

GameStar 2

2007. SZEPTEMBER
1996 Ft

DVD
+ POSZTER
+ 20 OLDALAS
KISKÖNYV

18 GB TARTALOM

STARSKY & HUTCH
TELJES JÁTÉK

10 NAPOS EXKLUZÍV
TELJES VERZIÓS
**WORLD IN
CONFLICT**
MULTIPLAYER
MAGYARUL

BIOSHOCK
MOH AIRBORNE
QUAKEWARS
TWO WORLDS
RACE07, FIFA08
JÁTSZHATÓ DEMÓK

+4 ÓRÁS GSTV

HALO 3

MEGÉRI RÁ VÁRNI PC-N! EXKLUZÍV TESZT » 46.

MAFIA 2

ELSŐ KÉPEK ÉS INFÓK A GTA IV
LÉGNAGYOBB KIHÍVÓJÁRÓL » 32.

BIOSHOCK
STRANGLEHOLD

FIFA 08

EMPIRE: TOTAL WAR





**A MIXPERIMENT
TEAM -NEK**

RÁD VAN SZÜKSÉGE

ISMERD MEG

**EDDIGI LEGNAGYOBB
KÍSÉRLETÜNKET**

ÉS JELENTKEZZ!

MIXPERIMENT #113: DJUICE MIXER

RÉSZLETEK ÉS KORÁBBI EREDMÉNYEINK WEBOLDALUNKON:

WWW.MIXPERIMENT.HU

VAGY HÍVD INFOVONALUNKAT:

06-40/626000

TARTALOM

GAMES CONVENTION 2007 - A KIÁLLÍTÁS KÉPEI » 16.

GameStar 2009

2007. SZEPTEMBER
1996 Ft

DVD
+ POSZTER
+ 20 OLDALAS
KISKÖNYV

18 GB TARTALOM

STARSKY & HUTCH
TELJES JÁTEK

10 NAPOS EXKLUZÍV
TELJES VERZIÓS
WORLD IN CONFLICT
MULTIPLAYER
MAGYARUL

BIOSHOCK
MOH AIRBORNE
QUAKEWARS
TWO WORLDS
RACE07, FIFA08
JÁTSZHATÓ DEMÓK

+4 ÓRÁS GSTV

HALO 3

REGÉRRÁ VÁRNI PC-NI EXKLUZÍV TESZT » 46.

MAFIA 2

ELSŐ KÉPEK ÉS INFORMÁCIÓK
LEGNAGYOBB KIHÍVÓJÁR » 32.

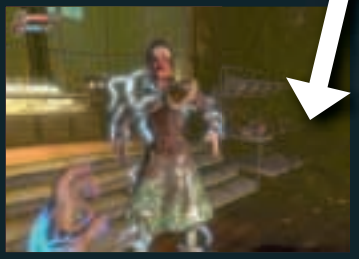
BIOSHOCK STRANGLEHOLD FIFA 08

EMPIRE: TOTAL WAR



32

Idén a Games Convention előtt szívárogtak ki az előhírek a Mafia 2 fejlesztéséről, amit a csehek hamarosan egy sajtóközleményben meg is erősítettek. Lipcsében már mindenki áhitattal várta a játék bemutatóját, és nem kellett csalódnunk...

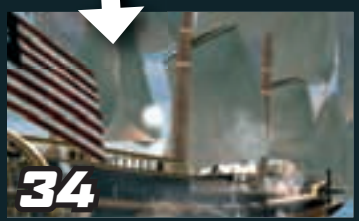


Számtalan jó játéka van, de nagyon ritkán, alig két-három évente érkezik olyan, mint a Bioshock. Ha valaki azt kérdezné tőlem, hogy az utóbbi néhány év játékaik közül mit érdemes mindenképp kipróbálni, habozás nélkül a Bioshockot mondanám.



46

Itt az ideje, hogy Master Chief végre befejezze azt a harcot, amit a covenant nevű lények ellen folytat már időtlen idők óta. Az Xbox megjelenéséhez és sikeréhez kötődő sorozat utolsó részéhez érkezett... A trilógia záróakkordjában Master Chiefnek ismét a Földön kell harcolni az idegenek ellen.



34

Jön az új Total War! Miután a szerkesztőség elhárította javaslatomat, hogy egy, az újsághoz mellékelte százhusz oldalas könyv kiadásával ünnepeljük meg a hírt, most muszáj a sajtó nyújtotta ésszerű kereteken belül hangot adnom gyermeki lelkesedésemmek.

100 GUILD WARS: EYE OF THE NORTH

Bár az Eye of the North-ban részben visszatérünk az eredeti Guild Wars földjére, ugyanakkor a Guild Wars: Factions és a Guild Wars: Nightfall-ból is áthozhatjuk karaktereinket, nem muszáj az alapjátékban megkezdett hősünket elővennünk.

GYORSKERESŐ

AGE OF CONAN	19	E
ARE YOU SMARTER THAN A 5TH GRADER?	106	B
ARMED ASSAULT	60	E
ARMY OF TWO	28	E
BATTLEFIELD: BAD COMPANY	20	E
BIOSHOCK	74	B
BORDERLANDS	38	E
CALL OF DUTY 4	26	U
CONFLICT: DENIED OPS	69	E
EDGE OF TWILIGHT	66	E
EMPIRE: TOTAL WAR	34	E
FALLOUT 3	20	E
FAR CRY 2	19	E
FIFA 08	104	B
FIFA MANAGER 08	22	E
FREIGHT TYCOON	98	B
GUILD WARS: EYE OF THE NORTH	100	B
HALO 3	46	E
KANE & LYNCH	27	U
MAFIA 2	32	E
MEDIAEVAL TOTAL WAR 2: KINGDOMS	92	B
MIDNIGHT CLUB: LA	18	E
OLVASÓI BÉTA: OBSCURE 2	64	E
OPERATION FLASHPOINT	59	E
PENNY ARCADE ADVENTURES	68	E
PREMIER MANAGER 08	102	B
PROTOTYPE	62	E
RACE DRIVER ONE	14	EL
SEGA RALLY REVO	70	E
SIMCITY SOCIETIES	25	E
STRANGLEHOLD	84	B
THE SETTLERS: RISE OF AN EMPIRE	25	E
THEY	21	E
TIGER WOODS PGA TOUR 08	94	B
TOTEMS	18	E
VAMPIRE STORY	56	E
VIGIL	96	B
WORLD IN CONFLICT MULTITESZT	90	B



84 STRANGLEHOLD



Ősszel mindig megbolydul a játékvilág. Nem csak a lipcsei Games Convention miatt, hanem mert rendre minden kiadó időzít egy-két nagyobb durranást a sulikezdsre, s ez bizony kihát az egyszeri játékkülságíró vegetatív idegrendszerére. Kezdenek szükössé válni az oldalak, nem férnek be a jobbnál jobb cikkek, akkora demók jönnek ki pár nap alatt, hogy egy DVD-n már el se férnek... Az ezévi tébolyt a Ubisoft is tetézte egy merőben szokatlan akcióval: négy korábbi játékukat telepolták reklámokkal, és ingyenesen letölthetővé tették az Egyesült Államokban. Játsszani tudott velük bárki, aki a regisztrációnál füllenett kicsit lakhelyét illetően, ám hivatalosan Európa kimaradt a jóból, ami a szem-pontunkból csak azért fájó, mert az itteni magazinok így nem kaphattak engedélyt a DVD-n való terjesztésre, és bármennyire szeretjük is volna megelőzni, most sajnos minden jóra való GS olvasónak rá kell szánnia a sávszélességet és az időt a töltögetésre, még ha betárcsázós modemes kapcsolattal bír, akkor is. Hess azonban para, van itt két dupla DVD, 18 gigányi földi jóval, poszter, kiskönyv, teljes játék, sőt, a *Starsky & Hutch* mellett egy 10 napos exkluzív teljesverzió is, az utóbbi idők legdurvább RTS-durranása, a *World in Conflict* magyar nyelvű multiverziójával. Meg 4 órás GSTV is. A magazinban szintén duzzad a kontent, itt van például a *Halo 3*, melynek megjelenése különben már-már popkulturális eseménynek számít, és a milliós előrendelések, hollywoodi szuperprodukciónak megszegyenítő elsőnapos bevételek, és a totális tömeghisztéria árnyékában mi sem tehetünk mást: pennát ragadtunk. Tettük ezt annak tudatában, hogy bár PC-n még várunk kell a megjelenésére – nyilván jönni fog, mint az eddigi összes rész –, ám ebben a hónapban olyan lehetőség jött szembe velünk, amit nem hagyhatunk ki: a megjelenés előtt a világon az első között tesztelhetjük le a *legleges* változatot, alapos biztonsági intézkedések közepette, a Microsoft főhadiszállásán, marcona örök társaságában. Tesztélményeket a lapban, minden egyéb tudnivalót a játékról az ajándék kiskönyvben találhattok. Megérkezett a *Bioshock* is, mely „a *Half-Life 2* óta tán’ ez a legjobb PC-s játék” megtisztelő titulus vívta ki mazurnál, de első kézből kaphattok információkat a következő *Total War* játékról, és a *Stranglehold*ról is. Nyami.



104 FIFA 08

ÁLLANDÓ OLDALAK / HASZNOS OLDALAK

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

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

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

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

Nem mellesleg a magazin életében a következő hónapban bizonyos történések várhatók, melyekről ugyan többet egyelőre nem árulhatok el, de minden bizonnyal feledtetik majd, hogy három éve tartó hősies küzdelmünk az emelkedő nyomdaárak ellen eddig tartott, ehónapban kénytelenek voltunk korrigálni. Addig pedig tessék GSO-t böngészni, ami – bár némelyek még nem akarják híresztelni, de – megújult a múltkor jelentkezésünk óta, s bár bugzik, bétás, meg csökött még a lellem későbbi önmagához képest, de azért már fel lehet rá szédelegni szétézni. Egyre gyakrabban, mert ZeroCool hegeszti, kitaróan, minek folyamánként egyre több a ficsör, egyre több a látnivaló. Tisztára mint Bécsben.

Boe / GS Team

FIGYELEM!
A KÖVETKEZŐ GAMESTAR OKTÓBER 18-ÁN, CSÜTÖRTÖKÖN JELENIK MEG!

BEMELEGÍTÉS

ARÉNA 6
TELJES JÁTÉK 12
ELSŐ LÁTÁSRA: RACE DRIVER ONE 14

ÚJDONSÁGOK

HÍREK 16
BÖNGÉSZZDE 22
CITROMPÓTLÓ 24
ÚJ INFÓK: CALL OF DUTY 4 26
ÚJ INFÓK: KANE & LYNCH 27
ARMY OF TWO 28
MAFIA 2 32
EMPIRE: TOTAL WAR 34
BORDERLANDS 38
NYÚLON TÚL 40
A FÉLELEM TUDOMÁNYA 42

HALO 3 46
WCG 2007 54
VAMPIRE STORY 56
ARMED ASSAULT, OPERATION FLASHPOINT 58
PROTOTYPE 62
OLVASÓI BÉTA: OBSCURE 2 64
EDGE OF TWILIGHT 66
PENNY ARCADE ADVENTURES 68
CONFLICT: DENIED OPS 69
SEGA RALLY REVO 70

JÁTÉKBEMUTATÓK

BIOSHOCK 74
EGY KÁVÉ MELLETT 82
STRANGLEHOLD 84
WORLD IN CONFLICT MULTITESZT 90
MEDIEVAL TOTAL WAR 2: KINGDOMS 92

TIGER WOODS PGA TOUR 08 94
VIGIL 96
FREIGHT TYCOON 98
GUILD WARS: EYE OF THE NORTH 100
PREMIER MANAGER 08 102
FIFA 08 104
ARE YOU SMARTER THAN A 5TH GRADER? 106

MÉLYVÍZ

HÍREK 108
PIACTÉR 112
HÁZ TESZT 118
HANGFALAK 2.0-TŐL 5.1-IG 120
KV HARDVER 122
VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ 124
MÁS VILÁG 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

Be kell vallanom valamit: az augusztus nem az én hónapom volt. Egyik csapás a másik után ért (hát akkor én mit szóljak? – ender). Sőt a szeptember is rosszul kezdődött, szóval remélem, mire ezt olvassátok, már rendeződnek a dolgok, vagy egyébként nem tudom, mi jöhet még – rémület, borzalom és fájdalom. De félre búval, félre bánattal! Elkezdődött a sulis! (Vagy ez most szomorú dolog?) A lányok csak szebbek lettek a nyáron, sőt lány olvasóinknak megsúgom, a srácok is egyre dögösebbek (ezt egy leányzó mondta nekem, sajna magamtól nem tudnám).

AZ INGYENES UTÁNZAT

Kedves GameStar!
Már régóta játszom a WoW-on, és jó játéknak találok. Viszont sokat küszködök a szintlépéssel, a mászkálással, plusz még a net meg a gép se valami full extra, szóval ez még ront a helyzeten (szagatás, magas ping stb.). Nagyon megörültem, amikor haverjaim szóltak, ők is WoW-oznak. Kedvem lelakadt, amikor mondták, hogy privát szerző. Ingyen, akármeddig, sőt az egyik haverom még 70-es karit is kapott. Szóval most egy kicsit csalódott vagyok, hogy fizettem, meg bajlódok a szintekkel. A lényeg az, hogy meg szeretném tudni, miért jó a privát szervert, és van-e hátulütője, mert nem lehet, hogy tökéletes. Szerintem sok WoW-os nevében írok és kérdezek tőled. (Vaskeba Denis)

zisait és szervertkapacitását, ettől kezdve a privát szervereken egy másik játék van, amelyet ügyes orosz és ukrán programozók bütyköltek össze – ezt a WoW-val összehasonlítani olyan, mint egy vízízisztolyt egy Berettával. Arról már ne is beszéljünk, hogy egy privát szerver igencsak illegális, s aki játszik rajta, megszegi a WoW elején megjelenő felhasználói szerződést, amiből elvileg akár jogi következmények is származhatnak. S akkor még nem is említettem a nevéstéges játékmeneget, a játékegyensúlybeli problémákat, a nevéstéges

WCG-es reklámon. Mondom, tökjő, már a TV-ben is reklámozzák. Csak hogy feltűnt valami. A szöveget véletlenül nem Duncan mondta fel? Ettől az érzelmi sokktól majdnem lefordultam a székről! Duncan kilép a GameStar és a GSTV szűk falai (ami szűk, az nem a GameStar falai. Comprende? – ender) közül és médiahódító újtára indul. Ne hagyjátok magatokat! Csimpaszkodjatok belé, mert egy ember nem lesz képes elviselni azt a sikert és hírnevet, ami órá vár. Már látom is magam előtt a jövőt: a GSTV külön-

cevéskor jut eszébe, netán szennyes ruha kimosásakor, de ez sem változtat a lényegen. Fejlevégást még nem láttam tőle, sőt szép andalúziai pengét sem láttam még nála, de hát titokban ugye, simán lopkodhat az éjben és irthatja a többi halhatatlant. Szerencsére szakmai és hangbéli adottságai kiváló, hiszen ő rendszeresen rádiózik is szülővárosában, így aztán ki tudja, lehet, hogy egy napon meghódítja a világot – mi majd beülünk a hátizsákjába, hogy nehezebb legyen neki. :)

» A LEZÁRÁS AZ TÖKÉLETES UTÁN-ÉRZÉS MEGFELELŐ IRÓNIAVAL ÉS IGAZI KABARÉBA ILLŐ RITMIKÁVAL ÉS SZAKÉRTELEMMEL «

Léteznek olyan emberek, akiknek csak egy dolog számít: hogy valami ingyen legyen. Nem ismernek sem istent, sem embert, sem tiszteletet, sem megbecsülést. De ha ingyen van valami, akkor az JÓ. Pedig az életben valójában semmi sincs ingyen, még ha esetleg úgy is tűnik. Például a WoW privát szervereknek kevés közül van a WoW-hoz. Divatos kifejezéssel élve, a privát szerver az csak egy WoW-nak látászó tárgy. Ugyanazt a klienst használja, de aztán ezzel vége a hasonlóságnak. Ugyanis senki sem birtokolja a Blizzard adatbá-

„2 nap alatt 70-es vagyok és leszólozom Onyxíát” dolgokat. Ennek semmi köze a WoW-hoz... Ez olyan, mint ha valaki megelégszik a szerelemben a guminóval – lelke rajta, de az sohasem lesz az igazi...

A VILÁGURALOM

Kedves GameStar!
Eddig is mindig szerettem volna írni az Arénába, de semmi olyasmi nem jutott az eszembe, amit megoszthattam volna veletek. Ám a minap, amikor tévét néztem, egyszer csak megakadt a szemem a

álló műsora indul egy kereskedelmi TV adásán. A következő lépés a saját kereskedelmi TV létrehozása. Aztán... bele se merek gondolni! Először csak a kereskedelmi TV-k bekebelezése..., később a világoralom! Félelmetes. (Pilyinyi Bálint)

Duncan voltaképp egy hegylakó leszármazott: eredeti neve Duncan Macload, azaz Duncan Macintosh Betöltés. Ilyen minőségében természetesen csak egy valamire törekedhet: hogy csak egy maradhat! Bár általában ez manapság csak szívásdugbó-

MENŐ? AHA, JA PERSZE...

Kedves GameStar!
Szóval, egyszerűen nem bírom tovább magamban tartani. Ami manapság folyik a méltán népszerű magyar közösségi oldalon és az életben, lassan a száználom kategóriába csap át. Emberek üzenőfalon élnek a magánéletüket. MSN-en társalognak csak. (Magánélet ott is személyes üzenetben.) Vegyünk csak egy példát: 16-17 éves lányok „adatlapjai”. Kiderül, hogy mennyire „cejetti” a barátait, „luvolja” az egyetlen szerelmét, akivel örökre együtt marad, blablaba. Mindezt 6754 db szívvel hangsúlyozva, 20 db smárolós/dugós képpel tudatva a világgal, hogy ők bizony hűdecejelmesek, esetleg közös adatlap csinálásával is. Kérdem én: 16 évesen hogyan is tudhatná az adott „hölgy”, hogy ez a szerelem (az egyáltalán?) örökre szól, és ő bizony örök-

<p>Ha választhatnátok, mely játék(ok) (fő)szereplői lennétek? (Gonda Csaba) Mindenféleképpen egy olyan játéka, amelyet az én saját fejlesztőcégem készít, s amelynek</p>	<p>az eladásai messze felülmúlják a StarCraft vagy a WoW eladásait is. Na olyan játék főszereplője szívesen lennék :)</p> <p>Lenne pár kérdésem! Az első az volna, hogy</p>	<p>Duncan mióta szemüveges? A másik: Gyu, te mióta dolgozol a GameStarnál játékujság-íróként? És végül, szerrintetek jövő nyár végére lemegy az ATI Radeon HD 2900 XT</p>	<p>kártyának az ára valamennyit? Érdemes-e rá várni vagy minden erővel tőmjem a malacperselyt, bár tudom, ha lemegy az ára, akkor se lesz épp olcsó! (Szabó Domokos)</p>	<p>Hogy Duncan mióta szemüveges, arról halvány fogalmam sincs, gondolom azóta, amióta nem lát tökéletesen. Én a legelső GameStar (1999. október) óta itt dolgozom. A helyedben a Ra-</p>	<p>deon HD 2950 XT-t várnám inkább, ami addigra megjelenik, és minden paraméterében jobb lesz, mint a 2900.</p> <p>Jeff Hawkinsnak köszönhetően kiderült a</p>
---	---	---	--	--	--

re együtt lesz a kis barátjával? 16 évesen van olyan érett az ember, hogy tudhassa egyáltalán mi az a szerelem? Ha tényleg igazán cejtek egymást, azt feltétlenül mindenkinek meg kell mutatni? Nem is az az a gond, hogy tudatják a világgal, hogy ők együtt vannak, mert az jó dolog, hogy ők ketten egymásra találtak. A gond a megmutatás módjával van. Szóval, attól lesznek ők egy cejelmes pár, ha a fent említett dolgok megvannak (szívek, dugós képek, közös adatlap)? Ez az egész szerelem dolog nem belülről fakad? Vagy én vagyok túl régimódi, és ez már a 21. század digitális szerelme?

Manapság futószalagon készülnek a fiatalok. Kimész az utcára, meglátsz 20 emost. Klónok támadása? Az. De nem, nem, nem. Ők egyediek, különbözőek stb. Aha, na persze. Lépsz kettőt. Metroszexuális támadás. Ugyanaz a Bundesliga frizura (mondjuk az a metroszexuális, akinek Bundesliga frizurája van, nagyon benézett valamit... – ender), ugyanaz a farmernadrág ugyanúgy felhúzva, ugyanolyan cipők, ugyanúgy izomtrikó (izom az persze nincs, még nem hat a kocsz). Aztán persze kötelező keltek valamilyen nőies hatású felső is. David Beckham kezdte ezt az egész marhaságot. Olyan is. Inkább focizni tanult volna meg az a szerencsétlen.

Még két lépés: alterosok kegyetlen támadása. Dorkó, feszülős nadrág, idétlen ékszerak. Igénytelen? Abszolút. Talán tudsz haladni három lépést az utcán, amikor megjelennek a naaagy és sötét rockerek. Öcsém... Acélbetétes, hosszú fekete nadrág, fekete póló, szimatszatyor. Mindezt 50 fokban nyáron. Nincs melegük? Vagy ezek speckó klímás cuccok? (Petőfi Dávid)

Nem volt egyszerű ezt a hosszú levelet összetömöríteni, és még így is hosszú, de a lényegem remélem, értitek. Totálisan egyetértek veled a közösségi oldalakról és a „cejetelekről” írtakkal. Magam is tapasztalom, hogy 16-17 éves lányok „örökre” és halálisan szeretik a pasijukat, aztán 3 hét múlva már teljesen mással járnak, és azt „luvojják”. Sajnos a párkapcsolatokhoz való hozzáállás sem javul így a XXI. század elején: sokaknak csak színház, hogy van valakijük. Arra való, hogy mutogassák másoknak. Elég szomorú, hogy ez teszi őket boldoggá, nem pedig maga a szerelem. Sajnos az a tapasztalatom, hogy minél több a családás, annál kevésbé képesek a fiatalok IGAZI szerelmet érezni. Ezért is volt csodás nemrégiben Boe esküvője, ahol az ifjú pár szinte fürdött a boldogságban, pedig már vagy 4 éve együtt vannak – na az tényleg igazi szerelem, igazi boldogsággal.

HÓNAP LEVELE

A hónap levelét beküldő olvasónk nyereménye ezúttal egy ConCorde MP4 (512 MB) CON 1128–0121 lejátszó a Formax Kft. jóvoltából.

ÉS A MI ÉRDEKEINK?

Kedves GameStar!

A minap elgondolkoztam az E3 kapcsán: miért lehet az, hogy minden csak konzolra jelenik meg, és PC-re sok játék vagy nem jelenik meg, vagy csak pár év múlva, akkor is csak gyenge minőségben. Ekkor jöttem rá, hogy mi itt a legnagyobb hiba! Nincsen az, aki a mi érdeklünkben lobbizzon a fejlesztőknek/kiadónál (de igen, mi magunk – ender)! Nálunk logikusan, ha kellene mondani, akkor a Microsoftot mondaná az ember, de az ő érdeke a Xbox, mivel abból nagyobb összeg jön be neki, és láthatjuk a Halo esetén is a hozzáállását. A PlayStationnek ott van a Sony és Wiinek pedig Nintendo, de nekünk nincsen egyetlen cég sem, aki a PC mögé állna. A Microsoft felejtős az előbb említett ok miatt. Lehetne mondjuk, a Linux, csak az sem egységes, és mivel ingyenes, így semelyik fejlesztőnek nincs erre óriási tőkije. Lehetne a Mac, de az is inkább konzolos olyan téren, hogy a hardverelemek fixek, és a többi operációs rendszerről is elmondható ugyanaz, mint a Linuxnál. Akkor keressünk egy másik lehetőséget: ott vannak a videokártya-gyártók. De nekik miért lenne érdekük? Hiszen az ATI az Xbox360-ban érdekelt, míg az Nvidia a PS3-ban, így nekik így is fog fogyni a termék, meg úgy is, és egy adott játékkal sem te-

hetnek semmit, mert ha ugyanúgy játszhat egy másik kártyatulajdonos a játékkal, akkor nekik nincs hasznuk. Ha meg azt teszik meg, hogy csak az övéjükön menjen, akkor pedig óriási vihart kavarna az ügy. (Meg idővel amúgy is kitalálnának valamilyen módszert ilyen védelem kijátszására.) Ezeket végignézhetnénk minden opcióra, de az eredmény ugyanaz lenne! De miért is? Azért, mert a PC-s társadalom nagyon megosztott! Mondjuk a PC erejét ez adja, hiszen így mindegyik gép egyedi, de így nem lesz egy olyan cég sem, amelynek érdeke legyen kiharcolni azt, hogy egy adott játék exkluzív legyen PC-re. Sajnos így maradnak az olyan játékok, amelyek már leginkább hagyományból PC-sék (itt gondolok mondjuk a Half Life-ra), de már azok sem csak PC-re jelenek meg, mivel idővel átportolják ezeket. Emellett ott vannak a PC-seknek a stratégiák, de már lassan azok is átkerülnek konzolra. Szerencsére azt sosem tudják megcsinálni rendszeren konzolra, és hiába lesz majd valamikor egér, billentyűzet, egy ember nem azért vesz konzolt, hogy stratégiázzon rajta.

(Dávid Ádám)

Nagyon érdekes gondolatokat fogalmaztál meg, Ádám: valóban, a PC-s piac mellett nem áll egy hardvergyártó sem, amely ebbe erőt és energiát feccölne. Ennek a fő oka az, hogy annak idején, ami-

kor az IBM szabadon licencelhetővé tette a PC alkatrészeit és részegységeit (s amelynek köszönhetően a PC lett az asztali számítógép, megölve az Amigát és az Atari példát), pont az exkluzivitás vesztett el. Mert lássuk be, hiába a világ legnagyobb PC-gyártója a Hewlett-Packard, és hiába ölne mondjuk millió-trillió dollárt PC-s játékokba, azok ugyanúgy elfutnak Dell, vagy Gateway, vagy Acer vagy bármilyen más, sutfiban összetákolta gépeken. Akkor nekik ebben mi lenne a nyereség? Semmi. Arról nem is beszélve, hogy hiába a HP a legnagyobb, a globális eladásoknak csak apró része az övék. S ha már részegységgyártóról van szó, mivel sehol sincs exkluzivitás, senki sem fog pénzt befektetni játékokba csak azért, hogy a konkurens gyártótól vegyél hardvert, amin működik. Így bátran kijelenthetjük, amitől nagy lett a PC-s piac, az okozza a PC-s játékok válságát jelenleg. Van erre egy ősi mondás: egyszer hopp, másszor kopp. Úgy hiszem, a konzolok egyre PC-sednek, és ha ez a generáció még nem is tudja a PC-t leváltani, a következő tuti képes lesz rá – már a mostani konzolok is rendelkeznek minden tulajdonsággal, amivel a PC-k. És igen, a PS3-hoz például USB-s billentyűzet és egér csatlakoztatható, ettől kezdve miért ne lehetne rajta PC-s stílusú FPS vagy RTS? S mivel az új konzolok internetezni is tudnak, ettől kezdve a PC-s multiplayer játékok egyeduralma is véget fog érni egyszer... Kivéve, ha kiemelkedik egy cég a sok közül, és zászlajára tűzi a PC-t. Reménykedjünk!

Sokaknak kellett volna látni őket és tanulni tőlük: inkább várjunk az igazira, és vele legyünk végtelenül boldogok, minthogy parázunk az egyedül maradtástól vagy a többiek véleményétől, és bevállalunk értelmetlen, számunkra nem jó kapcsolatok csak azért, hogy legyen valakink. Emellett pedig sose keverjük össze azt, hogy „kívánom” azzal, hogy „szeretem”. A többi divatról pedig annyit, hogy divatok mindig vannak: lásd Molnár Ferenc örökbecsű

művét, a Pál utcai fiúkat. Ott is volt "egyenruha", a vörös ing. Nagyon sok fiatal, akinek még csak kialakulóban van a személyisége, nehezen fogadja el önmagát, nehezen talál magára: ilyenkor egyszerűbb a „tömeghez”, az épp aktuális divathullámok valamelyikéhez csatlakozni – gyors, fájdalommentes és pótolja az egyéniséget. Egy darabig legalább. Aztán majd jön egy másik divathullám; addig sem kell eldönteni, mit is akarnak, mi is tetszik nekik –

majd megmondja helyettük más – egyszerűbb. Ezért akadok ki mindig a legújabb női divathullámokon is. Néhány éve volt a 20 centis holdjáró cipő, most meg mindenki strandpapucsban jár. És az öndőlő gondolatok már kivesztek?

A JÁTÉK MINT TANULÁS

Kedves GameStar!

Na most mielőtt belekezdenék hosszú mondanómba, előtte elmondom,

RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK

japán lánycsapat neve és a szám címe. Bevalom, nekem is tetszetek a lányok, de engem inkább a telefonszámuk érdekelne és nem a zenéjük. Már próbáltam a tudakozót is, de

ebben nem tudtak segíteni. Remélem valaki meg tudja adni. :) (Nagy Krisztián) Ezt nem hiszem el, szégyen lányok éjt nappal lá téve tanulnak énekelni, járnak szolfézsórára, tán-

córára, hogy minél jobb zenekart alkossanak, te pedig telefonálgatni akarsz velük! Mondd, nem vagy te perverz? :)

Lenne egy kérdésem. A GSO-n csak regisztr-

ráltak fórumozhatnak? Mert ha igen, akkor (is) regisztrálok. (Jére Gergő)

Össze vagyok zavarodva. Most miért is lényeg, hogy ki fórumozhat, amikor te így is,

úgy is regisztrálni fogsz? Egyébként válaszolva kérdésekre: igen, csak regisztráltak fórumozhatnak.

Hello! Nem tudom, jó helyre írok-e, de azért

lenne egy problémám. Hogyan tudok letöltött PlayStation one játékok CD-re kiírni? Neróval próbálok, meg más programmal is próbáltam, de a PS nem olvassa be. Mivel lehetne

hogy miért is írok. Azt szeretném elmondani, hogy a játék nemcsak szórakozás, hanem egyben tanulás is. Most nem éppen a Manó Matek 8.-ra gondolkodok, hanem minden más egyébre. Sokan azt gondolják, hogy a számítógépes játékok csak haszontalan időtöltést jelentenek az embernek. De ők SÜLYOSAN tévednek! Mert például én rengeteg új angol szót tanultam a játékokból, pl. resume game, defeat, victory, war, quit vagy exit. Na jó, ezeket nem most tanultam, hanem kb. 5-6 évvel ezelőtt, de legalább tanultam belőlük valamit!! Vagy egy jól kidolgozott stratégiai játékban, pl. a Medieval 2, Total War-ban is van valamennyi tanulnivaló. Hogy irányítsam a hadseregem, hogy meg tudjam szállni a várost/várat, vagy hogyan kössék békét egy régóta ellenséges országgal, vagy hogyan kereskedjek úgy, hogy abból csak nekem legyen hasznom. Vagy vegyük pl. a Need For Speed-eket. Ebben a játékformában nem nagyon lehet tanulni, de ha már kézi váltásra kapcsolunk, akkor már van 1 kicsi hatása. Szóval, ezért mondom (főleg a szülőknék), hogy a játékok nem feltétlenül rossz hatásúak (kivéve a Manhunt!). Én speciel rengeteget tanultam a játékokból és nemcsak idegen

nyelvű szavakat, hanem még sok más is. (Püski Ádám)

Hát igen, nincs mese, a játékokból jól lehet tanulni. Például a Civilization-ökből azt, hogy a globális konfliktusokat atombombával kell megoldani, esetleg a velünk egyet nem értőket le kell rohanni és el kell pusztítani. Vagy netán a sportjátékokból meg lehet tanulni, hogy ha mindnárón győzni akarunk, fel kell rúgni minden ellenfelet, lehetőleg a kapunktól messze. Esetleg más játékokból meg lehet

amiatt háborodik fel, hogy jó dolgokat tanulhatsz...

HOGY MIK VANNAK!

Kedves GameStar!
Ma nézem a híradót, és mit látnak szemem: ninda WoW. Röviden arról szólt, hogy egy több éve keresett bűnözőt elkaptak úgy, hogy éppen WoW-ozott, és találkozott egy rendőrral, aki megtudott egyet és mást, és szólt a kollégáinak. Eddig minden rendben is van, de az felháborító hogy képanyag-

képet, amiket manapság az öngyilkos merénylők csinálnak. Előbb rakják rendbe a világ azon részét, utána majd felháborodom a lenyúlt videón...

HÁT NEM SEMMI...

Kedves GameStar!
Sz'ál gratulálni szeretnék a GSTV-hez, mert hiába volt eddig is megfelelő minőségű, de most (számomra legalábbis) feltették az i-re a pontot... vagy mi... Nem azt akartam ezzel mondani, hogy ideje abbahagyni, teljesen véletlenül lett ilyen a színezete..., de tényleg...
Bad Sectornak üzenném, hogy kezdje el fejleszteni a beszédbeli lustaságát, mert Ender már tökélyre vitte ezt a stílust, és jölesne neki némi konkurencia!!!

Gyu, „keren” fogalmaz, mint mindig (nem cikizés, magam 120 kilós bengai lát vagyok); Mazur pedig nagyon ügyesen fejezi be a mondatait, bár mindig hagy időt rettegni: „Vajon most is megtalálja a megfelelő lezárást? Netántán most nem a megfelelő szavakat fogja használni?” De nem! Végül mindenki felélegethet, mert a pont pont ott van le-téve, ahol a helye van. És akkor még nem is említettük a nyílegyenes kerekasztal melletti napszemüveg- és halászlé-be-mutatót. De amit külön köszönök, az a lezárás! A felkonf elején úgy éreztem, hogy ismét csak hülyülni fogtok, de a lezárás az tökéletes utánérzés, megfelelő iróniával, és igazi kabaréba illő ritmikával és szakértelemmel! Tényleg, le a kappal! Nem tudom, hányan írogatnak e témában, de nincs kedvetek vmit foglalozni a Linux alatti játékkal (persze a neten rengeteg az erre vonatkozó irodalom – még a GS Fórumon is –, de kell a konkurencia a kis puhának). Ha pedig a Mélyvízben is lenne némi Linux-táp, annak én nagyon örülnék. Persze, ha rajtam kívül csak 6 embernek van erre igénye, akkor valószínűleg nem fogok örülni... (Parabox)

Húúú, irulok-pirulok a többiek nevében is, igencsak jólestek ezek a szavak, elég sokat dolgozunk a GSTV-vel, és igyekszünk mindig valami kis pluszt beletenni. Egy csöppet önmagunkból. Nem feltétlenül sikerül mindig minden, hiszen alapvetően nem TV-sek, hanem író emberek vagyunk, sőt a színészi képességeink sem túl nagyok, de lassan akár alternatív Game-

MANAPSÁG FUTÓSZALAGON KÉSZÜLNEK A FIATALOK.

tanulni, milyen messze kell dobni pingvineket vagy kinek a testén hova kell célozni, hogy tuti meghaljon (heccsát! – ender). Persze ettől még elfogadom, hogy sok jó dolgot is lehet tanulni, de azt ne feledjük el, az életben a legjobb szándékot is lehet rosszra fordítani, a legjobb találmány is lehet pusztító eszköz. Igen, magam is szeretném azt hinni, hogy sok minden JÓT lehet tanulni a játékokból, a gondot csak az okozza, hogy egynémely ROSSZ dolgot is lehet. És hidd el, az átlagember nem

ként a ti összeállításotokat rakták be. Tisztán és világosan emlékszem, ez a GSTV 2. részében volt. Nagyon érdekes volt, amint Orgrimmarban az élőhalt magatekkel mutatattok be a várost és utána Darnassust a nightelf-ekkel, aztán meg sirtatok egy törpét Ironforge-ban. Ezt ti megengedtetek???? Remélem nem, nyújtsatok be valami jogi cuccot, azután kárpótlást, és telik belőle egy új Exclusive World of Warcraft Burning Crusade kipróbálható verzió. Milyen jó lenne!
Van egy másik észrevételem. Az e havi GS-ben A játék művészete című cikkek-nél a jobb alsó cod-os képnél egy bugshotot raktatok be, vagy mi? Az egyik katona (az irányítófeleség felett) félel-mében a másik popsijába dugta a fejét a lövedékek elől (jaj már megjed-tem, hogy a seggél! – ender). Most ennyi, de ha találok valami jót, akkor írok. (Jakab István)

Először is örülök, hogy nézel híradót, bár vérzik is a szívem, mert manapság a híradók csak halálról, bűnözésről, borzalmak-ról, politikai sárdobálásról szólnak, amely számomra elvette az egykori híradónéző flinget – rosszabb lassan egy híradót megnézni, mint egy kemény horrorfilmet. Nem tudom, mik a szerkesztési szempontok, de Shakespeare drámái kutya fülei voltak a mai híradóhoz képest. S a baj az, hogy egy vállrándítással elintézzük, amit láttunk – ma is ennyien és ennyien haltak meg itt és itt... Ezután csodálkozol, hogy szívbj nélkül lenyúlták az illusztrációt? Az bakfitty ahhoz

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



Gamestar Június nyertes: Vavravics Dániel - Kishartyán
Nyereménye: Gainward Bliss8800GTS PCX320MB „GOLDENSAMPLE”
A Gamestar júliusi sms nyertese: Nagy Zoltán - Debrecen
Nyereménye: INNO3D GEFORCE 8800 GTS videokártya

GS SMS: Szeretnék egy bébizsírát, de félek, ha megnő, nem lesz elég magas hozzá a lakás (lakótelepen élek).

Kérlek, segíts!!! (Peti)

Feladat, a felettet lakót arra kényszeríteni, hogy fillérékért eladja a lakását nektek (ehhez a felfelé irányított hangszórók és bömbölő death-metál tökéletes lesz), majd ki kell ütni a plafont és kész. Megvan az 5 méteres belmagasság. Ha ez nem sikerül, vedd rá a zsírfót a vízszintes létezésre – magyarul, mindig fektessétek az oldalára, és akkor a napaliban keresztben elfér.

GS SMS: Tegnap éjjel furcsa fényeket láttam az égen, és később nem emlékeztem, hogy kerültem ágyba. Lehet, hogy elraboltak az ufók? (Ripley)

Legközelebb ne tartsd a teli vodkásüveget a diszkóban a színes, villódzó fények felé – és akkor nem az ufók visznek majd el, hanem a rózsaszín elefánt. Tapasztalat!

GS SMS: Milyen sportkocsit választanál, ha nem számítana az ára? (Ace)

Ha nem számítana az ár, akkor egy olyat, amit én tervezek meg, és amelynek Dragon lesz a neve. Ja és legyen metálkék, mert én azt szeretem.

GS SMS: Szia, Gyu. Szted a mai világban mért hajt minden csaj a pénzes pasikra? (Shinin)

Egyszerű – mert könnyebb jól élni, mint eldönteni, valójában mit is akarnak. A boldogságra nem elég vágyani, memi is kell boldognak lenni...

**BRUTTÓ:
91 FT**

Star filmet is forgathatnánk. A felkészült-ségünk megvan hozzá, a technika rendelkezésünkre áll. Mielőtt belekeszülnek az ötlettől, elárulom, hogy nem terveztünk ilyesmit, hiszen sem időnk, sem energiánk nem lenne rá: a lap és a GSTV elkészítése eléggé eszi az időnket – s változatlanul azt mondom, nem TV-sek vagyunk, hanem lapkészítő újságírók. Viszont elárulok egy titkot: nem véletlenül olyan mókások a bakiparádék – GSTV-t készíteni maga az élvezet :) (yeah baby! – ender) Linux témában csak azt tudom javasolni, ha van, aki foglalkozna a témával, az jelentkezzen nálam – én személyesen egy linuxos gamert sem ismerek (én igen, magamat – ender), és bár szurkolok a Linuxnak, egyelőre nem látok túl nagy potenciált benne, amellyel felhasználókat el tudna rabolni a Windowstól. Bár a legújabb Ubuntu azért nem rossz.

HOL AZ A PROGI?

Kedves GameStar!

Nem is tudom, hogy szomorúságból vagy idegességéből írok-e nektek, de egyik sem miattatok van. A tegnapi napon szépen beszéltem az egyik üzletbe, hogy megvásároljam a Madden NFL 08-at XBOX360-ra. Kerestem mindegyiket, sehoh sem találtam. De a legidegeztőbb az volt, hogy az a játék, amelyik már több mint egy hete megjelent, még nincs a polcokon, később jelenik meg itthon, mint pl. a Bioshock, amely egy nappal a megjelenése után már százasaival ott volt mindenütt.

Azt megértem, hogy lehet hogy kevesebb a bevétel itthon(!) a Madden-ből, és azért jelenik meg később, de akkor is már!!! Telefonálgattam összevissza, hogy hol tudnám megvenni, de mindenhol azt mondták, hogy „augusztus közepére van kiírva, biztosan csúszik egy kicsit az itthoni megjelenés”. Azt mondom, hogy cssesszék meg:D. Azért is írtam nektek, hogy hátha tudtok nekem segíteni, mondanátok egy boltot, ahol meg tudnám venni. Előre is köszönöm a választokat, és azt is, hogy meghallgattatok. (Osvald Ádám)

Igen, kétségtelenül vannak „prioritások”, és én ezt meg is értem: a kiadók nem jótékonyasági egyesületek. Gondolom, a Madden esetében a szállítósokat összekötötték valamilyen más címeikkel – magyarul,



BEMUTATÓTEREM

A JAVÍTÓ SZÁNDÉKÚ ÉPÍTŐ KRITIKÁK ROVATA

Először is túl sok benne a hír. Az újság több mint fele előzetes, ezek jó része semmi lényeges információt nem tartalmaz. Sok helyet és karaktert pazaroltok a történet bemutatására, aminek szerintem semmi értelme, hiszen akár többször is átírhatják a sztorit (lásd Crysis), különben is, kit érdekel? Majd ha itt van a teljes gamma, akkor talán érdekel a történet, de egy előzetesben inkább a játék ficsőreit kellene bővebben kifejteni. Jó példa erre a Halo3 előzetese, ami semmi konkrétumot nem közöl, csak marketing-szöveg az egész, ergo tök felesleges volt, ráadásul 2-3 évvel belülről jelenik meg az MS-t ismerve.

Az e havi Bemutatóteremben egy hosszú levelet bontunk több rövid részre, és azt változtatjuk meg. Végre valaki vette a fáradságot, és kimerítőkritikát írt, köszönjük szépen! Szóval az előzetesek és a hírek: nemzetközi tapasztalat, hogy egy adott téma iránt érdeklődők minden egyes hírmorzsa kíváncsiak azokban a témákban, amelyek érdeklik őket. A kedvenc repülő újságjaiban is elég szép hírovtat van, ahol sok érdekes, színes hír, információ szerepel. Úgy gondolom, mindenkit érdekel, hogy a közeljövőben vagy 1-2 év múlva mire

számíthat, milyen játékok lesznek, sőt sokan a hírek alapján el is döntenek, várják-e vagy sem az adott játékot. Emellett hidd el, sokszor saját kútfőnkre, véleményünkre támaszkodunk egy adott előzetesben vagy hírben, hiszen egynémely forrás elég szűkszavú, sokan nem akarnak ficsőreket lelőni, hogy más ne nyúlja le.

A játékesztekkel kapcsolatban: hagyjátok már azt a buta minimum gépigényt, és írjátok oda helyette az ajánlott. A legtöbb gamma a minimumon legfeljebb slide-show-ban fut, ami minden, csak nem élvezhető. A teszkonfignál pedig legyenek már szívesek konkrétan beírni, mivel toltátok, mert a default 256 MB VGA aztán nem sok támpontot ad. Na meg ZeroCool 2x2,6 GHz-es procija. DE milyen? Athlonx2 vagy Core2? Én speciel az utóbbira tippelek, de ez csak TIPP! JA és miért csak 8-as Geforce-okon nézte meg a Benchmarkot, amikor nem is DX10-es a játék? De ha már dx10, akkor a 8600-asok is szóba jöhetnek volna, legalább látszódná, milyen gyenge VGA-k. Vagy nem annyira?

Egyszerű: nekünk nincs idebent 10-15 VGA-nk, hogy leteszteljünk egy adott játékot; a teszter

odahaza, saját gépén futtatja a tesztet. ZeroCoolnak 8800-as VGA-ja van otthon. A 2.6-os proci Core 2 Duo egyébként, de végül is lényegtelen, hiszen totál mindegy, AMD vagy Intel procija van-e kb. hasonlók. A minimum gépigényt pedig az olvasók igénylik, hiszen sokaknak nincs gyors gépük, de mégis ki akarnak próbálni egy-egy játékot, mindegy, hogy a legrosszabb felbontással. Ajánlott gépigényt minden játéknál (előre a következő 10 évre): minél gyorsabb proci, minél gyorsabb VGA, minél több RAM. Ezt minek írjuk le minden egyes cikkben?

JA és GSTV. A HW és játékbemutató rovat eléggé kevéske. A nagy része különböző beszelgetések, zeneklipek stb. Jók ezek, kell is a változatosság, de azért ne a fő profil rovására, vagy talán már nem a PC-gaming a lényeg? Több játék- és HW-TESTET! Ez az újságra is vonatkozik. És lehetőleg ne csak mp3-lejátszó meg mobil legyen, mert ezekkel tele van már a tököm. Legyen mondjuk, több tápteszt, VGA&CPU&egyéb tuning, RAID tömbösítés, ilyesmi. EZ hasznosabb is lenne, azt hiszem. Egyébként nem tudom, lehetne-e legalább a játékvideókat kicsit magasabb fel-

bontásban beközelíteni, hiszen a mostani elég alacsony. Aki mai játékokkal akar játszani, annak úgyis viszonylag erős processzora van, ami úgyis le tudja játszani a videót. Azért HD minőség nem kell, az túlzás lenne, de azért fontoljátok meg ezt a lehetőséget. (Varga Endre)

A jelenlegi helyzetben a GSTV leadása ELŐTT van másfél héttel, magyarul, rengeteg olyan játék kerül a lapba, amelyet még nem is kapott meg a teszter, vagy nem játszott még vele elég ideig, amikor mi már befejeztük a GSTV-t. Ugyanez igaz a hardverekre is. Tehát soha nem fogjuk tudni az összes játékot a GSTV-be betenni, ami a lapban van, bármennyire is igyekszünk, arról nem is beszélve, hogy nem minden tesztelőnk gépe (és nem minden játék) felel meg a FRAPS-olásra. Gondolom az neked sem tetszene, hogyha egy összevissza rángató, lassú, béna videót tennék be egy játékról. Igyekszünk a lehető legtöbb játékot megjelentetni a GSTV-ben is: néha ez csak 4-5, máskor 9-10, attól függ, hogy sikerül időben tesztelni ezeket. Magasabb felbontás több helyet jelentene a DVD-n, ahol már így is alig fér el bármi a GSTV mellett, pedig a DVD-nek vannak egyéb funkciói is ám...

hogy meglegyen egy raklapnyi játékprogram, amelynek így a szállítási költségei alacsonyabbak, mintha egyesével jönnek be. Lehet, hogy olyasmivel rakták egybe, ami csak egy héttel a Madden után jelenik meg, ugyanis a magyar piac nem venne fel egy raklapnyi Maddent. Ebben az üzletágban is rengeteg múlik a logisztikán, bármennyire is nem gondolunk bele – el tudom képzelni, hogy mondjuk bejött az országba 1000 játék, amely-

ből mondjuk 100 volt Madden, a többi meg vegyesen más címek. Gondolj csak bele, ha egyesével szállítgatnák, akkor a mostani neveltséges árak még tovább nőnének. A Bioshock esetében gondolom, több ezer példány jött be egyszerre, így önmagában egy nagy csomagban elég lehetett csak Bioschockot küldeni, nem kellett más címekre várni. Amire ez megjelenik, addigra remélem, bármelyik boltban meg tudtat venni a Maddent.

Végre valaki védje meg a PC-sek érdekeit is! Ez a kiáltás a vezérmondata az e havi Arénának, amelyből kiderült a 16 éves lányok örök „cejelme”, kálváriák az amerikai foci körül, tanulságok rendes emberekről.

S persze közben dübörög a GSTV... Találkozunk októberben!

Maximális tisztelettel Gyu

RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK RÖVIDEK

A többiekéről nem tudok, hogy GW-zne valaki. Nyertem a lottón 100 ezer Ft-ot. A barátnőm azt mondja, hogy csapjunk belőle egy jó nagy házibulit. Az

anyám azt mondja, hogy így soha nem fogok megtanulni spórolni. Apám azt mondja, hogy költsük a kocsira. A barátnőm azt mondja, hogy egy új

gépet vegyek. Még jó, hogy itt a GameStar és tudom, hogy mit kezdjek a pénzemmel! (Püski Ádám) Igen, add nekünk – ez a legtutibb módszer :)

Szeretnék csinálni egy animációs filmet, és te talán meg tudod mondani, hogy kell a zenei előadóktól engedély ahhoz, hogy a zenéjüket felhasználjam.

(Horváth Zoltán) Úgy tudom, nem a zenekaroktól, hanem a kiadóktól kell engedélyt kérni, ugyanis a terjesztési jogokkal nem a zenekarok

rendelkeznek. Így kérek, a filmhez keresd meg az adott zene kiadóját, és kérdezd meg. Sok sikert, és ha kész a film, ugye megmutatod?

TELJES JÁTÉK

STARSKY & HUTCH

Izgalmas autós üldözések és lövöldözés a nyolcvanas évek egyik legnépszerűbb tévésorozatának főhőseivel a legendás Zebra 3-as volánjánál ülve – mi ez, ha nem a totális retró életérzés?



A mai ifjúságnak talán már nem sokat mond a *Starsky & Hutch* cím, az idősebb generációnak viszont minden bizonnyal örökké emlékezetébe vésődött ez a remek tévésorozat. Az eredetileg 1975 és 1979 között futó (aztán számtalanszor újrajátszott és megfilmesített) történet egy kiváló detektív páros kalandjairól szól. Starsky, az „előbb ütök, aztán kérdezek” típusú nehézfű és Hutchinson, az agyafúrt nyomozó legtöbbször látványos autós üldözések és fergeteges lövöldözések közepette tett pontot az ügyek végére. Hosszú évtizedeknek kellett eltelniük ahhoz, hogy egy nagyobb kiadó, az Em-

kell törekednünk, hogy szinten tartsuk a nézettséget. A lehető leglátványosabb megmozdulásokra, hajmeresztő ugratásokra, csikorgó kézfékes fordulókra és rengeteg történyre lesz szükségünk ahhoz, hogy elnyerjük a nézők kegyét. Ha unalmas, jó zsaruk módjára viselkedünk, a nép hamar átkapcsol a konkurens csatorna valóságshow-jára, ami egyúttal a játék végét is jelenti.

ÜLDÖZÖTTEK

Bár a *Starsky & Hutch* korántsem nevezhető rövidnek, sikerült még sok-sok elnyerhető bónuszuccal is feldobni a játékot. Összesen egyébként a sorozat három évadját követhetjük végig hat-hat epizódban, ami a vége felé bizony már elég komoly kihívást garantál. A játék szerencsére technikailag nézve sem nevezhető elmaradottnak. A 25 négyzetkilométernyi lemodellezett városrészt



pire Interactive is felismerje a témában rejlő potenciált, és elkészülhessen az IGAZI *Starsky & Hutch* játék.

AUTÓVAL ÉRKEZEM

Mi más is lehetne hát a *Starsky & Hutch* lényege, ha nem a vérpezsdítő autós üldözések. A fejlesztők bizony annyira erősen erre a részre fókuszáltak, hogy a *GTA*-kra jellemző gyalogos momentumok ezúttal teljesen kimaradtak. Bánkódni emiatt nem érdemes, hiszen cserébe egy profin kidolgozott, finomra csiszolt autós játékot kapunk. Feladatunk minden küldetés esetében ugyanaz: a részletesen lemodellezett Bay Cityben kell becserkészniünk a kocsival menekülő bűnözőket. Miközben Starsky próbál az üldözött nyomában maradni, Hutch az ablakon kihajolva tüzelhet – a játékosnak természetesen mindkét műveletet magának kell kontrollálnia, bár túl nagy nehézséget így sem okoz majd az akció. Az irányítás ilyen szempontból a végtelenségig leegyszerűsített, a célkereszt automatikusan befogja azt az ellenséget, aki felé autónk eleje néz.

CRAZY & HUTCH

Hogy ne legyen azért ennyire egyszerű dolgunk, egy furfangos csavarral némi *Crazy Taxi* érzést is becsempészték az üldözésbe. Az arcade játékmélet jegyében itt is nagy versenyt vívunk az idővel, szóval nem elég lassan és biztosan megsemmisíteni ellenfelünket. Mivel mégiscsak egy népszerű tévésorozat főhősei vagyunk, minden eszközzel arra

mai szemmel nézve talán kicsit már kevésnek hangzik, azonban bőségesen elegendő teret biztosít a viszonylag kötött küldetésekhez. Bay City utcáin járva hamar feltűnik majd, hogy a grafika kissé már elavult, de azt hiszem, a remek korhű zene tükrében mindez még bocsánatos bűn. Ha szeretted a sorozatot, akkor feltétlenül ki kell próbálnod a játékot, de ha nem, a poén kedvéért akkor is érdemes egyszer végigtolni a *Starsky & Hutch*-ot!

WORLD IN CONFLICT 10 NAPOS TRIAL!

Múlt havi számunkban már szó volt az utóbbi idők legjobb RTS-éről, a *World in Conflict*-ről, most pedig sikerült egy exkluzív, 10 napos kipróbálható verziót szereznünk Nektek. A 4 és fél gigán terpeszkedő trial a teljes multiplayer módot tartalmazza, minden pályával és játékmóddal együtt, ráadásul teljesen magyar nyelvű, még a szinkron is. A telepítés egészen egyszerű, viszont az első indítás után meg kell adni egy kódszámot, amit a DVD papírtokjára ragasztva találhattok meg. A szerverek már működnek, a trial a hivatalos megjelenéstől, azaz szeptember 20-tól él, ha pedig mégis bárkinek gondja lenne a játékkal, az a GameStar Online-on kérhet segítséget. Jó szórakozást, találkozunk a virtuális csatamezőn!

Az augusztus hagyományosan a GameStar tábor és a lipcsei Games Convention hónapja. Emellett a World Cyber Gamest is megrendezték, nehogy unatkozzunk. Ezekről és persze sok minden másról számol be a szeptemberi GameStar TV.

KIEMELT MŰSOR

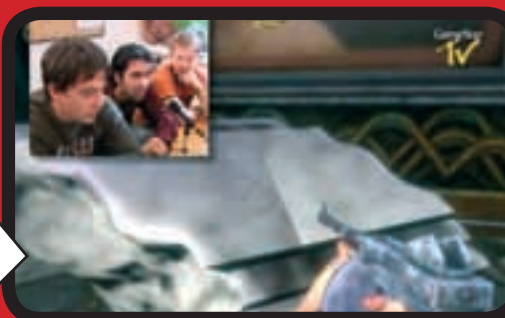
FELKONF

Ezúttal egyértelmű, hogy a felkonf a hónap attrakciója. A képen Gyu reménytelenül nézi, ahogy a dolgok totálisan káoszba fulladnak – hiába kér segítséget az égiektől, nincs menekvés...



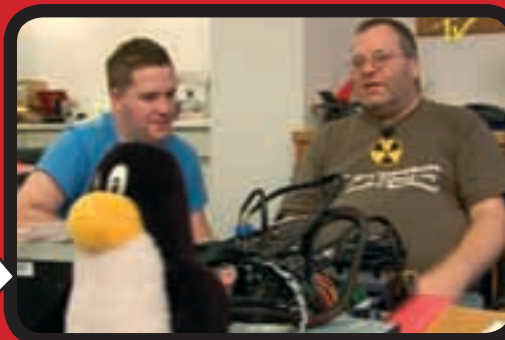
A HÓNAP JÁTÉKBEMUTATÓJA BIOSHOCK

A dinamikus duó, ender és mazur mellé ebben a hónapban Duncan is csatlakozott a Bioshock videó alámondásakor. Móka és kacagás trióban!



A HÓNAP HARDVER BEMUTATÓJA: ZEROCOOL ÚJ GÉPE

ZeroCool gépe, amelyet egy hatalmas pingvin támadott meg: ez a Mélyvíz-részleg legkiemelkedőbb híre. Ja, és melleleg igyekszünka MoHA-t is elemezgetni, bár ezúttal a hűtés fontosabb volt, mint az akció!



A HÓNAP EXTRÁJA: KEREKASZTAL DUNCAN ÉS SAM KÖZREMŰKÖDÉSÉVEL

Ez az a hónap, amikor Sam (kiváló cikkírónk, és most már a PC World főszerkesztője) csatlakozott hozzánk szakmai Kerekasztalunk felvételek, hogy megossza velünk szakmai észrevételeit.



MŰSORTARTALOM

GSTV\felkonf (14 perc)

Annyira jó volt a múlt havi felkonf, hogy most mindenki közre akart működni. A létrejött káoszt láthatjátok itt.

GSTV\jatekvideók (46 perc)

Bioshock
Crazy Machines 2
Half-Life 2: Episode two Orange Box
Legend
Medieval 2: Total War Kingdoms
Mercenaries 2
Sega Rally
Stranglehold
Unreal Tournament

GSTV\Masvilág (41 perc)

Zséda és Létray Ákos – Valahol...
Magna Cum Laude – Színezd újra
Bridge to Solace – The Dead and the Unknown
Mangod – Thank You Good Night
The Dark Knight
(Stephen King's) The Mist
The Assassination of Jesse James by Coward Robert Ford
I'm Not There
Beowulf

GSTV\hardver (31 perc)

Samsung F-500
Microsoft Bluetooth Wireless egér-bill kombó
Szervomotoros webkamera
Qpad profi egérpaddok
Kensington MP3-lejátszó
ZeroCool új gépe vs. Medal of Honor Airborne

GSTV\arena (25 perc)

Ezúttal ender és mazur társaságában vitatjuk meg az élet nagy dolgait és a kedves olvasók kérdéseit. Félelmetes titokra derül fény...

GSTV\kerekasztal (35 perc)

Két kiváló kolléga, Duncan és Samu csatlakozott hozzánk, hogy a játékipar jelenlegi trendjeit elemezzük. Kipukkadt-e az MMO lufi? Mire jó a casual gaming?

GSTV\extra (42 perc)

Games Convention összeállítás, benne interjú Gabe Newell-lel
GameStar tábor 2007
World Cyber Games 2007

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
AUTÓVERSENYKÖRNYEZET
VALÓS HELYSZÍNEKKIADÓ
CODEMASTERSFEJLESZTŐ
CODEMASTERS STUDIOMEGJELENÉS
2008.GYORSLINK
1964ELSŐ
LÁTÁSRA

RACE DRIVER ONE

Bár elég sok silány munka született az elmúlt években autóverseny kategóriában, a Codemasterstől azért mégiscsak valami extra nagy durranást várunk, ezúttal talán nem is hiába.

A korosabb virtuális pilóták (és navigátorok, nehogy itten diszkriminációval vádoljanak minket) életére nagy hatást gyakorolt a TOCA-sorozat, ami eleinte *Touring Car*, majd *Race Driver* alcímmel futott. Az utóbbi jelzõt megtartotta a Codemasters, és igyekszik kiteljesíteni a *Colin McRae* széria legjobb elemeivel, hogy a *Race Driver One* legyen az „Ultimate Racing Simulation”. Ehhez először is kölcsönvették a DIRT-ben már bizonyított NEON engine-t, majd feltupírozták egy kicsit, a végeredmény pedig... nos, leolvasható a képekről. Bár a híres pilóta nevével fémjelzett sorozatban nem voltak igazán gyakoriak a városi pályák, most mégis sikerült gyakorlatilag mindent kihozni a grafikus motorból. A környezet elképesztően részletes, szinte már belátunk a házak ablakán is, ahogy a tereptárgyakkal sem szűkölködtek a pályatervezők. Forgalom ugyan nem lesz a játékban, de mindezért kárpótól majd a nézősereg, akik állítólag még alapszinten is lereagálják majd az aszfalton történt eseményeket. Magyarán néznek, mint Rozi a moziban.

GO!

A *Race Driver One* ugyan nem tobzódik majd olyan szinten a játékmódoktól és az elérhető verseny-szériáktól, mint mondjuk a TOCA-franchise, de így legalább a fejlesztők szabadjára engedhették fantáziájukat. Európa, Amerika, és Japán biztosan szerepel majd a helyszínek között, mégpedig hivatalos, és kitalált pályákkal egyaránt. A játékmódok is ennek megfelelően lettek beállítva, a hagyományos, előre meghatározott vonalon folyó hivatalos versenyek mellett az utcai sofőrökkel is megmérettethetjük magunkat. Utóbbi esetben nyilván nem szükséges feltétlenül ragaszkodnunk az ideálisnak vélt útirányhoz, hanem érdemesebb felfedezni és kikapasztni a rejtett levágásokat, ugratókat. A várható gépparkról egyelőre sajnos semmit sem tudunk, azon kívül persze, amit a képeken láthatunk. A főszerepet természetesen a sportosabb modellek kapják, a licencelt kocsik mellett pedig várhatunk majd néhány különlegesebb darabot is. A *Race Driver One* tehát minden szempontból előrelépés lehet a TOCA és a *Colin McRae* játékokhoz képest.

Még nem találtam
parkolóhelyet a Deákon



HA JÖN A KANYAR

A hivatalos versenyek mellett utcai száguldozásokban is részt vehetünk, ahol a pályák a város legkülönbözőbb pontjain vezetnek keresztül, bár forgalom várhatóan sajnos nem lesz a játékban.

ODANÉZZ!

A nézőközönség az ígéretek, és a képek alapján is minden eddigiéknél részletesebb lesz. A rajongók nemcsak élethűen néznek ki, de még valamilyen szinten reagálnak is a verseny eseményeire.

SZÉP VÁROS KOLOZSVÁR

A NEON engine tökéletesen fel van készítve a városi környezet megjelenítésére is, a készítők láthatóan odafigyeltek a legapróbb részletekre, a házakra, sőt, még a különféle díszletekre is.

Ide, az ablakba kérem a büntetőcédulát!



Képzeljétek, felkértek modellnek!



ÚJDONSÁ

MERRE TOVÁBB, JÁTÉKVILÁG?

Félreértés ne essék, nincs válságban a játékvilág, sőt – a helyzet az, hogy dinamikusabban fejlődik, főleg bevételeiben. Azonban ez nem minden szegmensre igaz, főleg a mi PC-s szegmensünkre nem feltétlenül.

GAMES CONVENTION 2007

Bármennyire is kocka-game-
rek vagyunk, azért egy ilyen
kiállításon sem csak a játékokat
vagy a bomba csajokat figyeljük, hanem
igyekezünk a trendeket kiszagolni.
Hátha ebből (is) kiderül, mi lesz a video-
játék-piacca 1–2–5 év múlva. A lipcsei
Games Convention rengeteg érdekes-
séget mutatott ebből a szempontból,
így álljunk neki kicsit a színpalak mögé
kukkantani.

KIPIUKKANT AZ MMO-LUFIT?

Néhány éve a játékfejlesztés állóvízét
igencsak megkavarta egy-két cég. Ezek
a cégek pénzt, energiát és fantáziát
nem kímélve olyan tömeges multiplayer
játékokat fejlesztettek és dobtak piacra,
mint a *World of Warcraft*, *LineAge II*,
Everquest II, *Guild Wars* stb... Ezek a
játékok amellest, hogy igencsak nagy
pénzbefektetéssel készültek, igencsak
nagy bevételt is hoztak: legendák
keringenek arról, hogy a Blizzardnál

kolbászból van a kerítés és aranyozott
minden vízcsp (szemtanúk szerint nem
éppen). Különböző fizetési modellek
versengenek egymással (havidíj vs. *GW*
havidíjmentesség vs. micro-payment vs.
ingyenesség), azonban egy dolog tény:
a nagy neveknek a legújabb fejlesztések
(*LotRO*, *Vanguard*, *CoH/CoV*) eladásilag
a nyomába sem tudnak jönni, sőt olyan
innovatív MMO-k, mint az *Auto Assault*
megszűntek létezni. Mi történhetett?
Elfogytak a potenciális MMO-játékosok?
Nem lehet tovább bővíteni a piacot?
Natalántán kéne egy minőségi ugrás,
amely új elemekkel, új lehetőségekkel
bővítené a stílust? Előző években szinte
nap után jöttek az új bejelentések,
hogy ilyen, meg olyan MMO készül.
Ezek java része szépen csendben
elhunytt, csak kevesen maradtak meg (az
MMORPG.COM tanúsága szerint min-
dössze 3 új MMO rendelkezik konkrét
megjelenési időponttal, a többieknél
egyelőre minden bizonytalan). A Games
Conventionön azt lehetett érezni, hogy
megállt a hatalmas lendület; amiket
bejelentettek, azok készülgetnek: a

Warhammer Online például meg fog
jelenni, azonban a GC-n látottak alapján
ez is csak egy „WoW-klón” lesz (mielőtt
kitörne a vita, ezen első generációs
fantasy MMO-t értek). Úgy néz ki, az
innovatív MMO-k vagy nem készülnek,
vagy ha elkészültek, látogatók hiányá-
ban hamar feladják. A piac újra csak első
generációs fantasy MMO-kat igényel,
illetve rengeteg PvP-t, amihez nem kell
story. Szerintem több MMO-fejlesztő
cégnél erősen főnek a fejek, hogy merre
tovább: az egy helyben járás nem tesz
jót a piacnak...

VAN BENNE SINGLE RÉSZ IS!

Néhány éve, amikor a multi hatalmas
divatba jött, akkortájt minden fejlesztő
büszkén hirdette, hogy játékaiban
ilyen-olyan multiplayer található
– ennek mindnyájan nagyon örültünk.
Mára megváltoztak a dolgok, ugyanis
elértük azt az állapotot, amikor a PC-s
játékok készítői immár arra hivatkoz-
nak, hogy milyen jó single kampányok
vannak a játékban – a multi manapság
alapfeltétel lett. Sőt, továbbmegyek: ez
valamilyen szinten okozhatja az MMO-k
fejlődésének (szerintem ideiglenes)
megtorpanását is, hiszen több multis
játék MMO-s tulajdonságokat vesz át.
Szintlépés, tárgyak gyűjtése stb. szere-
pel a palettán, amely azonnali „MMO-
szerű” élményt adhat a játékosnak. Ezek
mellett tényleg „mellékesnek” tűnhet,

GAMES CONVENTION

GOK

hogy egy adott játékban 8-10 óra alatt végigjutható szingli kampány is van. Hiába, halad a világ!

EURÓPA A MI MEGMEN-TŐNK

Rengeteg sajtótájékoztatót vettünk részt, ahol next-gen konzolos játékokat mutattak be. Stratégiák, TPS-ek, FPS-ek özőnlenek PS3-ra és Xbox 360-ra. Ilyenkor mindig feltettük a kérdést: és PC-re is lesz? Volt egy-két eset, amikor kerekperek kijelentették, hogy nem, pedig ezek a játéktípusok eddig a PC területei voltak. Voltak esetek, amikor sokatmondóan mosolyogtak, bólogattak, pislogtak és azt válaszolták, hogy „nincs MÉG bejelentve, ennél többet nem mondhatunk...”. A legérdekesebb azonban egy Ubisoft sajtótájékoztató történet, amikor a demonstrátor elmagyarázta a következőket: bár egyelőre az adott játék nincs bejelentve PC-re, a nagy multik tapasztalatai alapján (szemben az amerikai és japán piaccal) a PC-s eladások Európában mégis nagyon erősek és változatlanul (és sokak számára váratlanul) erősödnek. Ennek következményeképp az Európában erős pozíciókkal rendelkező kiadók szinte minden fontosabb játéknál megvitatják, az európai piac részére megéri-e kiadni PC-n is. Senki sem „tipizálta” az Európának szánt játékokat (magyarán, csak találgathatunk, mi való nekünk és mi nem), azonban több helyen is éreztették: ha nem lenne az erős európai piac, akkor a PC-s kiadással nem is törődnének a cégek, meghagyva a teret az indie, azaz a független fejlesztőknek, illetve motiválva mindenkit, hogy inkább vegyen konzolt, ha játszani akar. Erre mondhatjuk: ilyenkor szerencsénk, hogy európaiak vagyunk. És úgy

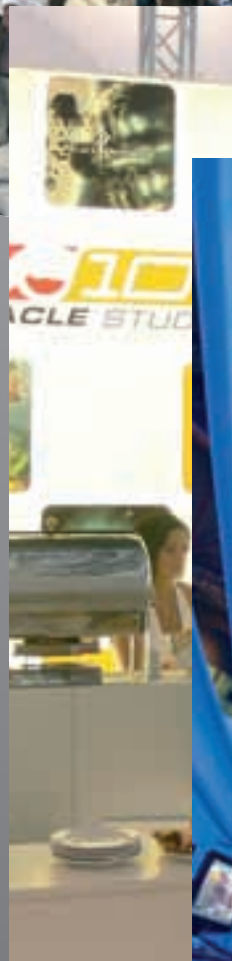
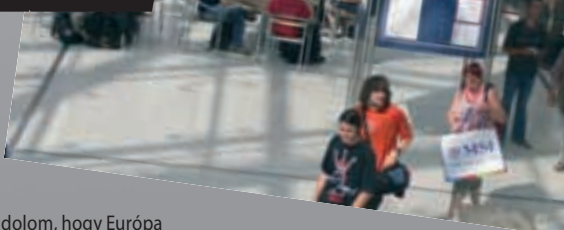
gondolom, hogy Európa jó alap arra, hogy a PC-s játékvilág nyugodtan, pánik nélkül fejlődhessen tovább.

SZÓLJ NAGYFATERNAK, HOGY JÖHET FIFÁ-ZNI!

Egy ideje hatalmas viták tombolnak a casual vs. hardcore, azaz a koca vs. kocka játékos témában. Érvek és ellenérvek repkednek, néha nehézlövességi sérteségek közepette. Egyik oldal sem képes megérteni a másikat, azonban a kiadók felfigyeltek a kocajátékos-piac hihetetlen növekedésére, és sok kocka szerint a hardcore-játékok kárára elkezdtek alkalmi, azaz casual gémekeket fejleszteni. Azonban létezik köztes megoldás is: az Electronic Arts sportjátékaiba bekerült az úgynevezett Family Play üzemmód. Ennek segítségével a számítógépes játékokhoz kevésbé értő, netán gyengébb alkalmi játékosok is együtt játszhatnak tapasztaltabb, kockább barátaikkal vagy rokonokkal. A trükk roppant egyszerű (és egyelőre csak Wii-n létezik): az alkalmi játékosnak ugyanis nem kell irányítania az adott játékban a kis figurákat,

egyszerűen csak azt kell eldöntenie, adott szituációban lö-e vagy passzol. Ez rettenően leegyszerűsíti a dolgot, hiszen az MI irányítja a dolgokat, azonban a játékos így is vastagon kiveszi a részét mondjuk egy FIFA-meccsből, hiszen a gólt ő rúgja. A GC-n látottak alapján a recept tökéletesen működik: a csinoska hostessek bőszen harcoltak egymás ellen az NBA Live Family Play módját használva, és szemmel láthatóan nagyon élvezték a dolgot. Hiszen végülis minden videojáték erről kéne, hogy szójlon: a játék élvezetéről. Szóval, ne parázzunk a kockák miatt – rengeteg játék jön majd nekünk, kockáknak is, de nekik is lesz mivel játszaniuk ha lesz 5-10 szabad percük. És akkor igazán jó, ha mindenkinek jó!

Gyu



UGRA & BUGRA

TOTEMS

Érdekes, hogy az idei GC-n egy csomó játékot megmutattak, alig 20–25 százalékos alakban. E csokorból kiemeltük a 10Tacle által készített Totems-t, amely valamiért ígéretesnek tűnt...

Az akció kalandjátékban egy némileg Lara Croft beütésű, ám kissé futurisztikusabb, fantasy hangulatúbb hölgyeményt, Gia-t alakítjuk. Amikor rákérdeztünk egy esetleges mellméret-növelésre, a fejlesztők csak elmosolyodtak, és azt mondták: jó lenne, de a kiadónk azt szeretné, hogy a játékkal is foglalkozzanak a rajongók. Hm.

A sztoriról magáról nem sokat lehet tudni,

de az biztos, hogy főhősnőnk különféle speciális képességekkel van megáldva. Különböző állatok jobb tulajdonságait ötvözi, mint például a majom mozgékonyágát, a tigris sebességét és erejét, illetve hasonlókat. Ezeket felhasználva tud akrobatikus módon közlekedni a terepen, legyőzni a szintén különleges képességű ellenfeleit, és megoldani a különféle fejtörőket.

A demonstráció alatt egy kezdetleges pályán ugrádoztunk balra-jobbra. Erősen emlékeztetett minket az *Assasin's Creedben* bemutatott szabad mozgáshetőségekre, melyben ugyebár emberünk házról házra, tetőről tetőre képes közlekedni. A *Totemsben* is rámentek az egyszerű irányíthatóságra: akármennyire is komplexnek tűnik az, ahogy ugrádozunk, elkapjuk a kisebb kitéremkedéseket

Fejlesztő:

10Tacle Belgium

Kiadó:

10Tacle

Megjelenés:

2008

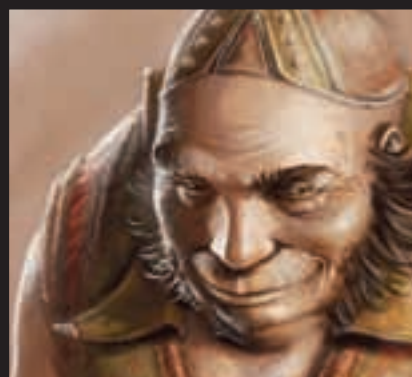
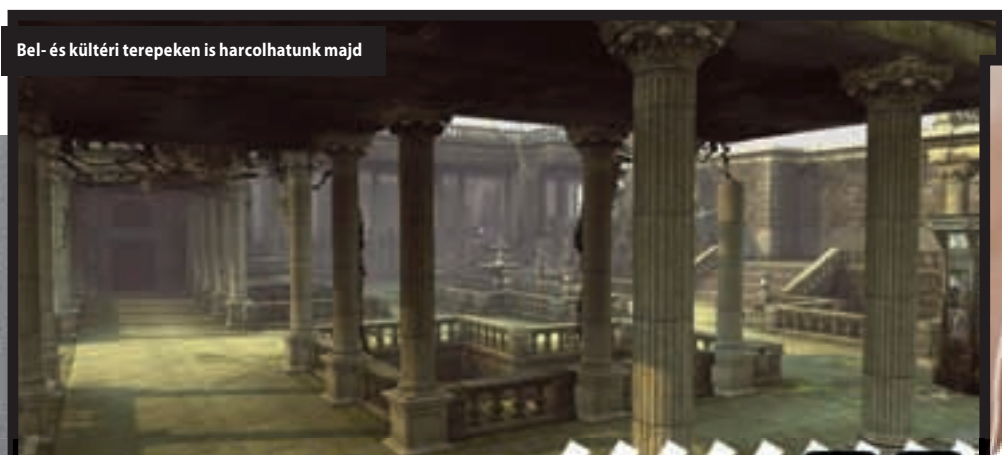
Gyorslink:

2241

és megállunk a padkák szélén, simán, a kurzor gombok nyomkodásával mozoghatunk. A hardcore játékosokat mondjuk, ez zavarhatja egy kicsit, lévén csökken a kihívás ereje, és mivel szuper képességeink vannak, nagyobb eséstől sem fogunk meghalni...

Nagyon látványos volt, ahogy az ellenfelek kihasználták a pálya adta lehetőségeket. A demonstrátor egy kis csalást alkalmazva elteleportálta Gia-t egy távolabbi helyre, és azt figyelhettük meg, hogy az ellenfelek mennyire változatos módon, mindenki másféle közelített meg minket. Vagyis itt is érezhető, hogy nem scriptelt eseménysorról van szó, hanem tényleg figyelnek a terepre. Annak ellenére, hogy nagyon keveset mutattak belőle, valamiért úgy éreztük, hogy ebből a játékból még lehet valami.

Bel- és kültéri terepeken is harcolhatunk majd



HA ÉN EZT A KLUBBAN ELMESÉLEM...

MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELES

Egy autós sorozat, amely egyértelműen és stabilan egyre sikeresebb. Az első három rész eddig egy-, kettő-, majd ötmillió eladott példánnyal dicsekedhet, így várható volt egy igen masszív folytatás eljövetele.

Hivatalosan a Games Convention első napján jelentették be, és abban a megtiszteltetésben volt részünk, hogy a legelső, sajtónak tartott bemutatón részt vehettünk. Mikor ezt a helyszínen megtudtuk, rögtön extázisba estünk, és messze ez volt a legkisebb meglepetés számunkra!

A grafika nagyon látványos lett, és igen fontos információ, hogy ugyanaz a motor táplálja, mint a sokunk által etalonnak tartott *Grand Theft Auto IV*-et. A sorozat negyedik epizódjában, még a Dub Editionban bemutatott –és ott sem apró – bejárható területeknél is jóval nagyobbak lesznek. Hogy a játék címe is

mutatja, Los Angelesben vagyunk – ennek értelmében természetesen rengeteg felismerhető helyszínnel találkozhatunk majd. Azt azért elmondták a fejlesztők, hogy nem egy teljes városükrözésről van szó, hiszen az is fontos szempont volt, hogy villámgyors versenyeken vehessünk részt. Ennek érdekében pedig kicsit torzítani kellett a valódi helyszíneket. Végre lehetőségünk van arra is, hogy ne csak éjjel, hanem nappal is versenyezhessünk – szomorú, de egy csomó autós játékból ez az egyik legfontosabb momentum, ami hiányzik.

A 3000GT, a Lamborghini Gallardo, vagy a 69' Mustang csak a jéghegy csúcsai,

rengeteg autó közül választhatunk majd, amelyeket simán testre szabhatunk játék közben. Verseny alatt nagyon látványos a kamerakezelés: az élesebb kanyarokba behúzódik a kocsi mellé a kép, akárcsak driftelés vagy nitrozás közben. Tény, hogy arcade autós játékról beszélünk és nem szimulátorról, de hatalmas jó pont a fejlesztőknek, hogy minden autóbá készítették műszerfalas nézetet is!



Versengés közben nagyon látványos a speciális kamerakezelés

Fejlesztő:

Rockstar SanDiego

Kiadó:

Rockstar Games

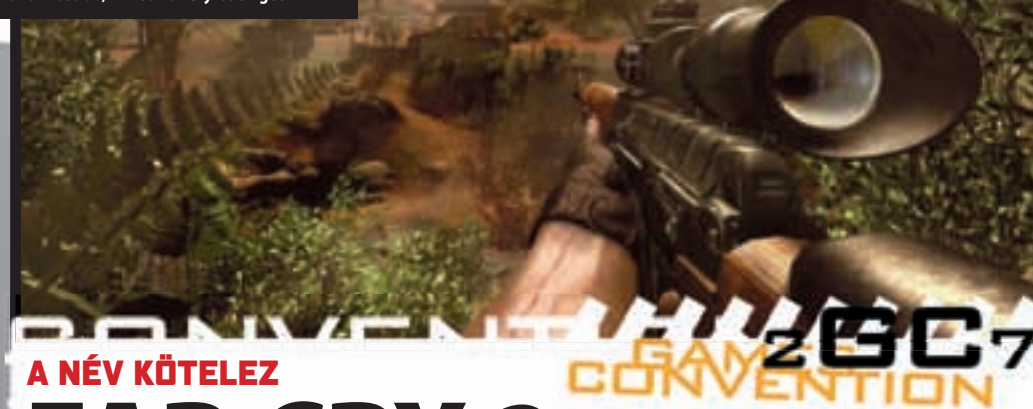
Megjelenés:

2008 eleje

Gyorslink:

2242

Az új helyszín Afrika, ami egyáltalán nem unalmasabb, mint a Far Cry-os sziget



A NÉV KÖTELEZ

FAR CRY 2

Régebben azt gondoltunk, hogy a *Far Cry* csak egy technológiai demonstráció, és csak és kizárólag ezzel a céllal készül. Aztán összedobnak a srácok egy piszok látványos folytatást, és az ember rájön, hogy a *Far Cry* nevet tökéletesen fel lehet támasztani ennyi év után is!

