje a helybéli Action Bar-ban. Fellép a Core2 Duo, énekel: Orgrim Mari és Alterac VIII. Slágergyanús számuk**

**így kezdődik: „Az én babám az firtatja, milyen a fegyverem stat-ja...!”** **Éjfélkor komolyzenei program a Valve szervezésében: Freeman gordonkázik...** **5. nap: búcsú a GS-tábortól. A tábor udvarán Gyu mester ünnepélyes keretek között felvonja a szemöldökét. Ezt követően a táborlakók telesíriák az újsághoz mellékelt DVD-tokokat, majd mindenki pánikszzerűen logoutol. Egyidejűleg megfogadják, hogy: jövőre, veletek, ugyanitt. Merthogy: játszani jó...! (dr. Horváth Tibor)**

Érdekes jelenségre figyeltem fel ennek a levélnek a kapcsán. Ugyanis mindkét eset régóta dokumentált, mindkettőt megoldottuk már, megválaszoltuk a kérdéseket igen sokatoknak: ezek szerint az „újszülöttnék minden vicc új”. A Syberia 2 esetében javasoljuk a „teljes telepítés” opció használatát: olyankor nem kér semmilyen CD-t vagy DVD-t és még praktikusabb is. A Flatout esetében a telepítőfájlokat fel kell másolni a merevlemezre, és onnan kell

telepíteni. Akkor nem lesz semmi probléma. A Mashed problémáról sosem hallottam még, javasolni csak azt tudom, hogy telepítsd a legfrissebb VGA-drivereket a gépedre, hátha az megoldást jelent. Egyébként sajnos minden PC más módon, így nagyon sokszor előfordul, hogy egy adott probléma csak egy adott gépen jön elő; ilyenkor érdemes egy haver gépére is telepíteni a játékot, és ott is megnézni, van-e gond vele ott is.

## HÁROMRÉSZES LEVÉL

Kedves GameStar!  
Három részre osztanám levelem.  
1. Olvastam a júliusi Aréna bevezetőjét, és kicsit ironikusnak tűnt nekem, ami elszomorít. Remélem, tévedek, mert szerintem ez komoly téma (bár lehet, hogy nem igaz ez az egész globális felmelegedés) (nem hát, meg ez a „gömbölyű a Föld” dolog is kicsit átverésnek tűnik... - mazur), s komolyan kéne vennie minden ember-

## RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK

va. Hova írjak, hogy küldjenek újat? Az gond, ha külföldön lakom (Szlovákia)? (Szép Ádám)  
Kedves Ádám, legközelebb ne a mosógéppel

próbáld ki a GS DVD-t, és főleg nem mosás alatt ☺ Írj egy e-mailt az ügyfélszolgálatunknak (terjesztes@idg.hu), ők tudnak segíteni rajtad.

Már többen panaszkodtak, hogy hullanak a lapok az újságból – Gyu, most ne gyere a rabszolgás dumáddal. Tesztek végre ez ellen valamit? (Sánta Ákos)

Persze, folyamatosan tesztelünk új ragasztókat, én napokig nem tudtam bejönni, mert otthon teszteltem. Sikerrel. Emiatt nem tudtam felállni a kisszékéről, ami a szobámban van.

Na az a ragasztó tuti jó lesz! (Egyébként igen, dolgozunk az ügyön.)  
Nemrégiben láttalak titeket (endert és téged, Gyu) a Fix-TV-n. Mit ke-

restetek ott? Egyébként tők jó volt a műsor. (Nagy Bence)  
Zsombor, aki a műsort vezette, a valós életben is kiváló barátunk, s mint ilyen egy ideje már együttmű-



nek (persze ezt magyarázhatjuk az amerikai nagypolgároknak meg a 40 l kocsi-juknak).

2. Szeretném kérdezni, hogy a táp mindig maxon megy, ha be van kapcsolva a gép, vagy csak akkor, ha például terhelés alatt áll (ha mondjuk vmivel játszunk)??

3. Az internet-szolgáltatóval kapcsolatban kérdezném, hogy ha korlátlan előfizetésünk van, s mégis sokszor előfordul, hogy nincs szolgáltatás, akkor mit lehet tenni, mert már nagyon idegesít! (És ha jól tudom, csak ez a szolgáltató van az utcában!) (Madarász Márk)

1. Hmm, érdekes, nem volt szándékom, hogy a bevezető ironikus legyen, bár kétségtelenül bennem volt, hogy egy ilyen koncert, amelyen sok száz ezer wattos lámpa és erősítőerdő van, amely miatt emberek órákat autóznak messzi városokból, hogy odaérjenek, amelyen tönkreteszik a gyepet, eldobálják a poharakat mennyire szolgálja a környezettudatosság ügyét. Szerintem semennyire. Ezt alátámasztja az is, hogy utólagos reakciók között csak olyasmit hallottam, hogy XY banda jó volt, AB banda meg nem. Senki egy szót nem szólt arról, hogy elgondolkodott volna az egész mondani-valójáról – mondjuk ehhez hozzájárult

az is, hogy a magyar közvetítés, hogy is mondjam... borzalmas volt. Kivéve a két bombázó csajt..., akik 3 másodpercig tetszettek is, utána megszólaltak...

2. A táp teljesítménye a maximum áramleadást jelzi. Durván fogalmazva, a 400 wattos táp 400 wattnyi áramot képes a részegységeknek adni (persze ez egy bonyolultabb kérdés, de maradjunk ennyiben). A tápegység mindig annyi áramot ad a gépnek, amennyire annak szüksége van – ha épp csak 100 watt kell neki, a 800 wattos táp is csak 100-at ad. Ha terhelni kezdjük a rendszert és nő az áramfelvétel, a táp is többet fog adni.

3. Amennyiben van bizonyítékokat a szolgáltatás kimaradására, reklamáljatok a szolgáltatónál. Ha ők nem hajlandók segíteni, forduljatok a fogyasztóvédelemhez.

## A KRUMPLI HATÁSA A VILÁGRA

Kedves GameStar!

Gondoltam, megosztom veled ezt a hírtelen jött játékbeli problémát! Rettentően tanulságos. Az Icewind Dale című játék 6. epizódjánál járok, ami nagyon a vége felé van. Tudni kell rólam, hogy utálok állandóan új helyre menteni (ezt tudtuk is, hatalmas aktánk van rólad – mazur), ezért összesen 6-8 mentési hellyel gazdálkodom és mindig felülírom az előzőket. Nem is volt ezzel

soha gondom. Ámde a minap elköttem azt a hibát, hogy nem volt kedvem megint visszagyalogolni a cuccokkal, elhatároztam, hogy ami nem kell, azt ott hagyom, ahol van, úgymint rengeteg pénzem van már. Így tettem történetesen egy zsák krumplici nevű tárggyal, ami teljességgel haszontalannak tűnt jó ideig, és nem emlékszem, hogy hol vagy mikor, de eldobtam, vagy eladtam..., már alig emlékszem. Nos eljött az a pont a játékban, amikor nem tudtam továbbjutni, így elolvastam a végigjátszását. És mi derült ki????!!! A zsák krumpli nélkül bizony sose jutok tovább. Átkutattam mindent azért az átkozott krumpliért, de sehol sem találtam. Tanulság: Sose dobd el a zsák krumplit. (Így is van! Kidobod a krumplit, Afrikában meg éheznek? – mazur) Elismerem, hogy én is hülye vagyok, de könyörgöm, azért a fejlesztők odafigyelhettek arra, hogy egy ilyen hülyeséggel ne tud elvágni magad a játék befejezésétől. Ha van valami jó

meghódítani az országot. Na ezért se dobjátok el soha a krumplicsákot!

## GAMESTAR, AZ ÉLETMENTŐ

Kedves GameStar!

Azért ragadok billentyűzetet, mert fura események történtek a családom fejével, vagyis édesapámmal a biciklitúrán. Nos, ez úgy kezdődött, hogy bicajoztunk Ausztriába a Duna mellett, és úgy döntöttünk, hogy este nem hotelben, hanem kempingben alszunk, ahol általában nagyobb történetek születnek, mint most is. Víttem a GS-t, hogy majd olvasom estefelé. Eljött az este, lefeküdtünk aludni, majd apum hajnalban elment a klotyóra, majd dolgozni" és természetesen a kezébe akadt a GS (ugye nem... ugye nem... – mazur). Csakhogy 1 óra után jött vissza. Mint kiderült, bezárták a WC-be, mert úgy gondolták, hogy már nincs itt senki. A kulcsot berakták egy virágcserepbe, ami a WC-

## » ÉRKEZÉS A TÁBORBA OUTLOOK EXPRESSZEL, ILL. IDE-BUS-SZAL «

ötleted, légyszi írd meg: még nem töröltem le, de rövidesen le fogom. (Zsigovics István)

Már gyermekkorom óta sejtettem, hogy a krumplicnak több szerepe van az életben, minthogy megpuccoljuk, kisüssük és meg-együk. És most nemcsak arra gondolok, hogy kifőzni is lehet, hanem például igen hasznos funkciót kapott az Icewind Dale-ben is. Gyerekként ezt persze még nem tudhattam, de az ösztönök már akkor is működtek, és jelezték, hogy a krumplicra egyszer még nagy karrier vár. Szerencsénkre egyes okos emberek feltalálták a szerepjátékokat, s ezeken belül is a számítógépes változatokat, így aztán a krumpli újra régi nagy fényében tündököl. Egyébként nem tudom hallottad-e, hogy terjedt el a krumpli Magyarországon. Annak idején Mária Terézia korában a parasztok nem igen akartak krumplit termesztetni, mert nem tetszett nekik az újdonság. Az akkori kormányzat ügyes trükköt eszelt ki: bevett földet krumplicsal, amelyeket nappal katonasággal szigorúan őriztetett, de éjjel nem őrizte senki. Haza is lopták mind egy szálga a krumplit, és elindult a burgonya

ablaktól volt pár centire. Apum nem tehetett mást, bevetette a GameStar-t. Össze-csavarta, és fél óra után sikerült a WC-ablakon kinyúlnia, majd újabb fél óra után fel tudta szedni a kulcsot az újság segítségével, és kiszabadította magát. De az újságot otthagya, és reggelre nyoma vészett. Apumnak örültem, hogy meglelt, de az újságot sajnáltam nagyon. De azt azért nem gondoltam volna, hogy osztrák barátaink is „kölcsonvesznek” dolgokat... (Marczinkó Máté)

Egyik szemem sír, a másik meg üveg... izé nevet. Sír, mert elveszett a drága GameStar, masrészt meg örülök, hogy Ausztriában is olvasnak minket, ahol pedig a német GameStar a menő – hogy melyik a jobb, azon persze lehetne vitázni, de akik németül beszélnek, tuti nem a miénket kedvelik. A történeted két dolgot tanít meg mindenkit. Egyik: ahogy nagy példaképünk, Al Bundy is mutatta, a klotyóra TLLOS olvasnivaló nélkül menni. Ez akár életmentő is lehet, lásd édesapád példáját. A másik tanulság pedig az, hogy a GameStar annyira univerzális felhasználhatóság, hogy akár virágcserepek-ből is ki lehet vele a kulcsot piszkálni. Harna-

## 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!

Amikor ti elmentek szabadságra, hogy oldjátok meg, hogy meglegyen a munkátok? Gondolom, nem viszték laptopot magatokkal a tengerpartra. (uccu)

Több módszer is létezik: 1. Nem megyünk szabadságra. 2. Előre dolgozunk. 3. Nem alszunk és pátolunk mindent.

Melyik országban élnél szívesen, ha választhatnál? (Rio01)

Provokatív kérdés! Mindig ott, ahol boldog vagyok. És ahol szeretek élni, én Magyarországon szeretek például. De Bogotában is szívesen laknék.

Iszonyatos forrásogat áraszt a laptopom, amikor a térdemen van és használom. Mit tehetnék? (Gergike)

Az üzenet akkor jött, amikor tomboltak a 40 fokos napok – ilyenkor minden készülék, aminek hűtés kell, sokkal jobban melegszik. Megoldás: tartsd az asztalon a laptopod egy hűvösebb szobában. (Nem lehet, hogy a térdeddel van valami? – mazur)

Szerinted Ronaldinho vagy Rooney a jobb? (MUfan)

Egyiket sem hallottam még ukulélén játszani, én speciel annak alapján dönténék!

Miért írtok ennyi rockzenéről a Másvilágban, írjatok rapról és hip-hopról is! (49cent)

Alapvető feltétel, hogy egy lemez végig tudjak hallgatni, csak olyanról írok, ami ennek a kritériumnak megfelel.

**BRUTTÓ: 91 FT**

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

dik tanulság (pedig kettőt ígértem), tessék visszatartani a klotyórajárást kora délelőttig, amikor a személyzet már ébren van. De GameStar mindig legyen a kezünk ügyében!

## NEM ÉRTEM ÉS NEM, NEM, NEM

Kedves GameStar!

Lenne egy pár mondanóm. Előre szölok, nem vagyok EMO-s.

1. The Sims. Nem értem, hogy a The Sims játékokhoz miért adnak annyi kiegészítőt, és ha rájönnek, hogy már alig van ember (a tesztereken kívül), aki játszik a kiegészítőkkel, akkor összeszedik magukat és alkotnak egy nagyobb részt. Tudom, hogy ez az üzlet, de nem lenne nekik jobb több nagyobb részt kiadni?

2. Übersoldier. Van egy barátom, azt mondja, hogy az Übersoldier nagyon jó játék. Egész álló nap csak erről a játékról magyarul. Annál a résznél akadtam ki, amikor azt mondta: kár, hogy minden újság úgy lehúzta, legalább 90%-ot érdemel. Majd írok a GameStarnak. Nem is tudnak értékelni. Ekkor kiakadtam és azóta háromszor elolvasom szóról szóra az összes GS-t. Úgy látszik, nem mert írni. Leírnátok, hogy mi volt benne a legrosszabb, hiába mondom, hogy ő a közöletbebe sem ér, nem hiszi el.

3. WOW. Én is WOW-os akarok lenni. Szétnéztem tehát a haverok között, akik ismerik a WOW-ot. Csalódomba vettem észre, hogy mindegyik „számítógéppörült”. Napokig ki sem jönnek a lakásból. Focizni, bicajozni, sőt még csak beszélgetni sem. Egyszer találkoztam az egyikkel, azzal dicsékedett, hogy fel sem öltöztött, csak egy gatyában egy hétig a számítógép előtt ült és játszott. Csak enni és aludni hagyta abba (meg még különböző szükségletek, de azt csak tudjátok.) Azt akarom kérdezni, hogy ugye nem minden WOW-os ilyen? (Hszolt)

1. *Én azt nem értem, hogy hogyan értheted félre a Sims játékokat. Azért van ennyi kiegészítő hozzá, mert RENGETEGEN játszanak vele. Hogy gondolhattad, hogy senki sem játszik Simszel, csak a teszterek? Ne csak a saját környezetéből indulj ki, a Sims és kiegészítői minden idők egyik legnagyobb példányszámában eladott PC-s játéka, amelynek kiegészítőit is milliós nagyságrendben adják el. No ettől még nem kell mindenkinek szeretni, de attól*



# BEMUTATÓTEREM

A JAVÍTÓ SZÁNDÉKÚ ÉPÍTŐ KRITIKÁK ROVATA

Nagyon jó az új „Újdonságok” rész az újságban, nekem nagyon tetszik. Egyedül ender írásának kerete lett rémes. Az Újdonságok részből teljesen kilóg, ha a designt nézzük, szerintem ronda is, és ender arcát nem kellett volna „lefesteni” zöldre. Hiányolom még a PROtipp oldalsó boxot is, ahol le volt írva, hogy az aktuális játék milyen gépe hogy fut. Ezen kívül minden rendben, így tovább! (Necreon)

Nem festettük le ender arcát zöldre. Ő ilyen. Meglehetősen színes egyéniség :) A helyzet az, hogy míg régebben volt 100 különböző PC-nk, hogy megtudjuk, melyik játék hogyan fut rajuk, most átköltöztünk egy kisebb szobába, és a PC-k nem fértek el, így kidobtuk őket. Sorry. Viccet félretéve, amikor van lehetőségünk sok gépen tesztelni, akkor megteszük. De nem mindig van

Az újságok egyre javulóban van. Nem mintha eddig nem lett volna jó, csak most jobb lett a sok újításnak köszönhetően (új külső, DVD-tok, több tartalom). De valamivel még jobbá tehetnétek. Tegyétek vissza bele azt, amikor az emberek megkérdezhették, hogy jussanak tovább egy játékban, és ti választolnátok rá. Mostanában nézem, mindenkinek azt írjátok, hogy nézze meg a fórumot. Na de kérem, ott az életbe sem választolnátok vagy nem tudnak. Több barátomtól is visszahallom, hogy ez sokat segített nekik. Csak megírta a kinyitást, ti meg választolnátok. Jó, azt is megértem, hogy nincs hely az újságban, de akkor legalább a DVD-re tegyétek fel. A szöveg ugyanis kevés helyet foglal el. (Balogh Bence)

Kedves Bence! Nem várható el senkitől a szerkesztőségben, hogy az összes létező játék összes megoldását, helyszínét fejből tudja. Ezért is van az,

hogy a fórumra irányítunk benneteket, ahol egy adott játék topikját azok olvassák és írják, akik épp aktuálisan játszanak a játékkal, még emlékeznek minden helyszínre, fejtörőre és megoldásra; ők könnyebben tudnak segíteni, mint mi, akik lehet, hogy hónapokkal, évekkal ezelőtt játszottunk vele. Így mindenféleképpen célszerűbb a fórumhoz fordulni, mint hozzám. Hidd el, több szem többet lát, és a mi tapasztalatunk az, hogy ott nagyon kedves és segítőkész emberek rezidálnak.

Lelkes olvasója vagyok a GameStar Online-nak, főleg a fórumot nézegetem, amellyel meg vagyok elégedve: rend van, a moderátorok betartatják a szabályokat, így van ez rendjén. Azonban a hírek kommentjeinél, a GSO-n (bár észrevettem, hogy van moderálás) sokszor előfordul, hogy ilyen „verpisti”

hozzászólók jönnek anyázni, meg kötözködni, gondolom „valamilyük” kis méretét próbálják ellensúlyozni a nagy szájjukkal, és itt menőnek képzelik magukat a 10 szavas szókincsükkel. Nem lehetne valamilyen módon a regisztrációt megszigorítani? (Fonyódi Viktor)

Az a helyzet, hogy nemtől, vallástól, életkortól, tapasztalatától függetlenül mindenkinek egyenlő joga van a GameStar Online szolgáltatásait használni. Ez sajnos azt is jelenti, hogy a sok hasznos, okos, hozzáértő hozzászólás közé bebecsüsznek a nem oda való. Ezért figyelik moderátoraink most már a kommenteket is, hogy kiszűrjék a nem a témához szóló, nem oda való, közönséges, személyes hozzászólásokat. Nem szeretnénk senkit kizárni a GSO használatából, sőt azt szeretnénk, minél többen gyertek és szóljatok hozzá!

még a tény az tény.

2. Amennyiben minden újság „lehúzta” az Übersoldiert, annak oka lehet. Nem az, hogy egyik újság sem tud értékelni, hanem az, hogy valószínűleg nem érdemelt jobb eredményeket. Megnyugtatlak, a [www.gamerankings.com](http://www.gamerankings.com)-on, amely rengeteg játék átlagát számolja, 48 különböző teszt alapján az Übersoldier átlaga 60%. Azt hiszem, a haverod kissé elfogult – nem biztos, hogy ért ahhoz, amiről beszél.

3. Tanúsítom, hogy nem. Mi mind WoW-oztunk a szerkiben, és naponta többször is felálltak a kollégák a gép mellől, sőt senki sem mert alsógatyára vetközni. (Így utólag azért vicces lett volna – mazur.) Szóval van még remény, nyugi :)

## RÁJÖTTEM, TOLKIEN MIRE GONDOLT

Kedves GameStar!

Nem is oly régen én voltam az, aki leleplezte a Tolkien alkotta Középföldé világának egyik nagy rejtélyét: miért vállalta be a har-

cot Gandalf a Balroggal? No most újabb rejtélyre derült fény, amikor az egyik barátom ezt kérdezte: Miért mentek a tündék nyugatra? Nos ez a kérdés elgondolkodtató, és végül egyetlen lehetséges okra következtettem: a tündék Elronddal az élen mind Pet Shop Boys-rajongók voltak, és mivel az együttes híres száma azt mondja, hogy Go West (angolul nem tudók kedvéért, „menj nyugatra” a jelentése), a tündék engedelmeskedtek a parancsnak és a sok érvnek, amit a dal felvontat. Szóval a tündék gooltak westre, mert ott ingyen van a levegő, kék az ég, zöld a fű, és ott béke van, nem úgy nyugtalan Középföldén. (Fekete Gábor)

Én ismerek egy sokkal egyszerűbb magyarázatot: azért mentek nyugatra, mert kelet felé rengeteg áthatolhatatlan bazi nagy hegység van (én a LotRO-ban ezt nap mint nap tapasztalom), így aki keletre indul, soha nem ér el sehova. Viszont nyugat felé ott a nagy víz, és arra indult el Kolumbusz is Indiába... Ez

megfelelő motiváció volt. Gondolom, azóta már megalapították új fővárosukat, Los Rivendellost (magyar nevén Losz Völgyzugolyos), majd boldogan élnek, míg néhány ezer év múlva meg nem halnak...

Huhh, kedvenc állatorvosunk, dr. Horváth Tibor ezúttal is gondoskodott arról, hogy rekeszizom ne maradjon szárazon a GS-táborban. Egy-két alternatív programjavaslata megvalósítását kiált, így lehet, hogy kipróbáljuk. Megtudtuk, hogy egy újszülöttnék minden programhiba új, hogy a krumpli nagyon hasznos dolog, hogy a GameStar szorult helyzetből is kimenthet, és hogy Tolkien elfjei Pet Shop Boyst hallgattak. Szóval az okosság ebben a hónapban is csak úgy áramlott. Reméljük így lesz ez szeptemberben is, amikor újra találkozunk. Addig is maradok **Maximális Tisztelettel, Gyú**

## RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK

Hohó, netán azt reméled, hogy jó parti a srác? Kedves Bernadett, ki kell ábrándítanom téged, a mi kiváló Csonth mesterünk sajnos elbukott egy aránylag jól fizető kérdésnél,

így csupán százezer forintot nyert. Ami persze azért nem olyan rossz pénz ám.

Ti várjátok már a BlizzCON-t? (Gráf Zsolt)  
Főleg mazur és Bad Sec-

tor, mert ők írják (mire ezt olvassátok – irták) a Blizzcon-ról beszámoló cikket, és mivel ott, Anaheimben 9 órával kevesebb van, így szegényeknek éjszakába nyúlóan kell majd a leg-

frissebb híreket figyelniük – persze ez nektek mind múlt idő, de amikor ezt írom, még nem az :)

Melyik az a játék, amely mindenképpen

megveszel karácsonykor? (Nndre)

Több jelöltem is van erre a posztra. Első helyen a Guitar Hero III áll, amellyel szétörültök majd magam Wii-n. Második a

Boogie, a táncolás, karaoke Wii progi (látatok volna minket a földvári GS-kupán vokálozni mazurral, akkor megértenétek), harmadik pedig a Wii Fit, mert fogynom kéne.





Múlt hónapban olyan csúcsot állítottunk fel a GSTV-vel, amelyet a jövőben nem szeretnénk megdönteni. Tudjuk-tudjuk, mindig jó lenne öt és fél órányi anyag, azonban úgy gondoljuk, ez még GSTV-ből is sok. Így maradunk a jól megszokott három és fél órás műsornál.

## KIEMELT MŰSOR

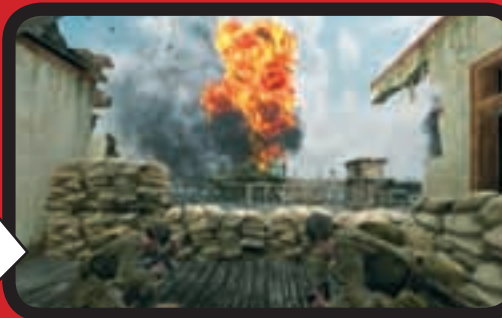
### BALATONI GAMESTAR RAID

Nemrég zajlott a Balatonföldváron a GameStar Vitorlás Kupa, amelyen természetesen mi is jelen voltunk: este viszont nem volt sport, de volt buli. És ott volt a kamera is.... A képen mazur látható egri leányka korában.



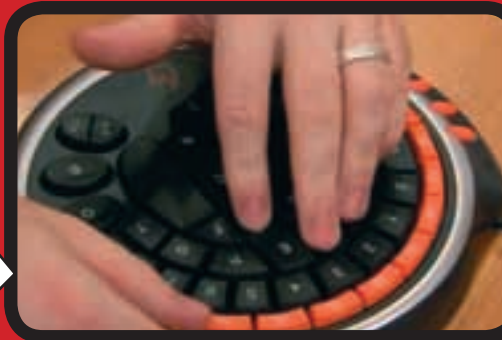
### A HÓNAP JÁTÉKBEMUTATÓJA MEDAL OF HONOR AIRBORNE

ZeroCool egy hős: nem elég, hogy hősiesen maga tesztelte a MoH: Airborne-t, de ehhez még vett egy vadiúj gépet is, ami nem két fillér volt. Szerinte egy ilyen játékért megérte!



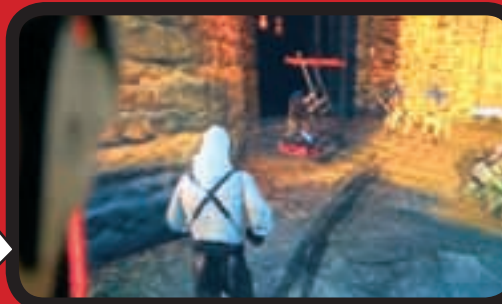
### A HÓNAP HARDVER BEMUTATÓJA: FPS BILLENTYŰZET A JÁTÉKOSOKNAK

Vannak, akik nem szeretik, ha 100+ billentyűvel kell játszaniuk - számukra sokkal kényelmesebb lenne, ha csak a fontos billentyűket kéne használni és azok egymás közelében lennének. Erre való a Zycon speci billentyűzete.



### A HÓNAP EXTRÁJA: THE WITCHER INTERJÚ A GSTV-BEN

Lengyel-magyar két jóbarát: igaz ez a the Witcher esetében is, igencsak kedveljük a készítőket és a játékot is. Bad Sector kérdezgette, valójában mi is a helyzet a várva várt RPG-vel.



## MŰSORTARTALOM

### GSTV\felkonf (3 perc)

A nagy eső nem hagyta, hogy odakint forgassuk a felkonfot, ennek köszönhetően kitört belőlünk az agresszív hajlam...

### GSTV\jatekvideók (43 perc)

E3-as beszélgetés enderrel  
Civilization 4: Beyond the Sword  
World in Conflict  
Medal of Honor: Airborne  
Anno 1701: Eye of the Dragon  
Jack Keane  
Speedball 2

### GSTV\Masvilag (31 perc)

DJ Smith & Markanera & Dundika: Bom  
Chicka WAh WAh  
Mark: Könnyel fizetek  
I am Murloc - LVL70ETC  
10,000 BC  
1-18-08  
Bourne Ultimatum  
Get Smart  
Hitman

### GSTV\hardver (27 perc)

Logitech 3D pointer  
Sony MP3 lejátszó  
Zycon - FPS billentyűzet  
Kensington Zenelejátszó kihangosító  
IP Napelemes elemtöltő  
Xbox 360 Elite

### GSTV\arena (36 perc)

A Balaton partján nemcsak a megszokott stáb arénázik, hanem bekapcsolódik Szittyó is és egy zöld strandlabda is nagyon fontos szerepet kap.

### GSTV\kerekasztal (31 perc)

A Kerekasztal igen fontos témája ezúttal az innováció a játékok világában.

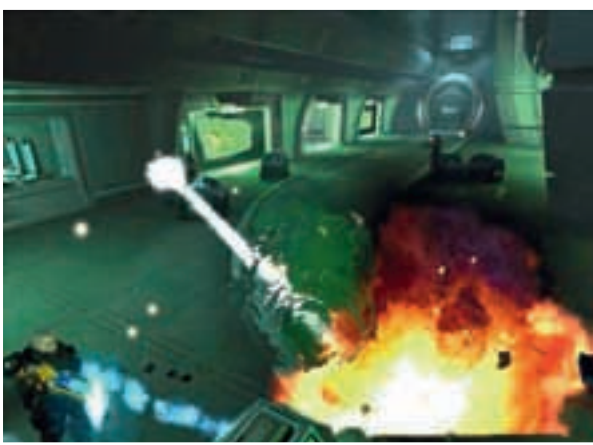
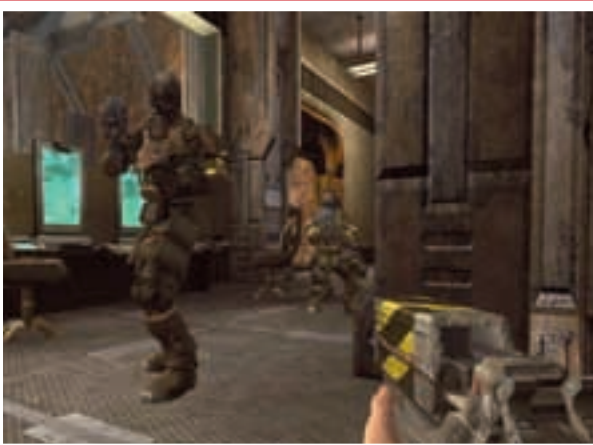
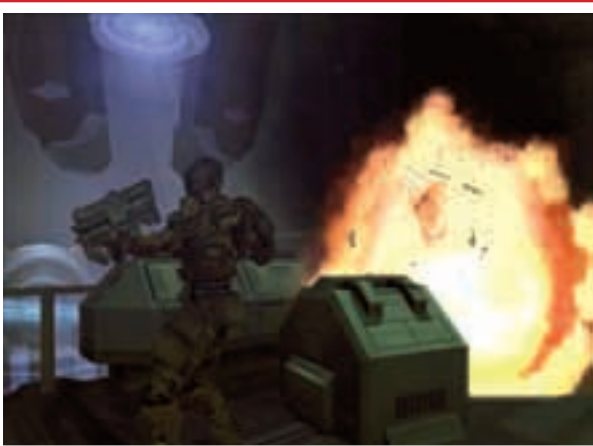
### GSTV\extra (42 perc)

SceneCon 2007 összeállítás (köszönet a Level Up stábjának)  
Balatonföldvári GameStar Vitorlás Kupa és GS buli  
The Witcher interjú Michal Madejjelel, a játék vezető dizájnerevel  
NFS Prostreet bemutató Prágában  
ZeroCoolal

# TELJES JÁTÉK

## PARIAH

**Az olvasók szoltak: FPS-t akarnak.** A GameStar pedig ismét legjobb tudása szerint igyekezett kedvetekre tenni, és megszerezte a híres Digital Extremes bábáskodása alatt készült *Pariah*-t.



**A** nagyszerű *Unreal Tournament* sorozatról ismert Digital Extremes komoly szerepet vállalt e havi teljes játékunk, a *Pariah* fejlesztésében. Értő munkájuk jeleit a program számos aspektusában felfedezhetjük, így hát nem meglepő, hogy ugyan világsikert nem is ért el, de azért mindenhol kellemes fogadtatásra talált a játék. Az egyfajta single playerre kihagyezett *UT*-ként is felfogható *Pariah* nem félt

rep a gyorsaságát, az ügyességét, na meg persze a mordályoké – az akciórészek izgalmas megvalósítása szerencsére igazi élménnyé teszi a parázs tűzharcokat. Agresszív hajlamaink kiéléséhez összesen hét különféle gyilkolóeszköz áll rendelkezésünkre, ami ugyan nem hangzik túl soknak, mégis kellő változatosságot biztosít. A *Pariah* szolgál néhány érdekességgel azok számára is, akik fél életüket FPS-ekkel töltötték. A



ihletet méríteni a legnagyobbaktól (lásd *Halo*), amit az igazi FPS-fanatikusok minden bizonnyal értékelni fognak.

### BAJ VAN

Aki fél az orvosoktól, az jobban teszi, ha messzire elkerüli a játékot. Főhősünk, Dr. Jack Mason ugyanis egy valódi csodadoktor, aki az injekció beadása közben akár egy gépfegyverrel, fél kézzel is képes lemészárolni egy horda alien. Jacknek megbízása szerint egy gyönyörű, ámde fertőzött hölgyet (milyen romantikus!) kell elkísérnie célállomására. Ahogy az ilyen romantikus alkalmakkor lenni szokott, a kalandok helyszínéül szolgáló űrhajó hamarosan lezuhan egy veszélyes börtönbolygóra, a titokzatos lány eltűnik, emberünknek pedig egyedül kell szembenéznie egy planétányi ellenséges életformával. A történet szerencsére később is fordulatos, izgalmas marad, szinte már meghazudtolja, hogy milyen stílussal is van dolgunk. A csavarok komolyan kihatnak a konkrét játékmenetre is, és teljesen elfeledtetik velünk, hogy tulajdonképpen nem is csinálunk mást, csak önfeledten lövöldözünk. Merthogy lopakodásról, taktikázásról ezúttal szó sincs, a fősze-

Weapon Energy Core pontok segítségével például tuningolhatjuk fegyvereinket, a bátrabbak pedig akár néhány implantátummal is felturbózzhatják karaktereiket. A készítők természetesen nem feledtek el a manapság divatos vezethető járművekről sem; a könnyű és szélvészgyors buggyóktól kezdve a brutális, gyilkos tankokig számos konstrukció áll rendelkezésünkre a hatalmas külső területek bebarangolásához.

### EGYÜTT AZ IGAZI

A jól értesültek bizonyára azt is tudják, hogy a *Pariah* alatt a második generációs *Unreal* motor dobog, ami még a kényes szeműek számára is elfogadható látványvilágot jelent. Az elsősorban külső terek esetében ütős grafika mellett hasonlóan jelesre vizsgáztak a hangok és a mester-séges intelligencia is, mind hozzá tesznek valamit a nagybetűs hangulathoz. A kissé rövidke, 18 fejezetből álló kampányért mindenkit kárpótol majd a remek multiplayer, ami már-már az *UT* legjobb pillanatait idézi. Az öt többé-kevésbé ismert játékmód kellő változatosságot biztosít, és kiemeli a *Pariah*-t az átlag FPS-ek szürke tömegéből. Harcosok, előre!  
**ashe/GS Team**



## GYORSNÉZET

KATEGÓRIA  
AUTÓS-AKCIÓKÖRNYEZET  
MODERNKIADÓ  
BUKAFEJLESZTŐ  
TARGEM GAMESMEGJELENÉS  
2007. VÉGEGYORSLINK  
2227ELSŐ  
LÁTÁSRA

## SLEDGEHAMMER

A *Hard Truck* legújabb, teljesen megváltozott epizódja óta nem igazán született olyan igazi autós-rombolós akciójáték, ahol hatalmas monstrok vívnak véres (motorolajos?) csatákat.

**E**z azért is különösen sajnálatos, mert arról korábban már hírt adtunk, hamarosan bezárja kapuit az Auto Assault is. A fájdalmas hiányt ismét orosz barátaink igyekeznek pótolni, a napokban a Buka előrukkolt a Sledgehammer bejelentésével. A játék szinte teljes mértékben a *Hard Truck Apocalypse* alapötletére épül, bár találunk több érdekes új ötletet is benne, így aztán joggal reménykedhetünk, hogy végre sikerül kissé feljebb emelni a színvonalat.

## DURR

Hogy miről is szól a *Sledgehammer*? Nos, alapvetően arról, hogy óriási kamionokkal és egyéb drabális méretű járgányokkal igyekszünk beépíteni ellenfelünk arcát a szélvédőjébe. Nemes küldetésünkhöz persze nem csak testi erőnket vehetjük igénybe, hanem sok-sok különféle fegyvert is felhasználhatunk. A golyószórók, rakétavetők, és egyéb mordályok mindenki számára elérhetők, csak játéktílusunktól függ,

hogy éppen melyiket használjuk. Járgányunkat emellett egyéb tuningelemekkel is felszerelhetjük, a nitro és az extra páncélatok hivatottak gondoskodni arról, hogy lehetőleg minél később kerüljünk a roncsstelepre. A romboláshoz persze egy megfelelő fizikai motor is dukál, hogy a kamionok leamortizálódása, robbanása kellően látványos legyen. Az egyjátékos mód egy központi sztori köré épül, ami tulajdonképpen nem szól másról, mint hogy egyre erősebb ellenfeleket zúzunk le, és mi magunk válunk a helyi vagányokká. Megfáradt harcosként a hat minijátékkal szórakozva pihenhetjük ki a csaták nehézségeit, bár ezekről egyelőre sajnos még semmit nem lehet tudni. A lényeg persze sokkal inkább a multiplayerben lakozik, ahol akár nyolc sofőr küzdhet egymással kooperatív vagy deathmatch formában. Ha kasszasiker ugyan nem is lesz, de LAN partikon garantáltan jó hangulatot teremthet majd egy-egy felszabadult *Sledgehammer* parti.



A városvezetés drasztikus módszerekkel igyekezett meggyorsítani a 4-es metró építését

## MINDJÁRT FELROBBANOK

Ugyan mit érne egy akcióra kihegyezett autósjáték megfelelő törés és robbanás effektusok nélkül? A *Sledgehammer* sokkal inkább a vizuális élményt, mint a realitást tartja szem előtt ezen a téren.

## KI A KEMÉNY?

Vetélytársaink minden tőlük telhetőt megtesznek majd, hogy ne a hulladék feldolgozó üzemben végezzék, így aztán jó néhány piszkos trükköt és ügyes húzást várhatunk tőlük

## LŐNI KÉNE MÁR

Jó teljesítményünkkel, sorozatos győzelmekkel egyre brutálisabb fegyverekhez és páncélokhoz juthatunk, hogy a legdurvább ellenségekkel is sikerrel vehessük fel a harcot.

Meghoztuk a rakétákat a tűzijátékhoz

Verseny a „Legbiztonságosabb szállítványozó” címért

ASHOORD TRANES  
WE WORK FOR YOU...

# ÚJDONSÁ

Legvégső határjárás



## SPACE SIEGE

Fejlesztő: Gas Powered Games  
Megjelenés: 2008

Kiadó: SEGA  
Webcím: www.spacesiege.com

**A** Supreme Commander után Chris Taylor visszatér az akció RPG-hez, de nem mond le a sci-fi környezetéről: jön a *Space Siege*! Azt talán egy diszkrét köhintéssel intézzük el, hogy milyen elképesztően lepattant címet sikerült találni Chris Taylor új akció RPG-jének (Dungeon Siege... Mmm, Dungeon Siege... Space... Siege... Értitek, oltári.) Koncentráljunk inkább az izgalmasabb részekre: Taylor urat ugyan leginkább RTS-munkássága miatt tiszteljük, szeretjük, becsüljük (*Total Annihilation*, *Supreme Commander*), de minden hibájával együtt a két *Dungeon Siege* epizód (plusz kiegészítők) is szerethetőek voltak. Legnagyobb fogyatékoságuk a kissé fantáziátlan sztori és kőrités volt – ami ugye épp egy „fantasy” játék kapcsán meglehetősen lelombozó –, de a Gas Powered Games a *Supreme Commander*-nél már bebizonyította, hogy igenis, képesek ők behúzni, és akár izgalmasnak, fordulatosnak mondható történetet is eszükbe jutni, úgyhogy van esély. A sztori most minden eddiginél fontosabb: a *Space Siege*-ben nem csupán harcok szünetében, átkötő jelleggel halad a történet, hanem menet közben folyamatosan, sokkal egyedibbek, élőbbek lesznek az NPC-k, kidolgozottabbak a dialógusok.

### MI CYBORG VAGYUNK

A játékmenet középpontjában hősünk, Seth Walker „elszajborgosodása” áll, hiszen – mint ahogyan a játék első előzetes videójában oly drámai hangon kifejti – kész mindent feláldozni a világmegmentés érdekében, még emberségét is. Személyisége persze van (kérdés, a játék végére mi marad belőle), ami szintén fontos jellegzetesség: nem arctalan karakter, akit mi rakogatunk össze, hanem saját érzelmei vannak, saját története.

### KINCEK, DRÁGASZÁGOK

Mi is lenne egy szerepjáték a lemészárolt szörnyek által elhajigált kincsek nélkül? A *Dungeon Siege*-ben zsákmányolt marhaságokat el lehet felejteni; az új implantok mellett inkább különféle alapanyagokat találhatunk, amelyek segítségével továbbfejleszhetjük tárgyainkat és robotunkat, HR-V-t – Seth, elvégre maga is mérnök, úgyhogy nem esik nehezére MacGyvert megszügyenítő csudálatos tárgyakat fabrikálni egy-egy marék huzalból.

## na de a multi!

A két *Dungeon Siege* legjobb része talán a multi volt. Chris Taylor nem véletlenül ígéri, hogy most sem fogunk csalatkozni: a kooperatív játék ezúttal négy főre lesz optimalizálva, mert az eddigi tapasztalatok szerint ez tűnt az ideális csapatméretnek. Nem az egyjátékos kampányt zúzhatjuk végig cimboráinkkal, hanem erre a célra kialakított kampányt kapunk, illetve sokkal gördülékenyebben csatlakozhatnak játékosok később is a már folyó sessionokhoz (ugyanígy nem bénul meg a csapat, ha valakinek hirtelen le kell lépnie). Szintén fontos szempont, hogy ezúttal lesz lehetőség rövidebb, 20-30 perces multis menetekre is.



Ej de rossz az idő itt Füreden, szerencsére van nálam egy felfújható kemping Nap!



Nem tudok szabadulni a gondolatától, hogy ez a kezemben egy BFG 9000



Régi poén kidurrantani a hányós zacskót (de mindig jót nevetünk rajta)



Az újjászületett **Sam & Max** immár egyben is megvásárolható első évadának sikerén felbuzdulva a Telltale folytatja a mesét: egyelőre annyit tudni, hogy a Gametap exkluzivitás két hétről egy napra csökken, így az epizódok már másnap elérhetők lesznek akár a Telltale oldaláról is.



James Cameron következő filmjének, az Avatarnak jogai a Ubisoft-hoz kerültek – úgy látszik, francia barátaink fejükbe vették, hogy visszaállítják a filmes játéka-daptációk hírnevét. A film története szerint egy volt tengerészgyalogos egy egzotikus, furcsa bolygón találja magát emberi elmeként egy idegen testben.



A Double Fusion és az Eidos megállapodása szerint az Eidos játékaiban valódi reklámok fognak felbukkanni: ez egyelőre az Eidos 10 különböző stádiumban lévő játékát érinti. A reklámokkal különféle formában találkozhatunk majd, töltés közben vagy a játéktérben, de – ígérük – nem lesznek zavarók.



Profán-brutál



# PROTOTYPE

A „prototípus” szó mindig felcsigázza az ember érdeklődését, legyen szó akár egy nagynevű autómárka legújabb termékéről, vagy éppen egy genetikailag felturbózott harcosról.

Fejlesztő: Radical  
Megjelenés: 2008. vége

Kiadó: Sierra  
Webcím: www.radical.ca

**A** Radical Entertainment 2005-ös nagy durranása, a *The Incredible Hulk: Ultimate Destruction* után ezúttal egy kicsit komolyabbra vette a figurát, hogy ne csak a képregények kedvelőinek kegyét nyerhessék el. A *Prototype* sok, korábban már bevált jó ötletet megtartott, s bár hatalmas zöld lény nem lesz benne, de szuper képességekre, szabadon bejárható városra, és nem lineáris történetre továbbra is nyugodtan számíthatunk.

**HIRÓK HA TALÁLKOZNAK**

Habár Hulk sem nevezhető kispályásnak, ha bunyóról van szó, de még ő is elbújna szegényében a *Prototype* brutalitása láttán. Alex Mercer, a játék főhőse egy különleges tudományos kísérlet tesztalánya volt, és egy szerencsés véletlennek köszönhetően emberfeletti képességekre tett szert. A sztori részleteiről egyelőre sajnos semmi konkrétumot nem lehet tudni, így aztán csak találgathatunk, hogy vajon a jók oldalán harcolunk majd, vagy esetleg mint egy velejéig romlott gonosz tombolhatunk. Persze talán nem is maga a történet lesz a lényeg, hiszen akárhogy is próbálják kendőzni, a hangsúly ezúttal egyértelműen a véres akciórészekre van.

**MERCER, A KEMÉNY**

Genetikailag felturbózott szuperemberként nyilván nem lesz nehéz dolgunk az egyszerű katonák elintézésével, így aztán helyenként hozzánk hasonló erejű humanoidok is az életünkre törnek. Nagy poénnak ígérkezik, hogy minden áldozatunkat kiszípolozhatjuk, ezzel megszerezve emlékeiket, képességeiket, megjelenésüket. A történet részleteit is ezekből a memoár darabokból rakhatjuk majd össze, de bizony használható részeket csak a kiemelt karaktereknél találunk majd. Szintén fontos szerep jut az átalakulásnak is. Miután felöltöttük valaki más



külsőjét, lehetőségünk nyílik olyan helyekre is bejutni, és olyan emberek közelébe férközni, amiről korábban álmodni se mertünk volna. A magunkba szívott bio energiát másféle módon is felhasználhatjuk majd, például megkeményíthetjük bőrünket, hogy jobban bírjuk a tűzharcokat, vagy ha éppen arra van szükség, karunkat is áttranszformálhatjuk egy hatalmas géppágyúvá. Csak remélhetjük, hogy sikerül a gyakorlatban is használhatóan alkalmazni ezeket a remek ötleteket, és nem fordul majd a dolog öncélú irányba.

**COMING SOON**

A játék másik erőssége lehet, hogy amúgy *GTA* módra egy szinte teljesen szabadon bejárható nagyváros szolgál majd ténykedésünk színhelyéül. A virtuális Manhattan nem lesz pontos mása az igazinak, a cél elsősorban inkább a metropolisz különleges hangulatának visszaadása. A *Prototype* a Radical saját fejlesztésű Titanium motorjának negyedik verzióját használja, s mivel együtt készül next-gen konzolokra és PC-re is, a grafikával valószínűleg semmilyen probléma nem lesz. Szintén izgalmasnak hangzik a kétfős kooperatív mód is, ahol barátunkkal válltelve vihetjük végig a sztorit, a nagyobb harcokra vágyók pedig online csatákba is bekapcsolódhatnak. Ilyenkor minden játékos egy saját Alex Mercer változatot irányít majd, megfelelő összedolgozással pedig különleges, csapatalapú kombókat is előcsalhatunk. Az első infók után mindenki nagy érdeklődéssel várja a *Prototype*-ot, még ha oly messze is van a 2008-as megjelenés...

A Valve és a japán Nexon együttműködésében készül a *Counter-Strike Online*, sajnos kizárólag az ázsiai játékosok (Dél-Korea, Japán, Kína és Tajvan) számára. Nemzetközi megjelenésről egyelőre szó sincs, mivel a Nexon szerint a keleti játékosoknak teljesen más elvárásai vannak.



Mark Rein, az Epic alelnöke szerint hiába nyomná a Microsoft a technológiát a DirectX 10-zel, a fejlesztőknek már most le kell butítaniuk játékaik grafikáját a konzolok szintjére. Szerinte hosszú évekig a *Crysis* (!) fogja jelenteni a csúcst – mert egyszerűen felesleges lesz túllépni rajta.



Bár Ausztráliában a játékosok átlagéletkora 28 év, arrafelé nem létezik 18+ kategória: a játékok legmagasabb korhatára 15+, ezért tiltanak be minden Manhunthoz hasonló szömyűséget –, de még a legutóbbi Larry-epizódot (!) is. A helyzet azonban heteken belül változik. Vért Platypusnak!





Két volt Take Two-alkalmazott bűnösnek vallotta magát a perben, mely a körül robbant ki, hogy egy volt főkönyvelő és egy ügyvéd a volt vezérigazgató tudtával (aki már korábban bűnösnek vallotta magát) üzleti kimutatásokat hamisított meg az alkalmazottak részvényopcióival kapcsolatban.



Szipp... Alig hinnénk, de már 10 esztendeje történt, hogy Peter Molyneux elhagyta a Bullfrogot és megalapította a Lionheadet, hogy a világra szabadítsa a *Black & White* sorozatot, a *Fable*-t és a *The Movies*-t. De csitt! A játékfejlesztés pápája most is alkot!



A *World of Warcraft* népszerűsége a pletykák ellenére is töretlen: a Blizzard jelentése szerint a játékosok száma elérte a 9 milliót. Mivel a *The Burning Crusade* kiegészítő kínai megjelenése még várat magára, hamarosan újabb jelentős emelkedés várható, így reális a 10 milliós szám is.



A grass is green és a girls are pretty

# ESCAPE FROM PARADISE CITY

Fejlesztő: Sirius Games  
Megjelenés: október 18.

Kiadó: Ascaron  
Webcím: [www.mediamobsters.com](http://www.mediamobsters.com)

Ahhoz képest, hogy W. Axl Rose néhány évvel ezelőtt még azt énekelte nyilvánosság előtt, hogy milyen jó is lenne, ha valaki elvinné Paradise Citybe, a CDV USA már a menekülést fontolgatja.

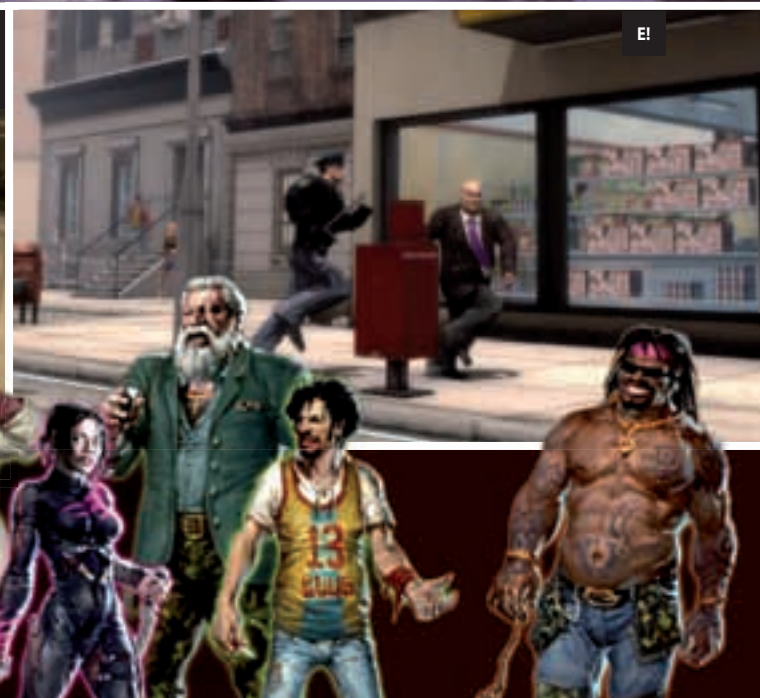
Lesz itt minden, mint Bécsben: a sztóri afféle krimi és misztikus thriller keverék, a játékmenetben pedig egyaránt találhatunk majd akció-, RPG- és stratégiaelemeket is. Három választható karakter egyikével kell egy titkos kormány szervezet megbízásával körülszaglászni Paradise Cityben, hogy végére járjunk, a várost korrupcióval és erőszakkal rettegésben tartó bűnszövetkezetnek honnan is ered

a hatalma. Nekünk is be kell épülnünk a rivális bandák közé, és így kell egyre feljebb tornászni magunkat a földalatti hierarchiában. A sztóri valószínűleg onnantól lesz érdekesebb, amikor már bejárásunk van a város vezetésének magasabb köreibé, és kiderül, hogy a kártyákat egy titkos társaság, az Aeternitas tagjai keverik, akiket nem fog a golyó... A *Gangland* készítői két éve dolgoznak új játéukon, melyet legutóbb márciusra ígértek, de októberben végre kiderül, nem markolt-e nagyot a... szarka farka.



Cipőre meg nem telik, repper köcsög?

Fussunk, mert még nem álltunk minden sarkon, meg nem is ültünk minden lépcsőn.

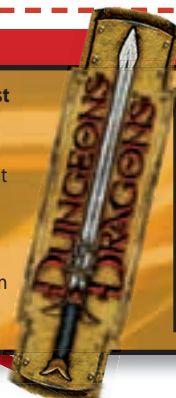


E!

A *Science* magazin szerint a valóságban igen költséges kutatásokat hatékonyan lehet átültetni a *World of Warcraft*-ba vagy akár a *Second Life*-ba. Egy példa a sok közül: sokan játékokban is tartják ugyanazt a távolságot a többi karaktertől, mint a valós életben. Szociológusok, szerverre fel!



Az Infogrames új megállapodást írt alá a Hasbróval a *Dungeons & Dragons* licencéről: a kiadó egészen 2017-ig jogosult játékokat készíteni belőle. Szintén a céghez kerültek a *Monopoly*, *Scrabble*, *Risk*, *The Game of Life*, *Clue*, *Yahtzee*, *Battleship*, *Boggle*, *Simon* jogai is – 19.5 millió dollárért.



Peter Moore, a Microsoft Xbox-részlegének egyik legfontosabb bástyája átigazolt az Electronic Artshoz, ahol az EA Sports vezetőjeként húzza tovább az ígát. Bár nem illik más zsebében turkálni, Moore másfél millió dollárt kapott a váltásért, valamint további havi 550 ezer dolláros zsebpénzt.



Pesten járt a mutáns szörnyvadász...

GS

# THE WITCHER

Tavasszal már készítettünk egy bemutatót a *Witcherről*, most azonban nem máshol, hanem itt Pesten tartott bemutatót a CD Project. Maga Michal Madaj tartott előadást a fejlesztést ért fejleményekről, emellett pedig a játék legújabb verzióját is megtekinthettük.

**G**eralt the Riviát, a mutáns szörnyvadászt már nem kell bemutatni olvasóinknak, hiszen még a játék meg sem jelent, de már rengeteget írtunk erről a rendkívül érdekes, sajtóságos, színes karakterről. A *Witcher* főszereplője

igaz egyéniség, akit Andrzej Sapkowski nevű író agyalt ki és annyira megihlették a CD Project fejlesztőit, hogy ezt a figurát és a körülötte épülő univerzumot használták fel saját RPG-jükhöz.

A játékot ezúttal Budapest mutatta be a CD Project, miután kis fővárosunkban is saját irodát nyitottak.

## ÉN... BESZÉL... MAGYAR...

A CD Project szerencsére nem csak saját hazájában, hanem más országokban is fontosnak tekinti, hogy a játékok eredeti nyelven kommunikáljanak velünk. Rádásul nemcsak a kezelőfelület és a feliratok terén, hanem igazi rangos magyar szinkronszínész gárda munkáját hallhatjuk majd, amikor a *Witcher* fontosabb szereplői megszólalnak. Geralt hangját például nem más, mint például a *Lost* sorozatból magyarhangként már jól ismert Csík Csaba Krisztián szolgáltatja majd. A szinkroncsapat egy tagja mesélte, hogy legnehezebb feladatuk az volt, hogy Csík Csabának elmagyarázzák, hogy miközben a *Witcher* hangján megszólal, még csak véletlenül se legyen érzélgős, vagy érzelmekkel teli, hiszen a mutáns szörnyvadász egy igazi jéghideg kemény srác, aki pénzért irtja a szörnyeket, nem szívósságból.

A bemutatón hallhattunk Csík Csabát és szerencsére ennek a feladatnak maximálisan megfelelt. A *Witcher* hideg hangja mellett sokkal mulatságosabb volt Csőre Gábor hangja: a szinkronszínész felvételről elénekelt pár részeg kocsmadalt rendkívül nagy beleéléssel – talán volt is benne pár pohárral...



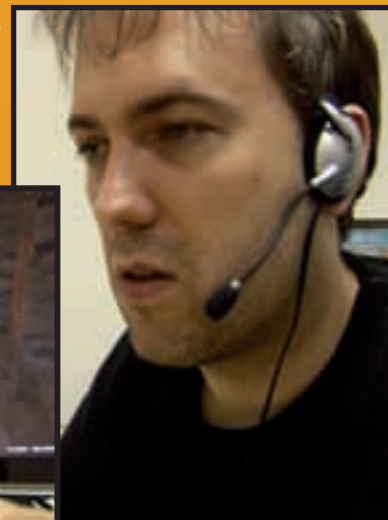
## EGÉR, EGÉR, KI A HÁZBÓL...

Miután Varsóban még csak egy olyan verziót láthattam, amelynél pusztán egérrel irányíthatuk a *Witchert*, ezért kíváncsian vártam, hogy milyen lesz

a billentyűs/egeres irányítás. A WASD-vel való mozgás illetve a különböző shortcutok irányítása összességében jól



A játéknak időközben elindult magyar nyelvű weboldala:  
[www.thewitcher.com](http://www.thewitcher.com)



működik, bár van még rajta mit csiszolni... Az irányítás mellett még érdekesebb, hogy végre nehézségi szinteket is kapunk, ami a közvetlen adok-kapokra, illetve a harc

hatékonyságára is befolyással lesz. Nehezebb szinten például nem látjuk felvillanni a kardunk végét, amikor meg kell nyomnunk az eget, hogy lecsapjunk – a *Witcher* ugyanis „ritmikus harcmozgással működik, mindig a megfelelő pillanatban kell támadnunk”.

## A GYENGÉBB NEM, AKI IGEN...

A játékban igencsak nagy arányban képviselteti magát a női nem: az egyik társunk és szerelmünk például egy dús keblű varázslónő lesz – közte és hősünk között lesznek is gyengéd szálak...

Egy másik jelenet során Geralt egy gyönyörű, meztelen nimfával találkozik, aki felkéri hősünket, hogy keressen meg neki valamilyen mágius ékszeret. Ezeket a részeket az amerikai verzióból sajnos ki fogják tiltani, csakúgy, mint a németből az erőszakosakat – szerencsére mi komplett verziót kapunk, csak már jelenjen meg a játék...

# THEY

**B**ár a lipcei GC-ről már csak következő számunkban jelenthetünk, már most szívérognak kedvcsinálók: itt van például a *They*, melyről összesen egy képet kaptunk, de máris felkeltette érdeklődésünket, hiszen FPS, futurisztikus, és legalább egy világító, tekerő izét biztosan szét kell löni benne. A játékhoz járt még egy erősen *Half-Life 2*-re (pontosabban *City 17*-re) emlékeztető artwork is, de arról további és megjegyzések elkerülése érdekében diszkréten megfedekezünk. A kevésbé meglepő információk mellett (rombolható környezet, intelligens ellenfelek, next-gen 3D engine) a játék igazi érdekességének az egyedi fegyverhasználat ígérkezik, melynek eredményeképpen „szeretni” fogjuk fegyvereinket. Hm, hogy ez miképp is fest majd, a Games Conventionön kiderül.



## 220 volt? Olyan lassú?

# VOLTAGE

Fejlesztő: IBA Group  
Megjelenés: 2008 közepe

Kiadó: Lexicon Entertainment  
Webcím: [www.lexiconentertainment.com](http://www.lexiconentertainment.com)

Szárnyakat adunk Ladájának



**M**ár a régi görögök is játszottak futurisztikus autóversenyekkel, a történelem hajnaláról olyan címetek tártak fel a régészek, mint a *Wipeout* vagy a *Mega-race*. Ezekben a játékokban az a jó, hogy nem kell egymás drága idejét olyan dörességekkel rabolni, mint realizmus, hiteles fizika, valódi versenypályák...

Ezek helyett kapunk néhány elborult járgányt, amelyek százezerrel képesnek, és azokat terelgetjük neonos csövekben, tátott szájjal. A *Voltage* azonban kicsit ráemel a jól ismert formulára: eleve háromféle üzemyaggal szerelt járművek közül választhatunk. Mivel a különféle versenypályák más-más bolygókon találhatók (Föld, Mars, Vénusz, Hold...), eltérő feltételekkel és kihívásokkal találkozunk. Vannak elektromos, nukleáris és tachyon üzemű motorok, amelyekkel elérhetetlennek tűnő pályarészekre is felugrathatunk (kellő sebességnél akár függőleges felületeken is felszágulhatunk), a pályákon elszórva pedig olyan rafinált apróságok akadnak, mint teleporthok, elektromágneses platformok, pajzsok, és egy rakás lassító vagy akár halálos csapda. Nem garantált, hogy nem jár a játékkal némi epilepsziás veszély, de hát ilyen egy cudar világban élünk, egyet se búsulj, Antalom.

Meglassultunk, Tibi!



Alig pimpelt Suzuki Swift



# BÖNGÉSZDE

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

## OLVASÓI TOP 20

Hatalmas meglepetésre mind a *Wow*, mind a *The Sims 2* eltűnt a listáról, helyettük pedig új belépőket üdvözölhetünk. A csilláppíthatatlan *S.T.A.L.K.E.R.* mánia mellett továbbra is az akciójátékok dominálnak.

	előző helyezés	GS cikk	GS százalék
1. <b>S.T.A.L.K.E.R.</b>	1. ↔	<b>2007. március</b>	<b>93%</b>
2. <b>FIFA 07</b>	7. ↑	<b>2005. szeptember</b>	<b>90%</b>
3. <b>Tomb Raider: Anniversary</b>	6. ↓	<b>2007. június</b>	<b>85%</b>
4. <b>Ghost Recon Advanced Warfighter 2</b>	- Új	2007. június	88%
5. <b>Driver Parallel Lines</b>	- Új	2007. július	79%
6. <b>C &amp; C 3: Tiberium Wars</b>	4. ↓	2007. március	90%
7. <b>Harry Potter és a Főnix Rendje</b>	5. ↓	2007. július	78%
8. <b>Pro Evolution Soccer 6</b>	- Új	2006. november	96%
9. <b>Call of Duty 2</b>	3. ↓	2005. november	88%
10. <b>Colin McRea DiRT</b>	- Új	2007. június	85%
11. <b>Counter-Strike: Source</b>	15. ↓	2004. november	94%
12. <b>GTA San Andreas</b>	- Új	2005. június	95%
13. <b>Guild Wars</b>	18. ↓	2006. november	96%
14. <b>Medieval 2: Total War</b>	- Új	2006. december	93%
15. <b>Overlord</b>	10. ↓	2007. július	84%
16. <b>Lost Planet</b>	19. ↑	2007. július	78%
17. <b>Half Life 2 Episode One</b>	- Új	2006. július	89%
18. <b>Supreme Commander</b>	9. ↓	2007. február	94%
19. <b>Alpha Prime</b>	- Új	2007. július	75%
20. <b>Battlefield 2142</b>	8. ↓	2006. november	88%

## FIGYELEM

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

## ANGOL TOP 5

Úgy tűnik az angolok nem tudnak elszakadni a nagy nevektől, a *Wow*- és a *Sims*-mánia ezúttal még a sportjátékokat is legyőzte.

1. **World of Warcraft: The Burning Crusade**
2. **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2**
3. **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**
4. **The Sims 2: Seasons**
5. **Harry Potter and the Order of the Phoenix**

## MEGJELENÉSI LISTA

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

Alan Wake	2008. március 13.	Precursors	2007. november 30.
Bioshock	2007. augusztus 24.	SimCity Societies	2007. november 9.
Blazing Angels: Secret Missions	2007. augusztus 31.	Rogue Warrior	2007. november 30.
Brother's in Arms: Hell's Highway	2007. szeptember 7.	Sabotage	2007. ősz
Burn	2007. ősz	Sam & Max: Season One	2007. augusztus 17.
Empire Earth III	2007. október 5.	Shrek the Third	2007. augusztus 24.
Chronicles of Spellborn	2007. karácsony	Storm of War: Battle of Britain	2007. karácsony
Clive Barker's Jericho	2007. karácsony	Stranger	2007. nyár
Codename Panzers: Cold War	2007. november 30.	Stranglehold	2007. augusztus 31.
Crysis	2007. szeptember 14.	SunAge	2007. szeptember 28.
CSI: Crime Scene Investigation - Hard Evidence	2007. szeptember 14.	The Guild 2: Pirates of the European Seas	2007. nyár
Enemy Territory: Quake Wars	2007. augusztus 31.	World in Conflict	2007. szeptember 21.
Gods & Heroes: Rome Rising	2007. nyár	Guild Wars Eye of the North	2007. augusztus 31.
Half-Life 2: Episode Two	2007. ősz	Medieval 2: Total War Kingdoms	2007. szeptember 7.
Huxley	2007. ősz	The Witcher	2007. szeptember 14.
Juiced 2: Hot Import Nights	2007. szeptember 28.	Hellgate London	2007. szeptember 14.
Mercenaries 2	2007. november 30.	Warhammer Online	2008. március 28.
Loki	2007. augusztus 27.	Sacred 2 Fallen Angel	2008. március 28.
Medal of Honor: Airborne	2007. szeptember 7.	Spore	2008. június 20.
Overclocked	2007. nyár	Fallout 3	2008. november 28.
Paradise City	2007. szeptember 28.	Metro 2033	2009. november 28.
Painkiller Overdose	2007. október 26.	Dracula Origin	2008. március 28.
Pirates of the Caribbean Online	2007. nyár		

## GS OLVASÓI KÍVÁNSÁGLISTA

Gyakorlatilag ugyanazok a nevek szerepelnek a legjobban várt játékaik között már hosszú hónapok óta, most már aztán tényleg meg is jelenhetne valamelyik.

1. **GTA IV**
2. **NFS ProStreet**
3. **Crysis**
4. **Call of Duty 2**
5. **FIFA 08**

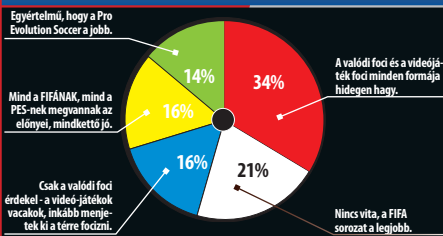
## SZERKESZTŐSÉGI TOP 5

Az Airborne jött, látott, és lenyűgözte a szerkesztőséget, egész nap nyakunkban hordjuk a dögdédulánkat, hogy akkor is felismerjük tökéletes testünk maradványait, ha ránk borúna egy néhány mászás számítógép.

1. **Medal of Honor: Airborne**
2. **WoW: The Burning Crusade**
3. **Civilization IV**
4. **Jade Empire**
5. **Medieval II: Total War**

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

## ELINDULNAK LASSAN A LEGMENŐBB FOCI-BAJNOKSÁGOK ÉS LASSAN MEGJELENNEK A LEGÚJABB FOCI-PROGRAMOK. SZERINTED MELYIK SZOROZAT A JOBB?



A foci programokkal az a baj, hogy sokszor a grafikán kívül semmi nem változik. Az őszintén, kit érdekel, hogy 20000 játékos helyett 20100-at raktak bele, vagy hogy van pár új mozdulat. A játékok akkor is gyorsan megunható, és szerintem az ilyen játékok csak a focifanoknak jelentenek szórakozást. Én mindenesetre utálom a FIFA-t is meg a PES-t is. Már mindegyiket kipróbáltam, egy delutános szórakozás volt... (agent0m3l)

Mind a PES-t mind a Fifát kedvelem. A PES-el sokkal jobban el lehet játszogatni, viszont a Fifát azért veszem (vettem) elő, mert tetszett a magyar kommentár meg maga a menedzser mód. Mostanában már csak hébe-hóba focizgatók, akkor meg már csak a PES-el. De ha kijönnek az idén, mindkettőt kipróbálok az biztos. És természetesen a valódi életben is focizgatók. Bár ez most a nyáron kissé elmaradt... (ebbe a melegben...) (ber00)

A Ubisoft gőzerővel ráhasalt a tévésorozatokra: a *Lost* játékváltozatát már tavaly bejelentették, a Comic-Con 2007 expón pedig elárulták, hogy dolgoznak a *Heroes* adaptációján is.

**A** *Heroes* és a *Lost* körül nem csupán külföldön alakult ki kultusz, mindkét sorozat igen népszerű nálunk is (természetesen nem csak a szerkesztőségben, hanem kis hazánkban). A rajongók persze joggal aggódnak az évek során készült nagy mennyiségű, csapnivaló filmes adaptációk után, de ha valakinek nem lenne a Ubisoft önmagában garancia, az gondoljon csak a tavalyi *King Kong*-ra, mely minden idők egyik legsikerültebb ilyen jellegű vállalkozása volt.

## LOST

A *Lost* hősei egy repülőgép-szerencsétlenség áldozatai, akik egy ismeretlen szigeten küzdenek a túlélésért. Hamar kiderül azonban, hogy a környéken valami nagyon nem stimmel... A sorozat alapján készülő játékon a Ubisoft Montreal csapata dolgozik, és a Comic-Con 2007-en már videót is prezentáltak a ráncvágó akció-kalandból. A *Lost* esetében így már a grafikai



kapcsolatban is megnyugodhatunk: a környezet remekül kidolgozott és a jól ismert atmoszféra is visszaköszön. Hősünk a 815-ös járat egyik túlélője és ugyan

Az újhullámos „ez nem szappan, itt figyelni kell” amcsi sorozatok végérvényesen a popkultúra részévé váltak, főszereplőik szupersztárok, rajongóik epedve várják az új évadokat, s minden rész után lelkesen gyártják a sztorival kapcsolatos összeesküvés-elméleteket. A *Lost* „lakatlan szigetes” alapszítuja anno ügyesen megfoglalta a mai napig dúló *Survivor*-látat, ám mára már nyoma sincs a viszonylag sablonos kezdésnek. Helyette kaptunk egy végletekig kidolgozott, sajátos világot érdekes karakterekkel, okosan megkomponált rejtélyekkel, misztikummal és talányokkal, mindezt felfűzve egy precíz és tudatosan vezetett sztoriszálra, amelyben minden apró kijelentésnek, történések és bevillanásnak jelentősége van. Vagy lesz majd egyszer.

**Boe**



menet közben bőven lesz alkalmunk összefutni a többi, sorozatból jól ismert karakterrel, bejárni a helyszíneket, a történet némiképp független lesz a tévében látott eseményektől.

Ahogy a sorozat is általában egy-egy szereplőre koncentrál, a játékban nekünk kell szembeszállni múltunkkal, megváltást találni, majd hazakeveredni végül.

## HEROES

A *Heroes* középpontjában olyan hétköznapi emberek állnak, akik váratlanul ráébrednek, hogy különleges képességekkel rendelkeznek: telepátia, időutazás, repülés... Az is hamar világossá válik, hogy a világ sorsa az ő kezükben van, ráadásul valaki az életükre tör, így össze kell fogniuk a túlélésért. A rendezvényen magáról a játékról sok apróságot még nem árultak el, de annyi már bizonyos, hogy a műfajában leginkább TPS-akcióként meghatározott *Heroes*-ban közvetlenül is befolyásolhatjuk a sorozat univerzumának történéseit.

A sorozat megalkotója, Tim Kring tevékenyen részt vesz a projektben, a cél az, hogy a játék végül kellőképpen izgalmas és érdekes legyen a legfanatikusabb rajongóknak is, de azok se érezzék majd elveszettekné („*lost*” bruhaha) magukat, akik korábban nem követték figyelemmel a *Heroes* történetének alakulását.



A szuperhősök képregények elképesztő sikernek örvendenek a tengerentúlon évtizedek óta, majd kiderült: az olyan egyedül filmes feldolgozásokat is kajálja a jónép, mint a *Sin City* vagy a *300*. Innen már csak egy lépés, hogy jól etalált tévésorozat is kerekedjen a csodás képességekkel rendelkező emberkérről. A Hősökben minden megvan, ami nagyon rajonghatóvá tesz egy sorozatot: tévében ritkán látható brutalitású főgonosz, misztikum, dögös „szupercsajok” és szerethető ügyefogyott arcok is. Naná, hogy a kis japán csóka, Hiro a kedvencem © A folytatást persze addig lehet húzni, amíg csak akarják: direkt úgy tervezik, hogy csak néhány visszatérő szereplő lesz, és folyamatosan új arcok fognak felbukkanni.

**Sam**



Én Pókember vagyok, ez meg itt Tibi

## SPIDERMAN: FRIEND OR FOE

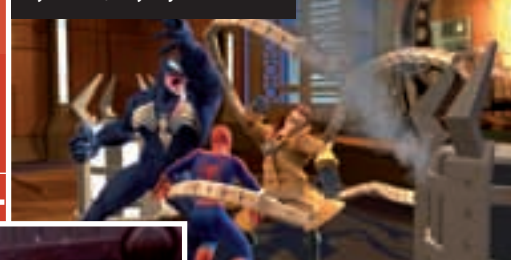
Fejlesztő: Beenox  
Megjelenés: 2007. ősz

Kiadó: Activision  
Webcím: spiderman-friend-or-foe.com

**A** *Spiderman: Friend of Foe* végigrohan az eddigi Spider-Man filmekben, valamint a képregények fontosabb állomásain, úgyhogy mielőtt végleg lecseng a mánia, gyorsan ki lehet élni minden Pókemberrel kapcsolatos elfojtásunkat.

