

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

2007. OKTÓBER
1996 FORINT

GameStar

TELJES JÁTÉK A DVD-N: XIII

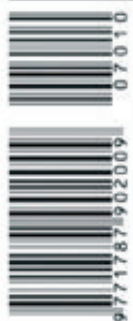
ÚJ!
MEGÚJULT
FORMA
MÉG TÖBB
TARTALOM



HALF-LIFE 2: EPISODE TWO

TEAM FORTRESS 2 • PORTAL

GameStar 10
IDG 2007



BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

EGY KORSZAK UTOLSÓ HARCOSA

TIMESHIFT

HAMVAIBÓL TÁMADT FEL

CLIVE BARKER'S JERICHO
ET: QUAKE WARS
KANE & LYNCH
C&C: KANE'S WRATH

THE WITCHER®

— ROLE-PLAYING GAME —



Látványos harcrendszer több mint 120 különböző támadással és olyan kivégzésekkel, mint például a torokvágás vagy a lefejezés!



A játék a könyvek hamisítatlan hangulatát idézi: káromkodás, erotika, szerencsejáték, alkohol és más tiltott dolgok, melyeket Sapkowski a való életből merített.



Vizima, Temeria királyság fővárosa. A legnagyobb metropolisz az RPG játékok történetében - egy élő, lélegző város, melyhez a középkori Krakkó és Prága szolgált mintául.

MEGJELENÉS NOVEMBER 14.-ÉN!



Play Game, Play Movie,
Play Wide, Play LG
Elég széles a világ izgalmaihoz.

SZÉLES LG MONITOR L196WTQ /L206WTQ/L226WTQ
A Windows Vistára felkészített széles monitor kiváló képminőséggel

- 3000:1 kontrasztarány • 2 ms válaszidő • forgatható és dönthető talppal, vékony kávéval, és stílusosan elegáns megjelenéssel büszkélkedhet.



3000:1

Digital
Fine
Contrast



GAMESTAR 8.0

Ez itt az!

// Boe

NYOLCÉVES LETT A GS, ez idő alatt megélt nagyjából nyolc designváltást és -frissítést.

Imhol a „brand new look” ami letisztult, egységes és nagyszabású!

Azért ilyenre csináltuk, mert mindenféle felmérés szerint idősödik, komolyodik az olvasótáborunk. Tegye fel a kezét, aki elmúlt 18! Nos, most százezer emberből majd' hatvanezer jelentkezett. Hogy repül az idő! Azt javaslom, szaladjunk át rajta, mit érint a változás. Az Arénát mindenképp, hisz annyiféle módon érintkezünk már egymással, Ti és mi, a leveleken kívül, hogy a fórum hozzászólások, hírkommentek és SMS-ek is egyenrangú, szerves részét képezik mostantól a kommunikációnak.

Hírek: ez itt nem az internet, ezek nem egyszerű hírek – benézünk a kulisszák mögé, utánajárunk, kutatunk és elemzünk.

Cikkek: minden eddigi infót megkapsz, de átláthatóbb formában. A cikkek ugyanolyan hosszúk és alaposak, de még inkább lényegre törők. Csak ott sztorizunk, ahol annak tényleg helye van – és sosem a lényegi tartalom rovására. A komoly cikkek továbbra is fajsúlyos részét képezik az újságnak: az aktuális, és/vagy mindenkit érintő témákról a magazin első felében értekezünk. Az ünesi és senkit nem érdek... akarom mondani a szakmai és rétegtémák legérdekesebbjei, játékfejlesztési kulisszatitkok, múltidézés, és a nagyobb lélegzetvételű anyagokkal operáló Másvilág a lap végére kerültek egy új rovatba, melynek végleges címét illetően jelen sorok írásáig sem sikerült megállapodásra jutnunk. Mindjárt hátra is lapozok megnézni, mi lett.

De addig is: a Bemutatók számban sokasodtak; tudjuk, hogy számít a véleményünk, nem fukarkodunk hát vele, sokkal több tesztet olvashattok ezentúl. Új szolgáltatásunk is van, Vásárlási Tanácsadó a játékvatban! A Mélyvíz pedig...

szavakkal már le sem írható. Lapozzatok! Addig elmondom, hogy lapleadás előtt nem sokkal leszóltak a marketingről, hogy mostantól új a szlogenünk is, mi vagyunk A Legnagyobb Játékmagazin. Hát nem remek? Azt is mondták, hogy elkerülendő mindenféle versenyhivatali pereket, itt most nekem le kell írni, miért vagyunk mi a legnagyobbak. Nos, lássuk. Egyrészt méretünk egyedi és óriási! Másrészt évek óta a GS értékesíti a legtöbb játékmagazint Magyarországon! (Hivatalos MATESZ-adat, láttam én is.) Harmadrészt a Medián Webaudit és Szonda Ipsos (hi-va-ta-los!) felmérései alapján a GameStar online és offline magazinját több mint 300 000 honfitársunk olvassa havonta, ami pedig már tényleg durva, ennyi ember még köbméterre is sok. Szóval! Amúgy nekünk itt a szerkiben annyira nem tetszik ez a szlogen, nyilván a hirdető cégek miatt kellett (amelyeket persze szeretünk mi is, meg ti is, mert pl. nekik is köszönhető a szép új, nagyszabású GS), szóval, agyaltunk egy kicsit, mire lehetne lecserélni. Mazur szerint valami olyasmi kéne, ami nemcsak hogy nem arcolós, mert már uncsi, hogy mindenből van Magyarország legizébb hogyismicsodája, hanem olyan kéne, ami kifejezi, hogy milyen emberek is olvassák a GameStart. Így került elő a Magyarország Legintelligensebb Játékosok Által Olvasott Magazinja, a GameStar magazin – A 16:9-es Monitor Mindenkinél Jár, a Játékosok Népe Frontja Magazin és az „En Magazinóóóm” Vendetta kedvéért. De mindegyiket visszadobták, úgyhogy e szent percben közös brainstormingra invitálok mindenkit, ha van ötlet a szlogenre, írjatok, az arena@gamestar.hu-ra „Újszlogen” tárgygyal, és ha jó, istenüccse átverjük a marketingen! Szorgos népünk győzni fog! Kortársak: lapozni!



FIGYELEM, FIGYELEM!

Amennyiben az újsággal, vagy annak mellékleteivel kapcsolatban bármilyen probléma felmerül, fordulj bizalommal kiadónk Terjesztési Osztályához, ahol az ügyfélszolgálatos kolleginák elmondják, mi a teendő.

E-mail: terjesztes@idg.hu
Tel: (06-1) 577-43-01
Fax: (06-1) 266-43-43

KÖSZÖNJÜK!

CÍMLAPSZTORI

A világ narancsban

A HOSSZAS VÁRAKOZÁST elegánsan és minden kétséget kizáróan kompenzálta a Valve: egy dobozban öt játék, a teljes HL2 saga, az utóbbi évek lestimusosabb TFPS-e és leginnovatívabb minijátéka. ZeroCool teljesen odavan, meg vissza, az újságírói objektivitást sutba dobva lelkendezik, a fókusz cikkén finomítani kényszerültünk, például kivettünk néhány „VÁÁÁÁÁ-t”, ám aki így is kíváncsi rá, várjuk a Bemutatók elején...

62





BEMELEGÍTÉS

- 8 DVD TARTALOM
- 10 ARÉNA

ÚJDONSÁGOK

- 16 HÍREK
- 26 TIMESHIFT
- 30 GRAY MATTER
- 32 TOPIO IDEGEN FAJ
- 34 HÁTTER: BESÜLT TRENDEK
- 38 C&C: KANE'S WRATH
- 40 CONDEMNED 2
- 42 BROTHER'S IN ARMS: HELL'S HIGHWAY
- 48 GUITAR HERO III
- 50 WCG 2007: SEATTLE
- 52 KANE & LYNCH: DEAD MEN
- 54 SACRED 2
- 56 CLIVE BARKER'S JERICHO
- 58 SILENT HILL 5

JÁTÉKBEMUTATÓK

- 64 HALF LIFE 2: EPISODE TWO
- 68 TEAM FORTRESS 2
- 72 PORTAL
- 74 EGY KÁVÉ MELLETT: JEFF KAPLAN
- 76 ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS
- 82 NEVERWINTER NIGHTS: MASK OF THE BETRAYER
- 84 COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS
- 86 NHL 08
- 88 RACE 07
- 90 OBSCURE II
- 92 MOTO GP 07
- 94 THE SETTLERS: RISE OF AN EMPIRE
- 96 LOKI
- 98 SEGA RALLY REVO
- 99 RUNAWAY 2: THE DREAM OF THE TURTLE
- 100 SHERLOCK HOLMES: THE AWAKENED
- 101 THE SIMS 2: BON VOYAGE
- 102 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

MÉLYVÍZ

- 104 HÍREK
- 108 PIACTÉR
- 116 DIRECT X 10 VIDEOKÁRTYÁK
- 118 OKOSTELEFONOK
- 120 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

BELEMENÉS

- 122 A JÁTÉKBALANSZ
- 126 LEGENDÁS JÁTÉKOK: WING COMMANDER III
- 128 HITMAN: A FILM
- 130 A KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL



62

HALF LIFE 2: EPISODE TWO

A sztori folytatódik, mi pedig ismét nagyokat nézünk...



42

BROTHER'S IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Egy játék, amelyben a II. világháború végén a Harmadik Birodalom... nos, visszavág.



68

TEAM FORTRESS 2

Nem eszünk, nem alszunk: a Team Fortress 2 jött, látott, és beszippantott!



26

TIMESHIFT



76

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS



84

COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS

BROTHER'S IN ARMS: HELL'S HIGHWAY	42
C&C: KANE'S WRATH	38
COMPANY OF HEROES:	
OPPOSING FRONTS	84
CLIVE BARKER'S JERICHO	56
CONDEMNED 2	40
DEAD SPACE	19
ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS	76
GEARS OF WAR	21
GRAY MATTER	30
GUITAR HERO III	48
HALF LIFE 2: EPISODE TWO	64
HALO 3	20
KANE & LYNCH: DEAD MEN	52
LOKI	96
MOTO GP 07	92
NEVERWINTER NIGHTS:	
MASK OF THE BETRAYER	82
NHL 08	86
OBSCURER II	90
PORTAL	72
RACE 07	88
RUNAWAY 2:	
THE DREAM OF THE TURTLE	99
SACRED 2	54
SEGA RALLY REVO	98



SHERLOCK HOLMES: THE AWAKENED	100
SILENT HILL 5	58
SOLDIER OF FORTUNE III	20
TEAM FORTRESS 2	68
THE SETTLERS: RISE OF ANEMPIRE	94
THE SIMPSONS GAME	22
THE SIMS 2: BON VOYAGE	101
TIMESHIFT	26

MEET DA TEAM

„Nem ezek azok a droidok, akiket keresnek”

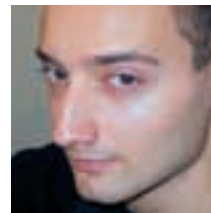


GYU
KORA: 41
SZERET: Parenyica Sajt
NEM SZERET: Adóhivatal
KEDVENC JÁTÉKA: Lords of Midnight
TITKOS VÁGYA: Fellépni a Genesis előtt!
EZT TOLJA: PES 08, LoTRO

Évek óta vártam erre a pillanatra: most a kedves kollegákról elmondhatom végre, amit gondolok. No persze, annyit tegyünk ehhez hozzá, hogy épp az előbb vettem be egy Saridont és egyéb-ként is hidegfronti hatás van, ami miatt reszkethet mindenki, mondhatni félve remeghet, hogy milyen apró-cseprő virtuális kezeivel zúz szét mindent, még a Sims-ben is, mert Bad Sector ott is a sötét oldalt választja. Hadzsime, dsiájdzsó!



ZEROCOOL
„Figyu, épp fejlesztjük az online-t...”
 ZC fél élete (ami nem azt jelenti, de ájdontker) már a második részéhez ért, emiatt nem alszik, mert folyton lyukakba zuhan és átesik, mint gyakorlatlan Gripen-pilóta. Ja, meg valami csapatos erődbe is mászkál, kétszer. Vagy második?
MIVEL JÁTSZOL MOST?
 Team Fortress 2



MADY
„De ez hogy fog felférni a DVD-re?”
 Ifjabb Houdini DVD-szerkesztőben újjászülvete: ő maga az élő példája annak, hogy BÁRMI képes 8.5GB-ba beleférni, minden csak döntés és kitartás és persze virtuális cipőkanál kérdése. Ezt le hagyjuk itt, amaz ott és máris felfér a DVD-re.
MIVEL JÁTSZOL MOST?
 WoW



BAD SECTOR
„Én már végigtoltam...”
 Bad Sector a játékvilág két (vagy több?) lábán járó dorkos, film noir-os enciklopédiája, aki minden játékban pusztá virtuális kezeivel zúz szét mindent, még a Sims-ben is, mert Bad Sector ott is a sötét oldalt választja. Hadzsime, dsiájdzsó!
MIVEL JÁTSZOL MOST?
 WoW



ENDER
„Ugye tegnapi megírtad már?”
 Itt ül mellettem a GameStar legnépszerűbb plüsskutyatulajdonosa, aki néha elképesztő zenei élményekkel és hihetetlen kitartással üldöz minket: pl. egy adott cikket ki miért nem akar megírni. Végtelen türelmének hála, mindig elkészül az újság...
MIVEL JÁTSZOL MOST?
 TD



BOE
„Bejönne egy percre?”
 Boe, aki elszeparált kuckójából hangos, 10 szó/másodperces hálózaton át irányítja piciny szerkesztőségünket, titkos neve, Boe, a hangeroe, főleg akkor, ha bezárjuk az ajtót (mert mi okosak vagyunk és nem akarunk újabb értekezletet)
MIVEL JÁTSZOL MOST?
 Bioshock



MAZUR
„Ha ezt Nietzsche tesztelte volna...”
 Nemsokára büszke dupla-apa lesz a filozófiai magasságokba emelkedő szerkesztő-szerű létezési forma, becenevén mazur. Diszkrét hord a zsebében, mobiltelefonja ugyanis csodás nótákat játszik, és mindig akkor szól meg, amikor épp nincs itt...
MIVEL JÁTSZOL MOST?
 Portal

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 György (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
 Ő 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 (Csipekérszika) – tberenyi@idg.hu
 Béres Gábor (Gaben) – gberes@idg.hu

Lukács György (Fulton) – glukacs@idg.hu
 Lázárfalvi Tamás (Laser) – szexicsokolade@mailbox.hu
 Palotai Árpád (Malachit) – malachit@idg.hu
 Végh Agnes (Mágika) – avegh@idg.hu
 Korrektúra: IDG Nyelvi Labor
 Egyed Zsóka, Hajdú Éva, Sz. Erdős Judit
 Szerkesztőségi ügyelet: Bíró Ilona – libiro@idg.hu
 Telefon: 577-4300, fax: 266-4343

KIADÓ:
 Kiadó: az IDG Hungary Kft.
 1075 Budapest, Madách Imre út 13-14. A épület
 Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578
 Internet: idg.hu
 Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető – ibiro@idg.hu
 Lapigazgató: Szigetvári József – jszigetv@idg.hu
 Műszaki vezető: Birkus Imre – ibirkus@idg.hu
 Nyomás és kötészet: Origo Print Nyomda Kft.
 Ügyvezető igazgató: Bánáti László – origo@origoprint.hu

ÜGYFÉLSZOLGÁLAT:
 Telefon: 577-4301, fax: 266-4343
 E-mail cím: terjesztes@idg.hu
 MediaShop: mediashop.idg.hu

HIRDETÉSI OSZTÁLY:
 Hirdetési osztály vezető: Radácsy Katalin – kradacsy@idg.hu
 Telefon: 577-4310, fax: 266-4274
 Lapreferens: Filipinyi Sándor – sfilipinyi@idg.hu
 Telefon: 577-4312, fax: 266-4274
 Kereskedelmi asszisztens: Bohm Andrea – abohm@idg.hu
 Telefon: 577-4316, fax: 266-4274

Médiaajánlatok: idg.hu/media
 E-mail: keriro@idg.hu

MARKETING:
 Marketing munkatárs: Kovács Judit – jkovacs@idg.hu

KONFERENCIA:
 Rendezvényszervező: Dézsi Róbert – rdezszi@idg.hu
 Kovács Orsolya – okovacs@idg.hu

TERJESZTÉS, ELŐFIZETÉS
 Terjesztési igazgató: Babinecz Mónika – mbabinecz@idg.hu
 Terjesztő: A kiadványt a LAPKER ZRT., alternatív terjesztők és egyes számítástechnikai szaküzletek terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán, a hírlapkezelőknél, az ország bármelyik postáján (információ: 06-80 444-444; hírlapelfozetes@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 ajándék tárgyai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon (nyitvatartás: H-Cs: 8.30-16.30, P: 8.30-15.00), valamint elektronikusan a mediashop.idg.hu honlapon, vagy a terjesztes@idg.hu e-mail címen.

Megjelenik minden hónap harmadik csütörtökén.
 GameStar dupla DVD melléklettel: 1 896 Ft, 1/4 éves előfizetés: 4 662 Ft,
 1/2 éves előfizetés: 9 372 Ft, 1 éves előfizetés: 17 952 Ft
 GameStar dupla DVD melléklettel: ISSN 1787-9027

JOGI KÖZLEMÉNYEK
 Jogi közlemények: Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését.

A GameStarban megjelenő valamennyi cikket (eredetiben vagy fordításban), minden megjelent képet, táblázatot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt DVD-k, a GameStar térítésmentes ajándékai, önállóan forgalomba nem hozhatók. A DVD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal.

A hirdetésekkel a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal. Az esetleges hibás DVD mellékletet postán juttassa el ügyfélszolgálatunkra, térítésmentesen kicseréljük őket.

Lapunkat a MATESZ auditálta. Olvasóink szokásait a Nemzeti Médiaanalízis mérli fel. Az szerkesztőségi anyag viruszellenőrzését a KASPERSKY támogatja.



RÖVIDEN

A XIII kiváló történettel, elképesztően stílusos, képregényszerű grafikával és animációkkal, és a remek multiplayer móddal nyerte el a játékosok kegyét.

KIADÓ Ubisoft FEJLESZTŐ Ubisoft KORÁBBI JÁTÉKOK

Myst IV – 90% GS2004_11
Prince of Persia: Warrior Within
– 94% GS2004_12
Peter Jackson's King Kong
– 90% GS2005_12

HARDVERIGÉNY

1 GHZ processzor
256 MB memória
64 MB DirectX 8.1-es VGA

XIII

A cell-shaded grafika királya

//ashe

BIZONYOS BABONÁK SZERINT a 13 szerencsétlenséget hozó szám, és ezt a furcsa című játék főszereplője is megtapasztalja.

Hiszen nem annyira jó dolog egy tengerparton magadhoz térni, majd konstatálni, hogy semmire sem emlékszel a múltból. Se egy név, se egy gyerekkori emlék, egy apró bevillanás csak néhány ezer katonára a nyomodban. Miközben sajnó fejfel próbálsz kideríteni, hova is kerültél, bájos megmentődet szitává lövik, Te pedig menekülni kényszerülsz. A vád csekélyke, csupán az amerikai elnök meggyilkolásával gyanúsítanak, úgyhogy az igazságszolgáltatás hosszú és erős karja fenyegetésének árnyékában kell kiderítened léted értelmét. Miközben a történet tovább bonyolódik, a játékos hamar rájön, mitől is igazi klasszikus a XIII. A grafika talán első pillantásra furcsa lesz néhány embernek, pedig hatalmas adag stílusosság süt róla. A klasszikus képregények

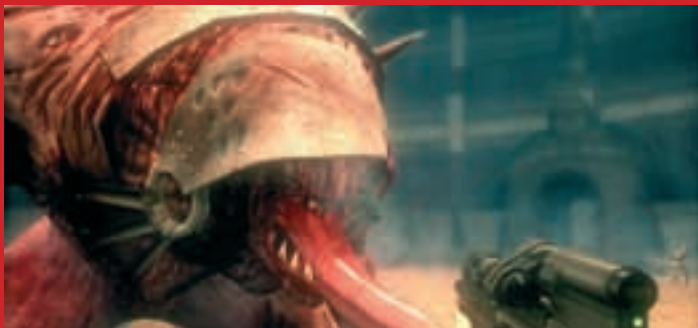
látványvilágát tökéletesen ültették át a monitorra, a cell-shaded technológia napjaink standardjaitól jelentősen eltérő élményt nyújt. Az effektusok egyszerűen zseniálisak, a robbanások „Baooooooooommm”-ja és a kiürült tár hangjára figyelmeztető „Clická” megszólalásig hasonlít a papíros változatra. Ja igen, van multiplayer is, a mai napig rengeteg aktív játékoskal, tanúsíthatom! További kedvcsináló szükségtelen, a XIII, csak Rátok vár!



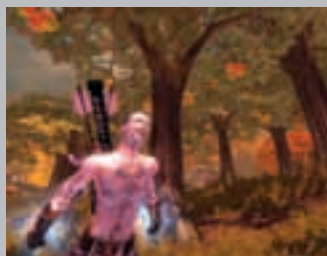
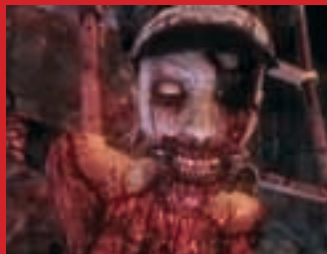
DEMÓK A DVD-N

A DVD -MELLÉKLET SAVA, BORSA

CLIVE BARKER'S JERICHO



Barker's papa ismét bebizonyította, hogy tud ő azért nagyon meghökkentő dolgokat is produkálni. Manapság ugyanis ennél elborultabb horror-FPS nemigen készült. A végleges játék megjelenéséig szerencsére nem kell álmatlanul hánykolódnunk az ágyunkban, hisz kaptunk egy kipróbálható verziót is a játékból. A demóban nem bánnak szűkmarkúan a játékosokkal, hisz igencsak méreletesen sikerült. Az 1 GB helyet foglaló demó nem kevés, izgalmakkal teli transzírozást tartogat számunkra, a végleges játék egyik pályáját próbálhatjuk ki. Javasolt este is kipróbálni a játékot, nagyon para lesz!



HONOSÍTÁSOK

Fable: The Lost Chapters
Company of Heroes
Monkey Island

FIGYELEM! Ha problémád van a lemezzel, hívd a 06-1-577-4301-es telefonszámot, vagy írd a terjesztes@idg.hu e-mail címre, de előtte olvasd el ezt:

Amennyiben a GS94A jelű DVD-lemez behelyezése után nem indul el a kezelőfelület, bármely állománykezelő programmal el lehet indítani a főkönyvtárban található index.htm nevű állományt. A kezelőfelület Internet Explorer böngészőre és 1024*768-as felbontásra van optimalizálva. Teljes játékunk, a XIII 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 törölt a lemez, vagy a meghajtód nem olvassa, azonnal írd a terjesztes@idg.hu címre, vagy hívd a 06-1-577-4301-es számot.



7 műsor / 4 óra 2 perc

EGY-KÉT FONTOSABB:

Enemy Territory: Quake Wars
 Brothers in Arms 3
 Sennheiser zajcsökkentő fejhallgató
 Iron Man mozielőzetes
 Dreylands klip
 Az Arénában kiderül az igazság Uhuról és Delről
 A Kerekasztalban a reklámok témáját boncolgatjuk.

„ A REKLÁM UTÁN VISSZATÉRÜNK!”

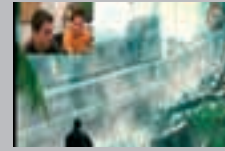
KIEMELT MŰSOR

ENDER ÉS MAZUR STRIXORZ BAXORZ!



Nemrég kaptuk a hírt, hogy az ender&mazur duónak már több rajongóklubja szerveződik országsszerte, így ideje volt, hogy önálló műsorhoz jussanak, amelyben saját szájuk íze (vagy ízé?) szerint konferálnak játékvideókat – arc nem marad mosolytalan ezek után!

A HÓNAP JÁTÉKBEMUTATÓJA CRYSIS



ZeroCool és mazur merülnek el épp a sziget méretű mélyhűtő világában, ahol egy rosszul működő légkondi miatt befagyott a Titanic. Ez látható éppen a képen is.

A HÓNAP HARDVER BEMUTATÓJA: MADY OLVAS



Rendhagyó tesztet láthatok az ehami Mélyvízben, ugyanis a sok kafa kutyü közepette volt időnk egy kis mókára is, a képen is látható, hogy lekaptuk madyt olvasás és kávézgatás közben.

A HÓNAP EXTRÁJA: KEREKASZTAL



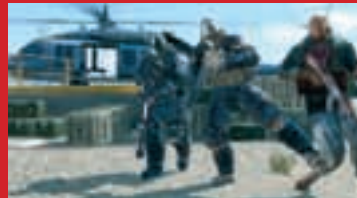
E hónapban ismét lesz kerekasztal, amelyben végre Boe is csatlakozott Duncanhez, Gyuhoz és mazurhoz, hogy megvitassák a reklámok fontosságát a játékokban.

VIDEÓK ARMY OF TWO



TOVÁBBI VIDEÓK

Beowulf
 S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky
 Need for Speed: Pro Street



MIT NÉZÜNK A MOZIBAN? IRON MAN

ROBERT DOWNEY JR., aki egykor Chaplint játszotta kiválóan, most új szerepkörben mutatja meg magát a filmvászonon. Ezúttal egy, a Marvel képregények univerzumából ismert szereplő, Iron Man bőrébe bújjik. A sztori egyszerű: Tony Stark, a Stark Enterprises kőgazdag örököse nemcsak egy léha

milliomos, hanem zseniális feltaláló, akit sajnos önmaga sötét oldala tart folyamatosan nyomás alatt. Egy idő után maga is csúcstechnológiájú szuperhőssé válik, aki a terrorizmus, a bűnözés és az ipari kémkedés ellen harcol – természetesen elég sűrűn szembehaladva a törvényekkel. Újabb látványos szuperhősös film, hurrrá!

FELIRATOZOTT MOZIÉLŐZETESEK

Run fat boy run, Atonement, Iron Man, Eastern Promises

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK



NOD32
HAVI KÓD: GSXIENIU

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: GPTACKI

Az MPP Desktop hatásos védelmet nyújt a kéréten levelek ellen. Ha unod, hogy a postaládád naponta több tucat reklám, spam és egyéb kéréten 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 találhattok információkat.

HASZNOS PROGRAMOK amelyekre szükséged lehet.

DRIVER
 ATI 79 XP/Vista
 NVIDIA163.71 XP/Vista

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

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

DVD-ÍRÓ SZOFTVER
 Burn4Free v3.3

ARÉNA

Virágot nekem?

// Gyu



BIZTOS ÉSZREVETTÉTEK, hogy az egész magazin megváltozott: így az Aréna is.

A legfontosabb változás, hogy ezentúl nemcsak az arena@gamestar.hu e-mail címre érkezett levelekből válogatunk, hanem a GameStar Online híreihez érkező hozzászólásokból, a GameStar fórumának topikjaiból és a számunkra SMS-ben érkező kérdésekből is. Elérhetőségeink változatlanok, jobbra fent találhatjátok őket, úgyhogy hajrá! Ne kíméljétek mailboxunkat, és ügyeljétek rá, mi szépet és jót írtok le a fórumokon és kommentekben, mert a végén még bekerültök az Arénába! Jó szórakozást kívánok erre a hónapra is!

**E HAVI LEVELEINK
A SZEPTEMBERI GAMESTARRA
REAGÁLNAK**



Tudom, Gyu, hogy nagyon bírod a *Guitar Hero*-t, ezért fordulok hozzád. Tehát, lesz *GH III* PC-re, vagy nem? (Martin)

Igen, lesz, olyannyira, hogy állítólag billentyűzetten is játszható lesz, amellet, hogy az eredeti játékhoz természetesen jár a gitárkontroller.

A HÓNAP LEVELE

BUG'S OF WIN

Igenis fontos a játékok grafikai fejlődése, de sajnos manapság az a tendencia – tisztelet a kevés kivételnek –, hogy bizony a gfx fejlődése nem vonja magával a tartalom színvonalát. Hol vannak a 98–2000-es évek összetett játécai? Könnyes szemmel gondolok olyan game-ekre, mint a *Thief 1*, *2* vagy a *Baldur's Gate*, *Icwind Dale* sorozat, az *M&M* sorozat, *Fallout*, *Half-Life 1*, *Deus ex*, *Gothic* stb. Sajnos manapság a kiadók nem látnak üzletet az efféle összetett játékokban, más kérdés, hogy az ezeket a gameket készítő csapatok nagy része megszűnt, de szerintem mégsem mehetünk el ma eme a probléma mellett, hogy igenis a játékok egyszerűsödnek, sajnos. Már az RPG-k sem nyújtanak 30 óránál több játékidőt. Szomorú ez, de ta-

KONZOL? NEM KONZOL?

Szeptemberi GS-ben írtatok egy rövid előzetest az *Army of Two* című TPS-játékról! Végigolvastam a cikket, és ugyan furcsálltam, hogy egy ilyen kaliberű játékról még nem hallottam ezidáig! Szóval a lényeg, hogy elolvastam a cikket és baromira megtetszett... Kicsit bevallom, bele is lovaltam magamat, hogy végre egy jó kis co-op gáma amit tudok tolni haverral együtt! Felindulva a dolgon rá is kerestem GT-n meg egyéb oldalakon, hogy nézzenek néhány videót/trailert a játékról. Találtam is, de sajnos nem csak videót, hanem egy új infot is sikerült szerezniem, mégpedig azt, hogy a játék csak konzolon fog megjelenni! – fórum – RiCE

Olyan játékról nem írunk, ami nem jelenik meg PC-re. Ott a *Halo 3*, bár hivatalos PC-s bejelentésnek nyoma

lán összefügg az emberek igényváltásával, mindenben a látvány a fontos, gondoljunk a látványos, de gagyi mozifilmekre. Vagy csak a kiadók gondolják úgy, hogy az kell az embereknek? – Fórum – balee4

A játékok fejlődését a piaci viszonyok diktálják: lehet, hogy manapság egy RPG egyszerűsödik, de ezzel a kiadók szélesebb vevőkörnek szánják a terméket – a másik oldalon pedig ott vannak az MMO-k, amelyekkel ezres nagyságrendű órát tölthet a játékos. Sajnos, ha a piac nem igényli a 80–120 órás játékidőjű bonyolult RPG-t, illetve ha a befektetett idő/energia visszatérülése nem találkozik a piaci igénnyel, akkor a kiadók nem fognak ilyet készíteni. Senki sem

sincs, maguk a fejlesztők már rég arról beszélnek, hogy sokkal gyorsabban érkezik majd PC-re, mint a második rész. Abba ne menjünk vele, hogy kinek és miért éri meg diszkréten hallgatni egy konzol-exkluzívként hirdetett játék esetleges PC-s verziójáról (kis töprengéssel magad is rájössz), a lényeg, hogy nekünk is megvannak a magunk forrásai. Lesz itt minden, mint Bécsben, ahogy mondani szokás, csak kicsit várni kell.

TYCOON TESZTEK

A *Freight Tycoon, Inc.* leírás kiváló példája annak, hogy egy menedzselős programot ne adjatok olyanoknak, aki nem szereti a típust. Gyakorlatilag jó levezetés lett belőle, ami inkább foglalkozik az ilyen típusú játékok értelmetlenségével, mint azzal, hogy milyen pluszt nyújt ez a játék a többi

re ilyen játékok csak magánkezdeményezésben készülnek.

Szintévesztők is vezethetnek autót? (Gábor) Persze, de lehetőleg fehér vagy fekete autót vegyenek, nehogy összetévezzék másával, mert az gondot okozhat.

NYERJ!



A hónap levelét beküldő olvasónkat ezúttal egy ULTRA-MEDIA UMP-683 1GB-os MP3 lejátszóval jutalmazzuk elismerésünk jeléül. Gratulálunk!

akar bukni egy projekten, ami értehető. S hidd el, a látványt egyszerűbb fejleszteni, mint a tartalmat. Sajnos ez a helyzet – de titokban azért reménykedünk, hogy a közlés egyszer majd megváltozik.

kategóriatársához képest. Nagyon jól észrevehető ez az egyik „kiszólásból”, idézném: „A nagy átlag azonban hamar belefárad majd a szállítmányozás nem túl szórakoztató, ám annál idegőrlőbb világának tanulmányozásába, és inkább előkapja a plazmavetítőt, hogy levezesse a menedzseri élet feszültségeit.” A nagy átlag szerintem meg sem veszi a programot, lévén tényleg inkább nekiáll lődözni, viszont a játék nem is nekik készült! Szóval inkább adjátok Csontinak az ilyen progokat, ő jobban értékeli ezeket, ha jól tippelem. – e-mail – Wachtler István.

Való igaz, a szállítási menedzseléssel foglalkozó szakújságírók száma eléggé véges, mondhatni, egy ujjam is sok lenne a megszámolásukhoz. Ilyenkor fordulhat elő az az eset, hogy olvasvalaki kap egy cikket, akinek *Tycoon* té-

Van egy régi Commodore 64-em. Érdemes eladni, vagy tartsam meg muzeális tárgyként? (Bence)

Mivel a C64-et 2–4 ezer forint körüli árért tudod eladni, így nem hiszem, hogy megérné megválni tőle. Inkább alapíts múzeumot, jobban jársz.

RÖVIDEN



„HÁT... MIÓTA IS VÁRUNK A MÁSODIK EPIZÓDRA? ÚGYHOGY NO COMMENT, MR. GABE NEWELL!”

mában már vannak tapasztalatai, még ha nem is ilyen játékokkal játszik éjjelnappal. Csontit pedig, amióta testvér-lapunk, a Computerworld főszerkesztője, érthető módon inkább a minőségi termékekkel keressük meg. Ebből is látszik, hogy minden kritika szubjektív. A cikk írójának túl repetitív és monoton volt a játékmenet, és én hiszek neki. De neked is hiszek, hiszen sok-sok éve levelezünk egymással, de te is beláthatod, hogy ilyen esetekben nem vagyunk könnyű helyzetben.

EJNYE-BEJNYE GABE!

Hááát nézzük csak. Az epizodikus tartalmaknak nagyon is örülök, hogy vége. Hogy miért? Mert egy nagy lehozás volt! Kezdjük a legismertebb epizodikus játékkal: *Half-Life 2*. Szép volt, jó volt, máig nem bánom, hogy akkor megvettem. És itt van az *Episode 1*. Mi volt az? Semmi! 3 óra alatt végigtoltam, és 4000 forintom bánta. És itt a „bánta” szón van a hangsúly! Ugyanis nekem nagyon nem érte meg. Sokat kellett várni rá, viszont közel sem volt benne annyi újítás. De nem baj, Mr. Newell azt mondta, hogy ez szép és jó, a nép szeretni fogja, mert az új ötletek játékba illesztése ezentúl nem éveket, csak hónapokat vesz igénybe, tehát nem kell annyit várni rájuk. Hát... mióta is várunk a második epizódra? Úgyhogy no comment, Mr. Gabe! – komment – ravenX

A modern piaci viszonyok között a vásárló dönti el, hogy egy adott terméknek van-e létjogosultsága, vagy nincs: „Utólag már szabhatjuk”,

ahogy a halhatatlan Hofi Géza mondta. Ha egy játékot megveszel, akkor azzal kvázi elismered, hogy megérte kifejleszteni. Egy döntést meg lehet bántani, de a saját pénztárcád védelme érdekében máskor előre tájékozódj, számodra megéri-e megvásárolni az adott játékot. S mivel a Valve él és virágzik, úgy néz ki, sokaknak bejött a dolog...

HITELES REKLÁMOT!

Véleményem szerint egy izlésesen elhelyezett, a játék környezetébe jól beleolvadó reklámmal semmi gond sincs – a mai világban, a globalizáció és a kapitalizmus kettős hatása miatt nagy szerepük van a reklámoknak. Ez akkor válik igazán zavaróvá, amikor a játék (vagy éppen film) környezetétől abszolút elüt az adott reklám – bár teljesen nyilvánvaló, hogy valami minél inkább kiugrik a kontextusból és minél na-



gyobb megdöbbenést kelt, annál nagyobb figyelem is szegeződik az adott cégre, így a reklámnak is nagyobb a hatása. Az, hogy ez kit mennyire zavar, a megfelelő összeg kicsengetésekor szerintem nem érdekel senkit. – Komment – Goten

Az amerikai Ubisoft akció lényege az volt, hogy a játékokban elfogadhatóvá tegye a nem odaillő reklámokat is, ugyanúgy, mint a TV-ben. Mivel a reklám nem magában a játékmenetben jelenik meg, így a Prince of Persia ugyanolyan marad, mint volt. Azonban a szintek közötti töltőképernyő már régóta kínálta magát arra, hogy oda reklámokat helyezhessenek el.

KV SZOFTVER HELYETT...

Elképzelttem, milyen lenne a KV Szoftver rovat, ha az elakadt játékosoknak kizárólag rosszindulatú, ellendrukker gémekek küldenének tippeket és „jó tanácsokat”...

1. *Medal of Honor: Airborne*: „Próbálg meg az ejtőernyővel minél messzebb landolni a zöld füsttől, ugyanis az mérgező! (green cloud = BAD! – mazur) Legjobb, ha a villogó sárga fényjelzések mellé esel, mert az a társaid zseblámpája. Vagy a németek toroklattüze...” (Golyófogó)
2. *DOOM 3*: „Az utolsó pályán kövesd az alábbi taktikát: fordíts háta a főbossnak és kezd el szidni az anyját! Elsőre nem biztos, hogy sikerül, de másodsorra biztos, hogy nem...” (Kami_Kaze)
3. *Settlers III*: „A gyors terjeszkedés kulcsa a türelem! Röpké 6-8 óra alatt építs minél több Guardtowert közel a határodhoz, majd várd meg, amíg az ellenség katonái mindegyikbe beköltöznek. Ha mindent jól csináltál, kezdheted újra a pályát...” (Szöszmöt)
4. *Bioshock*: „A játékban az ún. Little Sisterek töltik fel az egészségedet a náluk lévő hatalmas fecskendővel. Minél kevesebb a HP-d, annál többet kell belelőnöd a kislányok mellett sétáló nehézbúvárokba...” (Adam)
5. *UT 2004*: „Ahhoz, hogy sok fraget gyűjts, próbálg meg elkapni a feléd kílőtt rakétákat! A bombasiker garantált!” (Cross-Hair)
6. *Tomb Raider: Anniversary*: „Az egyik pályán találkozni fogsz egy T-Rex-szel. Ahhoz, hogy kinyírhasd, menj egész közel a szájához és fejed ki az összes fogát! Utána már gyerekjáték...” (Godzilla)
7. *WoW*: „A felszerelési tárgyak egy idő után elhasználódnak, és ezt jelzi a színük is. A lilák pl. teljesen értéktelenek. Ha

ilyet találsz, küldd el nekem, és én majd megjavítom...!!!” (Ninja)

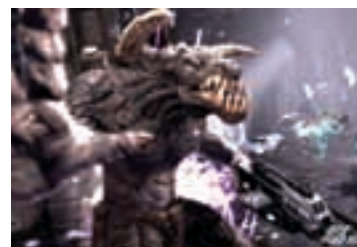
(dr. Horváth Tibor)

Ehhez csak egy mondatot tehetek hozzá: ha egy haverod elakadt egy játékban és tuti szeretnéd megszívni, fordulj dr. Horváth Tiborhoz – mi továbbíthatjuk leveleiteket!

KELL DX10?

A múlt hónapban vásároltam egy vadiúj notebookot. Mivel szeretek játszani, úgy gondoltam, hogy jobb lesz, ha Direct X 10-es (ugye MS Vista) gépet vásárolok. Két nappal azután megvettem a GameStart és szinte a fejem (nem, nem a hajam) téptem, amikor megláttam Carmack és az ID új játékát, a RAGE-et. Nos, egyrészt az ugye Direct X 9-re lesz, de úgy néz ki, szebb lesz a Crystalsnál. Rólam tudni kell, hogy nem igazán adok a grafikára, nekem a játék tartalma a fontos. Ezért ki is perkálok a ropogós zsetonokat, de azért új gépet ne kelljen már vennem csak azért, hogy a Crysis, a Bioshock vagy az Unreal Tournament 3 fusson. Pláne úgy ne, hogy a Direct X 9 sokkal többre képes, mint azt mondják. Kérdésem a következő. Nem értem, miért kell egy Direct X 10-et erőltetni úgy, hogy közben a 9-esben még mindig rejlenek lehetőségek? Ez csak a pénzről szólna? Csak azért van ilyen hamar Direct X 10, mert ahhoz el lehet adni az új (tipikusan erre a szoftverre készített) hardvereket? – e-mail – Molnár Adrián

A Direct X 9 és 10 körül rengeteg a spekuláció. Egyrészt felmérések szerint nem olyan ütemben terjed a Vista, illetve a DX10-es VGA-kártyák, amilyenre Redmondban számítottak, másrészt rengeteg felhasználó ellenáll, érthetően: őt ne kényszerítsék egy játék miatt egy új VGA és egy új operációs rendszer megvásárlására. Ezzel együtt sok kiadó került kellemtelen helyzetbe, hiszen a „csak” Direct X 10-re szánt játékok potenciális vásárlóbázisa sokkal kisebb, mint a DX9-es játékok poten-



Úgy vettem észre, hogy a sci-fi mint műfaj talán elfogadottabb mostanában (könyvek, filmek, rendezvények stb.). Te örülsz ennek? (Balázs)

Igen, mivel magam is sci-fi író vagyok. Remélem, amint elkészül az első sci-fi regényem, az NAGYON elfogadott lesz...

Kinek drukkolsz a Forma-1-es világbajnokságban? (Alex)

A Spykernek, mert tetszik az autó színe. Bár nemrég csalódnom kellett, mert Adrian Sutil pontot szerzett...

Sokat játszom MMO-kkal. Sajnos azóta unal-

masabbnak látom az offline játékokat. Ki lehet ezt védeni szerinted? (Patrik)

Persze, előveszel egy ollót, elvágod a zsinórt, amin át az internet „érkezik”, és máris megváltozik minden.

Lesz mostanában cikkíró-pályázat? (Laci)

Szóval te is csatlakozni szeretnél. Amint 1000 oldalasra bővítettük a lapot, szólol!

Sokak szerint az amerikaiak nem is jártak a Holdon. Te mit gondolsz erről? (Tamás)

Egy tuti, én még sosem jártam a Holdon (de nem is vagy amerikai – mazur), bár az

ciális vásárlóbázisa, ez pedig anyagiilag nem túl jó a kiadónak. Így nem csodálkozom, hogy még újonnan bejelentett játékok is a DX9-et támogatják, azonban el tudok képzelni ezeknél egy jövőbeni DX10 patchet is. Egyelőre, 2007 októberében nagyon kevés a dx10 ONLY játék, és ez csak akkor fog változni, ha a Vista és a DX10-es VGA-kártyák terjedési sebessége erőteljesebb lesz. Azonban egyes pletykák szerint (figyelem, nem hivatalos információ) az XP alá készül az SP3, amelyben DX10 támogatás lesz. Majd meglátjuk...

ROSSZ VOLTAM...

A warez örök témájában szeretnék veletek megosztani egy tapasztalatot. Nemrég rendeltem meg a Battlefield 1942 Anthology packet korrekciós 3990 Ft-os áron. Amint megérkezett, rögtöm meg is kezdtem a telepítést. Minden jól is ment, amíg el nem érkeztem a második kiegészítőig, amelynek CD-kulcsát az installer valamiért nem akarta elfogadni. Nohát mit lehet ilyenkor csinálni? Hívjam fel az üzletet, ahonnan vettem? Azt mondanátok, igen, de(!) egyszerűen jártam már így a *Gangland* nevű játékkal, és tudom, hogy hogyan működik ez a telefonos, átkapcsolós, várakozási idős, ebédelni ment, szabadságon van, nem elérhető téma, amely másfél óra után adott nekem egy működő kódot. Ehelyett felnéztem a legközelebbi kulcsos oldalra, egyetlen kódot találtam, mindent vagy semmit elven ki is próbáltam, és képzeld, elfogadta, és azóta is remekül működik. A játékot megvettem, arról pedig nem tehetek, hogy helytelen kódot adtak. – e-mail – Z-demon



A Te esetedre igaz a mondás: a cél szentesíti az eszközt. Azonban vannak más eszközök is: az ilyen esetekben egy adott játéknak van magyarországi forgalmazója (lásd a dobozon), amelynek kötelessége a minőségi reklamációkat kezelni. A Battlefield 1942 esetében például szerencséd van, hiszen a játék forgalmazója az Electronic Arts magyar irodája, ahol bizonyosan szívesen állnak rendelkezésedre, hogy megoldják a problémát. Ilyenkor inkább a forgalmazót válasszátok: biztos, hogy hamarabb célt értek.