Fejlesztő:
Ubisoft Montreal
Kiadó:
Ubisoft
Megjelenés:
2008 tavasz
Gyorslink:
2209

A több mint két éve, a legnagyobb titokban készülő alkotás még csak az alfa-állapotot sem érte el, mégis: egyértelműen úgy éreztük a prezentáció alatt, hogy több, már boltokban lévő végleges játékok simán lepipálna! A grafika, úgy gondolom, önmagáért beszél, nem is érdemes túl sok szót ejteni róla: talán csak annyit, hogy a teljesen nyílt terepen minden egyes töltenyünk, lövedékünk hatással van mindenre. A robbanások lökéshulláma nemcsak a fákat, de a fűszálakat is mind belengeti. Ha lángszóróval meggyújtunk egy fát, az szép lassan, levélről-levéltre ég le és válik hamuvá: ilyen, és ehhez hasonló apró részletekre is figyeltek a fejlesztők. Érdekes volt látni, az MI mennyire fejlett a játékban. Ha egy akciót például túl rizikósnak ítélünk, bepattanhatunk egy járgányba és elhúzzhatunk. Igen, az eddigi játékok többségében így meg is menekültünk, de itt az MI is keres egy járművet, és máris jön utánunk. Vagyis egész egyszerűen nem egy agyon szkriptelt csatajelenetről beszélünk, ami addig tart, amíg ki nem érünk egy bizonyos hatósugárból. Ha mérgesek lettek ránk, akkor bizony az életünk a tét. Nagyon tetszetős még az az ötlet és megvalósítás, hogy teljes 24 órás napszakjaink vannak. Vagyis, ha egy bázist, véleményünk szerint jobb éjjel megtámadni, akkor kivárhatjuk azt az időt.

AKKOR HOZD 199 BARÁTODAT...

AGE OF CONAN

Conan, a legendás fantasy hős sokak fantáziáját megmozgatta. Maga Arnold alakította a filmben, amitől azokra is legenda lett, akik sosem olvastak róla: a félmeztelen, dagadó izmú, mindig igazságos hős szerepe akkor még jól állt a mai kormányzónak.

Most azonban az MMO-világnak áll jól, ahol természetesen nem mi alakítjuk majd Conant (bár elvileg találkozhatunk majd vele). A játék legfőbb érdekességei a játékosok által építhető városok, a játékosokon megjelenő ékszerek, a sokféle öltözködési forma és a harcrendszere. Bármennyire is jól mutatták ezt a Funcom-osok, bármennyire is életszerű volt, hogy többször is meghaltak, a demonstrációnak ez a része nem annyira győzött meg: bár aki szereti a tömeges raideket, az a Conan-t imádni fogja: grafikailag, meg játékmekanikailag is igencsak sok ilyen tartalom lesz a játékban. Azonban a demonstráció mégiscsak sikeressé fokozódott, amikor a két úriember rengeteg sok szkript segítségével (amelyek lassították is a játékot keményen, mivel mind egy-egy kis programocskára, nem emberi játékosra) egy hatalmas várostromot szimulált, amelyben mindkét oldalon 100 játékos vett részt. Itt bújtt ki a szög a zsákból, és itt derült ki, miért is az Age of Conan

kapta a show legjobbját díjat multiplayer kategóriában – elképesztően jó hangulatú és izgalmas PvP harc bontakozott ki, még akkor is, ha 2 ember és 198 szkript vívta a véres csatát. Voltak ott hajtógépek, leomló falak, rohamozó lovasok – egyszerűen olyan volt, mint egy jobb középkori háborús filmben. És ez igencsak biztatóan hangzik.

Fejlesztő:
FunCom
Kiadó:
Eidos
Megjelenés:
2008 március
Gyorslink:
1448



Clint Hocking

Ubisoft Montreal

A *Far Cry 2*-ben használt Dunia engine nagyon szépen teljesít. Hogyhogya nem a CryEngine egy továbbfejlesztett változatát használtátok?

A legfontosabb dolog, hogy egy olyan grafikus motorra volt szükségünk, amivel a változtatásokat azonnal le tudtuk tesztelni. Az új motor sokkal flexibilibesebb, mint az egykori, így akár minden percben megváltoztathatunk olyan dolgokat, amihez korábban akár hetek is kellettek.

Milyen nehezítéseket ad majd az afrikai terep?

A leglátványosabb mindenképpen az időjárás, ami nemcsak a látóviszonyokat nehezítheti, hanem mondjuk erős szél esetén mozogni sem nagyon tudunk. Találkozhatunk emellett majd vadon élő állatokkal is, amik szintén okoznak majd meglepetéseket.

Mi a véleményed a Crysisről?

Minden elismerésem a fejlesztőké, kiváló munkát végeznek! Van mit tanulni belőle, és persze még jóval a *Far Cry 2* megjelenése előtt játszhatunk majd a végleges verzióval. Ha végigvittük, megtárgyaljuk majd, mit tudunk jobban megcsinálni, mint ők! ☺

HOVA KEVEREDTÜNK?!

BATTLEFIELD: BAD COMPANY

**Az idei kiállítás egyik legígérete-
sebb címéhez érkeztünk. Tömény
akció, újítások sokasága, vagyis egy
igazi, következő generációs akciójáték!**

Volt körülbelül fél óránk, hogy kipróbáljuk a játékot. Ez az idő majdnem kevés volt arra, hogy minden érdekes apróságot megtekintsünk. Szorítokozunk hát a legjobbakra! Úgy tűnik, a mai fejlesztők igen komolyan veszik a next-gen kifejezést. Az akciót legjobban befolyásoló elem, hogy minden épület, minden tereptárgy, sőt még a földes és sziklás területek is szétrobbanthatók, deformálhatók. Mondok egy példát: észreveszünk egy ellenfelet, aki egy ház tetőteréről lesből lő ránk. Nyilván végezhetünk vele úgy is, hogy közelebb megyünk, és egyszerűen lecsapunk rá. Ezúttal viszont megpróbálhatjuk azt is, hogy mondjuk, belövünk az ablakon egy nagyobb rakkival, ami valószínűleg kirobbantja a ház falát. Ha ez nem ölte meg azonnal, már legalább a védekező

pozícióját elpusztítottuk, és ezzel könnyebb prédává vált. A játék igazi szépsége ott kezdődik, hogy mivel folyamatosan pusztítjuk a terepet, nyilván a saját magunk által felhasználható védelmi pozíciók számát is drasztikusan csökkentjük. Vagyis innentől megvan a taktika, gondolkodó elem is, hiszen nem érdemes vaktában pusztítani. A játék hangulata zseniális. A romboláshoz hasonlóan az is újdonság a *Battlefield* sorozatban, hogy a csapattagjaink humorizálnak egymással. Sovány vigasz, ha ellövik a lábunkat, de kiválóan oldja néha a hangulatot... © A DICE új, Frostbite nevezetű grafikus motorja lehetővé teszi, hogy az eddigieknél is jóval nagyobb, és természetesen nyílt terepen akciózhatunk majd.

Fejlesztő:

DICE

Kiadó:

EA

Megjelenés:

2008

Gyorslink:

1824

Egyes akciók között hallhatunk majd egész jó vicceket

INTERJÚ

Patrick Bach

EA DICE

Elmondanád nekünk, mi a legnehezebb a fejlesztésben?

Nos, a teljesen új, rombolható terep megalkotása mellett főleg az, hogy egyjátékos módban is igazi többjátékos kalandot szeretnénk alkotni. Ez annyit tesz, hogy az MI-nek legalább annyira élethűen kell viselkednie, mint egy valódi játékosnak!

Az MI mennyire fogja kihasználni a rombolhatóságot?

Lezen még mi magunk is gondolkodunk.

Az MI jelenleg akkor pusztítja a terepet, ha azt szükségesnek találja annak érdekében, hogy elpusztítsa a játékost. Csak azért, hogy egy házba bejusson, valószínűleg nem fogja belőni a falat, hiszen végül is a saját terepét fogja védeni, ahol neki szabad bejárása van mindenhova.

Mennyire lesz változatos a játékmenet?

Totálisan! Minden egyes aktuális akció-jelenetet számtalan módon oldhatunk meg: taktikával, lerohanással, át a falakon, csapattagokkal, egyedül... és még sorolhatnánk.

Fejlesztő:

Bethesda

Kiadó:

Bethesda

Megjelenés:

2008 vége

Gyorslink:

1083

MEGDÖBBENVE

FALLOUT 3

Hadd meséljek el egy történetet. A *Fallout 3* bemutatója pontban 10 órakor kezdődött. A demonstrátor betöltötte a játékot és elkezdett vele játszani, közben magyarázta a dolgokat.

Elkezdte a sztorit a 101-es bunkerben, ahol már évszázadok óta elszeparálva élt egy embercsoport. Apánk azonban kitört ebből a bunkerből, mi pedig elindulunk, hogy megkeressük. Eddig a pontig azt hittem, hogy mennyire banális, unalmas, lényegtelen történet lesz ez. Aztán a demonstráció alatt elkezdett repülni az idő – nem azért, mert a játékban valami trükköt használt a demonstrátor,

hanem azért, mert annyira magával ragadó a sztori, a karakterek, a helyszínek, a hangulat. Én nagyon félttem a valós idejű harctól, amelyet ígért a Bethesda, hiszen nem vagyok egy FPS-rajongó, sőt, azonban ahogy megcsinálták az közelít a tökéleteshez. Előzetes cikkeinkben erről már beszámoltunk, így erre több szót nem is szánunk – csak annyit, hogy a

valóságban a harc-rendszer lenyűgözően egyszerű és mégis nagyszerű. Emellett ami nagyon üt (a döbbenetes grafikai világon kívül) az a játék hangulata, amely se-

gítségével egy másodperc alatt hitelessé teszi a nem létező poszt-apokaliptikus világot: annyi kis trükköt és jópofaságot dobta bele, annyira életszerűen vannak megtervezve a terek, a helyszínek, hogy az ember valóban elhiszi, hogy ott van. Én szájátva figyeltem, ahogy a demonstrátor lelkesedésből játszott: nem holmi marketing-meggyőződésből, hanem úgy, mint bárki, aki beleszeret egy játékba. Ezért is volt nehéz 11-kor kilopózni a megbeszélésről, mert maradtam volna még, hogy tovább nézzem és hallgassam az élményt.

SZÓL A RÁDIÓ...

Akik nem ismerik a *Fallout* előző részeit, azoknak is megfelelő információhalmazt nyújt majd a játék, de természetesen az igazi fanatikusok készüljenek az előző részek végigjátszásával. Ismerős logók, romok, hangulatok, rádióadók tűnnek majd fel. Egyébként az egész történet során nagyon fontosak a döntéseink, amelyek – mai módszertannal élve – sok

mindent befolyásolhatnak a későbbiekben. Sokfelé ágazik el a sztori, sehol sem kényszerítenek minket, hogy egy bizonyos döntést hozzunk – tisztán az ösztöneinkre, vagy az erkölcsi értékítéletünkre van bízva, mikor mit és hogyan teszünk. Nincs kimondottan jó döntés, mint ahogy kimondottan rossz sincs – minden helyzetben érdemes mérlegelni mi lehet a jobb, mi lehet a számunkra, személyiségünknek megfelelőbb. Ugyanakkor nagyon érdekes, hogyan élük túl a kataklizmát azok, akik kint ragadtak – akiket nem védett meg az elszeparált bunker, akik nap mint nap szembenéznek a mutációk, az új életformák által gerjesztett kihívásokkal. Sci-fi író legyen a talpán, aki ezt jobban el tudja képzelni, számomra a legmegdöbbentőbb ez volt a bemutatásban, hogy életre kelt a sci-fi: nem volt meg bennem a tudat, hogy ez csupán a képzelet terméke – egyszerűen ott voltam és együtt harcoltam a túlélőkkel. Mi mást mondhatnék még, a *Fallout 3* zseniális...



A szovjet csapásmérő erők ezúttal a „biztos, ami biztos” taktikát alkalmazták

KIK EZEK ÉS MIT AKARNAK ITT?

THEY

Már az utolsó nap volt számunkra a GC-n, amikor azon gondolkodtunk, hogy milyen újítást lehet vajon még beletenni egy FPS játékba. Az utolsó előtti találkozókon kipróbált *THEY* egyértelműen meghozta a választ!



Ebben a korai fázisban még eléggé műnek tűnnek a terepek – remélhetőleg ezen még javítanak majd

Fejlesztő:
Metropolis
Kiadó:
még nincs
Megjelenés:
2009
Gyorslink:
2243

A *THEY*, egy alig néhány héttel ezelőtt bejelentett PC-s és konzolos alkotás. A történetéről elég szűkösen nyilatkoztak a Metropolis Software erős akcentussal bírkózó fejlesztői. A lényeg, hogy a Földet megtámadta egy idegen civilizáció, akik szemmel láthatóan robot szerkezeteket irányítanak. A fantomok önmagukban nem képesek velünk végezni, ezért használnak gépeket a támadásokhoz. Nem tudunk majd olyan egyszerűen megbirkózni ezekkel, mert ha figyelmen kívül hagyjuk is a két háztömbnyi nagyságú példányokat (nagyon kegyetlen látványt nyújtanak!), akkor is duplán kell végeznünk velük: ezt úgy kell érteni, hogy önmagában az, hogy a fantommal végzünk, nem teljesen jó megoldás. Ha a robottestet szabadon hagyjuk, előfordulhat, hogy jön egy újabb fantom, belebújik abba a szerkezetbe, és folytatódik a csata. Fordítva is igaz ez, hiszen ha a robot fémvázat elpusztítjuk, akkor a fantom

elszabadul, és megpróbál magának egy újabb „testet” találni.

AZ EGYIK LEGJOBB ÖTLET AZ IDEI GC-N!

A *THEY* önmagában is egy nagyon látványos FPS lenne, de mint tudjuk, néhány DirectX 10-es effekt, egyidejűleg többféle dinamikus fény, némi particle effekt és hasonlók még távolról sem jelentenék az automatikus sikert. Kicsit már tetszetős, hogy nemcsak az ablakokat tudjuk szilánkokra lőni, hanem bizonyos épületelemeket is lebonthatunk. Ez a fejlesztés ebben a szakaszában még nem jelent akkora szabadságot, mint amit mondjuk a *Battlefield: Bad Company* ad, de így is egészen hangulatos. Az igazán forradalminak mondható ötlet a fegyver környékén keresendő. De ne szaladjunk ennyire előre. Gondolkodjunk kicsit azon, hogy mitől lett az anno olyan sikeres *Need for Speed* sorozat ismét listavezető. Ha igaz, akkor a járművek testre szabhatóságával és formálhatóságával (vagyis nagyon tetszetős volt az a bizonyos Autosculpt lehetőség). Itt majdnem ugyanezeket a lehetőségeket kapjuk, de úgy, hogy a fegyverünket alakíthatjuk szabadon. A lőszer lényegében egyfajta energia, így nincsenek a pályán a klasszikus értelemben vett töltények. Energiacellákat

kell gyűjteni, ha lövöldözni szeretnénk, és mi magunk állíthatjuk össze, hogy mit akarunk használni. A fegyver maga 8–10 részre van bontva, e helyekre többféle alkatrészt helyezhetünk, amelyek egy részét a pályán fogjuk megtalálni, másokat el kell szedni az ellenféltől, megint másokat vásárolhatunk majd. Az egyes elemeket összeállítva készíthetünk shotgun, rocket launcher, flamethrower, freezer és hasonló fegyvereket is. Pluszpoén, hogy teljesen szabadon feshetjük és matricázhatjuk is a fegyvert, így például klánok egészen egyedi skulákat rakhatnak majd össze. Az egyes fegyvereinket elmenthetjük majd, és akár másik játékosoknak is átadhatjuk – már abban az esetben, ha neki is megvan minden olyan alkatrész, amiből mi összeraktuk a stukkert.

NAGYON MESSZE VAN MÉÉÉÉÉÉ!

Az egyetlen rossz hír egyelőre a játékkal kapcsolatban, hogy még nagyon messze van a megjelenése. Nagyon drukkolunk a csapatnak, mert egy egészen egyedi ötlettel sikerült előállniuk. Kíváncsian várjuk, mit sikerül majd kihozni belőle a rendelkezésre álló több mint másfél évben!

INTERJÚ

Pawet Miechowski Metropolis Software

Hogyan oldjátok majd meg, hogy a többjátékos módban ne legyen túl nagy különbség a játékosok fegyverei között?

Ezen még mi is gondolkodunk, de valószínűleg úgy, hogy minden egyes elemnek lesz egy bizonyos pontértéke. A multi pedig figyelni fogja, hogy ki mivel van jelen, és ha túl nagy a szintkülönbség, egyszerűen nem játszhatunk majd az adott meccsen.

Tudunk majd saját apróságokat feltenni a fegyverekre?

Igen, a matricákon és festéseken túl, akár 3D-s kiegészítőket is rajzolhatunk, mondjuk Maxban vagy hasonlóban, melyeket akár más játékosoknak is átadhatunk majd. Ezek csak díszítőelemek lehetnek, de így még egyedibb lesz a stukkert.



Piszok jól néz ki a csapat saját grafikus motorja



Először érdemes a robottestet elpusztítani, mert akkor már nem tud támadni a fantom

BÖNGÉSZDE

MEGJELENÉSI LISTA

Semmi különleges esemény nem veszélyeztette a dalai lámáét is felülmúló nyugalmunkat ebben a hónapban. Nem voltak halasztások, késések, ellenben sokak örömeire kiderült a ProStreet pontos megjelenési dátuma.

Age of Conan	2008. március 25.	Need for Speed: ProStreet	2007. november 1.
Alan Wake	2008.	Overclocked	2007. október 12.
Alone in the Dark 5	2008.	Parabellum	2007. vége
Assassin's Creed	2007. november	Pro Evolution Soccer 2008	2007. vége
Call of Duty 4	2007. vége	Precursors	2008. tavasz
Clive Barker's Jericho	2007. október	Prototype	2008. vége
Company of Heroes: Opposing Forces	2007. november	RACE 07	2007. október
Crysis	2007. november	Sacred 2	2008. eleje
The Settlers 6	2008. eleje	Space Siege	2008. vége
Elveon	2007. vége	Splinter Cell: Conviction	2007. vége
Empire: Total War	2008. vége	Spore	2008. eleje
Empire Earth 3	2007. vége	STALKER: Clear Sky	2008. eleje
Enemy Territory: Quake Wars	2007. vége	Starcraft 2	2008. vége
Escape from Paradise City	2007. október 18.	Stranger	2008. vége
Fallout 3	2008. ősz	Supreme Commander: FA	2007. november
Far Cry 2	2008. tavasz	Tabula Rasa	2007. vége
Field Ops	2007.	The Crossing	2008.
Fracture	2008. ősz	The Witcher	2007. október
GTA IV	2008.	Timeshift	2007. október
Half Life 2: Orange Box	2007. október 9.	Turning Point: Fall of Liberty	2008. eleje
Hellgate: London	2007. november 2.	Universe at War	2007. október
Juiced 2	2007. szeptember	Unreal Tournament 3	2007. vége
Kane & Lynch: Dead Men	2007. november	Warhammer Online	2008. eleje
Left 4 Dead	2008. eleje	WoW: Wrath of the Lich King	2008.
Mercenaries 2	2008. eleje	Worldshift	2008.

ANGOL TOP 5

Angol barátaink is nagyon rákattantak a Bioshockra, még a filmadaptációkat is képesek voltak félredobni érte. Az elmaradhatatlan sportjátékokat ezúttal a szigetországban rendkívül népszerű golf képviseli.

1. Bioshock
2. Tiger Woods PGA Tour 08
3. Transformers: The Game
4. Ghost Recon: Advanced Warfighter 2
5. Harry Potter and the Order of the Phoenix

SZERKESZTŐSÉGI TOP 5

A Bioshock kicsiny szerkesztőségünket is meghódította, néhány elvetemült még a WoW-ot is képes volt otthagyni érte. Eközben stratégiai részlegünk is erős fejlődésnek indult, két komolyabb programot is bejuttatott a legjobb öt közé.

1. Bioshock
2. Medal of Honor: Airborne
3. WoW: The Burning Crusade
4. Civilization IV: Beyond the Sword
5. Medieval II - Total War: Kingdoms

VEGYÉL MAGADNAK CSAPATOT, FIAM...

FIFA MANAGER 08

Nagyon barátságos emberke fogadott a *FIFA 08* bemutatóján, akiről kiderült, hogy nemcsak futballőrült, hanem spanyol is (ami csak súlyosbítja a helyzetet).

Joaquin nagy temperamentummal mesélt a játék újdonságairól. Kiderült például, hogy a grafikus motor is kisebb ráncfelvarráson esett át, de még így is csak a *World Cup 06* motorját használ-

ja a játék, amelynek nagy erőssége riválisaival szemben, hogy a meccsek összefoglalóját 3D-ben lehet megtekinteni. Mindemellett a spanyol fejlesztő elmondta, hogy rengeteg visszajelzést

egészen másképp épülnek, mint eddig: Magyarországra is telepíthetünk például. Csapatunknak lehet fiókcsapata, amelyben azok a játékosok játszanak egy alacsonyabb ligában, akik kevesebb lehetőséget kapnak. Emellett a személyes kapcsolat a játékosokkal sokkal több odafigyelés igényel: sokkal többet kell kommunikálni velük, mint csapattal, illetve egyesével simogatni, vagy taslizni a lelkiüket. A sajtóhoz való viszonyunk is markánsabban jelen van a játékban,

Fejlesztő:

Bright Future

Kiadó:

Electronic Arts

Megjelenés:

2007 november

Gyorslink:

2235

mint ahogy a különböző szerződési feltételek köre is kibővült: sőt, akár lehetünk játékos-edzők is, ha úgy tartja kedvünk. Összefoglalva a *FIFA Manager 08* csökkenti látszik nagy ellenfele, a *Football Manager 08* előnyét.



kaptak a communitytől, ami alapján sok apró újdonságot építettek be a programba. Egyik ilyen újdonság például a lehetősége annak, hogy a meccs nélküli időszakokat (nyári szünet) át lehessen ugrani, illetve például utánpótlásbázisaink is





EXTRÉM JÁTÉK, AKÁR HD-BEN IS!

GIGABYTE ATI HD 2600 GRAFIKUS KÁRTYA CSALÁD
DIRECTX 10 TÁMOGATÁSSAL

GV-RX26T256H



- ATI Radeon HD 2600 XT grafikus vezérlő
- PCI Express csatlófelület, 120 Stream feldolgozó egység
- Microsoft DirectX 10 és OpenGL 2.0 támogatás
- 256MB GDDR3 memória és 128-bites memóriavezérlő
- Natív CrossFire, Avivo HD technológia
- Kettős Dual Link DVI-I/ D-SUB (adapterrel) / HDTV
- Maximális 2560 x 1600 felbontás
- HDMI és 5.1 audió (opcionális adapterrel)



GV-RX26P512H



- ATI Radeon HD 2600 Pro grafikus vezérlő
- PCI Express csatlófelület, 120 Stream feldolgozó egység
- Microsoft DirectX 10 és OpenGL 2.0 támogatás
- 256MB GDDR2 memória és 128-bites memóriavezérlő
- Avivo HD technológiával
- Kettős Dual Link DVI-I/ D-SUB (adapterrel) / HDTV
- Maximális 2560 x 1600 felbontás
- HDMI és 5.1 audió (opcionális adapterrel)



CHS HUNGARY Kft.
www.chs.hu
Tel.: 361-451-3543
Fax.: 361-451-3532



GO-RUN Export-Import Kft.
www.gorun.hu
Tel.: 361-412-2385
Fax.: 361-412-2380



Ramiris
www.ramiris.hu
Tel.: 361-888-3200
Fax.: 361-888-3201

VÉREZZ EL PÉNZÉRT

Nem értettük mi már azt sem, hogy az online szerepjátékok világába hogy jutott be a pénz. Tudjátok, online rabszolgák, virtuális ingatlanos cégek, volt már erről szó. Aztán most jött egy olyan online FPS, amely kifejezetten a pénz körül forog. Na és ez az igazán érdekes.

A Kwari Limited nevű londoni cég rájött arra, hogy lehet zsetonra váltani a gyerekek függőségét. Nem ők az elsők, elvégre a marketing alapvetően a „Vedd rá anyádat, hogy vegyen neked olyan hamburgert, amihez kapsz robotot” mezsgyén közelíti meg a fiataloságot, ne is firtassuk. Itt azonban kicsit másról van szó, hiszen a Kwari konkrétan egy olyan online FPS lesz, ahol pénzért megy a hajsza, nem a győzelem mámorító érzéséért. Egy Unreal Tournamenthez hasonló világot és játékmódot tessenek elképzelni, ahol minden kis lurkó azért ragad plazmavetőt, hogy elvegye mások uzsonnapéztét.

Persze legyünk hiszékenyek, biztos lesz korhatár, meg szigorú regisztrációs feltételek, de jól tudjuk, hogy ma egy átlagos, 12 éves Mórlicka úgy jut be minden online résen, ahogy az előző generáció még a szülei hálózobaszekrényét feszítette fel, hogy szexlapok után kutasson.

Adott tehát egy ingyenesen letölthető játék, amelyben akkor kell fizetni, ha fegyvereket vagy töltényeket akarunk beszerezni. Ezek után jön egy tétbeállítás, vagyis centes vagy dolláros alapon is kockára tehetjük a bőrünket. Így ha minket lőnek hátsón, akkor a betett pénzünk szépen átvándorol az ellenfél kasszájába, ha mi vagyunk az elsült puská előnyösebb végén, akkor adott összeggel gazdagabbak leszünk. És persze főnyeremény is van, hiszen mégis csak Tournamentekről van szó, a szokásos szabályokkal és játékmódokkal persze. Érdekesnek érdekes, de nem veszélytelen. Mert azt kár tagadni, hogy minden játékra súlyosan rá lehet kattanni, és az ember ilyenkor nem mindig érzékel a határokat. Ha pedig mindez pénzben mérhető, akkor komoly gondok lehetnek előbb vagy utóbb családon belül is.

Van két játékkultúra, az egyik Vegasban, a másik a kamaszok és a gamerek szobájában, és ez a kettő nem biztos, hogy összefér. Nem szeretnénk itt anyáskodni, de ha a legtöbb szülő már attól lila lesz, hogy a gyerek napokon keresztül CS-zik, mert



versenyre készül, akkor mi vár rájuk, ha ebbe a buliba a pénz is belecsúszik. Nyilván plagizáljuk a dolgot, de a veszélye megvan, és valamiért ez bökdösi az ember morális oldalát, mert szinte előre tudjuk, hogy ebből baj lehet, és baj is lesz. Ugyanis egy vérgőzös kamasz gépfegyverrel rohangálva a virtuális térben nem ugyanaz, mint amikor egy online pókerasztalnál valaki a tenyerét dörzsölve az „All In” gombra kattint, de a hitelkártya mindkét esetben erősen karcsúsodhat.

Tetszik érteni? Szóval kicsit skeptikusan várjuk, hogy a Kwari megnyissa kapuit, és nagyon kíváncsiak leszünk, hogy mikor lesz az első botrány. Vagy inkább ne legyen igazunk, és sikeres új trend induljon el a világban, ahol mindenki elégedetten áll majd fel játék után, hogy szórakozott is, pénzt is keresett. Akkor mi is abbahagyjuk az újságírást, beállunk Kwari-zsoldosnak, az lesz ám az aranyélet!

HP

GAMESTAR TÁBOR 2007

Idén is eljött végre az az idő, amire oly sok GameStar-rajongó várt, augusztus 13-án kicsiny szerkesztőségünk levonult Fonyódligetre, hogy egy teljes hetet töltsön el az olvasókkal bulizva.

Ótórás ébresztő, reggeli torna, szoros napirend és katonás szigor – na ilyesmi természetesen idén sem volt a táborban. Az első terepfelmérések szerencsére igen kellemes képet mutattak, egy ifjúsági tábor főépületét béreltük ki magunknak, hatalmas gépteremmel és kényelmes szobákkal. Miután mindenki belakta a saját portáját, hamar sikerült felfedezni a röplabda-, kosár- és focipályákat, valamint a saját, elkerített, gyönyörű strandrészt. Az élelmesebbek

rögtön a közelben tanyázó Fidelitas-csoportot vették célba, ahol nem egy szemrevaló hölgyemény is tiszteltette. :) Programokban természetesen idén sem volt hiány, volt mindenféle verseny, a legnagyobb sikert a *Counter Strike* és a *Call of Duty* bajnokságok aratták. Szerkesztőségünk jó házigazdához méltóan átengedte a dicsőséget a táborozóknak, bár fékezhetetlen tudásunknak hála Malac és jómagam egyszer megnyertünk egy CS-meccset.

:) Volt természetesen élő Aréna is, valamint ki lehetett faggatni endert és Mazurt is, egyszer pedig egy spontán kerekasztal beszélgetést is tartottunk Gyuvall a Balaton közepén is csak derékgig érő vízben. A legjobban persze most is azok jártak, akik csatlakoztak meghitt esti táborfüzes abszi... akarom mondani abszolút laza beszélgetéseinkhez, ahol sok érdekesség kiderült mind rólunk, mind a táborozókról, mind a fékezhetetlen hullámokban támadó

szűnyogokról. Arról, hogy senki se távozzon üres kézzel, bőkezű szponzoraink gondoskodtak. Slágerjátékok, csúcs alaplapok és videokártyák, társasjátékok és egyéb meglepetések jártak a sok apróság mellé a legügyesebbeknek, illetve lehetett pótlót is dedikálni. Mit is lehetne zárzóként mondani egy ilyen fergeteges hét után? Találkozzunk jövőre, remélhetőleg még ennél is jobb körülmények és hangulat közepette!

ashe



KÖZÖSSÉGBE FORRT SZABAD SIMEK SIMCITY SOCIETIES

Végre eljött a *SimCity* legújabb része, amely játékosozat attól lett világhírű, ahogy kafa várost lehetett építeni benne, majd ráengedve egy ufót vagy egy Godzillát, még kafában le lehetett rombolni.

A *Societies* bizonyos szempontokból szakít a nagy előddel, ugyanis alapvetően legős alapokra helyezik a várostervezést. Épületeinket ugyanis egy újszerű tervezőeszközzel, mintegy 500 blokkból tervezhetjük meg, így a variációk száma igencsak nagy lesz. Emellett, ahogy a cím is elárulja, a közösségteremtés feladata sem lesz csekély. A játék a város felépítése és alapvető menedzselése mellett a közösségre is épít, tehát létrehozhatunk akár művészi közösséget, szigorú rendőrállamot, netán egy iparvárost: ez csak rajtunk áll. S ahogy 2007-ben már alap, mindent át

lehet tervezni: átnevezhetjük simjeinket, új textúrákat, elemeket, blokkokat rakhatunk a játékba, ezeket interneten át megoszthatjuk egymással, így nemcsak a virtuális közösség, hanem a valós világ ereje is érvényesül. Természetesen, ahogy a város fejlődik, új és új épületek válnak elérhetővé. Mindez olyan grafika segítségével, amelyhez foghatót még egy *SimCity*-ben sem láttunk. Bár megmarad az alapvetően „kockás” útvezetési elv, azonban a tervezők mindent megtettek, hogy hihető legyen a város, amit létrehoztunk. S ami a játék legeslegnagyobb értéke lehet,

az az újrjátszhatósági faktor: új térképen, új környezetben máris lehet a következő várost generálni, amelyből teljesen más eredmény jöhet ki, mint ezt megelőzően. S az csak hab a tortán, hogy a szociális energiák felhasználásával akár épületeket is lehet majd kombinálni egymással. Ja, hogy Godzilláról nem esett szó? Legyen egy kis meglepi is a játékban!

Fejlesztő:
Tilted Mill Entertainment
Kiadó:
Electronic Arts
Megjelenés:
2007 november
Gyorslink:
2234



Fejlesztő:
Blue Byte
Kiadó:
Ubisoft
Megjelenés:
2007. szeptember 28.
Gyorslink:
2159

EGY BIRODALOM, AMELYET MI ÉPÍTÜNK THE SETTLERS: RISE OF AN EMPIRE

Egykoron, az Amigás békeidőkben első között voltam, aki végigjátszotta a *Settlers* első részét: olyannyira, hogy az egyik akkori játékos tőlem kérte el a pályakódokat – dagadt is a keblem a büszkeségtől.

Akkor még nem sejtettem, hogy mintegy 15 év múlva lesz új *The Settlers* és igencsak különbözni fog az 1992-ben látott eredetitől... Egy dolog azonban ugyanaz maradt: ha egy pályát elrontottunk, akkor nincs mese: csak újrakezdeni lehet, nincsenek trükkök, vagy türelem, amivel újrakezeshetnénk. Így az első lépéseket ugyanúgy kell megtenni, mint a legelső *The Settlers*-ben: ésszel.

VIVALDI: NÉGY ÉVSZAK

Nem, ezúttal nem koncertre megyünk, hanem gyönyörködve figyelhetjük a játékban jelen lévő négy évszakot, a vizeket, amelyek télen befagynak és lehetővé teszik a közlekedést, a tájat, amelyet betakar a hó, vagy az ősszel hulló levelek. Szerencsére a demonstráción időgorsítással nézhettük meg az évszakok váltakozásait, amelyekre csak egyet mondhatok: lenyűgöző. Emellett négy klímazonánk is lesz: természetesen a sivatagban nem fog esni a hó. Pedig mekkora móka lett volna. Az évszakok és természetesen a klíma is befolyással lesz különböző erőforrásainkra, így nemcsak „szépészeti” szerepet töltenek be. No persze az erőforrások önmagukban nem elegek, ha városunk lakói a főtéren nekiállnak ellenünk tiltakozni vagy tüntetni: ilyenkor jól jön, ha épp kéznél van egy jóképű dalnok (brutálisabbaknak egy jóvágású bárd), aki rögtönzött Live

Aid-et nyomat a főtéren, amelytől a tiltakozók elbizonytalanodnak, majd párra lelve táncolnak, sőt, családot alapítanak, gyerekeket szülnék stb. Ez utóbbi azért is fontos, mert szemben a régi *Settlers*-ekkel, amikor a szállító emberek türelmetlenül álldogáltak a zászlók között, ezúttal minden él és mozog, mindenki éli az életét, folyamatos az interakció a környezettel.

HA SARC, LEGYEN SARC!

Mielőtt félreértenének: nem sanyargatni kell a népet, hanem pont ellenkezőleg: értelmes munkát adva nekik meg kell védeni őket szép erődöket, falakat építve, hiszen az ellenség sosem alszik, sőt Téli tábornok is támad, és szegény városlakóink csak a mi személyes bölcsességünktől függenek. Természetesen az egyensúlyt meg kell találni: ha kiirtjuk az erdőt, akkor a vadászaink nem találnak élelmiszernek való állatot, ha túl sokat költünk a hadseregre, akkor kevés lesz a dolgozó stb... Mielőtt bárki megvonná a vállát a hadsereggel kapcsolatban, ez a játék nem a háborúról

szól, bár kétségtelen, hogy szükségünk van marcona hadfiakra, sőt hősökre is, akik közül hat közül válogathatunk, akik a játék kampány módjában rendelkezésünkre állnak képességeikkel együtt, ahhoz, hogy dicsó birodalmunk fényét emeljék. Természetesen nemcsak kampány létezik, lehet szabadon is játszani

a Free play módban, ahol folyamatosan kell újabb és újabb városokat építenünk, fejlesztenünk adott térképeken elérve, hogy az egész térkép a miénk legyen. S ha egyedül uncsi a játék, van egy-két multi játékmód is... Valaha a *Settlers* név nagy dicsőséget jelentett, reméljük, ez most visszatér majd.

Kihúztuk a dugót,
most lefolyik a világ



CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

MEGJELENÉS: 2007. NOVEMBER 5.

Sok *Call of Duty*-rajongó megdöbbenve fogadta a hírt, hogy a negyedik rész már a modern korban játszódik, de a legújabb infók, képek és videók alapján valószínűleg már mindenki megbékült ezzel.

Lipcsében, a Games Conventionon sok újdonságot sikerült megtudnunk a játékról, sőt ami talán még fontosabb, magáról a multiplayererről. Az első, különösen örvendetes dolog, hogy nem lesz különbség a PC-s és konzolos változatok között, mindegyik ugyanazokat a módokat, pályákat fogja tartalmazni. Az erő ebből a szempontból nálunk van, hiszen az eger–billentyűzet páros igazán precíz irányítást tesz lehetővé. A főszerep a játékban természetesen továbbra is a gyalogságé, igazán parádés tűzharcokra van kilátás. A kemperek időszaka egyszer és mindenkorra lejárt, mostantól nem lesz lehetetlen feladat becserkézni egy házba települt mesterlövészre sem. Elvégre, ha Te nem tudsz bejutni az épületbe, akkor a „Mohamed és a hegy” című örökzöldet kissé átalakítva, nyugodt szívvel porig rombolhatod az egész környéket. A *Call of Duty 4* remek fizikus motorjának hála, néhány rakétával gyakorlatilag bármit elpusztíthat. A háborús hangulathoz kétségkívül nagyon is hozzátartoznak a füstölő romok, bár abban egyelőre csak reménykedhetünk, hogy nem minden pályán kell majd attól rettegnünk, mikor zuhan a fejünkre a templomtorony. Fontos újítás még az úgynevezett kill streak rendszer bevezetése, ami a legügyesebb játékosokat jutalmazza. Ha eljutunk bizonyos számú gyilkosságig egyetlen halál nélkül, akkor segítségül hívhatunk egy légi droidot, ami harminc másodpercre felfedi számunkra az ellenséges egységek helyzetét. Aki pedig igazi durvulásra vágya, az egy hosszú megszárlás után bevezetheti a vadászbombázókat is. Félelmetes látvány, amikor néhány száz méterrel a fejed fölött húznak el az ellenséges repülőek... A játékegyensúly megtartása érdekében természetesen arra is odafigyeltek a fejlesztők, hogy ezeket az extrákat ne használhassuk túl gyakran. A Lipcsében kiállított verzió még egy tanulsággal szolgált: a *Call of Duty 4* elképesztően gyönyörű lesz. A karakterek a végtelenségig kidolgozottak, az animáció szinte tökéletesen élethű, szóval nagyon úgy tűnik, hogy egy új multis császár van születőben.



A gázálcod a kés ellen is véd?



Menjetez csak előre nyugodtan!



Enyém lesz az utolsó Zsiguli!



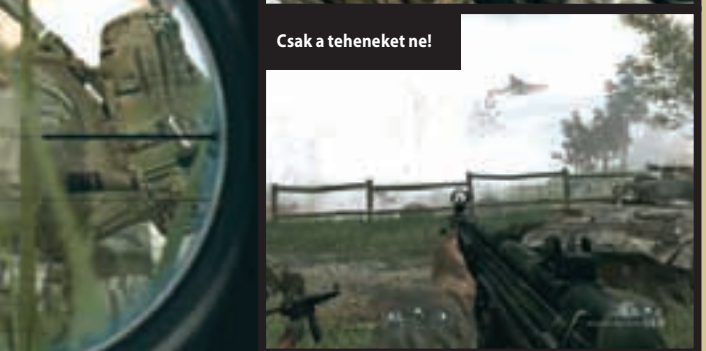
Lyukat ütöttünk a Kínai Nagy Falon



A reménytelenül szerelmes lány minden álló nap távcsövön keresztül figyelte szíve választottját



Vazz, ez meg milyen fantasy-játékból keveredett ide?



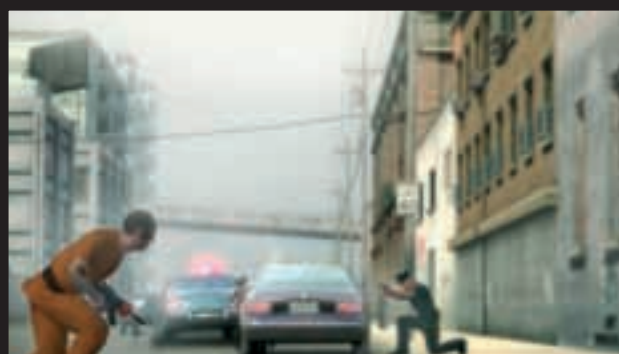
Csak a teheneket ne!



Tudod, mikor büntetsz meg még egyszer közszeméremértésért!



Még jó, hogy az a Scofield gyerek segített!



Inkább mégis visszazököm a börtönbe



Ideje előkészíteni a táncparkettet!



A nagyfiúkkal jobb nem kötözködni

A dán IO Interactive a Kane & Lynch-ben két korábbi sikerjátékának, a *Hitman*nek és a *Freedom Fighters*nek legjobb elemeit igyekszik összegyűrni, megbolondítva némi különleges pszichothriller ízzel.

Ha a bűnözők valaha is királyt választanának maguknak, tuti, hogy nem Kane vagy Lynch lenne a befutó. A bukott zsoldoskatonája és az örült pszichopata egy véletlennek köszönhetően találkozik egymással, ám hamarosan kénytelenek rájönni, hogy csak összefogva élhetik túl a rájuk leselkedő veszedelmeket. A játék során Kane irányítását kapjuk meg, Lynch a legtöbbször segítőnként lesz jelen. Már persze akkor, amikor éppen nem kattannak be. Ha ugyanis elszáll az agya, hajlamos örült mészárlásba kezdeni, vagy éppen gránátot dobni a saját lába elé, így aztán komolyan oda kell figyelni rá, ha nem akarunk feleslegesen bajba keveredni. Ha azt látjuk, hogy készül kitérni rajta a roham, a legjobb, ha beállítjuk egy csendes kis sarokba, ahol senkinek sem árthat. A különleges páros élménye persze akkor teljeseedik ki igazán, ha találunk egy játékosársat, és kooperatív módban toljuk a küldetéseket. Ilyenkor már tényleg komolyan össze tudunk dolgozni, és remek manővereket hajthatunk végre, bár az ígéretek szerint a mesterséges intelligenciát is felkészítették a tökéletes csapatmunkára. A történetben eleinte csak számkivetett üldözötteként indulunk, a későbbiekben azonban hírnevünk növekedésével új szövetségesekre lelhetünk. A nehezebb küldetések bizony már elengedhetetlenné teszik saját kis zsoldos csapatunk használatát, akiket a *Freedom Fighters*hez hasonló módon irányíthatunk. Persze a megfelelő támogatás birtokában is érdemes megfontolt akciókat végrehajtani, hiszen embereink akár vissza is utasíthatják a túl veszélyesnek tűnő parancsokat. Bármilyen meglepő, a gyilkolászás a *Kane & Lynch-ben* sem mindig kifizetődő, a civilek életére például különösen vigyáznunk kell. Ilyenkor jön jól, hogy különféle álruhákat ölthetünk magunkra, illetve tűszokat is szedhetünk, akikkel sakkbán tarthatjuk a kommandósokat. Eddigi információink szerint a játékban Amerika utcáin, irodaházaiban, bankokban és japán night clubokban is akciózunk majd, így aztán a változatossággal vélhetően nem lesz semmiféle probléma.

MEGJELENÉS: 2007. NOVEMBER 9.

KANE & LYNCH

ÚJ INFÓK

ARMY OF TWO

Az EA segítségével még idén megtudjuk, hogy milyen az igazi vállvetett harc, minekután az Army of Two-val megalkotja az első, kifejezetten kooperációs harcra épülő TPS-t.

Tény az, hogy az utóbbi esztendőben nagyban megnőtt az igény a jól használható többjátékos módok iránt. Ennek pontos okát megállapítani nehéz, de igen valószínű, hogy köze van az internet-elérés és a sávszélesség globális szintű növekedéséhez. Ma már abszolút nem kivitelezhetetlen egy, a sulit után akár az egész osztály részvételével zajló Battlefield-parti, főparancsnokként mondjuk a fizikatanánmővel („ne kempeljen, Kovács, EGGGYESI!” – mazar). Ebből indult ki az Electronic Arts is, mikor kitalálta, hogy a játékipar több ilyen irányú próbálkozása után megalkotja az első, kifejezetten kooperációs módra építő akciójátékát, a beszédes nevű Army of Two-t. Hasonló koncepcióval más fejlesztők is álltak már elő, például a Kane & Lynch, vagy a Splinter Cell utóbbi részeinek esetében, de mindezt az idén megjelenő különleges akciójáték kívánja tőkéletesíteni. Szükséges leszögezünk, hogy az Army of Two nem kizárólag élő partnerrel lesz játszható, nem kell tehát a következő hónapokban összeharagkozni esküdt ellenségünkkel csak azért, mert nagyon jó a Gears of War-ban. Lesz ugyanis egyjátékos mód is, amikor szintén nem egyedül iramodunk neki a rosszfiúk kiiktatásának, mert társunkat egy gép irányította karakter helyettesíti. Egészen nyilvánvaló tehát, hogy a pályákat is kifejezetten társas küzdelemre tervezték

meg, vagyis végig sem lehetne vinni őket, ha nincs mellettünk még egy kis tüzerő. Jegyezzük meg, hogy bár a játékból működőképes demó még nincs forgalomban, de a fesztiválokon mutogatott verziók alapján a szakírók szerint a gépi társ megközelítőleg sem képes visszaadni azt az élményt, amit egy élő, netes bajtárs nyújtani tud.

KETTŐN ÁLL A VÁLSÁG

A sztori viszonylag egyszerű: két kalandorról, Salemről és Riosról szól, akik a gyilkolásban összeszedett tapasztalataikat anyagi haszonszerzésre fordítják. Megbízóiktól általában nem kérnek erkölcsi bizonyítványt, és áldozataik bűnösségéről sem kívánnak megbizonyosodni. A vezető rendező szerint egy politikai értelemben is tartalmas történetet szeretnének elbeszélni, amelyben a világ konfliktusaiban résztvevő magánhadseregek szerepét kívánják bemutatni. Eleinte csak teljesítgetjük a megbízónk mögött álló hatalmak által adott küldetéseket, de gondok jönnek, mikor a főnökünk ráeszmél, hogy

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA

TPS AKCIÓN

KÖRNYEZET

A VILÁG HÁBORÚS KONFLIKTUSAI

KIADÓ

ELECTRONIC ARTS

FEJLESZTŐ

EA MONTREAL

MEGJELENÉS

2007. NOVEMBER

FEJLESZTŐI PORTRÉ

Az EA második kanadai stúdióját 2003-ban létesítette, főleg újgenerációs konzolokra történő fejlesztés céljából. Egyéb játékaikat (Boogie, SSX, Blur) ismerve kétségtelen, hogy az Army of Two lesz az eddigi legkomolyabb fejlesztésük.

GYORSLINK

2096

Ha te mondd!
Chris Ferriera,
vezető designer

„Végigmentünk a lehetőségeken, hogy kik legyenek a főhősök: Legyenek zsaruk? Legyenek tolvajok? Legyenek ezek vagy azok? Aztán rájöttünk, hogy a legforróbb téma most éppen a Közel-Kelet, inentől pedig adta magát a sztori.”



Kalandor a fedélzeten

A készítő az autentikus körülmények megformálásáért igénybe vették valódi kalandorok segítségét is. Egy Woody nevű, sokat tapasztalt szerencsevadász fényképeit és tanácsait jelentős részben felhasználták a játékban, és az ő nevéhez fűződik egy másik érdekesség is: állítólag mikor megkérdezték tőle, hogy

mit visz magával a harcba a fegyverén kívül, az első helyre egy doboz tampont tett. Először a stáb viccnek gondolta, de aztán a fickó elmagyarázta, hogy semmi nem állítja el jobban a vértést, így ha megsebesül, belenyom egyet a sebbe, betekerí, így életben maradhat, amíg a tábori orvos ellátja.

megtérülő befektetés, ha a háborús felek óhajainak teljesítése helyett saját hasznát keresi a felfordulásban. Innentől aztán mi is kénytelenek leszünk jobban betekinteni a borús ügyek hátterébe és a magánhadseregek törvényen kívüli világának negatívumaiba. Bár pontos részleteket még nem tudni, a történet során megannyi diplomáciai bonyodalmat is okozunk, illetve oldunk meg a földgolyó több nagyhatalmának kormányzata között. Lőhetünk majd ennek megfelelően a világ minden táján, többek közt a háború sújtotta Irakban, Afganisztánban, vagy a politikai krízis szerzőinek manapság egyre gyakrabban témát nyújtó Kínában, de elkalandozunk a modern nyugatra is (így például lesz küldetés Miami-ban).

A HARC

Az Army of Two lényegi újításához képest azonban felesleges szócséplésnek tűnik a túl sok meglepetéssel egyelőre nem kecsgetgető sztoriról beszélni. A játék küldetéseit ugyanis (melyek közt kitervelt bérnyilkosság ugyanúgy lesz, mint frontális roham egy-egy szigorúan őrzött célponttal

szemben) jól begyakorolt, páros műveletekkel kell kiviteleznünk. Első látásra az egész koncepció egy „olyan Gears of Warra emlékeztet – nem csak grafikai értelemben –, ahol a játékosok kooperatív módban külön képernyőkön követik az eseményeket. A kamerarészt is emlékeztet az Epic játéka, csakúgy, mint a játékmenet, melyben hallatlanul fontos szerepe van az általában derékmagasságig érő fedezékeknek. A falak mögül előbújva egy célzásra alkalmasabb szemszöveget is kapunk, de az akciójelenetek természetesen nem merülnek ki ennyiben. A „kinézők-visszabújók-kilövéők” mechanizmus kibővül azokkal a lehetőségekkel, amiket társunk jelenléte nyújt. Ha egy falra kell felmásznunk, hát a bajtársunk segítségével gyorsan felugorhatunk, és máris egy jobb pozícióból tudjuk fedezni őt. Ha jól védett pozíciót kell megközelítenünk, máris előkerül a pajzs, és amíg az egyik tüzel az ellenségre, addig a másik ezzel a háborús esernyővel óvja kettőjüket a golyózáportól. Amikor egy tűzharcba kell leereszkedni (például egy helikopter fedélzetéről), akkor is hatékony együttműködésre van szükség: míg egyik ereszti le a kötelet, addig a másik kezében a géppisztollyal tudja fedezni magát, de ha túl melegre fordul a helyzet, akkor már a kötél kezelőjén a sor, hogy társát visszahúzza a bajból. A csapatjátéknak persze más aspektusai is vannak az Army of Two-ban. Egy az MMORPG-kben

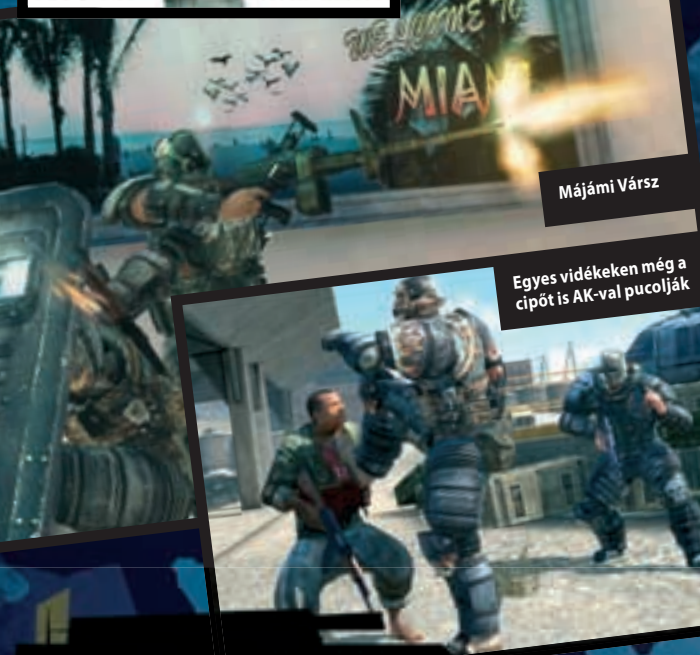




MIÉRT JÓ A CO-OP?

Bár kifejezetten kooperatív módra tervezett játékok a Golden Axe és a Final Fight játéktérmi fénykora óta nemigen készültek, az ötlet előszedése mégsem egyedülálló. A multiplayer előretörésével nem csak a tömeges online játékok, de a hangulatos kétszemélyes akciók ideje is eljönni látszik, ezt bizonyítják olyan alkotások is, mint a Kane and Lynch, a szomorú sorsú családapa és a skizofrén

melős bizzar sztorija, vagy akár a Splinter Cell legújabb részei. Az IGN.com nemrég kétrészes, átfogó összeállítást is közölt a legjobb, kooperációs stratégiát támogató játékokról, de annyi bizonyos, hogy kifejezetten erre épülő, a kétszemélyes játék követelményeinek megfelelően dizájnolt akciójáték nemigen akad közöttük. Az Army of Two ebben a tekintetben feltehetően úttörő lesz.



Májami Vársz

Egyes vidékeken még a cipőt is AK-val pulcolják

Közös akciók

Bak: Az egyik személy nekidől a falnak, kezeit összekulcsolja, míg a másik rááll. Így az első le és fel tudja segíteni társát.
Kötél: Az egyik irányítja a kötelet, miközben a másik lefelé csúszik rajta egy fal, vagy egy épület oldalán.

Hát a hátnak: A két játékos egymásnak veti hátát, így nyújtva fedezéket minden irányba.
Fedezék: A játékosok felboríthatják az asztalokat és egyéb tereptárgyakat, hogy fedezéket csináljanak maguknak. Letéphetik az autók ajtaját is, hogy pajzsot csináljanak belőle.

Halál: Ha valaki megsérül, a másiknak oda kell rohannia és biztonságos helyre szállítania, vagy megkísérelni meggyógyítani. Ilyenkor egy minijátékban az elesettnek menekülnie kell a „fény” elől, míg a másiknak gombnyomogatással kell újjáélesztenie őt.
Vezetés: Minden járműben az egyik ember vezet, a másik pedig használja a géppuskákat.

távon életképes szintnek, akkor – egy igazán hősiés megoldással – halottnak is tethetjük magunkat, hogy a baj elmúltáig az ellenséges puskák társunkat céllozzák. A sebesülések okozta vérzés csökkentésére tampon (!) használhatunk, sőt ennek segítségével ébreszthetjük fel eszméletét vesztett társunkat is. A beavatkozás egy kicsit komplikáltabb, mint elsőre hangzik: miután a tamponikonra kattintunk, egy minijátékot kell lejátszanunk, melyet sikeresen abszolválva társunkat talpra állíthatjuk. Ha másodjára is kidől, akkor egy ennél bonyolultabb újjáélesztési gyakorlatot kivitelezve még megmenthetjük, de ha harmadszor is pőrul jár, akkor már nincs segítség. A megfelelő csapatmunkát – a folyamatos hangkommunikáció mellett – egyéb interakciós lehetőségek is segítik, így például pacsival üdvözölhetjük a társunk pompás lövését, vagy megbökdöshetjük, hogy gyorsabb haladásra ösztökljük. A karakterek szellemes megjegyzései és poénjai is fontosak, ami indokolt, tekintettel arra, hogy a játék során gyakorlatilag folyamatosan egymásra leszünk utalva, és órákon át pajtásunk orcáját fogjuk bámulni. A karakterek személyiségét színvonalas poénkodások rajzolják ki: anyáznak egymásnak a rádión keresztül, léggitáron játszanak, de a legdurvább Salem kitérése, mikor tűzharc közepén elkezd a Wu-Tang-Clan albumairól vitázni. A két fura fickó ökörködése így aztán kalandfilmbe illő atmoszférát teremt az egyébként sem unalmas játékhoz.

FŐ A CSAPATSZELLEM

A játékban a közösen végrehajtható mozdulatokon kívül lesznek kritikus helyzetre való, életmentő manőverek is. Ha aggrónk a kelleténél jobban megnövekedett, és jobbról-balról a mi szemünket próbálják kilőni, hátunkat a társunk hátának vetve körbelöhetjük az egész területet. Ha még nagyobb a gáz, és élelertőpontjaink száma alatta marad a hosszú

FEGYVEREK SZAVA

Ami a technikai felszereltséget illeti, értelemszerűen megannyi fejlett műszer és fegyver áll majd rendelkezésünkre a küldetések teljesítéséhez. Lesz GPS-ünk, mely nem pusztán a tájékozódásban

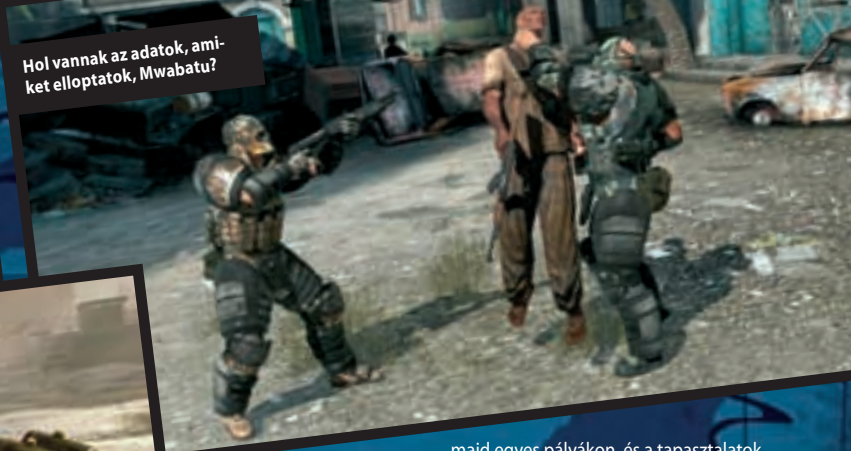
Lőszer: Ha valakinek kifogy a muníciója, a másik bármikor tud adni a sajátjából. Emellett bármikor kereskedhetnek is a fegyverekkel.

Emóciók: Mindkét karakter tud egymás felé interakciót gyakorolni pacsival, beszélgetéssel, vagy akár léggitár mozdulatokkal, és tudják anyázni is egymást.





Oké, pihenj! A hangok alapján már meghaltak!



Hol vannak az adatok, ami- ket elloptatok, Mwabatu?



Vagy a hajód, vagy a fejed léket fog kapni, öcsi!

segít, de egyéb információkkal is ellát minket a küldetéssel kapcsolatban. Látványos nyilak segítségével útbaigazít minket az úticélunk felé, és informatív feliratokkal identifikálja számunkra a lényegesebb környezeti tárgyakat. Megmutatja az éppen elhaladó ellenséges konvoj helyét és útirányát, egy célpontként szereplő híd esetén pedig nemcsak a pontos koordinátákat jelöli meg, de azt is, hogy mely pontjára pörköljünk oda, ha szeretnénk példának okáért megsemmisíteni. Lényeges kérdés továbbá az egyes küldetésekért kapott summa gazdaságos felhasználása is, ami a gyakorlatban a felszerelésünk megvásárlását jelenti. Mi másra költethetünk a lövét egy háborús övezetben, mint fegyverekre? A kalandok során kapcsolatba kerülünk több kereskedővel is, akiktől egyrészt újabb speciális, nagy teljesítményű gyilkolóeszközöket tudunk begyűjteni, másrészt pedig a meglévőket tudjuk tuningolni. Az Army of Two-ban szereplő

több, mint 30 (!) különböző fegyverhez beszerezhetünk új tust, csövet és egyéb alkatrészeket, de szert tehetünk erősebb pajzsokra és még sok egyéb kiegészítőre a hatékonyabb feladatteljesítés érdekében. Ennek tetejében mód adódik fegyvereinket felspezícni egy újabb „csövel”, kedvenc rohampuskánk

a felszerelés alapján egy idegenről is simán meg tudjuk majd állapítani, hogy milyen tapasztalattal bír.

TAPASZTALATOK

A hat nagyobb helyszínen játszódó mintegy 40 pálya között megannyi érdekes feladat akad. Az egyik alkalommal még Kínában kell egy jól őrzött zsilipkaput megemelnünk

annyira, hogy kétélűjével a kis csapat átjuthasson a célterületre, máskor Miami árvíz sújtotta utcáin hajózva kell géppuskatűzzel leszednünk a rosszakat. Nagy segítséget jelent, hogy a játékba akció közben csatlakozó társunkkal együtt újra felszerelhetjük magunkat, tehát ha mi nehéz löfegyverrel nyomulunk, de közben beugrik egy spanunk a játékba,

majd egyes pályákon, és a tapasztalatok alapján három „osztályt” különböztethetünk meg. A leggyengébbek mind felszerelés, mind ügyesség tekintetben gyenge ellenfélnek bizonyulnak, a közepesen erősek hatékonyabb fegyverekkel és nagyobb tapasztalattal bírnak társaiknál, a legjobban páncélozott „nehézsúlyosakat” pedig szinte csak hátulról tudjuk kiiktatni, vagy egy jól irányzott fejlövessel. Terminátorszerű barátaink leküzdéséhez különösen szükséges lesz összehangolt csapatmunkára.

NEM GYEREK KEZÉBE VALÓ

A játék durva lesz. Ez már azért is érdekes, mert arról az Electronic Artsról van szó, amely korábban már hangsúlyozta, hogy nem kívánja kizárni játékaiból a fiatalabb korosztály tagjait. Ha már lúd, legyen kövér alapon az Army of Two-ban viszont elég sok kemény jelenetet szerepeltetnek. A közelharcban például számtalan élet-szerűen lemodellezett gyilkos mozdulat helyet kap. Torokütések, csípődobások, fejelések, térdrugások színesítik az amúgy sem gyenge látványt a harcok során. A pusztakezes harcra persze csak akkor van szükség, ha már más megoldás nincs, mert ugye az ember nem szívesen enged közel magához ráncolt homlokú fegyvereseket. Így aztán távolról is képesek leszünk nagyobb mennyiségben eliminálni a népet gázpalackok, löszeres ládák és egyéb, kreatívan felhasznált környezeti adottságok segítségével. A véres jelenetek miatt többen azzal vádolták a fejlesztőket, hogy alkotásukban az erőszakot kultiválják, és emiatt Chris Ferriera, a vezető designer többször is magyarázkodásra kényszerült. Megfogalmazása szerint nem mutatnak semmit, ami rosszabb a valóságnál, tagadja, hogy kultiválnák az erőszakot, és egyébként is nézzük meg a Black Hawk Down-t! Véleményt mi csak akkor tudunk alkotni, ha már kezünkben a kész verzió, amire azonban még néhány hónapot biztosan várni kell.

» MEGANNYI FEJLETT MŰSZER ÉS FEGYVER ÁLL RENDELKEZÉSÜNKRE A KÜLDETÉSEK TELJESÍTÉSÉHEZ «

aljába például odabarkácsolhatunk egy shotgunt, vagy egy gránátvetőt. Hogy kreálmányunkat egyedibbé tehesük, különböző terepszínű és egyéb festéseket is választhatunk leghűségesebb barátunknak. Ennek értelmében az online csatározások során a fegyver és

akkor máris magunkhoz vehetünk egy pajzsot, tudva, hogy végre normális tüzerő van mellettünk. A játékban természetesen különböző erejű ellenséges haderővel találkozunk

Fegyvertársak

A készítőik igyekeztek az érdeklődő közönséget is bevonni a játék fejlesztésébe, mégpedig azzal, hogy pályázni lehetett nagyteljesítményű löfegyverek tervezésével. A győztes pályamunka (mely egy cső alá szerelt gránátvetővel ellátott rohampuska) szerepel majd az Army of Two végleges változatában is.



Hétköznapi amerikai őrző: iraki gyerekek megmentése

DUNCAN ELSŐ BENYOMÁSAI:

A képek és videók alapján nagyon meggyőző az Army of Two, mégis kockázatosnak tűnik a vállalkozás. Ezúttal nem egy kitaposott ösvényen jár az EA csapata, és személy szerint reménykedem benne, hogy a bátorságuk megtérül egy kitűnő játékban.

MAFIA



GYORSNÉZET

KATEGÓRIA

AKCIÓN

KÖRNYEZET

40-ES ÉVEK VÉGE

KIADÓ

2K GAMES

FEJLESZTŐ

ILLUSION SOFTWARES

MEGJELENÉS

2008

FEJLESZTŐI PORTRÉ

A Vietcong, a Hidden & Dangerous és a Mafia játékok 1997-ben alakult cseh fejlesztőcsapata mára Közép-Európa leg-sikeresebb fejlesztőjének mondhatja magát.

GYORSLINK

811

Maffia – filmek, játékok egész sorozata dolgozta már fel a bűnszervezetek mindennapjait, de olyan stílusosan még csak keveseknek sikerült, mint a cseh Illusion Softworksnek a Mafiával.

Valószínűleg néhány megrögzött GTA-rajongót leszámítva mindenki egyetért velem abban, hogy a *Mafia* egyike volt az elmúlt évek meghatározó játékeinak. Az Illusion

Softworks alkotása, habár túlzás lenne azt állítani, hogy a bokrok alatt érkezett, messze nem kapott annyi hátszelet, mint legnagyobb riválisa, a *Grand Theft Auto* sorozat. A siker mégis magától jött.

A fejlesztők nagy szerencséjére nem csak a kritikusok magasztalták egekig a *Mafiá-t*, hanem a community is hajlandó volt kinyitni a pénztárcáját. A 2002-ben is remeknek számító, két-milliárdos meg-

haladó eladások senkiben nem hagytak kétséget a felől, hogy a gengszterek kalandjai nem értek véget örökre. A csend azonban sokáig nem akart megtörni, a hallgatás egyre veszjóslóbb lett, sokan már előre temették a folytatást. Idén a Games Convention előtt szívárogtak ki az előhírek a *Mafia 2* fejlesztéséről, amit a csehek hamarosan egy sajtóközleményben meg is erősítettek. Lipszében már mindenki áhitattal telve várta a játék bemutatóját, és nem kellett csalódnunk, egy ütős videó mellett néhány infomorzsa is elpotyogtattak a farkaséhes publikumnak.

BŰNÖZŐK VOLTUNK

1938. Olaszország. Tommy egy kávézóban meséli el egy FBI-ügynöknek, hogy mit tud a maffiáról. Az embernek, aki ki akar szállni, itt ugyanis mindig nagy árat kell fizetnie. Tommy határozott, és úgy dönt, vallomást tesz. Visszaemlékezése pedig kalandok végeláthatatlan folyamát indította el a játékosoknak. Megtört szövegségek, árulások..., autós üldözések, lövöldözések, kegyetlen gyilkosságok, bankrablás, védelmi pénz behajtása. Egy igazi maffiózónak bizony nagyon sok van a rovásán. Néhány momentumot nagyon nehéz lenne kiragadni az első részből, de az

biztos, hogy minden idők egyik leg-izgalmasabb sztoriját kanyarintották monitorra a csehek. Ki gondolta volna, hogy egy gengszterekről szóló játék komoly erkölcsi tanulságokat tartogathat? A *Mafia* történetírói egyszerűen zseniális stílusérzékkel tettek tanúbizonyságot. A Keresztapa és egyéb kultuszfilmek rajongói nem azt gondolták, hogy lekoppintották kedvencüket, hanem hogy továbbgondolták és kiteljesítették azt. Márpedig ha valami, ez igazi bravúrnak nevezhető manapság, amikor nagyon sok esetben néhány mondatos szöveggel intézik el a játékok háttérsztoriját.

BŰNÖZŐK VAGYUNK

Az alábbi kis visszaemlékezéssel átszótt eszmefuttatás természetesen nem csak a hely kitöltésére szolgált. Ha valaki nem próbálta az elődöt, az e nélkül talán nem értené a *Mafia 2*-be vetett töretlen

bizalmat. A történet egyelőre ugyanis még elég képlékeny formában leledzik, azaz konkrétan semmit nem tudunk róla. A helyszín maradt a 40-es évek Itáliája, na és persze a bűnszövetkezetek mocskos világa. A Games Convention kapcsán nyilvánosságra hozott trailer sokat ugyan nem árul el a tényleges sztoriról, viszont jó néhány következte-

A NAGY RIVÁLIS

Az első *Mafia* megjelenésekor sokan a GTA-sorozathoz hasonlították a játékot, pedig aki egyszer is kipróbálta már őket, az tudja, hogy a különbség igen nagy. Míg a *Mafia 2* nem mozdult el az elődje által bemutatott korból, addig a szintén jövőre várható GTA IV már teljesen modern köntösbe helyezte az akciót. Liberty City felhőkarcolóktól zsúfolt sztrádái az autók végeláthatatlan tengerével ellentétben állnak a *Mafia* által felvázolt nagyvárossal, ahol minden sokkal régiebb, lassabb, nyugodtabb. Már persze amíg fel nem tűnünk mi. És hogy mégis mi billentheti el nagymértékben a mérleg nyelvét? Hát a megjelenés – az év végére ígért GTA IV 2008-ra csúszott át, ami a szokásos hat hónapos késleltetést figyelembe véve akár azt is jelentheti, hogy a PC-sek egészen 2009-ig ki-maradnak a buliból. Next-gen konzolokon bizony nagy versengés várható, de PC-n a *Mafia 2* úgy tűnik, némi előnnyel indul majd.



Maffiózó vagyok, nem turista!



Ez mit kötözködik, amikor csak a kölcsönzőbe vinném vissza a kocsit...

tést levonhatunk belőle. A szituáció egy étteremben kezdődik, négy „üzletember” költi el éppen ebédjét. A hangulat oldására egy bajszos, első pillantásra is életfogytos illető vicceselésbe kezd, amit a többiek hangos nevetéssel nyugtáznak. Miután kibeszélgették magukat, jön a folytatás, de a főfogás helyett ezúttal emberi testeket szervíroznak véresen. Az áldozattá vált szerencsétlenekről egyelőre semmit nem lehet tudni, így azt sem, hogy egyszerű mellékszereplőként hullnak el, vagy éppen fontos részük lesz a sztori alakulásában. Igen sokan meghalnak tehát, és ez előrevetíti, hogy a *Mafia 2* sem lesz az úrkisasszonyok kedvenc meséje.

CSAK NÉZEK

Hogyan is lehetne persze, amikor az Illusion már mesteri szinten űzi a brutalitást ábrázolását. Az erősen fejlethető *Vietcong*-ot inkább hagyjuk ki a felsorolásból, viszont az első rész már megmutatta, hogy nem riadnak vissza a korhatár-besoroló szervezettől sem. Az igazi felnőttek hangu-

A karaktermodellek gyönyörűek, a város részletesen kidolgozott, élettel teli, az autók egészen valóságosak, szóval az összehatás remek. Ehhez még számítsuk hozzá az igazi *Mafia*-stílust, a kissé sötét, nyomott hangulatot, a teljesen jó értelemben vett szürkeséget, és máris megállapíthatjuk, hogy ezen a téren nem lesz hiba, akár a konkrét grafikát, akár az átvezető videókat nézzük. Márpedig az biztos, hogy a történet elmesélésében most is nagy szerepük lesz az animációknak.

LÖVÖLDÖZÉS ÉS ÜLDÖZÉS

Bár a bokszbán kitértem egy picit az ellenkezőjére is, azért nyilván van annak is oka, hogy a *Mafia* és a GTA neve valamilyen szinten összeforrott. Ez pedig nem más, mint a járműves és gyalogos részek keveredése. Az előző részhez hasonlóan az irányítás most is TPS-kamerát használ, az egyelőre ismeretlen főhős háta mögül követhetjük szemmel az eseményeket. Nagy újítás nyilván nem itt várható, az alapmozdulatokat tudjuk csak végre-

végződik majd, mert az is lehet, hogy a fél rendőrség lohol a nyomokban, miközben a riválisok próbálnak eltenni láb alól. Az autós részekről csak annyit lehet tudni, hogy megmarad, illetve jócskán kibővíti a géppark, a forgalom pedig valamivel sűrűbb és realiztikusabb lesz. Az üldözések, megbolondítva az ablakon kihajlós lövöldözéssel, most is rendkívül izgalmasak lesznek, gondoljunk csak a *Mafia* bevezető küldetésére. Arra egyelőre nem kaptunk választ, hogy kapunk-e ismét csak



Eddig mindig vesztettem a bújócskában, de ennek vége!

» AZ IGAZI MAFIA-STÍLUST, A KISSÉ SÖTÉT, NYOMOTT HANGULATOT, A JÓ ÉRTELEMBEN VETT SZÜRKESEGET «

lathoz persze komoly mértékben hozzátartoznak a történet sötét momentumai, az árulások, gyilkosságok is, de megfelelő grafikus motorral ezek a jelenetek még nagyobbat ütnek. A *Mafia 2*-t hajtó engine részletes adatait egyelőre ugyan nem ismerjük, de ettől függetlenül ismét bombasztikus külsőre számíthatunk. Az egyik biztató ok, hogy a PlayStation 3 és az Xbox 360 is ott szerepel a célplatformok között. Next-gen konzolokra márpedig nem divat „múlt generációs” köntösben kiadni egy játékot, legalábbis egy magára valamit is adó fejlesztőnek semmiképpen sem. A nagy sikerű GTA-részek ugyan sosem kiváló grafikájukról lettek híresek, de az új rész már nagyon durván fog kinézni, így a *Mafia 2* is kénytelen lesz felvenni vele a versenyt. A képeket és a videókat látva, azt kell mondanom: eséllyel indulnak csatába.

hajtani, de ha harcra kerül a sor, máris érdekesebbé válik a helyzet. A fegyverek az ígéretnek szerint minden eddiginél realiztikusabbak lesznek, mind kinézetüket, mind tulajdonságaikat tekintve. A legolcsóbb mordályok bizony erősen félrehozzandak, a profi gengszternek tehát profi cuccokra lesz szüksége, ha érvényesülni akar. Márpedig most sem Keresztapánaként kezdjük a játékot, hanem egy egyszerű kisstílusú maffiózó személyében. A kezdetekben bizony minden apró feladatot el kell vállalnunk, védelmi pénzeket hajtunk be, gengsztereket fuvarozunk, hogy kiérdemeljük a család bizalmát. Persze nyugalmas kis küldetésekre ne számítsunk, a fejlesztők lesznek olyan kedvesek, és minden pillanatot izgalmassá tesznek. Sohasem tudhatod előre, hogy az egyszerű sofőrmunkának induló miszió miként



több óra kinkeserves szenvedéssel, illetve némi csalással letudható autóversenyt, bár feltételezhetően ez most kimarad. Információink most még nagyon szűkösek a játékról, az Illusion a jövőben majd szép lassan csöpögteti a mannát, de ez is bőven elég volt ahhoz, hogy teljesen fellelkesülve várjuk a játékot!

ASHE ELSŐ BENYOMÁSAI:



Kétség sem férhet hozzá, hogy a játék még szebb, jobb és ütősebb lesz, mint az első rész. A GTA IV és a Mafia 2 garantálja, hogy 2008-ben sem fogunk unatkozni.



GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
TÖRTÉNELMI RTS

KÖRNYEZET
XVIII. SZÁZAD

KIADÓ
SEGA

FEJLESZTŐ
CREATIVE ASSEMBLY

MEGJELENÉS
2008.

FEJLESZTŐI PORTRÉ

A Creative Assembly története 1987-re nyúlik vissza, ekkor alakult Angliában a csapat. Először rögbijátékokkal foglalkoztak, majd megtalálták az aranytojást tojó tyúkot: elkészítették az első Total War-t, a Shogun-t, és azóta folyamatosan a Total War sorozat epizódjain dolgoznak.

GYORSLINK
2236

EMPIRE TOTAL WAR

Közhírré tették a Total War sorozat készülő új epizódját. Elérkezett hát az idő, hogy a Creative Assembly legendás játékanak csataterait elborítsa a lópor.

Jön az új *Total War!* Miután a szerkesztőség elhárította javaslatomat, hogy egy, az újsághoz mellékelt százhusz oldalas könyv kiadásával ünnepeljük meg a hírt (*az a baj, hogy nem viccelt – mazur*), most muszáj a sajtó nyújtotta ésszerű kereteken belül hangot adnom gyermeki lelkesedéseme nek. Bár hosszú évek óta sejtteni lehetett, hogy az ókori és középkori háborúk témakörének fényesre nyalt kondérrját a Creative Assembly kénytelen lesz valami étvágygerjesztőbbre cserélni, az *Empire* bejelentése mégis tízezrek orcájára csalt elégedett mosolyt. Mint amikor a

napköziben a sóskával és spenóttal kikényszerített három hónapnyi böjt után végre megint tejberizs illata száll.

„MEGDOBÁLLAK JÁTÉKKATONÁKKAL”

Már a *Medieval 2* kapcsán is utaltam arra anno, hogy a játéktechnikai megoldások egyedisége az angol fejlesztőcsapat természetét szinte örökös exkluzivitásra kárhooztatja a játékipiacon. A *Cossacks* epizódjait ne számoljuk ebbe a kategóriába, hiszen annak soha nem volt a célja a valódi ütközetek tényleges, 3 dimenziós modellezése, inkább egy hagyományos

RTS az, csak éppen töméntelen egységgel. A *Total War*-nak emlékeim szerint pusztán egy kihívója akadt, a gyengén sikerült *Imperial Glory*, amely ráadásul témájában éppen fedte a most következő reményteli üdvöskét. Itt pedig térjünk is ki a legfontosabb kérdésre, vagyis arra, hogy az *Empire* mely történelmi korszakba vezényli majd csapatainkat. A legújabb epizód tulajdonképpen rajongók tízezreinek álmát, a *Napoleonic: Total War* ötletét manifesztálja, hiszen a legendás sorozat végre olyan csataterekre repít el minket, ahol szén, kén és salétrom precíz elegye robbantja ki a golyót a pus-

kacsóból. Önmagában ez még nem jelentene újdonságot, hiszen már a legelső részben, a jó öreg *Shogunban* is szereshettünk puskákat, ezúttal viszont már egyenesen a XVIII. századba utazunk, és az ütközetek magukkal hoznak minden korhű járulékot, a szablys huszároktól a dragonyosokon át a megbízhatóbb és gyorsabban újratölthető muskétáig és ágyúig. Új dimenzió nyílik meg ezzel, ami úgy vélem, hatalmasabb lépés, mint a *Rome 3D*-be költöztetése volt annak idején. Végre olyan kor levegőjébe szípanthatunk bele, amelyben a viadaloknak egészen más aromája volt már, mint

Ha te mondd...

Mike Simpson,
Stúdióvezető,
Creative Assembly



„Három dolog fontos az Empire-rel kapcsolatban. Egy: hatalmas technikai revolúciót prezentál, főleg a harctereken. Kettő: megannyi, egyenlő erejű hatalmi szereplő küzdelmét ábrázolja. Három: egy rakás frankó, új dolog.”

a kardnak, amint bronzdarabot pattint le egy pajzs borításáról. Nem pendülnek az íjak húrjai sem, helyettük puskák ezrei eresztenek borús ködöt, hogy eltakarják a hullák tengerét. A pontos kezdődátum a hírek szerint 1700 lesz, és egészen a XIX. század elejéig, vagyis az 1800-as évek közepéig alakíthatjuk a világ történelmét. Egyes források szerint az amerikai polgárháború eseményeibe is bekapcsolódhatunk majd, ám történelmi ismereteink szerint az éppen kivül esik a fenti perióduson. Ellentétben az 1848–49-es magyar szabadságharccal, amely akár még be is kerülhet a játékba valamilyen formában...

VITORLÁT BONTÁS!