Aki játszott a legutóbbi Spider-Man csodával és történetesen nem valami kísérleti laborból újjított nyolcmagos számítógépen tolt, valószínűleg találkozott a meglehetősen rosszul optimalizált grafikus engine problémájával: a folytatásban ez a veszély nem fenyeget, mert az Activision most nemes egyszerűséggel fapispesz szintre butította a grafikát – persze nem az a lényeg, tudjuk-tudjuk. Az igazi meglepetést a társunknak fogadható szuperhősök vagy szupergonoszok (hah!) jelentik, hiszen legyőzött ellenfeleinket a későbbiekben magunk mellé állíthatjuk, hogy vállelve harcoljanak velünk. Menet közben tehát két karakter között váltogathatunk és közös kombókat hozhatunk össze. Mondani sem kell, ez igazán egy hús-vér cimborával, kooperatív módban lesz izgalmas...

Gyere tesó, lenyomjuk kalákába'



Véget vetettek a legénynek, hazamentek a zenészek



Amíg ezen a szobron gyakorlatozok, addig te viríts valamit a kínai papucs cipődben

# UWE BOLL A TE BARÁTOD IS!

**Legyen a film mindenkié! Az 1965-ben született csillag tökéletesen ráérezett arra, hogy nincs olyan mennyiségű szellemi trágya, amit ez a generáció ne tudna megemészteni. Uwe Boll ontja is magából a borzalmakat, és most már akár te is csapatának része lehetsz. Persze ha szeretsz fizetni olyan dolgokért, amiért később meglehetősen rosszul érzed majd magad.**

Ez a német csodagép, a játékokból készült film-adaptációk élvonalasa, Uwe Boll nem képes elfogadni, hogy vannak dolgok, amelyeket nem szabad erőltetni. Aki látott már sikermozikat olyan címekkel, mint *House of the Dead*, *Alone in the Dark* vagy *BloodRayne*, az bizonyára tudja, hogy miről is beszélünk most.

Egyetlen épeszű magyarázat van erre a jelenségre: emberünk ráébredt arra, hogy negatív kultuszt is lehet teremteni, és a filmvilág játékiparra specializálódott Uhirin Benedekjeként próbál meg szakítani valamit a nagyságból. Sőt be kell látnunk, hogy egészen ügyesen csinálja, mivel már olyan tervei vannak, mint a *BloodRayne II: Deliverance*, a *Postal*, az *In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale* vagy éppen a *Far Cry*, amelyhez egyébként olyan ötlettel rukkolt elő Uwe barátunk, amely marketinges alsófogásként kerülhet majd be a történelembe. Az önmagát előszeretettel zsánerítő rendező-producer ugyanis kitalálta – mivel rossz nyelvek szerint nem jelentkezett túl sok színész a munkára –, hogy statisztáállást hirdet meg a német eBay-en, így 2498 euróért bárki betölthette az állást. Sajnos a licitálásnak éppen a közelmúltban lett vége, így mi már lemaradtunk a nagy lehetőségről, de feltehetően lesz még hasonló akció, mivel Uwe Boll egész egyszerűen nem bírja abbahagyni a munkát, pedig már a játék- és filmrajongók is egy emberként könyörögnek neki, hogy álljon le. Emellett pedig az a mentalitás, hogy fizess nekem, hogy egy pocsek filmben szerepelhess, több mint röhejes. Boll bácsi pofátlansága már-már mosolyt csal cinikus arcunkra, ugyanis valahol azért sejtjük, hogy a hideget-meleget kapott rendező nem annyira hülye, hogy ne értse meg az egyértelmű „Menj haza!” üzenetet a közönség és a szakma részéről, ő amolyan Pandacsöki Boborjanként akarja megdönteni a kultikusan rettetes filmeket futószalagon gyártó holdkörös rendező rekordját. Nem is lenne ezzel semmi gond, még azzal sem, hogy a fásaszó adaptációk mellett saját filmekkel is tizedeli a jó ízlést, ha nem a rajongók látnák a kárát ennek. Azok, akik mondjuk,

imádják az *Alone In The Dark* sorozatot, és szerettek volna a kultikus címmel egy jó mozit nézni, helyette kaptak viszont egy olyan kritikán aluli végterméket, amelyet nyugodtan kilöhetnek üzenetként az űrbe az „Emberi baklövés” című alatt. Ha valaki mindezek ellenére is úgy érzi, hogy nagy jövő van a szívbemarkolóan trágya filmkészítésben, akkor biztos talál valami hivatalos elérhetőséget a Boll produkciós irodába, hátha megcsinálja majd a szerencsés-jét. A történelem meg majd ítélkezik.

Rossz szájíz pedig csak bennünk, játékra-rajongókban marad, akik a *Street Fighter* adaptációja óta tudjuk, hogy a filmesek még a legnagyobb játékcímekből sem képesek normális mozit készíteni. Lehet, hogy együtt kellene jelentkeznünk a következő Boll sikerprodukciónak stábjába. Talán még valami jó is kiszülhetne belőle. Addig csak írunk róla egy keveset. Hátha olvassa. **HP**



## A király csokija

# KING'S BOUNTY: THE LEGEND

**Fejlesztő: Katauri**  
**Megjelenés: 2007 vége**

**Kiadó: 1C**  
**Webcím: [int.games.1c.ru/kingsbounty](http://int.games.1c.ru/kingsbounty)**

Talán néhány korosabb gamer emlékszik még a *King's Bounty* című csodára, ami a maga idejében sokakat lenyűgözött. Az orosz Katauri emberei legalábbis biztosan ebbe a csoportba tartoznak, hiszen az eredetileg *Battle Lord* névre hivatkozó csoppséget átkeresztelték a nagy előd nevére. A játék alapötlete valahol a maga egyszerűségében zseniális: egy végtelenségig kidolgozott, izgalmas fantasy világban járunk, ahol hősök kicsiny csapatát vezethetjük a gonoszok ellen. A kalandok mindig valós időben zajlanak, tetszés szerint járhatjuk be a pályákat, fedezhetjük fel a különféle dungeonokat, ha azonban összecsapásra kerül a sor, akkor minden megáll, és működésbe lép a körökre osztott harcrendszer. Ezen a ponton már megjelennek a hősök korábban felbérelt harcosai is, hogy aztán nagy együttműködésben csapják szét mindenki fejét. Jól.

János vagyok, bejelöllek ismerősnek



Nem körökre, hanem hatszögekre osztott stratégia



Excelben is szép a fű

# FOOTBALL MANAGER 2008

Fejlesztő: Sports Interactive  
Megjelenés: 2007 vége

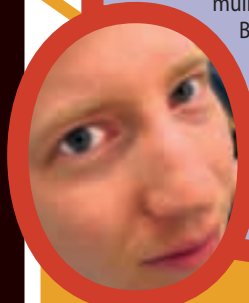
Kiadó: SEGA  
Webcím: www.sigames.com

**A**z Sports Interactive műhelyében hegesztett *Football Manager 2008* ismét garantáltan a legvetemültebb virtuális focimenedzserek kedvencévé válik majd.

A szokásos fejlesztések, mint a rövidebb töltési idő, részletesebb adatbázis mellett végre sok olyan dolgot is megkapunk, amit már régóta vártunk. A legfontosabb talán, hogy az ír Ray Houghtont segítségével totálisan átdolgozták a meccsmotort, úgyhogy az összecsapások sokkal élethűbbek lesznek, mint eddig. Mialatt a pályán a fiúk szenvednek, nem tudjuk majd leállítani az eseményeket, hanem valós időben kell kiadnunk minden taktikai utasításunkat. Részletesebb lesz az átgazolási rendszer is, rengeteg új opciót és lehetőséget kapunk, jobban beleszólhatunk a szerződések megkötésébe, valamint a klub gazdasági ügyeibe is. Kifejezetten érdekes, hogy a véletlengenerált játékosok saját, háromdimenziós képet kapnak, és az idő elteltével például azt is láthatjuk, hogy megöregedtek. És a végére, mintegy biztatásként a kezdőknek: a kezelőfelület is sokkal logikusabb, átláthatóbb lesz!

## AMI A SZIVEMET NYOMJA ENDER

Emlékszem, még alig 7-8 évvel ezelőtt is epedve és remegve vártuk a QuakeCont, az id Software égisze alatt zajló éves kis összeroffenést, arra várva, hogy vajon mit jelent be a világ legjelentősebb játékfejlesztő cége. Nos, ennyi év távlatából látszik igazán, hogy hogyan múlik el a világ dicsősége. Ugyanis idén egyszerre volt a BlizzCon és a QuakeCon, és bizony ahogy az ember figyelte az internetes híroldalakat, bizony Carmack új játékának, a *Rage*-nek a bejelentése szinte alig érte el a játékosok ingerküszöbét, hanem mindenki inkább a *World of Warcraft* második (!) kiegészítőjére koncentrált... Nos, azt hiszem, mostanra végleg kiderült, hogy melyik cég vette át a „világ legjobb játékfejlesztője” címét.



Családias, rendes rém

# THE SCOURGE PROJECT

Fejlesztő: Tragnarion Studios  
Megjelenés: 2008

Kiadó: N/A  
Webcím: www.thescourgeproject.com

**A**zt hinné az ember, hogy ha már valaki Mallorcán van ebben a nagy melegben, akkor inkább sütteti a hasát a nappal, homokozóvödörből vedeli a koktélokot és minden egyebet csinál, csak épp nem dolgozik. Szerencsére vannak azért elhivatott arcok, például a Tragnarion csapata, akik a *Left 4 Dead* és az *Army of Two* mintájára készítgetik saját, kooperatív játékra kihegyezett, csapatos FPS-üket. A látványról az Unreal Engine 3 gondoskodik, úgyhogy sok szót nem is kell pazarolni rá (na azért egyet: üt). Sokkal érdekesebb, hogy a fejlesztők az első pillanattól kezdve úgy építik a játékot, hogy akár négyfős csapatban is végigdarálhassuk benne a különféle ginisz-gonoszok hordáit. Az igazi élményt persze az jelenti, ha sikerül három cimborát rávenni arra, hogy csatlakozzon hozzánk, de egyjátékos módban sem maradunk bajban, hiszen akkor gépi társak csatlakoznak hozzánk – akik persze nem olyan okosak, de hát ki tudja, kinek milyen barátai vannak...

Angol tudósok szerint ha kisüt a Nap, hamarabb száradnak a mezek



Apróbb hiba került a www.hetero.hu adatbázisába

Bölcész kéztartással itt nem sokra mész, kispajtás



Mennyi sok gedvával van töltve ez a tömlő, sej, én bele nem lövök!



# BATTLEFIELD: BAD COMPANY



Rossz kámpeni



Vigyázat! Dörr a fa!

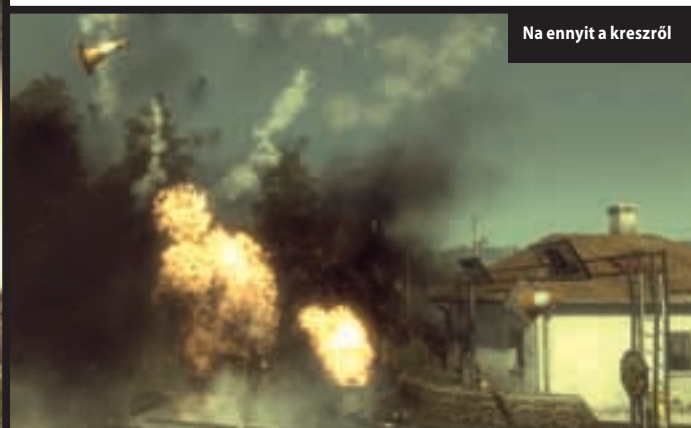


Jól van Jimmy, már elengedheted. Jimmy!

**MEGJELENÉS: 2008 ELEJE**

## Gőzerővel készül a Battlefield új, önálló epizódja, a Bad Company.

Minekután a Battlefield sorozat az elmúlt években a fejlesztő Digital Illusions és a kiadó Electronic Arts fejestehenévé vált, tavaly bejelentették: készül a *Bad Company*, egy teljesen önálló, új epizód. A saját építésű Frostbite motor segítségével egy olyan játékot terveztek, melyben a korábbiaknál lényegesen nagyobb szerepet kap az egyjátékos mód, ráadásul a történet is egészen más, mint az eddigi alap „háborús” sztorik. Bár itt is háború van, négy hősünk inkább a pénzt választja, és a hadseregek-től függetlenül keresik saját szerencséjüket. Utóbb kiderült néhány játékméletbeli információ is. A *Bad Company*-ban mi magunk dönthetünk arról, hogy egy-egy küldetésben (amelyek csak azt határozzák meg, hogy mikor hová kell eljuttatnunk a csempészárunkat) hogyan próbáljuk megoldani a feladatot. Például egy alkalommal a határt őrző orosz katonákkal kell leszámolnunk. Miután a kis csapat (rajtunk kívül a főnök és két másik katona) eldöntötte, hogy megtámadja őket, már mi döntünk arról, hogy melyik irányból és hogyan tesszük mindezt, és a graifikai motor ereje is itt mutatkozik meg. Semmi nincs a pályán, amit ne tudnánk szétlőni, felrobbantani, tehát gyakorlatilag minden tereptárgy sorsát mi alakíthatjuk, ráadásul eddig sohasem látott részletességgel. Ha gránátot dobunk a fűre, a detonáció gyökereket tép ki a talajból, fekete lyukat és földkupacokat hagyva maga után. Ha gránátot lövünk a ház falába, a robbanástól az ablakok kitörnek, a füst eloszlása után pedig a helyén hatalmas lyuk tátong, a sniperek pedig hiába rejtőznek egy ablak mögött, mert egy lövés a tankkal, és már nincs fal, ami mögé elbújhatna. Mentés továbbra sincs, ha egy küldetést elbuktunk, természetesen továbbra is újraéledünk egy fix ponton, de a csata ilyenkor is folyik tovább. Egy új élménnyel gazdagodik tehát a *Battlefield* sorozat, de van információ a multiplayer oldalról is, hiszen – a készítő elmondása szerint – 24 játékos oszthatja majd egymást egyszerre a szervereken. Ez kevesebb bár, mint 64, de az élmény is egészen más lesz.



Na ennyit a kreszról

A textúrák és az anyagok ábrázolása egészen elképesztő



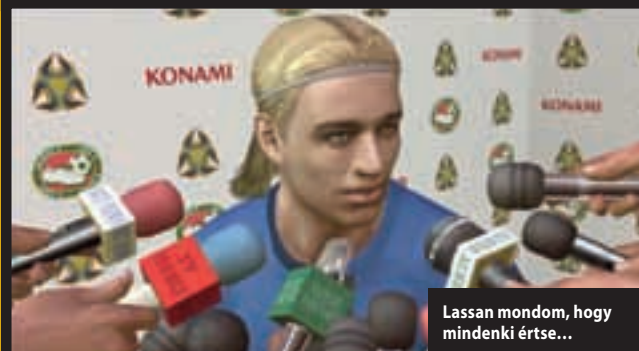




Kevesen tudják, de Ashley Cole valójában portugál



Egy másik újítás: ebben a módban nem látjuk a játékosokat



Lassan domdom, hogy mindenki értse...



Nem, nem! Nem vót semmi!



## Unreal vs. Quake, Stallone vs. Schwarzenegger, Beatles vs. Rolling Stones, dunakavics vs franciadrazsé. Nagy riválisok, nagy rajongótáborok.



Néhány mozdulatot azért már fényképről is felismerünk

Egyre nagyobb hangja van az utóbbi években a világban azoknak, akik az EA focijátékával szemben a *Pro Evolution Soccerre* esküsznek, de sokaknak még mindig inkább az a fontos, hogy a mezen ne Bakhem, hanem Beckham-et olvassanak. A Konami bejelentette, hogy egyre sikeresebb focijátékuk legújabb része nemsokára megérkezik, és egyúttal fel is lebbentették a fátylat néhány érdekes újdonságról. Állítólag rendkívül értelmes mesterséges intelligenciát készítenek, így az ellenfél folyamatosan figyelni fogja a taktikánkat, és mindig a tapasztalatai és az általunk mutatott játék alapján dönt a saját stratégiája felől. Például ha a beívelgetős szélsőjátékokat erőltetjük, a gép nyomban őrizni kezdi a magasabb, és ezért fejjátékban veszélyesebb csatáinkat. Ugyanígy, ha a védőinket a csatárok szoros fogására bízhatjuk, a gép a támadó- és a szélső középpályásokkal erősít majd. Szintén javítanak majd az irányításon, illetve ígéretük szerint több lesz majd a csel, a speciális mozdulat, és több figyelmet fordítanak a focisták közötti passzjátéokra is. A szabadrúgásoknál beállítható lesz, hogy hány játékost állítunk oda a sorfalba, és támadásnál is széleskörűbb taktikai lehetőségeink lesznek. A legnagyobb előrelépés azonban mégis grafikai téren várható, hiszen a készítők szerint a mimika, a ruhák lobogása, de még a mezhúzás is a lehető legéletszerűbben lesz kivitelezve. Mint legutóbb kiderült, az ausztrál hávéd Lucas Neill és a sokak szerint a világ jelenlegi egyik legjobb labdarúgójaként számontartott portugál Cristiano Ronaldo lesz a PES két arca, legalábbis az ausztrál és új-zélandi verziókban. Egyébként mindkettőjük kiválóan nyilatkozott a készülő alkotásról, mely szerintük a vezető focis játék lesz, ami a lehető legéletszerűbben adja majd vissza a pályán történeteket.

**MEGJELÉNÉS: 2007. OKTÓBER**



Taposómajom

# WINNING ELEVEN: PRO EVOLUTION SOCCER 2008

**ÚJ INFÓK**

# NEED FOR SPEED PRO STREET



## GYORSNÉZET

**KATEGÓRIA**  
AUTÓVERSENY

**KÖRNYEZET**  
VALÓDI

**KIADÓ**  
ELECTRONIC ARTS

**FEJLESZTŐ**  
EA GAMES

**MEGJELENÉS**  
2007. NOVEMBER

## FEJLESZTŐI PORTRÉ

Az EA Games csapatához nagyon sok fejlesztés fűződik. Rengeteg stílusban alkotnak maradandót, és főleg a folytatásokra specializálódnak. A létező összes platformra fejlesztenek, és több százan dolgoznak a cégnél.

**GYORSLINK**  
**2046**

Röviddel az idei E3 után sikerült az aktuális ProStreet verzió közelébe férközni. A valóban nagyon jól vannak, és „élőben” még látványosabb, mint bármilyen videón!



A jó öreg izomautóval piszok nagyot lehet bukni a sivatagos pályán!

**E**gy csütörtök reggelen teljesen váratlanul csengett a telefonom, mikor is a hazai Electronic Arts egy jeles képviselője volt olyan jó arc, hogy meghívott egy prágai kiruccanásra. Hmm, mondom, csak nem hagyhatok ki egy finom kis sörözgetést, nemde? Amikor pedig azzal cífrázta mondanivalóját, hogy még a Need for Speed: ProStreettel is játszhatok... hmm, gondoltam, most épp boldogan halhatnék meg ☹️. Még aznap összepakoltam – pedig csak négy nappal később indultunk – és elkezdtem

sikerese autóversenyzők vagyunk, bizonyítottuk rátermettségenket, és egyben nagy hírnevet is szereztünk magunknak. Éppen ezért nem egy alapfelszereltségű, hanem egy kellően felturbózott verdával indulhatunk, néhány jobbik fajtából választhatunk már a legelején. Innen indul meg a karriermód, ahol is mi lehetünk a különféle verseny-számok királyai. Szó szerint kell ezt vennünk, hiszen meg kell szereznünk a Drift King, a Drag King és hasonló „King” címeket. Mi lehetünk az abszolút királyok, persze csak a játék legvégén. A játék

» A TÖRÉSMODELL EGY ERŐS KÖZEPES - LEHETNE JOBB IS, DE VÉGRE NFS-BEN IS ZUZHATUNK! «

tervezgetni, hogy miképpen kérek majd elnézést a többi újságírótól, hogy nem hagyom őket játszani. Szerencsére nem őket játszani. Szerencsére nem volt semmilyen probléma, tény, hogy elsőnek csaptam le a kontrollerre, kiragadva az egyetlen kézzel fogható irányítási módot az EA producerének markáiból!

KICSIT KEVÉSNEK TŰNNEK A JÁTEKMÓDOK

Csöppet megváltozott a ProStreet, nem egészen úgy kezdődik a játék, mint eddig. Mostanra már befutott,

legnagyobb fordulata mégis az, hogy ugyebár mostanra nem illegálisan, hanem totálisan legálisan megrendezett versenyeken vehetünk részt. A játékmódok kicsit kurtának tűntek nekem, bár tény, hogy az istennek sem akartak semmit elárulni a többjátékos módokról... Ez két dolgot jelenthet: vagy nagyon jó lesz tényleg, ahogy állítják, vagy csupán ezzel próbálják a fejlesztők a játékosokban tartani a reményt, mely szerint „nem, a reményt, mely szerint „nem, nem csak annyi lehetőségünk lesz, mint amit eddig elárultunk”. Annyit sikerült megtudni, hogy 17 különféle terepen nyomulhatunk, ám mivel ezt csak az utolsó pillanatban tudtam megkér-



Ha éppenhogy hozzáérünk a pálya széléhez, bukjuk a fényezést és a festékréteget



A füst valóban lélegzetelállító, kár, hogy játék közben nincs időnk foglalkozni vele



dezni, arra már nem sikerült kitérni, hogy ez pontosan mit jelent: ennyi különféle pályát, vagy csak néhányat, melyeket fordítva is kipróbálhatunk,

## INTERJÚ A PRODUCERREL!

Igen jópofa dolog történt! Még az előző számunkba terveztünk egy interjút, és ahogy az lenni szokott, elküldtük az EA-nál dolgozó John Doyle-nak. Kicsit megkésve érkezett a válasz, éppen ezért nem sikerült beletennünk az előző GameStarba. Ezután, amikor Prágába látogattunk, nagy meglepetésünkre John is megjelent, ahol személyesen is sikerült csevegni vele! Johnnal sok mindenről beszélgettünk, még arra is fény derült, hogy kisfia sok játékban simán lenyomja őt is! ☺

### Mi mindent tehetünk majd a verdákkal a játék folyamán?

Bár a teljesítménytuningolási lehetőségek még mindig kialakítás alatt állnak, célunk egyértelműen az, hogy olyan részletességet adjunk, mint amelyet a vizuális tuning terén biztosítunk. A szélcsatornában való tesztelés lehetősége is egészen új fejlesztés, még a kezdők is nagyon sokat tanulhatnak majd az optimalizálásról és bütykölésről – a profik pedig egyenesen imádni fogják! Természetesen, annak érdekében, hogy ne kelljen a kezdetektől mesterekké válnunk, eleinte használhatunk majd előre gyártott tuningcsomagokat is.

### Elárulnál némi kulisszatitkot a járgányokról?

Közel 40 év fontosabb modelljeit tettük bele a játékba. Nem véletlenszerűen választottunk, minden autó okkal került be. Valamelyik pont azért, mert soha nem volt kapható Észak-Amerikában, mások pedig egyéb indokok miatt. Olyan különlegességekkel találkozhatunk majd többek között, mint az 1967-es Camaro SS, a sokak által kedvelt AE 86 Toyota Corolla, vagy az elegáns E92 BMW M3-as – és persze ez még csak a jéghegy csúcsa.

### Ha már az autók nál tartunk. Mi újság a sokak által hiányolt belső nézetrel?

Úgy határoztunk a fejlesztés egy korai szakaszában, hogy ez évben a lélegzetelállító törésmoddellre koncentrálunk. Talán majd a következő részben tudunk a belső kialakításra is hangsúlyt fektetni.

### Mit gondolsz, véleményed szerint mi az autós játékok jövője?

Ahogy egyre jobban fejlődnek a hardverek, folyamatosan adódik lehetőség némi vizuális fejlesztésre. Hiszem, hogy hatalmas társadalmakat lehet kiépíteni online módokban, és ahogy minden játékmódnak, az autósoknak is bőven van módja fejlődni. Mindazonáltal azt kell mondjam, akármennyire is szép vagy jól csengő egy Need for Speed játék, még nagyon sok olyan ötletünk van, melyeket mindmáig nem tudtunk megvalósítani – egyszerűen technikai okokból.

### Ha jól tudom, nem lehet kikapcsolni a törést játék közben. Nem gondolod, hogy éppen ezért veszíteni is fogtok be, sokan azért játszottak, mert teljes bizottsággal nekironthattunk a falnak, és nem történt semmi.

Ezen mi is gondolkodtunk, és mi is úgy

hisszük, lesznek olyanok, akiknek nagyon nem fog bejönni, hogy törhető az autók. Főleg akkor lesz majd ideges egy játékos, ha a megújult mesterséges intelligencia kényszerít majd a pálya szélére. Mindazonáltal úgy gondoltuk, hogy nem tesszük bele a törés kikapcsolását, így mindenki hasonló esélyekkel indulhat többjátékos módban, és mindenkinek ugyanazt a nehézségi szintet kell megtanulnia – ahol is az első és legfontosabb dolog, hogy épségben maradjon a kocsi a verseny végéig.

### Gondolkodtatok azon, hogy esetleg egy magyar pályát is tegyetek a játékba?

Érdekes, hogy ezt kérdezed, épp a közelmúltban gondolkodtunk azon, hogy ezen a környéken is lemodellezzünk egy terepet. Tény, hogy nem pont Budapestre gondoltunk, de Prága már a célkeresztbe került, ami előbb-utóbb azt is jelentheti, hogy Magyarország is bekerülhet egy későbbi Need for Speedbe. Mindenképpen jó ötletnek tartjuk, hiszen ilyen módon szerethetünk néhány új rajongót, és mivel a Budapesthez hasonló városok teljesen eltérőek az általában autós játékokban található pályákkal, éppen ezért ez igazi különlegességgé számítana a világ összes játékosára számára.

### Milyen játékokkal szoktál játszani, milyen stílusokat kedvelsz? Van egyáltalán időd játszani? Esetleg Te is játszol az EA másik nagy sikersorozatával, a The Simsszel?

Hát, bevallom, nem sok időm marad a sok munka mellett, de azért néha én is szoktam szórakozni játékokkal. Autósok RPG-k minden mennyiségben jöhetnek, néhány stratégiát is ki szoktam próbálni. Néha elnézegetem, ahogy hétéves kislány még nálam is jobb eredményeket ér el a versenyekben, és ilyenkor elgondolkodom... ☺ © A The Sims, egészen őszintén szólva, zseniális játék, de én nem szoktam vele időt tölteni.

esetleg mindegyik külön helyszínről. Nos, majd november elején kiderül.

### A TÖRÉSMODELL, AVAGY AZ ELSŐ FELVONÁSI!

Az első, játék közbeni videóban már láthattuk, hogy mi is az, amit várhatunk a Need for Speed első olyan változatától, melyben törnek a verdák. Előbb azonban egy kis kör-kérdés: ismered a Colin McRae kérdéseket, esetleg a konzolokon hódító, és egyben töretlen sikerű Burnout sorozatot? Ezekben valóban atomjaira

lehet törni a kocsit, főleg az utóbbiban, ahol több olyan mód is rendelkezésre áll, ahol pont azért kapunk több pontot, ha nagyobb károkat okozunk. Személy szerint úgy álltam a Need for Speed törésmoddelljéhez, hogy végre is lesz törés – vége a hosszú évekig tartó kifogásoknak, melyek szerint az autógyártók nem engedték, hogy a verda (most már tényleg nem törjük meg soha, hogy mi volt a totális igazság ezzel kapcsolatban)... Talán éppen ennek tudható be, hogy annyira nem csalódtam az NFS: ProStreetben látható törésben. Úgy képzeljük el, hogy mondjuk, van a kocsi alapszerkezete, fő váza. Ez, kicsit leegyszerűsítve

egy téglatest. Lényegében erre vannak rászelve a szárnyak, a spoilerok, a kerekek, miegymás. Minden egyes „külső alkatrészünk” több fázisban törhet, vagy éppen sérülhet. Először a festékréteg mászik le szép komótosan, utána törnek le a visszapillantók, repednek meg vagy éppen atomjaira törve ugranak ki az üvegek. Deformálódnak, és egyben megbomlik a külső réteg, és mintegy kártyavár omlik össze az

Kíváncsi leszek, egy ilyen kis Toyotával mit kezdünk majd a játék folyamán ☺

A tokiói pálya elég szűkre sikeredett, könnyen összetörhetjük magunkat

Egyelőre még a sivatagos pályán sem koszosodott a verda, ám ezen, a producer ígérete szerint még változtatnak

A folyamatos elmosás effektushoz ezúttal is erőműre lesz szükségünk

egész, ha megfelelő erővel ütközünk, mondjuk egy betonfalnak. A játék folyamán viszont nem nagyon tudjuk viszálni a dolgokat, hiszen minden sérülésünk összeadódik, és a végén megkapjuk a „Totaled” feliratot. Ha ez megtörtént, akkor kezdetjük újra a versenyt, lényegében tropára ment a gép. Ha tehát úgy állunk hozzá, hogy „végre a Need for Speedben is törnek az autók”, mindenképpen tetszeni fog ez az új lehetőség. Ha viszont úgy, hogy „valóban ebben a játékban akarom látni a leglátványosabb törésmoddelt”, akkor hatalmasat fogunk koppanni. Összességében azért kijelenthetjük, hogy igen látványos a törés. Főleg, ha figyelembe vesszük, hogy nincs is két egyforma autó, amit a játékosok

erre sajnos nem lesz lehetőség, de legalább ésszerű magyarázatot kaptam arra, hogy miért nem: túl sokan csaltak ugyanis a PC-s játékosok közül, és így alig néhány nappal az előző NFS megjelenése után a konzolosok gyakorlatilag képtelenek voltak nyerni. Éppen ezért ezt az ötletet egyelőre elvetették. Van azonban mégis egy kis átjárható-ság a különféle verziók között. Az EA Blueprint eljárását a bizonyos emberkék kifejlesztették azt a bizonyos Blueprint eljárást, melyről már volt szó korábbi ProStreet cikkünkben. A dolog lényege, hogy ha készítettünk egy autót, annak minden apró részletre kiterjedő „térképét” el tudjuk menteni. Ez a Blueprint állományt aztán az EA hálózatán keresztül cserélgethetjük másik játékosokkal, legyen az Wii-, PS3-, Xbox 360- vagy akár PC-tulajdonos. Ez főleg akkor lesz jó nekünk, ha úgy gondoljuk, hogy mi mindenkinél jobb autót tudunk csinálni. A mi mestermunkánkat bárki

Ezúttal inkább a fotorealizmus volt a cél, igazi NFS: Undergroundos címákat nem tudunk készíteni

része lehet, hogy benne is lesz a majdani, végleges változatban. A kipróbálható pályák többségén mintha egy picit kevés lett volna a tereptárgy. Főleg a tokiói versenyen tűnt fel, hogy egy kissé mintha mű lenne a megvalósítás. Ezt John is így gondolta, így valószínűleg

## » A FÜST VALÓBAN LÉLEGZETELÁLLÍTÓ, KÁR, HOGY JÁTÉK KÖZBEN NINCS IDŐNK FIGYELNI RÁ «

összeállíthatnak. Ilyen formán tényleg programozási csodáról van szó. Más kérdés, hogy így, 2007 derekán hajlamosak vagyunk még ezt is a minimum elvárható szintnek tekinteni.

### A KÜLÖNBÖZŐ VERZIÓK KÖZÖTTI ÁTJÁRHATÓSÁG

Egy időben a Microsoft hatalmas erőfeszítéseket próbált tenni, hogy a erőfeszítések minél több játékba belefejtessék, hogy Xbox 360-as felhasználók gyék, hogy Xbox 360-as arccal hálónyomulhassanak PC-s arccal hálózaton. A Need for Speed: ProStreetben

letöltheti, és „ráteheti” a saját verdájára. Az alap gépjárműnek mindenképpen a birtokunkban kell lennie, a szükséges alkatrészek megvételét pedig automatikusan felajánlja a rendszer. Érdekes lesz látni, hogy mondjuk a tengeren túlton milyen izomautókkal aláznak le minket – kíváncsian várom néhány japán tuningmániákus megoldását is ☺.

### CSAK NÉHÁNY DOLGOT VÁLTOZTATNÉK

Játék közben néhányszor megfordult a fejemben, milyen apróságokat változtatnék – hozzátenném, hogy ezek nagy

ezen módosítanak majd. A videón is jól látható, hogy egyelőre még a poros területen sem koszosodnak a verdák – ez is minden bizonnyal változik egy későbbi változatban. Jőmagam mindenképpen több versenymódot tennék bele. A rendelkezésünkre álló, pontosabban

### Ha te mondanád!

„A fejlesztés első fázisaiban mindig azt kérdezzük magunktól, milyen újdonságot fogadnának legszívesebben a rajongók. Ezúttal sokkal inkább az élethűsége mentünk rá: valós helyszínek, fotorealisztikus járművek (nincs „felesleges címoma”), az eddigieknél is jóval látványosabb grafika. Azt hiszem egész jó döntés volt ebbe az irányba elmozdulni.”

John Doyle, Producer, EA Games

**Kis árulkodó csempészarú!**

A prágai esemény legvégén ezek a jó fej EA-s gyerekek minden résztvevőnek adtak egy autócskát. Lapleadásunk pillanatáig nem érkezett meg a teljes, hivatalos autólista, de árulkodó lehet, hogy az általam megkaparintott Lamborghini Murciélago is benne lesz a játékban. Rákérdeztem, hogy vajon tényleg így lesz-e, de John egy sokat sejtető mosollyal csak annyit mondott: ugyan ugyan, semmi meglepetés ne maradjon, mire megjelenik a játék? ☺.



Játék közben érdemes lesz vigyázni az agresszív ellenfelekre – csúnyán kilökhetnek



Artsnak lassan el kell kicsit gondolkodnia a sorozat komolyabb sorsán. Most is kapunk néhány érdekességet, de akár az olvasói visszajelzéseket figyelem (melyeket a videókról és képekről írtatok kommentekben és fórumokon), akár saját magam észreire hallgatok, kezd egyre kevesebb újdonságnak számítani az, amit egy év alatt bele tudnak tenni a Need for Speedbe. Meg kell, hogy mondjam amitől újra igazi robbanás lehetne a sorozat. A törés, a fantasztikus szép grafika, és néhány új pálya, a jelek szerint szép lassan kevés lesz. Nem tudom, hogy még hány éven keresztül kapjuk minden novemberben az újabb epizódokat, de az tény, hogy az újabb fejlesztés nem minden esetben ad elegendő újdonságot. Vagy lehet, hogy velünk, játékosokkal van a hiba? Természetesen ez sem kizárt. Annyi jó játék készül manapság, hogy teljesen átrendeződött az értékrendünk, és többet adunk azokra az alkotásokra és azon fejlesztők szavára, akik azt állítják, már 4–5 éve dolgoznak egy projekten. Most még biztosan fogunk játszani az új Need for Speeddel, de azt hiszem, 2–3 részen belül valami egészen eget rengetőt kell kitalálni az Electronic Artsnak. Tény, hogy az NFS egy gigantikus pénznyelő és pénzteremtő automata, de, ha az EA egyik legnagyobb embere azt vallja, hogy neki személy szerint kezd elege lenni a folytatásokból, nem kizárt, hogy a Need for Speed széria sorsa is hamarosan

megpecsételődik. Addig azonban várjuk ezerral a ProStreetet, illetve az azutáni epizódot, melyet már több mint fél éve tervezgetnek – szólt a magát John. Ja, és még abban reménykedem, hogy PC-n is legalább olyan látványos lesz a valóban félelmetesen profi füst effektus – a prágai kiruccanáson az Xbox 360-as változatot sikerült nyűstölni.

hi-va-talosan bejelentett módok igazából szerintem csak rövid ideig szóra-koztatók. Valamint már nagyon szeretnék látni egy olyan Need for Speedet is, amiben egyszerre van nappali, délutáni és esti verseny is, és mindezen napszakokban más és más időjárási viszonyok is jól jönne-nek. Az EA-s arcok elmondása szerint e kívánságom ezúttal semmi-képpen nem fog teljesülni: sajnós csak és kizárólag nappali pályák lesznek, és mindenhol a forróság, a napsütés és maximum a felhős égbolt fogad majd minket... Na jó, azért elismerem, jó pont, hogy mostanra már több főszereplő leányzó is lesz a játékban, akiknek igencsak erotikusra sikerült táncát figyelhetjük a játék főmenüjében. A törésen változtatnék-e? Nos, szerintem egyelőre jó lesz így. Végre törnek az autók, fogjuk fel így! Amit viszont még remélem orvosolnak majd, az az, hogy az egyes zúzódasok jelenleg még alig befolyásolják a kocsik teljesítményét. Már majdnem rommá törtem a verdát, és még mindig sikerült elérni a csúcsebbséget – naa, srácok, itt azért van még mit javítgatni.

**MI LESZ A JÖVŐ? NÉ-HÁNY ÉV MÚLVA VÁLTOZÁS VÁRHATÓ...**

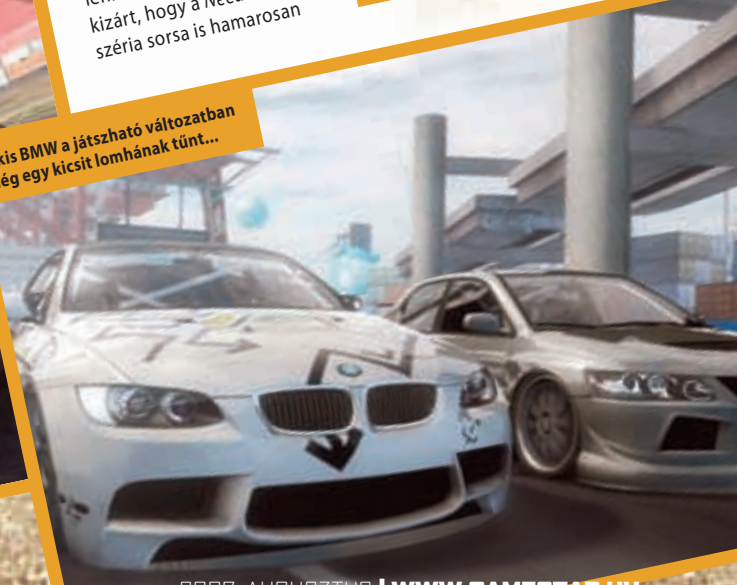
Úgy gondolom, hogy az Electronic

**ZEROCOOL JÁTÉKÉLMÉNYEI**



Újszerű érzés volt egy messze realisztikusabb NFS-sel játszani, mint eddig. Mind grafikai, mind fizikájában megváltozott, felfrissült a sorozat. Kíváncsian várom, mi mindent változtatnak még a megjelenésig.

A kis BMW a játszható változatban még egy kicsit lomhának tűnt...





# FARCRY 2

Mióta a *Far Cry* fejlesztői angolosan (vagy inkább törökösen?) távoztak a Ubisoft berkeiből, új játékok, a *Crysis 2007.* egyik legjobban várt FPS-évé lépett elő. A Ubisoft azonban nem hagyta veszni a nála maradt márkanevet és nekilátott a *Far Cry 2*-nek.

**N**em kell mondani, szerintem egyre gondolunk: ez nem is lehet igazi folytatás (egyébként nem is erre gondoltam, hanem arra hogy milyen baromi meleg van) hiszen a Crytek már árkon-bokron túl jár, fejleszti a *Crysis*-t, előre, illéri, na az az új játékok, az a *Far Cry 2*. Csak ez a galád Ubisoft nem adta oda nekik a nevet, hát ptűj, kénytelenek voltak belecsempészni, *Crysis*, *CRY*-sis, értjük, nagyon jó. És mégis... Ismét úgy tűnik, hogy a Ubisoftnak elég egy név (ezerszer előrángatott példa: *Prince of Persia*), és a végeredmény valami egészen izgalmas dolog lesz. Olyan, ami méltó az elődhez, és optimális arányban tart meg bizonyos játékelemeket,

## GYORSNÉZET

### KATEGÓRIA

FPS

### KÖRNYEZET

AFRIKA

### KIADÓ

UBISOFT

### FEJLESZTŐ

UBISOFT MONTREAL

### MEGJENÉS

2008 TAVASZA

### FEJLESZTŐI PORTRÉ

A Ubisoft Montreal a „keménymag”, akikhez a *Prince of Persia* és *Splinter Cell* sorozat is fűződik. A *Far Cry 2*-n ráadásul a montreali csapat legjobbjai dolgoznak.

### GYORSLINK

2209





Na, akkor talán vágjunk bele!

változtat meg másokat, illetve hozzájuk újakat. Egy igazi folytatás.

**IGAZI FOLYTATÁS?**

A Ubisoft nagy szerencséjére a Crytek egészen másfelé indult tovább a Crysis-sal: bár abban is felfedezhetők a Far Cry jellegzetességei (mesésép trópusi környezet, döbbenetes grafika, sci-fibe hajló történet és helyszínek), a Far Cry 2-nek nem feltétlenül kell ilyenek

szont a látványos harc különféle zsoldosok kisebb-nagyobb csoportjaival, megmarad a kiváló mesterséges intelligenciából (is) fakadó taktikázás lehetőség, a számtalan fegyver és jármű – köztük a jellegzetes siklóernyővel –, az egzotikus környezet, a hatalmas távol-



Hajnalban jó házra menni, amikor mennek inni a folyóhoz.

**» A CÉL AZ VOLT, HOGY AZ ELŐZŐ RÉSZTŐL VALAMIKÉPPEN ELTÉRŐ, DE HASONLÓAN ÉRINTETLEN, EGZOTIKUS KÖRNYEZETBEN BÓKLÁSZHASSUNK «**

lennie. A fejlesztést a Ubisoft Montreal végzi, akik – sok játékkal együtt – azt vallják, hogy a Far Cry addig volt igazán élvezetes, amíg többé-kevésbé megmaradt a realitások talaján, és nem jöttek a képbe holmi mutánsok (trigenek) (na hagyjuk a rasszista beszélőket kérlek! - ender), földalatti bunkerekben kavaró „hammbekaplak” szörnyek, akik a játék vége felé már odáig sülyedtek, hogy rakétákat lövöldöztek ránk, hát nézzenek oda. A Far Cry 2 más elemeket visz tovább. Nem lesz benne sci-fi, megmarad vi-

ságok, a felfedezés izgalma és a szabadságérzet.

**SAVANNÁK, FEKETE NŐK, Ó-Ó-Ó...**

Nem titkolom tovább – már csak azért sem, mert néhány sasszemű olvasó mostanra nyilván észrevette az illusztráció gyanánt taktikusan elszórt képeket – hogy az új helyszín a mikronéziai szigetvilág helyett Afrika lesz. Bambusznád, majomkenyérfa, kó-

az előző résztől valamiképpen eltérő, de hasonlóan érintetlen, egzotikus környezetben bóklászhatunk. Bár a képeken elsősorban savanna látható – a Ubisoft érthető módon nem a dzsungel terü-

dott, a GTA: San Andreas pedig negyvenegynéhányon), melynek először csak a fele járható be, de a játék egy adott pontjától már az egész is. Az utazás megkönnyítésére tizennégyféle különféle járművet használhatunk, dzsipektől kezdve motorcsónakokon át egészen a siklóernyőig, ezek különféle variációival együtt összesen 41-et – tehát nem kell majd térdig legyalogolni a lábunkat. A Ubisoft Montreal érdekes modellt dolgozott ki, hogy hitelessé, mégis változatosá tegye a vidéket. Képzeljünk el a játéktér közepén egy hatalmas folyót (én már el is kép-

leteket igyekezett megcsillantani, ebbe ne menjünk bele –, igen változatos helyszíneken fordulunk majd meg. Kezdjük azzal, hogy a teljes játéktér mintegy ötven négyzetkilométert tesz ki (viszonyításképp a S.T.A.L.K.E.R. 30 négyzetkilométernyi helyszínen játszó-

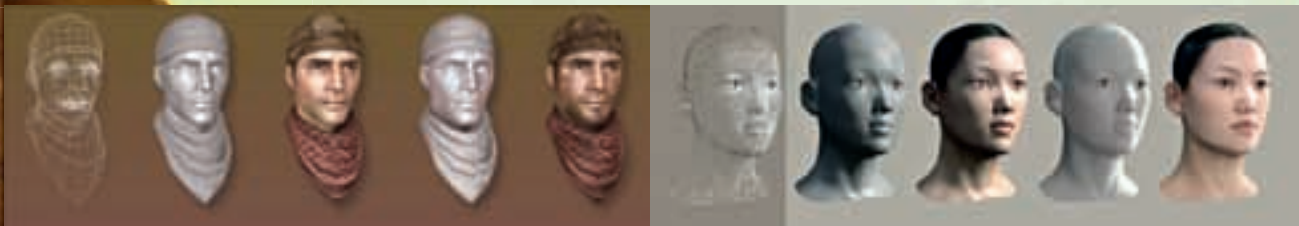


Engedje meg, hogy átnyújtsam a névjegyem

**i** Érdekesség, hogy a játékban az időjárás követi teljesítményünket: ha csúnyán elporolnak minket, rosszabbra fordul az idő, ha szétrúgunk mindenkit, süt a Nap. Meglepő ötlet...

**FAR CRY 2  
VS  
CRYSIS**

A Ubisoft szerencséjére a Crytek olyan irányban lépett túl a *Far Cry*-on, hogy bőséges teret hagyott egy „igazi” folytatás elkészítéséhez. Ők maradtak a sci-fibe hajló vonalnál, de a Ubisoft inkább a realiztikus részeken látta a *Far Cry* igazi erőnyeit. Összességében mi, játékosok jártunk a legjobban: egy folytatás helyett két hasonló, mégis egyedi, egyaránt kiválóan ígérkező FPS-t kapunk.



Hiába a Ubisoft továbbfejlesztett NOMAD engine-je, a CryEngine 2-vel szemben realizmus terén nincs sok esélye. Ez természetesen nem jelenti azt, hogy bármi gond lenne a *Far Cry 2* grafikájával – egyszerűen a következő időszakban a *Crysis* fogja bitorolni a grafikai csúcst.

<b>FAR CRY 2</b>		<b>CRYSIS</b>
jelenkor, valóságos történet	<b>történet</b>	közeljövő, sci-fi sztori
dzsungel, szavanna, sztyeppe, sivatag	<b>helyszínek</b>	trópusi sziget, jégbefagyott környezet, idegen űrhajó
elhasználódó, limitált számú lőfegyverek	<b>fegyverek</b>	futurisztikus mordályok, nano suit
katonák, zsoldosok, gengszterek	<b>ellenfelek</b>	katonák, idegen lények
tűz- és sérülésanimációk, rombolható környezet	<b>jellegetességek</b>	nano suit, eljegesedés, súlytalanság
hatalmas, szabadon bejárható környezet	<b>pályatervezés</b>	részben szabadon bejárható, részben lineáris pályák
Ubisoft Montreal	<b>fejlesztő</b>	Crytek
Ubisoft	<b>kiadó</b>	Electronic Arts

zeltem, szóljatok, ha megvagtok), melynek partjait gazdag növényzet övezi, mert a növényzet már csak ilyen, szreti a vizet. Ha gondolatban távolodni kezdünk a víztől, a buja dzsungel las-

sacsán ritkulni kezd, majd szavannás vidék váltja fel. Még messzebb kerülve elérjük a sztyeppéket, egyre szárazabb a vidék, egyre kövesebb a talaj, végül megérkezünk a sivataghoz. Bár tényleg

szabadon kószálhatunk az első perctől kezdve, itt a határ: ahogy a *Far Cry*-ban helikopterek lóttek szitává minket, mielőtt leestünk volna a térképről, a folytatásban a sivatag nyír ki. Jó hír, hogy nem jön utánunk, de ha túlságosan belesétálunk, előbb-utóbb odaveszünk, aztán megesznek a keselyűk vagy a Sarlacc. Rendben, a Sarlacc talán túlzás volt.

De a lényeg, hogy a játéktér hatalmas, változatos, összefüggő és – bármennyire elcsépeletnek hangozzék is – élő. Természetesen dinamikusan váltakoznak a napszakok, változik az időjárás, ami közvetlenül kihathat a növényekre (gyengébb szélben hajladoznak az ágak, az erősebb szél letépi a leveleket is) és az állatokra (esőben menedéket keresnek, a villámlás megriasztja őket) és így tovább.



Halál a hordókra, halál, halál, halál!



Amikor azt hiszi, hogy senki nem látja, Sir Attenborough két természetfilm forgatása között gazellákat gázol

**KI LESZEL,  
HA NAGY  
LESZEL?**

A Far Cry 2-ben minden azt sugallja, hogy nincs szigorúan megszabott útvonal és történet, hanem mi alakítjuk az események menetét. Nincs előre meghatározott főhős sem: Jack Carver visszavonult, most több főszereplő közül választhatunk, melyek mindegyikének megvan a maga háttértörténete, ami menet közben új szövetségesekeket, de régi ellenségeket is jelenthet. Mindegyikük éli a maga kis életét, és akit nem választottunk, azzal a játékkal során előbb-utóbb mindenképpen összefutunk. Talán felajánlja segítségét, talán segítséget kér... Vagy éppenséggel megpróbál keresztbe tenni nekünk.

**Andre Hippolyte:**

Port-au-Prince, Haiti szülőtte. A kolumbiai drogszervezetek 2003-ban azzal bízta meg, hogy ölje meg a Haitiról száműzött ex-elnőt.



**Frank Bilders:** az egykori IRA-terrorista meglehetősen úzött életet élt, fiatalon elhagyta Írországot, beutazta a világot, és végül Afrikában találta meg a számítását.



**Marty Alencar:**

brazil születésű, 14 évesen emigrált Texasba. A középiskola után beállt tengerészgyalogosnak, majd később zsoldos lett, azóta külföldön dolgozik.

**Hakim Echebbi:** tengerész parancsnokként kezdte karrierjét, majd alapított egy őrző-védő szervezetet, ami kalózok ellen védte a privát hajókat. Egy biztosítási csalás miatt azonban vállalkozásának befellegzett.

**RIA, RIA, MALÁRIA**

Hiába énekelte meg oly emlékeztesen a KFT zenekar annak idején, Afrika

**ENNEK A PUSKÁNAK LÖTTEK...**

Senkinek ne vonja el a figyelmét a minősíthetetlen szójáték: a lényeg, hogy a Far Cry 2-ben a ST.A.L.K.E.R.-hez hasonlóan kopnak a fegyverek. Mivel itt nem jelzi külön csík az állapotot, fegyverünk külsejéből tudunk következtetni arra, hogy lassan ideje lenne egy újabbra váltani, mert egyre gyakrabban fognak beragadni, míg végül egyáltalán nem tudjuk majd őket használni. A játékban mintegy harmincféle fegyvert találunk majd, jobbkat-rosszabbakat is minden típusból. Hogy milyen hamar fogjuk kiszuperálni ezeket a derék gyilkolószerszámokat, jelentős mértékben múlik gyártmányukon, de azon is, hogy eleve milyen állapotban kerültek birtokunkba. És még egy fontos apróság: mivel a Far Cry 2-ben egyszerre csak két fegyver lehet nálunk, nyilván nem lehet figyelmen kívül hagyni, hogy milyen állapotban is van az a mordály...

**AZ ÉSZ A FONTOS,  
NEM A HAJ**

A Far Cry mesterséges intelligenciája meglepően jó volt, néhány elemét a Ubisoft is áttemelte. Ilyen például a „vezér” karakterek szerepe. Ellenfeleink viselkedése több tényezőtől függ: más-képp viselkednek nappal és éjszaka, tiszta és viharos időben, dzsungelben vagy átláthatóbb terepen. Moráljuk dinamikusan változik, és egymásra is reagálnak, hierarchiájuk szerint – látványosan megzavarodnak például vezetőjük elvesztésekor, akinek a morál fenntartása a feladata. Az MI korai tesztfázisában még az is előfordult, hogy lövöldözés közben az egyik zsoldos olyannyira bepáni-

kolt, hogy szabályosan összeesett, mire a csapat vezetője szemrebbenés nélkül lelőtte. Ez a végleges verzióban nyilván nem fordulhat elő (nem túl hihető, hogy egy többszörös túlerőben lévő csapat valamelyik marcona zsoldosa idegösszeroppanást kapjon egyetlen ellenféltől), de maga a mechanizmus mindenképpen érdekes és – kisebb polírozásokkal – működőképes. Régi szabály, hogy minél okosabbak az ellenfelek, annál könnyebb a fejükkel gondolkodni, annál jobban lehet taktikázni és annál élvezetesebb a játék. A Far Cry-ban ez remekül működött, most azonban arra is ügyel a Ubisoft, hogy ellenfeleink hozzánk alkalmazkodjanak, így nem fogjuk túl hamar kiismerni őket,

nem fogunk hamar kialakítani valami „mindent vivő taktikát”, és kénytelenek leszünk improvizálni. Ha lopakodva támadunk, ők is csendben próbálnak bekeríteni minket (nyilván akkor, ha már tudják, hogy ott vagyunk), de ha az „in ya face” módszert választjuk, akkor sem állnak meg feltétlenül hülyén, egy helyben, mint a cövek, hanem kihasználják a rendelkezésükre álló lehetőségeket: fedezékbe vonulnak, bekerítenek, vagy akár dzsipbe szállnak, és úgy próbálnak társaik felé terelni minket...

**LOPAKODJON, AKI AKAR**

Ha küldetéseken gondolkodunk, mindig rendelkezésükre állnak telje-



**TŰZ VAN BABÁM!**



A *Far Cry 2* egyik leglátványosabb vizuális megoldása a tűz pusztításának érzékeltetése: az égő fűnek (magas labda, mi?) taktikai szerepe is van, hiszen kiválóan alkalmas ellenfeleink figyelmének elterelésére vagy bekerítésére, de még rejtőzködésre is (ez esetben ajánlott a lángok *mögött* és nem *bennük* elhelyezkedni). A tűz a széliránytól függően terjed tovább, és nagyon látványosan tarol le mindent, még a fákból is csak füstöl-gő csonkokat hagy maga után. Eloltani már kevésbé egyszerű, de például egy futó zápor mentheti a menthető.

azért mégsem az a „tömény romantika”. Ahogy az arrafelé megszokott dolog, adva van egy polgárháborútól sújtott állam, két politikai érdekcsoporttal, akik szüntelenül igyekeznek egymást taposva hatalomra kerülni. Közben a

kor célpontunk váratlanul meglátogat bennünket. Ez ám a kellemetlen meglepetés. A gazfickó tudott a tervünkről, és csak hogy tovább alázzon, még egy pisztolyt is ad nekünk, hogy nyugodtan lőjük le, ha majd végre el tud-

mellékküldetést jelent!) ha valakivel feddik egymást érdekeink, átmeneti szövetségeseket szerzünk, de ha később úgy alakulnak az események, eláruljuk őket – ha nem ők árulnak el előbb minket –, mivel nem tehetünk le ere-

## » SZÖVETSÉGESEKET SZERZÜNK, DE HA KÉSŐBB ÚGY ALAKULNAK AZ ESEMÉNYEK, ELÁRULJUK ŐKET – HA NEM, ŐK ÁRULNAK EL ELŐBB MINKET «

nép sanyarog, néhány ravasz gazfickó pedig betegre keresi magát – például úgy, hogy fegyvert ad el a szembenálló feleknek. Nem lövök le túl nagy poént, mert rögtön a játék elején kiderül, hogy magáról a főgonoszról van szó: eleve azért érkezünk, hogy végezzünk vele. A tervbe sajnos hiba csúszik, mivel leterít minket a malária (a tanulság: a szúnyogokkal vigyázni kell, és még fogmosáshoz is csak whiskyvel szabad öblögetni), így viszonylag harc képtelenül fetregünk egy kórházi ágyon, ami-

juk kapni. Mivel egy darabig még összes szabadidőnket kitölti a váltóláz, célpontunk eltűnik szem elől, és sejtethető, hogy nem lesz egyszerű menet, míg eljutunk hozzá. Innentől kezdve minden politika. A fazonnak szabad bejárása van minden érdekcsoporthoz, úgyhogy nekünk is oda kell simulnunk, ahonnan segítségre számíthatunk. Piszkos melókat végzünk el információért vagy pénzért cserébe (ez mintegy 70

deti tervünkről, hogy kinyírjuk a nyavalyást, akinek a zsebében van az egész környék. Hogy miképp jutunk el az ügy végére, rajtunk múlik. Hogy kikkel kö-tünk alkut,

kik mellé állunk, milyen eszközöket vetünk be, az is ránk van bízva. Mondom, politika.

A két fő szembenálló oldal mellett egy rakás kisebb-nagyobb érdekcsoportba is belefutunk, ami külön megnehezíti a lavírozást a frakciók között. Nem mindegy, hogy mi-

– **Crucio!** – Kiáltotta az ifjú Harry Potter, de a biztonság kedvéért fejbe is lőtte azt, akinek nem írjuk le nevét.



lyen munkákat vállalunk el. Érdemes lesz mérlegelni, mert tetteink később visszaüthetnek majd – ha nem is feltétlenül negatív értelemben. Ha például megbízunk egy ellenséges kiképzőbázis kiiktatásával, akkor ellenfeleink utánpótlása megcsappan, ha azonban egy fegyverraktárt semmisítünk meg, egy később-



Terिंगette, majdnem elejtettem.  
Nem a vadat, a puskát.



Kicsi nekünk ez a UAZ, kirúgjuk az oldalát

## ...BOLOND SZÉL FÚJ

Az időjárás gyönyörűen változik menet közben: jól látható, hogy a szél meghajlítja a fákat, de ha igazán felerősödik, akár leveleket, ágakat is letéphet. A viharos idő az állatok viselkedésére is kihat, a gazellák megriadnak a villámlásoktól, a ragadozók könnyebben támadnak ránk. Az emberi ellenfelek látó- és hallótávolsága azonban lecsökken, így ha strandoláshoz nem is ideális, gerillaakcióknak kedvez a rossz idő...

bi küldetésben gyengébb, kukából kibányászott fegyverekkel lesznek felszerelve ellenünk.

## ÉS AKKOR EZ TÉNYLEG ILYEN?

A játék realizmus szintjéhez a *Far Cry* első részének első felét kell elképzelni – nagyjából olyasmire számíthatunk, néhány módosítással. Nincsenek elsősegélyládák, amiken átgyalogolva mintegy varázsütésre eláll az orrvérzés, a sérülési modell teljesen másképp működik. Nincs csík vagy számláló sem, ami jeleznék az életerőnket (a kezelőfelület szándékolta minimalizált) a lényeg, hogy adott időmennyiség – körülbelül 10 másodperc – alatt ne kenjék el szánkat túlságosan. Ha eltalálnak, elég kicsit meghúzni magunkat, és hamarosan új erőre kapunk (mint például a *Call of Duty 2*-ben). Ha ez valamiért nem jön össze, akkor kritikusra fordul az állapotunk, és kénytelenek leszünk megállni, hogy ellássuk magunkat, különben jelentősen lecsökken harcképességünk, és nagyon könnyen elpatkolunk. A gyógyítás külön gombbal történik, és nem megy egy pillanat alatt (tehát nem használhatunk el futás közben öt másodperc alatt három elsősegélycsomagot, mint a *S.T.A.L.K.E.R.*-ben). Miközben gyógyulgatunk, látjuk, ahogy hősünk

kötozi magát, de egyéb alkalmakor is „személyesebb” viszonyba kerülünk FPS-ekben oly igen elhanyagolt egyéb testrészeinkkel: ha például lángra kapunk, látjuk, ahogy hősünk idegesen csapkodja magát, de egy gránát robbanása után néha repeszeket szedegetünk a kezünk-ből, vagy ha messzire repültünk a detonáció miatt, akár még valami csúnya ficamot is lekezelünk helyben. (Ez utóbbiban egyébként nem vagyok biztos, hogy végig szeretném nézni.)

## DE A CRYISIS AKKOR IS CRYISIS...

A legkényesebb pont nyilvánvalóan a grafika, hiszen a *Crysis* lélegzetelállító realizmusával szinte képtelenség versenyezni. A *Far Cry 2* NOMAD engine-jének azonban nem kell szégyenkeznie, nagyon hangulatos, részletgazdag és élő képi világot biztosít, olyat, ami méltó az első részhez. Külön érdemes kiemelni a tűzeffektet vagy az időjárás változását (ki is vannak emelve, valahol dobozban) de ellenfeleink megjelenítése is igényes lesz. Változatosságukról a *GTA IV*-ben is használt módszer gon-

doskodik: az összes Névtelen Béla, akiket általában számolatlanul küldünk a másvilágra, véletlenszerűen generált lesz: a játék előre meghatározott ruházati elemekből és 55 fejből rakja össze őket, két egyformát látni a lottóötös esélyével vetesznek majd. Persze ettől még nem fogunk minden hullát egyenként megkönyyezni, de mégsem lesz az az érzésünk, hogy csak ömlenek a *tőkegyforma* kémménylegények, mi pedig ugyanazt a fazont sorozzuk le századszorra is. Ah, a környezetet pedig messzemenő-kig rombolható, még multiplayerben is. Minden adva van tehát egy remek FPS-hez, és a Ubisoft neve számunkra elég ahhoz, hogy higgyünk a *Far Cry 2* sikerében. Hogy ez az „igazi” örökös-e, vagy sem, voltaképp érdektelen. A *Far Cry* első része kiváló játék volt – inkább örüljünk annak, hogy két ilyen minőségi folytatást kapunk hozzá. Vagy mit.

## MAZUR ELSŐ BENYOMÁSAI:



Ez aztán meglepetés a javából! A *Far Cry 2* valóban méltó folytatása lesz az első résznek, de ha valakit zavar, hogy nem a *Crytek* készíti, az felejtse el a címet. A lényeg úgyis a játék.



**Az utcai versenyek, a verdák tuningolása és az éjszakai versengés az NFS-mánia idején vált igazán népszerűvé. Jó látni, hogy egy hazai fejlesztés is követi ezt a bizonyos sikervonalat.**

**A** debreceni Invictus, amelyhez olyan nevek kapcsolódnak, mint az *Insane*, a *Cross Racing Championship* vagy a *Street Legal*, ezúttal is hű marad önmagához. Ismét autós játékok fejlesztését, hiszen egyértelműen ehhez ért a legjobban. Legújabb alkotása is szolgál néhány érdekes aprósággal. Nemrég ellátogathattunk a cég új főhadiszállására, hogy a kulisszák mögé tekintsünk.

A környezet ismerős lehet, hiszen a hosszú éveken át az E3-as show-nak is otthont adó

Los Angelesben vagyunk. Nem a város van lemásolva, csak néhány ismerős elemmel találkozhatunk, a pályák sokkal inkább a fantázia szülöttei – főleg a fények és a hangulat emlékeztet a nagyvárosra. A játék folyamán különféle versenyeket kell nyernünk. A tét mindig valamilyen autóalkatrész: díszítőelemek, különféle tapadású kerekek, illetve olyan komolyabb elemek, mint például a komplett motorblokk és hasonlók. Sajnálatos tény, hogy járgányunkat csak és kizárólag az el-

nyert alkatrészekkel bővíthetjük. Így ha mondjuk, nem tudunk jól teljesíteni a játék elejétől, bizony el fogunk akadni. Hiányolom egy kicsit a katalógusból való vásárlást, illetve a pénzgyűjtés lehetőségét a virtuális világban, de végül is hozzá lehet szokni ehhez is.

**KIPRÓBÁLTUK, MEGLEPŐDTÜNK, TANULTUNK BELŐLE**

Első próbálkozásra igencsak furcsának tűnt az irányítás. Bevallom, hogy nem tudtam rendesen irányítani, a kormány mintha nem is reagált volna. A kanyarokat nem sikerült bevenni, pedig igyekeztem fékezni. Aztán jött a hidegzuhany, hiszen néhány perccel később kiderült, hogy a Logitech egy speciális kormányával próbálkoztunk, amely 900 fokban elforgatható. Jót neveltünk, és újrapróbálva már egészen kezelhetőkké váltak a járművek. Nagy kő esett le a szívünkről, mert a kezdeti nehézségekkel ellentétben kiderült, hogy a fizika kifejezetten rendben van a játékban. Tényleg csak egy nagyon lehetlenyit mennék még el arcade irányba, hogy a kanyarokat mindenki be tudja venni – mindemellett azt mondom, remekül megtanulható az irányítás. A kéziféket nem sikerült igazán kipróbálni, ha behúztam, kisvártatva kicsúszott a kocsi fara, és

elvesztettem a kontrollt. Az ellenfelek kicsit monotonnak tűnnek egyelőre: úgy fest, hogy túlságosan is jól ismerik a pályát, persze ez valahol érthető. Többször is úgy nyertem, hogy egyszerűen nekilöktem az ellent a pálya falának. Ez nyilvánvalóan kevésbé

**Ha kellően megelőztük az ellent, megpróbálhatjuk kilökní a pályáról**

**Érdeemes hátránézni néha, így kiderül, hol van az ellenfelünk**

szórakoztató és reális megoldás, de kétségkívül célravezető. A sebességérzet nagyon jó a játékban, kissé sikerült felidézni az NFS második

**GYORSNÉZET**

**KATEGÓRIA**  
AUTÓVERSENY

**KÖRNYEZET**  
LOS ANGELES

**KIADÓ**  
GROOVE GAMES

**FEJLESZTŐ**  
INVICTUS GAMES

**MEGJELENÉS**  
2007. ŐSZ

**FEJLESZTŐI PORTRÉ**

A hazai Invictus Games az évek folyamán nagyon sok autós játékot fejlesztett. Legismertebb talán ezek közül az *Insane*, mely egyedi stílusával és megvalósításával hosszú, mókás órákat adott a játékosoknak. Mostanában a csapati inkább az online lehetőségek felé mozdult el, meglatjuk, mekkora sikerrel.

**GYORSLINK**  
**2069**



## Készülne az Insane 2?

Nos igen, az bizony nem kicsit készülne... sajna azonban a Codemasters egyelőre úgy gondolja, hogy még nem rendeli be a folytatást, noha ötletek tömege hever már az invictusos srákok tervezőasztalán. Az olvasói visszajelzések is azt mutatják, hogy szívesen játszanának tovább a folytatással – annyi bizonyos, hogy a nevet birtokló angol kiadó még vár, a megfelelő doméncímeket pedig már lefoglalta a fejlesztőcsapat. Valahol bizhatunk egyfajta csodában, mást úgysem tehetünk.



részének autós üldözéseit – ott tűnt ennyire pergősnek a játékmenet. Egyes pályák né-

mileg kicsinek tűnnek, persze ettől még lehet élvezetes a verseny. A legtöbb terep az illegális versenyekhez híven éjszaka társzódik. Néha naplemente van, de főként a sötét dominál. Normál körpályákkal van dolgunk, sajnos nincsen nyílt terep. Sajnálattal vettem tudomásul, hogy rajtunk és ellenfelünkön kívül nincs semmilyen forgalom.

Versenyünket nehezítendő egyes pályák szélén van jó pár parkoló autó. Ha ezeknek neki-megyünk, sérülünk, és még a riasztó is megszólal – apró szívfölt, de nem helyettesíti a forgalmat.

A grafikát tekintve elmondhatjuk, hogy egészen szépek a fények és a kidolgozás, mégis egyfajta 2004-2005-ös érzése van a játékosnak menet közben. A sötét pályák egy idő után olyannyira monotonná válhatnak a szemünkben, mint az NFS Underground esetében is.

Többféle egyedi gyártású, a csapat által megálmodott autómobil közül választhatunk.

Ezeket tuningolnunk kell a megszerzett alkatrészekkel, ellenkező esetben képtelenek leszünk megnyerni a későbbi versenyeket. Már említettem, hogy szerintem a fizika

egészen kellemes lett. Nagyon jól érezhető az első és hátsó kerekes veredák közti különbség, éppúgy, mint amikor beteszünk valami új alkatrészt. Szerencsére totálisan összetörhetjük magunkat, és ez nem csupán külsőleg mutatkozik. Az irányítást nagyban ronsolja egy-egy koccanás, bár akármelyik pillanatban visszaállíthatjuk a normál

## » HA NAGYON LELKESEN VERSENYZÜNK, AKÁR VALÓDI PÉNZT IS KAPHATUNK NYEREMÉNYKÉNT! «

állapotra, egyetlen gomb megnyomásával. A nitróval érdemes óvatosan bánni, és főként a verseny második fele körül lehasználni – az elején csak pazarlás alkalmazni.

### ONLINE LEHETŐSÉGEK

Ezen a ponton szeretném leszögezni, hogy ez a játék nem egy Need for Speed. Nem ahhoz kell hasonlítani, hiszen nem több millió dollárból készült, sőt, kifejezetten a Skillground.com kérésére fejlesztették. Olyan, egyszerűbb megoldást kerestek, amellyel bárki tud nyomolni. A Skillground rendszerén keresztül bárhol ingyen letölthetjük a játékot. Ha ezt megtettük, máris megkezdődhet a versengés pontért az ellenfelekkel. Folyamatos statisztikát kapunk teljesítményünkéről, és újra meg újra új kihívásokat kereshetünk.

A 1 vs. 1 módban meg kell várnunk, amíg jön egy másik élő játékos, akivel összemérhetjük tudásunkat. A Multiplayerben mi alakítjuk a szabályokat: pálya, belépési díj, díjak mennyisége, pontozás, körök száma és ütközés lehetősége. A Score-Based versenyekben főként szintünket növelhetjük, ebben is vannak a legtöbb. A végére maradt a Prog-

Miközben várakozunk a kihívóra, elgondolkodhatunk az élet értelmén

Az egyes szakaszok vége előtt érdemes rátaposni a fékre

ressive mód, amelyben egy bajnokságot kell végigvinni. Itt pedig elérkezettünk a játék egyik lényegéhez: ezeken a bizonyos skillgroundos mecseken valódi pénzt nyerhetünk! A nem ingenes futamokra a nevezési díj 0,5 és 2 dollár között mozog, a nyeremény pedig a legjobb esetben akár 50 dollár is lehet! Ez egy zseniális ötlet, hiszen kis befektetéssel is megnyerhetjük egy teljesen full kategóriás játék vételi árát. Kicsit szerencsejárték-érzést áraszt, de próbálkozni lehet. Annyit mindenképpen érdemes rá elkölteni, amennyit a budget kategóriás játékokért egyébként is adnánk. Fontos egyébként, hogy lesz normál, boltokban megvásárolható dobozos változata is, addig azonban nyugodtan tegyük próbára magunkat a már elérhető verzióval (a www.skillground.com oldalon L.A.: Street Racing néven keressük!)

### MIT VÁLTOZTATNÉK, HA LEHETNE?

Amerikában már megjelent a játék, az európai változat kiadásáig még változhat pár dolog. Személy szerint több autót, pályát és tuninglehetőséget tennék bele. Ez utóbbi nyilván nehezen a pénznye-rési lehetőségeket, hiszen egyes profik pillanatok alatt elhúzhatnának. Sajnos

## Csapatmunka a javából!

„A legnagyobb kihívás a célunk: az emberek szórakoztatása” – olvasható a csapat honlapján, mintegy szent mottóként, melyet még Diviánszky Ákos, az Invictus társalapítója mondott egykoron. Az idén 15 éves társulat szépen kinőtte magát, a kezdeti, alig néhány emberből álló „garázs-cég” ma már több mint 45 tagot számlál. Jelen pillanatban két, már bejelentett alkotáson dolgoznak, és ki tudja, mennyi ötlet van még a tarsolyukban. Egy aprócska kulisszatitok: Nagymáthé Dénes, az egykori Terep2 megalkotója elárulta, hogy szép lassan, csekély szabad idejében készít valamit a Terep-rajongók számára – részleteket sajnos nem sikerült kiszedni belőle.



még nincs megjelenési dátuma, de az valószínű, hogy még idén a boltokban lesz.

### ZEROCOOL ELSŐ BENYOMÁSA!



Ahogy grafikus kártyáknál mondani szoktuk, ár / teljesítmény viszonylatban egészen szépen teljesíthet a végleges játék. Jó ötlet, hogy valódi pénzt is nyerhetünk vele. Érdemes kipróbálni!

# VÁMPÍROK A SZÁMÍTÓGÉPES JÁTEKOKBAN

A vérszopók a kezdet kezdetétől jelen voltak a játékok világában. Gonosz vagy szerethető, rémisztő vagy épp humoros formában ma is itt ólálkodnak körülöttünk. . .

Emlékszem, 1816 nyarán Európában különösen szélsőséges időjárás tombolt: szakadt az eső, áradások pusztítottak mindenütt. Egy Genfi-tó melletti kis villában a vihar összetereelt néhány jó barátot, köztük Lord Byront, Percy Shelleyt, Mary Wollstonecraft Godwint és egy fiatal orvost, John Polidorit. A korszakban divatos rémtörténetektől és az elfogyasztott nagy mennyiségű ópiumtól felhevült vendégek unaloműzés céljából szörnyűséges sztorikat kezdtek mesélni egymásnak. A fáma úgy tartja, ekkor született meg Mary Shelley *Frankenstein*-jének és Polidori *The Vampyre*-jének az alapötlete. A *The Vampyre* 1819-ben jelent meg először egy angol folyóiratban, és hosszú ideig úgy tartották, a szerzője maga Byron. Az arisztokrata vérszívót megjelenítő, Londonban és Athénban játszódó regény Bram Stoker majd' 80 évvel későbbi *Drakula*-jának egyik fő ihletője volt. A vámpírtörténetek a huszadik század hajnalától viharos gyorsasággal hódították meg a filmeket (a leg híresebb vámpíros némafilm Murneau 1922-es remekműve, a *Nosferatu*), a nyolcvanas évektől pedig garázdálkodni kezdtek a számítógépes játékok virtuális világában is. A horrorjátékok egyik legkedveltebb válfaját a vámpíros játékok jelentik: a vérszopók mind az akció-, mind a kaland-, mind pedig a szerepjátékok kedvelt főhősei (bevallom, vámpíros stratégiái, sport- és logikai játékról nem tudok, bár ez nem jelent semmit).