MINDEN DVD TÖRÖTT

A múltkor amikor elmentem bevásárolni a legújabb játékokból, észrevettem, hogy nem rendesen szállítják az árut! Megvettem a *FIFA 08*-at itt Szentesen, hazaértem, és látom, a DVD el van törve. Mondom, oké, visszaviszem. Kaptam újat, de az is el volt törve, megnéztem még a bolt előtt, újra visszavittem, de nem akarták kicserélni, mert azt mondták, hogy én törtem el. HOGY TÖRHETTEM VOLNA EL? Kérdeztem tőlük, és olyan ideg voltam, hogy az nem igaz. Nem cserélték ki, és én azt kérdeztem, hogy az összes nincs-e eltörve. Megzörgették az összes dobozt, és csodák csodájára mind el volt törve! Ez szerintem szánalmas, hogy nem tudnak vigyázni szállítás közben. – e-mail – Sipos Richárd

Sokan úgy gondolják, a DVD-tok mindentől meg tudja a lemezt védeni. Azonban a lemezeket nemcsak erőhatások érhetik. Például ki tudja, lehet, hogy sokáig a napon tárolták őket, majd hirtelen bekerültek valamely hideg raktárba: vagy fordítva. Tanulság tehát mindenkinek, hogy ellenőrizze a DVD-t, mielőtt hazaér vele. A boltban egyébként minden körülmények között ki kell cserélni a hibás terméket, ha erre nem hajlandók, tessék a Fogyasztóvédelmet hívni.

A CNN MEGVÉD MINKET

Ma vettem meg a GameStart, még nem olvastam el az Arénát, de a végén láttam Gyu írását, hogy valaki védje meg a PC-s játékokat. Nos, ez már részben teljesült. Úgy értem, a múltkor pont láttam, hogy a CNN-en a *WoW*-ról volt szó, és nem, nem arról szólt, hogy ilyen függővé tette az embereket, meg olyan gyilkosságra „kényszerítette” őket, hanem, hogy milyen jó, lehet ismerkedni, beszélgetni stb. Sajna nem

az elejétől láttam, de amikor láttam, akkor pont erről volt szó.

– e-mail – Gonda Csaba

A bulvársajtó számára nem az a szenzáció, ha nem öl egy számítógépes játék – az senkit nem érdekel, hogy sok tízmilliónyi ember játszik gond és deviancia nélkül. Ahhoz, hogy egy hír eladható legyen, szenzációt kell szolgáltatni, az pedig az, ha feltételezetten videójáték miatt öl valaki. Ilyenkor utólag sosem térnek ki a vizsgálat eredményeire, sosem derülnek ki a tanulságok, ahogy az igazság sem. Ez akkor fog csak megváltozni, ha a társadalom nagyobbik fele videójátékokkal fog játszani. A CNN pedig nem bulvársajtó, nem meglepő, hogy náluk már most normálisan állnak a kérdésekhez.

A KAPZSI KIADÓK ESETE

Pont ma volt a TV-ben egy műsor, amelyben az volt a téma, hogy a kiadók/együttesek tönkremennek, ha ilyen nagymértékű az illegál MP3-letöltés, és tessék megvenni az albumot! Nos, eddig OK, de mi van, ha mi válogatás CD-t szeretnénk (amilyen nincs), amelyen NOI számaink vannak rajta (Elvis után egy Pink-szám-)? Ilyenkor nem várhatják el, hogy vegyen meg az ember 20 albumot, aztán válogassa magának róla össze a számokat. Esetleg ne hallgassa kedvenc számait, vagy számonként cserélgesse lemezt? Vagy szerinted? Tudom, vannak helyek, ahonnan számokat lehet legálisan, ellenérték fejében letölteni, de széles sáv nélkül? Wacc ur opinion? – e-mail – Béla Géza

Kétségtelen, hogy a zenei kiadók erős szereptévesztésben vannak: nem akarják feladni az egykori hatalmas bevételeiket, miközben a piacuk úgy olvad, mint esőben a hó... Ha látad a Brian élete című filmet, abban van egy jelenet, amikor Atlantisz süllyled, de hiába akarják kimenteni az atlantiszziakat, azok azt hajtogatják, hogy „mi nem süllyedünk...” Na ilyen a hanglemezeki kiadók helyzete is. A helyett, hogy nekiállnának a felhasználóknak is megfelelő üzleti modellt kidolgozni, pánikba esve próbálnak mindenféle hatóságok mögé elbújni. Előbb-utóbb sikeresen megöngyilkolják majd magukat ezzel a taktikával – mi pedig kíváncsian várhatjuk, a Radiohead legújabb lemezének becsületkassza-módszere bejön-e. Mert ha



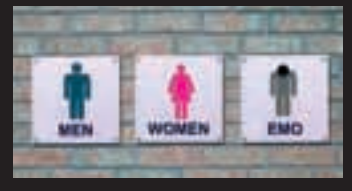
OLVASÓ vs OLVASÓ

EMMÓ VÓTI!

Igazából muszáj valamit reagálnom a szeptemberi Arénában P.D. levélre, aminek a címe valami ilyesmi volt: „Menő? Aha persze..!” Amikor elkezdtem olvasni a cikket, felcsillant a szemem, hű mondom, valaki más is észrevette, hogy kezd kicsit csöpögni az MSN-platform, és hogy a végletekig képesek elmenni egyenként. De aztán egyre lefele kezdett kunkorodni az a bizonyos mosoly az arcomról, amikor elkezdődött egymás stílusának és zenei „hovatarozásának” a fikázása! Kíváncsi lennék, hogy a P.D. vajon milyen stílust képvisel? Az egyetlen, ami egyáltalán nem került szóba, az 50 centféle muzsika! Vajon miért? Mindegy is! Azt még hozzá kell tennem, hogy sok kapcsolat van, amit a távolság nehezít meg, és ezeknek a pároknak az MSN és a Skype remek lehetősége, hogy ne a hó elején kipostázzott 40 ezres telefonszámlától kapjanak szívőrejt! Valamint szerintem P.D stílusfikázása egyáltalán nem elfogadható, szóval ez olyan, mint ha anyáznánk egymást. Semmi értelme! Bár a klón emo jelenség néha engem is zavar, de ha mások így boldogok (*boldogok? szerintem félreérted a lényegét – mazur*), akkor legyen nekik jó így! Minden mást elmondta helyettem.

– e-mail – Aipli Attila

Ezzel a levéllel le szeretnék zárni az emo-dívat körüli vitát. (Ha emiatt az emósok elszomrodnak..., nos, úgyis azt szeretik, nem? – mazur) Azonban változatlanul várjuk azokat a leveleiteket, amelyek más olvasók Aréna-beli hozzászólásaira reagálnak.



is igaz, hogy nemegyszer előfordult, hogy több Holdat láttam az égen egyszerre.

Egy felmérés szerint Roger Goodell, az NFL főigazgatója a sportvilág legbefolyásosabb személyisége. (Ádám)

Nem a magyar MLSZ vezetősége? Pedig azt hittem, mert milyen klasszul elintézték, hogy Gera Zolit ne tiltsák el!

Mennyit fogyaszt egy számítógép? (Andris)

Sajnos inkább hizlal.

Mostanában divat hónapokig szüneteltetni a szorítókat az évad közepén. Ennek mi a célja, ott a nyári leállítás...? (Kata)

Például az, hogy ilyenkor a színészeknek van idejük megtanulni a szerepeiket a következő évadra. Na jó, nem is az, csak hát a stábnak is töltődnie és pihennie kell.

World in Conflict poszterre az a szovjet zászló nem kellett volna... így tuti nem kerül ki a szobám falára. (Keke)

Ha a játékban Vanuatu támadta volna meg az USA-t, akkor vanuatuai zászló lenne a fotón. De mivel a szovjetek a támadók, így még a Te kedvedért sem fogjuk a zászlót kicserélni!

Most is jó lett az újság, csak a videók elég kockásak. Pár hónapja tökéletes minőségű volt. Lehet hogy én vagyok a h*lye de én ész-

„ELKÉPESZTŐEN SZAGGATOTT ÚGYIS, MIKÖZBEN A JÁTÉK KÜLLEME AKÁR EGY 2002-2003-AS PROGIÉ IS LEHETETT VOLNA”

TERJESZTÉS: terjesztes@idg.hu
HÍRLEVÉL: hirlevel@gamestar.hu



bejön, akkor itt az új üzleti modell, lehet tanulni !)

A SZÉP RETROGRAFIKA

Egyik délután elgondolkodtam egy érdekes dolgon, mégpedig azon, hogy miért van az, hogy a játékok jelentős részénél nagyon szépen le lehet butítani a grafikát, de ahhoz képest elég magas marad a gépigényük. Egy élő példa a *Two Worlds*, ahol egy gyenge gépen próbáltam futtatni a játékot, és teljesen minimum grafikára butítottam le, elképesztően szaggatott úgyis, miközben a játék külleme akár egy 2002-2003-as progié is lehetett volna. Közben nem egy régi játékkal tudunk játszani pl. GeForce 2, 3, 4-es szériákon is. Miért nem optimalizálják úgy a játékokat, hogyha lebutítva „ronda” a játék, legalább elfusszon egy R 7500, 8500, vagy GeForce 3, 4, 5 szériájú kártyán, ilyen biztos van mindenkinek. Ezzel kapcsolatban szeretném kikérni a választot vagy a véleményedet.
– e-mail – Kormos Richárd

A probléma ősi: és sajnos azok a gyökerei, amelyek a PC-t mint számítógép-platfomot sikeressé tették. Ugyanis ahány PC, annyiféle. Ez azt jelenti, hogy igazándiból lehetetlen tökéletesen optimalizálni PC-re, szemben a konzolokkal, ahol elvileg minden hardver egyforma. Gondolj csak bele, egy fejlesztő sem rendelkezhet az összes proci+alaplap+VGA+memória minden létező kombinációjával, így aztán nem is várható el, hogy PC-s játék 100%-osan optimalizált legyen. Szinte biztos, hogy létezik olyan alkatrész-kombináció vagy operációsrendszer-állapot, amelyre a készítő nem tudtak felkér-

szülni. Bár általában megtesznek minden tőlük telhetőt, de csodát sose várjunk. No meg aztán az új VGA-kat is el kell adni valahogy...

NE SZIDJATOK MÁR!

Biztosan sok Gurut gyalázó levelet kaptok, de mielőtt félreértenél, nekem nem ez a célom. Őszintén szólva nem is értem, hogy mi ez a dedós köcsög GameStar – köcsög Guru anyázás, meg hogy mire jó, de most valami tényleg felbosszantott. A szomszédunkban lakik egy srác, akivel gyakran összejárunk gépezni, és nála szoktam belelapozni a Guruba. Ott is olvasom az Arénát, és most már sokadszorra feltűnt, hogy valamiért mindig sikerül becsempészniük valami titeket anyázó levelet... Legutóbb például szó szerint ezt írta egy olvasó: „Sokan szidták a GS-t a rengeteg koppintásért, tartalom nélküli cikkeiért, mert mindenben csak a reklámot lehetett érezni, és mert egy bazi nagy képes magazin volt csökkent képességű, gép előtt ülöknek.” Nos, ez szerintem undorító. És majd minden számukban van valami beszólás. De ami miatt írok: nem azt mondom, hogy ti is szíjátok már be, mert nagyon is helyes, hogy nem akartok erre a dedós szintre lemenni, de azért igazán megvédhetnétek magatokat! Már csak azért is, mert épp a koppintás (!), a tartalom nélküli cikkek (!!) vagy a reklámszagú cikkek (!!!) kapcsán nagyon nem kéne nekik keménykedniük... e-mail – Vándor Dániel

Lehet, hogy nem hiszed el, de nem szoktunk Gurut gyalázó leveleket kapni. S ha kapunk is, úgy gondoljuk, nem ezekre a hasábokra való egy konkurens magazin szídalmozása. Amellett, hogy tiszteletben tartjuk mindenki vé-

leményét, úgy véljük, mindenki a saját portája körül sepreghessen. Nincs félnivalónk senkitől és semmitől, sőt úgy gondolom, a mi olvasótáborunk eléggé érett és felnőtt ahhoz, hogy ne más gondjaival foglalkozzon. Az ilyen beszólások nemcsak a levelezési rovat szerkesztőjét, hanem a levelek íróit is minősítik –, de mivel másik magazinnal van szó, így én nem minősítem egyiket sem. Ti eldönthetitek, mit gondoltok erről. S ahogy eddig sem foglalkoztunk a másik magazinnal sem a fórumunkon, sem a híreink kommentjeiben, sem az Arénában, ezentúl sem fogunk. Magánvéleményem szerint ők is jobban tennék, ha önmaguk jobbításával, olvasótáboruk érettebbé és józanabbá tételével foglalkoznának az ilyen buta, értelmetlen és gyerekes üzengetés és beszólókat helyett. Mi tiszteljük az ellenfeleinket – ez így becsületes és korrekt: legalábbis szerintünk.

GS BULVAR?

Szeretném veled megosztani egy GameStar Online-nal kapcsolatos észrevételemet. Sajnálattal látom, hogy magazinotok interneten található része egyre többször híreztelen olyan említésre sem méltó emberekről, mint Jack Thompson vagy Uwe Boll. Bár ezeknek az embereknek ugyan tényleg van közük a gamer társadalomhoz, mégis úgy érzem, hogy túl nagy figyelmet kapnak mostanában. Kezdték ezeket az embereket egyfajta gamer Győzikeként kezelni, és szerintem ez a lap színvonalát rontja, hiszen sokkal több hír jelenik meg egy gamerűző ügyvédéről, mint mondjuk John Carmackról. Elhiszem, hogy uborkaszezonban is ki kell tölteni valamivel a magazint, de ne helyezzük, kérem a mennyiséget a minőség elé. Tisztában vagyok azzal, hogy ez egy szórakoztató magazin, amiben nem csak feltétlenül „komoly” gamertartalom olvasható. – e-mail – Vidóczy Péter

Egyrészt: a GameStar Online-on nincs uborkaszezon, nézd csak meg a hírek mennyiségét, majd vedd össze azzal, hogy milyen elenyésző a Jack Thomp-



– e-mail – Vidóczy Péter

Sajnos rosszul került fel a DVD-re a demó, így hiába cserélnék ki, a másik korongon is rossz lenne. Elnézést kérünk a hibáért!

Nagyon klassz a szeptemberi számhoz adott két DVD, ezentúl mindig így lesz? (Jaanos13)

son vagy Uwe Boll hírek aránya. Másrészt... Mi a komoly gamertartalom? Ezeknek a megítélése főleg manapság igencsak nehéz és nem is szükséges. A gamereket ugyanúgy érdekli Jack Thompson, Uwe Boll, a Wii, mint a *Quake 4*, a *HL2 Orange Box* stb. Persze személyekre lebontva mindenkit más érdekel – ezért igyekezzünk minden, a videojátékokkal kapcsolatos hírről beszámolni az olvasóközönségnek, akiket a videojátékok érdekelnek. A hír címéből ki lehet deríteni, érdemes-e elolvasni. Megoldás, akit nem érdekel, hagyja ki!

AJÁNLOM A KÖNYVEMET

Nemrégiben olvastam egy érdekes könyvet, és szeretném, ha a GS-olvasók is elolvasnák. Daniel Keyes: *Virágot Algernonnak*. Egy értelmi fogyatékos naplója, aki egy újfajta operáció segítségével rövid időn belül lánggásszé válik. A történet folyamán végigkövethetjük, hogyan változik meg világnézete. Fokozatosan rájön arra, hogy a pékségben barátainak hitt emberek nem szeretetből nevettek vele, hanem kiröhögtek, ahogy később arra is, hogy az operációt végző doktorok sem féltetnek, pusztán egyszerű emberek, akiknek nem több kísérleti alanyról. Csodálatos történet, a világot először a gyermeki naivitás, majd a cinikus elkeseredettség szemszögéből mutatja be az író. Csodálatos, és szomorú. Tele van mély érzelmekkel. Könyvfakasztó. – fórum – criticspirt

Az említett könyvet mi is csak ajánlani tudjuk.

Ez volt az októberi Aréna, amely mint az október általában, elhullatott bizonyos leveleket és rovatokat, de titokban a GS üvegházban már nőnek az újabbak! Megtudhattuk, hogy Csonti sajnos nem tud *Tycoon*okkal foglalkozni, hiszen maga is egy valós életbeli *Tycoon* hajt végre, kedvenc állatorvosunk ezúttal KV Szoftver paródiát prezentált, kivételesen foglalkoztunk egy picit a konkurenciával is, akikkel a jövőben nem óhajtunk semmilyen formában foglalkozni, megtudtuk, milyen hasznosak a reklámok, és mennyire nem jött be nektek az epizódikus tartalom, emlegettük Jack Thompsont (tuti csuklik) és a grafikai engine-ok ignoranciáját a régi kártyák iránt – hát ejnye-bejnye. S persze egy kis móka és kacagás is belefért, ahogy azt megszoktátok. Találkozunk novemberben! Maximális tisztelettel,
Gyu

Nem mindig, de meglepetésként biztos lesz rá még példa.

A szeptemberi Arénában valakinek azt javasoltam, hogy várjon az R2950-esre. Kérdésem, hogy tényleg lesz egy ilyen kiadás? (Sári Balázs)
Novemberben jön az RV670-alapú 2950 XTX.

reveszek ilyen dolgokat. tkrisz007
Javasolom, legközelebb ne LEGOzz, mielőtt GSTV-t nézel. Tuti segít! Ja és egy friss kódok (a.k.a. codec) is jól jöhet még.

Szeretnék hivatásosan is játéversenyző lenni (mint FatalIty pl.). Erre csak külföldön van lehetőség? (Péter)

Itthon is léteznek lehetőségek. Nemrég volt a World Cyber Games magyar selejtezője, amelyet ha megnyersz itthon és utána megnyered a világbajnokságot is, akkor erősen növekednek majd az esélyeid.

A múlt szeptemberi GS-hez adott DVD-n nem működött az *Enemy Territory: Quake Wars* de-

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK - PLAYSTATION 3, PS2, PSP, XBOX 360, WII ÉS NDS JÁTÉKOK - DVD FILMEK

Csomagküldés
házzozzállítás
akár már
MÁSNAPRA!

Rendelésleadás telefonon:

479-0933

vagy interneten:

www.galaxisnet.hu



GYORS + OLCSÓ

Budapestre és az országon belül bárhová!

A házzozzállítás díja: a kiszállítási címtől és a megrendelt termékek darab számától függetlenül: egységesen 990 Ft.

Cégünk bejegyzett csomagküldő, Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet
Számítógépes és videójátékok, DVD filmek online áruház

INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap

Online, friss

termékinformációkkal

PC

Playstation 3

Playstation 2

Playstation Portable

XBox 360

Nintendo Wii

Nintendo DS

DVD filmek

www.galaxisnet.hu

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!



3 490,-

World of Warcraft



4 990,-

WoW Burning Crusade



8 990,-

WoW BattleChest



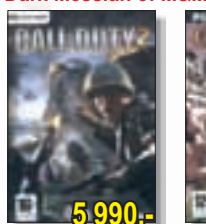
6 990,-

Test Drive Unlimited



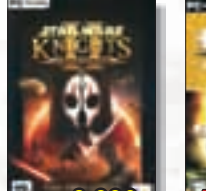
4 990,-

Dark Messiah of M&M



5 990,-

Call of Duty 2



3 990,-

Star Wars KOTOR 2



7 990,-

Colin McRae DiRT*



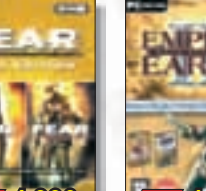
1 990,-

Runaway 2



2 990,-

IL-2 Sturmovik 1946



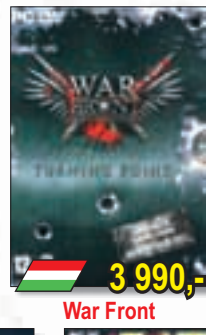
1 990,-

Empire Earth 2 Gold*



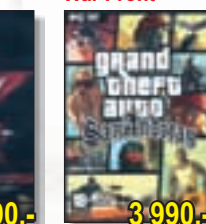
6 990,-

S.T.A.L.K.E.R.



3 990,-

War Front



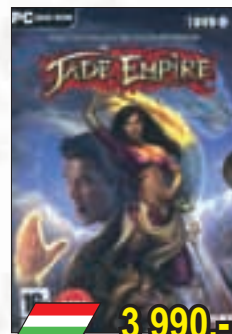
3 990,-

GTA San Andreas



1 990,-

SWAT 4 Gold*



3 990,-

Jade Empire



1 990,-

Ancient Wars: Sparta



1 990,-

WH Dawn of War GOTY

Act of War Gold.....2 990	Beyond Divinity.....990	Command&Conquer pakk 7 490	Dungeon S. 2 Broken W...3 990	GTA Vice City.....2 790	Icwind Dale Saga.....1 990
Afrika Korps vs D.R. HUN.1 890	Bionicle Heroes.....1 990	Generals Deluxe.....3 990	Egypt 2+3.....2 990	GTA San Andreas.....3 990	IGI 2: Covert Strike.....2 990
Agatha Christie: And Then.1 990	Bioshock.....9 990	Renegade.....1 990	El Matador HUN.....4 990	Ground Control Gold.....1 490	IL-2 Sturmovik 1946.....2 990
AC: Murder on the Orient.....4 990	Black & White 2.....3 990	Tiberian Sun.....1 990	Empire Earth 2 Gold HUN* 1 990	GT Legends HUN.....1 990	Imperialism 2.....990
Age of Empires 1 Gold.....1 290	Black Buccaneer.....4 990	Tiberium Wars HUN.....11 990	Empire Earth 3 (nov)* HU..7 990	GTR (FIA GT R.) HUN.....1 990	Imperium Galactica 2 HUN..990
Age of Empires Collector's 2 990	Blazing Angels:Squadron..6 990	Commandos 3.....990	Enemy T.: Quake Wars.....9 990	GTR 2.....4 990	Infernal.....9 990
Age of Empires 3 HUN.....4 990	Blitzkrieg Anthology.....2 990	Commandos Strike Force..1 290	Europa Universalis 3 HUN.6 990	GTI Racing HUN.....5 990	Italian Championships.....1 990
Age of Mythology Gold.....2 990	Blitzkrieg 2.....2 990	Company of Heroes.....6 990	F1 Padlógáz HUN.....1 990	Guild Wars (2006) Jonline..6 990	Jack Keane HUN (okt)*.....5 990
A.I.M. 2 Clan Wars.....4 990	Blitzkrieg 2 Fall of the R...1 990	Company:Opposing Fr.....7 990	Fable HUN.....3 990	Guild Wars Factions.....6 990	Jacked.....1 990
Air Conflicts HUN.....3 990	Blizzard Anthology (osz)*.3 990	Conflict Vietnam.....1 290	Faces of War.....2 990	Guild Wars+Factions.....11 990	Jade Empire Spec. E. HU..3 990
Alarm for Cobra 11 Nitro...2 990	Starcraft Gold, Diablo, Warc. 2	Cossacks 2 Gold.....4 990	Fahrenheit.....3 990	Guild Wars Nightfall.....6 990	Jagged Alliance 2 Gold.....1 990
American Con. Div. Nations..990	Boiling Point HUN.....1 990	Counter-Strike Anthology..3 990	Fall: Last Days of Gaia HU..3 990	GW kieg: Eye of the North.5 990	Jericho (Clive Barker,nov)* 7 990
American Conquest pakk..2 990	Borderzone.....1 990	Counter-Strike Source.....7 490	Far Cry.....4 990	Guild Wars+Eye of the N..9 990	Jet Storm: Modern k. HUN.1 990
Amerika titkos hadműv. HU..990	Breed.....990	Crashday HUN.....1 990	F.E.A.R. Gold HUN*.....9 990	Gyűrűk Ura Király visszat. 3 990	Joint Task Force HUN.....1 990
America's Secret Op: C.C.1 990	Brigade E5.....3 990	Crazy Frog Racer.....1 990	F.E.A.R. Perseus M. (nov)* 3 990	Harc Középföldéért 2..3 990	Juiced 2*.....9 990
Ancient Wars: Sparta.....1 990	Brothers in Arms HUN.....2 990	Cross Racing Champ HU..1 990	FIFA 2005.....1 990	HK2: Boszorkánykirály...7 490	Jules Verne Coll. (2 játék)..2 990
Anno 1503.....1 990	Brothers in Arms Earned...2 990	Crysis (nov.16.).....11 990	FIFA 06 HUN.....3 990	Haegemonia Gold HUN.....1 990	Jumurdzsák gyűrűje HUN..7 990
Anno 1503 Gold.....2 990	Caes 3.....990	Crysis collectors (nov.16)* 12 990	FIFA 07 HUN.....7 490	Half-Life 2.....3 990	Just Cause.....1 990
Anno 1701 HUN.....6 990	Caesar 3.....990	CSI 1.....990	FIFA 08 HUN.....11 990	HL 2 Orange Box.....11 990	Kao the Kangaroo 3.....3 990
Another World 15th Anniv..1 990	Caesar 4 HUN.....1 990	CSI 2 Dark Motives.....2 390	FIFA Manager 08 (nov.2)* 11 990	HL2, Ep.1, Ep.2., Portal, TF2	Kane&Lynch HUN (nov)*..7 990
Army Racer HUN.....1 990	Call of Duty Deluxe.....3 990	CSI Hard Evidence (okt)*.Jón	FIFA Manager 06.....3 990	Halo.....3 990	King of the Road.....2 990
Ascaron Collection 1.....1 990	Call of Duty 2.....5 990	D-Day HUN.....1 890	FIFA Manager 08 (nov.2)* 11 990	Halo 2 (csak Vista).....9 990	Karib tenger kalóza! 2 J.S.2 990
Atlantis 3 + Evolution.....2 990	Call of Duty 4 (nov)*.....9 990	Da Vinci Code.....2 990	Flatout 2.....1 990	Harry Potter és a Bölcsék. 3 990	Karib tenger kalóza! 3.2 990
Attack on Pearl Harbor H..5 990	Car Industries HUN.....990	Dark Messiah of M&M HU.4 990	Flight Simulator 2002.....2 990	HP 2 Titkok Kamrája.....3 990	King Kong.....2 990
Aura 2.....5 990	Céh 2 (Guild 2) HUN.....6 990	DarkStar One.....1 990	Flight Simulator 2004.....4 990	HP 3 Azkabani fogoly.....3 990	King of the Road.....990
Bad Day LA, HUN.....1 990	Céh 2 kiegészítő HUN*.....5 990	Dead Reefs.....4 990	FS kiegészítő, többféle.....Akcio	HP 4 Tűz serlege.....3 990	Király visszatér HUN.....3 990
Baldur's Gate Saga*.....3 990	Championship Man. 07.....4 990	Delta Force Xtreme.....990	Flybys Squadron.....4 990	HP 5 Főnix rendje HUN.11 990	Knights & Merchants 2 H..1 990
Bandits HUN.....690	Chaos Legion.....1 990	Desperados.....990	Football Manager 2007.....4 990	Hearts of Iron 2.....1 990	Knights & Merchants 2 H..2 990
Bard's Tale.....2 990	Chessmaster 10th Ed.....2 990	Desperados 2.....1 990	Football Manager 2008*..9 990	Hell in Vietnam HUN.....2 990	L'escio (Rataouille).....6 990
Barkács Balázs Autót épít.1 990	Chicken Shoot 2 HUN.....990	Diablo 2 Gold (osz)*.....3 990	Ford Racing 3.....1 990	Hellgate London (nov.2)*.11 990	Legacy of Kain: Defiance...1 290
Barkács Balázs Hajót épít.1 990	Chronicles of a Vampire...2 990	Dino Crisis 2.....1 990	Ford Street Racing.....1 990	Heroes of Might and Magic:	Leo (EVM), többféle, /db..1 990
Battlefield 1942 Anthology 3 990	Chronicles of Narnia.....2 990	Disciples 2.....1 890	Freelancer.....1 290	3.: alap+két kiegészítője.1 990	Locomotion.....1 990
Battlefield Vietnam.....3 990	City of Heroes+Villains /on.5 990	Disciples Gold.....1 890	Frontline Berlin 1945.....990	4.: alap+két kieg. HUN...1 990	Loki.....6 990
Battlefield 2.....3 990	Civilization 3 Complete.....1 990	Disciples 2 Gold.....1 890	Frontline Kurszki cs. HU..5 990	5.: alapjáték HUN.....6 990	Lord of the Rings Online..12 990
Battlefield 2 Deluxe.....7 490	Civilization 4.....2 990	Disney, többféle, /db.....1 990	Gabriel Knight 3.....1 490	5.: Hammer of Fate HUN.4 990	LoRoR Gamecard 60 nap...7 990
Battlefield 2142.....11 990	Civilization 4: Warlords...7 990	Doom 3.....3 990	Gears of War (dec)* HUN..7 990	5: Tribes of the East(nov)*.Jón	Madden 08.....11 990
Battlestations Midway.....4 990	Civ 4: Beyond the Sword...5 990	Dragonblade.....2 990	Genesis Rising.....5 990	Hidden & Dangerous 2 G..1 990	Malifia.....1 990
Battlestrike: Ostrom HUN..1 990	Civ 4 Complete*.....Akcio	Dream Pinball 3D HUN.....1 990	Ghost Recon Adv. Warf..2 990	Holiday World.....990	Maia Knights.....5 990
Győzelemre fel HUN.....1 990	Codename Panzers P1 HU..690	Driver.....990	Ghost Recon Adv. W. 2...5 990	Homeworld.....990	Magyar társas: Mahjong HU.990
Harc a csodafegyverért H 1 990	Codename Panzers P2 H..1 990	Driver Parallel Lines.....6 990	Glory of the Roman Emp...1 990	Hospital Tycoon HUN (okt)* 3 990	Mahjongg Variety Pack 2..1 490
Beauty Factory (Szépség) 1 990	Colin McRae Rally 5*.....2 990	Ducati World Champ.....1 990	Godfather (Keresztapa)....3 990	Hotel Giant.....1 890	Marine Heavy Gunn Vietn..990
Bet on Soldier.....990	Colin M. DiRT HUN* (okt)..7 990	Dungeon Lords Collectors 2 990	Gothic 2 Gold.....1 990	House of the Dead 3.....690	Marine Sharpshooter 3 H..2 990
Bet on Soldier: Blood of S..1 990	Combat Flight Simulator 2.2 990	Dungeon Siege+Aranna...2 990	Gothic 3 HUN.....6 990	Hoyle játékok, 5 féle, /db..2 990	Mars: Letelepedés egy...690
Bet on Soldier: Saigon.....1 990	Combat Wings: Battle of B.1 990	Dungeon Siege 2.....990	Grand Theft Auto 3.....2 790	Ice Age 2.....1 990	Marvel Ultimate Alliance...6 990

CD GALAXIS

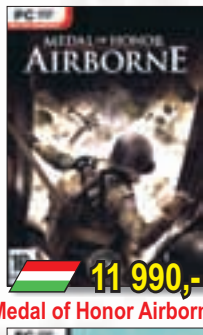
PC JÁTÉKOK - PLAYSTATION 3, PS2, PSP, XBOX 360, WII ÉS NDS JÁTÉKOK - DVD FILMEK



11 990,-
Crysis (nov.)*



7 990,-
World in Conflict



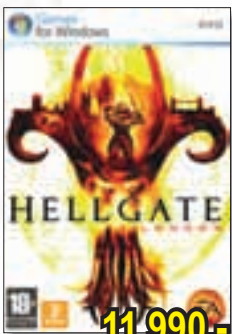
11 990,-
Medal of Honor Airborne



9 990,-
Enemy T.: Quake Wars



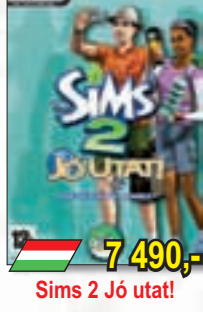
9 990,-
Call of Duty 4 (nov.)*



11 990,-
Hellgate London (nov.)*



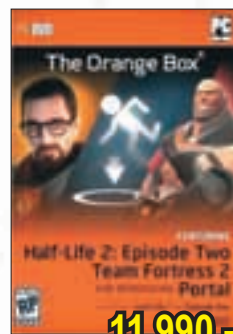
7 990,-
Kane & Lynch (nov.)*



7 490,-
Sims 2 Jó utat!



7 990,-
The Witcher (nov.)*



11 990,-
Half-Life 2 Orange Box



11 990,-
NFS ProStreet (nov.)*



11 990,-
FIFA Manager 08 (nov.)*



11 990,-
Rail Simulator



8 990,-
Pro Evolution Soccer 08*



9 990,-
Football Manager 2008*



9 990,-
BioShock



9 990,-
Sega Rally



5 990,-
Guild Wars Eye of the N.



7 990,-
CoH Opposing Fronts



11 990,-
FIFA 08

BEKÖLTÖZTÜNK A BELVÁROS SZÍVÉBE!

ÚJ CÍMÜNK:
**Budapest, Belváros
Múzeum körút 10.**
Az Astoria és a Kálvin tér
között, a Nemzeti Múzeum
mellett.

TELEFON:
(06-1) 479-0933

NYITVA TARTÁS:
**Hétfő-Péntek
9:30-18:00**

INTERNET:
www.galaxisnet.hu
vagy
www.cdgalaxis.hu

A már megszokott óriási válasz-
tárunk és kellemes árak mellett
most még könnyebben juthat el
hozzánk!

Az Astoriától illetve a Kálvin tértől
csak két percre!

BKV megközelíthetőség:
Metró: M2 (piros), M3 (kék)
Busz: 7, 9, 15, 73, 78, 104, 112, 239(p)
Villamos: 47, 49 - Trolis: 83, 89



ÁLLÁSLEHETŐSÉG!

Eladókat keresünk, hosszú
távra, teljes munkaidőben.
További információk
honlapunkon találhatóak.
Jelentkezés az üzletünkben.

Massive Assault.....1 290	Panzer Elite SE.....990	RW: Versenyezni szeretnék...1 990	Házi kedvenc.....7 490	Star Wolves 2.....4 990	Tűz harcosa (Fire Capt) H...1 990
Matrix: Path of Neo.....3 990	Panzer Elite Action.....1 990	Rise & Fall: Civ. at War.....3 990	Evszakok.....7 490	Starcraft+Brood War (össz)*1 990	Two Worlds.....6 990
Mechwarrior 4 Vengeance.1 290	Panzer Elite Action Gold...4 990	Rise of Nations Gold.....2 990	Jó utat!.....7 490	Starship Troopers.....1 990	Tycoon City New York.....1 990
Medal of Honor Warchest...3 990	Panzer General 3D Scorch.1 290	Rise of N.Rise of Legends 3 990	+Mesés díszletek,cuccok 2 990	Starsky and Hutch.....1 990	UFO Afterlight HUN.....4 990
Medal of Honor Pacific A...3 990	Paradise Cracked HUN.....690	Robin Hood: Legend of Sh...990	+Csillí-villi cuccok.....2 990	Streets R. 2 Fast Driver.....1 990	UFO Trilogy HUN (okt.)*...5 990
Medal of Honor Airborne...11 990	Paraworld HUN.....4 990	Rollercoaster Tycoon 2 D...1 990	+Bullis cuccok.....2 990	Stronghold Legends.....6 990	UFO Extraterrestrials HU* 6 990
Medieval Lords HUN.....3 990	Patriots.....4 990	Rollercoaster Tycoon 3 G...3 990	+Divatos H&M cuccok.....2 990	Ultimate Motocross.....4 990	Unreal Anthology.....7 490
Medieval Total War Gold...1 990	Pink Panther HUN.....990	Runaway HUN.....1 990	+Tini cuccok (nov.2)*.....2 990	Unreal Tournament 2007 (dec.)*7 990	Vanguard/online.....4 990
Medieval 2 Kingdoms.....8 990	Platoon HUN.....1 990	Runaway 2 HUN.....1 990	Sin Episode 1: Emergence 2 990	Verdák (Cars).....6 990	Vietnam forogszél HUN...4 990
Monopoly Tycoon.....990	Playboy the Mansion Gold.2 990	Rush for Berlin HUN.....4 990	Skoda Racer.....1 990	Tabula Rasa /online*.....7 990	Virtua Tennis 3.....8 990
Moorhuhn 4 féle, /db.....1 990	Pokoli Szomszédok HUN.....990	Rush for the Bomb HUN...4 990	Snowy 6 féle HUN, /tdl...1 990	Taxi 3 Extreme Rush.....1 990	War Front HUN.....3 990
Mortyr 2 HUN.....3 990	Pokoli Szomszédok 2 HU...2 990	Rush for Berlin Gold HUN.7 990	Söldner.....1 990	Tomb Raider Angel of D...1 290	War on Terror HUN.....3 990
Moto GP 2.....1 990	Póni Farm HUN.....1 990	Sacred Gold.....1 990	Space Force 2.....6 990	Tomb Raider Legend.....3 990	War Train Normandia 1944...990
Moto GP 07.....9 990	Port Royale 2 HUN.....1 990	Safecracker.....1 990	Space Rangers 2.....1 990	Tomb Raider Anniversary...9 990	Warcraft 2 Battle.net.....990
My Pony Stables.....1 990	Praetorians.....990	Santa Ride 1 es 2.....1 990	Spellforce Platinum.....3 990	Tomb Raider Legend.....3 990	Warcraft 3 Gold* (össz)...3 990
Myst 4 HUN.....690	Prey.....2 990	Secret Files Tunguska...3 990	Spellforce 2.....4 990	Tomb Raider Anniversary...9 990	Warcraft 3 Gold* (össz)...3 990
Myst 5 End of Ages.....2 990	Prince of Persia Sands of T. 990	Sega Rally.....9 990	Spinter Cell.....2 990	Tomb Raider Anniversary...9 990	Warcraft 3 Gold* (össz)...3 990
Myst 1+2+3+4(angol)+5...5 990	Prince of Persia Warr. W...990	Serious Sam 2.....2 990	Spinter Cell Pandora HU...1 290	Tomb Raider Anniversary...9 990	Warcraft 3 Gold* (össz)...3 990
Nagyon Vadon (Open S)...2 990	Prince of Pers. Two Thr...2 990	Settlers 2 - 10th Annivers...6 990	Spinter Cell Chaos Theory 2 990	Tomb Raider Anniversary...9 990	Warcraft 3 Gold* (össz)...3 990
NBA 06.....3 990	Quake 4.....3 990	Settlers 5 HUN.....2 990	Spinter Cell Double Agent.5 990	Tomb Raider Anniversary...9 990	Warcraft 3 Gold* (össz)...3 990
NBA 08 (nov.)*.....11 990	Race + Caterham.....6 990	Settlers 6 (október)*.....6 990	Spinter Cell Double Agent.5 990	Tomb Raider Anniversary...9 990	Warcraft 3 Gold* (össz)...3 990
NCSoft 60 napos kártya...7 990	Railroad Pioneer.....990	Shadowgrounds HUN.....2 990	Spinter Cell Double Agent.5 990	Tomb Raider Anniversary...9 990	Warcraft 3 Gold* (össz)...3 990
Need for Speed Most W...7 990	Railroads (Sid Meier's)...5 990	Shark Tale.....2 990	Spinter Cell Double Agent.5 990	Tomb Raider Anniversary...9 990	Warcraft 3 Gold* (össz)...3 990
NFS Carbon HUN.....7 490	Rail Simulator.....11 990	Shellshock NAM 67.....1 290	Spinter Cell Double Agent.5 990	Tomb Raider Anniversary...9 990	Warcraft 3 Gold* (össz)...3 990
NFS ProStreet (nov.23)*...11 990	Rainbow Six Lockdown.....2 990	Sherlock Holmes Awaken...1 990	Spinter Cell Double Agent.5 990	Tomb Raider Anniversary...9 990	Warcraft 3 Gold* (össz)...3 990
Neverwinter Nights.....1 990	Rainbow Six: Vegas.....6 990	Sherlock Holmes Ezüst f...990	Spinter Cell Double Agent.5 990	Tomb Raider Anniversary...9 990	Warcraft 3 Gold* (össz)...3 990
Neverwinter Nights 1 pakk 3 990	Rally Trophy HUN.....990	Shield.....4 990	Spinter Cell Double Agent.5 990	Tomb Raider Anniversary...9 990	Warcraft 3 Gold* (össz)...3 990
Neverwinter Nights 2.....7 990	Rayman 10th Anniversary.2 990	Shrek 3.....9 990	Spinter Cell Double Agent.5 990	Tomb Raider Anniversary...9 990	Warcraft 3 Gold* (össz)...3 990
NHL 06.....3 990	Rayman 3.....990	Silent Hunter 3 HUN.....2 990	Spinter Cell Double Agent.5 990	Tomb Raider Anniversary...9 990	Warcraft 3 Gold* (össz)...3 990
NHL 08.....11 990	Rayman M.....1 290	SH3 kiegészítő: U-Boat...3 990	Spinter Cell Double Agent.5 990	Tomb Raider Anniversary...9 990	Warcraft 3 Gold* (össz)...3 990
Oblivion (Elder Scrolls 4)...4 990	Rayman Raving Rabb. H...3 990	Silent Hunter 4 HUN.....6 990	Spinter Cell Double Agent.5 990	Tomb Raider Anniversary...9 990	Warcraft 3 Gold* (össz)...3 990
Oblivion Knights of the N...5 990	Red Faction 2.....1 990	Sim City 4 Deluxe.....3 990	Spinter Cell Double Agent.5 990	Tomb Raider Anniversary...9 990	Warcraft 3 Gold* (össz)...3 990
Oblivion Shivering Isles...3 990	Redneck Kentucky.....1 990	Sim City Societies (nov)*...11 990	Spinter Cell Double Agent.5 990	Tomb Raider Anniversary...9 990	Warcraft 3 Gold* (össz)...3 990
Oblivion csomag.....6 990	Reservoir Dogs.....3 990	Sims Deluxe.....3 990	Spinter Cell Double Agent.5 990	Tomb Raider Anniversary...9 990	Warcraft 3 Gold* (össz)...3 990
Oil Tycoon 2 HUN.....990	Resident Evil 3.....1 990	Sims Kiegészítő Pack 1...3 990	Spinter Cell Double Agent.5 990	Tomb Raider Anniversary...9 990	Warcraft 3 Gold* (össz)...3 990
Onimusha 3.....6 990	Resident Evil 4.....5 990	Sims Kiegészítő Pack 2...3 990	Spinter Cell Double Agent.5 990	Tomb Raider Anniversary...9 990	Warcraft 3 Gold* (össz)...3 990
Overlord HUN (október)*...7 990	Restaurant Empire HUN...990	Sims laptopparát 2 féle,/db 7 490	Spinter Cell Double Agent.5 990	Tomb Raider Anniversary...9 990	Warcraft 3 Gold* (össz)...3 990
Overspeed HUN.....2 990	Return to Castle Wolfens...2 990	Sims 2 HUN.....12 990	Spinter Cell Double Agent.5 990	Tomb Raider Anniversary...9 990	Warcraft 3 Gold* (össz)...3 990
Pacific Fighters HUN.....990	Richard Burns Rally.....1 290	Egyetem.....7 490	Spinter Cell Double Agent.5 990	Tomb Raider Anniversary...9 990	Warcraft 3 Gold* (össz)...3 990
Pacific Liberation Force...4 990	Rider's World: Lovagolni...1 990	Ejszakák.....7 490	Spinter Cell Double Agent.5 990	Tomb Raider Anniversary...9 990	Warcraft 3 Gold* (össz)...3 990
	RW: Ugratni szeretnék...1 990	Vár az üzlet.....7 490	Spinter Cell Double Agent.5 990	Tomb Raider Anniversary...9 990	Warcraft 3 Gold* (össz)...3 990

ÚJDONSÁGOK

Első kézből...