A hatalmas történelmi ugráshoz kapcsolódik a másik ígéretes újítás is, hiszen ennek a korszaknak a hiteles ábrázolása immár maximálisan megköveteli, hogy a világkereskedelem alakulásá-

irányítjuk-e, vagy csak egy kiválasztott járművet. Hogy ez a gyakorlatban miként fog működni (tehát hogyan tudjuk az egész ütközetet egyetlen hajót irányítva levezélni), az még nagy kérdés, de feltehetően ahhoz hasonló megoldásra kell gondolni, mint a „hadvezér” kameranézet esetében, ami nehezebb koordinációt, de életszerűbb látványt nyújt. A szárazföldi csatához hasonlóan itt is számos taktika közül választhatunk flottánk felállításánál.

» ELDÖNTHETJÜK, HOGY AZ EGÉSZ FLOTTÁT IRÁNYÍTJUK-E, VAGY CSAK EGY KIVÁLASZTOTT JÁRMŰVET «

ban oly fontos tengeri uralmat szó szerint saját kezűleg harcoljuk ki. Az Empire esetében tehát a Creative Assembly végre nem elégszik meg a tengeri flották ütközeteinek nevésségesen bagatell, automatikus lejátszásával, hanem elénk tárja a recsegő árbocok és a fedélzetbe csapódó ágyugolyók látványát. Ennek fontosságát bizonyító beszédes tény, hogy a játék Games Conventionön megjelent bejelentését is csupa tengeri ütközetet demonstráló kép kísérte, de talán még ennél is többet mond, hogy a fejlesztő cég neves egyszerűséggel „eddig PC-n még soha nem tapasztalt” élményt ígér ezen a téren. A hajócsatákban eldönthetjük majd, hogy az egész flottát

Realisztikus hajózási modell kidolgozására törekcsenek, és nem csak a monstorum vízi járművek mozgatásába ölnék energiát, de az olyan hangulatos részletek megalkotásába is, mint a fedélzet serénykedő, dolgukat végző katonák tucajtjai, a szétlőhető fedélzet szanaszét repülő darabjai, a látványosan szétszakadó vitorlák vagy a vízbe eső matrózok. Ráadásul a tengeri ütközetek nem merülnek ki a folyamatos ágyúzásban, trükkös manőverezések közepette. A fedélzetről embertelen muskétatűzzel pucolhatjuk le az ellenséges vitorlások legénységét, majd a csáklázás után pallókon átrohamozva, kézitusában vívhatjuk ki a győzelmet. A látványt

a vadonatúj grafikai motor nyújtotta, szemet gyönyörködtető táj teszi majd igazán lenyűgözővé. A fejlesztők tehát nem véletlenül állítják, hogy az eddigi leggrandiózusabb *Total War* készülő, hiszen az eddig kizárólag a szárazföldi ütközetekre korlátozó akciójelenetek közé egy eddig a sorozatban méltánytalanul háttérbe szorult, egészen új játéktípus is csatlakozik. Ez teljesen egyértelműen magával hozza azt is, hogy a játékosok összehasonlíthatatlanul nagyobb figyelmet szentelnek majd tengeri flottáik fejlesztésére, és ez a néha kis-

A hajócsaták a *Pirates of the Caribbean* szép emléké első részét idézik



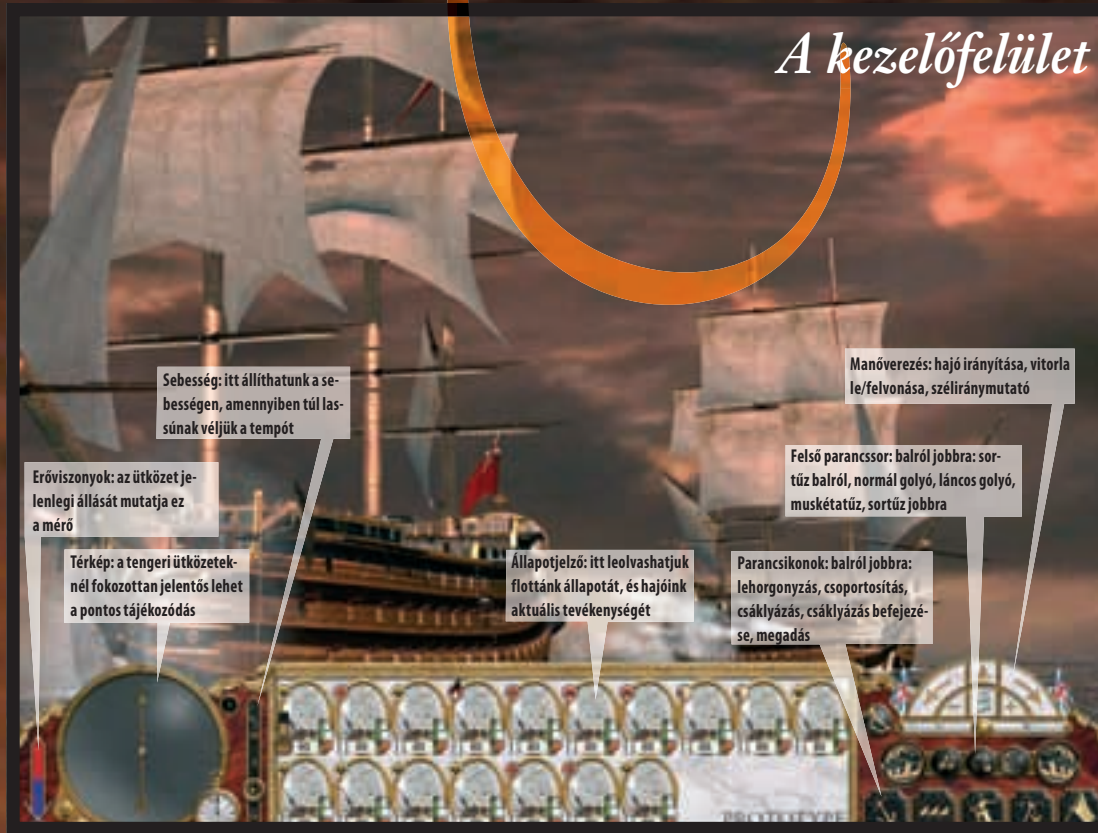
Híd alatt, híd alatt, a Margit híd alatt...



sé monotonná váló játékmenetet is elképesztően feldobhatja.

KÉSZÜLJENEK FEL A LOVASSÁG FOGADÁSÁRA!

Nem csak azért érdemes alaposabban megnéznünk a csatateret, mert a katonák páncéljait színes zubbonyra, pallosaikat pedig előltöltős puskákra cserélték, hanem azért is, mert számos jelentős újdonsággal találkozunk. Említettem a vadonatúj grafikai motort, amelynek megalkotására talán éppen a tengeri környezet támasztotta új kihívások miatt volt szükség. A *Rome*-ot már a History Channel is elégségesnek tartotta ahhoz, hogy azon demonstrálja a legnagyobb történelmi ütközeteket Decisive Battles című dokumentumfilm-sorozatában. Dr. Adrian Goldsworthy és dr. Aryeh Nusbacher neves hadtörténészek is elég komolyan vélték ahhoz, hogy a BBC *Time Commanders* című show-műsorában ezzel mutassák be az ókor nagy vezéreinek legizgalmasabb hadi trükkjeit. Ha nekik megfelelt, mit várhatnak a halandó játékosok, akiknek csak arra kell mindez, hogy elszórakozzanak vele ezen a méretes terepasztalon? A készítőket azonban szemmel láthatóan nem részegítette meg a kategóriában élvezett monopolhelyzet, és folytatják szimpatikus szokásukat, misze-



A kezelőfelület

Sebesség: itt állíthatunk a sebességen, amennyiben túl lassúnak véljük a tempót

Erőviszonyok: az ütközet jelenlegi állását mutatja ez a mérő

Térkép: a tengeri ütközeteknél fokozottan jelentős lehet a pontos tájékozódás

Állapotjelző: itt leolvashatjuk flottánk állapotát, és hajóink aktuális tevékenységét

Parancsikonok: balról jobbra: leghorgonyzás, csoportosítás, csáklázás, csáklázás befejezése, megadás

Manőverezés: hajó irányítása, vitorla le/felvonása, széliránymutató

Felső parancssor: balról jobbra: sortűz balról, normál golyó, láncozott golyó, muskétatűz, sortűz jobbra

rint minden grafikus motorjukat két játékhoz használják fel. Ennek megfelelően a *Shogun* engine-jét használta a *Medieval*, a *Rome*-ét pedig a *Medieval 2*, vagyis megint egy újabb motor kifejlesztésén a sor. Sajnos erről egyelőre vajmi keveset tudni, és az érdeklődő közönség dolgát csak nehezíti, hogy a Creative mindenhol kizárólag a ten-

geri csatározásokról készült felvételeket mutogattja. Így aztán semmit nem lehet még tudni a majdani gépigényről sem, bár nem egy embert ismerek, aki gépvásárlását a *Total War* sorozat legújabb epizódjainak érkezéséhez igazítja. A vizuális tapasztalat hiányában is tudjuk, hogy teljesen újragondolják a harcterek növényzetének megjelenítését, illetve dinamikus változó időjárás viszonyokat és megsemmisíthető harctéri épületeket terveznek. Az egyszerű irányítható katonák, illetve hajók maximális számáról még nem ejtettek szót, de annyit elárultak, hogy a fedélzeten rohangáló matró-

kkal együtt tulajdonképpen a tengeri csatákon sem lesz sokkal kisebb a létszám, mint a szárazföldön. Folytatják a *Medieval 2*-ben elkezdett rokonszenves gyakorlatot, mely szerint az egyes harcosok megjelenését bizonyos keretek között randomizálják, vagyis a csapatunk nem egy tökegyforma bábukból álló, homogén massa lesz, hanem egymástól különböző karakterek formálta hadsereg. A csatatereken természetesen – a hadművészet változásainak megfelelően – megjelennek az új taktikák, mint a két-, illetve háromsoros arcvonalak a minél brutálisabb erejű sortűz eléréséhez,

Hogy áll a fejlesztés?

AMI KÉSZ

A korszak: a 18. századtól a 19. század közepéig valamennyi fontos technikai újítást és eredményt összegyűjtötték és beépítették.

A világ: már készen áll a játéktér, ami méreteiben jóval túltesz a *Medieval 2*-n.

A háborús felek: a 10 háborús fél már megvan, bár még nem hozták nyilvánosságra a végleges listát, és nem tisztázott, hogy az USA mely korszaktól lesz játszható.

A tengeri ütközetek: a tengeri csaták már játszhatók. A fejlesztők az egyensúlyon és a hajótipusokon dolgoznak.

AMI NINCS KÉSZ

MI. Új mesterséges intelligenciát írnak, mind a csataterre, mind a diplomáciai kapcsolatokhoz.

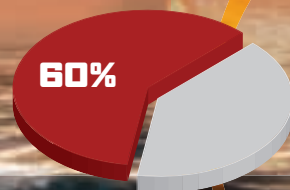
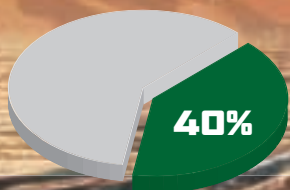
Multiplayer. Egy titokzatos új többjátékos módot terveznek, ami állítólag útni fog.

Földi ütközetek. Kevés animált és modellezett egység készült el, még nincs játszható verzió, és a grafikus is dolgoznak.

Kezelőfelület. A játék komplexebb lesz, mint az eddigiek, ezért sok dolgot van még a kezelőfelület egyszerűsítésével.

Térkép. Még készülöben van, de állítólag az utolsó házat is megtaláljuk rajta.

Játékmechanika. Hangok, textúrák és a grafikai motor sincsen befejezve.



Alulról támadunk!

Mindenki utálja a bajszos poroszokat



WORK IN PROGRESS

a kitémasztott szuronyos négyzög alakzat a lovasság fogadására, vagy éppen az ágyútűz okozta veszteségek minimalizálására szolgáló laza sor.

Ezzel együtt persze nagy számban megjelennek a korábbiakhoz képest teljesen szokatlan játéktílust megkínáló, hatékony gyilkolóeszközök is. Az ágyúk, mortarok, korai rakéták technikai értelemben is kihívás elé állították az alkotókat, hiszen a tömegbe csapódó ágyúgolyók ezúttal már nem csak a játék késői szakaszának jelenségei lesznek, hanem végigkísérik szinte valamennyi ütközetünket. Komoly energiát fordítanak tehát a füst- és robbanáseffektusok minél lélektelenebb kidolgozására csakúgy, mint mennyi egyébként apró részletre, amely gyaníthatóan minden eddiginél autentikusabb élményt nyújt majd a játékosoknak. A hivatalos források szerint dobosok, skótdudások kísérik majd a századokat, a pusokák besülnék, félrehordanak, az ágyúk szétrobbannak, sebesültek és haldoklók nyögnek és vonaglanak a csatateréren. Érdekes opcióknak ígérkezik a városi ütközetekkel kapcsolatban, hogy katonáinkat az épületekbe is be tudjuk majd küldeni, akik az ablakokból és az erkélyekről regulázhatják az ellenséget. Ezzel együtt lesz végre fedezékhasználat is, ami teljesen új dolog a játékban. Katonáink tehát a falakat és az erre alkalmas tereptárgyakat végre tervőlegesen is kihasználják, azt azonban még nem tudni, hogy sáncokat, fából készült fedezékeket tudunk-e

építeni majd a csaták előtt a stratégiai fontos pontokon.

DURVUL A KAMPÁNY

A játék alapkonceptiója természetesen megmarad az elmúlt hét évben oly jól bevált formula alapján, így a csataterék mellett lesz egy menedzselős kezelőfelületünk is. Ami magát az egyjátékos kampányt illeti, az *Empire* ebben is túlszárnyalja az elődöket. Elképesztően nagy játéktér áll rendelkezésünkre: három kontinensen politizálhatunk, teljesen megújuló diplomáciai, kémkedési, kereskedelmi és küldetésrendszerrel.

» AZ EMPIRE BEJELENTÉSE TÍZEZREK ORCÁJÁRA CSALT ELÉGEDT MOSOLYT «

A választható nemzetek száma a megnövekedett terület méretéhez képest viszonylag csekély – 10 nagyhatalom valamelyikével indulhatunk neki a világhódításnak. Biztosan irányíthatjuk majd a brit birodalmat, a francia királyságot (politikai helyzetétől függően köztársaságot), az ottomán birodalmat, a spanyol királyságot, Poroszországot és Indiát. Egyes hírek szerint lesznek kisebb népcsoportok is, észak-amerikai indiánok és számos kisebb afrikai népcsoport is. Lévén, hogy egészen a XIX. század derekáig elkalandozunk, természetesen nem maradhatnak ki a függetlenségű-

kért elkezeredett háborút vívó észak-amerikai államok sem, az azonban még nem tisztázott, hogy őket csak a függetlenségi harc kitérésétől vehetjük-e irányításunk alá. Apópro függetlenségi háború! Lehetőségünk lesz történelmi események lejátszására is, így olyan meghatározó konfliktusokba avatkozhatunk bele, mint a nagy francia forradalom vagy az említett amerikai szabadságharc. A rendkívül színes és háborúkban igencsak bővelkedő korszak kiválasztása nem pusztán a sok-sok beépíthető történelmi esemény miatt ideális, hanem azért is, mert számtalan ki-

nák egymástól különböző felszerelése. Szintén szükségszerű lenne végre visszatapsolni a *Medieval*-ben már évekkel ezelőtt szereplő pompás lehetőséget, a felvehető ütközeteket, mert azóta bizony a rajongók problémás külső alkalmazásokkal kénytelenek rögzíteni legemlékezetesebb csatáikat.

Jelentős előrelépés szükséges a mester-séges intelligencia tekintetében (mind a csatateréren, mind a nagytérképen is), de ezt oly régóta kívánják már a tömegek, hogy megemlíteni is felesleges. Bár a játék fejlesztése hivatalos források szerint a *Medieval 2* polcokra kerülése óta folyik, nem szabad elfelejteni, hogy a projekt jelenleg még igen kezdetleges stádiumban van. Arra a kérdésre, hogy miért nem mutatnak egy videót működés közben, az egyszerű válasz például az volt, hogy olyan nekik még nincs. Nem csoda tehát, hogy a megjelenésről szóló információk úgy mond hiányosak, és elejtettek ugyan egy 2008-as tervet, de ez nem biztos, hogy komolyan vehető.

bontható történet áll majd rendelkezésre, amikor kiegészítő korongokat gyűrnék az *Empire*-hez (a Napóleon-sztori például erősen adja magát).

KÍVÁNSÁGLISTA

A fentebb említett *Imperial Glory*-ban volt egy dolog, ami elképesztően sokat dobott az atmoszférán, de a *Total War* készítői a mai napig nem vették azt át: az autentikus vezényleti nyelvek. Az oroszok oroszul, a franciák franciául kiáltották parancsaikat a csatateréren, és ez legalább annyit számított az autentikus élmény megteremtésében, mint a kato-

DUNCAN ELSŐ BENYOMÁSAI:



Ez a kor nem csak a történelemben hozott forradalmakat, de a játékfejlesztők számára is hatalmas lehetőséget jelent. Kétségem sincs a felől, hogy a Creative Assembly kezében hitelesebben elevenedik meg, mint eddig bármikor.

BORDERLANDS

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA

FPS/RPG (4 FŐS CO-OP)

KÖRNYEZET

SCI-FI MAD MAX-KEVERÉK

KIADÓ

2K GAMES

FEJLESZTŐ

GEARBOX SOFTWARE

MEGJELÉNÉS

2008

FEJLESZTŐI PORTRÉ

A Gearbox hírnevét kiváló játékok kiegészítő lemezeinek (Half-Life: Opposing Force) és PC-s verzióinak (Halo: Combat Evolved, 007: Nightfire) készítésével alapozta meg. Első teljesen saját játéka a Brothers in Arms volt.

GYORSLINK

2231

Egy távoli bolygó Mad Max-szerű világában játszódó FPS, Diablóból átemelt RPG-elemekkel, négy játékosra optimalizált kooperatív játékmennel, a Gearbox csapatától. Ki iszik velem a medve bőrére?

Három divatos trend figyelhető meg manapság FPS-fronton: az egyik a posztapokaliptikus környezet (*Fallout 3*, *Rage*, *S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky*), a másik az alapoktól kezdve kooperatív módra felépített játékmennet (*Army of Two*, *Left 4 Dead*, *Kane & Lynch: Dead Men*), a harmadik pedig az FPS- és RPG-elemek keveredése (*Bioshock*, *Fallout 3*, *Hellgate: London...* és még sokan mások). A Gearbox új játéka mindhárom trendet követi, de számtalan egyedi ötlete révén mégis

kiemelkedik az egyébként igen erős mezőnyből.

ODA MEGYÜNK LAKNI

Mielőtt jobban beleásnánk magunkat a részletekbe, lássuk a történetet. A távoli jövőben, amikor az emberek már kezdték igazán kényelmetlenül érezni magukat a Föld nevű bolygón, amelyet évezredek hosszú és fáradtságos munkájával sikerült teljesen tönkretenniük, hét teleses hajó indult el a világűrbe. Céljuk új, kolonizálható világok keresése volt, ahol le lehet

telepedni, és amelyet később ugyanúgy haza lehet vágni, mint Földet –, de hát mit lehet tenni, a név kötelez. Hosszas vizsgálódás után a Pandora nevű bolygóra esett a választás, ám miután megérkezett a csapat, ott nem találtak mást, mint kietlen pusztaságot és valami idegen faj épületeinek romjait. Nagy volt a csalódás, a csapat nagyobbik része tovább is állt, a maradék azonban szétkapta az űrhajót, a darabokból felépítette New Haven városát, kalapált magának valami szöges-láncos Mad Max-tragacsot és vidám anarchiában

tengette napjait.

Földi léptékben mérve hét év után azonban kellemetlen meglepetés érte a telepeseket: Pandorán ennyi idő kellett hozzá, míg beköszöntött a tavasz, és kiderült, hogy az idegenek mindvégig ott voltak, csak épp hibernációban töltötték az időt. Hirtelen elkezdték előzőlni a honfoglalókat, akiknek az élete így állandó harccá vált a túlélésért. Egy szép napon azonban az egyik felderítőcsapat mérhetet-

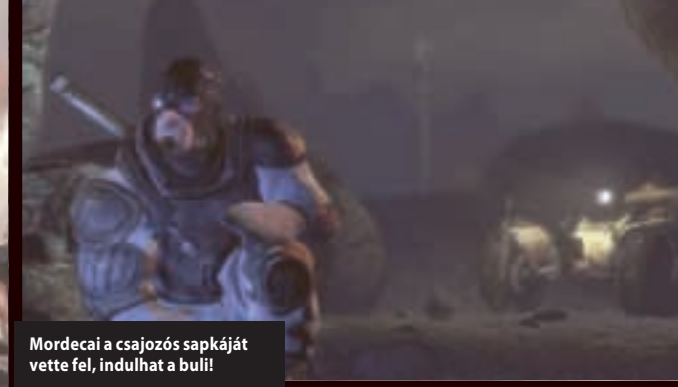
len gazdagsággal kecsegtető, titokzatos épületre bukkant, amely ugyanattól az ősi civilizációtól származhat, akiknek az emberiség a csillagközi utazást és számtalan egyéb tudományos felfedezést köszönhet. A dolog szépséghibája azonban az volt, hogy az épület – talán kincstár? – védelmi rendszere még működik, és senki sem élte túl a nagy felfedezést, így senki sem tudja, hogy pontosan hol is van.

NA MÉG EZT A QUESTET...

A *Borderlands* ugyan FPS-RPG keverék, a Gearbox számára azonban minden körülmények közt megmarad FPS-nek, és nem kerül háttérbe a lövöldözés, mint a *Fallout 3* vagy a *Hellgate: London* esetében. A lényeg a *Diabló*-ból ismert függőség átemelése: még egy fegyver, még egy páncél, még egy küldetés, még egy szint..., mindig van miért folytatni a játékot. Küldetésekből akad majd bőven, mert ezek jelentik a tapasztalati pont (XP) gyűjtésének legfőbb módját, és a Gearbox igyekszik ezeket úgy összehangolni, hogy ne váljanak monotonná, unalmassá – sok küldetésnél persze elkerülhetetlen a sokadik „öld meg ezt, hozd el azt” típusú feladat, de ha ezek ügyesen

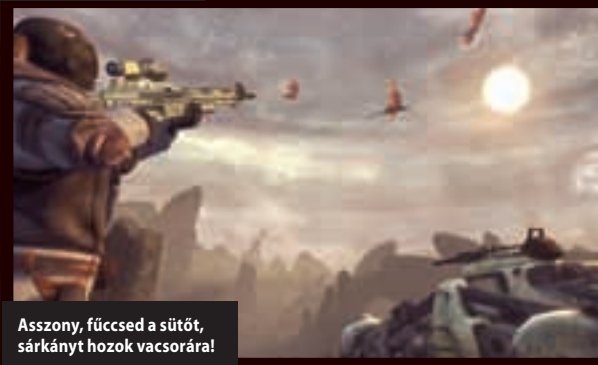


A buckalakók is haladnak a korral...



Mordecai a csajoszs sapkáját vette fel, indulhat a buli!

Régen, mielőtt derék mesteremberek optimalizálták volna a svájci zsebkések méretét, korántsem voltak olyan könnyen szállíthatók, mint manapság.



Asszony, fűccsed a süöt, sárkányt hozok vacsorára!



vannak egymás mellé állítva, máris nem olyan zavaró. Például ha az a cél, hogy robbanóanyagot zsákmányoljunk a közeli banditáktól egy idegen lények által lakott barlang kifüstöléséhez, de extrát kapunk a banditák vezérének likvidálásáért és egy rakás lopott zsákmány visszaszerzéséért is, az már három külön küldetés – több jutalom, több XP, nagyobb motiváció. Az egyik legfontosabb lelkesítő tényező persze az új és jobb fegyverek gyűjtögetése, de ezekből a *Borderlands*-ben nem lesz hiány: több mint 500 ezer különféle lőszerszám áll majd rendelkezésünkre. 500 000. Ötszáz ezer. Impozáns, igaz? Ezek egy része természetesen véletlenszerűen generált, de akadnak ritka, különösen erős fegyverek is, amelyeket egyenként tervez a csapat, de közös bennük, hogy a különféle alosztályokon belül (pisztolyok, karabélyok, shotgunok...) számtalan alkotóelem variációból épülnek fel, netán más-más lőszert használnak, járulékos sebést vagy effektet biztosítanak (lassítás, hátralökés) és így tovább.

AUTÓK A TENGER HELYÉN

A fegyverek mellett persze még egyszer ennyi egyéb tárgy is arra vár, hogy

megtaláljuk és fejlesszük vele karakterünket: számtalan egyedi páncél, például olyan kesztyűk, amelyekben mikrochip található, hogy gránátjainkat továbbprogramozzuk (tapadjanak, időzítve legyenek, hőkövető üzemmódban egyenesen a célpont felé

» TÖBB MINT 500 EZER KÜLÖNFÉLE LŐSZERSZÁM ÁLL MAJD RENDELKEZÉSÜNKRE. 500 000. ÖTSZÁZEZER «

repüljenek). De gyöngé szűzi testünk mellett járműveinket is fejleszhetjük. Bizony, a *Borderlands*-ben igen nagy szerepet kapnak a különféle Mad Max-szerű járgányok, hiszen a távolságok hatalmasak, és nem kimondottan életbiztosítás az idegenek lakta környéken gyalogtúrni. Itt jön képbe igazán a társak szerepe, bár játszhatunk egyedül is, gépi haverokkal, mindenképp előnyösebb beszerezni néhány cimborát, akikkel együtt vágathatunk neki felfedezni a barátságtalan környéket. Az autóban bármelyik helyet elfoglalhatjuk, vezethetünk vagy ágyúzhathunk

is (netán az anyósülésről lövöldözhetünk kézfegyverünkkel) – a lényeg, hogy egy külön gombbal bármikor cserélhetünk, és ha meghatározzuk az úti célt, akár az MI is odavezet minket, ahová szeretnénk – nem téved el, nem borul fel, és nyomja neki keményen. A

Gearbox különösen büszke a vezetési modell MI-jére.

LFIM TANKIII!

A játékban három karaktertípus közül választhatunk: játszhatunk alapvetően távolsági harcra teremt mesterlövész, golyófogóként is funkcionáló nehézfegyverest, illetve mágikus képességekkel felvértezett „szirént”. Négyfős kooperatív játékban valamelyik karakterből szükségszerűen több lesz, de ez nem probléma. Hőseink a szintlépés során szerzett új képességekkel (nagyobb ugrás, nagyobb kritikus sebés),

illetve az osztályonként eltérő egyedi skillék által teljesen testre szabottak lesznek. A tökéletes csapatban mindhárom karaktertípus megjelenik, de ha valaki négy nehézfegyverrel akarja végigjátszani a játékot, az is megteheti – csak épp hiányozhat a szirén gyógyító ereje, vagy épp a ranger tölténykészítő képessége. Kár túlragozni; a legjobb móka mindig az összjáték, és egy komolyabb összecsapás során bizony minden lehetséges segítség jól jön.

Mindez nagyon jól hangzik, de van egy rossz hír: bár a Gearbox szépen halad a munkálatokkal és a Games Conventionön is meggyőző prezentációval álltak elő, saját bevallásuk szerint nagyjából félúton járnak a megjelenésig. Jövő év végéig pedig minden történhet még...

MAZUR ELSŐ BENYOMÁSAI:



Bízom a Gearbox csapatában. Ha sikerülne még három embert ráizgatni a szerkiben, valószínűleg azonnal, habozás nélkül belevetném magam a *Borderlands* világába.

SEROTIKA ÉS SZEX

A SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOKBAN

Most egy igazán pikáns téma kerül terítékre, amelynek éppúgy megvan a maga kis története, mint minden másnak. . .

Nagyon divatos manapság a játékok és az agresszió kapcsolatát elemezni, ugyanakkor érdekes módon a szexuális témájú játékok ritkán kerülnek a médiakutatók bonckése alá. Ami igaz, az igaz, a szexőrült japánoktól eltérően a nyugati fejlesztők ritkán merészkednek az erotika vagy a pornográfia ingoványos talajára. Érdekes lenne elgondolkodni azon, vajon mi lehet az oka annak, hogy míg más „kemény” műfajok (pl. horror) virágoznak, az erotikus játékok igencsak fonnyatag állapotban leledznek. A szex egy-két botrányos jelenettől (pl. a *GTA San Andreas* híres cenzúrázott

része), vagy kifejezetten erotikus témájú játéktól (*Playboy: The Mansion*) eltekintve szinte teljesen hiányzik a számítógépes játékokból. A poligonok paradox módon élettelené teszik a meztelen alakokat, ezért a 3D-s szexjelenetek általában nagyon groteszkül hatnak.

FÖL-FÖL, TI RABJAI A TESTNEK...

A hetvenes-nyolcvanas években javában tombolt a szexuális forradalom. Sorjában készültek a *Lady Chatterley szeretője*, *Emmanuelle* típusú erotikus filmek, virágzott a pornó műfaj (gondoljunk csak Teresa Orłowski mama örökbecsű műveire...), nem akadt egyetlen olyan kelet-európai film sem, amelyben ne lett volna egy-két hosszas szexjelenet, hogy a meztelen nős munkás-tetoválásokról és a vállalati öltözöszekrények ajtóit elborító erotikus matricákról, falinaptárokról már ne is beszéljünk. Természetes módon a számítógépes és videojátékokat is „megfertőzte” a vírus. Ugyanakkor a kezdetleges grafika miatt ezek a játékok inkább humoros köntösbe öltöztették „mondanivalójukat”, vagy inkább verbális módon próbálták felfokozni a játékosok libidóját.

Az egyik legelső erotikus tartalmú videojáték az Atari cég 1973-as *Gotcha!* című játéka volt. Erotikáról és tartalomról itt tulajdonképpen nem is beszélhetünk, hiszen a játékban két bippegő folttal kellett üldözni egymást. Ugyanakkor a joysticket helyettesítő kebel formájú irányítógömbök és a játék hirdetése, melyen egy fiatalember üldöz egy lengén öltözött leányzót egyértelműen utalt arra, mit is akar szimbolizálni a monitoron szaladgáló két pixelhalom.

Jóval „kifinomultabb” grafika jellemezte az első olyan videojátékot, amely botrányt okozott szexuális tartalma miatt. A *Custer's Revenge* című 1983-as proggiban a híres westernhőst alakítottuk, akinek tűzön-vízen kellett átkelnie ahhoz, hogy aztán a játék végén megerősöskölhasson – nem vicc! – egy kikötőzött, dúskeblű indiánhölgyet. A „naturalista ábrázolás” odáig fajult, hogy Custer tábornokot a jelenetben anyaszült meztelenül láttuk gerjedelmének ötpixelnyi bizonyítékával együtt. A játékon felháborodott feminisiták több tüntetést is szerveztek a készítő Mystique cég irodája előtt, ami nagyon jól jött a programnak, mivel ug-rásszerűen megnöttek az eladások. A Mystique később hasonló témájú, de jóval keményebb játékok készítésére specializálódott.

LARRY LAFFER, A PROVOKÁTOR

A hetvenes évek végén – nyolcvanas évek elején óriási népszerűségnek örvendtek a MUD (Multi User Dugeons) játékok: ezek a kezdetlenes online programok voltaképp a szöveges kalandjátékok és a szerepjátékok keverékei voltak, ahol a játékélményt csevegőszobák tették teljessé. 1984-ben jelent meg a *SHADES* című MUD, ahol a privát chatszobák valós idejű erotikus csevegyre adtak lehetőséget. Ugyancsak a verbális szex műfaját célozta meg az első erotikus kalandjáték, az *On-line Systems* (későbbi *Sierra On-line*) *Softporn Adventure* című szöveges, grafika nélküli programja. A játékban egy botcsinált nőcsábász fiatalembert alakítottunk, akinek egy bárban, egy discóban és egy kaszinóban kellett meg-

hódítania – persze sikertelenül – egy egy lányt. A játék borítóján három jacuzziban fürdőző hölgyet és egy felszolgáló fiatalembert láthatunk, aki szemmel láthatóan fásultan veszi tudomásul aényt, hogy a playboy görölkök egyikét sem tudta megszerezni. A *Softporn*... hősének bénázásai 1987-ben folytatódta a *Leisure Suit Larry and the Land of the Lounge Lizards* című játékban, amelyet valószínűleg senkinek sem kell bemutatni. Larry kalandjai aztán újabb és újabb epizódokkal egészültek ki. Ezekben a részekben a főhős egyre kövérebb és kopaszabb lett, a helyszínek átkerültek a nagyvárosokból a gazdag beachekre, tengerjáró hajókra, a poénok is egyre silányultak, míg végül a 2004-es siralmas *Magna Cum Laude* epizódban sikerült végképp megszégyeníteni szegény Larry nevét.

EMMANUELLE, LULA ÉS A TÖBBIK...

Némileg hasonló a Larry sorozatra a mára méltatlanul elfeledett *Emmanuelle* játék, amelyet a hasonló című film inspirált. A Maryat Rollet-Andriane életéből készült játék főhőse a gyönyörű trópusi tengerparton élő nimfomán hölgy, akit férfiak ostromolnak szerelmükkel. A kaszinók, bárók, strandok világában játszódó programban a cél a riválisok nyeregéből való kiütése és Emmanuelle szívének (illetve más testrészeinek) becserkészése. A Larry sorozattal ellentétben itt képregényszerűen „feltördelt” állóképeket láttunk, s míg a Larry sorozatokból mindig kicenzúrázták a keményebb részeket, itt néha igen merész jelenetek szemtanúi lehettünk. Valószínűleg a buja francia hölgyet is megszégyenítene Lula, akinek a kalandjaival 1998-ban találkozhattunk először. A *Lula: The Sexy Empire* című stratégiai játékok az LSL-hez hasonlóan zseniális módon ötvözte az erotikát és a hu-

mort; itt azonban a dolgok már nagyüzemben mentek, ugyanis egy pornófilmstúdiót kellett létrehozunk, kitanulva és gyakorolva a sajátos műfaj minden csínját-bínját. A férfiszívek erotikus gyarmatosítását világúrré is kiterjesztő *Wet Attack: The Empire Cums Back* a Lula szármalmas folytatása, és a hat évvel későbbi *Lula 3D* című kalandjáték is csak ügyefogyott kísérlet a dúskeblű szőke kalandjainak életre keltésére.

A Paulo Eleuteri Serpieri olasz képregény-illusztrátor munkáiból készült 2001-es *Druuna: Morbus Gravis* főszereplője ugyancsak egy átlagnál háromszor nagyobb keblekkel megáldott bővérű hölgy, aki azonban egy futurisztikus városban nyomoz horrosztikus gyilkosságok ügyében – a sikerekhez nem kis részben testi adottságaira is szüksége van. A végtelenül ocsmány 3D-s grafika és a gyakorlatilag használhatatlan interface azonban teljesen élvezhetetlenné tette ezt a programot.

LE A MELLTARTÓVAL, HÖLGYEIM!

A nyolcvanas években a számítógépes erotika műfajának kellemes színfoltját jelentették a néha hivatalosan, máskor otthoni „barkácmunkával” készített strip-pokerek. A legelső ilyen játék az Artworx Software *Strip Poker: a Sizzling Game of Chance* című 1982-es programja volt. A játékban két hölgy-ellenfél, név szerint Suzi és Mellissa között választhattunk. Őt lapunk volt, melyekre pénzt tehattünk fel, játszótársaink pedig minden megnyert 100 dollár után ledobták egy-egy ruhadarabjukat. Bár a sejtelmes zene után feltároló pixeles idomokat néha percekig kellett bogarászni, hogy azonosítsuk őket, a játék mégis óriási siker lett, és ellenfeleink közé később egy kiegészítő data-lemeznek köszönhetően felvehettük többek között Marleenát és a bájós Candyt is. A játéknak rengeteg utánzata és folytatása készült, ezek közül kiemel-

ném pl. a korszak óriás keblű popsztárja, a Samantha Fox nevét viselő pókert, az amíg *Hollywood Pokert*, ahol a digitalizált hölgyek testrészeit egy nagytóval is szemügyre vehettük, valamint a *Cover Girl Strip Poker*-t, ahol a hölgyek már „élőben” vetkőztek egy egész moziközönség előtt.

CSŐDÖRÖK KÍMÉLJENEK!

Nagy számban készültek ekkoriban humoros pornójátékok is, mint például a szexakrobatika versenyeket bemutató joystickrángató *Sex Games* vagy a *Bedroom Olympiad*. Amígán kétesen kultikus rangra tett szert a nyolcvanas évek végén a fallikus úrhajón repkedő és kiéheztet nők lakta bolygók landoló űrcsődör, Brad Stallion kapitány kalandjait elbeszélő humoros trilógia. A *Sex Olympiad*, *Sex Vixens of Space* és a *Planet of Lust* részekben a rajzos grafika ellenére igen kemény jeleneteket láthattunk. Az interaktív mozik korában aztán valós szereplőkkel felvett pornográf játékok vették át ezeknek a programoknak szerepét. Ha már a sci-fiknél vagyunk, példának hoznám fel a *Space Sirens* című játékot, amelyben egy nő lakta börtönbolygóra tévedtünk, ahol a szexéhes rabkísasszonyokat kellett kielégíteni különféle módszerekkel – teljesítményünket az orgasmometer nevű berendezés mérte. Az efféle játékok aranykora mára letűni látszik, és az erotika csak hébe-hóba bukkan fel a programokban, akkor is hihetetlenül eseten módon (pl. *Omikron: Nomad Soul*), nagyon borkoltan (*Mafia*) vagy kizárólag botránykeltés céljából (*GTA: San Andreas*). Úgy gondolom, ideje lenne változtatni ezen a trenden, és a virtuális erotikának is fel kéne nőnie más felnőtt műfajokhoz, megtalálva a sajátos képi világát, művészi kifejezőeszközeit.

Berrr





A FÉLELEMKELTÉS MÓDSZEREI JÁTÉKOKBAN ÉS FILMEKBEN

TUDOMÁNYA

Jobb félni, mint megijedni – tartja a mondás. Mi ehhez csak annyit tennénk hozzá, hogy félni jó: akár a mozsikékben ülve, vagy virtuálisan, egy játék szereplőjeként. Alábbi kis írományunkban a félelemkeltés fő mozgatórugóit vizsgáljuk meg a filmek és játékok világában.

Késő éjszaka van, egy fiatal nő hatol be egy ódon, romos, elhagyatott házba, alaposan dekolált laza inget viselve. Egy ócska elemlámpát tart a kezében, melynek fénye alig-alig világítja meg környezetét. Lassan kinyitja a ház ajtaját, és belép rajta. Miközben pár lépést tesz előre, az ajtó hirtelen becsapódik mögötte. A nő ijedtében felsikolt és elejti a lámpát. Lehajol, és a földön matat hosszú pillanatokon keresztül, amíg nagy nehezen megtalálja a zseblámpát, melynek fénye alig pislákol. Végre megvan! Ám amikor felemelkedik, egy borzalmas hörgő, nyáladzó rémet lát maga előtt... Velőtrázonan felsikolt, beindul a háborzongató zene, miközben a szörny könyörtelenül széthasítja a nő testét, fröcsög a vér, elborítja a filmvásznat...

20 évvel ezelőtt egy ilyen jelenet garantált siker lett volna a nézőközönség kör-

ében. Manapság azonban a moziba járók már ásitának Freddy Krueger és Jason Voorhees, a Halloween gyilkosának vagy a hozzájuk hasonló gyilkosok, rémek tettein. Nemcsak az ingerküszöbünk nőtt meg, hanem az igényeink is megváltoztak, és ez korunk legnépszerűbb médiumát, a számítógépes játékokat is jellemzi.

MJÉRT SZERETÜNK FÉLNI?

Amióta az első Drakula és Frankeinstein filmek elkészültek, a félelemkeltés mesterei évtizedeken keresztül újra és újra borzolták az idegeinket, és a horror a számítógépes játékokban is a legnépszerűbb műfajjá vált. De vajon miért imádunk ennyire félni, amikor magát a szorongást vagy a félelmet negatív érzelmeknek tekintjük? Freud szerint visszaszorított érzelmeink egyfajta felszínre törését okozhatja a mesterségesen keltett félelemérzet. Más pszichológusok kémiai reakciókhoz kötötték: a félelem hatására adrenalin és különféle endorfinok keletkeznek bennünk, és ez egyfajta örömezzethez vezet, illetve vannak olyan pszichológusok is, akik szerint egyszerű „eszképmusról”, a valóságtól való elrugaszkodásról beszélhetünk.

KELET ÉS NYUGAT

Ugyanakkor a félelemkeltés saját kulturális gyökerekkel is bír. A különféle történelmi korokban a mítoszok és vallások előszeretettel használták ki az ismeretlentől való rettegést, örök kárhoyattal, poklokkal, végső ítélettel és egyéb „megszorító intézkedésekkel” riogatva a jó népet. Bár napjainkban ehhez a fenyegetésekhez már másképp viszonyulnak az emberek, az idők során nagymértékben befolyásolták a különféle kultúrák alakulását. Nagy különbség van például a nyugati és a távol-keleti, leginkább japán stílusú horror között. Az amerikai zombifilmekből merítő *Dead Rising* például a véres „slasher” horront részesíti előnyben: gusztustalan zombik hadseregét kell benne a lehető legváltozatosabb módszerekkel lemészárolnunk – igaz, a játék nagy erénye, hogy valahol ön maga paródiája is. A japán horrorfilmeket idéző *Silent Hill*-t viszont inkább a sötét ismeretlentől és a gyakran szinte megfogalmazhatatlan, leírhatatlan borzalmaktól való mélységes borzongás jellemzi.

Érdekes példával összevetni a *Dead Rising*-ot és a *Silent Hill 2*-t a játékok kezdő szakaszai tekintetében. Miközben a *Dead Rising*-ban a helikopterben ülő főszereplő újságíró már messziről látja, ahogy a zombik tömegei szétmancngol-

ják a város még ép lakosságát, és ahogy vége az intrónak, azonnal szembe is kerülünk velük, addig a Konami klasszikus horrorjában borzasztó lassan érünk be *Silent Hill*-be, és ezalatt negyed órán keresztül tulajdonképpen nem történik „semmi”. Ugyanakkor a tökéletesen adagolt feszültségkeltés és a japánokra jellemző sokkal mélyebben megérintő horror hangulat révén a *Silent Hill 2* félelemkeltése mégis sokkal hatásosabb.

A „GYENGÉBB” NEM...

A másik különbség, hogy a macho nyugati horrorjátékokban inkább a férfi főhősök és főszörnyek dominálnak, a nők inkább csak az áldozat szerepét töltik be. A japán horrorfilmekben viszont előszeretettel használják a nőket mindkét oldalon: *A kör* (amely eredetileg japán film volt, a későbbi amerikai verzió „csak” egy remake) főhőse és igencsak emlékezetes kútból előjövő kislány réme egyaránt a gyengébb nemet képviselik, de az *Átok* és a *Sötét víz* japán (majd később amerikai) filmek kísértetei és főhősei is nőneműek.

Hogy az amerikai filmgyártás mennyire kétségbeesetten próbál a japánoktól koppintani, azt jól láthatjuk a sok-sok remake alapján, de a játékefejlesztések között is valahol mulatságos, hogy egy olyan játékban, amelynek csupa

A félelemkeltés szakaszai



1 Az ismeretlen

Megérkezés a helyszínre. Hősünk még nem tudja, mi vár rá; minden elhagyott és eleinte nem találunk semmi ésszerű magyarázatot arra nézve, mi okozhatta a mézslálást a környéken.

2 Sötétség, félhomály vagy köd

A vizuális tér beszűkítése vagy korlátozása egyszerű eszköz arra, hogy rendkívüli feszültséget okozzon. Ha ezt különféle hanghatásokkal párosítjuk, akkor még hatásosabb a félelemkeltés.

3 A környezet

Ahogy egyre inkább bejárjuk és megismerjük a környezetünket, annál jobban beleéljük magunkat a játékba. Ebben sokat segít az is, ha egy olyan helyen járunk, ahonnan „nincs menekvés”, mint például a *Bios-hock* víz alatti városa vagy a *Doom*-ok űrbázisa.

4 Kiszolgáltatottság

Hősünk minél inkább hétköznapi, egyszerű figura és nem egy szuperhős, illetve minél kevesebb lőszerünk és fegyverünk van, annál jobban átérezzük esetlenségét, kiszolgáltatottságát. Épp ezért voltak annyira sikeresek a *Silent Hill* játékok is.

5 Iszonyat

Persze végül bekövetkezik az elkerülhetetlen: először pillantjuk meg a ránk vadászó, addig csak a közelben, a sötétben leleselkedő és hörgő-morgó borzalmas rémeket. A környezet mellett a szörnyek kidolgozásába fektetik talán a legnagyobb munkát a készítők, hiszen az iszonyat a feszültségkeltés igazi megkoronázása.



nagybetűs *F.E.A.R.* a címe, az **EGYEDÜLI** igazán félelmetes figura az a kislány, akit szinte egy az egyben A körből vágtak ki ollóval a készítők.

A KÉPZELET MINDENKÉFELETT

Mindannyian tudjuk, hogy az évek során ingerküszöbünk alaposan megnőtt: a régi zombik, élőhalottak és csontvázak már nem ijesztenek meg minket annyira, mint évekkel korábban, ez nem újdonság. Azonban mégiscsak furcsa, hogy bizonyos horrorjátékok annak ellenére sem elég hatásosak, hogy a készítők vért izzadva próbálják a lehető legváltozatosabb szörnyeket kiagyalni. Miért igaz az, hogy a 15 évvel ezelőtt megjelent *Doom 1*-től még mindig jobban félünk, mint például az egy-két éve boltokba került *Quake 4*-től? Pedig a mai szemmel nézve szinte röhejes, alacsony felbontású pixelszörnyek nehezen veszik fel a versenyt azokkal a családegyenekkel, akiket a modern technológia segítségével jelentetnek meg. A kulcsszó az emberi képzelet kihasználása. Már a feszültségkeltés mestere, Alfred Hitchcock is rájött, hogy azok a leghatásosabb jelenetek, amikor a főszereplő még lassan közeledik a rém vagy a beteg gyilkos felé: elég visszagondolnunk Pszichóban arra a részre, amikor a detektív idegőlöen lassan megy fel egy hosszú lépcsőn, és mire a saját anyjának öltözött Norman

Bates hirtelen nekiesik, hogy késsel szétszabdálja, addigra már az idegeink pattanásig feszültek.

A jól kidolgozott korabeli horrorjátékok hasonló receptet használtak, és a durván pixeles

szörnyek azért tudták idegeinket cincálni, mert a fejlesztők kiváló érzékkel dolgozták ki azt az idegtépő szakaszt, ameddig a rémek még csak a mi fantáziánkban léteztek.

HOMÁLYZÓNA

Képzeloerőnket még inkább kihasználják azok a játékok, ahol különféle vizuális effektusok szűkítik le látóterünket. A leggyakoribb megoldás a sötétség: rendkívül szívszorító érzés, ahogy egyetlen zseblámpa vagy más gyenge fényforrás világítja meg környezetünket, mint például a *Doom 3*-ban, az *Alien vs. Predator*-okban vagy a *Silent Hill*-ekben. A készítők szadizmusa gyakran odáig is kiterjed, hogy ezt az egyetlen világítási eszközt is elveszik egy rövid időre, ahogy a *Silent Hill 4*-ben is, ahol hősünkkel a majdnem teljes sötétségben kellett

matatva elemet találnunk.

A sötétség még parázta-több, ha különféle félelemkeltő hangforrásokkal és a félhomályban megjelenő, csak rövid ideig látható szellemek alakjával párosítják. Ilyen volt például a *Thief III* egyik pályája, a különösen zseniálásra tervezett Cradle, ahol egy szellemlányra kell segítenünk. Az állandó sötétség, a megtalált papírfecniken olvasható baljós üzenetek és naplórészletek, illetve az előbb említett hangeffektusok révén sokkal inkább szorongott a játékos, mint egy átlagos horrorjátékban. A környezetet leplező másik félelemkeltő forrás a köd, amelyet eddig a *Silent Hill 2*-ben ábrázoltak a legtökéletesebben, illetve a mozivásznon John Carpenter: A köd (1980) című horrorfilmjében kap főszerepet. A sűrű gomolygó fehérség mindent ellep, és ezáltal még jobban megoldozza fantáziánkat, mint a sötétség, hiszen akár „önálló” életre is kelhet, mint a Carpenter-filmben.

EZ A HELY NEM EMBERNEK VALÓ...

Hasonlóan fontos szerepet kap a helyszínek kidolgozása is. A legtöbb esetben a készítők kicsit saját maguk is leszűkítik mozgásterüket azzal, hogy más korábbi játékokból vagy filmekből ismerős miliókban kell harcolnunk – ez

különösen igaz a folytatásokra. A *Doom 3*-ban például ugyanúgy egy elhagyott űrbázison járunk, mint az előző részekben vagy akár a sci-fi horrorfilmekben. Ezért Carmackéknak apait-anyait bele kellett adniuk, hogy mindegyik vértől mocskos, betört monitor vagy kijelző is éppolyan félelmetes legyen a huszadik folyosó után is – sokak szerint ez nem is sikerült nekik, és a *Doom 3* emiatt sem volt eléggé hátborzongató. Tény, hogy ugyanazt az érzést már nem tudta nyújtani, mint az 1988-as *Pro-*

A félelem forrása

Horror típusok

Kísértetház

Másvilág (2001)

A Nicole Kidman főszereplésével készült film a második világháború idején játszódik. Egy fiatal anya egyedül él a fényre érzékeny gyermekeivel és szolgálóival egy elhagyatott házban, amelyben úgy tűnik, kísértetek tanyáznak, akik egyre agresszívan közelednek a családhoz... Kidman zseniális alakításának, a tökéletes atmoszférának és a film végi csavarnak köszönhetően ez az egyik legjobb kísértetház film.

Clive Barker's Undying (2001)

Teljesen új perspektívát adott az *Undying* a filmekben már unalomig használt „kísértetház” motívumnak. A zseniális vizuális effekteknek, az aprólékosan kidolgozott kastélynak és a kitűnő karaktereknek köszönhetően sokkal inkább beleéltük magunkat a játékba, mint például a korábban megjelent *Realms of Haunting*-ban, amely hasonló témát dolgozott fel, de mégis dögunalmas volt.

Zimbes-zombis

A holtak hajnala (1978)

George Romero klasszikus zombi-filmjében egy rendőr, egy riporter és annak női kollégája és barátja egy bevásárlóközpontban találják a menedéket, miután a városban elszabadult a pokol az élőhalottak formájában. Romero filmje óriási sikert aratott, és két folytatás is készült hozzá. Készült egy remake is a filmből, amit maga Romero rendezett.

Dead Rising (2006)

Az Xbox 360-ra készült zombis akciójáték egyértelmű utalás a *Holtak hajnalára*, hiszen itt is egy bevásárlóközpontban kell az újságíró főszereplővel visszaszorítani a zombik kis hadseregét. Az igazi poén a *Dead Rising*-ban, hogy a létező összes tárgyat megragadhatjuk és fegyverként használhatjuk, kezdve az egyszerű baseball ütőtől, a pénztárgépen keresztül egészen a fűnyíró gépig.

Misztikus

A kör - Ringu (1978)

A japánoknak különös érzékük van a szellemek, kísértetek világának ábrázolásához. Az egyik klasszikus darab *A kör*, amelynek eredeti japán változata talán még idegterpőbb, mint a későbbi amerikai remake, bár azt sem érheti panasz. A kútból előtörő hosszú hajú kislány szellemét a *F.E.A.R.*-ben próbálták lekoppintani – kevésbé hatásosan.

Silent Hill 2 (2001)

A japán *Silent Hill* sorozat legjobban sikerült darabja egyértelműen a második rész. A halott felesége után a kísértetvárosba visszatérő magányos férfi a számítógépes játékok egyik legjobban kitalált figurája, az igazi főszereplő azonban maga a város, amelynek neve szinte szállóigévé vált a horrorrajongók között. A játék rengeteg olyan vizuális és történetbeli elemet használt, amely a körhöz hasonló japán horrorfilmeket jellemzi.

Hentelős

Hostel (2005)

Quentin Tarantino producerként működött közre ebben az alacsony költségvetésű hihetetlenül durva horrormoziban, amely rendkívül megosztotta a kritikusokat és nézőket egyaránt. Sokan inkább „slasher pornónak”, mint igazi klasszikus, félelmetes horrorfilmnek tartják. Tény, hogy a *Hostel*-nél sokkal inkább az undorkeltés és nem a parázttatás dominált.

Postal 2 (2002)

A *Postal 2*-ben a „horror” szó pusztán a kipróbálható tömegmészárlásra és annak különféle válfajaira vonatkozik, mert félelmet egész biztosan nem éreztünk játék közben. A *Postal 2* minden idők legbeteggebb játéka, igazi célja is pusztán a botránykeltés volt; ezt sikeresen el is érte. A játékból Uwe Boll készített filmet – ki tudja, ezúttal talán megtalálta „zsák a foltját”...

Silent Hill - a film

Talán nem véletlen, hogy az első igazán sikeres filmes játékadaptáció egy horror mű alapján készült. A Silent Hill a francia Christophe Gans rendezésében készült, aki szerencsére a játékok iránti maximális rajongástól és tisztelettől vezérelve kitűnő érzékkel dolgozta fel az első Silent Hill sztoriját.

ject Firestart, ahol nemcsak az újdonság erejével tudott hatni az „elhagyott urbánus, ahol mindenkit lemészároltak” téma, hanem rendkívül ügyesen adagolták a feszültséget is azzal a résszel, amikor a hullákkal teli bázisba egyre jobban behatolt hősünk. A liftből kilépve először csak egyetlen leszakított

karú holttest látványa ugrik az arcunkba, aki saját vérével a „danger” szót tudta csak leírni, mielőtt meghalt. Később szép lassan fedezzük fel a bázist, ahol nemrég még hétköznapiakat éltek az emberek: kutatásokat végeztek, filmeket

néztek, hologram szobákban szórakozva töltötték az idejüket, most viszont már csak a hátrahagyott holttesteiket láthatjuk. Mire az első mutáns szörnyvel találkozunk, az idegeink már tényleg pattanásig feszültek, annyira sokkoló a hétköznapi környezet és a brutálisan meggyilkolt és gyakran szétmarcangolt emberek heverő hulláinak kontrasztja. Emellett pedig az is sokat segít a beleélésbe, ha igazán eredeti környezetet sikerül kitalálni, mint amilyen a Bioshock vízalatti bázisa.

FILM VAGY JÁTÉK?

Vajon a horrorjátékok félelmetesebbek-e, mint a hasonló témájú filmek? Természetesen minden a rendezők és játékfejlesztők képességein múlik, de az tény, hogy mindkét műfajnak megvannak az előnyei és hátrányai is. A filmeket egyfajta „voyeur” szemszögből nézzük, tehát annyira nem éljük magunkat bele az eseményekbe, ugyanakkor mégis jobban féltjük a film-

vásznon látható rokonszenves főszereplőket. Hiszen ha egy játékban meghalunk, legfeljebb visszatöltjük az előző állást, és úgyis tudjuk, hogy a végére hősünk túléli az eseményeket. A halál legfeljebb irritáló a sokadkori visszatöltésnél, a sokkoló hatás azonban hamar kifulladás. Sok játékban (még a nem is olyan régen megjelent *Condemned*-ben is) elkövetik a fejlesztők azt a hibát, hogy a zárt ajtók megmentenek minket az üldöző rémektől: elég beérnünk a következő szobába és becsukni magunk mögött az ajtót, máris nyugtunk van tőlük. Így nagyon hamar leül a feszültség, a realizmus és a beleélés hiányáról már nem is beszélve. Mintha a fejlesztők szándékosan éreztetnék velünk: ez csak egy játék, nyugi, nem kell komolyan venni.

Ez is azt mutatja, hogy még mindig mennyi kiaknázatlan lehetőség rejlik a játékokban a filmekhez képest – van még hova fejlődni. Ki tudja, talán a mostanában egyre szigorúbb cenzúra jót is tesz ennek a műfajnak: a készítőknak meg kell tanulniuk, hogy a „még több vér, még több bé!” motívumok adagolása helyett sokkal finomabb eszközökkel is szétcincálhatják idegeinket...

Bad Sector

A technika ördöge

Természetesen manapság már az ultramodern technológiák nélkül elképzelhetetlen bármilyen színvonalas horrorjáték, ezért összeszedtünk pár effektust, amelyek révén még jobban riogatnak minket a drága fejlesztők...

PIXEL SHADER

Nem véletlenül dolgozzák ki az újabb és újabb shader modelleket a DirectX-ek különböző verzióit használó videokártyákhoz. A különféle realisztikusan csillogó felületek látványa nagyon meg tudja dobni egy adott horrorjáték hangulatát. A legklasszikusabb példát erre a *Doom 3*-ban láthatjuk.

HDR-EFFEKTEK

A HDR többek között azt az effektet adja vissza, amikor egy pillanatra elvakulunk, amikor kiérünk egy sötét folyosóról egy világosabb helyre. A technológiát először a *Half-Life 2: Lost Coast*-ban láthattuk, de természetesen későbbi engine-ekben (Pl. Unreal Engine 3) is alkalmazzák.

ÁRNYÉKEFFEKTEK

Amióta horrorjátékok készülnek, azóta fontos szerepet játszik az árnyék megjelenítése. Nincs annál borzongatóbb érzés, mint amikor valós időben tökéletesen rávetül egy barlang falára a lobogó láng által megvilágított rém árnyéka.

5.1-ES, 7.1-ES HANGRENDSZER

A grafika mellett a hangoknak is óriási szerepük van: amikor végigborsózik a hátunkon a hideg, miközben meghalljuk a mögöttünk lévő hangfalakból hörgő rémeket, és a puskánk döngése tökéletes élethűséggel dübörög a mélynyomókból, akkor elégedetten mosolyogva gondolunk vissza arra a pillanatra, amikor az 5.1-es hangrendszerünkért kiadtuk azt a sok-sok pénzt...

HALO

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA

FPS

KÖRNYEZET

HALO VILÁG

KIADÓ

MICROSOFT

FEJLESZTŐ

BUNGIE

MEGJELENÉS

2007. SZEPTEMBER 25.

FEJLESZTŐI PORTRÉ

A Bungie veterán gárda, a legismertebb játéksorozatuk a Haloét megelőzően a Myth című fantasy akció-RTS volt. Az első Halo szintén egy PC-s RTS lett volna eredetileg, ám a Microsoft megvette Xboxra a még készülő projektet.

GYORSLINK

1933

Van itt neked egy kis valami

A próféták a különféle vallásokban általában pozitív figurák, a covenantok azonban minden bizonnyal jobban jártak volna nélkülük... Az idegen lényeket vezető vallási fanatikuskok istenekké akarnak válni, ezért indították szent háborújukat az emberiség ellen. Amennyiben céljukat sikerülne elérniük – bekapcsolni az összes Halo gyűrűt –, akkor kipusztulna a teljes világegyetemben minden élőlény, aki csak él és mozog. A rejtélyes és döbbenetes erejű tárgyakat még a forerunner nevű lények építették, akiket a próféták mindenekfelett tisztelnek. A többek között saját népüket is gátálatlanul a pusztulásba vezető vallási vezetők már-már el is érték céljukat, azonban egyetlen ember mégis meg tudta állítani a covenantok hordáit: ő Master Chief, egy gyerekkora óta speciálisan kiképzett és génmanipulált páncélos szuperkatona.

NEM VAGY EGYEDÜL, FIAM...

Na jó, azért a „Master Chief egy teljes nép ellen” ugyan igen heroikusan hangzana, de túlságosan is idealizált és a valóságtól elrugaszkodott küzdelem lenne. Hősünk mellett természetesen ott harcolnak az UNSC, vagyis az embe-

Itt az ideje, hogy Master Chief végre befejezze azt a harcot, amit a covenant nevű lények ellen folytat már időtlen idők óta. Ezúttal Afrikában kell megtalálnunk egy hatalmas erejű ismeretlen tárgyat, mielőtt a covenantok előbb megkaparintanák. . . Abba a szerencsés helyzetbe kerültem, hogy jóval a 25-ei megjelenés előtt tesztelhettem minden idők egyik legjobban várt sci-fi FPS-ét, a Halo 3-at. . .

Ez az a rész, amikor a félreértésből indul ki a konfliktus



A boldogság kék madarából csak a féknyom maradt.

ri-séget képviselő militáns szervezet katonái, illetve a második rész óta a covenant lények egy része is, legalábbis azok, akik az Arbiter mellé álltak. Az Arbiter nem más, mint a covenantok egykori lefokozott, lázadó katonai vezetője, akinek felnyílt a szeme azzal kapcsolatban, hogy a próféták nem a leendő „nagy utazás” miatt akarják beindítani a világegyetemben fellelhető összes létező Halo

sok mindent elárulni a történetből... Mindenesetre annyit még megsúghatok, hogy a Master Chief mellett az összes fontosabb karakter szerepelni fog a játékban: Miranda Keyes, Johnson őrnagy, az Arbiter, Cortana, sőt egy átvezető filmben (illetve a játék egyik trailerjében) még a Cortanát saját agya alapján megalkotó dr. Halsey hangját is hallhatjuk. Hogy effektíve szerepel-e a játékban, az számomra is titok, ugyanis nagyjából a Halo 3 közepéig eljutva

» AKÁR EGYSZERRE NÉGY JÁTÉKOS IS GYŐZELEMRE VIHETI AZ EMBERISÉGET! «

gyűrűt, hanem ezzel elpusztítanának minden élőlényt a galaxisban. A Master Chief másik segítője, a női figuraként hologram formájában megjelenő mesterséges intelligencia, Cortana azonban még mindig a Gravemind, a Flood „közös tudatának” fogságában van, és ki tudja, vajon mi történhetett vele... Mi mindenesetre folyamatosan rejtélyes üzeneteket kapunk tőle a játék során...

NO DE CSITT...

...alá kellett írnom ugyanis egy papírost a Microsoftnál, hogy milyen sztorielemezeket nem szabad említenem a Halo 3-mal kapcsolatban, és a lista igencsak terebélyes. Persze bizonyos tekintetben jogos a kérés, hiszen egyébként sem lenne bölcs dolog túl

még nem találkoztam vele személyesen. Az Arbiter folyamatosan mellettünk fog harcolni, ám a Halo 2-vel ellentétben ezúttal nem váltogatják egymást az arbiteres, illetve Master Chief-es küldetések, hanem csak a co-op módban irányíthatja majd játékosársunk a jófiúvá vált Alien parancsnokot. Hogy ezt a (remélhetőleg készülődő...) leendő PC-s verzióban hogyan oldják meg, az még titok, hiszen a Halo 1-2 konverzióiból sajnos hiányzott a co-op rész...

KETTEN? FRÁSZTI! NÉGYEN AZ IGAZI!

Kár lenne, ha ezt a PC-s részből kihagynák, hiszen egy haverral co-op módban végigtolni a Halo 3-at hihetetlenül szórakoztató, és egy napon nem lehet említeni a hagyományos single player

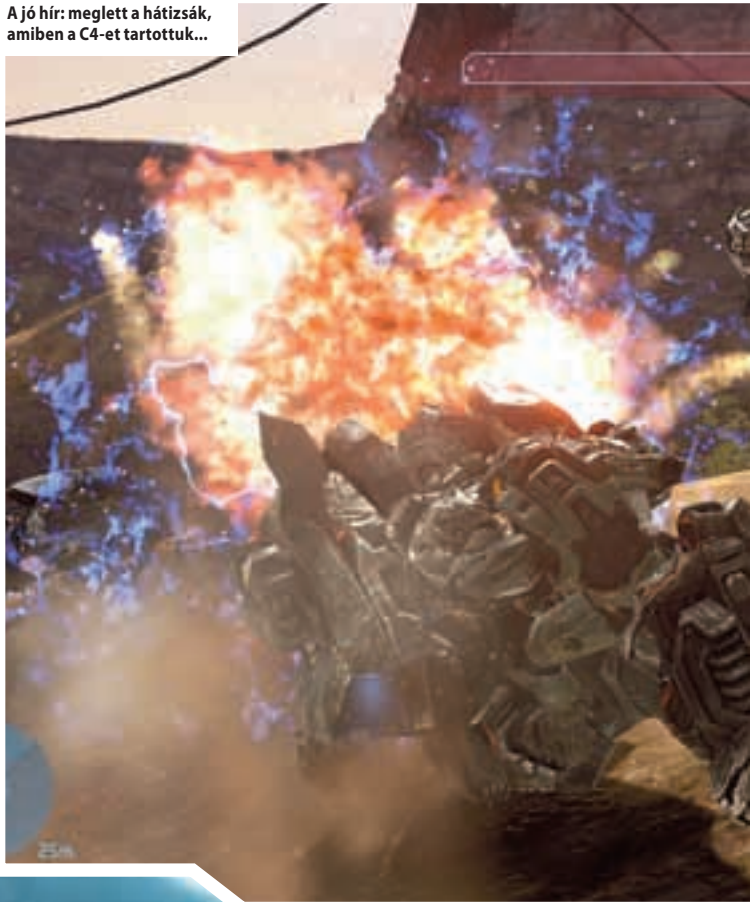
részsel. A Microsoft titkos szobájában két újságíró kollégámmal, Sasával és Stökövel osztott képernyőn toltuk kétjátékos módban, és bár egymásnak adogattuk a kontrollert, akár hárman is játszhattunk volna, ugyanis a Halo 3 újdonsága, hogy négy játékos is győzelemre vihetheti az emberiséget, merthogy négyjátékos co-op rész is szerepel a játékban! Természetesen ehhez már vagy két Xbox 360 gép, vagy Xbox Live előfizetés szükséges, mert a négy-szeres osztott képernyő amúgy is kényelmetlen lenne, és a játék

valószínűleg érezhetően belassulna. Mindenkinek azt tudom ajánlani, aki a Halo 3 egyjátékos hadjáratahoz kezd, hogy az a single annyira ne legyen valóban szingli, hanem hívjátok át valamelyik havert, vagy inkább haverokat xboxostul, és úgy vi-

MITŐL SZEBB A HALO 3?

A *Halo 3* grafikus motorjának kialakításánál az volt ez elsődleges szempont, hogy minél realisabb és hatalmasabb világokat ábrázoljanak. A global HDR lighting modellnek köszönhetően ez a realizmus a belső, darkos, klausztrófóbiás helyszíneket és a külső, napsütötte tereket is egyaránt jellemzi. A HDR fényeffektusoknak egyébként óriási szerepük van: például akkor, amikor kiérünk egy sötét helyről egy napsütötte vidékre, hirtelen elvukulunk a napfénytől. Emellett a készítőik nem sajnálták ki az olyan egyéb effektusokat sem, mint száguldozás közben a motion blur, a depth of field az átvezetőknél vagy a teljesen természetes és élethű bloom effect. Sokat molyoltak még a fejlesztők a különféle felületek kidolgozásán is. A fénylő metál, a legmodernebb bump mappingtól göcsörtös kövek, de még az egyszerű földfelület is sokkal realisztikusabb – valljuk meg, utóbbira rá is fért, a PC-s *Halo 2*-ben ez speciálisan elég rémes volt... Emellett az összes robbanás-, füst-, tűzeffekt és a különböző energiaforrások fényei is (hogy sci-fi hasonlattal éljünk...), „fényvévekkel” realisabbak, mint eddig. Külön érdemes még kiemelni azt az effektust is, ahogy a napfénytől megcsillan a pára a levegőben. No és a föld és a levegő mellett a víz ábrázolása is döbbenetes. Az eddigi gyakorlat az volt, hogy a felszín gyönyörű, ám a víz alá kerülve már kevésbé kapkodjuk az állunkat a legtöbb játékban, viszont a *Halo 3*-ban „minden szinten” alaposan kidolgozott és gyönyörű a H₂O. A tárgyak súlyuktól függően elmerülnek, lebegnek a felszínen, vagy az ár elviszi őket.

A jó hír: meglett a hátizsák, amiben a C4-et tartottuk...



gyétek végig a játékot, mert minimum ketten az igazán nagy élmény.

HALO 3, TÉLEN-NYÁRON?

Na jó, eddig gondosan kerülgettem a forró kását, de most már tényleg itt az ideje, hogy színt valljak: mitől iga-

erőssége nem a fentebb vázolt – egyébként egész igényes, de annyira nem különleges – sztori, a szép, de igazából nem „állejtős” grafika, az eddig

» A HALO 3 A NAGYBETŰS JÁTÉKÉLMÉNYBEN JELESKEDIK LEGINKÁBB «

zán élvezetes a *Halo 3*? Sokan nekem szegezték már ezt a kérdést – főleg olyanok, akik még sohasem próbálták a *Halo* eddigi részeit, vagy csak éppen hogy belenéztek, és elsöre annyira nem voltak elájulva tőle. Nos, a *Halo 3* igazi

sohasem tapasztalt játékmódok (bár a négyjátékos mód tulajdonképpen ide sorolható). A *Halo 3* igazán a nagybetűs Játékélményben jeleskedi leginkább. Amikor ott harcolsz valamilyen hihetetlen profizmussal kidolgozott hatalmas

Virágoznak a virágok, repülnek a repülők, floodolnak a floodok

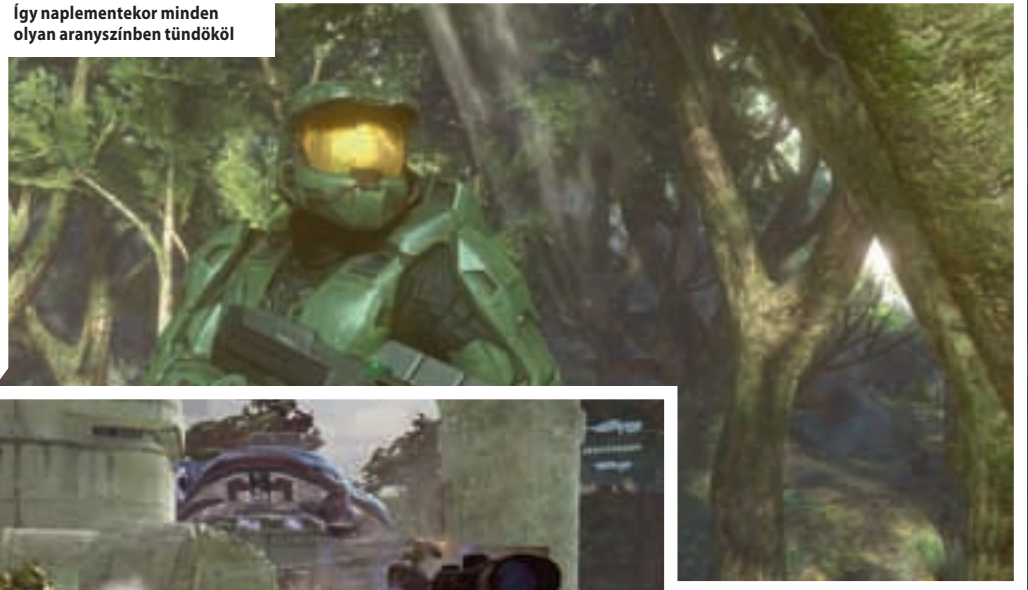


Lefejellek, és nem is az én fejemmel



A legelső furcsaság az volt a fegyverben, hogy az adagolójába PEZ-t kellett tölteni

Így naplementekor minden olyan aranszínben tündököl



Na most menj szépen haza és öltözz át!

VALAMI KÉSZÜL JACKSONÉKNÁL...

Pontosan egy évvel ezelőtt egy addig teljesen titkos Halo-projektet jelentettek be az X06-on, amelynek készítésében producerként maga Peter Jackson, a Gyűrűk Ura rendezője is részt vesz. Az általa alapított Wingnut Interactive epizodikus Halo játéksorozatot tervez, ám a részletekről egyelőre még mindenki hallgat.

igazi kulcsszó: nem is a szuperintelligencia, amelyet nem néznél ki egy tagbaszakadt monstrumból, hanem az életszerűség. A mesterlövész alienek például ravaszul megbújnak magasan egy fa tetején és onnan próbálnak lesipuskás módszerrel leszedni, miközben a brute-ok

agresszíven előrerontanak, ám ha túl sok sebés érí őket, akkor visszavonulnak, és ilyenkor érí egy erőteljes sniperes találat a Master Chief páncéljába bújó egyszerű játékost, aki nagy győzedelmesen előrecaplat, hogy kivégezze a sebesült brute-ot. Aztán ott vannak azok a viccesen karattyoló apró kis genyók, a gruntok, akik csak nagy számban igazán bátrak, ám amikor leszedjük társaikat, akkor gyáván sikoltozva és óbégatva elszaladnak, hogy aztán hátulról lövöldözzenek rád elégedetten rőfögve, amikor éppen mással vagy elfoglalva. A Halo 3-ban az ő IQ-jukon is hegesztettek a bungie-s srácok: amikor kétjátékos módban toltuk a játékot, és egyikünket leszedték az egyik ghostról, akkor a sunyi kis grunt oda-somfordált és fel-

pályán, miközben tényleg minden oldalról támadnak rád az idegenek, akkor az adrenalin szinted az egekbe szökik, miközben megpróbálsz a lehető legjobb taktikát alkalmazva elintézni őket.

Remek taktika például, ha minél több járművet elhappolsz; nemcsak a nyers tüzerő, a gázolás lehetősége, illetve a gyors manőverezés, hanem a nagyszerű élmény miatt is. Ha co-op módban játszunk, akkor mindig figyeljünk rá, hogy amikor társunknak éppen szétlőtték energiapáncélját és már piros a kijelző, illetve talán már meg is halt, akkor gyorsan kerüljünk biztonságos helyre, hogy minél gyorsabban fel tudjon éledni. Ha mindketten meghalunk, akkor az automatikus mentés helyéről kell újra kezdenünk a játékot, viszont ha csak az egyikünk esik el a csataterén, akkor kicsit visszavonulva társunk azonnal újjáéled. A harc így kétjátékos módban sokkal dinamikusabb, mint szólóban.

MESTERI INTELLIGENCIA

Bár a covenantok, illetve a Flood által megfertőzött lények időnként gőzerővel támadnak, nehogy azt hidd, hogy valamilyen Serious Sam-féle

agyatlan hentelésről van szó! A gonosz dögök elképesztően életszerűen viselkednek. Ez az



pattant a szabadon hagyott járműre! Bizony, a *Halo 3*-ban a lények sokkal szemfülesebben, élethűbben és főleg: önállóbban viselkednek, mint valaha: mindig a megfelelő pillanatban rakják le a pajzsokat maguk elé, leszakítják a lecövekelt géppuskákat (ezt egyébként már mi is megtehetjük), és amennyire csak tudnak, bekerítenek, hátulról támadnak, illetve olyan trükköket alkalmaznak, amelyeket eddig mesterséges intelligenciától még csak ritkán vagy talán sohasem láttam.

Add ehhez hozzá, hogy ebben a részben tényleg TÖMEGESEN harcolnak ellenünk: a képernyőn akár harminc-egyven idegen lény is támadhat, korántsem csűrhe módon, hanem mindegyik a saját feladatát végrehajtva. Nem véletlen, hogy a *Crytek* fejlesztői ugyan büszkék rá, hogy a *Crysis* szebb lesz, mint a *Halo 3*, ugyanakkor azt ők is elismerték, hogy náluk inkább csak öt-hat, de maximum tíz ellenség lesz a képernyőn egyszerre, harmincről ők nem is álmodnának.

GRANDIÓZUS GRAFIKA

Ha már itt tartunk, el kell ismernünk: a *Halo 3* grafikája szépségében nem mindent elsőprő csoda, hiszen a *Gears of War* vagy az említett *Crysis* például biztosabb nyerő lenne egy FPS-szépségszereplőn. Ugyanakkor egyetlen já-

» A SUNYI KIS GRUNT ODASOM-FORDÁLT ÉS FELPATTANT A SZABADON HAGYOTT JÁRMŰRE! «

tékban sem láthatunk ekkora hatalmas tereket. Miközben a *Gears of War* inkább csak szűk kis helyszíneket jelenített meg, addig a *Halo 3*-ban döbbenetes méretű sivatagokban, katlanokban, dzsungelekben, sziklás helyeken járhatunk. A *Halo 3* grafikájára tehát inkább a „grandiózus”, mint a „csodaszép” jelző illik.

A talaj megjelenítése például még mindig kicsit mosottas és viszonylag alacsony felbontású, ugyanakkor ezért bőségesen kárpótol a többi környezeti elem páratlan megjelenítése. Egyértelmű azért, hogy a fejlesztők nem az apró részletekkel bíbelődtek; ezt például azon is észrevettem, hogy amikor

- Hány pálcikás volt ez a vízipuska, tesó?
- GUARRRGH! (3)

egy ablaküveget szétlöttem a játékban, kicsit elavultnak tűnt, ahogy darabjaira tört.

Viszont találkoztam olyan helyszínekkel is, ahol tényleg kiválóan kihasználták az Xbox 360 lehetőségeit, illetve a Halo engine új grafikus képességeit. Az egyik helyen például egy hatalmas szörny belső szervei között nyomulunk előre és a legújabb shader modell hatására egyszerre hátborzongatóan és gusztustalanul élethűen csillognak a nyálkás felületek.

A karakterek kidolgozásánál a főszerepet természetesen maga Master Chief kapta. Ilyen fokú részletességet még egyetlen *Halo* játékban sem láttam: a magas szintű bump mapping effektus hatására megfigyelhetjük páncélja anyagának szemcsésségét, de a sok csata során szerzett károsodásokat is – égési és rozsdafoltok, apró hor-

padások és sok egyéb apró sérülés jelzik, hogy hősünk mi mindenben ment keresztül.

ÉDES LÁNYOM, MIRANDA...

A többi fontosabb szereplő külsejénél kicsit hullámzóbb a teljesítmény. Avery Johnson őrnagy a pozitív példa: ő már közel sem az a bénácskán kidolgozott fekete viaszbabú, mint a *Halo 2*-ben. Ezúttal szerencsére tökéletesen lemodellezték, viszont szegény Miranda Keyes még valahogy most sem az igazi: élettelen, mozdulatlan, merev és elnagyolt arcáról nem nagyon jut eszünkbe, hogy elvileg egy csinos fiatal nővel

van dolgunk. Összességében egyébként az emberi karakterek még mindig kicsit mereven gesztikulálnak és tartják magukat az átvezetők közben, bár azért látható némi fejlődés is az előző részekhez képest.

Szerencsére a szörnyek kidolgozásánál már messze jobb a helyzet. A különféle covenant lények élethűebbek, mint valaha: a brute-ok láttán elsőre mindig hátrahököl az ember, a karattyoló gruntok viszont igen mókásak. Annál hátborzongatóbb viszont a Flood, illetve az általuk megfertőzött lények látványa: olyan érzésem volt, mintha egy igazi sci-fi horrorfilmet néznék, miközben velük harcoltam kétségbeesetten, hogy ne érjenek el hozzám. Bár

mellett egy óriási izelt lábszerű micsoda csapódik a földre, aztán felnevezve egy többemeletes ház méretű lépegető tankot láthattunk. Nem volt egyszerű történet elintézni a szkarabeuszt. A trükkjét persze nem árulom el, hogyan kell, azt vi-

nem a szó szoros értelmében vett „élőlény”, de mégis torokszorító főboss az a hatalmas „szkarabeusz tank”, amelyiket az egyik kikötőben kellett elintéznünk. Először csak azt vettem észre, hogy hősünk

ÚJ JÁTÉKSZEREK

Méltán panaszkodhatnánk, ha nem kapnánk új járműveket, fegyvereket, a *Halo 3* azonban szerencsére ezekben sem szenved hiányt. Kedvencem például a brute chopper nevű „motor”, amelynek két hatalmas kereke van elől és nemcsak igen combos tüzerével sorozhatunk róla, hanem igen durván elgázolhatjuk vele ellenségeinket, ha felpattanunk rá. Érdekes kis távcsöves mordály a particle beam rifle, azonban az igazi újdonság a lángszóró, amellyel alaposan megsüthetünk mindenkit.