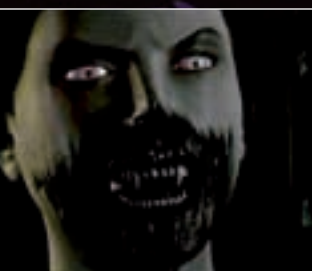
Érdekes módon viszonylag korán felbukkantak már azok a játékok is, ahol nem a jó, hanem a gonosz oldalon állunk, vagyis célunk áldozataink vérenek minél tökéletesebb kiszivattyúzása.

## FOKHAGYMA A SZÁJBA, KARÓ A SZÍVBE

Az egyik legkorábbi vámpíros játék a már sokat emlegetett Scott Adams kalandjáték-guru *The Count* (A gróf) című progija. A történet szinte az összes későbbi vámpírvadász játék alapelemét tartalmazza. Főhősünk egy világtól elszigetelt helyszínen (egy vámpír kastélyában) találja magát. Célja az éjszaka gyermekének mielőbbi likvidálása, ehhez különböző mágikus tárgyakat kell összegyűjtenie, és a nappalok-éjszakák váltakozására figyelve ügyelnie kell arra, nehogy ő kerüljön ellenfele asztalára. A grafika nélküli játék primitív szóösszetételeket értett csak, az utolsó begépelendő parancs pedig érdekes módon így szólt: KILL COUNT. Jóval színvonalasabbak a mára teljes ismeretlenség homályába süllyedt Penguin Software vámpíros kalandjátékai. (Érdekeség, hogy a Penguin játékokért annak idején Robin Williams színész is rajongott...) Az 1982-es *Transylvania*, majd az 1985-ös *The Crimson Crown* a hagyományos vámpírtörténeteket mesés elemekkel vegyítette; az első részben például egy erdélyi hercegnőt kellett megmenteni, és kalandjaink során

vérszopók mellett farkasemberekkel, boszorkányokkal, trollokkal is találkozhattunk. A játékot a korszakban szokatlanul szép színes grafika tette különösen élvezetessé.

Werner Herzog német filmrendező 1979-ben csodálatos remake-et készített Klaus Kinski és Isabelle Adiani főszereplésével Murneau expresszionista, álomszerű némafilmjéből, a *Nosferatu*-ból. Herzog filmje viszont egy 1986-os játékot inspirált. Az 1986-os *Nosferatu, the Vampyre* a korszakban divatos „máskálós” akció-kalandjáték műfajába tartozik. A történet első részének főhőse Jonathan Harker volt, akinek *Nosferatu* kastélyából kellett megszöknie; a második részben Jonathan kedvesét, a vámpír által kiszemelt Mina Hakert és Van Helsinget, az idős vámpírlógust irányítottuk, míg a harmadik fejezet hőse ismét Mina volt, akivel el kellett csalni *Nosferatut*, hogy elpusztítsák őt az első napsgarak. Az izometrikus grafikájú játék nappalokra és éjjelekre oszlott, hőseink energiáját egy emelkedő koporsó jelenítette meg. Külön érdekesség, hogy a tárgyra ható fizikai erők (pl. gravitáció, milyen messzire tudjuk lökni a holmikat) meghatározták





a súlyok, ami a korszakban forradalmi 3D-s engine-nek számított. 1986-ban jelent meg az egyik legnagyobb sikerért vámpírjáték-sorozat, a *Castlevania* első része. Az oldalnézetes, scrollozós játék főszereplője Simon Belmont, a híres vámpírvadász, aki Indiana Jonestól csórt ostorával nekiindul Drakula gróf kastélyának, hogy felkutassa rejtek helyén a vérszopót. Az ostor Belmont fő fegyvere volt, mellyel nem csak ellenfeleit pusztíthatta, de a termekben lobogó gyertyák szétcsapásával pluszenergiát is nyert. Persze minden pálya végén egy főszörnyel kellett megütközni, míg végül magával

játéknak nem kevesebb mint tizenhat, Richard Cleyderman-szonátákat idéző költői alcímmel ellátott folytatása (pl. *Symphony of the Night*, *Harmony of Dissonance*, *Aria of Sorrow*) készült a mai napig, de ezek már szinte kizárólag konzolokon hódítanak.

Sokban hasonlított a *Castlevaniá*-ra a *Vampire's Empire* című játék, mely főleg Amigán hódított. A humoros programban Van Helsinget irányítottuk, akinek különböző szögekbe állítható tükrök segítségével kellett elpusztítania a vámpirokat.

Coppola *Drakulá*-ja inspirálta a *Bram Stoker's Dracula* című 1993-as platformjátékot, mely meglehetősen harmatosra sikeredett. Ugyanebben az évben azonban még három zseniális vámpírjáték is született: az SSI *Veil of Darkness* című RPG-jében

egy pilótát alakítottunk, akinek a gépe egy romániai falukö-

ze-  
lében  
lezuhan.

A falu lakóit Kain, a közelben élő vámpír gróf terrorizálja, akit főhősünknek hosszú kalandok után

kell likvidálnia. A Microprose

*Bloodnet* című kaland-RPG-je elsőként vegyíti a cyber-sztorit a vámpírmitológiával: a meglehetősen elszállt játékban egy csapatot kell összetoborozni a jövő Manhattanjében, hogy megállítsuk – nem kis százalékban a cybertér manipulálásával – a város és a virtuális világ meghódítására törő, Van Helsing vezette vámpíro-

kat. Az Icom cég ugyancsak 1993-as, *Dracula Unleashed* című, hihetetlenül hangulatos játéka az egyik legelső interaktív mozi: a festett és valós londoni helyszíneken játszódó, élő szereplőkkel felvett történet Bram Stoker művére épül.

A kilencvenes-2000-es években se szeri, se száma a vámpíros kalandjátékoknak; ezek közül csak a francia Index+ *Dracula: Resurrection* sorozatát említeném meg, melyet elképesztő színvonalú átvezető mozijai tettek különösen élvezetessé.

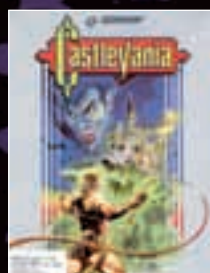
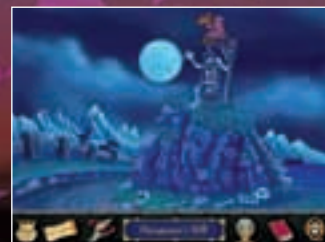
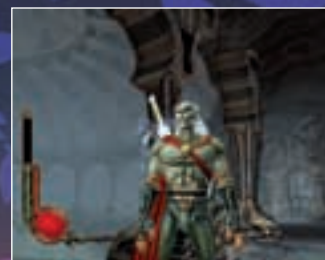
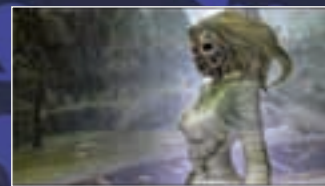
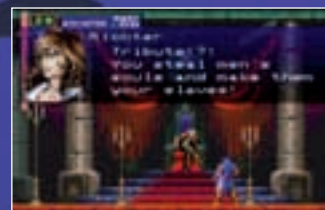
## HA ÉRZED A VÉR HÍVÓ SZAVÁT...

Különösen érdekesek azok a vámpíros játékok, ahol nem a „jó”, hanem a „rossz” oldalon állunk. Az egyik első ilyen proggi a *Nighthunter* című 1988-as amigás játék volt, melyben erősen érezhető a *Castlevania* hatása azzal a különbséggel, hogy itt magát Drakula gróftól irányíthatjuk. Az oldalnézetes akció-kalandban célunk az volt, hogy néhány szent medál összegyűjtésével teljes káoszt idézzünk elő a Földön. Hősünk egyebek között a denevérré és a farkasemberré változás képességével is rendelkezett. Fő ellenfelünk, Van Helsing és a rendőrség mellett szentelt vízzel fel-alá rohangászó papok is nehezítették a dolgunkat, nem is beszélve a napfényről – ha nem találtuk meg időben a kriptánkat, porrá váltunk. Minden idők egyik legjobb vámpíros játékában, az 1996-os *Blood Omen: Legacy of Kain*-ben ugyancsak egy vámpír bőrbe bújunk. A történet főhőse egy nemesember, aki brutális meggyilkolása után vámpíralakban tér vissza a földre. Hamarosan rá kell eszmélnie arra, hogy az őt újraélesztő varázsló, az örült Nuprator saját céljaira akarja felhasználni őt, így Kain fő ellenségévé tulajdon „apja” válik. Az Oidipusz-komplexusban szenvedő Kainnak célja eléréséért persze meg kell tanulnia igazi vámpírként létezni, vagyis alakot váltani, és elképesztő mennyiségű vért kiszipolyoznia ellenfeleitől. A véres játék akkora sikert aratott, hogy négy folytatása is készült, melyek főleg a vámpírkánok közti háborúkra épültek.

Az új évezredben különösen felszaporodtak azok a vámpíros játékok, melyekben a vérszopók oldalán állunk. A híres szerepjáték alapján készült *Vampire: The Masquerade – Redemption* főszereplője Christof, egy középkori harcos, aki a sötétség erői

ellen küzd, mígnem egy kellemetlen incidenst követően maga is vérszívóvá változik az ódon Prágában. Hamarosan különböző vámpírkánok közti csatározás közepébe kerül, mely harcok egészen a jelen New Yorkjáig vezetnek. A játékot real-time csatarendszer, összetett mágia és a hatalmas, bejárható világ mellett természetesen a rengeteg vér is élvezetessé tette. De hasonlóan dűskált a nyakharapós jelenetekben a 2002-es *Bloodrayne*, melynek hősnője egy Lara Croft-i adottságokkal rendelkező vámpírlányzó volt. Ugyancsak vámpírhölgy lesz a főhőse az Autumn Moon Entertainment *A Vampyre Story* című játékának – remélhetőleg nem kell sokat várni már arra, hogy meg tudjuk, lakozhat-e érző szív és művészlélek egy vérszívó hölgy keblében is.

## Berrr



*John Carmackot a tananyagba!*

# A JÁTÉK MŰVÉSZETE

*Avagy intenzív műélvezet*

**Ne féljünk a szavaktól!  
Ha kellően szabadon értelmez-  
zük a művészet mibenlétét, akkor be-  
kell látnunk, hogy az a szint, amelyre egyes  
számítógépes játékok eljutottak, pre-  
desztinálja őket a „művészi”  
elnevezésre.**

**V**an olyan merész gondolat, amelyet a kortársak joggal tartanak örültségnek. Néha azonban a történelem, a nagy mesélő kiáll az emberiség elé, és gandalfos, bölcs mosollyal az arcán elárulja: bizony, barátaim, a krapeknak, akit évtizedekkel vagy évszázadokkal ezelőtt hülyének néztetek, netán fellógattatok, elégettetek a nézeteiért, igazra volt. És olyankor sokan szégyellik magukat, mások meg ráncolt szemöldökkel bizonygatják, hogy bezzeg ők már akkor is megmondták. Egy Balázs Béla nevű, nem elhanyagolható jelentőségű ember (aki a Kékszakállú herceg vára, a Fából faragott királyfi meg a Valahol Európában sikerei mellett filmesztétikai munkákat is alkotott) hasonló helyzetben volt, mikor a 20-as években nem állott kijelenteni a filmről, hogy márpedig az művészet. Vagy legalábbis képes művészi értéket hordozni, mert megvan hozzá az eszköztára, és megvannak az erre hivatott ragyogó elmék is, hogy ezeket az eszközöket kitűnően használják. Majd elkezdte a filmet az irodalomhoz hasonlítani, kiemelve a filmművészet hátrányait, és előnyeit a prózával szemben. Az emberek meg csak néztek, hogy mit képzel ez a figura, hiszen a filmen legfeljebb röhögnek kettőt, eldobják a popcornos zacsit, aztán reggelre elfelejtik még a címét is. Fekete-fehér, rövid, még hangja sincsen, úgyhogy a nép csak legyintett egyet, mondván: ez egy komolytalan műfaj. Sőt! Sokan felháborodtak azon, hogy merészeli bárki is a mozit ahhoz az irodalomhoz

hasonlítani, amely megszülte Shakespeare, Poe, vagy Oscar Wilde művészetét! Nos, kinek is lett igazza?

A probléma tisztázása nem csupán azért fontos, hogy mi, gamerek kicsit helyrerakjuk az önbizalmunkat, melyet lelkiismeretlenül tépáz a minket kockafejű hülyegyerekként aposztrofáló laikus közvélemény. Az is legalább ennyire lényeges, hogy az emberek felismerjék az ebben a rendkívül interaktív műfajban rejlő művészi potenciált. Vagyis azt, hogy az élmény, amelyet egy igényesen kivitelezett számítógépes játék okozhat, nem szükségszerűen marad el egy film nyújtotta katarzistól, sőt! De haladjunk szépen sorjában!

## **AZT MONDJÁK AZ OKOSOK...**

Nem újdonság a digitális játékokat a fenti logikának megfelelően művészetnek tekinteni. Az esztétika modern felfogása értelmében már nem ciki a témával foglalkozni, és tőlünk nyugatra komoly munkák is születnek e tárgyban (mint a wisconsini egyetem esztétájának, Aaron Smutsnak az esszéje, „Művészet-e a videojáték?” címmel, amelyben választ is ad a kérdésre: igen). Az első nagy kérdéskörünk a technikai feltételeket érinti. A hozzá nem értők (nevezzzük most így azokat, akik nem játszanak számítógépes játékokkal, vagy legalábbis nem gondolják, hogy azok képesek lehetnek tartalom és érték közvetítésére) kritikája nagyon gyakran az, hogy a képi világ nem valóságos. Vagyis az egész megjelenítésen látszik, hogy meg van rajzolva, a mozgás darabos, tehát legfeljebb röhögni lehet rajta, elgondolkodni nem. Csúnya ember pedig – mint tudjuk, nem mondhat okosat, vagy legalábbis nem hisszük el neki. Erre a hozzáállásra két dolgot lehet monda-



Legendás maffiózók vásznon és monitoron



ni. Egyrészt, hogy a hihetetlen tempójú technikai innováció (amely talán épp a játékiparban mutatkozik meg a leglátványosabban) ezt a problémát belátható időn belül maradéktalanul áthidalja, másrészt pedig a festménynek sem kell fotorealistikusnak lennie ahhoz, hogy a pusztán vizuális harmóniánál többet is adjon nézőjének.

Tisztázni kell még egy alapkérdést, mielőtt nekiindulunk a témának. Unalmas és felesleges is lenne fejtegetésbe kezdeni arról, hogy mi is a művészet, vagy miféle kritériumoknak kell teljesülniük ahhoz, hogy egy alkotást művészetnek tekinthessünk. Egyesek szerint szigorú feltételek együttes megvalósulására van szükség mind formai, mind tartalmi tekintetben, mások szerint viszont egy vödörnyi fekália is művészi alkotás, ha egy puccos galériában állították ki. Mivel utóbbi megközelítésnek az elfogadása eleve érdektelenné tenné jelen fejtegetésünket, tekintésünk hát irányadó példaként azon műfajokra, melyek művészeti lehetőségeit eleve senki sem kérdőjelezi meg. Például a filmre. Egy filozófus barátom egy, a témában folytatott beszélgetés alkalmával figyelemre méltó megjegyzést tett arról, hogy a digitális játék mint statikus, külső szemlélőként figyelt médium (magyarul, ha nem játszunk, csak nézzük) sem feltétlenül marad el a más művé-

szeti ágak nyújtotta élménytől. A filmes eszközök ugyanis (melyekről a későbbiekben bővebben is beszélni fogunk) kicsit talán tompábban, vonatottabban, de megteszik a hatásukat akkor is, ha passzív szemlélőként követjük végig például a *Half-Life* történetét és akcióit.

hatja magában a látottakat, hallottakat kedve szerint. A művész által leírt szavakat színekké, formákká konkretizálhatta a saját kis elméjében, de ennyiben ki is merült a szabadság. A főhőst mindaddig az irodalomban és a filmművészetben is csak külső szem-

kal ugyan, de – igazi szabadságot biztosít nekünk, egyéneknek, s ezzel megteremt a lehetőségét az értékközvetítés egy egészen új dimenziójának. Ez a műfaj pedig a számítógépes játék. Egy főhőssel azonosulni aligha lehet könnyebb annál, mint amikor a szereplők valóban mi magunk vagyunk. Fontos hangsúlyozni, hogy az „első személyű” megközelítést nem játéktechnikai értelemben használom, tehát nem a belső akciónézetre gondolok, hanem arra, hogy valamilyen technikai megoldással mi személyesítjük meg a történet kulcsfiguráját.

Kitűnő példa erre a cseh Illusion Softworks nagyszerű munkája, a *Mafia*. A játék történetében egy gengsztert személyesítünk meg, aki kiszállni készül az alvilági életből, ezért felkeres egy nyomozót, hogy a kiadott információkért cserébe enyhébb elbírálásban részesüljön, és a későbbiekben védve legyen a bűnszervezet esetleges bosszújától. A beszélgetés során végigtaglalja „karrierjének” minden fontos állomását, attól a pillanattól kezdve, hogy ártatlan taxisofőrként balszerencsésen belekeveredett a rossz hírű Salieri banda egyik ügyletébe, egészen a történet befejezéséig. Miután végigéltük valamennyi kalandját az alvilágban, a szereplő bőrébe bújva töltött sok-sok hangulatos játékkora után egy rövid, de

## » MIBEN KÜLÖNLEGES AZ ÚJ MŰFAJ? AZ EGYSZERŰ VÁLASZ: AZ INTERAKCIÓ EREJE «

Az akciójelenetek, a filmbetétek és a dialógusok arányainak módosításával egy idegyszeresen megalkotott játékot is igen izgalmas, sok esetben nincs még tartalmas szórakozás lehet végignézni.

### AZ INTERAKCIÓ EREJE

Miben különleges ez az éppen megszülető új műfaj, és miért érdemes vele kiemelten foglalkozni? Az egyszerű, tömör válasz erre a kérdésre: az interakció ereje. Az interakció, mely ebben a kontextusban az eseményekbe való szabad és közvetlen beavatkozást jelenti, az egyszerű szórakoztatás mellett hihetetlenül hatásos eszköz lehet a felhasználóban gerjeszteni kívánt érzelmek elérésére. Vegyük először is azt, hogy a hagyományos művészetekben miként is kap szerepet annak élvezője. Legfeljebb úgy, hogy befogadóként interpretál-

lélőként láthattuk, ergo mi nem lehetünk többek passzív nézőnél, sőt még megszólítva is csak igen ritkán voltunk. Ha egy írott alkotásban a szerző egyes szám harmadik személyben fogalmazott, a szereplőt egy idegen figuraként képeltük el, akivel legfeljebb érzelmi-leg azonosulhattunk, a történet alakulásakor. Ha pedig a szereplőről első személyben beszél az olvasmány, akkor az író saját élményeire asszociálunk, mint ha az emlékeit mesélné el. Szerepet legfeljebb a Jackson-Livingstone szerzőpáros interaktív könyvecskéiben kaptunk, ahol minket mint az olvasókat szólítottak meg, de az a szórakoztatásnak egy egyszerűbb formája volt inkább, semmint művészet. A filmnek hasonlóan szűkös az eszköztára e tekintetben. Jelenleg tehát egyetlen műfaj van, mely a digitális világban – korlátok

### Hollywood a játékiparban



**Bill Conti talán az eddigi legnevesebb zeneszerző, aki játékhoz írt muzsikát**

A filmipar szereplőinek egyre aktívabb jelenléte nem csupán azt bizonyítja, hogy pénzügyi szempontból is van fantázia az interaktív szórakoztatásban. Steven Spielberg vagy John Woo feltűnése nem példa nélküli eset a játékalkotás történetében, hiszen régóta látjuk, hogyan kapcsolódnak be neves színészek és zeneszerzők a munkálatokba. Nagyon sok híresség szinkronhangként tűnik fel, de például a *Wing Commander*-ben Mark Hamill vagy a *Red Alert 2*-ben a csúcscsőrítő Kari Wuhrer már arccal is vállalta a szereplést. A játékok zenéjét manapság már sokszor nagy költségű, valódi szimfonikus zenekar játssza fel, és előfordul, hogy kifejezetten a játékhoz komponálják azt a nemritkán igen neves szerzők. A Rocky legendás filmzenéjét jegyző Bill Conti szerezte például a *The Godfather* című játék zenéjét, de Michael Giacchino sem csak a *Lost* és a *Mission Impossible III* muzsikáját álmodta meg: az ő nevéhez fűződnek egyebek mellett a *Call of Duty* és a *Medal of Honor* fülbemászó dallamai is.





Alone in the Dark címmel nem csak egy tragikusán gyenge Uwe Boll film készült, de egy mára legendássá vált játék is



Irodalom a játékiparban

Amellett, hogy nyilvánvaló összefüggések vannak a különböző művészeti ágak között (a könyvből elkészül a film, abból meg általában a „g” kategóriás játék, vagy fordítva), sokan gondolják úgy, hogy a komolyabb irodalmi alkotásokat az újfajta élmény és megközelítés miatt érdemes a monitorra vinni. Ismert példái ennek H. P. Lovecraft munkái (mint a legendássá vált *Alone in the Dark* vagy a *Call of Cthulhu*), de ő a konkrét adaptációktól függetlenül is nyilvánvaló hatással volt a hasonló stílusú játékok készítőire. Tom Clancyról sem mindenki tudja, hogy eredetileg politikai krimik írásával kereste kenyerét (igen jól), de a Rainbow Sixból készült játék révén a monitorokra is eljutottak munkái. Clive Barker, aki a 80-as évek közepe óta írja a fantasy novellákat, már tevékenyen is részt vesz a nevével fémjelzett játékok megalkotásában, és vélhetően nem csak piaci okokból ügyel kínosan a munkáira.



H. P. Lovecraft már nem láthatja a műveiből készült játékokat

annál hatásosabb animációban leszünk szemtanúi a keserű befejezésnek. A készítők szemmel láthatóan ügyeltek arra, hogy az események mindvégig viszonylag hihetőek legyenek, és néhány küldetéstől eltekintve nem kell emberek szárait lemészárolnunk, vagy valószerűtlen cselekményeket elkövetnünk. A gyilkolás épp csak annyira kell, hogy felpumpálja az adrenalin, hogy féltünk kelljen hőszűket, vagyis önmagunkat, de semmiképpen ne torzuljon a játék egy pac-man szintű szórakoztatásá. Az akciójelenetek, az átvezető animációk és a kifejezetten hangulatnövelés céljával fogant elemek (mint a számtalan autókázás vagy a városi séták) egyensúlyának kialakítását tehát szemmel láthatóan más célok mozgatták, mint egy hagyományos játéknál, ahol csupán a játékidő növelése vagy a feszültség folyamatos fenntartása fontos. Ez nagyon jelentős előrelépés, és a fenti játékon kívül természetesen megannyi más példát is hozhatnánk, ahol ez a folyamat megfigyelhető. Ezzel tehát a számítógépes játék, ha úgy vesszük, már meg is szűnik játéknak lenni, és egy katariszi élményt nyújtani tudó, művészi al-

kotássá lesz, mely érzelmet és értéket is közvetíthet. Egy ilyen történet a mozivásznon, másfél órában szinte bizonyosan sokkal kevésbé lenne hatásos, mint így, a sztoriban való tettleges részvétellel. Nem kell pszichológusnak lennünk ahhoz a megállapításhoz, hogy érzelmi- leg is egészen más úgy közel kerülni egy szereplőhöz, hogy az izgalmas történetek átélésének mi magunk is aktív részei vagyunk.

INTERAKTÍV EMLÉKEK

A már említett Balázs Béla egyik munkájában felhívja a figyelmet egy érdekes összefüggésre a film és az irodalom között: az idő dimenziójának problematikájára. Miről van szó? Arról, hogy míg a filmben egy robbanást ugyanúgy ábrázolhatunk, ahogy az megtörténik, minden kapcsolódó effektussal, következménnyel együtt, addig a regényben egy villanásnyi történetet is hatásosan le kell festeni, a befogadónak pedig végig kell azt olvasnia, értelmeznie, ami már önmagában megtöri az adott cselekmény tempóját. Az irodalom ezzel szemben képes olyan direkt információk közlésére is, amelyeket a filmben

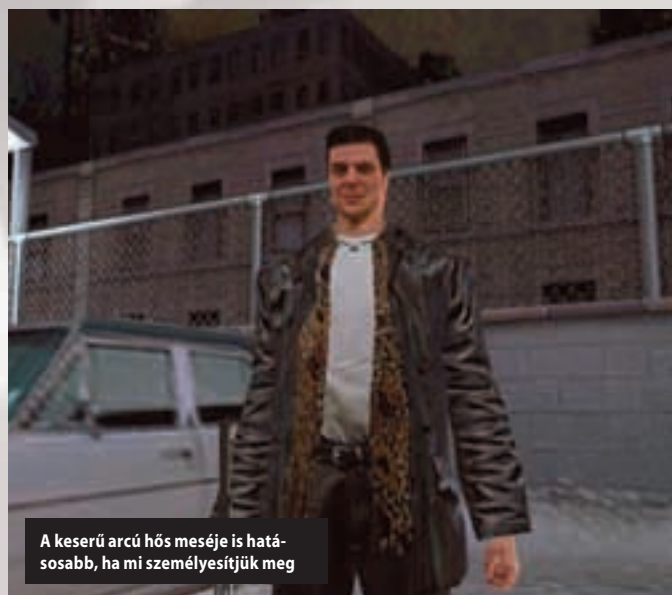
technikailag nagyon nehéz közvetíteni. Egyetlen mondatot, mellyel az író jellemezni tud egy lelkiállapotot, a filmben sokszor csak képek és események tucatjaival lehet ábrázolni, mert a direkt kimondásra ebben a műfajban gyakran nincs mód.

Az interaktív játék azonban képes egy érdekes megoldást adni a fentiekre – ennek segítségével utazik még mé-

lyebbre egy másik külső személyű akciójáték, a 2001-es *Max Payne*. A tragikus sorsú, a bosszú éjfékete világában élő rendőr története egy nagyon következetesen megalkotott, sőtét világban játszódik. A rendkívül kifinomultan összerakott dizájn és a látványos akciójelenetek mellett (amelyek végigjátszása már önmagában is nagyobb élmény, mint a legtöbb gyermek akciófilm megtekin-



A Half Life nyitójelenetét, melyben Freeman a laboratóriumban a tragédia szemtanúja lesz, sokan az egyik első igazán „filmszerű” interaktív jelenetnek tartják számítógépes játékokban



A keserű arcú hős meséje is hatásosabb, ha mi személyesítjük meg

tése) van azonban más is, ami miatt előrelépést jelent az alkotás. A két epizód folyamán ugyanis több ízben felbukkannak a főhőst kísérő rémálomszerű emlékek családja elvesztéséről, s ezeket a traumákat egy kiválóan megkomponált, ötletes intermezzóban végig is kell játszsanunk. Hazaérkezünk, de a lakást feldúlva találjuk. Riadságra sincs idő, mert rövidesen tompa puffanás, sikoltás, dulakodás zaja hallik az emeletről, s a történetből tudjuk, hogy gyermek és feleség bajban van. Cselekednünk kell! A részegen imbolygó, színes falak között felszaladunk a lépcsőn, megpillantjuk a gyilkost, a kezünkben lévő fegyverrel reflexmozdulattal agyonlőjük, majd elkeseredett kutatás kezdődik az áldozatok után. A körütekintően behangolt atmoszféra gondoskodik arról, hogy ez az álomjelenet a gondolatközlésnek egy egészen új módját mutassa be, az átélést, és ezzel mintapéldája legyen az interaktív művészetben rejlő hallatlan lehetőségeknek.

Míg tehát az irodalom képes leírni egy

ravaszt, addig itt a konfliktushelyzetek kimenetele szigorúan a mi reflexeinkre van bízva. Nem annyira az a kérdés itt, hogy mennyire vagyunk ügyesek, vagy ügyetlenek. A lényeg maga a tudat, hogy bármilyen baj történik, a cselekvés csakis és kizárólag rajtunk áll. Nem csak John Rambo élvezheti a *Doom 3*-at, félni mi is tudunk rajta.

A filmipar ráadásul magával hozza a majd egy évszázad óta tökéletesített dramaturgiai, történetalkotási trükkjeit, de ha nem hozza, az egyre profibb játékfejlesztők akkor is áttemelik a használható elemeket, melyeket aztán gyilkos erővel kombinálnak az interaktivitással. Aki játszott vele, minden bizonnyal soha nem felejt el például a *Call of Duty* sztálingrádi jelenetét, amikor szovjet katonaként, kezünkben egy töltetlen fegyverrel, bajtársaink száza oldalán, „For Mother Russia!” ordítással ugrottunk talpra, és indultunk meg a gyilkos golyókat sugárban okádó német állások felé. Zászló vásznon talán még soha nem lobogott

## » NEM CSAK JOHN RAMBO ÉLVEZHETI A DOOM 3-AT, FÉLNI MI IS TUDUNK RAJTA «

érzelmi állapotot, a film pedig képes képekben megmutatni, esetleg szituációkon keresztül vagy narrátorral ábrázolni azt, addig az interaktív műfaj egy élmény átadásának (fenti példánkban egy rendkívül zaklatott rémálomnak) sokkal intenzívebb módját is elhozhatja a befogadó számára.

### JOBBA FÉLNI, MINT MOZIZNI

Van egy műfaj, ahol ez a mechanizmus tulajdonképpen már most legalább olyan hatékonyan működik, mint a filmek esetében, vagy még jobban is. Ha a horror elsődleges célja a félelem érzésének huzamos fenntartása, akkor egyértelműnek tűnik, hogy a továbblépés a mozikban látott, egyre kevésbé kreatív (sokszor kifejezetten primitív) rémisztgetéshez képest az interaktív veszélyérzet megragadása lehet. Egyes játékokban, melyekben kifejezetten ezen ösztönünket célozzák meg, a grafika rohamos fejlődésének köszönhetően mára megdöbbentően intenzíven képesek ingerelni félelemérzetünket. Az ok pedig, ami miatt ez a megoldás túlmutat a filmművészetben tapasztaltakon, nem csupán a belső nézet, hiszen ezt az eszközt a vásznon is lehet alkalmazni (és már láttunk is számos példát erre). A kulcsmomentum ebben az esetben is inkább a döntés szabadsága, amely a horrorjátéknál rettenetes pszichikai súllyal nehezedik a játékosok vállára. Nem mindegy, hogy mikor, hová világítok be a lámpámmal, melyik ajtót nyitok ki, és milyen fegyvert használok. Ráadásul, míg egy film esetében legfeljebb csak szurkolhatunk a főhősnek, hogy időben húzza meg a

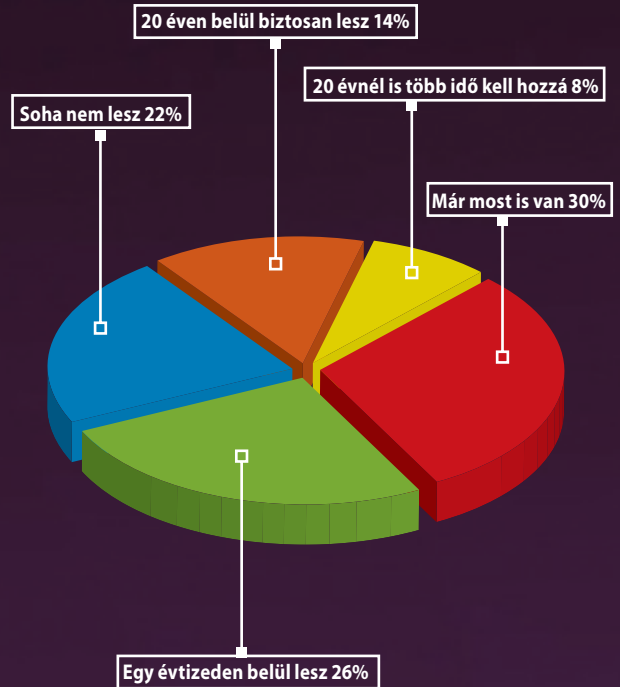
úgy, mint a csapatunk előtt rohanó „komrád” kezében. Ebben a nagyszerűen megkomponált jelenetben pedig az ember tökéletesen megfelelkezik pixelekről, szögletes alakokról, kis felbontású textúrákról.

### NEM MIND ARANY, AMI FÉNYLIK

Zárásként egy fontos megjegyzés: ahogy a zenében is különbséget teszünk *Balázs Pali* és a Csillagok háborúját pompás muzsikával aláfestő John Williams között, ahogy az irodalomban sem hasonlítjuk Jókai munkáit az olcsó szerelmes regényekhez, a számítógépes játékoknak is megvan az a halmaza, amely többet ad, mint mások. Magyarul a fenti kis dolgozatban nem *Super Mario* jellegű játékokról beszélünk. Bizonyos játéktípusok egyszerűen nem teszik szükségessé (sok játéktípusnál egyszerűen lehetetlen), hogy a szórakoztató játékelményen kívül bármit is adjanak. Sőt, megemlíthetjük a játékiparnak azt az irányát is, mely határozottan távolodni látszik a grandiózus kivitelezéstől, mégis sikeres tud lenni (lásd a Nintendo Wii vonalát). A témáról rengeteget lehetne még írni, számtalan szempontból elemezhetnénk, és megannyi érvet sorakoztathatnánk fel amellett, hogy miért emelkedik szükségszerűen az interaktív játék a művészetek sorába. Bár most kifejezetten a populáris kategóriára koncentráltam, szükséges megjegyezni, hogy vannak, akik kifejezetten művészi célzattal készítenek, rendeznek, esetleg manipulálnak játékokat, s talán egyszer majd érdemes lesz annak a vonulatnak is figyelmet szentelni a *GameStar* hasábjain.

Duncan

## LESZ-E AZ IGÉNYES SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOKNAK VALAHA OLYAN ELISMERTSÉGE, MINT A FILM MŰVÉSZETNEK?



### Adam18

Biztos, hogy lesz. Kiemelném a *Max Payne*-t, a *Prince of Persia* Sand of Time-ot és a *Mafiát*. Ha nem is jobb, de bőven megütötte a *Keresztapa* színvonalát. Meg a *Bioware*-féle történetek. Egy *Kotor* sokkal izgalmasabb volt, mint akármelyik *Starwars* film. A *Jade Empire* miatt se kell szégyenkezni. Meg egy jó *warhammer*es vagy *Forgotten Realms*-os történet sokkal nagyobb élmény, mint pl. a Gyűrűk ura vagy valami B kategóriás szar fantasy. Még a *Warcraft* is. Nem a szívem csücske, de jobb az átlagnál. Horror téren is ottvan a *F.E.A.R.*, a *Condemned* és az *Undying*. Remélem, majd a *Jericho* is. A *Fahrenheit* is simán besöpört volna pár díjat, ha film lenne. A *Half Life*-nek is kijár minden elismerés. Bőven megállná a helyét a sci-fi közt. Sőt! Égész nyugodtan felvehetik a versenyt a filmekkel.

Hideo Kojima vagy a *Square* meg magasan alazza az összezet. A világ legrszebb történeteit ők írták. *Snake Eater*, *Final Fantasy*, *Kingdom Hearts*... örök emlék az összes. Időtlen remekművek. Még 80 éves öregapó koromban is emlékezni fogok rájuk, ha addig nem visz el a tudórak. Ja meg a *Capcom*, ugye. Nincs a világon még egy olyan jól kitalált jellem, mint Dante. Melyik filmben voltak ekkora karakterek? *Yuna*, *Rikku*, *Heather*, *Naomi*, *Hunter* (*Metal Gear Solid*ban van *Naomi* meg *Heather*) vagy *Alyx* mellett is elbújhatna az összes hollywoodi female fatal. *Snake*, *Otacon* no comment. *Solid Snake for president*. Meg míg a filmipar *Herkules*- meg *Xéna*-szerű szemeket csinált a görög mitológiából (tisztélet a kivételnek), addig a játékipar előállt egy *God of Warral*. Akár elismerik, akár nem, de már letettek annyit az asztalra, mint a filmek. Lehet többet is. Nem valószínűl olyan nehéz jó filmet csinálni belőlük. Meg ha az *IMDB* nem kamuzik akkor, csak 2009-ig kell várni a *Metal Gear Solid* filmre, és *Hideo Kojima* írja majd a történetét. Na akkor majd megtudják, mi az igazi.

### TomChaos

Soha nem lesz... Ha valaki pedig kételkedik ebbenm srófoljon ki a mamihoz és kérdezze meg, hallott-e már mondjuk a *WoW*-ról (csak mert azt 9 millióan tolják) vagy a *CS*-ről... esetleg a *HL2*-ről?

### KKNd

Hát ez a kérdés relatív. Japánban már most is elismerik, és ott valóban igényes játékokat csinálnak, bérelt színészekkel, kaszkadőrökkel és hatalmas pénzbazissal. De itt nyugaton, legtöbbször kiröhögik őket, meg hülyeségnek tartják... talán egyszer, itt is... majd meglátjuk.

# JÁTÉKIPARI CSUCS

**A Quakecon és a Blizzcon eddig mindig évben szolgált valami komoly meglepetéssel,** az idei kiállítások azonban olyasvalamit tartogattak, ami minden korábbi élményt ütött, és valószínűleg az elkövetkezendő években is komoly hatással lesznek a teljes játékiparra.





# TALÁLKOZÓK 2007



**M**után lezajlott az E3, és két kiadóóriás is „elfelejtett” bejelenteni bizonyos régóta várt neveket, már sejtettük, hogy mi vár ránk később. És valóban. A Quakecon és a Blizzcon ha elképesztő meglepetéseket nem is tartogatott, de azért szolgált néhány érdekes dologgal a játékosok számára. Van, aki azon kesereg majd, hogy nem lesz Starcraft MMO, hogy nem erősítették meg a Warcraft IV munkálatait, vagy hogy nem érkezett HD trailer a Quake V-ből, de ha levesszük a rózsaszín szemüveget, máris láthatjuk, hogy igenis nagy durranások készülődnek itt. World of Warcraft kiegészítő, Rage, Tech 4, Starcraft 2 - csak néhány fontosabb darab arról a listáról, amivel az id és a Blizzard a közeljövőben igyekszik kibillenteni a világot egyensúlyából. És az alapján, ahogyan eddig ismertük őket, valószínűleg sikerülni is fog nekik.

# WORLD OF WARCRAFT

## WRATH of the LICH KING

**Nem mondhatni, hogy különösebb meglepetésként érte volna a BlizzCon résztvevőit a Blizzard bejelentése:** bár titokban bizonyára voltak, akik reménykedtek a *Diablo III*-ban, egyelőre be kell érünk a *World of Warcraft* második kiegészítőjével.

**N**orthrend: aki végiggjászotta annak idején a *Warcraft III*-at, és kiegészítőjét, a *The Frozen Throne*-t, nagyon jól tudja, milyen hatalmas jelentőséggel bír az egész *Warcraft*-univerzum számára ez a kontinens. Arthas Menethil, az áruló apa- és egyben királygyilkos (aki ugyan nevets... nemes paladinként kezdte, de végül mint death knight teljesítette ki szakmai karrierjét) itt foglalta el azt a bizonyos „fagyott trónt”, Icecrown Citadel mélyén, hogy eggyé váljon a démonoktól megrontott egykori ork vezér, Ner'zhul lényével: végül ő lett a Lich király, a *Warcraft* univerzum egyik leghatalmasabb erejű gonosztevője. Nem sokáig, mert a *Wrath of the Lich King* végén úgyis megkapja a magáét...

### NEM EZ A HARC LESZ A VÉGSŐ

Ami egyébként furcsa, hiszen sokan hitték, hogy Arthas ellen fogjuk majd vívni a *World of Warcraft* utolsó nagy csatáját, de úgy tűnik, a Blizzard tartogat még néhány meglepetést: elértünk ugyanis a *WoW* előtti *Warcraft* játékokban megteremtett világ végére, de a regényekben (sőt a hamarosan induló képregénysorozatban) tovább bővült-bővült az univerzum, és a *Wrath of the Lich King* is bőven nyit új sztoriszálakat. Rhonin például, az első *Warcraft* regény (*Day of the Dragon*, magyarul

Halálszárny) főhőse fontos szerepet kap, mint a mágusok tanácsa, azaz a Kirin Tor vezetője (akik egyébként meglepően fickósak lettek az utóbbi időben, például egész Dalarant átportolták Northrendbe – erről később). Vagy akiknek volt például valaha undead karaktere, biztos emlékszik arra a bájos questláncra, amikor még újonc élőhálottként egy új járvány kifejlesztéséhez segédkezhettünk a magunk egyszerű eszközeivel. Nos, az undeadek továbbra sem tettek le a biológiai hadviselésről:

Northrendben a Lich King rablásából ki-

szabadult Forsakenek ezzel próbálják megtizedelni Arthas seregét, a Scourge-t. (Undead vs undead, haláli) Találkozhatunk az Iron Dwarfokkal (vastörpék... nem érdekes), és fény derül az apró termetű, ám annál szörösebb, hangosabb és alkoholistább barátaink eredetére is (ez olyan régóta rebesgetett helyszínek megnyitását jelentheti, mint Uldum vagy Ulduar). Horda oldalon többek közt Garrosh Hellscream kap még fontos szerepet (ő annak a Grom Hellscreamnek a csemétéje, aki a *Warcraft III: Reign of Chaos* végén megölte Mannorothot), a szövetségesek részéről pedig például Brann Bronzebeard, Ironforge királyának, Magni Bronzebeardnek az öccse, a nagy felfedező. Sztori szinten egyébként rengeteg érdekesség akad még, de már





így is túl sok időt vesztegettünk el erre, hess tovább.

**HULL A HÓ ÉS HÓZIK**

Az első képek alapján Northrend nem egészen olyan lesz, mint amire számítottunk. A környezet nem olyan ext-ravagáns (LSD-vel turbózott sci-fi), mint Outlands világa volt, sokkal közelebb áll a régi kontinensek hangulatához. És nemcsak végtelen hóbuckák-ból áll, hanem 10 (még nem végleges szám) egészen változatos területből. Azt hiszem, emiatt senki nem aggódott

egy percig sem, hiszen a WoW minden playfieldje egyedi és szerethető volt eddig is. (Tudom, Desolace nem...) Ami viszont igazán érdekes, a tumultus elkerülése végett ezúttal rögtön két kezdőhely közül választhatnak azok a 68-as szint fölötti játékosok, akik Northrendre érkeznek: az egyik Howling Fjord, a vikingszerű, fél-óriás vrykul nép egykori lakóhelye, akik párezer évre eltűntek, de most kezdenek visszazálogzni – és meglehetősen be vannak rágva valamin. A másik hasonló szintű hely Borean Tundra, a rozsmárszerű tuskarr nép, il-

Azért ez így 2007-ben elég égő...



**WARCRAFT: A FILM**

**Azt hiszem, nincs olyan embertípus, aki kevesebbet járna moziba, mint a WoW kocka.** Nos, most végre hamarosan megszületik az a film, amely hatására felemeli fenekét a gép elől, hogy farmolás, vagy instázás helyett végre kitegye a lábát otthonról: készül már a Warcraft film!

A filmet nem más, mint a 300-ról elhíresült Legendary Pictures forgalmazza, úgyhogy remélhetőleg igazi ütős alkotásra számíthatunk. A készítők szerint is az a cél, hogy a 300-hoz hasonló állejtő effektekkel kényeztessék a nézőt.

**Amikor még mind „omgzroflnoobok” voltunk...**

A történet eseményei egy évvel a World of Warcraft sztorija előtt játszódnak. Többet biztosan nem tudunk még róla, csak annyit, hogy Thrall szerepelni fog benne, illetve mellette egy fantasztikus képességű hős is tiszteletet teszi, reméljük, nem paladin, mert akkor kicsit monoton lesz a végső összecsapás...

Akik attól tartanának, hogy a sztori túlságosan követné majd a Gyűrűk Ura hagyományait, azokat megnyugtathatom, ugyanis a történet nem quest-alapú lesz, (tehát nem egy bátor csapat kalandjait nézhetjük, amint elindulnak egy nagy, nagy küldetésre), hanem igazi háborús film, amelye a 300-at és a Braveheartot idézi majd a nézőben.

**Melyik oldalon indítanak karaktert?**

A film alliance oldalról mutatja be az eseményeket, mert bár a készítők szíve is a hordához húz, viszont nehéz lenne egy a nagyközönségnek szánt filmet egy ork főszereplővel eladni. (Ezen a ponton a nézőközönség egy emberként hördült fel és Shrek nevét sikították többen is.)

Sajnos 13 éves korhatára lesz a filmnek, de azért nem remélhetőleg nem kell attól tartanunk, hogy a korhatár miatt szűnidei matinés film lesz a Warcraftból, a készítők tartják magukat a WoW hangulatához. Ennek megfelelően az élőhalott forsaknak is megjelennek majd a filmvásznon, bár az még nem biztos, hogy rögtön csatlakoznak a hordához.

Az viszont még nincs eldöntve, hogy minden faj bekerül-e a filmbe, vagy legalábbis főszerepet kap-e. Akik (hozzám hasonlóan...) utálják a gnómkokat, azok örülhetnek majd, hogy ebben a filmben a kis karattyoló lények még nem hagyják el Gnomeregant.

**2009-ben raid a moziban**

A WoW mozira sajnos még 2009-ig kell várni, ami érdekes döntés, hiszen ki tudja, addig kitart-e a játék népszerűsége. Igazi szuperprodukcióra számíthatunk: a film nem kevesebb, mint 100 millió dollárba kerül majd és hossza két és fél óra lesz. Várjuk, várjuk, reméljük, nem kell csalódottan hazamennünk...

Bad Sector



letve a taurenek egy rég elfeledett leszármazottjai, a taunka törzs otthona. Howling Fjordban a szövetséges erők vannak többségben (Valgarde), Borean Tundra környékén a horda (Warsong Hold), úgyhogy 70 fölött az első néhány szintet viszonylag nyugodtan meg lehet lépni még PvP-szervereken is – persze aki majd keresi a balhét, úgyis talál majd. Ahogy a *The Burning Crusade*-ben volt egy közös, semleges főváros (Shattrath) most is lesz: nem más, mint a Kirin Tor által Northrend fölé teleportált Dalaran (melyet korábban csak mint hatalmas rózsaszín buborékot, avagy „a névtelen paladin emlékművét” ismertük) - ami meglepő, hiszen valami nagy baj lehet a háttérben, ha a szövetséghez hűző dalarani mágusok a horda előtt is megnyitják karkait. Dalaranban persze, ahogy Shattrathban is,



szent a béke, a két frakció nem támadhatja meg egymást, minden máshol szabad a vásár.

**RÉGI SÉRELMEK... ÉS EGY RAKÁS ÚJ**

Ha már ilyen elegánsan meglebegtették a két frakció közti háború kérdését, a szembenálló felek ismét bőven kapnak ürügyeket arra, hogy szétűssék egymás orcáját. Lesz külön playfield (Lake





Wintergrasp), ahol még PvE-szervereken is állandó háború dúl, a nyerésre álló félnek komoly buffot adva – a Blizzard továbbra sem tesz le arról, hogy ismét életet leheljen a kültéri csatározásokba, a *The Burning Crusade*-ben a Halaá körüli csata már jó kezdet volt, de a játékosok nem voltak eléggé motiváltak. Majd most. Lesz új, 15v15 battleground is, vezethető ostromjáromvekkel (hullákat dobáló meatwagon, katapult...) és lerombolható épületekkel. A Blizzconon egyébként hangsúlyozták, hogy továbbra is csak frakciók közti battlegroundok lesznek (tehát nem csaphatunk össze saját oldalunk játékosaival, mint az arénákban) viszont a guildék közti összecsapásokat fontolgatják, Alterac Valley-be például hamarosan lehet újból csoportosan jelentkezni.

**ÉS MÉG? ÉS MÉG?**

Lesz valami kavaráss a repülő hátsókkal kapcsolatban is: a felfedezést-szintezést ügyesen lassítani akarják, a jelenlegi tervek szerint ugyanis amikor megérkezünk Northrendre, még nem használhatjuk az Outlandsen bejártott griffeket, wyverneket, sárkányokat, csak majd a 75-78. szint táján – ez még nem eldöntött. Remélhetőleg nem kell még egyszer pár ezer aranyat kifizetni, ezúttal northrendi különbözőzeti KRESZ

vizsga ürügyén, vagy nem is tudom (apró közbevétel, az engineerek gyárthatnak majd maguknak mechanikus repülő hátast!). A *WotLK*-ben új foglalkozást is kapunk, az inscriptiont. Sokat még nem árultak el róla, de ami már biztos, használatával különböző képességeinket, spelljeinket fejleszthetjük tovább (például egy fireball sebzését növelhetjük, vagy épp valami egyéb járulékos effektet rendelhetünk hozzá). Az inscriptionnek lesz egy egészen eltérő felhasználási területe is, mellyel újfajta varázstárgyakat készíthetünk – de hogy ez pontosan mit is jelent, azt már nem árulták el. (Az eddigi legvadabb pletyka, hogy a Blizzard a *Diablo II*-ben látott, hátzicsákban hurcolt charmok bevezetését fontolgatja, de ebbe inkább ne is gondoljunk bele...)

Számtalan egyéb apróság vár még a *WotLK*-ben: aki unja már frizuráját, el látogathat egy borbélyműhelybe, és olyan sérót kanyaríthat magának, amelyet csak akar (alig várom, hogy tarkopasz lockommal becsüccsenjek, és olyan szép hosszú ősz loboncot kérjek, mint Gandalfnak volt... vajon ki dobánának?) Szintén apróság, de sokan valószínűleg odalesznek tőle: aki unja már a táncot, amit választott fájához rendelt a Blizzard, tánciskolába is beiratkozhat, ahol eltanulhatja más népek jellegzetes mozdulatait, vagy akár egé-

szen újakat, aztán mehet a „She’s crazy like a fool”.

**NORTHREND, EJ DE MESSZE VAN**

És hogy mire számíthatunk a kiegészítőig? Mivel a Blizzard által felvázolt „évente-egy-kiég” tervet tartva is csak január végén számolhatunk legkorábban a *WotLK*-gel, bőven lesz még újdonság addig is. Hamarosan érkezik a 10 fős Zul’Aman instance, lesz beépített voice chat, központosított guild bank rendszer, később pedig egy 5 fős, illetve egy 25 fős raid instance, Sunwell Plateau, melynek végén maga Kil’Jaeden, Sargeras személyi titkára vár minket: ez lesz a *The Burning Crusade* lezárása, és ez köti majd át a sztorit Northrendhez.

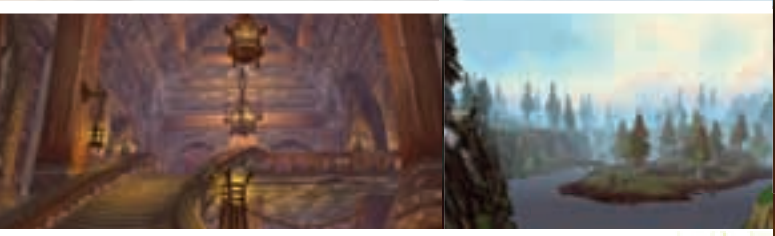
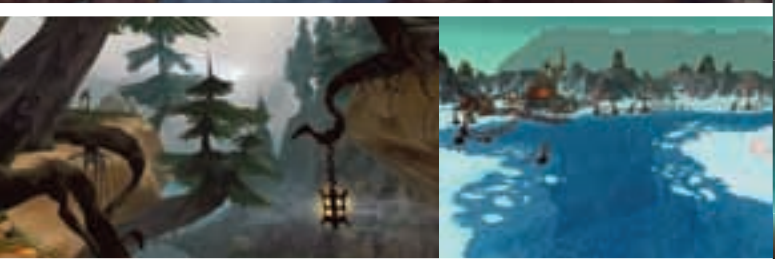
mazur



De hiszen ez a Szigony utca... Itt lakik Dopeman papa!



István remekül védhető helyet szemelt ki bázisnak, csak épp a Barrackot nem tudta már hova letenni



**DEATH KNIGHT**

A *WotLK*-ben debütál az első hero class, a Death Knight, melyet a későbbiekben több egyéb, *Warcraft III*-ből ismerős speciális karaktertípus követ majd. Hogy mi is a régóta ígérgetett hero class? Korábban úgy hittük – még a Blizzard is –, hogy a meglévő karakterosztályok specializálódhatnak majd bizonyos irányba, ehelyett most úgy néz ki, hogy bárki, aki eléri a 80-as szintet, és teljesít egy embert (elfet, orkot, taurent...) próbáló hosszú küldetésorozatot, indíthat Death Knight karaktert. Régi karakterünk megmarad, új karakterünk pedig viszonylag magas szintről (60-70) indul, kiváló felszerelésben, nem kell vele végigszütyögni magunkat az alapjatekon. A Death Knight alapvetően közelharcú egység (kétkezes, vagy két egykezes fegyverrel tolja, pajzsot nem használ még tankolásához sem), de néhány varázslat is rendelkezésre áll: például ghoulokot idézhet, illetve megátkozhatja ellenfelét, hogy átmenetileg ne lehessen gyógyítani, sőt sebződjön minden gyógyító mágjától – jó közelítéssel egy harcos és egy nekromanta keveréke. Játékmechanikája újszerű: az életerejét jelző csík alatt nem mana vagy energiaszint látható, hanem egy „rúna kard” melybe hat rúna illeszthető a rendelkezésre álló három típusból (frost, blood, unholy), ugyanis a Death Knight különféle különleges képességei ezen rúnák kombinációival csálhatók elő.





# QUAKECON 20

**Az idén megrendezett QuakeCON legnagyobb meglepetése, hogy John Carmack annyi év hallgatás után végre visszatért a porondra, hogy bemutassa legújabb játékát, a RAGE-et, amely szakít az ősrégi doomos, quake-es hagyományokkal.**

**A**z id Software neve mindig is elválaszthatatlan volt az FPS műfajától, ezért is meglepő, hogy John Carmack ezúttal másféle területekre evezett a RAGE-ben. Az idei QuakeCON-on bemutatott új bejelentése ugyan nem rázta meg alapjaiban a játékipart, de mindenképpen szemöldökráncolásra készítette az FPS-rajongókat...

## CARMACK „MEG-ŐRÜLT”?

És hogy pontosan mi is ez a RAGE? Voltaképpen egy olyan hibrid játékról van szó, amely a hagyományos FPS-elemeket autós, üldözős részekkel ke-

veri. Egy posztapokaliptikus, Mad Max-szerű világban járunk, ahol egy, a világuzból visszatért magányos harccsal kell helytállnunk. Ugyan nem padlóztunk le a játék eredetiségétől, de technikailag mégis csak ütős alkotásnak tűnik, és mindenképpen eltávolodott végre az ősrégi horror FPS-motívumoktól. És hogy miért volt a váltásra szükség?

„A Doom 3 után valami másba kezdünk el – mesélte John Carmack a Blizzcon előadásán. – Egy új félelmetes, parázós túlélő horrornak készült. Nagyon király terv volt: az egész egy szigeten játszódott volna, ahol érdekes dolgokat művelhettünk. De végül elérünk egy olyan pontra, ahol megkérdeztünk magunktól: Tényleg akarunk még egy dalkos id-játékot?” És Carmack válasza a kérdésre egy határozott „nem” volt, így a Darkness a kúba került (ér-

dekes, hogy Xboxra viszont kijött egy hasonló stílusú és azonos című igen csak szép sikert aratott játék...), viszont megszületett a RAGE...

## WOLFENSTEIN A MOZI-BAN

Persze Carmack dédelgetett kis projektje mellett más érdekességeket is hallhattunk a QuakeCON-on. Todd Hollenshead például az Enemy Territory: Quake Wars rajongói szívét melengette meg a megjelenés fix időpontjával – október másodikától már az új multis játékból quake-ezhet boldog, boldogtalan.

Az id emellett nem kíméli a mozilátogatók idegeit sem, ugyanis már készülni látszik a Return to Castle Wolfenstein film. A forgatókönyvet egy a játékvilágban is ismert író, Roger Avary hegeszti, aki a Silent Hill-en is dolgozott, de korábban még nagyobb sikert aratott a Ponyvaregény szövegkönyvével, legutóbbi munkája pedig a Beowulf. Egy filmnél a producer kérdése is fontos szempont: ezt pedig nem más, mint Samuel Hadida végzi majd, aki a Resident Evil sorozatnál jelskedett.

## QUAKE 3 EXPLORER-BEN? MUHAHA...

Némileg mókásabb hír, hogy

a Quake 3 Arénát ezentúl már webböngészőben is tudjuk majd játszani. Ennek fejében viszont reklámokat kell majd néznünk. Reméljük, egy-két Quake-parti közben nem az OK OB intimbetét vagy a Calgon mosópor előnyeiről tájékoztatnak majd miniket... Akinek van Xbox 360-a, az örülhet, mert Xbox Live Arcade-ra is lesz Quake 3 – kíváncsi vagyok, milyen lesz quakezni controllerrel... Érdekesség még, hogy az id kézi konzolra is fejleszt játékot; a korábban mobiltelefonokra megjelent Orcs & Elves nevű játéku, amely a Doom motorját használta most Nintendo DS-en is tiszteletet teszi.

## TECH 5 MINDENKINEK

Manapság mindenért pénzt kérnek, így szimpatikus hozzáállás Carmack részéről, hogy a RAGE-et is meghajtó Tech 5 motor nyílt forráskódú lesz, nem lesz benne semmilyen jogvédett elem. Carmack gyűlöli az amerikai szabalmi rendszert, ezért ezzel is „tiltakozik” ellene.

Szép volt, John, reméljük, a nagylelkűséged azt eredményezi majd, hogy minél több ütősebb cím jelenik meg, ami a Tech 5 motorját használja, hiszen ránk fér már egy kis PC-s FPS-játékdömping...

Bad Sector



# OZ BLIZZCON

**Az idei év Blizzconjának egyesek örültek, mások inkább szomorkodtak, de mindenképpen érdekes meglepetésekkel szolgált.** A WoW-os társadalom a következő kiegészítőt, a Wrath of the Lich Kinget ünnepelheti, illetve lerántották a leplet a WoW-moziról is. Sajnos Diablo 3 nem került terítékre. . .



I dén augusztus 3. és 4. között ismét megrendezésre került a Blizzard Blizzcon nevű rendezvénye, amelyen leginkább a *World of Warcraft* és *StarCraft* licenckel újabb részeiről hallhattunk bejelentéseket. Sajnos, úgy tűnik, hogy a *Diablo III* elkészítését továbbra is hanyagolja a Blizzard. A *WoW* rajongói viszont örülhetnek, hiszen a következő kiegészítőről, a *Wrath of the Lich King*ről már lerántották a leplet.

## FARSANG Á LA WARCRAFT

A két játék bemutatásán kívül jelmezbált is rendeztek a Blizzconon. Nem kevesebb, mint 98 fellépő öltött magára warcraftos mezeket, és sok közülük tényleg nagyon kreatív volt. Az egyik fellépő például murlocnak öltözött, és fel-alá rohanguzott a színpadon, a kis lények gurgulázó hangját utánozva. Szegény, még így sem nyerte meg a versenyt, annyi volt a még ütősebben kidolgozott ruhájú résztvevő. Egy másik szellemes kosztümöt pedig egy kék-fehér dobozba öltözött fickó öltöt-

te magára, aki ezzel azt az alapmodellt ábrázolta, amit a játékban akkor láthattunk (például a bétában), amikor még nem készült el egy adott NPC vagy szörny. A saját külön kedvencem pedig a humán rugónak öltözött versenyző-lány volt, hiszen ilyen karakterem nekem is van.

A vicces kosztümök között volt még a moonkin ruha is, amelynél egy vállalkozó szellemű fiatalember talpig plüssruhába öltözött, csoda, hogy kapott levegőt a szerkó alatt...

## DANCING QUEENS...

A hangulat fokozására a Blizzconon a jelmezbált mellett táncversenyt is rendeztek. A legtöbben a blood elf férfi és női táncot próbálták utánozni, sajnos kicsit el is nyomták a többi táncfajtát – nem csoda, hogy a három győztes (két lány, egy fiú) is mind blood elf dizsit nyomattak. Kár, hogy a Blizzard nem értékelte a változatos-ságot, hiszen volt egy troll férfi táncos is, azok táncát pedig nagyon nehéz végrehajtani, és a srácnak egészen jól is ment, mégsem nyerte meg vele a versenyt.

## WE ARE THE CHAMPIONS

A Blizzard rendezvényének persze csak részben az a célja, hogy a legújabb játékokat bemutassák. Minden évben itt zajlik a *Starcraft* és a *Warcraft III* bajnokságok döntője, amelyen a világ minden tájáról gyűlnek össze a legkeményebb RTS-arcok. Az amerikai és európai játékosok mellett leginkább koreaiak képviseltették magukat, ami nem meglepő, hiszen a Blizzard két játéka ott igazi nemzeti sportnak számít.

Maga a bajnokság viszonylag érdekes volt a nem hozzáértők számára is, bár a koreai származású német bemondók borzasztó akcentusa és szándékosan amatőr hozzáállása időnként idegesítő volt. Kifejezetten mókás volt viszont, hogy a *Warcraft III* döntői kétszer lefagytak, így kénytelenek voltak elhalasztani az eseményt és áttérni a *Starcraft*-ra, hogy haladjon a műsor. A két ősrégi RTS-döntői mellett a *WoW* vadonatúj arénabajnokságát is láthattuk, amelyet nem más konferált, mint maga Leroy Jenkins, akinek neve igazi szálló-



igévé vált a *WoW*-os játékosok között. A játék egyik dungeonjében kamikáze módon rohanguzó és ezáltal saját társai virtuális halálát okozó vicces fiatalember meglepően profin kommentálta az 5vs5 aréna bajnokságokat, amelyek győztesének a végén a korai/német műsorvezetővel egyetemben gratuláltak. Összességében érdekes esemény volt ez a rendezvény, amelyet a szemfüles netezők a Giga TV élőben közvetített adásán keresztül is meg tudták tekinteni. Jövőre ugyanitt – reméljük, azon már a *Diablo* rajongói számára is nyújt valami csemegét a Blizzard...

Bad Sector

# RAGE

**Ugyan ki vitatná, hogy John Carmack igazi géniusz? A 2007-es QuakeCON-on kiállt a színpadra, s bemutatott egy olyan grafikus motort, amitől a szakma és a játékosok is letették a hajukat.**

**M**ég júniusban a játékguru az Apple fejlesztői konferenciáján Steve Jobsszal karöltve felbontotta a fátylat az id legújabb projektjéről, amit nemes egyszerűséggel csak „Tech 5”-nek neveztek el. A technológiai demóban homokfutók száguldoztak egy kanyonban, igazi Mad Max-szerű hangulatot teremtve. Nos, már ekkor sejteni lehetett, hogy a videó nem csak úgy „összedobták”, hanem ez bizony egy új játék – mint most kiderült, a *Rage* – kinézetébe enged betekintést. Bár a júliusi E3-on semmi újabb nem láttott napvilágot, augusztus elejére, a QuakeCON gigaversenyen megtörtént a nagy bejelentés és végre elkészült a játék trailere, amit maga Carmack prezen-

tált, illetve rajta keresztül a Tech 5-ről is ejtett jó pár szót. A bejelentés nem mindennapi: tíz éve, a *Quake* óta ez az első teljesen új PC-s játéksorozat, amibe az id belevág.

## RAGE AGAINST THE MACHINE

A *Rage* egy posztapokaliptikus világban fog játszódni, a jól bevált Mad Max-recept alapján – igaz, ezúttal mindannyiunk által szeretett világrendünknek egy kősa meteor vet véget (mindig sejtettem, hogy egy Bruce Willis meg Ben Affleck vezette küldetés csak Hollywoodban járhat sikerrel ☺). Az új civilizáció a régi maradványain élőködik, és mondanunk sem kell, hogy alap-

vetően ellenséges – mindenkivel szemben. Küzdenünk kell nemcsak az elnyomó rezsimmel és más emberekkel az életben maradásért, de a Pusztulatot benépesítő éhes mutánsokkal és szörnyekkel is. Azért alapvetően a jó oldalon küzdünk majd: segítenünk kell egy csapat telepesnek, akik újra normálisan élhető körülményeket szeretnének teremteni a Földön.

## ÚJ UTAKON AZ ID

Az id Software-től igen meglepő módon – bár Carmack elmondása szerint nagyon tudatosan – a *Rage* szakít a *Wolfenstein-Doom-Quake* tengely megalkotta „klausztrófób-folyosólövöldözős” modellel és a nagy terek és nyílt

pusztaságok közé invitálja a játékost. Kuttyagolni rém unalmas lenne, ezért a játék járműveket is kínál, sőt mindez jóval fontosabb eleme is lesz, mint a csak egyszerű szállítóeszközként való használat. A játékmenet csak mintegy felét fogjuk szörny- és emberkoncolással eltölteni, a többit bizony az erős autós részek, vezetés, versenyzés és – nem vicc – barkácsolás fogják kitenni.

## NEED FOR SEED: APOCALYPSE

A nagy tereket persze nem úgy kell elképzelni, hogy abszolút kietlen pusztaságban autókázunk két szörnyekkel teli helyszín között. Bármikor kipattanhatunk a járműből és felderíthetjük a környező





terepet, sötét barlangokat vagy nagyobb roncsokat. Itt jön be a képbe az FPS és az autószimulátor részen kívül a kalandelem is: találhatunk értékes dolgokat, de főként autóversenyekkel duzzaszthatjuk erszényünket a jövőbeli dollárokkal, amiket aztán mind a kocsira költhetünk. Nem kell hát nélkülözőnünk az NFS:U-féle verdatuningolást sem, bár attól eltérően nyilván nem elsősorban a dögös kinézet, hanem főleg a sebesség és mocskos trükkök beépítésére fogunk koncentrálni.

### AZ ÖTÖDIK LÉPCSE

A Rage alatt munkálkodó grafikus engine nem mindennapi: az id ötödik generációs fejlesztése. Több forradalmi újítást is tartalmaz, s ezek közül a leglátványosabb a Megatexture, azaz óriástextúra technológia. Ez tulajdonképpen azt jelenti, hogy az egész világot vagy éppen a pályát egy egyedül, egybefüggő, nem pedig sok, részekre bontott textúra ruhazza fel étellel. A fejlesztők modellezik a pályát, a grafikusok pedig kézzel megrajzolják az egészet

egy nagy darabban, majd ezt ráhúzzák az alappályára. Így az beleépül a motorba, rengeteg gépi erőforrást szabadítva fel ezzel a felhasználó gépéből, hiszen nem kell annak kirajzolni a textúrákat menet közben lépésről lépésre, ahogy haladunk előre. Mivel ilyen módon függetlenítették magát a sebességet a látványtól, a vizuális kinézet részletességének és szépségének csak a grafikusok és rajzolók tehetsége szabhat határt. Bármilyen részletes és finoman kimunkált is legyen például egy mohákkal borított szikla felülete, az nem fogja befolyásolni a motor sebességét.

### DŐL A LÉ

Közismert, hogy az id nem (csak) a saját fejlesztéseiből él, hanem a legnagyobb kalap pénzt grafikus motorjaik licenclésével zsebelik be. Az új engine megalkotásakor ezért azokat a szempontokat is maximálisan szem előtt tartották, hogy később jól eladható legyen az a kisebb-nagyobb játégyártóknak. Fejlesztői szempontból márpedig óriási előrelépés, hogy elég egy kódot fejleszt-

teniük egy játékhoz a Tech 5-tel, mert az engine a kész műből maga generálja menet közben a PC-s és konzolos változatokat. A végeredmény állítólag alig különbözik majd más-más platformon, ráadásul röccenéstelenül fut majd mind egyiken. Jelenleg az a bevett gyakorlat, hogy egy címet több csapat portol át különböző platformokra (példáékppen az Enemy Territory-t PC-re a Splash Damage, PS3-ra a Z-Axis, X360-ra pedig a Nerve Software fejlesztte, az id hathatós segítségével), és mondanom sem kell, hogy ez mekkora extra költség.

### „MI ADJUK A VÁSZNAT”

John Carmack szerint alkotni a Tech 5-ben olyan egyszerű dolog, mint eddig soha: a Megatexture miatt a megrajzolt világ bármelyik kiválasztott része, egy-egy útszakasz, szikla kiválasztható és tovább finomítható, gazdagítható a fejlesztés bármely szakaszában. Nem kell kis textúradarabokkal bajlódni és a sebességcsökkenés miatt aggódni. Mindezen kívül még újabb három rétegben húzhatók látványelemek a pályákra. Az impresszív Rage demó megalkotása mindössze kéthavi munkájába került az id pár belső munkatársának, így nem nehéz megjósolni, hogy a kisebb szoftvercégek mennyire fognak örülni egy ilyen eszköznek. A licencléseket elvileg már ez év végén vagy 2008 elején elkezdik.

### EZT A KÖRT A CENZOROK NYERTÉK?

Igen érdekes dolog az, hogy bár az id játékaik eddig nem voltak túlságosan „gyerekbártaak”, már ami az agresszió, a vér és a parázthatás szintjét illeti, a Rage eseté-

ben most kicsit puhábbra próbálják venni a figurát. Próbálnak megfelelni az ESRB T, azaz a legfiatalabb tizenévesek számára engedélyezett játékbesorolásnak. A kategória meghatározása szerint ez engedélyez némi erőszakot, durvább humort és minimális vért a játékmenet során. Érdekes lesz látni, hogy hogyan maradnak Carmackék a korlátok közt, és hogyan fér ez meg a posztapokaliptikus alapötlet mellett.

### EGYHAMAR BIZTOS NEM LESZ MÉG A KEZÜNKBEN...

A multiplayer lehetőségeket egyelőre homály fedi, de az biztos, hogy co-op módban lehet majd nyomni a különálló egyjátékos küldetéseket is. A single kampány egyébként egy körülbelül 20 órányi játékidőt felölelő jövőbeli kaland lesz. Mint említettük, a Tech 5 jóvoltából párhuzamosan készül PC-re, PS3-ra és X360-ra is, a Playstation-tulajok egy Blu-ray lemezen, a PC-sek pedig 2 DVD-s változatban juthatnak majd hozzá. S hogy mindezt mikor? Mi másra is számíthatnánk az id-től: „when it's done”.

Sam

### HÁ TE MONDOD

„A címnek [Rage] hármias jelentése van: először is kitombolhatod magad két lábon állva, puskával a kezekben, majd a volán mögé ülve a poros utakon is. Harmadsorban pedig ott a műhely, ahol kitombolhatod magad, a verdát részletekbe menően felszerelve.”

Tim Willits, lead designer, id Software



# STARCRRAFT

**Az eddigi infók alapján azt hittük, hogy a Starcraft II egy megturbózott első rész lesz, nem több.** Aztán kiderült, hogy mégis. A Blizzard ránk pirított.

# 2

**A** lig telt el néhány hét és már újra írunk a *Starcraft II*-ről, s ha a Blizzard így folytatja az izgalmas infók áramoltatását, a közérdeklődés pedig ily mértékben élénk marad (és miért ne maradna), akkor néhányszor még biztosan tollhegyre tűzük e várva-várt remeket. Mostani beszámolóink apropója, hogy mind a Blizzconon, mind pedig bennfentes informátorainktól egy rakás új információra tettünk szert, és pokolra kerülnénk, ha megtagadnánk ezeket a tájékoztatásra éhes publikumtól.

## INDULJON A BANZÁJ

A legendás, valós idejű stratégia folytatásának kap-





## HA TE MONDOD

Látva a videókat, sokan azt gondolják, hogy már szinte kész van, és bíznak benne, hogy a játék még karácsonyra a boltokba kerül. Őket el kell keserítenem, mert erre semmi esély nincs. Rengeteg még a dolgunk vele.