DRÁGA BARÁTAIM!

Szóval, ünneplőbe öltöztettük a szívünket, lelkünk új gúnyát húzott, a lecsendesedés, a megtisztulás időszakának tiszteletére. Ez ember fia átgondolja az életét, számot vet az esztendővel, mérlegre tesz jót, s rosszat. Az ősz az elmélyülés, az elmélkedés időszaka, nincs is annál szebb ilyenkor, mint Sütő András egy jó könyvével karosszékünkben elmélkedni, gondolkodni. Akárcsak az ember életében, eljön ez a pillanat egy sajtótermék, az írástudó ember napi betevőjének életében is. Hiszen a lap, a sajtó is él, lélegzik, gondolkodik, munkál; akárcsak a parasztember szőlőjében. Azért is hasonlatos a földműveshez, mivel hallgatag ugyan, de bölcsőbb, s megfontoltabb lesz minden egyes esztendővel. Szal ezért váltottunk designt.

ender



MEGKÉSVE BÁR, DE TÖRVE NEM?

Játékok, melyek lemaradtak a randiról, és virágot sem hoztak...

ALIG VÁROD MÁR, HOGY VÉGRE betöltheted kedvenced, és ekkor jön a sokkoló hír: elhalasztották a megjelenést, talán idén már nem is látod szíved választottját. Oly sokszor fordul elő ez a tendencia manapság, pedig a késleltetésnek mindig valamilyen nagyon is konkrét oka van...

Itt van például mindjárt az *Assassin's Creed*, amelyet „valamikor” 2008 elejére csúszttattak át. Azonban csak a PC-s verzió kap igazolatlan órát, mindkét nagyobb konzolra (Xbox 360, PS3) egyaránt megjelenik a játék novemberben. A Ubisoft nem magyarázkodott semmit, mindenki gondoljon, amit akar: egyszerűen elhalasztották és kész.

SÍRÁS & RIVÁS

Természetesen most verhetnénk az asztalt, hogy „átkozott, mocskos, szemét cégek, már tojnak a PC-nkre” (mint ahogy ezt gyakran olvashatjuk a fórumokon...), de ez korántsem lenne igaz. Hiszen akkor miért jelentették volna be egyáltalán jóval később, hogy

lesz *Assassin's Creed* PC-re, hiszen eredetileg úgy volt, hogy csak PS3-ra jön majd ki játék? Miért bajlódnának a PC-s verzióval, ha az nem érné meg? Senki sem tart egy töltött pisztolyt a halántékukhoz. A Ubisoft közismerten szeret minket, PC-seket: gyakorlatilag az összes címüket kihozzák a mi gépünkre is, még az olyanokat is, amelyek inkább konzolosak: *Prince of Persia*, *Splinter Cell*, stb. Viszont azt is el kell ismerni, hogy a konzolokon és PC-re egy időben megjelent *Splinter Cell: Double Agent* PC-s konverziójával nem végeztek tökéletes munkát: sok bug bent maradt a végső termékben. Az *Assassin's Creed*nél tehát lesz pár hónapjuk arra, hogy az átkozott rovarokat kiirtsák a PC-s verzióból. Arról nem is beszélve, hogy karácsonykor olyan címek jönnek majd ki: *Crysis*, *Unreal Tournament 3* stb., hogy ügyis kapkodni kell majd a fejünket, hogy mivel játszunk...

AZ UNREAL NEM SZERETI A PS3-AT?

No igen: apropó *Unreal 3*...Hogy mennyire nem csak minket „szivatnak” a

kiadók, arra nincs is jobb példa, mint az Unreal-motor által hajtott játékok és a PS3 esete... Szegény Sonyt, még az ág is húzza: nem elég, hogy jó pár exkluzív címét elvesztette, ráadásul néhány mainstream mindhárom platformra megjelenő játékot is PS3-on elhalasztottak. A játékok közös tulajdonsága, hogy Unreal motorra írták őket: *Stranglehold*, *Blacksite Aera 51*, és bizony, maga az *UT 3*.. Ezek után egyértelmű, hogy valami bonyodalom lehet az Unreal-motor PS3-ra való programozásával, hiszen nem lehet véletlen, hogy pont ezeket a címeket halasztották el. A Sonyra való programozás egyébként is rendkívül nehéz az Xbox 360-éhoz képest, úgy látszik az Epic motorjával hatványozott a probléma...

PC, A TESZTPLATFORM?

Az Epic egyébként azzal nyugtatja a PS3-tulajokat, hogy a PC-s verzió afféle „tesztplatform” lesz, mivel sokkal könnyebben patchelhető, tehát nálunk fogják majd megkeresni az utolsó bugokat és játékegyensúly-prob-





MENNYI AZ ANNYI?

Úgy látszik, az Epic nagyon a PC-sek kedvében akar járni, ugyanis napvilágra került az Unreal Tournament III hivatalos gépigénye is, amely a következő:

Minimális rendszerkövetelmény: Windows XP SP2 vagy Windows Vista
CPU: 2,0+ GHz Single-Core CPU, 512 MB RAM, VGA: Geforce 6200+ vagy Radeon 9600+, 8 GB HDD

Ajánlott rendszerkövetelmény: 2,4+ GHz Dual-Core-CPU, 1 GB RAM,
VGA: Geforce 7800GTX+ vagy Radeon X1300+, 8 GB HDD

Meglepően baráti, nem igaz?



HISZEN NEM VÁRHAJTUK EL A CÉGEKTŐL, HOGY SAJÁT MAGUKKAL TOLJANAK KI

lémákat is, így PS3-asok már tökéletes verziót kapnak a kezük közé. Ez persze nekünk is jót jelent: talán a csak konzolos játékoknak tervezett alkotások esetében is érdemes lehet a kiadóknak megfontolni, hogy akár a „teszt” miatt mégis készítsenek PC-s változatot is.

GRAND KÉSÉS AUTO 4

Mindenesetre hasonló a helyzet a *Grand Theft Auto 4*-el is, amelynek mindkét konzolos verzióját idén novemberre ígérték, és az Xbox 360-assal el is készült a Rockstar, ám a PS3-on olyan nehézségekre ütköztek, amelyek miatt ők is jövő év elejére halasztanak. A Rockstar esetében azonban sokkal neccesebb a helyzet, ugyanis szegényeknek szerződés szerint mindkét verziót egyszerre kell kiadniuk (az Xbox 360-asok épp elég pluszt kapnak a letölthető Live-os tartalommal), ezért kénytelenek voltak mindkét verziót 2008 elejére tolni, pedig az boxos *GTA 4*-gyel már idén randalírozhattunk volna... A PC-s megjelenés persze továbbra is a messzeségbe vész.

MINDEN POLITIKA

Persze nem kell mindig elhinni a technikai maszlagot: előfordul, hogy a kiadók nagyon is tudatosan és szándé-

kosan halasztanak el egy adott címet, ugyanis nem szeretnének a csúcssonban más, nagyobb nevekkal konkurálni, csak ezt nem kötik az orronkra... Amikor ilyeneket olvashatunk, mint például a *Pandemic Mercenaries 2: World in Flames* című taktikai TPS-ének esetében, hogy „hát ugye kicsit még finomítunk a fizikán, meg kiszedjük az apró bugokat, és az extra időt arra használjuk, hogy tökéletes terméket kaphassatok, blablabla...” és ha maga az adott játék nem olyan hatalmas nagyágyú, akkor arra tippehetünk, hogy a kiadó taktikázik: nem szeretne „megmérkőzni” más nagyobb címekkel, és ez a halasztás oka. Ez végső soron érthető is, hiszen nem várhatjuk el a cégektől, hogy saját magukkal toljanak ki. Mondjuk, kicsit több előrelátást azért elvárhatnánk tőlük, de hát az is igaz, hogy nem mindig egyszerű már a tervezés kezdeti időszakában átlátni: egy adott időszakban milyen riválisokat dobhatnak ki más cégek...

KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK

Assassin's Creed Unreal Tournament 3 GTA IV

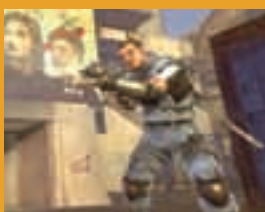
1840

1278

1922

RÖVIDEN

NEM SOK SÓT EVETT MEG a *Shadowrun* fejlesztőcsapata, a Microsoft nyomására máris lehúzták a rolót. A népszerű univerzumot sokak szerint durván megcsúfoló játékot jegyző FASA még csak egy második esélyt sem kap az óriás-kiadótól. A *Shadowrun*-vásárlóknak azért nem kell csüggedniük, a terméktámogatás továbbra sem szűnik meg.

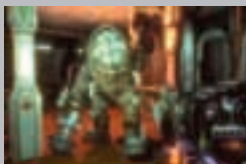


A WORLD OF WARCRAFT HATALMAS sikere ellenére a Blizzard alkalmazottjainak egy része már szétszéledt a nagyvilágban, és a folyamat még mindig nem állt le. Legutóbb éppen 17 alkalmazott – köztük vezető fejlesztőkkel és programozókkal – döntött úgy, hogy az anyacégből kiválva néhány falloutos arccal megalapítja a Carbine Studiost az Ncssoft szárnyai alatt.



OLVASÓI TOP 20

- 1 **ÚJ!** **BIOSHOCK**
GS_2007/09 96%
- 2 **ÚJ!** **MEDAL OF HONOR: AIRBORNE**
GS_2007/08 90%
- 3 **↓** **S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL**
GS_2007/03 93%
- 4 **ÚJ!** **WORLD IN CONFLICT**
GS_2007/08 90%
- 5 **↓** **COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS**
GS_2007/03 90%
- 6 **↑** **PRO EVOLUTION SOCCER 6**
GS_2006/11 96%
- 7 **↓** **FIFA 07**
GS_2005/09 90%
- 8 **ÚJ!** **STRANGLEHOLD**
GS_2007/09 87%
- 9 **↓** **TOMB RAIDER: ANNIVERSARY**
GS_2007/06 85%
- 10 **ÚJ!** **FIFA 08**
GS_2007/09 82%
- 11 **↑** **GTA SAN ANDREAS**
GS_2005/06 95%
- 12 **↓** **GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2**
GS_2007/06 88%
- 13 **↑** **MEDIEVAL 2: TOTAL WAR**
GS_2006/12 93%
- 14 **↓** **CALL OF DUTY 2**
GS_2005/11 88%
- 15 **—** **OVERLORD**
GS_2007/07 84%
- 16 **↓** **H. POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX**
GS_2007/07 78%
- 17 **↓** **GUILD WARS**
GS_2006/11 96%
- 18 **↓** **SUPREME COMMANDER**
GS_2007/02 94%
- 19 **ÚJ!** **AGE OF EMPIRES**
GS_2005/11 86%
- 20 **↓** **COUNTER-STRIKE: SOURCE**
GS_2004/11 94%



BIOSHOCK

A víz alatti város, a gyönyörű grafika és a remek hangulat megtette a hatását, a Bioshock magasan minden más előtt nyerte el kegyeteket.



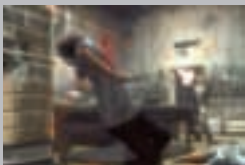
WORLD IN CONFLICT

Stratégia kicsit másképp. Gyors, akciódús, mégis rengeteg taktikai lehetőséggel kecsegtet. Újszerű multi, respawn, kasztok... Remek!



MOH: AIRBORNE

Habár a kampány meglehetősen rövid lett, az ejtőernyős részek jelentősen feldobták a játékot. És persze ott a kiváló multiplayer!



STRANGLEHOLD

John Woo mester akciójátékában elfelejtethetjük a taktikázást, gondolkodást: parázs tűzharcok vannak itt és hatalmas bunyók.



COLIN MCRAE EMLÉKÉRE

2007. szeptember 15-én Colin McRae és öt éves fia egy helikopterbalesetben életüket veszítették.

A Z EGÉSZ AUTÓSPORTVILÁG mély megdöbbenéssel vette tudomásul a történeteket. A Codemasters összes munkatársa, és leginkább azok, akik valaha CMR projecten dolgoztak, hasonlóképpen fogadták a hírt. A ralilegenda több mint 10 éven keresztül adta a nevét és működött közre a játékok elkészítésében. Bár Colin minden tapasztalatát igyekezett beleadni ezekbe a fejlesztésekbe, mégis időnként azzal vádolták a játékot, hogy nem valóságos és inkább az arcade stílus felé hajlik. Ennek ellenére sokan töltöttünk időt a *Colin McRae* ralik előtt, és valószínűleg mindannyian élvezték a játékot.

Colin 1968. augusztus 5-én látta meg a napvilágot a skóciai Lanarkban. Iskolaévei alatt a korábbi brit ralibajnok papa által motiválva egyre közelebb került a négykerekiekhez. Pályafutása 1986-ban indult, amikor először egy Talbot Sunbeammal, majd később Vauxhall Novával és Ford Sierra XR 4x4-el versenyzett. Tehetségével kapcsolatban senkiben nem hagyott kételyeket. 1987-ben indult el először világbajnoki futamon (Svéd rali), majd két évvel később már abszolút 15. lett ugyanitt. Ugyanebben az évben az Új-Zéland ralin már az ötödik pozícióban landolt. 1991–92-es években a Subaruval megnyerte a brit bajnokságot, így a csapat gyári pilótájává léphetett elő. 1993-ban ezzel az autóval már győzelmet aratott Új-Zélandon. Ezt az elkövetkezendő években még 24 másik futamgyőzelem követte. Összesen 146 világbajnoki futamon rajtolt. 1994-ben a Subaru Impreza 555-tel indult, amellyel 1995-ben, Derek Ringer navigálása mellett világbajnoki címet szerzett. Ezt követően 1997-től a Subaru Impreza WRC, 1999-től az M-Sport Ford Focus WRC és 2003-tól a Citroen pilótája.

2004-ben nem kapott szerződést ezért nem hivatalosan visszavonult. Ettől függetlenül részt vett még egy La Manche-i 24 órás versenyen, valamint egy Nissannal a Párizs-Dakar-ralin. 2005-ben a Skoda Fabia WRC-vel tért vissza a világbajnokságba, de mint mondta, csak kivételesen. 2006-ban pedig Sebastian Loeböt helyettesítette a török futamon.

A GameStar csapata ezúton fejezi ki őszinte részvétét Colin McRae és kisfia, Johnny, valamint a velük együtt a helipoteren utazó 37 éves Graeme Duncan és hatesztendős Ben Porcelli családjának. *Colin McRae* egy feledhetetlen és örök legenda marad, amíg a Földön autóverseny létezik.

KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK

Colin McRae Rally 04	Colin McRae Rally 2005
600	961
	Colin McRae: D.I.R.T.
	1713



Colin McRae: 1968-2007



Tom Clancy sok érdekes projekthez adta már nevét, most azonban egy teljesen új stílus születik a mesterműveiből. A Ubisoft romániai stúdiójában formálódó Air Combat a vadászpilóta pilóták életét hozza földközébe: a legmodernebb gépekbe pattanva harcolhatunk a riválisok ellen, illetve mindenféle stratégiai csapásmérő eszközt is bevethetünk.

DÜBÖRÖG A BANDA

Van értelme a Steamnek: Steam Community!

NEMRÉGIBEN óriási változások mentek végbe a Valve Software által fejlesztett Steam-rendszeren. A platform arra születt, hogy alapján véve megváltoztassa a digitális tartalmak eladásának lehetőségét, és úgy tűnik, révbe is ért.

2002. március 22-én, a Game Developers Conference keretein belül mutatták be az egykor „Grid”, majd „Gazelle” néven is emlegetett rendszert. Az első ígéretek szerint egy olyan platform készült volna, amelyen keresztül bárki megvásárolhat különféle

digitális tartalmakat, kezdetben természetesen játékokat. Most, körülbelül 5 évvel később, 2007 szeptemberében már több mint 200 játék van a rendszerben (köztük *Doom 3*, *S.T.A.L.K.E.R.*, *Bioshock*, *ETQW* és így tovább). Az üzlet tehát beindult, itt volt az ideje kibővíteni a lehetőségeket.

ÚJABB VIRTUÁLIS JÁTSZÓTÉR

2007. június 20-án bejelentették a „The Steam Community” is. Augusztus 6-tól már mindenki számára elérhető volt a publikus béta, és röviddel ezelőtt, szeptember 12-én elkészült az első hivatalosan befejezett változat. De miről is van szó?

Ha egy játékos regisztrál (ingyen – www.steampowered.com), lehetősége nyílik a következőkre: beléphetünk csoportokba, kreationhatunk csoportokat, chatelhetünk a regisztrált tagokkal, vagy mondjuk, rendezhetünk játékbajnokságokat, amelyen adott esetben csak a mi baráti körünk vesz részt.

Meghívhatunk bárkit saját csoportjainkba, vagy akár eseményeket is szervezhetünk, melynek bejegyzése megjelenik ismerősünk naptárában. Egy speciális statisztikai rendszert is szemléltethetünk nap mint nap: a Steames játékokról megmondja, hogy mennyit játszottunk eddig, a Valve-féle *Team Fortress 2*-ről pedig egy sokkal összetettebb statot is kapunk. Minél többet játszunk, annál magasabb Steam Rating értéket érünk el. Különösebb extrával nem jár, maximum meglephetjük haverjainkat, hogy mennyire jók vagyunk.



Kém over here!

Ha egy játékos regisztrál (ingyen – www.steampowered.com), lehetősége nyílik a következőkre: beléphetünk csoportokba, kreationhatunk csoportokat, chatelhetünk a regisztrált tagokkal, vagy mondjuk, rendezhetünk játékbajnokságokat, amelyen adott esetben csak a mi baráti körünk vesz részt. Meghívhatunk bárkit saját csoportjainkba, vagy akár eseményeket is szervezhetünk, melynek bejegyzése megjelenik ismerősünk naptárában. Egy speciális statisztikai rendszert is szemléltethetünk nap mint nap: a Steames játékokról megmondja, hogy mennyit játszottunk eddig, a Valve-féle *Team Fortress 2*-ről pedig egy sokkal összetettebb statot is kapunk. Minél többet játszunk, annál magasabb Steam Rating értéket érünk el. Különösebb extrával nem jár, maximum meglephetjük haverjainkat, hogy mennyire jók vagyunk.

KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK

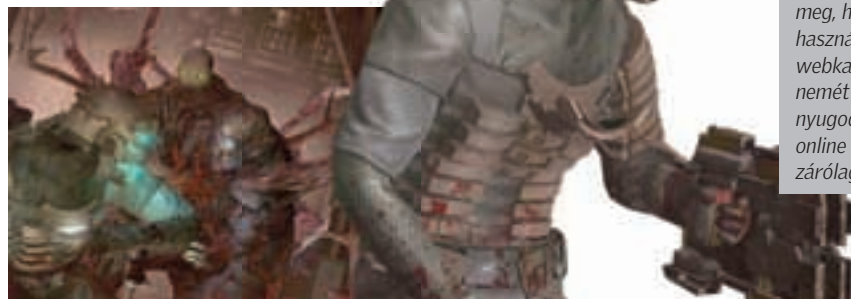
Half-Life 2	Team Fortress 2	Counter-Strike
279	753	1066

DEAD SPACE

Az Electronic Arts ismeretlen felé halad...

KORÁBBAN SOKAN OSTORROZTÁK a világ legnagyobb játékkiadóját amiatt, hogy nem igazán mer újítani, csak jól bevált címek folytatásaiból facsar ki évről-évre biztos bevételeket. Most azonban mintha megtámaszkodott volna az Electronic Arts, sorban érkeznek hírek egészen újszerű kezdeményezésekről. Az *Army of Two* után például bejelentettek egy külső nézetes sci-fi túlélő horrort is, mely ugyan önmagában nem játéktörténelmi forradalom, de az EA ilyesmivel korábban még nem próbálkozott.

A *Dead Space* hangulatában leginkább a Halálhajóra (Event Horizon) emlékeztet: egy elhagyatott bányászúrhajón játszódik. A játék főszereplője egy Isaac Clarke nevű egyszerű mérnök, aki egy rutinküldetés során kerül fel a szóban forgó úrhajóra: az a feladata, hogy rendbe hozza a meghibásodott kommunikációs rendszert a fedélzeten. Ahogy megérkezik, a borzalomtól elhűlve fedezi fel, hogy mindenkit lemészárolt egy furcsa és vérszomjas idegen faj...



Azt mondtam, KEVÉS hagymával!



Zero nem csak a munkatársunk, hanem a gravitáció is



VISELD BÜSZKÉN PÁNCÉLODAT, ÉS NE VERJÉL CSIPKÉTI!

Felejtés hát el a szemrevaló tőgyeket, jó lovag, és a bájos csevegés, püderezés és pukedlizés helyett élesítsd pengédet, hogy hősként vonulhass csatába a sötét erők ellen. Az, ki érdemtelenül viselt páncélja alatt titokban selyembugyogót hord, nem érdemes arra, hogy birodalmunk földjét szennyezze lépteivel! Az, ki férfi létére más férfit bájl el nőies kellemmel, pokolra juttatja, és eleven tűzön égettetik az istenek haragjának bélyegével szenvedő lelkén. Az, ki magának csábos vállakat, kebleket, s formás hátsó felet álmodik meg, éjjen hát el a purgatórium tüzében, és dicső, falossal megáldott teremtményként szülessen újjá, hirdetve az erősebbik nem mindenek feletti büszkeségét, létének abszolút jogát e birodalom földjén. Férfi, legyen hát végső manifesztációd méltó önnön képedhez, és ne álmoldj befogadó szerepről, mint azok a korcs teremtményei a világnak, akik szabadon kezelik a nemiség köbe vésett törvényét, és fertőzik e világot. Ha pediglen gyenge nőstényként – szégyellve származásod – az erősebbik nemhez hasonulnál, úgy semmi gond, legyél nyugodtan fasza gyerek! Középkort valaki? **HP**

A kínai Shanda Entertainment, a King of the World MMORPG-t üzemeltető vállalat a jövőben nem engedi meg, hogy férfiak női karaktereket használjanak. Minden felhasználónak webkamerával kell bizonyítania nemét a regisztrációk során. A nők nyugodtan lehetnek más neműek az online valóságban, a tiltás csak és kizárólag a férfi felhasználókat súlytja.



HALO 3: MÉGSINCS VÉGE A „HARCNAK”?

A játék a boltokban, ám a bonyodalmak csak most kezdődnek...

A Z ELSŐ HÉTEN, EGÉSZ pontosan 300 millió dollárt tett zsebre a Microsoft. Ugyanakkor a Bungie játéknak diadalmenete korántsem volt botrányoktól és visszatetsző eseményektől mentes: többek között karcosan, sérülten kiadott lemezek kerültek forgalomba, illetve bizonyos gépeken élvezhetetlenül szagotolt a játék. Kicsit mulatságos (bár a helyiek számára bosszantó) volt az is, hogy a Microsoft a maga hatalmas „bölcességében” Hongkongban mandarin nyelven adta ki a játékot (választható angol nyelv nélkül) miközben a városban mindenki kanton nyelven beszél.

JÓ NAGY „BUNGIE JUMPING”?

A legnagyobb elképédést azonban mégis a hír keltette, hogy a Bungie úgy döntött: pont a *Halo 3* megjelenés után bontja fel azt a szerződést, amely 2001 óta a Microsofthoz kötötte, és ezentúl független stúdióként működnek tovább. Sokan azt rebesgetik: a döntés mögött az áll, hogy a Bungie-nak elege van már a *Halo* játékokból, illetve abból, hogy a Microsoft rendkívül szigorú és szűk határidőkkel kínozza a fejlesztőket. A *Halo*-brand ugyanakkor továbbra is a Microsoft tulajdona marad, az viszont már nem biztos, hogy az elkövetkezendő részeket a Bungie fejleszti. A fejlesztőcég továbbra

is a redmondi óriás „dobozain” jelenteti majd meg legújabb címeit, a Microsoftnak viszont ezután nem lesz abba beleszólása, hogy pontosan min és mennyi ideig dolgoznak a Bungie-s srácok.

KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK

Halo 3

1933

HALO 3 ÉJFÉLI LAUNCH PARTY

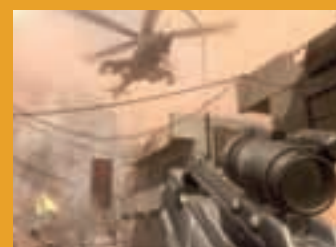
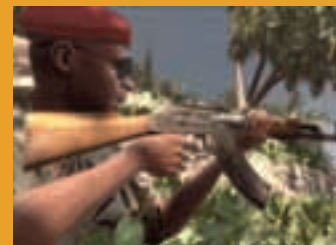
Ilyenünk is van már



A *Halo* magyarországi megjelenését szeptember 25-én este 10 és éjfél között ünnepelte meg a magyarországi Microsoft a Moszkva tértől nem messze található Mammutban. A buli egy hatalmas Master Chief szobor felavatásával kezdődött, majd a sajtótájékoztató és némi várakozás után pontban éjfélkor megjelent maga „Master Chief” a szintén „megfelelő alkalomhoz öltözött”, igencsak dúskeblű hostess lányok kíséretében, és ekkor lehetett végre megvásárolni a játékot is.

SOLDIER OF FORTUNE III: A B MOZI...

NEM, NEM FORGATNAK FILMET a *Soldier of Fortune*-ből is, csak ezzel a címmel szerettem volna jellemezni azt a kissé furcsa hozzáállást, ami az Activision jellemzi *Soldier of Fortune* témában. Miközben az első két részre rengeteg pénzt költöttek, és igaz „AAA” címként jelentették meg, a harmadiknál úgy döntöttek, hogy úgy lesz az igazi, ha szerény költségvetéssel készül el. Magyarán: a *Soldier of Fortune III* egy eleve „low budget” játék lesz, tehát a nextgen-címeket alázó ficsöröket szépen el lehet felejteni. Inkább olyan „örömshooter” várható, amely mindenben a nagy átlagot célozza majd be. A játék címe: *Soldier of Fortune: Payback*: valamikor a jövő évben jelenik meg, a főszereplő pedig nem a régi bajszos John Mullins, egy új zsoldos katona, Thomas Mason, akinek (ki gondolta volna...) gonosz, mindenre elszánt terroristákat kell kiirtania Közel-Keleten, Afrikában, Ázsiában és Kelet-Európában. Valahol érthetetlen, hogy egy ekkora címet miért tékozol el ennyire a kiadó, de hát ők tudják...





Mindenki kedvenc rendezője, Uwe Boll újabb akcióra készül, a még megjelenés előtt álló Legend: Hand of God-ot készül megfilmesíteni. A mű forgatása valamikor 2009-ben várható, mivel Boll most a Far Cry címet készül tönkretenni. A negyvenmillió dolláros költségvetés előre garantálja a sikert, mi a szerkesztőségben máris megváltottuk mozijegyünket a premierre.



KOMMENT SIE BITTE

GOD OF THUNDER KILÉPETT A JÁTÉKBÓL. Utolsó bejegyzéséknél csak annyit hagyott hátra, hogy

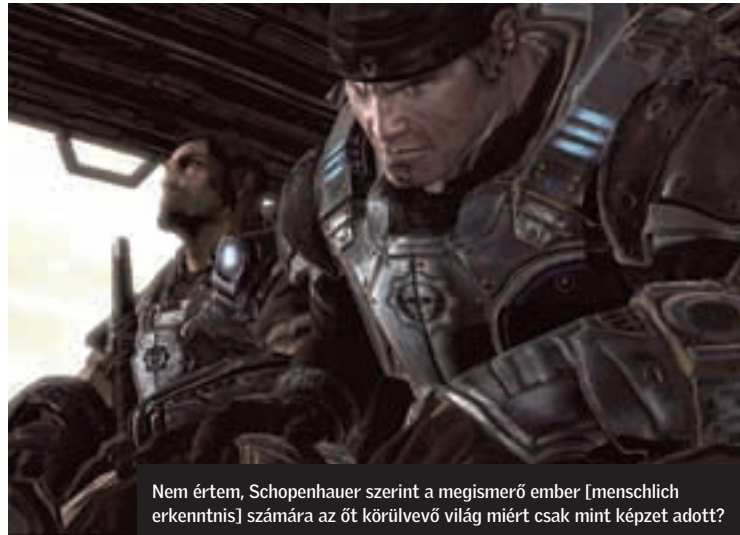
„Bocs gyerekek, memmem kell, apám egy puskát szegez a tarkómnak”. A többiek értetlenül eresztették le bal-tájukat, kardjukat, ijukat, még a szürke mágus is zavartan támaszkodott a nagy fatörzshöz, amely éppen a Véget Barlangja mellett ágaskodott. Daliás lovagok, makulátlan hősök értetlen arcokkal bámulták egymást a csillogó napsütésben, majd zavartan suttogni kezdtek. „Ma már akkor nem tudjuk megcsinálni a küldetést, God of Thunder nélkül nem megy” – hangzott el a végső kijelentés. Ezek után mindenki nyugovóra tért. Budapest hetedik kerületében a 13 éves Balogh Jakab megette vacsoráját, majd ágyból tévezett még kicsit, Tokióban a 9 éves Chong Wo meditálni indult a cseresznyefák árnyékába, Detroitban a 12 éves John Benett leckéjét kezdte el írni, Észak-Rajna-Vesztfália tartomány Horhausen nevű településén pedig God of Thundert meglötte az apja egy puskával, mert nem tetszett neki gyermeke időtöltése. Hogy kit is tesz erőszakossá a játék, az persze továbbra is örök kérdés marad. Jack Thompson, tessék betiltatni a puskával nevelő apukákat is!

Horhausenben nemrég egy 56 éves férfi sörétes puskával sebesítette meg súlyosan gyermekét, akit erőszakkal próbált meg eltávolítani a számítógép elől. A fiút mesterséges kómában tartották, így sikerült életben maradnia, az apja ellen azonnal vádat emeltek. A fiatal gyermek életét egyébként saját bátyja mentette meg, aki a lövés után bezárta dühöngő apját, majd azonnal hívta a mentőt és a rendőrséget.

GEARS OF WAR

November 6-án végre a PC-sek is vérrel olajozhatnak!

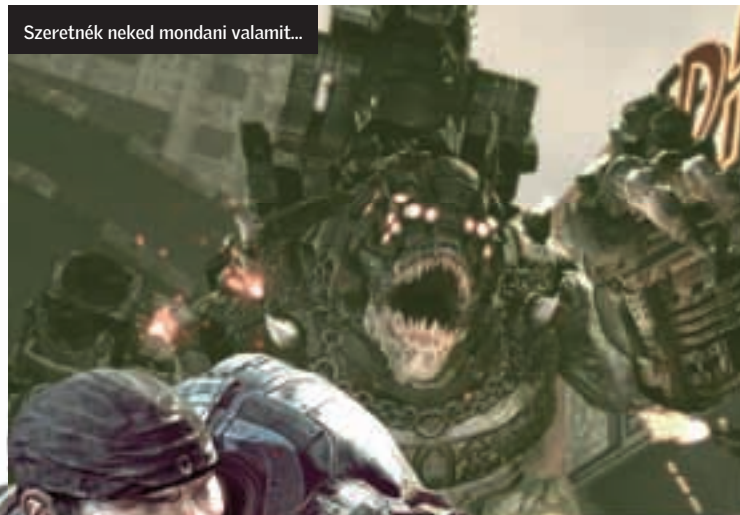
A MÁR XBOX 360-ON IS döbbenetes grafikájú *GoW* legnagyobb érdeme, hogy nem pusztán véres akciójáték, hanem igazi taktikai shooter, amelyben a megszokott lövöldözés helyett sokkal nagyobb szerepe van annak, hogy főhősünkkel hogyan helyezkedünk, a terep milyen előnyeit használjuk ki, illetve hogyan irányítjuk kis csapatunkat. A sci-fi témájú, darkos taktikai shooterben Marcus Fenixet, egy marcona, sokat megélt kommandósnak irányítunk, akinek osztagával hadseregnyi vérszomjas idegen lényen kell keresztülverekednie magát a romokban heverő Földön. Az Unreal 3 motorja már Xbox 360-on is döbbenetes látványt biztosított, azonban a szájtátás PC-n még inkább szétfeszíti majd állunkat.



Nem értem, Schopenhauer szerint a megismerő ember [menschlich Erkenntnis] számára az őt körülvevő világ miért csak mint képzet adott?

MI TÖBBET KAPUNK

A PC-s verzió azonban több lesz egy egyszerű konverziónál! Az alap, hogy mi már eleve megkapjuk az összes letölthető Xbox 360-as tartalmat, azonban az igazi hab a tortán az, hogy a szingli részben nem kevesebb, mint öt vadonatúj küldetésben is részt vehetünk! De ez még nem minden: a multiplayer-rész rajongóit is el akarják kényeztetni a fejlesztők: egy friss, ropegős multiplayer módot, a „king of the hill” is belepréselik a játékba, ezt pedig 19 új multis pályán próbálhatjuk ki!



Szeretnék neked mondani valamit...

KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK

Gears of War

1263

MOZIBAN MÉGSEM LESZ?

Úgy volt, hogy filmet forgatnak a *Gears of War*-ból, és játék fejlesztői már el is ábrándoztak róla, hogy a „Rock” (Dwayne Johnson) lehetne a főszereplő, ám egészen prózai és szomorú okok mégis összetörték álmaikat: a New Line Cinema stúdiójának fejesei szerint ez a film túl sok befektetést igényelne, és nem hozna elég bevételt, ezért egyelőre altatják a projektet...

SPRINGFIELD NEM LESZ LIBERTY CITY

A Rockstar érti a viccet, csak nem szereti...

KÜLÖNÖS BOTRÁNY ütötte fel a fejét nem is olyan régen... Azt ugye megszokhattuk, hogy a Rockstart perlik a játékaiban látható erőszakra, bűnözésre és anarchizmusra „nevelő” tartalma miatt, olyat azonban még nem hallottunk, hogy a *Grand Theft Auto*-sorozatról elhíresült kiadó saját maga fontolgatta volna, hogy egy másik játékot beperel, mert az a *GTA*-t parodizálta volna!

NAGGYON VICCCES...

Pedig most pontosan ez történt, méghozzá a *Simpsons: The Game* esetében. A híres rajzfilmsorozat alapján készült játék különböző, más videójátékokat parodizál, többek között a *Grand Theft Autót* is „Grand Theft Scratchy” címen. A játékban szerepelt is egy olyan pálya, ahol pontosan azt kellett művelnünk, mint a *GTA*-kban a Simpson család egyik tagjával. A Rockstar azonban nem nézte jó szemmel, hogy „most az ő kárára nevetnek az emberek”, és közölte a készítőikkel,

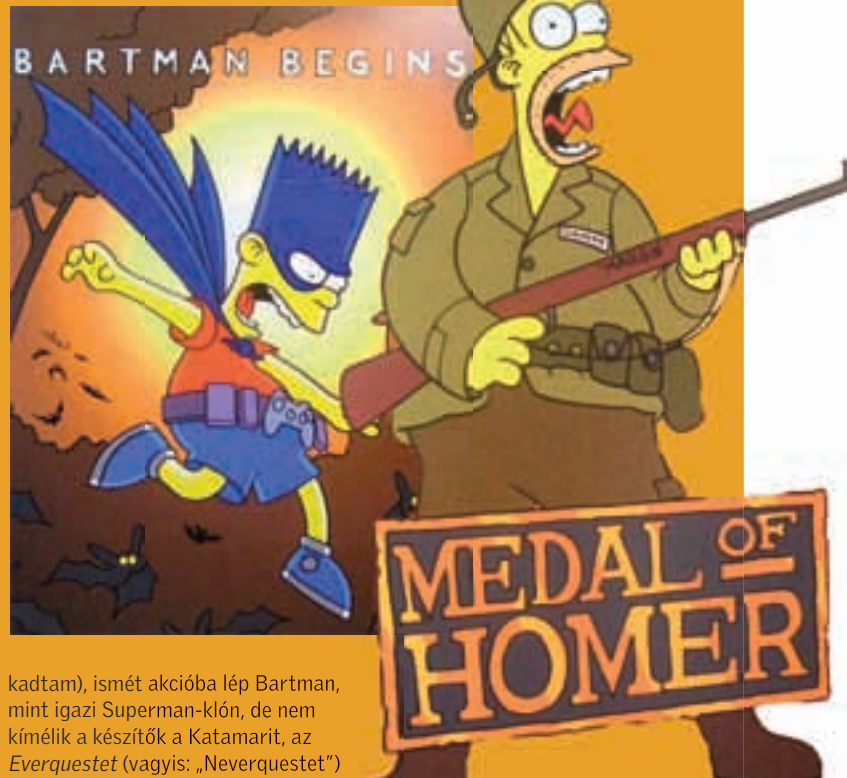
hogy vagy kiszedik a viccelődő részeket, vagy per lesz a dologból!

„NINCS PER, AZTÁN KELL A MELÓ, VÁGJÁTOK?”

Az eset már csak azért is furcsa, mert pont a *Grand Theft Auto* az a játéksorozat, amelyik aztán kitűnő érzékkel tudja pellengérré állítani a modern nagyvárosokat, illetve az amerikai társadalmat, vagy akár a gengszterfilmeket, és ÉPP ők nem viselik el az iróniát? Vagy csak az ügyvédjeiknek nincs munkájuk most, hogy Jack Thompsont sikerült végre elhallgattatni? Na mizujs, srácok, unatkozik a húszfős jogi osztály, hogy most éppen senki sem perel benneteket?

MEDAL OF HOMER, BARTMAN RETURNS ÉS A TÖBBIK

Pedig a *Simpsons*-játék hatalmas poén lesz, és tényleg sokféle ismert címmel viccelődnek benne: játszhatunk a „Medal of Homer” című második világháborús TPS-sel (na ezen szá-



kadtam), ismét akcióba lép Bartman, mint igazi Superman-klón, de nem kímélik a készítők a Katamarit, az *Everquestet* (vagyis: „Neverquestet”) és a *Guitar Hero*t sem. Utóbbi „Sitar (citera) Hero” néven szerepel a játékban, és Homernek egy hatvangombos játékciterán kell zsonglörködni.

KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK

The Simpsons Game	Grand Theft Auto IV
2202	1922



AMI NEM VICC...

„Mindig azt hittem, hogy a paródia valahol az elismerés, a respektálás jele... Azzal, hogy kifigurázzuk a *GTA*-t, nem rontjuk le a negyedik rész eladásait, épp ellenkezőleg... De hát nincs mit tenni: beszóltak nekünk, ezért kivágtuk a *GTA*-s részt...” - *Greg Rizzer*, lead designer *The Simpsons: The Game*

TOKYO GAME SHOW 2007

A felkelő nap országában, Japánban, szeptember 20. és 23. között idén is megrendezték az évente látható Tokyo Game Showt. A hatalmas játékipiaccaal büszkélkedhető országban megrendezett kiállítás látványosságban, felhozatalban, illetve a csinos és igen-

csak alulöltözött hostess lányok tekintetében már eddig is rivalizált az E3-al, idén pedig több körrel sikerült lehagynia! A Makuhari Messe nevű óriási épület előtt már reggel hétkor döbbenetesen hosszú, kígyózó sorok álltak, hogy 10-kor bejuthassanak az embe-

rek. Nem meglepő ez a hatalmas érdeklődés, hiszen idén rekordmennyiségben jelentek meg kiállító standjaikkal a különböző hazai (Sony, Sega, Konami, Namco, Square, Koei) és külföldi (Microsoft, illetve kanadai, ausztrál és más távol-keleti) cégek egyaránt.



A folytatásokban látja körvonalazódni a jövőt az Eidos, ez világosan kiderül a tervezett játék-felhozatalukból. A kiadó több sikeres címet is folytatni kíván. Jane Cavanagh elnöksége szerint már készülnek a legújabb Hitman, Tomb Raider, Just Cause, Battlestations: Midway, és Kane & Lynch epizódok.

TISZTA LAPPAL AZ ŰRBE

Richard Garriott lesz az első játékdizájnér az űrben?

RICHARD GARRIOTT ÉDES-
APJA, Owen Garriott maga is
űrhajós volt: 1973-ban repült
először a Skylab 3 misszóval és
űrhajós-kutatóként nem kevesebb,
mint 60 napot töltött a Skylaben,
ami akkor rekordnak számított.

Második űrutazására 1983-ban került sor: a Columbia űrsikló STS-9-es misszióján a Spacelab-1 fedélzetére repült. Érdekes, hogy innen működtette a világ első, űrből működő amatőr rádióadóját, a W5LFL-t, amelyet a későbbiekben több tucat űrhajós vitt tovább más missziókra. Richard a tervek szerint az orosz Szojuz TMA-13 fedélzetén repül majd fel 2008 októberében. Rajta kívül egy másik dizájnér, John Carmack is űrbábókra tör, azonban saját cégével, az Armadillo Aerospace-szel. Amennyiben Mr. Carmack cége előbb bocsát fel űrhajót tulajdonosával a fedélzeten, akkor Richard Garriott csak a második játékdizájnér lesz az űrben: de valljuk be, az oroszoknak kissé több esélyük van egy októberi fellövésre, mint az Armadillo Aerospace-nak...

10 ÉV, AZ 10 ÉV.

No persze Richard Garriott nem csak emiatt lesz a játéküzlet halhatatlanja: Lord British nevű



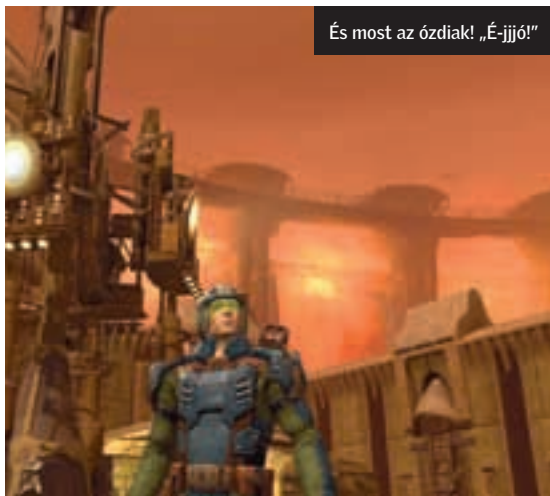
Erre csörög a dió, arra meg a Garriott...

figurája és az *Ultima-sorozat* kapcsán örökre beleírta a nevét az évkönyvekbe. Külön érdekesség, hogy most, néhány napja lett 10 éves az *Ultima Online*, amely bár nem az első MMORPG volt a piacon, mégiscsak ez a játék hozta el a műfaj igazi áttörését: a nyáron grafikai ráncfelvarrással ünnepelték az évforduló közeledtét. S ez még mind nem elég az érdekeségekből, ugyanis az *Ultima Online* 10. születésnapján, 2007. szeptember 25.-én indult el Richard Garriott új, sci-Fi MMORPG-jének, a *Tabula Rasanak* a nyílt béta-tesztje. Véletlen?

Tudatos marketingfogás? Vagy csak Lord British, új nevén General British újabb fricskája, hogy bebizonyítsa, ő nem átlagember? Nem tudni, de egy tény: november 2-án jelenik meg a *Tabula Rasa* és jövőre ilyenaját lövik fel a neves játékdizájnert... Úgy tippe-lünk, hogy ugyanakkor fogják, vagyis a *Tabula Rasa* megjelenésének egy éves évfordulóján.

KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK

Tabula Rasa	Ultima Online
751	2048



És most az őzdiak! „É-jjó!”



Amíg meggyúrom a gittet, vakard meg a hátam!

BUDAPEST GAME SHOW 2007

„A másik kicsit sárga (no nem olyan értelembe...), kicsit savanyú” és mindenképpen kisebb kaliberű volt az a másik rendezvény, amelyet szeptember 29-én rendezett a magyarországi Microsoft és a CDProjekt közösen – de ez legalább a miénk volt. A

játékpót a MOM mozi előcsarnokában tekinthették meg az érdeklődők. Olyan, hamarosan megjelenő, vagy nem régóta kapható sikerjátékokat lehetett megnézni, vagy bizonyos esetekben akár ki is próbálni, mint a *Call of Duty 4*, a *Kane and Lynch*, a *World*

in Conflict, illetve az elmaradhatatlan *Halo 3*. Akik erre alkalmasnak érezték magukat, azok a *Guitar Hero II*, a *Colin McRae Rally: Dirt* és egyéb versenyeken is részt vehettek, melynek döntőit a moziterem hatalmas vásznán nézhettük végig.