Meghalsz, gonosz ház!



Ne haragudj, ebben a lila mackóruhában nem tudlak komolyan venni.



Ezért kapott a horda palát, bubihás, ennyit tudtok

AZ ÉN MOZIM

Gyakran fordul elő velem és talán másokkal is, hogy valamilyen igazán látványos akciót hajtunk végre játék közben, és szívesen megmutatnánk másoknak, csak hát a pillanat elveszett és legfeljebb szavakba tudjuk foglalni azt, amit meg szerettünk volna mutatni. Autóverseny és sportprogramoknál már régóta el tudjuk menteni valamilyen film formátumba teljesítményünket, azonban az FPS-ek közül a *Halo 3*-ban tehetjük meg ezt először. A kész filmeket aztán feltölthetjük a haverokhoz vagy az Xbox Live-ra, viszont sajnos (nyilván szándékosan...) a program teljesen saját, a PC-s lejátsszók által ismeretlen formátumot használ, tehát a YouTube-ot nem fogják elárasztani az ezzel készült Halo 3 videók.



szont garantálom, hogy ti is leizzadtok majd, mire darabjaira hullik.

KÓRUS, ZENEKAR, AMI KELL...

A *Halo 3* zenéjéért ezúttal is az a Martin O'Donnel (vagy kollégái által csak: Marty) felelős, aki a Halo torokszorító híres melódiáját megkomponálta. A muzsika epikusabb, mint valaha; gyakran, még a legzűsöbb csata közben is felkapja a fejét az egyszeri játékos, hogy mennyire hangulatos, mekkora telitalálat már ez a zenerész. „Marty” ezúttal egészen egyszerű zenei eszközökkel is fantasztikus hangulatot tud teremteni. Bár a jól ismert kórus most is a főszerepet kapja, de mégis, egyetlen zongorabillentyű leütésével már az elején képes átéreztetni a játékosal, micsoda epikus küzdelmek várnak rá. Persze O'Donnel zenéje más helyszíneken továbbra is éppoly pörgős, ugyanakkor dallamos is, mint a korábbi részekben, és a fülbe-

maszó Halo-motívumot, illetve annak különféle változatait hallhatjuk majd a legtöbbet a játékban.

A szereplők hangjai tökéletesek: ismét Robert Downest, a chicagói bajszos DJ-t hallhatjuk Master Chief szerepében, Cortana pedig a rendkívül csinos (ám balszerencséjére teljesen ismeretlen) tehetséges színész: Jen Taylor. Bár ismert világsztárok nem szerepelnek a játékban, mégis profi és a saját szakmájukban (a játékszinkronban) nagy múltú szinkronszínészekkel van dolgunk. Hasonlóan elismerést érdemelnek a készítők a szörnyek hangjának kidolgozása terén. A brute-ok tényleg „brutális” morgása időnként torokszorító, a kis gruntok állandó karattvolása és panaszkodása pedig kacagtató. Igaz, ezzel a játék kicsit komikus színezetet is ölt, de a *Halo*



„Lila ötös, lila ötös, berepülök!”

világához szerintem abszolút passzol, elvégre nem valamilyen véres, darkos, Doom-szerű univerzumban járunk.

AZ ÉV JÁTÉKA?

Nehéz erre a kérdésre válaszolni, hiszen a *Bioshock* alaposan feltette a mércét, de az biztos, hogy mindkét FPS-nek nagyon erős aduik vannak. A *Bioshock* rendkívül stílusos, háttorzongatóan eredeti világban játszódik, a történet elsősorángú, a grafika lélegzetelállító, viszont maga a játék eléggé lineáris, és szkriptelt elemeket is találunk benne. A *Halo* világa is elsősorángú, de mégis sokkal hagyományosabb, jól ismert sci-fi univerzum. A szörnyek itt is nagyon jól ki vannak dolgozva, viszont kevésbé eredetiek, annyira nem megragadók, mint a *Bioshock*-ban, igaz, a *Halo* rajongói minden bizonnyal imádják őket. A sztori bizonyos tekintetben jobban „öszszeáll”, inkább alkot kerek egészet, mint a *Bioshock*-ban, viszont talán annyira nem is „elvont” és érdekes. A *Halo* grafikai téren – a kidolgozottság tekintetében – ugyan alulmarad, viszont a *Bioshock* szűk lineáris pályái nem érnek fel a *Halo* grandiózus óriási csatateréhez. Miközben a *Bioshock*-ban pár szörnyvel való vére menő csaták zajlanak, addig a *Halo*-ban gyakran egész hadsereggel kell megküzdenünk. A két játék egymás erősségeit domborítja ki, és az FPS-ek terén minden bizonnyal ez a kettő az idén a legkiemelkedőbb, úgyhogy év végén szoros csata várható az Év Játéka cím elérésénél!

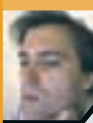
BUNGIE JUMPING

Sokak számára nem volt világos, hogy a Bungie pontosan mit is szeretett volna elérni a *Halo 3*-mal. Egyértelmű, hogy nem mentek el az ultramodern, *Gears of War*-t verő grafika irányába, ennek ellenkezőjét kár is lenne állítani. Hihetetlen, eddig nem látott, döbbenetes játékmenetbeli újításokról sem beszélhetünk. Nagyjából a feléig jutottam el a végleges játékban,

lönleges, amikor éppen benne van az ember és ezerrel irtja a covenantokat vagy a Flood által megfertőzött lényeket Master Chief-fel, jobbra-balra szalalozva, az ellenség járgányait elfoglalva, a lecövekelte géppuskákat kitépve a helyükről, akkor teljesen

helyenként örült, máshol taktikusabb, változatos járművekkel dúsitott akció dominál benne. Messze ez a legjobb *Halo*-rész a sorozatban. Sajnos végső százalékot a Microsoft kérésére (még az általam tesztelt verzió sem volt teljesen végleges), illetve mert Xbox 360-on, és nem PC-n teszteltünk, nem adtunk, úgyhogy rátok bízom, hogy a cikkem alapján szerintetek mennyit ér a *Halo 3*. A GameStar Fórumon lehet rajta morfondírozni...

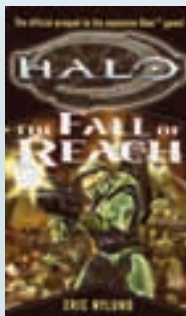
BAD SECTOR ELSŐ BEMVOMÁSAI:



A *Halo 3* ugyan nem forradalmasított sem a *Halo* sorozatot, sem az FPS műfajt, a Bungie mégis mindent megtett, hogy egyszerre epikus és hihetetlenül szórakoztató és élvezetes játékot tegyenek le az asztalra – egyszóval méltó zárása a sorozatnak.

NYOMÁS A KÖNYVTÁRBA!

Készültek már regények *Warcraft*, *Starcraft* és más híresebb játékok és játéksorozatok témájában is, úgyhogy gondolom, nem nagy meglepetés, hogy a *Halo* univerzum sem maradt érintetlenül. Eredetileg Larry Nivent, a *Ringworld* regények íróját kérték fel (többek között azért is, mert a *Halo*-világ alapötlete rendkívül hasonló Niven saját regényeihez), de Niven ezt visszautasította, mivel úgy érezte, nem ismeri eléggé a *Halo* univerzumot. Az első regényt végül egy Eric Nylund nevű úriember írta meg. A *Halo: The Fall of the Reach* tulajdonképpen a *Halo: Combat Evolved* (az első játék) előtörténete. A könyv megírása mindössze hét hétig tartott, és nagyon gyorsan szétkapkodták – kétszáz ezer darabot adtak el belőle. A *Halo: The Flood* című könyvet már William C. Dietz írta, és tulajdonképpen az első *Halo* játékot dolgozta fel, míg a *Halo: First Strike* ismét Nylund munkája és a *Halo 1* és *Halo 2* közötti periódust meséli el, illetve ő írta a *Ghost of Onyxot* is, amely a „kísérteties” módon eltűnt Spartan III egységekről szól. Készül két másik regény is: az egyiket ismét Nylund írja, a másikat pedig Joseph Staten (*Halo: Contact Harvest*) és a fiatal Avery Johnson őrnagy életét meséli el.



Stinger, a legizmosabb fűszál, húzatja a bömöst

Mosolyogj, vesz a Kandi Kamera!

» A COVENANTOK OLYAN TRÜKKÖKET ALKALMAZNAK, AMELYEKET EDDIG MI-TŐL MÉG CSAK RITKÁN LÁTTUNK «

és odáig néhány újabb jópofa fegyver, illetve a brute chopper járgány az említésre méltó új feature-ök a játékon belül, a játékmódokban pedig a négy személyes co-op az igazán kiemelkedő. A sztori inkább érdekes, mint epikus, bár a játék közepéig még nem derült ki, pontosan mi is történt Cortanával, és biztos vagyok benne, hogy néhány egyéb fontosabb karakter sorsa is drámai fordulatot vesz majd. Ezek szerint egy átlagos sci-fi FPS-ről beszélhetnénk? Közel sincs erről szó! A *Halo 3* minden ízében szórakoztató, és bár elsőre – főleg kívülről nézve – úgy tűnik, hogy nincs benne semmi kü-

magával ragadja az akció varázsa. Bár talán leírva unalmasnak tűnhet, hogy mindig meg kell várni az energiapajzs visszatöltődését (és a *Halo 2*-ben ez bizony előfordult...), miközben a *Halo 3*-ban elszorult inokkal ott rejtőködsz a sarokban, hogy jaj, jöjjen már vissza az energiapajzsod, mielőtt megtalálnak, akkor az unalom szó jut a legkevésbé az eszedbe. A *Halo 3* egyszerűen „csak” minden ízében profi, nincsenek benne például olyan felesleges, kicsit öncélú és hosszú távon idegesítő részek, mint a géphacklős aljáték az általam egyébként imádot és nagyra tartott, már említett *Bioshock*-ban, csak a tömény,

Ez a monitor benne van a játékban!



FP94VW LCD Monitor

További információkat a BenQ.hu weboldalon találhat.



BenQ

Enjoyment Matters



WORLD CYBER GAMES 2007



A Millenáris Parkban lévő Jövő Házában rendezte idén az IDG Hungary a World Cyber Games rendezvényt. Az ádáz összecsapások nem kisebb tétért, mint a Seattle-be való továbbjutásért folytak, a nézők szempontjából viszont az igazi izgalmat a cyber girls internetes verseny élőben látható döntője jelentette, ahol többek között bikiniben is megcsodálhattuk a lányokat.

Ki a legény a gáton? – vagy inkább: ki a legjobb Starcraftban, Command & Conquer 3-ban és más multiplayeres játékokban? Minden évben erre a kérdésre keresik a választ a World Cyber Games nevű nemzetközi „e-sport” rendezvényen, amelyen a világ minden tájékáról jött gamerek mérik össze tudásukat. A versenyt egy koreai cég, az International Cyber Marketing szervezi 2000 óta. Az első években Koreában is zajlottak a döntők, ám 2004 óta a helyszín más országokba is átkerült. Idén, Seattle-ben összesen 700 játékos csap majd össze egymással 70 országból. Szerencsére ebből a 70 országból kis házánk sem marad ki, annak kiválasztására pedig, hogy melyik az a 10 szerencsés ember, aki kikerül tőlünk Seattle-be, külön megmérettetésre van szükség, amelyet nálunk rendeznek. A World Cyber Games magyarországi fordulóját idén a Millenáris Parkban található Jövő Házában rendezte az IDG Hungary. A

rendezvény fő támogatója a Samsung volt, de a Microsoft, a Gigabyte, illetve az Electronic Arts, a D-LINK, a Pleomax és a Sennheizer is a szponzorok között szerepelt.

STRATÉGIA ÉS SPORT MINDEN MENNYISÉGBEN

Az idei WCG-n leginkább a valós idejű stratégiai játékok rajongóinak termett babér. A versenyen három RTS is képviseltette magát: a jó öreg Starcraft, a szintén tisztos kort megérett Warcraft 3 és az „új fiú”, a Command & Conquer 3. A sportjátékok szerelmesei sem maradtak hopton, ők ugyanis a FIFA 07 meccsein gólt rúgva próbálkozhattak Seattle-be jutni. Érdekeség, hogy a harmadik támogatott játéktípus nem FPS, hanem autóverseny, méghozzá nem is PC-re, hanem Xbox 360-ra. A Project Gotham Racing 3-ról van szó, amely a Microsoft fehér dobozára a műfaj legnépszerűbb darabja. A rendezvényen egyébként nemcsak a bajnokoknak, hanem a szépségverseny leánykájának is helyt kellett állniuk a rendkívül realiztikusan kidolgozott autók irányításával.

MAKE LOVE, NO COUNTER-STRIKE?

Nagy meglepetés, hogy minden idők egyik legnépszerűbb multiplayeres FPS-e, a Counter-Strike idén nemes egyszerűséggel kimaradt a versenyszámok kínálatából. Az indoklás? Kiment a divatból? Nem felel meg a verseny modern igényeinek? Vagy üzleti érdekekről lenne szó? Szó sincs róla... Úgy látszik, a nemzetközi verseny külföldi szervezői megjárdék a mostanában elég gyakori botrányoktól és pereskedésektől, amely a játékbeli erőszakot kíséri, ugyanis a hivatalos indoklásuk szerint a Counter-Strike túlságosan durva és véres, ezért maradt ki idén először a repertoárból.



A szervezők talán attól tartottak, hogy Jack Thompson megunja a Rockstar ostorozását, és a WCG szervezőit kezdi el bojkottálni? Ki tudja, mindenesetre a „csézők” idén hoppon maradtak, ami elég szomorú fejlemény, hiszen egy igazi klasszikusról beszélünk...

AZ ÁSZOK ÁSZAI

Az „elesettek” számolgotása helyett persze inkább a bajnokok felsorolásával érdemes folytatni. A különböző játékok győztesei a következők: Starcraft: Ace, Project Gotham Racing 3: Stopo, Command & Conquer 3: Gorky, Warcraft 3: DNA, FIFA 07: Ancient's Redwind – ezúton is gratulálni szeretnénk nekik. Egészen a rendezvény végéig kellett arra várunk, amíg hőseink nevét megtudhattuk és megkapták a díjaikat és a „repülőjegyet” Seattle-be. A díjak között Nvidia GeForce 8800 GTX, illetve Xbox 360 masinák is szerepeltek, úgyhogy akármi is lesz Seattle-ben, ezeket már biztosan megszerezték a bajnokok.

GITÁR HŐSÖK, CKM LÁNYOK, REPÜLŐSÖK...

A hazai WCG-rendezvényen ezúttal a közönség szórakoztatására is nagy hangsúlyt fektettek a szervezők. Az

egyik sarokban például a CKM férfi-magazin gyönyörű címlaplányai ácsorogtak piros fürdőruhában csak arra várva, hogy a nézők átkarolják őket, és lefényképeztessék magukat velük. Egy kicsit messzebb egy igazi autentikus, a Microsoft Flight Simulator realizmusát is gyalázó repülőgép-szimulátor virtuális fülkéjébe is be lehetett pattanni.

Aki pedig szereti a koncerteket, az sem csalódott a WCG-ben, ugyanis nem is egyre, hanem mindjárt kettőre pogózhattak a jelenlévők. Gáspár Laci volt az egyik előadó, akinek népszerűségét senki sem vonhatja kétségbe, más kérdés, hogy sikítva menekültem a helyszínről, ugyanis az én izlésemet nem igazán fedi ez a zene... Este a rendezvény után viszont a magyar rockzenei élet egyik meghatározó együttesét, a Wendigót hallhattuk. Az együttes frontembere, Bátky-Valentin „BZ” Zoltán egyébként nemcsak este énekelt, hanem az egész rendezvényt ő konferálta szünni nem akaró, hihetetlen energiával és poéntömeggel.

Azok sem maradtak hoppon, akik saját maguk szerették volna kipróbálni, milyen érzés örült gitárszólókkal szórakoztatni a nagyjérdeműt. A Guitar Hero 2 nevű játékban egy Xboxra szerelt

„céleszközt” cínálhattak a nézők és még egy versenyben is részt vehettek.

KI LETT A LEGSZEBB KOCKA E VIDÉKEN?

A rendezvény legnépszerűbb része azonban minden kétséget kizáróan a szépségverseny volt. A lányok megméretetése az interneten kezdődött, ahol egy külön honlapon megtekinthettük fényképeiket és szavazhattunk is rájuk. Azonban szépnek lenni nem elég! A World Cyber Girls verseny a nevében is jelölte, hogy játékrangjog lányok jelentkezését várták, ezért külön indokolni kellett, hogy ki hogyan kapcsolódik a játékvilághoz. Egy-egy csinos pofika, gyönyörű idomok vagy ígész tekintet itt nem volt elég: a nagyon vonzó, modelkedéssel is foglalkozó Kaposi Szilvia például hiába írta oda mókásan az „így kapcsolodom a játékvilághoz” részhez, hogy „Szeretek játszani és kijátszani!”, itt tényleg igazi kockának is kellett lenni ahhoz, hogy az ember lánya bejusson a legjobbak közé. Utóbbiakat pedig a rendezvényen élőben is megcsodálhattuk, azonban nem volt elég szépségüket megvillantani: a Project Gotham Racing 3-ban szó szerint le kellett hagyniuk riválisaikat (ez egyeseknek jobban,

másoknak egyáltalán nem ment), illetve egy előre összeállított kvízzjáték kérdéseire is válaszolniuk kellett. A kérdések egyeseknek talán kicsit túl nehézre, másoknak könnyűre sikerültek, de hát Fortuna keze is szerepet játszott a versenyben, hiszen a vizsgákhoz hasonlóan kellett kihúzni a papírlapokat, amelyeken a kérdések szerepeltek.

A „GÖMBÖLYŰ” KOCKA...

A „szépségverseny” győztese végül is nem az objektív esztétikai szempontok alapján kiválasztható legszebb lány lett, hanem az alsó fertályban kicsit „erős”, ám egész kedves arcú, nagyon közvetlen lány, Nimmerfroth Katalin, aki nem „mellelesleg” a GameStar arca is lett, úgyhogy minden bizonnyal találkozni fogtok még vele.

A dobogón szerepeltek még: Renner Katalin Leticia a második, Budai Anett a harmadik helyen, illetve Shihlgrüber Angelika a közönség díját nyerte meg. Ezúton is gratulálunk nekik, csakúgy mint a Seattle-be utazó versenyzőknek, akiknek itthonról is szurkolni fogunk, hogy sikeres helyezést érjenek el, amikor megmérkőznek a világ legjobb „szájbőreivel”...

Bad Sector

A VAMPIRE STORY

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA

POINT 'N CLICK KALAND

KÖRNYEZET

1880-AS ÉVEK, EURÓPA

KIADÓ

CRIMSON COW

FEJLESZTŐ

AUTUMN MOON
ENTERTAINMENT

MEGJELENÉS

2007. DECEMBER

FEJLESZTŐI PORTRÉ

A jobbra ex-LucasArts veteránokból alakult csapat első játéka az A Vampire Story lesz.

GYORSLINK

1140

Végy egy csapat ex-LucasArts veteránt, egy jó adag *Monkey Island* humort, adj hozzá gyönyörű festett hátttereket, fűszerezd meg mindezt egy vérbeli vámpírsztorival: máris kész a legújabb kaland-sikerjáték recept!

A LucasArts döntése, hogy kiszáll a silányuló kalandjátékbizniszből, hatalmas felháborodást váltott ki annak idején szakmai és rajongói körökben egyaránt. A csúfos módon szélnek eresztett, vagy maguktól távozó kalandjátékgyuruk azonban idővel önálló projektekbe kezdtek: Tim Schaeffer *Psychonauts* című játékával bizonyította lankadatlanul kreatív zsenijét, és a frissen alakult Telltale Games olyan remek sorozatokat jelentetett meg, mint például Steve Purcell folytatásos *Sam & Max-e*, vagy Jeff Smith *Bone* című, sajnos csak online letölthető játéka. Nemrégiben adtunk hírt egy új, izgalmas bogár-noir játékról, az *Insectoid*-ról. A régi LucasArts stílushoz legközelebb álló project azonban egy rendhagyó vámpírtörténet, melynek alkotói egytől egyig sokat próbált kalandjáték-veteránok.

MÉGIS VAN ÚJ A HOLD ALATT?

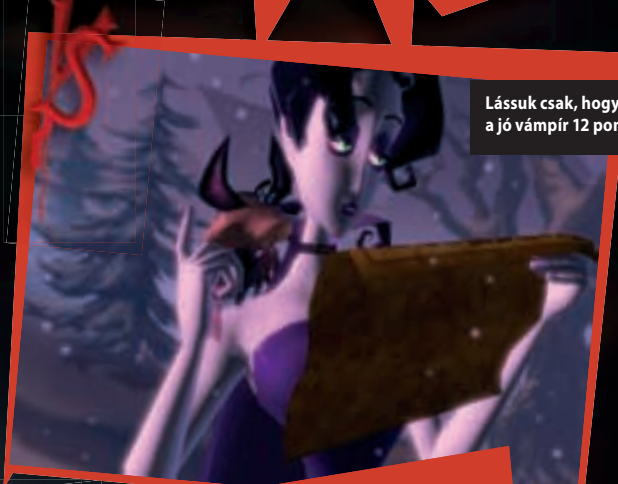
Bár a *Vampire Story* ötlete már 1995-ben megszületett, a játékon csak 2002-ben kezdtek komolyabban gondolkodni.

A koncepció atyja Bill Tyler volt, akinek a nevéhez például a *The Dig* című szenzációs LucasArts sci-fi kalandjáték fűződik. Tylernek az akkoriban még nem túl sok bevétellel

kecsegtető projektbe rengeteg ex-LucasArts-ost sikerült bevonnia: munkatársai többek között olyan játékokon dolgoztak, mint a *Space Quest 4*, a *The Secret of Monkey Island*, a *Sam 'n Max Hit the Road*, az *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, a *Day of the Tentacle*, a *Curse of Monkey Island*, az *Escape from Monkey Island*, vagy épp a *The Dig*. A frissen alakult Autumn Moon Entertainment nagy lelkesedéssel vágott bele az új játékba, és 2004 nyarán már a közelgő megjelenéssel kecsegtettek, de aztán, ahogy szokott lenni, pénzügyi nehézségek miatt egyre csak csúszott a projekt. Sokan csak pusztán lelkesedésből és szenvedélyből dolgoztak Tylernek, és a helyzet tarthatatlanná vált: 2006 áprilisában bizonytalan időre leállt a fejlesztés, és kérdésessé vált, egyáltalán elkészül-e a játék. A hosszas kényszerpihenő után azonban az Autumn Moon nemrégiben biztos szerződést kötött a hamburgi Crimson Crow kiadóval. Tyler szívóssága meghozta hát a gyümölcsét: úgy tűnik, a játékra már nem kell sokat várni.

BÁL VAN AZ OPERÁBAN...

A *Vampire Story* az 1880-as években játszódik. Főszereplője egy bájos francia hölgy, Mona De Lafitte, aki arról álmodozik, hogy híres énekesnő lesz a párizsi operában. A dolgok akkor fordulnak rosszra, amikor Monát elrabolja egy



Lássuk csak, hogy is szól a jó vámpír 12 pontja?



Mona komoly művészi ambíciókkal rendelkezik...

A játék hagyományos point 'n click irányítása...



Könyörgöm hölgyem, csak ne énekeljen!



Kisasszony, miért csattan így ki a jókedvtől?



Akkor ugye elénekelhetem még egyszer Tosca áriáját?



oidipusz-komplexusban szenvedő vámpír gróf, bizonyos Shrowdy von Kiefer. A megátalkodott gróf vámpírrá változtatja, és rabszolgájává teszi a leányzót. A gróf kastélyán azonban váratlanul rajtaüt két vámpírvadász, akik habozás nélkül karót döfnek Kiefer uraság sötét szívébe. A szabadságát visszanyert Monának meg kell szöknie a kastélyból, majd egy degenerált denevér, Forderick társaságában el kell indulnia Párizs felé, hogy megvalósítsa nagy álmát: ünnepelet operacsillag legyen. Útközben nemcsak vámpírságával kell megbarátkoznia, hanem ki kell ismernie, és a saját hasznára kell fordítania vérszívó képességeit.

SZÍVD, DE CSAK GYENGÉDEN...

Mona a hét fejezetből álló játék minden részében új vámpírképességeket tanul meg, így például az alakváltást, az áldozatok hipnotizálását, a láthatatlanná válást, az időjárás elemek befolyásolását. Életben maradásához természetesen tetemes vért kell elfogyasztania. Mivel azonban vámpírbőrben is megőrzi emberszeretetét, áldozatait soha sem öli meg, épp csak

illusztrálta. De Tyler a hatások között megemlíti még a Tolkien illusztrációkról híressé vált Hildebrandt testvéreket, és a kikerülhetetlen Tim Burtont is. De ha megnézzük a játék gyönyörű grafikáit, szerencsére felismerjük azonnal a hamisítatlan *The Curse of Monkey Island*-féle stílust is a hajlott hegyekkel és fákkal, csavarodott fellegekkel, megnyúlt figurákkal. A szemet gyönyörködtető színvilág is korábbi LucasArts játékokat idézi, igaz Tylerék eredetileg korabeli könyvillusztrációkra hajazó fekete-fehér grafikákon gondolkodtak. „Idővel azonban rá kellett jönnünk, hogy a színes ábrák egyszerűen sokkal jobban néznek ki” – nyilatkozta Tyler. – „Ennek ellenére nem mondtam le arról a tervemről, hogy egyszer készítek még egy fekete-fehér toll- és tintarajzokat idéző rövidke kalandjátékot”.

VISSZA A GYÖKEREKHEZI

Az eddig látottak és olvasottak alapján úgy tűnik, a *Vampyre Story* jelenleg az egyik legígéretesebb fejlesztés alatt álló kalandjáték. A játék egyszerre nyúlik vissza a

» A VAMPYRE STORY JELENLEG AZ EGYIK LEGÍGÉRETESEBB FEJLESZTÉS ALATT ÁLLÓ KALANDJÁTÉK «

hogy kiszípolozza kicsit.

Bár a játékot eredetileg 2D-sre tervezték, Tylerék végül a manapság oly divatos 3D-2D hibrid mellett döntöttek, (a'la *Syberia*, *Runaway*), vagyis a 3D-s szereplők előre festett 2D-s hátterekben fognak mozogni. Az irányítás a már jól megszokott point 'n click metódust követi, és a LucasArtstól megszokott választható dialógusokban sem lesz hiány. Amikor arról faggatták Tyler, miért nem a *Broken Sword*-ből, vagy a *Dreamfall*-ból megismert direkt 3D-s irányítás mellett döntött, úgy nyilatkozott, hogy véleménye szerint a point 'n click módszernél nincs, és nem is lesz jobb megoldás a kalandjátékok irányítására. A filmekben sem mutatják meg végig, hogyan jut el a főhős egyik helyszínről a másikra – érvel logikusan Tyler –, és a point 'n click módszer hasonlóképpen sűríti az időt, ezáltal egyszerűsíti a játékos dolgát.

FEKETE HUMOR ÉS SZÍNES RAJZFILMVILÁG

A *Vampyre Story* a készítőik ígérete szerint rendkívül vicces lesz: és erre garancia Dave Harris dialógusíró, aki a *Monkey Island* sorozat kései darabjaiban is dolgozott. Be kell vallanom, az utolsó két MI játék humorát személy szerint nagyon langyosnak tartottam, de remélhetőleg a *Vampyre Story* morbid világa majd jobban inspirálja Harrist. Ami a játék grafikáját illeti, erről csak szuperlatívuszokban lehet beszélni. Bill Tyler fő ihletője Edward Gorey amerikai grafikus volt, aki viktoriánus arisztokratákról készült groteszk rajzaival, festményeivel vált híressé az 1960-as években, és többek között Bram Stoker vagy H.G. Wells regényeit

legjobb LucasArts tradíciókhoz, és öltözteti őket új köntösbe. Tyler ígérete szerint a program nem lesz túl monstre hosszúságú, de nem is lesz annyira rövid, mint pl. a *Sam 'n Max* sorozat egyes darabjai. A játék ráadásul tele is lesz régi LucasArts játékokra tett utalásokkal.

És hogy miért épp *Vampyre* és nem *Vampire Story*? – teheti fel bárki jogosan a kérdést. Tylerék ezzel a világ első vámpírtörténetére akartak utalni, melynek szerzője Lord Byron orvosa, John Polidori volt, s melynek címében az ominózus vérszopó y betűvel szerepel...

Bár Tylerék nem mernek már ígérni semmit, a tervezett megjelenés ideje 2007 karácsonya. Reméljük, nem kell újabb éveket várni, míg felcsendül végre Mona De Lafitte bájosan vérfagyasztó áriája a párizsi operában...

Berrr

BERRR ELSŐ BENYOMÁSAI:



Az eddigi infók alapján csak jókat tudok mondani a játékról. Nagyon várom, ha kellően elszállt lesz a humora, szerintem mestermű fog születni.



TAKTIKA ÉS REALIZMUS MINDENNEK FÖLÖTT

Játékjogok miatti huzavonából ritkán jövünk ki jól mi, játékosok, de lehet, hogy ezúttal szerencsénk lesz. A kulttá és jól csengővé vált Operation Flashpoint név körüli hercehurca miatt ugyanis 2008-ban nem csak a hivatalos második részt kapjuk meg, de az eredeti alkotók új, nagyon hasonló játékát is.
Írta: Sam

2001-ben a világ figyelme hirtelen igen erőteljesen egy cseh illetőségű fejlesztőcsapatra, a Bohemia Interactive-ra irányult, hiszen délgetett mesterművük, az *Operation Flashpoint* begyűjtötte mind a játékosok, mind a kritikus és híresen szőrös szívű újságírók elismerését. Jöttek is a kiegészítő lemezek szép sorban, míg egyszer csak a viszony megromlott a fejlesztők és a kiadó Codemasters között valami rejtélyes okból. A cseh legények nem mondtak le a folytatás elkészítéséről, a név viszont a

kiadóé volt, így született meg tavaly az *Arma: Armed Assault*. A Codemasters nem akarja a jól bevezetett márkanévet veszni hagyni, így házon belül fejlesztői az *OP: Flashpoint* nevében második részét. Mivel közben a csehek tovább serénykednek az *Arma* folytatásán, az az érdekes helyzet áll elő, hogy jövőre tulajdon képpen az *Operation: Flashpoint* (hivatalos) második és (az eredeti alkotók készítette) harmadik, „generációja” egyszerre fog versengeni a hiperrealisztikus FPS-ek rajongóinak kegyeiért.

OPERATION FLASHPOINT 2: DRAGON RISING

A Codemasters házon belül fejlesztett játékában várhatóan nem csak a hihetetlen realizmus dominál, de az igen durva és részletes grafikai megjelenés is.

Majd négy éve már annak, hogy hírül vettük: készül az Operation Flashpoint második része, azóta pedig jó sok minden változott. Volt itt szó arról, hogy az események Délkelet-Ázsiában, Közép-Európában vagy éppen Afrikában fognak játszódni. Ugyanúgy lábra kaptak pletykák, hogy az arzenál a '70-es, sőt a '60-as évek fegyvereiből és járműveiből fog majd kikerülni. Végre azonban letisztult a kép, s most már biztos hírekkel is szolgálhatunk. Először is, az OPF 2 napjainkban fog játszódni és marad a helyszín is orosz kapcsolódású.

MÁR MEGINT AZ OLAJ

Egy kétszáz négyzetkilométernél is nagyobb, olajban és földgázban gazdag orosz illetőségű sziget válik csataterré. A kínaiak ugyanis maguknak követelik a kis szigetet és a rajta lévő ásványi lelőhelyeket – nem csak szép szóval. Az alapjátékban sem az orosz, sem a kínai fél egyenruháját nem ölthetjük magunkra, hiszen a konfliktus kirobbanásakor a helyszínen ragad egy maroknyi amerikai katonai kontingens – és itt szolgálunk mi, mint bárgyú bőrnaykú. Mivel az amerikaiak orosz engedéllyel a kitermelő olajcégeket védték, most az ő oldalukon bocsátkozunk harcba a Népi Felszabadító Hadsereg katonái ellen. Akár csak az első részben, itt is több

szereplő és így többféle fegyvernem képviselőjének bőrébe bújhatunk majd. Ahhoz is előbb bizonyítanunk kell „rátermettségünket” az egyjátékos kampányban, hogy több embert vezethessünk harcba. Azt senki se higgye, hogy csapat szintű taktikázás lesz a maximum: a tervek szerint itt most aztán tényleg óriási csatatereken óriási összecsapások lesznek, mi csak részesei leszünk az „áldásnak”.

HÁROM OLDAL, TONNÁNYI FEGYVER

Mivel az események napjainkban játszódhatnak, az említett három seregben jelenleg is rendszeresített harceszközöket kapjuk majd kézhez, teljesen hiteles formában és jellemzőkkel megáldva. Ez a számok nyelvén 50 különböző fegyvert jelent, sőt legtöbbször alakítható, tuningolható is lesz majd. Csatolhatunk majd a puskákra távcsövet, gránátvetőt, válltámaszt vagy akár lézeres irányzékot is – és a készítőik szerint ez csak a jéghegy csúcsa, az igazi csemegékkel kapcsolatban még titkolóznak. Ha fegyverből nincs hiány, az csak természetes, hogy a járművek terén sem fogunk szűkölködni. A pontos számot még nem tudni, de az szinte biztos, hogy lesz itt rodeó földön, vízen és levegőben: vezethetünk majd helikoptert, az amerikai tenge-

részgyalogság páncélozott szállítóját, a LAV-25 Piranhát, a kínai haderő ZBD2000 kételtű harci járművét és a SURC névvel illetett tengerészgyalogos szállítócsónakot is.

RALIMOTORT FPS-BEI

Az egyik nagy kérdés nyilván a grafikai megvalósítás, amire a Codemasters már készen van a válasszal. A *DiRT* alatt remekül muzsikáló, saját fejlesztésű Neon motor FPS-re szabott változata az alap, amire építkeztek. A környezet a *DiRT* alapján biztosan lenyűgöző lesz, a fegyverek és járművek részletességét viszont valami elképesztő szintre próbálják emelni. Képzeljük el, hogy a tervek szerint egy mezei kézigránát is 5000 poligonból fog felépülni – csak viszonyításképpen egy *Quake III*-as modellt anno az id 750-ből milyen szépen kifaragott. Még tovább menve: egy *Doom III*-as karakter épült fel 5000 poligonból. Még minden egyes puskagolyót is külön akarnak modellezni, relatíve nagy részletességgel és abszolúte valóságghú ballisztikus jellemzőkkel és röppályával. No de kinek is lesz ilyen erőműve, ami mindezt majd valós időben számolja?

SZOKÁSOS MI-IGÉRETEK

Bár nincs sok bizonyíték még arra,

hogy a másik fontos sarokkő, a mesterséges intelligencia milyen jó lesz, próbáljuk meg elképzelni, hogy minden meg is valósul úgy, ahogy a Codemasters szeretné. Az igazán nagy formátumú, több száz szereplős csaták többször újrajátszva sem végződnek pontosan ugyanolyan eredménnyel, az MI-kontrollálta ellenfelek pedig folyamatosan alkalmazkodnak a változó körülményekhez, bármilyen stratégiát eszelünk is ki ellenük. Persze nem az *OpF2* fogja elhozni a gondolkodó gépek korát, így biztosan szükségünk lesz majd az online játszható multiplayer csatákra, amelyekben nem is lesz hiány. Ráadásul az alapgame egy kiterjedt szerkesztőmodullal kerül forgalomba, így az amatőr rajongók generálta kiegészítők és modok sorra fognak érkezni, mire megújuk a single kampányt.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
HÁBORÚ FPS/TPS

KÖRNYEZET
NAPJAINKBAN

KIADÓ
CODEMASTERS

FEJLESZTŐ
CODEMASTERS

MEGJELENÉS
2008

FEJLESZTŐI PORTRÉ

Az 1986-ban alapított kiadó leghíresebb címei a *Colin McRae Rally*, a *Micro Machines* és az *Operation Flashpoint* sorozat tagjai. Ők adják majd hamarosan a *Clive Barker's Jericho* és a *HeiStet* is. Az amerikai piacra lépés érdekében a tengerentúli forgalmazást az Activisionnal közösen végzik.

GYORSLINK
258

Kalap úr azt üzeni, hogy ROHAAAM!
De... hová lett Kalap úr?!

Akkor talán menjünk
át egy másik térképre

ARMA 2

A Bohemia Interactive már nem az első, de a második projekten dolgozik az Operation Flashpoint óta, s a legújabbat egyszerűen Game 2-nek nevezték eddig. A játék követi a régi, jól bevált receptet, és a keresztségen az Arma 2 nevet kapta.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA

HÁBORÚS FPS/TPS

KÖRNYEZET

NAPJAINKBAN

KIADÓ

505 GAMES

FEJLESZTŐ

BOHEMIA INTERACTIVE

MEGJELENÉS

2008. KÖZEPE

FEJLESZTŐI PORTRÉ

A független csapat Csehországban székel, és 1999 óta fejleszt játékokat. Az Operation Flashpoint tette őket híressé, de részt vettek például a Shade: Wrath of Angels kalandjáték elkészítésében is. Ausztrál leányvállalatuk kökemény harci szimulációs szoftvereket ír az amerikai, brit és más kormányok hadseregei számára.

GYORSLINK

1658

A helyszín változott az előző rész óta: ezúttal is marad a fikcionális volt szovjet tagköztársaság, csak ezúttal Chernarus mesés tájaira kalauzolnak minket a fejlesztők, a nagyon közeli jövőbe. Úgy látszik, mostanában mindenki szereti a kisebbségbe kényszerült amerikai tengerészgyalogos szerepkört, hiszen megint a csillagos-sávos váll-lapkát varrhatjuk a zubbonyunkra. Egymással hadakozó három másik fél közé szorulunk be: az amerikaiakat segítségül hívó kormányerők, az ultranacionalista antiorosz szakadárak és a nagy medve in-

tervenációs serege ott üti egymást, ahol éri. A civil lakosság érdekeit úgy látszik, senki sem tartja szem előtt – annál inkább a terület gazdag uránlelőhelyeinek birtoklási jogait.

NEM VAGY EGYEDÜL

Az egyedüli kommandózás már nem menő; időnk nagy részét egy ötfős csapat vezetésével fogjuk tölteni. Bármikor válhatunk a csapattagok közt, ha egyik-másik véletlenül elesik az egyik összecsapásban, nem kell aggódnunk, majd kerül a helyére előbb-utóbb valaki más. A Bohemia elképzelése szerint így csökken a mentés/visszatöltögetés frusztráló tevékenysége, s csak akkor

kell majd töltenünk, ha tényleg lemeszárólták az egész szakaszt. A társaság intelligenciáján fejlesztenek, így az előző részben gyakran előforduló eset, hogy a gép irányította katonák imádtak az út közepén grasszálni, holmi élő céltáblaként, most nem fog előfordulni. Külön utasítás nélkül fognak például fedezékből fedezékbe előrehaladni.

T-90 ÉS BTR: A SZOKÁSOS TALIGÁK

Az Opflash és Arma hagyományokhoz mérten a posztsovjet fegyverezéssel legmodernebb változatai mind felvonnak a játékban: T-90-es harckocsi, BMP-3 kételtű páncélos, nyolckerekű BTR-90-es csapat szállító vagy éppen a Tunguska-M1 légvédelmi jármű. A levegőben feltűnik amerikai részről az F-35 vadászgép és a C-130J Super Hercules szállítórepülő, valamint orosz oldalon a régi jó ismerős, a MIL Mi-24-es harci helikopter. Mivel a közeljövőben, 2009-ben történnek az Arma 2 eseményei, lesznek olyan, egyelőre titkolt járművek is, amelyek nem túl ismertek még jelenleg – az egyik képen például felfedezhető egy amcsi Osprey is.

Grafikai részről – egyelőre úgy tűnik – nem várhatunk túl nagy előrelépést, hiszen a bemutatott videók alapján az első részhez nagyon hasonlatos lesz a külsín. A környezet rombolhatósága a kisebb tárgyak (például ládák és hordók) és néhány épület körére korlátozódik. A fejlesztők szerint egy komplex, rombolható környezet kialakítása túl sok időbe került volna, a megvalósult motor pedig túl nagy hardverigényeket támasztana, így erről már a kezdetekkor lemondtak. Ettől függetlenül a kész műnek teljes DirectX 10 támogatása lesz majd.

RTS-FPS MIX

A multiplayer oldalon terveznek két igen érdekes játékmódot, amire sze-

mély szerint igazán kíváncsi leszek. Az elsőben a két csapatnak területeket kell elfoglalnia, és minden egyes területért pénz a jutalom. A csapatok vezetője aztán ezt felhasználva vehet járműveket vagy építhet gyárat. Ez a stratégiai beütés hasonlít a Half Life Natural Selection módra és nem kétséges, hogy egy-egy összecsapás több óra hosszát is el fog tartani. A második az egyjátékos

kampány multiba ültetése, ahol több tucat emberi játékos harcol botok ellen. Egy nagy, 40 fős WoW-raidhez hasonlóan a szerver eltárolja az állást, és a meccset lehet folytatni másnap. Maruk Spinel projektvezető szerint mindezt kézbe is vehetjük 2008 júniusában, igaz, egy fél éves csúszás még saját bevallása szerint is simán benne van a pakliban.

Megálltunk tankolni. Értik.



Harcászati trükk: a pici helikopterek alig észrevehetőek, és magasabban is tudnak repülni

Operation Flashpoint 2

ArmA 2

A játéktér méretéért nem kell aggódnunk: a 200 km² szinte biztos, amin bőven kiélhetjük majd magunkat. A Neon-motor a környezetet mindenképpen nagyon élethűen fogja majd szimulálni.

Környezet

A bohemiás srácok az óriási területek „szakértői”, biztosat még nem tudni, de volt már szó hivatalos forrásból 650 km²-es játékterről is.

A Codemasters meg meri lépni a kényes témát: megindul a kínai henger, az oroszok megpróbálják magukat összekapni. Az amerikai világcsendőr szerepkört persze nem lehet kihagyni a játékból, ezért itt lesznek ők is.

Frakciók

Nincs nagy elrugaszkodás a földtől: megint lőjük halomra az amcsi fegyverekkel a szovjet technikát, legyenek azok lázadó terrorista vagy beavatkozó orosz fél kezében. Nem baj, ezt szerettük eddig is, talán még nem unjuk.

A széria egyik alapeleme a valóságosság, amelyet a fejlesztőt váltó kiadó kénytelen nagyon szem előtt tartani. Pontos infók még nincsenek, de szeretnék minden egyes kilőtt lövedék ballisztikáját valós időben modellezni – csak bírjuk géppel.

Realizmus

A Bohemia nem hiába gyárt szimulációs szoftvereket valódi kormányoknak: a realizmusimádók itt biztosan megtalálják a számításukat. Nem véletlenül járunk csapatban, ha valakit elkaszál egy véletlen fejlődés, még nem kell előlről kezdenünk a küldetést.

Ígéret az van zsákszámra: a több száz emberes (és gépes) ütközetekre nem mindig ugyanaz a végeredmény fog kijönni – ez az újrajátszhatóság szempontjából nagyon jó hír. Ráadásul az ellenfél alkalmazkodni fog a mi taktikánkhoz is.

MI

A saját csapatársak intelligenciájának javítására nagyon sok energiát szánnak. Mi értelme is lenne négy, a bozótban hangosan csörtető vagy a mező közepén bókászó bajtársnak? Nyilván az ellenfél is okosan használja majd ki a tereptárgyakat.

Érdekes lehet a szimulátorra készített Neon-motor „FPS-ítése”, a legtöbb munka az emberi mozgások és sérülésmodell beépítésével lesz. Hogy a bődületes poligonszámú fegyvereket és járműveket hogyan bírja majd a gépünk, szintén kérdéses.

Grafika/Motor

Ezen az oldalon van mire szánni az időt és a pénzt a Bohemiánál: már az ArmA-t látva sem keresgéljük az álnokat a látványvilágtól, s a második rész nem tűnik túl feltupírozottnak. Ennek hiányában az ArmA 2 csak a realizmusimádók rétegjátéka marad.

A plusz egy oldal még több használható fegyvert és még több vezethető járművet ígér. Nem lesz hiány a változatosságban, modern, ma használatos kínai fegyverekkel nem sok játékban futhattunk össze eddig.

Fegyverek/ Járművek

Harmadjára már kicsit kezd unalmassá válni a szovjet és amerikai fegyverzet, bár az is igaz, hogy a legfrissebb változatok bukkannak majd fel benne. A helikopter-repülő öszvér Osprey vezetését például már nagyon várom.

Nagy formátumú csatákat emberi ellenfelekkel igazán élvezetes végigharcolni, így itt sem fog hiányozni két humán csapat online küzdelmének lehetősége. Ígérik a netes kooperatív mód megvalósítását is, a kampányok otthoni szerkesztgetéséhez pedig lesz beépített editor.

Multiplayer

A multiplayer részhez két érdekes módot fejlesztettek: az RTS-FPS mixet, ahol a csapatok vezetői gyárakat pakolhatnak le és járműveket vehetnek, valamint a több napon át vívható, elmenthető-folytatható online csaták opcióját. Érdekes és igencsak értékelendő próbálkozások!

PROTOTYPE



Hmmm, vannak, akik nem tanulnak bajtársaik halálából...

Kicsit nehézkes manapság olyan játékot találni, ami nem csak egy valamiben kiemelkedő. Ha van is ilyen, sajnos sokszor csak konzolokra jelenik meg. Szerencsére nem ez a helyzet a véleményünk szerint sikervárományos Prototype-pal.

„Mostanában” – szerencsére – egyre több fejlesztőcsapat gondolkodik el azon, mit jelent a tényleges next-gen játék kifejezés. Már kellemetlenebb, hogy sokan csak addig jutnak, hogy egy elsőre piszkójónak tűnő grafikus motort pakolnak össze, és ezzel ki is fűjt. Azt gondolom, a legtöbben elismerjük, hogy a grafika távolról sem minden. Ha rossz az irányítás, a játékmenet vagy a hangulat, illetve a hanghatások, fuccs az egésznek. Tény, hogy a Radical készülő, és csak alig néhány hete bejelentett játéka a fejlesztők elmondása szerint csak 20 százalékos állapotban van, de már most iszonyatosan jó dolgok vannak benne. Legnagyobb meglepetésre még Gyunak is nagyon tetszett a prezentáció alatt, ami nyilván azért

meglepő, mert őt nem az akciójátékos múltjáról lehet leginkább felismerni ☺.

KIK VAGYUNK, HOL VAGYUNK... MIK VAGYUNK?

A fejlesztő arcok vettek egy gyengédebb lélegzetet, és elindultak New York város utcáin. Séta közben nem lazáltak, katintgattak keményen a fényképezőgéppel – útjuk eredménye egy 14 ezer fotóból álló album volt, ami már remek alapot biztosított arra, hogy felépítsék a világ egyik legismertebb városának komplett mását. Ennek értelmében természetesen nagyon sok ismerős helyszínnel találkozhatunk, bebarangolhatjuk a várost, ami egészen látványosan sikerült. Nincs túl sok tereptárgy, de ez csak azért van, hogy ne akadályozzák a szakadatlan akciót. A játékos, vagyis mi magunk Alex Mercert alakítjuk – első ránézésre egy kapucnis vagány csávó, akinek a legfontosabb reggeli dolga, hogy beszeresse a reggeli zacskós sört (mekkora ötlet... csak felöntöd vízzel a sörport... vagy a sörpöt – mazur). Kisvártatva felfigyelünk arra, hogy Alexszel valami nincs rendben. A hátát képes úgy megvakarni, hogy a kezét átfőrdje csápokká, és odanyúl... J Na jó, nyilván nem ez a játék lényege: hősünk egy félsikerült katonai-biológiai kísérlet része, aki különleges képességekre tett szert. Feladatunk, hogy kiderítsük mi a helyzet, mi miért történt,

és hogy túléljük a mutánsok és a hadsereg közötti háborúskodást. Mi magunk nyilván mindkét oldal ellenségei vagyunk, lévén félig emberek, félig mutánsok.

- I DON'T TALK. - YOU DON'T HAVE TO...

Alex koma a hátvakarás mellett más módosításokra is képes saját testén. Igen látványos módon tudja magába építeni más emberek testét. Egy bizonyos értelemben megöli őket, másrésztől viszont elveszi azok emlékeit, képességeit, tudását és akár alakját is (ezért nagyon találó az a rövid párbeszéd, amit az alcímben írtam, és amit maga Alex mondott egy ezredesnek, mielőtt elkezdi beépíteni magába). Nagyon érdekes volt látni, ahogy csápszerűen, lényegében bekebelezi, megeszi a kiszemelt zsákmányt. Ha ez a kis trükk mégse jönne be, máris felvehetjük a nyúlcipőt, és megpróbálhatunk elszaladni. Akár 60 km/órás sebességet is el tudunk érni, és mindeközben komoly pusztításra vagyunk képesek. Ugrálhatunk a közlekedő autókön, melyeket piszkó látványosan zúzunk össze vasos léptünkkel, félrelökődösük az embereket, sőt akár az épületek falán is felrohanhatunk. Kicsit ilyen pókember-superman 1000-es kombinációs érzésünk van, de félelmetesen jó móka! Még a

FORSNÉZET

TEGÓRIA
CIÓJÁTEK

NYVEZET
S

ADÓ
RRA

LESZTŐ
DICAL

GJELENÉS
8 ŐSZÉN

LESZTŐI PORTRÉ
1991-ben megalakult olyan nagy kiadóknak, mint a THQ, a Microsoft, a EA, a FOX Interactive. 2005-ben beolvadtak a EA Entertainmentbe, majd 2007-ben belekerült a Top 100 munkaadók listájába – ezt eddig még egyik játékfejlesztő cég nem mondhatta el magáról. Már elég sok játékuk van, de főleg konzolra, ám a PC-re is jelennek meg. A Prototype-pal váltak magukra igazán.

ORSLINK
2164

INTERJÚ

Jon Lim
Radical Entertainment

Hogyan jutott eszetekbe, hogy egy ilyen játékot csináljatok?

Az első pillanattól kezdve sokat gondolkodtunk azon, miként lehetne kicsit felrúzni az akciójáték stílust. Minden játékkal az volt a bajunk, hogy a főhősnek túl korlátozottak voltak a képességei. A mi karakterünkben pont az a jó, hogy nagyon sok játékosnak különféle élményei lesznek. Ha valaki nem épít magába mondjuk tábornokokat, egy csomó mókából kimarad, mégis

végigvihető lesz a játék. A választás totálisan a játékos kezében van.

A mozgások nagyon komplexnek tűnnek. Nem lesz nehézkes az irányítás egy kezdő számára?

Egyáltalán nem! A sztori és a grafika mellett legfontosabbnak azt tartjuk, hogy mindenki egyelő eséllyel indulhasson a játékba. A nagyon komplexnek tűnő mozdulatok többsége egy, maximum két gomb alkalmazásával előcsalható. Ha olyan irányítási szabadságot adtunk volna, mint mondjuk egy Tomb Raiderben, egyrészt játszhatatlanok lennének az akciók, másrészt pedig mindenki néhány

perc alatt abbahagyná a játékot.

Mi mindent csinálhatunk Alexszel majd a játék folyamán?

Huh, ezt nehéz lenne elsorolni, ráadásul még bőven gondolkodunk lehetőségeken. Mint ahogy láthattad is, a testéből bármikor halálos fegyvert tud csinálni: pengéket a karjaiból, melyekkel kettévághatjuk az ellenfelet, erős páncélt alkothatunk, hogy a kisebb töltények elől megvédjen, a föld alól éles pengéket emelhetünk az ellenséges erőkre, és így tovább. Igyekszünk a lehetőségeket elosztani majd a játék során, hogy a vége felé is tudjon újdonságokat adni a főhős.



közel jutunk egy ellenfélhez, ilyen szép kis tüskékre is feltűzhetjük őket



Ez az utolsó dolog, amit Alex áldozatai saját szemükkel látnak

legmagasabb épület tetejéről is leugorhatunk, és akkor sem a lábunk, csupán az utca betonja fog szilánkokra törni. A fejlesztők kiválóan definiálták a főhőst: Darth Maul és Hannibal Lecter összegyúrva – semmiképpen sem pozitív szereplők, de valahogy mégis szimpatikus karakterek ☺. Ez bizony tökéletesen igaz Alexre is: kiváló képességek, melyeket bármikor tud bővíteni. Simán lehetne az utolsó ember a földön, és soha nem unatkozna, mert az összes többi ember emléke a fejében lenne ☺.

NAGYON VÁLTOZATOS JÁTÉKMELETET KAPUNK

Bár a játékban a legfontosabb teendőnk a menekülés, néha érdemes gondolkodni is. Nézzünk néhány konkrét példát! Adott

mondjuk egy helikopter, amelynek pilótája szemmel láthatóan nem rajong értünk. Formálhatunk némi vágóeszközt a kezünk-ből, és végezhetünk vele. Jobb azonban, ha egy magasabb épületről ráugrunk, az egyik pilótát kihajítjuk, a másikat pedig „bebebelezzük”. Innentől kezdve már mi is tudunk helikoptert vezetni, és lássuk be, egy ilyen katonai gépnek elég nagy a pusztító ereje.

Másik látványos jelenet, ahogy egy tankkal tudunk végezni. Ha elég közel kerülünk hozzá, belesaphatunk a földbe, melyből kiszivartva hatalmas és nagyon erős tüskék türemkednek elő. Ez felboríthatja a tankot, így mozgásképtelenné téve azt. Vagy elkaphatunk egy katonát, akinek – miután felfaltuk –, kipróbáljuk a páncéltörő gránátját. Illetve akár kinyithatjuk a tankot, beugorhatunk, ebédre egy kis katona, és

már mi fogjuk vezetni a rombolót. A legjobb az egészben, hogy tényleg el lehet gondolkodni, mit, hogyan oldunk meg. Ha például sikerül egy ezredeshez közel kerülni és beépíteni magunkba, egy sor hasznos képességre teszünk szert: többek között kérhetünk légitámadást egy adott pozícióra, ami valóban elég szép pusztítást tud végezni.

MINT KISCICA A PRÉS ALATT

Bár a játék végéről és a történetről nem sok részletet árultak el a fejlesztők, annyi bizonyos, hogy manipulálhatjuk majd valahogy a harcot a felek között. Ezt nyilván nem úgy kell érteni, hogy az agyi hullámokat is tudjuk módosítani, de mondjuk, ha a kétes eredetű mutánsokat odavisszük, ahol mondjuk a hadsereg

véd egy fontosabb pozíciót, akkor rögtön össze fognak csapni. Ezalatt mi kipihenhetjük magunkat egy háztetőn, persze itt is vigyázni kell, nehogy egy helikopter vagy egy izmosabb ellenfél felfedezzen minket.

Nagyon tetszetős az a lehetőség is, hogy játszhatunk „jót”, ahol csak a rossz embereket itéljük el (hah!), de, ha kicsit a sötétebb oldal felé húz a szívünk, akár a sima járókelőket is megköstölhatjuk. Az egyelőre nem tiszta, hogy mi történik, ha mondjuk mindenkit fel akarunk falni, de biztosan ki fogom próbálni.

A játék még alig érte el a 20 százalékos készülségi szintet – legalábbis a csapat szerint – de már most nagyon jó volt nyomulni vele. Csak abban reménykedem, hogy az a sok minden, amit láttunk, mind benne lesz majd a végleges verzióban is.



Bőrünket, kinézetünket és ruhánkat is fel tudjuk építeni magunkból

A hadsereg bármit megtehet New York városában. Legtöbbször persze mi okozzuk a felfordulást



ZEROCOOL ELSŐ BENYOMÁSAI:



Majdnem a Games Convention legvégén sikerült megsejmelni a Prototype-ot. Addig alig volt valami ígéretes új cím. Ez a játék végre egészen új szint hozhat az akciójátékok világába. Remélhetőleg nem szűrik el!



OBSCURE II

Túlélőhorror a legjobb egyedül, a sötét szobában, maximális hangerővel játszani – ezúttal négyen ültünk össze, de azért így is maradandó élményekkel lettünk gazdagabbak az Obscure II béta-teszt után.

Három kedves olvasónk még nem sejtette, mire vállalkozik, amikor átszellemült arccal befutott szerkesztőségünkbe. Túláságon ugyan nem rémültek meg, miután kiderült, hogy egy horrorjátékot kell tesztelniük, bár néhányuk szemében azért látható volt valami félelmetes eltökéltség. © A játék első, kissé unalmas bevezető része után hamar beindultak az izgalmak, még a lámpát is lekapcsoltuk a teljesség kedvéért, de az ajtót azért nyitva hagytuk, hogy legyen hova menekülni, ha lelépne nek a monitorról a szörnyek.

Rövid úton kiderült az is, hogy az *Obscure II* kiválóan elszórakoztat még egy társaságot is: miközben valaki éppen a szörnyeket hentele, a többiek mogyorót rágcsálva figyelték az eseményeket, a fejtörők alatt pedig beindult a komoly csapatmunka is. A közös felfedezések élménye és az, hogy mindenki hozzáért valamit a megoldásokhoz, egészen élvezetessé tette ezt az amúgy még kissé bugos állapotban leledző játékot. A teszt végeztével vendégeink még egy

rövid idegenvezetésre is beneveztek, bár ki tudja miért, minden sarkon engem küldtek előre, mintha bármelyik pillanatban ránk ronthatott volna egy félig zombivá vált szerkesztő...

HORROR? HOL?

Már jó sok éve annak, hogy divatba jöttek azok a bizonyos tinihorror filmek. Az alaphelyzet itt abban különbözött a hasonló alkotásoktól, hogy a főszereplők tizenéves(nek látszó) lányok és srácok voltak. A zürös helyzetekbe keveredő csapatokban általában mindenkinek megvolt a maga szerepe; az izompacsirta és a technikai zseni mellé mindig kellett egy csinibaba is, hogy teljes legyen az összkép. Az *Obscure II* fejlesztői sem sokat tö... teketóriáztak a történet kiagyalásával. Adott egy kollégiumi baráti társaság, amelynek tagjai valamilyen különleges módon egy igazi rémálomban találják magukat ször-

nyekkel és sok-sok egyéb rémséggel körülvéve. Ugyan nem volt időnk végigoltni a bétát, de a történet így is teljesen kusza volt. Nem kaptunk magyarázatot arra a kérdésre, hogyan kerültünk ebbe a helyzetbe, és úgy egyáltalán, nem nagyon értettük, mi miért történik. Ezt a hiányosságot végül is betudtuk a korai verziónak, na meg annak a ténynek, hogy az átlagos horrorfilmekben sem sokkal jobb a helyzet.

KONZOLPORT VAGYOK, NEM TUDSZ IRÁNYÍTANI!

Habár tesztelőink keze nem remegett, az irányítással mégis rengeteg gondunk akadt a kezdetekben. Ennek elsődleges oka a kamerakezelésben keresendő, a nézőpont beállításra ugyanis sok helyszínen nagyon zavaró volt. Mindenképpen jobb lett volna egy normális TPS-kamerát összehozni, mert így csak az egérrel lehet minimális mértékben na-

vigálni a nézetet, ami sajnos édeskevé. Eleinte az is eléggé idegesítette teszterbrigádunkat, hogy a szereplők nem a saját pozíciójukhoz viszonyítva reagálnak a mozgásra, hanem a kamera állása szerint, bár ezt rövid úton mindenkinek sikerült megszoknia. Jópofa ötlet viszont, hogy az akció és logikai részeknél sokszor megváltozik a nézőpont. Ha apró bogarak támadnak ránk, akkor felülről látjuk az eseményeket, hogy könnyebb legyen felmérni a helyzetet és leszedgetni az ellenségeket. Érdekes volt még a konzolok miatt könnyített célzásrendszer is. A jobb gomb lenyomásával válthatunk át a tüzelő módra, majd ballal lehetővé, az ellenségek befogása pedig félig-meddig automatikus. Végso soron mindenkinek tetszett ez a megoldás, mert így nem csak a valódi FPS-huszároknak van esélyük átverekedni magukat a zombik és egyéb csúfságok hadán.

NEM FÉLÜNK A ZOMBITÓL

Egy horrorjátéknak nyilvánvalóan alapvető félelemkeltési eszközei a hirtelen bekövetkező ijesztő események és a csúf, rémisztő szörnyek. Az *Obscure II* esetében sajnos messze nem sikerült tökéletesen alkotni ezen a téren, bár az összkép még akár kellemesnek is nevezhető. Az ellenségek sajnos rettentően sablonosak, és több órai játék után is mindössze néhány alaptípussal találkozunk. Ami igazán rémisztő volt a játékban, az többségében a különleges effektusoknak tudható be. Ahogyan hala-



GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
TÚLÉLŐHORROR

KÖRNYEZET
HORROR

KIADÓ
PLAYLOGIC

FEJLESZTŐ
HYDRATION

MEGJELÉNÉS
2007. SZEPTEMBER

FEJLESZTŐI PORTRÉ

Az 1999 decemberében alapított Hydration eddigi fő munkája az *Obscure* sorozat volt, de szerepet vállaltak több szerepjátékos könyv kiadásában is.

GYORSLINK
1959

AMI SZÁMÍT

Olvasóink kissé vegyes érzelmekkel fejezték be a tesztelést. Aki eddig is odavolt a horror játékokért, az most is remekül szórakozott, aki viszont még nem próbálta, azt nem tudta igazán megfogni a játék hangulata. Végül persze mégiscsak sikerült dűlőre jutnunk az értékelés kapcsán.



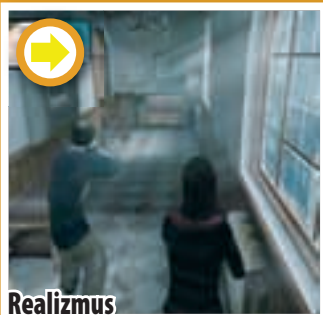
Minden OK, erre számítottunk!



A megvalósítás OK, de csak közepes



Ez nem jött be, többet vártunk!



Realizmus

OLVASÓK: A karakterek mozgásának megvalósítása elsősorban, viszont a fegyverek, tárgyak sokszor belógnak a falakba. A szörnyek kidolgozása teljesen átlagos, és a hullák is nagyon hamar eltűnnek.

GameStar: Talán kissé túlzás azt várni egy zombis horrorjátéktól, hogy realiztikus legyen, ehelyett azonban fröcsög a vér, félelmetesek a szörnyek és látványosak az akciók.



Irányítás

OLVASÓK: Az állandóan változó kameraállás miatt nagyon gyakran nem látjuk be a terepet, és időnként be is lehet akadni tereptárgyak közé. Az inventoryban és a menüben nem lehet egeret használni, a karakterek mozgása pedig a kameraállástól függ.

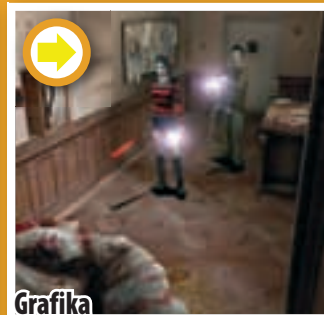
GameStar: Ebből a szempontból sajnos nagyon tréhányan oldották meg a konverziót, az irányítás rettenetesen béna, a kamerakezelés pedig bugos. Az egyetlen jó pontot a könnyített célzás jelenti.



Hangulat

OLVASÓK: A különleges effektek és a váratlan események feldobják a hangulatot. A fejtörők változatosak és érdekesek, és szerencsére nem is túl bonyolultak. A karakterek különleges tulajdonságait kihasználva juthatunk csak tovább a nehezebb helyszíneken, ráadásul van kétjátékos mód is.

GameStar: Az *Obscure II* remekül hozza a kissé parázós hangulatot, bár igaz, ami igaz, túlságosan nem félelmetes. Hiába a béta minden hibája, egészen élvezetes volt tolni a játékot.



Grafika

OLVASÓK: A karakterek kidolgozása és bizonyos helyszínek kidolgozása remekre sikerült, de ez főként csak a játék elején tapasztalható. A későbbiekben találkozhatunk elég összecsapott részekkel is, mintha elfogyott volna a fejlesztők fantáziája.

GameStar: A konzolos portolás megérdemül a grafikán is, bizonyos helyszínek meglehetősen szegényesek. A karakterek és szörnyek azért egészen pofásak, de nagyon hiányzik a részletes finomhangolhatóság.

dunk előre a pályákon, a legváratlanabb pillanatokban török be egy ablak, borul fel egy szekrény vagy ront ránk egy rémség, ami egyedül egy sötét szobában tényleg parázós lehet. Bármilyen meglepő is, végül nem a horror elemek miatt szerettük meg a programot. A két playeres kooperatív módot ugyan nem volt lehetőségünk kipróbálni, de a csapatjáték így is egészen élvezetesre sikerült. A történet során mindig két embert irányítunk, azaz egyikőjük csak követ, és segít, amiben tud, de ha úgy tartja kedvünk, át is vehetjük felette az irányítást. A későbbiekben egyébként még két karakter csatlakozott a kompániához, és mindig az adott helyzetnek megfelelően kellett megválogatni, hogy kiket vittünk magunkkal. A tereptárgyak tologatásához nyers erőre, a széfek feltöréséhez intelligenciára van szükség, illetve léteznek atletikus és jó megfigyelő szereplő is. Ha leírva nem is tűnik túl nagy számnak a dolog, a konkrét játékban sokat kellett ügyeskedni, hogy a nehezebb részekben átjuthassunk. Időnként akár percekig is el lehet szöszmötölni, hogy most éppen milyen tulajdonságra van szükségünk, inkább a polcot toljuk el, hogy felmász-hassunk rá, vagy próbáljunk meg felugorni a magasán lévő párkányra. Tulajdonképpen a csapatmunka adja a játék igazi esszenciáját, hiszen társunk velünk harcol, bakot tart nekünk vagy felhúz egy magas helyre, ha éppen arra lenne szükség. A mesterséges intelligencián azért még lett volna mit finomítani, mert az AI által irányított szereplők időnként nagyon zavaróan tudnak viselkedni.

AZOK A SZÉP JÁTÉKOK...

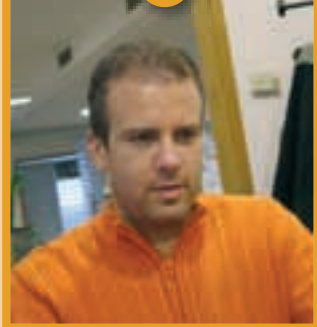
A konzolátirat szagot sajnos a grafikán is nagyon érezni lehet. Az a tény,

hogy az elsődleges célplatform a PlayStation 2 volt, sokat elárul arról is, hogy milyen látványra számíthatunk az *Obscure II*-től. A csúnya jelzőt azért semmiképpen nem sütnénk rá a játékra, a karakterek például kifejezetten pofásan kidolgozottak. Azt egyéb-

ként hamar észrevettük, hogy a fejlesztők a játék erősen megtölt elejével próbálták minket a monitor elé bilincselni, a későbbiekben sokszor elfogyott a szuffla, ami összecsapott, unalmas helyszínekben nyilvánul meg. A megjelenésig ez persze még változ-

hat, ahogy azt is reméljük, hogy sikerül majd normális fényeffekteket készíteni a végleges verzióba. Aki nem vár sokat a játéktól, csak egy néhol gondolkodtató, izgalmas horrorra vágyik, az valószínűleg jól fog majd szórakozni.

PLAYER 1

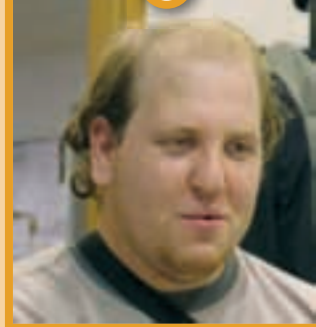


Név: Taál Péter
Kor: 31
Foglalkozás: rendszermérnök
Lakhely: Budapest
Kedvelt játékok: FPS, RTS
Most ezt tolja: Company of Heroes
Örök kedvenc: Defender of the Crown
Mi a célod az életben: világbéke ☺

Vélemény

Alapjáraton nem kedvelem ezt a stílust, így az irányítás nehezen megszokható volt. A könnyített célzás tetszett, mert leegyszerűsíti az akcióreszket. A fejtörők változatosak és viszonylag nagy nehézségek nélkül megoldhatóak. A grafika a mai követelményekhez képest elég elmaradott, a kissé félelmetes hangulat viszont remek atmoszférát kölcsönöz a játéknak. A különleges képességű választható karakterek és a kétfős kooperatív mód teheti igazán érdekessé az *Obscure II*-t, ha a megjelenésig kijavítják az idegesítő hibákat.

PLAYER 2



Név: Bártfai Balázs
Kor: 21
Foglalkozás: tanuló
Lakhely: Budapest
Kedvelt játékok: mindenből van, ami tetszik
Most ezt tolja: FEAR
Örök kedvenc: Aliens versus Predator 1
Mi a célod az életben: szeretem a mangákat, úgyhogy azt hiszem, írok egyet ☺

Vélemény

Mivel szeretem a horroros akciójátékokat, az *Obscure II* is nagyon tetszett. A hangulat egészen jó, bár néhol leül kicsit az akció, vannak kifejezetten izgalmas, félelmetes részek is. A grafikát egészen kellemesnek találtam, legalább nem szükséges erőmű ahhoz, hogy normális sebességgel tolhassuk. Az irányításon van még mit finomítani, bár néhány perc játék után már nem lesz vele komolyabb problémánk. A korai verzióból eredő hiányosságok ellenére is jól elszórakoztam a játékkal.

PLAYER 3



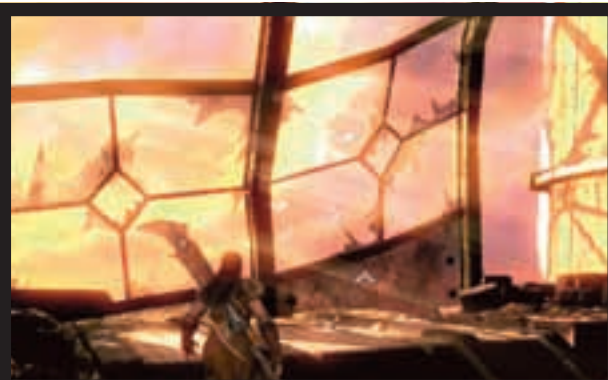
Név: Magócsi Ádám
Kor: 19
Foglalkozás: tanuló
Lakhely: Monor
Kedvelt játékok: Sport, FPS, TPS
Most ezt tolja: Madden 08
Örök kedvenc: Rome: Total War
Mi a célod az életben: az NFL-ben játszani ☺

Vélemény

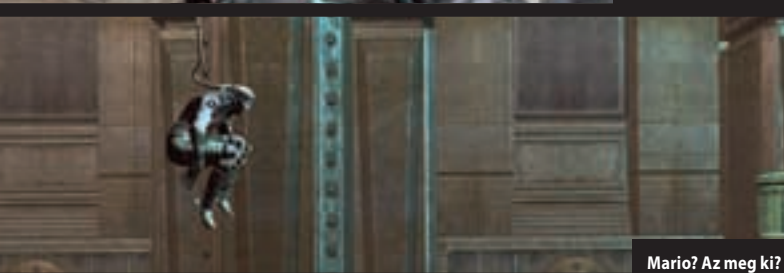
Gyakran szoktam ehhez hasonló játékokat tolni, így az *Obscure II* környezete és világa nem volt idegen számomra. A hangulat nagyon bejött, voltak egészen félelmetes részek, például a bevilágított effektusok a játék elején, vagy a legváratlanabb pillanatokban feltűnő ellenfelek. A szörnyek sajnos elég sablonosak, sokat láttunk már ilyet, a környezet viszont újszerű, érdekes. A feladatok nem túl nehezek, de néhol sajnos már túl sokat találunk belőlük, ami idegesítő is lehet. A csapatmunka és a választható karakterek teszik változatosabbá az *Obscure II*-t.



A bukott angyal bosszút állni indult



Téged most széjjel-ütlek, ha nem gond!



Mario? Az meg ki?

EDGE OF TWILIGHT

Hangzatos és sokat ígérő marketingszöveggel vegyítve jelentette be a Fuzzyeyes, hogy olyan fantasy-kaland játék fejlesztésébe fogott, amelytől leszik majd a tisztelt közönség álla.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
AKCIÓ-KALAND

KÖRNYEZET
FANTASY

KIADÓ
TBA

FEJLESZTŐ
FUZZYEVES STUDIO

MEGJELÉNÉS
2008.

FEJLESZTŐI PORTRÉ
A 2001-be alapított Fuzzyeyes Studio még nem igazán ismert szereplője a játékipamak, bár már gőzerővel készítik a HotDog HotGals-t! ☺

GYORSLINK
2246

Nos, az előzetes infók és a koncepciórajzok láttán valóban van okunk reménykedni, de volt már ilyen többször is, aztán mindig sírás lett a vége.

Próbáljunk meg tehát tárgyilagosak maradni, hiába ragadt el minket a szerepjáték-láz, és hiába kecsegtet az Edge of Twilight egészen egyszerű világgal. Ökölbe szorítjuk a kezünket, és igenis nem kapatjuk el magunkat. Pedig már a játék virtuális környezetete is igen hang-

zatos: egy posztapokaliptikus, steampunk fantasy világban kell majd kalandokat keresnünk – jól hangzik, nem? Ha valakinek a steampunk kifejezés nem

mond semmit, akkor nekik így első körben annyit tudunk segíteni, hogy nézzék meg a Wild Wild West című filmet, abban jócskán akad steampunkos elem, még akkor is, ha maga a stílus egyáltalán nem merül ki Will Smith közepesen szórakoztató filmjében. Gyakorlatilag ez a stílus a gőzkorszak esztétikáját öt-

» MI MAGUNK IS SZABADON FORMÁLHATJUK A VÉGKIFEJLETET ANNAK FÉNYÉBEN, HOGY A JÁTÉKMENET SORÁN MILYEN DÖNTÉSEKET HOZUNK MEG «

vői a modern technikával, így különösen érdekes, hogy végre egy játékban is méltó helyet kap. Az Edge of Twilight fantasy világa gyakorlatilag két részre, egy Nappali és egy Éjszaki birodalomra szakadt, és itt is megjelennek a gépek, vagyis a mágia és a technokrata stílus elemei keverednek ebben a játékban. Sőt mindkét oldalra komoly civilizációk épülnek. Az Athersn követői

például előszeretettel gépiesednek, míg a Lithernek népe inkább a spirituális tanok felé fordult, és természetesen a két oldal nem jön ki jól egymással. Itt indul kalandozásra Lex, az utolsó élő félszerzet, akit mindkét társadalom kiközösített, mivel korcsnak számít ebben a világrendben, ráadásul hősünk azzal az

egyedi képességgel rendelkezik, hogy át mer lépni a két párhuzamos világ között. A sötétség ereje azonban – mit ad isten – növekedni kezd, és hamar világgossá válik, hogy Lex az egyetlen, aki megmentheti a világot különleges képességével, és akár békét hozhat a két ellenséges civilizációnak is. Utazása során Lex részesesévé válik egy egyre komplexebb és lenyűgöző történetnek, amely

elmosza a jó és a gonosz, a helyes és helytelen közötti határvonalat, így mi magunk is szabadon formálhatjuk a végkifejletet annak fényében, hogy a játékmenet során milyen döntéseket hozunk meg. A játékmenetről még nincsenek konkrét információk, csak annyit tudunk, hogy egy Oblivionhoz hasonló szabadon bejárható világot kapunk (amely ráadásul két dimenzióra is oszlik a fény és a sötétség birodalmában), és persze mi magunk fedezhetünk fel mindent. Rengeteg NPC lesz majd, „akkikkel” állítólag valóban értelmes beszélgetéseket folytathatunk, és komoly szükségünk lesz rájuk, hogy végigvihessük a játékot. A grafika az ígéretek szerint nagyon fog büntetni, de mivel egyszerre folynak a PC-s és Xbox 360-as fejlesztések, mi azért kicsit félünk attól, hogy bizonyos kompromisszumokat azért kötnék majd a Fuzzyeyes háza táján. Egyelőre ennyi a biztos, de ez a steampunkos vonal nagyon birizgálja már az agyunk izgalomért felelős részét. Reméljük, csak jó hírekkel szolgálhatunk a továbbiakban is.

HP



**INNYE,
DE JAPAN**



LIMITÁLT KIADÁS





Vajon valamelyik pincér vagy a jósnő a főellenfél?



Anyád! - mondta a bohóc de mindenki azt hitte, csak viccel



A Hobo Blues Band koncertjére jöttünk, tisztelettel

PENNY ARCADE ADVENTURES ON THE RAIN-SLICK PRECIPICE OF DARKNESS

Már a játék neve is sokat sejtetően abszurd, de ha hozzátesszük, hogy ez amolyan „akasztják a hóhért” típusú eset, akkor egyértelművé válik, oda kell figyelniük a kétdimenziós hősök kalandjaira.

Kezdjük rögtön egy kis lexikonozással! A Penny Arcade név ugyanis egy igen jó, ám nálunk talán kevésbé ismert netes képregényt takar. Az alkotók 1998-ban fogtak munkához, akkor még csupán egy témába passzoló weboldalon publikálva. Ám a stílus és a

esetében nem is lehet különösebben nehéz a hirdetésszervezők élete.

STARSKY ÉS HUTCH HELYETT

A két főhős, Holkins és Krahulik teljesen normális fiatalember. Lételemük egymás cikizése, imádják a számítógépes játékokat, és ennél is jobban kedvelik kifigurázni, leszólni azokat. A képregényben gyakran jelennek meg ismert programok szereplőiként, az esetek többségében valamilyen bugot vagy idegesítő tulajdonságot kifigurázva. A mellékelt képregénycsikon éppen Tiger Woods golfprogramját cikizik, egész pontosan az arcképfeltöltő funkciójában rejlő szellemi tankcsapdát. Mostanra talán értelmet nyert a bevezetőben tett hóhéros utalás, hiszen a két arc ezúttal *valóban* játékszereplő lesz. A kétdimenziós játék kaland- és RPG-s elemeket vegyít, és kéri nem komolyan venni. A 4-5 órás elfoglaltságot jelentő epizódokban képtelenebbnél képtelenebb szituációkba kerülünk majd, és vélelmezhetően a történetvezetést sem fogják oktatni drámatagozaton. Ami viszont várható: töménytelen hülyeség, lendületes játékmenet és folyamatos kikapcsolás híres-hírhedt programokra.

BENNE LESZÜNK A KÉPREGENYBEN

A játékban a két főhőssel karöltve fogunk nyomulni, így érthető, hogy a karakteralkotás lesz első feladatunk. Lustább fajtársaink választhatnak előre gyártott készletből is, de érdemes néhány percet szánni rá, hogy jól-rosszul sikerült alteregónk portyázhasson az idiotizmus utcáin. Teendőink alapvetően két részre bonthatók. Egyrészt különböző helyszínekre kell ellátogatnunk, hogy ott a kalandjátékok bevett gyakorlata szerint szereplőkkel beszélgetve, tárgyakat bizserálva jussunk előrébb. Másrészt, ha összeakadunk egy rossz-

indulatú figurával vagy bandával, akkor *Final Fantasy*-s stílusú harcra kerül sor. Itt a sima támadás mellett speciális manőverekkel is rombolhatjuk ellenfeleink egészségét, de a legmókásabb dolog az, ha a három főszereplő együtt csap oda, jól. Ennek előcsalogatásához persze időre, erőforrásra és prima reflexekre lesz szükségünk, de kémeink szerint megéri a fáradságot. Kis abszurd a végére: amíg Holkins egy Thompson géppityuval dolgozik, Krahulik hasonló rombolásra képes pusztá kezével is. Mi szólunk előre, logikát ne keressetek benne, hisz ez csak egy ilyen játék lesz...