**Robert Pardo,**  
a design csoport elnöke, Blizzard



csán az első körben, a néhány héttel előtti híradatban tulajdonképpen két fontos témakörben lettünk okosabbak. Egyrészt megtudtuk, hogy grafikai és játékméletben egyaránt messzemenőig követni fogja az elődöt, másrészt pedig kiderült, hogy a protoss faj már a készletnek ebben az állapotában is nagyon részletesen ki van dolgozva. Utóbbi már csak azért is fontos, mert a játék fejlesztése becslések szerint nagyjából 30 százalékon áll, de ennek jelentős részét minden bizonnyal csak két frakció teszi ki. Konkrétan a helyzetet a következő: a technológiailag legfejlettebb oldal szinte teljes kidolgozása mellett a terranoknál egyelőre – néhány alatt is bemutatott katonai egységet és egyjátékos ficsört leszámítva – nem állnak ilyen jól. Pályából még csupán néhány sémát alkottak meg (dzsungel, úr, valamint sivatagi témájú hadszínterek, melyek közül állítólag csak néhány van teljesen készen – de sok pályatípus még csak koncepcióként létezik), illetve van egy teljesen megírt történet, melyről azonban egyelőre szinte semmit nem tudni, mivel száz lakat alatt őrzik titkát. Továbbra sincs még meg azonban a *Starcraft II* jelentős része, nagyjából 70%-a. Sehogyan nem állnak többek között a háborús felek közti egyensúlyok kidolgozásával (melyekkel egyébként is komoly nehézségeik lesznek, tekintettel a brutális erős és trükkös új egységekre). Egyelőre nincs hír a kampányok

állapotáról, valamint a harmadik fájrról, a zergekről, és sajnálatos módon a Battle.net támogatásának állapotáról sem. Sok dolguk van még a mesterséges intelligencia leprogramozásával (ami szintén nem lesz könnyű feladat), és akad még rengeteg munkájuk a pályarendszerrel, valamint a grafikai effektusokkal is. Az átvezető animációkon (melyek az eddigi példák alapján hűek lesznek az eddig megszokott Blizzard minőséghez) nem a 40 fős szűkebb fejlesztőcsoport dolgozik, hanem egy kifejezetten ezzel a feladattal megbízott külső stáb. Jelenleg egy éppen működőképes verziójuk van, ami azonban már most hűen demonstrálja a játék majdani minőségét. A vizuális megjelenítés kapcsán érdemes még megjegyezni, hogy a hírek szerint az egyik legfontosabb kérdésről továbbra sincs döntés, tehát nem tudni, hogy lesz-e DirectX10 támogatás, és ehhez kapcsolódó különleges effektusok. Így aztán persze még pontos gépigény sincsen meghatározva, de minekután a játék tartalmaz majd 2.0-s shader effektet, mindenképpen kell egy ilyen támogatással bíró kártya. Utóbb mindenkit megnyugtattak, hogy a játékhoz régebbi kártyák is bőven elegendők lesznek, Radeon 9500-zal, vagy Geforce FX 5200-zal is simán játszható lesz. Ez persze a gyakorlatban annyit jelent, hogy a játék 2007-es megjelenése semmiképpen sem kivitelezhető, de egyben biztosítja azt is, hogy a

A 8. csapás: zerglingek



Blizzard a rá jellemző körültekintéssel és aprólékossággal végzi a fejlesztési munkálatokat.

### HOPPÁ!

A Blizzconon a legnagyobb döbbenetet nem egy-egy újabb katonai egység bemutatása jelentette, hanem az egyjátékos módban eszközölt látványos adalék, melyet maga Rob Pardo, a fejlesztés egyik vezetője demonstrált. A nyitójeleket egy csatahajó, a Hyperion parancsnoki hídján játszódik, ahol Jim Raynort, a terran fél főszereplőjét irányítjuk. Az irányítás pedig ezúttal szó szerint értendő, ugyanis az eddigi gyakorlattól eltérően immár nem csak paszszív szemléltői leszünk

a lezajló párbeszédjeleneteknek, de aktívan be is avatkozhatunk a történésekbe. Félreértés ne essék, egyszerű „point and click” jelenetről van szó, melyben csak azt dönthetjük el, hogy éppen kivel kívánunk beszélni, és a lehetséges kérdéseket és válaszokat jelölhetjük meg. Leszálthatunk a szerelőműhelybe, hogy technikusunktól rákérdezzünk az egységekkel kapcsolatos infókra, vagy éppen társalogjunk vele az embereink hangulatáról. Az egyes küldetésekben megszerzett vagyonunkat itt felhasználhatjuk arra is, hogy a számítógépen a következő csatánk előtt egységeket vagy éppen technológiákat vásároljunk. A parancsnoki hídon tanács-

adóinkkal megbeszélhetjük a következő stratégiai lépéseket (vagyis tulajdonképpen az elkövetkezendő pályák fő feladatait), a csillag térképen pedig megnézhetjük a galaxis térképét, tájékozódhatunk az egyes bolygók felszínének jellegzetességeiről, de még történetükről is annak megfelelően, hogy a kampányban éppen merre kívánunk továbbhaladni. Ránézhetünk emellett a monitorokra, ahol leolvashatunk adatokat az előzőleg teljesített küldetésről, vagy akár kinézhetünk a világűrbe, hogy megcsodáljuk a nem mindennapi kilátást.

Leugorhatunk a kantineba is hörpinteni egy pohárral (tekintettel arra, hogy Raynor a történet szerint már félig alkosz, ez nem meglepetés), de ennek a részleteit egyelőre nem mutatták be, mivel a demonstrációban ekkor a semiből Zeratul bukkant elő az úrhajó folyosóján, hogy figyelmeztesse hősünket a titokzatos Xel'Naga faj érkezésére. A Blizzard tehát nem kis lépést tesz annak érdekében, hogy a történetet és magát a főhőst közelebb hozza a játékoshoz (az ötlet nem életképtelen, legalábbis erre következtethetünk abból, hogy mikor Rob jelezte a közönségnek, hogy a köztes játékrészben éppen Raynort, a főszereplőt látják, az emberek hangos üdvölgzésben és tapsban törtek ki).

## FÖLDIJEINK

A fentebb említett, viszonylag kezdeti stádiumot bizonyítja az is, hogy az egyik fajról, nevezetesen a zergékről egyelő-

re szinte semmit nem tudni, s ennek oka nem a döbbenetesen erős titoktartási gépezet, hanem egy egyszerű tény: sehogyan nem állnak még velük. Rob Pardo szerint még csak most kezdenek foglalkozni a zergék ügyével. Nem így azonban a terranokkal, akik a protoss mellett egyelőre a legjobban kidolgozott fajnak tűnnek. Az eddig is tudvalevő volt, hogy a földiek seregének gerincét továbbra is a hagyományos tengerészgyalogság képviseli, melyek kiegészülnek a különleges, ugráló reaperekkel, és tudtuk, hogy továbbra is helyet kap majd a ghost. Ezúttal viszont más fegyvermekre is fény derült. Sőt! Minekután a Blizzconon nyilvánosságra hoztak szinte minden információt a terran faj technológiai fájáról, teljesen áttekinthetők, hogy miként épül majd fel a hadsereg. A felhúzott barakkból tengerészgyalogost gyárthatunk, ha egy technológiai labort is felhúzunk mellé, akkor jöhet a medikus, egy különleges operációs központot összedobva pedig innen bukkan elő a felderítőnk, a ghost. A reaperhez kell egy mech heaven nevű, a *Starcraft II*-ben először feltűnő épület is. A gépesített egységeink (melyet persze a Factoryban gyárthatunk le) közül talán a Viking a legérdekesebb. Első ránézésre egy amolyan két lábon járó mech warrior, de a gyárunk mellé építhető technológiai laborban kifejleszthető képességgel bármikor átalakulhat egy vadászbombázó-szerű repülőgéppé. Ezzel a rendkívül trükkös megoldással létrehozhatunk egy olyan ütős repülőrajt, mely bármikor képes szárazföldi egységgé vedleni, ezzel kijátszva

bármilyen légvédelmi rendszer. A jól ismert Siege tank mellett szintén ebben az épületben gyárthatjuk le a cobrát, egy lebegő páncélos egységet, mely egyaránt képes ártani a légi- és a szárazföldi csapatoknak. A starportból érkező úrhajóink közül a régi ismerősök mellett feltűnik majd a banshee, egy viszonylag kis sebességű, de nagy számban gyártható vadászrepülőgép, mely probléma esetén láthatatlanná tud válni, és a nomad, melynek ereje inkább a különleges csapattámogató képességeiben leledzik. Bár közvetlenül támadni nem tud (legalábbis nem köpköd apró lézersu-

garakat az ellenség arcába), de igen hatásosan gyógyítja a megsérült légi járműveket, és képes egy nagy erejű energialektronnal amortizálni az ellenséges egységeket. Végül pedig – szintén egy óvó lehetőségként – létrehozhat egy különleges energiamezőt, melyen belül a támadó csapatok sebzése alaposan megcsappan. A legizgalmasabb új egység azonban az egész terran seregben



## INTERJÚ

**Dustin a Starcraft II Lead Designere. 2005. március 14-én került a Blizzardhoz, előtte dolgozott az Electronic Artsnál, többek között a Battle for Middle-Earth-ön.**

**GS: A Starcraft II nem különösebben innovatív. Miért ragaszkodtok ennyire az elődökhöz és mondtok le a világszerte hódító újításoktól?**

**DB:** Ne légy ilyen igazságatlan! Épp újításokon dolgozunk, amelyekről még nem beszélhetek – például a Battle.net kapcsán.

**GS: A játék magja azonban nem változik, pl. nincs negyedik frakció. Miért?**

**DB:** Mert elhatároztuk, hogy e helyett inkább a három rassz közötti különbséget fogjuk kidolgozni és elmélyíteni. Mivel az első Starcraft egyik legnagyobb újítása az alapvetően különböző frakciók voltak. Úgy hiszünk, hogy ezt az erősségét tovább tudjuk fejleszteni az új egységekkel, speciális képességekkel. Ezen kívül a terep nagy szerepet játszik, ugyanis némely szárazföldi egység minden fáradság nélkül le tudja gyúrni a szintkülönbségeket, például a Protoss-Colossus.

**GS: Hogyan döntöttek el, hogy melyik ötletek kerülnek a játékba?**

**DB:** Találomra nem építünk bele újításokat, hanem először is elgondolkodunk azon, hogy azok ésszerűek-e, aztán gondosan leteszteljük – de később is simán kidobunk belőle néhány dolgot, ha valami nem jött be.

**GS: A Warcraft sorozat esetében a Blizzard bátrabb volt. A harmadik része hatalmas lépést tett előre többek között azzal, hogy hősokeket vezetett be, amelyek tapasztalatot gyűjtöttek. Miért ilyen óvatosak a Starcraft sorozattal?**

**DB:** A Starcraft éppen az elődei játékelményét kívánja megőrizni: az első rész egy klasszikus RTS, amely radikális változtatások nélkül is kiváló alapul szolgálhat egy szórakoztató folytatásnak.

**GS: A Starcraft II előreláthatóan 2008-ra kerül forgalomba...**

**DB:** Pillanat, én ezt nem mondtam. Akkor kerül a boltokba a játék, ha teljesen kész.

## DUSTIN BROWDERREL

**GS: Igen. De amikor a Starcraft II megjelenik, akkor nem lesz már technológiailag elavult? A grafika már most elég poligonszegénynek tűnik.**

**DB:** A programozóink éppen finomítják az engine-t, új fény- és árnyékeffekteket kap a játék, hatalmas robbanásokkal és szebb lézersugarakkal. Amit a képeken láthatunk, még messze nincs kész. Úgy hiszem, hogy amikor a játék kész lesz, minden vásárló így kiált majd fel: „Ó, milyen szép játék!” (nevet)



Csillagközi Romboló, jelentkezz, Csillagközi!



a KEZELŐFELÜLET

A *Starcraft II* kezelőfelülete jelen állás szerint szinte teljesen megegyezik az eredetivel, s bár nem tudni, hogy mennyi változtatást eszközölnek még rajta a távoli megjelenésig, érdemes végigfutni a főbb részsein.

**Térkép.** A kis térképen továbbra is ott a „fog of war”, de hihetetlen fontos tanácsadónk a stratégiai döntésekben.

**Parancssor.** Itt láthatók az egységnek kiadható alapvető parancsok, az SCV-nél pedig az építőpanel.



**Információs sáv.** A kiválasztott egység képe, kifejlesztett upgrade-jei, valamint életeréje és pajzsa látható itt.

**Az egység képe.** A kiválasztott egységeket, ha lehet, még szebben kidolgozva láthatjuk majd a HUD-on.

a Thor. Ennek elkészítéséhez nem elég egy factory és egy armory megépítése, egy munitions depora is szükségünk lesz, illetve legalább egy darab épkezláb SCV-re. Utóbbira azért, mert ezt az egységet nem egy gyárból fogják kigurítani, hanem külön építőegységgel kell összekalapáltatnunk, akár közvetlenül a csatatér szomszédságában. Leginkább egy hatalmas viking-mechre emlékeztet, kicsit felturbózott kivitelben. Fegyvereivel egyaránt képes a szárazföldi és a légi egységeket osztani, ráadásul kifejleszhetünk neki egy különleges tüzelési módot is, mellyel kvázi tűzérsgékként működik, és akkorákat tud odapörkölni az ellenségnek, mint egy egészséges ostromtank. Nyilvánvaló gyengéje viszont, hogy elképesztően lassú és lomha, tulajdonképpen minden egyes

forduláshoz külön meg kell állnia, aztán egy álmos mozdulattal elforognia a kijelölt irányba. Eppen ezért alighanem kénytelenek leszünk nagyobb létszámú csapatot mellékelni minden akcióhoz, lehetőleg sokkal mozgékonyabb egységekből.

**LOST VIKINGS**

Az épületek tekintetében hasonlóan izgalmas változásokra van kilátás, és nem csak arról van szó, hogy immár kemény

seégeket. Így aztán simán megjátszható egy olyan taktika, hogy leparkolunk az ellenséges bázis szomszédságában, és megállás nélkül hányjuk a tengernyi repülőrajt reá. Ha meg gond van, egyszerűen odébbállunk. Arcátlan, de rendkívül praktikus megoldás. Szintén említésre méltó, hogy a városközpontunk immár nem csak arra lesz képes, hogy egy fejlesztés elvégzése után felfedjük a térkép valamely távoli pontjának rejtélyeit, de át is alakíthatjuk egy úgyneve-

a templart, a dark templart, a zealotot, vagy éppen a protoss carriert kiválóan egészíti ki a brutális méretű colossus, vagy a korábbi dragoonokból lett immortal, melyet a twilight councilban gyárthatunk le. Egészében véve igazolva látjuk, hogy a korábban bemutatott új egységek szint visznek majd a játékba, de az egyensúly miatti aggodalom, melyet az egyre trükkösebb és újabb egységek bemutatása csak tovább fokoz, továbbra is jogos.

» TOVÁBBRA SINCS MÉG KÉSZ A STARCRAFT II JELENTŐS RÉSE, MINTEGY 70%-A «

pénzekért le tudjuk adni a használaton kívüli épületeinket. A supply depot a *Starcraft II*-ben már egyfajta védőfalként is használhatjuk a bázisunk körül, mivel képesek leszünk a föld alá süllyeszteni őket akkor, ha csapataink át akarunk kelni az adott helyen. Ha kellően sűrűn tesszük le ezeket az épületeket egymás mellé, egy már-már áthatolhatatlan vonalat hozhatunk létre, melyen csak a könnyebb, gyalog-sági egységek juthatnak át. Szintén újdonság, hogy egy-egy barakkban vagy gyárban bizonyos melléképületek felhúzásával már nem csak egy, hanem több harci egység is készülhet egy időben. Így például ha egy reaktort húzunk fel a gyárunk mellé, akkor máris két vikinget építhetünk egyszerre, és így tovább (egyes, ütősebb egységeknél, például a siege tanknál sajnos ez az opció nem működik, azokból továbbra is csak egy készülhet egyszerre).

A startoportunkat (mely a légiharcra alkalmas egységek legyártásáért felel) átalakíthatjuk starbase-zé, vagyis egy olyan mozgatható légi erődítménnyé, mely méreteiben bőven túltesz a legnagyobb battleshipen is, és képes folyamatosan gyártani az egy-

zett planetary fortressé, mely nemcsak kritikusan megnövelt páncélatával lesz menő, hanem a tetejére szervírozott roppant ágyú is hatékonyan gondoskodik a hivatlan látogatók azonnali megsemmisítéséről.

Szót kell még ejtenünk a protossról is, bár velük kapcsolatban már eddig is elég sok infót eleresztettek, azokhoz képest pedig sok újdonságot nem tudunk elmondani. Egy 20 perces demót lehetett kipróbálni, s ez alapján látható, hogy az új, erős egységek valóban olyan hatékonyak, amilyenek az első hírek alapján tűntek. A technológiai fára kattintva rögtön kiderült, hogy az épületek egymáshoz igazodása – ahogy a terran esetében is – jóformán

ugyanaz, mint az előző részben volt, és itt lesz számos régi ismerős. Így

a Blizzconon szemmel láthatóan a terran oldal részleteinek feltárására törekedtek, a legfontosabb újításnak mégis az eddig nem látott, és az első részhez képest is komoly eltérést jelentő átvezető „minijátékok” ígérkeznek, melyek két pálya között zajlanak az egyjátékos kampányban. Erős a gyanúm azonban, hogy nem ez lesz az egyetlen nagy durranás a *Starcraft II* kapcsán a következő egy évben.

Duncan

Íme az új átvezető jelenet. Raynor és barátai.





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

# SHIP SIMULATOR 2008

**Néha jó dolog amatőr lélekbúvárkodni. Megfigyelni embereket, arcokat, reakciókat – meghallgatni őszintének tűnő mondanivalókat. Hogy miért mondom ezt? Mert a Ship Simulator 2008 bétatesztje igazi pszichológiai élmény volt.**

**E**lőször is szögezzünk le valamit: én az emberiség azon kis százalékához tartozom, akik szeretik a szimulátorokat. Megértem és elfogadom azokat, akik a Flight Simulator X-el valós időben repülnek tengerentúlról, hiszen olyan élmény részesei lesznek, amilyenre a valóságban szinte semmi esélyük nincs: vezetni egy hatalmas Airbus vagy Boeinget nem épp hétvégi elfoglaltságnak tűnik. Ezek a szimulátorkedvelő emberek egészen másfajta emberek: olyanok, mint a szerepjátékosok, totálisan bele tudják élni magukat a helyzetbe, amikor vezetik a gépet, eltűnik a környezet, és ők a felhők fölött ülnek a pilótaülésben. Hogy miért mesélem ezt el egy hajószimulátor kapcsán? Mert magam teszteltem tavaly a Ship Simulator előző részét, és nagyon megszerettem. Ráérős, békés játék ez, nagyon jó hangulattal.

**MOST AKKOR EZ NEM FPS?**

Ahogy sorjázta az ajtón befelé a teszterek, még igen boldogok voltak. Eljutottak a szerkibe, találkoztak velünk, kaptak kólát, ropit: szóval minden szép és jó volt. Egészen addig, amíg megtudták,

hogy az olvasói bétateszt egy szimulátor lesz. Sőt egy hajószimulátor! Külön tanulmány volt az arcokat végignézni. A lelkesedés totális lelohadásáról akár oktatófilmet is lehetett volna csinálni. Szinte kiült az arcokra a kérdőjel: akkor én most mit keresek itt? Nem lesz semmi akció, semmi gyilkolás, robbantás, SEMMI? Ezért, bár ritkaság, magam ültem be közéjük, hogy megmutassam az irányítást, hogy elmagyarázzam a lényegét a dolognak, hogy elmondjam, egy hajóval hogy kell menni. Ekkor az elkecseregett szemekben az érdeklődés apró szikráit kezdtem észrevenni, ami többek között annak volt köszönhető, hogy nekitolatam a mólónak. Hát nem véletlen a buszokon is a felirat, hogy menet közben ne beszéljessünk a vezetővel... :) Ez hajókra is vonatkozik, tessék odafigyelni!

**ELINDULUNK, MÉG MA ELINDULUNK, MINDENHOVÁ ELJUTUNK!**

Egy kis kikötői manőverezés után (amit már az előző részben is megszoktunk) kijutottunk a nyílt tengerre, ahol egy eltévedt hajót kellett megtalálni egy széles testű, gyors járású gumicsónakkal. A misszió elején az okos iránytűnk mutatja, merre is kell menni, így hamar meg fogjuk találni a legelső helyszínt. Az igazi élményt a meglehetősen hullámzó tenger szolgáltatja, amely erősen dobálja a kis csónakunkat... ez eleve igazi szimulátoros élményt ad, mert eléggé kell korrigálni, másrészt pedig jól mutatja a nehéz viszonyokat, miközben egy, a tengerbe

esett embert kell megtalálnunk és megmentenünk. Amikor a hajót sikerült felfedezni, folytatódott a misszió, amelyet már nem mutatott az iránytűn a kis nyílacska, így csak annyit tudtunk, hogy „innen északra”. Ez igen frusztráló le-fel hajózást



**GYORSNÉZET**

**KATEGÓRIA**

HAJÓSZIMULÁTOR

**KÖRNYEZET**

VALÓS VIZEK

**KIADÓ**

VSTEP

**FEJLESZTŐ**

VSTEP

**MEGJELENÉS**

2007 VÉGE

**FEJLESZTŐI PORTRÉ**

A holland srácok meglehetősen nehéz vizekre eveztek, amikor nekiálltak a Ship Simulator sorozatnak, eddig azonban úgy tűnik, hogy könnyítanak is valamit a dologhoz.

**GYORSLINK**

**2221**

# AMI SZÁMÍT

Bár a magyar épp nem tengerész nemzet, jó lehetőséget kapunk arra, hogy a legnagyobb óceánjárókat is vezethessük.



Minden OK, erre számítottunk!



A megvalósítás OK, de csak közepes



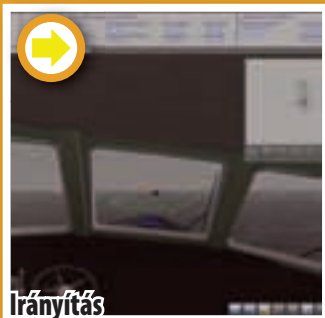
Ez nem jött be, többet vártunk!



Realizmus

**Olvások:** A hullámok remekül dobálják a hajót, az időjárás dinamikusan változik, ami erősen befolyásolja a hajók mozgását is. A játék remekül visszaadja a nyílt vízi hajózás élményét.

**GameStar:** Pontosan annyi realizmus, amennyi szükséges, ez a program egyszerűen maga a csoda. Nagyon szenvedni sem kell, nem olyan, mint amikor hat napig tartott megtanulni csak a felszállást az FSX-ben, hanem kis gyakorlással bele lehet jönni. Viszont nem is arcade, tényleg olyan érzése van az embernek, hogy egy hatalmas hajót vezet.



Írányítás

**Olvások:** Nem szükséges túl sok gombot betanulni hozzá, de ettől függetlenül kissé körülményes a hajók irányítása (mint a valóságban...). Az igazi monstrumok, mint a Titanic, csak több órás gyakorlás után kezelhetők megfelelően.

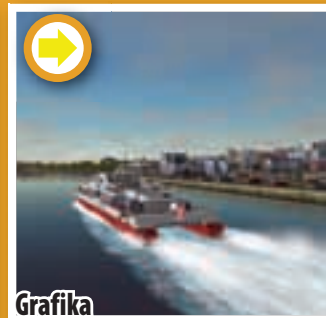
**GameStar:** Mind a fizika (a hajók tehetetlensége, a hullámok sodrása), mind a vezethetőség és irányítás igencsak reálisnak tűnik, mindenféleképpen az igazi hajózási élményt adja – tengerbetegség nélkül!



Hangulat

**Olvások:** Habár az első percekben a meglepetés élménye igazán kellemes tud lenni, hosszú távon viszont rendkívül unalmas a játék. A monoton kékséget csak néha töri meg egy-egy hajó felbukkanása.

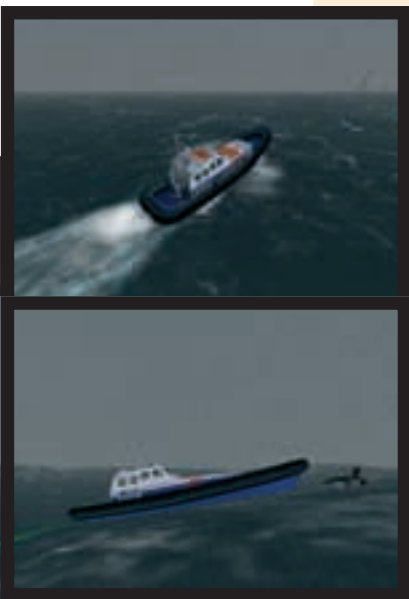
**GameStar:** Valóban, hajóval menni a nagy tengeren az nem épp adrenalintermelő dolog. Bár be-manőverezni egy nagyobb hajóval egy kisebb dokkba, nos az elég izgi. Csak ilyenből aránylag kevés van.



Grafika

**Olvások:** A kikötők étellel teltek, hajók nyüzsgönek bennük, és a kidolgozásuk egészen kiváló. A tengeren viszont hamar szembesülünk azzal, hogy a hullámok gyakorlatilag egyformák, és nagyobb hajók esetében néha eléggé furcsán viselkednek.

**GameStar:** Azok a fránya hullámok. Az előző Ship Simulatorban nem voltak ezek a hatalmas, nyílt tengeri „vízdombok”, itt igen jópofák...de egy idő után valóban túl egyformák, egy kicsi grafikai változtatásig igazán rakhattak volna még a hullámokba.



mint egy FPS-ben. Nekem a játék nagyon tetszett, a nagy hullámok igen jópofák, kíváncsi leszek a Titanicot mennyire lesz egyszerű viharos tengeren vezetni. Azonban megértem a teszterek magas szintű frusztrációját is, hiszen a Ship Simulator 2008 minden, csak nem akciódús – en-

nek ellenére a fizikája kiváló, csak ugye az ütközési modell. De ezt már mondtam.

## BALATONT A 2009-BE!

Nagyon klassz dolog a mindenféle tengereken kalandozni egy ilyen szimulátorral, de minden magyar

nevében egy emberként kiáltom, hogy ideje a Balatont is bevenni a játékokba, sőt továbbmegyek, jó lenne, ha lennének folyóvízes szcenáriók is, mondjuk a Duna, Amazonas vagy bármi más: érdekes kihívás lenne a fizikai motornak. Azon kívül hadd bontsuk le a mólót, na!

### PLAYER 1



**Név:** Sükei Alex  
**Nick:** aLx'  
**Kor:** 16  
**Foglalkozás:** tanuló  
**Lakhely:** Budapest  
**Kedvelt játékok:** RTS, FPS  
**Most ezt tolja:** UT 2004  
**Örök kedvenc:** Counter Strike, Prince of Persia  
**Mi a célod az életben:** Felnöni

### Vélemény

A végtelen tenger meglehetősen unalmas volt, és idegesített, hogy hosszú ideig kellett hajózáni a küldetés-célok között. A grafika elég kellemes, főleg a pálya elején a kikötő és a benne horgonyozó hajók voltak elég részletesek. Sajnos előfordult néhány bug is, bele lehet „menni” a többi hajóba, mégsem sérülünk meg

### PLAYER 2

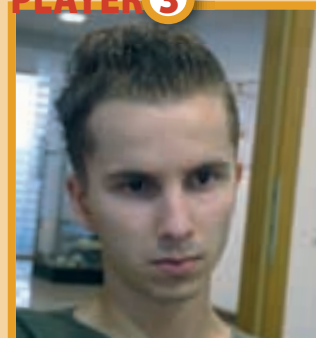


**Név:** Sárközi György  
**Nick:** Scr1p1er  
**Kor:** 15  
**Foglalkozás:** tanuló  
**Lakhely:** Jászberény  
**Kedvelt játékok:** FPS, RPG  
**Most ezt tolja:** CoD2, Quake IV  
**Örök kedvenc:** Doom 3  
**Mi a célod az életben:** Még nagyobb kockává válni.

### Vélemény

A küldetések elég kidolgozatlanok, a feladatok unalmasok és ismétlődők, bár néhány ötletes darab is volt közöttük. A grafika eléggé kellemes, a tenger és a hullámzás viszonylag szépen megvalósított, de mivel hosszú ideig csak a vizet látjuk, hamar unalmasává válik. A bugok miatt sajnos elveszik a játék hangulata.

### PLAYER 3



**Név:** Hollik András  
**Nick:** SH4DOW  
**Kor:** 20  
**Foglalkozás:** multimédia-fejlesztő  
**Lakhely:** Újfehértó  
**Kedvelt játékok:** RPG, FPS, autóverseny  
**Most ezt tolja:** Oblivion  
**Örök kedvenc:** Diablo  
**Mi a célod az életben:** Szeretnék jó fotós lenni

### Vélemény

Az irányítás meglehetősen szimulátoros, a nagyobb hajókat szinte már lehetetlen normálisan kezelni. A legtöbb kameranézet használhatatlan, bár akad közöttük néhány látványos beállítás is. A játékmenet viszonylagos egyszerűsége ellenére néhány óráig jól el lehet szórakozni, amíg fel nem fedezzük a vizeket.

okozott a szegény tesztereknek, akik egy idő után (elég hamar) el is kezdték unni a dolgot. A játék védelmében azonban megint annyit mondanék el, hogy egy ember, aki a tengerben kapálózik, elég nehezen észrevehető: így bátran állíthatom, hogy a szimuláció hiteles volt.

## LOLKA ÉS BOLKA

Ami viszont változatlanul kicsit vicces: sehol egy jó kis ütközési vagy süllyedési modell. Teli gázzal nekimegyünk a mólónak, és nem repkednek az alkatrészek, sem a téglák és még be sem horpad a hajó. Pedig ezek olyan „részletek”, amelyek egyrészt hitelesebbé teszik a játékot, másrészt élvezetesebbé teszik az egyébként aránylag steril környezetet – nagy, hullámzó tengeren viszonylag kevés esemény történik, jóval kevesebb,

# BEOWULF

## The Game

Ritka az olyan legenda, amelyről háromévente hollywoodi filmet forgatnak. Talán Robin Hood volt eddig a legismertebb mondahős, akinek a sztoriját még az utóbbi évtizedekben is újra meg újra megfilmesítették. Most Beowulffal történik valami hasonló.

## GYORSNÉZET

KATEGÓRIA  
TPS

KÖRNYEZET  
ÉSZAK-GERMÁN  
MONDAVILÁG

KIADÓ  
UBISOFT

FEJLESZTŐ  
TIWAK

MEGJELENÉS  
2007. NOVEMBER

## FEJLESZTŐI PORTRÉ

A korábban Yeti Interactive-ként is ismert francia csapat 2000 augusztusában alakult. A csapat egyes tagjainak nevéhez olyan játékok fűződnek, mint a Rayman, vagy a Rayman 2, de Tiwak néven eddig csak új generációs konzolra fejlesztettek. Nemrégiben a Ubisoft csapatot le rájukt és vásárolta meg őket.

GYORSLINK  
2215



Nem és nem! Semmit nem loptunk az X-menből!

A gaut hőst, akinek meséjét még a 11. század környékén vetette papírra egy angol-szász udvari lelkész, az utóbbi három évtizedben játszotta már Christopher Lambert, Gerard Butler, idén pedig Robert Zemeckis rendezésében kerül a mozikba egy bizalomgerjesztő produkció a kalandjairól. Utóbbi feldolgozásban egyébként olyan sztárok működnek közre, mint Anthony Hopkins, John Malkovich vagy éppen Angelina Jolie. A nagy érdeklődés persze nem csoda, hiszen angolszász iskolákban a srác izgalmas sztoriját legalább úgy megtanítják, mint itthon Lehel vezérét, aki Augsburg után úgy verte hókon Konrád herceget, hogy az jobb ötlet híján meghalni volt kénytelen. A különbség mindössze annyi, hogy itt nem germánok ellen folyik a küzdelem, hanem egy Grendel

nevű szörnyeteg, majd az ő hasonlóan rosszindulatú anyukája, végül pedig egy méretes sárkány ellen. A játék maga a fentebb említett, Zemeckis-féle filmhez készül, ezt már tavasszal bejelentették, és a Ubisoft egyik fejeze, Alain Corre akkor úgy fogalmazott, hogy alkotásuk újraértelmezi majd a harmadik személyű akciójátékot, Yves Guillemot pedig egyenesen azt mondta, hogy a *Beowulf* „elképesztően jó” lesz. A Paramounttal való szoros együttműködésnek köszönhetően a játék követni fogja a film sztoriját és eseményeit, de a mozivászon látottakat kellő odafigyeléssel átszabják a virtuális világ igényeihez. Maga a neves filmrendező is megszólalt az ügyben, és kijelentette, hogy a *Beowulf* mozi tökéletesen alkalmas lesz egy játék elké-

## HA TE MONDOD

„A KÖZÖNSÉG VARRATMENTES ÁTMENETET TALÁL MAJD A JÁTÉK ÉS A FILM KÖZÖTT, EZ TESZI A KETTŐT EGYSÉGESSÉ.”

Robert Zemeckis, rendező, Paramount



szítésére. „Nemcsak lenyűgöző története és karakteres vizuális világa van, amely könnyen átültehető a játékok nyelvére, hanem az egész film digitális lesz, így minden anyagunkat könnyedén felhasználhatja a Ubisoft” – mondta el Zemeckis.

## TIWAK + YETI = BEOWULF

2006 eleje óta készül a Ubisoft Tiwakjánál, vagyis ugyanott, ahol a *Ghost Recon: Advanced Warfighter*

is legyártották. Grafikai motorja is ugyanaz a Yeti lesz, amelyik előző játékokat mozgatta, bár egészen más hangulatú képvilágra van kilátás, mely az ígéretek szerint hűen igazodik majd a filmbéli megjelenítéshez. A grafika az előzetes képek és videók alapján ennek megfelelően igazán tetszetős lesz. Stílusát tekintve a *Beowulf* egy harmadik személyű akciójáték lesz, mely elsősorban a fegyveres küzdelemre fókuszál. Természetesen mi alakítjuk a címszereplőt, de a hírek szerint nem kizárólag a mondában megírt eseményekre koncentrálnunk, hanem inkább az uralkodása során felmerülő kalandos konfliktusokra és királyságának megtartására. Ennek megfelelően tetteink és döntéseink befolyásolják a világ sorsának ala-



Cszimás kan dül

kevésbé hatékony berserker módot. Ez ideiglenesen megnöveli erőnket (brutális mértékben), van azonban két buktatója is. Egyrészt ilyenkor annyira elönti agyunkat a düh, hogy nem fogjuk tudni megkülönböztetni az ellenséget saját embereinktől (ha megölnék egyet bajtársaink közül, szellemük viszont, hogy leányázzon minket), másrészt a berserker lejárta után egy ideig kábán szédelgünk, ami sokkal sebezhetőbbé tesz.

### TÁBORNOK, KÉSZÍTSE AZ EMBEREIT!

Beowulf nem egy utolsó senkiházi, sőt még katonái is vannak, akiket bátran használhatunk is a küzdelmek során. Ha elesnek, különleges harci énekekkel tudjuk őket feltámasztani, és ezeket állítólag külön minijátékkal kell majd

kulását is, és – mint az manapság egyre divatosabb – a jó és a sötét oldal felé is sodorhatjuk birodalmunkat. A megpróbáltatások során persze nem csupán kardunk erejére hagyatkozhatunk. Nyers erőnket (carnal powers) segítségével hívva brutális támadásokat kivitelezhetünk, melyekkel általában elmarjuk a szörnyet, majd látványos effektusok közepette használhatatlanná amortizáljuk – például ököllet szétütjük. Beowulf tehát kemény legény, de ha mégis nagy a baj, még mindig használhatja a nem

### SZÖRNYPOFÁK

Bár a játék a GRAW motorját használja, a képi világ komolyan különbözik a taktikai lövöldözés testvértől. A környezet színvilágát és a szörnyetegek egy részét is Zemeckis filmjéből emelték ki. Ez egyben azt is jelenti, hogy – noha a film körül még nagy a titkolózás – a vásznon feltűnő ellenségek némelyikét már most alaposan megnézhetjük magunknak.



„Szilárd tekintete állta csak a tenger vad hullámit”

abszolválunk (bár ezekről még szinte semmit sem tudni). Minijátékokból egyébként többféle is lesz, előfordul majd, hogy ilyen módszerrel ösztönözhetjük majd gyorsabb vezésre embereinket hajózás közben, de ezzel tudjuk elérni azt is, hogy Heorotban (itt kell legyőznünk az egyik főgonoszt) minél hangosabb énekkel gúnyolódjanak Grendelen, a szörnyetegen. Egyszerre összesen 15 társunk lehet, ami nem is rossz, hiszen azért mégsem egy stratégiai játékról van szó. Háromfős csapatokban mozgathatjuk őket, viszonylag egyszerű megoldással, egérrel kiadható, konkrét utasításokkal. Az akciók rendki-

vül pörgősek, fegyverünk igen hamar elkopik, eltörök, úgyhogy gyakorta kell használnunk pusztá öklünket, vagy jobb esetben a meggyilkolt ellenség fegyverét. Általában nem csupán a tűzgomb nyomogatásával telik majd az ütközet, hiszen többnyire kombókat és a fentebb említett extra támadási módokat kell használnunk a túlélés érdekében. Már csak azért is fontos ez, mert minél trükkösebben harcolunk, lovagjaink annál nagyobb harci kedvvel vetik magukat az ellenségre, ám ha ügyetlenek vagyunk, az ő lendületük is alábbhagy. A bajtársak fegyverze alakítható, mint-hogy kardjuk helyett felszerelhetjük őket lándzsával vagy kalapáccsal, annak megfelelően, hogy miféle szörnyeteggel is van dolgunk éppen.

### MÉHVADÁSZ

Két küldetés között visszatérünk saját királyi csarnokunkba, ahol beszédbe is elegyedhetünk alattvalóinkkal. Az, hogy az emberek hogyan viselkednek velünk, nagyjából attól függ majd, mennyire makulátlanul teljesítettük a megelőző küldetéseket. Arról egyelőre nincs hír, hogy szerepjátékelemet milyen mértékben tartalmaz majd a Beowulf, de az biztos, hogy ezekben a szünetekben fejleszthetjük majd különleges képességeinket, és azt is megnézhetjük, hogyan állunk a játék teljesítésében összességében. Bár egy térképen kiválasztható majd, hogy mikor merre kívánjuk folytatni a kalandozást (amikor halljuk, hogy valahol konfliktus van, odamehetünk rendet rakni), de a játék egészében véve lineáris lesz, és a készítőik által előre kitalált történet határozza meg. Van arra kilátás, hogy a számtalan P kategóriás mozi játékadaptáció után végre kapunk egy elviselhető szintű játékot is. Egyelőre arról nem tudni, hogy a tucatnyi sztár közül ki adja végül a hangját is a játékhöz, de ez már kizárólag annak a függvénye, hogy a Ubisoft mennyire hajlandó a zsebébe nyúlani.

### DUNCAN ELSŐ BENYOMÁSAI:



Szép és jó játéknak ígérkezik a Beowulf, sőt lehet akár nagyszerű is, amennyiben nem éri el a filmes adaptációk átka. Szurkolok a Tiwaknak.

Már csak Master Chief hiányzik innen...

„Srácok, ne hülyüljétek, bújjatok elő!”

„Melyik volt az a fogyatékos, aki a tábornót mellé rakta a dinamitos ládát?”

# WORLDSHIFT

**A sötét jövőről való víziók újabb előfutára ez a készülő sci-fi RTS, amelyben egy 21. századi katasztrófa után az emberiség küzd a túléléseért. A Föld kétségbeesett lakosságának örült mutánsokkal kell szembeszállnia, miközben jó öreg bolygónkat fokozatosan fertőzi meg egy a világűrből érkezett gyilkos anyag. . .**

Látszik tehát, hogy a készítőket a bevezetőmben említett anyag helyett a Command&Conquer fertőzte meg igen erőteljesen, mert a sztori kísértetiesen emlékeztet az EA RTS-ének jól ismert felállítására. Pedig a készítő azért igyekeztek a sztorit egyedi vonásokkal is ékesíteni. Az emberiség például nem ücsörgött a babérjain, hanem igyekezett kolonizálni a Naprendszer bizonyos bolygóit, mielőtt a katasztrófa bekövetkezett volna. A „Shard Zero” nevű hatalmas sötét tárgy először a Plútó környékén jelent meg és senki sem fogta fel, milyen veszélyt jelent majd számunkra... Egyre jobban közeledett planétánkhoz, míg végül összeütközött vele, és ezzel civilizációnknak befellegzett...

újraformálja a Föld arculatát, kipusztítva a flórát és a faunát. Ez néha teljes évszázado-

„Törzsek” élnek: ők azoknak az embereknek a mutáns leszármazottai (tehát igazi „száj-

a sztorit kitalálta... Mindenesetre maga a játék ígéretesnek tűnik. A készítő szerint az irányítást nagyon könnyű lesz majd megtanulni, és igazi pörgős, nonstop, akciódús RTS játékmennel lesz majd dolgunk. Emellett új ficsőroketet is találunk majd a *Worldshiftben*: nincsenek olyan technológiai fejlődésrendszerek, mint a régi RTS-ekben, hanem a játékos saját maga fedez fel és szerez meg különféle tárgyakat és különös relikviákat, amelyek segítségével az egész játékmenetet megváltoztathatja, vagy akár új típusú taktikákat is alkalmazhat. Ezeket a tárgyakat akár a csataterén elszórva is felfedezhetjük, de a küldetések jutalmaként is megkaphatjuk. Hogy pontosan miképpen befolyásolhatják a játékmenetet, az persze érdekes kérdés... Érdekesség még, hogy állítólag random térképeket kapunk majd, így az újrátjátszások során a felfedezés újabb és újabb örömforrást jelenthet. Persze természetesen a hangsúly a multiplayeren nyugszik majd, amelynél sokkal pörgősebbre számíthatunk, mint a korábbi RTS-eknél. Hmm..., meglátjuk...

**GYORSNÉZET**

**KATEGÓRIA**

RTS

**KÖRNYEZET**

SCI-FI

**KIADÓ**

MÉG NINCS

**FEJLESZTŐ**

BLACK SEA STUDIOS

**MEGJELENÉS**

2008. ELSŐ FELE

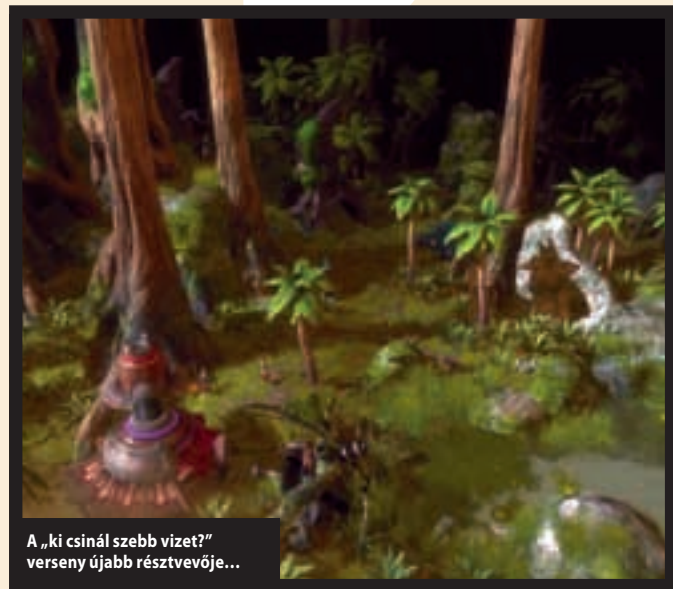
**FEJLESZTŐI PORTRÉ**

A Black Sea Studios leginkább a középkori témájú *Knights of Honor*-al vált ismertté, a sci-fi RTS-ek világában még nem csillogtatták meg tudásukat.

**GYORSLINK**  
**2054**

**TÖBB EZER ÉVVEL KÉSŐBB...**

Persze az egész emberiség kipusztítása nem megy egyik napról a másikra. A Shard Zero maradéka tovább terjeszti a vírust, amely



A „ki csinál szebb vizet?” verseny újabb résztvevője...

kig tart, mások csak pár óráig. Az emberiség kollektív öngyilkosság helyett megtanult adaptálódni a katasztrófához: egy új kultúrát fejlesztettek ki és öt nagyvárosban élnek, mindennap keservesen megdolgozva és megszenvedve a ritka nyersanyagokért, amelyek a városok közelében találhatók. A biztos falakon túl pedig a

bőrpánkok”), akiket komolyan megfertőzött a vírus, de mégsem pusztultak bele...

**EGYSZERŰ ÉS NAGYSZERŰ?**

Rendkívül igyekeztem érdekesen ecsetelni ezt a... remek kis történetet, de azért lássuk be, hogy nem fog Nobel-díjat kapni, aki ezt

**BAD SECTOR ELSŐ BENYOMÁSAI:**



A kicsit unalmas sci-fi katasztrófa-történet ellenére az új ficsőroket miatt ígéretesnek tűnik, minden azon múlik, hogy a pörgős RTS-elemeket mennyire tudják érdekessé varázsolni...





A kisördög is azt mondja, hogy lójj!



Itt valaki nagyon eltaknyolt...

# CARTOON NETWORK UNIVERSE: FUSIONFALL

**A rajzfilmek világában gyakorlatilag minden lehetséges, talán épp ezért szeretik egyformán a felnőttek és a gyerekek is őket.** Ám az egyik híres, gyermekműsorokat sugárzó csatorna túl akar lépni a televízió katódcsovén, és a virtuális térben is ugyanazt a szórakozást akarja felkínálni nekünk, amin már több generáció is felnőtt az évek során.

**A** Cartoon Network olyan feledhetetlen karakterekkel segített átvészelni a gyerekkorunkat, mint Dexter, a gyerek zseni, a folyton a gonosz erők ellen harcoló Pindur Pandúrok, vagy épp a nőügyeiben felsülő Johnny Bravo. A számtalan karakter mindegyike megérdemli, hogy szerepeljen a csatorna

gőzerővel dolgozik saját MMO-játékán, de a Nickelodeon is szövögeti saját terveit a virtuális tér meghódítására, így a Cartoon Network jó, ha már előre felkötö az, amije van, mert komoly konkurenciára számíthat a jövőben. *Cartoon Network Universe: FusionFall* néven érkezik majd meg az a játék, amit

## MINDEN KEZDET NEHÉZI!

A harc kezdetén saját avatart kreálhatunk majd magunknak, ami a virtuális karakterünket jelenti. A beállítások széles skálájának hála, akár saját magunkat is megformázhatjuk 3D-ben, de természetesen tetszőleges modellt is kreálhatunk, ha úgy tartja kedvünk. A dizájnról a japán anime stílus lesz a jellemző, de szerencsére nincsenek ránk erőltetve az élénk színű frizurák és más jellegzetességek, így tényleg egyedi karaktereket alkoshatunk meg. Az avatáron keresztül látjuk majd a rajzfilmszerű világot, amiben másokkal is kapcsolatba léphetünk. Nagy hangsúlyt fektetnek a készítőik a közösség teremtésére, mivel a feladatok összetettsége miatt mindenképp szükség lesz csapatok kialakítására, akik hatékonyabban vehetik fel a harcot az idegenek ellen. A Cartoon Network népszerű karakterei is a segítségünkre lesznek, így Ben 10, vagy akár a rémkölykök is besegíthetnek az ütközetekben. A sok harci cselekményt azonban nem véresen kell majd elképzelni. Gyerekeknek szánt MMO lévén a fejlesztők odafigyelnek az erőszak szűrésére, így nem kell attól tartania a szülőknek, hogy gyerekük megváltozik az egyik csata után, hisz csak olyat láthat majd a monitoron, amit a legkisebbek is megértenek, és fel tudnak dolgozni. A helyszíneket változatosan alakítják ki, hatalmas metropoliszok és ősi romok is fel lesznek építve, aminek hála nemcsak érdekes, de izgalmas kalandozásokra is számíthatunk. A játékménetre a

konzolon jól ismert platform elemek lesznek a jellemzőek. Ugrálni, becsúszni és verekedni is tudnak majd a karakterek, miközben a különféle támadások, a fejlődési rendszernek hála, idővel igen látványos szintre emelkedhetnek. Öröm lesz nézni, ahogy hosszas fejlesztés után a kis szemüveges gyerek kenterbe veri még a Pindur Pandúrokat is. Sajnos a játékért nemcsak a boltban kell majd fizetni, hanem havonta egy kisebb összeget is rá kell majd szánni, ám ezért cserébe a fejlesztők folyamatosan készítik majd az újabb tartalmakat, amiknek hála, mindig lesznek kihívások a játékban. Sajnos grafikai nem lesz megrengetve a CryEngine 2 trónja és az is biztos, hogy sokan nem fogjuk élvezni azt, amit ez a program kínál, de a gyerekek biztos imádni fogják a játék kínálta lehetőségeket, hisz elsősorban nekik készítik ezt az MMO-t és nem a *Doom 3*, vagy épp a *Counter Strike* büvöletében felnőtt játékosoknak. **Chesario**



Ha megnövök, olyan leszek mint te!

új játékában, ami a manapság igen divatos MMO-vonalon támad majd minket 2008 nyarán. Az online játszható programok elsősorban a felnőtt idegzetű embereknek jelentenek tartalmas kikapcsolódást, ám mostanság a gyerekeket is igyekeznek elcsábítani a fejlesztők egy olyan világba, ahol a való életből ismert karakterek, vagy termékek köszönnek vissza ránk. A LEGO már

az eddig az ázsiai piacra fejlesztett MMO játékaikról híres Grigon Entertainment készít nekünk. A sztori szerint egy óriási objektum közeledik a Föld felé, ami eddig több bolygót is magába olvasztott már. A félelmetes jövőképet látva a gyerekek felkerekednek, hogy megállítsák a közelgő vész, így mentve meg a világot. A tét tehát nem kicsi, fel kell venni a harcot az idegen erőkkel, hogy biztosítsuk az univerzum jövőjét.

### GYORSNÉZET

#### KATEGÓRIA

MMO

#### KÖRNYEZET

RAJZFILM

#### KIADÓ

CARTOON NETWORK

#### FEJLESZTŐ

GRIGON ENTERTAINMENT

#### MEGJELENÉS

2008 NYARA

#### FEJLESZTŐI PORTRÉ

A koreai Grigon Entertainment 1998 óta van jelen a videojátékok világában. Az utóbbi években főleg az ázsiai régióknak készítettek MMO-játékokat. Az eddig megjelent alkotásaik közül a *Seal Online* lett a legismertebb, ami alapján biztos, hogy jó kezekbe került a Cartoon Network MMO-fejlesztése.

#### GYORSLINK

**2213**



**Rambo most már tényleg nyugdíjba ment (reméljük...), viszont a Techland legújabb pörgős FPS-ében egy igazi „harci kutyát”, egy superkommandózt irányíthatunk, aki a világ legezotikusabb helyeire kerül el, hogy helyi diktátorokkal szálljon szembe, elrabolt hírességeket menekítsen meg, illetve Jack Bauer munkáját is átvéve a terroristáktól mentse meg a szabad világot.**

**H**a a bevezetőben felvázolt felállítás bugyutának hangzik nektek, ne aggódjatok, a hiba nem a ti készülétekben van, mert tényleg az. A lényeg azonban nem az Oscar-dijra ácsingózó sztorin nyugszik, hanem a pörgős, gyilkos akción. A *Warhounds* igazi „ízig-véríg” FPS, ahol előbb lövünk, aztán sem sokat kérdezzünk, inkább végrehajtjuk a véres küldetést, aztán gyorsan meglépünk a tett helyszínéről.

**„MR. KUTYA, AZ ŐN FELADATA, HA ELVÁLLALJA...”**

*Soldier of Fortune?* Gondolom, sokaknak ez a régi FPS ugrik be. Bár a munka típusa valóban megfelel ennek a régi FPS-nek, ugyanakkor szó

sincs arról, hogy a küldetéseket lineárisan kapnánk egymás után egy hatalmas sztorin keresztül. A missziókat a világtérképen kiválasztva vehetjük fel. Eleinte nagyon kevés megbízatást vállalhatunk el, de ahogy fokozatosan javítunk a hírnevünkön, úgy árasztanak el

Más missziók során kevés „piszkos” feladatot kell ellátnunk: egy helikopteres vagy teherautós UN-segélyszállítmányt kell megvédenünk, amint egy veszélyes területen keresztüljutnak. Bár hősünk kemény és sokat megélt cinikus zsoldos katona, ugyanakkor

legeldugottabb sarkaiba is eljuthatunk. Mivel hősünk nem egy elegáns, diszkrét Hitman, ezért városi küldetéseket nem sóznak a nyakunkba, hatalmas utcákkal és síkatorokkal, de azért kisebb falvakba el fogunk majd jutni, ahol elszórt vityilők között kell irtanunk a népet.

Bár a küldetések egy részéhez csak egyszer megyünk el egy adott helyszínre, máshoz viszont retúrjegyet kapunk, előfordulhat, hogy az adott misszió során valamilyen újabb fontosabb esemény történhet, amellyel kapcsolatban megbízónknak további hasfájása lehet. Bár a helyszín elrendezése természetesen nem változik, viszont az ellenségek és a járművek nem ugyanazon a helyen lesznek. A küldetéseket az is változtatossá teszi, hogy többféleképpen oldhatjuk meg őket, úgyhogy az újrajátszás is élvezetes lehet. Mivel a zsoldos munka igencsak jövedelmező, ezért riválisaink is lesznek, akik egymástól és tőlünk is megpróbálják elhappolni a küldetéseket. Ha sikerrel járnak, akkor azzal ők is növelik a reputációjukat, így hozzánk hasonlóan még több missziót vállalhatnak. Hab a tortán, hogy ezekkel a fickókkal találkozni is fogunk, és egyáltalán nem biztos, hogy nem épp az ellenkező olda-

## » MINDIG A JÓ FIÚK OLDALÁN FOGUNK HARCOLNI, ÉS NEM BÁNTHATJUK AZOKAT, AKIKET MEG KELL VÉDENÜNK. «

minket az újabb és újabb melókkal az egész világon keresztül. Miután megvizsgáld a küldetést és egy mély lélegzetet véve eldöntötöd, hogy elvállalod, fel kell szerelkezned a helyhez és a feladathoz illő fegyverekkel és harci eszközökkel, mielőtt elutazol a helyszínre.

**„I NEED A HERO”**

De milyen feladatokat is kell vállalnia harcedzett zsoldosunknak? Bizonyos küldetések során nem kell teketóriáznunk: valami ázsiai kiskirály bázisát kell a levegőbe röptenünk, miután alaposan kipucoltuk a környéket.

mindig a jó fiúk oldalán fogunk harcolni, és nem bánthatjuk azokat, akiket meg kell védenünk. A küldetéseinkért pénzt is kapunk, de még fontosabb, hogy elismertséget is: minél többet teljesítünk, annál inkább javul a „renoménk”, amelynek köszönhetően a különféle kormányok újabb és újabb feladatokat mernek ránk bízni.

**EGY UTAZÁSI IRODA SEM VÁLLALNA BE**

A legtöbb misszió egzotikus helyeken játszódik. Észak-Afrikától kezdve a balkáni országokon keresztül a Távol-Kelet

### GYORSNÉZET

#### KATEGÓRIA

FPS

#### KÖRNYEZET

NAGYVILÁG

#### KIADÓ

MÉG NINCS

#### FEJLESZTŐ

TECHLAND

#### MEGJELENÉS

2008.

#### FEJLESZTŐI PORTRÉ

A Techland lengyel cég rengeteg kisebb játékot fejlesztett eddig, ám a legnagyobbüzusabb projektjük eddig a kicsit felemásra sikerült *Call of Juarez* volt. A *Warhounds* lesz talán az igazi áttörés.

#### GYORSLINK

1983

**KIS KIEGÉSZÍTŐ JÖVEDELEM...**

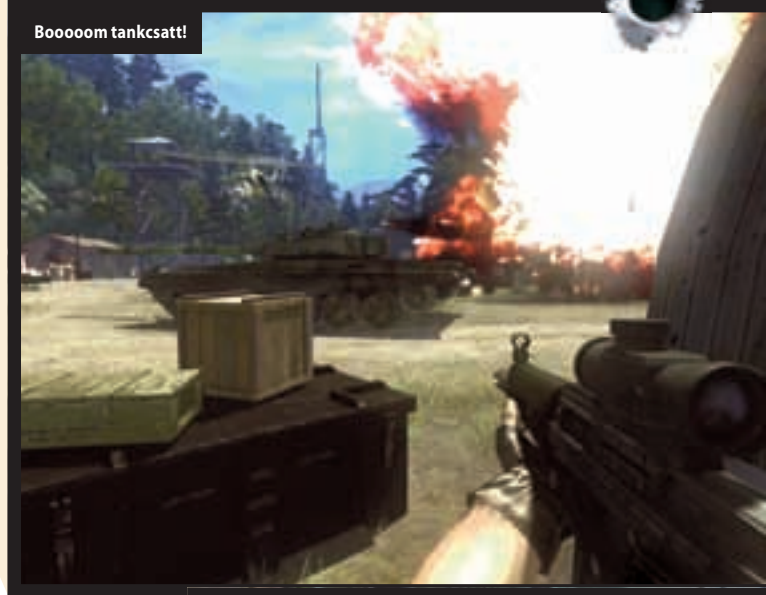
FPS-ekben persze már régóta megszokhattuk, hogy elveszünk az ellenségeink fegyvereit, itt viszont újdonság, hogy a küldetések végén egyeseket meg is tarthatunk, így állandó felszerelésünket dúsíthatjuk vele. A puskák és pisztolyok mellett más – a küldetésekhez passzoló – kincseket is zsákmányolni fogunk (hmm... a távolkeleti kiskirály aranyozott fogsora mellett vagy a negyedik szeretőjének tartogatott gyémánt nyaklánc mellett talán akár Mao dedikált fényképét vagy Lenin Nagyezsda Krupszkájának írt eredeti sze-

relmes leveleit is...), amelyeket aztán jó pénzért eladhatunk a fekete piacon. Persze a küldetésekért is szép zsetont kapunk, de jövedelemkiegészítésként igencsak hasznos a sok zsákmányolt cucc. A pénzt aztán a saját titkos fegyverraktárunk bővítésére használhatjuk fel. Csak rajtunk áll, hogy milyen harci eszközöket vagy járműveket vásárolunk a következő küldetésre. De persze mindig érdemes figyelembe venni, hogy mire lehet majd szükségünk a továbbiakban...

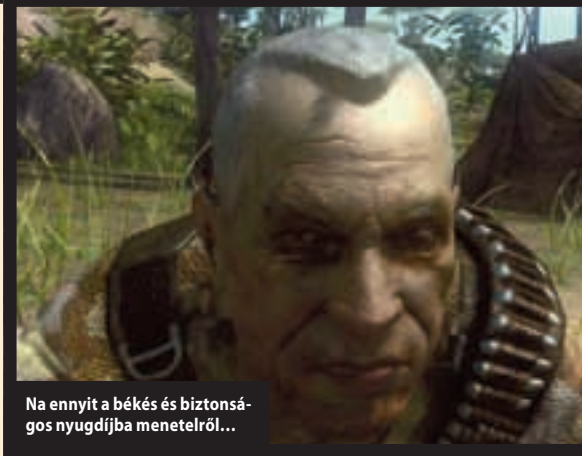
lon harcolnak, úgyhogy őket is ki kell majd iktatnunk, miközben az ellenség összetüzet nyit mindkettőnkre... Nehéz a zsoldos élete, de ha elintézzük a fickót, akkor legalább egyfel kevesebben ácsingóznak a küldetéseinkre...

**CSAK MEGFELELŐ EMBERT A KÉNYES FELADATRA**

Bizonyos küldetésekhez speciális felszerelés vagy képességek is szükségesek. Robbantós missziót például nyilván nem tudunk robbanóanyag nélkül véghezvinni. Más küldetésekhez a reputáción kívül valamilyen képesítés is szükséges. A bérgyilkos missziókat például egy buta kommandós nem tudja véghezvinni, ezért ennek megfelelő képesítésre lesz szükségünk hozzá. Hogy ezt hogyan tudjuk megszerezni? A küldetések során annak alapján szerzünk pontokat, hogy hány mellékküldetést hajtunk végre, miképpen intézzük el az ellenséget (nyilván minél diszkrétebben vagy gyorsabban, annál jobban honorálják ténykedésünket). A pontok segítségével fejleszthetjük különböző képességeinket, sőt még specializálhatjuk magunkat is valamilyen irányba. Háromféle „szakirányba” indulhatunk el. Akik leginkább a Rambo-féle iskolát szeretnék követni és a brutális tüzerőt kedvelik, azoknak a fegyverspecializációt érdemes követniük. Ez gondolom, jól



Boooooom tanksatt!



Na ennyit a békés és biztonságos nyugdíjba menetelről...

hangzik, azonban hogy ne legyen ilyen egyszerű dolgunk, a speciális fegyverek használatának engedélyéért különféle pénzszegeket is ki kell pengetnünk, illetve oktatásban is részt kell vennünk. Macerás? Hát Rambo sem a helygettől tanulta meg, hogyan kell a lecövekelt géppuskát, az AK 47-est vagy a rakétavetőt használni...

Akinek szimpatikusabb a különféle járművek használata, mint a speciális fegyvereké, azok az autótolvajlás és tankvezetés „művészetét” is megtanulhatják: így magasabb szinten bármikor bepattanhatunk egy dzsipbe vagy egy harkocsiába, hogy lerázzuk a nyakunkba lihegő mexikói muchachókat, vagy épp ellen-

kezőleg: ezzel intézzük el őket, ha már kifogytunk a skulóból... Végül ott az alpinista, aki magasabb szinten bármilyen nehezebb hegyoldalt meg tud mászni.

**CRYSIS FUT A PÉNZÉÉRT?**

Természetesen nehéz lesz a Crystist a saját térfelén, a döbbenetes grafika kidolgozása terén megverni, de azt már a *Call of Juarez*-nél is láthattuk, hogy a Chrome engine nagyon szép – ha van vasad is hozzá... A *Warhounds* a *Chrome* alaposan továbbfejlesztett változata, amely már DX10-et és Pixel Shader 4.0-t használ majd, úgyhogy egész biztosan csak akkor lesz igazán ütős, ha elég modern videokártyád lesz majd hozzá. A *Call of Juarez* után nem számítok túl sok kegyelemre a készítőktől a gépigény terén, bár azért reménykedjünk, hogy nem kell majd Paks hozzá... Különben még dühbe jövünk, odaküldünk egy zsoldost és felrobbantjuk...



Hősünk itt gyakorolja Steven Seagal „feszülten figyel” arckifejezését...

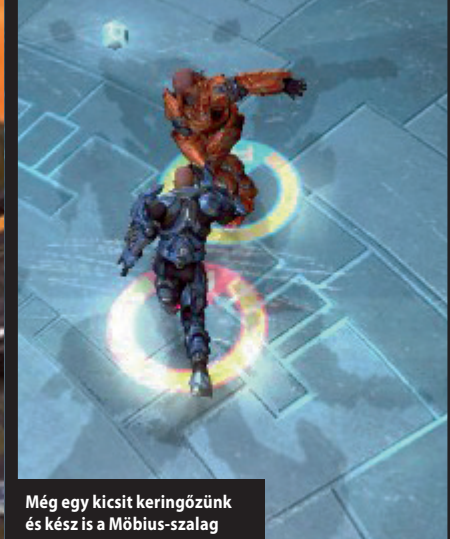
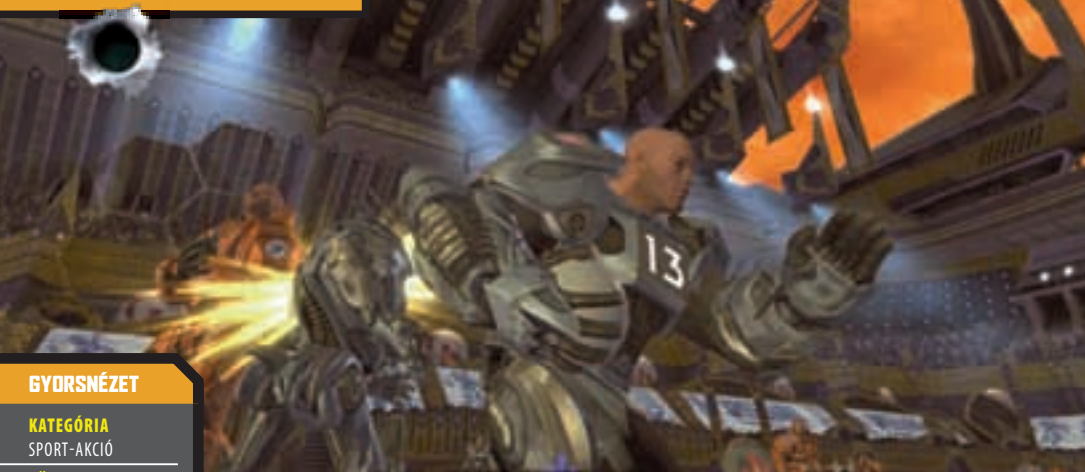


„Frank, van nálad egy mentolos rágó? Reggel nem mostam fogat...”

**BAD SECTOR ELSŐ BENYOMÁSAL**



A *Warhounds* kicsit olyannak tűnik számomra, mint a *Soldier of Fortune* alaposan felturbózott, sokkal komplexebb, nonlineáris változata. A gépigénytől előre felek, egyébként korrekt alkotásra számítok...



Még egy kicsit keringőzünk és kész is a Möbius-szalag

**GYORSNÉZET**

**KATEGÓRIA**  
SPORT-AKCIÓ

**KÖRNYEZET**  
VALAHOZ A TÁVOLI  
HIGH-TECH JÖVŐBEN

**KIADÓ**  
FROGSTER

**FEJLESZTŐ**  
KYLOTONN

**MEGJELÉNÉS**  
2007. SZEPTEMBER

**FEJLESZTŐI PORTRÉ**

A francia fejlesztőgárda legutóbbi fontosabb munkája a viszonylag közepes *Bet on Soldier* volt.

**GYORSLINK**  
**2058**

# SPEEDBALL 2

**Már nincs más köztem és a kapu között, csak az elszánt kapus. Koncentrálok, kinézem a balsarkot, csinálok egy lövőcselet, majd megküldöm a labdát. A játékszer száll, de ellenfelem elkapja. Itt ér véget a foci, és kezdődik a Speedball, ugyanis egy jól irányzott ütéssel padlóra küldöm a kapust, majd megszerzem az engem megillető gólt.**

**A** Speedball szabályai nem először jelennek meg monitorainkon. Talán akadnak még, akik emlékeznek erre a véres sportágra az amigás korszakból, amikor is a Bitmap Brothers díjnyertes játéka a *Speedball 2: Brutal Deluxe* kábitott minket a képernyők előtt. Később érkezett egy újabb eresztés még az első Playstationre, azonban az már kevesebb vizet kavart. Most, 2007-ben a francia Kylonn fejlesztői szeretnék ismét feléleszteni az 1990-es évi sikerjá-

ték hangulatát, ebben segítségükre lesz az elődöt is fejlesztő brit cég. Talán így sikerülni fog a nosztalgia mellé valami frissességet is hozni.

**ÚJ KÖNTÖST A RÉGINEK**

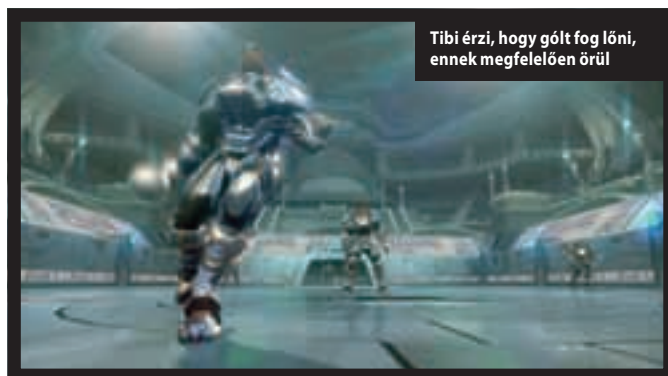
Természetesen mivel is lehetne kezdeni a Speedball világának a felélesztését, mint hogy átsegíteni azt a harmadik dimenzióba. A játék teljes 3D-s pompájában gyönyörködhetünk majd, azonban az eddig megjelent képek és videók óvatosságra intenek

minket. Ugyan a karakterek kidolgozottsága hagy némi kívánnivalót maga után, a meccsek közben azonban kellő távolságból irányíthatjuk az eseményeket, így könnyen szemet hunyhatunk a grafikai hiányosságok fölött. Oh, és ugye mi is történik a meccsek alatt? Nos, a lehető legegyszerűbb elméletet kell csupán követnünk: gólt szerezni

visszatérnek az amigás *Speedball 2: Brutal Deluxe* játékmotívumok az irányítás szempontjából.

**KELL EZ NEKÜNK?**

A *Speedball 2* fejlesztése már lassan a végéhez közeledik, ám az eddig látottak alapján azért volna még mit beleépíteniük



Tíbi érzi, hogy gólt fog lőni, ennek megfelelően örül



Mi a reték is itt a szabály? Akkor a 27-es vonaltól a kék lézerbe?



Hogy kicsoda? Nem értem...

minden áron. A szabálykönyvet ugyanis megehetette egy elhízott véreb, hiszen szinte nincs is határa annak, hogy miképp juttatjuk az ellenfél kapujába a labdát. Ehhez teljes mértékben amortizálhatjuk ellenfeleinket különböző becsúszásokkal, ütközésekkel, de akár az öklünkkel is szorosabb kapcsolatba hozhatjuk a buksijukat. Persze érdemes figyelembe venni, hogy ők is hasonlóképp járnak el velünk szemben. Fontos lesz tehát a megfelelő cselek és kombók betanulása, majd sikeres alkalmazása, más különben a meccsek végén kirakókat is játszhatnak a csontjainkkal az orvosok. A fejlesztők ígéretei szerint, akik egy klasszikusabb élményre pályáznak, szintén megtalálják a számításait, ugyanis a kidolgozott védő- és cselezőrendszer kikapcsolásával

a Kylonn fejlesztőinek. A jelenleg játszható pályák sajnos ordítanak az eredetiségért, ugyanis azon kívül, hogy high-tech stadionokban püfölhetjük agyon egymást, nem sok különbséget lehet felfedezni. Maga a pálya mindenhol ugyanaz, egy-két platform vagy taktikázást segítő elem igazán nem ártana, mivel így túl egysíkú az egész (szó szerint). Elképzelhető azonban, hogy a későbbiekben imáink meghallgatásra találjanak, ugyanis a francia fejlesztők elmondásai alapján szeretnék a játékot bővíteni a kiadás után is újabb pályákkal és csomagokkal. Mindenesetre így is élvezetes játék a *Speedball 2*, várjuk nagy szeretettel, hisz jó kikapcsolódást jelenthet egy kis püföls foci.

**Mayer**



# BEMUTATÓK

SZERKESZTŐI JEGYZET



**Sziasztok,**  
épp az imént érkeztem vissza szeretett ZeroCool kollégáknál tett baráti hangulatú, félhivatalos látogatásomból, mely a (szinte) szomszédos 407-es szobában zajlott, ünnepélyes külsőségek mellőzésével. A „félhivatalos” jellegét az kölcsönözte az eseménynek, hogy részben felhívtam szíves figyelmét arra a nem elhanyagolható apróságra, hogy végtagjainak száma, csontjainak épsége és úgy általában, testi-lelki jóléte szoros összefüggésben áll azzal, hogy mikor is készül el végre ehavi fókuszikkünkkel. Másrészt viszont otthagadtam és tátott szájjal néztem ahogy régi quake-es rutinnal bunny-zik és shotival osztja a náciakat – de nem is ez volt az igazán mellbevágó (bár Zero tényleg jól nyomja), hanem a játék grafikája. A Medal of Honor: Airborne – Unreal Engine 3, ugye – döbbenetesen jól néz ki, mégis, Zero szerint viszont lehetett volna szebb is... No igen, ha valakinek az aktuális csúscsúcsok, csúscsúcsok mennek át a keze alatt, az elkényelmesedik (a teszthez több konfigot is kipróbált, és az imént valami tényleg nagyon brutál kombót rakott össze), de vajon a játékosok hány százaléka látja a legfrissebb játékokat a legnagyobb felbontáson, legjobb grafikával, röccenésmentesen futni? Sose voltam igazán fanatikus gépjeltesztelő (mi ráadásul csalhatunk, mert ha gépigényesebb játékokat tesztelünk, kapunk kölcsönbe erősebb hardvert) de egy pillanatra megértettem azokat, akik nem sajnálnak rendszeresen százezreket költeni egy folyamatosan „up-to-date” csúcsmasinára. Persze a grafika nem minden. Mondanám hogy „hanem mi” de szerencsére elfogyott a hely, úgyhogy mindenki döntse el maga.

mazur

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSI RENDSZERE



### ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

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

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

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

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

### 90%+

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

### 80-89%

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

### 70-79%

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

### 60-69%

Ezeknek a játékoknak még szintén vannak jó tulajdonságaik, ám a rosszak bizony már felüljük kerekdedek. Ötlétlen, farszto, esetleg technikailag tökéletlen programok, s ebből kifolyólag a játékelményt már épp hogy csak kielégítőnek nevezhetők. Ki lehet őket próbálni, de végigjátszásuk csak az adott műfaj szerelmeseinek ajánlott.

### 50-59%

Az ebbe a csoportba sorolt játékokban nem nagyon fogsz szórakozást találni, még akkor sem, ha nagyítóval keresed. Végigjátszásról szó sincs, hiszen jóval hamarabb fognak felállni előlők 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 hajatad téped tölük, vagy egyszerűen csak szánakozva rohögsz rajtuk. Technikailag katasztrófálisak, „játékmenettel” már-már nem is rendelkeznek. Ha meglátod valamelyiküket, menekülj, amíg megteheted, vagy égesd el a lemezt, és a maradványokat ásd el jó mélyre.

## HAVIKÉRDÉS

Az e havi kérdést Takács Zoltán tette fel nekünk, és a következők:

### „Milyen nagy bejelentést vársz a Games Convention 07-től?”

A GAMESTAR-CSAPAT



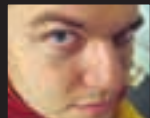
**BERRR**  
SZAKTERÜLET: KALAND, MUZEÁLIS ÉRTÉKŰ AKÁRMÍ ELŐLEK: 14 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGÍRÓ (COMPUTER MÁNIA, GAMESTAR)

Valami jó kalandjátékot, mert hiszem, hogy nem haltott még a műfaj!