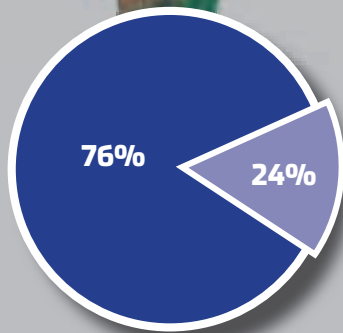


OLVASÓI KÖRKÉRDÉS

ÚGY TÚNIK NAGYON BIZTOSAK vagytok benne, hogy a Predator lemossa az Alieneket - az embereket inkább bele se tettük a listába.

KÉRDÉS: Ki győz?

Predator Alienek



„Egyértelmű, hogy nem az Alienek győznek. Gondolkodjatok már egy picit. Kisváros, jelen, Föld. Ha ők győznének, akkor Ripley és csapata tudott volna az idegenekről, meg az egész Föld is. Akkor meg mi a rákért törte magát négy részen keresztül?! Ha az Alienek győznének, akkor a Társaság miért szenved az LV-426-on hogy befogjon egy Idegent? - **Darkoo**

„A Predatorok pofásabb technológiával rendelkeznek, mint az Alienek, tekintve, hogy utóbbiak csak savazni, meg közelharcolni tudnak... de azt nagyon... Szóval Aliens!” - **coolerz**

„Uwe Boll” - **neptum**

AVP: REQUIEM

Megjelent az új Alien vs. Predator film trailere, mely látványos ugyan, de megosztotta szerkesztőségünket...

MADY: Bevallom, nem igazán vagyok lelkes, az Alien vs. Predatorral is jól megszívattak. Vártam a bemutatót, számoltam a napokat, aztán a végén semmi nem jött le. Pedig alienes pólóban, sapkában, kis zászlócskákat lobogtatva csápolunk az első sorban a haverokkal. A végén meg mi lett? A moziból is majdnem kivezettek, csak mert nevetgélünk egy kicsit. Mondjuk, lehet, az is közrejátszott ebben, hogy hangos „petét neki is” felkiáltásokkal próbáltuk értékelni a neveléses színészi játékot. A Requiem trailere jó, de attól félek már megint túl sok lesz a B-kategóriás humanoid nyávogás. Hiába, Ripley az Ripley, Svarci meg Svarci. Mikor csinálnak már végre egy kétórás predator vs alien hentelést, emberek nélkül?!

:ENDER Mi lesz a legnagyobb széles e planétán? Nem kétséges, hogy az Alien vs. Predator: Requiem! Az előző rész – hála a kis költségvetésű produkciónak – nem igazán nyerte el a tetszésemet (ebben talán közrejátszhatott az is, hogy leginkább a forgatókönyvön akartak spórolni, hiába játszódott a Földön, de egy földalatti antarktisi bázis bárhol lehetne, illetve Spudot a Trainspottingból nem igazán tudom komolyan venni egy akciófilmben). Talán ezért is NEM második résznek hívják a most készülő műremeket, hanem Requiemnek... Nekem mondjuk a cím mindegy, de teljesül az álmom, amire 12 éves korom óta várok: Alienek fognak rohángálni egy földi város utcáin. Ez pedig minden pénzt megér!



HÍREK A SZOMSZÉDBÓL



KISZIVÁROGTAK AZ ELSŐ INFORMÁCIÓK a Terminátor-sorozat negyedik részéről, ami még csak véletlenül sem kap sorszámot. Connor és Kate Brewster ismét feltűnik a vásznon, a történet pedig a Terminátor 3 után játszódik. Feltűnik egy új szereplő is, aki várhatóan Connor pártfogoltja lesz – a producer szerint némileg a Jézus–Ben Hur „kapcsolathoz” hasonlóan.



ROGER AVARY, a Ponyvaregény forgatókönyvírója is belép a játékokat megfilmesítők táborába. A mester a világ első FPS-ét, a *Wolfensteint* pécézte ki magának, és mindenképpen híres európai színészeket képzel el a főszereplők bőrében. Nem tudni miért, de van egy olyan érzésünk, hogy Uwe Boll visszavonul a pályáról nemsokára...



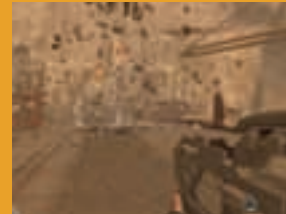
AZ 59. EMMY GÁLÁN a South Park „Make Love, Not Warcraft” epizódja elnyerte a legjobb animációs műsor díját. A népszerű rajzfilm éles humorával lett nézők millióinak kedvence, köztük a miénk is, és ezúttal a Blizzard milliói által játszott mesterművét sem kímélték. Kockák, rettegjétek, mert a *World of Warcraft* szörnyű dolgokra képes ám!

RÖVIDEN

A DALLASI GAMESTOP játékboltot vezető Brandon Scott fejébe vette, hogy fel kell ráznia az elpuhult amerikai tanulókat. Brandon boltjában ezentúl csak akkor szolgálják ki a betévedő gyermekeket, ha szülői igazolással bizonyítják, hogy jó jegyeket szereztek az elmúlt időszakban. A „játékos bácsi” az év végén kitűnő bizonyítványt szerzőket egy ajándék programmal jutalmazza.



AZ AGEIA BEJELENTETTE, hogy a Havok felvásárlás miatt átalakult piaci helyzethez idomulva megváltoztatja a PhysX fizikai engine licencelési feltételeit. A motor használata eddig is ingyenes volt, ez most sem változik, a terméként fizetendő összeg viszont 50 000 dollárra csökkent, újabb fejlesztéseknek engedve ezzel teret.



„MINDIG TUDTAM, HOGY EGYSZER MÉG JÓK LESZNEK VALAMIRE”

RICHY HORVATH, A JACK & JERRY DUO PRODUCERE



HA KETTEN JÖTTÖK,
MOST FÉLÁRON
LEHET MOBILOTOK



djuice®

A Nokia 5200 készülékekre vonatkozó akciós ajánlat 2007. október 2-től november 5-ig érvényes, két új djuice kártyás előfizetés vásárlása és egyéves hűségnyilatkozatok aláírása esetén. Az akció más kedvezményekkel együtt nem vehető igénybe. Az ajánlat, valamint a tarifacsomag további részleteiről és feltételeiről üzleteinkben és honlapunkon tájékozódhatsz. Telefonos Ügyfélszolgálat: 1220. www.djuice.hu

TIMESHIFT

Az „időzsaruk” ideje lejárt!

//Bad Sector

A MIÓTA VILÁG A VILÁG, AZ emberiség mindig is álmodozott arról, hogy milyen lenne más korokba, időkbe visszatérni.

Az „időutazás” gondolatát a legjobban talán H.G. Wells fejtette ki Időgép című regényében. Azóta számtalan film és számítógépes játék dolgozta fel különböző formátumokban ezt az örökzöld témát. A Saber Interactive legújabb FPS-e is időutazásról szól, azonban sokkal egyénibb – kicsit a *Half Life 2*-t idéző stílusban...

KÉT TUDÓS NEM FÉR MEG EGY IDŐZÓNÁBAN?

A játék főszereplője egy tudós, aki a nem is olyan távoli jövőben szupertitkos időutazásos technológián dolgozik pár kollégájával együtt. Az idő meghajlítja-

sához speciális öltözékeket fejlesztenek ki, amelyek nem egyszerűen „csak ápolnak és eltakarnak”, hanem különféle trükkökre is képesek. (Ezekről majd később.) Sajnos az egyik munkatársnak olyannyira fejébe száll a munkája felett érzett dicsősége, hogy teljesen bekattan, megsemmisíti maga mögött a bázist, és egy alternatív múltba távozik.

A játék drámai hangvételű, rendkívül hatásos intrójában egy katasztrófa helyszínét, majd az okait is láthatjuk. Dallamos, fiatal női hangot hallhatunk – a feletteséhez beszél, majd kétségbeesett sikoly, egy csapódás, és egy véres, hosszúkás tárgy gurul a szemünk elé. Mielőtt igazából felfognánk, mi történik, a bázis megsemmisülését láthatjuk egy kétségbeesetten rohanó

RÖVIDEN

Két tudós kergeti egymást különböző korokon keresztül ebben az időutazós FPS-ben, amely stílusában némileg a *Half Life 2*-höz hasonlítható.

MIÉRT SZERETJÜK

A korok közti időutazás mellett hősiünk szerkezőjének speciális képességei és a hozzájuk kötődő effektusok miatt kiemelkedő ez az FPS.

KIADÓ Vivendi
FEJLESZTŐ Saber Interactive
KORÁBBI JÁTÉKAIK

Will Rock
61% GS2003_06

MEGJELENÉS

2007. október

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

A www.gamestar.hu oldalon a kapcsolódó hírekért, letöltésekért, írd be a gyorslink sávba:

1451

KIHÍVÓK

Crysis 2007. november
Unreal Tournament 3 2007. december
Clive Barker's Jericho 2007. november



Haladjunk, a végén majd felmérjük a kárt

fickó szemszögéből. Amire azonban beérnének a tett helyszínére, a bekattant tudós már elteleportál az egyik ruhában. Hősünk gyorsan magára ölti a másikat, és utána megy, miközben az előbbi fiatal nő, aki magához tért a sokktól, illetve egy másik szerencsétlen kollégánk is a szemünk előtt pusztul el a robbanástól. Minden megsemmisül körülöttünk, és mi is kapunk kicsit a jóból, aztán az említett alternatív 1939-be kerülünk...

A „FÉL ÉLETÜNKET” SEM TÖLTENÉNK ITT...

Ebben az 1939-ben ugyan nem rohanta le Hitler Németországa az egész világot, viszont az emberiség láthatólag sokkal rosszabbul járt. A szitu kicsit a *Half*

Life 2-t idézi: a lerombolt, depressziós hangulatot keltő városban hatalmas mechanikus lépegetők járkálnak fel-alá, és lézerrel irtják a rettegő lakosságot. Ha mindez nem lenne elég, egy katonai hatalommal felruházott titkosrendőrség is véres kézzel tart „rendet” a populáció sorai között, és csak egy titkos ellenálló csoport mer szembeszállni velük. Bár elmélázik az ember, hogy mi lenne, ha mi is a mindent irányító diktátorhoz csatlakoznánk (aki persze nem más, mint egykori kollégánk), de hősünket nem ilyen fából faragták, ezért a lázadókat segítve szembeszállunk az elnyomókkal.

IDŐ VAN

Eleinte nincs semmilyen fegyverünk, azonban némi mászkálás után az egyik

katoná gyorsan a kezünkbe nyom egy mordályt, amely sokkal modernebb, mint amire 1939-ben számíthatnánk. Ebben az alternatív múltban ugyanis a tudós által a jövőből „importált” tudásnak hála, mindenféle fegyver ultramodern technológiát képvisel: gránátvetővel felszerelt géppuskák, lézerfegyverek, mesterlövészpuskák, robbanó tölteteket használó „számseríjak” és egyéb gyilkoló szerszámok is megtalálhatók, azonban a legerősebb fegyverünk az idő manipulálása. Erre pedig az általunk viselt speciális öltözék segítségével vagyunk képesek, amelynek másik példányát a tudós kollégánk lovasította meg. Az öltözék kicsit talán „szúrós” viselet, ugyanis közvetlenül gerincvelőnkhez csatlako-



Kicsit meglepődöttél barátom, ugye?



...és igen, ezzel rád céloztam!



Apám, téged most leszereltek...



'56-os témájú FPS-nek is elmehetne a játék...

zik, és ezáltal tudjuk tudatunkkal az időt irányítani: egyetlen gombnyomással lassíthatjuk, megállíthatjuk vagy akár vissza is „tekerhetjük”, à la Prince of Persia.

Persze a sok bullet time-os játék után már lerágott csontnak tűnik az időlassítás, azonban ebben a játékban ezt sokkal intelligensebben oldották meg. Amíg a *Max Payne*-ekben és társaiban csupán kikerültük a golyókat, addig a *TimeShift*-ben sokkal komplexebb módon is manipulálhatjuk. Ha például felénk repül egy rakéta, akkor a levegőben megállíthatjuk és szétlőhetjük, de akár „vissza is tekerhetjük” az időt, egy kicsit közelebb tartva a rakétát a kedves feladóhoz, és így őt magát fogjuk apró húscafatokra robbantani.

Az időt megállítva akár ki is kaphatjuk az ellenség kezéből a puskát, mögé rohanhatunk, és saját fegyverével lőhetjük hátba. Más esetekben távolról próbál minket eltrafálni egy mesterlövész, csak úgy

tudunk hozzá kicsit közelebb férközni és egy másik fedezékből eltrafálni, ha futás közben időt lelassítunk. De nem hiányoznak az apró „puzzle-részek” sem, ahol az akadályokat szintén a csodatechnológia segítségével tudjuk csak elhárítani, és így juthatunk tovább. Az egyik helyen például egy libikókaszerűen gördülő betoncsövön keresztül kellett szaladnom, és ha nem használtam az időlassítást, a cső túl gyorsan átrendült. Később persze egyre nehezebb feladványokat kell megoldanunk az „időruha” segítségével.

ORWELL IS BEVÁLLALNÁ

Na jó, valljuk meg: a játék hangulatában sokat örökölt a *Half Life 2*-ből, de mégis kellően eredeti, a környezet pedig rendkívül gondosan kidolgozott – látszik, hogy a fejlesztő srácok az egy év haladékat (lásd a dobozban) aktív munkával töltötték. Az alternatív 1939-es városban minden



A 4-es metró is ilyen lesz vajon...?

romokban hever, a közelben hatalmas lépegetők és agresszív rendőrök irtják az ellenállókat és a „rakoncátlan” lakosságot. Szinte mindenhol hatalmas képernyőket láthatunk, amelyeken a diktátorra avanszál egykori tudós kolléga löki az agyamosó szöveget: „Az ellenállókat sajnos ki kell végeznünk, de ezt csak a békés jövő érdekében tesszük.” Amikor már sokadszorra láttam ilyet, egy hanyag mozdulattal beleeresztettem egy sorozatot, és legnagyobb meglepetésemre a golyó megsértette a hatalmas képernyő felületét, újabb lövéseimre pedig berobbant, elsötétült és elhallgatott. Ami pedig különösen tetszett: egy pillanatra sem „állt meg az élet” körülöttem. Mindenhol ellenállókkal találkoztam, akik vagy éppen harcoltak a milicistákkal, vagy pihentek egy sarokban, és amikor odamentem hozzájuk, beszéltek hozzám, illetve gyakran ők segítettek tovább utamon. Persze, ez

megint csak ismerős a *Half Life 2*-ből, de legalább itt is hasonló színvonalon oldották meg, ezért elismerést érdemelnek a készítőik.

NEM „KRÍZIS”, DE AZÉRT OTT VAN A SZEREN

A játék grafikája igen-igen ütős – annak ellenére, hogy azért érződik rajta: viszonylag régóta fejlesztik. A modellek nagyon szépen ki vannak dolgozva, például részleteiben is látszik az egyik NPC arcán a sebesülés, illetve a másik arcán a ráncok és így tovább. Bár a megjelenítés azért nem éri el az Unreal Engine III szintjét, amelyet a *Gears of War*-ban is láthatunk, és a környezet sem a *Crysis*-ét, ettől függetlenül ott van a szeren. Kicsit olyan külsőleg a játék, mint egy alaposan felturbózott *Half Life 2*: a környezet, a modellek és valahogy az egész vizuális világ is a Valve nagy sikerű FPS-ét idézi.

EGY ÉV HALADÉK...

...hogya ne legyen hulladék...



A *TimeShift*-nek már tavaly a boltokba kellett volna kerülnie, ám akkor még annyira bugos volt, hogy a Sierra jobbnak látta, ha beszél a készítő fejével, és egy év haladékat biztosít nekik. A Saber Interactive lelkes csapata ezt az időt arra használta fel, hogy ne csak kigyomlássa a bugokat, hanem alaposan fel is turbózza a grafikát.



Kronengar végállomás, mindenkinek kiszállás!



Ugyanakkor az idő lassításához kötődő effektusok mindent lepipálnak. Ahogy például az esőcseppek vagy akár a tűz lobogása belassul, és elmosódnak a levegőben, azt egyszerűen látni kell: ilyet még semmilyen bullet time-os játékban sem tapasztaltam!

SZELLEMLASÚT FEELING...

Egy kicsit azért zavart (bár lehet, hogy már csak öregszen vagy a Halo 3 elkényeztetett...), hogy ez a játék is éppoly lineáris, mint ahogy azt más FPS-ekben megszokhattuk. Túlságosan nem tudunk eltérni a megadott útvonaltól és elég szűk „pályán” is moz-

gunk. Szerencsére azért kárpótol az alaposan kidolgozott környezet. Az is igaz, hogy – béta lévén – csak a játék első szakaszát láttam, és lehet, hogy ez később változni fog...

A linearitáshoz tartozik az is, hogy rá vagyunk kényszerítve: egy adott akadályt mindig a megfelelő módon győzzük le, mivel nem tudjuk kikerülni.

KEMÉNY ELLENFELEKKEL IS ÁLLJA A SARAT...

A *TimeShift* elég nehéz időszakban kerül majd a boltokba, hiszen idén nagyon erős FPS-felhozatalra számíthatunk. Itt van ugye a *Jericho*, amely



„Mivel a TimeShift eredetileg Xbox-ra készült, rengeteget kellett hegesztenünk rajta, hogy X360-on és PC-n is ütősen nézzen ki.” – Ben Serviss, Saber, designer

Clive Barker igazi gyöngyszeme lesz, többféle irányítható karakterrel és rengeteg speciális képességgel. Aztán hamarosan érkezik a *Gears of War*, ami várhatóan PC-n is hatalmasat fog ütni – talán még nagyobb, mint Xbox 360-on. És akkor még nem beszélünk a *Crysis*-ről és az *UT 3*-ról; bizony kemény lesz a konkurencia. Ennek ellenére én bízom a *TimeShift* sikerében, hiszen a remek, kicsit utopisztikus darkos sztori és környezet, a fantasztikus effektusok és kitűnő grafika és főleg a némileg *Half Life 2*-t idéző hangulat nagyon ott vannak a színen. Szóval, egy kalappal

a készítőknél! Reméljük, bejönnek a számításaik.

IT „WILL ROCK?”

Kicsit egyébként utánanéztem a neten a Saber Interactive eddigi munkásságának, és meglepődve tapasztaltam, hogy jól „emlékeztünk”: eddig tényleg, kizárólag a *Will Rock* című FPS-t készítették csak el, amely önmagát fényező címe (*Will Rock: „Király lesz”*) ellenére nagyon vacak *Serious Sam*-klón volt. A *TimeShift*-re most bőven volt idejük és pénzük a srácoknak, és a béta alapján biztatónak tűnik, úgyhogy szeretettel várjuk a végső verziót!

MULTI MÓKA

Belassultál, öreg?

A *TimeShift* multiplayer részénél sokat agyaltak a készítő: hogy lehetne az időlassítást úgy belevenni a többjátékos módba, hogy annak értelme is legyen? Végül egy egészen egyedül találták ki: időgránátokat dobhatunk a földre, amelyek gömbként veszik körül azt a szerencsétlent, aki rálép; ilyenkor az illető belassul, és könnyedén szitává lehet lőni. Ugyanakkor vigyázni kell annak is, aki a gránátot eldobta, mert ha véletlenül ő lép rá saját csapdájára, akkor ugyanúgy pórul járhat, mint bárki más. Ez persze csak a deathmatch rész, a team matchnál pedig két csapatnak egymás hatalmas gépeit kell megpróbálni időbombákkal elpusztítani. Hatalmas pályákon kell megmérkőzni, így a campelő mesterlövészek is remekül tudnak majd érvényesülni.

A multiplayer érdekessége még, hogy a legapróbb részletekig beállíthatunk majd mindent: a fegyverek típusát, azok sebességét, a respawn helyek pontos meghatározását, a fegyverek „újratelődésének” helyét és még sok egyéb lehetőséget is.



GRAY MATTER

2008 egyik legígéretesebb kalandjátékának egy rövid név a titka: Jane Jensen.

//Berrr



RÖVIDEN

Jane Jensen új misztikus kalandjátéka Oxfordban játszódik, és a legjobb Gabriel Knight-tradíciókat eleveníti fel.

MIÉRT SZERETJÜK

Az angliai helyszín, a filozófiai és pszichológiai mélységekkel teli okkult történet, a gyönyörű grafika, no és persze a szerző neve miatt.

KIADÓ Anaconda
FEJLESZTŐ Tonuzaba Entertainment
KORÁBBI JÁTÉKAIK nincs

MEGJELENÉS

2008 eleje

KIHÍVÓK

A Vampire Story 2008 eleje
Mata Hari 2008 eleje
Tunguska - Secret Files 2 2008 eleje

JANE JENSEN-T NEM KELL BEMUTATNI a kalandjátékok kedvelőinek. A misztikus krimik „nagyasszonya”, a *Gabriel Knight*-sorozat anyja 2000 óta szinte teljesen eltűnt a kalandjáték-fejlesztők palettájáról. A mindig jókedvű, apró termetű, teltkarcsú asszonyság azonban visszatért, hogy egy új, rendkívül ígéretes játékkal melengesse – azahogy borzongassa – meg a szívünket. A játékról az első konkrét infók az augusztusi sajtótájékoztatón szivárogtak ki, a hamburgi Games Convetion kiállításon pedig már egy kezdetleges demó is láthatott a nagyérdemű.

AZ ILLUZIONISTA ESETE AZ AGYSEBÉSSZEL

A játék hősnője Samantha „Sam” Everett, aki tökéletes megtestesítője a *The Longest Journey*, a *Syberia* vagy épp a *Dreamfall* játékokból megismert tökéletes szépségű, borotvaéles eszű, formás keblű, jó humorú és mindemellett férfias vehemenciával nyomozó nőtípusnak. Samantha a korszak nőideáljának megfelelően végtelenül független nőszemély: egy motorkerékpáron utazza be Európa városait, és utcai illuzionistaként keresi kenyerét. A sors úgy hozza, hogy egy alkalommal Dr. David Styles neurobiológus professzor titokzatos Oxford-meléleti kastélyába sodródik. Samantha meg-

tudja, hogy a doktor új asszisztent keres maga mellé, így a sok utazgatástól elfáradt hölgyike úgy dönt, oxfordi diáknak tetteti magát, és némi koszt és kvártély reményében beáll Styles szolgálatába. Ahogy ez már lenni szokott, ilyenkor a tudományos kutatómunka cseppet sem olyan ártalmatlan, mint amilyennek elsőre tűnik, és Samantha, a jó kis jane jenseni tradíciókat követve veszélyes okkult összeesküvés-elméletek kellős közepén találja magát...

SAMANTHA KNIGHT KALANDJAI

A játékban a *Gabriel Knight 3*-hoz hasonlóan egyszerre két szereplőt irányíthatunk majd: Samanthát és Styles doktort. Samantha első dolga az lesz, hogy a közeli Oxfordból hat lelkes egyetemistát toborozzon a kísérletekhez. Ez azonban cseppet sem olyan egyszerű, mint amilyennek tűnik, mert az egyetemisták David Styles nevének meghallásakor rendszerint idegrohamot kapnak, vagy egyszerűen csak közönyösen közlik, hogy nem érdekli őket a munka. Szerencsére Samanthának sikerül – fejenként potom 15 dollárért – meggyőzni néhány gyanútlan, zöldfülű elsőéves egyetemi hallgatót, hogy vegyenek részt a kísérletekben. Samantha és Styles doktor azonban hamarosan belesodródnak egy Daedalus Club nevezetű titokzatos szervezet praktikái-



Úgy látszik, megint lekéstem a reggelit!





Azt hiszem, fejest ugrok ebbe a jacuzzi-kádba



Nem zörög a csillár, ha nem zörgetik...



Nem lehetne szunyálni egyet, ahelyett, hogy itt össze-vissza nyomozgatók?



Ha ezt Agatha Christie megérhette volna!



ba, és azon kapják magukat, hogy okkult bűntények, különleges ősi iratok és megfejthetetlennek tűnő kriptogramok után nyomoznak. Ha ez még nem elég, a régóta föld alatt nyugvó Dr. Stylesné is felbukkan váratlanul. Vagyis a jó öreg *Gabriel Knight*-feeling kellős közepébe cseppenünk...

2D+3D = 2.5D

A *Gabriel Knight 3* a kalandjátékok 3D-sítési lázának közepén született, de az amúgy remek program sok más kalandjátékhoz hasonlóan nem igazán tudta kihasználni a 3D-s engine-ben rejlő lehetőségeket. Jane Jensen úgy döntött, nem frusztrálja tovább magát, és meg sem próbál Charles Cecilhez hasonlóan makacsul ragaszkodni a 3D-s kalandjáték koncepciójához. A *Gray Matter* eképpen visszatérést jelent a már hagyományosnak tekinthető 2.5 D point n' click műfajhoz. A 3D-s szereplők gyönyörű, festett hátterek előtt fognak mozogni, a navigáció pedig a lehető leg-egyszerűbb módon (bal egérgomb: mozgás, jobb egérgomb: akciók) történik. Jane Jensen játékát nemcsak a hardcore kalandoroknak szánja, hanem a műfajt kevésbé ismerőknek is, ami azért biztos, hogy jó jel, mert a *Gray Matter*-től nem várhatjuk el majd a *Gabriel Knight*-től megszokott kökemény nehézségi szintet – itt például nem lehet majd meghalni.

RODOLFÓ NYOMÁBAN OXFORDBAN

Samantha illuzionistaként dolgozik, és a mágia – vagy az ál-mágia (?) a játék fontos részét fogja képezni. Hölgyikénk, mint egy Disney-filmből kilépett jóságos boszorkány, állandóan magával hordja varázskönyvét, melynek segítségével különféle mágikus „trükkökre” lesz képes. Styles doktorra ugyanakkor, ahogy azt tőle elvárhatnánk, jó nagy adag neurobiológiai kísérlet vár majd...

A Sierra kalandjátékok aranykorában általában a képernyő jobb felső sarkában szereplő pontszám mutatta, hogy a játék hány százalékánál tartunk. Ehelyett most egy „progress bar” nevezetű mérce fogja kijelzeni, hogy haladunk kalandozásainkban, melyek azok a fejtörők, melyek még megoldásra várnak. A játék ilyen, és ehhez hasonló megoldásokkal, valamint a Jensen-játekoktól méltán elvárható nagyfokú interaktivitással remélhetőleg egyszerre elégti majd ki a régi Sierra-kalandjáték rajongók, és a „new age” kalandorok igényeit.

OXFORDBAN JÁRT AZ ŐSZ...

Ahogy Jane Jensen-től megszokhat-tuk, a történet rendkívül részletgazdag lesz, a fordulatosság és a mély, tudományos tartalom pedig nem hogy nem mond majd ellent egymásnak, hanem ki is egészíti egymást. Külön érdekesség és büszkeség a számunkra, hogy a játék grafikai munkái a hazai Tonuzaba Enter-

tainment-ben készültek. A gyönyörű hátterek cseppet sem tűntek halottnak: madarak repkednek, felhők úsznak az égen, a szél pedig néha gyengéden megborzolja az őszi színbe öltözött oxfordi fák suhogó lombkoronáját...

Mielőtt magával sodorna a poétikus ömlengés, még egy nagy pozitívum: a zeneszerző minden valószínűség szerint Jane Jensen férje, Robert Holmes lesz, ami azért jó hír, mert néhány gyönyörűségesen hátborzongató kalandjáték zenéért felel már. (Személyes kedvencem tőle a *Gabriel Knight 3* muzsikája).

A *Gray Matter* megjelenéséig sajnos még sokat kell várni, de egy dolog majdnem biztos Jane Jensen maximalizmusát ismerve: ha kijön a proximi, nem fogunk csalódnani. A tudományos elmélyedés és az okkult megfigyelés szövetéből létrejövő, filozófiai és pszichológiai mélységektől sem mentes sztori az összes olyan elemet tartalmazni látszik, amely különlegessé tette a *Gabriel Knight*-sorozatot. Ha minden jól megy, a játékot valamikor 2008 tavaszára várhatjuk. Biztos vagyok benne, hogy a *Gray Matter*, talányos címéhez illően nagy kaland lesz minden szürkeállományát fejleszteni vágyó játékos számára. GS

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

A www.gamestar.hu oldalon a kapcsolódó hírekért, letöltésekért, írd be a gyorslink sávba:

1816

TOP 10

... idegen faj, akiket öröm mészárolni

RÖGTÖN SZABADKOZNUNK kell: számtalan remek idegen faj maradt ki összeállítá-sunkból, különböző okok miatt: a *Star Wars* játékokban nem lehetett ewok macikat irtani, az *Unreal* skaarj harcosai totális predator-ork nyúlások voltak, a *C&C 3*-ban játszható scriin nem volt elég izgalmas, a *Beyond Good & Evil* a DomZ nem volt különösebben emlékezetes... Nem tehetünk arról,

hogy a *StarCraft* rögtön két helyet lestopizott, és az alienek és a predatort sem rakhattuk egy mezőbe (megpróbáltuk, de az alienek azonnal – és joggal – tiltakoztak). Akárhogy is, nyugodtan vitába lehet szállni velünk: ha valaki úgy érzi, kedvenc idegen fajtát faji alapon diszkrimináltuk, írjon tiltakozó levelet az arena@gamestar.hu címre (a borítékra írjátok rá: TOP 10!) és jóvátesszük a mulasztást.

//mazur



+1 DRAENEI

A TOP 10-be természetesen nem kerülhetett bele a draenei, a *World of Warcraft: The Burning Crusade* egyik új faja, mégis itt a helye, afféle kakukktójásként: miért? Mert míg Azeroth népe számára korábban a goblin mérnökök robbanó bárányai jelentették a technológia csúcsát, a draenei faj űrhajón érkezett. Űrhajón. Egy klasszikus fantasy univer-

zumba. Nos... a Blizzard tudja. A kérdés már csak az, hogy a draenei warriorok miért állnak be a sorba a kovácsműhelyek előtt, hogy legyártsák maguknak a Stormheraldot, amikor le is emelhetnék a hajóról valamelyik halállézet? Vagy nincs rajta? És tényleg azzal a ronccsal repültek ideáig? Akkor bátrabbak, mint hittük.

10. KILRATHI



Emlékszik még valaki a *Wing Commander-sorozat* félelmetes cicaharcosaira? Az első részben csupán emlegették őket, de második epizódban meg is pillanthattuk rettegett ellenfeleinket, akik a szemtanúk összezavarása végett pixelhányásnak álcázták hajóikat. Emlékeinkben mégis a *Wing Commander III*.

élelszereplős átvezetői maradtak meg, ahol a veszélyesen imbolygó Mark Hamill néz farkasszemet a nyuszis mamuszba (vagy miibe) bújtatott macskalényekkel, mi pedig a fejünket fogjuk: hát ezektől nem tudunk aludni? Csak elég lett volna gombolyagvetőt szerelni a hajóinkra, az elfoglalta volna őket a következő részig.

8. COVENANT

A *Halo-univerzum* rondaságai igen változatosak (ennyiben eltérnek a *The Flood*tól) és még ideológiájuk is van: szent meggyőződésük, hogy rajtuk kívül minden fajnak pusztulnia kell, nincs harag, de hát ezt dobta a gép. A covenantok közül „kiemelkednek” a gruntok, persze csak képletesen. Ők azok a hülye hangon sípoló kis töpszlik, akik olyan

viccesen szaladgáltak kétségbeesetten, mikor a hátukra tapasztottunk egy éles gránátot. Haha! A gruntok persze joggal vágnak vissza azzal, hogy valószínűleg mindenki viccesen rohangál, akinek a hátára egy éles gránát ragadt, de ez hülye érv, lássuk be. Különbösen is, a gruntok neve covenantul „unggyo” – hát nem is kommentálnánk.

9. VORTIGAUNT

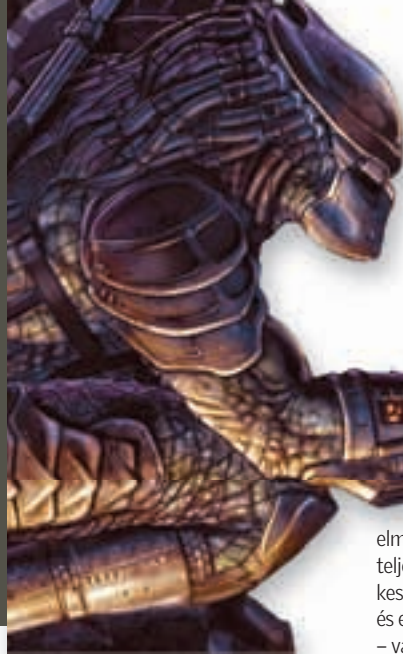


Aki nem emlékezne azonnal: a vortigauntokat utáltuk a *Half-Life* első részében (ők jöttek arról a bizonyos Xen bolygóról, ahova a játék vége felé folyamatosan teleportáltunk – ez csak dereng mindenkinek, a „béna részek”) de a második részben már kiderült róluk, hogy országos cimbuk. Korábban leginkább csak annyit mondogattak, hogy „hú-f-ká” – amit mi a magunk részéről mint „hát tudod mit, anyádat, Gordon Freeman!” fordítottunk, de ki tudja. Időközben megtanultak emberi nyelven is, és nem mondanak ilyen csúnyaságokat. A *Half-Life 2: Episode Two*-ban már akkora puszipajtik, hogy vállvetve harcolnak velünk.

7. PROTOSS

A protoss a *StarCraft-univerzum* kedvesebbik idegen faja. Közelről három méter magasak, messziről fél centisek és pixelesek, szemük világit, és visszhangosan ugyan, de folyékonyan beszélnek angolul. (A *HunCraft* protossok magyarul is megtanultak.) Kicsit olyanok, mint a csiga, ha levesszük a páncélt róluk, összeplötyyennek. Ezért páncélban alszanak. Bár a protoss afféle nemes harcosként él a köztudatban, mely szépséges épületeiről és nyugtató, bartókrádiós háttérzenéjéről ismert, számunkra mégsem a Dark Templar a legkedvesebb: szívünk csücske a brutál energiagombócokat köpködő robotkukac (Reaver) – *StarCraft*-folklorban állandósult nevén „négyeshatos”.





6. PREDATOR

Pusztán esztétikai alapon vétek lenne ítéletet mondani a predatorokról, de legyen elég annyi, hogy sisakjuk ronda, és mivel sokkal jobban néznek ki sisakban, mint anélkül, sejthető, hogy az arcuk sem kívánczik németalföldi festők ecsetjére. Rasztafrizurájuk megtévesztő, nyomokban sem fedezhető fel bennük a jamaikai reggae-zenészek tetrahidrokanabinollal fűtött jókedélye. Bár... egyes elméletek szerint a jamaikaiak kb. így néznének ki, ha teljesen kifogyának a fűből. A predatorok további érdekessége, hogy trófeaként koponyát és gerincet gyűjtenek, és ezeket elteszik dísznek a nagymama szelonyja fölé – vagy, háború esetén, sose lehessen tudni: a párnacihába.



5. ORK

Sokan félreismerik az orkokat, pedig zord, agresszív, vérszomjas külsejük valójában zord, agresszív, vérszomjas szívet takar. Egyébként csalunk, mert ugyan minden univerzum orkjai nagyjából hasonló attribútumokkal rendelkeznek, de mi most a *Warhammer* 40.000 orkjairól beszélünk – és különben is, ők messze a legmenőbbek összes rokonuk közül. Világos, hogy nagyon „ütős” egy ork kétkezes karddal, de képzeljük el ugyanezt lángszóróval! Egy szó mint száz, az orkok iszonyatos kültelki dumájukkal, WAAAGH-tábláikkal mindenki szívébe hamar beverekedik magukat – vagy hát, ha ezekkel nem, akkor majd baltával.



4. BORG

A borg vitán felül az univerzum (legalábbis a *Star Trek*-univerzum) egyik legklasszabb idegen faja. Velük szemben – legalábbis hivatalos PR-juk szerint – minden ellenállás hasztalan, és efelől minden alkalommal igyekeznek eloszlatni vitapartnereik kételyeit. (Akitet, afféle végső érvként, asszimilálnak. Kivéve természetesen

a 8472-es fajt, de ezt hagyjuk.) A borg érdekessége, hogy egyedei egyetlen közös tudaton osztoznak: ha valamelyik vicceset gondol, mindegyik röhög. De a borgok soha nem gondolnak vicceset. Érdekesség: minden idők legjobb mellű borgja Seven of Nine a *Star Trek Voyager*-ből. Csak meglemlítettük, nem tesz semmit.

Az alienek legendásan ronda lények. Több formájuk is létezik, melyek mindegyike példátlanul undorító. Az arcra tapadóstól kezdve a gyomorból kibombanós, konyhakövön vihogva elrohanós verziót át egészen a hatalmas, kifejlett példányokig, melyek plafonon rohannak, savat véreznek, köpnek, harapnak, farkokkal csapkodnak... mind-mind nagyon csúnya. Legfőbb ellenségük Sigourney Weaver, a tehetséges Ms. Ripley (bár ki tudja, most hogy valami bonyolult, sokszorosán áttételes rokon kapcsolatban állnak... nem tudjuk, megszületett-e már a kis alien-bébi, mindenesetre... ALIEN SOKÁ!), és persze a predatorok, akik homokzsák és céltábla helyett használják őket.



3. ALIEN

A zergék voltaképpen egészen kedves kis állatok lennének, ha nem volnának ilyen vérszomjas, nagy, ronda, gyilkos állatok – de azok. Sőt. Ráadásul sokan vannak. Ha sietnek, azt „zerg rush”-nak hívják. Ha kora reggel sietnek munkába, az az „early rush”. (A „rush hour” jelentése ezek alapján kikövetkeztethető.) Az alienekkel való lelki közösségük magától értetődő, de már maga az a tény, hogy egy „creep” nevű organikus membránon, a.k.a. szmöttyin építkeznek, önmagában is érdekessé teszi őket. Hogy a nyúlós-csúszós creep miért jó nekik, rejtély, de ha elcsúszik rajta valaki, azon a zergék jót nevetnek, és később még sokáig mesélik egymásnak.



2. ZERG

STROGG

A strogg félig organikus, félig mechanikus lényei sokban emlékeztetnek a borgra, ám a *Quake*-történelem során jóval változatosabb kiserelésekben törtek életünkre. Legnagyobb kedvencünk természetesen a két lábon járó railles köcsög (a.k.a. Gladiator) volt a *Quake II*-ben, de mióta a *Quake IV*-ben még táp energiapáncélt is kapott, már nem szeretjük. A negyedik részben szemtanúi lehettünk, hogy mit tesz a strogg az emberekkel: hősünket kíméletlen gépek fűrészelték, reszelték, huzalokat dugtak teste árnyékosabb zugaiba, bevezették fejébe az HBO-t és így tovább. Más embereket egyszerűen újrashasznosítanak porított macskaalomként, haleledelként, papírnehézékként. Hát ilyen egy szemét népség ez a strogg, ezért ők a GameStar TOP idegen faja, akiket igazán öröm megszárolni!



1.



BESÜLT PROJEKTEK

Nem mind leszünk azzá, amivé lenni szeretnénk...

//Duncan

A JÁTÉKIPAR TELE VAN túllihegett újdonságokkal, divatos trendekkel, melyekről egy ideig azt gondoljuk, hogy óriási szenzációk, amelyek alapvetően megváltoztatják majd szokásainkat, röviddel ezután pedig már el is felejtjük a létezésüket. Vagy azért, mert az adott kezdeményezés megmérettetett, s könnyűnek találtatott, vagy mert észrevétlenül beépült a mindennapos standardokba. Mindkettőre van számos érdekes példa, de most elsősorban azokat elemezzük, melyek nem reformálták meg oly mértékben a játékpiacot, mint amennyire az előzetes várakozások alapján várható volt.

MMORPG-K - VILÁGOK A VILÁGBAN

A *World of Warcraft* irtózatos erővel kirobbant sikerét követően sokan felkapták a fejüket a szinte hónapról hónapra, milliós számmal növekvő előfizetői tábor hallatán. Sokak számára úgy tűnt, az online galaxisok gyakorlatilag beszipantják az internet-hozzáféréssel rendelkező, egyre népesebb játékosközönséget. A tapasztaltabbak azonban tudták, hogy az MMORPG műfaját a Blizzard pompás alkotása magasabb szintre emelte ugyan, de nem forradalmasította. Nem csekély sikerrel próbálkoztak a műfajban már évtizedekkel korábban is. Nem kell

persze a '70-es évek (!) *Mazewar*-jaig visszamennünk, vagy az AOL '91-es *Neverwinter Nights*-áig (nem összekeverendő a későbbi BioWare csodával), elég csak megnéznünk a '90-es évek közepén hódított *Meridian 59*-et (az első 3D-s MMORPG-t), a *The Realm Online*-t, az *Ultima Online*-t, vagy az *Everquest*-et. A *WoW*-jelenség persze sok tekintetben rendhagyó megoldások eredménye, és nem csak annak okán, hogy egy már korábban is sikeres játékok által összeállt, eleve népszerű univerzumban játszódik.

MINDEN NAPRA EGY ARANYTOJÁS?

A téma azonban nem a siker titkának felkutatása, hanem annak a kérdésnek a vizsgálata, hogy vajon jogos volt-e ezt követően kikiáltani az MMORPG-t a jövő nagy játékstílusának, és indokolt volt-e a nagy lelkesedésben belevágni megannyi, kifejezetten online közösségeknek szánt játék elkészítésébe. Nézzük pusztán a tényeket! Egy ilyen program elkészítésének költségeibe eleve kalkuláljuk bele a hagyományos játékok esetében felmerülő alapvető kiadások (mint a grafikai motor, a hangok, a karakterrendszer, a sztori, a világ megteremtése) mellett az olyan igényességeket is, mint a hatalmas mennyiségű küldetés, a rengeteg megszerezhető tárgy, a karaktertípusok közötti, rendkívül érzékeny erőegyensúly kidolgozása,

a működő hálózati infrastruktúra, adatbázis-architektúra megalkotása, és a nagy teherbírású szerverek létrehozása. Ráadásul ezt a brutális méretű infrastruktúrát fenn is kell tartani, ennek megfelelően óriási létszámú alkalmazottra van szükség a rendszer működtetéséhez, a karbantartáshoz, az információs szolgálatához, és megannyi egyéb szolgáltatáshoz, amelyek komplikáltóságába általában nem is gondolunk bele.

KÖLTSÉGEKBE VERVE

Tízmillió dolláros tételekről beszélünk, aminek megtérüléséhez nem akármek-



Véres csata készül az America Online 1991-es MMORPG-jében, a *Neverwinter Nights*-ban



A platformközi játék általánossá válásában a konzolokhoz csatlakoztatható billentyűzet és egér megjelenése ugyanúgy nem segített, mint a konzoljátékokba épített célzássegítés

kora sikerre van szükség. De mi van, ha nem jön? Esetleg nem veszik meg annyian, hogy már megérje a vállalkozás, vagy esetleg megveszik, csak két hónap után már nem fizetnek elő rá. Akkor nemcsak annak a lóvénak bukta, amibe a játék kifejlesztése került, hanem még a kiépített hatalmas logisztika fenntartása is veszteségessé válhat. A játékosok pedig nem fognak maguktól omleni. A probléma gyökere bizonyos értelemben egy világverő játék, melytől igen nehéz elhódítani hívséges közönségét. Bár a statisztikák szerint kifejezetten sokan mondják le előfizetésüket (mindenki baráti társaságában kell lennie legalább egy darab „leszokott” *WoW*-osnak), mégis újabbak és újabbak jönnek. A tendenciák a *World of Warcraft* lakóinak további folyamatos emelkedését mutatják, minek eredményeként már kis híján annyian vannak, mint Magyarország lakossága. Egyszerűbben fogalmazva: a *WoW* természetesen nem lehetetleníti el az MMORPG műfaját, ám egyfajta legyőzendő hegyként tornyosul a többi kiadó előtt, amelyet valamilyen módon meg kellene mászni, vagy legalábbis fel kéne nőni minimum akkorára. A megoldási kísérletek mindenesetre híven jelzik, hogy ez nem könnyű feladat: egyre kevesebben

vállalják be a „hagyományos” fizetős módszert.