-csonti-



Kajáért zúzok - állítja ellenfelünk

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
KALAND/RPG

KÖRNYEZET
KARIKATÚRASZERŰ

KIADÓ
PENNY ARCADE

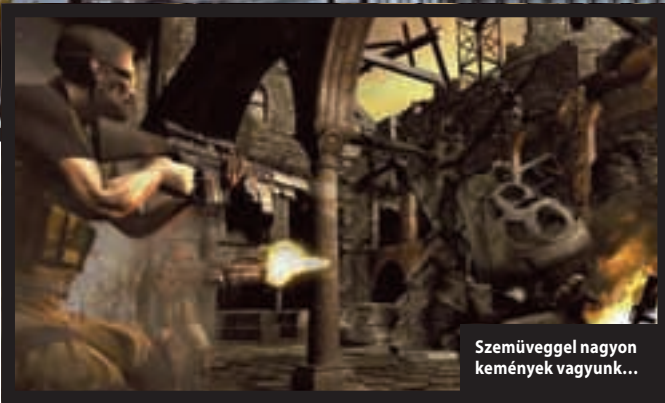
FEJLESZTŐ
HOTHEAD GAMES

MEGJELÉNÉS
2007 VÉGE

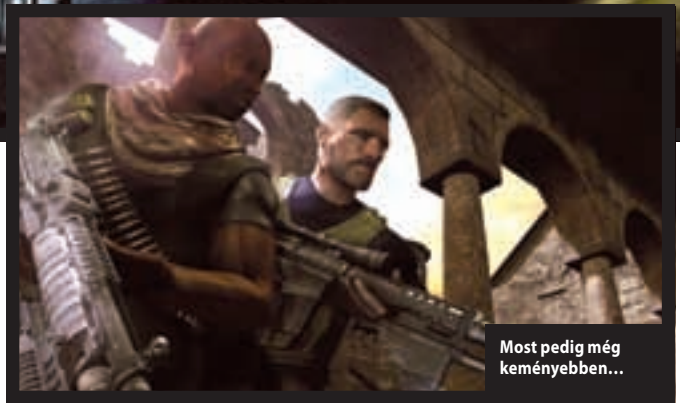
FEJLESZTŐI PORTRÉ

Frissen alakult csapat. Jelenleg dolgoznak még egy hasonlóan blöd játékon, amely a Swarm munkacímét viseli.

GYORSLINK
2237



Szemüveggel nagyon kemények vagyunk...



Most pedig még keményebben...

CONFLICT: DENIED OPS

Vajon milyen élete lehet egy olyan különleges ügynöknek, aki minden küldetése alatt a halállal néz farkasszemet, ha pedig lebukik, kormánya letagadja még a létezését is?

A Pivotal Games által kiötlött Conflict sorozat egyike volt az ezredforduló utáni legjobb taktikai akciójátékoknak. Az igazi sikert elért első két rész Desert Storm alcímmel futott, és a Sivatagi Vihar hadműveletet dolgozta fel meglehetősen izgalmas formában. A bevált recept később sem változott semmit, és talán ez volt a következő epizód, a Vietnam legnagyobb problémája. Ami néhány évvel korábban még menő volt, az később már kissé cikinnek számított, és mivel a Global Terrornak sem sikerült eget rengető változásokat hoznia, a sorozat szépen-lassan teljesen kifulladt. Talán csak az első Desert Storm hasonlóan elvetemült rajongói várják még némi bizakodással a Denied Ops megjelenését, bár nem szabad elfelejteni, hogy időközben kiadváltásra is sor került, az Eidos vette át a Conflict franchise jogait.

NAGYVÁROSI PUHÁNYOK

Kedvenc sivatagi katonáinknak ezúttal végképp búcsút inthetünk, a főszere-

pet az új részben már két szupertitkos különleges ügynök játssza. A valódi politikai problémákat feldolgozó Denied Ops hősei olyan karakterek, akiket eddig csak az amerikai filmekben láthattunk. Ők azok, akiknek a legforróbb gócpontokon kell helytállniuk, lehetetlennek tűnő küldetéseket kell véghez vinniük, ráadásul csak magukra számíthatnak. Mivel nem lenne szerencsés, ha az Amerikáról nyíltan kiderülne, hogy milyen ügyekbe avatkozik be, ezért ezeket a katonákat lehetetlennek tűnő küldetésekké látják el, ami alapján nem azonosítható be hovatartozásuk. Ha pedig egyszer lebuknak, senki sem segít rajtuk, a kormány ugyanis bármiféle vád esetén szemrebbetés nélkül letagadja a létezésüket. Hogy mennyire nem lesz egyszerű dolgunk, azt már jól sejtethi, aki valaha is belekóstolt Sam Fisher kalandjaiba, bár kétségtelen, hogy a Denied Ops esetében jóval akciódúsabb játékmenetre számíthatunk.

EGYEDÜL NEM MEGY

A Conflict sorozat védjegye volt a négyfős csapat, és az ezzel járó rengeteg taktikai lehetőség. Négy eltérő tudású és fegyverzetű emberünkkel már-már igazi hadműveleteket hajthattunk végre az aprólékos beállítási lehetőségek és a precíz irányítás segítségével. Az új rész ebben a tekintetben is alaposan megváltozott, a cég mérete sokak bánatára két főre csökkent. A taktikai elemek persze ettől még ugyanúgy megmaradtak, sőt teljesen átdolgozták őket ügynök párosunkra. Ha a helyzet úgy kívánja, alkalmazhatunk zárótüzet, kérhetünk fedezést, vagy éppen előre küldhetjük társunkat felderíteni. Amikor csak kedvünk tartja, váltogathatunk is a szereplők között, attól függően, hogy éppen melyikük fegyverzetére és kellékárára van nagyobb szükségünk. Hogy ez a kétfős csapatjáték mennyire pótolja majd a valódi Desert Storm feelinget, az egyelőre megválaszolhatatlan kérdés.

TITOKBAN? UGYAN MÁRI!

A nagy titkosügynökös mizéria ellenére a Pivotal Games büszkén harangozta be új fejlesztésű Puncture technológiáját is, ami a teljes mértékben rombolható környezetért felelős. Nem tudsz eljutni a célpontodhoz? Akkor ne hezitálj, robbantsd fel az utadban lévő házat! Ellenfeled egy fal mögé rejtőzött? Csak rajta, omlaszd rá az egész épületet egy bombával! Tény, hogy mindez nagyon szépen hangzik, de úgy tűnik, arról elfelejtkeztek a drága designer urak, hogy a titkosügynökök igen ritkán szokták önfeledten lerombolni az akció helyszínéül szolgáló várost. Az eddigi hírek szerint egyébként Dél-Amerika, Afrika és Oroszország lesz ténykedésünk központja, tehát végül is lehet, hogy most is lesz részesünk egy kis sivatagi akcióban, a nosztalgia jegyében. ☺ Eltekintve a néhány zavaró apróságtól, a Denied Ops talán újra életet lehelhet a Conflict szériába. **ashe**

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
FPS

KÖRNYEZET
JELENKOR

KIADÓ
EIDOS

FEJLESZTŐ
PIVOTAL GAMES

MEGJELENÉS
2008. TAVASZ

FEJLESZTŐI PORTRÉ
A 2000 márciusában alapított Pivotal Games a remekül indult Conflict sorozatról vált híressé. Jelenleg az Eidos bábáskodása alatt tengetik mindennapjaikat.

GYORSLINK
2238



SEGA RALLY REVO

A nemrégiben megalakult SEGA Racing Studio első játékeként jelentették be a SEGA Rally Revo-t, amely a korábbi ugyanilyen névvel megjelent játék teljes átdolgozása lesz. Nem titkolt céluk, hogy meghódítsák a legjobb arcade rallyjátékoknak kijáró képzeletbeli dobogó legfelső fokát.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
AUTÓVERSENY

KÖRNYEZET
VALÓDI

KIADÓ
SEGA

FEJLESZTŐ
SEGA RACING STUDIO

MEGJELENÉS
2007. ŐSZ

FEJLESZTŐI PORTRÉ

A SEGA az egyik legnagyobb játékos a játékipiacon, egy időben saját (meglepően sikeres) konzolsorozatok is volt, mostanra azonban visszavonultak a más platformokra történő játékkészítésbe.

GYORSLINK
1645

A SEGA Rally Revo egy olyan feldolgozásnak ígérkezik, amelyben valóban kijavították és felújították a nem odaváló elemeket. A project még nincs befejezve, de az már most is tisztán látható, hogy ebben a SEGA Rallyban valóban minden új. A Revo már tartalmazza az elmaradhatatlan erőcsúsztatásos elemeket, kiegészítve a jellegzetes kék éggel és zöldellő oázisokkal tarkított grafikai elemekkel. Valósidejű pályadeformálást is tartalmaz (GeoDeformation technológia), amelyet mi magunk

hozhatunk létre versenyezés közben. A pálya az autóval való érintkezés során olyan elváltozásokat eredményezhet, ami miatt két ugyanolyan kör szinte elképzelhetetlen.

GYÖNYÖRŰSÉG A SZÍVNEK

A játék az eddig látott képek és videók alapján gyönyörű megjelenítéssel rendelkezik. A hőlégballonok a Szavannai szakaszokon, a szélmalomok és vonatok pedig az alpesi tájakon igyekeznek minket szórakoztatni. Találkozhatunk még egy Hoover-hez hasonló gáttal (Az igazi Hoover Dam Arizona és Nevada határában található és elképesztő méretekkel rendelkezik. Építése 1931-től 1935-ig zajlott.), amikor a kanyon versenyekhez

érkezőnk. A napos, kék éges látványvilág minden olyan játékosnak ismerős lesz, aki már játszott SEGA játékkal akár az eredeti Rallyról, akár az OutRun 2-ről legyen szó. De ide tartozik az összes SEGA versenyjáték. Járműveket tekintve több mint harminc valóságban is létező bivalyerős benzinpustító közül válogathatunk. A mai kor követelményeinek megfelelően autóink a pálya adottságaitól függően koszosodhatnak, így idővel belepheti őket a por vagy a sár. A felhalmozódott szennyeződést egy vízfolyáson keresztül haladva szépen le is moshatjuk, majd kezdődhet az egész előlőről. A többi árkd versenyhez hasonlóan a játék alapjai meglehetősen egyszerűek: ki kell választanunk az autót, az autót

nevünket a játékosok. A multiplayer lehetőséget választva egy garázsba kerülünk, ahol minden statisztikánkat és korábbi játékaikat is megtekinthetjük, visszanezhetjük. A lépcsőfokok teljesítésével pedig újabb autókat és autófestéseket lehet feloldani.

ÍZLÉSEK ÉS POFONOK

A különféle járgányok értelemszerűen más és másféle irányítást követelnek meg, amely remekül érezhető a játék során. Nem ugyanolyan vezetni egy Subaru Imprezát időversenyen, mint mondjuk egy még ennél is gyorsabb és erősebb autót a későbbiekben. Másogyan emelkednek el és érkeznek vissza a talajra egy ugratás során, máshogy kell

A legnagyobb kihívás a SEGA Rallyban talán az, hogy az eltúlzott fizikai tényezők ellenére egy sajátosan kialakított vezetési technikával minél jobb pozíciót szerezzen meg a játékos és mindenkinél ügyesebben teljesítse a különféle szakaszokat. A mesterséges intelligencia a beszámolók szerint egészen primán működik, amelynek köszönhetően élvezet lesz majd ellene a játék. A kérdés ilyenkor természetesen mindig az, hogy a fenti állítás milyen mértékben fedi a valóságot és mennyire marketingsszöveg. (Aki már játszott valaha az interneten autós játékot hús-vér emberek ellen, nyilván tudja miről beszélek.)

A különböző platformokra készülő változatok nagyon kis különbségekkel jelennek meg. Természetesen az Xbox 360 és PS3-as verziók között biztosan lesznek minimális grafikai eltérések. A jelenleg ismert legnagyobb differencia az irányításban van, azonban mivel mindenkinek más a vezetési stílusa ezt nem lehet meghatározni, hogy jó vagy rossz oldalra dönti a mérleg nyelvét adott verzió esetében. A PSP-s változatot teljesen különállón fejlesztették, ezért adódnak apró különbségek (például a beállítások kiválasztásánál nem a pálya és off-road lehetőségek szerepelnek a felsorolásban, hanem csupán 3 gumifajta közül választhatunk). További nagy kérdés még, hogy a következő generációs grafikai megjelenítés hogyan jeleskedik majd a PC-s változat. (A maximális részletességhez minden bizonnyal erőműre lesz szükségünk.)

Összegezve a SEGA Rally egy nagyon szórakoztató és dinamikus játék lesz. A kellemes időöltéshez nem lesz szükség komoly szimulátoros műltra. Jelenleg egyetlen említésre méltó hibája, hogy még várunk kell a megjelenéséig.

Marco

» A SEGA KÜLÖN HANGSÚLYT FEKTETETT A VALÓS IDEJŰ PÁLYADEFORMÁLÓDÁSRA, AMELLYEL MÉG NEM NAGYON KÍSÉRLETEZTEK MÁS FEJLESZTŐK «

beállítását (pálya vagy off-road) majd festést és indulhatunk is. A játék legfontosabb része a Championship lehetőség, amelyben versenyről versenyre halmozva a jó eredményeket elérhetővé válik a többi pálya és játékmód. Három járműosztály létezik: a Premier, a Modified és a Masters amely az összes tudásszinten (négy féle van) elérhető. Egy másik alternatíva a Quick Race mód, amelyben a nevéből adódóan csupán egy autót és pályát kell választanunk és máris lehet küzdeni a legjobb időért. Az izgalmakat fokozza, hogy legjobb eredményeink bekerülhetnek az online rekordtáblázatba is, így ha ügyesek vagyunk az egész világon megismerik

alkalmaznunk az erőcsúsztatást. A pályák szépen kidolgozottak, mindegyik tartogat különféle kihívásokat számunkra egyéni sajátosságainak megfelelően. A SEGA külön hangsúlyt fektetett a valósidejű pályadeformálódásra, amellyel még nem nagyon kísérleteztek más fejlesztők. Fontosnak tartották, hogy az ütközések és becsapódások más játékokkal ellentétben ne csak a járművön hagyjanak nyomokat, hanem - ahogy az a valóságban is történik - a környezeten is. A pálya elemei, a talaj és az aszfalt az útmenti tárgyak mind deformálódhatnak és elmozdulhatnak. Kemény tempóval közlekedve szép nyomvályút hagyhatunk magunk után.

Internetezzen azonos letöltési és feltöltési sebességgel!



Szimmetrikus DSL üzleti csomag

1 Mbit/s, illetve 2 Mbit/s sávszélesség mindkét irányba

A T-Com 1 Mbit/s és 2 Mbit/s sávszélességgel kínálja Szimmetrikus DSL üzleti csomagjait. A Szimmetrikus DSL szolgáltatás a választott csomag esetén, a maximális letöltési sebességgel azonos maximális feltöltési sebességet (akár 1 Mbit/s vagy akár 2 Mbit/s) garanzál. A csomagokat 2007. október 31-ig kedvezményes áron kínáljuk, további részletek a 1435-ös telefonszámon és a honlapon.

T • • Com • •

BEMUTATÓK

SZERKESZTŐI JEGYZET



Aranyos Olvasók!

Őszintén szólva, először egy vidám „na Halo mindenkinek!” felkiáltással akartam beköszönni, de félttem hogy a Minősíthetetlen Szóvicceket Elhárító Gyors Reagálású Kommandó csapatai Jack Bauer vezetésével rámrúgnak az ajtót, elvonszolnának, majd gyorsított eljárás után deportálnának valami nukleáris köddel körbevett börtönvárosba. Lehet, hogy okkal.

Amíg szeretett Bad Sector kollektíva Halo-mámoren úszott, jómagam a Bioshock világában merültem el (könyörgöm ne löjjenek!!), úgyhogy FPS-ekkel bizony el voltunk eszterve. Ársztva. És persze ami még jön... nem is kezdem sorolni, mik várhatók még idén, hát pazar lesz, majd meglátatuc feyleym, rosszkedvünk telét tündöklő nyárrá változtatják át, de frankón, I shit you not.

De minek is a jövőbe révedni, vigyázó szemünket emide vessük, vigyázó kezünkkel meg lapozzunk, gazdag az ehavi felhozatal, tessék fogyasztani, bátran-bátran.

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 teszter végezze. Gyú például sohasem fog FPS-t tesztelni, mint ahogy ZeroCool sem gazdasági menedzsert.

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

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

90%+

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

80-89%

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

70-79%

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

60-69%

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

50-59%

Az ebben a csoportba sorolt játékokban nem nagyon fogsz szórakozást találni, még akkor sem, ha nagyítóval keresed. Végigtájszásról szó sincs, hiszen jóval hamarabb fognak felállni előlük még az adott stílus legelhivatottabb hívei is. Ha netán egy-egy ötlet meg is tetszene bennük, lelkesedésed tutira leleghad majd, ha tovább játszol...

0-49%

Ezek azok a „játékok”, amelyek nem egyszerűen nem szórakoztatnak, de a hajadat téped tőlük, vagy egyszerűen csak száznakozva rohögcs 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 War10ck tette fel nekünk, és a következő:

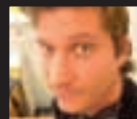
„Idén úgy tűnik, érdeklődés hiányában elmaradt az ősz. Szerintetek mi történt velem?”

A GAMESTAR-CSAPAT



BERRR
SZAKTERÜLET: KALAND, MUZEÁLIS ÉRTÉKŰ AKÁRMI
ELŐLETT: 14 ÉVE JÁTÉKÚJÁGÍRÓ (COMPUTER MÁNIA, GAMESTAR)

Tekintettel arra, hogy idén is elmaradt a tavasz, cseppet sem lep meg a dolog. Szerintem ideje lenne beletródnunk abba, hogy az ősz és a tavasz ma már legfeljebb melábus versek, és képernyővédőre való szép emlékek képek formájában léteznek.



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

Remélem valami melegebb égtájra vándorolt, ugyanis utálom az ősz, sőt, utálom a telet is. De jó lenne, ha már itt lenne a nyár...



BOE
SZAKTERÜLET: THREATGENERÁLAS, FPS, RPG, ÉS AUTÓS JÁTÉKOK
ELŐLETT: 5 ÉVE JÁTÉKÚJÁGÍRÓ (GAMESTAR)

A multinacionális nagyvállalatok intéztek így, igazolandó az utóbbi hónapok emíziósökkenésre alapozott marketingstratégiáját, ti. hogy „ha környezettudatosan ülepitik a pakurát, NYILVAN nem lesz itt globális felmelegedés, sőt!”



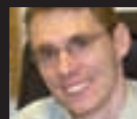
ZEROCOOL
SZAKTERÜLET: AUTÓVERSENY, FPS, AKCIÓ
ELŐLETT: 9 ÉVE JÁTÉKÚJÁGÍRÓ (PCZED, GAMESTAR)

Háááát, sajnos nekem komoly nyár-tél váltási élményeim voltak. A nyaralás első néhány napja szuperül indult Budva városában, Montenegroban, aztán egyik napról a másikra 15-18 fokkal kevesebb lett. Nem volt túl vicces rövidnadrágban szaladgálni... És még az internetért is percalapon kellett fizetni, szóval megaláztott minden, nem csak az időjárás... ☹



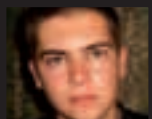
SAM
SZAKTERÜLET: AKCIÓ, STRATÉGIA, RPG
ELŐLETT: 6 ÉVE JÁTÉKÚJÁGÍRÓ (EARTHQUAKE SZERVEZŐ, GAMESTAR)

Száz százalék, hogy a Fejlesztéssel Jelentősen Elmaradt Játékkészítők (alias FEJEK) érdekvédelmi szervezet tehet a dologról, hogy ezáltal ne lehessen behajtani rajtuk az idei őszre beütött játékokat. Ezen már csak a Pénzhesz Kiadó Egyesült Klubja (alias PÉKÉK) segíthet, akiknek elemi érdeke, hogy megint legyen ősz.



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

Valószínűleg a Hellgate: London megjelenéséhez közeledve eltűnt valamilyen démonikus kapuban az ősz, és helyét a zombis tél vette át. Prepare to fight my heroes!



ASHE
SZAKTERÜLET: FPS, RTS, RPG
ELŐLETT: 3 ÉVE JÁTÉKÚJÁGÍRÓ (PC.GAMES)

Gondolom nyáron, a szabadidejében túlságosan is sokat bulizott, aztán egyik éjszaka a Balaton parton összejött a Tél kisasszonnyal, boldogan éltek évekig, majd a házastárs feleség elvette a fizetését és kötött pulcsiba kémszerítette őt, és ezért van most ősz helyett tél.



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

Mivel Londoni kiküldetésem összeen úgy zéró csepp esőt láttam, és minden nap 20 fokban ülünk kinn a Pub előtt, gondolom valaki összereszelte a klímát. De azért (szinte) már átérzem a problémát.

HA ÚJ VAGY A GAMESTAR-NÁL

NYITÓKÉP

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

Gyorsnézet

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



BOXOK

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

HARDVERBOX

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

ÉRTÉKELŐ

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

JÁTÉKBEMUTATÓK

BIOSHOCK 74
STRANGLEHOLD 84



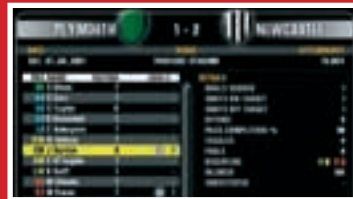
WORLD IN CONFLICT
MULTI TESZT 90
MEDIEVAL II
- TOTAL WAR: KINGDOMS 92



TIGER WOODS PGA TOUR 08 94
VIGIL 96



FREIGHT TYCOON 98
GUILD WARS: EYE OF THE NORTH 100
PREMIER MANAGER 08 102



FIFA 08 104
ARE YOU SMARTER THAN A 5TH GRADER? 106

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



DUNCAN

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

Lepadlózott a Mafia 2 és az Empire: Total War bejelentésétől. Örömeim most a Kingdoms-t tolja fél lityi kóla és egy zacsi popcorn társaságában.



-CSONTI-

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

Szerintem jön az még. Csak az időjárás is sokat nézett Gyalog Galoppot, és ugye ott a nyárból hirtelen té lett, majd visszacsavarodott őszbe az idő. A kobozást meg jól megették és örvendték vala.



BAD SECTOR

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

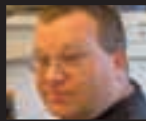
Aigner Szilárd felvásárolta és így magántulajdonba került.



ENDER

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

Ertabolta az UFO! Kicsi piros szeme van, ide néz, oda néz, szét-pis-lant!



GYÚ

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

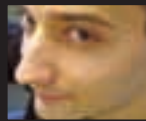
A megoldás roppant egyszerű az ősz szabadságra ment. Én is el fogok menni nemsokára, így megértem, hogy egész ősszel nem akar tudni az őszről. Ennyi pihenés neki is jár... bár valamelyik karib-tengeri szigetben, ahol üdül, tuti nem örülnek a hívásoknak és a ködnek...



LASER

SZAKTERÜLET: GENITÁLIÁK
ELŐLELET: FELFEDEZŐ

Felfalta egy Kiszeltünde.



MADY

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

Szerintem nincs ezzel semmi baj, csak közeleg a világ vége. Egyébként engem nem különösebben érdekel, ha hidegebb lesz, akkor felhozom a pincéből a régi CRT moncsikat, az majd befűti a kecét.



MAZUR

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

Én nem tudom, de kikészít ez a téli idő. Azt hiszem az év hátralévő részét a kandalló mellett töltöm, hintaszékben, pipázgatva, hű kutya társaságában. (És akkor már csak kandallót, kutyát, valamint hintaszéket kell beszerezniem.)

CAPTURE

BIO SHOCK



EXTRA ▶ DEMÓ A DVD-NI!

„KÉPZELD CSAK EL, MICSODA AKARÁTERŐ KELLETT EGY OLYAN HELYET MEGALKOTNI, MINT EZ ITT. ÉS TE, MIT ÉPÍTETTÉL? SEMMIT! CSAK FOSZTOGATNI TUDSZ ÉS TÖRNI—ZÚZNI. NEM IS VAGY EMBER...”
(ANDREW RYAN)

Számtalan jó játék van, de nagyon ritkán, alig két–három évente érkezik olyan játék, mint a *Bioshock*. Lehet, hogy ez túl szubjektívnek tűnik, elvégre ez egy teszt, alapos veszés, de ha valaki azt kérdezné tőlem, hogy az utóbbi néhány év játékaik közül mit érdemes mindenképp kipróbálni, habozás nélkül a *Bioshock*ot mondanám. (Jó, a *Rayman Raving Rabbids*en azért elgondolkodnék.) Mielőtt belevágnánk a részletekbe, egy dolgot nem árt előre leszögezni: a játék semmilyen forradalmi újdonságot nem hoz. Ken Levine és csapata csupán annyit tett, hogy már többször is alkalmazott játékmekanikai elemeket olyan remek érzékkel illesztett egymás mellé, hogy a végeredmény tökéletes, kerek egészet alkot, és összességében páratlan játékményt nyújt. Ez korántsem jelenti azt, hogy a *Bioshock* arcátlan lenyúlásokra alapozta volna sikerét, már csak azért sem, mert nem véletlenül emlegették bejelentése óta a *System Shock 2* „szellemi örököséként”. Bár a maga nemében az is zseniális játék volt, számtalan remek megoldását több bosszantó apróság is lerontotta – itt azonban minden összeállt, és lám, meg is lett az eredménye. Ennyin múlik.

LEHETETLEN, MINT A TENGHER FENEKÉRE... VÁROST ÉPÍTENI?

Hősünk 1960-ban lezuhan egy repülőgéppel az óceán közepén, és rábukkan az örült (vagy zseni)

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
FPS-, RPG-ELEMEKKEL

KÖRNYEZET
VÁROS A TENGER
MÉLYÉN

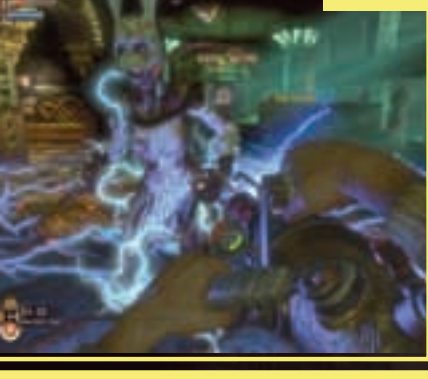
KIADÓ
2K GAMES

FEJLESZTŐ
2K BOSTON/2K
AUSTRALIA

FEJLESZTŐI PORTRÉ
A csapat korábban Irrational Games néven futott, mielőtt a 2K Games hammbekapta volna őket. Ken Levine és szűkebb csapata olyan játékokról híresült el, mint a *System Shock 2* vagy a *Thief: Dark Project*.

GYORSLINK
1652

Nyuszi, hopp





Nehézbűvár, nehéz eset



Süsü ilyen rózsabimbó szeretett volna lenni



Az egészségügyi dolgozók békés demonstrációját a radikális Ilonka nővér akciója szakította félbe



milliárdos, Andrew Ryan által megálmodott víz alatti városra, Rapture-ra. A hármas jelszó művészet, ipar és tudomány: Andrew Ryan itt gyűjtötte össze azokat a szabadgondolkodókat, akik hozzá hasonlóan úgy érezték, hogy a társadalom (a kormányok, a vallások) nem engedik kibontakozni őket. A kibontakozást nagymértékben megkönnyítette egy titokzatos, ADAM nevű anyag, melynek használói egészen meghök-
kítő képességekre tettek szert – más kérdés, hogy ezért milyen áldozatot kellett hozniuk (*Ja akkó ez valami hippikommuna? - ender*). Mire mi megérkezünk, Rapture már a pusztulás szélén áll: bár mindenütt a lélegzetel-
állító luxus nyoma-
iba botlunk,

a felszín alatt a város már haldoklik. Maradék lakói tébolyultan kószálnak, és ölik egymást, a víz pedig lassan, kél-
lelhetetlenül szívárogo befelé. Ez lenne tehát az alapszituáció, de a történet nem a hagyományos, lineáris narratívát követ. A lényegét csak lassacskán fogjuk
összerakni, apró darabokból. Ezek a bizonyos „apróbb darabok” számtalan (éppenséggel 122) elszórt hangfelvételt
jelentenek, amelyekre menet-
közben, a leghetetlenebb
helyeken bukkanunk
majd. Nagyon érdekes,
hogy néha ugyanazt az
eseménysort teljesen
eltérő verziókban is
hallhatjuk, más-más
személyek szavaival,
és nem igazán
lesz világos,

hogy ki kivel van, ki kit támadott hátba, legkevésbé pedig az, hogy kinek volt igaza. A lényeg mindenesetre az, hogy Andrew Ryan ugyan a művészet és a tudomány szabad fellegvárát akarta megalkotni (vagy éppen allagvárát, nem tudom mi a megfelelő kifejezés, ha a „fellegvár” a tenger fenekén található) de végül ugyanabba a zsákutcába futott bele, amibe a történelem során minden diktátor: nemes eszméi hamarosan üres közhelyekké, majd aljas hazugságokká silányultak, ahogy esélytelenül próbálta velük összetartani anarchiába hulló birodalmát.

ADAM ÉS EVE

Ahogy megérkezünk, egy Atlas nevű úriember kezd terelgetni bennünket, és innentől a játék a hagyományos FPS sémák szerint alakul – kiegészítve természetesen a *System Shock 2*-ben is látott RPG-elemekkel.

A *Bioshock* fejlődési rendszere öt részre osztható. Az elsőt a plazmidok képezik, melyek a klasszikus „varázslatoknak” feleltethetők meg: van itt minden, támadó és taktikai eszközök egyaránt, mint például fagyasztás, elektromos sokk, tűz vagy telekinézis. (Akadnak elborultabbak is, például gyilkos méheket szabadíthatunk ellenfeleinkre, netán ciklont idézhetünk a lábuk alá, ami feldobja őket egészen a plafonig...) Ezek használatához nem mana, hanem egy bizonyos EVE nevű anyag kell (persze édes mindegy mi a neve, a kék csík az mindig kék csík). A követ-

kező három csoportot a tonikok (*gene tonic* – tipikusan a „kösz” kategóriába tartozó szóvicc) jelentik, amelyekkel testi, mérnöki és harci képességeinket fejlesztgetjük: ha például megütjük ellenfeleinket, azzal le is fagyasztjuk őket, gyorsabban hackelünk, több életerőt nyerünk az elsősegély csomagokból, és így tovább. Plazmidokat és tonikokat számtalan módon lehet szerezni, nem is ez lesz a gond, hanem az, hogy éppen melyiket válasszuk a rendelkezésünkre álló helyekre. Először csak 2 plazmidot és 2-2-2 tonikot tudunk magunkba tölteni, de később a „Gatherer's Garden” automatáknál az ADAM nevű anyagért



A játék első változatában egy trópusi szigeten működő titkos náci kutatóközpont lett volna a helyszín. Az is felmerült, hogy a játékban a főhős célja a szereplők manipulálása, személyiségük és viselkedésük „újraprogramozása” lenne.

csérébe vásárolhatunk több helyet (ahogy új plazmidokat és tonikokat, de akár több életerőt vagy több EVE-t is). Nem lesz mindig könnyű választani, de jó hír, hogy gyakran találunk „Gene Bank” automatákat, ahol tetszés szerint átrendezhetjük az arzenált – így nyugodtan végig lehet kísérletezni minden plazmidot és tonikot, hogy kiválasszuk a nekünk (és játékstílusunknak) leginkább megfelelő leosztást. De próbálkozni nem csak lehet, érdemes is: a *Bioshock* egyik legnagyobb érdeme a harcrendszereiben rejülő rengeteg lehetőség,

BARÁTSÁGOS ARCOT KÉRENI

A játék egyik legszemlésebb hűzása a fegyvereink közt megjelenő fényképezőgép, mellyel – na vajon? – fényképeket készíthetünk ellenfeleinkről. Az ötlet persze nem egyedi (lásd pl. *Beyond Good & Evil*) de az igen, hogy ellenfeleink szorgos fényképezésével „kutatósi” pontokat gyűjtögethetünk (bónuszt jelent, ha többen vannak a képen, ha épp támadnak ránk, ha jól látszanak, ha közel és közepén vannak...) így előbb-utóbb sebészbónuszt vagy egyéb váratlan nyereményt (pl. egy tonikot) kapunk. Takarékoskodni nem kell, ahogy megszerezük a gépet, érdemes minden ellenfelet lefotózni (a Little Sistereket is!), mert minél hamarabb kapjuk meg a kutatással járó előnyöket, annál könnyebb lesz az életünk. Ha egyébként valaki kíváncsi rá, milyen is a szegény újságírók élete, akik játéktesztelés közben azért halnak meg folyamatosan, mert igyekeznek minél látványosabb képeket lopni a cikkhez... hát most átélheti az élményt. Na milyen?

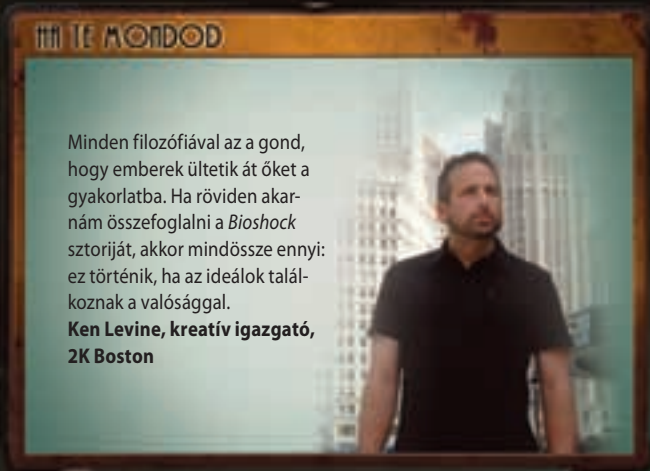


Csendes pihenő a Little Sister oviban



És mondd csak, kislány, apukád itthon van?

Csak nem Gipsz Jakab, személyesen?!



Minden filozófiával a gond, hogy emberek ültetik át őket a gyakorlatba. Ha röviden akar-nám összefoglalni a *Bioshock* sztoriját, akkor mindössze ennyi: ez történik, ha az ideálok találkoznak a valósággal.

Ken Levine, kreatív igazgató, 2K Boston

Rázd meg, rázd meg, rázd!



a különféle plazmidok és fegyverek kombinációja, egyszerűen vétek nem elszórakozni velük.

Ez eddig négy fejlődési lehetőség: az ötödiket a fegyverek jelentik. Egyrészt minden fegyverhez háromféle lőszeret zsákmányolhatunk (vagy a U-Invent automatáknál magunk is készíthetünk), melyek teljesen eltérő taktikai lehetőségeket nyitnak meg. A shotgun alap töltényei mellé például szerezhetünk elektromos lőszeret, amely az Electro Bolt plazmidhoz hasonlóan nem csak sebzi, de rövid időre le is sokkolja az áldozatot (Big Daddy ellen kiváló), illetve találunk majd robbanó sörétet; ez

ugyan nem üt látványosan nagyobbat, de szélesebb területre hat. A lőszer mellett maguk a fegyverek is fejleszthetők (a csavarkulcs kivételével), az elmén sen elnevezett „Power to the People”

» RAPTURE EGY ÓRÜLT ELME GRANDIÓZUS LÁTOMÁSÁT TÜKRÖZI, DE FALAI KÖZT A RETTEGÉS LAKOZIK «

automatáknál. Minden fegyver kétszer fejleszthető tovább, hogy pontosan miképp, az változó. A shotgun például nagyobb sebést és gyorsabb tüzelést kaphat, a golyószóró jobban tart célra, a gránátvető nem sebez minket, és így

tovább. Hat fegyverünk fejleszthető tovább, és összesen 12 „Power to the People” automatát találunk majd (amennyiben rábukkanunk mindre)

ges intelligencia kiváló: ellenfeleink elszaladnak, fedezéket keresnek, a falra szerelt „Health Station”-öknél gyógyítják magukat, és így tovább. Egymást is ölik, ahol csak érik, úgyhogy még az is előfordul, hogy nem foglalkoznak velünk (néhány képesség ki is használja ezt, mint például az Enrage plazmid, melynek használatával egy spliceret társai ellen fordíthatunk). Félelmetessé igazán hiperagresszivitásuk teszi őket, eddig csak a *Condemned*-ben láttam ennyire meggyőző gyűlöletet az ellenfelek részéről. A *Bioshock* egészére jellemző többrétegűség azonban őket is érinti: zavarba ejtő, hogy gyakran nem tudjuk nem sajnálni őket, főleg amikor olyankor kiabálnak nekünk, mint hogy „Hol vagy? Engem megölnék, ha nem talállok meg!”

szóval lesz alkalom barkácsolni.

KOPP-KOPP, KI LAKIK ITT?

A játék során nem találkozunk különösen sokféle ellenséggel: legtöbbjük az ADAM okozta függőségtől ilyen-olyan irányba mutálódott egyszerű helyi lakos. Vannak, akik az általunk is használt plazmidok valamelyikére specializálódtak, mások számunkra ismeretlen trükköket tudnak (teleportálnak, a plafonon rohangálnak), de akadnak olyanok is, akik egyszerűen ránk rontanak, akár egy vascsővel, akár bármilyen más fegyverrel. A mestersé-

Aki átlát, lásson bét is



Azért nem kéne a GameStar olvasói előtt leégetni...





RAPTURE

A *Bioshock* színhelyül szolgáló város neve nem is lehetett volna találobb: Rapture. Maga a szó a nitrogénnarkózisnak nevezett jelenségre utal, melyet először Jacques Cousteau írt le (rapture of the deep – a mélység igézete). A nitrogénnarkózis hasonló az alkohommámorhoz, és általában 30–40 méternél mélyebbre merülő búvároknál lép fel. Tünete lehet a váratlan paranoia, de a veszélyes önbizalom-túltengés is. Ez a kettősség tökéletesen megfeleltethető Rapture hangulatának is: egy örült elme grandiózus látomását tükrözi – de falai közt a rettegés lakozik.

Igor, a dadaista művész végül nem sz*rt bele a zongorába, gondolta úgysem értenék

nak még a biztonsági kamerák. Ezeket, ha nem hackeljük meg (vagy nem kerülünk ki) időben, apró, golyószórós robothelikoptereket küldenek ránk, de akadnak automatikus lövegtornyok is, melyek igen könnyen ledarálhatnak, ha nem figyelünk rájuk. Szerencsére az összes biztonsági berendezés hackelhető. A kamerákat, lövegeket mindenképp érdemes a mi oldalunkra állítani, de a kis zümmögő helikopterekkel felesleges bajlódni, inkább csak bosszantók (útban vannak, ha pedig tűzvonalba állunk, minket is lönek.)

I AM TEH HAXOR!

Maga a hackelés az ősrégi *Pipeline* játék mintájára épül fel: különféle panelek cserélgetésével kell a kép egyik oldaláról csordogáló folyadékot a kijáratához terelgetnünk: jópofa, de egy idő után már unalmas, ráadásul néha egyenesen bosszantó, mert megcsinálhatatlan, ha csak nem alkalmazunk hackelést segítő tonikokat (vagy auto-hacking toolt, ami szerencsére gyártható a U-Invent automataknál). Néhány panel ugyanis mozdíthatatlan: vannak olyanok, melyek, azonnal riadót fújnak („alarm”), ha a folyadék útjába állnak, mások egyszerűen kisütik a berendezést („overload”), jó nagyot sebezve rajtunk – néhány tonikkal azonban csökkenthető az ilyen panelek száma. (Érdekesség, hogy mivel minden rendszer „folyadék alapú”, fagyasztással időt nyerhetünk: ha sikerül akár plazmiddal, akár folyékony nitrogénnel töltött chemical throwerrel kellőképp lehűteni a berendezéseket, több időnk lesz pakolgatni a kis csöveket).

Hackelni bőven van mit: nem csupán a védelmi berendezést, de a különféle automatákat is, amelyeknél így olcsóbban, több dolgot vásárolhatunk. A U-Invent automata feltörésével kevesebb alapanyag kell „találmányaink” elkészítéséhez, ha pedig a Health Stationöket berheljük meg, nem csupán olcsóbban gyógyíthatjuk magunkat, de ha harc közben ellenfeleink próbálnak náluk regenerálódni, inkább csak sebződni fognak. Sőt, hackelni már csak azért is érdemes, mert a Hacker’s Delight tonik



Gabe Newell elmondása szerint a Valve irodáiban hivatalosan betiltották a *Bioshock*ot, egészen addig, amíg el nem készül a *Half-Life 2: The Orange Box*. Kárpótlásul minden alkalmazott kap majd egy példányt.

használatával minden egyes feltörés életerőt és EVE-et regenerál. Szóval... ki van ez találva ravaszul. Lám, hackelésre szoktatja az ártatlan fiatalságot az agresszív videojáték, hívom is a tétét.

MEGSÜTLEK, LELŐLEK

A *Bioshock* azonban minden kis ötletes apróság ellenére is megmarad FPS-nek,



vagy „Én csak beszélgetni akartam, olyan magányos vagyok...” és így tovább. Az ellenfelek másik nagy csoportját a különféle Big Daddyk jelentik, akik az egész *Bioshock*-hangulat legmarkánsabb képviselői. Velük lesz alkalom csatázni bőven: egyrészt, mert a Little Sistereket által hurcolt ADAM-hez másképp nem férünk hozzá, másrészt, mert mindig találunk náluk pénzt (nem is keveset), vagy később a U-Invent automatákban használható alapanyagokat is. Végezetül ott van-

ellenfelet rövid úton elkalapálhatunk (kivéve persze a Big Daddyket és a gyevi bírót). A Thuggish Splícerek szorgos fényképezéséért jár például a **SportBoost** tonik, amelynek használá-

CSAVARKULCS – MINDIG KÉZNÉL

FPS-ekben mindig sajátos hangulata van a közelharcú fegyvereknek, a *Doom* láncfűrészétől kezdve a

Quake baltáján át egészen a *Half-Life* feszítővasáig, de ezeket általában csak végszükség esetén kapja elő az ember – ha éppen nincs más kéznél. A *Bioshock*ban egy csavarkulcs az első



Lehozom neked a Napot is az égről

és korántsem lett volna ilyen sikeres, ha ebben a valójában nem állná meg maximálisan a helyét. A játékmenet azonban tökéletesen gördülékeny (például villámgyorsan válthatunk fegyverek és plazmidok között), az irányítás hibátlan, az akció pedig páratlanul változatos. Adva vannak ugyebár a különféle plazmidok és fegyverek kombói (például Electric Bolt és csavarkulcs), valamint a számtalan taktikai plazmid, mint a szellemképünket csaliként használó Decoy, az ellenfelet egymásnak ugrasztó Enrage, illetve

hajjáglni öröközöld, de telekinézissel elkaphatjuk (és visszadobhatjuk) a felénk hajított gránátokat, sőt tűzlabdákat is. Minimális gyakorlással tökélyre fejleszhető a használata, és bár más játékokban is gyakran láttunk hasonló próbálkozásokat, eddig még sehol sem működött olyan jól, mint itt

» A BIOSHOCK NEM CSAK AZ ÉV, HANEM AZ UTÓBBI ÉVEK LEGJOBB FPS-E «

a Big Daddy-szelidítő Hypnotize Big Daddy (ha valaki kislánynak akarja érezni magát, mert szereti, ha egy tonnás fémember testörkődik felette, hát tegye – nekem bizzar). A speciális löszerek szintén kreatív felhasználási lehetőségeket nyitnak, mint a Trap Bolt a számszeríjhoz – ezt ráadásul telekinézis segítségével még át is rendezhetjük, ha nem sikerült volna elsöre oda löni, ahova szerettük volna. A legnagyobb kedvenc egyébként kétségtelenül a telekinézis: robbanó hordókat, miegyebeket másokhoz

(ld. *Oblivion* vagy *Dark Messiah of Might and Magic*). Mindezek mellett van még valami, ami garantálja a hosszú távú minőségi időtöltést: a környezet. Egy-egy olajfolt szinte kiált, hogy gyűjtsuk fel, lehetőleg akkor, mikor épp belerohanának üldözőink. Ha kellőképp gyors a helyzetfelismerő képességünk, egy Big Daddy-összecsapást karcolás nélkül meg lehet üszni: arra tereljük, amerre mi akarjuk, ha pedig egy szűk folyosón kell átrohannia, azt telerakjuk trap bolt csapdákkal, és így tovább.

latával gyorsabban ütünk és futunk. U-Invent állomásoknál készíthetjük el magunknak a **Bloodlust** tonikot, mely minden ütésnél életerőt és EVE-t regenerál. A **Wrench Jockey** növeli

a közelharc sebzésünket, a **Wrench Lurker** pedig csendesebbé teszi lépteinket, hogy lesből támadhassunk a gyanútlan splicerekre (többszörös sebzésért ez akár azonnali halál is

A VÁLASZTÁS SZABADSÁGA

A játéknak három lehetséges befejezése van, melyekhez annak függvényében jutunk el, hogy menet közben miképp viszonyulunk a kis hugicákhoz: mindet megmentjük, mindegyikkel végzünk, vagy hangulattól függően döntünk sorsukról. A *Bioshock* persze elérte azt a népszerűségi szintet, hogy híre olyanokig is eljutott, akik minimális (szak)értelem, valamint személyes tapasztalat híján is szeretik mindenről megmondani a tutifrankót, így sokan hisztérikusan kezdték ostromolni a játékot, hiszen „kislányokat lehet mészárolni” benne. A menet közben hozott morális döntések lényege egyébként nem csak a befejezésekben rejlik: hogy végzünk-e a Little Sisterekkal, vagy megmentjük őket, nem a közvetlen következmény miatt fontos. A történet más ívet kap, és az egész játék hangulata is megváltozik.



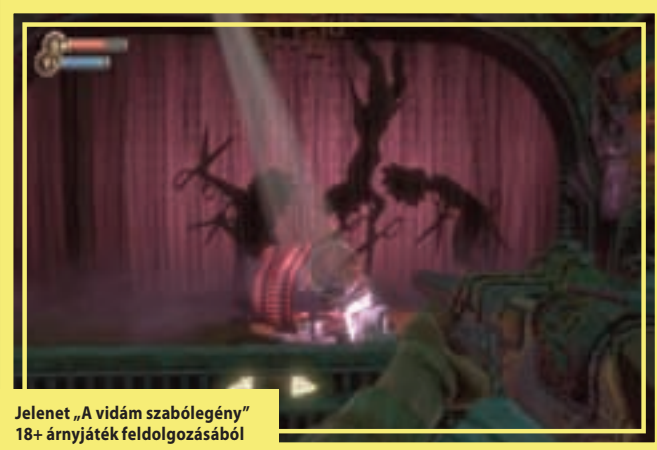
RESCUE



HARVEST

Bár a megmentett Little Sisterektől csak 80 ADAM-et kapunk, Dr. Tennenbaum minden harmadik kiszabadított lányka után a legközelebbi Gatherer's Garden automatához küldet nekünk egy játékmacit, benne 200 ADAM-mel, némi lőszerrel és egy tonikkal. És néhány kedves szóval.

Ha pusztán a bezsebelt ADAM mennyiséget nézzük, a kislánykák mészárlásával jobban járunk, mert minden egyes Little Sister után 160 ADAM-et kapunk – a maciról azonban lemondhatunk. Összességében három megmentés 440 ADAM-et ér, három harvest pedig 480-at. Nehéz úgy...



Jelenet „A vidám szabólegény” 18+ árnyjáték feldolgozásából

A harccal kapcsolatban egyetlen aggályom van: ha elhaláloznánk, a checkpointszerűen elszórt Vita-Chamberek valamelyikében éledünk, és onnan folytathatjuk a harcot, ahol abbahagytuk, minimális büntetés nélkül (még ellenfelünk életeréje sem

regenerálódik). Ez kicsit tét nélkülivé teszi az egészet, és csökkenti a feszültséget, de van megoldás: nem kell meghalni, és úgy nem kiábrándító.

A MÉLYSÉG IGÉZETE

Ami a játék grafikáját illeti, érdemes



MEGSÜTLEK, LELŐLEK, FELKONICOLLAK

A Bioshock mehökkentően gazdag lehetőségeket biztosít arra, hogy ellenfeleinkkel például brutalitással végezzünk: némi kreativitással egészen változatos harci helyzeteket teremthetünk. Valószínűleg mindenki hamar kialakítja magának a legtestreszabottabb stílust, de megéri kísérletezni.

Az **Incinerate** plazmida minden arra alkalmas tárgyat felgyújthatunk: a földön gyakran találunk olajfoltokat (1), melyek ha lángra kapnak, a környezetet is felégetik. Üldözöink nem hülyék, nem fognak beleszaladni, de ha épp benne állnak, csak jól kell időzitenünk...



A gázpalackok (2) és hordók szintén felgyújthatók, ezek ráadásul néhány másodperc múltán robbannak is...



Ezeket persze nem is muszáj felgyújtani: elég, ha a **Telekinesis** plazmida hozzávágjuk őket valamihez vagy valakihez. Ha megdobjuk ellenfeleinket, az mindig nagyot sebez, de ha még robban is...

A Chemical Thrower (3) legszimpatikusabb tulajdonsága, hogy három különféle lőszerével három plazmidunkat is kiválthatja: az **Electro Boltot**, az **Incinerate**-et és a **Winter Blast**-et, azaz árammal sokkol, éget és fagyaszt. A sokkolás lényege, hogy nem csak sebezünk, de néhány másodpercig le is állítjuk áldozatunkat, menekülésre, némi távolság gyűjtésére kiváló



Ha azonban mindenképpen árammal játszani akarunk, akkor a leghatásosabb feltétlenül a **Crossbow** speciális löszere, a **Trap Bolt**. (4) Ezek a falba löve huzalként feszülnek ki, és aki beléjük akad, az nagyon durván sérül. **Big Daddy**-k ellen a leghatásosabb fegyver!

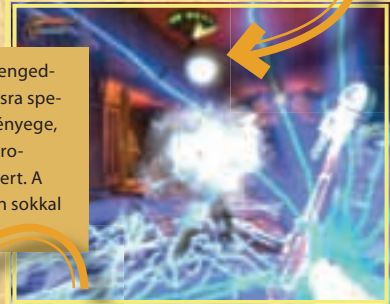


A **Big Daddy**-t egyébként nem csak a **Trap Bolt**tal lehet kínos helyzetbe hozni. Lehet az **Electric Buckshot** (shotgun) vagy **Electric gel** (chemical thrower). A lényeg hogy rázzon.

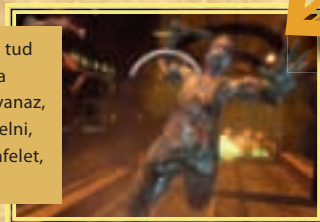
A legszebb az egészben, hogy a nyilak ugyan kissé hektikusan helyezik el magukat, de **Telekinesis** segítségével könnyen átrendezhetők. Ha nem említettük volna: a telekinézis mindig legyen aktív, leghasznosabb plazmidunk. Elkaphatjuk vele (és visszadobhatjuk) a felénk hajtott gránátokat, de még a tűzlabdákat is!



Nos igen: a **Static Discharge** tonik elengedhetetlen mindenkinek, aki csavarkulcsra specializálódik, de másnak is ajánlható: lényege, hogy ha megütnek, kör alakban elektromosság csap ki belőlünk – hatása ismert. A legfontosabb: a lesokkolt ellenfeleken sokkal nagyobbat üt a csavarkulcs!



Ugyanígy, nem csupán a **Winter Blast** plazmid tud fagyasztani, hanem passzív-offenzív auraként a **Frozen Field** tonik is. Hatásmechanizmusa ugyanaz, mint a **Static Discharge** – csupán arra kell ügyelni, hogy egyszerű szilánkokra verni a fagyott ellenfelet, kizsebelni már nem tudjuk.



De vannak erre elegánsabb módszerek is, mint a **Hypnotize Big Daddy** plazmid (7): ennek segítségével **Big Daddy** úgy vigyáz ránk, mint a kislánykákra (már akit ez nem zavar) – ezt zölden világító szemei is jelzik. Aki belénk köt, annak vele gyűlik meg a baja.



Az ágyúk (5) ugyan nagyon bosszantók, főleg az **RPG**-sek, de könnyű túljárni az eszközön. Egyszerű egy **Electric Bolt**tal lebénítani őket, majd odaszaladni és hekkelni, de akár rájuk uszíthatunk egy **Big Daddy**-t is, ha úgy helyezkedünk, hogy a nekünk szánt golyók nehéztüstű fémpanyásunkba csapódjanak.



SECURUM – A VÉDELEM UTOLSÓ VONALÁÉ

A *Bioshock* megjelenése idején hatalmas hiszti ment a játék SecurUM védelme körül, mert egyszerű netes aktiválást igényel (és a hitelesítést végző szerverek az első napokban néha hosszú órákra lerohadtak...) másrészt limitált, hogy hányszor, hány gépre telepíthetjük fel – ez főképp azoknak jelenthet gondot, akik gyakran cserélnék operációs rendszert. Mostanra a 2K Games tett néhány engedélyt: a játék kettő helyett immár öt alkalommal telepíthető, akár öt különböző gépre, illetve ebből az öt „tokenből” egyet mindig visszakapunk, ha uninstalláljuk-reinstalláljuk a játékot. Időközben már a hitelesítő szerverek is gond nélkül működnek, az automatikus patchelés is zökkenőmentes, úgyhogy ezek a rémhírek senkit se terítsenek el.

elválasztani a technikai paramétereket a művészi dizájntól. A grafikus motor ugyebár Unreal Engine 3.0, úgyhogy nem kell bemutatni, és ugyan az ellenfelek kidolgozottsága néha nem tökéletes (pixel shader 3.0 ide vagy oda, olyan mintha viaszból, vagy legalábbis mesegyurmából öntötték volna az arcukat), ez nem igazán zavaró. Minden bűt és bajt feledtet azonban az elképesztően kreatív art deco környezet, a plazmidokat és egyéb rapture-i szolgáltatásokat reklámozó plakátok, a különböző pályák (városrészek) teljesen

sikerült volna megalkotni. Rapture minden szegletéből süt Andrew Ryan megalomániája, az örült zsenialitás, viszont a lassú, megállíthatatlan pusztulás is, és ahogy a H.G. Wells, Verne vagy Orwell műveiből ismert jellegzetes hangulatok ötvöződnek, az már-már műalkotássá teszi az egészet. Mielőtt azonban a Megasztár-zsúrit meghazudtoló „nem tudok már milyen nagyot mondani” túlzásokba esnék, gyorsan szomorodjunk el azon embertársaink sanyarú sorsa fölött, akik pixel shader 3.0-t nem támogató kártya híján kima-

levág a kép aljából és tetejéből – elég gettó megoldás), a hivatalos javításig erre is egy mezei úzer írt patchet, mely éppenséggel működik is. Olyan szép és jó ez a *Bioshock*, tényleg nem akarom bántani Ken Levine csapatát, de ha ez így folytatódik, legközelebb már simán piacra dobhatják a játékot pre-alfa állapotban is, majd a játékosok úgyis befejezik maguknak, ha akarják. Hát nézzenek oda. Ami a hangokat illeti, csak áradozni tudok. A zenék elképesztően hangulatosak (a *Mafia* óta nem hittem, hogy hallok még játékban Django Reinhardt számokat...) a szalagokon talált szövegrészek szinkronjai pedig természetesen, hitelesek. Tökéletes, profi munka.

AZ ÉV JÁTÉKA?

Számomra nem kérdéses, hogy a *Bioshock* nemcsak az év, hanem az utóbbi évek legjobb játéka (valószínűleg nem csak én vagyok ezzel így. A gamerankings.com szerint is, amely a nemzetközi sajtó értékeléseit gyűjti és átlagolja, pillanatnyilag minden idők legjobb PC-s játéka a *Bioshock*...) Sajnos épp a nekem legemlékezetesebb dolgokat nem mesélhetem el, mert lelőném a meglepetést. Annyit azért el merek árulni, hogy nem csak a zseniálisan kialakított környezet, illetve a sztori és játékmenet tökéletes egysége miatt fogok évekig emlékezni erre a játékra, hanem azért is, hogy miképp lépett át saját műfaji keretein, miképp emelte be a történetmesélésbe az FPS-ből fakadó kötöttségeket, melyek így máris nem korlátokat, hanem inkább új eszközt jelentettek. Olyasmint, amit korábban ugyan már mások is kóstolgattak (például a *Half-Life 2*), de ilyen messzire még senki sem merészkedett. „Szimpatikusan önreflexív” – mondaná erre ender kolléga, de még ennél is többről van szó. Egy biztos: ha megkérdezik tőled, hogy mégis mi a jó ezekben a hülye számítógépes játékokban, csak mutasd meg a *Bioshock*ot.

mazur

» A LAKÓK ÖLIK EGYMÁST, A VÍZ PEDIG KÉRLELHETETLENÜL SZIVÁROG BEFELÉ «

egyedi hangulata, és az a számtalan apróság, ami újra és újra rabul ejt minket. Ilyen például az, ahogy a különböző plazmidok használata során miképp változik maga a kezünk (a Winter Blastnál elkékül, és apró jégcsapok szűrják át, az Incinerate-nél felhólyagzik, és vörösen izzik...) vagy miképp látható az összes upgrade, amivel fegyvereinket továbbfejleszhetjük. A város kidolgozottságát nem lehet túldicsérni, nem is emlékszem hasonló játékra, melyben ennyire egyedi, egységes és változatos helyszínt

radnak az élményből: számomra nem egészen világos, hogy miért nem lehet támogatni a korábbi videokártyákat, de biztos van rá magyarázat. Az azonban mulatságos, hogy a demó megjelenése után egy lelkes rajongó házilag kezdett barkácsolni egy (természetesen) nem hivatalos, pixel shader 2.0 patchet, amely – ha valaha is elkészül – jogossá teszi az elvárásait a fejlesztők felé is. Ha pedig már itt tartunk: bár a játék „gyárilag” nem támogatja a widescreen monitorok használatát (egyszerűen



Hol a csoki, kislány? Azt kérdeztem, HOL A CSOKI!?

HARDVER ?

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
P4 2,4 GHZ, 1GB RAM, SM3.0-T TÁMOGATÓ VIDEOKÁRTYA	P4 3 GHZ, 2GB RAM, RADEON HD 2600 XT

Sajnos a pixel shader 3.0-t támogató videokártya alapkövetelmény. Bár az engine remekül optimalizált, akinek a gépe esetleg nem bírja a gyűrődést, az a Shadow Maps, Texture Detail, High Detail Post Processing és Real Time Reflection mapping opciókat kapcsolja ki. A megjelenés idején DirectX 10 alatt komoly hangproblémák voltak (az intró végén teljesen elment a hang) de az időközben érkezett patch ezt remélhetőleg orvosolta. Ha valaki AVG vírusirtót használ, az a telepítés és automatikus patchelés idejére uninstallálja – kikapcsolni sajnos nem elég.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ páratlan hangulat	GRAFIKA	10
↑ művészi szintű dizájn	HANGOK	10
↑ kiváló RPG-elemek	IRÁNYÍTÁS	10
↑ taktikai lehetőségek	HANGULAT	10
↓ a Vita-Chamberek miatt túl könnyű	KIHÍVÁS	8
↓ apróbb technikai malőrök	SZAVATOSSÁG	9

MAZUR VÉGSZAVA:



Ha csak egy játékot akarsz megvenni idén, a *Bioshock* legyen az.

» 96%

ÉS A TÖBBI:

Half-Life 2	97%
Az utóbbi évek másik legjobb FPS-e, remek (bár kicsit zavaros) sztori, kiváló játékmenet és hangulat, például dizájn. Gordon Freeman a barátunk.	
Chronicles of Riddick	92%
Hatalmas meglepetés volt Vin Diesel játékcégének debütálása: az első igazán kiváló filmes feldolgozás, amely újszerűen használta az FPS adta lehetőségeket.	
Condemned: CO	86%
Bár a Monolith játéka majdnem beletrafált, apróbb fogyatékoságai révén nem lett belőle klasszikus. Tény, az egyik legparásabb FPS, néhány remek ötlettel.	

EGY KÁVÉ MELLETT...

...JEFF STRAINNEL



NÉVJEGY

Jeff Strain karrierjét a Blizzárnál kezdte, először a *Diablo*, majd a *StarCraft* programozója volt. Ő készítette el a *StarCraft: Campaign Editort*, a *Warcraft III* csapatában pedig már mint vezető programozó vett részt. A *World of Warcraft*-ban a programozócsapat vezetője volt, ám 2000-ben – baráti hangulatban – távozott a cégtől, és Pat Wyattal és Mike O'Briannel megalapította az ArenaNetet. Első játéka, az előfizetési díjtól mentes *Guild Wars* MMORPG nemrégiben lépte át a négymilliósi „álmohatárt”.

A GC-n – csodával határos módon – egy csendes, üres szobában sikerült meginterjúvolni Jeff Straint. Még az *Eye of the North* sem vonhatta el a figyelmünket, mert a szobában rajtunk kívül csak két szék, egy asztal, és két névjegy volt.

Kedves Jeff, először is hadd tolmácsoljam a magyar *Guild Wars* közösség üdvözlését, már nagyon várják az *Eye of the North*-ot!

Köszönöm, átadom majd a kollégáknak is, és örömmel jelenthetem, mire ez az interjú megjelenik, már mindenki, aki elérte a 20-as szintet, kalandozhat az *Eye of the North*-ban. Feltéve, ha megvette, hah.

Gondolom ebből veszed majd a második villádat Hawaii-on...

Dehogyan, hogy gondolhatsz ilyet! Inkább a harmadikat.

Na jó, megbocsátom, ha engem is meghívsz valamikor...

Gyere, persze, majd játszunk egy kis *Eye of the North*-t két szőrfőzés és egy kis koktélozgatás közben, hogy szakmai indoka is legyen a látogatásodnak!

Ezt hogy adom be a főnökeimnek...

Na jó, a viccet félretéve, beszéljünk kicsit a *GW* előzményeiről. Te blizzardos fejlesztő voltál, mielőtt az ArenaNetet megalapítottad volna. Igen, többek között a *WoW*-on is dolgoztam, vezettem egy ideig a programozói csapatot, de azelőtt *Warcraft III*,

Starcraft, sőt a *Diablo II* programozási munkáit is végeztem. Én hoztam létre a *Starcraft* Campaign Editort is.

Nem semmi, gratulálok. Ezek olyan referenciák, amelyekkel a szakmában bárhova elmehetnél dolgozni, bármikor.

Á, mostanában nem érek rá a *Guild Wars* miatt, egyébként lehet, hogy meggondolnám, ha lenne időm. Csak viccelek.

Az ArenaNetet exblizzardosok alapították. Miért jöttetek el?

» A JÁTÉKOSOK VISELKEDÉSÉT FIGYELVE TUDJUK ALAKÍTANI A KÖZEGET «

Gondolom, most nem a marketingdumára vagy kíváncsi. Az igazságot meg ugye nem mondhatom el, mert akkor sajnos meg kell, hogy öljelek. A viccet félretéve, amikor elkezdtünk dolgozni a *WoW*-on tudtuk, hogy ebben a multiplayer történetben nagy potenciál van, hiszen egyébként a Blizzard nem vágott volna bele. Voltak azonban saját elképzeléseink, amelyek a *WoW* készítésekor „bennünk ragadtak”, így kihasználtuk a szerencsés pozíciót, a lehe-

tőséget, és létrehoztuk a saját cégünket, hogy megvalósítsuk, amit MI szeretnénk, nem azt, amit a Blizzard, amelynek munkásságát természetesen igen-csak szeretjük és tiszteljük, hiszen a mi munkánk is jócskán benne van, és az eredményeik lenyűgözők.

Gondolom, nem kis kockázat lehetett fejest ugrani a „semmibe” – vadiúj technológia, vadiúj piac, vadiúj ötletek..

Igaz, elég nagy ritkaság, hogy egy újonc cég ekkora sikert érjen el, mint

többen szkeptikusan fogadták?

Pontosan. Mi ugyan, a társaimmal tökéletesen tisztában voltunk azzal, hogy ez működhet, ki is kalkuláltuk, írunk belőle gyönyörű üzleti tanulmányokat, azonban azzal tisztában voltunk, hogy kell egy partnert találnunk, mert az ArenaNet egyedül nem lesz képes a *Guild Wars*-ban kifejlesztett üzleti modellt végrehajtani. Sokfelé jártunk az anyagainkkal, több helyen fogadtak minket kételkedve, egy olyan korszakban, ahol csak egyféle online játék létezett: a havidíjas. Próbáltunk nagyobb kiadókot győzködni, de nem hittek ebben. Aztán szerencsénkre az NCSoft nagyon korrekt partnernek bizonyult, aminek az is oka lehet, hogy nem amerikai vagy európai a cég, hanem koreai – teljesen más arafelé a gazdasági és az emberi szemlélet. Emellett az NC Softnak megvolt a megfelelő infrastruktúrája már előző játékaiból, így találtunk új „házat” magunknak.

Megértem, hogy sokan kockázatosnak találták a rendszert. Végül is miért bólintottak rá a koreaiak?

Mi azt állítottuk, hogy aki teljes áron megveszi a játékot, és elégedett vele, illetve a lehetőséggel, hogy örökre játszhat vele, az előre kalkulálhatóan meg



A HARMADIK VILLA?

Talán ez lesz az a hawaii villa, ahova Jeff elköltözhet majd, ha sikeres lesz a *Guild Wars Eye of the North* és a *Guild Wars II*. Én mindenesetre nagyon szívesen koccintgatnék ezen a teraszon a tengert bámulva...

fogja venni a kiegészítőket is teljes áron, amelyekkel szinte teljesen új játékot kap a régi alapjain. Ezt az amerikai cégek nemigen akarták elhinni, a koreaiak azonban hittek benne. S azóta bebizonyosodott, hogy igazunk volt: játékosaink nagyon magas százaléka veszi meg a kiegészítőket, ha már megvette az alapot is.

Akkor végül is kijelenthetjük, hogy tisztán az emberi természetre, illetve egy kis pszichológiára építettétek a taktikátokat.

Na, azért volt ott sok száz oldalas üzleti terv is, még Mike (*Mike O'Brien*, az



Jeff ifjabb korában a sportokhoz is nagyon vonzódott. Gyermekkori edzői fényes baseballkarriert jósoltak számára, amely valószínűleg csak azért maradhatott abba, mert Jeff megkapta első számítógépet és edzés helyett is programozni kezdett. Lehet, hogy a világ szegényebb lett egy jó baseballjátékosal, de gazdagabb lett egy kiváló programozóval.

ArenaNet alapítója) az egyik gyermekem fotóját is bele akarta tenni, mert azt mondta, az amerikai cégek szeretik a kutyákat és a gyerekeket... Igen, kétségtelen, hogy az eddig ki nem taposott ösvényen a saját meggyőződésünk nem lett volna elég, kellett egy kis pszichológia is.

Ha már a pszichológia szóba került: ti alkalmaztok pszichiátert vagy szociológust az ArenaNetnél? Manapság egyre inkább divatba jön, hogy a játékfejlesztő cégek viselkedéskutatással foglalkozó szakembereket alkalmaznak.

Ez ugyan halálosan titkos információ, és most már tényleg lassan meg kell öljek, annyi mindent megtudsz, de el kell áruljam, nem dolgozik velünk pszichiáter. Viszont van egy nagyszerű eszközünk a viselkedéskutatásra.

Nos, mi az, valami utility? Kémprogi?

Dehogy, maga a *Guild Wars* az. Hiszed vagy sem, rengeteg adatunk van arról, hogyan viselkednek a játékosok. Például ha két ajtón át lehet odajutni valahova, melyiket választják többben. Ha két ugyanolyan NPC van, de más ruhában, melyikhez fordulnak in-

kább, ha ugyanaz a felszerelés más színekben is elérhető, melyiket használják a legtöbben, melyiket utvonalonak jutnak el valahova legsűrűbben stb. Magyarán, a játékosok viselkedését figyelve úgy tudjuk alakítani a közeget, és úgy tudjuk tervezni a dolgokat, hogy előre tudjuk, inkább bal felé szeretnek menni vagy inkább jobb felé, inkább a kék ajtót szeretik vagy a piros ajtót stb. Ezeket az adatok a *GW2* készítésénél már alapként felhasználjuk, hogy a lehető legjobb játékélményt adjuk a játékosoknak.

Neked elhiszem, mert tudom, hogy programozó vagy, nem marketinges, és még Richard Garriott is azt nyilatkozta, hogy a Ti technológiátok a legzseniálisabb a bizniszben.

Tényleg ezt mondta? Hmm, akkor fel kéne hívjam, hogy én mit nyilatkozzak a *Tabula Rasa*-ról? De addig is, mindenki élvezze az *Eye of the North*-t. Aztán, „tisztán” Richard kedvéért a *Tabula Rasa*-t is.

Gyu



JOHN WOO PRESENTS

STRANGLEHOLD™

FORSNÉZET

TEGÓRIA

RNVEZET

DERN
GYVÁROSOK

ADÓ

DWAY

ULESZTŐ

ER HILL
TERTAINMENT

ULESZTŐI PORTRÉ

John Woo által alapított
esztőcégnak ez az első
ka, és nem meglepő,
y az akciófilmek
stere saját leghíresebb
jéhez készített folyta-
. Állítólag Woo-ék egy
sik játékon is dolgoz-
, erről azonban még
n lehet semmit tudni.

ORSLINK

708

„Adj egy férfinak egy pisztolyt, és Supermanné válik, adj neki kettőt, és ő lesz maga az isten!” – John Woo híres jelmondata minden idők leghíresebb és legőrültebb hongkongi akcióthrillerjében, a Hard Boiledben hangzik el. 15 évvel később John Woo és a főszereplő Chow Yun-Fat visszatérnek, hogy ott folytassák, ahol abbahagyták – ezúttal egy hihetetlenül pörgős akciójáték formájában.





„Neo: Azt állítod, hogy kikerülhetem a golyókat? Morpheus: Nem, azt mondom, hogy nem is kell kikerülnöd...”



„Na akkor tisztázzuk: a bőrkabátot Max Payne tölem lopta, és nem fordítva, ok?”



Éljen a világbeke...

Nincs olyan akciófilm-rajongó, aki ne ismerné John Woo nevét, aki először saját hazájában, Kínában vált híressé alkotásaival, aztán később emigrált az USA-ba. Ott szintén rendkívül népszerű lett, és óriási költségvetésű filmeket rendezett, ám az Ál/Arc-on és talán A túszon kívül valahogy egyetlen filmjével sem sikerült igazán maradandót alkotnia: mintha hazáját elhagyva a tehetsége is kicsit magára hagyta volna. Elképzelhető, hogy ezt valahol Woo is érezte, vagy talán csak nosztalgia-át érzett – ki tudja – mindezenre úgy döntött, hogy új médiumhoz fog: játékot készít, ennek alaptémájául pedig nem valamelyik hollywoodi „block buster” filmjét választotta, hanem egyik hongkongi klasszikusát, a '92-es Hard Boiled-et. A mai szemmel nézve is döbbenetes akciójeleneteket tartalmazó film óriási hatással volt a Matrix-ra, a Max Payne-re és rengeteg más filmre és játékra egyaránt.

MAX PAYNE A CÉLKERESZTBEN

A kínai származású rendező saját játéka, a Stranglehold tulajdonképpen a Hard Boiled interaktív folytatása. A főszereplő ismét ugyanaz a Yuan, „Tequila” felügyelő, akit Chow Yun-Fat formált meg nagy sikerrel még 1992-ben, most pedig az azóta csillaggá vált kínai színész ismét visszatért, hogy 15 évvel később hangját és virtuális külsejét kölcsönözze a játékbeli Tequilának. John Woo célja pedig nem volt más, minthogy végre-valahára múlt időbe tegye a Max Payne-részeket, amelyek mind a mai napig a műfaj legjobb darabjainak számítanak. Hogy egy másik John Woo-film angol címével éljek: Max Payne bizony „hard target”, vajon sikerült Tequilának telibe trafálnia? John Woo-nak mindenesetre igen erős

adu volt a kezében: nála jobban senki sem tudta ábrázolni azokat a tömegmészárlásba fajuló, mégis szinte balettszerű eleganciával bemutatott bámulatos tűzharckokat, amelyeket az ő filmjeiben láthattunk először, és többek között a Max Payne-t is megihlették. Mostanáig kellett rá várni, hogy a számítógépes technológia fejlődése már olyan/olyan szintre érjen, amelynél tökéletesen vissza lehet adni a Woo filmjeiben látható hihetetlen lövöldözéseket, és erre ki lenne más alkalmasabb, mint maga a Mester?

BAD DAY HONGKONG

Yuan felügyelő igencsak rossz napoknak nézhet elébe: a játék elején ismeretlen bűnözők elrabolják egykori szerelmét és közös lányukat, ráadásul még kinyírnak egy zsarut is, ami Tequila számára mindig is igazi traumát jelent. (Ez a Hard Boiled egyik alapmotívuma is.) Megszokott krimikliszé, azonban a dolgok nem olyan egyszerűek: Tequila volt szerelme egyben jól ismert hongkongi maffiafőnök lánya is, így Tequila kvázi ettől a kínai Don Corleone-tól kapja a megbízást, hogy mentse meg a két hölgyet mindenáron. A történet ezek után egyre csavarosabb lesz: különböző árulások, pálfordulások és egyéb csalafintaságok révén Tequila sohasem tudja pontosan, hogy kiben bízhat, és kit kellene inkább lepuffantania...

A sztori terén egyébként sokkal rosszabbra számítottam: igaz, nem olyan jó, mint például az Ál/arc vagy akár az eredeti Hard Boiled, de a Stranglehold meséje azért az átlagos akció TPS-eknél (Dead to Rights, True Crime: LA stb.) fényévekkel jobb. Egyedül a Max Payne 2 szintjét nem sikerült überelni, de mondjuk erre nem is számítottam.

TÁNCOLNI, GÉPPUSKASZÓRA

A történetnél azonban sokkal lényegesebb a kökemény akció, ennek pedig a Stranglehold nemcsak királya, hanem igazi császára is: jelen pillanatban nincs olyan TPS, amelyik felérne ahhoz a hihetetlen technikai bravúrhoz, amelyet

Tequila bomba: az energiat!

bullet time és az ehhez kötődő mozdulatok mellett olyan speckókat is végrehajthatunk, amelyekhez az „energiát” stíluspontokkal tölthetjük fel. Ezek „tequila bombák” és mindegyikhez gyre több energia szükséges.

Életerő: ez a legalapvetőbb és kissé alán fantáziátlan, viszont annál hasznosabb bomba, amelyhez a legkevesebb energia szükséges. Egész egyszerűen feltölti az életenergiánkat, úgyhogy az „energiát” hasonlat ide passzol a leginkább... Akkor érdemes használni, ha már nagyon sokan károsították az egészségünket.



Fejlövés: néha úgy érezzük, hogy egy energiat igazi „fejlövést” okoz, azonban ez a speciális mozdulat tényleg erről szól – ha elég energiánk gyűlt össze, akkor a kamera ráközelít a tőlünk akár nagyon messze lévő gengszterre, és mi egyetlen golyóval (melynek útját követhetjük) fejbe (vagy más testrészen) tráfálhatjuk.



Buddabuddabudda: a játékban „barage”-nek hívják ezt a speckót, amely közben kicsit elszűrül a képernyő, körülöttünk lelassulnak az események, mi pedig folyamatosan sorozhatjuk az ellent golyó- és életerő-vesztés nélkül. Viszonylag rövid ideig tart, de ha elég szemfülesek vagyunk, könnyen kipucolhatunk vele egy szobát.



„Dervistánc”: ez a legerősebb, legdrágább speckó, amelyet tényleg csak akkor érdemes bevetni, ha nagyon sokan körbeverték Tequila felügyelőt. Ilyenkor hősünk félig leguggol, és körbe pörögve lassított felvétellel mindenkit szitává lö, aki a környéken található. Bár nem mi irányítjuk ezt a mozdulatot, a látvány mindent megér.



a *Stranglehold*-ban láthatunk. Gyakorlatilag MINDEN olyan attrakcióra képesek vagyunk, amelyeket a Woo-filmekben láthatunk: a levegőben pörögve, ugrálva, előre-hátra úszva, a golyók tüzeiben szinte táncolva káprázatos tömegmészárlásra vagyunk képesek Tequila felügyelővel.

Igazi újdonságnak azonban mégsem ezek a *Max Payne*-ben már látható ficsörök számítanak, hanem a környezettel való szédületes interakció. Lépcsők korlátjain, romos házak szegélyein, hatalmas dinoszaurusz-csontvázak gerincén (!) csúszhatunk lassított tempóban lefelé, miközben ólommal sorozzuk a kínai és orosz maffiózók kis hadseregét, akik kétségbeesetten próbálják eltalálni az ő szemszögükből nézve szélvészént száguldozó Tequilát. Ezenkívül bármilyen vízszintes felületre rácsúszhatunk: asztalokon, pultokon szánkázhatunk végig, sőt a különféle guruló asztalokra ráhasalva és ezeken kocsikázva is sorozhatjuk az ellent. Akár a pusztá fallal is interakcióba léphetünk: nekiszaladva eltaszajthatjuk magunkat tőle, és hátrafelé zuhanva tüzelhetünk.

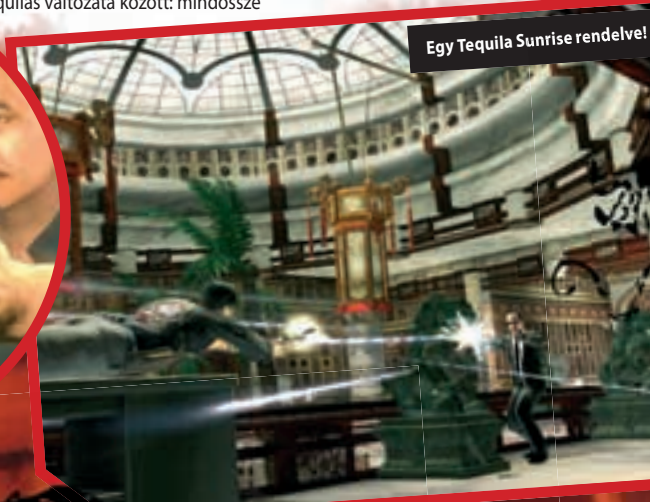
ITT AZ IDŐ, TEQUILÁZATOK!

Persze a kulcsszó most is a bullet time, amelyet ezúttal nemes egyszerűséggel „tequila time”-nak neveztek el Woo-ék. Lényegében nincs nagy különbség a *Matrix/Max Payne* óta ismerős effektus és tequilás változata között: mindössze

az elszűrülő környezet, illetve az számí újjdonságnak, hogy automatikusan beindul, valahányszor egy ránk tüzelő rosszfiú a mi perspektívánkba kerül, de persze mi magunk is „bekapcsolhatjuk”. A két *Max Payne*-ben időnként kissé frusztráló volt, hogy a bullet time aktiválásához előbb pár rosszfiút halomra kellett lőnünk: itt hál istennek ez nem jelent problémát, ugyanis szuperképességünk saját magától is viszonylag gyorsan töltődik fel. A játék elején kicsit godmode-nak is érezzük ezt a skillt, azonban később olyan mennyiségben rontanak ránk a maffiózók, hogy szinte folyton a tequila-metert fogjuk sasolni, hogy mikor kapunk már egy kis adagot! Szerencsére a hagyományos tequila time mellett egyéb speciális mozdulatokat is végre tudunk hajtani: ezek a tequila bombák, amelyekről külön dobozban is olvashattok. Ezek a speckók eleinte csak „nájsz ficsöröknek” tűnnek, az első néhány pályáig ugyanis egész jól megvagyunk nélkülkük, a harmadik-negyedikről viszont olyan szinten nehezedik meg a játék azáltal, hogy egész kis hadseregni rosszfiú ront ránk, hogy Yuan nyomozó számára élet-halál kérdéssé válik: a megfelelő időpontban a megfelelő tequila bombát használtuk-e fel.