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

A Diablo 3-at várom már nagyon, de gondom ezzel nem vagyok egyedül. De még örülnék a Fable 2-nek, MMO-k körében a Star Trek Online-nak, bár erre nincs sok esély. Igazából minden újnak örülnék, amivel elkápráztatnának, a gyönyörű grafikával, remek játékelményt valamint igazán egyedi stílussal.



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

Ender hamarabb írta, de az én fejem úgyis idebb van: Starcraft Online és/vagy War40k Online részletek, bármi, amiben úrgárdistákkal lehet káoszényeket (...zergiket) hentezni. Viszont elmondanám – még ha rontom is a kövszámban esedékes beszámoló igalmi faktort – hogy szvsz KIZART hogy lesz Lipsceben valami oltári bejelentés. Túl közel van az E3-hoz.



**ZEROOCOOL**  
SZAKTERÜLET: AUTOVERSENY, FPS, AKCIÓ ELŐLEK: 9 ÉVE JÁTÉKÚJSÁGÍRÓ (PC ZED, GAMESTAR)

Szerintem lesz egy pár érdekesség. Mit várok igazán? Diablo 3, Duke Nukem Forever, GTA IV PC-re, és mondjuk... hmm, legyen egy Aknakereső 2! ☺



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

Lepjenek meg ök! Az új Gv kieg már itt van nálam, az új WoW kieg meg a Warhammer 40 000 Online készül, köszönöm, most jól elvagyok....



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

Diablo 3 telen nyáron. [ez a szlogen már a Heroes III-mál is nagyon rossz volt ☺]



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

Nehéz kérdés, talán az Age of Mythology 2 elfogadható kompromisszum lenne a Warcraft IV és az Icewind Dale 3 mellé... csak aztán nehogy túl hamar felébredjek.



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

Diablo 3-at vagy Diablo Online-t. Bár ez special nem Lipscehez kötődik, én mindenholnan ezt a bejelentést várom. Váromotom már egy jó ideje. Na de mos' baj? ☺

# HA ÚJ VAGY A GAMESTAR-NÁL

## NYITÓKÉP

A cikkeket minden esetben megpróbáljuk nagy képekkel illusztrálni, a sarokpont természetesen a nyitóképpel, mely mind közül a legnagyobb. Hiszünk, hogy a játékról kialakított teljes és hiteles véleményhez hozzátartozik a vizualitás, képi információt pedig nem lehet bélyegmértetben közvetíteni.

## Gyorsnézet

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



## BOXOK

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

## HARDVERBOX

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

## ÉRTÉKELŐ

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

## JÁTÉKBEMUTATÓK

**MEDAL OF HONOR: AIRBORNE** 74  
**EGY KÁVÉ MELLETT** 80  
**WORLD IN CONFLICT** 84



**CIVILIZATION IV: BEYOND THE SWORD** 92  
**MADDEN NFL 08** 96  
**ARENA WARS: RELOADED** 98



**THE SIMS 2: HBM RATATOUILLE** 100  
 101



**JACK KEANE RUGBY 08** 102  
**COMBAT MISSION** 104  
 106

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



### DUNCAN

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

Úgy tudom bejelentek az első stratégiai játékok, ami nem körökre osztott, hanem folyamatosan megy. Durva. Meg egy játékot, amiben csak a fegyvert látod. Durva.



### -CSONTI-

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

Ha a kérdés konkrét játékra vonatkozott, akkor semmit. De például bejelenthetnék, hogy Uwe Boll nem csinál több filmet.



### BAD SECTOR

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

„Várni” nem várok én már semmit. Ha valamilyen csoda folytán lesz Diablo 3 bejelentés, akkor igen örülni fogok, bár a Blizzard eddigi üzletpolitikájának tükrében erősen kétlem.



### ENDER

**SZAKTERÜLET:** RTS, FPS, KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA  
**ELŐLELET:** 500 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (576KBYTE, PC ZED, GAMESTAR)

StarCraft Online-t várom nagyon, vagy esetleg egy játszható demót a Warhammer 40K Online-ból.



### GYU

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

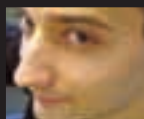
Én azt várom, hogy Claudia Schiffer végre rájöjjön, hogy voltaképp engem szeret és ezt bejelentsen. Ez elég nagy bejelentés lenne! Ha pedig ez nem, akkor legyen mondjuk egy új MMO a Blizzardtól...



### LASER

**SZAKTERÜLET:** GENITÁLIÁK  
**ELŐLELET:** FELFEDEZŐ

A Wizard of Wor Forever bejelentését, illetve, hogy ezentúl a cégek nem fejlesztenek Windows alá játékokat, csak MacOSX-re. Hurrá.



### MADY

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

Hát én még mindig a Duke Nukem Foreverre várok, remélem GC-n már lesz belőle játszható példány végre! ☺



### MAZUR

**SZAKTERÜLET:** FPS, RPG, RTS, DÉMONOLÓGIA  
**ELŐLELET:** 500 ÉVE JÁTÉK-ÚJSÁGÍRÓ (GAMESTAR), 2 ÉVE WARLOCK (WOW)

Nem akarok emózni, de amiket én várok, azokat még úgysem jelentik be (egyebek a többiek mindet felsorolták). Ugyhogy maradnak a GC babék, vagy inkább mádchenek.

## GYORSNÉZET

### KATEGÓRIA

FPS

### KÖRNYEZET

VALÓS

### KIADÓ

ELECTRONIC ARTS

### FEJLESZTŐ

EA GAMES

### FEJLESZTŐI PORTRÉ

Az EA Games csapata az Electronic Arts egyik legspeciálisabb gyermeke. Legyen szó akció, kaland, stratégiájai, autóverseny vagy FPS-játékokról, mindig a maximális szintet hozzák. Sosem tudni, mit csinálnak legközelebb, de az Airborne után az új NFS érkezik a kompánia egyik részlegétől!

### GYORSLINK

1467

**Háború, háború, háború... hmm, ez pont eggyel több, mint amennyi világ-háború volt. Ha viszont azt kezdenénk számolni, mennyi játékban dolgozták fel a témát... A Medal of Honor most is a gyökereknél maradt, de a fejlesztők igyekeztek komolyan felrázni ezt a kissé beszükkült témakört.**



**M**ikor először a kezemben fogtam a *Medal of Honor: Airborne* DVD-t, érdekes érzés kerített hatalmába. Valami olyasmi, mint amiről azok szoktak mesélni, akiknek leperog az életük a szemük előtt valamiféle vesztély esetén. Az egész csak néhány másodpercet vesz el az életünkből, de az alatt az idő alatt iszonyat sok mindent látunk. Elöttem az elmúlt, legalább egy évtized játéktörténelme pergett le. Próbáltam visszaemlékezni azokra a pillanatokra, melyek hasonlítottak erre – amikor egy második világháborús játékot sikerült megszerezniem. Abból látszik, hogy öregszen, mivel csak másodikra jutott eszembe a mai FPS-játékokat is erősen

meghatározó egyik ilyen alkotás. Mond neked még valamit az a név, hogy *Wolfenstein 3D*? Az 1992. május 5-én boltokba került játék fejlesztői (az id Software és az Apogee Software) talán nem is sejtették, mit tettek le az asztalra. Megalkották a modern FPS-játékok első igazi alappilléret. Mi az érdekes az egészben? Még a *Wolf3D*-t is egy korábbi játék, az 1981-ben készült (Jesszus, hiszen akkor születtem!) *Castle Wolfenstein* inspirálta. Micsoda nagy nevek, nemde? Rendben, nyilván ez sokaknak semmit nem mond. Viszont a *Medal of Honor*, a *Call of Duty*, a *Brothers in Arms*, a *Day of Defeat*, a *Close Combat*, a *Sudden Strike*, a *Commandos*,



# A MEDAL OF HONOR AIRBORNE

## ÉGBŐL JÖN AZ ÁLDÁS

» EGÉSZEN ÚJ SZÍNT SIKERÜLT  
VINNI A TELJESEN BEPOROSZO-  
DOTT HÁBORÚS JÁTÉKVILÁGBA! «

Egyes pályák kifejezetten részletgaz-  
dagra sikeredtek. Egyik ilyen, igazi há-  
borús érzést keltő terep ez a városka

a Blitzkrieg, a Company of Heroes, vagy a hazai fejlesztésű Codename: Panzers már ismerősek, nem? Kiváló sorozatok, és mind, egytől egyig már több ízben is feldolgozták a második világháborút. Az Electronic Arts mégis úgy gondolta, hogy van hova fejlődni, és mindezt megpróbálták úgy tálalni, hogy kellően fenntartsák az érdeklődést egy Airborne utáni alkotásra is! De ne szaladjunk ennyire előre.

### NAGY CSATÁK EMLEKEZETES FŐSZE- REPLŐI LEHETÜNK

Mint már említettem, újfent a második vi-  
lágháború jeles és talán már-már ismerős  
helyszínein vagyunk. Egy légi deszantost  
alakítunk, aki halált megvető bátorsággal  
ugrik társaival a csataterre – az ugrást

Kissé robotszerű csapattársaink  
néha jól elvannak a sarokban...  
mintha épp véccére készülne a srác!





Sötétben a legnehezebb megtalálni a jó ugrási helyet. Próbáljunk meg legalább bemökukkolni egy hálószobába ☺

nem úgy kell érteni, mint ahogy Rambo csinálta a már jól ismert filmsorozatban. Hősünk ugyanis az égből pottyann alá, egészen pontosan egy C-47-es fedélzetéről. A gépről annyit érdemes tudni, hogy egy Douglas DC-3-ból alakították át, és közel 10 ezer darab készült belőle. 28 embert tudott szállítani, és mindössze 360 km/órával volt képes száguldani – ez egy kicsit viccesnek hat a mai repülőgépek sebességéhez képest. No ennyit a történelmi technikai adatokról. Visszakanyarodva hősünkhöz: lényegében a második világháború legemlékezetesebb „légből kapott támadásaiban” vehetünk részt. Első állomásunkon az 1943-as olasz hadszíntérrel ismerkedhetünk meg. A Husky hadműveletben egy város szívében landolunk, legalábbis, ha sikerül azonnal eltalálni a már előre megjelölt és biztonságosnak ítélt helyszínt. A harangtorony, a központi tér, egy csöppnyi templom és hasonló látványos, egyben remek csatateret adó helyszínek biztosítják a szakadatlan harcokat. Már ezen a pályán is találkozhatunk a később visszaköszönő, rögzített helyeken elhelyezett



Most, hogy itt az Unreal Engine 3, illetve Carmack is bejelentette az id Tech 5 által hajtott *Rage*-et, nem igazán tudjuk eldönteni, ki lesz a grafikai bajnok. Összehasonlítva ezeket a motorokat a *Crysis*-szal, igazából mi sem értjük pontosan, hogy mi haszna van a DirectX 10-nek. Iszonyat részletességet lehet alkotni a kilences változattal is, és ahogy az id fő programozója mondja, még most sem használja ki egy játék sem az ezen verzió adta lehetőségeket – minek kéne akkor ide a 10?

fegyverekkel – ebben semmi újdonság nincs, korábbi játékoknál is találkozhatunk már ilyenekkel. Az első pálya remek bevezetőnek bizonyult, de be kell, hogy valljam, nagyon rövidre sikeredett, mely komoly kételyeket keltett bennem: vajon a játék annyira rövid lesz, hogy máris végeztem volna az egyhatodával? Nagyon reméltem, hogy nem! Ugyanezen év szeptemberében egy újabb hadszíntéren kell biztosítanunk csapatunk sikerességét. Erős római hangulat érződik ezen a helyszínen – este is van, fények is vannak, mégse lehet látni egy csomó fedezékbe vonult vaskalapost. Paestum városában vagyunk – ez a pálya még mindig a bevezetés időszakához tartozik. Az aggodalmi mutató még magasabbra hágott, még alig játszottam egy órája a játékkal, és majdnem elértem a feléig... valami nem stimmel, gondoltam magamban. Bevallom töredeztem, hogy a háborús játékokban nekem mindig is az a jelenet tetszett legjobban, amikor részt vehetem egy komoly partraszállásban. Úgy gondolom, ez adta vissza a legjobban a háború hangulatát. Most a part felől kell megtisztítani a terepet, mielőtt megérkeznének a bajtársaink. 1944. június 6-án

MEDAL OF HONOR AIRBORN

Sajnos a reflektor kilövése semmilyen hatással nincs az akcióra. Így inkább spóroljunk a skulóval

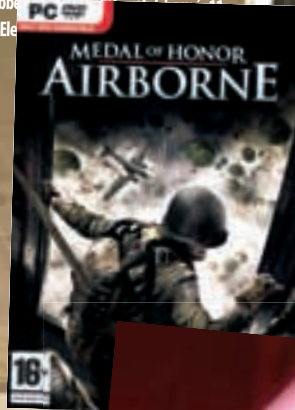


ismerkedhetünk meg Normandiával. A hegyekben landolunk, és szép lassan le kell verekednünk magunkat egészen a partig. Az ellenséges erők védelmi vonala mögött kezdünk – gondoljunk csak bele, itt is egy remek momentum, újabb szemszögből tekinthetjük meg az egyik legizgalmasabb csatát. Az adrenalin szint itt már erősen megugrott, a hangulat fokozódott, és igen, úgy éreztem, itt indult be igazán a játék. Végre komolyan meggyűlt a bajom az ellenfelekkel, kel-lően sokfelől támadtak, sokszor azt sem tudtam, hova nézsek, merre kapkodjam a fejem. Rohanást kerestem a legkisebb védelmi pozíciókat ugyanúgy, mint az alig néhány másodperce megölt csapattársaim megmaradt szűkös ténylegyeit. Ez év szeptemberében jutunk el Hollandiába, ahol is Nijmegen erősen lerombolt városában bizonyíthatjuk be, hogy igenis véget lehet vetni a háborúnak. Távsöves puskás ellenfeleink itt aztán igazán kiélhetik mindenféle vágyaikat, hosszú, hosszú időn keresztül fognak borsot törni az orrunk alá. Találkozunk majd néhány Tigris tankkal is: viszonylag könnyen el lehet bántani velük, de általában egy lövésüktől mi is keresztet vethetünk saját magunkra. Ennek a pályának a végén van egy igencsak nehéz rész, amikor is meg kell tisztítani egy hidat ahhoz, hogy csapataink átvonulhassanak. Na, itt volt az a pillanat, amikor erősen káromkodtam, holott a *Quake III*-as idők óta erre nem nagyon volt példa. Nem azért szidtam mindent és mindenkit, mert rosszul sikerült volna a játék ezen része. Épp ellenkezőleg. Annyira okosan és változatosan reagált a mesterséges intelligencia mindenre, hogy igazából képtelenség volt betanulni egy fix stratégiát. Egyszer így döntött a páncéltörővel felszerelt célpontom, máskor meg úgy. Hihetetlen jó volt látni, hány módon tudtam (volna) megoldani az adott jelenetet. Végül, de nem utolsósorban 1945 márciusában eljutunk Németországba. Először egy látványos és egyben igen-csak ingoványos gyártelepen vagyunk. A piszok kis mesterlövészekről hemzsegő terep talán a játék legnehezebb része – nem kifejezetten azért, mert annyira

## Évente, átlag két epizód!

Szerény túlzással, tényleg azt mondhatjuk, hogy 2002 óta minden évben két-három újabb Medal of Honor epizóddal gazdagodtunk, vagyis a fejlesztők valóban nem unatkoztak. Tény, hogy ezekből csak néhányat láthatunk PC-n, de az egyértelműen kijelenthető, hogy a jobbkat mindig utat törtek a még mindig legnépszerűbb platformon. Alant egy rövid életút látszik, ami egyébként azt is sejteti, hogy bizony nem az Airborne, sőt nem is a PSP-re és Wii-re készülő Heroes 2 nevezetű epizódok lesznek az utolsók – lehet ebben az évben is újabb Medal of Honor epizódot csináltak, nem? Lehet, hogy mégis fontosak az Ele

- 2002/02 – Allied Assault (PC)
- 2002/06 – Frontline (PS2, Xbox, Gamecube)
- 2002/12 – Allied Assault Spearhead (PC)
- 2003/09 – Allied Assault Breakthrough (PC)
- 2003/09 – Underground (PS, GBA)
- 2003/11 – Rising Sun (PS2, Xbox, Gamecube)
- 2003/11 – Infiltrator (GBA)
- 2004/11 – Pacific Assault (PC)
- 2005/06 – European Assault (PS2, Xbox, Gamecube)
- 2006/11 – Heroes (PSP)
- 2007/03 – Vanguard (PS2, Wii)
- 2007/09 – Airborne (PC, PS2, PS3, Xbox, Xbox 360)



A mesterlövész puska látcsőve nagyon reális! Élesedik, és még a teret is görbíti!

Minden fegyvernek van precíz lövésmódja. Néha kicsit indokolatlan fények jelennek meg, de megszokható



A bepirosodott szem nem a sok gépezésre utal, hanem mondjuk, hogy szemhéjon lótték!

A Halálcsillagról érkező birodalmiak épp most lótték keresztbe a parancsnokot

## » A JÁTÉKOS MAGA DÖNTHETI EL, HOGY HOL CSATLAKOZIK A CSATÁBA. ROSSZ ESETBEN LESZÁLLÁS UTÁN AZONNAL MEGHALUNK «

taktikás, hanem mert olyan sok irányból támadhatnak, hogy el sem tudom mondani. Nehéz fokozaton természetesen elegendő egyetlen kósza lövés ahhoz, hogy bemozdjunk az unalmast – nyilván, hiszen így igazán élethű a játékmenet. Ezt követően eljutunk ahhoz a pályához, amit olyannyira titkolt a fejlesztőcsapat. Valahogy ezt meg tudom érteni, hiszen a leglátványosabb és a legizgalmasabb terepről van szó. Egy teljesen vertikálisan kialakított pályát képzelj el. Zuhanás közben eldöntheted, hogy fentről kezdés el küzdeni, vagy leugrasz a város közepébe, és onnan próbálsz szerencsét.



Vannak emberek, akik nem tudják hol a határ. Igyekeznek a harcmezőn kívül landolni, ahol maximum piknikezni lehet

# Csak egy ugrás a...

A szépséges, igen összetett és legeseménydúsabb legutolsó pályán elég sok lehetőség közül választhatunk. A végső leszállás kicsit balul ütött ki, és leszakadt gépünk vége: a képbe belógó alkatrészek eltakarnak bizonyos részleteket, de a lényeg jól látható:



1

A párkányon légvédelmi ágyúk vannak. Ezeket elég sokan végzik, sőt még néhol páncéltörővel felszerelt ellenség is található, itt nagyon nem érdemes landolni.

2



Ez talán a legbiztonságosabb landolási pozíció. Azonnal bejuthatunk a bázisba, és elkezdhetjük irtani az ellenséget. Azért is jó ide ugrani, mert alig néhány méterre vannak már bajtársaink, akik nagyon nagy segítségünkre lesznek.



Ugrás közben érdemes figyelni az alattunk zajló akciót. Ha úgy ítéljük meg, hogy túl problémás a helyzet, még mindig tudunk változtatni a célon. Nem kell aggódni, csapattársunk erőjébe nem akadhatunk bele...

3

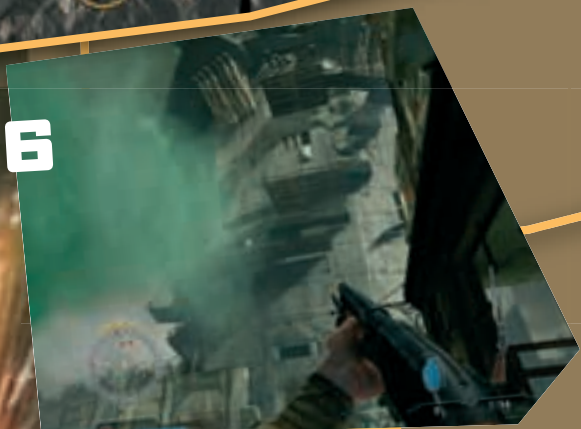


Ha már úgy határoztunk, hogy a földszinten kezdünk, próbáljunk meg minél jobban mozogni – ezt csak azért tanácsolom, mert egyszerre akár 4–5 mesterlövész is eltalálhat, ami azt eredményezi, hogy mire leérünk, meghalunk.

4



6



A totális földön való landolás a lehető legrosszabb döntés ezen a pályán. Így futunk össze a legtöbb ellenféllel, de még igazából nem is ez a legborzasztóbb. A pálya végén pont ugyanide kell visszajönnünk, hiszen távolról kell felrobbantani a monstrumot...

5



A városi házakból indítani az akciót csak a profiknak ajánlanám. Fentről folyamatosan lőnek a kis kemperek, lent meg kész pokol van. Jó, hogy tankokkal nem kell hadakoznunk, de azért ez már tényleg sok!

AIRBORNE  
MEDAL OF HONOR

## Michael Giacchino Visszatér!

A Medal of Honor sorozat zenéjére mindig is büszke lehetett az Electronic Arts. Nem is csoda, hiszen főként annak a Michael Giacchinónak köszönhetik, aki további hatalmas nevek muzsikájának megalkotásában vett részt. Ismerősen cseng a Lost, a Mission Impossible III, a The Incredibles vagy a mostanába mozikba került Ratatouille? Többek között ezek zenéjének készítésében is részt vett az úriember. A dolog érdekessége, hogy a Medal of Honor sorozat nagy konkurenciájának számító, Activision által kiadott Call of Duty részeknek is ő felelt a zenéért! Michael elmondása szerint azért készíti már annyi ideje a Medal of Honor zenéit, mert nagyon tetszik neki, hogy mindig újabb és újabb utakat lehet bejámi, mindig más történetet kell mesélni.



(Javasolom, hogy az előbbit próbáld meg először, letről sokkal nehezebb...) A harc folyamatosan zajlik, őszintén megmondom, fogalmam sincs, hogy hány szinten. Csak mész, mész folyamatosan, nincs egy másodpercnyi töltés sem, az akció pedig csak özönlik. Az igazán profi játékefejlesztés, és a ráfordított idő, illetve energia itt mutatja meg igazán magát. Olyan ez, összehasonlítva a többi

## » AZ ELLENSÉGEK GONDOLKO-DÁSA IGEN KIFINOMULT, KÁR, HOGY A CSAPATTAGJAINK ÚGY ÉRZIK, QUAKE-EZNEK... «

pályával, mintha ezt a kezdetek óta fejlesztették volna. Ez az egy pálya elviszi körülbelül a játék egyharmadát – ez nem azt jelenti, hogy 3 óra alatt végigvihető, sőt. Közél 6–7 órára van ahhoz szükség, hogy egy gyakorlott FPS-megszállott végig tudja vinni!

### EGY MEGVÁLTOZOTT VILÁGKÉP ÍGÉRETE

Mindezen helyszínek, és önmagában az Unreal Engine 3 talán nem is biztosítaná az esetleges sikert. Ez nyilvánvalóan megfordult a fejlesztőcsapat szerény kis buksijában is, ezért még egy nagyon érdekes dolgot tettek a játékba. A marketingüzenet szerint „ebben a játékban minden a játékos döntéseire múlik” – na, gondoltam magamban (egészen addig, amíg nem próbálhattam ki a játékot) ez megint valami jól csengő, gyenge hazugsággal bélelt reklámkampány része. Első pillanatban nem is esett le, mennyire egyedül lehet minden egyes ejtőernyős ugrás. Aztán megértettem: a C-47-esből való kiugrás pillanatától kezdve te magad irányítod az eseményeket. Nem egy előre definiált szkript dob le egy fixen rögzített pozícióba, irányíthatod magad, és oda esel, arra a pontra, ami neked szimpatikus. Miért jó ez? Gondolj csak bele: ha akarod, egyenesen az ellenséges vonalak közelébe zuhansz, hogy azonnali akcióbba kezdhesd. Ha taktikusabb vagy, egy biztonságosabbnak ítélt zónát választasz, felméred a terepet, majd jó katonához méltón elkezdéd végrehajtani az adott küldetést. Nincsenek előre meghatározott fix utak vagy folyosók. Ha akarjuk, a háztetőről is éppúgy támadhatunk, mint a pincéből.

A teljesen egyedül játékmeneget színesíti, ha mondjuk zuhanás közben olyan helyszínt próbálunk kiszemelni, ahova normális esetben nem tudnánk felmenni. Ilyen lehet bizonyos magasabb házak teteteje, párkányok, kisebb rejtett zugok és így tovább. Ez mondjuk inkább csak a többjátékos módban lehet hasznunkra, hiszen nem tudunk egy helyben leszedni mindenkit a távcsöves puskánkkal. Ha a játékos, mint a legfontosabb része a csapatnak, nincs jelen egy adott helyszínen, akkor az akció örökre folytatódik. Egy láthatatlan dimenzióból folyamatosan teremnek újra meg újra az ellenfelek (segítség, a náci megnyitották a csillagkaput! – mazur). Ha viszont mi ott vagyunk,

Az üzemanyagtartályok szerintem nem robbannak kellően nagyot: látványosnak látványos, de ez kevés

## Interjú Rex Dicksonnal

Már a nyomdában volt az új GameStar magazin, amikor is egy szép, üres és persze fehér dobozka tátongott az interjú helyén. Igazság szerint keményen rezgett a lé, hogy így is kerül nyomtatásba a lap, de csak befutott az interjú. Kérdéseinkre Rex Dickson, a játék vezető designere válaszolt.

**Mondd meg őszintén: nem gondold úgy, hogy már ezerszer leírózott témáról van szó, legalábbis játéktörténeti szempontból? Nem volt még éppen elég második világháborús fejlesztés? Miért nem próbáltok valamerre másfelé nyitni?**

Tényleg igazad van, bizony már csak egy újabb rókabőr lett volna ez a fejezet is, legalábbis akkor, ha követtük volna az eddig bevált és persze sikeres sémát. Mi magunk is kezdtük megenni a témát, sőt rájöttünk, hogy mostanra már tényleg egészen monoton lett egy-két megvalósítás. Éppen ezért, a fejlesztés még nagyon korai szakaszában azon kezdtünk el gondolkodni, hogy milyen szemszögből nem láthattuk még a harcokat. Viszonylag hamar döntöttünk a légi deszantosok által megélt események mellett. Nagyon sok új lehetőséget láttunk benne, és persze ez remek lehetőséget adott, hogy a játékosokat egy újabb nagy lépéssel közelebb vigyük a világháború történetéhez.

**Mielőtt megkezdtétek a fejlesztést, volt olyan játék, amivel huzamosabb ideig játszottatok? Úgy értem volt esetleg olyan, amiből esetleg ihletet is merítettetek?**

Bevallom neked őszintén, több ilyen FPS is volt. Csapatunk nagy részére igen nagy hatással volt főleg a F.E.A.R. A játékban alkalmazott vizuális lehetőségek nagyon jól sikerültek, főleg a szikrák, és a jobbik akciórészek. Szerettünk volna hasonlót alkotni, persze nem kopintásról van szó. Többen kedveljük még a Halo és Half-Life 2 játékokat – azt nem állítom, hogy bármit is átvettünk volna ezekből, de ezek a játékok bizonyos szempontból igen magasra helyezték a mércét, amit bizony igyekeztünk túlszárnyalni. **Miért gondoltátok még mindig, hogy a második világháború, mint téma**

**még mindig a monitor elé fájja szegezni a játékosok ezreit, tízezreit, sőt gondolom reményeitek szerint száz ezreit?**

Úgy érezzük, hogy a világtörténelem egyik legnagyobb és legmegrabzóbb harcáról van szó. Akárhányszor is dolgozza fel bárki filmen, animáción vagy játékban, mindig valóságos történetről lesz szó. Éppen ezért, nem egy kreatív világra gondol az ember, hanem mindig lesz valamiféle érzelmi kötődés – hiszen gondolj csak bele: rengeteg ember meghalt, és nekik nem volt soha több életük. Egyetlen életüket adták azért, hogy az akkori elveknél megfelelően egy jobb világot teremtsenek. Mégis megpróbáltunk valami egészen új utat mutatni, megismertetni a játékot egy újabb aspektussal. Ez a légi deszantosok világa.

**Úgy gondold, hogy a MOH sorozatban most először debütáló vertikális játékmeneget minden várakozást felülmúl majd?**

Mindenképpen! A játékos végre igen komoly szabadságot kap, nincs korlátok közé szorítva, ott csatlakozik a harcokhoz, ahol ő szeretne – akárcsak az egykori, valóban megtörtént csatákban. Ez, úgy érzem, mindenképpen remek lehetőség, kiváltéppen azért, mert lényegében nincs esély arra, ha többször is játszunk egy adott pályán, hogy kétszer megtörténjen ugyanaz.

**Milyen nehézségeket jelent szerinted az, hogy a játékosnak most ekkora szabadság van a kezében?**

A legfontosabb talán az, hogy most gyakorlatilag „nem csak szemből” támadhat az ellenség. Attól függően, hogy hova esünk, mögöttünk, mellettünk vagy közvetlen előttünk is lehet egy nagyobb ellenséges csoportosulás. A legjobb, ha azonnal keresünk egy biztonságosnak tűnő árkot vagy fedezéket, és villámgyorsan felmérjük a körülöttünk lévő közvetlen területet. Sokszor ér majd meglepetés minket!

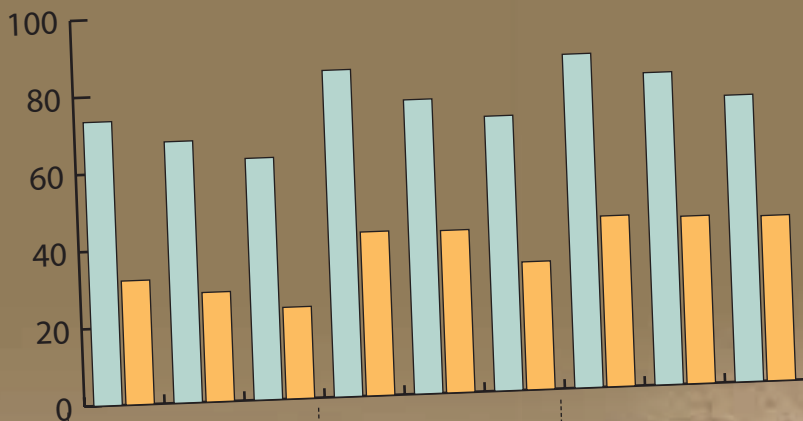
**Nem gondold, hogy a klasszikus mentés hiánya zavarhatja majd a játékosok egy nagyobb részét?**

Ezen sokat gondolkodtunk. Úgy éreztük, itt az idő újra nehezíteni valamit. A legnehezebb részeknél valóban lehet, hogy egy kicsit zavaró lesz, de persze majd meglátjuk, mit mondanak a játékosok.



## Grafika és gépigény mindenkirele!

Tény, hogy mi nem a boltban megvásárolható, végleges kóddal játszottunk, de azért az érződött, hogy a kódon már nem nagyon fognak optimalizálni. Ez kicsit sajnálatos, mert a maximum grafikához bizony elég komoly gépre lesz szükségünk. Ha mindent leveszünk, még akkor is egészen élvezetes a játékmenet. A probléma csak annyi, hogy vétek vele így játszani, mert nemcsak textúrákat, hanem részletességet is veszítünk. A közepes szintű beállítás mellett már minden részlet visszaköszön, csak a textúrák hibáznak itt-ott, persze nem kicsit. Maximum grafikával csak néhány textúra tűnik elnagyoltnak, illetve a fixen elhelyezett tereptárgyak kidolgozása. A képeken jól kivehető a különbség. Fontos, ha leveszed közepesre a grafikát, nem buksz el olyan sok effektet látványban, viszont körülbelül megkétszereződik a játék sebessége!



és visszük előre a történetet, akkor előbb vagy utóbb az általunk meglátogatott terep körül – ha jól végeztük dolgunkat. Szintén fontosnak tartom megemlíteni, hogy majdnem az összes épületbe be-mehetünk, ami látszik zuhanás közben. Közeli és távolabbi helyszínekre is elcsatagolhatunk, keresve újabb lehetőségeket, egy elkallódott egészségügyi csomagot vagy néhány maradék töltényt. A szép az egészben tényleg az, hogy egy ilyen többszintű, és igen részletesen pályán semmilyen töltési, vagy mentési idő nincs, ami megállítaná az akciót. A töltés addig tart, amíg a kezdő jelenet be nem indul, amikor még fenn vagyunk a C-47-es fedélzetén. Onnantól kezdve szabad a gazda, mindenki arra megy, amerre lát.

### GONDOLKODUNK, DE CSAK MÓDJÁVAL

Az eddigi információk ismeretében talán jogosan kérdezhetnéd, hogy miként reagálnak az ennyire komplex helyzetekre az ellenfelek. Legnagyobb meglepetésemre nagyon okosak lettek az én dráááaga célpontjaim. Remekül összejátszanak, és ahogy Rex is említette az interjúban a F.E.A.R.-es beütést, bizony úgy érzetem, mintha a Monolith játékából emeltek volna át egy-egy jobb jelenetet. Az ellenfelek minden irányból támadnak, és ez a legszebb az egészben. Az eddigi háborús FPS-ekben általában tudtad, hogy „az után a bizonyos kanyar után megint jön majd egy rakat ellenfél”. Itt gyakorlatilag folyamatosan jönnek az ellenséges erők, nincs megállás egy pillanatra sem, és egészen addig nem érzed magad biztonságba, amíg el nem kezdődik a következő taktikai helyszín megbeszélése. Sajnálattal vettem mindemellett tudomásul, hogy saját csapatársaim olyanok, mintha Quake bajnokságon vennének részt. Gondolkodás nélkül berontanak mindenhova, nem számít a veszteség, a csapatárs védelme vagy a fedezékek keresése. Ez kicsit elnagyoltnak tűnt, de mivel úgys én voltam a főszereplő, ezt a momentumot próbáltam kitörölni a látószögemből. Elég hiányzott az a lehetőség, hogy kommunikáljak a csapattagokkal. Nyilván nem akartam annyira sokoldalú lehetőségrendszert, mint amit mondjuk egy korábbi Unreal Tournamentben láthattunk, de valami azért elkelt volna. Ezt azért vártam el leginkább, mert úgy gondolom, ettől még élhetőbb lett volna az akció. Most olyan, mintha öntudattal nem rendelkező robotok harcoltak volna velem – kicsit elszomorító volt...

Az egészen jól csengő Affordance Engine végzi folyamatosan a munkáját, az Epic által megalkotott UE3-mal egyetemben. Ez az a bizonyos motor, mely lehetővé tette, hogy csak „minimális szkriptelés kerüljön a játékba” – sietve hozzáténném, hogy azért nem kell csodát várni. A játék telis-tele van szkriptekkel, persze csak azokon a pontokon, ahol valóban szükség van erre. Mikor jön a tank, miként jönnek a nagyobb célpontok... és így tovább. Az ellenfelek gondolkodása viszont valóban teljesen hiteles.

Akárhova is landolunk a játékon belül, az aktuális akcióba azonnal bekapcsolódunk – az is előfordulhat, hogy miközben landolunk, párszor eltalál egy szemfülesebb mesterlövész. Ez bizony nagyon kellemetlenül érint majd minket. A hivatalos marketinginformáció szerint minden egyes alkalommal egyedi stratégiát dolgoznak ki az ellenséges erők. Ez igazából nem annyira érződik akció közben.

**VALÓBAN VOLT MÉG HOVA FEJLŐDNI**

Meg kell mondjam, bizonyos szempontból nagy reményekkel kezdtem neki a játéknak, más részről pedig nem vártam tőle sokat. Nagyon érdekelt, hogy mit lehet kihozni az Unreal Engine 3-ból akkor, ha nem a motort készítő csapat alkotja az adott játékot. Gyanúm egy csöppet beigazolódt, hiszen akármilyen szépen is sikerült a *Medal of Honor: Airborne* – mert tényleg bitang jó lett – összehasonlítva néhány *Unreal Tournament 3* képpel, úgy gondolom, lehetne szebb is. A nagy pályák, a részletesen kidolgozott terepek nyilván elvitték az esetlegesen rendelkezésre álló erőforrásokat, éppen ezért talán nem sikerült annyira profin néhány apró momentum, illetve textúra. A nyílt játéktér, a játékos által választható harcstílus, a fantasztikus látványos játékmenet, a még mindig professzionális hangulat, a megfelelően nehéz akciójelenetek mind-mind azt erősítették meg bennem a játék folyamán, hogy az *Airborne* bizony jól sikerült. Érdekes, amikor befejezek egy második világháborús játékot, mindig megfordul bennem a következő kérdés: vajon mi lesz a következő lépés? Te még nem kérdezted ezt magadtól? A *Medal of Honor: Allied Assault* óta várunk valami igazán ütős dologra, amit az *Airborne* el is hozott. Vajon most ezt a fajta játékmenetet fogjuk 3-4 évig látni? Esetleg máris vannak új ötletek a második világháborúval kapcsolatban? Nyilván ezt csak akkor fogjuk megtudni, amikor az Electronic Arts bejelentést a folytatást – már, ha erre valaha is sor kerül. Ne felejtsük el, hogy az EA egyik legnagyobb embere épp néhány héttel ezelőtt jelentette ki, mennyire nem szereti a folytatásokat. Lehet, hogy ez a MOH sorozatot is megpecsételte, de valamiért egészen biztosan érzem, hogy nem ez az epizód a finálé. Amikor e sorokat olvasod, még nem jelent meg a játék, de már nagyon közel van. Véték lenne kihagyni, még akkor is, ha már a könyöködön jönnek ki a háborús játékok! Arról nem is beszélve, hogy egy jó ideig már csak egy értelmes WWII-es játék lesz, a *Brothers in Arms: Hell's Highway*. A *Call of Duty 4* ugyebár egy fiktív közeli jövőben játszódik – persze ettől még mindkettő komoly konkurenciája lehet az *Airborne*-nak! **ZeroCool**

A torkolattűz is nagyon profi lett, kár, hogy ezt játék közben nem annyira tudjuk észlelni

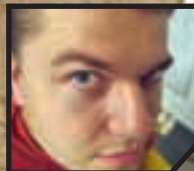


Nnnnnaaaaa, azt magyarázza meg nekem valaki, hogy egy tank, hogy a fenébe szakadhat szét ilyen apró darabokra?

**Boe másvéleménye**

Szép is, jó is, Zero 12 kilós kártyaszörnyével a látvány is überbrutál, pörög az akció, fröccsen az agyvelő, ömlenek a belek. Mi kellhet még...? Á, igen, a hangulat.

Az ön maga farkába harapó kígyó esete jut eszembe az új MoH-ról, van ugyanis a kétség kívül nagyszerű alapötlet, hogy "Te döntöd el, hol kapcsolódsz a csapatba", ott van alul a pálya, be, vagy szemből vetjük bele magunkat a forgatagba. Ez az egész koncepció azonban feltételezi, hogy akció van. Mindig. Hemzsegnek a németek, amerre a szem ellát, robbanás, anno beleszerettünk (tem) a műfajba. Sci-fi-mutáns FPS-nél elmegy az ilyen játékmenet, de bajtársainkkal egy szebb, emberibb világért, miközben heroisztikus aláfestőzene szól a háttérben, engem kifejezetten zavart a non-stop ekszón. A "lerágott csont" teória persze jogos, és a vérfrissítésnek is itt volt már az ideje, de nem feltétlenül így kellett volna megcsinálni. Jó játék lett az *Airborne*, ahogy azt Zero is leírta, de hívjuk inkább csak így, a MoH előtagot ne erőltessük...



**HARDVER**

MINIMUM	EZEL TÖLTÜK
2 GHz CPU	2X2,6 GHz
512 MB RAM	2 GB RAM
256 MB VGA SHADER 3.0	GF 8800 GTX 768 MB

Bár nem a totálisan végleges kóddal sikerült játszani, de az érezhető volt, hogy a grafikát már nem nagyon optimalizálják. Elég magas lett a játék gépigénye, de cserébe fantasztikus látványban lesz részünk. Egy-két apróságot kikapcsolva alig veszünk részleteket, viszont sokkal jobban fog futni a játék – a magas fps-szám egyenesen elengedhetetlen a szakadatlan akció miatt.

**A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE**

↑ Megváltozott játékmenet	<b>GRAFIKA</b>	<b>9</b>
↑ A játékos döntheti el, honnan kezdi a harcot	<b>HANGOK</b>	<b>10</b>
↓ Sajnos csapattagjaink elég buták	<b>IRÁNYÍTÁS</b>	<b>9</b>
↓ Unreal Engine 3-ból jobbat is ki lehet hozni!	<b>HANGULAT</b>	<b>9</b>
	<b>KIHÍVÁS</b>	<b>7</b>
	<b>SZAVATOSSÁG</b>	<b>7</b>

**ZEROCOOL VÉBSZAVA:**



Nem kötött pályákon vagyunk, és gyakorlatilag addig tart a harc, amíg el nem érünk a következő pályáig – nincs megállás és egyébként is abba hagyhatatlan!

**90%**

**ÉS A TÖBBI:**

**Medal of Honor: Allied Assault 96%**

Hatalmas dobás volt az egykori MOHAA – nagyon sokáig szeretjük, és reméljük, hogy lesz folytatás!

**Call of Duty 2 88%**

A *Call of Duty* egyes fejlesztői korábban a *Medal of Honor* játékon dolgoztak – ezzel a játékkal még nagyobb dobtak.

**Brothers in Arms: RtH30 87%**

Egy egészen új színt volt, aminek az újabb részei is egészen jól sikerülnek. Hamarosan jön már a folytatás is!

# EGY KÁVÉ MELLETT...

## ...OLEG V. YAVORSKYVAL



### NÉVJEGY

Az Ukrán GSC Game World birodalomban a kezdetek óta munkálkodik Oleg Yavorsky, akivel legelőször 2003-ban találkoztunk. A cannes-i Milia kiállításon mutogatták, már akkor is nagyon jól kinéző X-Ray grafikus motorjukat. Oleg barátunk kettős életet él. Egyfelől gőzerővel viszi előre egyre növekvő kiadójuk PR ügyeit, másrészt pedig egyengeti egészen sikeres zenekarát. Többször tervbe vették, hogy itthon is előadnak majd, sőt, megfordult fejükben, hogy a Szigeten is tiszteletüket teszik. Erre sajnos még nem került sor, de ha eljön az idő, mindenképpen szólunk majd!

**Oleg barátunk volt olyan jó hozzánk, hogy meséljen néhány érdekességet a GSC Game World csapatáról, jelenlegi, illetve jövőbeni terveikről. A Games Conventionön újra találkozunk vele személyesen, addig azonban ennyi új infót sikerült kisajtolni belőle.**

**Most már egy ideje piacon van az eredeti játék, és gondolom, van is némi visszajelzésetek. Mondanál pár szót arról, miként fogadták a S.T.A.L.K.E.R.-t a rajongók? Volt egyáltalán bármilyen, említésre méltó negatív kritika is?**

Természetesen képtelen lennék egyben említeni az összes játékost, de nagyon megtisztelő volt, hogy összességében a játékosok és a sajtó jeles képviselői is igen pozitívan nyilatkoztak. Csapatunk igen keményen és hosszú ideig dolgozott azon, hogy megfeleljen a játékosoknak, és hogy egyáltalán megjelenhessen a játék. A többszörsen díjnyertes és igen magas pontszámú bemutatók, illetve a pozitív visszajelzések a legnagyobb elismerés a csapat számára. Fontosnak tartom megemlíteni, hogy minden számba vehető negatív véleményt is dokumentálunk, és próbáljuk jövőbeni projektjeinket úgy elkészíteni, hogy ezen elvárásoknak is megfeleljünk!

**Hogyan töltöttétek az elmúlt heteiteket, hónapjaitokat? Parti, parti hátán? Volt egyáltalán időtök pihenni? Hááát, bárt csak lettek volna partik és tudtunk volna pihenni... Lényegében a csapat egyik tagja sem tudott el-**

menni vakációra, hiszen folytatód-tak a S.T.A.L.K.E.R. kemény munkálatai. Folyamatosan készítjük a javításokat, kiadtuk ugyebár a multiplayer kiegészítések készítéséhez szükséges SDK-t, akár-

ahol mindenkinek pontosan megvan a maga helye. Megfelelő energiával és ambícióval rendelkezünk ahhoz, hogy újabb és újabb meglepetéseket tudjunk készíteni. A cég elhagyásáról csak an-

életünknek. A világon belüli élet folyamatosan fejlődik és változik. A mi ráhatásunk az eseményekre ugyanúgy befolyásolja egyes frakciók életét, mint a fontosabb NPC-ké. Egyes cselekedeteinkkel erősíthetjük saját frakciónkat, másokkal az ellenséges csapatok összes teljesítményét ronthatjuk. Jóval többet tudunk majd csevegni a semleges stalkerekkel, akik még érdekesebb extrákkal és történetekkel szolgálnak majd, mint valaha. Az éjjeli és nappali táborok nem csak hangulatukban fognak különbözni – nagyon sok olyan új hangulati elem került bele a játékba, mint a korábban látott és egyben igen népszerű gitározós stalker. A mesterséges intelligenciáról még annyit, hogy ezúttal jóval több dinamikus tárggyal kerülhetnek kapcsolatba, és ami talán még fontosabb: az NPC-k gránátot is használnak majd ellenünk.

**Mi a helyzet a grafikus motorral – ezen a téren milyen változásokról tudsz beszámolni?**

Lényegében azt mondhatom, hogy az animációs engine-t teljesen újraírtuk és most már inverz kinematika is került bele. Több, önmagában csak jól csengő effektet is beletettünk, ezek természetesen a még sebesebb látványvilágot se-

**» SZERETNÉNK ELMENNII A MULTIPLATFORM FEJLESZTÉSEK FELÉ, A S.T.A.L.K.E.R. 2 IS ILYEN IRÁNYBAN KÉSZÜLHET MAJD EGYSZER. «**

csak a dedikált honlap is elkészült a modderek számára ([www.sdk.stalker-game.com](http://www.sdk.stalker-game.com)). Most éppen azon dolgozunk, hogy egy játszható verziót tudjunk vinni a Games Conventionre a júniusban bejelentett S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky-ból.

**Hogy van a csapat mostanság? Ha minden igaz, néhányan elhagytak régebben titeket, hogy új céget alapítsanak...**

A S.T.A.L.K.E.R. fejlesztése alatt nagyon sokat tanultunk, rájöttünk néhány hibánkra és volt időnk próbálkozni is dolgokkal. Úgy vélem, mostanra sikerült egy nagyon jó csapatot összeállítani,

nyit, hogy legutoljára több mint két éve léptek ki tőlünk, azóta pedig csak névvesztik a csapat!

**Mondd, változott bármit a mesterséges intelligencia az előző részhez képest? Említetted korábban, hogy bizonyos ötleteket muszáj volt kihagyni – ezekből belekerült valami a Clear Sky-ba?**

Természetesen minden fejlődött! Legfőbb célunk az volt ezúttal, hogy az A-Life rendszerünk még élethűbb legyen. Ezt úgy akarjuk elérni, hogy a játékban szereplő NPC-k még szervezettebb élőlényekké váljanak, és tényleg részévé válnak a játéknak, a mi





### CSAK AZÉRT SEM FOGOK POFÁRA ESNI!

Az egy dolog, hogy a játékfejlesztés mellett még világitó szemeket is sikerült kifejlesztenie Olegnek, de azért az is dicséretes dolog, amit éppen ezen a képen csinál. Adott egy gyönyörű leányzó, akivel táncol, de igazából nem is ez a lényeg. Barátunkban ebben a pillanatban már majdnem egy teljes üveg Vodka nyugszik, ami lássuk be, nem kis teljesítmény. Nem alkoholista, legalábbis amikor ezt a képet csináltuk, még nem volt az. Azért tudnak élni ezek az ukrán srácok, nemde? ☺

gítik előállítani.

Annak érdekében, hogy lépést tudjunk tartani versenytársainkkal, természetesen lesz DirectX 10 támogatás is, ami újabb látványelemeket enged majd bekapcsolni.

**Tételezzük fel, hogy megvan minden idő és pénz az ahhoz, hogy elkészítsd az álom játékot. Mi az, amit mindenképpen beletennél?**

Hmm, mit szólnál mondjuk, egy teljesen nyitott világhoz, ahol végtelen sok élő NPC lenne, akikkel persze bármikor kapcsolatba is tudnánk lépni? Ja, és persze ne felejtsük ki azt sem, hogy mindezt co-operatív módban is lehetne játszani nyilvánvalóan lerombolható épületekkel és deformálható terepviszonyokkal... ☺

**Mi a véleményed a Crysis, UT3, id Tech 5 trióról? Van olyan bennük, amire esetleg irigykedhettek?**

A konkurencia technológiai nagyon szépen fejlődnek, ez tény, de úgy gondolom, mi is mindent megteszünk, hogy lépést tartsunk velük – tény, hogy egy kicsit másképp. A lehető legtöbb aktuális csúcstechnológiát beleépítjük mi is pont azért, hogy a lehető legtöbbet tudjuk kihozni a játékosok gépéből. Összefoglalva, természetesen mindről megvan a véleményünk, és mindegyiket kiemelkedő alkotásoknak és teljesítményeknek tekintjük.

**Már bizonyítottatok, hogy az FPS-játékokhoz nagyon értek. Gondolkodtatok már azon, hogy más stílus felé is nyissatok? Mondjuk, valamilyen MMO?**

Cégünk ugyebár már több stílusban is alkotott, de az idők folyamán arra jöttünk rá, hogy akciójátékokat tudunk és szeretünk leginkább készíteni. Mostanában erősen gondolkodunk azon, hogy ne csak PC-re, hanem multiplatform környezetre is fejlesszünk, és persze van egy csomó ötletünk is, amelyekről még korai lenne bármit is mondani.

**A Clear Sky-ban számíthatunk vezető járművekre?**

Technikailag megvan ennek a lehetősége, de még nem döntöttük el, hogy ezt mennyire tudjuk egyeztetni majd a játékmenettel. A Zónában való felfedezés lényegében a részletességre, az odafigyelésre fókuszált, amibe nem nagyon fért volna bele az, ha mondjuk, egy le-robbantnak tűnő, de gyors kocsival tudtunk volna közlekedni – nem is beszélve arról, hogy mi történne, ha behajtanánk egy anomáliába. A multiplayer módba mindenképpen bele szeretnénk tenni néhány járművet, aztán megfigyeljük a visszajelzéseket. Bővebb részleteket később árulhatok csak el.

**Említetted, hogy a Clear Sky nem a S.T.A.L.K.E.R. 2. Mi az, amitől már tényleges második részként lehetne titulálni egy folytatást szerinted?**

Mindenképpen azt szeretnénk, hogy egy esetleges folytatás legalább annyira nagy hangsúlyt kapjon, mint annak idején az első rész. Valószínűleg ez már multiplatform játék is lenne, de még mindig túl korai lenne bármi biztosat kijelenteni.

**Az eredeti ötlet szerint jóval sci-fisebb lett volna a játék. Gondoltatok arra, hogy egy teljesen más játék keretében elkészítitek esetleg az eredeti ötletet?**

Többször megfordult már a fejünkben! Lényegében úgy volt egykor, hogy távoli planétákat és civilizációkat is felfedezhettünk volna (persze ekkor nem volt még a képben Csernobil). Maga a koncepció alig egy évig élt bennünk, ezután váltottunk át a Zónára. Az eredeti ötlet annyira szerteágazó lett volna, hogy talán még ma is csak a fejlesztés felénél járnánk. Nagyon sok ötletünk van még azt illetően, hogy merre fejlesszük még az A-life rendszerünket –

egyelőre nem érezzük úgy, hogy egy külön, teljesen új játékot tudnánk készíteni. Egyszerűen nincs rá időnk.

**Miért döntöttetek úgy, hogy az előtörténettel folytatjátok? Volt valami különlegesebb oka?**

Igazából több ilyen okunk is volt. Először is az eredeti játékban Strelok útjait meséli el. Ő az egyetlen, akinek valóban sikerült ki is jönni a Zónából. Maga az első rész azonnal eléggé misztikusan indult. Nem tudjuk mi volt, hogy jutottunk el odáig, mi történt addig másokkal. Úgy gondoltuk, az lenne a legjobb, ha nagyon sok nyitott kérdést meg tudnánk válaszolni, így sokkal összefogóbb képet kaphatnánk a Zónáról és annak életéről. A második okunk az volt, hogy a Zóna annyira egyedi és nagy volumenű eredeti világ, hogy kár lett volna új helyszínre vinni a történetet. Most még átfogóbb képet adhatunk erről a titokzatos világról, még mielőtt kialakult volna az első részben megismerhett történet.



## GYORSNÉZET

### KATEGÓRIA

RTS

### KÖRNYEZET

MODERN KOR

### KIADÓ

SIERRA

### FEJLESZTŐ

MASSIVE  
ENTERTAINMENT

### FEJLESZTŐI PORTRÉ

Az 1997-ben alapított svéd fejlesztőstudio hatalmasat durrantott a Ground Control sorozattal, nem meglepő hát, hogy a Vivendi hamarosan fel is vásárolta őket.

### GYORSLINK

**1551**

# WORLD IN CONFLICT



**Pörgős stratégia a bázisépítés-nyersanyaggyűjtés teljes száműzésével, DirectX10-zel, komoly multiplayererrel, félelmetes háborús hangulattal – így elsőre elég jól hangzik, valljuk be!**



A zöld füst jelöli az ideális piknikező helyet



Az új tanksofőrök beavatási rituáléja néhány kellemetlen feladatot is tartogat

nyersanyaggyűjtés, hadseregtoborzás és fejlesztés apró részleteivel, addig néhány lázadó kedvű gamer valami egészen újat szeretett volna látni. Ők nem kívántak hosszú órákat a monitor előtt eltölteni, csak azért, hogy végre csatázhassanak egy jót, hanem azonnali, instant élményre vágytak. Ezért aztán az elmúlt években előtérbe kerültek azok a játékok, amelyek szinte teljesen leszámoltak az RTS-ek alaptéziseivel. A fárasztó menedzsment száműzésével a játékosoknak nem maradt más dolguk, mint hogy a legizgalmasabb részekre figyeljenek, így aztán megkettőzött erővel terelgethették kicsiny seregüket a siker felé vezető úton. A *World in Conflict*, mint talán azt már mindenki tudja, ebbe a táborba tartozik. Abban már eddig is biztosak voltunk, hogy valami nagy durranás készül, aztán a teszt élményei világossá tették számunkra, hogy nem tévedtünk. A játék jött, látott, és talán ki lehet jelenteni, hogy győzött is. A legelvetemültebb stratégiák kicsit biztosan fanyalognak majd, mégis nekik is erősen ajánlom, hogy olvassanak tovább, ha nem akarnak lemaradni az utóbbi idők egyik legjobb RTS-éről.

#### HIDEG A HÁBORÚ

A *World in Conflict* világában a hidegháború kissé másképp alakult, mint ahogy azt ismereteink alapján feltételeznénk. A szovjetekből végül kitört totális hatalomvágyuk, megtámadták, és csaknem meghódították Amerikát. A berlini fal, a borzalom jelképe soha nem dőlt le, és amikor már minden jó veszni látszik, a NATO erőinek kell visszaállítaniuk a

**A** valós idejű stratégiai játékok a maguk idejében rendkívül népszerűek lettek, hála újszerű mechanizmusuknak. Az évek során egyre-másra ömlöttek az ugyanolyan sémán alapuló programok. Nemes elfekkel, vad orkokkal irthattuk egymást fantasy környezetben, részt vehettünk a második világháború és egyéb jelentős történelmi csaták legfontosabb ütközeteiben, vagy éppen a távoli jövőben, high-tech fegyverek segítségével harcolhattunk a föld meghódítására törekvő idegenek ellen. A fejlesztők fantáziája szinte végtelennek tetszett a korai időkben, egyre-másra ismerhettük meg az érdekesebbnél érdekesebb történeteket, univerzumokat. *Warcraft*, *Starcraft*, *Dune*, *Cossacks*, *Age of Empires*, *Rise of Nations*, *Stronghold*, *Settlers*, *Command & Conquer* – csak néhány a legsikeresebb, legnépszerűbb RTS-ekből. Miközben a vérbeli rajongók még mindig szívesen vették a legújabb alkotásokat, ahol minden küldetésben újból elszöszmötölhettek a bázisépítés,

rendet. Mi 1989-ben kapcsolódunk bele az események fonalába, mégpedig egy ifjú tiszt szerepében, akinek elsődleges feladata az Egyesült Államok felszabadítása és az országban állomásozó szovjet erők teljes megsemmisítése. A hadműveletek során teljes hozzáférést kapunk a kor valóságban is létező fegyvereznőlájahoz, ami egyszerűen elképesztő hangulatot kölcsönöz a programnak. Az egész körítésen átérződik, hogy itt most tényleg egy világméretű konfliktusról van szó, és nemcsak néhány tank és gyalogos vív elkeseredett küzdelmet, hanem valódi nagyhatalmak próbálják lenyomni egymást. A feelinget tovább növeli, hogy bármikor kérhetünk utánpótlást, és különféle támogatásokat vehetünk igénybe, a tüzérségtől kezdve az ejtőernyősökön át a bombázókig. Talán soha egyetlen RTS sem oldotta még meg ilyen jól ezt a részt, az ember pontosan látja, hogy egy komoly erővel rendelkező hátszország áll mögötte. A kampány során előfordulnak olyan missziók is, ahol szövetségeseinkkel vállalva, egyszerre akár 3-4 ellenség ellen küzdünk. Hiszen a háborúk sosem arról szóltak, hogy ki tudja a legnagyobb sereget felmutatni. A győztesek mögött mindig áll valaki, politikai fondorlatok segítségével kellett támogatásokat, barátokat találni, akik aztán nem rettentek meg, ha vérontásra kerül a sor. A *World in Conflict* véleményem szerint valami hihetetlen jól prezentálja ezt a különleges háborús miliőt, de mindenről majd maga idejében értekezünk. Ami szintén öröndetes, hogy végre nem a nagy, szent és sérthetetlen USA szerepében kell véget vetnünk a háborúskodásnak – így európai fejjel azért mégis ziverebben vezetgeti az ember a NATO erőit, ahol már nem dominál annyira az amerikai befolyás.

## KAMPÁNYFOGÁS

A *World in Conflict* bárki által játszható bétája már bebizonyította, hogy a fejlesztők elsősorban a többjátékos módot

tartották szem előtt a munkálatok során. Aki részt vett a tesztelésben (például a GameStar weboldaláról igényelhető kóddal), az bizonyára tapasztalta, hogy milyen elképesztően hangulatos, izgalmas csaták folynak a gameerek között. Egy RTS azonban nem lehet teljes egy normálisan kidolgozott kampány nélkül, és ezt bizony a Massive Entertainment is pontosan tudta. Bár nem merném azt mondani, hogy ez a rész is megkapta a neki járó teljes prioritást, azért azt sem állíthatjuk, hogy egy összecsapott, alibi-hadjáratot kapnánk csak. S hogy miért? Meglepő húzásokban, fordulatokban ugyan nem kifejezetten bővelkedik a fentebb már felvázolt sztori, ám ha elvonatkoztatunk a szokásos kliséktől, akkor hamar rájövünk, hogy az egész mögött egy ügyesen kitalált koncepció rejtőzik. Szerencsére attól a szerintem kissé ügyetlen megoldástól is sikerült elvonatkoztatni, hogy mindkét fél, az oroszok és a NATO szemszögéből is ugyanazokat a küldetéseket nyomjuk le, így aztán változatosságban nem lesz hiány. Más kérdés persze, hogy maguk a helyszínek nem lettek valami elképesztően érdekesek, gyakorlatilag tök mind egy, hogy egy városban, vagy egy kihalt síkságon harcolunk, sok különbséget nem fogunk találni. Annak ellenére, hogy a háborús atmoszféra, mint azt már korábban említettem, remekül átjön a monitoron, mégsem ártott volna kicsit markánsabban kidolgozni a különféle terepváltozatokat, hogy az ember ne érezze egyhangúnak a szemé elé táruló látványt. Mert lehet, hogy multiban senkinek nem lesz ideje önfeledten bámészkodni, a kampányban azért mégis jó lenne átérezni annak a jelentőségét, hogy éppen egy nagyvárost lövünk rommá. Komolyan örülnék neki, ha egyszer végre valahol megszabnák, hogy minél kisebb pusztítást okozunk a civil létesítményekben... elvégre is nincs túl sok értelme úgy visszafoglalni egy települést, hogy közben az utolsó kis kalyibát is porrá bombázzuk. Az egyjátékos mód, a *World in Conflict*

## Legyen neked is berlini falad!

Mint minden mai sikergyánús játék esetében, ezúttal sem feledkezett meg a *World in Conflict* kiadója egy Collector's Edition változat piacra dobásáról. A gyűjtői kiadás azonban a standard ajándékok mellett egy igen különleges meglepetést is tartogat a vásárlóknak: a dobozba belekerül majd a hírhedt berlini fal egy valódi darabja is. Ha már a témánál vagyunk, úgy gondolom, érdemes egy kicsit jobban is megismerkedni a történelem egyik borzalmaival. A berlini fal építését 1961. augusztus 12-én éjjel kezdte meg az NDK kormánya, mivel megelégtettek polgáraik kivándorlását. A kettéosztott város később a német rémuralom egyik jelképévé vált, és még komoly nemzetközi nyomással sem sikerült elérni az újraegyesítést. 1989-ben aztán maguk az emberek adták meg a csattanós választ, még a határőrség sem volt képes megakadályozni, hogy a feldühödött tömeg fáradtság munkával lebontsa a falat.



Elkeseredett parasztok harca az utolsó bevethető földért



Kifűstöltük őket, de szó szerint ám

## A WORLD IN CONFLICT ELKÉPESZTŐEN GYORS, PÖRGŐS ÉS AKCIÓBAN DÚS VETÉLYTÁRSAIHOZ KÉPEST

### HA TE MONDOD



„Sok jó ötletet vettünk át az FPS stílusból: a kameramozgatást, a vereség utáni újraéledést, és ami még fontosabb, hogy bármikor be tudsz csatlakozni a multiplayer partikba. Nem kell arra várnod, hogy lásd a barátaid vagy más játékosokat online, egyszerűen csak keresned kell egy szerveret, ahol van szabad hely, és máris belevetheted magad a küzdelmekbe.”  
**Martin Walfisz, CEO, Massive Entertainment**



A katonáknak is jár egy kis szórakozás, a Tanksziget



Orosz kamikazék

esetében, ha tölteleknek nem is nevezhető, de Larry Bond ide vagy oda, leginkább egyfajta tanulásként szolgálhat, hogy felkészülten, a legapróbb trükköket is ismerve vághassunk neki a netes csatáknak.

### ITT A KEZE, KEZELJE

Ha játszottál már bármelyik *Total War* epizóddal, akkor valószínűleg nem lesz különösebb gondod a program kezelésével, mégis mindenkinek ajánlom, hogy vigye végig a tutorialt. Na nemcsak azért, hogy megismerkedjen az irányítás részleteivel, hanem mert sikerült az egészét valami eszméletlenül jól kitalálni. A szituáció szerint egy NATO-bázison gyakorlatozunk, és parancsnokunk osztja nekünk az észet. A poén az egészben, hogy gyakorlatilag ez a játék egyik legrészletesebb pályája, a környéken minden katoná a végzi a dolgát, a hangárokban vadászrepülő, tűzoltók állomásoknak, szóval tökéletesen megadja az alaphangulatot a kampányhoz. És akkor, amint az ember belelendült a dologba, jön a teljes feketeleves. Oké, támogatom, hogy magyarázzák el a kameramozgatást is szájbárogósan, na de kicsit talán csak túlzás, hogy a tutorial teljesítéséhez le is kell vizsgáznunk belőle. Felettesünk ugyanis arra utasít, hogy a levegőben lebegő piros karikákon manőverezzünk át a nézőpont mozgatásával... könyörgöm, ezt meg mi a fenéért kellett? Mielőtt bárki kitalálná, természetesen nem azért szídom ezt a feladatot, mert nem sikerült elsőre megcsinálnom J. Na de térjünk is vissza az irányításhoz, ha már egyszer kidühöngtük magunkat. Kétségtelen, hogy a fejlesztők remekül alkalmazták és fejlesztették tovább a *Total War* játékokban már bevált technikát, a *World in Conflict* ugyanis teljesen tökéletesen kezelhető. A kamerát a négy kurzorbillentyűvel mozgathatjuk tetszés szerint síkban, az egeret pedig a térbeli manőverekhez használhatjuk. A görgővel szépen zoomolhatunk, illetve lehetőségünk nyílik bármilyen szögben elforgatni a tájat, miáltal elképesztően jó képet kaphatunk a csatáról. Többé nem lesz olyan gondunk, hogy nem érjük el normálisan a takarásban lévő egységeket, illetve magáról az ütközet-

ről is sokkal átfogóbb képet kaphatunk, ha madártávlatból minden irányból felmérhetjük a terepet. Mindemellet persze látványosságként sem utolsó, hogy teljes mértékben rázoomolhatunk a csatákra. Elképesztő élményt ad, amikor az ember már-már egy fűszál nézőpontjából követi a csatát, miközben tankok zúgnak el mellette hatalmas robajjal, helikopterek zuhannak a mélybe, esetleg átláthatatlan füst gomolyog a közelben. Dicséretes, hogy a fejlesztők nem estek át a ló túloldalára: a látványos kameranézetek tényleg csak gyönyörködni vannak, és a komolyabb csaták levezényléséhez minden profi eszközt megkapunk. A kezelőfelületről itt most nem szólnék különösebben részletesen, hiszen valahol a közelben találtak egy minden részletre kiterjedő képmagyarázatot. Talán annyit azért fontos még elmondani, hogy minden egyes menü okosan megtervezett, remekül használható, remek ötlet volt például beépíteni a képernyő alá az egységeket szimbolizáló kis kártyákat, amellyel pillanatok alatt bárkire rátalálhatunk. Az egyetlen komolyabb hiba: a tesztverzióban sajnos hiányzott a minimapról az az ábra, amely jelezné, hogy éppen merre áll a kamera, így aztán időnként nagyon belekavarodtam a sok-sok forgolódámba. Feltételezem persze, hogy ezt a bugot a boltokba kerülő verzióig kigyomlálják, hiszen a multis bétában korábban nem volt hasonló gond.

### ART OF WAR

Azt tehát már pontosan tudjuk, hogy miben is tér el a *World in Conflict* az átlagos RTS-ektől. Nincs bázisépítés, erőforrás-menedzsment, egységképzés, illetve egészen másképpen működik a kamerakezelés is. Na de mi a különbség mondjuk a *Panzers* és hasonló játékokhoz képest? Nos, a válasz egészen egyszerű: a teljes játékmenet. Hiába kell gyakorlatilag ugyanolyan módon legyőznünk ellenfelünket, a *World in Conflict* elképesztően gyors, pörgős és akcióban dús vetélytársaihoz képest.



Az unalmasnak induló repülősnapot földönkívüliek zavarták meg



### A Ground Control saga

A Massive Entertainment tényleg keményen megdolgozott azért, hogy napjainkra a legjobb stratégiai játékokat fejlesztő csapatok közt emelgessük őket. Munkásságuk mérföldköve a kritikailag és eladásilag is sikeresnek mondható *Ground Control* volt. A svéd srácok ezzel a projekttel eljutottak arra a szintre, amellyel korábban csak kevesen büszkélkedhettek, ugyanis sikerrel ötvözték az RTS-ek világát a három dimenzió nyújtotta szinte korlátlan szabadsággal. A *Ground Control* persze nem csak kirívóan jónak mondható látványvilágával lett a közönség kedvence, sokkal fontosabb volt a kiváló kampánymód, a tömegtermelés száműzése, valamint a terepviszonyok nyújtotta taktikai lehetőségek nagymértékű kiaknázása. A távoli jövőben játszódó történet is tartogatott néhány meglepetést és csavart, így utólagosan tehát joggal nevezhetjük a programot kora egyik klasszikusának. Az elmaradhatatlan kiegészítő utáni folytatás aztán nemcsak kiváló grafikájával, hanem a jelentősen felgyorsított játékmenetével és a kontrollpontok bevezetésével is a rajongók új kedvencévé vált. Az egyetlen kérdés, hogy vajon mit szólnak majd a legvérmesebb *Ground Control*-fanatikusok ahhoz, hogy a *World in Conflict* egy teljesen más univerzumba helyezte a csatározásokat?

## » A MEGFELELŐ VASSAL RENDELKEZŐKNEK NAGYON DURVA LÁT-VÁNYVILÁGBAN LESZ RÉSZÜK «



Micsoda tragédiát tud okozni egy eldobott cigarettacsikk!



Milyen idilli a hangulat a horvát tengerparton



Végre megtaláltuk az anyósom házát

Hogy ez kit hogyan érint, az nehéz kérdés, hiszen az újoncok biztosan értékelik az ilyesmit, ellenben a régi stratégáknak talán nem hangzik túl jól ez a változás... egészen addig, amíg ki nem próbálják a játékot. A Massive csapatának valami isteni sugallat hatására sikerült megtalálnia az arany középutat, azt az állapotot, amikor a sebesség még nem megy a taktikázás rovására. A játék szerencsére egyáltalán nem az eszetlen rohanásról szól, pontos terv nélkül, kapkodva egyszerűen lehetetlen győzni, főleg többjátékos módban, ahol a csapatmunka alapkövetelmény. Az összedolgozást egyébként már a kampány során is kénytelen megszokni / megszeretni az ember, mert gyakran fordul elő, hogy szövetségeseinkkel vállvetve, esetleg őket segítve harcolunk. A multiplayer ráadásul egy rendkívül fondorlatos ötlettel egyszerűen lehetetlenné teszi, hogy teljesen egyedül bármiféle sikert is elérhessünk, így aztán csapattársaink nélkül gyakorlatilag nullák vagyunk.

### ANYUUUU, NATO-TANKOT AKAROK!

A Larry Bond által kitalált univerzumban ugyan a hidegháború váratlan fordulatai erősen összekuszálták a szálakat, de ettől függetlenül a haditechnika fejlődése a megszokott mederben maradt. A valóságból is ismert tankok, járművek és egyéb alakulatok tényleg a megszólalásig hasonlítanak eredetijükre, már amennyire persze ezt egy magamfajta laikus fel tudja mérni.

Ami biztos: a hangulatot csak tovább fokozza, hogy autentikus szovjet, amerikai vagy NATO-eszközöket vehetünk használatba, kár lett volna ezt a háborús miliőt a *War Front*-féle kitalált egységekkel elrontani. A harcok során különféle tankokat, dzsipeket, légvédelmi eszközöket, helikoptereket, tüzérséget és gyalogságot is bevethetünk, a legtöbb unitnak ráadásul létezik közepes vagy nehéz páncélzatú fajtája is. Az egységek minden frakciónál különböznek valamelyest, ami nemcsak nevükben és kinézetükben, hanem harci értékeikben és különleges képességeikben is megnyilvánul. Merthogy a mai divatnak megfelelően minden alakulat kapott valamilyen különleges képességet, a gyalogosok tudnak sprintelni, a tankok füstfelhővel védhetik magukat a találatoktól, vagy éppen extra erős lövéseket adhatnak le. Szerencsére, mint az látható, itt sem kell túlzottan futurisztikus lehetőségekre számítani, ami véleményem szerint kifejezetten jót tesz a realitásérzetnek.

### ANYU, MÉG TÖBB NATO TANKOT AKAROK!

A bázisépítés számúzé azéért is örvedetes lépés, mert kissé hiteltelen, hogy néhány perc alatt gyárunk legyárt nekünk egy tankot és egy harci helikoptert. Csataban felhasználandó erőforrásainkat tehát mindig a háttországból kell beszereznünk, és természetesen onnan kapjuk az utánpótlásokat is. Az egységek vásárlásához combat pontokra lesz szükség, amiből induláskor mindig kapunk egy rakattal. Miután kiválasztottuk a nekünk legmegfelelőbb csapatösszeállítást, ki kell jelölnünk a landolási pontot, hogy hatalmas repülőgépeink megkezdhessék az „áru” leszállítását. A rendelkezésünkre álló terület korlátozott, és akár játék közben is változhat – nem árt jól megválasztani a helyet, és érdemes akár némi védelmet is hátrahagyni itt, hiszen mit sem ér az utánpótlás, ha egyszerűen nem tudjuk őket eljuttatni fő seregünkhöz. Mivel a pálya kezdetén kapott pontok hamar elfogynak, menet közben lehetőségünk nyílik újakat szerezni. Ehhez elsősorban harcolnunk kell, minden egyes megölt ellenfél után kapunk ugyanis némi jutalmat, de még jövedelmezőbb, ha a térképen elszórt kontrollpontokat foglalgatjuk el. Ezek a stratégiailag fontos objektumok ezúttal nemcsak díszként vannak a játékban, hanem a legtöbbször tényleg olyan pozíciókban helyezkednek el, hogy birtoklójuk valódi előnyöket is élvezhessen. Az egyéghalandóság a *World in Conflict*-ban igen magas, még a legdrágább tankok is pillanatok alatt megsemmisülnek, ha óvatlanok vagyunk, úgyhogy a hatványozott figyelem mellett muszáj folyamatosan harcolni, ha szinten akarjuk tartani seregünket a folyamatos utánpótlásokkal.