FIZESS MÁSHOGY!

Egyes kiadók úgy próbálnak nagyobb táborot toborozni, hogy megelégszenek az eredeti termék bolti megvásárlásával (lásd *Guild Wars*), és eltekintenek a havi díj befizetésétől, egyesek pedig amolyan hibrid megoldással próbálkoznak, vagyis ingyenesen játszhatóvá teszik a játékot, de bizonyos tárgyak, varázslatok, vagy szintek elérését már anyagi konzekvenciákhoz kötik. Utóbbi kísérletek (melyet például a *Hellgate: London* esetében láthatunk) etikussága meglehetősen vitatottak, sokak szerint ezzel a játékosok kvázi megvásárolják a cuccokat és azt az előmenetelt, melyet egyébként kemény munkaórák befektetésével érnének el. Aki fizet, az győz. A módszer létezése azonban már eleve sokat elmond arról, hogy egy multiplayer játék esetében minden lehetséges forrást meg kell ragadni a befektetés megtérüléséhez. Természetesen ez önmagában még nem jelenti azt, hogy az előfizetéses MMORPG-k világa leáldozóban (járjon elől a *Lord of the Rings* jó példával), de az mára egyértelművé vált, hogy a kezdeti mánia ellenére a közeljövőben semmiképpen sem lesz olyan erejű tényezője a piacnak, mint azt néhány éve még joggal valószínűsítettük.

CROSS-PLATFORM GAMING – SZÉTLŐNI EGY KONTROLLERT

A különböző platformok közötti harc még nem dőlt el (és egy darabig feltehetően még nem is fog), így aztán nem árt megkezdeni a különböző játékleveleket aktív közönségének összehozását. Persze nem az együtt söröző/kóllázó PC-s és Xboxos srácok megható víziója miatt érdekes a téma, hanem éppen azért, mert az ő egymás elleni játékok egy új, közös fogyasztói szubkultúrát hozhat létre. A megoldás látszólag egyszerű: vegyünk néhány játékot, melyek PC-n és a konzolon egyaránt megjelentek,

majd megfelelő optimalizálást követően hozzunk létre közös szervereket, ahol a fiatalok cafatokra szedhetik egymást békében, egyetértésben. A dolgot propagáljuk rendezvényekkel, weboldalon, fórumokon, hívjuk ki a legjobb konzolost a legjobb PC-s ellen – magyarul kovácsoljunk hasznát az egyes platformok felhasználói között tapasztalható esetleges ellentétekből. Lényegében egy egyszerű technikai feltétel szabott gátat az egyébként roppant szimpatikus elképzelésnek: egér ellen nem fegyver a kontrollert.

WEAPON OF CHOICE

A joystick tudvalevően már a commodore-os időkben is tökéletesen alkalmatlan volt az *ACE*-n és a *Prince of Persia*-n kívül bármiféle interaktív alkalmazás irányítására, beleértve azokat a rosszlemélkű erotikus játékokat is, ahol mindössze néhány látványos mozdulat ritmusos ismételtetése lett volna a cél. A modern kontrollereken persze már nem az a régi, primitív joystick van, amivel Béres Ferenc általános iskolás haverom úgy játszott, mintha folyamatosan oda akarná adni valamelyik mellette ülőnek. Ezek érzékenyebb, állóképesebb, analóg darabok, melyek a kitérés mértékének megfelelő sebességgel képesek mozgatni





A Sam & Max remake lesz a bizonyítéka a sorozatjátékok életképességének?

az általunk irányított karaktert. Csak-hogy egy elsőszemélyű akciójáték közben jóval finomabb mozdulatokra van szükségünk annál, mint az általa biztosított fél centi, és ebben a tekintetben az asztalra helyezett egér megkérdőjelezhetetlen előnyt élvez. Nem pusztán arról van szó, hogy egy egér–billentyűzet kombinációt könnyebb megszokni, mint a kontrolpdal történő irányítást, hanem arról is, hogy a profi PC-s játék szintje tulajdonképpen elérhetetlen egy ilyen irányító eszközzel.

AZ EGÉR EREJE

Ennek megértéséhez egy egyszerű tény: a legjobb FPS-játékosok többsége – a hiedelmekkel ellentétben – az egér érzékenységét alacsonyra állítja, vagyis a kép nagyobb kézmozdulatokra is viszonylag kis mértékben változik. Ez segíti elő, hogy kellően gyorsan reagálva kifejezetten pontos lövéseket adjunk le, még ha szélesebb mozdulatokat is kell tennünk. Ezzel szemben, ha a kontroller miniatűr joystickjének érzékenységét magasra állítjuk, akkor a kis kitérés miatt szinte lehetetlen nagy sebességgel fordulni, és így megtalálni a célt. A tapasztalat pedig igazolja ezt a fejtegetést, hiszen a gyakorlat azt mutatja, hogy a közös akciózások alkalmával a PC-s gamerek könnyedén felülkerekednek Xboxos vetélytársaikon.

EPISODIC CONTENT – FOLYTATÁSA KÖVETKEZIK?

Szögezzünk le valamit: a televíziókban új életre kelték a sorozatok. Nemcsak azért mondható ez, mert rettentő sokan nézik őket, hanem azért is, mert hatalmas előrelépés történt színvonal tekintetében is a Dallas és a Szomszédok óta. Régen volt már, hogy Csűrös Karola az esti film előtt még jól levonta a konzekvenciát. Az új, igényes sorozatokat a szakma értékeli, az emberek szeretik, mindenki örül. Miért ne lehetne átmenteni ezt

a játékparba is? Ha az első legyintés után jobban megrágnuk a dolgot, nem tűnik akkora butaságnak. Végül is, ha megépítettek egy világot, megalkották a karaktereket, elkészítették a grafikai motort, akkor miért ne lehetne azt rövidebb epizódokkal, ámde nagyobb gyakorisággal a közönség elé tárni úgy, hogy miután a gyerekek végigtolták az egyiket, izgatottan várhassák a történet következő hónapokban érkező folytatását.

MIÉRT JÓ? MIÉRT, JÓ?

A módszer előnyei között – a teljesség igénye nélkül – megemlíthetnénk az alacsonyabb előállítási költséget, ezzel együtt a kiadó kisebb kockázata-

tát, a folyamatos fejlődési lehetőséget az előző epizódok hibáihoz képest, vagy a rövidebb fejlesztési időt. Akkor mégis miért nem működik? Miért nem ez a jövő? Tekintsük át a legfontosabb tényezőket! Először is a rövidebb epizódok ára nem marad el egy átlagos kiegészítő lemeztől, így a rajongó néhány rész megvásárlását követően már valószínűleg jóval több pénzt dobott ki, mint amennyibe egy hagyományos, egyrészes játék kerül. Másrészt, ha egy alkotás folytatása nem kifizetődő, akkor a készítők kénytelenek lesznek elvágni az egész sztorit akár a közepén, ezzel gyakorlatilag cserbenhagyva mindenkit, aki komoly pénzeket fizetett a korábbi részek megvásárlásáért.

HÁLÓBA GABALYODVA

Manapság talán egyre erőltetettebbé váló, de jelentős kifogás az internetelés kritériuma. Bár a tendenciák szerint hamarosan szinte senkinek nem jelent majd gondot, hogy letöltse a játékokat, de a bolti árusítás hiánya miatt előfordulhat, hogy sokaknak várniuk kell addig, míg az egész sztori egyben megjelenik a boltokban (ha megjelenik egyáltalán, ugyebár). Nem feledkezhetünk meg arról sem, hogy a fél, vagy egy esztendőnként kiadott részek közt eltelt időben elképesztő sebességgel amortizálódik a grafikai motor is, így könnyen lehet, hogy annak fejlesztgetése egy idő után már nem lesz elégséges, és hatalmas pénzekért ugyanúgy új engine-t kell majd gyártani, mint egy teljesen új játék esetében. De nézzük inkább, mit mutat a gyakorlat! A '98-as *Wing Commander*:

FÉNYEK AZ ARCODBAN



Érdekes és egyelőre eldöntetlen a helyzete annak a kezdeményezésnek, melyet a Philips igyekszik egyre inkább a köztudatba vésni. Az Ambient tulajdonképpen azt az elképzelést próbálja megvalósítani, hogy nemcsak a hang jöhet különböző irányokból, hanem a fény is. A színek így gyakorlatilag a megjelenítőn kívülre is vetülnek, az aktuális kép atmoszférájához igazítva ezzel az asztal vagy a falak árnyalatát. Kihasználva azt, hogy az effajta technikai újdonságokkal kapcsolatos innovációra a játékpiac meglehetősen fogékony, nemcsak nagyképernyős televízióknál tették elérhetővé a képernyőn kívüli fényeffektusokat, hanem a PC-s játékos közönség számára is, akiknek külön szettekben kínálják a szokatlan élményt biztosító rendszereiket.

Secret Ops próbálkozás még feltehetően technikai korlátok miatt bukott be, hiszen a 120 megás epizódokat 56k-s modemmel letölteni nem volt kellemes időtöltés. A *Kuma Dinohunters-e* ezzel szemben 9 részt is megélt (egy és többjátékos részekkel együttvéve), aztán a Valve úgy gondolta, hogy érdemes egy komolyabb játékkal is megpróbálni mindezt, és belefogott a *Sin* és a *Half-Life* epizodikussá tételébe.

HIBÁK SOROZATA

A tények: a Ritual által készített *Sin* első epizódja 2006 májusában jelent meg, és bár a második részt (az eredeti félévénkénti beosztásnak megfelelően) az év negyedik negyedévére tervezték, a mai napig nem jött ki. Persze a *Sin* esetében a cég felvásárlásával kapcsolatos események is közrejátszottak. A *Half-Life 2* epizódjainak sorsa sem zökkenőmentes, miután az első rész tavaly nyári megjelenését követően a decemberre tervezett folytatás majdnem egyéves csúszással, épp csak a mostani lapzártánk előtt válik elérhetővé. Sokatmondó tény továbbá, hogy a Valve (amely a nyilatkozatok alapján egyre több szkepticizmust mutat a saját maga által feltámasztott sorozatjáték-mechanizmus iránt) mindannyiunk számára jól ismert, különleges konstrukciókat dolgozott ki a második epizód értékesítésére. Az sem kizárt, hogy már ők maguk sem bíznak a sikerben, s ezért a sok ajándék a „narancs dobozban”. Természetesen mindez nem jelenti még, hogy ez a fajta megoldás kudarcra lenne ítélve, hiszen látunk jó példát is. A *Sam & Max* újjáélesztett karakterei meglehetősen szép sikereket arattak az első szezonnal, mely ez év tavaszán ért véget, és amely igenis tudta tartani a havi megjelenési dátumokat. Be is jelentették még a nyár elején, hogy érkezik a második sorozat, mely, ha nem is festi sokkal szebbre általánosan az

epizodikus megjelenési rendszer jövőjét, de egyértelműen jelzi, hogy bizonyos műfajok esetében talán mégis ez lehet a jövő megoldása.

AGEIA PHYSX - ROBBANÁSOK A JÖVŐBŐL

Nemrég, egy, a szerkesztőségben lefolytatott vita kapcsán szóba került a 3D-gyorsítókártyák szépemlékű belépése a számítástechnikába (konkrétan a játékok világába), mely erősen emlékeztet a mostani helyzetre az Ageia PhysX-szel. Mint tudjuk, az eredetileg NovodeX SDK néven ismert cég kifejlesztett egy különleges fizikai motort, mely egyrészt az általuk gyártott PCI-os kártyára épített PPU (vagyis fizikai számításokat végző egység) segítségével könnyíti a fizikai interakciókkal kapcsolatos számításokat, másrészt pedig látványosabb effektusok létrehozását teszi lehetővé. Ráadásul tökéletesen alkalmas arra, hogy a jövőbeli játékfejlesztőket megkímélje a fizikai engine megalkotásának időigényes folyamatától. A technológiába vetett bizalom eleinte erősnek tűnt, és nemcsak a fejlesztők, de a játékosok oldaláról is.

SZEGÉNY EMBERT AZ AGEIA IS...

Az Ageia különböző kivitelezőkkel közösen gyártott PCI-os kártyáját a gameerek vásárolgatták, aztán rövi-

desen kiderült, hogy nem hoz akkora változást sem teljesítményben, sem pedig vizuálisan, amelyért érdemes lenne tulajdonképpen egy újabb grafikus kártya árát a gépiükre költeni. Az, hogy a hihetetlen népszerű Unreal 3 motor is támogatja, ma már nem hatja meg az elszántabbakat sem, és az a tény, hogy a hírek szerint néhány év múlva már a grafikus kártyákra integrált fizikai gyorsító egységet szerelnek, szintén nem kedvez az eladásoknak. A teljes képhez azonban hozzátartozik, hogy a cég nem is ebből tartja el magát, sokkal inkább magának a technológiának a jogdíjaiból, melyért már a Sony is fizet a Playstation 3 után. A PhysX-et belefoglalni tehát jelen összeállításunkba, kissé sántít. A megfogalmazás talán akkor lenne pontos, ha kifejezetten a kártyájukat sorolnánk a be nem vált projektek közé. **GS**



Az Ageia nem PhysX kártyáiból, hanem a technológia jogdíjaiból fog megélni

COMMAND & CONQUER 3: KANE'S WRATH

Visszatér a C&C-saga egyik legérdekesebb főgonosza, Kane.

//ashe



RÖVIDEN

A Generals-féle kitérő után a C&C3 újra a régi koncepcióval lett sikeres, úgyhogy menetrendszerűen érkeznek az első kiegészítők is.

MIÉRT SZERETJÜK

Aki valaha is játszott már C&C-epizódokkal, az epekedve várja Kane és a régi egységek feltűnését.

KIADÓ EA Games FEJLESZTŐ EA LA KORÁBBI JÁTÉKAIK

C&C: *Tiberian Sun* – 70% GS1999_10
Emperor: Battle for Dune – 87% GS2001_08
C&C: *Generals* – 85% GS2003_02
LoTR: *Battle for Middle Earth 2* – 91% GS2003_02

MEGJELENÉS

2008. tavasz

KIHÍVÓK

Age of Empires 3: The Asian Dynasties
2007. október
Codename: Panzers Cold War
2007. november
Starcraft 2 2008. vége

A **COMMAND & CONQUER 12** éves sorozat, az **Electronic Arts** pedig igyekszik méltón ünnepelni, na és persze még egy kis pénzt kicsikarni belőlünk. Az infoboxban olvashattok az előző részek egyesített kiadásáról, most viszont a nagy sikerű **Command & Conquer 3** első kiegészítője, a **Kane's Wrath** lesz a téma. A *Generals* után ugyebár visszatért a jól megszokott téma, a GDI és a NOD harca a tibérium birtoklásáért, ráadásul ezúttal az idegenek is benéztek a bolygónkra, hogy kiszakítsanak maguknak egy szeletet. Hogy senki se érezze a Kane's Wrath-ot egyszerű leházásnak, arról a fejlesztők számtalan újdonság beépítésével gondoskodtak.

KANE DÜHÖS...

Nem létezik kiegészítő lemez új hadjárat nélkül, ebben az esetben a történet a *Tiberian Sun* és a *Command & Conquer 3* eseményei között játszódik. A harmadik nagy tibériumháborúban többé-kevésbé a már megszokott felek vesznek részt, a legnagyobb meglepetés persze az örült zseni, Kane visszatérése lesz. A sokak által nevésségesnek tartott,

mégis szerethető élő színészes átvezető jelenetekben Joe Kucan személyesíti meg az antihőst, illetve az ígéretek szerint további hírességek is feltűnnek a sztori alakulása folyamán. Arról lehet vitatkozni, mennyire színvonalasak ezek a bejátszások, de mára annyira összeforrtak a *Command & Conquer* névvel, hogy nem is lenne nélkülük teljes a játék. A sztori mód érdekessége viszont nem is annyira az új történet lesz, hanem az, hogy végre teljesen más szemszögből is megtapasztalhatjuk a háború borzalmaikat.

GLOBALIZÁLÓDUNK

A *Command & Conquer* sorozatban eddig mindig csak lokális konfliktusokba csöppentünk bele, azaz nem szólt többről a dolog, minthogy pályáról pályára irtottuk az ellenséget. A legutóbbi részben már volt ugyan minimális menedzmentézés is, de ez kimerült annyiban, hogy esetenként kiválaszthattuk, melyik missziót hajtjuk végre előbb, aminek túl nagy jelentősége nem volt. A *Kane's Wrath*-ban bevezették a Global Conflict játékmódot, ami rögtön új ízt ad a single player csatáknak. Az egészet úgy kell elképzelni, mintha Rizikót játszanánk.

Lenyomjuk kicsit az ingatlanárakat



Az a zöld valami nekünk kell, akármilyen legyen!



i Az Electronic Arts nemrég jelentette be, hogy a sorozat 12. születésnapja alkalmából piacra dobják a *Command & Conquer Saga*-t. A csomag a franchise alatt valaha megjelent összes játékot tartalmazni fogja, gyűjtőknek tehát nagy fogás lehet.

Békés szombat délutáni balhé az unalmas meccs után



És akkor a megváltók kísértáltak a fényből...



„Ha a játékmenet kerül szóba, a legfontosabb újítás a Global Domination mód bevezetése.” – Mike Verdu, vezető tervező, EA LA

GONOSZKODUNK

Kane visszavág



Kane, a *Command & Conquer* sorozat legkirályabb főgonosza legalább 130 éves, abból ítélve, hogy a *Red Alert* 1950 környéki, és a *Tiberium Wars* 2047-es eseményeiben is aktívan részt vett. Először Sztálin tanácsadójaként ismerhettük meg a szinte már legendává vált élő színészes átvezető jelenetekből, majd pedig a Nod testvériség vezetője lett. Aktív szerepet vállalt a tiberium felhasználási módjainak kidolgozásában, és több jelentős fejlesztés is az ő nevéhez fűződik. Kane mára büszke birtokosa a GDI körözési lista első helyének, na és persze a játékosok nagy kedvencévé is vált...

A planéta több kisebb területre van osztva, a végső cél pedig természetesen a totális világalalom elérése. A kerületek mindegyikének több szempontból is nagy stratégiai jelentősége van: birtoklójuk egyrészt különféle bónuszokat kap, továbbá egy jó pozíció elfoglalásával komoly előnyöket csíkarhatunk ki. Az új játékmód mind a single, mind a multis részben nagy szerepet kap, és nem kell mondanunk, hogy mennyire feldobja majd a sima csatákat. Végre nemcsak a bázisépítéssel, egységmenedzsmenttel kell variálni, hanem globálisan is átláthatjuk a háborút, ami sokkal több lehetőséget ad a kezünkbe. Ha például egy különösen erős ellenféllel állunk szemben, szépen lassan bekeríthetjük, hogy aztán több irányból támadva morzsoljuk fel az erőit. Nos, véleményem szerint pont valami ilyesmi hiányzott a sorozatból, az évek óta alapjaiban változatlan koncepcióra ráfért már némi vérfrissítés.

HARCOSOK KLUBJA

Na de mi a helyzet az új frakciókkal, egységekkel? Kicsit úgy áll most a dolog, mint a mesében: kapunk is új frakciót, meg nem is. Új, az eddigiektől élesen elkülönülő játszható oldal ugyan nem lesz a kiegészítőben, helyette azonban egészen érdekes megoldást ismerhetünk meg. A GDI, a NOD és az Alienek is két-két alfrakcióval bővültek, amelyek hovatartozása ugyan megegyezik a régebben ismertebbekkel, azonban világnézetük, céljaik akár teljesen mások is lehetnek. A GDI egyik új alakulata például teljesen vallásos, és nem törekszik megátalkodottan a NOD és az idegenek megsemmisítésére, mert véleményük szerint az egész emberiség bűnössé vált a tiberiumháborúban. Az új feleknek természetesen új egységek, fejlesztések járnak,

bár ez is csak félig-meddig valósult meg. Sokak örömeire ugyanis tisztelétét teszi néhány régi klasszikus unit, a fejlesztők ezen a téren abszolút a rajongók véleményét tartották szem előtt. A legnagyobb visszatérőként talán a légpárnás járművek és a robottestbe öltöztetett katonák említhetők, de vannak itt azért új ötletek is jócskán. Egy bizonyos egységet például akár az ellenség bázisának közepén is erőddé alakíthatunk, illetve kapunk egy légi szállítóeszközt is, aminek fedélzetéről a gyalogosok bármire tüzet nyithatnak. Az újdonságok nyilván itt még nem érnek véget, lesz még pár meglepetés a megjelenésig.

ÖSSZEVISSZA HONFOGLALÁS

És akkor foglaljuk össze néhány szóban, mit várhatunk még. Az említett ficsörök mindegyike szerepelni fog például a multiplayer-módban is, úgyhogy a csapatok várhatóan még pörgősebbek és izgalmasabbak lesznek. Az EA igyekszik még jobban kiszélesíteni a lehetőségeket, a hivatalos oldal ranglistái mellett mindenféle versenyeket és egyéb eseményeket ígérnek, de ezzel kapcsolatban egyelőre nagy a titkolózás. A képekre pillantva az is látszik, hogy a grafikán is finomítottak kicsit – túl nagy változás nyilván nem várható, de az új és visszatérő egységek kidolgozása nagyon profi lett. A legfontosabb persze nyilván a nagy kedvenc, Kane szereplése, illetve a 6 új alfrakció és a *Global Domination* játékmód bevezetése – a *Kane's Wrath* várhatóan sokkal több lesz egy egyszerű kiegészítőnél. **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

A www.gamestar.hu oldalon a kapcsolódó hírekért, letöltésekért, írd be a gyorslink sávba:

2230



Fabulon a bőre őre!

CONDEMNED 2

Ethan Thomas ismét megosztja velünk kedvenc rémálmaikat.

//Bad Sector

RÖVIDEN

First person verekedős és lövöldözős játék, amelyben egy kibukott és teljesen bekattant FBI-ügynökkel kell rémálomszerű pályákon keresztülverekednünk magunkat.

MIÉRT SZERETJÜK

A Condemned 2-ben mindent a duplájára emelnek: kétszer annyi para, vér és brutalitás, mint az előző részben, de az irányítás is érdekesebb, komplexebb lesz.

KIADÓ Sega FEJLESZTŐ Monolith KORÁBBI JÁTÉKAIK

Aliens vs. Predator 2
90% - GS2001_12
No One Lives Forever 2
86% - GS2002_11
F.E.A.R. - 90% GS2005_10
Condemned Criminal Origins
86% - GS2006_05

MEGJELÉNÉS

2008 eleje

KIHÍVÓK

Clive Barker's Jericho 2007. október 23.
Dead Rising 2007. vége

SZEGÉNY ETHAN THOMAS egy évvel a *Condemned* borzalmas eseményei után sem talált nyugalmat. Az FBI-tól két-tős lábbal rúgták ki, miután nem bírta kontrollálni őrjöngő dühét, amikor bárki megtámadta vagy megsértette: ilyenkor az illetőt véresre verte. A volt ügynök azóta darabokra hullott élete miatti depresszióját alkoholba próbálta fojtani – természetesen sikertelenül. „Ennél már nem is lehet rosszabb...” – gondolta Ethan. Pedig de. Egy napon találkozik egy különös figurával, aki nem egyszerűséggel fejbe veri egy téglával. Innen kezdődik Ethan újabb pokoljárása...

„NÉZD, APA, MÁR KUNGFUZNI IS TUDOK!”

A *Condemned* folytatásánál a Monolith persze még több „vért és könnyeket” ígér, azonban számunkra sokkal érdekesebb, hogy magát a harcrendszert is kibővítették, amely fejlesztők saját bevallása szerint is egy idő után eléggé önismétlő volt. Most összesen négyféle módon verhetjük véresre a ránk támadó rémeket. A kéziharcnál üthetünk, rúghatunk vagy akár meg is ragadhatjuk az ellenfeleinket, hogy a nyakukat kitekerve egy

egészséges recsenéssel vessünk véget életüknek. Azonban ez még mind semmi: sokkal kreatívabban is használhatjuk a környezetünket majd ellenfeleink péppé verésére. Ha például valakit hátul-

ról megragadunk, akkor a fejét a falnak vagy akár egy televíziónak is verhetjük, de le is lökhetjük a földre, és a nyakára vagy a hátára taposva eltörhetjük a gerincét. Kedves, ugye?

NEM MESE EZ, GYERMEK...

A *Condemned 2* „Mature”

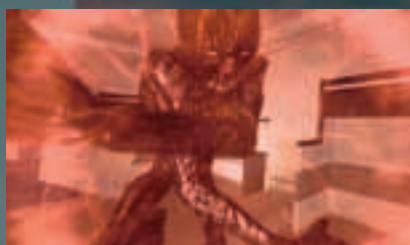


A *Manhunt 2* kálváriája után érdekes kérdés, hogy vajon nem kerülhet-e hasonló helyzetbe a *Condemned 2* a játékban található brutalitása miatt? Sega – hasonlóan a *Manhunt 2*-höz – szintén Mature, tehát csak 16 éven felülieknek besorolással akarja forgalmazni a játékot, vagyis az Adults Only besorolást ők is el akarják kerülni. Miután a *Manhunt 2*-ből csak egy cenzúrázott verzió került a boltokba, illetve Nagy-Britanniában még ezt is betiltották, elképzelhető, hogy *Condemned 2* ügyben is hallunk még a cenzorok „dohogásából”...

i Az előző részben Ethan Thomas hangja nem más volt, mint Greg Gruenberg, a Heroes sorozat közismert sztárja. Bár szívesen elvállalta volna a folytatást, a készítők úgy érezték, hogy túlságosan is „kedves fickó” erre a szerepre, ezért egy mélyebb és „kiéltebb” hangú (egyelőre ismeretlen) színészt keresnek Ethan hangjához.



Öreg, te összekevertél engem a Pedigre Pal eledeleddel!



Ne sírj papa, visszajön a mütér...



„A Manhunt 2 botrány után valóban beszéltünk róla, hogy kiveszünk egyet s mást, de végül minden maradt a régiben.”
David Hasle, Monolith, producer

„SZENESLAPÁTTAL VEREM SZÉT A FEJED, TEEEEE!”

Persze a két kezünkön kívül különféle fegyvereket is a kezünkbe vehetünk. Mint az előző részben, most is azt tudjuk használni, amit csak találunk és a kezünk ügyébe akad: szöges deszka, vascső, kalapács vagy téglá. Jópofa újítás, hogy már távolról az ellenfélre hajthatjuk a fegyvereinket, akár a lábukra is, ettől összecskulanak, és közvetlen közelükbe érve agyonverhetjük őket.

Természetesen a tűzfegyverek sem hiányoznak, azonban – csakúgy, mint az előző részben – ezeknek továbbra sem lesz túl nagy jelentőségük, lévén elég kevés löszert fogunk találni és a lényeg amúgy is a közelharcon lesz.

A fegyverekkel, sőt akár a kézitusával vagy a védekező mozdulatokkal is különböző kombókat hajthatunk végre, amelyek segítségével még jobban növelhetjük a kiosztott fájdalomt. Talán így leírva ez egész nem is hangzik túl durvának, de higgyétek el: ez a játék nem gyenge idegzetűeknek készült...

EBBEN A VÁROSBAN VALAMI NEM STIMMEL...

Persze az erőszak most sem öncélú, a sztori ugyanis sokkal inkább kidolgo-

zott, mint az első Condemned-ben – inkább a F.E.A.R.-hez mérhető. Miután az idegen fejbe verte hősünket, egy furcsa városban ébredünk, ahol valami nem egészen kóser (hanem tréflí? - ender). A levegőben katonai helikopterek cikáznak fel-alá és az utcák teljesen elhagyatottak, kivéve azokat a beteges külsejű örülteket, akik azonnal rád támadnak, ahogy meglátnak. Első feladatunk is egészen meglepő: egy tévékészüléket és hozzá egy antennát kell találnunk, amely segítségével furcsa híreket hallhatunk, és így beszélhetünk majd személyesen egy rejtélyes figurával is. Még háttorzongatóbb azonban, hogy mindent ragadós szurokszerű anyag borít, még a ránk támadó lényeket is, akik ebből a sárból másznak elő, hogy kibelegessék hősünket.

HELYSZÍNELÜNK

Első hallásra úgy tűnik, hogy ex-FBI-ügynökünk nyomozóképességei kevésbé lesznek kihasználva, nem igaz? Szerencsére ez közel sem lesz így: a Monolith épphogy sokkal jobban kidolgozza a játék „helyszínelős” részét, amikor bizonyítékokat kell gyűjtenünk és elemeznünk. Az új rendszer sokkal inkább a logikai analízisre épít: ha-

sonló következtetéseket vonhatunk le, mint a CSI-sorozatban. Ha például találunk egy hullát egy elhagyatott szállodában, akinek a kezében egy rendőreljévény van, akkor először is neked kell meghatároznod a holttest nemét és korát (idős férfi, fiatal nő stb.), illetve a jelvényen látható számot. Amikor megvannak az adatok, akkor átküldöd analízisre, és „társad” (aki még nem tudjuk, pontosan ki lesz...) ki fogja deríteni, ki az illető.

Emellett pedig az összes olyan hagyományos helyszínelős eszközt is használni fogjuk, amely már ismerős az előző részből, mint például az ujjlenyomatokat vagy az eltüntetett vért felderítő vegyszereket.

„AZ ELSŐ SZABÁLY: NEM BESZÉLSZ A HOBO FIGHT CLUBRÓL!” (OOPS...)

A játékban megtalálható lesz majd egy külön „instant action” mód is, amelyet elindítva azonnal verekedhetünk és ölhetünk. Az még nem világos, hogy ez külön pályákat jelent majd, vagy csak az alapjátékot egyszerűsíti le nonstop öldöklésre.

Sokkal nagyobb poén a multiplayer, amelyben egy igazi „hobó harcosok

klubja” részesei lehetünk a háromjátékos összecsapások bármelyikében (1v1, 1v2, 2v2, 2v3, 3v3 stb.). Addig kell verekednünk, ameddig életben maradunk és eredményességünket az online táblán is honorálja a játék. Külön jutalmazza a játék azokat, akik már befejezték egy szintet a szingli részben: ilyenkor az új fegyverek és ellenségtípusok is kilocolódnak.

SIKERRE ÍTÉLTETVE?

A sok újdonságnak köszönhetően a Condemned 2 az első részénél is nagyobb favorit lehet a darkos, brutális, kegyetlen játékok kedvelői között. Bár hallottunk korábban olyan híreket, hogy esetleg kicsit visszavettek volna az erőszakos, véres részekből, de mint utóbb kiderült, ez csak a cenzoroknak szóló parasztvakítás volt. Ha pedig már a „parasztokról” és a „vakításról” van szó: ugye mindannyian hasonlóképpen gondolkozunk a cenzor urakról? **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

A www.gamestar.hu oldalon a kapcsolódó hírekért, letöltésekért, írd be a gyorslink sávba:

2115

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:
képgaléria

BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

A tesók újra fegyverben járják a pokol országútját. //Duncan

RÖVIDEN

A Brothers in Arms harmadik epizódja a II. világháború legvégén játszódik, és továbbra is az eddigi sajátos, taktikai akciójátékmenetre számíthatunk.

MIÉRT SZERETJÜK

A szokásos témájú akció FPS-eket kiegészíti egy jól sikerült taktikai megoldással, ráadásul új grafikai motorja is lesz.

KIADÓ

Ubisoft

GEJLESZTŐ Gearbox Software

KORÁBBI JÁTÉKAIK

Half Life: Opposing Force

90% GS2000_01

Tony Hawk's Pro Skater 3

91% GS2002_05

Brothers in Arms

88 % GS2005_10

MEGJELENÉS

2008 eleje

A BROTHERS IN ARMS ELSŐ része jobban felkavarta a második világháborús játékok penészesre unalmasodó iparát, mint Fekete Páló a magyar könnyűzene állóvizét. Az első személyű akciójátékok évek óta nem szóltak másról, mint a német katonák nagy tömegű semlegesítéséről, és a folyamatos visszautalgatásról a Ryan közlegény megmentésének néhány kultikus jelenetére. Több száz kitudtintésnyi hőstettet hajtottunk végre, ellenséges ezredeket pusztítottunk el egymagunk, miközben bajtársaink úgy hullottak, hogy a nevüket sem tudtuk megjegyezni. Ebbe a közegbe érkezett meg a *Brothers in Arms* körülbelül két esztendővel ezelőtt. A Gearbox játéka elsősorban abban jelentett újdonságot, hogy a korábbi sikerprodukcióknál (például a *Call of Duty*-nál vagy a *Medal of Honor*-nál) sokkal valóságosabban tudta ábrázolni az egyes katonák jelentőségét mind a harcérték szempontjából, mind emberileg. Természetesen itt is tucatszám gyilkoltuk a németeket minden pályán, azonban hihetetlenül fontossá váltak a társaink, akiknek épességére sokszor legalább olyan óvatosan vigyáztunk, mint saját magunkra. Ennek

az élménynek eléréséhez a fejlesztők tulajdonképpen nem csináltak semmi mást, mint becsatolták az egyre inkább unalmassá váló FPS-játékmenetbe a taktikai elemeket. Kicsiny alakulatunkból egy kiválóan megkoreografált parancsadási rendszer segítségével kovácsolhattunk valódi harci fegyvert, és az élményt fokozta a könnyen elsajátítható, mégis roppant hatékony és szórakoztató irányítás. Az elsőre kissé komplexnek tűnő játék vezérlése könnyen elsajátítható volt, a végtermék pedig kellemesen ötvözta az egyéni akciózást az ésszerű, gondolkodós hadviselés megjelenítésével. Ezek alapján tehát nem tűnt indokoltnak, hogy a bevált recepten bármiben is komolyan változtassanak, és néhány pozitív korrekciótól, valamint számos beépített újdonságtól eltekintve meg is fogadták a régi mondást. A most érkező történet is egy az egyben az előzmények folytatása. Matt Bakert és csapatát irányítva ismét a 101. ejtőernyős század küldetéseit kísérhetjük végig, ezúttal az Operation Market Garden, vagyis a háború egyik utolsó és egyben egyik legnagyobb hadmozdulatának sikerre vitelén fáradozva. A szövetségesek számára ez egy, a háború gyors befejezésére

Még egyszer, srácok, tehát a terv: amerikai katonáknak álcázzuk magunkat



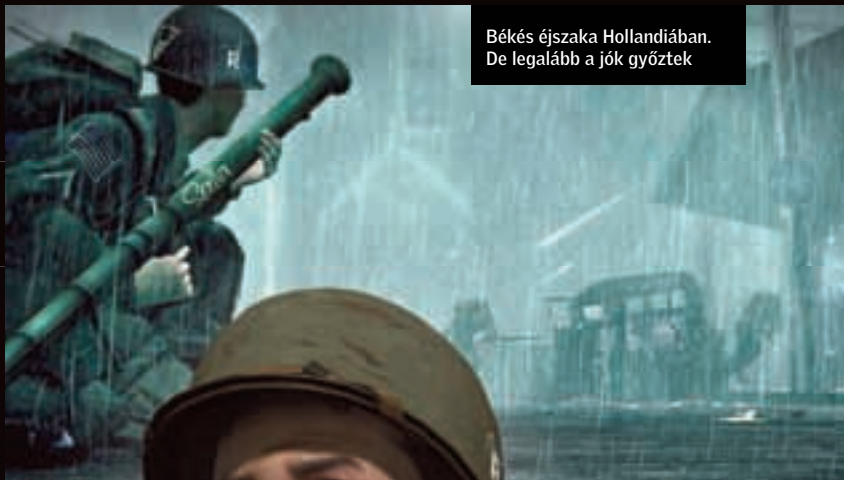
KIHÍVÓK

Call of Duty 4: Modern Warfare
2007. november
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising
2008.



Végre itt a sokat sírt hasalás. Bár a játékban minden vackot használhatunk fedezéknek, amit nem visz át a golyó, ha már nincs más választás, katonáink földre vetik magukat, ezzel is kisebb célpontot nyújtva az ellenségnek

i A Market Garden-haditervet a valóságban Bernard Montgomery dolgozta ki, és a lényege az volt, hogy ejtőernyős alakulatokkal elfoglalják a megszállt Hollandia kulcsfontosságú hídjait, mielőtt néhány fontos ponton szárazföldi áttörést hajtanak végre. A próbálkozás kudarcba fulladt, mert a brit kirendelt hadosztály késve érkezett a csapdába esett I. Brit Légi Deszantos század megsegítésére, amely így hősiesség után megsemmisült.



Békés éjszaka Hollandiában.
De legalább a jók győztek

irányuló, nagy volumenű akció volt azzal a céllal, hogy nagy erejű előnyomulással véglegesen megtörjék az ellenséges haderót. Csakhogy a hihetetlen kitarással az utolsó lőszerig harcoló német csapatok géppuskatűzében a kíméletlen harcok a vártnál is több áldozatot követeltek, és a végkimenetel sem úgy alakult, ahogy azt a támadók előzetesen elképzelték volna.

TESTVÉREK (ÚJRA) FEGYVERBEN

A Hell's Highway tehát praktikus öröklé a korábbiakban is kiválóan működő harcrendszert, az irányítást, és első ránézésre a megszépült grafikán kívül nem is nagyon mutat különbséget az előzőekhez képest. Maradnak a kézjelek, a jól ismert terepharcok a sövények között, vagy éppen az utcai küzdelmek háztól házig. Társainkkal kézjelek segítségével és parancsszavakkal kommunikálunk, az animációk kiválóak, és az opcionális segítőindikátorok is a helyükön vannak, ott, ahol hagyták őket. A koordináta rendszerét azonban nem könnyíti meg a tény, hogy a háborús hőstetteiért kitüntetett Bakernek immár három raj áll a rendelkezésére. A két rohamosztagunk mellett a küldetéstől függően kaphatunk még géppuskás osztagot, bazookás, mortaros különítményt, vagy esetleg rádióst, akinek a segítségével az ellenséges állásokra hívhatunk tüzérségi támogatást. A készítőik szerint ez nagyon pozitív hatással lesz a játékmenetre is. Mivel az első résszel kapcsolatos legtöbb kritika éppen a miatt érte a BiA-t, hogy túlságosan egyszerű az állandóan használt bekerítős taktika, ezért a lehetőségek tárházát megnyitva új egységeket tekinthetjük egyfajta megoldási kísérletnek is. A készítőik szerint ugyanis a nagyobb csapat és az új alakulatok rendkívül kitérítik a majdani mozgásterünket. Géppuskaállításunkat egy stratégiai fontos pontra elhelyezve, például folyamatosan tűz alatt tarthatjuk

az ellenséges állásokat, ezzel kiválóan fedezve egységünk többi részét. A gránátvetővel jól védett helyekről kifüstölhetünk akár nagyobb létszámú ellenséges erőket is, a páncélöklő pedig rendkívül hatékony eszköze az ellenséges fedezékek megsemmisítésének. A nagy kaliberű lövegek ontotta tüzérségi támogatás főleg a durván beásott ellenség vagy a nagy arányú túlerő esetén lehet életmentő. Nem nagy vakmerőség tehát kijelenteni, hogy e harci eszközök kombinációjával az előző részben látottakon jóval túlmutató játékélményre számíthatunk. Kiemelt szerepe lesz a környezet rombolhatóságának, amely természetesen érint minden, potenciálisan fedezéként használható alkatotosságot, a bunkerektől a homokzsákokig. A kiválóan megtervezett fizikai motornak hála, pedig elképesztően realiztikus látvánnyal röpködnek szét a kerítésdarabok, és robban a téglafal.

NAGYVILÁG ON

Jelentős változás, hogy az eddigiekhez képest igencsak megnőtt a rendelkezésünkre álló térkép, amelynek pályáit kínos körültekintéssel mintázták a Market Garden valós helyszíneiről. A srácok a Gearboxnál nem kispályáznak, ezúttal is korabeli szemtanúk beszámolóit és az invázió előtti hetekben készült eredeti légi felvételek alapján rekonstruálták a pontos környezetet. Tekintve, hogy a szövetségesek minden részletre kiterjedően, fényképesen dokumentálták a harci cselekményeket, megdöbbentő hitelességgel kapunk vissza minden körülményt. A történelmi hűség mellett azonban a játéktér meghízásának kapcsán is érdemes egy beszédes konkrétumra kitérni: összehasonlításképpen, az előző epizód legnagyobb térképe is mindössze néhány háztömbnyi területet tenne ki a Hell's Highway-ben. Mivel az egyéb FPS-ekhez képest itt sokkal inkább rá vagyunk utalva osztagunk többi tagjára, továbbra

Nemcsak irdatlan tűzerőt, de új taktikai lehetőségeket is tartogat a géppuskás különítmény



is komoly hangulati tényezőt jelent társaink egyénisége, jelleme, melynek megismertetésére lényeges hangsúlyt fektetnek. A karakterek hitelesek, és kínos aprólékossággal lettek megalkotva. Találkozunk például Frankie-vel, a fiatal tartalékoskal, aki a toborzásnál hazudott a koráról csak azért, hogy eljöhessen a háborúba. Velünk lesz Dawson is, aki – állítása szerint – azért nem hordja a sisakját, mert zavarja a célzásban, és Jasper (ő már a korábbi részekből is ismerős lehet), aki szeretett páncéloklét Stellának nevezte el. Mivel folyamatosan interakcióban vagyunk bajtársainkkal, a kalandja-

ink során ismerjük meg őket igazán mélyen.

CSAK A FEJÉT, HOGY MEG NE SÁNTULJON!

Persze a színvonalas intermezzók mit sem érnek, ha akció közben bajtársaink tökéletes debil módjára lófrálnak el a pályán, és rendre homlokon lövetik magukat. Így aztán újragondolásra kerül a mesterséges intelligencia is, amelyben négy éberségi szintet különböztetnek meg. A leglanyhább állapotban srácaink vállra vetett puskával csevegnek (vagy akár mi magunk beszélgethetünk velük), míg az ellenség ugyanekkor tisztogatja a fegyverét, se-

Gyerünk, gyerekek! Őköl! Őköl!





Repülárepüla...Baker



„A Market Garden-haditerv olyan volt, mint a Birodalom visszavág. Nem végződött jól a jó fiúk számára.” – Randy Pitchford Elnök, Gearbox Software

reli a kutyújeit, vagy éppen eszik. A második szint a járóözés, ilyenkor a fegyvert már kibiztosítva, tüzelésre készen fogják, mint aki ellenséget szagolt.

A lopakodás „üzem módban” a katonák a lehető legcsendesebben haladnak, és már felkészülnek egy esetleges tűzharcra. Ilyenkor kizárólag akkor kezdenek el tüzelni, ha parancsot kapnak rá, ha lövés érte őket, vagy ha mi magunk nyitunk tüzet. Így csendben, észrevétlenül keríthetünk be nagyobb német egységeket is, hogy aztán precízen lemészároljuk őket. A negyedik, a harci állapotban a srácok már kizárólag a fegyveres harcra összpontosítanak. Érdekesség, hogy katonáinknak még a fejmozgása is a feszültségi foknak megfelelő. Alapállapotban még ránk néznek, ha közel megyünk, sőt beszédben is elegyedhetünk velük. Ha már nagyobb a riadószint, akkor csak egy pillanatra figyelnek ránk, rögtön visszafordulnak és fürkészik tovább a tájat, ha pedig teljes a készültség, akkor már ránk sem hederítenek, csakis a parancsokra reagálnak. A mesterséges intelligencia nemcsak a valós környezet könnyebb megteremtése miatt fontos, de praktikus okai is vannak. Társaink például tökéletesen különbséget tudnak majd tenni a különböző típusú és magasságú fedezékek közt, és ennek megfelelően használják is azokat. Csak annyira hajolnak ki, amennyire muszáj, megtámasztják könyöküket az ablakpárkányon vagy a homokzsákon, miközben életszerűen

reagálnak a beérkező ellenséges tűzre is. A veszély intenzitásától függően süllyednek le a fedezék mögött, vagyis ha csak módjával lőnek rájuk, akkor lassan lejjebb csusszannak, de ha orrba-szájba kapják az abrakot, azonnal a földre vetik magukat, és másodpercekig meg sem kísérlik viszonzozni a támadást.