A MING-KORSZAKI VÁZA SZÉTDURRANTVA A LEGSZEBB...

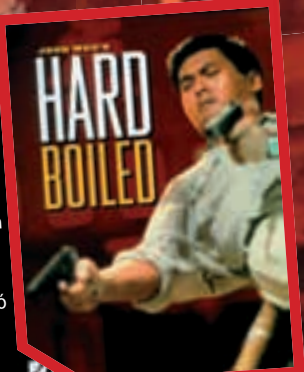
A *Stranglehold* az Unreal 3 motorját használja, és a készítők igyekeztek a benne rejlő lehetőségeket minél jobban kiaknázni. Ez különösen igaz a környezet megjelenítésére: mindegyik helyszín



Egy Tequila Sunrise rendelve!

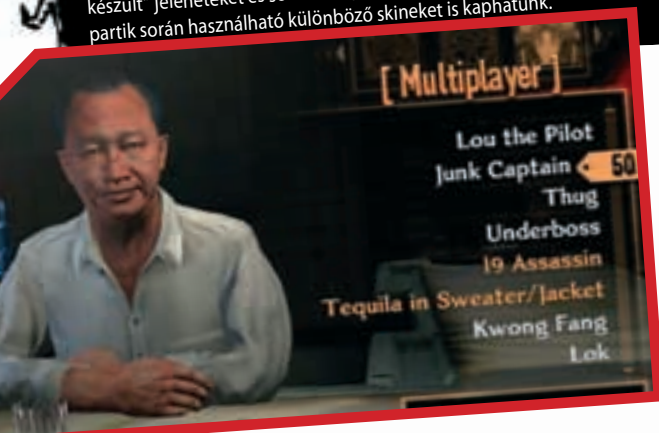
A „keményre főtt” zsarú

John Woo munkásságát gondolom, a legtöbb akciófilm-rajongó ismeri, ám a *Hard Boiled* (kínaiul *Lät sau san taam*, Magyarországon pedig „A fegyverek istene” címmel került a DVD-tékákba) mégis egy olyan filmje, amely egyszerre híres, sokat emlegetett, ugyanakkor viszonylag kevesen látták. Ennek oka egész egyszerűen az, hogy ez még hongkongi és nem hollywoodi film; egész pontosan John Woo utolsó kínai filmje, mielőtt Hollywoodba került volna. A játék tulajdonképpen a film „spirituális folytatása”, hiszen Yuan (Tequila) felügyelő mellett néhány egyéb fontosabb szereplő (például Tequila örökké morgó főnöke, akinek szájából a bevezetőmben is említett híres mondat elhangzott) is megfordul benne.



Találkozz John Woo-val!

Csakúgy mint a filmben, a játékban is találkozunk magával John Woo-val, egy bár tulajdonosa és Tequila barátja. Tequila ebben a bárban szokott szaxofonozni és tequila slammert iszogatni, amikor szolgálaton kívül van, illetve „Mr Woo“-val filozofálgatni az élet fontos kérdéseiről. Mi pedig különféle extrákat „vásárolhatunk” a Stranglehold során összeszedett pontjainkból; tényleg érdekes „így készült” jeleneteket és sok-sok képet, artworköt láthatunk, illetve a multiplayer partik során használható különböző skineket is kaphatunk.



a múzeumos pálya.

Azonban igazából nem is a pályák szépsége a döbbenetes, hanem az az élmény, ahogy tényleg szinte MINDENT atomjaira robbanthatunk szét, és a tárgyak tökéletes realizmussal adják át magukat az enyészetnek. Oldalakon keresztül ecsetelhetném, hogy mennyi mindenben tehetünk kárt, de legjobban talán akkor élveztem, ahogy destruktív hajlamaimat kiéltem, amikor a kaszinóban felrobbantottam a terem közepén magasan forgó kiállított díszautót, illetve amikor a bárban szétdurantottam a hatalmas akváriumokat. (Tudom, tudom: szegény halak...)

Bizonyos tereptárgyak szétlövésének egyébként játékmenetbeli szerepe is van azáltal, hogy így tudunk egyszerre több rossziút is megölni, illetve valamilyen

igazán dögösen kidolgozott és ráadásul igen változatos miliókben járhatunk – teaházak, kis falusi kikötők, kaszinók, múzeumok, penthouse-ok és így tovább. Mindegyik szék, asztal, akvárium, bárpult, festmény, szobor és a többi tereptárgy is hihetetlen részletességgel ki van dolgozva, emellett pedig teljesen a helyhez is illő, nem csak azt érezzük, hogy csak odahajigálta őket a pályaszerkesztő úriember. Bizonyos helyszínek láttán effektíve a számat tátottam, pedig a Bioshock-ot leszámítva már régen tettem ilyet: az egyik egy gazdagon berendezett luxusbár volt; a másik pedig

Madarat tolláról, filmet játékaról

A filmre vonatkozó rengeteg egyéb utalást is láthatunk: kezdve az olyan egyértelmű jelenetektől, mint a „teaházi lövöldözés”, illetve az ott látható madárkalkák, egész az olyan finomabb kikacsintásokig, mint a papírból összehajtogatott madárkák. Akik látták a filmet, azok jól tudják egyébként, hogy nem maga Tequila hajtogatta ezeket össze a film során, hanem Alan, egy a maffiózók közé bérgyilkosként beépült zsarú, aki a film másik főszereplője. A film nyitójelenetében pedig a „tequila slammer” nevű ital készítését láthatjuk, amely a játékban is szerepel.



Ez a „Vlad” nem egy Drakula, de azért meg fog gyűlni vele a bajunk...



Nem beszélhetnénk meg ezt a dolgot, mielőtt becsapódna ez a golyó?



akadályon továbbjutni. A különféle karakterek kidolgozásánál nem annyira az ultrarealizmus, inkább egyfajta stilizált megjelenítés vezérelte a fejlesztőket. A készítők természetesen Chow Yun-Fat külsején dolgoztak a legtöbbet: Tequila felügyelő pontosan úgy néz ki, mint a híres filmsztár úgy 10-15 évvel ezelőtt. A többi fontosabb karakter egy része jól ki van dolgozva, a többi olyan átlagos, beleértve Yuan barátját is. Kicsit zavaró viszont, hogy a karakterek animációja hétköznapi viselkedésnél (amikor

éppen nem buddabuddáznak ezerral) időnként eléggé darabos, természetellenes és ez még Tequilánál is elmondható. Úgy látszik, sokkal nehezebb munka lehetett azt a jelenetet tisztességesen kidolgozni, ahogy hősünk átmeleg az utcán, mint a legnyakatekerőbb attrakciót...

„MÍ BÍ GUD KÁPI!”

Na jó, rosszmaájú vagyok: Mr. Yun-Fat az évek során tökéletesen megtanult angolul, és ezt ebben a játékban is bebizonyította, bár azután, hogy végignéztam a Hard Boiled több mint kétórás, újravágott, eredeti verzióját kanton nyelvjárású kínai nyelven (persze azért angol felirattal, nem vagyok mazochista...), kicsit mókás volt, hogy most a színész és kollégái is angolul beszéltek egymással. Yun-Fat egyébként egész jó szinkronmunkát végzett: sokkal meggyőzőbb például, mint Johnny Depp a második Karib-tenger kalózái alapján készült játékban. Más ismert színész egyébként nem dolgozott ennél a játéknál (úgy látszik, elment Yun-Fatra az összes pénz...), de azért mindenki tisztességes munkát végzett; ritka a túljátszás vagy az unott fahangon előadott párbeszéd. A játék zenéje átlagos akciófilmzene, semmi különleges, bár azért jól illeszkedik a *Stranglehold* stílusához.

PÁR HULLÁVAL TÖBBÉRT

Egyetlen kérdésre még nem válaszoltam, ami minden bizonnyal felmerült bennetek: vajon hosszú távon a játékmenet elég színvonalas-e ahhoz, hogy *Max Payne* killerként emlegethessük? No, a *Stranglehold* első szakaszában hatalmas élmény a rengeteg speciális

mozdulat, a fantasztikus kidolgozott és atomjaira robbantható környezet vizuális orgazmusa, illetve egész egyszerűen a véres, de azért kellőképpen stílusos mészárlás öröme nagyon feldobja a blazírt akciójajongókat is. Egy idő után azonban a rengeteg öldöklés kezd kicsit monotonná válni; a sokadik szünni nem akaró tűzpárbajba azért már kicsit belefásul az ember. A készítők elkövettek azt a hibát is, hogy a játék rövidségét palástolva, a későbbi pályákat alaposan megnehezítették. Emiatt valahogy megtörik a játék lendülete, mert a különféle légi attrakciók, tequila time-ok és bombák helyett kénytelenek vagyunk taktikázgatni, illetve hátulról durrogatni a távoli ellenségre. Ez a „lesipuskázás” pedig nem a *Stranglehold* erőssége: rendkívül unalmas és kicsit lélekölő is így messziről lövöldözni. Még inkább bosszantó, amikor ezután egy jó messze lévő automatikus mentésponttól kell visszatérnünk a játékállást, mert csak-csak meghaltunk és előlől kell kezdenünk az egész procedúrát.

MAX PAYNE MEGÚSZTA...

A *Stranglehold* kisebb hibái ellenére rendkívül jól kidolgozott, hangulatos, pörgős akció-TPS, amelynek sikerült némileg megszorogatni a *Max Payne*-eket, de azért az egyértelmű, hogy nem verte le azt a képzeletbeli lécet. Az atomjaira szétrobbantható környezet nagyon ott van a színen, a John Woo-hangulat tökéletes és még a sztori is egész jól sikerült. Van még egy hatjátékos multirész is, de ez inkább a „köszí srácok, de inkább nem kellett volna...” kategória. A tequila time-nak – amely tulajdonképpen a já-

Valószínűleg ebben az illusztris gyárban készülnek a Made in China termékek...

Amit még Mady sem tudott: Tequila Slammer recept!

Mady kollégánk kedvenc itala évek óta a tequila, azonban még ő sem ismerte azt a tequilakoktél-receptet, amelyet a *Hard Boiled* című filmben láthattunk először, és magában a játékban is szerepel. A Tequila Slammer receptje a következő: végy egy jó nagy vizes poharat, egy üveg tequilát és valamilyen szénsavas üdítőt (a filmben, illetve a játékban ezt nem lehet látni, pontosan melyiket): 7Up, Sprite, vagy Ginger Ale. Pezsgőt is használhatsz, de akkor már nem maradsz teljesen („odacsapós”) név a kissé sajátos koktélkeverési módszerből ered, ugyanis nem hagyományos mixer rázásával készül az itóka, à la Tom Cruise, hanem sokkal macsóbb módon: a pohár 1/5 részét üresen kell hagyni, majd a tenyerünket rátevé odaverni az asztalhoz. A szénsavtól a kevert ital alaposan felhabzódik, ezért gyorsan, egy szuszra fel kell hajtani. Fogyasztása a *Stranglehold* előtt különösen ajánlott!

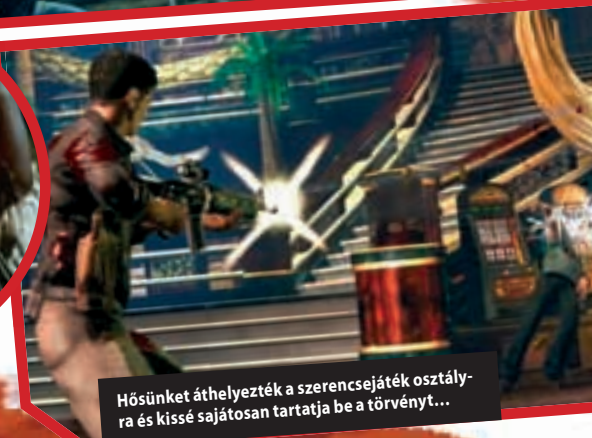


A *Hard Boiled* nemcsak a hongkongi akciófilmek igazi gyöngyszeme, hanem minden idők egyik legvéresebb mozija is. Az IMDB-n valamelyik fanatikus összeszámolta a hullákat: egész pontosan 230 embert ölnek meg a filmben!

Tequila felügyelő mindennél jobban utálja a vizet...



Hősünket áthelyezték a szerencsejáték osztályra és kissé sajátosan tartatja be a törvényt...



ték szíve – a multiban nem sok értelme van, így a többjátékos összecsapások silány pufogtatásokra degradálódnak. A pályák sem igazán alkalmasak a multi élményre, úgyhogy komolyan nem értem, hogy minek erőltették ezt annyira Woo-ék.

Single player TPS-nek azonban a *Stranglehold* igen jó, még akkor is, ha nagyon rövid, és sajnos nincs sok értelme újrajátszani. Ugyan nem fogunk még évek múlva is erről a TPS-ről beszélni, mint a műfaj nagy klasszikusáról, de így az ősz eleji szürkeségben érdemes belevágni ebbe a színes, pörgős, véres és látványos játékba. Igazi inyencek pedig feltétlenül szereznek meg valahonnan az eredeti nyelvű *Hard Boiled*-et a maximális beleéléshez, aztán hajtsanak fel egy tequila slammert játék előtt!

Bad Sector

Hardver kisokos

Amennyiben a kártyánk nem tudja a Shader 3.0-át, akkor nagy esély van rá, hogy a képernyőnkön csak a feketeséget bámulhatjuk ☹. Ha a fény-árnyék hatásokat kikapcsoljuk, akkor a játék akár 20%-al is gyorsabb lehet.



„Állj! Ne lőjön, titkos információm vannak!” „Nem baj, már tudom...”

„Come here, make my day!”
– ja bocs, ez Clint Eastwood...

Max Payne-t eszi a „sárga” irigység, vagy fordítva...?



HARDVER

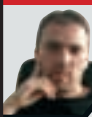
MINIMUM	EZEL TOLTUK
PIV 2 GHZ	INTEL, CORE 2 QUAD
1 GB RAM	2 GB RAM
156 MB VGA	8800 GTS VGA

Az új gépemem szerencsére viszonylag röccenésmentesen futott a játék, de a régebbi masinák tulajdonosai gondban lehetnek...

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Döbbenetesen kidolgozott, nonstop akció	GRAFIKA	9
↑ Remek speciális mozdulatok	HANGOK	9
↓ Kicsit rosszul kiegyensúlyozott nehézségi szintek	IRÁNYÍTÁS	9
↓ Rövid	HANGULAT	9
	KIHÍVÁS	8
	SZAVATOSSÁG	5

BAD SECTOR VÉGSZAVA:



A *Stranglehold* ugyan nem jelent mérőkövet az akciójátékok világában, de még így is a legjobban sikerült *Max Payne*-klón, döbbenetes technikai megoldásokkal. Ha szeretted a *Max Payne*-eket, ne hagyd ki!

87%

ÉS A TÖBBI:

Max Payne 2	95%
A folytatás még ütősebbre sikerült, mint az alapjáték: kidolgozottabb sztori, rövid ideig irányítható bérgyilkosné és technikailag is jelentős fejlődés jellemezte a <i>Max Payne 2</i> -t..	
Max Payne	94%
Éveken keresztül dolgoztak rajta, de megérte a várakozást minden idők egyik leghíresebb akciójátéka, amelyben először láthattuk a bullet time effektet –, leszámítva a <i>Matrixot</i> természetesen.	
Dead to Rights	72%
Egy eleinte ígéretesnek tűnő, ám elég hamar unalomba fulladó, átlagos <i>Max Payne</i> -klón. Közepes grafika és önméltó játékmenet jellemzik a játékot, amely egy késői Xbox port volt PC-re.	

WORLD IN CONFLICT

MULTITESZT

EXTRA ▶ EXKLUZÍV 10 NAPOS KIPRÓBÁLHATÓ VERZIÓ A DVD-N

Egy játék, amely már single player módban is ütött, de multiban gyakorlatilag tényleg mindent bealáz – az alábbiakban újtára indul a megállíthatatlan *World in Conflict* diadalmenet.

Bizonyára sokatokban felmerül most a kérdés, hogy az elmúlt havi hétoldalas teszt után mit keres még egyszer a *World in Conflict* a GameStar hasábjain. Az ok igazán egyszerű, legutóbb ugyanis csak futólag tudtuk kipróbálni a multit, de már ekkor is éreztük, hogy igazán nagy durranás lehet belőle. Most pedig kezünk közé került a végleges verzió, és rögtön egyértelművé vált, hogy mindenképpen megérdemli a játék, hogy részletebben értekezzünk multiplayer módról is. A formabontó ötletnek és a különleges újításoknak hála a *World in Conflict*

többjátékos módja nemcsak egyszerűen tisztességes iparismunka, hanem idestova akár zseniálisnak is nevezhető. Na és persze ne feledkezzünk meg exkluzív akciónkról sem, amelynek keretében 10 napon keresztül mindenki kipróbálhatja a programot, méghozzá teljesen ingyenesen. A CDProjekt jóvoltából lemez mellékletünkre került magyar nyelvű (!!!), minden multis ficsört tartalmazó trialról a DVD-tartalomban olvashattok részletesen.

EL NEM FELEJTI

Legutóbb ugyan volt szó a most következő dolgokról, de az újoncok kedvéért egyszerűen muszáj megemlíteni néhány fontos dolgot a játékkal kapcsolatban. A *World in Conflict* ugyebár napjainkban játszódik, a hidegháború azonban itt kissé másképp alakult, mint a valóságban. Az erőviszonyok felborultak, a NATO és az USA egyesített csapatai folyamatos harcban állnak a Szovjetunióval. A kampány mindkét fél oldalán betekintést enged a háborúba, maguk a küldetések pedig viszonylag változatosak és élvezetesekek, bár nem fogunk még hetvenévesen is emlékezni rájuk. Az egyjátékos mód legfontosabb szerepe az, hogy megfelelően kikapasztsaljuk az irányítást és az egyéb mesterfogásokat. Márpedig a kezelés merőben eltér az átlagos RTS-ektől, leginkább a *Total War* szériát juttatja eszünkbe. Az egér csak a látószög változtatására,

forgatásra, zoomolásra használható, a kamerát mozgatni az iránygombokkal tudjuk. Érdekes még megemlékezni a csapatkijelölésről is, ami szintén hasonló a Creative Assembly alkotásához, az egységeket egyetlen kattintással elérhetjük a kezelőfelületről. A felgyorsított játékményt bizony megkívánja ezt a fajta leegyszerűsítését, a *World in Conflict* ugyanis egyike az utóbbi évek legpörgősebb stratégiáinak. Az iram szerencsére ez esetben nem megy a taktikázás rovására, ezáltal a játék egyszerre marad gondolkodtató és izgalmas még a más kategóriákban

mozgók számára is. Kis összefoglalónk végén még két fontos részlet maradt, a DirectX 10-et használó grafikus motor és a teljes magyar szinkron. A magyartás profi munka, hatalmasat dob a hangulaton a kiváló színészek közreműködése, a grafika pedig a stílushoz képest egészen elképesztő, gyönyörű füst- és robbanáseffekkel.

TANK VS. TANK

A multiplayer menübe érve három fontos menüponton akad meg az egyszerű virtuális hadvezér szeme. Az online és a local network játékmódok neve magáért

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
RTS

KÖRNYEZET
MODERNKOR

KIADÓ
SIERRA

FEJLESZTŐ
MASSIVE
ENTERTAINMENT

FEJLESZTŐI PORTRÉ

Az 1997-ben alapított svéd fejlesztőstúdió hatalmasat durrantott a Ground Control sorozattal, nem meglepő hát, hogy a Vivendi hamarosan fel is vásárolta őket.

GYORSLINK
1551

Sikereket csak megfelelő csapatmunkával érhetünk el



Bizonyos páncélosok átgázolhatnak a sekélyebb vizeken, hogy az ellenség háta mögé kerüljenek





Taktika bombázókhoz: hit and run!



Egy jól időzített bombázás elől nincs menekvés

beszél, interneten és helyi hálózaton keresztül is hadakozhatunk. Aki profibb, könnyedén indíthat saját szervert is, csak néhány egyszerű beállítást kell elvégeznünk. Kiválaszthatjuk a pályát, a játékosok számát és a meccs hosszát is. Ebben a pillanatban rögtön két fontos újdonsággal is szembesülünk. A *World in Conflict* multicjáték ugyanis nem addig tartanak, amíg egyik fél véglegesen megsemmisíti ellenfelét, hanem egy előre meghatározott időpontban érnek

mellett még egy remek ötletet is átmentettek a Massive dolgozói, nevezetesen az automatikus pályaváltást. Ha véget ért az egyik menet, nem kell kilépní, majd csatlakozni az új szerverhez, hanem a program automatikusan átdob minket a következő beállított terepre. Különösen jól jöhet ez a klánok gyakorlásához, illetve ha egy baráti társaság akar együtt játszani, hiszen nem kell minden alkalommal keresgélni a megfelelő szervert. Még egy érdekes feature – amit máshol

és döntésünkől függően férünk majd a későbbiekben hozzá az egységekhez és támogatásokhoz. Az Infantry felel a gyalogságért, azaz legkönnyebb hadosztályért. Egyszerű katonák, mesterlövészek tartoznak az irányítása alá, akik ugyan másodpercek alatt megsemmisíthetők, mégis szerves részét képezik egy hadseregnek. A túléléshez itt nagyon trükközni kell: fedezékről fedezékre sprintelni, felderíteni, gyors akciókat végrehajtani. Az Armor-osztálynál a páncélosoké a

mégis azt hiszem, hogy elég jó képet ad a hangulatról. A Massive játéka könnyen tanulható és kezelhető, mégis összetett és sok taktikai lehetőséggel kecsegtet. A kezdőknek sikerélményt ad, a profik klánokat szervezhetnek, bajnokságon indulhatnak, hogy a dicsőségslista élére törjenek. Most már bátran kimondhatom, jelen pillanatban ez az egyik legjobb RTS! **ashe**

» RESPAWN OPCIÓ MELLETT MÉG EGY REMEK ÖTLETET ÁTMENTETTEK, AZ AUTOMATIKUS PÁLYAVÁLTÁST «

véget, mondjuk fél óra elteltével. A játékban bevezetett respawn-rendszer lényege ugyanis az, hogy ha valaki az összes egységét elveszti, akkor sem esik ki véglegesen az ütközetből, hanem némi várakozás után újra bekapcsolódhat. Az ötlet azért igazán remek, mert a kezdők sok esetben pont a korai vereségek miatt hagynak fel hamar a multival. Most pedig, ha egyszer kikapnak (márpedig eleinte ki fognak), akkor nyugodtan figyelhetik tovább az ütközetet, elleshetnek néhány taktikai fogást, majd pár pillanat múlva máris újult erővel rohamozhatnak. Az eredeti-legalább FPS-ekben szereplő respawn-opció

azért már láttunk, de a *World in Conflict*-ben új értelmet nyer – a tizenhat fős ütközetek lehetősége. Az átlagos RTS-ekben inkább csak gondok okozott a túl sok játékos, itt azonban rettenetesen brutális csaták kerekednek ki. Na, és ne feledjük azt sem, hogy minden résztvevőnek eltérő arzenálja van...

FELDERÍTŐ HELIKOPTER VAGY TŰZÉRSÉG?

A *World in Conflict* szeniális ötlettel oldotta meg, hogy gyakorlatilag minden multis összecsapás különböző legyen. Miután csatlakoztunk egy játszámához, kasztot kell választanunk magunknak,

főszerep, akikkel a legkönnyebb command pointokat elfoglalni, és úgy egyáltalán sárba tiporni az ellenséget, a légi támadások ellen viszont védtelenek. A Support Forces nevéből adódóan a kiegészítő egységeket jelenti. Vezetője rendelkezik a légvédelmi ütegekkel, a tűzérsséggel, azaz az igazi ütőerővel, ám ha csapatait támadás éri, pillanatok alatt elhullnak. Végezetül pedig ott az Aerial Specialist, a légi harc felelőse. Villámgyors felderítő helikopterek, hatalmas bombázók segítik őt az érvényesülésben, megsemmisíteni nagyon nehéz, ám nagyon körülményesen tud csak szerezni parancsnoki pontokat, és ezáltal utánpótlást. Az erőegyensúly szerencsére példásan jól meg lett oldva, minden kasztnak megvannak a saját erősségei és gyengéi, egyedül senki sem tud sikert aratni. A csapatmunka pedig valami elképesztő játékelményt ad: miközben gyalogosaimmal araszolok egy stratégiai pont felé, ellenséges páncélosok törnek rám, ám csapattársam bombázi még épp időben a segítségemre sietnek. Gyorsan elfoglalom a kijelölt pozíciót, bevárom a tankokat és együtt indulunk tovább. Félúton azonban tűzérsségi támadás ér minket, gyakorlatilag a teljes csapatom odavész, a túlélőkkel pedig visszavonulok, hogy bevárjam az utánpótlást.

GYŐZTÜNK, SIR!

Az utolsó néhány mondat csak egy röpke kísérlet volt a *World in Conflict* multiplayeres csatáinak érzékeltetésére,

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
2GHZ CPU	3GHZ CPU
512MB RAM	2GB RAM
128MB VGA	256MB VGA

A multihoz egy sokkal erősebb gép szükséges, mint az egyjátékos módhoz. Ha normális beállításokkal akarsz játszani, akkor a másfél giga RAM gyakorlatilag alapkövetelmény.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Pörgős stratégia	GRAFIKA	9
↑ Kiváló irányítás	HANGOK	9
↑ Ranglisták, chat és rengeteg funkció	IRÁNYÍTÁS	10
↓ Kicsit lagos	HANGULAT	10
↓ Egyelőre kevés a játékos	KIHÍVÁS	9
	SZAVATOSSÁG	9

ASHE VÉGSZAVA:



A *World in Conflict* által nyújtott élmény multiplayerben teljesedik ki igazán, hála az egészen újszerű játékmecanizmusnak.

91%

ÉS A TÖBBI:

Codename: Panzers PT	90%
Magyar fejlesztésű műremek, a második világháborús stratégiák egyik etalonja.	
Blitzkrieg 2	85%
Remek második világháborús RTS egy sok csatát megélt fejlesztőcsapattal.	
Battlestations Midway	84%
Tengeri ütközeteket szimuláló akció-stratégia keverék Magyarhonból.	



A gyalogság ideális a stratégiai pontok gyors elfoglalásához



MEDIEVAL II TOTAL WAR - KINGDOMS

Mostanában a kiegészítők korát éljük. Alig tettük félre a parádés *Civilization IV* add-ont, máris gyülekezhetünk a hadijelvények alatt, hiszen harcra készen berobogott az életünkbe a Total War-széria legújabb képviselője.

Kicsit úgy érezheti magát a *Medieval II: Total War Kingdoms*, mint az a tanuló, akit közvetlenül az osztály eminense után hívnak ki felelésre (már amennyiben eltekin-tünk attól, hogy programok ritkán szokták bár-hogy is érezni magukat). De nincs mit tenni, a *Civilization IV Beyond the Sword* után kell bizonyítani. Ahogy mondani szokták: innen szép nyerni! Maximum nem sikerül...

ként, külön játékként telepíti fel a számítógépre. Igazán akkor fogunk értetlenkedni, amikor mindez óráknak tűnő lassúsággal történik. Két söröslátétnél le merem fogadni, hogy ez a játékvilág leghosszabb installálásával „büszkélkedő” kiegészítője. Szóval miután ptyeregve letöröltük a merevlemezünk értéktelenebb részének tűnő felét (hogy legyen hely annak a néhány gigabájtnak, amit a *Kingdoms* követel), akár neki is láthatunk a felfedezésnek. Mint az kiderült, ezúttal a középkor négy jelentős konfliktusával ismerkedhetünk

építenünk, diplomataikat, kereskedőket irányítanunk, egységeket toboroznunk, no és nem utolsósorban harcolnunk. Előbbieket a térképen bogarászva, körökre osztva, a legutóbbit pedig háromdimenziós csatamezőn, valós időben.

ÖLTÖZZETEK ÚJ RUHÁBA...

A döcögős kezdés után kicsit ellágyulhatunk az igyekezeten, amivel a készítő próbálták teljesen egyedire hangolni az egyes kampányokat. A stílusos kezelőfe-

változtatások miatt már jár a piros pont. Kezdjük akkor a spanyol hódítókkal, akik szemlátomást úgy érzeknek a mai Mexikó partjaihoz, mint akik maradni akarnak. Ez egy ideig nem is zavarja a helyieket, de amikor az ajándékozó ceremóniákat ultimátumszerű követelések váltják fel, akkor bizony előkerül a fogazott bunkó és a hajítódárda. A hadjárat során a spanyoloknak két fő gondjuk akad: a terepviszonyok és katonáik ellátása, pótlása. A játék kezdetén ugyan úgy tűnik, hogy sétágalopp lesz a közép- és dél-amerikai kirándulás, a

» AMIKOR AZ AJÁNDÉKOZÓ CEREMÓNIAKAT
ULTIMÁTUMSZERŰ KÖVETELÉSEK VÁLTJÁK
FEL, AKKOR BIZONY ELŐKERÜL A FOGAZOTT
BUNKÓ ÉS A HAJÍTÓDÁRDA «

NÉGYSZE- LETES TOR- TÁCSKA

A kiegészítő több szempontból is különleges. Az még csak hagyján, hogy a magába foglalt négy hadjáratot egyen-

meg közelebről. Szó szerint közelebről, mivel az alapjáték térképéhez képest kisebb területen kell a bevett gyakorlatot követnünk, azaz városokat, várakat

ület csak egy dolog, a kötelező gyakorlatként vehető új egységek, építmények szintén nem érdemelnének különösebb hurrázást, de a játékmenetet érintő apró

feladat (különösen a legnehezebb fokozaton) több mint komoly. A kiegészítő talán legjobban sikerült darabját az is feldobja, hogy számos esemény fogja pillana-

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
STRATÉGIA

KÖRNYEZET
NÉGY KÖZÉPKORI
HADSZÍNTÉR

KIADÓ
SEGA

FEJLESZTŐ
CREATIVE ASSEMBLY

FEJLESZTŐI PORTRÉ

A Total War és a Creative Assembly tulajdonképpen egy fogalom lett mára. Munkájuk magáért beszél, felesleges is lenne további méltatásuk.

GYORSLINK
2239

ARANYBA KÉNE ÖNTENI ŐKET

Sokan gondolhatjuk azt, hogy a spanyolok könnyedén gázoltak át a „kőbunkós” helyieken, hogy hozzáférjenek az áhított kincshez, az aranyhoz. Elvégre az ágyú, a muskéták, a fémpáncél és a lovasság mind olyasmí volt, amivel a helyiek nem rendelkeztek. Ennek ellenére a maják komoly ellenállást fejtettek ki, még úgy is, hogy a nagy Cortés minden trükkjét bevetette (helyi szövetségesek, diplomáciai, taktikai manőverek stb.). A maják fővárosából, Tenochtitlánból például az első alkalommal véres ösvény veze-

tett a biztonságos partig, a helyiek ugyanis fellázdáltak a spanyol idegeneket szívélyesen üdvözlő uralkodójuk, II. Montezuma ellen. Csak ebben az incidensben 600 katonáját és sok ezer beenszülött támogatóját veszttete el a hódító európai hadvezér.

A játék ebből a szempontból tökéletesre vizsgáljuk. Hiába a technikai fölény, ha a dzsungelben kényserítjük csatára a spanyol lovasságot, bizony komoly veszteségeket okozhatunk a magas lóról harcoló betolakodóknak.



Tenochtitlán ostroma egy korabeli ábrázoláson

tok alatt átrendezni az erőviszonyokat. Időről időre érkezik például anyagi és katonai erősítés a spanyol uralkodótól, ugyanakkor felbukkannak a többi európai állam képviselői is, hogy saját nemzetük számára hasítsanak ki új birtokokat az ígért földjéből.

VÉR ÉS KERESZT

A játékmenet ugyan hasonló a *Medieval II*-ben megismerthez, ugyanakkor itt-ott azért néhány finomságot elcsíphetünk. Például a katolikus misszionáriusok tevékenysége ellen az aztékok nemcsak lelki vezetőik bevetésével védekezhetnek, hanem úgy is, hogy saját egységeiket küldik rettegve tisztelt istenük áldozati oltára elé. Ilyenkor az adott területen kicsit növekszik a vérszomjas napisten támogatottsága. Ideje rugalmasan elszakadni az amerikai kontinenstől, hiszen máshol is találunk csemegéznivalót. A Teuton Lovagrend tagjai például igen ambiciózus tervekkel indulnak a Baltikumba, amit nagyjából

úgy tudunk egy mondatban összefoglalni, hogy mindenkinek el akarják kenni a száját, aki csak a környéken van. Keresztény rend lévén, az ő esetükben sem árt odafigyelni a lakosság hitbeli meggyőződésére. Már csak azért sem, mert a legkeményebb alakulatok csak olyan tartományokban toborozhatók, ahol a keresztény népesség aránya örvendetes magas. A kampány érdekes csatákat ígér a talpig vas, lassú lovagok és a fűrge, távolsági fegyvereket használó litván csapatok között.

SZENTFÖLDI ZARÁNDOKLAT

Hogy továbbra se menjünk túl messzire a keresztstől, folytassuk a Szentföldön játszódó epizóddal. Itt a két keresztény állam próbálja megtartani a megszerzett területet az egyre újabb hullámokban támadó muszlimokkal szemben, de a történet alakulásába a bizánci csá-

A helyekre sötét napok jönnek



szár és az egyre erősödő törökök is bele akarnak szólni. Talán a legkevésbé érdekes és egzotikus hadjárat a Brit-szigetekre visz minket, ahol az angolok, skótok, walesiek, írek és norvégok veselkednek egymásnak. Ebben a szcenárióban (is) nagy szerepe lehet az új védelmi installációnak, a vizes-árokknak.

Mind a négy hadjárat sokorás, kellemes elfoglaltságot ígér, viszont igazából csak az amerikai hódításról merjük azt állítani, hogy merészen eltér az alapjáték stílusától. A veteránok azért néhány esetvonásnyi különbséget felfedezhetnek a hagyományosabb kampányoknál is (bár gyanús, hogy ez inkább a friss patchelésnek köszönhető). A kémtevékenység kifejezetten nehezebb lett. Hiába van tapasztalt spionunk, egy nagyobb város kikémlése igen komoly rizikófaktorral jár. És ha nem sikerül, már nézhetünk is utánpótlás után. Másik példa: a több sereg részvételével zajló ütközeteknél, ha saját csapataink közül valamelyiket a gép felügyeletére bizzuk, eldönthetjük, hogy az védekező vagy támadó manővereket hajtson-e végre. Sajnos az eredeti program néhány kellemetlensége itt is kiütözközik – így például az MI tehetetlensége a bizonyolultabb valós idejű csaták során. Gondolom, az ímént említett bővítéssel ezen akartak valamelyest javítani.

ÉS A TÖBBI, ÉS A TÖBBI

A hagyományokhoz híven most sem úszuk meg néhány önálló csata és multiplayeres pálya nélkül, továbbá hivatalosan is bekerült a játékba a hotseat üzemmód. A hivatalos szót az indokolja, hogy némi fájllekkeléssel a korábbi játékok-

ban is elő lehetett varázsolni ezt a funkciót. A különbség annyi, hogy most már gördülékenyen, rendezett keretek között használható. Tehát takaros, rendes kiegészítő lett a *Kingdoms*, de minthogy az alapjátékban semminemű lényeges változtatást nem találunk, így a végítélet az, hogy ez bizony csak felerészben királyság.

-csonti-

HARDVER

MINIMUM	EZEL TÖLTÜK
1,5 GHZ CPU	AMD 3500+
512 MB RAM	1 GB RAM
128 MB VGA	GF 7800 GT

Ha végigbirjuk cémával a világrekordgyanus installálást, utána már csak a párezer fős csatáknál lehetünk gondban.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Négy önálló hadjárat	GRAFIKA	9
↑ Átgondolt, profi kivitelezés	HANGOK	9
↑ Sok új egység, épület	IRÁNYÍTÁS	8
↓ Az alapjáték érintetlen maradt	HANGULAT	8
↓ MI-problémák	KIHÍVÁS	10
↓ Hosszú installálás, nagy helyigény	SZAVATOSSÁG	8

CSONTI VÉGSZAVA:

Kár, hogy a Beyond the Sword olyan szintet állított fel, amelynek elérésére ennek a takaros műhelymunkának esélye sem volt.

86%

ÉS A TÖBBI:

Civilization IV: Beyond the Sword 94%
A valaha kiadott legütösebb kiegészítő. Igazából az elnevezése megtévesztő, hiszen nyugodtan hívhatták volna Civilization V-nek is.

Medieval II: Total War 93%
Az alapjáték a Total War-sorozat talán legjobban sikerült darabja. Ezért is öröm, hogy most néhány játékorával meghosszabbodik a játéklémeny.

Europa Universalis III 88%
A másik profi boszorkánykonyhában (Paradox) készült, hasonlóan jó minőségű birodalomépítő cucc – körök nélkül.



A hétfő reggeli forgalom ehhez képest lézengés



Koponyahalmokkal is feldobhatjuk a lakosság hangulatát



TIGER WOODS PGA TOUR 08

Gondolom, sokan irigyeltétek már az amerikai filmekben látható tipikus jelenetet, mikor a két jó barát golfütőt ragadva kimegy a mesterségesen kialakított zöldellő mezőkre, és néhány távoli lövés kíséretében megbeszélik a gondolataikat. Ugyan a beszélgetést mellőzve, de olcsóbban ugyanezt kellene kapnunk a *Tiger Woods PGA Tour*-tól is.

Ez a bizonyos hadonászás és a labda légi transzportálásának bottal végrehajtott művészete nem más, mint a golf. Nem ám egy olcsó műfaj, ezért nem is meglepő,

hogy a sportág legnagyobbjai a világ leggazdagabb emberei között vannak számon tartva (illetve, hogy azokban a bizonyos amerikai filmekben sem éppen a munkásosztály vonul ki a fűre).

A *Tiger Woods* pedig mind közül jelenleg a legnagyobb, így természetes, hogy évről évre újabb, az ő nevével fémjelzett finomságot sütnék az Electronic Arts kemencéjében.

A PGA Tour pedig nagyon is finom, azonban a változatlan

recept miatt kissé unalmassá vált már az íze az évek során.

AMI MŰKÖDIK, AZON NE VÁLTOZTASS?

Az eddigi epizódok ugyan jól működtek, azonban az utóbbi években tapasztalható fröccsöntöttség sajnos a *Tiger Woods: PGA Tour* sorozatát is elérte.

Sokan kritizálják az EA-t, amiért igazi újítások nélkül hozza ki évről évre a milliós eladásokat produkáló alkotásait. Márpedig az új borítón és menürendszeren kívül nem sok minden változott. Azért igyekeztek az EA emberei némi újdonsággal megfűszerezni a sorozatot, ilyen például a GamerNet, aminek hála saját magunk állíthatunk fel különböző kihívásokat, és megtudhatjuk, hogy vajon tényleg mi vagyunk-e a világ legjobbjai az adott Challenge-en. Egy lehetetlen helyzetből kellene elútni a labdát? Fákkal körülvéve, orkánerejű széllel megküzdve? Vagy netán csak az érdekel, hogy tényleg képtelenség-e távolabb útni a kedvenc pályádon a labdát, mint amennyit egy óra küzdés árán sikerült összehoznod, és másnak sem menne több? A GamerNet jó kihívást nyújt a tapasztaltabb PGA Tour játékosoknak.

A HASZNOS ÚJDONSÁG

Játékmenet tekintetében egy kis segítő elemet is beépítettek az EA dizájnerei, mely főleg az utolsó ütéseinket könnyíthetik meg. Egy különleges nézet segítségével láthatjuk, hogy az általunk kitűzött erővel megütött labda pontosan hol állna meg. Miután észleltük, hogy túl erősen szándékozunk meglökni a kis fehér golyót, változtatunk még, de a különleges nézetet már csak a lövés után hívhatjuk elő újra (feltéve, hogy elrontjuk az elsőt, és nem

gyalogolunk már szépen a következő pálya felé egy szép Birdie után)

TAPASZTALAT = MAGABIZTOSSÁG

Az első lövések természetesen nagyobb eséllyel zúdulnak valahova be a susnyába, mint amiket később fogunk majd elereszteni, hiszen játékosaink folyamatosan tapasztalnak, és memorizálnak. Mikor milyen lövés nem ment jól, és miért. Legközelebb már sokkal magabiztosabban áll a labda mellé, és remegő lábak helyett betonbiztosan állva suhintja meg az ütőjét. Ennek köszönhetően minél többet játszunk egy pályán, annál jobb teljesítményt nyújthatunk később, ezért is érdemes többször végigjátszani a különböző kupákat, persze hacsak nem untuk meg azokat már az előző *Tiger Woods* játékokból...

ÚJRACSDMAGOLT FINOMSÁG

A *Tiger Woods PGA Tour 08* nem rossz játék, sőt az egyik legösszetettebb és legjobb golfos játék jelenleg a piacon. A gond csak az, hogy ha nem látnád, melyik lemezt helyezzed el a számítógép pohártartóján, nem tudnád, hogy most 06-ot, 07-et vagy 08-at írunk. A sorozat rajongóinak kötelező darab, de aki már az előző epizódot is kihagyta lustaságból, nem biztos, hogy sokat veszít, ha a *PGA Tour 08*-at sem spájzolja be magának.

Mayer

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIV 2.0 GHZ	PIV 3.0 GHZ
512 MB RAM	1 GB RAM
128 MB VGA	256 MB VGA

Ugyan szépségben elmarad a csúrszkonzol kollegáktól, de legalább ezért a látványért még nem kell erömű.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Kellems irányítás	GRAFIKA	9
↑ Tiger Woods!	HANGOK	8
↑ GameNet	IRÁNYÍTÁS	8
↓ Ugyanaz, mint tavaly	HANGULAT	8
↓ Meg azelőtt	KIHÍVÁS	8
↓ És azelőtt	SZAVATOSSÁG	7

MAYER VÉGSZAVA:



A *PGA Tour 08* jó játék, tavaly is az volt, csak akkor éppen egy icke-pickikét más néven adták ki.

80%

ÉS A TÖBBI:

Tiger Woods PGA Tour 2003	94%
Talán az eddigi legjobb játék a műfajban...	
Tiger Woods PGA Tour 2002	92%
... azonban az egy évvel fiatalabb verzió sem szégyenkezhet...	
Tiger Woods PGA Tour 06	91%
...vagy akár a 2005-ös kiadás.	



Monitor TV – színes egyéniségeknek



MONITOR TV | LG FLATRON™ M228W / M1921A

Minél több bemenet, annál több lehetőség! Mire alkalmas az új LG monitor TV? Használható monitorként, játékok és egyéb szórakoztató alkalmazások futtatására. Az audió/videó bemeneten keresztül egyszerűen csatlakoztatható DVD lejátszóhoz, videójáték konzolhoz, videó-kamerához és egyéb audió/videó eszközökhöz.



TV



Játék



Monitor





Hull a pelyhes fehér hó...



Ez lenne Darth Vader szarkofágja?

VIGIL: BLOOD BITTERNESS

Íme az utóbbi évek egyik legfurább, legérdekesebb hangulatú PC-s játéka. De vajon mennyiben játék és mennyiben egyedi grafikai kísérlet a Vigil?

Veszetek követ rám, amiért folyton retroélményeimrel jövök, de a Vigil képi világa számomra erősen – jó értelemben! – a ZX spectrumos idöket juttatta az eszembe, ahol a készítők egy-két vonallal, formával elképesztően expresszív hangulatot tudtak teremteni. Véleményem szerint a mai PC-s játékok rákfenéje, hogy mindent meg akarnak mutatni, mindent az orruk alá dugnak, paradox módon azonban éppen ezzel a hiperreális ábrázolással ölik ki az életet és a misztikumot a játékokból. Régi igazság, hogy sejtetni valamit sokkal erősebb fegyver, mint ábrázolni, mert a sejtetés esetében az ember agya dolgozni kezd: vajon mit akartak ezzel mondani? Vajon miféle titok lappang itt? S habár a titok gyakran az, hogy nincs is semmiféle titok, az érzés mégis végigkíséri az ilyen játékokat. Mindez remekül működik a

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
3D KALAND

KÖRNYEZET
SCI-FI

KIADÓ
FREEGAMER

FEJLESZTŐ
FREEGAMER

FEJLESZTŐI PORTRÉ
Hét programozóból összeállt független francia cég, ez az első játékuk.

GYORSLINK
2240

Manapság sajnos nem azok az idők járnak, amikor a PC-s játékok merész újításokról válnak híressé. Ha a hollywoodi tömegtermelés is megszégyenítő klónáradatban akad néhanapján egy-egy eredeti játék, az is inkább független készítő merészségét dicséri. Ebből adódóan a sokszor zseniális alapötletet megöli a low budget produkció, az amatőr megvalósítás. A Ps2-es zseniális

Okami óta várok arra, hogy PC-n is felbukkanjon végre egy olyan játék, amelynek képi világa elvárásos művészi stílusával. A *Vigil* első ránézésre ilyen játéknak tűnt, s habár meg sem közelíti az *Okami* szintjét, a fekete-fehér, elvont grafika azonnal felpeszdtette különleges vizuális megoldásokra éhes véretem.

GONOSZ HALÁL

A többepizódosra tervezett játék most megjelent első része meglehetősen sötét és annyira absztrakt, hogy a mai napig nem értem teljesen, hiába vittem végig. Főhőse Dehon, aki az ősi félistenek rendjének utolsó élő sarja. A Darth Vaderre emlékeztető égi hatalmasságok nagymestere Gomend volt, akinek tanításait négy tanítványa – Livos, Python, Armon és Dehon – vitte tovább. A tanítványok egytől egyig rosszindulatú, féltőrűt,

neurotikus lények, akiknek életét a sötét univerzum kaotikus erői határozzák meg. Livos az egyházi, történelmi és jogi iratok őrzője, Python az oktatásért felelős, Armon a hadsereg irányítója, míg Dehon, vagyis a főhős a diplomácia vezetője. A mester és a négy tanítvány harmonikusnak épp nem nevezhető démoni kapcsolatának a világegyetemben terjedő Gonosz vet véget, amely a *Végtelen történet* Semmijéhez hasonlóan lassan felfalja a kozmoszt, és fekete vákuumot hagy maga után. Ha mindez még nem elég, Dehon valamilyen rejtélyes oknál fogva bekattant, és válogatott szadista eszközökkel (kibelezés, akasztás, keresztre feszítés) kiirtja félisten testvéreit, valamint rabszolgáit; a tetemek elborítják a gótikus katedrálisra emlékeztető palota helyiségeit. A játék célja paradox módon voltaképpen nem egyéb, mint megérteni, mi is a játék célja, és rájönni arra, mit akar a Gonosz, valamint mi okozta Dehon ámokfutását.

MA FEKETE-FEHÉREN LÁTOM A VILÁGOT

A Vigil legnagyobb különlegessége a teljesen egyedi esztétikai megvalósítás. A játék grafikája fekete-fehér rajzokat vagy inkább könyvnyomatokat (litográfákat) idéz, ez a képregényszerű világ azonban tökéletes 3D-s térbeli megvalósítással párosul. A hatalmas gótikus-futurisztikus palotában való bolyongás ily módon már önmagában is óriási élmény, mely kicsit hátborzongató, kicsit szürreális, s melyet tovább fokoznak a filmbetétek és a furcsa hanghatások. A fekete-fehér környezetben bizonyos

dolgok azonban színesek: a vérfoltok például sárgák-pirosak, a szétszóródott naplók-levelek, amelyekből fontos háttér-információkat tudunk meg, kékek.

Öten, mint a gonoszok...



Hm..., mi ez a sárga paca már megint?





Így jár az, aki
ujjat húz velem!



Tudtam, hogy nem lett volna
szabad annyit innom tegnap...



Úgy látom, Aranka ismét
elvesztette az intimbetétjét

Vigil-ben, ahol a játékosnak folyton az az érzése, hogy a végtelen csarnokok, folyosók sokkal több titkot rejtenek, mint amennyit megismerhetünk.

A játék fantasztikus hangulatahoz hozzájárulnak a hanghatások is. A nyomasztó, kicsit indusztriális, kicsit horrorisztikus zene telitalálat, és ugyancsak remekül sikerültek a démoni hanghordozással elhörgött halandzsabeszédek, amelyeket feliratok révén érthetünk meg.

AKKOR MOST MIT IS KELL CSINÁLNUM?

A játékmenetről sajnos már nem tudok ennyire elismerően nyilatkozni. A készítőik szerint a *Vigil*-ben – egyedülálló módon – pont az a cél, hogy rájöjünk, miről is szól a játék, ez a hangzatos teória azonban a gyakorlatban már nem működik ilyen jól. Az rendben van, hogy a játék elején sem-

mit sem értünk a sztoriból, de miközben a palotában bolyongunk, és különféle feladványokat oldunk meg, illetve információkat gyűjtünk, a kóosz érzése csak még

» A JÁTÉK CÉLJA PARADOX MÓ- DON VOLTAKÉPP NEM EGYÉB, MINT MEGÉRTENI, MI IS A JÁTÉK CÉL- JA, ÉS RÁJÖNNI ARRRA, MIT AKAR A GONOSZ, VALAMINT MI OKOZTA DEHON ÁMOKFUTÁSÁT. «

jobbán elhatalmasodik rajtunk. A történet véleményem szerint túl elvontra sikerült, ami önmagában nem lenne baj, ha a játék végére összeállna valamennyire a sztori, ez azonban nem igazán történik meg. A feladványok egyébként nagyon egy-

szerűek, és ezért a *Vigil* sok értelemben inkább interaktív képregény, mint egy hagyományos értelemben vett kalandjáték. Feladatok lényegében a palota feltérképezésére, ajtók nyitogatására-csukására, információk gyűjtésére korlátozódnak. Dehonnak – spirituális lény lévén – imádkoznia kell bizonyos helyzetekben, így juthat be például csak titkos helyiségekbe. Bizonyos részek ügyességet, mások inkább gyors időzítést igényelnek – például csak meghatározott ideig tartózkodhatunk a csillagos ég alatt, vagy éhségünket – sajátos módon a halott rabszolgák hulláinak felfalásával – időről időre csillapítanunk kell. A hátralévő időt ezekben a szituációkban a zene megváltozása vagy valamilyen más hanghatás – például a szívdobogás ritmusa – jelzi. Dehont a jobb és a bal mouse gombbal irányíthatjuk: az előzővel mozoghatunk,

míg az utóbbival – a megfelelő szimbólumokra állva – ajtókat nyithatunk ki, vagy imádkozhatunk. Mindez végtelenül egyszerűvé, letisztulttá teszi a játékmenetet, ugyanakkor erősen csökkenti az interakciók lehetőségét. Néhány, úgymond „fejtoró” kifejezetten idegesítő tud lenni, például bizonyos helyiségekbe csak úgy tudunk bejutni, ha előtte az épület összes ajtaját lezártuk. Az összegyűjtött információkat, az elhangzott szövegeket, monológokat a „clues” menüben nézhetjük át, hallgathatjuk újra. A *Vigil*-ben nem lehet menteni, ehelyett a játék meghatározott checkpointtól folytatódik, ha elbaltáztunk valamit. Bár a játék hangulata azonnal rabul ejtett, érdemes elgondolkodni azon, vajon nem kellett volna-e a főszereplőt kissé szerethetőbb lénynek ábrázolni. Dehonn elmebeteg mazochista ámokfutó, aki kinyírja saját testvéreit, tetemeiket zabál, démoni hangján folyton önmargangoló, gonosz monológokat folytat – kissé öncélúnak érzem a figuráját,

némi humorérzékeny például igazán cseppenthetek volna fekete vérrrel teli vénáiba a készítőik. (A *Plainscape Tornament* RPG például tökéletes példa arra, hogyan lehet egy alapvetően ellenszenves figurát szerethetővé tenni.) A *Vigil* kb. három-négy óra alatt végigvihető, de a fejlesztők szerint csak afféle bevezető epizódról van szó, a későbbi részek összetettebbek és hosszabbak lesznek. A készítőik emellett szívesen fogadják a játékosok észrevételeit, hogyan lehetne a következő epizódokon javítani. Remélhetőleg sok visszajelzést kapnak, mert a *Vigil – Blood Bitternes* – komoly hibái ellenére rendelkezik egy jó játék minden potenciáljával.

Berrr

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TOLTUK
P III 733 MHZ	PENTIUM IV 3 GHZ
256 MB RAM	1 GB RAM
32 MB VGA	RADEON 9800 PRO

Semmilyen problémával nem találkoztam.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Egyedülálló, művészi grafikai stílus	GRAFIKA	9
↑ Remek hanghatások	HANGOK	9
↑ Különleges hangulat	IRÁNYÍTÁS	7
↑ Végre valami új... ↓ 3 óra alatt végigjátszható	HANGULAT	9
↓ Jó, jó, de mi is ez?	KIHÍVÁS	6
	SZAVATOSSÁG	5

BERRR VÉGSZAVA:

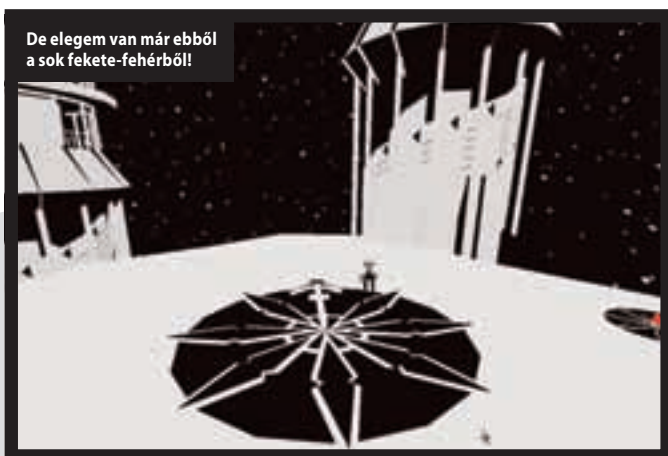


Végre valami új a Nap... azaz a Hold alatt. De ahhoz, hogy jó játék legyen, még el kell telnie néhány galaktikus pillanatnak...

» 72%

ÉS A TÖBBI:

Syberia	96%
Benoit Sokal képregényrajzoló mesés-szurreális játéka	
Martin Mystere	81%
A híres képregényhős játékosává vedlik át	
Broken Sword 3	89%
George Stobbard újabb kalandjai	



De elegendő van már ebből
a sok fekete-fehérből!



Ez itt egyszer mind az enyém lesz



Úgy szennyezem a környezetet, ahogy te fogat mosol



Végül úgy is a szóke csajt fogom felvenni

FREIGHT TYCOON, INC.

A Tycoon játékok között akad könnyed és élvezetes darab, és persze néha felüti fejét a kizárólag menedzser szülők gyerme-

kének tervezett komoly üzleti szimulátor is, amelynek csak az a célja, hogy globalista világuralomra törő generációt neveljen fel.

A Freight Tycoon, Inc. tipikusan az utóbbi kategóriát képviseli, ugyanis itt egy áruszállító nagyvállalat születését és kiterjedését kell segítenünk, kizárólag menedzseri szempontból persze. Akik most felszisszennek, azok

volt már ilyen a nagyvilágban, hiszen bizony teljesen igazuk van – az orosz Nikita fejlesztőcsapat nem szűz területen botorkál. Bármilyen meglepő is, valakinek már korábban is eszébe jutott,

hogy milyen jó ötlet szállítmányozó cégek munkájáról szimulátort készíteni (Hard Truck Tycoon), és ezek szerint van igény az ilyesmire, ha ismét sikerült ezt a témát megtalálni. Bárhogyan is, a Freight Tycoon, Inc. igyekszik az új generációs elvárásokhoz igazítani a modellt, vagyis kitörni a 2D-s stratégiái köntösből. Ha ezt lehet újdonságnak nevezni, akkor gratulálunk is érte, az alkotók valóban egy profi névvel, városokkal, hatalmas országutakkal, tengerparti kikötőkkel és persze gigantikus gyárakkal. Ezeket kell összekötnünk, szállítócégünknek az lesz a feladata, hogy a piaci igényeknek

megfeleljen az ország minden területén megszerezze és sikeresen intézze a fuvarozási feladatokat. Ez persze első hallásra nagyjából annyira izgalmas, mintha az időjárás-csatorna éjszaka 3 órai exkluzív hírósszefoglalóját hallgatnánk, de a feladat sokkal nehezebb, mint azt először hinné az ember.

SZÁLLÍTUNK RENDELKEZÉSÉRE

A semmiből indulunk, mint a szegény gyermek legkisebb fia a mesében, de itt apukánk sincsen, aki legalább néhány hamuba sült pogácsával dobna meg minket. Van viszont némi alaptőkénk, amit okosan kellene befektetni. Máris indulnak a problémák, telephely kiválasztása, a megfelelő szállítóeszközök megvétele és persze az alkalmazottak integrálása, akiknek sosem jó semmi, keveslik a fizetést, és szakszervezetekbe tömörülve hirdetik, hogy a jó munkaeót meg kell fizetni. Ha valahogy mégis talpra áll a vállalat, akkor ideje ügyfeleket szerezni, és elindulhatunk tárgyalni a nagy városok, cégek, gyárak vezetőivel, akik persze nem várnak tárt karokkal, csak minél olcsóbban akarják megoldani az üzletet. Ebben a helyzetben még a legedzettebb menedzser is gyöngyöző homlokkal próbálkozik, így hát a mezei kisember hamar képes csődbe menni, nekünk konkrétan másfél óra alatt sikerült is. Akkor indul a buli elől, vagy az okosabb emberek esetében a legutóbbi mentéstől – ne is kérdezzétek, hogy a tesztelő mentett-e, vagy a totál hülyék táborát gazdagítja, mert nyilván az utóbbi. Megfelelő angoltudással és kellő szösmötölés után azért ki lehet ismerni ezt a programot is, és akkor az üzleti érzékkel megáldott felhasználó akár sikerre is viheti a küldetését. Összességében azonban mégis nagyon nehéz a játékmenet, de ezt a komolyabb menedzserjátékok esetében megszokhattuk már. A harminc nagy térkép, a közel 100 autómódell (a legtöbbet mi is használhatjuk), a fejlett MI és a mérhetetlenül sok kihívás gyakorlatilag azt jelenti, hogy ennek a játéknak nincs is vége. Aki élvezi a nyakkendős cégvezetés minden oldalát, annak a Freight Tycoon, Inc. remek kikapcsolódás lesz. A nagy átlag azonban hamar belefárad majd a szállít-

mányozás nem túl szórakoztató, ám annál idegőrlőbb világának tanulmányozásába, és inkább előkapja a plazmavetőt, hogy levezesse a menedzseri élet feszültségét. A 3D-s grafika, vagyis az új generációs köntös némileg lök egyet a játékelményen, de ettől ez még egy üzleti stratégia, bárhogyan is csomagolják nekünk. A Freight Tycoon, Inc. megtalálja majd a célcsoportját, ebben biztosak lehetünk, mi meg nyugodtan dölkünk hátra. Az újságírók romba döntenék a gazdaságot, maradjon mindenki inkább a saját pályáján.

HP

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
INTEL VAGY AMD 1,5 GHZ	PIV 3,2 GHZ
512 MB RAM	1GB RAM
64 MB VGA	RADEON 8500GT 256 MB

Nem hazudik a kiadó, a minimum konfiguráció fölött már problémamentesen fut a játék.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ Szépen megrajzolt 3D-s környezet
- ↑ Több tucat kamion- és autómódell
- ↓ Még egy Tycoon című játék
- ↓ Nehéz és nem túl szórakoztató

GRAFIKA	6
HANGOK	5
IRÁNYÍTÁS	7
HANGULAT	6
KIHÍVÁS	8
SZAVATOSSÁG	8

HP VÉGSZAVA:



Kiváló szórakozás azoknak, akik szabadidejükben is a cégvezetés-sel szeretnének bibelődni.

70%

ÉS A TÖBBI:

- Airline Tycoon: First Class** 80%
Repertert üzemeltetni nem könnyű melő, ez ebből a játékból is világosan kiderült.
- Car Tycoon** 71%
Tervezd meg álmaid autóját, állítsd rá a gyártósort, és lepd el a várost a remek járművekkel.
- Zoo Tycoon** 68%
Az állatkertépítés élménye igazán akkor teljesedett ki, ha megvásároltad a kiegészítőket is.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
MENEDZSER

KÖRNYEZET
ÁRURA ÉHES VILÁGUNK

KIADÓ
1C COMPANY

FEJLESZTŐ
NIKITA

FEJLESZTŐI PORTRÉ

Az 1992-ben alapított orosz fejlesztőcsapat leghíresebb alkotása talán a Parkan sorozat.

GYORSLINK
2245



BEMUTATJA:

WORLD CHAMPIONSHIP



A BŰVŐS
KOCKA
MÁGUSAI
BUDAPESTEN

2007.
október
5-6-7

Budapest Congress
& World Trade Center
(1123 Budapest, Jagelló u. 1-3)

www.rubik.hu



http://www.fixtv.hu

telefon: (06 1) 374 0734

minden csütörtökön 20.15-től **MACIANS**
az adások letölthetők a www.macians.hu-ról
használt gépek adás-vétele www.mac-shop.hu

terrestrial / terrestrial (UHF 26, 511,25 MHz)

LPC (319,25 MHz)

••T••Kábel (147,25MHz)

INDULÓ CSOMAG

Processzorok	bruttó	Memóriák	bruttó	Alaplapok	bruttó
AA4 3200+ Sempron (AM2) BOX	1.400	DDR400 512MB Infineon 2év	6.800	ASUS P50 Deluxe W/P13P	38.970
AA4 R2 4000+ (AM2) BOX	10.700	DDR400 1GB Samsung 2év	6.800	ASUS P5K	28.700
AA4 R2 5000+ (AM2) BOX	20.500	DDR400 1GB Infineon 2év	12.800	ASUS M2N4-SLI	16.500
Intel P4 Celeron 1.8GHz BOX	8.300	DDR2-400 1GB Kingston 2év	11.400	Digilife W500L354	24.400
Intel P4 DualCore 1.8GHz BOX	16.500	DDR2-1066 1GB Kingston 2év	13.800	Digilife W502M-82	11.800
Intel Core 2 Duo 1.8GHz BOX (2év)	35.400	4D Olympus 512MB / 1GB	4.800/5.800	Digilife W5P-D52	23.700
Intel Core 2 Duo 2.8GHz BOX (2év)	45.800	Micro SD Kingston 1GB	4.300	MSI K7M Neo4-F	16.800
Intel Core 2 Quad 2.8GHz BOX (2év)	75.200	Transcend 1GB Pendrive	3.500	MSI K7VM-V	12.800
Videokártyák	bruttó	Marcszámok	bruttó	Optikai meghajtók	bruttó
ATI 9250 128MB Asus AGP	6.400	Sam. (ATA) 250/400	12.200 21.800	NEC 9170	6.800
ATI 9800GT 128MB HIS	29.300	Hitech(ATA) 500/250	9.300 12.200	NEC 9175 16x/4x / fekete	4.800/2.200
ATI HD2400PRO 256MB Sapphire	15.500	Hitech (SATA) 160/320	16.800 17.400	NEC 9175 16x/4x / fekete	2.800/2.000
ATI HD2600PRO 256MB Sapphire	21.500	W.O (SATA) 160/320	11.100 25.800	Pioneer 1120 16x/4x / fekete	4.800/3.800
GF 7200FX 128MB GigaB. AGP	7.500	Sam. (SATA) 80/120 ATA	13.800/17.400	Asus 16X2 BL 16x	7.500
GF 7300GS 256MB GigaB. AGP	18.300	Sam. (SATA) 80/120 SATA	13.800/17.400	Festékpátrónák, tápellátók	bruttó
GF 7100GS 64MB GigaB.	6.800	TV-Tuner kártyák	bruttó	Canon BCL-24 Ink. Komp. Laser	7000.000
GF 8600GT 256MB GigaB.	28.200	Leadtek WinFast P400 TV USB	11.800	Canon CLJ-8 fekete / CMY	2.700/2.700
Softverek	bruttó	Notebookok	bruttó	HP Laser 32512 600L. L. tinta...	14.700/19.900
Win XP OEM Home / Prof.	24.800/28.900	PSC Amilo Lx1750	702.900	Hangfalak	bruttó
Hangkártyák	bruttó	Samsung 1200+ 512MB 8000 XP Home	204.900	Genius 2.0 250W (A.1) 8000W	4.900/2.500
C-Media 5.1 / 7.1	1.500/2.500	Dell Inspiron 6400 CoreDuo	204.900	tervezőprogramok, képek, játékok...	...
Creative SB Audigy SE 2400	6.400	Intel T2060(1.6GHz)M 512MB 120GB	1200.000
Creative SB X-Fi Fatal1ty 6400	42.000	DVD-R/DVD-RW/DVD-RW 5.25mm 8cm2, 12cm2

MagiComp

1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 1/373-05-82 Nyitva: H-P: 9-20h
20/538-50-48 H-P: 9-20h
20/489-13-39 Sz: 10-18h

1038 Budapest, Lajos utca 47.
Kolostér
a E. 60. 86-os busz megállójánál
Tel: 1/242-00-83 H-P: 9-20h
Nyitva: H-P: 9-18h Sz: 10-18h

1117 Budapest, Kemény Frigyes út 5.
Móricz Zsigmond körtér
a 3-as busz megállójánál
Tel: 1/361-34-08 H-P: 9-20h
Nyitva: H-P: 9-18h Sz: 10-18h

Áruhitel és bankkártya elfogadás!



CD-DVD polirozás!
Az újra felvételre alkalmas, károsodott lemezek, lemezek új felvételre.
Működésük kb. 5 perc alatt kész!

bruttó
990 Ft

www.magicomp.hu
info@magicomp.hu



GUILD WARS EYE OF THE NORTH

A *Guild Wars* 2005-ben jött, látott és aratott: bár a WoW-ot nem sikerült legyőznie, de innovatív játékmenetével mégis igen erős ellenfelévé vált. Az egymás után érkező kiegészítők még inkább megerősítették a GW patinás hírnevét, csakúgy mint a most megjelent remekbe szabott *Eye of the North*.

A klónozás nem mindig jót jelent: ez mi sem bizonyítja jobban, mint az a tény, hogy amióta a *World of Warcraft* 2005-ben megjelent, MMORPG-fronton egyedül a nagyon sok tekintetben különböző *Guild Wars* tudott csak igazán sikeres alternatívát nyújtani. Bár a *Dungeons & Dragons Online* vagy a *Lord of the Rings Online* nem buktak meg, azért messze nem büszkélkedhetnek annyi vevővel, mint a *Guild Wars*, illetve annyi előfizetővel, mint a WoW. És hogy az előfizetés nélküli üzleti modell sikeres tud maradni (amelyben a GW megjelenésekor még mindenki kételkedett), azt az eddigi négymillió eladás mellett mi sem bizonyítja jobban, mint hogy a *Factions* és a *Nightfall* után immár a harmadik kiegészítő, az

Eye of the North is megérkezett. Az eddigi részekkel ellentétben az igazi különbség, hogy az *Eye of the North* tényleg „igazi” kiegészítő, ugyanis ezúttal nem indíthatunk a nulláról karaktert, hanem egy már meglévő húsos szintűvel kalandozhatunk tovább.

RÉGI MOTOROSOKNAK
Mivel amúgy is veterán játékosoknak szól ez a kiegészítő, ezért az ArenaNet

sak, mint ahogy azt korábban megszokhattuk. Azért nem veszes a különbség, de azért érezhetően kicsit megkopott a pályadesignerek fantáziája.

UTAZUNK...

Bár az *Eye of the North*-ban részben visszatérünk az eredeti *Guild Wars* földjeire, ugyanakkor a *Guild Wars: Factions* és a *Guild Wars: Nightfall*-ból is áthozhatjuk karaktereinket, nem muszáj az alapjátékban

langjاراتokba vezet. Itt gyilkosokkal és nekromatákkal kell megküzdened, de törpékkel is találkozni fogsz, akik gőzerővel készülődnek arra, hogy ősi ellenségeik, a destroyerek támadását kivédjék. Ezek a furcsa, rovarszerű lények a kiegészítő legfőbb ellenségei. Több méter magasak és borzasztóan erősek, úgyhogy amikor ezek a dögök rád támadnak, társaidal együtt futnod kell az életedért. Három perc áll rendelkezésedre: ez alatt az idő alatt ki kell rohannod az Asura kapun keresztül, amely a Far Shiverpeaks vidékére teleportál, mely nem más, mint az *Eye of the North* igazi kezdőhelye.

KEMOTOXOT NEKIKI!

A sztori szerint a destroyer lények mély álmukat alusszák mélyen a felszín alatt, ám egy nap nem túlságosan barátságos hangulatban felébrednek és kiebrudalják az asura nevű lényeket, utóbbi úgyszintén egy új faj a játékban. Természetesen a mi feladatunk („ha elvállaljuk”), hogy megállítsuk a destroyereket, ami azt jelenti, hogy több mint tizenkét hatalmas dungeonba kell lejutnunk, ahol szembeszállhatunk ezekkel a vérszomjas lényekkel. Emellett hatalmas nyílt területeken is

» TIZENKÉT HATALMAS DUNGEONBEN KELL VÉRSZOMJAS LÉNYEKEL HARCOLNUNK «

ezúttal kihagyta az oktató részek kötelező köreit. Így a készítőnek egyedül arra kellett koncentrálniuk, hogy az igazi old school GW-játékosoknak vadonatúj és igazán tartalmas játékményt nyújtsanak. Ez magára a bejárható területre is vonatkozik: az új földek pontosan akkora méretűek, mint Cantha kontinense a *Guild Wars: Factions*-ból. Ez jó hír, viszont a játék során azt tapasztaltam, hogy az északi területek kicsit jobban ismétlődnek és kevésbé fantáziadú-

megkezdett hősünket elővennünk. Nagyszerű ötlet, hogy ezeket nemcsak szimp-lán „importáljuk”, hanem mindegyikhez különbözőféle küldetések is kötődnek. A *Guild Wars: Factions*-ban például a játékban található egyik karakterrel kell beszélnünk, amely egy újabb küldetést indít el. Ki kell derítenünk, hogy mi okozza azokat a földrengéseket, amelyek a várost szinte majdnem romjaiba döntötték. A csapattal együtt el kell vándorolnod egy közeli katlanba, amely mély földalatti bar-

RSNÉZET

GÓRIA

RPG

NYEZET

ASY

Ó

FT

ESZTÓ

ANET

ELENÉS

08. 31

ESZTÓI PORTRÉ

ben ex-blizzardosok-

álló ArenaNet eddig

ül a Guild Warson

ak kiegészítőin

ott az NCsoft meg-

ből. Jól is tették: az

k között a GW jelen

iban a WoW legerő-

etélytársa!

SLINK

056



„Két sört kérek!”



Tollas kigyó csáppokkal? Vajon mit szívhattott a designer csóka, amikor ezt kitalálta...

barangolhatunk; itt találkozunk majd a charokkal, akik a *Guild Wars*-ban még az ellenségeink voltak, illetve a norm nevű lényekkel, akik alakváltó hatalmas harcosok. A kiegészítő elején néhány olyan fontosabb karakterrel találkozunk, e fajok jeles képviselőivel: Jora, egy két és fél méter magas norm harcos, aki úgy néz ki, mint egy északi amazon valamegyik Boris Vallejo-festményről.

„AZT CSINÁLOK, AMIT AKAROK”

Az *Eye of the North* nagy erénye, hogy az előző részekhez képest sokkal nagyobb szabadságot nyújt a világ felfedezésében és a küldetések végrehajtásában. Három fő régiót járhatunk be és szintet teljes a szabadságunk abban a tekintetben, hogy milyen sorrendben hajtjuk végre a missziókat. Például miközben az asuráknak segítünk egy hosszú küldetés-sorozat során, bármikor úgy dönthetünk, hogy inkább a norm sztorit követjük tovább, úgy is haladni fogunk a főtörténetben. A játék szerencsére elég flexibilis ahhoz, hogy szinte bármilyen missziót elvállaljunk akár milyen sorrendben. A küldetések jutalmi igen jelentősek: 50-féle új PVE-képességet tanulhatunk meg

a kiegészítőben, amelyek klasszisokkal erősebbek, mint a megszokott *Guild Wars*-skillek. Nem lesznek ezek PVP-ben túlságosan is „overpowerdek”? – merülhet fel az egyszeri játékosban, aki inkább az ellent csépli, és nem a mobokat, és mindenkit 60 HP-ra felgyógyít. A legtöbb megtanult új skill a soron következő küldetésekhez kötődik, tehát kifejezetten sokat használhatjuk majd őket, nem kell mindig a régi spellekkel bíbelődnünk.

A 20-ASOK IS LEIZZADNAK...

Az *Eye of the North* PVE-csatái egyébként lényegesen nehezebbek, mint az előző *Guild Wars*-okban, részben azért, mert a mobok 20-as szintűekre vannak optimalizálva, ugyanakkor a mesterséges intelligencia is sokat javult. A szörnyek most már formációkban támadnak, és az elől lévő harcosok védik a varázslókat, de a mesziről támadók sem rohagásznak, mint a fejtelten csirke, hanem szépen hátulról so-

FIAM, RÁD HAGYOM ÖRÖKÜL...

Nagyszerű ötlet a készítőktől, hogy a *Guild Wars 2*-nél az új karakter megkapja azokat a fegyvereket és tárgyakat, amelyeket ebben a kiegészítőben szereztünk meg. Aki tehát végigjátssza az *Eye of the North*-t, az sokkal

nagyobb előnnyel indul majd a GW2 kihívásainál, mint az, aki ezt a kiegészítőt kihagyta, vagy nem tolta végig. Így egy kicsit könnyebb szívvel búcsúzunk majd a régi *Guild Wars* sorozattól, amikor a második rész a boltokba kerül.

rozzák embereinket. Így sokszor arra vagyunk kényszerítve, hogy oldalról bekerítsük az ellent. Emellett különféle környezeti elemektől is tartanunk kell, például a havas pályákon óriási hógolyók gördülnek le, hőseink testi épségét fenyegetve.

KÉT ÉVET IS LETAGADHATNA!

A *Guild Wars* motorja már nem mai gyerek, de látszik, hogy még most is mennyire ütős a játék grafikája, illetve mennyire lehet még rajta fejleszteni. Az új helyszínek szemképrázataóan gyönyörűek: hatalmas befagyott vízesésekkel, csillogó jégbarlangokkal, erdei tüzekkel és sok egyéb fantasztikus környezeti elemmel találkozhatunk. Az új lényeket és karaktereket is rendkívüli gondnal dolgozták ki a készítők. Látszik, tényleg nagy erőfeszítést tesznek, hogy minden egyes résznél igazán eredetit láthassunk, nemcsak a régi kreatúrákat dolgozzák fel újra és újra. Egyedül az zavart picit, hogy bizonyos helyszínek kicsit hasonlítanak egymásra, de összességében azért mind a környezet, mind a lények megjelenítésével nagyon elégedettek lehetünk.

A *Guild Wars* engine egyébként még mindig igen jól optimalizált a gyengébb gépekre is, így nem kell aggódnunk azoknak, akiknek nem Paks figyel az íróasztalán. Igaz, amikor rengeteg látványos csilivili varázslat cikázik a képernyőn, akkor egy kicsit hajlamos belassulni a játék, de még mindig nem annyira, mint egy „bizonyos” Blizzard játéknál... Köhömm, köhömm...

ADIDS GUILD WARS?

Az *Eye of the North* volt az utolsó kiegészítő a *Guild Wars* sorozatban, de nem kell

könnyes búcsút vennünk majd tőle, amikor a második rész végre a boltok polcain landol, ugyanis az ArenaNet fejlesztői le-tették a kisdobos esküt, hogy addig fogják támogatni a játékot, ameddig a rajongói játszanak vele. Reméljük, ez az ígéret, illetve a fanok lelkesedése minél tovább kitolja a *Guild Wars* élettartamát, hiszen egyedi stílusával és nagyszerű PVP-s részével remek színfoltja még mindig az MMORPG-k világának. Emellett pedig kíváncsian várjuk, hogy milyen újdonságok fűnek az ArenaNet boszorkányonyháján, amelyeket majd a második GW-ben tapasztalhatunk meg.

Bad Sector

HARDVER	
MINIMUM	EZEL TOLTUK
PIV 2 GHZ	PIV 3 GHZ
256 MB RAM	1 GB RAM
128 MB VGA	256 MB VGA

A *Guild Wars* remek grafikája ellenére még ebben a legújabb verziójában is jól fut a régi masinámon.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE	
Remek új küldetések	GRAFIKA 9
Újabb gyönyörűen kidolgozott főhelyszínek	HANGOK 9
Új fajok	IRÁNYÍTÁS 9
Bizonyos területek kicsit önmismétlők	HANGULAT 9
Csak 20-as szintről indulhatsz	KIHÍVÁS 8
	SZAVATOSSÁG 10

BAD SECTOR VÉBSZAVA:

A *Guild Wars: Eye of the North* nemcsak újabb remek kiegészítője a sorozatnak, hanem a már készülőfélben lévő GW2-t is összeköti az előző részekkel. GW-rajongóknak kötelező darab!



ÉS A TÖBBI:

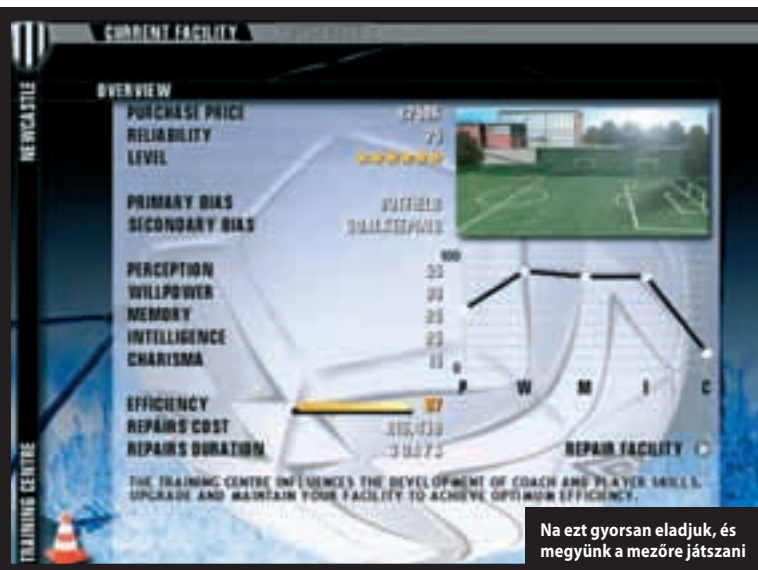
Guild Wars 92%
Az alap *Guild Wars* rendkívül kellemes meglepetésként ért mindenkit, amikor először talákoztunk vele, miközben tombolt a *WoW*-őrület. Bár a *WoW* sikerét nem tudta elhomályosítani, remek PVP-részével és sok egyéb egyedi újdonságával sokakat meghódított ez a havidíj nélküli MMO.

Guild Wars: Nightfall 91%
A második standalone kiegészítő még jobb lett, mint az első: a remek, teljesen újféle egzotikus helyszínek és az új fajok nagyon sokat dobtak rajta.

Guild Wars: Factions 89%
Az első kiegészítő igen jól sikerült, kifejezetten sokat gyűrtak a PVP-s részen a srákok. A játék dobozán látható új karakter, a tolvaj sokak kedvencévé vált.