### NAGYOK NÉLKÜL NEM MEGY

A háttország kiemelt szerepe nemcsak az utánpótlás terén nyilvánul meg, mert igény szerint ennél sokkal komolyabb szivességeket kérhetünk. Ha első látásra bevehetetlennek találunk egy helyet, akkor máris itt az ideje, hogy taktikai csapásmérő eszközökhöz forduljunk segítségért. A napalmtámadás, a szőnyegbombázás, a nehéztüzérségi támogatás mind-mind elképesztő erejű ütőkártyaként állnak rendelkezésünkre, akár az egész háború kimenetelét megfordíthatják. Arra persze nem árt odafigyelni, hogy legtöbbször az ellenségnek is van hasonló kaliberű fegyvere, úgyhogy amint jelét vesszük a közelgő akciónak, azonnal menekítsük ki seregünket a tűzvonalból. Természetesen minden külső segítség valamennyire specializált, egyeseket leginkább a gyalogság, másokat a páncélosok ellen érdemes bevetni, szerencsére a leírások sokat segítenek a helyes használat elsajátításában. Rend-



Azt hiszem, kissé túl erős a fényzóróm talán



Már megbocsásson a világ, de most, hogy a p\*csába olvasom el, hogy mikor lesz a Rüzsa Magdi-koncert?



Ne zavartassuk magunkat, biztos szép lehet a tenger a kilátóból

kívül látványos megvalósításuk miatt még a szemnek is élmény végignézni mondjuk egy napalmtámadást, minek nyomán az erdők felgyulladnak, és porig égneek, az épületek és az egységek pedig azonnal felrobbannak. Kevésbé destruktív egyéniségek használhatják akár a radaros felderítést is, vagy ejtőernyős csapatokat igényelhetnek, de most őszintén, ki pazarolna ilyen apróságokra a korábban már ismertetett királyságok helyett? A külső segítség igénybevételére parancsnoki pontjainkat kell elköltöztetnünk, amit szintén a harcokkal és a stratégiai pontok elfoglalásával tölthetünk fel. A rendszer csavarosságát jellemzi, hogy harc nélkül nem tudunk utánpótlást-támogatást kérni, ezek nélkül viszont nem lehetünk igazán hatékonyak. A játékos tehát minduntalan rá van kényszerítve az offenzív magatartásra, ami nyilvánvalóan együtt jár az iram felpörgetésével és az izgalom lankadatlanságával is.

### VELED AKAROK JÁTSZANI

Ha már eddig húztuk-halasztottuk, éppen itt az ideje, hogy megismerkedjünk a *World in Conflict* legkirályabb részével, a multiplayerrel. Már első pillantásra jól látszik, hogy a Massive sokkal nagyobb figyelmet szentelt az internetes közösség igényeinek kielégítésére, mint a konkrét kampányra. Stratégiai programok esetén ritkán látott módon igyekeznek népszerűvé tenni a játékot a fejlesztők, ami a gyakorlatban azt jelenti, hogy minden támogatást megadnak a gamereknek. Kidolgozott klánrendszer, szervezett tornák várnak azokra, akik nagy elánal belevetnek magukat az online küzdelmekbe, plusz motivációs erőt pedig a játék hivatalos oldalán megjelenő ranglista jelenti. Végül is ki ne szeretné a saját nevét látni a legjobbak között? Az ördög ugyebár mindig a részletekben lakozik, de ezeknél az apróságoknál sokkal fontosabb okok miatt vált már a béta során elképesztően népszerűvé a multi. Az első tényező talán a már említett pörgős játékmenet még durvább felturbóozása. Néhány FPS-ektől kölcsönvett ötletnek köszönhetően sikerült teljesen folyamatossá, üresjáratoktól mentessé tenni a játékot. Nem szükséges például arra várnunk, hogy találjunk magunknak megfelelő ellenfeleket, hanem bármikor bekapcsolódhatunk egy játékba, ha éppen van hely az adott szerveren. Tulajdonképpen ezzel kapcsolatos a másik nagy újítás, a respawn bevezetése is, azaz ha

mondjuk minden egységünket elveszítjük, akkor nem esünk ki végleg a körből, hanem csak várnunk kell egy kis időt, és máris újratemetődünk. Akinek kétségei lennének ezzel a rendszerrel kapcsolatban, azt megnyugtatom, hogy nem csak elméletben, hanem a gyakorlatban is remekül működik. Mivel a cél sosem a másik totális megsemmisítése, ezért nincsenek hosszú órákig elnyúló csaták, ellenben akció az van bőven. Na és akkor térjünk rá arra a bizonyos újításra, ami egy pillanat alatt halálra ítéli a hősködokeket. Mielőtt belépünk egy ütközetbe, kötelezően töltszünk választanunk: Infantry, Armor, Support Forces vagy. Aerial specialist. A játék során attól függően vásárolhatunk egységeket, hogy melyik kategóriát választottuk magunknak, így aztán totálisan rá vagyunk kényszerítve a csapatmunkára, hiszen brutális tankseregünk mit sem ér a légi csapatok támogatása nélkül. Azt hiszem, ez az ötlet adja meg az utolsó lökést, hogy az ember totálisan a harcmezőn érezze magát, hiszen minden játékos eltérő összeállítású, más funkciójú sereget vezet, ráadásul az erőegyensúlyal sincs semmilyen probléma.

### SZÉPEN SZÁLL A FÜST

DirectX10. Egy mágikus szó, ami manapság játékosok sokaságát hozza lázban. Nos, örömmel jelentem, a *World in Conflict* is magával hozza az új technológia minden vívmányát, aminek köszönhetően a megfelelő vassal rendelkezőknek nagyon durva látványvilágban lesz részük. Az egységek a végletekig kidolgozottak, a környezet gyönyörű, de mindez elbújhat a harci jelenetek mellett. Ahogy rakéták, lövedékek szállnak a levegőben, tankok robbannak szilánkokra, erdők égnek hamuvá pillanatok alatt, az egyszerűen döbbenetes. A füst és robbanás effektusok olyannyira valóságosak, hogy előfordulhat, szinte nem is látjuk majd a földet. A remek grafikus motor és a kiváló fizika együtt teszik oly nagygyá a játékot. Mindenkinek tiszta szívvel ajánlom, hogy egy nagyobb csata alatt zoomoljon be egészen a földig, és nézze végig úgy az összecsapást... hát nem kispályás élmény, az biztos. A gyönyörű látványnak persze ára is van, mert ugyan a mai átlaggépeken is remekül fut a cucc, de az igazi gyönyörűséghez bizony erősen high-end PC-re van szükség. Szerencsére a kiváló konfigurálhatóság gyakorlatilag mindenki

## » KIDOLGOZOTT KLÁNRENDSZER, SZERVEZETT TORNÁK VÁRNAK AZ ONLINE KÜZDELMEKBEN «

i

Mostanában divattá vált a legsikeresebb PC-s stratégiai játékokat konzolokra is elkészíteni, és a *World in Conflict* sem lesz kivétel ez alól. Az Xbox 360-as verzió esetében persze nem csak egyszerű portolásról beszélhetünk, hiszen a grafika átdolgozása mellett az irányítást és a játékmenetet is a konzolosok igényeihez igazították.

számára lehetővé teszi, hogy megfelelő sebességet csikarjon ki, bár a 16 fős multi azért ilyenkor csak vágyalom marad. Ehhez képest a hangok, ha nem is nevezhetők átlagosnak, de semmi extrát nem nyújtanak, mindenképpen lehetett volna kicsit több figyelmet fordítani rájuk. Összességében azért elmondható, hogy lenne mit tanulnia a konkurenciának a Massive csapatától.

## HA ÁLDOZATOKKAL IS, DE GYŐZTÜNK

A *World in Conflict*, bár kétségtelenül az utóbbi idők legjobb RTS-e, egy hajszállal mégis lemaradt arról, hogy beléphessen a halhatatlanok csarnokába. A grafika ugyan tényleg elképesztően gyönyörű, a multiplayer zseniális ötletei miatt a játékművelet soha nem lankad, az összecsapások végig pörgősek, izgalmasak maradnak, mégis van néhány pont, amiért nagyon haragszom a fejlesztőkre. Ilyen remek engine-nel, szinte korlátlan lehetőségekkel, na meg a zseniális Larry Bond segítségével ugyanis könnyedén lehetett volna egy olyan kampányt összerakni, amely felveheti a versenyt akár a *Warcraft III*-mal is. Mivel ezt a ziccert itt most kihagyták, azt hiszem, a programból nem lesz évek múlva is tömegek által játszott legenda. A multiplayer azonban, sokadszor is elmondom, kiváló, elképesztő, zseniális, úgyhogy ha egy kicsit is érdekelnek a stratégiai játékok, akkor a *World in Conflict* egyszerűen kötelező tananyag, légy akár kezdő vagy vérprofi.

ashe



## Segítünk egy kicsit

1. A többiek: Az utánpótlás hívásához szükséges pontok mennyiségét látjuk itt, a menüt megnyitva pedig kiválaszthatjuk, milyen egységekre lesz szükségünk. Miután a megfelelő gombra kattintottunk, már csak ki kell várunk, míg erősítésünk megérkezik a megadott landolási zónához.
2. Szorít az idő: Ha esetleg éppen egy olyan küldetésben lennénk, ahol időre kell teljesíteni feladatunkat, a képernyő felső szegletében megbújó óra visszaszámlálása mindig figyelmeztet arra, hogy hamarosan bukjuk a győzelmet.
3. Segítő kezek: A nagy háborúk sosem csak a konkrét csataterén dőlnek el, sok múlik a hátszág támogatásán is. Ebben a menüpontban lehetőségünk van külső segítséget kérni, tüzérségi támogatást, légi támadást, ejtőernyős alakulatokat igényelhetünk oda, ahol éppen a legnagyobb szükségünk van rá.
4. Mitévő legyek?: Ez az igazi minimáldizájnnal felruházott kis szövegecske mindig emlékeztet arra, hogy nemcsak gombát szedni jöttek katonáink a közeli erdőbe, hanem van valami komoly világmegváltó feladatuk is.
5. Átfogó kép: A minimap minden komoly hadvezér egyik legfontosabb segítő-társa, segítségével nélkül gyakorlatilag elvesztek vagyunk. A még felderítetlen területeket a háború köde takarja, amit esetlegesen egy légi felderítéssel szüntethetünk meg.
6. Hősi kompánia: A Total War sorozatból kölcsönvett apró kis ötlettel sikerült jelentősen leegyszerűsíteni a játék kezelését, hiszen a pálya bármelyik részén kószáló egységünk felett átvethetjük az irányítást, ha rákattintunk az őt szimbolizáló kis ikonra.
7. Az egyediség fontos: A *World in Conflict* minden egységének megvan a saját különleges tulajdonsága, képességei. Bizonyos tankok füstfelhőbe burkolózhatnak, a helikopterek rakétákat lövöldözhetnek, a gyalogosok pedig akár sprintelhetnek is. Mi ez, ha nem maga a gyönyörűség?

## HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜNK
2 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB VGA	3 GHz CPU, 2 GB RAM, 256 MB VGA

A szaggatással nem igazán volt bajom, ellenben multiban nem egyszer találkozhatunk laggal. Ha normális beállításokkal akarsz játszani, akkor a másfél giga RAM gyakorlatilag alapkövetelmény.

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Igazi háborús hangulat	GRAFIKA	9
↑ Újszerű multi	HANGOK	9
↑ Remek irányítás	IRÁNYÍTÁS	10
↓ A sztori nem valami nagy durranás	HANGULAT	10
↓ Meglehetősen gépigényes	KIHÍVÁS	9
	SZAVATOSSÁG	8

## ASHE VÉGSZAVA:



A *World in Conflict* egyértelműen az elmúlt időszak egyik legjobb stratégiai játéka – leginkább persze a kiváló multiplayer miatt –, amelyet bátran ajánlok mindenkinek, aki nem unja még ezt a fajta háborús miliőt.

# » 90%

## ÉS A TÖBBI:

<b>Codename:</b>	
<b>Panzers Phase Two</b>	90%
Magyar fejlesztésű műremek, a második világháborús stratégiák egyik etalonja	
<b>Blitzkrieg 2</b>	85%
Remek második világháborús RTS egy sok csatát megélt fejlesztőcsapattól.	
<b>Battlestations Midway</b>	84%
Tengeri ütközeteket szimuláló akció-stratégia keverék Magyarhonból.	

Ott fenn a hegyen él az utolsó magyar remete

Asszem jobb lenne visszafordulni.







# BEYOND THE SWORD CIVILIZATION

EXTRA  
DEMO A DVD-N

## GYORSNÉZET

**KATEGÓRIA**  
STRATÉGIA

**KÖRNYEZET**  
A VILÁG ÉS AMI  
FELETTE VAN

**KIADÓ**  
2K GAMES

**FEJLESZTŐ**  
FIRAXIS

### FEJLESZTŐI PORTRÉ

Maga a mindenható Sid Meier cége, amely a harmadik epizódtól viszi a Civet. Mellette még elpötytyentettek egy Pirates! és egy Railroads című szösszenetet is.

**GYORSLINK**  
**2100**

Ha azt gondoltad, vége, tévedtél! Ha hálát rebegettél a sorsnak, hogy már tízszer végigjátszottad, és egy jó ideig nem fogod újra elindítani, tévedtél! Ha azt remélted, idén nem lesz több átkattintott éjszakád, tévedtél! Megjött a *Beyond the Sword*, és ha valami, akkor ez egyáltalán nem tévedés!

**N**em szokásunk kiegészítőkről négyoldalas cikkben értekezni. Ennek természetesen jó oka van: az ilyen újdonságok többsége arra sem lenne érdemes, hogy négy mondatot szánjunk rájuk. És annak is van alapja, hogy a *Civilization IV* második bővítőményére mégis ennyit áldozunk. Az ok próza: a *Beyond the Sword* kábé annyira kiegészítő, mint amennyire Észak-Korea demokratikus ország (a nevében).

kább olyat alkottak, amivel programjuk valószínűleg kiérdemli a minden idők legjobb kiegészítője címet. Az egyszerű tesztet zavarba is jön, melyik újdonsággal kezdje a regét, merthogy akad annyi, mint hibabejelentés orkán idején. De talán haladjunk időrendben, már abban az értelemben, hogy a játék melyik szakaszában botlunk a jövővénybe. Teljes kampány indításakor első

melé kapunk egy negyediket, a titkoszolgálati erőfeszítéseinket szimbolizáló kémkedési pontokat. Ezeket különböző épületek, világcsodák, speciális karakterek gyűjtik szorgosan számunkra, valamint a lakossági termelés egy részét is terelhetjük ebbe a csatornába. Tehát lehetünk mi a CIA és a KGB egyben, de ennek az az ára, hogy tudományos, kulturális előmenetelünk inkább hátramenetnek lesz nevezhető. Ergo

a farzsebéből egy stratégiai atomtöltetet. Ha már elég pont gyűlt össze egy népen, akkor eljön a kémek ideje, akiket értelemszerűen sokkal előbb csatasorba állíthatunk, mint azt tehattük az eredeti *CivIV*-ben. A Mata Hari-hasonmások számos dologra bevethetők: ellenséges kémek féken tartására,



széreny személynünk kiválasztása lesz a feladat. Természetesen ebben a tekintetben is bővült a repertoár. Új népeket kapunk, továbbá friss arcokat a régi nácikhoz, de ez csak amolyan „gyártási mellékterméknek” lehet felfogni. Más kérdés, hogy még ezek a sablonos bővítvények is hibátlan természetességgel olvadnak a komplex játékrendszerbe. Azaz kiegyensúlyozott, játszható népekkel gazdagodott a kínálat.

**BEZZEG A FIRAXISI**

A hagyományos (ejtsd: igénytelen) kiegészítők receptje a következő: végy egy alapjában sikeres eredeti programot; adj hozzá néhány új pályát, karaktert, fegyvert, ellenséget; írd tele a termék dobozát minél több és nagyobb számmal, s ne felejtss le a fenomenális, forradalmi és hasonló jelzőket sem. Ha ezzel megvagy, menj a kasszához, majd dolgozz végre egy valódi játékon is. Na ez az a szakácskönyv, amit Sid Meier csapata sosem nyitott ki, helyette in-

**KÉNYELMETLEN TŰ A SZÉNAKAZALBAN**

Az első igazán figyelemreméltó dolog egyben a legtöbb ellentmondást is magában hordozza. Sebj, essünk túl a rázósabb részekben az elején, aztán jöhet az örömműnne! Szóval, nyilván komoly durranásnak szánták, mégis kicsit sutára sikeredett a kémkedési szisztéma átdolgozása. Pedig a kiindulási helyzet több mint biztató. A három, már meglévő „erőforrás”: a pénz, a fejlesztés és a kultúra



Ha megborotválkozik, kiköpött Bush

**Véletlenül akad egy nászajándéka sufniában**

Apróság, mégis komoly fejlesztési piros pontnak tekinthető a játék közben időről időre felbukkanó véletlenszerű események becsempészése a *CivIV*-be. Igazából nem történt más, mint írták néhány tuca „szerencsekártyát” a Firaxis arra kérdésesült tagjai, s ettől egy csapásra színesebb, változatosabb lett a játékmenet. Az események többségénél 2-3 választási lehetőségünk is akad, hogy mentalitásunk, anyagi helyzetünk, taktikai megfontolásaink szerinti mederbe tereljük a dolgok folyását. Például híre jön, hogy egyik nemesi családunk sarja a szomszédos birodalom prominens tagját szemelte ki választottjának. Ekkor dönthetünk, hogy valami búcsúban lőtt csecsebecsével szúrjuk ki az ifjú pár szemét (esetleg Szent Teozófiusz bal heregolyója? - ender), vagy hajlandók vagyunk az államkincstár apasztására is, és fehér tigriseket vagy egy palotát adni a turbekoló párnak. Utóbbi előnye az, hogy a másik ország uralkodója értékelni fogja nagylelkű gesztusunkat, s abban a két birodalom elmélyült, baráti viszonyt látja. Játéktechnikára lefordítva: diplomáciai viszonyunk jó irányban toódik el, az ajándék nagyságrendjének megfelelő arányban. Mint látható, érdekesek és gyakran kifejezetten kapóra jönnek a véletlenszerű események, de aki lúdbörözik a kiszámíthatatlan jövőtől, az nyugodtan ki is kapcsolhatja ezt a lehetőséget.

újabb ágacszkával terebélyesedett lehetséges stratégiai döntéseink fája. Ilyen-olyan módon összegyűjtögetett pontjainkat az általunk ismert ellenfelek

az ivóvízkészletek megmérgezésére, pénz és technológia elcsenésére, lázadás szítására és megannyi egyéb kedves trükkre. A probléma abban leledzik, hogy egyrészt elég macerás a kémkedési rendszer irányí-

**» A BEYOND THE SWORD KÁBÉ ANNYIRA KIEGÉSZÍTŐ, MINT AMENNYIRE ÉSZAK-KOREA DEMOKRATIKUS ORSZÁG (A NEVÉBEN) «**

között kell szétosztanunk. A súlyozásról mi döntünk, akár körönként változtatva azt. Megtehetjük, hogy a számunkra legveszélyesebb népet pécézzük ki, s minden idegszálunkkal (és ügynökünkkel) rájuk fókuszálunk, de azt is, hogy egyenlő mértékben figyeljük a birodalmakat. Elvégre sosem tudhatjuk, néhány száz év múlva ki húz elő

tása, nehézkes ügynökeink mozgatása (minden akció végén visszatérnek a fővárosba), és lehetséges nyereségeink általában elmaradnak a befektetett energiától. Legtöbbször jobban járunk, ha fejlesztünk, gyártunk vagy más, közvetlen előnnyel járó tevékenységet folytatunk, és a kémeket maximum íróink regényeiben szerepeltetjük.

## Aranybaöntik a nevét

Akinek valami tragikus véletlen folytán nincs meg a Civilization IV és az első upgrade, a Warlords, annak lehet remek ajándék a Beyond the Sworddel egy időben kiadott Civilization IV: Gold, amely az előbb említett két alapművet tartalmazza, valamint jó néhány exkluzív csecsebecsét, ami Civ-rajongók számára értékesebb lehet maguknál a korongoknál is.

Azért

a helyzet még ebben

a tekintetben sem teljesen kilátástalan. Bizonyos pontmennyiségtől ugyanis passzív előnyöket is élvezhetünk. Így például bekukkanthatunk riválisunk városaiba, megnézhetjük, mit gyárt, mit fejleszt éppen, ami minden, csak nem elhanyagolható információ, ráadásul még egységeket sem kell vezetgetnünk ezért.



Átkozzanak ki minket, de ez a pápa akkor is bárgyúra sikeredett

### ISTEN NEM VER BOTTAL

Menünk második főétele az úgynevezett Apostoli Palota, ami a katolikus egyház főhadiszállásáról kapta a nevét, de a játékban nyugodt szívvel felhúzhatjuk ezt a buddhista vallás szent városában is (ha lenne olyan, hogy buddhista vallás, és lenne annak szent városa, akkor mindenképp-ender). A lényeg, hogy az új világcsoda egy korai ENSZ-ként funkcionál, ahol mindenki szavazati joggal bír, akinek legalább egy városában az adott vallást gyakorolják. Az elfogadott határozatok kötelező érvényű-

van egy speciális karaktere, továbbá három-négy erőforrásra (úgy mint hal, olaj, vas stb.), meg a megfelelő technológiára, aztán már számolhatjuk is a zsetont, illetve részesülhetünk a multi nyújtotta speciális előnyökből. A vállalatok terjeszkedése hasonlatos a vallásokhoz. Csak nem papok viszik az ígét, hanem területi képviselő-

ek, és a kereskedelmi embargótól a kényszerű békekötésen át egészen a szent háborúig terjed a skálájuk. Sőt extrém esetben a játék is megnyerhető így, amennyiben elég támogató szavazatot gyűjtünk ahhoz, hogy kvázi istennek nyilvánítsanak minket.

Ez az egyszerű, mégis zseniális ötlet már a játék első szakaszába becsempézi a diplomáciát, miközben felértékeli a vallásokat. Ugyanakkor nem rontja el a játékegyensúlyt sem, mivel a későbbi periódusban az intézmény erejét

veszti (konkrétan a tömegmédia megjelenésével vonul nyugdíjba a szent/áldott/megvilágosodott tanács).

### NYERS HALAT TESSÉKI

Amikor az Apostoli Palota kikopik a játékból, akkor már jó eséllyel terjed egy új „vallás”: a multinacionális vállalati forma. A Beyond the Sword-ben egy idő után templomok helyett például japán gyorséttermi láncot építhetünk (persze a vallások ettől még maradnak, csak a végjátékban már nem annyira jelentős a szerepük).

Akinek bűdös lenne a hal, az foglalkozhat bányászattal vagy építőiparral is, a lényeg, hogy ezek a vállalatok ugyanúgy terjednek, mint a vallás, csak nem megtért lelkeket kapunk, hanem szépen csengő aranytalérokat. Az alapításukhoz szükségünk



A mi D-napunk kezd besülni...

a franchise szerződéseket (szigorúan fehér Opel Astrával), s van olyan is, hogy magától alakul egy kirendeltség a szomszédos városban. Mert ugye a jó bornak nem kell cégér – vagy nem mindig kell.

### FILLÉRES KINGSEIM

A három lajstromba vett változás akár külön-külön is elegendő volna egy kiegészítő számára, hiszen olyan mértékig változtatják meg a játéket, hogy az majdhogynem már egy teljesen másik programnak tekinthető. Így hármashban meg fokozottan igaz mindez, s akkor még csak most jutottunk el az apróságokhoz. Ezek között van az úrverseny átdolgo-

zása, aminek hatására már nem elég megépíteni a Szoljuz-1-et, hanem az is fontos, hogy úrszekerünk gyorsan és biztonságban érje el az ismert világ határát. Nemcsak az űrben, a bolygón is változott a hajók kezelése: fregattjaink és korvettejaink már – a repülőkhöz hasonló módon – járőrtevékenységre is képesek, sőt hatékony tengeri blokádot vonhatnak egy város köré, akár sok mező távolságra is a kikötőtől. Azaz nem kell hajóinkat kitenni a repülőmadás veszélyének, elég, ha a környező vizeket ellenőrizzük.

Természetesen vannak új épületek, világcsodák és egységek is, de ezekre már tényleg nem szeretnénk kitérni. Elégedjete meg annyival, hogy mindennek megvan a maga ren-

## Civ-Com, Civ-Com, vagyon-e szép lányod?

A kiegészítő sok remek és jól felépített pályája mellett találhatunk a korongon egy nem annyira remek, mégis figyelemre méltó darabot. Az Afterlife című szcenárió ugyanis gyökeresen eltér a birodalomépítő stílustól. A tervezőknél vagy elgurult a gyógyszer, vagy csak be akarták bizonyítani, hogy még erre is képes a játék motorja, mindenesetre csináltak egy központrendszerre épülő, kalandjátékos elemeket tartalmazó, taktikai sző, az gondoljon nyugodtan az UFO-ra, és az X-Com harcára az idegenekkel (Laser Squad, anyone? - ender). Itt is egy maroknyi csapatot irányítunk, akik kell figyelni, hogy az agyatlan, zombiszerű ellenfelek hullámai ne temessék maguk alá egyik harcosunkat se. A sci-fi témához még egy laza történetet is csapattal és a szokásos klisékkel.

Mint elhangzott, az ötlet inkább érdekes, mint jó, ugyanis hiába emeljük meg az összes kalapunkat a rendszer rugalmassága és hirtelen lehetőségei előtt, ettől még – pusztán a szcenárió nézve – ez egy gyenge Laser Squad-utánérzés csak, semmi több.



A pályához képregényes intró is dukál

# PC, de nem az

A PC betűkapcsolat a GameStarban 99,9 százalékban a személyi számítógép megfelelője, de most van itt az ideje a 0,1-nek! A Beyond the Swordbe ugyanis a kiegészítők szokásos rendje és módja szerint új vezérek is bekerültek. Azonban rendhagyó módon most nem ezzel foglalkoznánk, hanem egy olyannal, aki a Warlords kiegészítővel érkezett, viszont a reformokkal egy időben akár ki is kerülhetett volna. A játszható államfők között ugyanis ott figyel Sztálin.

Nos, lapunk nem arra van kitalálva, hogy ideológiai okfejtéseknek adjon helyet, de úgy érezzük, e mellett nem mehetünk el szó nélkül. A politikailag korrekt (PC) viselkedés fogalma a nagy Amerikában lett divat, ahol az elhízott embertársunkra nem azt mondjuk, hogy kövér, hanem azt, hogy a súlyával kapcsolatban kihívásokkal küszködik (különben beperel húszcsilliárd dollárra). A politikai korrektség másik vetülete az, hogy ha valakit beveszünk egy összeállításba az ideológiai balról, akkor helyet kell adni a jobbszárnyaknak is. Ebben az esetben viszont nem az lett volna az üdvös megoldás, hogy Hitler is megjelenik a németeknél, hanem az, ha elő sem rángatják Sztálint. Elvégre nem sok keresnivalója van valakinek a világ legnépszerűbb stratégiai játékában, aki szerint egy ember halála tragédia, sok millióé viszont statisztika. S erre lehet mondani, hogy Dzsingisz Kán sem éppen felebaráti szeretetéről volt híres, mégis szerepel a Civ-ben. A különbség annyi, hogy a sztálini/hitleri politika áldozatainak unokái bőven játszhatnak a programmal. Dzsingisz már történelem, a másik két elmebeteg pedig fájó aktualitás.



Nincs itt helyed!  
Távozz, te eb!



És tiszta-e az anyag, testvér?

valami. Viszont még egy szót nem írtunk a kiegészítő másik, nem kevésbé fontos és élvezetes részéről, a szcenárióról. Itt aztán tényleg minden van, mi szem-szájnak ingere: összetett második világháborús pálya, kereskedelemre és keresztesítésre fókuszáló küldetés (utóbbiban a pápa kegyeit kell keresni a középkori Európában), a közeljövő harci kutyáit felvonultató

viszonylag logikátlan helyre került. Jól van, belátjuk, egyrészt ez elég gyenge érv, másrészt még javítani is lehet rajta valamit egy patch segítségével. Szóval, megadjuk fontos és élvezetes részéről, a szcenárióról. Itt aztán tényleg minden van, mi szem-szájnak ingere: összetett második világháborús pálya, kereskedelemre és keresztesítésre fókuszáló küldetés (utóbbiban a pápa kegyeit kell keresni a középkori Európában), a közeljövő harci kutyáit felvonultató

-csonti-

## HARDVER

MINIMUM	EZZEL TOLTUK
1,2 GHz P4	AMD 3500+
256 MB RAM	1 GB RAM,
64 MB VGA	GF 7800 GT

Nem lassabb, mint az alapjáték. Sok memória erősen ajánlott!

## » NEM PAPOK VISZIK AZ IGÉT, HANEM TERÜLETI KÉPVISELŐK A FRANCHISE SZERZŐDÉSEKET - SZIGORÚAN FEHÉR OPEL ASTRÁVAL «

deltetése és helye. Na jó, egyetlen példa: megjelent a páncélelhárító eszközzel szerelt gyalogság, így mostantól el lehet felejteni a megállíthatatlan előretörő páncélosokat.

### HABOS TORTA

Cimszavakban „mindössze” ennyi volt az alapjátékot érintő változások szemrevételezése – bár jó eséllyel ki is maradhatott

megoldás lépegetőkkel, kiborgokkal, no meg néhány teljesen abszurd darab. Az Afterlife például annyira testidegen lett, hogy arra egy külön dobozt is szántunk – részletek ott. És muszáj néhány mondatban kitérni a Final Frontier nevű darabra, amely ugyan a Civ motorját használja, de egy teljesen önálló stratégiai játék. A sci-fi kampányban nem városok, hanem bolygók, s nem földrészek, hanem naprendszerrek vannak. A harc természetesen az űrben zajlik, kismillió típusú hadihajóval, rakétával, ionpajzzsal, miegyébbel. Semmi nem emlékeztet az alapjátékra. Új technológiák, épületek és játékmechanizmus. Gyakorlatilag egy Master of Orion-klónnal állunk szembe, amely alatt a jó öreg Civ dolgozik. Elképesztő! Még akkor is, ha a MoO „egy-egybe” valószínűleg jobbnak találtatna. Végül teszünk egy kétségbeesett kísérletet arra, hogy valami negatív kritikát is felhozzunk. A játékba annyi új lehetőséget pakoltak, hogy ennek a kezelőfelület látta kárát. Nehéz megszokni, és több dolog



Igen, ez is Civ! Csak Final Frontiernek álcázza

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Szuper	GRAFIKA	7
↑ Félelmetes	HANGOK	9
↑ Bombajó	IRÁNYÍTÁS	7
↓ A kémkedésen még lehetett volna csiszolni	HANGULAT	10
↓ Kicsit zsúfolt lett a kezelőfelület	KIHÍVÁS	10
	SZAVATOSSÁG	10

### CSONTI VÉGSZAVA:



Valaki tartóztassa le Sid Meiert, mert még egy ilyen játék, és elveszem az állásomat!

# 94%

### ÉS A TÖBBI:

<b>Civilization IV</b>	92%
Most hadd ne írjunk ide semmit. Aki eddig nem találkozott a névvel, az nem is szeretné megismerni.	
<b>Civilization IV: Warlords</b>	91%
Az első kiegészítő elsősorban a harcra épített, és szentül hittük, nem lehet majd lepipálni. Tévedtünk...	
<b>Europa Universalis III</b>	88%
A másik profi boszorkánykonyhában (Paradox) készült, hasonlóan jó minőségű birodalomépítő cucc – körök nélkül.	



# NFL 08

Épp a cikk írásának napján mutatkozik be a nagyközönségnek a Budapest Wolves női csapata, amely ebben az országban is egy életre megszűnteti a közhelyet, hogy az amerikai futball egy férfias sport. Maradjunk annyiban, hogy egy kemény sport, amelyet most már kemény lányok is művelnek.



Srácok, szeretetek hogy kerülhetem el a börtönt?

## GYORSNÉZET

**KATEGÓRIA**  
AMERIKAI FUTBALL

**KÖRNYEZET**  
VALÓS ÉS FANTASY  
PÁLYÁK

**KIADÓ**  
ELECTRONIC ARTS

**FEJLESZTŐ**  
TIBURON

### FEJLESZTŐI PORTRÉ

A Madden NFL az Electronic Arts egyik legtöbb bevételt hozó játéksorozata, s emellett az egyik legjobb EASports cím is egyben. Akik készítik, „csupán” ennyi dicséretet érdemelnek.

**GYORSLINK**  
**1960**

**A**kik nem ismerik az amerikai futballt, azok nem tudják, hogy a Madden sorozat minden idők egyik legjobb sportjátéka, amelyet a legnagyobb példányszámban adnak el évről évre. A készítő Tiburon (Cápa magyarul) számára azonban ez évben fel lett adva a lecke, hiszen az EASports egyetlen igazi sportjátékiadó ellenfele, a 2KSports is belépett az amerikai futball területére az All Pro Football-al – s ne feledjük, kosárlabdában az NBA 2K7 jócskán

felülmúlta az NBA Live 07-et. Szóval van mitől tartania az EASportsnak.

## BEVETIK A FEGYVERT

Nem volt mit tenni, Cápaéknál a fejlesztők összedugták a buksit, és kitálalták: fegyvert a játékba! Egyébként is sokan úgy vélik, ez egy háborús sport, a különféle stratégiákkal, a felszere-

## » AZ NFL EGY IGEN KONZERVATÍV LIGA, KONZERVATÍV KÜLSŐSÉGEKSEL ÉS SZABÁLYOKKAL «

lésekkel, a keménységgel. A dolog lényege roppant egyszerű: a szupersztárok egy adott csapatban szuperfegyverek is egyben. Kapnak kis ikonkát, meg mindent (adni kell a látszatnak is elvégre), és ahogy én néztem a mesterséges intelligenciát, az ő esetükben speciális, egyénre szabott viselkedésformák egé-

szítik ki. Gondolom ezeket a sztárjátékosokat szakértők elemezték, és beleépítették a játékba, hogy adott kiélezett helyzetekben mit csinálnak másképp, mint az „átlag” játékosok. Ezzel az újdonsággal a legfőbb gond az, hogy aki nem hardcore amerikai focirajongó, az nemigen fogja észrevenni, maximum a kis ikont. Persze azok a milliók, akik van-

nak olyan szerencsések, hogy országukban játszanak a világ legjobb amerikai focicsapatai, akik hetente szinte minden meccset megnézhetnek, azoknak erősen fel fog tűnni a különbség. És egy idő után nekünk is, ha figyelmesen tanulmányozzuk sztárjátékosunkat. Szerencsére a játék a töltőképernyőn

mesél csapatunk sztárjairól, amiből érdemes okulni.

## BEVETIK A FANTÁZIÁT

Ez az az újdonság, amelyről nem tudom eldönteni, hogy sírjak vagy nevessek. Kétségtelenül jópofa dolog, azonban én úgy gondolom, ebben az esetben a kevesebb több lett volna. Miről is van szó? A cápások jól kitalálták, hogy kell egy kis extra fun is a játékba, ezért létrehoztak 4 új csapatot, mindegyiket a saját stadionjával. Ezek a Deceivers, Dummies, Glaciers és a Tridents. A nevekkel még nem is lenne baj, azonban a Deceivers egy démoni csapat, amely egy pokolbeli stadionban játszik. A Dummies az az amcsi fociban használt gyakorlólabák csapata, amiknek lábuk sincs! Stadionjuk technokörnyezet. A Glaciers, ahogy a nevük is jelzi, igazi északi fickók, jeges stadionnal. A Tridents pedig nagy termetű atlantiszi

játékosok, pályájuk pedig amolyan atlantisi utánérzés. Na eddig kész röhej az egész. Szerencsére megmenti a dolgot egy-két jópofáság, ugyanis ezek az extra csapatok extra mókákat is bevetnek; a Deceivers például csal, ahogy démonoktól elvárja az ember: nekik megengedett a 5<sup>th</sup> Down, a büntetések fele akkorák, mint normálisan, a kapu rúdjai megnőnek stb... A Glaciers is trükkös csapat, ugyanis teleportálhatnak játék közben: először azt hittem, valami bug, de kiderült, hogy nem. Ahogy az MMO-kban szokott lenni blinkelnek, feltűnnek itt, eltűnnek, aztán csak azt látjuk, hogy intercepciót csináltak. Az atlantisiaknak a testi erejük hatalmas, a Dummies tagjai pedig sosem fáradnak el: szerencsére ostobák, mint a dummie-k általában. A fejlesztők szerint ezek az extrák „Pretty Cool” szerintem viszont elég szárnalmas, az NFL egy igen konzervatív liga, konzervatív külsőségekkel és szabályokkal, ez a típusú „játékoság” nem való egy „komoly” játékba. Az egész-

## A MAGYAR LIGA

**A Magyarországi Amerikai Futballcsapatok Ligája 2005-ben alakult.** Azóta 16 csapat a tagja a szövetségnek, amelyet az EFAF, az európai szövetség is felvett társult tagjai közé. Ennek köszönhetően hamarosan magyar csapatok indulhatnak majd a nemzetközi amerikaifutball-kupákban,



és remélhetőleg hamarosan a magyar válogatott is bemutatkozik a nemzetközi porondon. Az Európai szövetségnek 17 rendes, 3 társult tagja van, míg 8 ország megfigyelő státusszal rendelkezik.

A legutóbbi Európa-bajnokságot 2005-ben egyébként Svédország csapata nyerte.

ből azt éreztem ki, hogy kínjukban már nem tudtak mit kitalálni – bár az is lehet, hogy ez az alapja lesz a jövőben egy fantasy NFL-játéknak, amelyben ilyen jópofa csapatok lesznek. Ez utóbbi különálló termékként igencsak tetsze-

ne, de a *Madden* részeként... hmmm, hát nem. Ez olyan, mintha a *FIFÁ*-ba beépítenének olyan részt, amikor egy mocsaras pályán békauszonyokkal kell focizni: lehet, hogy jópofa lenne, bár inkább röhejes. Még egy dolog, ami megmenti ezeket a csapatokat: mind részei a fantasy challenge módnak, ami egy új, izgalmas játékmód fantasy drafttal és minden mással. 3 NFL ligán, 2 ALL-Star ligán át jutunk el a Supreme Ligába (ha eljutunk), ahol ezek a kemény csapatok lesznek az ellenfelek – igazi kihívás.

### HOZZUNK LÉTRE MINDENT

A *Madden* sorozat eddig is magas szintű átalakíthatóságáról volt híres: a superstar mode lassan *The Sims*-jellegű kezdett lenni (erős túlzással persze). Azonban volt egy nagyon nagy baj vele: néha 50–100 alkalommal is kellett „dobni”, hogy a számunkra megfelelő srác jöjjön ki. Ez évből előre beállíthatók bizonyos szempontok, attól függően, milyen játékost akarunk. Emellett végre beleraktak ez évben draftolt kiemelkedő rookiekat is. Ez logikus lépés, hiszen ott vannak a kész újoncok, akik szép karrier előtt állnak, így azonnal frissen, ropogósan mi csinálhatunk szupersztárokat belőlük. Apró, de kellemes figyelmesség. Emellett lehet a megszokott szurkoló létrehozástól kezdve akár stadion vagy fantasy csapatot is kreálni, mindenki boldog lehet. Aki eddig sem az, annak ajánljuk a Skill Drilt, amely tökéletesen megtanít minket a játék savára, borsára, és rengeteg gyakorlatlason keresztül belénk sajtolja a legfontosabb dolgokat. Amire még mindig nem tanít meg a játék, azok az amerikai futball játékszabályai: évek óta fanyalgok ezen, hogy a világ egyik legnagyobb szerűbb sportjának szabályait nem tanítja meg a világ egyik legnagyobb szerűbb játékprogramja – de nem hallgat rám senki. Megértem, hogy akik a dollárszék tetején ülnek, biztos számíthatnak a bevételre így is, azonban ha terjedne az „ige” több bevétel és több NFL-rajongó is lehetne. Persze ez csak elmélet, semmi több.

### HONORABLE MENTION

S amiről még érdemes beszélni: a teljes mozgási rendszert újratervelték:

eddig bizonyos szituációk pont ugyanolyanok voltak, a motion capture úgy készült, hogy adott ütközések, földrevitelek igencsak hasonlítottak egymásra. Mostanra ezen javítottak, a mozgási rendszer közelíti a valóságot. Bekerültek az úgynevezett „low-hitting tackles”, amikor alacsonyan repülve szerezik a labdás játékosok – ez eddig hiányzott a játékból – sokkal folyamatosabb lett a mozgás, emiatt sokkal látványosabb is. A skill ikonokról beszéltem már, ezekkel az az egyedüli baj, hogy nagyon sokféle van, így fejből megjegyezni, melyik mit jelent: nem nem egyszerű. Persze kihívásnak kiváló. A játék új wide-screen módot is kapott, így ezentúl 16:9-es monitorokon is élvezhető lesz teljes pompájában, köszönjük Tiburon! A hangok, a közvetítés, a zenék korrektek, ebben különösebb hibát nehéz találni. Engem csak egy dolog zavart nagyon: a rúgásokat (legyen az punt vagy kick) a jobb skill stickre tették át a régi „félkörös” megoldás helyett. Ha egy szóval elmondhatnám milyen lett, akkor egy olyan szót használnék, ami „sz”-el kezdődik és „ar”-ral végződik. Nem értem, miért kellett egy jól bevált rendszert egy pocskékkal felváltani. De hát lelkük rajta. Most már nincs más dolgom, mint megvárni a *Madden NFL 08*-at Wii-re, és egy hétig bezárkózni otthon. Tuti jó móka lesz!

Gyu

### HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIV 1,4 GHZ	X2 5600+
512 MB RAM	4 GB RAM
64 MB VGA	GF 8800GTS 320 MB

Jó gépen a jó játék jól fut... ☺

### A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

Új animációs rendszer	GRAFIKA	9
Alternatív uniformisok	HANGOK	10
Fantasy draft	IRÁNYÍTÁS	8
Újfejta rúgás	HANGULAT	10
Még mindig nincs szabálymagyarázat	KIHÍVÁS	10
	SZAVATOSSÁG	10

### GYU VÉGSZAVA:



Szerencsére több régi dolog is visszatért, s az újdonságok mellett ez azt jelenti, hogy minden idők legkomplexebb *Madden*-jét kapjuk.

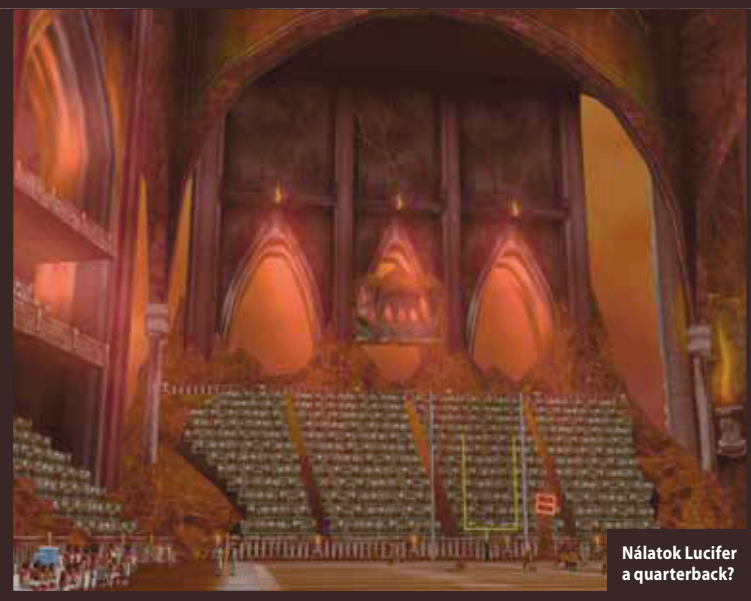
93%

### ÉS A TÖBBI:

<b>Madden NFL 06</b> Tojáslabdás játékban ez az etalon.	93%
<b>Madden NFL 07</b> Voltak újítások, de veszteségek is.	93%
<b>Madden NFL 05</b> Már ekkor látszott, hogy valami nagy dolog készül...	91%



Esküdj, hogy nem bablevest ettél!



Nálatok Lucifer a quarterback?

Majd hülyék leszünk bemaszírozni a nukleáris viharba...

Csak óvatosan, nehogy darázsészekbe nyúljunk!

# ARENA WARS RELOADED

Ha eddig ódzkodtál a stratégiai játékoktól, mert túlságosan is összetettek és bonyolultnak találtad őket, akkor érdemes tovább olvasnod, mert eljött végre a Te időd!

## GYORSNÉZET

### KATEGÓRIA

RTS

### KÖRNYEZET

SCI-FI

### KIADÓ

DTP

### FEJLESZTŐ

EXDREAM

### FEJLESZTŐI PORTRÉ

A 2000-ben alapított fejlesztőcsapat első jelentős munkája egy multiplayer stratégiai játék, az Arena Wars, amit a Rocket Commander és számos mod követett.

### GYORSLINK

2223

is nagy szerepet játszhat a dologban. Mert hiába állítjuk mi, rajongók, hogy igenis élvezetes az akár óráig is eltartó bázisépítés, nyersanyaggyűjtés és hadseregfejlesztés, van aki visítva menekül az ilyesmi elől. Az *Arena Wars: Reloaded* egy merész gondolattal megpróbált betörni a casual piacra. Nézzük, hogyan is sikerült neki.

## EGYEDÜL NEM MEGY?

Azt ugyan eddig is tudtuk, hogy a játék elsődlegesen multiplayerre van kihegyezve, de a remekül felépített

A számtalan RTS-fanatikus ellenére azért be kell vallani, hogy rengeteg játékos hanyagolja ezt a stílust. A méretekre azt hiszem nem nekünk kell most megkeresnünk a választ, de kétségtelen, hogy a helyenként túlzott bonyolultság

oktatópálya után villámcsapásként éri az embert a kampánymód teljes hiánya. Történetről, mint olyan, még csak álmodni se merjünk – akinek van kedve, elszórakozgathat a skirmish pályákkal, de ennek igazából csak annyi jelentősége van, hogy betanulhatjuk a különféle játékmódokat, és megismerhetjük a pályák felépítését, az extra épületek elhelyezkedését. Gyakorolni pedig mindenképpen érdemes, mert a három markánsan eltérő missziótípus tényleg teljesen másféle taktikát kíván. A Capture the Flag célja, hogy megszerezzük és bázisunkra juttassuk az ellenfél zászlóját, itt leginkább a gyorsaság dominál. A Bombing Runban mindkét félnek a pályán megjelenő bombát kell megkaparintania, amihez a gyorsaság mellett már komoly, előre felépített stratégia is szükséges. Talán a legérdekesebb mód a Double Domination, ahol a két megjelölt pont mellett még a domination keyeket is meg kell szerezniük a sikerhez. Itt aztán kiderül, ki a (köz)legény a gáton, hiszen

egyszerre több helyre kell csoportosítani erőnket és figyelmünket.

## KEVÉS IS LEHET SOK

Amikor először megláttam, hogy mindösszesen hatféle egységtypust (buggy, spider, walker, destroyer, berseker, artillery) sikerült bezsúfolni a játékba, majdnem dobtam egy hástát, és lefejeltem a ventilátort. Aztán néhány lejátszott kör után rájöttem, hogy gyakorlatilag nincs is szükség ennél több unitra, mert mindenkinek megvannak a saját erősségei, gyengéi, és több lépcsőfokon keresztül tovább is fejleszthetjük őket. A pályákon elszórva található power-uopok is, ezeknek négy fajtája van. A vörös színűek ellenfelünknek okoznak apróbb kellemetlenségeket, a kékekkel már egy fokkal nagyobb szívatást vihetünk véghez, a sárgákkal erős támadó, a zöldekkel pedig védekező képességekhez jutunk. Szintén fontos szerep jut az épületeknek. Bázisunk elpusztíthatatlan, mindössze egy főhadiszállásból áll. A kezdeti pénzügyünkönkből itt építhetjük fel az első egységeket, akikkel aztán további jövedelemhez juthatunk. Az elfoglalható épületek megszerzésével további bónuszokat csikarhatunk ki, fejleszthetjük egységeinket, vagy éppen gyorsan közlekedhetünk a pálya két vége között. Hatalmas fun, hogy multiban akár használhatjuk webkameránkat is, ami haverokkal játszva feledhetetlen élményeket tartogathat.

## HA VAN KIVEL

Az *Arena Wars: Reloaded*, mint az látható, nem éppen rendkívüli összetettségéről lesz híres. Azzal, hogy száműzték a nyersanyaggyűjtést és a bázisépítést, sikerült kellően felgyorsítani a játékmenetet, ami szerintem csak a legvéresebb stratégáknak nem fog tetszeni. Ha Te nem ebbe a rétegbe tartozol, hanem

egyszerűen csak szeretnél néhány pörgős, élvezetes partit lenyomni a haverokkal a neten vagy hálóban, akkor végre megtaláltad a játékot, amit már oly régóta kerestél.

ashe

## HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
2,4GHZ CPU	3GHZ CPU
768MB RAM	2GB RAM
64MB VGA	256MB VGA

Gyakorlatilag hibátlanul futott, bár multiplayerben néha komolyabban is belagol.

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Pergős, izgalmas	GRAFIKA	7
↑ Komoly multis háttér	HANGOK	7
↑ Viszonylag olcsó	IRÁNYÍTÁS	9
↓ Érdetelen single player	HANGULAT	8
↓ Nem valami hardcore	KIHÍVÁS	10
	SZAVATOSSÁG	8

## ASHE VÉGSZAVA:



Profin összerakott multiplayer RTS, az egyetlen bökkenő az, hogy a fejlesztők az egyjátékos módot nagy ívben...

77%

## ÉS A TÖBBI:

<b>Company of Heroes</b>	89%
Minden idők egyik legjobb második világháborús RTS-e.	
<b>War Front: Turning Point</b>	83%
Magyar fejlesztésű RTS egy alternatív múltban.	
<b>Maelstrom</b>	82%
Átlagos stratégiai játék néhány izgalmas ötlettel és érdekes fajokkal.	



Vörös riadó







Persze még a virtuális csajok is a butikban pletykálnak



A furu arcú lány új ruhát szeretne

Anyja és gyermeke együtt örülnek, hogy megnyílt a H&M a sarkon



# THE SIMS 2: H&M DIVATOS CUCCOK

## GYORSNÉZET

KATEGÓRIA  
ÉLETSZIMULÁTOR

KÖRNYEZET  
ÉLET

KIADÓ  
ELECTRONIC ARTS

FEJLESZTŐ  
MAXIS

### FEJLESZTŐI PORTRÉ

Tonnányi Sims és kiegészítőik, ennél egy fokkal kevesebb Sim City – jöhetne már az a Spore felmentő seregnek.

GYORSLINK  
**386**

**Ha valakinek kétsége lenne afelől, hogy a The Sims játékvilágban még mindig van egy olyan ötlet, amelynek segítségével újabb kiegészítőt lehet a fanatikusok elé dobni, akkor íme a bizonyíték.**

**A** *The Sims 2* H&M Divatos Cuccok már konkrét ruhareklámnak is felfogható, és akinek nem inge, az is vegye magára. Bármennyire is furcsa, hogy egy konkrét divatcég adta a nevét a legújabb *The Sims 2* kiegészítőhöz, a H&M komolyan vette a kihívást. A divatörültek

most szabad kezet kapnak, és teljes egészében személyre szabhatják virtuális énjüket, persze mindezt H&M valódi divattervein alapuló ruhákkal. A lényeg itt persze nem a nyári kollekció felpróbálása, a játék ugyanis üzleti vállalkozást is kínál a simeknek; megtervezhetjük saját

modelljeinket, vagy akár ruhaboltot is nyithatunk, hogy hírnevet szerezhessünk a divatvilág kihívásait, az saját virtuális divatbemutatót is tarthat – a H&M versenyt is indított júniusban ebben a témakörben. Mi több kellhet az egyszeri játékosnak, hogy beteljesítse álmait? Nos igen, divatörülteknek biztosan élmény lesz majd különféle „trendi” (fujjjj) „rucikban” (fujjjj) flangálni, hiszen a *The Sims* (sajnos?) nem tipikusan azon játékok közé tartozik, ahol a cél, hogy a női karaktereket minél hamarabb megszabadítsuk ruháiktól. Pedig van ám valaki, akit szívesen megszabadítanánk tőlük...

## A LÉ MEG A LOLA

Az tehát már adott, hogy a simeknek remek pénzkereseti lehetőség az új

kiegészítő lemez, de az EA nem csak ezzel szeretné boldogítani a rajongókat. A megjelenéssel egy időben ugyanis elérhetővé vált az Electronic Arts Magyar weboldalán a *The Sims* legnagyobb magyar rajongójának, Lolának karaktere. A fiatal énekesnő virtuális mása a *The Sims* univerzum teljes értékű részévé válik, hiszen a róla mintázott karakter szabadon felhasználható, és a *The Sims 2* minden kiegészítőjében irányítható simként üzemel (akár popkariert is befuthatunk vele, ha nincs fantáziánk). Persze a divatirányzat a virtuális Lola esetében is adott, az összes H&M cuccot felpróbálhatjuk rá, sőt akár saját ruháink reklámarcának is tökéletes választás lehet. Sajnos azonban a néhány új ruhadarabon kívül ezúttal híján vagyunk a szokásos jópofa, öt percgig ténylegesen szórakoztató ötleteknek is. Egyszerűen hihetetlen, hogy az egyetlen épkézláb újításnak számító divatbemutatókat milyen ostoba módon oldották meg. Saját magunktól kell ugyanis végigsasszézni a kifutón, nincs közte semmiféle mókás animáció, vagy egyéb hasonló apróság, így aztán az egyszeri *The Sims* rajongó hatalmasat koppan, ezt előrebozsátom.

Az egyetlen mentő tényező, hogy a H&M is az olcsó add-onok népes családját gazdagítja, de talán azért ennyi pénzért is járnak más a játékosoknak egy félig üres lemezen kívül. Akiknek sokat jelent a *The Sims*, annak bizonyára ez a kiegészítő is kellemes időtöltés lesz majd, de most a divatörültek is kipróbálhatják magukat. Két legyet egy csapásra. Egyik sem mi vagyunk.

HP



A virtuális Lola születése

## HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
1GHZ CPU	3GHZ CPU
256MB RAM	2GB RAM
64MB VGA	256MB VGA

Mivel semmi komoly dolgot nem ad hozzá az alapjátékhoz, ezért a gépigénye sem nagyobb annál.

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ H&M  
↑ Lola  
↓ Újabb leházás

GRAFIKA	8
HANGOK	9
IRÁNYÍTÁS	9
HANGULAT	7
KIHÍVÁS	5
SZAVATOSSÁG	2

## HP VÉGSZAVA:

Az árát tulajdonképpen teljes mértékben megéri, de a legnagyobb fanatikusokon kívül valószínűleg senki sem fog majd rákattanni.

**70%**

## ÉS A TÖBBI:

**7 Sins** **83%**

A hét főbűn címből itt egy a lényeg... legalábbis lenne, hogyha a nagy hévvel beharangozott erotika tényleg jelentős lenne.

**The Partners** **82%**

A szokásos Sims játékmenetet ezúttal ügyvédi irodába bújatták, hogy aztán romantikus kalandok szövődhessek a faxgépen.

**Singles** **78%**

A Rotobee alkotása elsősorban a grafikát és a szexualitást helyezte előtérbe a tartalmi mélység helyett, így aztán szépet is bukott.

A mutatványos patkánynál nincs is megkapóbb

BEMUTATÓ PATKÁNYRAGU

Egy magánytól meggyötört patkány megkapó pillanata a csatornában

# RATATOUILLE

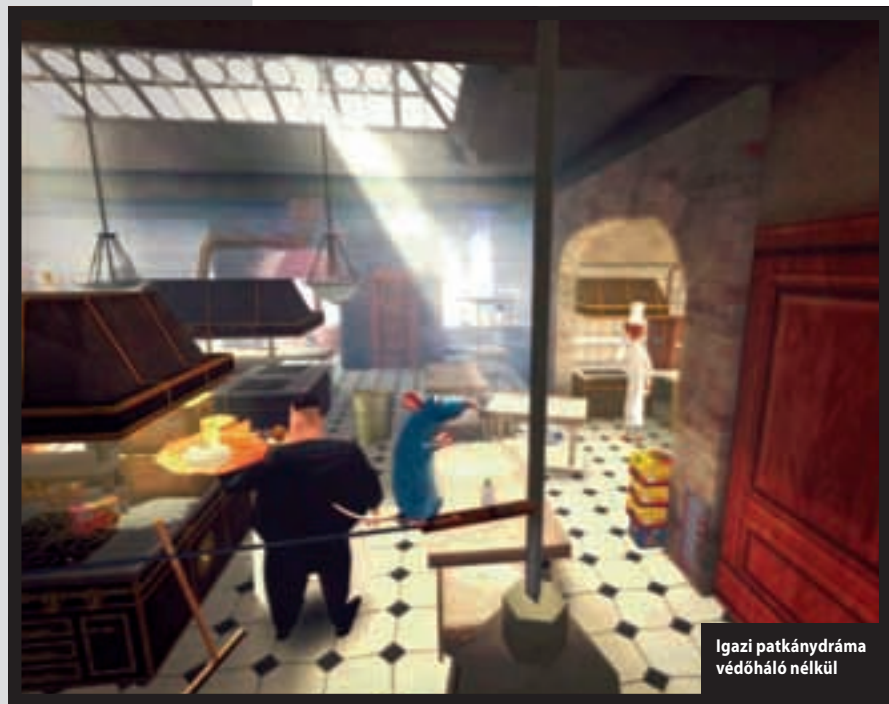
Sikerült L'écso címen lefordítani a legújabb Pixar animációs film címét, amely amúgy normális országokban Ratatouille néven kerül a mozikba.

Ez egyébként egy francia padlizsános egytálétel, mediterrán lecsóként is ismert, de ez a fordítás akkor is kiborított minket teljesen. Ezek után érkezett meg a játék. A Ratatouille már a nyolcadik animációs filmje a Pixarnak, akik azért eddig nem nagyon hibáztak. Itt most egy kis patkány kapta a főszerepet. Ramy egy első osztályú párizsi étteremben próbál mindennap ingyen kajákat lopni, mivel bolondul a

természetesen muszaj volt egy aranyos platformjátékot is készíteni, hogy az ember mozi után kipróbálhassa, hogy milyen nehéz is a kis rágcsálók élete Párizs csatornáiban. Talán a kisgyerekeknek nem is, de az idősebb, művelt animációs film rajongóknak biztosan kellemes élmény lesz újra meghallgatni az angol szinkronhangokat. Ugyanígy feldobja a hangulatot, hogy a moziban látott minden fontosabb szereplő és helyszín is feltűnik a játékban, és a leg-

abból sem a legigényesebb, de néhány órán keresztül lekötö az embert, főleg, ha már láttuk esetleg a filmet is. De azért ez a „patkányból hőst” tendencia egy kicsit betegesnek tűnik, lássuk be!

ashe



Igazi patkánydráma védőháló nélkül

minőségi kajáért, és persze szeretne egy napon híres szakács lenni. Persze idővel barátja is akad a személyzet soraiban, és Ramy álma szépen lassan megvalósulhat.

## CSAPDÁBA NE LÉPJ!

Bármilyen rettenetes belegondolni abba, hogy egy patkány főzi a vacsorát, a Ratatouille aranyos történet, amelyhez

több fontosabb jelenetet is sikerült átültetni a monitorra, ha másképp nem is, egy rövid átvezető animáció formájában.

## ÖTCSILLAGOS PATKÁNY ÉTTEREM

Persze az Asobo Studio kifejezetten gyerekeknek szánja az adaptációt, ez meg is látszik a végeredményen. A kis Ramyt irányítva tehát az lesz a dolgunk,

hogy híres mesterszakácsá váljunk, ehhez persze hozzávalókat kell gyűjtönnünk. A kajaolpás minden módszerét kipróbálhatjuk, lopakodhatunk vagy gyorsaságunkkal érhetjük el a sikert. Gyakorlatilag egy klasszikus platformjátékkal van dolgunk, amely alapvetően a konzolos szektort célozza. Ez sajnos a PC-s verzió is meglátszik; a közepes grafika és a nehézkes irányítás sokat ront az összképen, de ha van egy gamepad a polcon, ez pont az a játék, amelyhez érdemes elővenni. Aki játszott mondjuk akármelyik Shrek epizóddal, az tökéletesen érti, miről is van szó. Maga a bejárható világ meglehetősen szűkös, a pályák teljesen lineárisak, és kidolgozásuk sem nevezhető első osztályúnak. Az amúgy már-már rövidke játékidőt szokás szerint

## HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
800MHZ CPU	PIV 3GHZ
256MB RAM	2GB RAM
64MB VGA	256MB VGA

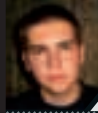
Jól futott, de szegény is lenne ennek az ellenkezője.

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Mozi hangulat
- ▲ Szinkronhangok
- ▲ Gyenge összehangolás
- ▲ Nagyon rövid

GRAFIKA	5
HANGOK	8
IRÁNYÍTÁS	6
HANGULAT	7
KIHÍVÁS	5
SZAVATOSSÁG	6

## ASHE VÉGSZAVA:



Aranyos, szerethető film-adaptáció, ha nincs mivel lekötöni a gyereket, és már unja a bűgőcsigát, akkor akár ezt is elérkhatod.

64%

## ÉS A TÖBBI:

**Charlotte's Web** 70%

Szerethető játék egy szerethető film alapján, csakis a legkisebb korosztály számára tartogat kellemes pillanatokat.

**Snoopy vs The Red Baron** 70%

Gyermekkorunk kedvenc rajzfilmhőst beültetni egy vadászgépre kissé furcsa ötlet volt, mégis egészen jól sült el.

**Happy Feet** 42%

Az utóbbi idők egyik legrosszabb filmadaptációja, az egyébként egészen kellemes Táncoló talpakból.



# JACK KEANE

Ha igazán jó point 'n click kalandjátékra vágyunk, melynek humora még az edzettebbek rekeszizmát is megizzasztja, akkor a Lucas Arts termékeit érdemes keresni a polcokon. Talán éppen ezért érthető, hogy az említett cég alkotásainak hangulatával próbálják megnyerni kegyeinket a *Jack Keane* fejlesztői.

## GYORSNÉZET

KATEGÓRIA  
KALAND

KÖRNYEZET  
TRÓPUSI SZIGET

KIADÓ  
TOTACLE STUDIOS

FEJLESZTŐ  
DECK 13

FEJLESZTŐI PORTRÉ  
A német fejlesztőcsapat néhány Tycoon játék után már belekóstolt a kalandjátékok világába az Ankh-kal, mely fejlesztéséből származó tapasztalataik jól jöhetnek most.

GYORSLINK  
1947

**A** *Day of the Tentacle* és *a Return to Monkey Island* igazi mérföldkövek a kalandjátékok piacán. Egyedi látványviláguk és a hozzájuk párosuló jellegzetes humor már sok fejlesztőcsapatnak adott ihletet, azonban eddig senkinek sem sikerült igazán kimagaslót alkotnia a próbálkozók közül. A Deck 13-nál a jól bevált formulát kezdték el követni, majd saját ötleteikkel megfűszerezve tálalják elének *Jack*

*Keane* kalandjait, ami talán a *Monkey Island*-hoz hasonlítható leginkább, főleg a cselekmény helyszínéül szolgáló parányi sziget miatt. Kalandjaink során rengeteg rejtvényt vár megoldásra, amelyeket gyakran nem az ép elme vagy a logika segít áthidalni, hanem éppen az elborultság vagy a teljes elmebaj. És ez így a nyári fülledt hőség közepén éppen jól is jöhet.

## „ELMESÉJEM ELMEBAJOS ELMÉLETEM...”

Mivel kalandjátékról beszélünk, lennie kell egy jó történetnek. Na most ez lehet izgalmas, érdekesítő és elgondolkodtató, nagy filozófiai kérdéseket feszítő eposz, de a *Jack Keane* alkotói a könyvtárak helyett valamelyik kocsmá pultjánál kereshették az ihletet. Végül néhány pohár fenekének a megvizsgálása után jöhetett a nagyszerű történet.

Van egy nagyon gonosz bácsi, aki persze még gonoszabbá válik attól, hogy a nevében egy hangzatos „Doktor” titulust is elhelyez, ettől persze még okosabbnak és ravaszabbnak hangzik. Persze a doktor utáni névnek már misztikusnak is kell lennie, így mindössze egyetlen betű ad lehetőséget arra, hogy kitaláljuk teljes nevét. Szóval adott Dr. T. (aki nem egy Mr. T.) és az ő világ-meghódító terve, melynek eredményeképpen a gyarmatosítás virágkorát élő Brit Birodalom majd szépen térdre roskad. De ugyan miképp is lehetne a briteket megadásra kényszeríteni? Hát úgy, hogy elveszük tőlük legkedvesebb narokjukat, a teát. Dr. T. ehhez kifejleszt egy otromba vegetáriánus húsevő növényfajt, melynek legfőbb tápláléka maga a teafű. A mutáns növények seregé-

nek hadba állításával már valósággá is válhatnak a hódító tervek. Kellően abszurd történet, nemde? Persze a királynő parancsára érkezik is az éppen aktuális 007-es, hogy megmentse a napot és a délutáni teapartikat. Ez a valaki pedig nem más, mint valaki egészen más, mint *Jack Keane*...

## MELLÉKBŐL FŐSZEREPLŐ

A történet központi figurája, *Jack Keane* pont az a szerencsétlen figura, akinek soha semmi köze az eseményekhez, mégis belekeveredik valamibe. A történet elején azt a megbízást kapjuk, hogy a titkosnak nem nevezhető ügynököt, Montgomeryt áthajózzuk az óceánon a rejtélyes szigetre, ahol a gonosz Dr. T. tanyázik. Montgomery ügyetlenségeinek hála, a szigethez leszünk láncolva, majd an-



Fura ám így ébredni reggel. Egy rakás kínzó kérdés merül fel hamar az emberben.

nak érdekében, hogy túléljük az előtünk álló kalandokat, folyamatosan segítenünk kell a titkos ügynököt, ennek következtében elképesztően humoros események szövődnek. Egyik alkalommal például a saját hajónkat kell elsüllyesztenünk azért, hogy kihalász-hassunk egy deszkát, amivel a ma-

Azonban szerencsére kellően kiegyensúlyozott az egész, és nem kell attól tartani, hogy folyamatosan ugyanazon a helyszíneken rohangálunk végig. De a kisebb üresjáratok ellenére is rengeteg alkalmunk lesz nevetni és szórakozni a kellően korrekt 15-20 órás játékidő alatt, ugyanis a játékot átjárja a

## » JACK KEANE PONT AZ A SZERENCSETLEN FIGURA, SOHA SEMMI KÖZE AZ ESEMÉNYEKHEZ «

gas kényelmi igényekkel rendelkező Montgomery folytathatja útját két sziklaszirt között. A történet során találkozunk majd Jack Keane „kötelező-barátnőjelöltjével”, a nem kicsit vonzó Amandával, ráadásul a későbbiekben még őt is irányíthatjuk majd az előrejutás érdekében.

### EGY CÉL, KÉT ÚT

Gyakran találkozunk majd olyan pillanatokkal, amikor küldetésünk sikeres teljesítése érdekében választás elé érkezőnk. A szemünket szűrő problémákra gyakran több gyógyír is létezik, csupán azt kell eldöntenünk, hogy melyik módszert próbáljuk alkalmazni. Ez végeredményben nagyban emeli az újrajátszás értékét, hisz rengetegféleképpen érhetjük el a történet fináléját. Ugyan a játék tempója néha kissé belassulhat, esetenként az egész pályán oda-vissza kell futnunk többször is, hogy a feladatunkat végrehajthassuk.

morbid és frenetikus humor. Néha még egy-két utalást is elcsíphetünk, így ha jól figyelünk a dialógusokra, akár rejtett Csillagok háborúja sorokat is meghallhatunk vagy a háttérben akár egy Indiana Jones maskarát is megpillanthatunk! Nesze neked LucasArts!

### KALANDOZÁS EGÉRREL

Az irányítás szinte a végletekig le lett egyszerűsítve, egyetlen kattintással véghezvihetjük a kívánt akciókat. A 3D-s környezetből összegyűjthetünk és kombinálhatunk tárgyakat és eszközöket. Ha egerünket egy alkalmazható avagy akciókész tárgy fölé csúsztatjuk, kurzorunk azonnal megváltozik, egyértelműen jelezve a kattintás következményeit. Sajnos a kamera irányítása nem áll rendelkezésünkre, így bár néha nagyon szeretnénk, nem nézhetünk körbe, és nem gyönyörködhetünk a környezetünkben, de legalább kényelmesen és egyszer-

Hidd el, szépfiú, a valóságban szebb vagyok csak hát ennyit bír az engine



rűen segíthetjük Jack Keane-t a kalandok során.

### MEGLÁTNI ÉS MEGSZERETNI

A grafika egyszerű és kidolgozott is egyben. Kellemes kis színben pompázó mesebeli világot alkottak a Deck 13 fejlesztői. A környezet rendkívül egyszerű, de aprólékos is. A karakterek szerethető és mulatságosak rajzfilmszerűségük miatt. Jack szimpatikus, hős jellegű, Amanda csinos és vonzó, míg Montgomery megmosolyogtató, főleg a hatalmas bajsza miatt. Mindezért szerencsére nem szükséges titokban Paksra csatlakozni, a gyengébb gépeken is könnyedén eltáncol ez a mókás kis kalandjáték.

### MEGGYŐZÖTT

A Jack Keane ugyan még csak Németországban elérhető német nyelven, de nincs semmi akadálya annak, hogy hamarosan a határokat átlépve is sikeressé váljon. Ugyan kissé Monkey Island koppintás szaga van eleinte az egésznek, de ahogy egyre jobban belemélyül az ember, valami egészen más keríti a hatalmába. A profin megírt dialógusok, a szerethető és kellemes grafika és a sírgörcsös humor a játék igazi nagy erőnye. Nem a pörgésről szól a játék, és nem is a hosszú gondolkodásról. Egyszerűen leül elé az ember és ját-

szatja magát, amitől ugyan nem válik izgalmassá a játék, de mindenképpen kellemes kikapcsolódást jelent. Így nyáron a hőségben pedig talán épp jó, ha nem egy pörgős FPS-szel izaszatom megmagam, hanem hagyom, hogy kifolyjon az agyam, és eljátszogassak egy igazán jó játékkal.

Mayer

### HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIV 2 GHZ	PIV 3 GHZ
256 MB RAM	1 GB RAM
128 MB VGA	256 MB VGA

Nem igényel erőművet, jól csúszik a veteránabb konfigurációkon is.

### A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Igazi pörgős, non stop eksőn
- ▲ Mangás stílusú sztori (aki szereti...)
- ▲ Elavult grafika
- ▲ Kritikán aluli irányítás
- ▲ Pocsék átirat

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

### MAYER VÉGSZAVA:

A Jack Keane humoros és egyszerű, kellemes kikapcsolódást nyújt bárkinek, aki nem vagyik semmi komolyra és elgondolkodtatóra.

» **80%**

### ÉS A TÖBBI:

- Sam & Max Epizódok** **80%**  
A népszerű nyomozópáros kalandjainak új-jelöltése hosszú ideig váratott magára, de végül megérte, ráadásul az epizodikus tartalomnak hála, folyamatosan érkeznek a kalandok.
- Ankh** **76%**  
A Deck 13 első kalandjátéka, amely igazán kellemesre sikeredett és kellően jól fektette le az utat a Jack Keane előtt.
- Sherlock Holmes: TA** **74%**  
Ugyan mi lehetne jobb kórités egy nyomozós kalandjátéknak, mint a brit Sherlock Holmes nyomozó világa?

- Azonnal kell műkörom!  
- Mókusos vagy delfines?



Akkor három ilyen piros izé lesz kék tetővel.





Passzolja a labdát a „Pichotba”!



Milyen szépek az argentin fiúk, főleg hátulról!

# RUGBY 08

**Rögbi: tradicionális, angol eredetű csapatjáték, nem keverendő össze az amerikai futballal. Tojáslabdával játsszák, gólnak az számít, ha átvisszik a labdát a gólvonalon, van bónuszrúgás és sok keménység. Stimm?**

Itthon is egyre népszerűbb ez a férfias sport, amelynek olyan honi fellépvárai vannak, mint Esztergom, Kecskemét, Százhalombatta vagy Székesfehérvár. Sőt, idehaza már női bajnokság is van. Szóval fejlődünk. A magyar válogatott az európai Division 3b tagjaként vívte magát, nem is rosszul.

## TANULJUNK SOKAT ÉS JÓL

A *Rugby 08* elődeihez hasonlóan nem tart szabálymagyarázatot, bár meglehetősen jól kidolgozott oktató és gyakorló résszel rendelkezik. A problémát az okozza, hogy

a tutorial és az edzések után sem lesz fogalmunk a rögbiről mint sportról. Ezen azonban könnyen segíthet az egyik magyar sportadó nézése, ahol rendszeres rögbiközvetítések vannak, megfelelő szabálymagyarázattal. És hogy az abszolút kezdőknek is legyen fogalma, néhány alapelv: a rögbi a támadó csapatnak át kell juttatnia a tojáslabdát az ellenfél alapvonalán, amely ezt meg akarja akadályozni. Azonban csak és kizárólag azt a játékost lehet megtámadni, akinél a labda van. A többihez

hozzaérni sem szabad. Passzolni csak a test síkjához képest oldalra vagy hátra lehet, ám a passzok mennyiségét nem korlátozza senki, a sikeres 5 pontos „gól” után 2 pontos jutalomrúgás jár.