EGY SZEBB VILÁG

Az ideális csatátérhez természetesen nem elég az előbb elmondott megannyi nagyszerűség, kell hozzá még a csodás grafika is, amit – az előző részekhez hasonlóan – most sem kell majd hiányolni. A játék tudvalevően Unreal 3-motorral robot, de annak a Gearbox által kifejezetten erre a játékra optimalizált verzióját használja. A modellek bőrfelülete nem plasztikus hatású, mégis csillog az izzadságtól, és a ruhák anyaga is kifejezetten realisztikus. Az eddig napvilágot látott anyagok alapján a *Hell's Highway* maximálisan kiaknázza a jelenlegi technológia lehetőségeit az effektusok terén is. Nagyszerűek a robbanások, a detonációknak ereje van, és élethűen gomolyog a fekete füst. Sajátos megoldást választottak a belső nézet megalkotásához is. Úgy gondolták, hitelesebb hatása lehet egy olyan variációnak, amelyben először meg-kreálják karakterünket külső nézetből, majd ezt követően helyezik bele a kamerát pontosan a szem látószögébe. Ennek okán az eddigiekhez képest újszerű reflexek is kialakulhatnak, például ha tudni akarjuk,

i A lelkes fejlesztőcsapat munkáját John Antal, az amerikai hadsereg nyugalmazott ezredese is segítette. Napokat és éjszakákat töltöttek együtt a terepen gyakorlatozással, hogy ők maguk is érezzék: mit jelentett akkor katonának lenni. A szakértő egyébként azt ígérte, hogy a játék szinte mindenben olyan lesz, mint a valóság: itt köztetek voltak, kivéve a félelmet. Az – szerencsére – soha nem lesz olyan valóságos, mint az életben.

ÁLLOMÁSOK

Harckészültség a *Hell's Highway*-ben



Pihenő. Általában üresjáratot jelez, azon ritka pillanatokat, amikor épp nem dördül lövés. A katonáink vállra vetett puskával sétálgatnak, beszélgetnek, magatartásuk hűen mintázza a pihenőidejüket töltő bakákét.



Őrjárat. Akkor aktiváljuk, ha ellenséget sejtünk a közelben, de a jelenlétük még nem biztos. A csapatársak ilyenkor Baker mögött sorakoznak, és a kommunikáció itt már kizárólag a feladat teljesítéséről szól.



Lopakodás. Ilyenkor már észleltük az ellenségünket, de ő még nem látott meg bennünket. Katonáink csendben mozognak, és nem is tüzelnek a parancsra. Kiváló a rajtaütések előkészítésére.



Harc. Hagyományos FPS-állapot, az ujjak folyamatosan a ravaszon. Újonnan beépített változtatás, hogy katonáink csak akkor lőnek, ha eltalálták őket, vagy parancsot kaptak a tüzelésre.

BROTHERHOOD MOMENTS

A pillanat öröme



A *Hell's Highway* újdonságai közé tartozik az úgynevezett Brotherhood Moments is. Ez a rokonszenves intermezzo arra szolgál, hogy a bajtársakkal kapcsolatos teljesen életszerű történésekkel tegye még inkább hitelessé a környezetet. Nem csak azokat a beépített, véletlenszerű eseményeket soroljuk ide, mint amikor például valaki elesik, mire a társa odaszalad, hogy felsegítse, vagy éppen valakinek beragad a fegyvere a tűzharc közepén. Ilyen interaktív köztesnek számít az is, amikor egy alkalommal emberünket egy lányról halljuk áradozni, s miután már azt hittük, hogy az otthon maradt barátnőjéről beszél, később egy hasonló bejátszásból kiderül: fegyveréről szónokolt. A párbeszédnek tehát nemcsak kiegészítő érdekességek lesznek, de a játék hangulatát meghatározó, igen fontos részletek.

hány gránátunk van, csak lenézünk az övünkre. Az eredmény kapcsán azonban a kész játékot látva alkothatunk csak biztos véleményt ennek működéséről, már csak azért is, mert az eddig látottak alapján a játék dinamikusan változtatja a közeli külső és a teljesen belső nézetet. Fontos kérdés még az akció közben a képen látható információs panelek ügye is, merthogy ilyenek nem nagyon lesznek. Az élet-halál tűzpárbajok közepette a legtöbb tudnivalót grafikai effektusok jelzik nekünk, így ha egy lövés segítségével kritikusan közel kerülünk a túlvilág kapujához, ezt nem onnan tudjuk meg, hogy ki van írva, hanem onnan, hogy a képernyő vörösen felvillan. Az indikátorok maradtak, bár meglepő lenne, ha nem lehetne őket egyszerűen kikapcsolni, mert amikor egy-egy ilyen segítőalkalmazás aktív, akkor a képernyő jelentős része sokszor élénk színű foltként pompáz. Lesz egyébiránt lassítás is, ami a leglátványosabb megmozdulásokat (előreláthatóan főleg a robbantásokat) fogja követhetőbbé és egyben hatásosabbá tenni. Az eddigi információk értelmében nem manuálisan tudjuk lelassítani az időt, mint a *Max Payne*-ben, hanem az erre érdemesnek tartott munkáknál a gép egészen egyszerűen maga dönt erről. Így ne csodálkozzunk, ha a csata közepén egy gránát detonációját má-

sodpercekig fogjuk a robbanás eredeti sebességének egyhatodával végignézni. Elsőre akár furcsa is lehet, hogy egy második világháborús játékban mit keres ez az opció akkor, amikor éppen a valószerű megjelenítés fontosságáról papolnak nekünk. Csakhogy ebben az esetben cseppet sem megy a realitásérzés rovására a dolog, hiszen a nagyszerű fizikai motornak hála, elképesztően élethű látvány, amint az ellenséges gyalogosok öt-hat métert repülnek kifelé (és felfelé) a fedezék mögül.

ELŐJÁRÓ ÉRKEZIK!

Szerencsére a játékvilágra nem igaz a mozi produkciók kapcsán oly gyakorta hangoztatott kritika, mely szerint a folytatás mindig sötletesebb, erőltetettebb az eredetinel. A *Hell's Highway*-ról eddig hallottak tökéletesen alátámasztják a várakozásunkat, miszerint ezt a filmes bölcsességet szorgos fejlesztők ismét meghazudtolják majd. Egy minden tekintetben az előzőnél kiforrottabb és kifinomultabb játékra van kilátás, pedig már az eredeti sem volt piskóta... **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

A www.gamestar.hu oldalon a kapcsolódó hírekért, letöltésekért, írd be a gyorslink sávba:

1583

Oszt szabad-e locsolni?



The Orange Box®

Half Life



► Öt játék. Egy csomag.

Benne: **Half-Life® 2: Episode Two**, **Team Fortress® 2** és a **Portal™**,
továbbá a **Half-Life® 2** és az **Episode One**



www.pegi.info



PLAYSTATION 3



VALVE



© 2007 Valve Corporation. Minden jog fenntartva. A Valve, a Valve logo, a Half-Life, a Half-Life logo, a Lambda logo, a Team Fortress, a Team Fortress logo, a Portal, a Portal logo, a Source és a Source logo a Valve Corporation védjegyei vagy bejegyzett védjegyei az Egyesült Államokban és / vagy más országokban. Az Electronic Arts, EA és az EA embléma az Electronic Arts Inc. (bejegyzett) védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy egyéb országokban. A Microsoft, Xbox, Xbox 360 és Xbox Live, továbbá az Xbox emblémák a Microsoft cégcsoport védjegyei. A „PlayStation”, „PLAYSTATION” és a „PS” Family emblémák, továbbá a „PSP” a Sony Computer Entertainment Inc. bejegyzett védjegyei. Minden más védjegy birtokosának kizárólagos tulajdona. Az online játékhoz INTERNET KAPCSOLAT szükséges. Az online játék nem minden platformon elérhető. További részletek a csomagoláson.

K GUITAR HERO III

GUITAR HERO III

A konzolos diadalmenet után mi is elmondhatjuk: „We will rock you!”

//Bad Sector

Gitárhős öt sört kér...

RÖVIDEN

A GH-sorozat az egyik legeredetibb és legmókásabb ötlet, ami játékként megszületett: egy igazi arcade „gitárszimulátor”, gitár-„joystickkal” megspékelve!

MIÉRT SZERETJÜK

Ez lesz az egyik legviccesebb „partijáték” PC-re: hatalmas buli lesz gitárbajnokként leradírozni a havert a színpadról.

KIADÓ Activision
FEJLESZTŐ Neversoft (Aspyr konverzió)

KORÁBBI JÁTÉKAIK

Tony Hawk's Pro Skater 4
93% GS2003_07
Tony Hawk's Underground 2
91% GS2004_11
Gun - 83% GS2006_01

MEGJELENÉS

2007. október

KIHÍVÓK

Nincs

KI NE ÁLMODOTT VOLNA ARÓL, hogy az őrzöngő közönség előtt bámulatos gitárszólóival kergesse még inkább az extázisba őket? A hírnév, a siker, a gazdagság talán a legvonzóbb életcélok közé tartoznak, és a legtöbb rockszóltárt ez élte még akkor is, ha legőbbjük egy idő után kikészül az állandó pörgéstől, és végül valamilyen drogélvonókúrán végzi. No de ne szaladjunk ennyire előre és főleg ilyen negatív irányba: a *Guitar Hero* sorozatban a gitárt pengető rockszóltárok sikereit élhetjük át magán a tevékenységen keresztül. Nem kell mást csinálnunk, mint kiállnunk a „színpadra” és elkápráztatnunk a közönséget egy igazi gitárkontrollerrel a kezünkben...

„DE HÁT ÉN NEM TUDOK GITÁROZNI... HÜPP...”

A játékban a különböző dallamoknak adott gombok felelnek meg, amelyeket a megfelelő pillanatban kell lenyomnunk

i Bár PC-n nincs párja a *Guitar Hero*sorozatnak, konzolon már sikerült „rálécitálni”: a *Rock Band* című készülő játékban nemcsak egy gitárt, hanem kettőt, egy dobos és mikrofont is használhatunk majd, így egy teljes bandát is létrehozhatunk a haverokkal együtt!

IGAZI GITÁRHŐSÖK...

... akiket nekünk kell majd lenyomnunk



Két ismert gitárossal is össze kell majd mérnünk tudásunkat a játékban a „boss fight”-ok során. Egyikük Slash, a Guns’N’Roses egykori gitárosa. A hosszú, fekete afrohajú gitáros koncerteken gyakran cilinderben jelent meg, és 1996-ig gitározott a bandában, de aztán összeveszett Axl Rose-zal, saját bandát alapított, azt is otthagyta, pályáját azonban a mai napig nem adta fel: jelenleg a Velvet Revolverben gitározik.

A másik híresség Tom Morello, a Rage Against The Machine és az Audioslave közkedvelt gitárosa. Morello az előbbiben 1991–2001-ig zenélt, az Audioslave-ben egészen 2007-ig, azonban idén visszatért régi bandájához.



Középen az ott Elvis?



„A note tracker munkája borzasztóan nehéz: a One című számnál megszenvedtem, – pedig húsz éven keresztül zenéltem.” – John „Bunny” Knutson

– kicsit a „Dance, dance Revolution” típusú táncos programokhoz hasonlóan. A képernyő középső részén a lejátszott zeneszám közben folyamatosan nézhetjük, hogy éppen melyik dallamot kell megpendíteni. A gombok tulajdonképpen a gitárhúrokat helyettesítik: ezeket a játékszoftverhez mellékelt gitár-„joystickon” is megtalálhatjuk, de természetesen billentyűvel is működik a program, csak azzal közel sem annyira élvezetes. Aki mégis billentyűvel akar majd *Guitar Hero III*-azni, annak az A, S, D, F és a Caps Lock billentyűket kell Jon Bon Jovit is alázó ördögi sebességgel nyomkodnia. Magán a gitáron egy kis tekerőt is találhatunk, amely a hang modulálásához kell, illetve egy „sturm bar” nevű eszközzel tudunk pengetni.

ELŐRE A VILÁGHÍRNÉV ÚT JÁN!

Persze nem nagyon éreznék magunkat igazi rocksztrának, ha pusztán pár random fellépésben vehetnénk részt, a közönség tapsikol, no de semmi karrier, semmi kokó, amit a meztelen csajok fekérről szippantunk fel? Na jó, utóbbi azért nem szimulálja a játék (pedig nem lenne rossz...), viszont a karrier-módban fokozatosan törhetünk majd előre a világsiker útján. Egyre nagyobb, egyre látványosabb koncerteken vehetünk részt, és az újságok hasábjairól értesülünk majd arról, hogy szép lassan igazi istenekké válunk, aki után minden tini lány sóhajtozva ácsingózik, a tinisrácok pedig ránk szeretnének hasonlítani (egyszerűbb lett volna így befejezni a mondatot: a tinisrácok is. - ender).



A Diáksziget nagyszínpadja nézne ki egyszer ilyen jól...

A harmadik rész újdonsága, hogy a karrier-módban igazi boss fightokban is részt vehetünk. Nem, nem kell megjedni, nem valamilyen részeg rajongót kell lebokszolni a színpadról vagy megverni az egyik koncerthelyszín (kocsma) tagbábszakadt menedzserét (bár így belegondolva ez sem lenne utolsó ötlet...), hanem más híres, valóságos gitársztárokkal kell összemérnünk tudásunkat, és leradírozni őket a színpadról. Egyelőre két ilyen csillagról tudunk, akik biztos szerepelni fognak a játékban: Slash és Tom Morello (a dobozban olvashattok róluk). Ha legyőzted őket, akkor még külön ki is tudod lockolni karakterüket, és multiplayerben az ő bőrükbe bújva szállhatsz szembe valamelyik haveroddal.

PISZKOS GITÁR HARRYK ELŐNYBEN!

Az eddigi multiplayeres gitár-összezapásokat a harmadik részre kicsit átdolgozták: ezentúl igazi „piszkos trükköket” is alkalmazhatunk majd. Eddig ugye a multi nem szólt másról, mint egyszerűen arról, hogy ki tudja ügyesebben pengetni a húrokat. Ezentúl viszont a dallamok segítségével külön lehetőségeket, tárgyakat kapunk, amelyekkel szabotálni tudjuk a mellettünk álló önjelölt gitárbajnok előadását: például egy időre „lezárhatjuk” bizonyos gombjaikat (mintha elszakadt volna az egyik gitárhúrjuk). Persze nemcsak gitárpárbajokban vehetünk részt, hanem kooperatív játékmódban is, ahol egymást segítve pengethetjük a dallamokat. A készítőik ezúttal korlátozták azokat a zeneszámokat, amelyeket co-opban adunk elő, viszont ezek a dalok tényleg sokkal inkább alkalmasak erre.

DJ GUITAR HERO

Poén lenne, ha külön a *Guitar Hero*hoz írnanak dalokat, de lássuk be: ennek minimális az esélye. Viszont a készítők tökéletes ízléssel válogatták össze a dalokat már az előző részekben is, a *GH III*-ra pedig ez hatványozottan igaz. Hogy csak pár nevet említsek, többek között Beastie Boys-, Alice Cooper-, Aerosmith-, Smashing Pumpkins-, Iron Maiden-, Metallica-, Rolling Stones- és Pearl Jam-számokat pengethetünk. A számok listája döbbenetesen hosszú: ha mindegyiket felsorolnánk, egy fél cikket megtöltene. Nine Inch Nailst vagy Marilyn Mansont mondjuk hiányoltam belőle, de persze nem lehet mindenkinek a kedvében járni...

GITÁRLECKE HELYETT IS MEGTESZI?

Aki netán azt forgatná a fejében, hogy majd ezzel a játékkal jól megtanul gitározni, az gyorsan verje ki belőle: a gitárleckét a *Guitar Hero III* nyilván nem helyettesíti. Kisebb-nagyobb bulikra viszont ennél ideálisabb választást nem nagyon lehet találni; a többiek mögöttünk pogóznak, ropit majszolnak és kóllát szüröcsölnek, mi pedig a gép előtt egyedül vagy valaki mással pengetjük a játékigért. De aki csak egy radikálisan másfajta stílusban is ki szeretné próbálni tudását, ügyességét a temérdek FPS és RTS mellett, annak is érdemes kipróbálni a Neversoft remek játékát. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

A www.gamestar.hu oldalon a kapcsolódó hírekért, letöltésekért, írd be a gyorslink sávba:

1958



WORLD CYBER GAMES 2007 SEATTLE

Véget ért az idei kockasport-vébé

//BZ



A 2007-ES WORLD CYBER Games legvégső összecsapásainak helyszíne az amerikai Seattle volt. Október 3. és 7. között a helyi futballcsapat, a Seattle Seahawks stadionja, a Qwest Field ezúttal virtuális sportolókkal telt meg. Az 500 000 dolláros összdíjazású, rangos eseményen 74 ország közel 700 játékosa vett részt, köztük négy magyar versenyző, akik a hazai versenyek eredményei alapján utazhattak az Államokba.

HAJRÁ, MAGYAROK!

A magyar csapatnak a másodikai megérkezést követően nem sok ideje volt kiheverni a jetlag (a repülőút gyorsasága és az időzóna-eltolódás miatti felborult ébrenléti és alvási ciklus) fáradalmait, hiszen negyedikén, a hivatalos megnyitót megelőzően már ketten is „pályára léptek”: Redwing a *FIFA Soccer 07* O csoportjába, Gorky pedig a *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* E csoportjába került, és mindketten másodikként tovább is jutottak. Az esti megnyitón már ennek tudatában vettek részt a mieink. A magyar csapat kapitányaként G-San vitte a zászlót (amelyen egy neves hazai

sportújságíró szavaival élve „a felső csík piros, a középső fehér, az alsót nem látom...”).

Másik két játékosunknak sajnos már nem volt ennyire sikeres rajtja: a *Warcraft III Frozen Throne* B csoportjában induló DNA egy orkhajszálynival ugyan, de lemaradt a továbbjutásról, és harmadikként zárta a selejtezőt, ChIX pedig a *Project Gotham Racing* B csoportjában nyomta tövig a pedált, de a mezőny egyik legsúlyosabb összeállításában többek között a tavalyi bajnok, ChOmp megelőzte meg, és a többi futamban sem volt sokkal nagyobb szerencséje.

KÖZVESZÉLYES MUNKASZERŰEN JÁTSZÓK

Az azért természetesen látszott, hogy a jobb eredményeket elért játékosok nem azok a típusok, akiknek a tanulás vagy a munka mellett kell időt szakítaniuk a gyakorlásra. A legtöbbször szabályosan munkaként foglalkozik az adott játékkal naponta nem kevés órában, és ez az előny természetesen igen sokat nyomott a latban (azt már el sem merem képzelni, mit beszélgetnek életük párjával a nap végén... „Mi volt ma a hivatalban?” „Semmi különös, ma csak háromezer zergét zúztam...”).

HAZAI PÁLYA



A visszajelzések alapján a látogatók legtöbbször kifejezetten élvezte a szeptember másodikán rendezett magyarországi selejtező köré szervezett eseményt. A World CyberGirls szépségverseny eredményével kapcsolatban persze megoszlanak a vélemények: vannak, akik szerint a szépség áldozódott fel a kockaság oltárán, de mások szerint pont ez volt a lényeg, és örülnek, hogy egy igazi „kockalány” nyerte a versenyt. A kapcsolt programok, például a szabad versenyek, moddingbemutatók, koncertek és egyebek is jelentős sikert arattak, így a tanulásokat levonva mindenképpen még ütősebb 2008-as eseményre készülnek a szervezők.



A nyerevények is ehhez mértek voltak, kategóriánként az aranyérmek 12 000–20 000 dollárt, az ezüstök 5000–8000 dollárt, míg a bronz-medálók 3000–5000 dollárt fialtak a nyerteseknek, ezenkívül a nyolcadik helyig 2000 dollárt kaptak a további helyezettek, és a legsikeresebb nemzetközi válogatott külön 40 000 dolláros bónuszban részesült. Az említett „professzionális játékosokkal” szemben a magyarok teljesítménye kifejezetten jónak számít, gratulálunk is nekik nagy erővel. Összesítésben az USA különítménye tarolt három arany, két ezüst és egy bronz összeállításban, mögöttük pedig

holtverseny alakult ki Brazília és a vándorkupa eddigi birtokosa, Dél-Korea között – mindkét ország két arany- és egy bronzérem büszke tulajdonosa lett. Őket a holland, német, francia és angol „válogatott” követte.

Aki pedig azt hinné, hogy egy ilyen cyber-vébé csupán gépek előtt görnyedő emberkéek békés egérkattogtatásairól szól, az idei versenyen ízelítőt kaphatott abból, mennyire tetőfokára hághat a hangulat: a 2007-es volt a legtöbb forrás szerint a legtöbb óvást produkáló WCG, a legnagyobb kakaskodás egy *Counter-Strike* trükk, a flashbug használata miatt alakult ki. Mint minden „normál” versenyen, itt is


WCG-TÖRTÉNELEM ITTHON ÉS ODAKINT

Az első nemzetközi World Cyber Games rendezvényt 2000-ben, Szöulban szervezte meg a koreai International Cyber Marketing. 17 országból 174 versenyző vett részt rajta. Az esemény négy évvel később „mozdult el” Koreából, azóta Kaliforniában, Szingapúrban, Olaszországban és most Seattle-ben zajlottak a versenyek. A 2008-as döntő helyszíne Köln városa lesz.

Itthon az első országos LAN-partit 2000-ben Székesfehérvárott szervezték: az EarthQuake természetesen főleg *Quake*-bajnokságokból állt, összesen kétszázan vettek részt rajta. A következő évben Gödöllőn már négyszázán játszottak, 2006-ban pedig már 594-en, az idei rendezvény pedig a játékosok száma és a kapcsolt programok miatt is minden eddigi várakozást felülmúlt.

azóta folyik a szájarokate arról, hogy az adott bírónak vagy döntőnöknek igaza volt-e az adott óvás elbírálásában vagy nem...

JOVOR3 V3L3T3K UGY4NITT

Érmekeket egyelőre nem hoztak a „fiaink”, de látszik, hogy a hivatásos gémekek mellett is van bennük spírítusz. Jövőre Kölnben rendezik a nemzetközi döntőt, reméljük, a hazai szponzorok addig még több versenyszám győzteseit segítik kijutni, hogy jól megmutassuk mindenkinek. Addig pedig tessék amortizálni a perifériákat, ki tudja, hátha ti lesztek az első hazai profi játékosok! 



EREDMÉNYEK



Warcraft III The Frozen Throne:	4K-Creolophus (Norvégia) (magyar eredmény: DNA a legjobb 56-ban)
Starcraft: Brood War:	Stork (Dél-Korea)
Counter-Strike:	Emulate (Franciaország)
FIFA Soccer 07:	SK_hero (Németország) (magyar eredmény: Redwing a legjobb 32-ben)
Need for Speed Carbon:	playArt_SpeedNG (Brazília)
Command & Conquer: Tiberium Wars:	Apollooo (Anglia) (magyar eredmény: Gorky a legjobb 16-ban)
Age Of Empires III: The Warchiefs:	iamgrunt (Dél-Korea)
Gears Of War:	InFiNiTy (USA)
Dead or Alive 4:	black_mamba (USA)
Project Gotham Racing 3:	Handewasser (Hollandia) (magyar eredmény: CHIX a legjobb 24-ben)
Carom 3D:	TheViIMan (Brazília)
Tony Hawk's Project 8:	DuVaL_AK47 (USA)





KANE & LYNCH: DEAD MEN

A megjelenés előtt utoljára tekintünk bele a két vadállat történetébe.

//Duncan

RÖVIDEN

A külsőnézetes taktikai akciójátékban egy örültet és egy bűnözőt hoz össze a sors, akik folyamatos kooperációra kényszerülnek.

MIÉRT SZERETJÜK

A Kane & Lynch nagy erőssége a karakterek megformálása lesz, a köztük lévő folyamatos interakció, valamint a kemény akciójelenetek.

KIADÓ Eidos Interactive
FEJLESZTŐ IO Interactive
KORÁBBI JÁTÉKAIK

Hitman: Codename 47
70% GS2001_01

Hitman 2: Silent Assassin
84% GS2002_11

Hitman: Contracts - 84% GS2004_05
Hitman: Blood Money
85% GS2006_06

MEGJELENÉS

2007. november

KIHÍVÓK

Army of Two 2007. tél
Gears of War 2007. november
Clive Barker's Jericho 2007. november

A Z APROPÓJA ANNAK, hogy röviddel a megjelenés előtt még szót ejtünk a Kane & Lynch-ről az, hogy végre volt szerencsénk kipróbálni a játékot futás közben is, és megerősíthetjük: minden bizonnyal olyan lesz, mint vártuk.

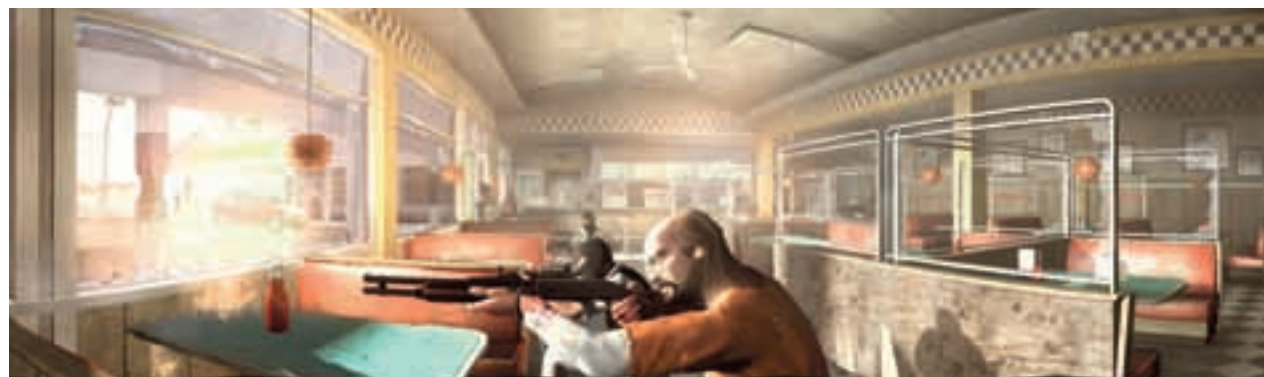
A sztori ismert, két sajátos karakter történetét dolgozza fel egy erősen kooperáció-orientált játékműben. Kane, egy nagyon csúnyán bajba került zsoldos és Lynch, a gyógykezelés alatt álló pszichopata sztorija ez. Lesz látványos grafika, nagyszerű MI, durván tönkreteszhető környezet, és minden, amit

ilyenkor a buzgó marketingesek a sablonjainkban színes filccel jelölnek be. Az általunk kipróbált megmérettetés egyben az egész játék sztorijának a kezdete is, a halálra ítélt Kane-t ebben a jelenetben szabadítják ki régi cimborái (akik természetesen már nem a cimborái) egy jól őrzött rabszállító páncélautóból, mert élve van rá szükségük.

NA, AKKOR LŐJÜNK

Az események „in medias res” rajtot vesznek. Kane (akit a játék elején irányítunk) mindössze annyi figyelmeztést kap a rabszállító elleni támadást

megelőzően, hogy vigyázzon a fejére, de ez természetesen nem bizonyul elégségesnek. A robbanást követően imbolyogva, szédelegve ébredünk, egy kemény lövöldözés kellős közepén. Bár érezhetően nem vagyunk urai még a helyzetnek (hősünk az ájulás határán mozog, amit grafikai effektusok tesznek egyértelművé), de azt azért még pont látjuk, amint pajtásunk egy méretes puska tusát mártogatja egy semlegesített rendőr koponyájába. Így aztán az első perctől kezdve nyilvánvaló, hogy a játék brutalitásáról szóló előzetes hírek megalapozottak voltak.





A Hitman: Blood Money-ban az egyik küldetés után az újság említést tesz Kane-ről és Lynch-ről, noha a nevük nem ugyanaz.



Kane-szén-salétrom

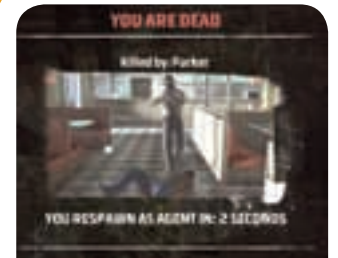


A törvény nevében... Bár mindegy is



Hét dudás egy csávéban

SZEMTŐL SZEMBEN Lynch-hangulat multiban



Az Eidos némileg váratlanul jelentette be, hogy a multiplayer tulajdonképpen egy szokatlan, önálló játék lesz, melynek saját címet is adtak: Fragile Alliance. Egy nagyon egyszerű koncepciót követ, társainkkal együtt az a feladatunk, hogy egy pályára benyomulva annyi pénzt zsákmányoljunk, amennyit csak lehet. Ha bejutottunk például egy bankba, ott találjuk a biztonságiakat, és az első lövések után megjelenik a SWAT is, amellyel csak úgy tudunk elbánni, ha csapatként viselkedünk. Igen ám, de ha valakinek sikerül kimenekülnie (úgy, hogy a rablás után be tud szállni a bank előtt várakozó autóba), az egyenlő arányban osztozik a megszerzett zsákmányon a többiekkel. Tehát annál jobb, minél kevesebben maradunk a végére. Társainkat így néha gazdaságosabb hátra löni, ilyenkor azonban a térkép sárgán jelez minket és bárki, aki agyonlő minket, az jutalmat kap a fejünkért. Ha meghalunk, akár rendőrként is újraindulhatunk, a begyűjtött pénzért pedig jobb fegyvereket vehetünk. Izgalmasan hangzik.

Miután megszabadultunk a bilincstől, a golyózápor közepette követjük egykori bajtársainkat az elhagyott mellékutcákba. Az akciójelenetek megkomponálása körültekintő, az eseményeknek ritmusuk van, a történések tőlünk függetlenül is folyamatosan zajlanak. A szökött fegyverek autója fölött helikopter jelenik meg, és nem paparazzók fotóznak belőle, hanem a biztonsági erők igyekeznek cafatokra löni a bandát. Miután néhányan viszoznak a tüzet, van időnk bemenekülni egy szomszédos épületbe, de még fel sem eszmélünk, amikor már egy rendőrautó betöri a garázsajtót. Néhány tűzfegyver (konkrétan egy géppisztoly és egy pisztoly) akad a kezünkbe, amikkel azonnal semlegesítünk néhány arcot a rendőri állományból, majd folytatódhat a menekülés. A pályán mindvégig elképesztően intenzív tűzharc folyik, a látványos effektusok és a pörgés mellett a folyamatos káromkodások és a brutális megmozdulások kölcsönöznek

A PÁLYÁN MINDVÉIG ELKÉPESZTŐEN INTENZÍV TŰZHARC FOLYIK, FOLYAMATOS KÁROMKODÁSSAL

kőkemény, életszerű atmoszférát a játék akciójeleneteihez.

ÖÖÖ...

Mind tudjuk, általában nagyon más az, amit az ember előzetesen, a videók alapján le tud szűrni a játékról, és az, amit majd a saját monitorán tapasztal. Bár – ahogy mondtam – bizonyos tekintetben a *Kane & Lynch: Dead Men* valóban azt kínálja majd, amit vártunk tőle, sajnos nem lehetünk minden tekintetben elragadtatva. A részletes tesztre – és ezzel együtt a játék végleges, feltehetően persze javított verziójára – még várunk kell ugyan, de néhány rizikós pontot azért már most érdemes megemlíteni. Egyrészt a játék grafikája nem felel meg a várakozásoknak. Mondhatni, nem szép. Nincs informáci-

ónk arról, hogy ez novemberre mennyit változik, de valószínűsíthetően ehhez a korábbi változathoz nem nyúltak már hozzá annyira, hogy drasztikusan megváltozzon vizuális téren. Márpedig bátran kijelenthetjük, hogy a játék ilyen formában igen komoly kritikáknak néz majd elébe. Szintén súlyos probléma lehet az irányítással, ami az előzetes konzolverzióban roppant gagyira sikeredett, és sok múlik azon, hogy a végleges változatban mennyit tudnak javítani a helyzeten, az igen hangos kritikákra hallgatva. A pörgős lövöldözések ugyan önmagukban is nyelő faktorai lehetnének a játéknak, de itt is felfedezni véltünk egy hibapontot: a lövések eredete gyakran beazonosíthatatlan, a találatot jelezni hivatott pirosan villogó képernyő pedig ennek okán inkább idegesítő, sem-

mint hasznos. A ritmikus kis lövöldözések így aztán simán átváltozhatnak egy nem különösebben élvezetes, átláthatatlan káoszszá. Némileg tehát érdemes árnyaltabb képet alkotnunk a *Kane & Lynch: Dead Men*-ről még a megjelenés előtt. A durva, életszerű ábrázolásra vonatkozó ígéretek nem csak az átvezetők kapcsán látszanak teljesülni, de a harc közben is érvényesülnek. Kemény mozdulatokkal likvidálhatjuk az ellenséget a közelharcban, nyakon szúrhatjuk hátulról, elfölthetjük a térdét (amire természetesen összeesik), és még sok egyéb látványos megmozdulást eszközölhetünk. Akármennyire is furán hangzik, de a folyamatos káromkodás szerepe sem bagatellizálható. Hihetetlenül életszerűvé képes tenni egy jelenetet az, hogy a verbális reakciók tökéletesen passzolnak az adott helyzethez. Nem tűrnie nyomdafestéket, ha idéznénk a két jómadár rendkívül változatos szókinéséből, tehát inkább fogalmazzunk úgy: az amerikai anyukák nem ezzel a játékkal fogják jó modorra nevelni a csemetéiket. **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

A www.gamestar.hu oldalon a kapcsolódó hírekért, letöltésekért, írd be a gyorslink sávba:

1784

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:
képgaléria





Géza vagyok, chaotic evil monk. És magácska?



Ágyékig érő fűben, bikiniben grasszálni... ez ám az RP!

SACRED 2

Folytatás helyett teljes hódítás.

//Mayer

RÖVIDEN

A német fejlesztésű Diablo II klón egy közismert német író művein alapuló fantáziavilágban játszódik.

MIÉRT SZERETJÜK

Elég régen volt a Diablo II megjelenése, és azóta, bármilyen egyszerűnek tűnik is a stílus, nem akadt igazi trónkövetelő. A Sacred előző része viszont egy meglepően alapos és kidolgozott alapvetése a stílusnak, és épen ezért töltötte be kiválóan a Diablo III megérkezéséig az időnket. Természetesen a második résztől sem várunk mást, csak még magasabb színvonalon.

KIADÓ FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAIK

Sacred - 85% GS2004_03
Port Royal - 78% GS2004_10
Tortuga - 80% GS2004_02

MEGJELENÉS

2008. nyara



KIHÍVÓK

Dungeon Hero 2009
Fallout 3 2008. november
Requital 2008

A SIKERHEZ NEM ELEGENDŐ ott folytatni, ahol a Sacred idején abbahagyták az ascaroni srákok. Ugyan végül sikerre vitték a játékot, de fejükben van még a döcögős indulás emléke, hisz a játék első verziója tele volt bugokkal, amelyeknek a kijavítása hosszú időbe telik nekik.

FOLYTATÁS MÁR SNASSZ, PREQUEL!

A játék világa természetesen maradt a korábban szépen felépített és kidolgozott Ancariánál, melynek története az első epizódból rendkívül egyszerűen összefoglalható: gonosz démon keresztülgázol élőhalott seregével a csodás fantáziavilágon, majd a hősök által szebb létre szenderül, pont. Nem volna megerőltető egy hasonló kaliberű sztorit alkotni, ugye? A Sacred 2 már hál' istennek sokkal kidolgozottabb történetet kap, amely ráadásul követve a mostani divatirányzatot, nem az első epizód után, annál inkább 2000 évvel annak eseményei előtt játszódik majd. Az írókat maga Bob Bates (Eric the Unready, Shannara) felügyelte, ezzel is biztosítva az összetett cselekménysorozatot: Ancaria a pusztulás felé halad, és egy mindent elszópró polgárháború kitörése fenyeget. A Highfelfek kezükben tartják a Teremtő energiát, amely minden mágia forrása. Természetesen mindenki másképp kívánja hasznosítani ezt az energiát. A Dryadinok törzse a természet részeként tekint erre a „nyersanyagra”, míg a politikusok és a vezetők leginkább a tudomány és az ipar javára szeretnék használni. De természetesen van itt olyan hívó banda is, amely amolyan tisztítófőként használná, kipszítva a mindenkit. Valahol mi is megjeljük majd a helyünket.

JÓBAN-ROSSZBAN

Ugyan a legtöbb RPG-ben a nagy döntések a történet előrehaladtával születnek, ám jelen esetünkben nem halasztgathatjuk sokáig identitászavarunk orvoslását. Rögtön a játék elején döntenünk kell, hogy kedves jó polgárként éljük életünket, vagy undok gonoszokdó rosszfűlként nehezítjük meg a lakosság dolgát. Természetesen rengeteg kuldetés alapvetően ugyanaz lesz a kalandok elején, függetlenül attól, hogy a fényt vagy a sötétséget követjük. Azonban néha egy-egy misszió úgy alakul, hogy míg az elején ugyanazt a feladatot kapjuk, a végső fázis már különbözhet, oldaltól függően. Csúpan egy példa a játékból: egy kutatócsoport eltűnt, miközben a rejtélyes Teremtő energiát vették közelebről szemügyre, és nekünk kell előkeríteniük őket. Miután sikeresen felkutattuk az eltűnteket, jön a csavar. A „jó” oldalon állva meg kell védenünk a kutatókat, „rosszként” pedig éppen szabolálnunk kell tevékenységüket. Ehhez hasonló kétoldalú missziókból lesz bőven a játék során.

FŐ QUESTEK: CSAK HAB A TORTÁN

Az aacheni srákok több mint 800 questet ígérnek, amelyek nagy része egyelőre csak papíron létezik. Elmondásuk szerint azonban a hatalmas kontinensnek csupán kis részét fogja érinteni a cselekmény fő szála, és igazán csak az járhatja majd be Ancaria földjét, aki a mellékszálakon futó questeket is teljesíti. És hogy mégis mekkora az a terület, amelyet be lehet járni? Körülbelül 15 négyzetkilométernyi szárazföldről lenne szó, amely 5 fővárosnak ad otthont. Mindegyiknek sajátos stílusa van, mint például dszungeles, sivatagos, erdős, jeges, magmás stb. A terep tehát

kellően változatos lesz, és az eddig látottak alapján nyugodt szívvel mondhatom, hogy kidolgozott és szép. A részletesség talán akkor látszik igazán, amikor beteszszük a lábunkat a városok egyikébe. Az épületek méretarányosak, és amikor belépünk az egyikbe, a falak szépen eltűnnek, megkönnyítve a körbetekintést. Ekkor láthatjuk, hogy az alkotók a legapróbb dolgokra is ügyeltek. Könyvek, gyertyák, az asztalon tányérban felszolgált étel, már csak a padlón rohagáló egérke hiányzik. A részletesen kidolgozott pályákkal tehát nem lesz gond.

MERRE JÁRUNK, KALANDOR?

Ugyan rendkívül ígéretesnek hangzik minden, amit megtudhattunk Ascaron fiai-tól, és a játékból látott néhány perc alapján a 2008-as év egyik nagy sikere lehet, mégis fontos most leszögezni, hogy meszsze van még a fejlesztés vége. A 6 hős közül sok még csak papíron létezik, a beígért quest mennyiségnek csupán töredéke fogható kézzel, és még akadnak gondok a grafikával, főleg az animáció terén. Tulajdonképpen a játék nagyobbik fele van már készen, azonban a karakterek közti egyensúly és a mesterséges intelligencia, amely talán a két legkényesebb elem a játékban, egyelőre várat magára. Ha ezeket sikerül tisztességesen összekotyvasztaniuk a német fejlesztőknek, akkor minden okunk megvan rá, hogy tükön ülve várjuk 2008 nyarat, és a Sacred 2 eljövételét.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

A www.gamestar.hu oldalon a kapcsolódó hírekért, letöltésekért, írd be a gyorslink sávba:

1293

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N: képgaléria

Innovatív Opto Wheel egér

Az érintésérzékeny görgető panel

lehetővé teszi a gyors előre- és hátragörgetést akár több száz dokumentum vagy weblap között.

• **Laser Technology Series**



Traveler 915 Laser

2.4 G vezeték nélküli lézeregér notebookhoz



Navigator 535 Agama

Professzionális lézeregér játékhöz



Traveler 100V Laser

1600 dpi lézeregér



Navigator 805

2.4 GHz vezeték nélküli lézeregér biztonsági védelemmel



Navigator 335

Carbon Játék lézeregerek notebookhoz



Traveler 305 Laser

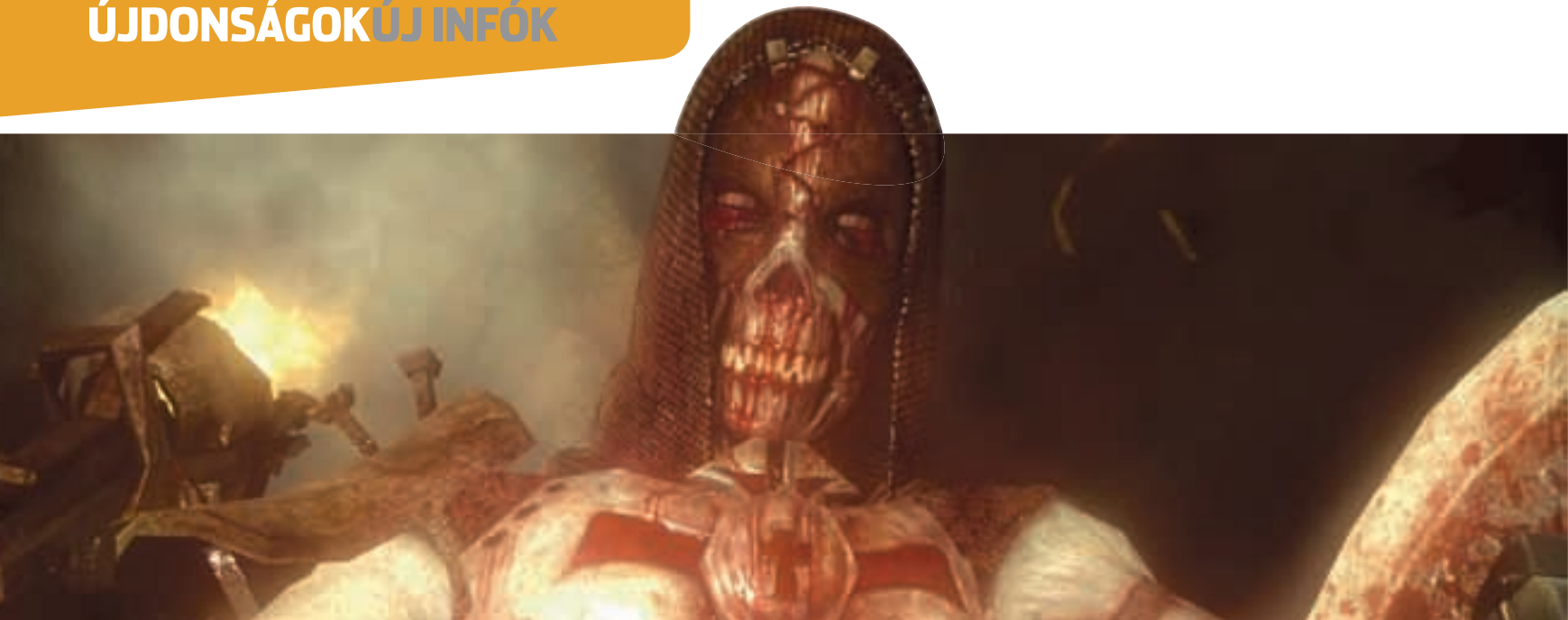
1600 dpi mini lézeregér



Traveler 355 Laser

Innovatív Opto Wheel egér

- A lézertechnológia több mozgató erővel rendelkezik, mint a LED-es optikai egér
- Az Opto Wheel érintésérzékeny görgető panel a többirányú görgetést teszi kényelmesebbé
- A gyors görgetés funkció lehetővé teszi a gyors előre- és hátragörgetést akár több száz oldal között
- Állítható érzékenység 1600 és 800 dpi között



CLIVE BARKER'S JERICHO

Látjuk a horror FPS jövőjét... A neve: Clive Barker...