„Roaaaaaaaar!”



Na ezt gyorsan eladjuk, és megyünk a mezőre játszani



Givenről még az is kiderülhet, hogy az ir szelsőségek támogatója...

PREMIER MANAGER 08

Ha megfáradtál már a rengeteg virtuális fociban, akkor itt az ideje a zöld gyepről átülni egy kicsit a kispadra, hogy némileg nyugodtabb körülmények között irányíthasd kedvenc csapatod.

A ki jártasabb a focimenedzser programokban, az bizonyára pontosan tudja, hogy két nagyobb kategóriát különböztetünk meg a stílusban. A könnyen tanulható, látványos, pörgős darabok között egyértelműen az egykor Total Club Manager címen futó *FIFA Manager* sorozat viszi a pálmát. A hardcore, sokak által csak interaktív adatbázisoknak nevezett

nánk, hogy remekül néznek ki, érdekes módon nekik mégis mindig sikerült egy takaros, pofás, átlátható képernyőt kitalálniuk. A *Premier Manager 08* sajnos már ezen a ponton elvörös. Az alacsony felbontású, ötletlenül kialakított menüképek és gombok egyszerűen nevetségesek, teljesen amatőr munka benyomását keltik. A *Football Manager*-től eltérően nincs lehetőségünk skint változtatni, így aztán kénytelenek leszünk beérni az alapbeállításra, amit végül is kis jóindulattal azért meg lehet szokni. Ezt a hibát pláne akkor lenne hajlamos elnézni az ember, ha sikerült volna összehozni egy normális meccsmotort. Nos, ez sem

PÉNZÜGYEK, EDZÉS ÉS A TÖBBIK

Rövid játék után hamar konstatáltam, hogy a *Premier Manager 08* az egyszerűség jegyében készült. A [Space] lenyomására felugró menüben gyakorlatilag minden fontos opciót megtalálunk, a szerződésektől kezdve az edzéseken át a játékosok statisztikáig, de sajnos mindenre eléggé leszűkített rálátásunk van csak. Kezdek tanulni ez akár még ideális is lehet, de valószínűleg még a frissen kinevezett menedzserek is órák alatt ráunnának majd a programra. A gondokat tovább tetézi a rendkívül szűkös adatbázis is. Megértem én, hogy nem volt pénz megvenni még a vanuatui harmadosz-

» GIVEN PÉLDÁUL MÉG A JÁTÉK ELEJÉN LETÁMADT, HOGY MIÉRT IS AKAROM ELADNI ŐT «

menedzsereknél azonban kissé furmányosabb a helyzet. Az elmúlt évtizedek legnagyobb favoritja, a *Championship Manager* szeria ugyanis mára elvesztette tekintélyét, miután a kiadó elvette a jogokat az eredeti fejlesztőcsapatától. Az SI Games viszont nem csüggedt, és megalkotta a *Football Manager*-t, ami napjainkban egyértelműen a legnépszerűbb profi focimenedzser játék. Az elmúlt évek során persze nem voltunk híján a különféle klónoknak sem, ám nagy többségük bizony elég irányt, összecsapott munka volt. A *Premier Manager* is így indult egyszer régen, nézzük, mi lett azóta belőle...

GRAFIKUST FELVESZÜNK!

A tősgyökeres virtuális menedzsereknek minden esetben csak huszadrangú szempont a grafika, na de amit a Zoo Digital hozott össze vizualitás címszó alatt, az több mint botrányos. Az SI játékokra egy szóval sem állíthat-

ment. A mérkőzések ebben az állapotban azt az érzést keltik az emberben, mintha gombfocizna egy gyufásdobozon, a játékosok ugyanis aránytalanul nagyok. Aki látott már focit a tévében, az pillanatok alatt levágja majd, hogy ami a virtuális gyepen történik, az csak harmatgyenge másolata az igazinak. Nagyjából két perc után az ember át is kapcsolna a szöveges meccsközvetítésre, na de itt jön a poén: a fejlesztők erről is megfeledeztek. Ha valaki sárga lapot kap, esetleg falábu csatáraink gólt szereznek, akkor egy felugró ablak tájékoztat minket a dolgok állásáról, egyébként pedig nézhetjük a rendkívül csinos képernyőt. Remek.

tály licencét is, de azért a hat nemzet tizenegyhány ligája édeskeves. Talán egy dolgot tudnék még felhozni így a végére mentő körülményként: a főképernyőn a klub minden fontos részlegének van egy szimbolizáló alakja, akikkel időnként beszédbe elegyedhetünk. Given például még a játék elején letámadt, hogy miért is akarom eladni őt, amikor pedig az anyagiakra próbáltam fogni a dolgot, rávilágított, hogy nem is annyira szegény a csapat. © Egyetlen érdekes opció persze még nem menti meg a *Premier Manager 08*-at, ami jelenlegi állapotában csak egy három meccs után kirúgott edzőnek lehet szórakoztató.

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
PIV 1 GHZ	PIV 3 GHZ
512 MB RAM	2 GB RAM
64 MB VGA	256 MB VGA

Mivel a grafikusokat nem terheltek le túlságosan a fejlesztés alatt, és az adatbázis mérete közelébe sem ér az átlagos menedzserprogramokénak, így semmilyen belassulás nem tapasztalható.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Teljesen kezdőknek is játszható	GRAFIKA	3
↓ Hamar unalmassá válik	HANGOK	2
↓ Irreális eredmények, kevés liga	IRÁNYÍTÁS	8
↓ Közébe sem ér a nagygyűknek	HANGULAT	5
	KIHÍVÁS	5
	SZAVATOSSÁG	6

ASHE VÉGSZAVA:



Végletekig leegyszerűsített focimenedzser program sok-sok hibával, amit talán csak a teljesen kezdőknek tudok ajánlani jó szívvel.

» 50%

ÉS A TÖBBI:

FIFA Manager 07	89%
A FIFA Manager játékok azok kedvencei, akik a könnyű kezelhetőséget tartják szem előtt.	
Alex Ferguson PM 2003	83%
A híres edzők nevével fémjelzett menedzserjátékok egyik legjobbját a skót mester közreműködésével.	
Championship Manager 99-00	80%
Amikor még a CM-sorozat számított megdöntetlenül etalonnak az SI gondos munkájának köszönhetően...	



Rázz új ritmusra!

I  music

Új W580i Walkman® mobil



Csak rázd meg a mobilodat
és válts új zeneszámra!

Mozdulj rá
a Music TV
főnyereményre!



www.sonyericsson.com/hu/mb

Sony Ericsson

Sony Ericsson w580i

Számlás előfizetéssel és kétéves hűségnyilatkozattal

9 990 FT..

KEZDŐRÉSZLET + 18*2 075 FT

djuice®

Élj vele



Készülékajánlatunk új számlás előfizetés vásárlása esetén 2007. szeptember 1-től az akciós készlet erejéig tart. THM: 33,25%. A részletfizetés lehetőségét a Credigen Bank Zrt. biztosítja a Pannon üzleteiben. A Credigen Bank a hitelbírálat jogát fenntartja. Ez a hirdetés nem minősül a bank részéről nyilvános tájékoztatónak és ajánlattételnek. A készülék csak Pannon SIM-kártyával használható. További részletek a hitelről és a készülék-ajánlatról a Pannon üzletekben. www.djuice.hu



FIFA 08

Néha igencsak kellemetlen helyzetben van a játékeszter: legfőképp olyankor, amikor amatőr csillagásként egykori legendák csillagának erőteljes lefelé pilinckázását figyeli meg. Egy évek óta tartó folyamat tanúi vagyunk.

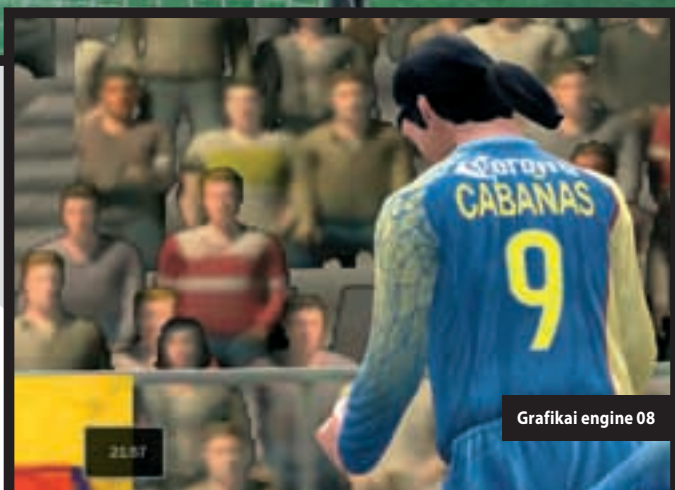
Jöhet a vita, jöhet az ellenérv, pedig még el sem olvastátok, amit írtam. De ha elolvassátok... A

FIFA 08 2007-re elérte, hogy ahány platformon megjelenik, annyiféle lett – igazándiból csak a nevük közös, a tulajdonságaik, a megjelenésük, sőt a beléjük fektetett energia különböző; sajnos ezúttal mi, PC-sek jártunk a legrosszabbal.

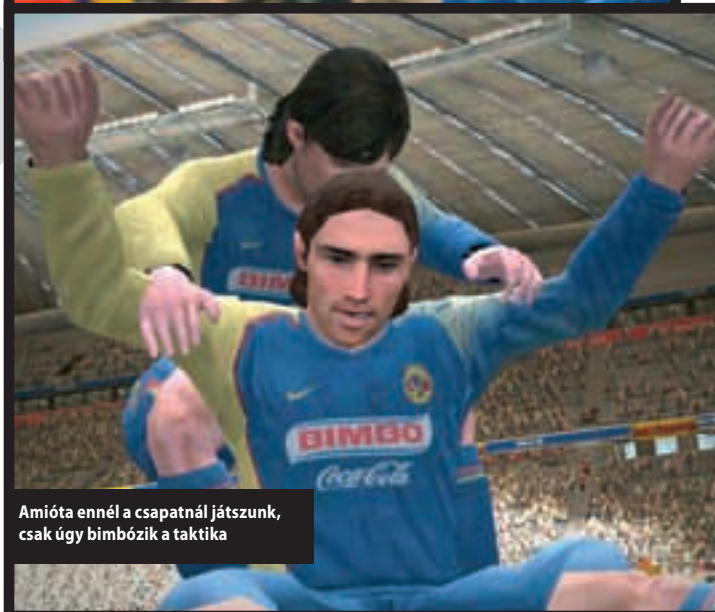
BÁR VANNAK ÚJDONSÁGOK...

Kezdjük is azzal, mi az új a FIFA 08 PC-s változatában. Nem, a grafikus motor, nem. De erről majd később.

Bekerült a Pro mód a játékba, amely Xbox 360-on és PS3-on a főattrakció volt. Elméletileg a dolog nagyon jópofa, arról szól, hogy egy komplett szezonon át mi magunk ugyanazt a játékost személyesítjük meg meccs közben: tehát a kontroll nem adódik át másnak, mondjuk mindig mi vagyunk Ronaldo. Ettől kezdve jól kell helyezkednünk, nem szabad lesre futnunk, ha helyzetbe kerültünk, akkor löni kell stb. Magyarán, ez amolyan Third Person Football Player, azaz TFPF mód. Egy darabig (kb. 5 percig élvezhető is a dolog, de aztán hamar elkavarodunk, kikerülünk a megfelelő helyről, megunjuk, hogy mondjuk csatárként folyton a lescapdát kell követnünk, vagy el-elfáradunk egy sprint után stb. Kétségtelen, hogy van ebben a játékmódban potenciál, hiszen van a csapatra is ráhatásunk, hogy az épp labdát birtokló löjön vagy passzoljon nekünk, azonban őszinte és szókimondó leszek: 5 perc után halálra



Grafikai engine 08



Amióta ennél a csapatnál játszunk, csak úgy bimbózik a taktika

ORSNÉZET

EGÓRIA

BALL

NYEZET

ELLEZETT LIGÁK
ADJONOK

Ó

TRONIC ARTS

ESZTŐ

PORTS

ESZTŐI PORTRÉ

n a stúdióban sok-sok
észül a FIFA-sorozat,
y immár minden
olon rendelkezik
kkal.

RS LINK 016



Ti is csodálkoztok azon, hogy nincs új grafikus engine? - kérdezi Klose



Nézd, a fotós elhozta a tükör-ikertesőjét

untam magam rajta. El sem merem képzelni, hogy egy szezon 20. mérkőzésén is ugyanazt csináljam. Akinek ez az üzemmód tetszik, szóljon, vitatkozzunk el rajta. Szerintem zásátkutca. Akkor meg főleg, ha hátvédet alakítunk, néha előfordulhat, hogy percekig nem találkozunk a labdával sem. Ezt még az „alküldetések” sem teszik jobbá (ne rúgjunk fel valakit 5-nél többször stb.)... Szóval eleddig Csalódás 08...

ÉS VANNAK RÉGISÉGEK...

Most jött el az én időm: ültem a Games Conventionön a FIFA 08 sajtótájékoztatóján, megnéztem az Xbox 360-as skill challenge-t, PS3-on a Pro módot („Be a Pro” PC-n), Wii-n a Family Play-t és a wiimote-os extrákat, majd amikor eljött a kérdések ideje, feltettem a minket olyan nyira érdeklő kérdést: és a PC-s változat? A válasz annyi volt, hogy lesz, persze. Erre én: és végre lesz új grafikai engine? Bizonytalanul remegő szempillák, nagy levegővételek voltak a válaszok elsőre, majd egy kényszeredett mosoly: hát izé..., az igazság az, hogy a PC-n a FIFA 08-ban nem lesz next-gen grafika, mert hát nem tudták integrálni a next-gen MI-t a grafikával, ugyanis az átlag PC lassabb, mint a PS3 és az Xbox 360, így döntést kellett hozni. Maradt a régi grafikai engine, és lett új MI! Lehet örülni! Nos, mindebből egy átlagos játékos csak annyit fog látni, hogy ami tavaly már kissé kellemetlen volt, az ez évben egyenesen röheyes: a palacsinta-közönség, az össze-vissza mosott textúrák mellett pozitívumként csak a felismerhető világsztárok maradnak. Erre én egyszerűen hadd mondjak csak annyit, hogy LOL. 2007-ben, amikor jönnek az Unreal Engine 3-as játékok, amikor a DirectX

10 elindul hódító útjára, a FIFA sokéves (és évek óta nem túl látványos) grafikai motorja isten igazából nevésségessé teszi a játékot 2007-ben. Valaha, a PES vs. FIFA ütközetek hajnalán a FIFA-tábor egyik nagy érve az volt, hogy a „FIFA sokkal szebb!” No mára ez nem igaz, sőt. Én kérek elnézést minden PC-stől a fejlesztők helyett – ők ugyanis igyekeznek a marketingduma mögé elbújni.

NA JÓ, NE CSAK SZIDJUK...

Kicsit személyes hangvételű lett ez a beszámoló, de az vesse rám az első követ, aki nem csalódott rettentően a FIFA 08-ban a képek vagy az élektés anyagok alapján. Aki meg kipróbálta, tuti nem vette észre, hogy azért van egy-két pozitívum is. A legszembetűnőbb (erre büszkék is voltak a fejlesztők), hogy a hátvédek immár sokkal jobban helyezkednek, mint régebben. Sőt, továbbmegyek, néha túlzottan jól!). Emellett a nagy sztárok személyiséget kaptak, ami olyankor kellemetlen, ha ellenünk játszanak, ugyanis olyankor is bevetik az extra szupererőt. Például aki nagy lövő, attól nem leszünk biztonságban, a cselezőgépekhez pedig ragad majd a labda. És ezúttal nemcsak akkor, ha mi játszunk velük, hanem olyankor, amikor az MI. És az MI persze gyorsabban kattint..., na jó, így legalább picit életszerűbb a dolog, és ez már rég nem ártott a FIFA-nak. Ugyanígy jobban járnak azok, akik két joystickes gamepadot használnak, ugyanis a skill-stickre ez évben még

több dolgot pakoltak, mint régebben: védekezéskor, leforduláskor kapunk extra lehetőségeket, és persze a labdát is „manipulálhatjuk” vele. Megmaradt a csapatmanager üzemmód, lesznek új ligák (még hozzá három darab, egyik sem a magyar), elvileg továbbfejlődött a magyar kommentár (én angol változattal teszteltem, abból nem derült ki Faragó és tsa mit is mondott, ami újdonság). A játék picivel dinamikusabb lett, el lehet gyorsan végezni a szabadrúgást (hát ez a konkurenciánál már régebben így volt), a kapussal azonnal ki lehet dobni a labdát, hogy a csapatunk gyorsabban támadhasson (ha veszésre állunk, igen hasznos lehet), azonban ezek annyira nőánysznyi változtatások, hogy nem a FIFA 08 újdonságaiént érdemes tisztelni ezeket, hanem az előző FIFA-k hiányosságaiént, amelyeket végre pótoltak.

MÉGIS, AKKOR MIÉRT ÉRI MEG?

Féltem ettől a kérdéstől, nagyon féltem. Ugyanis őszinte válaszom a FIFA 08 PC-változata esetében, hogy: semmiért. A Pro üzemmód önmagában inkább frusztráló és unalmas, mint forradalmi. Persze biztosan lesz, akinek ez bejön majd, és ha az ellenfél támad, élvezni fogja, hogy Ronaldóval ácsorog percekig a felezővonal tájékán. Nos, aki ilyen, az imádni fogja a FIFA 08-at, neki azt javaslom, hogy rohanjon a boltba, és azonnal vegye meg. Azonban aki nem ilyen, annak az apró javítások/hiánypótlások (inkább hadd nevezzem



Ha beletérdelsz az ágyé-komba, akkor sem lesz jól

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TOLTUK
PIV 1,4 GHZ	X2 5600+
512 MB RAM	4 GB RAM
3D VGA 64 MB	GF 8800 GTS 320 MB

A régi grafikus engine-t az új gép ezerral vitte.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Érdekes lehet a Pro mód	↑ Bővült a magyar kommentár	↓ Régi engine	↓ Nem fejlődik megfelelően	GRAFIKA	7
				HANGOK	9
				IRÁNYÍTÁS	8
				HANGULAT	8
				KIHÍVÁS	8
				SZAVATOSSÁG	8

GYU VÉGSZAVA:

Ahogy ezt többször kifejtettem, csalódott vagyok, hogy a játék fejlődése megtorpant, de azért is, hogy a PC-s változatba fektették a legkevésbé energiát. Ejnye, EA.

82%

ÉS A TÖBBI:

Pro Evolution Soccer	96%
Ennél jobb foci PC-n maximum a PES 2008 lesz: nemsokára eljön az új király.	
Pro Evolution Soccer 4	94%
Itt már eldőlni látszott a FIFA vs. PES csata az utóbbi részére: azóta nem vitás, melyik a jobb.	
FIFA 2003	93%
Amikor a FIFA még nagyon jó volt... Azóta egyre csak hulló csillagát látjuk...	

Na ez a bájos bácsi ment az idegeinkre

Ronda gyerekek elképesztő aggyal

Van, aki már ezen is elvérzik

ARE YOU SMARTER THAN A 5TH GRADER?

Nyilván a kutyát sem érdekelné egy vetélkedőből készült számítógépes játék, ha nem lenne friss meleg a hazai adaptációja, amelyet éppen a mi Tillánk vezet az egyik hazai kereskedelmi csatornán. Ha a tévébe nem is merünk elmenni, itt legalább megtudhatjuk, hogy okosabbak vagyunk-e egy ötödikes gyerkőcnél.

Persze ha éppen egy hatodikosról van szó, akkor ennek a játéknak nincs túl sok értelme, maximum a tavalyi anyag ismétlésére szolgálhat, de az Are You Smarter Than A 5th Grader? című amerikai vetélkedőnek pont az a lényege, hogy

bebizonyítsa a felnőttek hülyeségét. Persze rég volt már a sulis, és a felesleges tudásanyag azóta szublimált a szervezetből, valahol ez teljesen természetes, de csinálni kell a műsort a tömegeknek, gyerekekkel meg amúgy is mindent el lehet adni. A hazai vetélkedőről bizonyára mindenkinek megvan a maga véleménye, ebbe nem is mennék bele, a THQ játéka amúgy is az amerikai

Vagyis adottak a felnőtt versenyzők, akik gyerekekkel állnak szemben, és helyesen kell válaszolniuk tíz kérdésre, hogy megnyerjék a fél millió dolláros fő-

kérdések miatt előbb-utóbb belefutunk az ismétlésbe, és az MI is gyakran ugyanazt csinálja (tévedések, rossz válaszok tekintetében), tehát könnyű kiismerni a játék-

» AZ AMERIKAI VETÉLKEDŐ LÉNYEGE, HOGY BEBIZONYÍTSA A FELNŐTTEK HÜLYESÉGÉT «

díjat (sőt, lehet 11 kérdés is egymillióért, de ez már csak a bónusz). Ja, és ez csak egy játék, tehát a pénzt most azonnal felejtjük el.

VIRTUÁLIS OKOSTOJÁSOK

A játékban is akad ellenfelünk, és persze a gyerekek, szépen meg is van rajzolva az osztályterem, Jeff Foxworthy vezetésével. A játékban 28 kategóriában több mint 3000 előre gyártott kérdés található, és persze a műsorból ismert mentéseket (puskázás, javítás, másolás) is felhasználhatjuk. A baj csak az, hogy a limitált

menetet. És itt van a legnagyobb baj: egy vetélkedőt ugyanis nem lehet jól otthoni játékká redukálni. Nincsenek változások, sem fordulatok, előre gyártott in-game beajzások, és ismétlődő helyzetek álmo- sítják el az embert. Nem is értjük, miért kell játékadaptációt készíteni az ilyesimből, az egész élmény olyan izgalmas, mintha videón néznénk újra minden nap egy adást. Ja, és kiderült, hogy egy ötödikes sokkal okosabb nálunk, de ez eddig sem volt kétséges, kár volt ezért játékot telepíteni a gépünkre. Inkább nézzük Tillát a tévében, ha már muszáj.

HP

HARDVER

MINIMUM	EZZEL TÖLTÜK
1GHZ CPU	PIV 3,2 GHZ
256MB RAM	1GB RAM
64 MB VGA	RADEON 8500GT 256 MB

Nem izzasztotta meg a gépet, de ez talán nem is annyira meglepő.

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

▲ Virtuális okoskodás	GRAFIKA	6
▼ Nem lehet pénz nyerni	HANGOK	4
▼ Kevés kérdés	IRÁNYÍTÁS	8
	HANGULAT	5
	KIHÍVÁS	6
	SZAVATOSSÁG	4

HP VÉGSZAVA:

Teljesen átlagos kvízjáték, ami a honosítás hiánya miatt minden értéket el is veszti.

» 45%

ÉS A TÖBBI:

ER	68%
Felesleges agykapacitásunkat akár egy kórház menedzselésére is fordíthatjuk quiz játékok helyett.	
Prison Tycoon	68%
Vagy mi lenne, ha inkább egy börtönt építenénk a gonosz elemek fogva tartásához?	
Down in Flames	75%
Esetleg lejárthatnánk egy jó kis második világháborús repülő kártyacsatát.	

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
VETÉLKEDŐ

KÖRNYEZET
TV SHOW

KIADÓ
THQ

FEJLESZTŐ
ZEMNOTT

FEJLESZTŐI PORTRÉ
A Zemnott elsősorban quiz és logikai játékok fejlesztésében utazik.

GYORSLINK
2244

verzión dolgozza fel, amely azért szinte ugyanaz, csak eggyel profibb kivitelben.

Küldj SMS-t és nyerj!

EBBEN A HÓNAPBAN KISORSOLUNK EGY SYNCMASTER 2032BW 20" WIDE TFT MONITORT

KÉRDÉS:

Milyen válaszidejű monitor a leginkább ideális a PC játékokhoz?

- GS A: 4ms
- GS B: 8ms
- GS C: 2ms

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

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

Az SMS elküldésének határideje:

2007. október 16.

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

Az extra gyors Syncmaster 2032BW TFT monitornak mindössze 2 ms reakcióidőre van szüksége. Videóhoz, játékhoz, képnézegetéshez tökéletes!

GameStar



SAMSUNG

- Szín:** 16,7 millió szín
- Pontméret:** 0,258x0,258
- Felbontás:** 1680x1050
- Fényerő:** 300 cd/m
- Kontraszt:** 3000 :1
- Vetítési szög:** 170/170
- Válaszidő:** 2 ms
- Videó bemenet/Típus:** Analóg RGB, DVI
- Frame Rate:** Vízszintes: 30-81 Khz
- Függőleges:** 56-75 Hz
- Maximális fogyasztás:** 50 Watt
- Méretetek:** 476x390x199 mm lábbal
476x444x70 mm láb nélkül
- Súly:** 4,75 kg

ALIEN computers

1077 Bp., Király u. 69. (az Edvös utcánál)
Tel: 413-0450 info@aliencomputers.hu
Hétfő-Péntek: 10-19, Szombat: 10-14
www.aliencomputers.hu

INGYENES ÖSSZEKÉRÉS, TESZTELÉS!

Számítógépek munkahelyre, otthonra csúcsigépek juttatása, videosenkiztetés, grafikai munkák; brand gépek, szerverek

HÉNYE MEG AZ ÁRAINKAT H MEGÉRI H

Néhány javaslatunk konfigurációk

Széria 2 (újra) irrad, alap játékgép) 74.180 ~~84.000~~

(AMD 3200+ 512 MB RAM, DVD-RW, 320 GB, 17" CRT)

Széria 2+ (újra) irrad, alap játékgép) 98.925 ~~108.000~~

(AMD 3200+ 512 MB RAM, DVD-RW, 320 GB, 17" CRT)

Széria 3 (újra) irrad, alap játékgép) 118.850 ~~128.000~~

(AMD 3200+ 512 MB RAM, DVD-RW, 320 GB, 17" CRT)

Széria 3 Max (újra) irrad, alap játékgép) 139.850 ~~149.000~~

(AMD 3200+ 512 MB RAM, DVD-RW, 320 GB, 17" CRT)

Széria 3 Ultra (újra) irrad, alap játékgép) 297.425 ~~307.000~~

(AMD 3200+ 512 MB RAM, DVD-RW, 320 GB, 17" CRT)

Széria 4 (újra) irrad, alap játékgép) 118.195 ~~128.000~~

(AMD 3200+ 512 MB RAM, DVD-RW, 320 GB, 17" CRT)

Széria 4 Max (újra) irrad, alap játékgép) 296.455 ~~306.000~~

(AMD 3200+ 512 MB RAM, DVD-RW, 320 GB, 17" CRT)

Széria 4 Ultra (újra) irrad, alap játékgép) 426.900 ~~436.000~~

(AMD 3200+ 512 MB RAM, DVD-RW, 320 GB, 17" CRT)

WORLD IN CONFLICT™

NYERJ AJÁNDÉCSOMAGOKAT!

Ha szerencsés vagy akkor megnyerheted az egyik full-os csomagot, amely egy amerikai zászlót, egy katonai dzsekit, pólót és egy bögrét tartalmaz. Ha még ennél is szerencsésőbb, akkor mindezt a szövjet hadserge színeiben. Avagy, ha még nagyobb szerencséd van, akkor a harmadik csomagunk tulajdonosa lehetsz, amely mindkét csapat színeiben pompázó póló & bögre & zászló pakkot tartalmaz.

Szóval ELŐRE a nyereményekért!

Küldd el a megoldást (GS WA, GS WB vagy GS WC) a 06-90-612-311-es telefonszámra

Melyik ötletet vette át a World in Conflict az FPS-stilustól?

GS WA Rocket jump
GS WB Respawn
GS WC Boss fightok

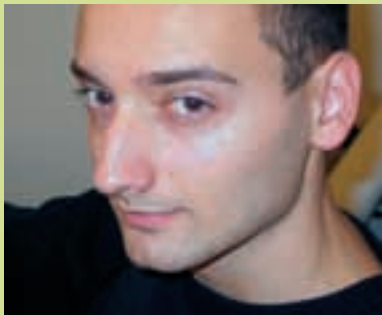
Az SMS elküldésének határideje: 2007. október 16.

(Az SMS díja 160 Ft + áfa. Mindhárom mobilszolgáltató hálózatáról elérhető!)

SMS-rendszer szolgáltató: D. C. Lax Kommunikáció. A játékosok a játék során hozzájárulnak, hogy személyes adataikat a játékot lebonyolító D.C. Lax Kommunikáció továbbítsa a nyereményt biztosító IDG Hungary Kft.-nek. Probléma esetén ügyfélszolgálat: sms@lax.hu.

MÉLYVÍZ

Szerkesztői jegyzet



Sziasztok!
Rendhagyó módon a szeptemberi rovatunkban nem fogtok találkozni egyetlen VGA-kártyával sem, hisz az utóbbi hónapokban szinte az összes újdonságot kivesztük, leteszteltük, szétszereltük. Ennek ellenére viszont most is érdemes lesz velünk tartanotok, és ez nemcsak az újságra vonatkozik, hanem a GSTV Mélyvíz rovatára is, mely elég szorosan kapcsolódik most is az újsághoz. És hogy mi mindent fogunk Nektek bemutatni? Szó lesz például a professzionális QPAD egérpadookról, bemutatunk egy remek Bluetooth billentyűzet-egér párost, kipróbáljuk a Samsung DivX-képes mobilját, ráadásul az IFA 2007-ről is szolgálhatunk néhány igazán különleges MP3-lejátszóval. Mindezek mellett csináltunk egy háztesztet is, ahol kipróbáltunk néhány tetszetős minőségi gépházat. Utánajártunk annak is, hogy mennyivel gyorsabb egy DDR3-as memóriával szerelt rendszer, mint a hagyományos DDR2. Végezetül Gyu mester különféle hangdobozokat is tesztelt az alattunk lakók nagy örömeire. Kellemes olvasgatást, tévézést!

Mady

MEGHACKELT IPHONE

Nem kevesett vett vissza az Apple telefonjának lendületéből, hogy egyelőre kizárólag az amerikai AT&T és Cingular kínálatában, és az ottani megenyedő törvényeknek megfelelően csak bizonyos „csomagokban” voltak kaphatók. Ennélfogva a telefon igen drága volt használni, és nem is terjedt el igazán. Aztán jött az iPhoneSimfree.com, akik egy kipróbált, néhány perc alatt végrehajtható megoldást prezentáltak. Minden funkció működőképes maradt (hívásfogadás/kezdeményezés, SMS stb.), és nem károsítja a telefont se. A jövőbeli javítások és a rendszervisszaállítás sem gond: a módszer ezeket is kezeli, és a telefon kártyafüggetlen marad. Ezek után már az Egyesült Államokon kívül is működőképes az iPhone, és ezáltal remélik, hogy elterjedtebb is lesz idővel. Az Engadget tesztelte is, és használni tudták T-Mobile hálózaton – ezt egy kis videóval is bizonyították.



PIACELSŐ LETT A WII

Megtörtént az, amire az elemzők aligha számítottak egy éve: a Wii eladott darabszámban túlszárnyalta az eddig piacvezető Xbox 360-at. A fiatal-időset egyaránt célzó, és az egyre jelentősebb alkalmi játékosok szívét is meghódító konzol 2006 novemberi megjelenése óta átlagosan 2.3-szor jobban fogy, mint az egy évvel előtte debütáló Microsoft masina. Így jutottak mára oda az eladások, hogy a nyár utolsó előtti hetében az egész élettartamra vonatkozó eladási mennyiség az Xbox 360-nál 10 millió 510 ezer volt, míg a Wii-é 10 millió 570 ezer. Ezen igazán szép eredménybe jócskán beleszámított, hogy Japánban a Nintendo konzolját

fogadták inkább szívükbe: 3 millió 460 ezer darabot vettek belőle, míg ellenfeléből csak 430 ezer fogyott. Még jobban ráért a Wii az utolsó helyen kullogó PS3-ra: júniusban a távol-keleti szigetországban 1 eladott PlayStation3-ra 6 Wii jutott, az Egyesült Államokban pedig 1:2 volt végig az arány. Ennek következtében a Nintendo az ötödik legjelentősebb japán cég lett, és ma már többet ér, mint a Sony. Szintén szép sikereket ér el a DS-sel, ami messze a legjobban fogyó kézikonzol: mire ezeket a sorokat olvassátok, már több, mint 49 millió darabot adtak el belőle világszerte, PSP-ből pedig csak a 23 milliószámot készülnek majd átlépni.

LETÖLTHETŐ LESZ AZ APOLLÓ-PROGRAM KÉPANYAGA

A kilenc Apolló-küldetés összesen 36 ezer felvétéléről van szó, amit most a Johnson Space Center legmélyéről előbányásznak, és mintegy negyven év elteltével digitalizálnak. A korosodó képanyagra

nagyon vigyáztak a szakemberek az eltelt idő alatt, és most is kíméletesen bánnak velük. Az akkori csúcstechnológiát képviselő, néhol még ma is megdöbbentő felbontású felvételeket egy külön erre

a célra készített szkennelvel, módosított színkezelésű szoftverrel, és esetenként 200 képpont/mm² felbontás mellett teszik közzé az Arizonai Állami Egyetem közreműködésével. Egy 30 cm² terület bitekre fordításával nyert adatmennyiség mintegy 1,3 GB, amit később tömörítnek valamivel kezelhetőbb méretre. Az előkészületeket már júniusban megtették, a művelet pedig előreláthatólag három évig fog még tartani. Az egyetemi hallgatók és a NASA-szakemberek – köztük az Apolló-programban is részt vett veteránok – munkájának gyümölcse a <http://apollo.sese.asu.edu> címen tekinthető majd meg, ahogy haladnak vele.



HAZAI INTERNETHELYZET



A Nemzeti Hírközlési Hatóság (nhh.hu) időről időre közlése szerint hazánk internetes előfizetéseiről szóló

jelentését. Mindez a szolgáltatók

önkéntes adatközlésére alapul, és amíg

a DSL-szolgáltatók majdnem 100%-át lefedi, addig a megkérdezett kábeltelevíziós szolgáltatók „csak” a piac 75-80 százalékát teszik ki. Ennek ellenére a közölt adatok és a becslések elég pontosak, és az elérhető legjobbak. 2007 első felében ezen adatok szerint

szerint 15 százalékkal nőtt a szélessávú előfizetések száma. A hagyományos telefonvonalakon keresztül valamilyen DSL-kapcsolatot (gyakorlatban leginkább ADSL) használók száma mintegy 695 ezer, a négy legnagyobb kábelmodemes szolgáltatón keresztül pedig további 350 ezer ember internetezik. Összesen 1 millió 46 ezer előfizetőről biztosan tudnak, azonban a becslések szerint több mint 1 millió 150 ezerről lehet szó. Ebben azonban nincsenek benne a vezeték nélküli hozzáférések, és még egyszer: ezek az előfizetésekről szóló adatok. Egy iskola előfizetését például meglehetősen sokan használhatják.

TÚLMELEGEDŐ NOKIA-AKKUMULÁTOROK

Újabb akkumulátorbotrány pattant ki augusztus közepén. A több mint tízmillió laptop-energiaforrás múlt évi visszahívása után ezúttal a Nokia telefonok vannak pácban. Nem is kicsiben: a Nokia a Matsushita Battery Industrial által 2005. decembere és 2006. novemberé között legyártott 46 millió hibás BL-5C aksit kell, hogy kicseréljen miatta. A típusból mintegy 300 millió teljesít szolgálatot világszerte, és ennek majdnem hatodát érinti a hiba, ami miatt rövidzár



keletkezhet a töltés alatt, és ez túlmelegedéshez, méretnövekedéshez vezethet – akár ki is löheti magából a telefon! Közel száz esetben okoztak kisebb személyi sérülést vagy anyagi kárt a tulajdonképpen tűzveszélyes akkumulátorok, ezért döntött a Nokia a 140–180 millió dollár veszteséget okozó csereakció mellett. Mindez inkább a mobiltechnológia jó hírérol és a lítium-ion aksik biztonságosságába vetett hitről szól: 300 millió darabból minden hatodik hibás, és pusztán 100 problémás esetet jelentettek: ezek szerint hárommillió BL-5C közül csupán átlagosan egy okozott eddig bajt. Aki azért mégis biztosra menne, az látogasson el a batteryreplacement.nokia.com weboldalra, ahol a gyártási szám alapján leellenőrizheti, hogy a kérdéses szériába tartozik-e az akkumulátora.

ÉDENKERT

A VIA Eden-re, a harmadik és néha méltatlanul mellőzött processzorgyártó különösen alacsony fogyasztású gyermekére nem sok hűtőt lehet kapni. Ennek oka elsősorban nem az, hogy nem annyira elterjedt, mint nagy testvérei, vagy hogy tuti nem vinne egy UnrealEngine3 alapú játékot, hanem hogy egyik változata alapállapotban 0.1 W áramot vesz csak fel, és teljes

terhelésen sem többet, mint 1 watt. A széria legnagyobb étvágyú tagja is beéri mindössze 7.5 wattal. Ehhez mérten a hőtermelésük is elhanyagolható. Számos ún. beágyazott rendszereket gyártó cég tárt karokkal várja őket – ilyen például az Avalue, akik egy 5,25 hüvelyk széles PC-t építettek segítség-

gével, ami tulajdonképpen egy CD/DVD meghajtó méretű, teljesértékű számítógép. Az Eden 400-tól 1500 MHz-ig skálázott órajele mellé 400 MHz-es rendszerbusz, 128 KByte L2 cache tartozik, továbbá olyan egzo-



tikus ficsörök, mint a valós idejű, katonai szintű titkosítás, és rengeteg más titkosítási eljárás (pl. RSA) hardveres gyorsítása, fejlett véletlenszám-generátor, továbbá az asztali processzorokéhoz hasonló végrehajtás-védelem a férgék ellen. SSE2-3 utasításkészlettel rendelkezik, és bizonyos VIA-chipsetekkel kombinálva 2 GB DDR2 memóriát, USB 2.0 és FireWire eszközöket csatlakoztathatunk. Integrált hatsztoráns hang és hálózati vezérlő, HDTV-képes TV-Out teszik teljessé a képet. Ha teljesítményben nem is, de szolgáltatásokban mindenképpen felveszi a versenyt a nagyokkal.



KALÓZPÁRT AZ USA-BAN IS



Utah államban már a hivatalos elismeréshez szükséges aláírásokat gyűjtheti a svéd Piratpartiet mintájára szerveződő, első USA-beli politikai szerveződés. A 2006. júliusában alakult Pirate Party of

Utah nevű szervezet az Egyesült Államok másolásvédelmi, biztonsági és hálózati törvényeit/szabályozásait kívánja számukra előnyösen megváltoztatni. Saját elmondásuk szerint azt szeretnék, ha a másolásvédelmi törvények például újra a munkák gyors, és széles körű terjesztését segítenék elő, hogy ne akadá-

lyozzák azt, és ne okozzanak kárt. Dacára nevüknek ezek nem azok a kalózok, akik szerzői jogvédelem alatt álló termékeket másolnak és adnak el: a kalózpárt semmilyen formában nem támogatja a jelenleg hatályos jogszabályok megsértését. Egyébiránt számos efféle kalózpárt tevékenykedik olyan országokban, ahol vannak demokratikus hagyományok, és a lakosság részéről is létezik nem kevés tudatosság: Svéd-, Német-, és Spanyolországban már működnek, a többi nyugat-európai országban pedig már léteznek, de még nem hivatalos pártok. Svédországban olyannyira megy nekik, hogy a hivatalos elismeréshez szükséges aláírásoknak több mint kétszeresét gyűjtötték össze 36 óra alatt, majd a legutóbbi (2006-os) választáson a 40 résztvevő közül a 10. legtöbb szavazatot kapott párt volt.

Rövid hírek

HARDVER

A dual (avagy két GPU-val szerelt) Radeon HD 2600XT-k után a Galaxy belefogott a dual 8600GT elkészítésébe (itt egy egy NYÁKra szerelt kártyákról van szó). A hűtés a piacon nem túl nagyot durranó dupla GPU-s 7900-as megoldásokéra hasonlít, és nagyobb, mint a 2600-asoké. A magok 650 MHz-en futnak majd, és 2x256 MB memóriával szerelik. A kimenetek között DVI, HDMI és TV-Out szerepel. A nagy kérdés, hogy árban hogy alakul majd a kártya, mert ehhez mérten komoly házon belüli konkurencia lehet a 8800GTS is [WWW.GFE.COM.HK](http://www.gfe.com.hk)

Újra támad az S3 Graphics! A cég első DirectX 10-képes kártyacsaldája két chipre épül majd: a 90 nm-es DX10-et támogató 460-asra, és a 65 nm-es, DX 10.1-képes 430-asra. Mindkettő natívan támogatja a HDMI-kimenetet, és PCIe 1.0 csatlófelületen kommunikál a géppel. A chipeket már tesztelik a leendő gyártó Fujitsu-nál. Mint ahogy eddig is, most sem éppen felsőkategóriás termékeket készítenek: belépőszintű és közép kategóriás kártyák lesznek belőlük, amik alacsony fogyasztással és hőtermeléssel, valamint gazdag funkcionalitással és kompatibilitással lesznek megáldva. [WWW.S3GRAPHICS.COM](http://www.s3graphics.com)

Új processzormagot készül piacra dobni a VIA, ami jelenleg az Isaiah névre hallgat (a gyártó előszeretettel használ efféle bibliai neveket). A 65 nm-es gyártástechnológiával készülő, 64 bites központi egység 1333 MHz-es FSB-t, és 1 MB L2 cache-t kap. Támogatni fogja a virtualizációt, és az ECC memóriák használatát – ezek egy speciális hibajavító algoritmust használnak, így növelve a megbízhatóságot. Mindkét technológia a szerverpiacon fegyvertény, így továbbra sem fog sok VIA-alapú, mondjuk játékokra kihegyezett PC napvilágot látni. A cég új, 2008. évi negyedévére várható üdvöskéje a mostani legizomosabb processzoránál akár kétszer gyorsabb is lehet. [WWW.VIA.COM](http://www.via.com)

A Rambus, mint az XDR-memória és számos technológia kifejlesztője újra kísérletet tesz rá, hogy megvesse lábát a piacon. Jelenleg csak a Samsung, az Elpida és a Qimonda szerezte be a gyártáshoz szükséges licenst, és igen korlátozott a gyártási kapacitás. Sajnos az XDR-memória (Extreme Data Rate) még mindig küzd azzal a betegségekkel, mint anno Rambus RDRAM-ja: a Sony-nak például 48 dollárjába kerül minden 256 MB-os modul beépítése a PS3 konzolokba. A gyártás tökéletesítésével persze ez javítható lenne, de a céget már a múltban is kigolyózták, és végül nem az ő megoldása terjedt el. Ez persze nem az igen impresszív technikai paramétereken múlik: egy 1.6 GHz-en futó DDR3-memória alrendszer 25.6 GB/sec csúcssebességgel rendelkezik, míg egy XDR2-nél ez a szám 102 GB/s is lehet! Azonban momentán csak néhány Cell-alapú ún. blade szerver támogatja az XDR memóriát, és nincs x86-vezérlő a láthatáron, ami rendelkezne ezzel a képességgel. [WWW.RAMBUS.COM](http://www.rambus.com)

Az Ageia továbbra sem adja fel... most már notebookokba szerelhető fizikai gyorsító kártyájuk is van. Most a végfelhasználókat céloz, különálló kártya helyett OEM-gyártókon keresztül értékesítenek: a neves Dell és a Medion biztosan közéjük tartozik. A Dell például a hangzatos Beast, avagy vadállat, szörnyeteg névre hallgató notebookjába építi be. Kérdés, hogy így sikerül-e megvetni a lábát a jóval erősebb cégek megoldásaival szemben. [WWW.AGEIA.COM](http://www.ageia.com)

VISTA SP1 2008 ELEJÉN

Az elkövetkező hetekben privát tesztelésnek lesz alávetve a Vista SP1 csakúgy, mint az XP SP3 is. Tízezer előre kiválasztott teszter kapja meg őket hamarosan,



míg egy kis csoport már jó ideje ülhet rajta.

A Vista foltozása leginkább a már kiadott stabilitást és megbízhatóságot növelő javításokból fog állni, sajnos nem igazán növelik majd a funkcionalitást. Például a legnagyobb horderejű többlettudás az lesz, hogy már nem csak egy, hanem tetszőleges darab partíciót kódolhatunk a Vista BitLockerrel. Ellenben kárpótolnak majd minket a különböző javítások, mint például a 2 GB fölé hízó lapozófájl problémájának orvoslása: Vista alatt, komoly grafikus kártyák használatakor jelentkező kisebb problémák is foltozva lesznek – igaz ez a gyorsaság már most elérhető külön. A mérete feltelepítve 1 gigabájt lesz, és a telepítés alatt 7 GB helyre van szüksége - nyilván tömörített állományok módosítása miatt.



SZÜLETÉSNAPOSOK

Idén két meghatározó számítástechnikai eszköz is 25. születésnapját ünnepli. Az első, az 1982 végén/1983 elején piacra dobott CD. Az eredetileg digitális audio hordozására a Philips és a Sony által kifejlesztett eszköz azóta is nyeregben van, ha zenei tartalomról van szó. Persze azóta már nemcsak hangot, hanem általában adatot is tud tárolni, hála az eredeti ötlet alapján kifejlesztett számos szabványnak (pl. CD-R, CD-RW). Népszerűségét jól mutatja, hogy 2004-ben hanglemezek, egyéb előre megírt lemezek (pl. játékok) és írható CD-k formájában mintegy 30 milliárd korongot adtak el a világon – csak hanglemezből pedig összesen 200 milliárd darab fogyott az évek során.

A másik említésre méltó kort megérett, a számos embernek boldog perceket (órákat, estéket, éjszakákat...) szerző C64, a mostanság PC-ket árusító Commodore gépe. Ugyan már 1994 áprilisa óta nem gyártják a '82-es januári CES-en bemutatott vasat, de még így is minden idők legjobb eladásokat produkáló személyi számítógép modellje: 17 millió darab kelt el. Amikor még újdonságnak számított, akkor az 595 dollárunkért 1.02 vagy 0.985 MHz-en ketyegő MOS 6510 processzort, 64 kbyte RAM-ot, Commodore BASIC 2.0 operációs rendszert kaptunk, illetve kb. 10.000 kereskedelmi szoftvert állt hozzá rendelkezésre.

Z-RAM, A JÖVŐ MEMÓRIÁIÉRT



A koreai Innovative Silicon és a Hynix megállapodása nyomán a gyártó mostantól használhatja a Z-RAM elnevezésű, nagy sűrűségű memóriacellákkal kapcsolatos technológiát. A lényege röviden annyi, hogy a Z-RAM-ra alapozott DRAM egyetlen tranzisztort használ arra, amire a hagyományos DRAM több tranzisztort és kondenzátorokat. Ezt olcsósága miatt eddig is alkalmazták mondjuk mobilokban vagy hálózati eszközökben. Ez lesz az első komolyabb változás a DRAM-cellák felépítésében az eredeti, 1970-es évekbeli modell óta.

Az AMD már jóval korábban, tavaly december elején licenzelte a második generációs Z-RAM technológiát, ami akkor alacsony fogyasztást (10 mikrowatt/MHz), és 400 MHz-es maximális órajelet jelentett, miközben a sűrűség mm²-enként 5 Mbit volt 65 nm-es eljárást alkalmazva, 45 nm-rel gyártva pedig ennek a duplája. Ez nem volt meglepő, hiszen 2006 elején ennek az első generációjával is így tett – akkor a technológiát a processzorokban használt SRAM-hoz hasonlították, és ötszörös adatsűrűségről beszéltek. A tavaly 33 milliárd dollár értékű memóriát gyártó iparág vezető cége, a Hynix azonban szeretné az AMD-vel ellentétben a gyakorlatban is hasznosítani ezt a technológiát, így hamarosan vagy jóval olcsóbb, vagy jóval nagyobb kapacitású memóriamodulokat láthatunk.

Rövid hírek

SZOFTVER

Ez egy Yahoo Widget Engine-re épülő kis program. A lényege annyi, hogy bizonyos időközönként figyelmeztet arra, hogy itt az ideje felállni a géptől, és mozogni kicsit. Emlékeztet arra is, hogy milyen egészségügyi problémák lehet forrása a túl sokáig tartó, megszokás nélküli számítógép előtt ülés. Kínában hasonló, de kötelezően használandó és alkalmazható a játékmunkát befolyásoló rendszert építene ki azonos céllal, hogy a kiskorúakat megvédjék a túl sok gép előtt töltött időtől. Ennek a programnak persze ehhez semmi köze: szabadon telepíthető-törölhető, és csak figyelmeztet minket

[HTTP://WWW.WIDGETGALLERY.COM](http://www.widgetgallery.com)

Kétféle programból biztosan jelenik meg hetente legalább öt: lejátszó- és tisztítóalkalmazásból. Mint azt a neve is mutatja, a HackCleaner az utóbbi tábor erősítői: ideiglenes fájlok, registry szemét, nemkívánatos pluginek és memóriapazarló alkalmazások a célkeresztben! Unlocker funkcióval is ellátta, ez a használatban lévő vagy védett fájlok eltávolításakor jön jól. Kezdőknek nem ajánlott, ellenben azokkal, akik szeretnék rendszerben tartani számítógépüket, és értenek is valamiképp mindehez.

[HTTP://WWW.DOWNLOAD.COM](http://www.download.com)

Van valaki, aki unja már, hogy több tucat programja közül mindig kézzel kell válogatni egy kényelmetlen rendszerben, ha indítani akar valamit? Itt a megoldás: a Vista Start Menu-ben fix helyen, egy átméretezhető-zoomolható menüben indíthatjuk őket. A menü kezelőfüleket, saját újraindítás, kikapcsolás és hibernálás gombja van, továbbá mindenhez rendelhetünk gyorsbillentyűt. Egyszerűbb a hozzáférés a Windows parancssorához, és számos keresési funkciót is kapott.

[HTTP://WWW.VISTASTARTMENU.COM](http://www.vistastartmenu.com)

A program igen egyszerű ötletre épül: megkeresi a kettő vagy több példányban létező fájlokat, amiket aztán kedvünkre törölhetünk. Képes név, méret, módosítás dátuma és tartalom alapján összehasonlítani a fájlokat, és a keresés maszkolható (pl. *.doc a dokumentumokhoz, stb.). Emellett kezeli a fájlattribútumokat (rejtett, rendszer, stb.), és adott mérettartományban is tud keresni. Miután ráeresztettük a merevlemezre az eredmények listáját, exportálhatjuk szöveggé például a későbbi ellenőrzést lehetővé téve. A rendezhető listában ezek után kézzel választhatjuk ki a törölendő fájlokat, vagy automatikusan, bizonyos kritériumok alapján futtathatjuk le.

[HTTP://WWW.BIGBANGENTERPRISES.DE](http://www.bigbangenterprises.de)

A Pidgin egy IM (avagy azonnali üzenetküldő) alkalmazás. Amivel többet tud a már nyilván ismert Messengereknél, hogy számos rendszerbe be tud lépni, akár egyszerre is: AIM, ICQ, IRC, MSN, Yahoo!, Google Talk, és még 10 másik. Telepíthető Windows-ra és számos Unix-alapú rendszerre (BSD, Linux), és még OS X alá is van egy Adium nevű változat. Természetesen támogatja a fájlátvitelt, állapotokat, offline barátainknak is üzenhetünk. Létezik egy 'Buddy Pounce' nevű móka, amivel például azonnal elkezdhetünk egy játékot, amint egy ismerősünk elérhető lett, vagy megszűnt elfoglalt lenni.

[HTTP://PIDGIN.IM/PIDGIN/HOME/](http://pidgin.im/pidgin/home/)

Ez az ötletes kis program a mappáink tartalmát, és arról minden elérhető információt hivatott összegyűjteni és nevéhez hűen nyomatni, ha szükségünk van rá. Helyi és hálózati meghajtókat ismer, ahol fájlnév, méret, típus, attribútumok, utolsó hozzáférés/módosítás illetve keletkezés ideje alapján tud listázni és keresni. Az eredményeket fájlban rögzíti, Excelbe tölti vagy nyomatja. Egyéb kényelmi beállítások (oszlopok közötti hely, betűméret, stb.) beállítása lehetséges. Beállított mélységig almappákat is kezel.

[HTTP://WWW.DOWNLOAD.COM](http://www.download.com)

III. Európai Repülőszimulátor Bajnokság FORTIS Légi harc Kupa

JAKABSZÁLLÁS

2007. november 17-18.

JAKABSZÁLLÁS-REPTÉR
AERO HOTEL


FORTIS
swiss watches

Európa legnagyobb repülőszimulátor légi harc versenye, melyen nemzetközi mezőny méri össze a tudását. FORTIS Légi harc Kupára két fős csapatok nevezhettek vagy egy II. világháborús, vagy egy mai, modern vadászgép kategóriájában. A verseny döntői 2007. november 17-18. között zajlanak a jakabszállási repülőtéren, az AERO HOTEL hangárjában.

2007. november 18-án 13 órakor a verseny döntője előtt, Veres Zoltán műrepülő Európa-bajnok tart bemutatót.




FORTIS
swiss watches


User's


GRIPEN

PC WORLD

GameStar

**AERO HOTEL
JAKABSZÁLLÁS**
www.aerohotel.hu

www.european-dogfightcup.com

Egéralátétek a profi játékosoknak

QPAD EGÉRPADOK TESZTJE

Régen voltak már azok az idők, amikor Pamelával még felhőtlen volt a kapcsolatom. Azóta sajnos rájöttem, hogy több kell egy jó kapcsolathoz, mint feszülő bikini, formás dudák, hisz a felület az, ami leginkább számít. Így esett, hogy kedvenc egéralátétem végül a kukában landolt. Hüpp!

Mert hát valljuk be, szép és jó, hogy az ember először úgy választ egéralátétet, hogy naiv módon a rajta található képeket nézi meg. Aztán elnyú néhány egeret és alátétet, és egyszer csak rálép a megvilágosodás útjára, amikor is már tisztán látszik, hogy egy jó egerhez megfelelő egéralátét is szükségeltetik, hogy ne vesszen el a kezünk legapróbb rezzenése se. Egy tízezer forintos Logitech vagy Razer eger precizitása például klasszissokkal rosszabb lehet egy nem megfelelő egéralátéttel! Tesztünkben három minőségi QPAD-terméket dobtunk egerünk alá, hogy megtudjuk, tényleg megéri-e egy komolyabb eger árát kifizetnünk egy ötöd négyzetméternyi „textilért”.

QPAD CT

Idehaza még nem igazán találkoztunk a külföldön ismertebb QPAD-termékekkel, ezért kíváncsian vártuk, hogy milyen újdonságokkal próbál elkényeztetni minket, játékosokat. Három terméket próbáltunk ki, egy olcsóbbat, egy picit drágábbat és ha lehet azt mondani, akkor egy prémium kategóriás csúcsmoделl, amelyet egész nyugodtan nevezhetünk az egérpadok Ferrarijának. A legelső változat átlátszó tokban, összetekerve érkezett médium méretben. Az 5649 Ft-os árért egy fehér színű 1,5 mm vastag egérpadot kapunk, amely 33x25,5 cm méretű. A fehér Hybraték lágy bevonat kellemes csúszást biztosít bármilyen eger számára, persze akinek a fehér nem jön be, az választhat fekete színű változatot is. A csomagolásban

egy kis matricán kapunk néhány spéci egértalpat, amelyet a meglévő eger aljára ragaszt-hatunk a tökéletes csúszás érdekében. Érdeemes használni ezeket, hisz folyamatos játék mellett a tapasztalat azt mutatja, hogy 1 év alatt még a minőségi egerekről is lekopatható a puha talp. Ebben az esetben lehetőleg ne használjuk a rágcsálónkat, mert összekarcolhatja az egérpad felületét, és ezzel jelentősen romolhat a precizitás is. A QPAD CT minket megyőzött, ára még elfogadható, ráadásul meglepő módon egy kevésbé profi egerrel is csodákat tud művelni.

QPAD UC

A papírdoboz csomagolású UC változat large méretben érkezett hozzánk, mely kategóriájának legnagyobbja, mérete 42x30,6 cm-es, alakja kevésbé négyzetöglétű, inkább kissé íves. A fekete színű alátét bevonatlan szövetszövetből készült, spéci egértalpak ehhez is járnak. Az anyagából fakadóan a tapadása kissé jobb, mint az első versenyzőnek. Azoknak lehet jobb vétel, akik nehezebb egerrel rendelkeznek, vagy kedvelik a jobb tapadással rendelkező padokat. A nálunk vendégeskedő változatból választhatunk akár

QPAD UC



kisebbit is, de nem érdekes, hisz pár száz forint csupán a különbség.

Kicsit megviccelt a pad, mivel az egyik oldala puha szivacs, így könnyen azt lehet hinni, hogy ezen kell az egeret használni. Első próbálkozás után viszont hamar kiderül a turpisság, a ragacos felület az asztallapra kell, hogy kerüljön, ez biztosítja majd a tapadást, hogy még a leghevesebb rántások mellett se mozoghasson el akár csak egy millimétert se. Ára nagyon baráti – 3360 Ft –, mellyel a mezőny egyik legolcsóbb tagjának bizonyult, ugyanakkor kifejezetten jól is teljesített. Ezt a változatot egyébként Carbytek2 kemény bevonattal is rendelhetjük (QPAD E-CR) körülbelül 2000 Ft-tal drágábban.

QPAD XT-R

A legütősebb QPAD XT-R nem sokkal, 2000 Ft-tal drágább, mint a középpár-kategóriás CT. A 7399 Ft-os változat elégans fémdobozban érkezik, tehát sejteni lehet, hogy nem az a kifejezetten utazós típus, amit össze lehet hajtani. Ennek egyébként meg is van az oka, hisz a dobozt kinyitva egy teljesen kemény anyagból készült alátét lapul. A 35x26 cm-es pad alján csúszásmentesítő

szilikon talpacskák találhatók, amelyek nagyon stabilan tartják, még a problémásabb lakkozott asztallapon sem tapasztalunk elmozdulást. A 4 mm vastagságú kemény Carbytek bevonaton nagyon jól mozgott az összes tesztalany a legolcsóbb egértől egészen a kedvenc G5-ösömig. Az alátét alakja egyébként divatosan kissé ovális, sőt a rajta található minták is kifejezetten elegánsak teszik. Természetesen itt is találunk megfelelő egértalpakot és matricákat ajándékba. A GSTV-ben ZeroCoolt kértem meg egy villámteszt keretén belül, hogy kicsit utazzon és ossza meg veletek a tapasztalatait. Az alátéteket egyébként egymás után is kipróbáltuk, és kétség sem fér hozzá, hogy ez a modell volt a legprecízebb.

Az igazság, hogy sajnálom Pamelát, aki végül a kukában végezte, de a különbség leírhatatlan, mindenkit csak arra buzdíthatok, hogy aki teheti, dobja ki a régi, koszos alátétét és kicsit kényeztesse magát és az egerét egy minőségi alátéttel.

Mady

QPAD XT-R



QPAD CT

DDR3-AS MEMÓRIATESZT

ITT A KIRÁLY, HOL A KIRÁLY?

Kicsit megkésve, de a hazai kereskedelmi forgalomba is bekerült az első néhány DDR3-as alaplap. Tesztlaborunkban megvizsgáltuk, hogy mégis mire képes a DDR2-es rendszerekhez képest.

Még márciusban, az idei CeBIT keretein belül láthattuk, hogy milyen nagy az érdeklődés gyártói oldalról a DDR3 memóriákra. Az összes számítástechnikai gyártó elkészítette már akkor működő megoldását, és ki is jelentettük, hogy eljött a DDR3 ideje. Azóta jó néhány hónap eltelt, és még csak augusztus végére, szeptember elejére sikerült realizálni néhány kallódó darabot a raktárkészletekben. De igazából úgy gondolom, nem is ez

Bizonyára emlékszel még, amikor megjelent a DDR2-es memória, mennyire magas volt az ára. Mára úgy alakult a helyzet, hogy lényegében a DDR2-es modulok sok esetben olcsóbbak, mint a sima DDR-ek. A 3-as generáció vételára talán nem annyira magas, mint a kettes volt kezdetekben, de mégis jóval többbe kerül, és ne feledjük azt az „aprócska” momentumot sem, hogy bizony alapot is kell cserélnünk ahhoz, hogy használni tudjuk. Ilyen alaplap például az, amelyet a

kicsit elterjednek, megjelennek majd azok a memóriák, amelyek elérik az 1600 megahertzet is (ezen a ponton persze újra alaplap után is kell nézni), ezzel pedig nem kevesebb mint 13 gigabájt/másodperces adatátvitel ér majd el (ez 3-4 gigabájtal több, mint a DDR2 maximális teljesítménye). A fogyasztása is kedvezőbb az új modulnak, tehát magas terheltség mellett sem melegszik és nem emeli annyira a villanyszámlát, mint a DDR2.

AZ ALAPLAP NEM EGY-SZERŰ!

Mondjunk egy pár jó szót a Gigabyte alaplapjáról is! A cégtől jól megszokott, „agyonmarketingezett” csili-vili szövegeknek nem kell teljesen be-

hétköznapi életben igen ritkán hajtjuk végre. Még néhány apró figyelmeztetés: 6 natív SATA, 12 USB, DTS-HD Master és Dolby True HD hangformátumok támogatása, valamint 2x16-os PCI-E csatló CrossFire módhoz.

VEGYÜK, NE VEGYÜK?

Ahogy az a teszt eredményekből remekül kivehető – és végül is, amiért csináltuk ezt a tesztet – azt kell mondanunk, még várjunk kicsit a DDR3-mal. A normál DDR2-es modulok igazán profi memóriák voltak, ez tény (667-es CL4 Corsair), de még így is olcsóbban jövünk ki azokkal, mint egy komplett új rendszerrel. Kicsit olyan az érzésem a DDR3-mal kapcsolat-

» AZ ELSŐ DDR3-AS MODULOKKAL EGYELŐRE MÉG NEM KÉPESEK ELÉG MAGAS SEBESSÉG ELÉRÉSÉRE «

a lényeg, hanem annak kiderítése és megítélése, hogy valóban megéri-e lecserélni DDR2-es rendszerünket egy „korszerűbbre”. Nyilván számszerűen nagyobbakat kapunk, de vajon a magas ár és a fejlesztésre szánt idő valóban megéri a pénzügyi befektetést? Nos, erre mi magunk is kíváncsiak voltunk.

Gigabyte-tól sikerült szereznünk: a GA-P35T-DQ6 típusjelzésű termék esetén a T betű jelzi, hogy már DDR3-as támogatású termékről van szó. Ha illet keresünk, nagyon figyeljünk erre, mert ha sima P35-öt veszünk, az csak DDR2-es lesz!

A DDR3-as modulokról annyit kell tudni, hogy indulásképpen 800 megahertzes moduloktól kell számolni. Ez alatt nincs és nem is lesz valószínűleg modul, tehát csak gyorsabbakat kapunk majd. A teszthez 1066-osakat használtunk, de az alaplap nem problémázik a még ezeknél drágább, 1333-as példányokkal sem. Az első DDR3-as modulokkal egyelőre az a bibi, hogy még nem képesek elég magas sebesség elérésére. Később, ha majd

dólni. Szépen hangzik sok minden, de nélkülük is egészen jól meglennének. Ami igazán lényeges, hogy egy speciális réz hűtőborda-rendszerrel szerelték fel, amely kiválóan végzi a dolgát. A Silent-Pipe rendszer valóban profin sikerült, erre a cég nagyon büszke is. Szerelési szempontból egyetlen nehézség adódott: ha méretesebb grafikus kártyánk van, akkor a memóriákat csak a VGA kivételével tudjuk szerelni. Ez persze nagyon apró hiba, ezt a műveletet a

ban, mint a DirectX 10-zel. lünk, hogy érkezett, kapható és mindenki szerint nagyon jó lesz... de még várjunk vele, egyszerűen még nincs itt az ideje. Az alaplapot a Go-Run Kft.-től (www.gorun.hu) kaptuk tesztelésre.

ZeroCool

PRÓ ÉS KONTRA, AVAGY A FEJLŐDÉS ÚTJA



	EVEREST MEMÓRIA OLVASÁS (MB/MP)	EVEREST MEMÓRIA ÍRÁS (MB/MP)	EVEREST MEMÓRIA MÁSOLÁS (MB/MP)	EVEREST MEMÓRIA KÉSLELTETÉS (EZREDMÁSODPERC)	WINRAR BENCH-MARK (KB/MP)	LAME MP3 TÖMÖRÍTÉS*	HD DIVX KONVERTÁLÁS**	WMV 9 KONVERTÁLÁS***	ADOBE PHOTOSHOP CS2****	3DMARK 06
INTEL DESKTOP BOARD 975XBX	6651	4748	4520	71,4	1115	2:40	1:10	0:59	2:21	8978
GIGABYTE GA-P35T-DQ6	7295	4820	5458	71,5	1264	2:39	1:04	0:59	2:06	9002

*735 MB WAV KONVERTÁLÁS MP3-BA; **54 MB MPEG KONVERTÁLÁS HD DIVX-BA; ***436 MB AVI KONVERTÁLÁS WMV-BA; ****68 MB (5 DARAB) TIFF ÁLLOMÁNY SCRIPTELT EFFEKTEZÉSE

MP3-LEJÁTSZÓK EGYENESESEN AZ IFA-RÓL

Samsung YP-S5 és Samsung YP-P2

Az augusztus 31. és szeptember 5. között megrendezett berlini IFA 2007 kiállításon mutatták be a Samsung legújabb MP3-lejátszó családját, amelyet Magyarországon volt szerencsénk az elsők között tesztelni.

YP-S5, A „MODERN SZOKOL RÁDIÓ”

Már az előmodellnek számító Samsung YP-K5-ös is nagy siker volt, így várható volt, hogy előbb vagy utóbb megérkezik az új frissített változat is. Az YP-S5 kívülről teljesen megegyezik az előző modellel, minden kezelőszerv, gomb lényegében változatlan maradt, viszont a méretéhez és a tömegéhez jelentősen hozzányúltak. A jóval könnyebb, vékonyabb házat érintésérzékeny előlapon lehet vezérelni. Az igazi érdekessége, hogy szétszúsztatva a beépített parányi 1,5 wattos sztereo-hangszórók is előkerülnek, amelyek igen kellemes hangzást biztosítanak. Természetesen egy zajos buszon nem túl praktikus szétnyitott módban használni, viszont arra tökéletes, hogy másokkal is megosszuk a zenéinket. Ideális lehet mondjuk munka közben hallgatni, vagy **zene**hallgatásra, vagy csak egész egyszerűen a kádban, ahol fülesel

problémás lenne lejátszó használata. A beépített akkumulátor a tapasztalatok alapján akár 18-0 órán át képes életben tartani a zenelejátszót, nyitott állapotban a hangszórók miatt ez az érték 4-5 óra között ingadozik hangerőtől függően. Természetesen itt is van mód MPEG4 videó lejátszására, bár a kis képernyő miatt nem hiszem, hogy sokan élnének ezzel a lehetőséggel. Az új ráncfelvarrt változat persze tartalmilag is megújult egy kicsi, a menüben ugyanis a játékok mellett felfedezhetjük a rádió menüpontot, amit sajnos az YP-K5-ből egész egyszerűen kihagytak. Így viszont már tényleg modern Szokol rádióként is funkcionálhat; én például a reggeli műsorokat hallgattam vele előszeregettel a szerkiben, mások nagy bánatára, de

ideális egy focimeccs végigzúgására is mondjuk a strandon. Nagyon sok negatívumot nem tudok felróni neki, hisz nagyon sokoldalú kis lejátszó, remek hangzásvilággal, testre szabható menüvel, egyetlen kis fájó pont talán, hogy ha utazás közben játszani támad kedvünk, akkor a zenehallgatást nélkülözünk kell, ugyanis egyszerre a kettő nem megy.

YP-P2, A VALÓDI ZSEBMOZI

Akiknek bejön az iPhone-szerű vezérlés, azoknak ez a videó és MP3-lejátszó is tetszeni fog! A fekete színű ház oldalán csak a fontosabb gombokat találjuk (bekapcsoló, lezáró, hangerő-szabá-

lyozó), minden más a képernyő érintésével kell vezérelnünk. A méretes 3 hüvelykes, érintésérzékeny kijelző borotvaéles képet produkál, hisz nem csupán a méretét, de a felbontását is jelentősen megnövelték. Így akár DVD minőséget megközelítő WQVGA, azaz 480x272 felbontású WMV9 és MPEG4 videókat is megnézhetünk útközben, ráadásul mindezt teljesen akadálymentesen 30 képkocka másodpercenkénti képfriessítés mellett! Eddig is lehetett filmeket nézni egyes MP3-lejátszókon, de az YP-P2 jóval túlmutat a konkurencián, hisz a műfajában óriásinak számít

képernyője miatt nem kell guvasztani a szemünket, ha egy hosszabb filmet szeretnénk végignézni. Emellett persze az MP3 lejátszóképeségéről sem mondhatunk semmi rosszat. Rendkívül jól szólaltatja meg a legkülönfélébb zenei stílusokat már a mellékelt fülessel is, ráadásul a DNSe hangtechnológia 2.0-s változatát is tartalmazza, amelyen a továbbfejlesztett akusztikai hanghatásokat kell értenünk. A hasznos szolgáltatások sorát bővíti a szövegolvasó alkalmazás, amellyel tetszőleges szöveget, e-bookokat olvashatunk, és a testre szabhatósnak ékes példája, hogy akár a háttérrel, a betű színét, típusát, egyszóval szinte mindent megváltoztathatunk. Emellett ébresztő, világóra, naptár és természetesen a Bluetooth 2.0 támogatás is megtalálható benne, hogy akár Bluetooth sztereo headsettel is használható legyen. A beépített akkumulátor sokáig bírja, hisz 30-35 órás lejátszási ideje van, ami igen erős igénybevétel mellett is azt jelenti, hogy 3-4 napig biztosan nem kell a töltő, azaz az USB-kábel közelébe mennünk. Videózás során persze jobban fogy az energia, ilyenkor a tapasztalat azt mutatja, hogy 4 órát lehet vele mozizni, ami azért igen szép teljesítmény. Jó hír, hogy a rádiót ebbe a modellbe is beszerelték végre, így aki unja a zenéket, az nyugodtan átkapcsolhat FM módba. Az YP-P2 alap 2 GB-os kiserelésben érkezett hozzánk, de kapható lesz akár 16 GB-os NAND flash memóriával is. A választást érdemes megfontolni, mivel utólagos memóriakártyás bővítésre sajnos nincs mód. Másik apró negatívuma, hogy ebből a modellből kifejejtették a beépített játékot. A lejátszó ár a cikk írásának pillanatában még ismeretlen volt, úgyhogy arról hivatalos információkkal nem szolgálhatunk, viszont jó hír, hogy valamikor szeptemberben már ide haza is kaphatók lesznek.

Mady



SAMSUNG YP-S5

PRO: nagyon jól szólnak a kis hangszórók
KONTRA: játék közben nincs zene-lejátszás

90%

WWW.SAMSUNG.COM | ÁR: ISMERETLEN

SAMSUNG YP-P2

PRO: WQVGA felbontású érintő kijelző, FM rádiók
KONTRA: nincs benne játék

92%

WWW.SAMSUNG.COM | ÁR: ISMERETLEN

DIVX-RE SZÜLETETT Samsung F500

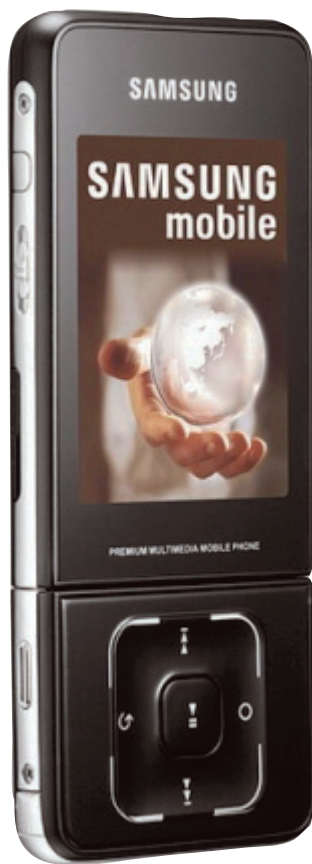
Mindig öröm, ha egy gyártó olyan 3G-s telefont mutat be, amely valódi új megoldásokkal rendelkezik, nem pedig a manapság egyre divatosabb „átszínezzük, beletolunk két új játékot és jól lehúzzuk a népet” üzletpolitikával. Az F500-ast mivel is lehetne jobban jellemezni, mint a nagyképű DivX mobil jelzővel.

Legelső kérdése az új tulajdonosnak, amikor kiveszi a csomagolásból a fekete, alig 1 cm vastagságú elegáns mobilt, hogy melyik ennek az eleje és a hátulja? Mivel olyan, mintha két mobilt ragasztottak volna össze, először is a normál telefon oldalával érdemes barátkozni, mely a szokásos telefonálási funkciókat hivatott betölteni. Parányi színes kijelző és egy 2 megapixeles kamera bámul az ember képébe. A gombok könnyen kezelhetők, gyorsan és kényelmesen lehet vele SMS-t írni. A Samsungtól megszokható logikus felépítésű menüben rengeteg extra szolgáltatás található, de persze nem a hagyományos telefon funkció miatt lesz érdemes valakinek beszerezni egy ilyen mobilt.

AZ F500 IGAZI ARCA

Az extra 350 megabájtos memória már sejtet valamit a telefon képességeiből, na és az is, hogy a másik oldalon egy extra pluszkijelző bújik meg. Mit bújik, egyenesen terpeszkedik! A második kijelző az egész mobil hátoldalát elfoglalja, egy apró kis érintésérzékelő vezérlőpanelt kivéve, amellyel a multimédiás funkciókat irányíthatjuk majd. A telefon normál kisméretű kijelzőjéért kárpótol is minket ez a mini mozivásznon, amely tüéles 240x320 pixel felbontású és 262 ezer szín megjelenítésére képes. Az F500 oldalán található kis gombbal lehet egyébként a telefonképernyők között váltani. A legnagyobb erőssége érezhetően a helytakarékos DivX videók lejátszás (akár TV-n is!), mely – valljuk be – elég jó szolgáltatásnak minősül, végre nem kell különféle programokat vadászni a neten, hogy a videóinkat mobilunkon útközben is megnézhessük, hisz az egyik legelterjedtebb formátumról beszélünk. Videózásnál ráadásul a telefon alsó részét elforgathatjuk, ezáltal egy kis talpat csinálhatunk, amellyel az asztalon is képes lesz megállni, hogy még kényelmesebben filmezhessünk. Az alapmemóriát tovább bővíthetjük MicroSD kártyával is, így nem csak a videóknak, de a képeknek, dokumentumoknak, MP3-zenéknek is lesz hely. A mellékelt fülesen kívül persze

vehetünk hozzá zsinór nélküli sztereó Bluetooth headsetet is, hisz támogatja. A kamera egész szép képet csinál, a



készített videók is szaggatásmentesek, egyetlen hiányosságát a hiányzó FM rádióban látjuk, mely azért egy ilyen tudású multimédiás zsebmobilba még beleférhetett volna, talán majd egy újabb változatban lesz. Mindenesetre így is megérdemli az ötös alát. Aki működés közben is megnézné a telefont, az a GSTV Mélyvíz adásába kukkantson bele.

Mady

SAMSUNG F500

PRO: két kijelző, 350 MB memória

KONTRA: a kihajtható alsó rész nem túl masszív

92%

www.samsung.hu | Ár: kb. kb. 90 000 Ft

GAINWARD

BEYOND YOUR SENSES

B576-BLI55 8800Ultra 768MB G5/GT



NVIDIA GeForce 8800Ultra
612 MHz GPU
768MB DDR3 memória
PCI-Express / SU
Dual Dvi + Vga + HDTV-Out
Vista kompatibilitás
Expertool (+10-30% teljesítmény)



B262-BLI55 8800GT 768MB DVI-DVI



NVIDIA GeForce 8800GT
768MB Ultra DDR3 memória
PCI-Express / SU
Dvi + Dvi + Video-Out
Vista kompatibilitás
Expertool (+10-30% telj.)

B347-BLI55 8800GTS 320MBG5 DVI-DVI



NVIDIA GeForce 8800GTS
550 MHz GPU
320MB Ultra DDR3 memória
PCI-Express / SU
Dvi + Dvi + Video-Out
Vista kompatibilitás
Expertool (+10-30% telj.)



B330-BLI55 8800GTS 320MB DVI-DVI



NVIDIA GeForce 8800GTS
500 MHz GPU
320MB Ultra DDR3 memória
PCI-Express / SU
Dvi + Dvi + Video-Out
Expertool (+10-30% teljesítmény)
Vista kompatibilitás

B798-BP8600GT-I024-TV-DD



NVIDIA GeForce 8600GT
600 MHz GPU
1024MB Ultra DDR3 memória
PCI-Express / SU
Dvi + Dvi + Video-Out
Expertool (+10-30% teljesítmény)
Vista kompatibilitás

B231-BLI55 7600GT 256 Golden Sample



NVIDIA GeForce 7600GT
575 MHz GPU
256MB Ultra DDR3 memória
AGP 8x
Dvi + Dvi + Video-Out
Vista kompatibilitás



Golden Sample sorozat:
minimum 10-15%-kal gyorsabb,
mint a standard 1000i kártya

GoSLikeHell sorozat:
minimum 20-30%-kal gyorsabb,
mint a standard 1000i kártya

**A minőség nem jelent
egyed a magas árral!**

Mercury Magyarország Kft.
1131 Budapest,
Dolmány utca 14.
tel.: 221 3020, 273 1152
www.gainward.hu

Gyárilag tuningolt kártyák 3 év garanciával!



VÉGRE EGY JÓ PÁROS!

MICROSODT WIRELESS ENTERTAINMENT DESKTOP 7000

A Microsoft az utóbbi időben érezhetően jobban ráfeküdt a szakemberei keze alól kikerülő hardverek minőségére és megjelenésére. A Microsoft Wireless Entertainment Desktop 7000-en is rögtön látszik: nem kevés időt és energiát öltek a tervezők abba, hogy mi is azonnal be akarjunk szerezni egy ilyet.

Valljuk be, tényleg pofásra sikerült ez az egér és billentyűzet kombó, még akkor is, ha a Windows-gomb nem tűnt el, csak átalakult. A játékosok imái végre meghallgatásra találtak, így már nem kell leltitani, csavarhúzóval lefeszíteni szegény gombot. Igaz, a kezünk ügyéből most sem került túl messze, csak épp annyira, hogy már véletlenül se tudjuk megnyomni, miközben éppen tűzharcba keveredünk az ellenséggel. Mert hát valljuk be, nincs is bosszantóbb egy játékosnak, mint amikor egy rossz mozdulat miatt a desktopot kell tanulmányoznia, mialatt a legújabb feltuningolt járgánya egy fának csapódik.

SZEMREVALÓ TEREMTÉS

A kezdeti örömmujongás tehát megvolt, most lássuk, mi mindent kínál még a billentyűzet. Először is látszik, hogy nagyon szép a kialakítása: szögletes, ugyanakkor maradt az íves elemek és a fémes színek használata. A notebookszerű gombkialakítás ma-

napság egyre divatosabb, itt is ezt a – nyomáspont szempontjából egyébként igen kényelmes – megoldást láthatjuk. A nyíl funkciógombok viszont kicsit kisebbek lettek, mint a többi gomb, de a játékosok ugyanis a WASD-kombinációt részesítik előnyben, így e felett szemet is hunyhatunk. A vékonyka billentyűzet bal oldalán viszont egy kis vezérlőpanel található, amellyel a multimédiás alkalmazásokat vezérelhetjük. Jó szolgálatot tesz például filmek, zenék lejátszásánál. HTPC-hez is ideális választás lehet, hisz azon kívül, hogy kinézete miatt nem kell egy szemrevalóbb nappaliban dugdosni, még akár a kényelmes fotelünkben is vezérelhetjük a film- vagy

zenelejátszást! A Vistára kihelyezett billentyűzetten rengeteg hasznos gomb található, hisz egy gombbal elérhetjük a különféle Gadgets alkalmazásokat, levelezésünket vagy kedvenc alkalmazásunkat.