## VILLÁMGYORS DÖNTÉSEK SOROZATA

A rögbi gyors játék: ha nálunk van a labda, villámgyorsan cselezni és ellenkező esetben gyorsan szabadulni kell tőle, mielőtt bárki ránk repül. Persze a játékprogramban nem fáj az ütközés, így kevésbé leszünk motiváltak, hogy szabaduljunk a labdától. Mivel mindig a labdást irányítjuk, folyamatos dön-

szóval mielőtt az első meccsünkön laposra veretnénk magunkat a számítógéppel, az összes gyakorlófeladatot hajtsuk végre sikeresen. Minimum egyszer.

## HOVA FEJLŐDIK A RÖGBI?

A valóságban sehová, a játékokban azonban igen: fejlesztettek picit az igen látványos tolongáson (szabad kamera-kezelés), a különböző formációkon, sőt a

mesterséges intelligencia is kicsit erőteljesebb. Én nem mertem az új, előre beállított taktikákat kipróbálni: messze nem vagyok annyira expert, mint egyes új-zélandi, angol, wa-



Megadom magam, ne ugrájjatok mind rám!

téskényszerben vagyunk a játékban: állandóan figyelni kell társaink pozícióját és mozgását, hogy a lehető legjobb döntést hozhassuk meg: futni vagy passzolni? Sőt, rövid passz vagy hosszú passz, jobbra vagy balra? Mindehhez gyakoroljunk rengeteget a gyakorlófeladatokkal, hogy az elég bonyolult irányítás szinte beleégjen az idegeinkbe, ne azon kelljen gondolkodni, melyik gombkombinációt használjuk mihez.

lesi fanatikusok. Számukra (és számomra is) öröm volt látni az új World Cup Challenge módot, amelyhez hasonló már szinte minden EA Sports-játékban láttunk: a lényege az, hogy 30 legendás világbajnok-mérkőzésen különböző kihívásoknak kell megfelelni. Emellett új és jobb rúgási mechanizmus került a játékba (á la *Tiger Woods*). Mindezek ellenére én azt mondom, hogy a *Rugby 06* óta szinte semmit nem fejlődött a

játék, az egész játékméchanika szinte változatlan: apróbb polírozgatáson esett csak túl, sajnos sok esetben ehhez már kénytelenek voltunk hozzászokni az EA Sports játékei esetében. S ami nagyon hiányzott: mi magunk nem készíthetünk semmilyen bajnokságot magunknak, amiért nagy kár, extra kihívás lenne válogatottakat klubcsapatokkal összeengedni. Mindent összevetve korrekt darab, de csak néhány tv-ben megtekintett és megértett rögbimeccs után ajánlható. Akkor is főleg úgy, ha az új-zélandi vagy walesi unokatesónk épp mellettünk van, és magyaráz mindent!

**Gyu**

## HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
P IV 1.0 GHZ	X2 5600+
512 MB RAM	4 GB RAM
3D VGA 32 MB	GF 8800 GTS 320 MB

Nem rángatott, ami nem csoda

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

▲ Továbbfejlesztett tolongás	<b>GRAFIKA</b>	<b>8</b>
▲ World Challenge mód	<b>HANGOK</b>	<b>7</b>
▲ Jól kidolgozott edzés	<b>IRÁNYÍTÁS</b>	<b>6</b>
▲ Nincs szabálymagyarázat	<b>HANGULAT</b>	<b>8</b>
▲ Alig fejlődött	<b>KIHÍVÁS</b>	<b>9</b>
▲ Egyszerű cselekkel kijátszható az AI	<b>SZAVATOSSÁG</b>	<b>8</b>

## MR. X VÉGSZAVA:



Amíg nem néztek meg egy-két rögbimeccset a tv-ben, addig ne nyúljatok hozzá. Ha ott megtetszett, itt is tetszeni fog.

**83%**

## ÉS A TÖBBI:

<b>Madden NFL 06</b>	<b>93%</b>
Tojáslabdás játékban ennél jobb nemigen létezik.	
<b>Madden NFL 07</b>	<b>93%</b>
Esetleg ez?..)	
<b>Rugby 2005</b>	<b>82%</b>
Három éve is kb. ugyanilyen volt a Rugby, mint ma.	





Szegény katonákat kilapították a hatalmas vöröskeresztes gömbök



Kockafalva lakói jól elbújtak, viszont a taktika jól követhető



Na itt most áttörünk...

# COMBAT MISSION SHOCK FORCE

Amerika a világ katonai nagyhatalma. Ott van nekik a legfejlettebb technológiák egész arzenálja, meg még Rambo is. Akkor ugyan miért nem sikerült olyan nehezen Irakot és Afganisztánt térdre kényszeríteni? A *Command & Conquer*-ben minden olyan egyszerű volt. . . De a valós válaszokat inkább a *Combat Mission* játékokban érdemes keresni.

## GYORSNÉZET

KATEGÓRIA  
STRATÉGIA

KÖRNYEZET  
KÖZEL-KELET

KIADÓ  
PARADOX INTERACTIVE

FEJLESZTŐ  
BATTLEFRONT

FEJLESZTŐI PORTRÉ

A *Battlefront* fejlesztői már kellő tapasztalattal kezdhettek neki a *Shock Force* fejlesztésének, hisz nem ez az első *Combat Mission* játékuk.

GYORSLINK  
2201

A Battlefront kezei közül érkező *Combat Mission* játékok általában fittyet hánytak a divatos realitásmentes stratégiai játékokra, és inkább a valóságra helyezték a hangsúlyt. A sorozat negyedik darabja tovább emeli a mércét realitás tekintetében, és ezért sem ajánlanám a kezdő hadvezéreknek vagy azoknak, akik egyszerű pergős szórakozásra vágnak. A *Combat Mission: Shock Force* igazi sakkjátszma, csak itt a „parasztk” elég komolyan gondolják egymás lehentelését.

## VALÓSÁG ÉS JÁTÉK HATÁRÁN

A Battlefront új szerzeménye a lehető legaprólékosabb stratégiai játék az utóbbi években. Nem kell azzal foglalkoznunk, hogy legyen elég nyersanyagunk vagy pénzünk, hiszen a világ leg-erősebb hatalma, az Amerikai Egyesült Államok áll a hátunk mögött. Csupán arra kell figyelniünk, hogy a dicső hazafiak közül minél több átvészelve a küzdelmeket, és ne kelljen szereteteiket értesíteni a jobblétre szenderülésükről. No de hol is kell helytállniuk katonáinknak? Ezúttal Szíria a célpont, méghozzá egy fiktív háborúban a Közel-Keleten. Kezdetben egy kisebb konvoj áll rendelkezésünkre, ké-

sőbb persze több és több egység várja parancsainkat, ami miatt sokszor fogjuk koptatni a [Pause] gombot, hisz fontos lesz átgondolnunk a lépéseinket. Nem mindegy ugyanis, hogy milyen páncélzattal ellátott jármű ellen milyen fegyverrel felszerelt egységet küldünk, és itt olyannyira részletes dolgokra gondolok, mint a töltények típusa stb.

## A VILÁG KÖRÜLÖTTEM

Sajnos nem dönthetünk romba egész városokat, remélve, hogy kifüstöljük az ellenünk szegülő szíriai milicistákat, ugyanis gondolnunk kell a civil lakosság épségére is. Azonban így behaj-

tányozó társai ennek hatására már gőzerővel rohamozhatják meg őket. A veszélyt észlelő katonának ugyanis jeleznie kell társainak, hogy mit is vett észre. Ehhez használhat kéjelzéseket vagy akár hangjelzéseket is, de féltő, hogy így lebuktatja társait és önmagát is, ami egy kisebb vérfürdőt eredményezhet.

## AMERICA WANTS YOU!

A *Combat Mission: Shock Force* tehát nem az egyszerűsége miatt válik jó játékká, inkább komolysága emeli ki a piacot elárasztó háborús játékok sorából. Grafikája szinte a végletekig minimalista, de az intenzív harcok között talán pont

» ÍGY BEHAJTANI EGY KONVOJVAL A VÁROS UTCÁIRA KÉSZ ÖNGYILKOSSÁGNAK FELEL MEG, TEHÁT FONTOS A MEGFELELŐ TAKTIKA «

tani egy konvojval a város utcáira kész öngyilkosságnak felel meg, tehát fontos a megfelelő taktika alkalmazása az adott szituációkban. Az ilyen utcai harcok a valóságban is megizzasztják a legtöbb parancsnokot csak azért, hogy hatásosan léphessenek fel az ellenséggel szemben. Szerencsénkre mi jóval könnyedebben átláthatjuk a terepet, azonban attól még, mert valami a szemünk elé kerül, nem válhat azonnal a célpontunkká. A fejlesztők egy nagyon érdekes elemet építettek a játékba, ami a felderítést illeti. Katonáink ugyan észrevehetik az ellenséges egységeket, ám ez még nem jelenti azt, hogy a közelben

hasznos a különböző fényeffektek és dekorációk hiánya, hisz átláthatóbb a harcrték így. Magának a játékmenegetnek a részletességét szokni kell, ám jó pár órányi játék után is még bődületesen nehéz tud lenni. A játszható 24 küldetés kellően hosszú ideig lekötö a figyelmünket, ám végül jogosan hiányolhatjuk a szíriai kampány hiányát, bár az oldal így is játszható multiplayer módban, melynek kidolgozására kicsit több is szánhattak volna a fejlesztők. Összességében a *Combat Mission: Shock Force* inkább egy kilopott katonai szimulációs programra hasonlít, mintsem játékra. Nem gyerekeknek való!

Mayer

## HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIV 2,2 GHZ	PIV 3 GHZ
512 MB RAM	1 GB RAM
128 MB VGA	256 MB VGA

Bizony a rengeteg egység mozgatása érdekében elkél egy többebb gép, de a grafikuskártján tudunk spórolni.

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Részletes játékmenet	GRAFIKA	6
↑ Kihívás	HANGOK	6
↑ Hangulatos	IRÁNYÍTÁS	7
↓ Béna textúrák	HANGULAT	8
↓ Gyenge hangok	KIHÍVÁS	10
↓ Néhol túlzottan nehéz	SZAVATOSSÁG	8

## MAYER VÉGSZAVA:



A *Combat Mission* egyáltalán nem a kezdők játéka. Akik igazi kihívásra vágnak, azok megelik, amit keresnek, de türelem és kitartás szükségesek a közel-keleti útra.

» 75%

## ÉS A TÖBBI:

CM: Barbarossa to Berlin 88%

Kétségkívül az eddigi legjobb *Combat Mission* játék, melyet az új epizódnak sem sikerült megközelítenie.

CM: Afrika Korps 81%

Újabb világháborús hadszíntér, ezúttal a kevesebbet emlegetett afrikai tancsátalak dolgozták fel.

Supreme Ruler 2010 58%

Valódi hadúrri válhattunk ebben a játékban, nem csak katonai, de politikai szempontokból is, azonban összességében nem váltotta be a hozzáfűzött reményeket.

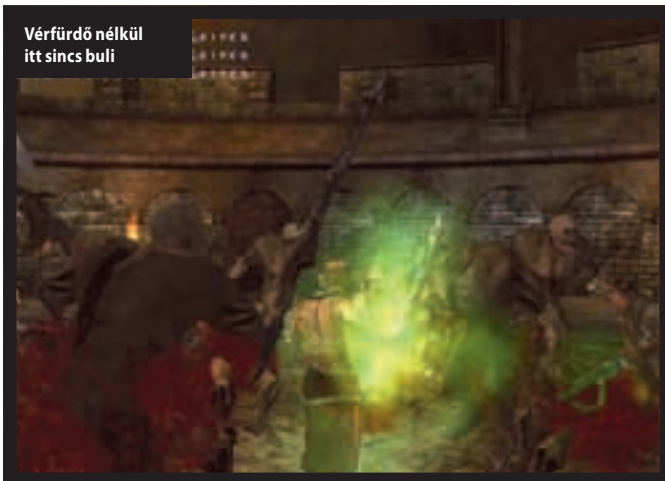




# CALL FOR HEROES

## POMPOLIC WARS

**A Diablo óta tudjuk, hogy a fantasy köntösbe bújtatott henteles igenis könnyen és kényelmesen eladható produkció, így nem csoda, hogy idén is érkezett hozzánk tesztlésre egy klón, amely igyekszik sikert kovácsolni a tuti receptből. Mondjuk, nem biztos, hogy sikerül neki.**



Induljon hát a legenda egy teljesen sablonos történettel, ahol is az emberek világát külső dimenziókkal összekötő kapu egyszer csak megnyílik, és a sötétség seregei lépnek be rajta, hogy vérszomjasan ligázzanak minket. A Pompolic nevet viselő démon vezetésével belépő horda kemény pusztításba kezd, ráadásul nem csak a világot igázza le, hanem spirituális erejével a lelkeket is arra kényszeríti, hogy sötét seregéhez csatlakozva kárhozzanak el. Nem túl kellemes program, így nem csoda, hogy néhány hős elhatározza, szembeszáll a démoni elnyomással, így nekünk is az a feladatunk, hogy kardot rántva addig püföljük a gonoszt, amíg haza nem tántorog a dimenziókapun át.

### MILYEN NÉV EZ A POMPOLIC?

Kétségtelenül vicces, de ez még nem szegte kedvünket a kalandoktól. A *Call for Heroes: Pompolic Wars* egy 3D-s, külső nézetes akciójáték, RPG-elemekkel díszítve. Kicsit *Diablo*, kicsit *World Of Warcraft* érzetet is próbálja majmolni, de nyilván meg sem közelíti azt. Kapunk két irányítható karaktert, egyedi fegyvereket és több mint egy tucat képességet, amelyeket tovább is fejleszthetünk a játékmenet során. Összesen 15 nagy pálya áll rendelkezésünkre, közel 20-féle szörny, és persze főellenségek is. Nagyüzemi henteles, érdekes sztori és multiplayer nélkül. Végül is el lehet vele szórakozni, de sajnos a *Call for Heroes: Pompolic Wars* semmi egyediséget, semmi felhasználóbarát ötletet nem tartalmaz, így a legendás játékok könyve most csalódottan be is zárul. Lépjünk tovább, a démonoknak további jó szórakozást kívánunk!

HP

**A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE**

**55%**

FEJLESZTŐ:  
QUOTIX SOFTWARE

KIADÓ:  
STRATEGY FIRST

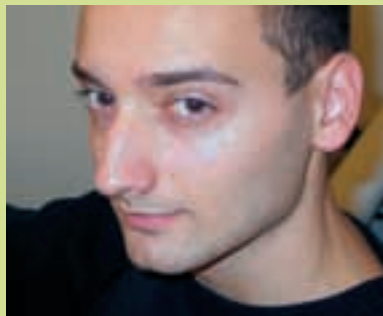
# MÉLYVÍZ

## EXPLORER vs.

## FIREFOX:

## SZINTE FIFTY-FIFTY

Szerkesztői jegyzet



Sziaztok! Végre itt az augusztus, és amikor ezeket a sorokat olvassátok, remélhetőleg már rég a kiérdemelt szabadságunkat töltjük a GS-táborlakókkal együtt, nagyot kortyolva a sö... Azaz kólánkból. No de csöppenjünk vissza a valóságba, elkészült a Mélyvíz rovatunk, és telis-tele van hardverérdességekkel. Szemügyre vettük például az itthon még nem kapható Apple iPhone-t, kipróbáltuk a Logitech legújabb Wii controllerhez hasonló rágcslóját is. Utánajártunk annak is, hogy mire számíthat az, aki a csúcskártyák helyett a legolcsóbb directx 10-es VGA-kártyák valamelyikével kénytelen beérni. Emellett teszteltünk néhány MP3-videolejátszót is, ugyanis manapság már szinte alapkövetelménynek számít ezen a téren is a színes kijelző, amelyen akár apró filmeket, sorozatokat leshetünk munkába/iskolába menet-jövet. Szétnéztünk továbbá a nagy átmérőjű TFT-k között, megnéztük, milyen játékra is alkalmas modelleket lehet kapni így nyáron. Illetve – mivel mostanában már szinte minden noteszgépgyártó készíti kifejezetten játékosoknak szánt gamer modelleket – kipróbáltunk mi is párat, hogy megtudjuk, van-e értelme tömörked pénzét lapátolni egy hordozható gépbe.

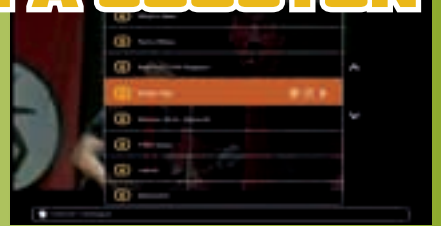
Mady

Ahogy telik-múlik az idő, úgy tör előre Európában a Firefox böngésző az Internet Explorer „kárára”: amíg az IE 16, addig a Firefox 14 országban piacvezető. Ezzel egy időben a francia Xiti Monitor piackutató cég azt is megállapította, hogy a Vista biztosan tör előre. A böngészőknél maradván, a fő FF 2 országok: Finnország, Szlovénia és Németország, míg a fő IE 7 országok: Franciaország, Nagy-Britannia, Svájc. A Firefox 2 júliusra felülmúlta az IE 7-et globálisan, míg márciusban az FF2 15,6%-on az IE7 pedig 19,0%-on állt, addig júliusra az arány az FF2 esetén 23,1%-ra nőtt, míg az IE7 22,6%-ra. Külön érdekesség, hogy júliusra Magyarország harmadik helyre került Európában a Firefox 2 elterjedését figyelembe véve (33,8%). A felmérés szerint a Vistát is egyre többen használják. Amíg januárban a Vista részesedése 0,19 százalék volt, májusban ez már elérte a 3,66 százalékot. Az összes Windows rendszert a felhasználók 95,4%-a használja, második a Mac OS 3,5%-kal, harmadik az összes Linux 0,8%-kal. Érdekesség, hogy a Windows részesedése enyhén csökkent, míg a Mac OS-é enyhén nőtt.



## EGYMILLIÓAN A JOOSTON

Bár még csak béta állapotban van a Joost, a peer-to-peer alapú IPTV-szolgáltatásnak így is egymillió felhasználója van már. Több mint 1 millió béta-teszter próbálgatja ugyanis a rendszert, ami igen hasznos, hiszen ez egy igen nagy terhelésre méretezett szolgáltatás. A Kazaa és a Skype fejlesztőinek új projektje szintén igen nagy sikerre számíthat, hiszen egy P2P alapon működő tévészoftalkatás, amelyen nem a központi szerverről történik a közvetítés, hanem a felhasználók osztják meg egymás között a tartalmat. A Jooston már most is rengeteg érdekes műsor található, amely előrevetítheti az esetleges jövőbeni sikert.



## PÓKERBEN MÉG AZ EMBER JOBB

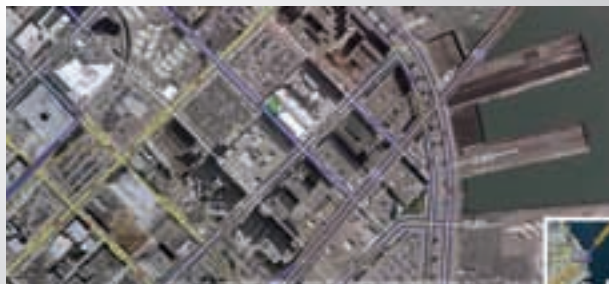
A kanadai Vancouverben nemrégiben érdekes pókerbajnokságot tartottak. Először mérte össze ember és gép az erejét. Phil Laak és Ali Eslami, két Los Angeles-i hívatásos pókerjátékos mérkőzött meg a Polaris nevű pókerprogrammal. A bajnokság négy partiból állt. Az első három után döntetlen volt az állás – az amerikaiak és a gép is nyert egyet, míg a harmadik játszma döntetlen lett, azonban az utolsó partit az emberek nyerték. Ali Eslami úgy nyilatkozott a verseny után, hogy ez volt élete legkimerítőbb mérkőzése. A verseny Texas Hold Em szabályok alapján zajlott, és a játékosok 5000 dollárt kaptak minden egyes parti után, amelyet a gép ellen megnyertek. Kíváncsian várjuk a bajnokság jövő évi fordulóját.



## ROBBANÁSSZERŰ LEÁLLÁS

San Franciscóban nemrégiben robbanás történt egy úttest alatti szervizalagútban. Önmagában ez nem lenne szenzációs hír, azonban a robbanás után létrejött áramkimaradás a 365 Main nevű adatközpontot is érintette, amely bár azonnal tartalékgenerátorokra váltott, mégis erősen megsínylette a komoly áramkiesést. Mintegy két órán keresztül többször is úgy tűnt, hogy visszatér a szolgáltatás, de csak délután négyre sikerült visszaállítani a teljes árammenyiséget. Ez azért érdekes, mert a 365 Mainnél olyan híres oldalak találhatóak, mint a Craigslist.com, Cnet.com, Technorati, Typepad, livejournal, Yelp, redenvelope.com, secondlife.com, amelyek

emiatt elérhetetlenek voltak. Külön érdekesség, mondhatni kissé ironikus: a 365 Main pont a robbanás napján adott ki egy sajtóközleményt, miszerint a redenvelope webáruház 2005 júliusra óta, azaz két éve működött a szerverfarmon, 100 százalékos elérhetőséggel.



# Új szaporodnak, mint a vírusok

A Sophos Security Threat Report jelentései alapján júniusban naponta nem kevesebb mint 29 700 új, vírus tartalmazó honlappal bővült az internetes fenyegetések köre: mostanában robbanásszerűen nő a honlapokon keresztül támadások száma. Ez azért is ijesztő, mert az év elején naponta „csak” ötezer honlap került a feketelista-ra, míg az év közepére ez a szám meghatszorosodott. Általában olyan oldalakról van szó, amelyeket hackerek feltértek, és ott elhelyeztek valami csúnyaságot. Az ilyen, újonnan felfedezett oldalak java része (53,9%) kínai szervereken található, de az amerikaiak is jócskán kiveszik a részüket 27,2%-kal. Az új divat egy régebbi halálával is jár: a vírusos e-mail forgalom nagyon visszaesett, „csupán” 0,29%-a a teljes e-mail mennyiségnek.



Nemrégiben tartotta az AMD szokásos éves elemző konferenciáját, ahol a sok marketingduma mellett néhány érdekes információ is elhangzott. A közeljövőben érkezik a cég első, ténylegesen mobil processzora és platformja, a Puma, de 2009–2010 körül várható az igazán izgalmas dolgok: a Fusion projekt első gyümölcse, a grafikus és videodekóder magot is tartalmazó ultraintegrált processzor felbukkanása. Az Eagle névre hallgató platform első processzora a Falcon lesz, amely négy vadiúj Bulldozer magot fog egybeintegrálni egy DX10/11 chippel és egy második generációt képviselő videodekóderrel. Emellett egy PCI-Express vezérlő is helyet kap majd. Elemzői szerint a Fusion-termékek megjelenésükkor még nem egy lapra lesznek integrálva, hanem multichip tokozásban lesznek a várhatóan 45 nanométeres gyártástechnológiával készülő magok. A Falcon várhatóan notebookokban és átlagos teljesítményű asztali gépekben jelenik majd meg.

AMD-jövő  
- AZ EAGLE

## 3 ÉV ÉS LEVÁLTJÁK A VISTÁT



A vállalatnál csak Windows 7-nek hívják – mesélte egy Microsoft-hoz közeli forrás a durván három esztendő múlva piacra szánt új operációs rendszerről. Aztán a végső dátum erősen a 'When it's done' módszerre hasonlít elvvel dől el: majd ha megfelelő minőségűnek ítélik. A cég mostantól kiszámítható ütemben kívánja piacra dobni operációs rendszereit – a tervezhetőség nyilván fontos szempont az üzleti partnerek számára. Komolyabb információcserélő megoldásokat is tervez velük és a felhasználókkal a Picipuha ennek kapcsán. A végül öt éven át fejlesztett Vistához hasonlóan a Windows 7 is üzleti és felhasználói változatokban jelenik majd meg, és lesz 32 bite és 64 bite írt is. A belekerülő újdonságokról semmit nem tudunk még, de egy részük nyilván a Vistából végül kihagyott fejlesztések közül kerül ki.

## KÍNA KORLÁTOZZA AZ ONLINE JÁTÉKOT

Nem először fordul elő, hogy a kínai állam beleszól polgárai – vagy inkább már alattvalói – életébe. A nyugati szabadságközpontú gondolkodással elfogadhatatlan intézkedésekre példa a mostani is, bár a kép korántsem ilyen egyszerű. A kiskorúak fejlődésére ható káros hatások csökkentéséért elindított kezdeményezés lényege, hogy az online játékokat üzemeltetők egy szoftvert kötelesek telepíteni, ami csak egy egyedi azonosítósám beütése után engedélyt ad a Kínából netező. Minden 18 év alatti személy 3 óra után egy testmozgás szükségességére és a játék szüneteltetésére figyelmeztető üzenetet kap. Ha mégis folytatják a játékot, annak a bizony a kapott XP vagy a szerzett pontok egy része látja kárát. 5 óra megszakítás nélküli játék után pedig egyáltalán nem kapnak. Mindez a „civilizált Internet-használatért” és az „Internet környezetének megtisztításáért” létrejött stratégia részeként lett bevezetve, a (jelenleg) „30 millió kiskorú internetező védelmében”. Az érem másik oldala, hogy Kínában számos halálesetről tudunk, ami a hosszú, megszakítás nélküli játék miatt következett be: voltak

gamerek például, akik egyszerűen kiszáradtak wow-ozás közben. Ezek után a közösségek maguk propagálták a játékosok között, hogy tartsanak szünetet néha. Erre segít rá kicsit agresszíven az állam, amely egyébként a tavalyi évben is „csupán” kétmilliárd dollárt költött a játékipar fejlesztésére.



## Rövid hírek

### HARDVER

A Jon Peddie Research felmérése alapján az NVIDIA erőteljesen előretört a grafikus megoldások piacán, míg az AMD visszaesett. Az előzetes jelentések alapján az NVIDIA tovább erősödött, az egy évvel ezelőtti állapothoz képest pedig egyenesen robbantott a cég. Az asztali megoldások piacán az NVIDIA átvette a vezét az Inteltől: 43%-ra nőtt részesedése a 37%-kal szemben (a maradék piaci szegmens az AMD-é). Notebook szegmensben az Intel még mindig toronymagasan vezet 51%-kal, az NVIDIA simán lehagyta az AMD-t és már 27%-on áll, míg az AMD 21%-kal harmadik.

Átlépte a 60 milliós eladási példányszámot a Windows Vista: ez javarészt nagy, vállalati felhasználóknak köszönhető. Maga a Microsoft 100 ezer licenccel rendelkezik, de a Continental Airlines is vásárolt 10 ezret, illetve a Brazil Banco Bradesco 70 ezret és a sort még folytathatnánk. Egyébként a Vista arányosan nagyjából kétharmad annyit adott el, mint az XP megjelenésekor, s az operációs rendszert egyre több támadás éri: „Az egész iparág csalogott a Vistában” – nyilatkozta például Gianfranco Lanci, az Acer elnöke.

[HTTP://WWW.MICROSOFT.COM](http://www.microsoft.com)

A PC-s alkatrészeiről, notebookjairól ismert Asustek is beszáll a digitális fényképezőgépek piacára: A termékeit ASUS márkaneven forgalmazó gigász szövetséget kötött az Ability Enterprises nevű céggel, amely digitális fényképezőgépeket fejleszt. Az Asustek 13 százaléknyi tulajdonosa lesz az Ability Enterprise-nak egyszerű részvényesre utján. Az Asustek új kiadású 29,8 milliós részvényére az Ability 51 milliónyit cserél. Az Ability Enterprise egyébként OEM-beszállító, eddig 5,4 millió kamerát szállított, erre az évre 12 millió leszállítását tervezik.

[HTTP://WWW.ASUS.COM](http://www.asus.com)

Az Apple egyre csak erősödik: legfrissebb eredményeik alapján a vállalat forgalma éves szinten 24 százalékkal 5,4 milliárd dollárra nőtt, miközben a nyeresége 73 százalékkal 818 millió dollárra emelkedett. A részvények után járó profit 92 cent volt, ez 9 centtel több, mint amennyit az elemzők, és 26 centtel, mint amit az Apple saját prognózisa várt. A vállalat részvényeinek árfolyama 9 százalékkal erősödött. A forgalom 60%-át a 33%-kal erősödő Mac PC-k tették ki, iPodból 9,8 millió darab fogyott, amely 21%-os eladási növekedést jelent, s ott van még az iPhone hatalmas sikere is.

[HTTP://WWW.APPLE.COM](http://www.apple.com)

Célba vette Közép-Európa keleti felét Amerika harmadik, egyben a világ tizedik legnagyobb PC-gyártója, a Gateway. A cég nem épít ki saját bolt- vagy elosztóhálózatot, inkább ismert szupermarketláncokkal köt szövetséget Csehországban, Szlovákiában és Magyarországon. A T betűs áruházláncokkal már sikeres volt az együttműködésük Angliában, így idehaza is ezt remélik. A terméktámogatást és szervizt a Gateway biztosítja, és természetesen telefonos ügyfélszolgálat is rendelkezésre áll majd.

[HTTP://WWW.GATEWAY.COM](http://www.gateway.com)

Különleges Walkman dob piacra a Sony. Mielőtt bárki megjedne, a kazettás megoldás nem az öreges Compact Cassette formátumot, hanem HDV és minidv kazettákat támogat. Az ezekre felvett anyagokat egy 7"-es, 16:10-es képarányú, 800x480 felbontású megjelenítőn lehet megtekinteni. A csomagban természetesen része egy jó adag aksis is, ezek a hordozható készülék áraméhségét csökkentik. A GV-HD700E magyarországi bevezetéséről és áráról egyelőre nincs hír.

[HTTP://WWW.SONY.COM](http://www.sony.com)

# A FEKETE ÁRAMOT SPÓROL

A Blackle nevű keresőoldal egy az egyben a Google keresőmotorját használja, és ugyanazokat a keresési eredményeket produkálja. A kettő között a különbség csupán annyi, hogy a Blackle kereső nem fehér, hanem fekete háttérrel használható. A kereső ötletét a Blackle oldalon levő bejegyzés tanúsága szerint az adta, hogy egy blogon megjelent számítás szerint évente 700 megawattnyi energiát lehetne azzal megspórolni, ha a Google-nak nem fehér, hanem fekete háttere lenne. A blog számításai szerint egy teljes fehér weboldal megjelenítése 74 watt energiát fogyaszt, míg egy fekete oldal csupán 59 wattot. Ha a fehér oldalak helyett fekete oldalakat használnánk, akkor a napi 200 milliárd oldalletöltéssel számolva jönne ki éves szinten a 700 megawattnyi energia. A kereső nemcsak az elköte-



lezett környezetvédők számára jöhet jól, hanem a sokat internetező mobiltelefon- és noteszgép-tulajdonosok is megnövelhetik eszközeik akkumulátorának használati idejét a Blackle használatával. [www.blackle.com](http://www.blackle.com)

## PC-eladások: 12%-os növekedés

A világ tele van konzolos eladási adatokkal, azonban ne feledkezzünk el a „jó öreg” PC-ről sem, amelynek köszönik szépen, jól fogynak :) Az eladások a legutóbbi, második negyedévben 12%-os növekedést mutattak 2006 azonos időszakához képest. A legfőbb hajtóerő az USA konstans erős piaca és a folyton növekvő, óriási potenciál: Ázsia. A Gartner és az IDC közös jelentéséből tudjuk, hogy a leggyorsabban növekedő terület Kelet-Ázsia: itt az általános növekedést meghaladó 20%-os bővülés volt. A piacvezető gyártó a HP maradt, azt a Dell és a Lenovo követi, majd az Acer és a Toshiba. A Dell ugyan még vezet az USA-ban, de akárcsak a világszinten, ott is folyamatosan veszít jelentőségéből, leginkább a Hewlett-Packard javára.



**Bye,  
bye,  
IDE**

A Seagate azt tervezi, hogy az év végén leállítja az IDE-meghajtók gyártását, és kizárólag a SATA-termékekre koncentrál majd. A cég az első nagy gyártó, amely ilyen tervéről számol be, de valószínűleg idővel a többiek is követik a példáját, lévén a SATA-meghajtók egyre inkább felfalják a PATA piaci részesedését. Az ausztrál itnews januárban megjelent cikke szerint az asztali gépekre szánt meghajtók 66,7 százaléka már SATA, és a laptopok 44 százalékában szintén ilyen felületű meghajtók dolgoznak, míg a vállalati szegmensben is növekszik ezek aránya – bár itt számokat nem közölnek. Arról azonban szó sincs, hogy a 21 éves PATA (IDE) szabvány egyik pillanatról a másira eltűnik majd a piacról. Az alaplapgyártók legnagyobb valószínűséggel még sokáig építenek majd IDE interfészt a termékeikre. Ami igazán meglepő, hogy ennek a kompatibilitásnak ára van, hiszen például az Intel az újabb lapkakészleteibe már nem épít PATA interfészt, így a támogatást az alaplapgyártóknak külső IDE-vezérlővel kell megoldani, ami természetesen extra költséget jelent.

## A Google a személyes adatokért

A Sergey és Larry alapította cégnél úgy döntöttek, hogy a felhasználók személyes adatainak védelme mégér annyit, hogy változtassanak egy jó ideje meglévő gyakorlaton. Mostantól a Google-oldalak által a számítógépünkön eltárolt kis süti nem 2038-ig, hanem csak két évig lesznek aktívak.

Ezek a kis sütik apró fájlok, amelyek többnyire bizonyos adatokat és beállításokat tárolnak, például egy Google cookie számon tartja a kereséseket. A legtöbb weboldal és az összes kereső alkalmazza ezt, például a GSO-n is így maradhat az ember bejelentkezve. Azonban így egy harmadik fél esetleg érzékeny adatokhoz is hozzájuthat, és ezt már nem először tesszik szóvá: számos felhasználó és biztonságtechnikai szavára hallgatva mostantól az oldal meglátogatása után eltelt 2 év után egy Google cookie törli önmagát. Persze ha meglátogatjuk az oldalt újra, akkor a két éves élettartam megújul.

Más módon is védelmébe vette a privát szférát mostanság az óriásvállalat: márciusban ígéretet tett, hogy 18 hónap után anonimizálja a keresések kapcsán begyűjtött személyes adatokat. A többi vezető keresőszolgáltatást működtető cég még nem tett nyilatkozatot az ügyben.



## Rövid hírek

### SZOFTVER

Az Internet Explorer felhasználói körében igen népszerű alkalmazás az Avant Browser: ez egy olyan speciális böngésző, amely az Internet Explorer-t használja mint alapot. Az RSS-olvasóval, kibővített kereséssel, kedvencek csoportosításával, popup oldalak és flash animációk blokkolásával, többablakos megjelenítéssel elég sok extrát kapunk az eredetihez képest. Legújabb változata az Avant Browser 11.5 build 16, amely már letölthető.

[HTTP://WWW.AVANTBROWSER.COM](http://www.avantbrowser.com)

Szinte mindenkinek a fotógyűjteményében vannak fekete-fehér képek: ezek beszkenelés után is csak fekete-fehérek maradnak. Azonban léteznek módszerek és lehetőségek az utólagos színezésre; ezek közül az egyik a blackmagic v2.82, amely 14 darab beépített színpaletta segítségével teszi lehetővé az utólagos színezést.

[HTTP://WWW.NEURALTEK.COM](http://www.neuraltek.com)

Rengeteg audiofelhasználás létezik, azonban olyan, amely a hangkártyánk által kibocsátott hangot veszi fel, bizony nem sok. Gondoljunk csak bele, DVD-t nézünk a gépünkön és érdekelne minket a hangsáv, esetleg internetes rádiót hallgatunk, és szívesen rögzítenénk az adást mp3-ban. Eddig ez nem volt olyan egyszerű, azonban a hangkártyák „FRAPS”-a segítségével ez már lehetséges lesz. Az Audio Record Wizard 3.11 ugyanis pont erre képes: rögzíteni tudunk vele bármilyen hangot, amelyet a hangkártya kibocsát.

[HTTP://WWW.NOWSMART.COM/ARWIZARD](http://www.nowsmart.com/arwizard)

Nagyon sok olyan panaszt, levelet kapunk, amelyben a kedves olvasó/felhasználó nem használ tűzfalat, és csodálkozik azon, hogy a számítógépe elfertőződött, esetleg furcsán viselkedik. Manapság sajnos a védekezést több fronton is folytatni kell, nem elég egy víruskereső, kell egy jó tűzfal is. Az ingyenes megoldások közül az egyik legkiemelkedőbb a Zonealarm, amelynek legújabb változata a **zonealarm Free v7.0.362.000** immár letölthető.

[HTTP://WWW.ZONEALARM.COM](http://www.zonealarm.com)

Biztosan mindnyájan nézitek a GSTV-t. Ennek szívből örülünk, ugyanakkor sokan nem tudják, hogyan lopjuk ki a videókat a játékokból, amikor játszunk velük. A válasz egyszerű: a FRAPS nevű programot használjuk, amelynek szintén új változata jelent meg nemrég. A 2.91 már teljesítménygel Vista-kompatibilis: egyébként a FRAPS képlapásra is kiváló, emellett sebességmérésre is elég jól használható, hiszen képes kiírni az épp aktuálisan futó felhasználás fps-einek számát is.

[HTTP://WWW.FRAPS.COM](http://www.fraps.com)

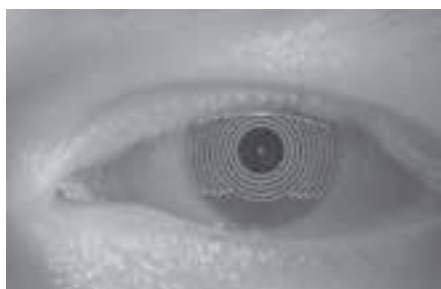
Vannak biztos jelei annak, amikor valaki kezdő felhasználóból fejlettebb userré válik. Ilyenkor fel szokott merülni az igény, hogy esetlegesen nyerve VGA-kártyánkból a lehető legtöbb teljesítményt kipróbáljuk. Azonban a hardveres tuninghoz kevesen értenek igazán jól, ilyenkor marad a szoftveres megoldás. Erre igen kiváló a híres Riva-tuner program, amely ma már mind ATI, mind NVIDIA kártyákhoz használható. A rivatuner 2.02 is letölthető már.

[HTTP://WWW.NVWORLD.RU](http://www.nvworld.ru)

Ahogy a számítógép más egyéb alkatrészeit, úgy optikai meghajtóinkat is érdemes néha tesztelni, ellenőrizni. Erre a funkcióra lehet igen hasznos a Nero ingyenes sebességmérő alkalmazása (Nero CD-DVD Speed v4.7.5.0). Az ingyenes szoftverrel ellenőrizhetjük a CD/DVD meghajtók sebességét, az eredményt grafikonon láthatjuk. Transfer rate, Seek times, CPU usage, Burst rate, DAE quality, Transfer rate, Spinup/spindown time: mind mérhető és összehasonlítható lesz.

[HTTP://WWW.CDSPEED2000.COM](http://www.cdspeed2000.com)

### BIOMETRIKUS AZONOSÍTÁS – NEM SCI-FI TÖBBÉ!



Rengeteg tudományos-fantasztikus alkotásban megjelennek a különböző kártyák/chipek/kódok kiváltására megalkotott eszközök: retinavizsgálat, ujjlenyomat-felismerés, DNS-analízis stb. Nem tudjuk otthon felejtetni, el sem lehet hagyni – jóságos. Nos, ezek az eszközök nem

számítanak fikciónak többé. Bizony ezek az idők eljöttek, talán hamarosan kis hazánkba is. Az USA-ba és Európába ebben a hónapban érkezik meg a leginkább merevlemezeiről (és mellette pl. sarokcsiszolóiról, légkondícionálóról, tévéiről és egybeiről) ismert Hitachi biometrikus azonosító technológiája. Japánban a múlt év októberében debütált; ott már a kártyaautomaták 80 százalékában sikerrel működik. A szerkezet lényege, hogy infravörös fényrel átvilágítva bármelyik ujjunk érhálózata érzékelő által felfoghatóvá válik. Ez annyira egyedi és olyan nagy pontossággal felismerhető struktúra, hogy azonosításra kiválóan használható; egy algoritmus egy kulcsot állít elő belőle, amely alapján tökéletesen illeszkedik a jelenlegi rendszerekbe is. Sajnos az árról még nem közöltek semmi érdemlegeset, de lesz például PC-hez csatlakoztatható, maximum 100 különböző hajszálerlenyomat felismerésére használható változata is.

### KÖZLEKEDÉSI PROBLÉMA? OKOSABB SZERVER KELL!

A XXI. század elhozta a klasszikus közlekedési rendszerek fejlődésének legvégét: immár nem elég új utakat, repülőtereket építeni, sőt sok helyen nem is lehet. Így a közlekedés fejlesztését más módon kell megoldani – előtérbe kerül az információ- és kommunikációs technológia. Az IBM kutatói öt olyan pontot határoztak meg, amelyek a fejlődés sarokkövei lehetnek. Az első

autóval való beszélgetés lesz az, ami a fejlődés fontos állomása lehet – hanggal lehet majd a különböző be-



rendezéseket ki/bekapcsolni, SMS-eket hallgatni, de a gépkocsi is szóban ad majd figyelmeztetéseket. Harmadik pont az intelligens, forgalmi helyzetet és eseményeket valós időben követő és leereagáló rendszerek bevezetése lesz, amelyek mindig az aktuális helyzetnek megfelelően irányítják majd a lámpákat, például. Negyedik pont a kétirányú utaskommunikáció: ennek alapján a közlekedési vállalatok jobban tudják majd tervezni járataikat. Ötödikként pedig a repülőterek be- és kiléptetői kapui lesznek, amelyek sokkal rugalmasabban tudják majd az utasokat elosztani a megfelelően fejlett informatikai rendszerek segítségével. Az ilyen rendszerek nagyon lecsökkenthetik a csomagkezelési hibák számát is, és képesek több csomagot ellenőrizni, ami manapság nagyon fontos biztonsági szempont.



a gépkocsikba kerülő „együttműködő közlekedést” elősegítő rendszerek elterjedése. Ezek különböző érzékelő- és jelzőrendszerek lesznek – a gépkocsik a környezetüket érzékelik, és egymással is információt cserélnek majd. Másodikként a hangvezérlés és az

### ÓVATOSAN A TV-VEL ÉS A MONITORRAL

A londoni Imperial College kutatói szerint a televíziók és egyéb elektromos készülékek által gerjesztett elektromos szmog légzési nehézségekkel járó betegségekhez vezethet: ilyenek az asztma és az influenza például. Az elektroszomgához a televízió, a Wi-Fi és egyéb otthoni készülékek által kibocsátott mágnesesség is erősen hozzájárul. Maga a felvetés nem újdonság, azonban eddig tudományos eszközökkel hitelt érdemlően nem bizonyította senki. Egy Atmospheric Environment nevű lapban jelent meg az a tanulmány, amelynek szerzői a jelenséget azzal magyarázzák, hogy a háztartási eszközök kvázi feltöltik a vírusokat, baktériumokat, allergén anyagokat és erősen mérgező egyéb szennyező anyagokat, amelyek a levegőben, a mágneses/elektromos környezetben lebegnek. Az emberek belélegzik ezeket a kórokozókat, amelyek a tüdőre, illetve a légzőszervekre tapadnak, és növelik a fertőzés kockázatát. Minél erősebb az elektromos mező, annál nagyobb a kockázat. Figyeljünk oda!



### Röviden

Méretazonos robotlegyet fejlesztettek az amerikai Harvard Egyetem kutatói. A hatvan milligramm súlyú, három centiméteres szárnyfeszítéssel rendelkező apró robotot igazi legyekről mintázták. Harctéri és városi közegben vethetik majd be, felderítésre, kémkedésre lesz használható, kihasználva a robot apró méretét, amelyet így majd senki sem vesz észre.

A NASA újabb sikerről számolt be: nemrégiben távirányítással a levegőbe emelkedett és félórás útja során 2300 méter magasságot ért el a Boeinggel közösen fejlesztett X-48B Blended Wing Body nevű kísérleti repülőgépe. A Csúpszárny repülő legújabb változatának legfőbb érdekessége az, hogy a 3 hajtómű egy repülő szárnyat hajt meg; az utastér és a szárny ugyanis szerves egységet alkotva egybeolvad, és láposan, farok nélkül végződik. A kísérleti gép 225 kg súlyú és 6,4 méteres szárnyfeszítéssel rendelkezik.

New Yorkban a nagy hőség alatt több felhőkarcolat nem léghűtéssel, hanem jéggel hűtötték – ez energiatakarékos és környezetbarát megoldás. Olcsó éjszakai árammal hűtik le a jégtömböket, amelyek nappal hűtik a körülöttük keringetett levegőt. Ezt áramlatják körbe az épületben. Estére a jég ugyan elolvad, de reggelre újra megfagy. Bár a módszer igen egyszerű, sajnos igen helyigényes és nem túl olcsó. Becslések szerint a világban háromezer ilyen rendszer üzemel.

Az Alzheimer-kór igen csúf és gyógyíthatatlan betegség, ezért jó hír, hogy a Kaliforniai Egyetem kutatói új felfedezést tettek: a curry összetevészetetelen sárga színű adó kurkuma enyhíti az Alzheimer-kór tüneteit. A fűszer egyik összetevője ugyanis azokat a sejteket serkenti az immunrendszerben, amelyek felfalják az Alzheimer-kórhoz kötődő, agyműködést zavaró fehérjéket. A kísérletek biztatók: az emlékezőképesség leépülésével járó gyógyíthatatlan betegségben szenvedő páciensek szervezetébe infúzióval juttatják majd be a szert.

A chicagói Northwestern University tudósai olyan speciális anyagot fejlesztettek ki, amely az eddig ismert anyagoknál sokkal hatékonyabban szűri a nehézfémeket a levegőből és a vízből. A porózus szerkezetű hab kén- és szelénium-ionokat tartalmaz, amelyek megkötik az egészségre ártalmas nehézfémeket (ólom, higany, kadmium stb.). Az eddigi anyagokban eddig oxigénnel szűrtek, azonban az könnyen reakcióba lépett magnéziummal és cinkkel, olyankor pedig ignorálta a nehézfémeket, így nem volt elég hatékony.

A Boeing fejlesztőmérnökei autóra szerelhető lézerfegyverrel dolgoznak. A szilárd állapotú (Solid State Laser) SSL eszköz az amerikai hadsereg megrendelésére készül, és segítségével rakétákat, tűzvédelmi lövedékeket és aknavetőket is semlegesíteni lehet majd. A lézerfegyvert egy egy tíztonnás, nyolckerék-meghajtású taktikai rakéták hordozására kialakított teherautóra szerelik majd fel. A Boeing a fejlesztés első fázisában a lézersugár irányító rendszert fejleszti majd ki. Amennyiben a fejlesztés jól halad, a Boeing további 50 millió dollárnyi fejlesztés pénzt kaphat járművekre szerelhető lézerek fejlesztésére.

# APPLE IPHONE

## VISSZASZÁMLÁLÁS INDUL

Már nagyon régen számolhattunk be olyan mobil készülékről, mely igazán hatalmas port kavart a médiában. Még nem derült ki, hogy valóban igazi nagy durranás lesz, vagy csupán a marketingesek keverik jól a kártyákat, de hamarosan hazánkba is megérkezik az Apple új üdvöskéje.

Maga Steve Jobs szerint „az iPhone az eddigi legprofibb iPod, amit valaha csináltak”. Ebben nekem csak az a furcsaság, hogy lényegében és alapfelgondolásában mégiscsak egy mobiltelefonról beszélünk – nyilván mindenhol lehet ezt hallani, mégis ez kerül leginkább a háttérbe. Fő funkcionálisát három nagyobb csoportra oszthatjuk: mobiltelefon, iPod, és internetes hozzá-

tása viszont már valóban művésziné tekinthető, mint úgy általában az Apple által megálmodott készülékek.

### CSAK GÍMSZAVAKBAN

Mivel hazánkba hivatalosan még egy készülék sem kapható, nem akarunk előre következtetéseket levonni a netes kritikák és véleményezések alapján. Csak röviden és tömören szeretnénk összefoglalni a hamarosan elkövetkezendő teszt előtt néhány olyan funkciót, ami nem feltétlenül evolúciós fejlődés, megvalósításában mégis egészen egyedinek mondható.

A teljesség igénye nélkül: a legszembe-tűnőbb dolog, hogy nincs semmilyen billentyűzet. A teljes kezelés az érintőképernyőn valósul meg, melyhez egy felettebb felhasználóbarát felület készült. Bekapcsolása, a menük előhozása, a tárcsázás, és minden egyéb teljesen egyértelmű, nincs semmi felesleges cicoma, vagy oda nem illő apróság, magyarázat. Jópofa, hogy bármely aktív hívásunkba újabb hívásokat is bekapcsolhatunk, így egyszerre többekkel is cseveghetünk.

Ez valahol szolgáltatófűgő is, így



Steve Jobs örömmel prezentálja az új üdvöskét

féréssel bíró multimédiás készülék. Ez így önmagában még nem lenne nagy szám, hasonlókat évek óta láthatunk a piacon. Kialakítása és operációs rendszerének megvalósítása

lósí-

még nem tudni, hogy ez itthon működik-e majd. Szintén remek ötlet, hogy bármelyik bejövő hívást elküldhetjük a postafiókra anélkül, hogy a hívó fél rájött volna, hogy mi nem akartuk most felvenni őt. Szerintem ez nagyon jó, mert így senki nem sértődik meg, mi pedig nyerhetünk egy kis időt, ha éppen mondjuk egy megbeszélés, vagy egy fontos Unreal Tournament 3 meccs közben futna be egy hívás. Mint említettem, nincs billentyűzet, mégis nyilván előfordulhat, hogy gépelniünk kell: kapcsolati lista bővítése, internetes böngészés vagy jegyzetelés közben. Tegyük fel, hogy elrontottunk



Szintén nagyon jó, hogy az Apple összeállt a Google csapatával, így teljes térképes lefedettséget, útvonaltervezést, és komplett YouTube támogatást is kapunk – ami pedig a legjobb, a szolgáltatások folyamatosan bővülnek majd!

### VANNAK MÉG JAVÍTÁSRA VÁRÓ APRÓSÁGOK

Sokan mondják, hogy majd a második iPhone lesz az igazi, és bizony ebben lehet valami. A készülék kijelzője, bár szép, mégis csak 320x480 pixeles. Digitális kamerája 2 megapixeles, bizony itt is lehetne mit javítani. EDGE sebessége

### FELTÖRŐ ELLENFELEKI!



Az Applenek talán most lesz a legnehezebb dolga életútja folyamán. Alighogy megjelent egy termékük, máris több, sok esetben felettebb ígéretes konkurencia került elő. Példának okáért itt van a HTC Touch ([www.htctouch.com](http://www.htctouch.com)). Lényegében egy normál, Windows operációs rendszerrel ellátott okostelefonról van szó, melyen egy speciális gomb található. Ezt megnyomva előjön egy szimplán, kézzel kezelhető felület szép, nagy ikonokkal. Igazából csak egy egy-



szérű, mégis hasznos kiegészítés. Talán még ígéretesebb a Meizu M8 miniOne, mely minden túlzás nélkül a legkéményebb koppintása az iPhone-nak. Mi a szépsége? Jóval olcsóbb, és sokkal többet tud: 533 megahertz, 720x480 pixeles felbontás, DMB TV Tuner, GPS, és így tovább. De itt van még a Samsung Ultra Smart F700, az LG Prada ([www.pradaphonebylg.com](http://www.pradaphonebylg.com)), illetve apró túlzással és némileg csökkentett tudással a Neonode N2 is. Szóval az Apple felkötöheti a gatyáját, mert a konkurenciaharc bizony előbb indult, mint gondolták!

valahol valamit, és egy bizonyos karakterhez szeretnénk vinni a kurzort. Ezt az ujjunkkal eléggé nehézkesen tudnánk csak megtenni, hiszen túl nagy felületet fedünk le. Ha a képernyő bármely pontját nyomva tartjuk, megjelenik egy nagyító, amivel már pofon egyszerű dolgunk lesz.

A készülékkel szemtől szembe. Elegáns, letisztult, némileg futurisztikus

nagyon lassú, hiányzik a HSDPA – és a GPS-támogatás, melyeket bizony semmilyen szoftveres frissítéssel nem lehet orvosolni. Akárhogy is, összességében egy felső-közép kategóriás készüléknek lőhetjük be, mely komoly konkurenciával néz majd szembe az elkövetkezendő egy, másfél évben. Hazánkban 2007 negyedik negyedévéől lehet megvásárolni, amint lehet, videót és tesztet is készítettünk róla.

**ZeroCool**

# XBOX 360 ELITE

## Befeküdt a kés alá az Xbox 360!

Már hónapok óta szóbeszéd témáját képezte idehaza is a Microsoft Xbox 360 konzoljának újra kiadott változata. A sokak által várt fekete kiadás megjelenése előtt ellátogatott a tesztlaborunkba, így első kézből számolhatunk be nektek a tapasztalatokról.

**E**lég sok pletyka terjengett a neten, ezért először is tisztázzuk: az Xbox 360 Elite nem egy új X360, és a híresztelések ellenére nem is egy tuningolt verzió, melyen gyorsabban futnak a játékok. Sőt a 65 nm-es gyártástechnológiára is várunk kell még. Egyszerűen egy átdolgozott, ráncfelvarrott kiadása a fehér testvérének. Persze sok X360 tulajdonos most jogosan lehet felháborodva, hogy a "mütétet" miért nem a konzol piacra dobása előtt ejtették meg, és valljuk be, ebben azért van némi igazság, no de ne szaladjunk ennyire előre.

### JELIGE: „HÓFEHÉRKÉT CSERÉLNÉK ELITE-RE”

A dobozt kibontva rögtön láthatjuk a konzol érintő legnagyobb változást, mégpedig a stílusos fekete színt. Ez egyébként nem csak az alapgépre igaz, hisz minden kiegészítő, beleértve még a kábeleket is, mostantól fekete színben

pompázik. A csomagolás egy fekete Xbox Live headsetet is tartalmaz, illetve örülhetünk a wireless controllernek is. Ez utóbbi egyébként teljesen megegyezik a fehér változattal, különbség csupán

bi X360-okkal, elég sok volt a rejtélyes betegsége is. Az új alaplap viszont válogatott, minőségi kondenzátorokat kapott, így elvileg még jobban kell bírnia a megterhelést, no és persze a hőt. Ezt

## » A LEGNAGYOBB ÚJÍTÁS A HDMI-CSATLAKOZÁS ÉS A 120 GB TÁROLÓKAPACITÁSÚ MEREVLEMEZ «

annyi, hogy az Elite kiszerelessel alaptól zsinór nélküli változat ulti a markunkat. Kapunk továbbá egy speciális kábelt is, melyet azok fognak értékelni, akik hófehérekjüket cserélik Elite-re. Ezzel ugyanis a régi gépünkön tárolt fontos adatokat lehet egy az egyben átmásolni az új családtagra, így még könnyedebb lesz a váltás.

### BELÜL IS JAVÍTOTTAK EZT-AZT

A külsőségeken kívül a gép néhány alaptulajdonsága is alaposan megváltozott. Az egyik legnagyobb újításnak a digitális HDMI-csatlakozás megjelenése számít. Ezzel már minden különösebb gond nélkül ráköthetjük kedvenc konzolunkat egy 120 centis LCD TV-re, full HD-kivetítőre anélkül, hogy bármilyen adatvesztéstől kéne tartanunk a kép részletességét illetően. Gyakorlatban ettől azért ne várjunk csodát, de tény: egy modern HDMI-képes TV-n tényleg szemmel látható a különbség. A másik lényegesebb változtatás a merevlemez érte, hisz most már 120 GB-on terpeszkedhetnek adataink, ami az eddigi 20 GB-hoz képest maga a paradicsom. A Microsoft minőségi előrelépésként értékeli az Elite kiadását, hisz magát a hardvert is érte fizikailag némi minőségi javulás.

Ilyen például a teljesen új alaplap. Sok gond volt a régeb-



desebb lenne a gép működés közben, és mintha kevésbé is megedne fel.

### MIBE KERÜL EZ NEKÜNK?

Azt kell mondanunk, a ráncfelvarrott fekete Xbox 360 tényleg jól sikerült, viszont a sokak által hiányolt esetleges Wi-Fi-támogatás kimaradt, illetve legnagyobb hibájának az optikai egység változtatlanságát róhatjuk fel neki. Ennyi pénzért ugyanis a sima DVD-ROM helyett egy HD DVD olvasót is igazán elbírhott volna a budget. A cikk írásának pillanatában az Xbox 360 Elite kiszerelessét 115 000 Ft-ért lehetett előrendelni.

**Mady**



# MP3 ÉS VIDEOLEJÁTSZÓK

## Zsebemben a sorozatom

Leendő MP3-lejátszónk kiválasztásánál rengeteg mindenre kell odafigyelnünk, hisz már nem csupán a zeneszolgáltatásoké a főszerep, hasonlóan fontos lett a színes kijelző nyújtotta videózás is. Tesztünkben három minőségi zene és videolejátszót mutatunk be.



### SONY NW-A805

A Sony Walkman márkajelzés alatt láttott napvilágot az NW-A805-ös, melynek 2 GB-os változata járt nálunk. A külső a hagyományos Sonytól elvárható vonalat követi, fekete és króm keret határozza meg az igen elegáns készüléket, kevésbé konzervatív egyéniségeknek akár lila és rózsaszín is elérhető. Minőségi anyagokat használtak, ez érződik első kézbevételekor is, illetve a gombok sem adnak ki gagyi recsegő hangot, mintha szét akarna esni az egész. Első és legfontosabb teendőnk feltölteni az USB-kábelen keresztül a beépített akst, így akár 25-30 órát is zúzathatjuk a zenét. A hangerő megfelelő, a hangszínszabályozással tovább finomíthatunk. A mellékelt fülesek nagyon jó minőségűek, nincs szükség lecserélni őket, kivéve annak, aki nem szereti a fül dugaszos hangszórókat. A legjobb poén persze, hogy a nagy és tüéles kijelzővel akár klippeket is nézhetünk. A pótkember 3 előzetesét találjuk kedvcsinálóknak a gépen, de a teszt alatt sikerült a mellékelt szoftverrel rávárásolni egyéb sorozatokat is, így a metron kifejezetten jól jöhet unalmas perceinkben, ha végignézzük kedvenc sorozatunk egyik részét. Ilyenkor persze jobban fogy az energia is, tapasztalatok alapján 6-7 órás filmezésre elegendő egyetlen feltöltés.

### SANDISK SANSa E270

A Sandisk Sansa e270 le se tagadhatná az iPoddal való rokonságát, legalábbis elsősre ez ugrik be az emberek többségének az előlapon található kerek vezérlőpanel miatt. A tudását tekintve azonban rá kell döbennünk, hogy jóval több mindent sikerült a készítőknél belepréselniük ebbe a parányi szerkezetbe. Első jó hírünk, hogy a 6 GB-os változatot kapjuk meg 40 000 Ft-ért, aki pedig beéri a 2GB-tal, annak mindössze 25 000 Ft körüli összeget kell érte leperkálnia. A legnagyobb poén pedig, hogy ha a kisebbiket is vesszük, tovább bővíthetjük a microSD kártyával! A kéken világító kezelőszerv igen hangulatos, a gombok masszívak. Az 1,8 hüvelykes kijelzőnek kifejezetten szép és éles képe van, a kontraszttal is maximálisan meg lehetünk elégedve. A zenelejátszó funkciója kiemelkedő, a hangszívilágával alapállapotban is meg lehetünk elégedve, főleg, ha lecseréljük a gyárilag mellékelt közepesnek mondható fülesek. Videolejátszásra is teljesen alkalmas, szerencsére az akkumulátor ideje is körülbelül hasonló, mint amit a konkurens Sony NW-A805 esetében mértünk. Zenét 20 órán keresztül, filmeket pedig 5 és fél órán át nézhetünk, természetesen hangerőtől függően.

### IAUDIO COWON D2

Az iAudio Cowon D2 egyedül büszkélkedhet érintőképernyővel ebben az igen szoros mezőnyben. A 2,4 hüvelykes kijelző szép méretes, a minősége pedig meglepően jó, bár kétség kívül ezen a téren a Sony viszi a pálmát. A megjelenített fotók kontrasztosak és élesek. A kezelőgombokat viszont ne is keressük, hisz a kijelzőn kell a menüben navigálnunk. A kezelése egyébként pofonegyszerű, semmit nem variáltak túl a tervezők, mindent elsősre, szinte pillanatok alatt meg lehet találni. A zenelejátszás mellett rengeteg egyéb hasznos funkciót is találunk beépítve, hisz képeket is nézegethetünk, e-bookot olvassgathatunk, vagy akár FM rádiót is hallgathatunk. A memóriája 2 GB-os alapról, viszont normál SD-kártyával tetszés szerint tovább bővíthetjük a kapacitását. Érdekessége, hogy nem csupán adathordozóként, de akár PC-s SD kártyaolvasóként is használhatjuk. Kellemes kis lejátszó, rengeteg jó tulajdonsága van, igazából komoly negatívumot a magas ár mellett nem lehet találni. Talán csak azt, hogy a képernyőt össze kell fogdosnunk az irányításhoz.

#### SONY NW-A805

**PRO:** Tüéles Poly-Silicon 2" TFT, 320x240

**KONTRA:** Csak saját szoftverrel lehet

rámásolni

WWW.SONY.COM | ÁR: KB. KB. 39 000 Ft

92%

#### SANDISK SANSa E270

**PRO:** Profi kijelző, 6 GB memória

**KONTRA:** Nincs benne FM-rádió

WWW.SONY.COM | ÁR: KB. KB. 39 000 Ft

90%

#### IAUDIO COWON D2

**PRO:** Érintőképernyő, TV-kimenet

**KONTRA:** Drága

WWW.SONY.COM | ÁR: KB. KB. 55 000 Ft

83%



# GÉPÜNK LEGHALKABB ELEME

## Gigabyte HD 2600 XT

Az előző hónapban, lapzárta előtt estek be hozzánk az AMD-ATI olcsóbb DirectX10-es referenciakártyái, a HD2400-es és a 2600-os. Augusztusra már piacra kerültek a nagyobb gyártók saját modelljei is, mely közül a Gigabyte abszolút zajtalan megoldással jelentkezett.

**A** Mélyvíz rovat elmúlt hónapjaira visszatekintve jól látható, hogy minden a DirectX10-es VGA-k körül forgott, és ez így van jól, hisz mostanában

Pro jelenthet megoldást. A csomagolásra egyébként nem véletlenül került fel a Neverwinter Nights 2, hisz a teljes

játék ott lapul a dobozban a kábelek, átalakítók társaságában. Továbbá egy belső Cross-Fire híd is van benne, ha kétkártyás rend-



csak úgy ömlenek a jobbnál-jobb pénztárcakímélő megoldások a játékosok számára. Itt van például a Gigabyte HD2600 XT-je, melyen szerencsére nem a gyári kártyán látott aktív hűtés található, hanem egy méretes fekete színű passzív hűtőborda. Így a kártya azoknak is ideális választás lehet, akik nemcsak csendes játékra alkalmas PC-t akarnak összeállítani kevés pénzből, hanem mondjuk házimozit (HTPC) PC-kbe keresnek kifejezetten HD videók kezelésére is alkalmas VGA-kártyát.

### MEGFIZETHETŐ ÁR, KONTRA TELJESÍTMÉNY

A HD2600 XT összesen 120 stream processzorral és 800/1100 MHz-es mag/memória órajellel rendelkezik, 65 nm-es gyártástechnológiájának hála pedig kisebb hőt is termel, ráadásul kevesebbet is fogyaszt. Papíron tehát jelentősen felülmúlja a konkurenciát. A rá szerelt GDDR3 memória mennyisége a szokásos 256 MB, viszont aki inkább 512 MB-os változatot szeretne, annak a szintén passzív hűtéses Gigabyte HD2600

szert szeretnénk építeni. Ebben egyébként a vékony

hűtőborda is partnerünk lesz. Csak a kíváncsiság kedvéért, lefutattunk itt is néhány tesztet. Kiderült többek között, hogy a közhiedelemmel ellentétben nem kell teljesítményvesztéstől tartanunk a kártya remek passzív hűtési megoldása miatt. Az elért eredmények szinte hajszára meg egyeznek a gyári referenciakártyáéval, így nem meglepő, hogy a fő riválisa még mindig a csak picit gyorsabb 8600 GTS. Kedvező ára miatt ár/teljesítménye kiváló, mindenkinek jó választás, aki 30 000 forintos kategóriában nézelődik, és ha fontos a DirectX10 kompatibilitás, a passzív hűtés, netalán a HD-támogatás.

**GIGABYTE GV-RX26T256H**

**PRO:** Olcsó, zajtalan Silent Pipe II hűtőbordák

**KONTRA:** DVI-HDMI átalakító nincs hozzá

**81%**

WWW.GIGABYTE.COM | ÁR: KB. KB. 30-31000 Ft

# GEFORCE 8400 VS. RADEON HD 2400

## BELÉPŐ SZINT MAJDNEM INGYEN

A grafikus kártyák háborújának mindig van egy olyan fejezete, amikor a legalacsonyabb szintről beszélünk. Így van ez most is, hiszen a két nagy rivális minden bejelentett, belépő szintű terméke megérkezett. Utána jártunk, hogy ezek vajon mennyire alkalmasak játékra?!

**K**ezdetben a föld izzó tüzgolyó volt, aztán jött az ATI és az NVIDIA, és lettek nekünk csodás VGA-kártyáink. Nyilván nem

### EGY KIS TECHNIKAI HÓKUSZ-PÓKUSZ

Szűkös egy oldalunkba nem mellékeltem technológiai adattáblát, de csak röviden nézzük át, melyek a különbségek. A legtöbb különleges effektust ismerik ezek is, csak úgy, mint a nagyok. Az igazi eltérések az alkatrészekben és sebességekben keresendők.

A mag órajele a 8400-asnak és 8500-asnak teljesen megegyezik,

viszont az

előbbinek csak

64 bites memóri-

amoduljai vannak és az

adatátviteli sebessége pont

a fele – 6,4 gigabájt másodpercen-

ként. A mérési eredményekben a két

kártya közötti különbséget mindössze

ez okozza! A Radeon 2400 Pro és

2400 XT magjának órajele 525/700

megahertz, és mindkettő 64 bites.

Talán azt mondanom sem kell, hogy

mindegyik kártya DirectX 10-es

– itt jön be a képbe a sokszor

remekül táltal marketing,

hiszen gondoljunk

csak bele: belépő

szintű kártyára

csúcscategóriás

technológiát pakolni?

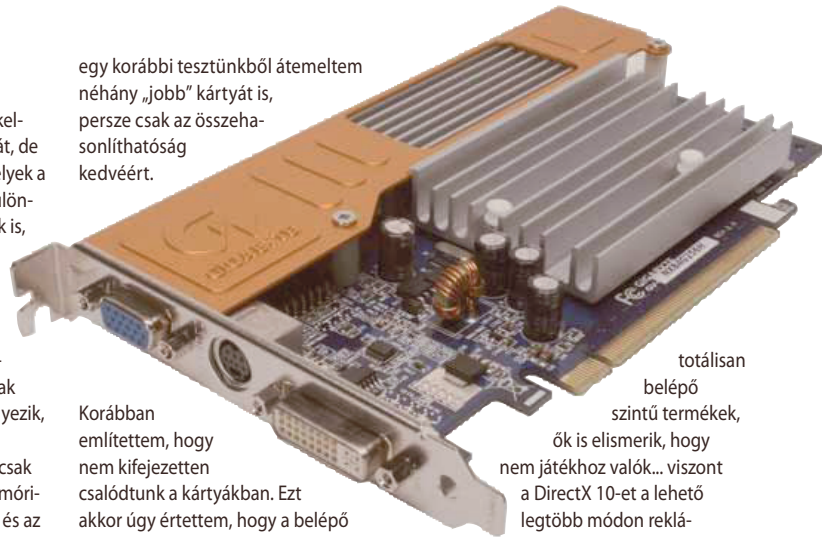
Hmm, azért ezen tődjünk el

egy kicsit...

### ÚJ JÁTÉKOKRA CSAK MINIMUM GRAFIKÁVAL SZÁMOLJUNK

Vizsgáljuk meg egy csöppet a mérési eredményeket. A biztonság kedvéért

egy korábbi tesztünkben átemeltem néhány „jobb” kártyát is, persze csak az összehasonlíthatóság kedvéért.



totálisan

belépő

szintű termékek,

ők is elismerik, hogy

nem játékhoz valók... viszont

a DirectX 10-et a lehető

legjobb módon reklá-

mozzák, hogy mennyire

jó, hogy ebben is van. Itt egy erős

ellentmondást érzek, persze lehet, hogy

ez az én hibám.

A lényeg, DX10-es játékokhoz még

minimum grafikával sem lesz igazán jó

ez a szint, korábbiakhoz viszont még

elképzelhető. Nagyon hardcore játéko-

## » EGYÁLTALÁN NEM CSALÓDTUNK A BELÉPŐ SZINTŰ KÁRTYÁKBAN «

gatásmentes képet, főleg, hogy ezek az eredmények az átlagos sebességet reprezentálják. Nem kevésbé bezuhan 3-4 fps-re is, ami már erősen diavetítés. A jó oldala az egésznek, hogy 10 ezer forint környékén tényleg kapunk HD-képességekkel ellátott kártyát, illetve teljesen csendeset, lévén passzív hűtésű termékekről beszélünk. Nekem csak a következő fura egy kicsit: állandóan azt mondják a hardvergyártók, hogy ezek

soknak nem ajánljuk, azok azonban, akik most vesznek gépet, és megelégednek a korábbi idők játékaival is, majdnem ingyen kapnak egy korszerű VGA-kártyát, akár a GeForce 8400-at, akár a Radeon HD 2400-at választják.

A Gigabyte GV-NX84G256H (GeForce 8400), és a Gigabyte GV-RX24P256H (Radeon HD 2400 Pro) kártyákat köszönjük a GO-Run Kft.-nek ([www.gorun.hu](http://www.gorun.hu)).

**ZeroCool**

mindenki engedheti meg magának, hogy a csúcscategóriát vásárolja, viszont vigyázni kell arra is,

nehogy a marketingszövegek csapdába csaljanak. Aktuális tesztünkben megnéztük, mire képes a GeForce 8400 GS, illetve a Radeon család 2400-as tagja. Bizonyos szinten nem csalódtunk bennük, sőt, gyakorlatilag pont azt hozták, amit elvártunk.



	Stalker *		Far Cry *		Rainbow Six: Vegas **		Prey *		Oblivion **		F.E.A.R *	
	1024×768	1280×1024	1024×768	1280×1024	1024×768	1280×960	1024×768	1280×1024	1024×768	1280×1024	1024×768	1280×960
AMD Radeon HD2400 Pro	23	14	23	16	8	6	24	16	18	12	13	9
AMD Radeon HD2400 XT	24	17	23	19	11	9	28	19	23	14	18	14
AMD Radeon HD2600 XT	47	34	45	32	36	19	57	39	60	44	32	24
Gainward GeForce 8400 GS	28	22	28	25	14	9	27	21	25	15	26	18
Gainward GeForce 8500 GT	36	25	54	36	14	10	42	29	28	19	40	27
Gigabyte GeForce 8600 GT	60	43	78	55	28	19	61	43	60	44	53	36

\*: Timedemo vagy beépített mérőprogram; \*\*: FRAPS átlag mérési eredmény





**Amikor velünk utazik a játék**

## NOTEBOOKOK JÁTÉKOSOKNAK

**Pár éve még sci-fi kategóriába tartozott, hogy notebookon játszassunk a legújabb játékokkal, manapság már szinte minden nagyobb gyártó kínál kifejezetten játékra szánt modellt. Kicsit utána jártunk mi is, hogy mit jelent ma noteszgéppel játszani, és mire kell figyelniünk vásárlás előtt!**

A játéka alkalmas noteszgép a tudomány jelenlegi állása szerint nem fogja az asztali csúcs PC-ket meghaladni, de még csak azzal egyenlő teljesítményt sem fog nyújtani, ennek ellenére mostanában ezen a területen is érezhetően egyre gyorsabb a fejlődés. A CeBIT-en például szinte előbb volt látható működés közben a noteszgépekbe szánt GeForce 8600 mobil verziója, mint az asztali. Processzorok terén is gyors a fejlődés, jelenleg kétségkívül a Core 2 Duo az, ami hódít, a gépek nagy részét ezzel szerelik. Az 1 GB memória manapság szinte alapfelszereltségnek számít, sőt a komolyabb gépek már indulásnál 2 GB-tal rendelkeznek. Amire viszont a leginkább figyelniünk kell, az a VGA vezérlő és furcsa mód a kijelző kombinációja. A grafikuskártya megválasztása azért is fontos, mert ez az a hardverelem, amit nem lehet utólag cserélni, egyébként szinte minden más kicserélhető. VGA kártyából minimum egy 256 MB saját memóriával ellátott változatot válasszunk, a 128 MB-osat kerüljük, nem is beszélve az integrált megoldásokról! És hogy miért is fontos a kijelző? Azon kívül, hogy a panel látószöge, a kontraszt, a fényerő és a válaszidő is meghatározó lehet, a felbontás is

kifejezetten lényeges tényező. A TFT-k képe ugyanis csak natív felbontásban néz ki jól, akkor igazán tüéles a kép. Olyan felbontásban fogunk tehát játszani, amit az adott gép kijelzője maximálisan tud. Tehát hiába van egy jó VGA kártya a gépünkben, ha 1900x1200-ban kell majd küszködni szerencsétlenül, ez viszont fordítva is igaz. Egy kis felbontású 1280x800-as kijelzővel könnyebben elboldogul egy közepes VGA kártya is, de erre a tesztre is láthatunk majd konkrét példát.