A ninja lány már megszokta, hogy a férfiak a lába előtt hevernek...

//Bad Sector

RÖVIDEN

Klasszikus Clive Barker horrortörténet, melyben Isten első alkotásával szállunk szembe, borzongató helyszínekkel és csapatalapú FPS-résszel.

MIÉRT SZERETJÜK

A Jericho legnagyobb ötlete, hogy nem egyetlen pszichopességekkel rendelkező hőst, hanem egy egész csapatot irányítunk.

KIADÓ CODEMASTERS
FEJLESZTŐ Mercury Stream
KORÁBBI JÁTÉKAIK
Clive Barker's Undying
89% GS2001_03

MEGJELENÉS

2007. november

KIHÍVÓK

Silent Hill 5 2008
Hellgate London 2007. október 31.

CLIVE BARKER NEVE A MOZI-látogatók és horror FPS-rajongók számára egyaránt ismerős. A filmvászon leginkább a Hellraiser-sorozat, illetve a Kampókéz (Kampókéz, Kampókéz, Kampó...) című horrorfilmekkel vált híressé, PC-n pedig az *Undying* című kiváló hangulatú FPS-el lopta be magát a szívünkbe. Az eredetileg karrierjét horrorregényíróként kezdő Barkerről nem véletlenül hangoztatta Stephen King: „Látom a horror jövőjét. A neve: Clive Barker” Nos, miután megnéztük a Mester legújabb FPS-ének, a *Jericho* demóját, bizton állíthatjuk, hogy mi is „láttuk a horror FPS jövőjét”, a neve: *Clive Barker's Jericho!*

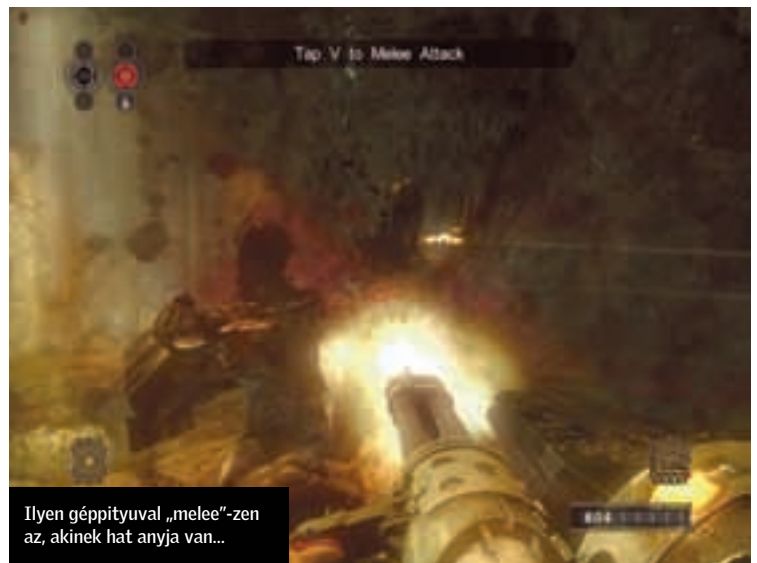
A TEREMTŐ ERRŐL „NEM SZÓLT” NEKÜNK...

A Biblia tanítása szerint ugye Isten megteremtette az embert, Barker sztorijában azonban a Teremtő egy másik lényt alkotott – még saját fajtánk előtt. Ez az első „prototípus” valahogy nem tetszhetett neki (túl nagy hatalmat adott neki...), mert a Pokol mélyére küldte. Valószínűleg ez a lény keltett egy különleges homokvihart, és okozhatja azokat a borzalmakat, amelyeket Al-Khali elátkozott városa környékén tapasztalt a lakosság. Az amerikai kormány ezt persze nem

tűrheti (miért, mit tűrnek azok?) és egy speciális kommandós csapatot küldenek a helyszínre. „Speciális kommandós csapat” – milyen elcsépett kifejezés, ugye? Mindenkinek valamilyen „elit kommandó” juthat eszébe, amit már oly sok FPS-ben irányíthatunk... Nos, itt jön a csavar a játékban! Ez a csapat ugyanis tényleg nem hétköznapi, és nem attól különleges, hogy nagyon kemény kiképzésben részesítették őket...

EZ A JERIKÓ, NEM AZ A JERIKÓ...

A „Jericho team” (Barker poénja, hogy sokáig nem tudtuk, mire utal a *Jericho* és mindenki a bibliai városra gondolt, hehe) mind a hét tagja valamilyen nagyon különleges pszichikus képességgel megáldott (vagy megátkozott...) katona. Frank Deldago jobb kezét például egy tűzdémon szállta meg, amelyet szabadjára engedhetünk, és szénné égethetünk vele bárkit, aki az

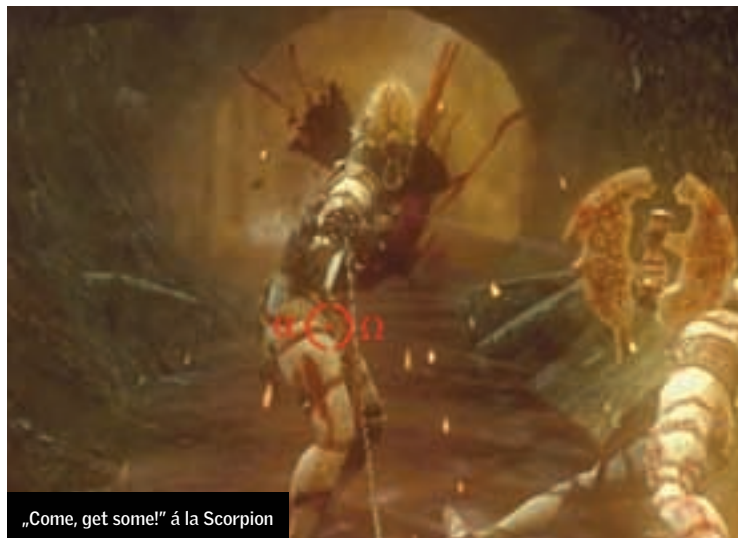


Ilyen géppityuval „melee”-zen az, akinek hat anyja van...

i Barker leghíresebb filmjéből állítólag remake készül, amelyet jövőre nézhetünk majd meg. Az író azonban továbbra sem áll le újabb projectjeivel: 2008-ban három másik olyan új horrorfilmet is láthatunk majd, amelyek az ő regényei alapján készültek.



„Jaja, tudom, nehéz elhinni, de Lancelot vagyok és értem zokogott Guinevere...”



„Come, get some!” á la Scorpion

A BIBLIA SZERINT ISTEN MEGTEREMTETTE AZ EMBERT, BARKER SZTORIJÁBAN AZONBAN EGY MÁSIK LÉNYT ALKOTOTT

utunkba áll. Abigal Black egy csinos mesterlövész, aki a telekinézis képességével tárgyakat tud mozgatni, és földre tudja lökni őket, illetve a golyót is a tudatával tudja irányítani, amelyet mi magunk követhetünk, irányíthatunk a becsapódás előtt. Billie Church egy hihetetlen reflexű csinos és vékony női nindzsa, aki leginkább katanájával szereti aprítani a jó népet, saját vérét pedig arra tudja használni, hogy megbénítsa ellenfeleit. Ez még mind semmi, de lángoló falakat is meg tud idézni, felégetve akár a megbénított ellenfeleket is.

A FŐNÖK SZEME MINDENT LÁT?

Mi magunk ide-oda váltogathatunk a különböző karakterek között, de

nem ám csak olyan elcsépeelt *Rainbow Six/Ghost Recon* módszerrel. Itt bizony meg van magyarázva, kérem szépen, hogy miért költözhetünk a különböző karakterek fejébe! A csapat vezetője, a gyógyító képességekkel (kézrátétel-lel) is bíró Devin Ross meghal ugyanis a játék során (vagy még az elején: ez még nem világos a demóból...), és bármelyik csapattag testébe bele tud költözni. Az egyszerűen kezelhető, de mégis komplex irányításnak köszönhetően a csata hevében így ugrálhatunk ide-oda a kommandósok között, és ráadásul még így is gyógyíthatjuk a többieket, ha nagyon lesérültek, sőt elvileg még a halottakat is fel tudja éleszteni. Az igazi poén, hogy a csapattagok ilyenkor azért tudatuknál vannak és kommentálják Ross

jelenlétét. Abigal például panaszkodik, hogy ő nem szeretné úgy végezni, mint a csapat többi tagja. Ross szelleme megígéri, hogy vigyázni fog rá, erre Deldago (aki szintén hallja a párbeszédet) beszél neki: „Jaja, persze, mondja az az ember, aki már meg is halt...”

NEM CSAK HENTELÉS

Nem elég, hogy a rendkívül változatos speciális képességeknek köszönhetően igen-igen messze járunk a hagyományos horror shooterrek leegyszerűsített játékménététől, de ráadásul ezeket az erőket gyakran arra kell használnunk, hogy valamilyen akadályt eltávolítsunk az útból. Bizonyos helyszíneken tehát csak akkor tudunk továbbjutni, ha megtaláljuk a megfelelő kommandósunk megfelelő képességét: leomlott falak romjait kell elmozdítanunk, Church-csel falra kell másznunk, és így tovább, és így tovább... Az még nem világos, hogy a teljes játékban effektíve mennyit kell majd a fejünket használnunk, ugyanis a demóban elárulták nekünk, hogy

melyik kommandóst kell felhasználni az adott akadály elhárításához. Reméljük, nem rágnak majd mindent a szánkba...

DÉMONI KÖRNYEZET

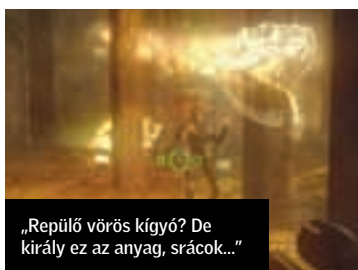
A játék grafikája – megfelelő hardverrel ellátott gépeken – fenomenális. A netes tesztelnél sokan felhánytorgatták, hogyan is merészelttem a *Crysis* csodájához hasonlítani, de amit a környezet döbbenetes kidolgozottsága, a különböző fény-árnyék effektetek, shaderek, és egyéb effektusok megjelenítése terén láttam, (persze mindent full grafikára tolvá), az tényleg elképesztő. Külön érdemes még kiemelni a lángok fényét és azt a látványt, ahogy a barlangot megvilágítja, vagy tökéletes realizmussal kidolgozott folyadékok (víz, vér) látványát. Persze jó gép kell a tökéletes grafikához, és mindent maximumra kell állítani... Pár-ran fanyalogtak a megjelenítés miatt: ha médiumon futtatod a játékot, persze hogy közel sem néz ki olyan jól, mint ha mindent maximumra tolnál...

NO PARA, LESZ ITT PARA...

A demó kétségtelenül „belecsapott rögtön a lecsóba”, tehát a feszültség szakaszát annyira nem építette fel, de hát ez csak egy (elég rövid) bemutató rész volt, és így nem volt idő arra, hogy „szorongjunk”. Kétségtelenül nem egy *Silent Hill*-féle kifinomult pszichológiai horrortól van szó, de nem is a játék célja. Mindenesetre én továbbra is nagy reményeket fűzök a *Jericho*-hoz, amely egyelőre jobban bejön, mint a *Bioshock*. Meglátjuk, a végeredmény igazolni fog-e...



A golyó szemszögéből...



„Repülő vörös kígyó? De király ez az anyag, srácok...”



Frank a magánéletben egy vidám séf New Jersey-ben... (Na jó, nem is...)

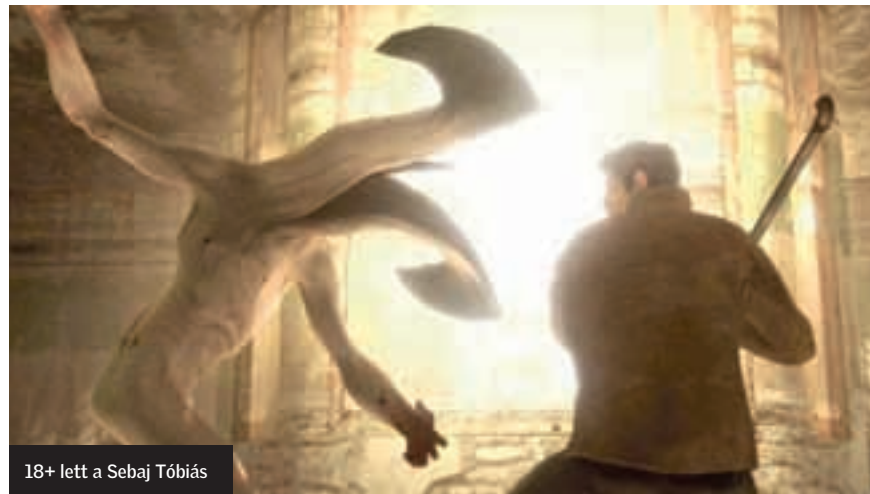
AKARSZ TÖBBET TUDNI?

A www.gamestar.hu oldalon a kapcsolódó hírekért, letöltésekért, írd be a gyorslink sávba:

1787



Csikar! Csikar! Csikar!



18+ lett a Sebj Tóbiás



Adj vért, vagy a nővér elveszi!

SILENT HILL 5

Vaksötétben botorkálunk, zörejek és hörgések hallatszanak a közelben.

//ashe

RÖVIDEN

Minden idők legsikeresebb horrorjáték-sorozatának folytatásában csak egy dolog marad változatlan – a remek atmoszféra.

MIÉRT SZERETJÜK

A szörnyek egyszerre groteszkek és félelmetesek, a környezet pedig eszeveszettül hangulatosan kidolgozott.

KIADÓ Konami FEJLESZTŐ The Collective KORÁBBI JÁTÉKAIK

Indiana Jones and the Emperor's Tomb
84% GS2003_04

Marc Ecko's Getting Up
84% GS2006_03

The da Vinci Code - 59% GS2006_06

MEGJELENÉS

2008.

KIHÍVÓK

Alone in the Dark 5 2008.
Left 4 Dead 2008 eleje
Clive Barker's Jericho 2007. október

MÉG 1999-BEN PLAYSTATION platformon indult világhódító útjára a Konami gondozásában a *Silent Hill*-sorozat, bár ekkor talán senki sem gondolta volna, hogy az elkövetkezendő 8 évben az egyik legjobb horrocímme nővi ki magát. A japánok mindig is híresek voltak remek stílusérzékükről, ha a félelemkeltésről van szó, és a filmek után azt is sikeresen bebizonyították, hogy a játékok terén sem kell félni őket. A *Silent Hill*-részek remek történetükkel, ötletes, mindennapi helyszínükkel, a bajba keveredő egyszerű, mégis szimpatikus főszereplőkkel, na és persze a remekül kidolgozott, parázatos szörnyes jelenetekkel teremtettek feledhetetlen hangulatot. A legtöbb rajongó szerint mind a mai napig a második epizód maradt az etalon, ám a *Silent Hill 5*-nek minden esélye megvan, hogy rájesszen kistesójára.

NEM FÉLÜNK A SZELEMTŐL

Történetünk hőse ezúttal is egy teljesen átlagos figura: Alex Shepherd szinte fél életét a hadseregnél töltötte, majd háborús veteránként visszavonulva szabadide-

jét a végtelen óceán behajózásának szentelte. Egy nap azonban hírt kap testvére rejtélyes eltűnéséről, és úgy dönt, hogy saját kezébe veszi az ügyet, végére jár a dolognak a tehetetlen rendőrség helyett. Alex persze ekkor még nem is sejti, amit a játékos már régóta tud: a nyomozás mindenek nevezhető, csak átlagosnak nem, főleg néhány kísérteties gyilkosság, na és egy rakat zombi és egyéb szörnyűséges lény miatt. Ha ez még mindig nem lenne elég, jön a csattanó: a megoldás, mint mindig, most is *Silent Hill* félelmetes városában rejtőzik. Kedvenc kísértetházunktól tehát ezúttal sem szabadulunk meg, ám a készítő gondoskodtak róla, hogy ha lehet, még az eddigieknél is sokkal parásabb legyen. A helyszínek nagy része természetesen egészen új, de azért lesz néhány ismerős placc, ahol garantáltan felborzolódik hátunkon a szőr.

ELEMLÁMPA, ELEM NÉLKÜL

A *Silent Hill 5*-ben gyakorlatilag minden játékelemet átdolgoztak, aminek bizony itt volt már az ideje, hiszen a sorozat next-gen konzolokra költözik. Ami nem változott, az a titokzatosan félelme-

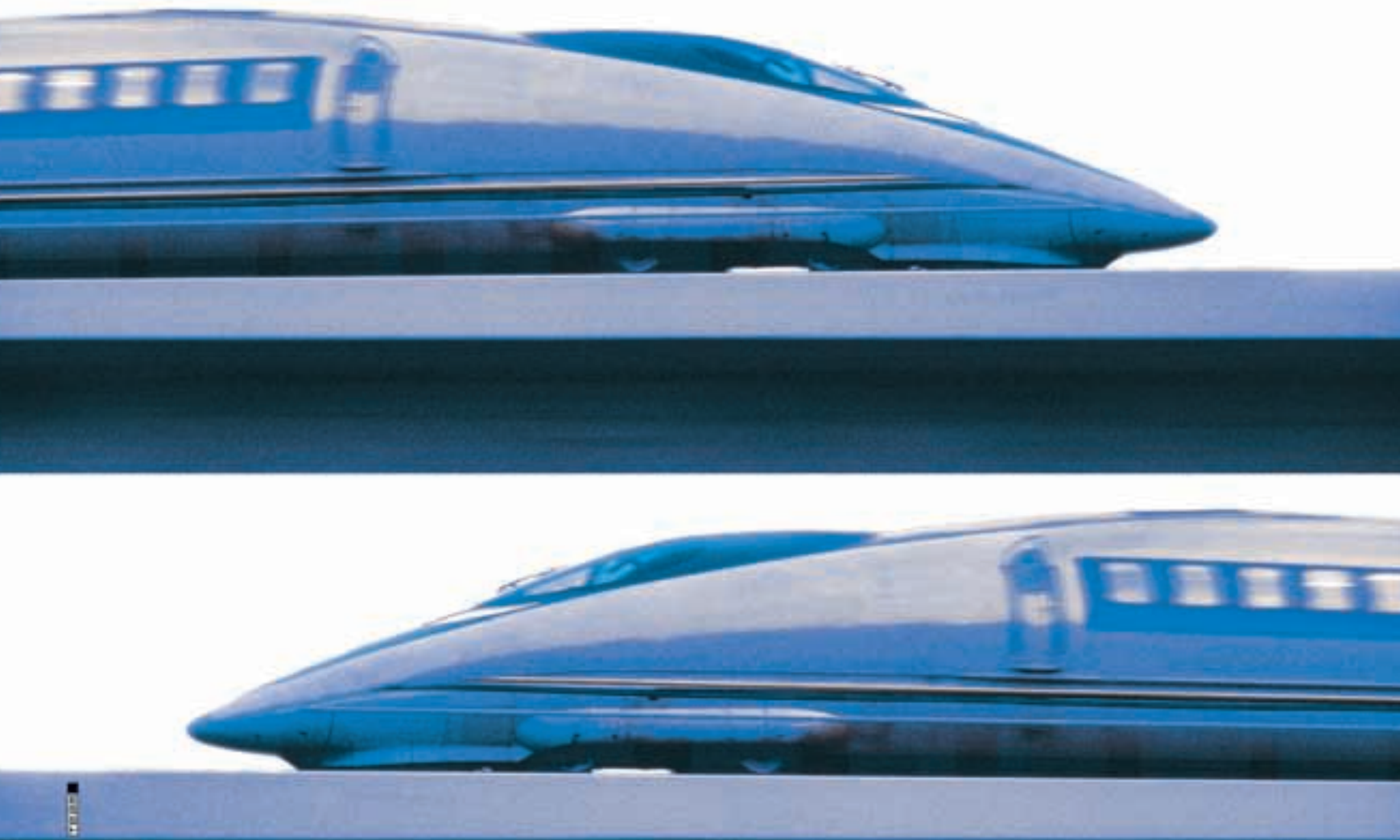
tes hangulat, és a kalandjátékokra emlékeztető történetvezetés. A rémségeket nagyon sokáig nem látjuk konkrétan, csak nyomaikat fedezzük fel, egy-egy megcsonkított hulla vagy félelmetes zörej rémít halálra. A technikai fejlődés azonban már a képekről is szembetűnő, a grafika gyönyörű lett, a szörnyek kidolgozása elsőrangú, szóval, ha ezt még megspékelik a megfelelő hangokkal, zörejekkel és fényeffektusokkal, akkor izgalmas pillanatok elé nézünk. Sokkal komolyabban kidolgozták a harcrendszert is, támadó és védekező lehetőségek egész sora áll rendelkezésünkre. Egy felkapott széklet például az ellenség felé hajíthatunk, de okosabban tesszük, ha inkább megpróbáljuk távol tartani vele az életünkre törő rémséget. A lényeg persze most is a konkrét játékban lakozik, ha tényleg minden ilyen hangulatos élőben is, akkor a *Silent Hill 5* sötét éjszakáink kedvenc játéka lesz. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

A www.gamestar.hu oldalon a kapcsolódó hírekről, letöltésekért, írd be a gyorslink sávba:

2165

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) garantál. A csomagokat 2007. október 31-éig kedvezményes áron kínáljuk, további részletek a 1435-ös telefonszámon és a honlapon.

www.t-com.hu

T · · · Com · · ·



A másik éned



www.animaxtv.hu

akció

kaland

sci-fi

humor

romantika

BEMUTATÓ

A legújabb... //ma



/RELOADUI

Mire mindenki ideért, gondolom feltűnt, hogy megváltozott a dizájn – elvégre olvasóink mind intelligens, gyors észjárású, remek észlelőképességgel megáldott emberek. Nem is magyaráznom túl a dolgot (egyúttal eltekintek a „Kauzalitás, determináció és kompetencia: a GameStar dizájn hermeneutikai horizontjának interpretációja, különös tekintettel a derridai el-különbözőzésre és Hans Robert Jauss recepcióelméleti munkásságára” című alapvetés közzétételétől), és csak reménykedem, hogy mindenkinek tetszik. Ez nem vonatkozik a fényképemre, mely (tudom, ne is mondjátok) egyszerre sugallja az általános iskolai lányöltözőbe tévedt szatírok túláradó elégedettségét és visszaeső alkoholisták boldog meglepetését, ahogy valaki kezükbe nyom egy üveg házi pálinkát – szóval Boe lefogott, ender megkötözött, nem tudtam ezt a képet lecserélni. De majd legközelebb, ha nem figyelnek. Nem lehetnek mindig éberek, és én tudok várni. Eljön még az én időm.

KULISSZA

A hónap dolgozója egyértelműen ZeroCool: nagy tapsot neki. A *The Orange Box* megjelenése nyomdába menetelünk napjára esett, és hiába a jó kapcsolat Doug Lombardival, nem kaptunk mi sem hamarabb tesztverziót. A jó öreg Doug persze ártatlanul kérdezte: miért nem előbb szólunk, kiröptettek volna minket Seattle-be... De minek is. Zero pár napig nem aludt, és lám, meg sem kottyant neki.



76

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Stroggresszív!

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

A játékok: termékek. Tesztjeink legfőbb célja, hogy segítsenek számodra a döntésben, melyeket érdemes megvenni, és melyeket nem.
Minden játékot azonos elvek alapján értékelünk, de sosem izoláltan, hanem a saját kategóriájának standardjaihoz mérve: erre szerzőink sokéves tapasztalata a biztosíték.
A játékokra adott pontszám nem szubjektív: nem egyetlen ember dönt rólok, hanem a szerkesztőség közösen. Ebből fakedőn részrehajlásnak nálunk nincs helye.

90-99% Instant klasszikusok. Kiemelkednek a tömegből, megérik az árukat, polcodon a helyük.
80-89% Remek játékok, ám hiányzik az a bizonyos „plusz” ami maradandóvá tenné őket.
70-79% Élvezhető játékok, de a kritikus szem már nem tud elsiklani hiányosságaik felett.
60-69% A szürke középut: csak ha vártad, vagy érdekel a stílus, egyébként engedd el őket.
1-59% Tág tartomány, de egy közös bennük: róluk már inkább figyelmeztető jelleggel írunk.

HARDVERKÖVETELMÉNYEK



1

Három-négy éves konfiguráció melyet jobb eldugni az ismerősök elé. Remekül futtatható rajta az aknakereső és a legtöbb freeware játék.

2

Évente egyszer talán fejlesztésen is átesik, persze csak is megfizethető alsó kategóriás hardver elemekkel, szigorúan a diavetítés kedvelőinek.

3

Költséghatékony megoldás nem csak multimédiás feladatokra. Alacsonyabb grafikai részletesség mellett az újabb játékokat is futtatja.

4

Rendszeresen bővített, minden téren jól átgondolt gamer konfiguráció. Minimum középkategóriás hardver elemekkel van felvértezve.

5

A legutósebb konfig, melyhez az energiát Paks szolgáltatja. Ezen a masinán a legújabb játékok is a legdurvább részletesség mellett futnak!

TOVÁBBI BEMUTATÓK

- 64 HALF-LIFE 2: EPISODE TWO
- 68 TEAM FORTRESS 2
- 72 PORTAL
- 74 EGY KÁVÉ MELLETT
- 76 ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS
- 82 NEVERWINTER NIGHTS: MASK OF THE BETRAYER



- 84 COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS
- 86 NHL 08
- 88 RACE 07
- 90 OBSCURE II
- 92 MOTO GP 07
- 94 THE SETTLERS: RISE OF AN EMPIRE LOKI
- 96 SEGA RALLY REVO
- 99 RUNAWAY 2: THE DREAM OF THE TURTLE
- 100 SHERLOCK HOLMES: THE AWAKENED
- 101 THE SIMS 2: BON VOYAGE
- 102 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

THE ORANGE BOX

Mit rejt a doboz?

//ZeroCool



HL2: EPISODE TWO

Újabb hosszú órákon át élvezhetjük Gordon barátunk kalandjait.



TEAM FORTRESS 2

Mikor már azt hittük, hogy elpusztult, lényegében történelmet ír!



PORTAL

Ha meguntad a kommersz játékötleleteket, itt egy meglepően újszerű.



HL2: EPISODE ONE

Az epizodikus tartalom első feckéje, 4-6 órás játékmennel.



HALF-LIFE 2

A Source Engine bemutatkozó projektje, minden idők egyik legjobb FPS-e.



MÉG 2006 JÚLIUSÁBAN DERÜLT KI, hogy az Electronic Arts égisze alatt érkezik a *Half-Life-univerum* következő tagja. Ekkor derült ki ténylegesen, hogy igen, a *Team Fortress 2* is készül ezerrel és benne lesz a csomagban. Mindenki esküdözött, hogy igen, 2006. ősz lesz az a pillanat, amikor megkapjuk az egész pakkot, mindenestül. Most, közel egy évvel később már itt van, és kiderült, hogy végül a játéktörténelem egyik legzsensziálisabb csomagja került közkézre.

MÁR-MÁR TÚL SOK A JÓBÓL

Ez persze lehetne egy egyszerű marketingkijelentés is, de tény, hogy a Valve egy fillért sem ad azért,

hogy ilyesmiket írjunk, vagy kijelentsünk. Egész egyszerűen legalább olyan nagy dolognak tartjuk a *The Orange Box* megjelenését, mint annak idején a *Half-Life 2* bejelentését. Nemcsak Gordon Freeman és csodálatos Alyx Vance kalandjai folytatódnak, de kapunk egy olyan játékot is, amit vagy hét évig elveszítettnek hittünk – a *Team Fortress 2* egyértelműen a multiplayer játékok Mekkája lett. Mindezt pedig egy olyan alkotással is megfűszerezték, ami egészen új magaslathoz emeli a logikai FPS elnevezést.

EPIZODIKUS TARTALOM, ÉS AMI MÖGÖTTE VAN

Ha belegondolunk, az epizodikus tar-

talomnak épp az lett volna a lényege, hogy így az újabb részek gyakrabban jelenhetnek meg. Ezért volt, hogy csak körülbelül fél évvel az *Episode One* után meg kellett volna jönnie a másodiknak. Végülis vehetjük aprócska kompenzációnak is azt, hogy most egy csomagban mindjárt öt játékot kapunk.

Az eredeti tervek szerint lett volna a boltokban egy *The Black Box* változat, melyben nincs benne az eredeti játék és az első kiegészítés. Amikor ennek bolti értékesítését törölték, nagy volt a felháborodás, mondván miért vegye meg mindenki újra ezt a két terméket. Erre a Valve azt találta ki, hogy ha a *The Orange Box* által adott sorozatszám alapján

regisztrárod a Steamben a játékokat, akkor a korábbi termékek mellett egy „elajándékozási” opció jelenik meg. Vagyis egyszer átruházhatod egy barátodnak a játékot. Rendben, ez már jobban hatott a játékosokra... De hagyjuk már a marketinget és a történelmi áttekintést. Hölgyeim és uraim, Gordon Freeman visszatért!

64

HALF-LIFE 2:
EPISODE TWO

68

TEAM FORTRESS 2

70

PORTAL

HALF-LIFE 2: EPISODE TWO

Welcome back, Mr. Freeman... //ZeroCool

ELHANGOZHATNA ISMÉT a már jól ismert, teljesen bezsongató mondat. Az iszonyatos extázis már akkor megvolt, amikor a Steam-kliens kiírta, hogy a játék aktiválása kész. Ilyenkor nyilván az a néhány perces konvertálgatás és alakítás iszonyatosan hosszúnak tűnik, kész örökkévalóság. Nem tudom pontosan, hogy miért van ez, de a „kiegészítő trilógia” vége felé közeledve csúcsokat döntöget az adrenalin szintet. Mi mindent csinálhat Gordon? Mi lesz a kis helyes Alyxszal? „Kis” kutyarobotja újra segítségünkre lesz? Hogy zárul a trilógia? Vajon lehet majd folytatni? Ilyen, és ehhez hasonló kérdések pörögtek be előttem, miközben telepedett a játék, és olyannyira extázisba kerültem, hogy még azt sem vettem észre, hogy a telepítés befejeződött. Ááááááá – már fél perce játszhatnék, ha nem kalandoztak volna el a gondolataim!!! Ekkor még nem tudtam, hogy fel sem tudok kelni a gép elől a játék végéig...

RÖVIDEN

Minden idők egyik legnépszerűbb FPS-ének folytatása. A hallgatag Gordon Freeman tovább küzd a felkelők oldalán az emberiséget megszálló Combine erők ellen – City 17 után ezúttal a vadonban.

KIADÓ Electronic Arts
FEJLESZTŐ Valve Software
KORÁBBI JÁTÉKAIK
 Counter-Strike: Source
 94% - GS2004_11
 HL2: Episode One
 89% - GS2006_07

HARDVERIGÉNY

P4 2,8 GHz processzor
1 GB memória

GeForce 8600 videokártya

Ilyen, és ehhez hasonló gépen is jól fog menni a játék. Ha próbáltad az Episode One-t, vagy mondjuk a Lost Coastot, és az nem szaggatott, akkor meglepő módon ezzel sem lesz semmilyen probléma.



Nono! Ti csak ne akarjatok itt szexelni! Ez nem 18+-os játék!



i Tudtad, hogy csak az eredeti Half-Life 2 elkészítése a nulláról több mint 40 millió dollárba került? Ez összesen 6 év alatt sikerült felélni, ugyanis a fejlesztési idő ennyit vett igénybe. Remélhetőleg ez már megtértül a csapatnak, hogy további minőségi alkotásokat tudjanak készíteni.

Szeva tesó – kő ablakmosás-e? Vaze, nincs is ablak... oszt venni nem akarsz?



Apa és leánya boldogan nézik, ahogy szemükbe olvad a felrobbanó szuperportál

KIPUSZTULHAT A TELJES EMBERI FAJ

Tekintsünk vissza egy csöppet: hogy is végződött az *Episode One*? Emlékszik még valaki? Hmm, ott látok egy magasba ágaskodó kezét! Halljuk hát! Igen, pontosan az a hatalmas vakító fény ugrik be elvileg minden *Half-Life 2* rajongónak, ami betakart mindent a játék végén. Egy gigantikus szuperportál nyílt a föld felé, ami lehetőséget ad arra, hogy erősítést hívjon a Combine. Na mármost ez nekünk nagyon nem lenne jó, hiszen – lássuk be – mókás ellövöldözni néhány száz idegenre, de mondjuk, ha ezek már több millióan lesznek – ej, de izgnék ígérek az harmadik epizódot. A történet itt folytatódik, vagyis Gordon és Alyx menekülésével City 17-ből. Mikor a vonat „megáll”, kicsit olyan érzésem támadt, mintha a négyes metró egy késői változatán lennének a fővárosközeli térségében. Mikor már azt hittem, hogy az első akadálynál megfulladok, Alyx a segítségemre sietett – már itt is elég parás volt a helyzet, azonnal elkezdtem pánikolni, hogy mekkora gáz lenne már, ha itt azonnal végem lenne... Fő feladatunk, hogy a már korábban megszerzett információkat eljuttassuk a White Forest szívébe, ahol is egy réges-régi rakétabázis található öreg tudós barátainkkal egyetemben. Ez nyilván az első pillanattól kezdve egy lehetetlen küldetésnek tűnik, hiszen a várost körülvevő térség mostanra már egy kész idegen

bolygó, tele mindenféle Striderekkel és sosem látott egyéb ellenfelekkel. Ha sikerrel járunk, talán van egy kis esélyünk arra, hogy még időben deaktiváljuk a szuperportált... ha nem... nos, még a játék elkezdése előtt úgy éreztem, hogy nem járunk sikerrel, hiszen akkor mi lenne a harmadik részben?

A LÉNYEG A LÁTVÁNY

Ahogy azt többször is mondták a fejlesztők, igen nagy hangsúlyt fektettek a látványvilágra. Egészen a játék elindításáig azt hittem, ez csak marketingszövegelés: hatalmasat tévedtem! A víz és tűz effektek is szebbek lettek, és az elemlámpával megvilágított tárgyak realiztikusabban vetnek árnyékot. Ez persze még semmi: a legszebb a nyílt terep. Igen messziről, az erdő közepéből is látható többek között a régi City 17 területe, és a felette csóváként cikázó szuperportál. Egyes lökéshullámok kifejezetten látványosan alakítják a terepet. Lezúd mondjuk egy komplett hídrendszert, ami persze rengeteg darabra esik – vagy mondjuk, ahogy azt már talán te is láttad korábbi *Episode Two* traileren, a Striderek piszok nagy pusztítást tudnak végezni egy-egy faházon.

Fegyverek terén nem túl nagy az extra felhozatal, lényegében csak egy igazi finomság van. Egy újabb szereplő találta ki – kicsit sántít az elgondolás, mert viszonylag közel kell kerülni a Striderhez, de ha célba találunk, akkor a hatás

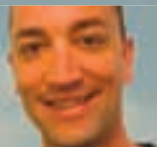


A VALVE FIGYEL, ÉS OKOSAN LÉP

Válaszolj, ha kérdeznek



Ha játszottál a *Half-Life 2 Episode One*-nal, akkor nyilván Steam-felhasználó is vagy. Ha így van, akkor esetleg már találkoztl azzal a kifejezéssel, hogy „Hardware Survey”! Ezzel a felméréssel igyekszik a Valve megtudni sok mindent saját felhasználóinak gépéről. Véletlenszerű időközönként feljön egy ablak, és egyetlen gombnyomással elküldhetjük saját adatainkat. Miért jó ez? Nos, az Episode Two esetében például azért, mert így láthatja a cég, hogy mire érdemes főleg optimalizálni, többségében mennyi memóriája van a felhasználóknak, és így tovább. Ezen adatokból a fejlesztőknek az Episode Two-ba eddig nem látott lehetőségeket sikerült beletuszkolni: sokkal profibb fizikai motor, nagyobb terek, részletesebb textúrázás, jóval nagyobb csaták, mint eddig. Ez pedig mind-mind érezhetőbb is játék közben, sok esetben jóval profibb érzést keltett az összhatás, mint eddig bármelyik Half-Life játékban.



„A Valve mindig jó volt játékfejlesztésben, de ugyanígy elszúrt dátumok kitalálásában is.”
Doug Lombardi, marketing igazgató

garantált. Új ellenfélként üdvözölhetjük a már korábban előkerült Huntert, aki a Strider kicsinyített változata. Gyorsabb, veszélyesebb a közelharcban, és már közepes nehézségi szinten is piszok erős és pontosan lő.

PIMP MY RIDE

A közlekedést ezúttal egy házi készítésű amcsi izomautóval oldhatjuk meg. Brutális szerkezetről van szó, és még nitró is van benne. Talán az a legmegképebb tulajdonsága, hogy a játék folyamán ilyen-olyan apróságokkal fejlődik is. Egy ponton majdnem kivégezzük a gépet, aztán egy segítőkész barátunk feljavítja a dolgokat. Tesz rá többek között egy jelzőberendezést, mely a korábban elhelyezett titkos fegyvertárakat jelzi. Ezekhez beugorhatunk, de ki is hagyhatjuk, ha úgy tartja kedvünk – nem szerves részei a történetnek. Kicsit később még egy külső moddingot is kap a gép, hogy a hátsó részére rá lehessen szerelni egy extra bombát Striderek ellen. Az irányítás nem sokat változott az Episode One-hoz képest, de a lényeg, hogy most is tökéletesen lehet kezelni.

AKADNAK AZÉRT HIBÁK

Mindamellett, hogy elég sokat késett a

megjelenés (rendben, nem olyan sokat, mint amennyit egy átlagos Valve-játék szokott) bőven akadnak apró, ám idegesítő momentumok. Többször volt az az érzésem, hogy bizonyos dolgok teljesen feleslegesen vannak a pályán – ténylegesen csak helykitöltőnek, de olykor már-már nevetségesnek is tűnt. Például volt egy szoba, ahol egy ezeréves printer nyomtatott vég nélkül, és amit kinyomott, az azonnal bele is ment a kukába. Nyilván ez, és az ehhez hasonló mókák nem szerves részei a játéknak, de nem is értem, hogy a hangulatteremtésen kívül miért volt ezekre szükség. Vagy mondjuk másik hiba, hogy ha egy széket beteszünk az asztal alá, akkor az asztal tetején lesz az árnyéka. Apróság persze, de azért igen bosszantó. Azért sem voltam igazán oda, hogy a nagy terek ellenére, a csaták mégsem elég nagyszabásúak. Félreértés ne essék, így is sokkal nagyobbak, mint eddig bármikor. De úgy érzem, hogy lett volna ott még hely egy-két-három Hunternek, Combine katonának, miegymásnak.

KEDVES KOLLÉGÁK!

A saját csapatársaink még mindig eléggé... hogy is mondjam, szériatar-
tozékok. Akármennyire is segítettek,



„Dasz masína”! Az über gépen az optikai tuning magáért beszél



Némi erotikus testmasszázs, miközben nyögdecselnek a fogas pirosszeműek



iA történet nem áll meg. Az epizodikus trilógia harmadik részét elvileg jövő nyáron jelentik be, megígérik, hogy tuti biztosan megjelenik 2008 őszén, aztán majd valamikor 2009 őszén meg is kapjuk. A Half-Life sorozatnak persze ezzel sem lesz majd vége.



Vajon mennyi esély van arra, hogy a Strider most jobb egy jobbst és szájbacsúr?



A hatalmas terepeken még a gigantikus Striderek is eltörpülnek...



Az új fizikai motor piszok látványosra sikeredett

vagy nem, ha elesnek, senkinek sem tűnik fel – mint ahogy a korábbi epizódokban sem. Ez azért ilyen formán már kezd kicsit aggasztó lenni: hát senkinek sincs szíve a játékban?

Ha már az érzelmekről van szó. Meg kell mondjam, majd a frász jött rám valamikor a játék elején. Korábbi interjúkban többször is elhangzott, hogy igen, egy már korábbról ismert főbb karakter életét veszti a játék folyamán. Már az elején azt hittem erre sor is kerül... szerencsére, vagy pont az ő szerencsétlenségére ez nem így történt. Nem akarom leléni ezt a bizonyos dolgot, néztek meg, és készüljétek fel, hogy azért eléggé szomorú... Ez utóbbi persze már semmiképpen sem hiba, sőt azt kell mondjam, majdhogynem el is felejtettem a végére az apró hibákat.

KIDERÜLT... A NAAAAAGY SEMMI

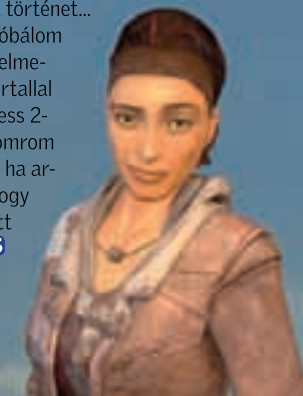
Kicsit az az érzésem, hogy a Valve szórakozik velünk. Vagy legalábbis keményen játszik az érzelmeinkkel. Kiderült valami szerinted? Nos, néhány apróság igen, de csak annyi, hogy most már sokkal de sokkal jobban érdekeljen, hogy mégis, mi a fene lesz a megoldás. Ráadásul egy piszok érzés motoszkál bennem, mely szerint lehet, hogy az Episode Three nem is zárja le a történetet? Hmm, akkor bizony elmegyek a fejlesztőkhöz, és rájuk borítom a Headcrabjüket, az biztos.

Nyilván, ahogy az első részben utaltunk a másodikra, most voltak apró bepillantások a végső menetbe. Úgy fest, hogy egy Borealis nevezetű hajó lesz a fő célpontunk, melyről egé-

szen idáig még Alyx is azt hitte, hogy csak egy mese. Valami teljesen titokzatos erő lakozik benne, amelyet a csapat egyik része fel akar használni a jelenlegi problémák megoldására, a másik fele viszont kifejezetten ellenzi még a megközelítését is. A bejátszásban első ránézésre a hó esik, de ez akár lehet hamu is, vagy bármi más (pl. porcukor), így ne vonjunk le messzemenő következtetéseket.

A teljes játékidő nekem 5 óra volt, minden fejtörővel és ellenféllel együtt. Ez több mint a duplája az előzőnek és most is rohantam végig, nem néztem meg semmit jobban, hiszen vérszesen közelgett a lapleadás. Összességében azt kell mondjam, nagyon jól sikerült a második epizód, érdemes újra meg újra végigvinni, és friss elemeket keresni. Hogy mit fogunk csinálni a harmadik epizódig, nem tudom, illetve jobb is nem belegondolni abba, mi lesz velünk, ha másfél év múlva lezárul ismét a történet...

Inkább megpróbálom elterelni a figyelmemet egy kis Portallal és Team Fortress 2-vel, mert a gyomrom is összerándul, ha arra gondolok, hogy „hamarosan” itt végső harc. **GS**



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

A www.gamestar.hu oldalon a kapcsolódó hírekért, letöltésekért, írd be a gyorslink száva:

1560

GameStar

JÁTÉK MENET

- + izgalmas, és gondolkodni is kell
- kétszer olyan hosszú, mint ez EPI, de még mindig kevés

GRAFIKA

- + hatalmas terek, részletesebb kidolgozás
- elég sok ismerős elem

HANG

- + a megszokott profi minőség
- kicsit monoton zene

ÉLMÉNYFAKTOR

Neeeeem, most megint legalább egy évet kell várni, hogy kiderüljön valami!!! Képtelen vagyok kibíráni... anyúúúúú!

94

Kíváncsi lennék végre Gordon első szavaira.