A RÁGCSÁLÓT IS MEGTARTHATJUK

Azt kell mondanunk, a mellékelt rágcsáló minősége is kiváló! Színből és formailag is illik a billentyűzethez, súlya átlagosnak mondható. A két ceruzaakkumulátor behelyezése után viszont eléri a pont tökéletes

súlytartart, mely FPS-ekhez, RTS-hez is ideális. Ráadásul akár balkezesek is használhatják, hisz teljesen szimmetrikus a kialakítása. A lézeres, kifejezetten precíz optika játékokhoz is jó, nem csupán irodai vagy grafikai alkalmazásokhoz. Összesen két gomb, plusz két oldalsó, illetve egy négyirányú görgető áll a rendelkezésünkre. Az égettöltő átlomás ráadásul tartalmaz 4 USB-portot is. Jó páros minden szempontból, azoknak ajánljuk, akik játékra, szórakozásra keresnek minőségi wireless megoldást.



AKKUMULÁTOR IGAZÁN ELEMÉBEN

GP RECYKO+

Néhány hónapja már hazánkban is kapható a GP ReCyko+, mely lényegében egy többször újratölthető elem, nem merül le állásában és kapacitása a gyakorlatban négyszerese a normál, NiMH akkumulátorokénak.

A számítógépes világban is egyre többet érdemes tölthető elemet használni. Gondoljunk csak bele: kontroller, Wii-irányító, távirányító, nagyobb energiát igénylő USB-s eszközök – egytől egyig ceruzaelemmel működnek. Tisztelet a kivételnek, de a legtöbb ilyen elem néhány szűkös hónap után teljesen beadja a kulcsot. Érdemes tehát újratölthetőt beszerezni, ami rövid távon nyilván jóval drágább, később viszont rájövünk, hogy sokkal jobban megéri. A GP a ReCyko+ akkumulátorcsaládját a hangzatos Green Generation Battery Technology technológiára épül. A teljesen újszerű szerkezetű cellák működéséről nem árulnak el sok konkrét

umot, jellemzőik viszont nem titkosak. Ezer alkalommal újratölthetők, míg a hagyományos NiMH-cellák minőségétől és töltőtől függően ennek talán tizedét bírják – persze csak jó esetben. Az intenzív áramleadás nem meríti őket olyan aránytalan mértékben, ezért lényegesen tovább használhatók digitális fényképezőgépekben, holott névleges kapacitásuk nem kiugró. A normál (AA) akkumulátor 2100, a mini (AAA) 850 mAh kapacitásig kapható ReCyko+ változatban. További előnyük, hogy feltöltött állapotban tárolva fél év alatt is csak 90%-ra esnek vissza, és egy év után is várhatóan még tartalmazzák kapacitásuk 85 százalékát. Megvásárlás után nem szükséges töltés-

sel és kimerítéssel „formázni” őket, azonnal használhatók.

A negyedórás gyorsöltőkkel csak 60-70 százalékos szintet érthetünk el, a ReCyko+ cellák az új kétórás és hatórás gyorsöltőkkel sokkal jobb, közel teljes eredményt adnak. Töltővel és 4 darab elemmel is nagyon kedvező az ára!



SAMSUNG F500

PRO: remek élettartam
KONTRA: A külső borítás ezüstteteje nem fémből van

93%

WWW.AKKU-ELEM.HU | Ár: 6400 Ft

Az ASUS a Windows Vista Ultimate operációs rendszert ajánlja.



Megállíthatatlan G erő

ASUS G1S és G2S notebookok állnak a mobil játékeszközök élén fejlett kijelzővel, kiváló ergonómiával és erős teljesítménnyel

A G1S/G2S az üzleti élet harc-sainak készült, akik munka után az elektronikus csatamezőkön vívják harcukat. Ez a notebook az ideális választás: a testreszabott megoldás azoknak, akik ugyanolyan keményen játszanak, mint ahogy dolgoznak.

Nyers erő

A játékra teremtett G1S/G2S többfunkciós, vezeték nélküli csatlakoztatható notebook, mely a munkanapok számítástechnikai igényeinek is tökéletesen megfelel. A legnépszerűbb játékokra felkészített G1/G2 notebookot a legújabb, eredeti Windows Vista™ Ultimate operációs rendszerrel, 4 GB DDR2 memóriával és kiemelkedő teljesítményű grafikus processzorral látták el: az nVidia GeForce 8600M GT-vel, ami 256 MB fizikai VRAM-mal biztosít utánozhatatlan teljesítményt.

Az érzékek játéka

Az egyszerű teljesítmény már nem elég. A játékhoz szükséges erőt a G1S és a G2S, az érzékek mesterei szolgáltatják. A notebookok kétféle méretű színes LCD kijelzővel kaphatóak a részletgazdag látványért (15,4" G1S/ 17" G2S széles képarányú), a hangszórók oldalt és elöl kaptak helyet, a játék során pedig aktivizálódik Direct Flash oldalvilágítás (DirectX 9/10). A jellegzetes, bordás LCD-borítás és a billentyűzet szénszálas hatása egyedi, sci-fi hangulatot idéző megjelenést kölcsönöz a hordozható, szórakoztató erőműnek.



G1S teljes csomagolása
(G1S hátizsák + egér)

G2S teljes csomagolása
(G2S hátizsák + egér)

ASUS Direct Messenger
A kis információs kijelzőn jelennek meg az azonnali üzenetek, a rendszer állapota és az emlékeztetők.

Játékos gyorsbillentyűk
Az A, W, S és D gombok külön színnel vannak megjelölve, hogy könnyebben fel lehessen ismerni őket.

Vezeték nélküli videokommunikáció
A beépített nagy felbontású webkamera és a hangszórók vezeték nélküli videokonferenciára nyújtanak lehetőséget.

Erős páncélzat
A bordás LCD-borítás megbízható védelmet nyújt, és a festék sem fog lepattogozni többet.

Elegáns külcsín a gépnek

BEMUTATKOZIK
AZ ŐSZI KOLLEKCIÓ

Nagyon sok olyan gépalkatrész van, amelyekből alig tudunk választani a nagyon változatos felhozatal miatt. Ilyen többek között a gépházak terepe is, amelyből most véletlenszerűen kiemeltünk hat sikervárományost.

Visszagondolva az elmúlt öt-hat év CeBIT kiállításaira, azt kell mondanom, láttam nagyon keményen cifra dolgokat. Volt olyan, ami egyszerűen ronda volt, a másik túl futurisztikus, a harmadikban egy turbinarendszer is megszégyenítő propellerek voltak, de találkoztam olyannal is, amelynek oldalán élő halacszkák úszkáltak. Nyilván nem ezen szempontok a legfontosabbak, amikor házat keresünk leendő új gépünknek. A külcsín a jó érzés miatt érdekes, fontosabb, hogy az adott hardver – amit korábban már megvettünk – tökéletesen elférjen benne, meglegyen a megfelelő mennyiségű tápcsatlakozó, illetve barkácsoló felhasználó esetén arra is érdemes figyelni, hogy mennyire szerelhetők az egyes elemek. Szintén fontos momentum a házba helyezendő táp kiválasztása. Ne felejtjük el, hogy a komolyabb házakhoz, mint például a jelen tesztünkben szereplők többségéhez, alpból nem kapunk tápot! A tápkeret és maga a táp kialakítása szabványos, ezek beszerelésével nem lesz gond, viszont gondosan kell megválasztani a teljesítményt, a már megvásárolt hardvereknek megfelelően (úgyelve a csatlakozók számára és fajtájára, illetve a wattértékrel).

RÖVIDKE PIACI KÖRKÉP

Alig néhány hete sikerült nekem is beszerezni újonnan készült gépemet. (A Medal of Honor: Airborne kötelezővé tette ☺), és bizony be kell vallanom, a házadászat tartott a legtovább. Volt kicsi, nagy, könnyű, nehéz, szép, ronda –, de nem ez a lényeg. Amit legszívesebben választottam volna, bizony nagyon kemény árkategóriát képezett, legalábbis táppal együtt mindenképpen. Hetekig csak mellettem hevert a gép kibelezve, ház nélkül, mert egészen egyszerűen nem voltam hajlandó kiadni ennyi pénzt egy házért – reménykedtem egy kedvezőbb megoldásban, de aztán rájöttem, hogy nincs kiút, muszáj beruházni. Hosszas keresgélésem után az ezen tesztben szereplő termékek csúsztak át komoly szűrési feltételeimen. Végül is inkább a minőséget helyeztem előtérbe, az ár ezúttal egy szükséges pluszt jelentett.



Codegen Briza E-6097

CODEGEN BRIZA E-6097

Első körben a Codegen házával kezdtem el foglalkozni. Nem is annyira a külseje, mint inkább praktikuma ragadott meg. Első ránézésre feltűnik, hogy a tetején és az elején lábak találhatók. A felsőket cipeléshez jól tudjuk alkalmazni, az alsók meg azért jók, mert alá lehet porszívózni. A gépház felületének nagy része lyukacsos, ami nagyon jó hatással van a szabad légáramlásra. Annak érdekében, hogy a por ne tudjon belemenni, szűrőket tettek bele, amiket könnyedén tudunk tisztítani. A kézzel oldható oldalpacsavarokkal másodpercek alatt szétkaphatjuk. Az előlapon, a meghajtók alatt katalok helyett az USB, hang- és FireWire-kivezetések. Belül összesen négy darab, nyolccentis ventilátornak találunk helyet. A behelyezett 400 wattos táp csöpögtető képes eredetű, figyelembe véve igen kedvező vételi árát a többiekhez képest. Javaslom, ezt cseréljük le!

RAIDMAX SMILODON

Nem tudom pontosan miért, de amikor ránéztem erre a házra, azonnal az Unreal Tournament jutott eszembe. Meg is hozta kellően a kedvet a vásárláshoz, és úgy gondoltam, érdemes belekukkantani. Igen masszív, alubetétes kidolgozása tetszetős, előlapja mágneszáras. E mögött található az igen méretes, 12 centis hűtőventilátor, amely főleg a kivehető merevlemezkeretben található hardverek hűtéséért felelős. A plexi oldallap lehetővé teszi, hogy nagyon jól látszódjanak az optikai tuning megszállottjainak dédelgetett csecsebecségei. Talán feltűnt, hogy az oldalának tetején található egy kilincs: ezzel könnyedén nyitható a gépház, és lebillen vele együtt a benne található hardvertömeg. Kiváló lehetőség, kár, hogy csak kevesen alkalmazzák!



Raidmax Smilodon



Gigabyte 3D Aurora 570

GIGABYTE 3D AURORA 570

A nehézbombázók csoportjából a Gigabyte tette tiszteletét. Robusztus, mégis elegáns, semmi flanc. Teljesen fekete, kivéve a magára erősen figyelmet összpontosító csatlakozók kékes felületét. Az 1 milliméter vastagságú, szálciszolt alumíniumház mindössze nyolc kilót nyom üresen. Nagyon tágas belülről, így a szerelése egészen könnyen megoldható – talán nem annyira egyszerűen, mint a Raidmax Smilodon esetén, de még így is nagyon jó. A nagyméretű belső ventilátor kellemesen dorombol, egyáltalán nem hangos. A hátoldalon található két speciális, gumírozott kivezetés, amelyeken a jobb módú játékosok saját vízhűtésrendszerüket tuszkolhatják ki a gépházból. A minőség érződik, kialakításán és lehetőségein éppúgy, mint vételárán.

THERMALTAKE ARMOR VA8000SWA

Réges-régi, óriási kedvencem a Thermaltake. Mindig azt tartottam róluk, hogy mernek újat mutatni, speciálisat készíteni és kifejezetten a hardcore játékosoknak alkotni. Ez most is így történt, hiszen az Armor VA8000 is igencsak eltér a nagyközönség átlagos felhozatalától. Egyik különlegessége, hogy az előlapján található bekapcsolás, Reset, HDD és Power Led panel bárhova áthelyezhető. Vagyis, ha valaki alulra szeretné tenni, megvan rá a módja. Kettő, 12 centis, igen halk ventilátor is helyet kapott benne, amelyek remekül kivezetik a felforrósodott hőt a gépházból. Szerelése kellemes, van benne hely, éleket nem találunk benne, minden kiválóan le van kerekítve.

REVOLTEC ZIRCONIUM

Szerelem első látásra! Legalábbis ez volt a véleményem, amikor megláttam. Elegáns, kiválóan adagolt designelemek, csöppet idegesítő világítás – ezek az első másodperces élményeim. Szintén kettő, 12 centis ventilátorral szállítják, amelyek újfent nagyon

kellemesen és nyugodtan muzsikálnak. Bal oldalán, a processzorventilátornál kis nyílásokat találhatunk, amelyek a friss levegő áramlását segítik elő. Tetején csatlakozók találhatók, ezeket néha kicsit macerás lehet alkalmazni. A merevlemezek 90 fokkal elforgatva kaptak helyet benne, ami nagyon jó hozzáférhetőségi szempontból. Speciális alkatrészblokkolói révén kiválóan szerelhető!

REVOLTEC RHODIUM

Végére hagytam a szintén nagyon szépre sikerült Rhodiumot. Kissé érződik, hogy a tervező a Zirconium után álmolta meg ezt a készséget, ami semmiképpen sem jelent rosszat, sőt! Belső kialakítása nem sokban tér el a másiktól, az elemek visszaköszönnek – ennek értelmében ugyanolyan praktikus, jól szerelhető, hasonló hűtési megoldásokkal rendelkezik és igen elegáns. A kinyitott előlap mögött található a meghajtók, illetve szintén a tetején a csatlakozási lehetőségek. A választás nehéz, talán a szín dönthet, ha a két Revoltec közötti választás malmában örlődünk.

ITT A KIRÁLY, HOL A KIRÁLY!

Ki a nyertes? Haha, vicces kérdés, és kicsit nehéz megválaszolni. Leszögezném, ahogy a cikk elején is írtam, hogy e házak mindegyike már átment egy komoly szűrésen. Mindnek van sok előnye, és persze aprócska hátránya – semmi sem tökéletes! Viszont inentől kezdve meg pénztárca és izlésfüggő, hogy mit választunk. Véleményem szerint a Codegen Briza jó vétel abban az esetben, ha a tápot azonnal kicseréljük belőle. A másik jó választásnak a Revoltec Zirconium bizonyult, persze főként elfogadható ára miatt. A Termaltake is jó lenne, csak az a vételár... áh, szóval kissé magas. Ha olcsón hozzájutnál egy ilyenhez, csapj le rá nyugodtan!

ZeroCool



Thermaltake Armor VA8000SWA



Revoltec Zirconium



Revoltec Rhodium

	Ár (Ft):	Pro:	Kontra:	Forgalmazó:	Weblap:
Codegen Briza E-6097	10400	Olcsó, nagyon jól szellőzik	Kevés tápcsatlakozó	IB Disztribúció Kft.	http://www.interboard.hu/
Raidmax Smilodon	19188	Nagyon jól szerelhető	Kis ventilátor hely	Flash-Point Kft.	http://www.flash.hu/
Gigabyte 3D Aurora 570	36990	Igényes, könnyű alumínium	Ajtózármegoldás	Cédrus Kft.	http://www.cedruskft.hu/
Thermaltake Armor VA8000SWA	45200	Testreszabhatóság	Magas ár	Extreme Digital	http://www.edigital.hu/
Revoltec Zirconium	17790	Elfogadható ár	Kicsit idegesítő világítás	Flash-Point Kft.	http://www.flash.hu/
Revoltec Rhodium	29600	Minőségi anyagok	Indokolatlanul magas ár	Flash-Point Kft.	http://www.flash.hu/

Hangfalak 2.0-tól 5.1-ig

VOLUME UP!

Rég „hangoskodtunk” már ezeken a hasábokon, így úgy gondoltuk, ideje lenne egy rövid áttekintést adnunk a piac jelenlegi szereplőiről, a fontosabb gyártókról.

Mielőtt bárki azt várná, hogy 150–200 hangszórót összehasonlítva készítjük el a mostani tesztünket, csalódást kell okoznunk. Kijelöltük a két legnépszerűbb kategória (a 2.0 és az 5.1) legújabb tagjait és gyártóit, és az ő termékeiket engedjük össze a virtuális koncertteremben. Akinek kedvenc márkája kimaradt ebből a rövid összehasonlításból, attól elnézést kérünk, most pedig VOLUME UP!

HAT HANGSZÓRÓVAL

CREATIVE INSPIRE A500 - 5.1

Öt igencsak elegáns megjelenésű szatellit, egy szép nagy, 5,25"-es membránt tartalmazó mélynyomó, beépített erősítő jellemzik az új Creative 5.1-es rendszert. Miért is fontos ez a cucc? Azért, mert ez egyáltalán nem a drága eszközök kategóriájába tartozik. Kistesójával, az A300-zal (ami egy 2.1-es rendszer) a kínálat leggazdaságosabb részét képezik; egy A500-as rendszer ára kb. 50-60 euro. Mit is kapunk ezért? Egy olyan rendszert, amely 47 wattjával (összeadva mindent) nem fogja leverni a csillárt sehol, sőt,

Creative Inspire A500 - 5.1



talán aludni is tudnak majd tőle a szülők egy távolabbi szobában. Ezzel a gazdaságos árral sajnos együtt jár a viszonylag közepesnek mondható hangkép, a basszus enyhe lomhasága, amely zenehallgatáskor lehet zavaró, játéknál viszont pont jó. Ugyanígy filmnézésre is megfelel az A500, amelytől, mint említettem, gazdaságos árfekvése miatt azért csodát semmiképp ne várjunk. Azoknak ajánlható igazán az A500, akik egyrészt nem akarnak túl sok pénzt belefeccölni egy 5.1-es rendszerbe, és inkább játékra, mint zenélésre használják

LOGITECH G51 - 5.1

A Logitech újdonsága szemmel láthatóan a sokkal komolyabb hallgatóságnak szól, mint a Creative-é. A G51 ugyanis már alkalmas falak lebontására, is, a villanyórát is meg lehet lendíteni vele, ha teljes kakaóra kapcsolunk. Rengeteg praktikus tulajdonsággal rendelkezik: az egyszerű kettős némitás például igen jól jöhet sok esetben, amikor külön lehet a játék hangját és a mikrofont némitani. Érdekes a Matrix üzemmódja, amelyben a hardver sztereó hangforrásból hoz létre térhatású hangot. Ehhez hasonlót már láthattunk Logitech-termékekben, így ez

nem nagy meglepetés, azonban az nagy öröm, hogy külön zenei (music) és

Logitech G51 - 5.1



Genius SW HF 5.1 5000

játék (gaming) beállítása van, amely segítségével jobban használható a sztereó hangforrás. Számomra igen szimpatikus volt a középső hangszóró csipesze, amellyel akár a monitor tetejére rögzíthetjük ezt. Hangja árfekvéseinek megfelelő, tisztán szól, a basszus is megdörren, ha kell. Ez az az 5.1-es rendszer, amely 140 euró körüli (35 ezer forint)

áron megehetősen kedvező teljesítményt nyújt mind játékhöz, mind mozihoz, mind zenéhez.

GENIUS SW HF 5.1 5000

Egy vallomással kezdeném: bármilyen Genius-termék is hallgatok meg, valahogy mindig az az érzésem, hogy „műanyag hangú”. Így kissé szkeptikus voltam az 5000 esetében, pedig vannak előnyei: egyrészt a zsinór nélküli távirányító, másrészt a több input lehetősége széles felhasználhatóságot kínál azoknak, akiknek a fülét nem irritálja a plasztik hangzás. Visszatérve a 4 inputra – igen jól jöhet, ha a PC-nk mellett a DVD-lejátszó, a hifink és mondjuk az Xbox360-unk is rá van kötve a rendszerre, nem igazán a PC mellé, hanem inkább a nappaliba szánták. Mivel meglehetősen nagy teljesítményű, meg tudnak dörrenni vele a robbanások, az elektronikus zenék basszusai kiütik még a szomszéd házat is, szóval akár egy kisebb diszkó, vagy nagyobb házbili hangosítására is kiváló. Azoknak érdemes ezt a rendszert beszerezniük kb. 25 ezer forint körüli áron, akiknek a több input és a zuhógó basszus, illetve a zsinór nélküli távirányítás fontos.

A JÓ ÖREG SZTEREÓ

LOGITECH Z-10 - 2.0

Na, kérem szépen, mielőtt bárki azt mondaná, hogy „minek nekünk sztereó”, álljunk meg ennél a rendszernél. Az USB-s megoldású (bár külső egységhez klasszikus kis jackkel is csatlakoztatható) hangrendszer első látásra maximum azzal tűnik ki, hogy igen elegáns, és

Razer Mako 2.1 Advanced Desktop Audio - 2.1



hogy megmaradnak rajta az ujjlenyomatok (kapunk törlőkendőt a dobozban, pont ezért). Amikor csatlakoztatjuk, akkor derülnek ki a finomságok – bár hangereje nem verdesi az eget, tiszta, dinamikus megszólalást kapunk, sőt külön előny, hogy hangkártya-független a dolog (gondoltak a laptoposokra is), hiszen minden adatforgalom az USB-n keresztül zajlik. Érintésérzékeny kontrolljait szokni kell, LCD-kijelzője viszont elég kényelmes, arra azért figyeljünk, hogy bár

benne van az anyag a cuccban (a két „kis” hangszóró tápostul is több mint öt kiló) azért ne vezéreljük a végtelemben a hangerőt: ez a cucc nem arra való. Emellett sem EAX, sem egyéb térbeli hanghatást nem tud, így legfőképp klasszikus zenehallgatásra, vagy sztereó játékhang hallgatásra megfelelő. A megszólalás, a kialakítás és a szolgáltatások minősége azonban kárpótolhatja azt, aki nem feltétlenül ragaszkodik a térhangzáshoz. Zenehallgatásra melegen ajánlott.

RAZER MAKO 2.1 ADVANCED DESKTOP AUDIO - 2.1

A Razer, amely eddig inkább egereiről és billentyűzeteiről volt híres, egy ideje már a hangok világába is belépet: kezdődött a kaland a Barracudával, most pedig folytatódik a különleges megoldású Makoval. Ez a rendszer az asztal felületét, illetve az asztal és a hangszóró alja közötti „levegőpárnát” használja ki a megszólaltatásra. Mindezt egy kétszeresen erősített hanggal érik el, amely (meglepetés!) THX szabványossá teszi a kis rendszert, valamint a kialakításnak



Creative GigaWorks T40. - 2.0

a hangadatokat, tehát a gyöngébb hangkimenetből (egy olcsó hangkártya, vagy gagyi mp3-lejátszó esetén). Így ez a rendszer sem tud audiophil csodát varázsolni. Ennek ellenére

» AZ 5.1-ES MEZŐNYBEN AZ ÚJ TERMÉKEK INKÁBB GAZDASÁGOSAK, MINT KIMAGASLÓK «

köszönhető „teres” hangzással. A THX Ground Plane és Slot Speaker technológiák pont arra vannak kitalálva, hogy a többi rendszeren tapasztalható, környezet által visszavert zavaró hanghatásokat kiszűrje. Nos, eddig az elmélet, hallgassuk meg a kicsikéket! Több felületen is meghallgattuk a mako-t amelyek között volt fa, fém és üveg is: mindegyiken elég jól megszólalt, bár őszinte leszek, én elég szkeptikus voltam először. Az egyedüli problémát csak az okozhatja, ha valakinek nincs elég helye az asztalán a billentyűzete, monitorja stb. mellett...

CREATIVE GIGAWORKS T40. - 2.0

A Creative minőségibb termékvonala kétségtelenül a GigaWorks álnévet viselő termékekből áll: vadi új versenyző a sztereó küzdőtéren a T40, új modellről van szó, amelyben a két hangszóró-egység darabonként 3 hangszórót tartalmaz (mély, közép, magas). Aki esetleg ismeri a T20-at, ez annak a rendszernek a nagy testvére, egy hangszóróval kiegészülve, ugyanazokat a szolgáltatásokat nyújtva, csak a hangminőségén igencsak javítva a két közepes méretű hangszóró és a tweeter – csipogó – segítségével. A gyári szóróanyag szerint a rendszer audiophil megszólalást eredményez, ne felejtjük el azonban, hogy szemben a Logitech versenyzőjével, Gigaworks klasszikus sztereocsatlakozáson át kapja

a T40 igencsak szépen teljesít, aki zenehallgatásra akarja használni, nem fog csalódní benne, sőt!

A NAGY DÖNTÉS: MINŐSÉG VAGY GAZDASÁGOSSÁG?

Úgy látszik, a sztereomezőnyben a nagy cégek a minőségi zenehallgatót célozták meg, hiszen inkább erre vannak kihegyezve az eszközök és a technikák, míg az 5.1-es mezőnyben az új termékek inkább gazdaságosak, mint kimagaslók. Jól gondoljuk meg tehát, mire is akarjuk használni hangszórórendszerünket, mielőtt megvesszük.

Gyu

AZ ASUS IS BELECSAPOTT A HÚROKBA



ASUSéknál eddig hangkártya témában elég „halk” volt a felhozatal. Most azonban itt a Xonar D2/PM, amely 4 Burr-Brown PCM1796 és egy Cirrus-Logic CS5381 chip segítségével kínál fantasztikus megszólalást (lévén egy Ultra-Fidelity, azaz ultraminőségű hangkártya). Jel/zaj viszonya gyári adatok szerint 118db, amely igencsak kimagasló. Természetesen 192 KHz/24 bites hangminta-vételezési technikákkal, Dolby és DTS effektekkel is fel van szerelve, emellett analóg ki- és bemenetekkel, illetve digitális S/PDIF ki- és bemenetekkel rendelkezik. És mindezt 160–180 euró (41–46 ezer forint) közeli áron kaphatjuk meg.



Logitech Z-10 - 2.0

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 küldje hardveres kérdéseit, hanem a fórumon tegye fel ezeket.

El tudnám adni a régi gépem 30 ezer forintért (ASUS A8N5X, A64 3500+, 2x512 MB Kingston DDR400 RAM) Szerintetek jó ár érte, vagy keressek valaki más palimadarat, aki többet adna? (tkrisz007)

Örülj neki, hogy találtál egy olyan palimadarat, aki 30-át ad érte... (bandeete)

Csatlakozom én is, a 30 000 jó ár. (Iceman)

A 640 MB-os VGA-k közül melyiket ajánljátok ebbe? ASUS P5K

INTEL Core2 Duo E6600 2.40 GHz 775 BOX

GEIL – Ultra 2048Mb DDR2 800 MHz KIT

FSP – BlueStorm II. 500 W

Kártyák: ASUS EN8800GTS HTDP 640 Mb PCIE vagy MSI NX8800GTS-T2D640E-HD-OC PCIE vagy INNO3D 8800GTS 640MB DDR3 2HTD PCIE? (c0ler)

Inno-ra gondolom 1 év garu van csak, szal az felejtős... MSI vagy ASUS, bármelyik jó lesz. (Iceman)

Az MSI gyárilag tuningolt. (kaliban)

Tuningolni ő is tud. A MSI sokkal többet kér a termékeiért, mint amannyit érnek. Én a BFG-t venném: olcsóbb, jobb, és az is tuningolt. (Axel13)

Sziasztok! Kellene egy kis segítség. Gépet akarok venni kb. 170–180 ezer forintból, Inteles és DirectX 10-es legyen. A házat már kinéztem, melyik lesz, úgyhogy az nem kell. Előre is köszi. (csgerge)

Gigabyte GA-965P-DS3 – 21 ezer

2*1GB GEIL Ultra DC KIT 23 ezer

Intel Core2Duo E6420 40 ezer

Olyan márkájú 8800GTS 320 MB amilyet akarsz 65 ezer

F5B BlueStrom2 500 W 16 ezer

vmi 18X DVD-RW 8 ezer

Seagate 320 GB 20 ezer (dkface)

Helló! Szeretnék pár új dolgot venni a gépembe. És azt szeretném kérdezni, hogy mit ajánlotok. Egy HDD-t, egy memóriát, egy DVD-író és ventilátort. Mit ajánlotok? Lehet, hogy veszek egy tápot is, és abból milyet ajánlotok? Előre is köszi a választ. (Ricsi15)

Jó lenne tudni, h milyen gépbe lesznek. (Iceman)

És milyen kártyát ajánlotok? (Ricsi15)

Póker! (Iceman)

Sziasztok! Tegnap szereltem össze az aláírásomban szereplő gépet. Felraktam a winfast, semmi gond. Aztán beraktam egy SMC wireless PC-adaptert, és amikor indítom a gépet se kép, se hang. A gép elindul, de a monitor ledje narancssárgán világít. Kivettem a kártyát, most megint megy. (Ezeket a sorokat laptopról írom.) Legyetek szívesek segítsetek. (reaper05)

Próbáld meg másik slotba tenni, és tiltsd le az alaplapi hálózati csatlót. (bandeete)

Szevasztok! Abban kéne egy kis segítség, hogy mit tegyek akkor, ha felraktam a Vistát, és van egy ASUS

A8V K8T800 Pro alaplapom, fel van particionálva a 200 GB-os SATA vinyóm egy 30 és egy 170 GB-os részre, de a Vista csak azt a részt látja, amire felraktam: a 30-ast, meg mellette még látja a másik vinyómat is, az egy régi 20 GB-os ATA vinyó. Próbáltam leszedni az ASUS honlapjáról hozzá drivert, hátha megy, de nincs is nekik Vistához, szóval most tanács-talan vagyok. Előre is kösz a segítséget. (Loborg)

Formázva is van a 170 GB? :) Na nyomás! Vezérlőpult, felügyeleti eszközök, számítógép-kezelés, lemezkezelés, és ha ott nincs formázva, akkor tessék formázni, lehetőleg NTFS-re. (bandeete)

Helló! Lenne egy kérdésem, remélem, hogy tud valaki segíteni. El szeretném adni a régi gépemet, de nem tudom, hogy mennyit ér. A konfiguráció:

Abit BD7 III alaplap

Intel Celeron 2000 MHz processzor

2x 256 RAM 233MHz

Ati Radeon 9600 XT, 256 MB VGA

40 GB Maxtor HDD

52x LG DVD-ROM (qrta89)

30 000 forintnál nem ér többet. (dkface)

Hát nem sokat, ha mondjuk egy nevesebb házban van egy komolyabb táppal, akkor talán még 30 ezret maximum. (PhenomFan)

Sziasztok! Nem tudom miért, de a gépem valamiért indokolatlanul lassú, és a majdnem minden program bezaggat. Még a vezérlőpultot is lassabban nyitja meg, mint a régi gépem – pedig az lényegesebben gyengébb. A mostani vas: P4 3.2 GHz S775, Abit AA8 deszka, 2x1024Mb 533 MHz DDR II RAM, VGA: 512 MB GeForce 7600 PCI-E, Táp 300W (Laci88)

1. Virus/Spyware-ellenőrzés.

2. Töredetztség-mentésítés (Diskeeper v. Auslogics Disk Defrag).

3. Start Menü > Futtatás > beírni: 'msconfig', legutolsó fül, és kiszedni, ami nem kell – óvatosan! Pl. Winamp Agent, Nvidia Control Panel, ha nem kell stb.

4. Registry-pucolás, ha van rá program (pl. Regcleaner).

5. Ha továbbra is lassú, akkor Windows-újratelepítés és CSAK A SZÜKSÉGÉS programok telepítése.

Igaz, nem fagy a gép, azért remélem, valami nevesebb tápod van, nem ilyen Q-tec/Codegen/Vargáné és társa. (mitchell)

Sziasztok! A haverom akar venni egy új gépet max. 200 ezer forintért. Adnátok neki pár tippet Intel- és AMD-oldalról is? A DX10 képes VGA az alap :) (ProEvoFan)

Gigabyte P35-DS3 ~27 ezer

Intel Core2 Duo E6750 ~45 ezer

2*1024 MB DDR2-800 RAM ~25 ezer

GeForce 8800GTS 320MB ~65 ezer

FSP BlueStrom 2 400W ~13 ezer

320 GB SATA2 HDD ~18 ezer

NEC (OptiArc) AD-7173S SATA ~8 ezer

Ez ~201.000 HUF – és ezek csak megközelítő árak ...

AMD-s konfigot nem érdemes most venni, maximum

akkor, ha az ember alacsony költségvetéssel szeretne viszonylag jó gépet kapni. Kétszázézes árkategóriában Intelre érdemes most építeni. (bandeete)

Üdv! Elromlott a Samsung Writemaster DVD-író/olvasóm. Néha eddig is csinált olyanokat, hogy nem olvasta be a DVD-t, majd ki se lehetett nyitni a lejátszót. De ezt csak néha. Egyik nap beteszem a DVD-t, erre hülye hangokat ad ki, nem olvassa be, majd amikor kivesszem a DVD-t néha még forog a tálcán. Aztán néha beolvassa, de mikor indítanám a játékokat, vagy installálnám őket, mindig kidob valami hülye hibáüzenettel. (Kratos01)

Vegyé újat, erre nincs más megoldás. (painkilla1)

Mi a különbség a VGA a PCI-E és a AGP videokari között? (Z-Master)

A foglalat típusa és sebessége.

Egyik a másikkal nem kompatibilis. (kaliban)

Ez a konfiguráció mennyire időtálló?

Alaplap: P965-Ds3

Proci Core 2 Duo E6320 3 GHz-re felhúzza

VGA: Point of View 8800 GTS 320 MB

Memória: 2 GB 800 MHz

Táp: 450 W Chieftec

Ezt fogom venni, és jó lenne tudni, hogy kezdjek már el most félretenni a következőre, vagy még ráér. (Koba)

Kezdj el már most félretenni a következőre... időtálló játékgép = konzol. (bandeete)

Szervuszatok! Megtudhatnám, honnan lehet letölteni olyan programot, ami pontosan megmutatja a gép alkatrészeit (memóriát, procit stb.)? (Benzin)

Everest, CPU-Z. De legjobb az ész, ami megjegyzi, hogy milyen vettél. (oliba)

Vennék házventilátort, csak előtte megkérdezném hogy ennek mekkora az átlója: 80x80x25mm, 8 cm az átlója? A 25 mm mit jelent ?? (tom83)

Ez nem TV, ahol az átlót adják meg. Tehát ez 80 mm széles, 80 mm magas, 25 mm vastag – ugyanis minden tárgynak 3 dimenziós kiterjedése van... Az átlót, meg számold ki magad: ajánlom a Pitagorasz-összefüggést. (kaliban)

Sziasztok, vettem egy Intel Core 2 Duo procit E6550 (dobozos verzió). Az a problémám, hogy a hűtőn rajta van a paszta, de 3 csíkban, amelyek közt 2–3 milliméter hely van. Ez így normális? Mert én úgy tudom, hogy a pasztának egyenletesen kéne rajta lennie, mert különben rossz lesz a hőtáadás. Kérdésem a következő: hogyan folytassam? (Dregbaron)

Úgy normális, ahogy rajta van: ha rányomod a procira, akkor szétterül a paszta. (painkilla1)

Multifunkciós képernyő

Manapság divat a multifunkciós berendezés. Az LCD multifunkciós olyan TV, amely monitor is tud lenni, illetve olyan monitor, amely a számítógépünk nélkül is tud TV lenni. Az LCD monitor és az LCD TV összeolvasztásából jött létre, nevezhetnénk moniTV-nek is.

Mindenképp hasznos dolog akkor, ha a számítógépünkkel egy helyiségben szoktunk TV-t nézni. Nem kell két képernyőt megvenni, majd nekik helyet keresni, egy kijelzővel mindkét funkciót meg tudjuk valósítani. Persze a számítógép segítségével is lehet televíziózni, de az más, mert a PC-t is be kell kapcsolni, és az rögtön hoz némi hangzavart a nappaliba, hacsak nem egy szupercsendes gép jár lábujjhegyen az asztalunk alatt. Ekkor még el kell indítani a megfelelő programot, miközben minduntalan feljön számos más nem kívánt elem a képernyőre. Egy olyan családtagnak, aki nem teljesen technokrata, egy valóságos kínszenvedés. Neki az kell, hogy benyomja a csatorna számát és máris dől a TV-műsor. Nos ez a masina a családi békét nyújtja, aki csak tévézni akar, annak nem kell a Windowszal bíbelődni.

Ha már csak egyetlen képernyőt kell a nappaliban elhelyezni, akkor könnyebb dolgunk van. A képernyővel nem kell szégyenkezni a szomszédok és a vendégek előtt, inkább a szoba díszének lehet tekinteni szigorú, de finom kialakításával. Így esztétikai érzékkel megáldott családtagjaink is azonnal befogadják az új jövevényt. A káva végtelenül egyszerű, a geometria hatalmát mindössze a bekapcsoló tapintója töri meg. Nem kell gombot nyomnunk, elég megérinteni a tapintót, hogy a készülék munkába lendüljön. A további kezelőgombok

rejtetten helyezkednek el a tetején. Ez a megoldás sokkal jobb, mintha egy előbb-utóbb letörő ajtó mögé bújjanak. A gép tetején könnyen tudjuk őket kezelni. Persze leginkább a távirányítót ajánlom e célra, ám előfordul – évente egyszer, hogy kimerül a film előtt egy perccel az elem, és akkor jobb a felső gombsort felfedezni és használni, mint lerohanni, hogy egy másik elemet vegyünk.

A 22 hüvelykes képátlójú kijelzőn 1680×1050 képpont gyulad fel a bekapcsolás után, 300 cd/m²-es fényerővel. A képernyő „szélesvásznú”, oldalaránya 16:10. Mindezt egy vékony fekete keret övezi és maga a kép is mattfekete kikapcsolt állapotban, köszönhetően a fényvisszaverődést csökkentő bevonatnak. Ez egyrészt csökkenti a szemlélő mögötti fények zavaró hatását és feketíti a képernyő alapszínét. Ezen kívül a képernyő 3000:1-es kontrasztarányának is köszönhetjük, hogy a fekete az valóban fekete ezen a TV-n. A mozifilmek sötét képein is látszanak a részletek, más oldalról pedig a fehér az valóban vakítóan fehér. Ez az LG új technológiájának köszönhető, amely

a képtartalmat menet közben analizálja és a kontrasztot a képtartalomnak megfelelően azonnal szabályozza. A TV-részbe beépítettek egy XD funkci-



gó kengyellel.

A multifunkciós monitorunkhoz videolejátszót, DVD-olvasót,

set-top boxot is csatlakoztathatunk, analog vagy digitális illesztőn keresztül.

Amennyiben monitorként akarjuk az LCD-kijelzőt használni, a számítógépes jelet VGA és DVI-D csatlakozón keresztül tudja fogadni, így a régebbi és újabb gépekhez egyaránt tud illeszkedni.

A 22 hüvelykes képernyőt nem célszerű túl közelről nézni, hanem ezt már egy kellemesen nagyobb távolságból lehet szemlélni. Az íróasztalunk biztos nincs is olyan mély, hogy a képernyőt rátegyük, így ha számítógépezünk, akkor érdemes egy vezeték nélküli billentyűzetet és egeret használni a gépünkhöz és így – akár egy fotelben ülve – élvezni tudjuk a nagy képernyő által kapott szabadságot.(x)

ót, ez a HDTV-kép analízálása után módosítja azt a jobb képi élmény elérése érdekében és konvertálja a képernyőnk felbontásának megfelelően.

Nem csak szemben ülve nézhetjük a TV-műsort, a kijelző panel elméletileg 170 fokos szögéből is színhelyesen látható, bár ekkor a teletext olvasása nehézségekbe fog ütközni. Automatikusan felismeri a rendelkezésünkre álló csatornákat. A gépbe 100 memóriahelyet építettek, azokat kedvünk szerint rendezhetjük át. Mindezt a távirányító és a magyarártul is beszélő képernyőmenü segítségével. A készülék hangszórói a kicsit hátradöntött alsó lap mögött ontyják egészen jó minőségben és kétszer 3 wattos teljesítménnyel a hangot.

A készülék hátlapján találjuk a csatlakozók területét, ahol az S-Video, SCART, VGA, DVI-D, kompozit video, antenna és sztereó audió csatlakozók ülnek egymás mellett. Az ide befutó kábeleket a talphoz igazíthatjuk egy kábfelo-



VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

PROCESSZOR BÖNGÉSZDE

INTEL

Processzor	Ár
Intel Socket 775	
Core 2 Duo E 6750 / 2670MHz	46000 Ft
Core 2 Duo E 6550 / 2330MHz	41000 Ft
Core 2 Duo E 6420 / 2133MHz	45000 Ft
Core 2 Duo E 4500 / 2200MHz	33000 Ft
Core 2 Duo E 4400 / 2000MHz	28000 Ft
Core 2 Duo E 2160 / 1800MHz	19000 Ft
Pentium D 935 Dual Core 3.2 GHz	23000 Ft
Pentium D 820 Dual Core 2.8 GHz	17000 Ft
Pentium 4 631 3 GHz	16000 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	30000 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	8000 Ft

Processzor	Ár
AMD Socket 939	
Athlon 64 X2 4200+ 2200 MHz	24000 Ft
Athlon 64 4000+ 2400 MHz	17000 Ft
Athlon 64 3200+ 2000 MHz	12000 Ft

Processzor	Ár
AMD Socket 754 (kifutó termékek)	
Sempron 3000+ 1800MHz	7000 Ft
Sempron 2800+ 1600 Mhz	6000 Ft

MEMÓRIA ÁRAK

512 DDR 400MHz Kingmax	6000 Ft
512 DDR 400MHz Samsung	5000 Ft
1024MB DDR 400MHz Kingmax	10000 Ft
1024MB DDR 400MHz Corsair	11000 Ft
1GB DDR2 667MHz Kingmax	9000 Ft
1GB DDR2 800MHz GEIL Value KIT	12000 Ft
2GB DDR2 800MHz GEIL Value KIT	23000 Ft
2GB DDR2 800MHz A-DATA Vitesta KIT	25000 Ft

BELÉPŐ SZINT



120.000 Ft-os PC

Processzor Athlon 64 X2/4600+ AM2	23000 Ft
Processzorhűtő CPU tartalmazza	0 Ft
Alaplap ASUS M2N-E SLI	20000 Ft
Memória 2x512MB GEIL Ultra 800MHz DDR2	14000 Ft
Grafikus kártya Galaxy 8600GE 256MB	31000 Ft
Hangkártya Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester Samsung 160 GB SATA	12000 Ft
DVD-író NEC ND 7173 18x	7000 Ft
Ház Asus TA-210 350 W	16000 Ft
Táp házba építve	0 Ft
ÖSSZESEN	123000 Ft
Gyorsabb grafikus kártyával Sapphire X1950XT 256MB VIVO	+ 17000 Ft
Gyorsabb processzorral Athlon 64 X2/5200+ AM2	+ 7000 Ft

Vélemény: A belépőszint képviseli azt a kategóriát, mely manapság szükséges, hogy kevésbé részletes beállítások mellett is futtathatóak legyenek a legújabb játékok. Ha játsszani szeretnél, ennél gyengébb PC-t egyáltalán nem szabad megvásárolnod.

Játék teljesítmény ★★☆☆☆

GAMER



200.000 Ft-os PC

Processzor Core 2 Duo E4500	33000 Ft
Processzorhűtő CPU tartalmazza	0 Ft
Alaplap Gigabyte P35-DS3	27000 Ft
Memória 2x1GB GEIL Value 800MHz DDR2	22000 Ft
Grafikus kártya Gigabyte 8800 GTS 320MB	67000 Ft
Hangkártya Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester Seagate 320GB SATA2	17000 Ft
DVD-író NEC ND 7173 18x	7000 Ft
Ház XG SIDEWINDER 2	17000 Ft
Táp Chieftec 450W	12000 Ft
ÖSSZESEN	202000 Ft
Gyorsabb grafikus kártyával Leadtek WinFast PX8800 GTS 640MB	+19000 Ft
Gyorsabb processzorral Core 2 Duo E 6550	+8000 Ft

Vélemény: A Gamer konfiguráció a jelenleg szükséges optimális játékgép elemeit tartalmazza. Ezek a részegységek kellően ahhoz, hogy ne kelljen komolyabb kompromisszumokat kötni a magasabb grafikai részletesség és az élvezhető sebesség között.

Játék teljesítmény ★★★★★

HIGH-END



250.000 Ft-os PC

Processzor Core 2 Duo E6750	46000 Ft
Processzorhűtő CPU tartalmazza	0 Ft
Alaplap ASUS P5KC	34000 Ft
Memória 2x1GB GEIL Value 1000MHz DDR2	26000 Ft
Grafikus kártya Sapphire Radeon HD 2900XT 512MB	88000 Ft
Hangkártya Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester Samsung 400GB SATA2	19000 Ft
DVD-író NEC ND 7173 18x	7000 Ft
Ház Thermaltake VB1000BWS Soprano	18000 Ft
Táp Super-Flower 550W	14000 Ft
ÖSSZESEN	252000 Ft
Gyorsabb grafikus kártyával MSI 8800GTX OC 768MB	+ 41000 Ft
Extra processzorhűtés ASUS Silent Knight	+11000 Ft

Vélemény: A High-End képviseli az abszolút csúcs kategóriás gépeket. Gyakorlatilag itt már minden grafikai beállítást nyugodt szívvel a maximumra is húzhatunk, magasabb felbontásokban sem lesz jó ideig olyan játék, ami komolyabb problémát jelenteni neki.

Játék teljesítmény ★★★★★

VGA KÁRTYÁK

PCI-E 50 000 FT-IG

- 1. Leadtek WinFast PX7950 GT 256MB**
kb. 46-48000 Ft
TIPP ▶ <http://www.leadtek.com>
- 2. Inno3D 8600GTS GDDR3 256MB**
kb. 47-50000 Ft
ÚJ ▶ <http://www.inno3d.com>
- 3. ASUS EAX1950PRO 256MB**
kb. 36-38000 Ft
TIPP ▶ <http://www.asus.com/>
- 4. Galaxy 8600GE GDDR3 256MB**
kb. 31-33000 Ft
ÚJ ▶ <http://www.gfe.com/>
- 5. Galaxy 8500GE GDDR3 256MB**
kb. 20-22000 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. 90-96000 Ft
<http://www.asus.com/>
- 3. Galaxy 8800GTS 320MB**
Kb. 68-72000 Ft
TIPP ▶ <http://www.gfe.com/>
- 4. Sapphire X1950XT 512MB**
kb. 55-68000 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. 129-134000 Ft
TIPP ▶ <http://www.msi.com.tw/>
- 4. Leadtek WinFast PX8800 GTX TDH**
kb. 128-133000 Ft
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. 40-44000 Ft
TIPP ▶ <http://www.sapphiretech.com/>
- 2. Gainward 7800GS GS+ 512MB GDDR3**
kb. 37-40000 Ft
ÚJ ▶ <http://www.gainward.com>
- 3. Galaxy 7600GT 256MB**
kb. 27-30000 Ft
TIPP ▶ <http://www.gfe.com/>
- 4. ASUS AX1650PRO HTD**
kb. 20-23000 Ft
<http://www.asus.com/>
- 5. Galaxy 7300GT GDDR3 128MB**
kb. 16-18000 Ft
TIPP ▶ <http://www.gfe.com/>

ALAPLAPOK

AMD SOCKET AM2



1. **Asus M2-Crosshair**
kb. 47-54000 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/>

TIPP

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/>

TIPP

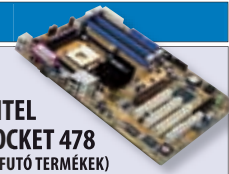
INTEL SOCKET 775



1. **Gigabyte P35-DQ6**
kb. 46-49000 Ft
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

TIPP

INTEL SOCKET 478 (KIFUTÓ TERMÉKEK)



1. **ASUS P4P800-E**
kb. 16-19000 Ft
<http://www.asus.com/>
2. **ASRock P4165G**
kb. 10-11000 Ft
<http://www.asrock.com>
3. **MSI PM8M-V**
kb. 10-11000 Ft
<http://www.msi.com.tw/>

TIPP

RÉSZEGYSÉGEK

MEREV-LEMEZ



1. **Samsung 400GB SATA2 /16MB cache**
kb. 18-20000 Ft
www.samsung.com
2. **Seagate 250GB /16MB cache**
kb. 15-16000 Ft
<http://www.seagate.com/>
3. **Maxtor 80GB /8MB cache**
kb. 9-10000 Ft
<http://www.maxtor.com/>

TIPP

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/>

TIPP

HÁZ



1. **Thermaltake VD3000BWA**
kb. 20-22000 Ft
www.thermaltake.com
2. **Aerocool ExtremEngine 3T**
kb. 19-20000 Ft
<http://www.aerocool.com.tw/>
3. **Asus TA-211 350 W**
kb. 14-16000 Ft
<http://www.asus.com>

TIPP

TÁP



1. **Enermax Liberty 600W**
kb. 26-29000 Ft
http://www.enermax.de/engl_index.php
2. **FSP BlueStorm II 500W**
kb. 16-19000 Ft
<http://www.fsp-group.com/>
3. **Chieftec 400W**
kb. 11-12000 Ft
<http://www.chieftec.com/>

TIPP

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/>

TIPP

5.1 HANGFAL



1. **Logitech Z-5450 Wireless**
kb. 72-75000 Ft
<http://www.logitech.hu>
2. **Altec Lansing 251**
kb. 20-22000 Ft
<http://www.alteclansing.com>
3. **LOGITECH X-530**
kb. 15-17000 Ft
<http://www.logitech.hu>

TIPP

17" TFT



1. **Samsung 731BF 2ms**
kb. 40-47000 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/>

TIPP

19" TFT



1. **Samsung 931BF 2ms**
kb. 48-53000 Ft
<http://www.samsung.com>
2. **ASUS VW192S 5ms**
kb. 42-46000 Ft
<http://www.asus.com>
3. **HANNES-G HN198DP 8ms**
kb. 43-46000 Ft
<http://www.hannsg.com/>

TIPP

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

ÚJ

BILLENTYŰZET



1. **Logitech G11**
kb. 13-15000 Ft
<http://www.logitech.hu>
2. **GENIUS ErgoMedia 700**
kb. 7-8000 Ft
www.geniusnet.com
3. **Logitech Ultra-Flat Keyboard**
kb. 3-4000 Ft
<http://www.logitech.hu>

TIPP

GAMEPAD



1. **Logitech ChillStream**
kb. 6-8000 Ft
<http://www.logitech.hu>
2. **Trust GM-1500**
kb. 5-6000 Ft
<http://www.trust.com>
3. **Saitek P2900 Wireless Pad**
kb. 6-8000 Ft
<http://www.saitek.com/>

TIPP

KORMÁNY



1. **Logitech G25 Racing Wheel**
kb. 48-52000 Ft
<http://www.logitech.hu>
2. **Trust GM-3500**
kb. 11-14000 Ft
<http://www.trust.com>
3. **Logitech Formula Vibration Feedback Wheel**
kb. 7-8000 Ft
<http://www.logitech.hu>

TIPP

A megújult vásárlási tanácsadóban feltüntetett bruttó árak csupán tájékoztató jellegűek, az internetről és nagyobb budapesti boltok árlistájából válogattuk össze. Ezek a lapleadáskor érvényes pillanatnyi állapotot tükrözik, így a nyomdai átfutás miatt előfordulhat, hogy egy adott terméknek akár jelentősen is eltérhet az ára az újságban feltüntetethez képest. Mivel egyes cégek más-más áron forgalmazzák a hardvereket, ezért az átlagárát vesszük figyelembe. A vidéki boltokban is eltérhetnek az árak, az interneten rendelve, illetve a nagyobb cégek országos hálózatában viszont szinte ugyanazért az árértéjuthatsz hozzá, mint amit nálunk is megtalálsz.

MÁSVILÁG

Miután múlt hónapban a GSTV Másvilágban megnyitottuk a **CIKI** rovatot (*jahhaj, véletlenül cickót olvastam - ender*), e hónapban inkább zúzunk hatalmasat: négy magyar előadó látható, hallható a GSTV-s kiadásban – gyengébb idegzetűek inkább kerüljék a „keményebb” részeket.



ZENE
91%

SIEGES EVEN - PARAMOUNT

Remélem ismeritek már ezt a kiváló német prog-metál csapatot, amely eddig leginkább a Fates Warninghoz közeli megszólalásáról (és egyébként kiváló albumairól) volt ismert. Az eddigi kicsit zakatolósabb lemezeket most egy sokkal dallamosabb, érzékenyebb album követte: nagyon sok klassz vokál van benne, kevés zúzás, inkább érzék, líra, gondolat. Nyugodtan kijelenthetjük, hogy a „metál” jelzőt talán nyugodtan le lehetne cserélni egy „rock” jelzőre, a csapat ugyanis a nagy klasszikusok irányába mozdult el, ezzel – meglepő módon – úgy hallom, meg is találták a saját megszólalásukat, a saját egyéniségüket. A jazzes, szintis, szellős megszólalás mellé azért befér egy két keményebb riff is, bár az előző lemezekon ezek voltak inkább többségben, én úgy gondolom, megérte beáldozni a keményebb megszólalást az egyéni hang megtalálása okán. Az viszont kétségtelen, hogy ezáltal a zene kicsit „lassabb folyású” lett, magyarán nem pörög úgy, mint régen, de hát valamit valamiért :) Tehát visszatérve az első mondatához: remélem MÁR ismeritek a Sieges Event, ezt a kiváló német prog rock csapatot!

PROGRAMAJÁNLÓ

A Slayer, a Lamb of God, a Mastodon, a Children of Bodom és a Thine Eyes Bleed szerepelnek egy októberben megjelenő DVD-n, melynek a címe: Unholy Alliance.

Muse-concert részletek: Időpont: 2007. október 10.

Helyszín: Papp László Budapest Sportaréna. Kezdesi időpont 20.00-kor.

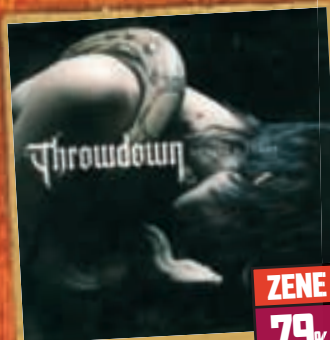
A finn Apocalyptica nem sokat pihen mostanában; nemrég játszottak az Eurovíziós Dalfesztiválon, szeptember 17-én pedig kijön legújabb stúdióalbumuk, a Collide.

A lemezen többen is vendégszerepelnek, például a Slayer dobosa, Dave Lombardo, Joe Duplantier, a Gojira frontembere, Cristina Scabbia a Lacuna Coil-ból, valamint a Slipknot és a Stone Sour énekese, Corey Taylor, aki az első klipjes dalban (I'm not Jesus) is látható és hallható lesz. A banda november 7-én élőben is bemutatja az új anyagot a Petőfi Csarnokban.

Steve Smyth gitáros hivatalosan is kivált a Nevermore-ból, viszont láthatjuk őt Hatesphere soraiban.

BUDAPESTI MOZI TOP 5 (LÁTOGATÓK SZÁMA) HETI LÁTOGATOTSÁGI STATISZTIKA (2007. AUGUSZTUS 23-30.)

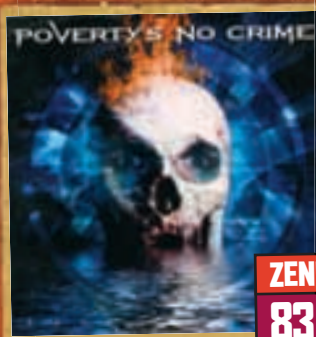
1. Lécsó	18218
2. Törés	13930
3. Vigyázz, kész, szörf!	10918
4. A Simpson család	8244
5. Evan, a Minden6ó	7658



ZENE
79%

THROWDOWN VENDOM AND TEARS

Akárhányszor ránézek erre a borítóra, mindig azt hiszem, hogy egy Whitesnake albumról van szó, pedig amikor megszólal a matéria, kiderül, hogy nem éppen. Ennek a Metalcore zúzásnak a Whitesnake végletekig cizellált dallamos rockzenéjéhez maximum annyi köze van, hogy ebben is megszólalnak dobok, gitárok, sőt ének(szerű) is. Kétségtelen, hogy a Metalcore-nak is megvan a maga felvevő-piac, sőt, néha jólesik kicsit hallgatni a reszelős zúzását a dolognak, de a throwdown még ebben a stílusban sem tartozik a kiemelkedő bandák közé. A dolog számomra nem több, mint zúzás, erő, erőszak és zúzás... még lehetett volna dolgozni vele kicsit, hogy picit jobban legyen – sokkal ügyesebb lett volna jobb.



ZENE
83%

POVERTY'S NO CRIME SAVE MY SOUL

Mennyi és mennyi zenekar indult el a világban úgy, hogy zászlajára tűzte a Dream Theater jelszavait és lelkesen haladt az úttaposó álomszínházak nyomában! A PNC is ilyen csapat, amely meg is maradt az alapstílusnál, még akkor is, ha a nagy példaképek már egy másik útra léptek időközben. A német csapat másik erénye, hogy nem hullottak el: a DT követők nagy holdudvarából elég kevés a túlélő, ők viszont töretlenül viszik a zászlót és jó hír, hogy most legalább egyre jobb irányba: fennállásuk talán legjobb lemezét készítették el, ami tisztos iparismunka, szépen, gondosan, alázattal készített lemez, amelyből csak az a kicsi „plusz” hiányzik, ami megkülönbözteti a jó bandát a zseniálístól.



ZENE
80%

ICED EARTH FRAMING ARMAGEDDON

Vártam a fejletépést, vártam az Armageddon, erre mit kaptam? Egy igen érdekes, sok apró tételből álló lemezt, amely egyből édes-keserű szimfonikusokkal indul, mielőtt lezúzná a buksimat. A sok kis tételtől nem lesz apokaliptikus a lemez, inkább olyan, mint egy verseskötet, amelyben a versek között rövid átvezető gondolatok vannak. Ez a szétszakítottág kicsit eltérővé teszi más Iced Earth produkióktól, én úgy fogalmaznék, egy-némely részletek mintha feleslegesek lennének, míg mások telitalálatok – ahogy a filmekben is van, 2-3 lazább perc arra kell, hogy valami jó részt el tudjanak sütni. Ettől függetlenül úgy érzem, ez azért kevesebb, mint amire számítottam.



ZENE
89%

RITUAL THE HEMULIC VOLUNTARY BAND

Nos, nem lehet kihagyni a kiváló svéd szimfó rockerek új lemezét, olyan régi csodazene-karok szólnak meg a lelkemben, mint az ősi Genesis, Gentle Giant, a Yes és még sok hasonló követőjük, mindez 2007-ből jazzel, egy kis folk zenével és régies hangszerelemmel körítve. A címadó nótában egyenesen Beatles-es hatások is hallhatóak, szóval semmi rosszat nem lehet erről a lemeztől mondani. Aki szereti a 70-es évek klasszikus szimfó/prog muzsikáját az mindenképpen hallgassa meg ezt a lemezt, hogy hogyan lehet azt a zenét 2007-ben művelni, amelyből (ahogy a példa is mutatja) még ma is számtalan igényes rockbanda táplálkozik. S ha még egy-két folk-hangszert is használnak, csak jobb lesz a dolog!



FILM
80%

RESIDENT EVIL TELJES PUSZTULÁS

Ha ez egy Sergio Leone film lenne, „Pár lopással többért” lenne a címe... A Resident Evil harmadik részében ugyanis Paul W.S. Andersonék oly mértékben lopkodtak össze ismert filmekből különféle elemeket, hogy az már fáj. Az egész világról ordít, hogy a Mad Max 2-ről koppintottak: poszt-apokaliptikus, sivatagi helyszín, kis közösségből álló konvoj, ahova megérkezik a magányos HŐS (Alice), stb., stb... Maga Alice szakasztott úgy néz ki, mint Lara Croft, illetve Hitchcock, „Madarak” című filmjéből is láthatunk egy jelenetet. A pofátlan lopások ellenére a Resident Evil határozottan szórakoztató, látványos, akciódús, zimbabwézis filmecske, csak nem szabad tőle túl sokat várnunk egy doboz kóla és pattogatott kukorica elfogyasztása mellett.



FILM
82%

A MÁSIK ÉN

Érdekes filmbe került Jodi Foster, aki ezúttal nem a bárányokra hallgató nyomozó, hanem egy rádió show bemondója, akit szerelmével együtt hulgánok megtámadnak és iszonyatosan összevernek. Erica (Foster) túléli a támadást, ám az élettárs meghal. Erica először teljesen kikészül, ám végül „összeszedi magát” és bosszút esküszik – amolyan Charles Bronson stílusban magányosan járva az utcákat önbíráson: lepuffantja a bűnözőket, igazi célja azonban, hogy megtalálja azokat, akik megölték barátját. A másik én egy kicsit szentimentálisabb, „intellektuálisabb” változata a Bosszúvágnak, de hiába is próbál ennél többnek mutatkozni, ez még Jodi Foster kiváló alakítása ellenére sem jön össze. Ennek ellenére érdekes, izgalmas film, érdemes megnézni.



DVD
108%

LOST - ELTŰNTEK A TELJES MÁSODIK ÉVAD

Nem egyszerű kiadványról van szó, hiszen a misztikus sorozat teljes második évadja jelent meg magyarul. A túlélők már tudják, hogy nincsenek egyedül a szigeten, de nem sejtik, hogy milyen szándékok vezérik a többieket. A korábban talált csapóajtó felnyitásától azt remélték, hogy választ kaphatnak kérdéseikre, és megoldódik az egyre nyomasztóbb rejtély, de a mélyben csak újabb, a korábbiaknál ha lehet még rémisztőbb kérdések várják a túlélőket. Lehet, hogy a csapóajtóval Pandora szelencéjét nyitották ki? A sorsszerűen visszatérő számsorozat (4, 8, 15, 16, 23, 42) pedig újra és újra felbukkan...



DVD
90%

SZÜLETETT FELESÉGEK A TELJES MÁSODIK ÉVAD

Bizony, görbe tükröt dob ez a sorozat szinte mindnyájunknak, kacagtató részei az emberi és női esendőség megannyi vicces pillanatát megmutatják nekünk. Kedvenc szomszédasszonyainkat pontosan ott találjuk, ahol az előző évadban hagytuk őket: jó nagy kalamajkában. Az új évadban új szomszédok és természetesen új titkok is felbukkannak, így megismerkedhetünk Betty Applewhite-tal, és az alagsorból kiszűrődő különös hangokkal... Bevallom, kedvencem Susanne, aki legalább olyan esetlenül csetlik-botlik a reménytelen kapcsolatok hálójában, ahogy én is tettem. Lynette gyermekei pedig mindig ráébredhetnek, hogy ha egyszer nekem lesznek gyermekeim, ennél csak jobb lehetnek :)

FILM

KARAOKE-MOZI

Nem ritkaság, hogy egy film többféle alakban készül el: a rajongók izgatottan nézik végig a rendezői és produceri változatokat, az alternatív befejezéseket és a feldolgozásokat. De a Hairspray (már a moziban) nemcsak azért különleges, mert Travolta hízzott anyukát alakít benne, hanem azért is, mert a speciális változatok közé is egy egészen újat hozott: a karaoke-filmet. Az Egyesült Államok mozijaiban már úgy is látható ez a zenés vígjáték, hogy a dalokban nem szól az énekes hangja, csupán a kísérőzene marad, a szöveg pedig megjelenik alul. Így aztán nem Travolta, Michelle Pfeiffer, Queen Latifah-Walkenó, hanem a mozi közönsége: a nézők egy emberként ugranak talpra, hogy együtt énekeljék a bogaras főszereplőkkel a számokat. Arról nincs hír itthon várható-e ez a változat.



ÁLDOZATBÓL VADÁSZ

FILM

Jodie Foster új thrillere másik én (The Brave One, hazai bemutató: október 18.) nemhiába különleges film: a premiérére ugyan csak szeptemberben kerül sor, máris komoly indulatokat gerjeszt. Az Oscar-díjas Jordan egy nőt követ, akit csavargók támadnak meg: férje belehal, a nő túléli az erőszakot. Pisztolyt vásárol magának, melyet aztán egyre könnyebben és egyre szívesebben használ: a New York-i erőszakoskodók, stricik és vagányok



sorra esnek áldozatául a saját emlékeitől még mindig szorongó nő lövéseinek. Radikális feminista csoportok máris ünneplik másik ént: az erős, önmagáért felelős, a férfiaknak végre visszavágó nőt köszöntik a filmben. Mások éppen az ellenkezőjét látják benne, és az önbíráskodás megszüntetéséért kárhoztatják. Fosterükkel sem ért egyet: „A figura, akit játszom, sokkal bonyolultabb ezeknél a leegyszerűsítéseknél – mondta. – Vak, aki nem látja, hogy hány egymást kizáró érzés és indulat van benne.”

MAHASZ DVD TOP 5 (2007. AUGUSZTUS 20-26.)

1. Az Operaház fantomja – musical
2. István, a király – Csíksomlyón
3. A Rolling Stones története
4. Deep Purple: Deep Purple
5. Rolling Stones: Bridges to Babylon

MAHASZ ALBUM TOP 5 (2007. AUGUSZTUS 20-26.)

1. Bereczki Zoltán – Szinetár Dóra: Musical duett
2. Pinokkió: Mágikus Pinokkió
3. Váradí Roma Café : isten hozott a családban
4. Nelly Furtado : Loose
5. No Thax: Egy másik nemzedék

AMERIKAI MOZI TOP 5 (BEVÉTEL, MILLIÓ DOLLÁR) HETI LÁTOGATOTTÁGI STATISZTIKA (2007. AUGUSZTUS 24-I HÉTVEGE)

- | | |
|-------------------------|--------|
| 1. Superbad | 18,000 |
| 2. The Bourne Ultimatum | 12,361 |
| 3. Rush Hour 3 | 12,250 |
| 4. Mr. Bean's Holiday | 10,121 |
| 5. War | 10,000 |

DVD MELLÉKLET

10GS0110110011



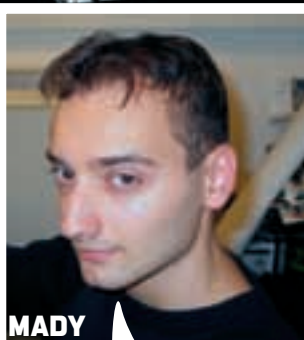
[JÁTÉK DEMÓ]

WORLD IN CONFLICT MULTIPLAYER



Ahogy azt észrevehették, szeptemberben két dupla DVD-t is sikerült megtöltenünk a jobbnál jobb játszható demókkal, közülük az egyik legnagyobb a fél DVD-n terpeszkedő exkluzív World in Conflict multi, 10 napos netes játéklehetőséggel!

A World in Conflict egyike az utóbbi évek legpörgősebb és legszebb stratégiáinak. Az iram szerencsére ez esetben nem megy a taktikázás rovására, ezáltal a játék egyszerre marad gondolkodtató és izgalmas még a más kategóriákban mozgóknak számára is. Jó hír a DirectX 10 támogatást élvező videokártyák tulajdonosainak, hogy a grafikus motor ismeri ezt is, bár sima DirectX 9-es kártyákkal is egészen elképesztően gyönyörűek a különféle füst- és robbanás effektek. Másik jó pont jár a készítőknél, amiért a trial változat is teljes magyar szinkront kapott, így már semmi nem állhat az utatokba, hogy meghóditásatok a netes multi szervereket. Persze csak tíz napig, ugyanis ennyi játéket engedélyez a trial. A kliens a második dupla DVD-n található, a telepítéshez pedig szükségetek lesz a tokra ragasztott egyedi kódra is!



MADY

MELLÉKLET@GAMESTAR.HU

Sziaztok!

Olyan gyorsan véget ért a nyár, hogy a szeptemberi számot már nagykabátban, sapkában és kesztyűben kellett szerkeszteni, így elnézést kérek az esetleges gépelési hibákért. Ez az idő viszont tökéletes arra, hogy mindenki behúzódjon a meleg szobába és életre keltse az e havi korongokat.

A többes szám használata viszont nem gépelési hiba! Akkor volt a digitális termékünk e hónapban, hogy alig tudtunk választani, mit tegyünk fel. Hogy ne kelljen semmi lényegeset leahagynunk, úgy döntöttünk, szeptemberben két dupla DVD-t csomagolunk az újsághoz! A hónap slágereként egyértelműen a Bioshock és Quake Wars kipróbálható verzióját emelném ki, de van itt punnyadás ellen FIFA 08 demó is, sőt a legjobbat a végére hagytam. Az ejtőernyőzés szépségeit is meg tapasztalhatjuk, hála az utolsó pillanatban megérkezett Medal of Honor: Airborn kipróbálható verziójának. Sőt a World in Conflict exkluzív 10 napos multis verzióját is megtaláljátok a kettes DVD-n! Az igen méretes demók mellett természetesen helyet szorítottunk e havi teljes játékunknak is, a Starsky & Hutchnak, mely az autós üldözést kedvelőknek fog sok kellemes pillanatot szerezni. Emellett a GSTV is jelentkezik a tőle megszokott mennyiséggel és minőséggel: ezúttal egy közel 4 órás műsorral kedveskedtünk nektek!

Mady

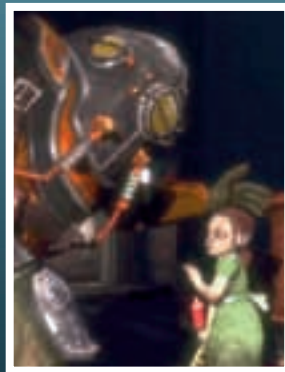
ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Úgy tűnik, a Quake-rajongók imái végül tényleg meghallgatásra találtak, ugyanis szeptember 10-én délután meg is érkezett az utóbbi idők egyik legjobban várt demója. Mivel ez az időpont már jóval a DVD-leadás utánra esett, mentőcsapatokat küldtünk a DVD-gyárba, hogy visszazerezzük a mاستert, és ráhegeszthessük a demót! Az akciót végül sikerrel zártuk, így mindenki kipróbálhatja a közel 800 megabájtos demót, mely nem csupán single gyönyöröket tartogat számunkra, de szerencsére belekóstolhatunk egy kis multis adok-kapokba is!



TOVÁBBI DEMÓK

Bioshock



Fifa 08
Two Worlds
Medal of Honor: Airborne
Enemy Territory: Quake Wars
Race 07

HA PROBLÉMÁD VAN A LEMEZZEL!

Amennyiben a GS93A vagy GS93B 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 Starsky & Hutch telepítéséhez a főkönyvtárban lévő Setup.exe programot kell futtatni. Ez a lemezkezelő felületről is elérhető a Teljes játék menüpontban, a Telepítés gombra kattintva. Ha nem indul a teljes játék vagy valamelyik másik program, akkor használj más meghajtóprogramokat (DirectX, VGA kártya driver), és/vagy próbáld ki ismerősöd gépén is. Ha törött a lemez, vagy a meghajtó nem olvassa, azonnal írd a terjesztés@idg.hu címre, vagy hívd a 06-1-577-4301-es számot.

MAFIA 2 HD TRAILER

VIDEÓK



TOVÁBBI ÉRDEKES VIDEÓK

Mafia 2
Need for Speed: ProStreet
Team Fortress 2
Turok

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. Érdekes feltenni az SLD és DivX kodekeket, illetve telepíteni a Windows Media Player 11-et, a mozielőzetesek miatt pedig javasolt feltenni a Quicktime lejátszót is.

Mindenki öröme az utóbbi évek egyik legjobban sikerült gengszterjátékának, a Mafiának is közeledik a várva várt folytatása. Az első nagy felbontású HD-trailer természetesen helyet kapott a DVD-n is.

A birtokunkba került első hivatalos trailer majdnem egyperces betekintést enged az Illusion Softworks készülő gengszterjátékába. Ha eget rengető újdonságokkal nem is fogunk találkozni a folytatásban, az már világosan látszik, hogy a Mafia egyedi hangulata a második részt is alaposan átjárja majd. Természetesen a grafikáról sem lehet rosszat mondani, a karakterek, járművek, a korabeli ruhák kidolgozása – mind-mind félelmetesen részletesre sikerültek. Maga a város olyan, mintha valóban élne, lélegezne: tehát kellően színes, szagos, pont olyan, amilyennek egy vérbeli Mafia-rajongó elvárja!

ISMÉT VESZÉLYBEN GOTHAM CITY THE DARK KNIGHT

Batman kalandjai tovább folytatódnak a rendező, Cristopher Nolan féltő kezei alatt. Szerencsére a Batman Begins gárdája maradt a régi, így akinek bejött az előző rész, annak nagy valószínűséggel a The Dark Knight is tetszeni fog. Az első hivatalos trailer kicsit csalódást okozhat a rajongóknak, hisz egyetlen képkockát sem láthatunk kedvenc bőregerünkéből. Helyette meg kell elégednünk egy Batman-logó animációval, amely alatt Christian Bale, Michael Caine szövegel, illetve az egyik rosszfiú is jól beszél. A főgonosz gárdát Heath Ledger (Joker) és Anthony Michael Hall (Rébusz) alkotják, ráadásul sokan azt pletykálják, hogy a filmben Harvey Dent is át fog alakulni Kétarccá.

Feliratozott mozielőzetesek:

The Dark Knight
The Mist
The Assassination of Jesse James
I'm Not There
Beowulf

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK



NOD32 HAVI KÓD: GSYDAMIA

Manapság minden számítógépnek szüksége van hatásos védelemre. Ezt a GameStar-olvasóknak a NOD32-es vírusirtó szolgáltatja. Ezért mindössze annyit kell tenned, hogy feltelepíted a DVD-melléklet Mélyvíz részlegében található NOD32 kliensprogramot, majd

ezek után ellátogatsz a www.nod32.hu/gamestar oldalra. Itt szükséged lesz az újságban található havi kódra, amellyel hónapról hónapra meghosszabbíthatod a program licencét. A telepítéshez internetkapcsolat szükséges!

MPP DESKTOP HAVI KÓD: MPPKEAN



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 található 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 oldalon található információkat.

HASZNOS PROGRAMOK, AMELYEKRE SZÜKSÉGED LEHET

Driver

ATI 7.8 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 v4.00,

GIMP 2.2.17, Paint.NET 3.05

Internet

Internet Explorer 7 Beta 2,
FireFox 2.0.0.6 hun, Smart FTP 2.5.1

Chat

Windows Live Messenger 8.1,
mIRC 6.21

Tömörítő

WinRAR v3.70, WinZip 11.1

Vírusirtás, spamszűrés

NOD32,
MPP Desktop levélszűrő

DVD-író szoftver

Burn4Free v3.3

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 Ágnes (Mágika) – avegh@idg.hu

Korrekktúra: IDG Nyelvi Labor

Egyed Zsóka, Havadi Krisztina, Sz. Erdős Judit

Szerkesztőségi ügyelet: Bíró Ilona – ibiro@idg.hu

Telefon: 577-4300, fax: 266-4343

KIADÓ:

Kiadja: az IDG Hungary Kft.

1075 Budapest, Madách Imre út 13-14. A épület

Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578

Internet: idg.hu

Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető – ibiro@idg.hu

Lapigazgató: Szigetvári József – jszigetv@idg.hu

Műszaki vezető: Birkus Imre – ibirkus@idg.hu

Nyomás és költészet: Origo Print Nyomda Kft.

Ügyvezető igazgató: Bánáti László – origo@origoprint.hu

ÜGYFÉLSZOLGÁLAT:

Telefon: 577-4301, fax: 266-4343

E-mail cím: terjesztes@idg.hu

MediaShop: mediashop.idg.hu

HIRDETÉSI OSZTÁLY:

Hirdetési osztály vezető: Radácsy Katalin – kradacsy@idg.hu

Telefon: 577-4310, fax: 266-4274

Lapreferens: Filipinyi Sándor – sfilipinyi@idg.hu

Telefon: 577-4312, fax: 266-4274

Kereskedelmi asszisztens: Bohn Andrea – abohn@idg.hu

Telefon: 577-4316, fax: 266-4274

Médiaajánlatok: idg.hu/media

E-mail: keriroda@idg.hu

MARKETING:

Marketing munkatárs: Kovács Judit – jkovacs@idg.hu

KONFERENCIA:

Rendezvényszervező: Dézsi Róbert – rdezsi@idg.hu

Kovács Orsolya – okovacs@idg.hu

TERJESZTÉS, ELŐFIZETÉS

Terjesztési igazgató: Babinecz Mónika – mbabinecz@idg.hu

Terjeszti: A kiadványt a LAPKER ZRT, alternatív terjesztők és egyes

számítástechnikai szaküzletek terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó

ügyszolgálatán, a hírlapkézbesítőknél, az ország bármelyik postáján

(információ: 06-90-444-444; hirlapelofizetes@posta.hu.). Budapesten

a hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Bp.,

VIII. ker., Orczy-tér 1., tel.: 477-6300), valamint OTP bankkártyával

rendelkező olvasóink számára az InterTicketnél (a 266-0000-ás számon

9-20 óra között).

A GameStar régebbi számai, és ajándéktárgyai megvásárolhatók

ügyszolgálatunkon (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 megjelenéskor, táblázatostb. 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-ket található programokat a

szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért,

illetve futásáért felelősséget nem vállal.

A hirdetések a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, ám azok

tartalmáért felelősséget nem vállal.

Az esetleges hibás DVD mellékletet postán juttassa el

ügyszolgálatunkra,

térítésmentesen kicseréljük őket.

Lapunkat a MATESZ аудítja.

Olvasóink szokásait a Nemzeti Médiaanalízis méri fel.

A szerkesztőségi anyag virusellenőrzését a KASPERSKY támogatja.



ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Itt van hát, végre. Következő számunkban alaposan kivesézzük a Quake univerzum Battlefield-környezetbe ültetett, legfrissebb epizódját, ahol a földi erők és a strogok ölik egymást fáradhatatlanul. Első benyomásaink mindenképp biztatóak – de a tesztre jövő hónapig még várnotok kell. Addig is, vessétek bele magatokat TI is a harcba, a mellékletünkön található demó révén.

The Settlers: Rise of an Empire

A Settlers sorozat legújabb

epizódja gyönyörű és nagyon

összetett. A középpontban a

a gazdasági menedzsment áll,

nem pedig a harc – a lényeg

az erőforrások megfelelő és

pontos felhasználása... De nem

hagyjuk, hogy kifogjon rajtunk.

Obscure II

A Silent Hill ötödik részére ki

tudja, meddig kell még várunk,

addig is itt a méltatlanul

elfeledett Obscure folytatása,

melyben a tinihorrorok legszebb

hagyományait folytatva kell

túlélni a rémségeket kicsiny

csapatunkkal.

MotoGP 07

Az autós játékok mellett

igazságtalanul háttérbe

szorult motoros szimulátorok

leghíresebbike végre új résszel

örvendeztet meg minket:

elképesztő látvány, sebesség,

hihetetlen esések... Sisak

használata kötelező!

KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK



Következő játékunk igazi ínycsalat: a XIII bármi, csak nem „egy FPS a sok közül”. Annak idején elsősorban egészen egyedi látványvilágával hívta fel magára a figyelmet, de a cel-shaded grafika mellett egyéb képregényes effektek is színesítik a játékmenetet.

A sztori meglehetősen bizarr: az Egyesült Államok elnökét meggyilkolták, és mi vagyunk az elsőszámú gyanúsított. Az igazi probléma azonban nem is ez, hanem hogy épp mi vagyunk azok, aki nem emlékszik semmire – kár hogy senki sem hisz nekünk, és a fél világ minket üldöz. Unatkozni mindenesetre nem fogunk!

XIII

BOOM!