### DELL XPS M1710

Kipróbáltuk az XPS család minden szempontból csúcs tagját, mely egy GeForce 7950 GTX 512 MB-os VGA kártyát tudhat magáénak. Mindezek mellett nagy, szemet gyönyörködtető 17" TFT-t is kapunk a pénzünkért, amelynek igen extrém WUXGA felbontása van, egész pontosan 1920x1200 pixel! Processzorból a kellően gyors

Core 2 Duo T7600-ast modellt kapjuk, melynek magjai 2,33 GHz-en üzemelnek. Memóriából 2 GB-ot találhatunk a gépben, amit akár kétszeresére is bővíthetünk. A négy kilogrammra hízott gép igazi érdekessége, hogy minden irányban változtatható színű világításokat kapott. F.E.A. R. beállítás után 1024x768-ban az egyik legmagasabb (77fps) eredményt képes elérni. Akkumulátorral akár 80 percre is elszakadhatunk az életet jelentő 220 V-tól, ilyenkor az fps lecsökken a felére, viszont még így élvezhető marad a játék. Natív (full HD felbontásnál is magasabb) képernyő felbontással is lefuttattunk egy tesztet. 1920x1200-ban nagyon szépen muzsikált, stabil 55 fps-t tudott felmutatni, ami szép eredménynek számít! Egy komolyabb játéknál, max. grafikai részletesség mellett, ez az érték viszont (pl. Company of Heroes esetében) már csak 28-30 fps-t jelent, a grafikai részletességtől függően.



hp Pavilion DV9000



Dell XPS M1710

Ez is jól tükrözi, hogy hiába van egy 600 000 forintos brutál gépünk, ha a nagy felbontás miatt lehet, hogy ugyanúgy 30 fps körül fogunk játszani, mint egy közepes géppel, kis felbontású kijelzővel. Mindezek ellenére kiváló gép, nemcsak komoly multimédiás munkákra, hanem játékra is megállja a helyét.

**HP PAVILON DV9000**

Az a faramuci helyzet állt elő, hogy a HP idehaza nem kifejezetten gondol a gamerekre. Így a játékosok által legkedveltebb – és valljuk be, leginkább tetszetős – Pavilion DV szériához például elég nehéz hozzájutni Magyarországon, hivatalosan nem is lehet. A gép lelke egy kétmagos AMD Turion 64 X2 processzor. Az 1,6 GHz-es CPU mellett a játékonfigoknál kötelező 2 GB memóriát itt is megtalálhatjuk, plusz egy kiváló 17"-os kijelzőt is. Egy GeForce Go 7600-as VGA kártya felelős a pixelek kirajzolásáért, mely 256 MB memóriával büszkélkedik, és ez nagyjából az ATI X1600-as kártyájával van egy súlycsoportban. A csinos ezüstös borítás lehetővé teszi csikos mintával van díszítve, amitől nagyon tetszetős lesz a 3,6 kg-os gép külseje. A tesztprogramot beizzítva elsőként lemértük a terhelt akkumulátor idejét, mely igen csekély, 47 percet jelent, és ekkor 1024x768-ban 19–20 fps körül képes teljesíteni. Elektromos hálózatra kapcsolva azonban jóval erősebb a teljesítménye, és meg sem áll egészen 43 fps-ig, ami azért már elég jónak mondható. A gond csak akkor kezdődik, ha natív felbontásra váltunk, akkor ugyanis hiába izzad a GeForce 7600-as, 1440x900-ban már csak 30–31 fps-t képes produkálni. Kellemes kialakítású gép, ráadásul a kb. 260 000 forintos ára is nagyon korrekt. Teljesítménye miatt viszont érezhetően nem tartozik az élvezőny-be. Azoknak érdemes választani, akik nem feltétlenül akarnak a legújabb játékokkal játszani, és megelégszenek az alacsony grafikai részletességgel.

**ASUS G1S**

Az ASUS G1S-es noteszgépe előző számunkban már bemutatkozott a GSTV Mélyvíz rovatában, és mivel nagyon jó eredményeket ért el, nem hagyhattuk ki az összehasonlító tesztünkben sem! A kifejezetten játékosoknak szánt csinos és strapabíró külseje igen erőteljes belsőt rejt. 2,2 GHz-es Core 2 Duo proci, 2 GB memória és 160 GB-os merevlemez áll a rendelkezésünkre, plusz egy kellemes 15,4" TFT 1440x900-as felbontással. Tesztünkben ez az egyetlen példány, mely DirectX10-es VGA kártyával is rendelkezik, méghozzá egy GeForce 8600M GT-vel, melyhez 256 MB memória is tartozik. Mobil DX10-es kártyák közül ez jelenleg a leggyorsabb. Ősszel valószínűleg nem csak a GeForce 8800-as mobilváltozata, de az ATI HD2900 is meg fog érkezni. A X2400-asok mobilverziójától viszont óvakodjunk! Nevetséges teljesítménye miatt nem igazán sorolható a játékra ajánlott megoldások közé, kb. úgy, mint a 8400M. A HD2600 XT viszont nagyjából olyan jó választás, mint a 8600-as. A G1S ez előbbivel nagyon szépen teljesít, hisz

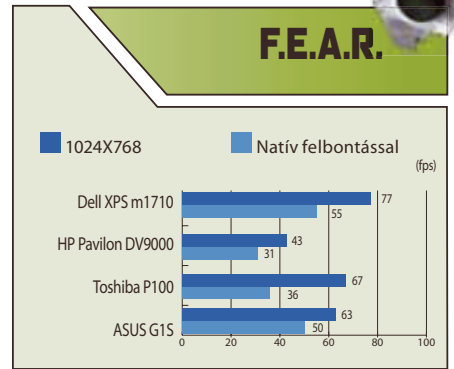
1024x768-ban is 63 fps-t lehet mérni F.E.A.R. alatt, amit akkumulátorról is képes produkálni, 60 percen keresztül. A jóval magasabb, natív felbontásban sem zuhan vissza sokat ez az eredmény, 1440x900-ban stabil 50 fps körüli teljesítményre számíthatunk tőle. Teszteltük DX10-et támogató Company of Heroes alatt is, itt már jóval alacsonyabb, 35 fps körüli eredményt tudott elérni, ami viszont még mindig a jól játszható kategória. Kiváló gép, minden szempontból, és a kb. 320 000 forintos ára is egész korrekt.

**TOSHIBA P100**

A Toshiba noteszgépe méretes darab, ennek ellenére a súlya még így is átlagosnak mondható, mivel 3,2 kg-ot nyom, könnyen lehet vele utazni. A nagy méret oka a hatalmasnak mondható 17" wide kijelző, melynek minősége kiváló, sőt oldalról is egész jól látható, ami elég ritka a noteszgép-kijelzőknél. Az 1680x1050 pixel felbontású panelon kissé tükröződő bevonat található, mint a mai legtöbb modellnél. A tükröződés elsőre kicsit furcsa lehet, de meg lehet szokni, cserébe viszont jobb a képe, és talán még erősebb fény mellett is kontrasztosabbnak tűnik. A nagyobb gépház miatt a billentyűzet is méretesebb, jobb oldalt hagyományos módon elférnek a számok is, ami játéknál nagyon hasznos, hisz ellentétben a kis billentyűzetű gépekkel, itt nem kell feltétlenül a felső gombsorban matatni. Belül van minden, ami kell: Core 2 Duo 2,16 GHz-es processzor, 2 GB memória, 200 Gbyte

**» EXTRÉM FELBONTÁSOKNÁL ELÉG KARCSÚNAK BIZONYULHATNAK A FELSŐ KATEGÓRIÁS MODELLEK IS «**

merevlemez és egy GeForce 7900 GS videovezérlő 512 MB memóriával. Extrák közül érdemes a beépített minőségi Harman Kardon hangrendszer kiemelni, ami nemcsak játékoknál, hanem zenehallgatásnál is érezhetően minőségi ugrást jelent az eddigi, cincogó hangot kiadó beépített hangszórókhöz képest. Plusz egy praktikus távirányítót is kapunk filmezéshez. Akkumulátorról összesen 53 percig tudunk vele játszani, ami kissé kevésnek tűnik, bár azért aki komolyabban, több órára leül játszani, az úgyis konnektor mellett teszi ezt. F.E.A.R. alatt 1024-ben kicsivel jobb eredményt ért el, mint az ASUS G1S az új középkategóriás DX10-es GF8600-assal, hisz 67 fps-t sikerült kipróbálnia magából, ráadásul ezt akkumulátorról is képes prezentálni. Itt jön viszont a nagy felbontás átka, natív módban a 67 fps leküszört 36-ra, aminél a G1S viszont már jóval erősebbnek bizonyult, hála a kisebb képernyő felbontásának. Majdnem egy tökéletes noteszgépről van szó, nagy kijelzővel, sok extrával, kellemes játékteljesítménnyel. Annak ajánljuk, aki mindenben a minőséget keresi, és nem



rémiti el a borsos kb. 390 000 forintos ár sem.

**ÉRDEMES NOTEBOOKOT VENNI JÁTÉKRA?**

Ahogy a tesztből is kiderült, a hagyományos felbontások mellett igen jól teljesítenek a mostani Core 2 Duo vasak. Extrém felbontásoknál viszont elég karcsúnak bizonyulnak a felső kategóriás modellek. Ezért érdemes kisebb képernyő-felbontású gépet választani, hisz egy közepes VGA kártyával tisztességesen elfut a legtöbb mai játék is, persze nem maximális grafikai részletesség mellett. Nem szeretnénk nagyon belemenni abba, hogy a PC vagy a notebook jobb-e, az viszont mindenesetre tény, hogy mást jelent noteszgépen játszani.

Van, amiről le kell mondani. Ilyen a nagyobb teljesítmény, és amit a legtöbben félőnek a notebookoknál, az a komolyabb fejlesztési lehetőségek hiánya. Erre viszont csak azt tudom

mondani, hogy tegye a kezét mindenki a szívére, és mondja azt, hogy a 2005-ben használt átlagos konfigurációval (P4 1.8 GHz, GF4200, 256 MB RAM) még ma is képes játszani, és hogy azóta nem kellett az egész gépet kikukázni. Szóval a technika gyors fejlődése mellett a noteszgépet az ember éppúgy nagyjából két évre tervezheti, mint az asztali gépet. Tovább egyik sem nagyon bírja.

A nagyobb kiadásért cserébe viszont hihetetlen szabadságot kapunk. Nem leszünk zsinórokkal az asztalhoz láncolva, bármikor elmehetünk a haverokkal lanpartyra egy szál notebooktáskával, vagy kis túlzással, akár a dupla nullás helyiségben is fraggelhetjük egymást. És, hogy kinek éri meg egy játéka alkalmas noteszgépért akár kétszer annyit kiadni, mint egy asztali PC-ért? Azt majd mindenki eldönti. Mindenesetre a nemzetközi eladásokból is világosan látszik, hogy a notebook iránti kereslet folyamatosan nő, és a gyártók az utóbbi időben egyre komolyabb versenyt folytatnak a noteszgépek piacán is értünk, játékosokért.

**Mady**



Toshiba P100



ASUS G1S

**A méret a lényeg!**

# TFT-MONITOROK TESZTJE

**Már összehasonlítottunk egy jó vagonnyi TFT-monitort, a belépő szintűektől kezdve egészen profikig. Most egy kategóriában csak egyet vettünk elő, hiszen főleg arra voltunk kíváncsiak, hogy mi mindent vehetnek ma a játékosok.**

**T**ételezzük fel, hogy túl vagyunk egy komolyabb számítógép-vásárláson. Vettünk egy szép kis processzort, megfelelő mennyiségű memóriát, merevlemez, és ha már a boltban voltunk, nem fukarkodtunk az alaplap, illetve a grafikuskártya kifizetésével sem. Mindezt egy elegáns gépházba pakolták a szükségesnél kicsit nagyobb táppal. Az egyetlen igazi probléma, hogy még mindig a jó öreg, beporosodott és mostanra már tényleg kissé elavult 17 inches CRT-monitorunk díszel az új gép mellett. Elkezdünk szétnézni a piacon, és rájövünk, hogy távolról sem a grafikuskártyákból van a legnagyobb választék a piacon. Alig 10 perc keresgélés után idegesen dobjuk el az összes katalógust, mert csak annyit látunk, hogy tonnaszám önzönlenek a lehetőségek. Igen, TFT-monitorokról van szó, mely mostanra már tényleg egyre több háztartásban megtalálható. Sok esetben jobb a képminőségük, szebbek a színeik, kényelmesebben lehet szállítani

ezeket, és még a fogyasztásuk is jobb, mint idejérmúlt testvéreiké. Persze ez nem minden változatra igaz, és bármennyire is fontosak a hivatalos adatok, a leglényegesebb szempont, hogy soha ne vegyünk TFT-monitort úgy, hogy nem nézzük meg működés közben. Míg van, akinek nagyon jól bejöhét a 700:1 kontrasztarányú változat, másnak a szemét zavarja az 1000:1 alatti változat.

## NE AKARJUNK A TÖKÉLETESSEGRE TÖREKEDNI

Ebben a tesztben jól látható, hogy 19 inches monitortól kezdve egészen 24-ig felmentünk, ami messze nem a legnagyobb termék. Van 30, 32, sőt negyvenes is, persze ezeknek a vételi ára nem a hazai pénztárcák többségéhez alakított. Tény, hogy az e tesztünkben szereplő LG sem a belépő szintet képviseli, de majd kitérünk rá részletesebben, hogy miért kerül lényegében egy normális

„monitornival” többbe, mint eggyel kisebb versenytársa. Mint említettem, nagyon fontos a személyes benyomás. Abban az üzletben, ahol nem adnak lehetőséget a képminőség megtekintésére, fogjuk a cuccunkat és a pénztárcánkat, fordítsunk hátat, és lépjünk olajra. Ha valóban el akarnak adni valamit, elő fogják szedni a dobozból, ha meg nem, akkor nyugtassuk magunkat azzal, hogy legalább biztosan nem tudtak átverni – amire sajnos manapság egyre többször van esély... Van azonban néhány lényeges szabály, amire érdemes figyelni. Ne akarjunk a tökéletességre törekedni! Ha így teszel, úgy jársz, mint én, hogy háromnegyed évig keresetem a legjobb alkatrészeket, és mire kibékültem volna egy adott megoldással, megint jött egy rakás újdonság, ami sokkal jobb volt, persze valamivel drágábban. Először löjük be azt az árkatagóriát, amiben vásárolni szeretnénk. Az a tapasztalat, hogy TFT-t normál méretben már 35–40



LG L245WP



ASUS LS201



Acer X222W



	LG L245WP	Samsung Syncmaster 225 UW	Acer X222W	ASUS LS201	Hanns G HG191D
Képtármérő (inches)	24	22	22	20	19
Felbontás	1920x1200	1680x1050	1680x1050	1400x1050	1440x900
Látószög (v/f)	178/178	170/160	160/160	170/160	150/140
Válaszidő (ms)	8	5	5	5	2
Kontraszt	1000:1	700:1	1000:1	900:1	700:1
Fényerő (500cd/m2)	500	300	300	300	300
Tömeg (kg)	9,6	7,7	5,2	7,0	4,8
Csatlakozás	VGA, HDMI, Komponens	VGA, DVI	VGA	VGA, DVI	VGA, DVI, Audio
Ár (bruttó átlag Ft)	160 000	120 000	70 000	80 000	55 000
Pro:	teljes HD támogatás elegáns külalak	mikrofon 2M kamera	jó kontraszt elfogadható ár	gyors menü ASUS-hoz képest olcsó	nagyon gyors DVI is van
Kontra:	drága	gyenge kontraszt	csak VGA csatlakozás	nincs HDMI	gyenge fényerő
Értékelés:	93%	90%	88%	88%	82%

ezer forintért is lehet vásárolni. Ez már 19 vagy 20 inches is lehet. Nos, ha ez nem lopott, vagy nem egy haver akarja eladni, mert „véletlenül” kettőt vásárolt, akkor az ilyenekről mondjuk le. Mosottas lesz a képe, fényereje majdnem nulla, és bizony csalódnai fogunk. 19 inches TFT-t 60 ezer forint körül érdemes keresgélni, azért már egészen jó minőséget fogunk kapni. A 19-es teteje legyen mondjuk a 100 ezer forint, ennél drágábban már inkább keressünk eggyel nagyobbat.

## AZ ELFOGADHATÓTÓL A PROFI SZINTIG

Ha végignézünk az itt felsorolt monitorok között, joggal kérdezhethetnénk, hogy milyen elgondolás szerint választottuk ki őket a tömegből. Igazából két szempont vezérelt minket: olyan TFT-kről írunk, amikről még eddig soha (köztük néhány egészen új, még alig kapható termékről), illetve, hogy azt vegyük a legegyszerűbbnek, amit szeretünk ma már megérdemelnek a jobb játékok – DirectX 10 alkotások előnyben, főleg, hogy még mindig nincs belőlük igazán a piacon ☺. Na jó, de gondoljunk bele, közeleg az Unreal 3 Engine, ebben a számban már toltuk is az első ilyen alapú játékkal, mely a Medal of Ho-

mes szólunk róla, főleg mivel ár-teljesítmény viszonylatban elég szép helyen van! Külsője nem éppen díjnyertes, de a vételi ára sincs a fellegekben. Tipikusan egy olyan készülékről van szó, melynél a 700:1-hez kontrasztarány szebb képet ad, mint amire számítottunk. Nevezhetjük végül is egy jól szituált belépő szintű 19-es monitornak, ezzel már érdemes foglalkozni. Nézzük meg működés közben is, hátha megtetszik majd ennyiért!

Második versenyző az **ASUS**-tól érkezett. Az **LS201**-es egyik fontos tulajdonsága, hogy megnyerte a RedDot 2007 design díját. Mindezt elegáns kidolgozásával, az átlaghoz képest vékonyabb kijelzőjével és praktikusságával érdemelte ki. A talpánál fogva akár úgy is cipelhetjük, mintha egy táská lenne. Jópofa, de nem feltétlenül fogjuk ezt mindennap kihasználni... sőt. A képminősége egészen jó, a látószöge is elfogadható, és még az árával képest még olcsónak is nevezni tűlzás így 80 ezer forint környé beépített, 2 megapixeles kam így mondjuk Skype-on is bárm Kicsit konvergálva vissza a null forintos **Acer X222W**-hez, am

valamiért, számomra teljesen ismeretlen okokból, az Acer képtelen szép TFT-talpat készíteni ☹.

Egy huszáros vágással majdnem megduplázzuk a vételi árat, és máris egy elegáns **Samsung** monitorhoz jutunk.

A **225 UW** még egészen forró, alig került a hazai boltokba.

## EXTRA CSATLAKOZÁSOK



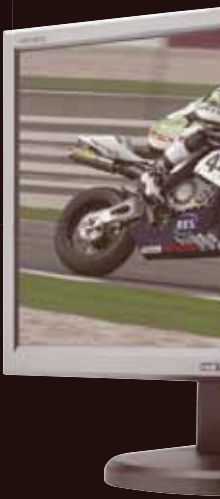
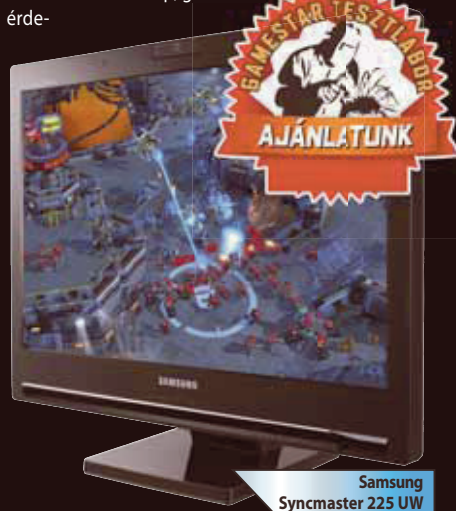
Egy korábbi ATI Radeon tesztben már láthattuk, hogy az AMD miként képzelte el a HDMI-csatlakozást. Egy normál DVI-kimenetet konvertálnak át egy pofás kis csatlakozóval, melyet mellékelnek a kártyához. Lényegében a monitorok esetén is van egy ilyen

## » „A TESZTBEN SZEREPLŐ ÖSSZES K TUDJUK AJÁNLANI!” «

nor: Airborne... na az aztán iszonyatosan komolyan néz ki, és valóban büntetés 19 inch alatt akár belenézni is. Persze ne akarjunk már ennyire gyorsan cikázni a gondolatok között, nézzük a monitorokat.

A legkisebb a **Hanns G** gyártmányú, 19 inches TFT – eről a márkáról talán a GameStar egész történelmében sem írtunk... na szép, gondoltuk érde-

az imént tárgyalt ASUS. Érdeke raszaránya is jobb, a fényerejé vele. Mit jelent ez? Nos, az ASUS kell fizetni, ahogy az általában nek is szép képe volt, az 5 ms-s is tökéletes. Kidolgozása egyél szépen sikerült, csak



# KV HARDVER

HA  
HARDVERES  
PROBLÉMÁD  
VAN

Köszönjük szépen, hogy egyre több kérdéssel bombázzátok a fórum hivatalos KV Hardver topikját. Ez egyben picit szomorú is, mert azt jelenti, hogy van probléma jócskán a PC-s hardverekkel; azonban egyben jó hír is, mert mindenki választ kapott a kérdésére. Ezért nagy tisztelettel megkérnénk mindenkit, hogy ne az Arénába küldjé hardveres kérdéseit, hanem a fórumon tegye fel ezeket.

Nem tudna valaki segíteni? Nemrég új Windows XP lett feltelepítve a gépemre, és azóta a procimat, a Sempron 2600+-t, AMD ATHLON XP 1,1 GHz-esnek ismeri fel. Ezt ellenőriztem a BIOS-ban a Windows rendszervizsgálójával, illetve az Everesttel is, és sehogy sem a régi processzoramot ismeri fel, pedig nem cseréltem ki, és a géphez sem nyúlt hozzá senki (nem volt szervizben, meg semmi). A teljesítményteszten is gyengébb, mint régebben, és a lassulás is érezhető. Esetleg nem volt valakinek ilyen gondja? Please, VKI segítsen! (LonelyWolf)

**Állítsd vissza az FSB-t BIOS-ban, hogy a normál alapórájelen futhasson. (fodi-nka)**

Hi! A minap vettem egy Asus n7600GS Silent típusú videokártyát, csak passzív hűtés van rajta, egy nagy hűtőborda. Na most játék közben felment 80 C-fokra is a hőmérséklete a GPU-nak. Ez normális? Ja, és nem játszottam sokat, csak max. 10 percet. (Fluff)

**Mondhatnám azt is, hogy normális, meg azt is, hogy nem normális. Azért normális, mert az a fajta passzív hűtő ennyire képes, viszont azért nem normális, mert egy jobb aktív hűtővel 40 C-fokos terhelve a VGA-d. Ahogyan már mondtam ma egy másik gyereknek, akinek pont ilyen kártyája van: vagy vesz alá egy 9 vagy 12 centis ventit és rákötö a bordára, vagy vásárol egy új hűtőt. A ház szellőzését is ellenőrizd. Mindenesetre a 80 C-fok sok ennek a GPU-nak, előbb-utóbb ezért fog tönkremenni. 70 C-fok fölé elvileg nem volna szabad mennie. (oliba)**

Szerintetek jó alaplap az Asus P5KC? Venni akartam egy Gigabyte P35C-DS3P-t az iPON-ról, de ma fölmentem a lapjukra, és láttam, hogy már nincsen az árlistában... Na mindegy, mert ezelőtt mindig is Asus alaplapom volt, csak azt a Gigabyte-t nagyon ajánlották. Gondolkodom egy Asus P5KC-n, de lehet, hogy elég lenne a sima P5K, mert az ugyanaz, csak nincsen rajta DDR3. Nem tudom, hogy ezzel ti hogy vagytok, de sztem tök fölösleges egyelőre, mert ezek a lapok csak az 1333 MHz-es memókat támogatják, és azon kívül hogy 50 000 Ft körül vannak jelenleg, még lassabbak is, mint a DDR2. Szóval, egy olyan lap kéne, ami legalább az 1600 MHz-t támogatja, mert sebességben az lenne kb. egy szinten a DDR2-vel. De ilyen még nincs, vagy ha van, akkor is NAGGYON drága. Csak még az érdekelne, hogy ezen a lapon milyenek a túlajtási lehetőségek (FSB, MEMÓRIA, SZORZÓK) vannak, ez NAGGYON fontos lenne, mert tuningra szeretném használni az alaplapot. A választ előre is kösz... (whiteman0524)

**Ki memé azt mondani egy több mint 50k-ba kerülő alaplapról, hogy nem jó?! Biztos jó az a P5KC, de ahogy mondd is, nincs számottevően nagy különbség a DDR3-1333 és a DDR2-1066 sebessége között a látens időzítések miatt (DDR2-e jóval rövidebbek), úgyhogy tényleg nincs semmi értelme jelenleg még drága DDR3-at vásárolni, és hozzá csak DDR3-at támogató lapot! Hacsak nincs sok ablakon kidobandó pénz! Ha tényleg extrém tuningban gondolkodsz, ne felejtse el az nForce 680i chipsetes alaplapokat se, mielőtt vásárolnál bármit is! (PhenomFan)**

Helló, skacok!  
Monitorvásárlás előtt állok, de a választék hatalmas, gondoltam, kikérem a véleményeteket, ti biztos okosabbak vagytok. Szóval, 17" TFT kellene, a maximális felső ár 40 000 magyar forint. Igények: maximum 5 ms-os válaszidő és DVI-bemenet, ez a legfontosabb, van még (pl. 300Cd/m2 fényerő, min. 160/160 látószög, de ez már alap most már minden modellnél). Kérlek, segítsetek! Többet is ajánlhattok (leginkább Samsung-, LG- és Sony-modellek érdekelnek, de leginkább LG, mert ez amolyan olcsó és jó tapasztalatom szerint). A segítséget előre is kösz! (iamsam)

**Két ajánlatom lenne, egyrészt egy Samsung-710N, másrészt LG-L1753S-SF. Ezek a legjobbak, amiket találtam. (dkface)**

Segítséget szeretnék kérni, mert az optikai meghajtóm (TS-STcorp CDW/DVD TS-L462A) nem olvas DVD-t. Próbáltam már több DVD-t is, elkezd piörgetni (néha elég csúnyán, de nem történt semmi). Előre is kösz! (pic80)

**Itt az ideje, hogy beszerezze egy NEC 7173AD DVD-RW-t! (dkface)**

Sziasztok! Egy rövid kérdés pusztán kíváncsiságból. Tuning nélkül az E6320 vagy az X2 5600+ az erősebb? Szerintem az AMD (blue\_wywm)

**Tuning, azaz hűtés nélkül az AMD az erősebb, de az Intel szintén mindenki húzni szokta. Persze az AMD-t is lehet... (kaliban)**

Üdv mindenki. Rászántam magam, hogy vegyek egy dx10es karit, de őszintén szóval, nem tudom, érdemes-e. ATI-párti vagyok, bár nem vetem meg az nVidiát sem, de azzal csak rossz tapasztalataim voltak. Érdekelne a ti véleményetek, hogy érdemes lenne-e venni egy ATI HD2900XT-t vagy még várjak vele, és várjam meg az újabb ATI-kártyákat? Amúgy valaki tudja-e, kb. mikor jönnek az új ATI-k? (Novver)

**Nem rossz kártya a 2900XT, de érdemes lenne megvárni az ősszel megjelenő 2950XT-t, ami jóval „hűvösebb” lesz, mint a 2900XT. (Ettore)**

Üdv! Nemrég (kb. 10 perce) 5 vagy 6 kék halált kaptam. Semmilyen játék nem futott, csak egyszer úgy jött. Ezután egy bazi nagy kattanást hallottam a vinciából, majd jött a Reset gomb. Most is kaptam egyet, szerencsére a Firefox elmentette a szöveget. Valaki PLS mondjon valamit, mert nem akarom kizárni a gépemet! Előre is THX! (Juhaszattee)

**Ha kattog a vinnyó, az az álmosság szerintem sem jó jel, valószínűleg a végét járja szegény. Minden adatot, ami fontos, gyorsan mentse el, és kezdje el spórolni egy új vinnyóra. (kaliban)**

Hali! Ismét van 1 kis problémám. A Nod32 ezt írja ki: Threat Detected Alert Details File: C:\DOCUME~1\NE69E~1\LOCALS~1\Temp\hbd.dll Threat: probably a variant of Win32/IRCBot trojan Comment: Event occurred on a new file created by the application: C:\Program Files\Internet Explorer\iexplore.exe. The file was moved to quarantine. You may close this window. Most akkor mi történt?

**A NOD32 vírusot talált, és karanténba helyezte a fertőzött**

**fájt. Szórfőzz óvatosabban, illegális oldalakon könnyű beszédni egy-egy vírust! (\_Infinity\_)**

Sziasztok! Szóval lenne egy kérdésem. A közeljövőben szeretnék venni egy új processzort, kinéztem az Intel e6600-as procit. Na már most ehhez vennem kéne egy új alaplapot is. Az alaplap egy ASUS P5L-MX lenne. Videokártyát később tervezek venni, ezért a kérdésem az, hogy ebbe az alaplapba bele megy-e egy Club 3D ATI Radeon 9600 XT? Ha nem, de van olyan alaplap, amelybe igen, akkor írjátok le azt is. Alaplapra max. 25 ezer forintot költenék. Válaszokat előre is köszönöm! (Cobra525)

**Asrocknak vannak ilyen lapjai, de nem ajánlom (AGP+C2D), szóval ebből mindenképp VGA-csere is lesz egyben (ami mondjuk nem is lenne baj, mivel enyhén VGA-limites lenne a cucc). A P5L-MX-et meg én elfelejteném (945G chipset például), szóval simán kijönne 25K-ból egy P5B vagy egy 965P-DS3. (GAMEZ)**

Mit gondoltok: egy 200W-os vagy egy 250W-os tápra, minden proci nélkül, illetve alaplap, CD-író nélkül hány ventilátort bír ki? Illetve ha rákötök egy neont, akkor is mennyit? (standar)

**Úgy 50-et, de ezek mind 12 centis ledes ventikből állnak fel akkor. Na jó, túloztam egy picit. Ha nem használod semmire a tápotad, csak ventik üzemeltetésére meg a neonra, akkor a 200W-os tápod kb. 2000 rpm-es 12 cm-es ventinél, ami ledes kb. 35-öt bír el. 250-es tápnál kb. 45-öt. (oliba)**

Sziasztok! Súlyos problémával küszködök, amit nem tudok így most hirtelenjében, hogy mi lehet. A Windows folyamatosan ezt írja ki hibáüzenetként: Generic Host Process for Win32, itt van a hiba, pontosabban az svchost.exe körül. Ez mi lehet, és hogyan lehet kiküszöbölni? Thx előre is a segítséget. Ha a kérdésem nem ebbe a topikba tartozik, akkor elnézést! (zsanda01)

**Hát sajnos ez több minden miatt lehet. Először a könnyebbetek mondom. ZoneAlarm, SpySweeper és NOD32 feltelepítése, és irtás vele cuccokat. Ha ezek után is ezt írja ki, akkor próbáld meg, hogy cserélgeted a memóriákat a gépben, mert attól is lehet. Ezután sem lett jó, akkor dugd át a hálózati csatlakozót egy másik hálókártyába vagy egy másik csatlakozóba. Manapság már kettőt tesznek egy gépre. Ha még mindig nem jó, akkor winreinstall, és a végső dolog, ha még nem jó, akkor az alaplapod beadta a kulcsot. Újat kell venned. (oliba)**

Hy! Van 1 kis gondom a géppel. Bekapcsolás után kb. 1,5-2 óra múlva kilép a Windows, és kapok egy kék képernyőt, rajta olyasmi üzenettel h., „a Windows a számítógép károsodásának megelőzése érdekében leáll...” (még van szöveg csak nincs időm elolvasni, mer újraindítja a Windowst). Utána minden jó egészen addig, amíg ezt újra nem kezdi. Vmelyik hardver kezdi beadni a kulcsot? (DanteXV)

**Először is meg kéne nézni, hogy nem melegszik-e túl (az Everest nevű program írja a hőmérsékleteket is), ha igen, akkor azt, hogy miért (nem árthat egy alapos portalanítás a gépben, esetleg egy plusz rendszerhűtő beszerzése), ha ez sem oldotta meg a problémát, akkor telepítsd újra a Windowst. Ha ezek után is ezt tapasztalod, akkor valami komolyabb hardverprobléma van. (Xcube)**





# VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## PROCESSZOR BÖNGÉSZDE

### INTEL

Processzor	Ár
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

Processzor	Ár
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 A-DATA	10000 Ft
1024MB DDR 400MHz GELIL	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 TeamGroup	15000 Ft

## BELÉPŐ SZINT



### 120.000 Ft-os PC

<b>Processzor</b> Athlon 64 X2/4600+ AM2	23000 Ft
<b>Processzorhűtő</b> CPU tartalmazza	0 Ft
<b>Alaplap</b> ASUS M2N4-SLI	17000 Ft
<b>Memória</b> 1024MB Kingmax 1066MHz	12000 Ft
<b>Grafikus kártya</b> Galaxy 7900GS Super 256MB	33000 Ft
<b>Hangkártya</b> Alaplapra integrált	0 Ft
<b>Winchester</b> Samsung 160 GB SATA	12000 Ft
<b>DVD-író</b> NEC ND 7173 18x	7000 Ft
<b>Ház</b> Asus TA-210 350 W	16000 Ft
<b>Táp</b> házba építve	0 Ft

**ÖSSZESEN** 120000 Ft

<b>Gyorsabb grafikus kártyával</b> Gigabyte 8600GTS Silentpipe3	+ 14000 Ft
<b>Gyorsabb processzorral</b> 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

<b>Processzor</b> Core 2 Duo E6320	35000 Ft
<b>Processzorhűtő</b> CPU tartalmazza	0 Ft
<b>Alaplap</b> Gigabyte P35-S3	28000 Ft
<b>Memória</b> 2x 512 MB GELIL Ultra 800MHz DDR2	17000 Ft
<b>Grafikus kártya</b> ASUS 8800 GTS 320MB	67000 Ft
<b>Hangkártya</b> Alaplapra integrált	0 Ft
<b>Winchester</b> Seagate 320GB SATA2	17000 Ft
<b>DVD-író</b> NEC ND 7173 18x	7000 Ft
<b>Ház</b> Thermaltake VB1000BWS Soprano	19000 Ft
<b>Táp</b> Chieftec 450W	12000 Ft

**ÖSSZESEN** 198000 Ft

<b>Gyorsabb grafikus kártyával</b> Leadtek WinFast PX8800 GTS 640MB	+18000 Ft
<b>Gyorsabb processzorral</b> Core 2 Duo E 6420	+5000 Ft

Vélemény: A Gamer konfiguráció a jelenleg szükséges optimális játékgép elemét tartalmazza. Ezek a részegységek kellően ahhoz, hogy ne kelljen komolyabb kompromisszumokat kötni a magasabb grafikai részletesség és az élvezhető sebesség között.

**Játék teljesítmény** ★★★★★

## HIGH-END



### 250.000 Ft-os PC

<b>Processzor</b> Core 2 Duo E6600	46000 Ft
<b>Processzorhűtő</b> CPU tartalmazza	0 Ft
<b>Alaplap</b> ASUS P5KC	34000 Ft
<b>Memória</b> 2x 1 GB GELIL ultra 800MHz DDR2	26000 Ft
<b>Grafikus kártya</b> Sapphire Radeon HD 2900XT 512MB	90000 Ft
<b>Hangkártya</b> Alaplapra integrált	0 Ft
<b>Winchester</b> Samsung 400GB SATA2	19000 Ft
<b>DVD-író</b> NEC ND 7173 18x	7000 Ft
<b>Ház</b> XG SIDEWINDER 2	17000 Ft
<b>Táp</b> Super-Flower 550W	14000 Ft

**ÖSSZESEN** 255000 Ft

<b>Gyorsabb grafikus kártyával</b> MSI 8800GTX OC 768MB	+ 43000 Ft
<b>Extra processzorhűtés</b> 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. Leadtek WinFast PX7950 GT 256MB  
kb. 46-48000 Ft

**TIPP** <http://www.leadtek.com>

2. MSI NX8600GTS 256MB OC  
kb. 45-47000 Ft

**ÚJ** <http://www.msi.com.tw/>

3. ASUS EAX1950PRO 256MB  
kb. 36-38000 Ft

<http://www.asus.com/>

4. Gigabyte 8600GT Passive 256MB  
kb. 28-31000 Ft

[www.gigabyte.com.tw](http://www.gigabyte.com.tw)

5. Galaxy 8500GE GDDR3 256MB  
kb.20-23000 Ft

<http://www.gfe.com/>

### VGA 100 000 FT-IG

1. Sapphire HD X2900XT 512MB  
Kb. 88-91000 Ft

**ÚJ** <http://www.sapphiretech.com/>

2. ASUS EN8800GTS 640MB  
Kb. 89-94000 Ft

<http://www.asus.com/>

3. Galaxy 8800GTS 320MB  
Kb. 68-72000 Ft

**TIPP** <http://www.gfe.com/>

4. Sapphire X1950XT 512MB  
kb. 57-61000 Ft

<http://www.sapphiretech.com/>

5. ASUS EN7950GT 512MB  
kb. 55-57000 Ft

<http://www.asus.com/>

### VGA 100 000 FT FÖLÖTT

1. ASUS EN8800 ULTRA 768MB  
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  
Kb 132-136000 Ft

**TIPP** <http://www.msi.com.tw/>

4. Leadtek WinFast PX8800 GTX TDH  
kb. 128-133000 Ft

[www.leadtek.com](http://www.leadtek.com)

5. BFG 8800 GTS 640MB OC  
kb. 104-110000 Ft

**TIPP** <http://www.bfgtech.hu>

### AGP KIFUTÓ TÍPUS

1. Sapphire Radeon X1950 Pro 512MB  
kb. 44-50000 Ft

**TIPP** <http://www.sapphiretech.com/>

2. Club 3D GeForce 7800GS 256MB  
kb. 60-62000 Ft

<http://www.club-3d.com/>

3. Galaxy 7600GT 256MB  
kb. 30-32000 Ft

**TIPP** <http://www.gfe.com/>

4. ASUS AX1650PRO HTD  
kb. 24-26000 Ft

<http://www.asus.com/>

5. Galaxy 7300GT GDDR3 128MB  
kb. 18-20000 Ft

**TIPP** <http://www.gfe.com/>

ALAPLAPOK

AMD SOCKET AM2



**1. Asus M2-Crosshair**  
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**  
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**  
kb. 16-17000 Ft  
<http://www.abit.com.tw/>

INTEL SOCKET 775



**1. Gigabyte P35-DQ6**  
kb. 47-49000 Ft  
[www.giga-byte.com](http://www.giga-byte.com)

**2. ASUS P5K**  
kb. 28-31000 Ft  
<http://www.asus.com/>

**3. Gigabyte 965P-S3**  
kb. 21-23000 Ft  
[www.giga-byte.com](http://www.giga-byte.com)

INTEL SOCKET 478 (KIFUTÓ TERMÉKEK)



**1. ASUS P4P800-E**  
kb. 16-19000 Ft  
<http://www.asus.com/>

**2. ASRock P4165G**  
kb. 10-11000 Ft  
<http://www.asrock.com>

**3. MSI PM8M-V**  
kb. 10-11000 Ft  
<http://www.msi.com.tw/>

RÉSZEGYSÉGEK

MEREV-LEMEZ



**1. Samsung 400GB SATA /16MB cache**  
kb. 18-20000 Ft  
[www.samsung.com](http://www.samsung.com)

**2. Seagate 250GB /16MB cache**  
kb. 14-16000 Ft  
<http://www.seagate.com/>

**3. Maxtor 80GB /8MB cache**  
kb. 9-10000 Ft  
<http://www.maxtor.com/>

DVD-ÍRÓ



**1. Samsung SH-S183A**  
kb. 8500-9000 Ft  
<http://www.samsung.com/>

**2. Pioneer DVR-112D 18x**  
kb. 7-8000 Ft  
<http://www.pioneerelectronics.com/>

**3. NEC AD-5170A**  
kb. 6-7000 Ft  
<http://www.nec.com/>

HÁZ



**1. Thermaltake VD3000BWA**  
kb. 20-22000 Ft  
[www.thermaltake.com](http://www.thermaltake.com)

**2. Aerocool ExtremEngine 3T**  
kb. 19-20000 Ft  
<http://www.aerocool.com.tw/>

**3. Asus TA-211 350 W**  
kb. 14-16000 Ft  
<http://www.asus.com>

TÁP



**1. Enermax Liberty 600W**  
kb. 26-29000 Ft  
[http://www.enermax.de/engl\\_index.php](http://www.enermax.de/engl_index.php)

**2. FSP BlueStorm II 500W**  
kb. 17-20000 Ft  
<http://www.fsp-group.com/>

**3. Chieftec 400W**  
kb. 11-12000 Ft  
<http://www.chieftec.com/>

MULTIMÉDIA

2.1 HANGFAL



**1. Logitech Z-4**  
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**  
kb. 3-4000 Ft  
<http://www.geniusnet.com.tw/>

5.1 HANGFAL



**1. Logitech Z-5450 Wireless**  
kb. 72-75000 Ft  
<http://www.logitech.hu>

**2. Altec Lansing 251**  
kb. 20-22000 Ft  
<http://www.alteclansing.com>

**3. LOGITECH X-530**  
kb. 15-17000 Ft  
<http://www.logitech.hu>

17" TFT



**1. Samsung 731BF 2ms**  
kb. 53-56000 Ft  
<http://www.samsung.com>

**2. Viewsonic VA703b 8ms**  
kb. 39-42000 Ft  
<http://www.viewsonic.com>

**3. HANNES-G HW173DB 8ms**  
kb. 34-36000 Ft  
<http://www.hannsg.com/>

19" TFT



**1. Samsung 931BF 2ms**  
kb. 66-68000 Ft  
<http://www.samsung.com>

**2. ASUS VW1925 5ms**  
kb. 43-46000 Ft  
<http://www.asus.com>

**3. HANNES-G HN198BDP 8ms**  
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**  
kb. 7-8000 Ft  
[www.geniusnet.com](http://www.geniusnet.com)

BILLENTYŰZET



**1. Logitech G11**  
kb. 13-15000 Ft  
<http://www.logitech.hu>

**2. GENIUS ErgoMedia 700**  
kb. 7-8000 Ft  
[www.geniusnet.com](http://www.geniusnet.com)

**3. Logitech Ultra-Flat Keyboard**  
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**  
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**  
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 feltüntetethez képest. Mivel egyes cégek más-más áron forgalmazzák a hardvereket, ezért az átlagárat vesszük figyelembe. A vidéki boltokban is eltérhetnek az árak, az interneten rendelve, illetve a nagyobb cégek országos hálózatában viszont szinte ugyanazért az árért juthatsz hozzá, mint amit nálunk is megtalálsz.

# MÁSVILÁG

Ebben a hónapban hadd ajánljam nektek ismét a GSTV Másvilág című műsorát. Nem a Level 70 Elite Tauren Chieftens WoW-os klipje miatt, hanem azért, mert ott bemutatjuk, hogy a hónap lemezének, a Slayer albumának (speciális kiadás) a valóságban milyen is a borítója. Szerintem néztek meg jól.



## SLAYER - CHRIST ILLUSION

Kíváncsi vagyok, a kedves grafikus kollegák hogyan szkenelik majd be ennek az egyedülálló albumnak a borítóját, hiszen a spéci, trükkös grafikai hatás igencsak nehezen ábrázolható mozdulni nem képes 2D-ben. No persze ez a lemez nem ettől jó, hanem a trash zene királyai miatt, akik '83 óta öntik a jobbnál jobb albumokat. A stúdiólemezek között ez pont 10. a sorban, és e mellé a kiadás mellé még egy hasonló nevű DVD is jár, szóval szuper! A zenéről pedig mindent elmond az a tény, hogy a zenekar neve Slayer. Ha lehet ilyen egyáltalán állítani, a legcizelláltabb trash zúz, dübörög, rombol, gyilkol elő az albumról: feszes, agresszív, lendületes, kegyetlen – ahogy megszoktuk a Slayertől. Számomra ezt a zenekart mindig is az emelte ki a többi, a thrasht szó szerint értelmező pályatársuktól, hogy a stílus határain belül a lehető legjobb hangzásra és minőségre törekedtek, szinte művészi szintre emelve a thrasht. A Christ Illusion is izgalmas, adrenalin teli, kiváló album.

ZENE

91%

## BUDAPESTI MOZI TOP 5 (LÁTOGATÓK SZÁMA) HETI LÁTOGATÓTSÁGI STATISZTIKA (2007. JÚLIUS 19 - 2007. JÚLIUS 25.)

1. Harry Potter és a Főnix Rendje	58 252
2. A Fantasztikus négyes és az ezüst utazó	17 208
3. Die hard 4. – Legdrágább az életed	13 046
4. Harmadik Shrek	13 111
5. Transformers	8918

## PROGRAMAJÁNLÓ

Wendigo hírek: Már most elültetünk mindenki fejében egy programot az ősz legelejére. A World Cyber Games 2007 a világhírű cyber-játék-olimpia magyarországi selejtezője, amelyhez egész napos ingyenes programkavalkád társul – kipróbálható számítógépes játékok, rendezvények, sportesemények és természetesen koncertek. A Wendigo koncertje a Jövő Háza Teátrum előtti szabadtéren lesz a szeptember 2-án megrendezendő nap záróakordjaként, 20 órákor.

Szeptemberben jön az első Rob Zombie koncertlemez, bónusz DVD-vel együtt.

Az újra egymásra talált Cavalera tesók bandájának basszusgitárosa az a Joseph Duplantier, akit a francia prog-death Gojira gitáros-énekeseként is tisztelhetünk.



ZENE

90%

### DEADSOUL TRIBE A LULLABY FOR THE DEVIL

A játékos lemez cím egy igazi érett psychoprogresszív metál produkciót takar. Devon Graves, a Psychotic Waltz egykori mesterének zenekara ez immár sok-sok éve. Ez az album kicsit érzékenyebb, mint a banda eddigi lemezei: akusztikus zongorák ugyanúgy érzégetnek rajta, mint ahogy az előző Deadsoul Tribe lemezek prog-metál hangzása is feltűnik. S ahogy a névben ott a „Tribe”, jönnek a megszokott törzsi elemek, sőt a Jethro Tull-os Ian Anderson is furulyázik a lemezen. Ez mind nagyon szép és mind nagyon jó – összetett, érzékeny, intelligens produkció ez, fokozatosan, progresszíven felépített hangulattal, megszólalással – nem is nagyon tudnék belekötni, akkor sem, ha akarnék...



ZENE

82%

### HOPESFALL MAGNETIC NORTH

Rengeteg grunge, illetve core banda nőtt fel hirtelen 2006–2007-ben. A valaha polgárpukasztó, rettegést keltő srácok szépen „öregednek”, és így már kevésbé a lázadás, az elborzasztás, inkább a művészet, a mondanivaló kezd fontos lenni. A Hopesfall is csatlakozott ehhez a sorhoz, bár én egyelőre úgy érzem, az útkeresés még nem zajlott le – félúton az alt-rock felé, félúton a felnőttkor felé még mindig ott vannak a core-elemek, a gyökerek: olyan a lemez, mintha a srácok még igazán nem döntöttek volna el, mit is akarnak az életből, csak azt már nem, amiben eddig voltak. Mindenesetre ez az átmeneti hangzás, átmeneti filing biztató a jövőre nézve.

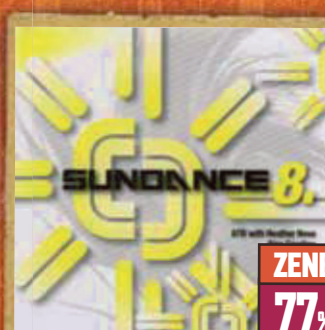


ZENE

88%

### VELVET REVOLVER LIBERTAD

Itt van ez a Slash nevű gityó-félisten, aki egykor a Guns'n'Roses színeiben gitározta magát a halhatatlanságba egy novemberi esővel, mellette ott nyomul Duff McKagan (szintén paji a GnR-ből) és még 3 kiváló zenész, akik kompromisszumot nem ismerve nyomják a rákenrollt, s szerencsére nincs velük egy szeszakázó énekes (nevet nem mondok, aki nekem nem inge, ne vegye magára). A Libertad is pont az sugallja, amit nemrég Pesten láttunk: elindul a nagy rock and roll gépezet és maga alá gyűr mindenkit: nincsenek kompromisszumok, dallamok vannak, nincsenek divatok, csak az örök rock létezik, amit elképesztően nyomnak a bársonyrevolveres arcok, és ami elpusztíthatatlan.



ZENE

77%

### SUNDANCE 8

Amennyiben nem vagyunk arra, hogy a rákenrollt maga alá gyűrjön (tudom, van ilyen), hanem könnyed nyári ütemekre szeretnénk lazulni picit, ne adj' isten egy-két sörrel a kézben, egy klassz csajjal táncolva, akkor a SunDance a jó választás már sok-sok éve. Legfőképp a trance oldalveizein ezve hallgathatjuk meg az aktuális nyár épp aktuális slágereit, a bátrabbak kiállhatnak a hangfal elé és nyomhatják a denszt. Régi „haverom”, Tiesto természetesen jelen van a remixalbumon, ahogy a Scooter, Alex Gaudino, Yanou, ATB Tom Novy és még sokan mások is, mintegy 21 opusz erejéig. Egy-nyári és könnyen fogyasztható cucc, táncoljunk rá és felejtjük el gyorsan. :)



FILM  
87%

### HATALMAS SZÍV

2002. január 23-án Mariane Pearl élete örökre megváltozott. Férje, Daniel, a Wall Street Journal dél-ázsiai irodájának vezetője a cipőbombás Richard Reid sztoriján dolgozott. A szálak Karacsiba vezettek, ahonnan Daniel soha nem tért vissza. A halállal szembenező Danny meg-ingathatatlanul hitt az újságírás erejében. Ez a kitartás arra ösztönözte Mariane-t, hogy férje eltűnését, a megtalálásáért folytatott küzdelmet és meggyilkolásának történetét megírja memóriájában. A könyv, amiből a film készült, azért született, hogy bemutassa Adamnak az apját, akivel sosem találkozhatott. Mariane vallási, faji és nemzeti szempontokon felülemelkedve próbálja leírni a valós történetet, igen megrázóan.



FILM  
84%

### FÉRJES FÉRJ

Chuck, a tűzoltó végtelenül hálás Larrynek, a tűzoltónak, mivel Larry megmentette az életét egy tűzben. Larry viszont nem szívбайos, és kér cserébe valamit, amikor a bürokrácia ördöge úgy hozza, hogy Larry életbiztosításának nem lehetnek kedvezményezettjei a saját gyermekei. Chucknak mindössze annyit kell tennie, hogy néhány úrlapon Larry élet-társának tünteti fel magát. Am egy hivatalnok gyanakodni kezd, a barátok egyezsége pillanatok alatt a címlapokra kerül. A srácok fergeteges szituációkba kényszerülnek az együttélés során, miközben rájönnek, hogy ami igazán összekovácsol egy családot, az az összetartás a nehéz időkben. Adam Sandler-es móka ismét!



DVD  
92%

### OLLÓKEZÜ EDWARD

A különös látásmódú filmjeiről híres Tim Burton (Az Álmosvölgy legendája, Batman, Karácsonyi lidércnyomás, A halott menyasszony) talán legkülönösebb romantikus rémmeséje egyike a filmtörténet legszebb darabjainak! Egy furcsa feltaláló teremtménye Edward, az ollókezü fiú (a zseniális Johnny Depp játssza), akit mestere halála után örökbe fogadnak, s aki egy egész falut hódít meg érzékenységgel, jólelkűséggel és kiváló hajszobrászataival. De az idill nem tarthat örökké... Amikor gyilkosság történik a városban, szinte mindenki az ollókezüzt vádolja, és a fiú üldözötté válik... Az idill majdnem tragédiába fullad: még jó, hogy a jószág akkor sem vészett ki az emberekből, ha néha úgy látszik.



DVD  
81%

### BŰNÖS VISZONYOK

A lepukkant King's Cross városrész rehabilitációját irányító menő építész, Will (Jude Law) új irodáját rendszeresen kirabolja egy helyi banda. Látna a rendőrség tehetetlenségét, úgy dönt, saját maga kezd el nyomozni az ügyben. Sikerül hazáig követnie a fiatal tolvajt, akiről kiderül, hogy édesanyjával, Amirával (Juliette Binoche) együtt menekültek el Boszniából. Will a nyomozás érdekében barátságot köt Amirával, ám a barátság hirtelen váratlan fordulatot vesz... Will megismeri mind sa-ját, mind a város vad oldalát, amelyben él, és ez a tapasztalat nem feltétlenül jó sem neki, sem a városnak. Érdekes film, érdekes szituációkkal.

FILM

### „MÁTRIXOS” INVÁZIÓ

A tudományos-fantasztikus thriller forgatókönyvét, amelyben egy ismeretlen, az úrból származó betegség fenyegeti az emberiséget, a Mátix-trilógia alkotói, Andy és Larry Wachowski írták, a rendezés jó részét pedig az ő állandó alkotótársuk, a Mátix segédrendezője, a V mint Vérbosszú rendezője, James McTeigue vállalta. Wachowskiék szokásuk szerint kerülnek a reflektorfényt: a nevük nem szerepel a stáblistán, a fényképiük nem jelenik meg sehol, a premierekre nem mennek el, újságírókkal nem hajlandók találkozni, viszont ha egy film elkészültében részt vesznek, azon egészen biztosan otthagyják a kezük nyomát.



FILM

### ANTHONY „HANNIBAL” HOPKINS

Még be sem mutatták Anthony Hopkins új thrillerét, a Törés-t (Fracture, hazai bemutató: augusztus 16.), amikor néhány kritikus már azt róttta fel a színésznek, hogy új filmjében egy régi, sikeres figuráját, Hannibal Lectert éleszti újra. A színész azonban felháborodottan tiltakozott – és mindenkit arra kért, várja ki a bemutatót, mielőtt ítéletet mond. – Túlzás volna azt állítani, hogy akit itt játszom, Hannibal Lecter rokona – jelentette ki a kissé sértődött Hopkins. – Ez egy más-fajta thriller, másfajta figurákkal. A régi Hannibal-szerepemből csak egyetlenegy trükköt használtam föl a mostani megformálásához. Akkor tanultam meg úgy nézni, hogy nagyon hosszan nem pislogok. Ez talán fel sem tűnik a nézőnek, mégis fenyegetően és kísérletesen hat. Ezt most is bevettem: a Törés-ben egyetlen filmkockán sem pislogok. De ettől még nem lettem újra Hannibal.



### MAHASZ DVD TOP 5 (2007. JÚLIUS 23. - 2007. JÚLIUS 29.)

1. Rolling Stones – A Rolling Stones története
2. Rolling Stones – Bridges to Babylon DVD
3. Musical – Az Operaház Fantomja
4. R-Go – 20 éves jubileumi koncert
5. Rolling Stones – Four Flicks

### MAHASZ ALBUM TOP 5 (2007. JÚLIUS 23. - 2007. JÚLIUS 29.)

1. Berezki Zoltán – Szinetár Dóra – Musical Duett
2. Furtado – Loose
3. Bon Jovi – Lost Highway
4. Xavér – From Ravel to Vangelis
5. Thanks – Egy másik nemzedék

### AMERIKAI MOZI TOP 5 (BEVÉTEL, MILLIÓ DOLLÁR) HETI LÁTOGATOTSÁGI STATISZTIKA (2007. JÚLIUS 27-I HÉTVEGE)

1. The Simpsons Movie	71,850
2. I Now Pronounce You Chuck and Larry	19,063
3. Harry Potter and the order of the Phoenix	17,065
4. Hairspray	15,550
5. No Reservations	11,524



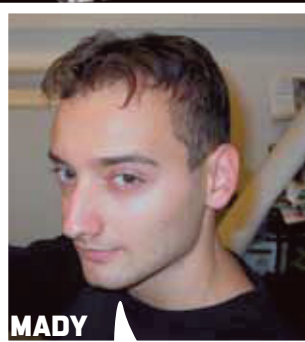
## [JÁTÉK DEMÓ]

### CIVILIZATION IV: BEYOND THE SWORD



**Augusztusban végre ismét felpezsdült az élet demófronton! A hónap demójának egyértelműen a Sid Meier nagyszerű játékának kiegészítőjét, a Civilization IV: Beyond the Swordöt választottuk, mely több órányi játékot kínál a műfaj kedvelőinek!**

A Civilization IV: Beyond the Sword demója bizony elég érdekes meglepetéssel szolgál, mivel maximum „beyond” van benne, sword, azaz kard egy darab sem. Ugyanis a Final Frontier nevű pályával játszhatunk, annak is az első 75 körével. Egy szál kicsi bolygóval indulunk és egy felderítő-űrhajóval: ebből kell eljutni a parányi univerzum teljes meghódítása és a félelmetes jövőbeli technológiák kifejlesztése felé. 75 kör alatt is elég komplex a játékelmény, szóval érdemes űrhajóra pattanni és elkezdeni meghódítani a galaxist: csak a fekete-lyukakat kerüljük el jó messzire. Aki játszott a sorozat eddigi részeivel, az feltétlenül próbálja ki a Beyond the Sword demóját is!



MADY

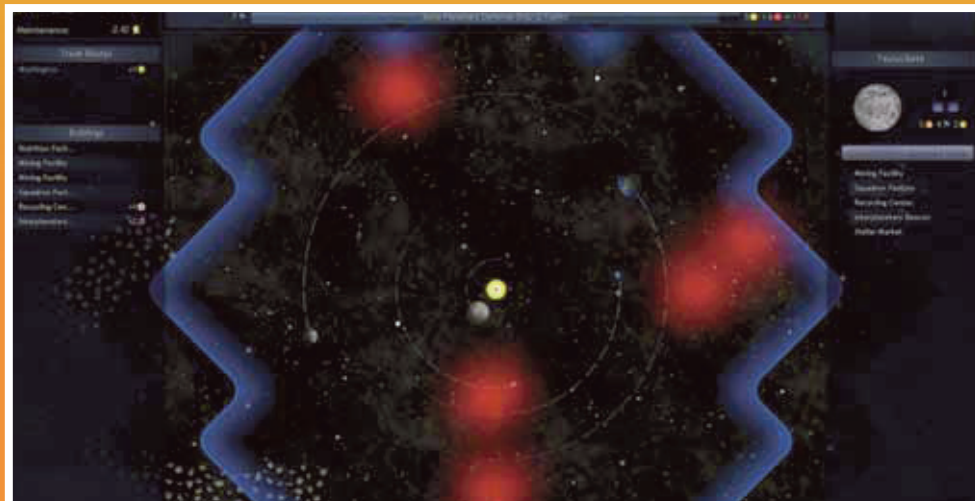
MELLÉKLET@GAMESTAR.HU

Sziaztok!

Augusztusban egy rakat érdekesség landolt a DVD-nken. Hátunk mögött tudhatunk egy sor neves eseményt, többek között például a Blizzcont is. A következő hónapra is garantált lesz a remek felhozatal, hisz mikor ezeket a sorokat olvasátok, már javában készülődni fogunk, hogy a GC-re kiutazva sok finomsággal térhessünk haza! Mielőtt nekiállnátok feltérképezni az augusztusi GS DVD-t, figyelmetekbe ajánlom a teljes játékunkat, mely a beígért Pariah lett. Akik szétakciózták magukat, azok békésebb vizekre evezhetnek, hála az ígéretes demófelhozatalnak. Hisz körünkben üdvözölhetjük például a Civilization IV: Beyond the Sword kipróbálható verzióját, megérkeztek az alakváltók is a Transformers demójával, a Dead Reefs is tisztelet tette nálunk, sőt a Pixar új animációs filmjének főszereplő patkányát is irányíthatjuk egy demó erejéig. Érdemes kipróbálni továbbá a DVD Plusz menüpontjában található Dungeon Runner is, ami egy ingyenes MMORPG. A GSTV adása ismét jó hosszúra sikerült, hisz most három és fél órás műsoridővel büszkélkedhetünk, amelyben rengeteg érdekességgel találkozhattok.

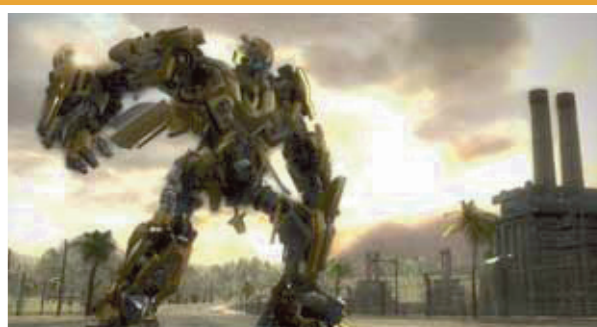
További kellemes nyarat mindenkinek!

Mady



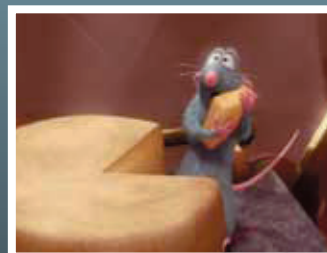
### TRANSFORMERS: THE GAME

Miután a rajongók a Michael Bay által rendezett Transformers mozifilmen magunkba tömtek egy kis kukoricát, kólát és természetesen jól szénné is izgulták magukat, garantáltan örülni is fognak a Transformers: The Game kipróbálható PC-s változatának. Szerencsére ez egyébként igen méreatesre sikerült, hisz egy teljes CD-s demóról van szó. A játék ízelítőjében a filmből már megismert Űrdongót kell irányítanunk. Aki nem látta volna a filmet, annak elárulhatjuk, Űrdongó az a sárga színű robot, aki az egyik legdögösebb sportkocsivá, – csak egy 2008-ban megjelenő Chevrolet Camaravá – képes átalakulni. A demóban az első három fejezetet akciózhatjuk végig, melyben természetesen az emberi-seget fenyegető gonosz álcák ellen kell küzdenünk.



### TOVÁBBI DEMÓK

Ratatouille



Dead Reefs

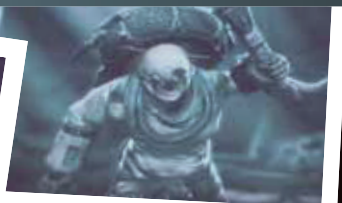
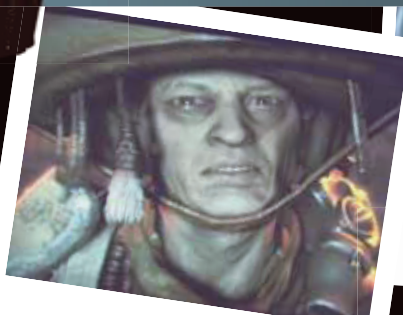


HA PROBLÉMÁD VAN A LEMEZZEL!

Amennyiben a GS92A jelű DVD-lemez behelyezése után nem indul el a kezelőfelület, bármely állománykezelő programmal el lehet indítani a főkönyvtárban található index.htm nevű állományt. A kezelőfelület Internet Explorer böngészőre és 1024x768-as felbontásra van optimalizálva. Teljes játékunk, a Pariah telepítéséhez a főkönyvtárban lévő RunSetup.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 olvas, azonnal írd a [terjesztes@dg.hu](mailto:terjesztes@dg.hu) címre, vagy hívd a 06-1-577-4301-es számot.

# ÉS MEGINT DÜHBE JÖVÜNK!

# VIDEÓK



## DVD-FILMAJÁNLÓK A LEMEZEN

300  
 A faun labirintusa  
 Faterok motoron  
 T4xi  
 Parfüm – Egy gyilkos története  
 Az utolsó skót király

Már nem csupán pletyka, hanem tény, hogy sok-sok év hallgatása után John Carmack ismét visszatér, hogy megpróbálja letenni valami egészen maradandót a számítógépes játékok mostanában egyre kisebb asztalkájára.

Birtokunkba került az első, egyébként egész jó minőségű videó a Rage-ből, melyet a szerencsések élőben is láthattak Quakeconon, egy kellemes kis prezí keretén belül. Carmack papa új poszt-apokaliptikus hangulatú sci-fi örületében ráadásul nem csupán FPS-nézetben lövöldözhetünk majd, de igen komoly autós részre is számítanunk kell, mely a videó alapján egész kellemes fizikával fog rendelkezni. Az egy perces videóban megcsodálhatjuk az igen csak beteg grafikát, melyhez azt hiszem, nem kell semmit hozzáfűzni. Egyszerűen csak el kell kezdeni spórolni, mondjuk egy GeForce 9-re! :)

MIT NÉZÜNK A MOZIBAN?  
 MIT NÉZÜNK A MOZIBAN?

## KIGSIT PÁLLOTT SZÁJÚ, DE AZÉRT A MIÉNK HITMAN

Mondjuk ki bátran, szegény Timothy nem igazán sugározza a Hitman által képviselt szigorú, halálos és kegyetlen profizmust, amit elváránk. Timothy Olyphantra esett ugyanis a választás, ő lesz az, aki a Hitman alapján készülő nagyszabású Hollywoodi szuperprodukciónak főszereplőjét fogja alakítani. Őt egyébként legutóbb a Die Hard 4-ben láthattuk roppant elszánt főgonoszként. A Hitman rajongók által összeállított listát egyébként a Szállítóból is ismert Jason Statham vezette. Nagy kár, hogy végül nem őt választották. A trailer minden esetre megérkezett, van benne minden, ami megalapozhatja a jókedvünket, és fordítva, de ezt majd mindenki maga eldönti. Mindenesetre az októberben mozikba kerülő Hitman kötelező tananyag lesz minden játékos számára!

## Feliratozott mozielőzetesek:

10,000 BC  
 1-18-08  
 Bourne Ultimatum  
 Get Smart  
 Hitman

## TOVÁBBI ÉRDEKES VIDEÓK

Call of Duty 4  
 F.E.A.R. Perseus Mandate  
 Rage  
 S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky  
 WoW: Wrath of the Lich King

## 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.

## TELJES VERZIÓS PROGRAMOK



### NOD32 HAVI KÓD: GSCRIEWI

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](http://www.nod32.hu/gamestar) oldalra. Itt szükséged lesz az újságban található havi kódra, amellyel hónapról hónapra meghosszabbíthatod a program licencét. A telepítéshez internetkapcsolat szükséges!

### MPP DESKTOP HAVI KÓD: GOODFEM



Az MPP Desktop hatásos védelmet nyújt a kérértlen levelek ellen. Ha unod, hogy a postaládádba naponta több tucat reklám, spam és egyéb kérértlen levél érkezik, érdemes feltenned! A teljesen magyar nyelvű program kipróbálható verzióját a DVD-n találhatod meg a Mélyvíz rovatban, amelyet az itt látható havi kóddal tehetsz teljes verziós programmá, hónapról hónapra. Az MPP Desktopról, és a beállításokról bővebben a [www.mpp.hu/gamestar](http://www.mpp.hu/gamestar) oldalon találhattok információkat.

### HASZNOS PROGRAMOK, AMELYEKRE SZÜKSÉGED LEHET

#### Driver

ATI 7.7 XP/Vista, NVIDIA162.18 XP/Vista, DirectX 9.0c

#### Videó

SLD Codec Pack v2.2, DivX v6.5 WinXP, VLC Player v0.8.6b

#### 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 2.2.17, Paint.NET 3.05

#### Internet

Internet Explorer 7 Beta 2, FireFox 2.0.0.3 hun, Smart

#### Chat

Windows Live Messenger 8.0, mIRC 6.21

#### Tömörítő

WinRAR v3.70, WinZip 11.0,

#### Vírusirtás, spamszűrés

NOD32, MPP Desktop levélszűrő

#### DVD-író szoftver

Burn4Free v3.1



MEGJELENIK  
SZEPTEMBER  
20-ÁN!

# BIOSHOCK

És igen és igen és igen! Az utóbbi hetekben-hónapokban már annyi kép és videó ömlött a legendás System Shock „szellemi utódjáról”, a Bioshockról, e remekbeszabott, „tenger alatti városban rémeket lövő” FPS-ről, hogy a játék szinte összes frame-jét ismerjük már. Ettől függetlenül alig várjuk, hogy végre kezünk közé kaparinthassuk és fennhangon kijelenthessük, hogy *menyire jó már*. Mert az lesz, nem kétség.

### The Witcher

Régóta loholunk már e remek RPG nyomában, de úgy tűnik, fejlesztői végre megtalálták a mondat végén a pontot. Gazdag történet, fantasztikus grafika, egyedi harcrendszer – kíváncsian várjuk.

### Medieval II:

#### Total War Kingdoms

A titkos megalománok újabb álma válik valóra, hiszen folytatódik a Medieval II: Total War: négy új, epikus kampány, 23 új frakció, 150 új egység... és persze mi más, mint totális háború. Rohamra!

### Games Convention

Volt akinek tetszett, volt akik csalódtak az idei E3-ban: a Games Convention azonban minden évben azt nyújtja, amit várunk tőle. A nagy bejelentéseket, számtalan kipróbálható verziót, de show-t és babékat is... Ott a helyünk!

IMPRESSZUM

### SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő: Halász Bertalan (Boe) – bhalasz@idg.hu  
Főszerkesztő helyettes: Fülöp Viktor (ender) – vfulop@idg.hu  
Szerkesztők:

Dragon György (Gyu) online szerkesztő – gyu@gamestar.hu  
Madarász Zoltán (Mady) hardver szerkesztő – mady@gamestar.hu  
Virágh Márton (mazur) lapszerkesztő – mazur@gamestar.hu  
Munkatársak:  
Balla Zoltán (Duncan) – duncan@gamestar.hu  
Beregi Tamás (Berr) – 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 (Csipkerózsika) – tberenyi@idg.hu  
Béres Gábor (Gaben) – gberes@idg.hu  
Lukács Gergely (Fulton) – glukacs@idg.hu  
Lázárfalvi Tamás (Laser) – szexcsokolade@mailbox.hu  
Palotai Árpád (Malachit) – malachit@idg.hu  
Végh Agnes (Májkaj) – avegh@idg.hu  
Korrekció: IDG Nyelvi Labor  
Egyed Zsóka, Havadi Krisztina, Sz. Erdős Judit  
Szerkesztési ügyelet: Bíró Ilona – ilbiri@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: Bohm Andrea – abohm@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:

Rendezvényt szervező: Dézsi Róbert – rdezsi@idg.hu  
Kovács Orsolya – okovacs@idg.hu

### TERJESZTÉS, ELŐFIZETÉS

Terjesztési igazgató: Babinecz Mónika – mbabinecz@idg.hu  
Terjeszti: A kiadványt a LAPKER ZRT., alternatív terjesztők és egyes számítástechnikai szaküzletek terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán, a hírlapkézbesítőknel, az ország bármelyik postáján (információ: 06-80-444-444; hírlapelo@post.hu.), Budapesten a hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker., Úrcy-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 ajándéktrajgai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon (nyitvatartás: H-Cs: 8.30-16.30, P: 8.30-15.00), valamint elektronikusan a mediashop.idg.hu honlapon, vagy a terjesztes@idg.hu e-mail címen.  
Megjelenik minden hónap harmadik csütörtökén.  
GameStar dupla DVD melléklettel: 1 896 Ft, 1/4 éves előfizetés: 4 662 Ft, 1/2 éves előfizetés: 9 372 Ft, 1 éves előfizetés: 17 952 Ft

GameStar dupla DVD melléklettel: ISSN 1787-9027

### JOGI KÖZLEMÉNYEK

Jogi közlemények: Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését.  
A GameStarban megjelenő valamennyi cikk (eredetiben vagy fordításban), minden megjelenést, 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.



# KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK



Vakacsaka! Bár fiatalabb olvasóink valószínűleg csak Ben Stiller és Owen Wilson feldolgozásában találkozhattak Starsky és Hutch nyomozó kalandjaival, higgyétek el nekünk, gyermekkorunk egyik meghatározó tévés sorozatának van szó. Ahogy a sorozat, úgy a játék sem száz százalékosan komoly, de ami kell, az benne van: agyeldobós '70-es évek hangulat, retró zenékkal, retró ruhákkal és retró kocsikkal, autós üldözések megállás nélkül, látványos ugratások, borulások, kocsiból lövöldözés, robbanások... mindezt a játékban persze a lehető legdögösebb módon kell kivitelezni, hogy a nézők kajálják amit csinálunk, nehogy leessen a nézettség...  
Remek móka!