HARDVERIGÉNY



P4 1,7 GHz processzor
512 GB memória

DirectX 8 kompatibilis videokártya
Ha jól ment a Half-Life 2, ezzel sem lesz gondod. Szerencsére még lebutítva sem annyira elviselhetetlenül ronda, persze a teljes rajzfilmhatás csak maxon érzékelhető.

TEAM FORTRESS 2

Örülünk, hogy ennyit kellett rá várni!

//ZeroCool

RÖVIDEN

Multiorientált, csapatos FPS, ismerős kasztokkal – lehengető, egyedi stílusban tálalva.

KIADÓ EA GAMES FEJLESZTŐ Valve Software KORÁBBI JÁTÉKAIK

Half-Life 2: Episode One
89% GS_2006_07
Counter-Strike: Source
94% GS_2004_11
Half-Life: Opposing Force
92% GS_2000_01

EHH, NA MIBE, HOGY EZÉRT most a világ minden játékosa egy jókora tockost adna nekem legszívesebben? Szögezzünk le valamit: távolról sem azt mondom,

milyen szuper, hogy a Valve Software annyi éven át hitegetett, meg álomba ringatott, mondván, hogy „persze, most már kiadjuk!”. Jesszusom, mennyiszor hallottam már ezt, többször magától Doug Lombarditól és Gabe Newelltől is személyesen, a világ több pontján is. De mégis – azért gondolom, hogy nagyon jót tett a *Team Fortress*-nek ez a hihetetlenül hosszú halasztás, mert cserébe egy iszonyatosan professzionális köntösbe sikerült csomagolni valamit, aminek már a neve miatt is borítékolhattuk a világsikert. Így meg... anyám, nem is

tudom pontosan, hol kezdjem az egekbe magasztalást... na, nem mintha szüksége lenne erre a játéknak!

DICSŐSÉGES ÉLETÚT

De álljunk meg egy pillanatra. Fantasztikusan jó dolog, hogy végre itt a *Team Fortress 2*, de vajon azt tudod-e, hogy mikorra ígérték eredetileg? Lássunk egy gyors áttekintést: amikor elkészült az eredeti *Team Fortress*, máris készült a folytatás, amelynek neve *Half-Life: Team Fortress* lett. Egy megvásárolható kiegészítés lett volna a játékhoz, aztán úgy alakult, hogy *Team Fortress Classic* néven ingyenesen elérhetővé tették. Ahogy megjelent, már be is mutatták az első képet a *Team Fortress 2*-ből, még 1999-ben! Úgy volt, hogy 2000 nyarán

már mindenki nyomulhat vele. Még '99-ben át keresztelték *Team Fortress 2: Brotherhood of Arms* névre, és nagyon sokáig így emlegette mindenki. Többféle hatalmas újdonságot ígértek hozzá, többek között az emberi csevegés lehetőségét, amit akkor még egyetlen játék sem támogatott. 2000 végén mindenki elhallgatott, és senki sem tudott attól kezdve semmit. 2003 derekán hallhattunk először a *Half-Life 2*-ről, illetve az azt tápláló Source Engine-ről. Ekkor „bizonyosodhattunk meg” arról, hogy még készül a *TF2*, de többet nem árultak el róla. Megjelent a *HL2*, és az évek csak teltek. 2006 nyarán kiderült, hogy az Electronic Arts fogja kiadni hamarosan a Valve-játékokat, és a saját listájuk élén ott díszelgett a *TF2*! Ekkor 2007. nyári megjelenésre esküdtek,

FÓKUSZTEAM FORTRESS 2

SPY

Sosem fogjuk megtudni, ki ő valójában. Egy bizonyos: ha rágyújt fűves cigijére, azt hiszi magáról, hogy átalakulhat más karakterre. Anyaga annyira erőteljes, hogy ráadásul ezt ellenfelei is így látják. Egy még nagyobb slukktól akár teljesen is el tud tűnni, persze csak korlátozott ideig. Odasettenkedve az ellenséges gépágyúkhöz, könnyedén el tud banni azokkal sebakkumulátorának segítségével.

Pro: átveheti ellenfelei kinézetét
Kontra: nagyon könnyen lebukik

SOLDIER

Kissé lassú karakterről van szó, enyhe apakomplexussal. Afféle atyáskodó típus, és rakétával nevel, melyet arcba helyez nagy magasztosan. Ugyan a rocket jump nem megy „kvékesen” vele, de egy-egy ugrást megengedhetünk magunknak. Bár sisakja néha szemére csúszik, nem kell parázni: mindent lát, és ha úgy esik, a zsebében elhelyezett ásóval akár el is földelhetné ellenfelét... ha akarná.

Pro: rakétája távolra is erős
Kontra: négy lövés után tölteni kell

SCOUT

Anorexiás barátunk bitang gyors, viszonylag nehéz eltalálni, és antilopokat meghazudtoló módon szökell a levegőben – ez utóbbi képesség speciel nem újdonság, az Unreal Tournament egy kedvenc eleme. Fő fegyvere a shotgun, ha az kifogyott, egy pofás kis pisztoly, illetve egy fa testápoló (aka baseball ütő) áll rendelkezésünkre. Mosolygós, békés kedvét csak egy tarkólövés törheti meg.

Pro: nagyon gyors
Kontra: csak közelben erős a fegyvere

SNIPER

Élete kicsit sivár, magányos harcosként tartjuk számon. Miután lelőtte Indiana Jones fejéről a kalpagot, bement a boltba és egy „nagyon-távcsövet” szerelt kézifegyverére. Hazafele jövet azért még beugrott a boltba, és magához vett egy sorozatlövőt is, persze csak a végszögség esetére. Jó kalandorhoz híven persze mindig tart magánál egy jobbik fajta fóliavágó kést, hátha jön vele szembe egy megtermett ellenfél.

Pro: halálpontos is tud lenni
Kontra: túl lassan tölt újra

HEAVY

Izom Tibor tipikus esete. Böszme, lassú, és a Terminator 2-ből kölcsönvette „Svarcitol” a helikopter gépágyút. Mi tagadás, nagyon jól áll neki, nem is beszélve erotikus teste köré tekert tölténygyűjteményéről. Másodlagos rásegítésként egy, számára már-már viccesnek ható shotgunt tud hívni, de akár fel is pofoz, ha túl közel mész hozzá – egy ilyen suhintas persze ki is üthet minket a következő körbe!

Pro: hatalmas tüzérő
Kontra: iszonyatosan böszme

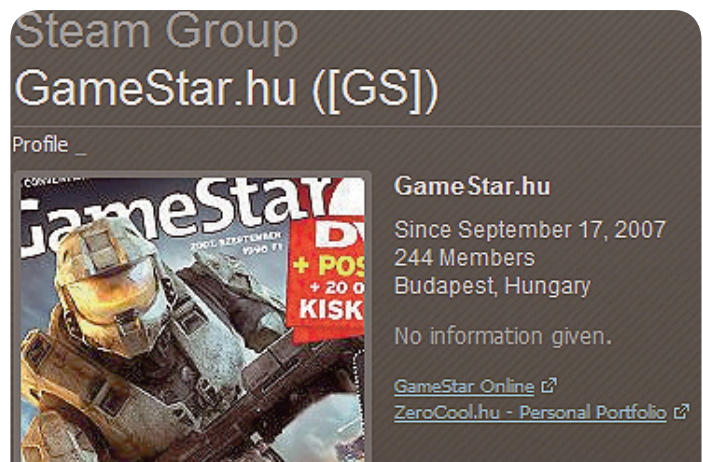
BOSSZÚ, ÉDES BOSSZÚ!

Nem szokott idegesíteni, amikor megölnék a csata közepén, és fogalmad sincs mitől, hogyan haltál meg, a csata meg csak megy tovább? Ok, azonnali bosszút itt sem állhatunk, de ha meghalunk, a játék a mi számunkra megáll, és a kamera villámgyorsan megmutatja, hogy ki, és pontosan honnan ölt meg minket. Retinánkba égetve ellenfelünk arcképét, a következő körben akár bosszút is állhatunk rajta. Akár uralkodhatunk is valakin (Dominate), ha egymás után háromszor sikerül megölni ugyanazt a játékoszt. Ettől kap az értékelőtáblán egy szépséges Dominated feliratot, ami nemcsak a játék folyamán kísér el minket, hanem – úgy nagy általánosságban – marha ciki is. Az is nagyon tetszik, hogy végre nem frageket számolunk, hanem normális pontokat. Az egyes objektumok elpusz-

tításának más értékeik vannak, mint mondjuk egy fejlődésnek. Vagy egy doki, ha gyógyít, lehet, jobban kaszál, mintha lövöldözne. Szintén profi dolog, hogy az egyes karaktereknek eltérő az életerejük. Míg a lóti-fúti Scoutnak kevesebb, addig a tohonya Heavynek jóval több. Ez így van rendjén, és nagyon jó, hogy erre is gondoltak a fejlesztés folyamán. Hihetetlen hangulatfokozó, ahogy a karakterek reagálnak az egyes helyzetekre. A Heavy például akkor még egészen nyugodt, ha elkezdi löni. Ha viszont már legalább két ellenfelet lelőtt, állapot módon elkezdi üvöltöni, és szemmel láthatóan még jobban élvezi az öldöklést. Vagy ilyen az is, amikor az Engineer elkezdi táncolni, mert éppen olyan kedve van. Vagy mondjuk a Spy megigazítja a szájában a cigit, és amikor

CSATLAKOZZ TE IS!

GameStar.hu Steam Group!



Steam Group
GameStar.hu ([GS])
Profile
GameStar.hu
Since September 17, 2007
244 Members
Budapest, Hungary
No information given.
GameStar Online
ZeroCool.hu - Personal Portfolio

Kicsiny csoportunk, alig két hét alatt, már 244 taggal büszkélkedhet a Steam univerzumban. Mindenkit szeretettel várunk nagy csatákra, multiplayer mókákban. A group nyitott, bárki csatlakozhat, csak annyit kell beírni a Steam keresőjébe jobbra fent, hogy „gamestar”, és máris mi leszünk az első találat!



PYRO

Sugárveszélyes helyen felnőtt külsejű barátunk tulajdonképpen piromániás. Nem átalított rágyújtani még a legforróbb helyzetekben sem, nem is beszélve arról, hogy utána még az égő hullámból gyújt rá az utolsó szál cigire. Ha még mozog elszenesedett testünk, megkínálhat egy shotgunnal, de ha még ez sem altatná el végérvényesen ellenfelét, bizony rásegít egy megtermett baltával.

Pro: kis helyen nagy sebzést tud végezni

Kontra: mire odaér a céljához, általában megölik

MEDIC

A doktor kapitány főtanácsos mester úr még akkor is a képedbe röhög, ha leszakadt a fél arcod – mindemellett néha megesik rajtad a szíve, és ad némi megváltásként érkező manna. Mivel magát csak komótosan tudja gyógyítani, előszeretettel pumpálja ellenfelébe az adrenalininjekciókat. Ha még ez sem segítene, egy csontvágó fűrésszel rásegít a kérdésre, amely az esetek túlnyomó többségében pozitív eredményt hoz.

Pro: életet lehel haldokló testünkbe

Kontra: magát lassan gyógyítja

ENGINEER

Ráérős barátunk imád barkácsolni. Komótosan keresi a pálya legideálisabb pontjait, majd elhelyezi halált hozó testvéreit. Jó hazai mechanikai műszerészként minden problémát úgy old meg, hogy csavarkulcsával jól odaver a szernek. Elfutni ugyan nem nagyon tud kissé elkorcsosodott lábainak köszönhetően, de jó esetben menekülésként használhatja a saját maga által épített teleportot.

Pro: ágyút tud építeni

Kontra: könnyű vele elbánni

DEMOMAN

Nem kicsit marcona külsejű barátunk minden reggel rosszul ébred. Mint minden valamire való robbantó emberke, ő sem titkolja, hogy imádja a szétrepülő húscafatokat. Mindjárt kétféle gránátvetőt is magához vesz hajnalban, és csak azért, hogy jól menjem a napi meló, egy kupica házipáleszt is magával visz. Persze csak körültekintő elfogyasztás után kezd el a már használhatatlan üveggel harcolni.

Pro: késleltetett gránátok

Kontra: kevés töltény van nála

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

A www.gamestar.hu oldalon a kapcsolódó hírekért, letöltésekért, írd be a gyorslink sávba:

753

KONKLÚZIÓ? ÚRISTEN, TE MÉG ITT OLVASGATSZ, AHELYETT, HOGY MÁR ONLINE TOLNÁD?

nem sikerült letüdözni, köhög egyet. Ilyen apróságokból éppen annyi van, amennyi kell: egyfajta miniszórákozás két gyilkolás között, de ettől is nagyon hangulatos az összhang.

PROFIZMUS, AHOGY AZT MEGSZOKHATTUK

A *Team Fortress 2*-ben egy egészen speciális statisztikai rendszer is bemutatkozott. Lényegében a Steam-klensünk egy része is teljesen átalakult, mégpedig úgy, hogy akár azt is ki tudjuk keresni, hogy melyik karakterrel éltünk a legtovább egy pályán, vagy mondjuk azt, hogy egy karakterrel mennyi volt a legtöbb sebzés egy meccs alatt. Iszonyat sok adatot tárolunk itt, kérem szépen, és gyakorlatilag élő statisztikáról van szó. Belépsz,

nyomulsz, kilépsz, már nézheted is a dolgokat. Hihetetlenül ösztönzően hat, ha mondjuk látod, hogy az egyik karakterrel nem vagy egészen jó – na, ott bizony több gyakorlásra van szükség, irány vissza a játékba. Mindezt megturbózva, speciális érmeket is összeszedhetünk: mondjuk azért, hogy megnyerünk 20 játékot (Dynasty), 30 másodperc alatt öt ellenséget meggyújtunk (Flamethrower), ha öt percnel hamarabb nyerünk (Lightning Offense), és még sorolhatnám. A legszebb az egészben, hogy ezek sem annyira könnyen és gyorsan megszerezhető érme, de nyilvánvaló, hogy a lista még nagyon sokat fog bővülni! Lapleadásunk pillanatáig a játékban két játékmód volt. Az egyik egy területelfoglalás, többmenetes cucc,

a másik pedig a klasszikus Capture The Flag, ám ezúttal nem zászlót kell cipelni, hanem egy titkos irattal letetuskolt irattartót. Kicsit emlékeztet a fíling a régi Catch The Chicken modra *Quake 2* alá, amikor is egy csirkét kellett szállítani – hullott belőle a toll, jobban jelezve, hogy kinél is van a zsákmány. Itt a papírok hullanak szanaszét.

KIHAGYHATATLAN!

Konklúzió? Úristen, te még itt olvasgatsz ahelyett, hogy már online tolnád? Te biztos, hogy ezt a cikket olvastad? Vagy csak egyszerűen nem hatottalak meg? Van az úgy. Barátom, akkor neked más utakat kell keresned. A PC-s játékvilág manapság egyik legjobb játékról beszélünk, néhány aprócska hiba eltitkolásával. Kötelező darab, és már csak azért is jobban megéri beszerezni az teljes *Orange Boxot*, mert úgy sokkal olcsóbban jössz ki, mintha csak ezt vennéd meg. De ezt kötelező, meg a *Portal* is, meg az *Episode Two*-t is... de ez most mindegy. Jó játékot! **GS**

GameStar

JÁTÉKMENET

- + zseniális hangulat, sok kihívás, abbagyhatatlan
- háháhá háh háháhá

GRAFIKA

- + nem egy *Crysis*, de a célját elérte: teljesen egyedi
- egyes textúrák mosottasak

HANG

- + ami van, az nagyon jól hangzik
- nem elég változatos

ÉLMÉNYFAKTOR

VÁÁÁÁ abbagyhatatlan VÁÁÁÁ aludni kéne már VÁÁÁÁÁ na jó, még csak egy meccset VÁÁÁÁÁ...

95

Nem szúrhat sz ki úgy magaddal, hogy kihagyod!

PORTAL

BOB LVI

RÖVIDEN

Kívülről FPS, de valójában egy zseniális logikai játék: a végeredmény a két stílus páratlan ötvözete.

KIADÓ EA GAMES
FEJLESZTŐ Valve Software
KORÁBBI JÁTÉKAIK

Half-Life 2: Episode One
89% GS_2006_07
Counter-Strike: Source
94% GS_2004_11
Half-Life: Opposing Force
92% GS_2000_01

HARDVERIGÉNY

1,7 GHz processzor
512 MB memória
DirectX 8 kompatibilis videokártya
Hardverigény szinte azonos bármely Source-játékéval. Mivel itt nincsenek gigantikusan nagy terepek, illetve a textúrák sem annyira változatosak, egyszerűbb gépeken is jól megy.

„Egyik lábam itt a másik!”

//ZeroCool

KÖVEZETEK MEG, de akár-mekkora siker a *Halo 3*, vagy a *Bioshock*, vagy akármi, egyszerűen nem tekinthető egyik sem új ötletnek. Zseniális alkotásokból majdnem derékig vagyunk, de már egyáltalán nincs az az érzése a játékosnak, mint amilyen a kilencvenes években volt: minden egyes játék iszonyat sok új ötlettel volt teletömve. Nem csak sorozatok sorozatából élünk – nem úgy, mint manapság. Kicsit elszomorító a tény, hogy egy játékot mostanában az alapján rangsorolnak be elég sokan, hogy az hogy néz ki. Ezekben az időkben a Valvának volt bátorsága előállni egy olyan játékkal, ami... oké, egyáltalán nem csúnya, de egyértelműen nem veri semelyik mai, tényleg grafikára is építő játékot. De lássuk, miről is van szó, hiszen lehet, hogy két hete született, és még nem hallottál a *Portal*-ról.

ISMERŐS KÖRNYEZET, ÚJ ELGONDOLÁS

A játék, mint az már közismert, *Half-Life* környezetben játszódik. Ez annyit tesz, hogy lesznek ismerős effektek, utalások, fegyverek, hangok és így tovább. A történet szerint mi, lényegében kísérleti nyulak vagyunk egy speciális kiképző

terepen, ahol az életünk múlik azon, hogy gyorsan gondolkodjunk, és precíz döntéseket hozzunk (hülyén hangzik, de bizonyos cégvezetőket is el lehetne küldeni ilyenre a valóságban). Egy logikai játékot kell elképzelni, ahol egy úgynevezett „portal device” segíti utunkat. Mindig az a cél, hogy egy adott kapun átjussunk, persze ezt a helyet valahogy el is kell érniük. A fegyver képes arra, hogy egy dimenzionális átjárót nyisson két pont között – lehetjük a kezdő és végpon-

tokat, és közöttük szabadon közlekedhetünk, sőt tárgyakat is átvihetünk rajta. A játék elején, az egyszerűség kedvéért csak a kezdőpontokat kell elhelyezni, a végpontok fixek. Később teljes szabadsággal bírunk, és már minden a mi döntésünkön múlik. Bizonyos pályák nagyon összetettek, sőt menet közben még át is alakulnak. A falak átcsúsznak, mozgó, illetve ferde elemek is akadnak, melyek mindegyike nehezíti a továbbjutást. Egyre több aktív résztve-

A savas folyadékban megfürdünk majd párszor... sebjaj, lehet újra próbálkozni



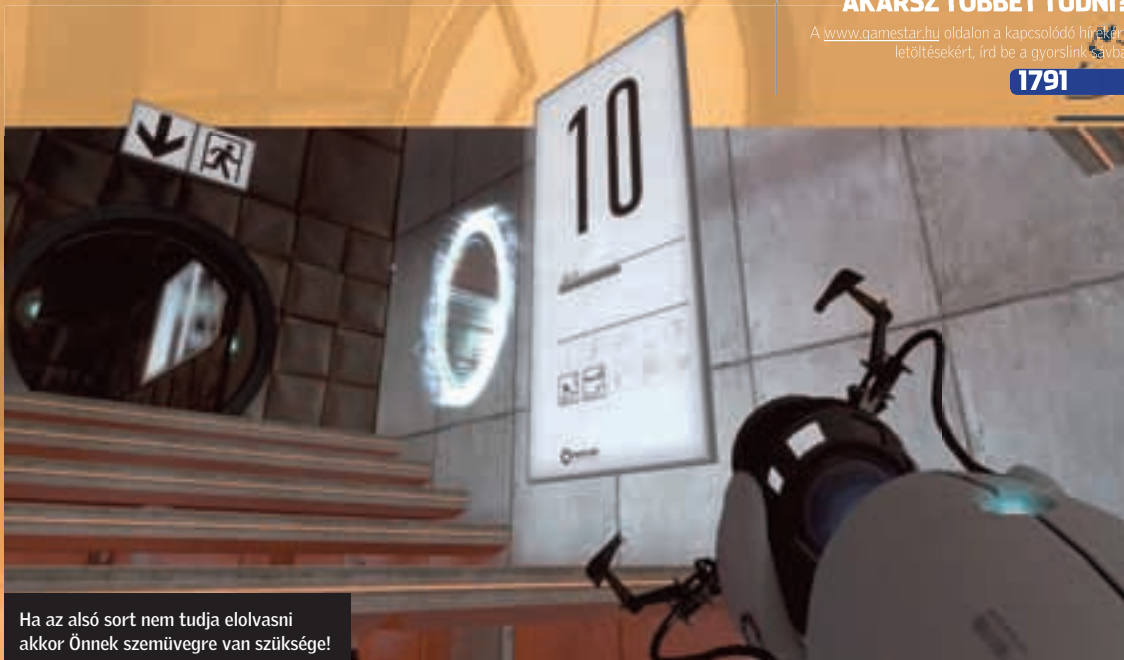
Itt sem ajánlatos beleszaladni a gömbbe!



Majdnem mindennek a túlélésünkben van szerepe



Ha az alsó sort nem tudja elolvasni akkor Önnek szemüvegre van szüksége!



NEM CSAK A VALVE-NEK VANNAK JÓ ÖTLETEI

Jó munkalehetőség mindenkinek!



Nyilván a Valve az *Orange Box* megjelenése után nagyon sok dicsőretet fog kapni. Mindemellett fontosnak tartjuk megemlíteni, hogy a *Portal* ötlete alapjában véve nem tőlük származik. A történet még 1988-ban kezdődött, amikor megalakult a mostanság redmondi székhelyű DigiPen nevezetű főiskola. Ide járt néhány lelkes diák, akik 2005-ben ingyenesen elérhetővé tették *Narbacular Drop* nevű játékukat – ők voltak a Nuclear Monkey Software. Az ötlettel a vállukon elindultak a Valve főhadiszállására, ahol annyira megkedvelték a csapat kreativitását, hogy mindjárt fel is vettek mindenkit a fejlesztő-csaphoz. Körülbelül 20 hónapos fejlesztés után elkészült a játék, melyet mi *Portal*-ként ismerhetünk manapság.

A Valve egyébként nagyon nyitott: ha bárkinek valami használható és újszerű ötlete van, nyugodtan jelentkezhet náluk. Ki tudja, talán újra lesz hazai tagja a fejlesztőcsapatnak.

vője lesz a terepnek: lövegek, energiagömbök, sugarak és hasonló apróságok. Már-már azt is mondhatnánk, hogy mérnöki térlátásra is szükség van, de azért ennyire nem túlozták el a dolgokat. Megoldható minden, de jó puzzle-hoz híven lesz, hogy hosszú perceket gondolkodunk, majd utána még több ideig próbálkozunk, hogy összejöjjenek a dolgok. A fizika legtöbb szabályát is használunk kell ahhoz, hogy teljesítsünk egy részkioldást. Portál ajtót nem nyithatunk „fényes” felületen – ez igazából könnyítés, mert a játék segít abban, hogy hova nem kell tennünk biztosan kaput.

A NAGY TESTVÉR FIGYEL

Alig néhány héttel azután, hogy bejelentették a *Portal*-t, lelkes programozók elkészítették a saját szüleményüket, *Unreal Tournament*, a *Prey* és persze *HL2* alá. Már ott is lehet könnyedén teleporter fegyverünk, és a hatás ugyanaz... haha, persze ez totális marhaság! A fegyvert jópofa mókának lehet használni, de lassuk be, hogy igazi multicseta alatt majdnem használhatatlan lenne. Továbbá az a szempont sem elhanyagolható, hogy nagyon nem mindegy, egy játékba beletesznek-e egy ilyen fegyvert, vagy egy játékot építenek fel egy ilyen fegyverre. A lényeg, hogy akármennyi

Ha unatkozunk, akár megunk alá is csúszhatunk



módosítást is találsz bármely játékhoz, a *Portal* mindig ad majd valami pluszt ahhoz képest.

JÁTSZANI KELL VELE

Azt a bejelentés utáni pillanatban tudhattuk, hogy nem lesz egy új *World of Warcraft* a *Portal*-ból. Biztosan nem lesz 9 milliónál is több aktív játékosa egy időben, de az egyértelmű, hogy sikerült új élményt adni a játékosoknak. A legfontosabbnak viszont talán mégis azt tartom, hogy egészen új játékosokat csaloghat be az FPS-ek világába. Hiszen lényegében egy olyan „kalandjátékról” beszélünk, amiben bizony sokat kell gondolkodni. Ezért a nagy számok törvénye szerint nem a hardcore fenegyerekek kedvence lesz, hanem mindazoké, akik eddig azért nem játszottak FPS-t, mert „abban bizony csak öldökölni lehet”. Hát most itt a lehetőség, hogy megtanulják ők is normálisan az FPS-irányítást és látás-, illetve életmódot, aztán ki tudja: lehet, hogy épp belőlük lesznek 3–4 év múlva a legnagyobb ellenfeleink a *Team Fortress 3*-ban. **GS**

GameStar

JÁTÉKMELET

- + eszement kihívások, nagyon elgondolkodtató
- begolyóztat

GRAFIKA

- + kihozták a maximumot ebből a témából, amit csak lehetett
- elég hasonló az egyes szobák

HANG

- + újszerű hanghatások, kellemes effektek
- nem elég változatos

ÉLMÉNYFAKTOR

Az ötlet profi, és folyamatosan újra kell játszani. A ráadás pedig minden idők egyik legjobb játékbejejezése!

92

Végre egy újdonság a szép lassan szürkülő játékvilágban.



EGY KÁVÉ MELLETT...

JEFFREY KAPLANNEL

Akinek milliók isszák minden szavát

//Gyu

NÉVJEGY

NÉV Jeffrey Kaplan
FOGLAKOZÁS Lead Designer
CÉG Blizzard

Jeffrey Kaplan 34 éves, 2000-ben lett a játékvilág elismert alakja. A Legacy of Steel nevű EverQuest guild harmadik vezetőjeként ekkor tűnt ki kiváló vezetői képességeivel. Ekkor fedezte fel őt a guildet azelőtt vezető Rob Pardo, aki a Blizzardnál dolgozott a Diablo II és Warcraft III fejlesztésén, az ő javaslatára vették fel Jeffet a World of Warcraft designerének. Mára már ő a WoW vezető designere.

GameStar: Helló, Jeff, üdvözlünk minden magyar *WoW*-rajongó nevében – kivéve azokat, akik abbahagyták a *WoW*-ot.

Jeff Kaplan: Én is üdvözlök mindenkit! Mi úgy gondoljuk, hogy senki sem hagyja abba a *WoW*-ozást, maximum pihen egy kicsit.

GS: Hát igen, ez alapvetően relatív, hogy mi számít kicsinek...

JK.: Nos, úgy látom, köztökön akarsz. Mi is az accountod neve, hogy jól felfüggeszthessük? Haha!

GS: Miből gondolod, hogy én *WoW*-ozom?

JK.: A szakmában mindenki játszik. Egyébként pedig az interjú előtti kérdéseidből kiderült...

GS: Na jól lebuhtam. De te is, mert hallottam ám, hogy te *EverQuest*-tél, úgy lettél blizzardos.

JK.: Igen, Tigole néven vezettem a Legacy of Steel nevű guildet az *EverQuest*-ben. Ez a guild rengeteg alkalommal a világon elsőként raidelt különböző bossokat, így bátran állíthatom, hogy mi voltunk a világon a legjobbak. Ebben a guildben játszott egy *Diablo II*-és *Warcraft III*-fejlesztő, Rob Pardo is, az ő segítségével kerültem a Blizzardhoz.

GS: Magyarán, ha jól értelmezem, te játékosból lettél fő *WoW*-designer.

JK.: Igen, így volt, s mondhatnám, hogy más is elérhet ilyesmit, ha adott játékban a világ legjobb guildjét vezet.

GS: Semmiségnek tűnik a dolog. Azóta pedig ha jól tudom, te vagy a vezető designer az úgynevezett World Design témakörben.

JK.: Igen, én tervezem a területeket, questeket, raideteket satöbbi. Magyarán, a fizikai területet töltöm meg tartalommal.

GS: Akkor te vagy az az ember, aki tudja, miért pont a draenei és a blood elf lett a két új faj a BC-ben.

JK.: Pontosan. Hidd el, minden szóba jöhető fajjal kapcsolatban értékeltek, megfelelő lenne-e, elkészültek a koncepció rajzok szinte mindegyikükhöz. Ha most az irodában lennék, meg is tudnám mutatni. El kellett döntenünk, melyik oldalnak melyik faj felel meg a legjobban, melyikhez mi lesz a legjobb.

GS: Akkor miért nem lettek a goblinok játszható faj, hiszen ott vannak mindenhol, vannak városaik, legendáriumuk és nagyon jópofa arcok?

JK.: Ők sokáig esélyesek voltak, felmértük, milyen jók lettek volna alliance fajnak, majd ugyanezt a horda oldalra is; sokat vitatkoztunk, miért lennének jók ezen vagy amazon az oldalon – aztán inkább úgy döntöttünk, hogy ne ők legyenek az új faj.

GS: S lesznek még valamikor új fajok a *WoW*-ban?

JK.: Egyelőre a *WoTLK*-ban új osztály lesz, a Death Knight, azonban úgy érzem, hogy új fajok behozatala még beleférne a játék fejlődési vonalába – bár ne felejtjük el, hogy a túl sok faj sem jó. Úgy gondolom, lesz még alkalom új, játszható fajokkal találkozni a *WoW*-ban.

GS: Mondjuk például a már sokat emlegetett pandarenek vagy a nagák esetleg egy maelströmös kiegészítőben?

JK.: Ezek is potenciálisan szóba jöhető fajok, igen, azonban ezekkel kapcsolatban egyelőre semmilyen konkrétum nem létezik, most csak a *WoTLK*-ra koncentrálnak.

GS: Nemrégiben elértétek a 9 millió játékos, ehhez szívőből gratulálunk. Melyik kontinensen játszanak a legtöbben a *WoW*-val? Amerikában, Európában, Ázsiában?

JK.: Az ázsiai *WoW*-közösség a legnagyobb az összes említett közül, ennek egyrészt az ottani országok igen nagy lélekszáma, másrészt a technológiai fejlettség színvonala is oka lehet. Emellett azzal mi is tisztában voltunk, hogy az MMO-kultúra igen fejlett Ázsiában, a *LineAge II* pedig bebizonyította, hogy nagy az igény a PvP-alapokon

TIGOLE, THE SILENT



A *Legacy of Steel* guild ma is működik az *EverQuestben*, s bár karrierje csúcspontján már kétségtelenül túl van, jelenleg is 51 taggal rendelkezik. Tigole, azaz Jeff Kaplan karaktere az első rogue volt a *The Nameless* szerveren, aki elérte az 50-es szintet. Itt az ideje tehát, hogy egyszer megjelenhessen ez a *WoW*-ra is nagy hatást gyakorló karakter nyomtatásban. Íme.



Jeff (a.k.a. Tigole) rendszeresen iszogat együtt kollégáival a Blizzard főhadiszállásától kb. 200 méterre található bárban. Nagy dolgok dőlnek el ilyenkor néhány mojito után, és itt most nem feltétlenül arra kell gondolni, hogy leveszik-e végre a *Mortal Strike* cooldown-ját 4 sec-re.

AKI EGYSZER MÁR IMÁDTA EZT A JÁTÉKOT, AZ KIVÁNCSI LESZ AZ ÚJ TARTALOMRA, AZ ÚJ OSZTÁLYRA, AZ ÚJ TERÜLETEKRE

nyugvó MMO-kra, a *WoW* pedig ugye ilyen (is).

GS: Ez azt jelenti, hogy Ázsiában nincsenek RP-szerverek?

JK.: De vannak, bár az ázsiaiaknak megvannak a saját legendáriumaik, a saját szerepjátékaik. Azonban tény, hogy a nem PvP- és az RP-szerverek aránya jóval kisebb, mint mondjuk Európában, ahol ezek a szerver típusok is igen fontosak.

GS: Igaz az a pletyka, hogy a Blizzard többé nem törődik az alacsony szintű játékosokkal? Te tervezed ezeket a dolgokat, biztos jobban tudod.

JK.: Jó helyre fordultál a kérdéssel! Eszünk ágában sincs békén hagyni az alacsony szintűeket, több „régí” playfieldet is át fogunk dolgozni, ott van például *Dustwallow marsh*, *Arathi Highlands* vagy *Alterac Mountains* – itt bizonyos régi questek megváltoznak, új questek jelennek meg, ami a régi játékosoknak is sok új élményt adhat.

GS: Tehát akkor megint szép türelmesen színtezhetünk fel, hogy az új questeket kipróbálhassuk.

JK.: A türelem sosem árt, azonban annyit el kell árulnom, hogy terveink szerint főleg a 20–60 szint közöttiek jóval gyorsabban fognak majd fejlődni, hogy minél hamarabb *Outlands*-re vagy *Northrend*-re mehessenek.

GS: Mi lesz vajon Northrend után? Újabb terület és 90-es szint?

JK.: Ne szaladjunk még ennyire előre, hiszen a *WoTlK* sem jelent meg még, és persze egyelőre sehol nincs egy 70-es szintnél magasabb játékos sem, bár az én íróasztalomon olyan *WoW*-változat van, ahol akár 80-as is lehetsz, még hozzá *Northrend*-en!

GS: Hmm, hol is van az íróasztal? Megyek!

JK.: Ne fáradj, *Irvine*-ben, *Californiában* van az asztal és erős biztonsági őrök vannak. Haha!

GS: Na jó, a valós életben sem szeretem a PvP-t, nemhogy a *WoW*-

ban, inkább erről lemondok akkor. Mit gondolsz, azok, akik most pihentetik a *WoW*-ot, visszatérnek majd a *WoTlK* idején?

JK.: Mindenképpen úgy gondolom, aki egyszer már imádta ezt a játékot, az kíváncsi lesz az új tartalomra, az új osztályra, az új területekre. Sőt továbbmegyek: mivel nemrég csökkentettük a *WoW* és a *Burning Crusade* árát, így minden bizonnyal rengeteg friss vér is áramlik majd a *WoW* szervereire – bár eddig sem panaszkodhattunk, az eladások az árcsökkentés nélkül is igen jók, folyamatosan a Top 10-es listán vagyunk mindenfelé.

GS: Te személyesen mivel csábítanád vissza azokat, akik esetleg kétkelteknek a *WoTlK*-ban?

JK.: Egyszerű! A *Death Knight* osztállyal. Olyan játékélményt ad majd a játékosoknak, amelyhez hasonlót eddig ebben a játékban nem tapasztalhattak. Ezt nem csak azért mondom, mert részt vettem a tervezésben, hanem azért is, mert ez volt az eredeti szándékunk – , hogy valami olyat adjunk, amilyet még sosem adtunk a játékosoknak. S akkor még nem beszéltem arról a sok mindenről, ami még van, például a...

GS: Ebbe most ne menjünk bele, mert nincs elég időnk. Sok sikert a *WoTlK*-hez!



ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Mit kapunk, ha összegyűrjük a legjobb multtis elemeket? //ZeroCool

RÖVIDEN

A föld ezúttal még problémásabb hely. Kiváló ötlet, hogy mi dönthetjük el planétánk sorsát: lehetünk jók vagy rosszak, a lényeg azonban egyértelműen a Battlefield-re emlékeztető csapatjáték, amelyek elemeit remekül eltalálták.

KIADÓ Activision
FEJLESZTŐ Splash Damage
KORÁBBI JÁTÉKAIK
Doom 3 (multiplayer)
94% GS2004_09
Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory
88 % GS2003_07

GONDOLKODTÁL MÁR AZON, mit csináltál a nyáron? Úgy értem, tegyük félre egy kicsit a tanulást, a munkát, a szabadságot és hasonlókat, koncentráljunk arra, hogy mivel játszottunk!

Hosszas gondolkodás után is csak néhány igazán kiemelkedő nevet tudok felsorolni. Most, hogy a sulis, a munka és minden más is aranykorát éli, elkezdtek özönlenni a jobbnál jobb akciójátékok. Itt van ugye a *Half-Life 2: Episode Two*, a *Team Fortress 2*, hamarosan itt a *GeARS of War*, a *Call of Duty 4*, a *Crysis* vagy éppen az *Unreal Tournament 3*. És persze mikor jelenik meg a *Quake Wars*? Mikor? Nyilván most, amikor már majdhogynem ki sem látunk a jobbnáljobb játékokból. Rövid játék után is arra a következtetésre jutottam, hogy valóban sikeres lesz a netes társadalom körében,

de vajon mennyire lenne népszerű, ha mondjuk fél évvel ezelőtt jelenik meg? Ezt már sosem fogjuk megtudni, de a lényeg, hogy elkészült, és a *Quake* univerzum újabb kalandjaihoz csatlakozhatunk. 2065-öt írunk, amikor is a strogok elérték a Földet, és minden élőlényt el akarnak pusztítani rajta...

EGY NEKED, EGY NEKEM

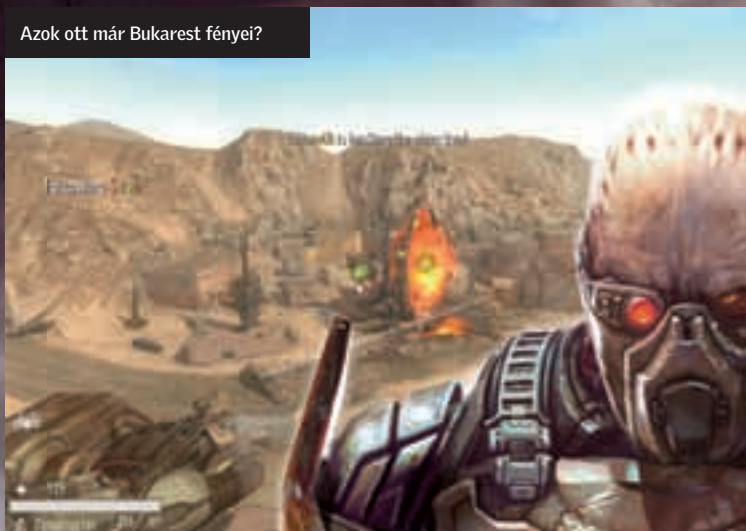
A 2003-ban megjelent, ingyenesen letelethető *Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory* hatalmas siker volt. Érthető, hogy az alapkoncepciónak lett folytatása... Ezek után a *Battlefield*-féle multijáték lett a favorit: a *Quake Wars* ezen két játék keverékének is nevezhetnénk.

A játékban – ahogy azt már nyilván te is tudod – két oldalon léphetünk harcba. Csatlakozhatunk saját fajunk, vagyis

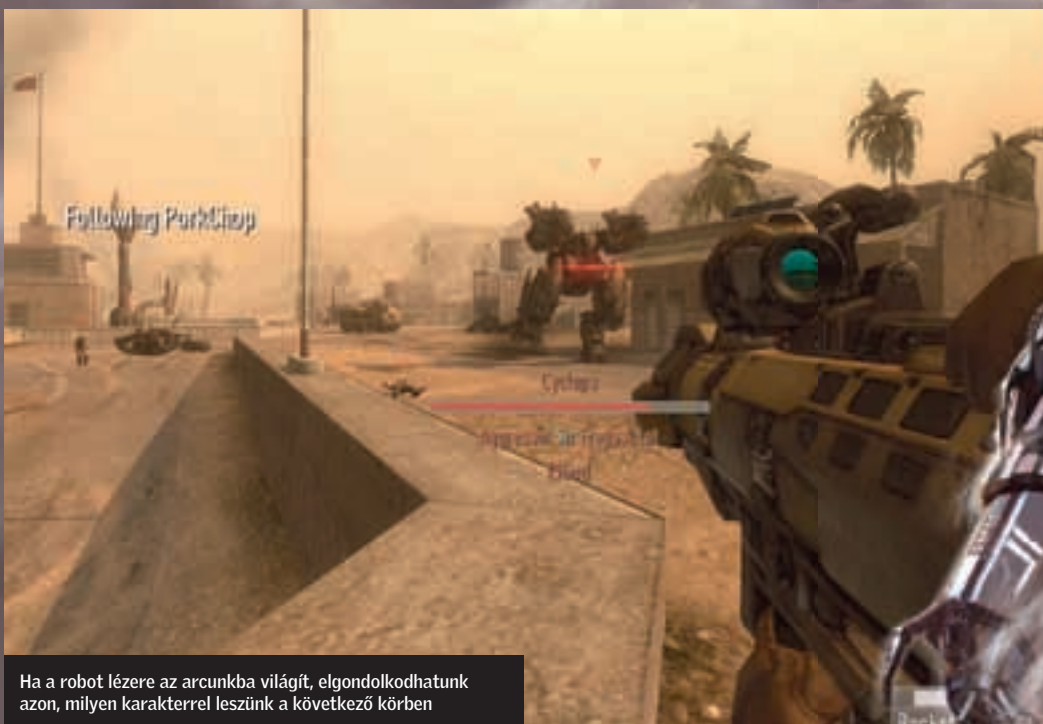
i Érthető módon először PC-re készült el a Quake Wars. Ezekben a percekben is gőzerővel folynak a fejlesztések, hogy hamarosan Xbox 360, PS3, Mac és Linux platformokra is megjelenhessen a játék.



Az egyetlen pálya, ahol tényleg van ködösítés...



Azok ott már Bukarest fényei?



Ha a robot lézere az arcunkba világít, elgondolkodhatunk azon, milyen karakterrel leszünk a következő körben



„Igaz, hogy egy modkészítő csapat voltunk, de nagyon sokat tanultunk mostanra, és úgy érzem, a Quake Wars igazi unikum lesz minden multiplayer FPS-kedvelőnek!” Paul Wedgwood, Splash Damage, CEO

az emberiség védőcsapatába, vagy ha éppen úgy gondoljuk, az Erő sötét oldalát is választhatjuk. A strogokban az a legjobb talán, hogy egészen új technológiákkal ismerkedhetünk meg, mindenféle mutáns és idegen kutyúvel, kezdve a járműveiktől, egészen a robbanószerkezetekig. De ne rohanjunk ennyire előre: lássuk előbb magunkat, miből is áll a világot megmentő sereg. A Global Defence Force, vagyis GDF (véletlenül sem tévesztendő össze a *Command & Conquer* sorozatból ismert GDI-jal, vagyis a Global Defence

Initiative-vel!) a világ legjobban képzett katonáiból álló speciális különítmény. Normális esetben, vagyis a hétköznapiakban az lenne a feladatuk, hogy megvédjék a Földet a XXI. század természeti és terrorizmus okozta katasztrófáitól. A strogok elleni támadásra sem találhatnánk alkalmasabb kompániát, és mit ad isten, mi is a csapat része lehetünk. Jóval a játék megjelenése előtt már találtam egy rakás olyan cikket, amelyekben írogatni kezdték, hogy mennyi különféle karakterrel játszhatunk. Bevallom, a béta verzió megjelenéséig

HARDVERIGÉNY

2,8 GHz processzor
512 MB memória
5 GB merevlemez

Meglepően jó lett a kód, nem csak a csúcsgépeken élvezhető a maximum grafika. Windows Vista alatt kicsit magasabb a hardverigény.

GDF

Azé a Föld, aki meg... védi

A **Soldier** a csapat legerőteljesebb támadó embere. Nehéz- és könnyűfegyverzeteknek egyaránt mestere ugyanúgy, ahogy a különféle robbanóanyagoknak is. Vele lesznek főleg azok, akikben még mindig él a jó öreg *Quake* 3-as láz, akik valóban imádnak rohangálva aprítani. A lerohanások elengedhetetlen embere, tény, hogy vele egyedül nem igazán tudjuk véghezvinni egyik küldetést sem, de mondjuk 12 Soldier iszonyatos ütőerővel bír.



A **Field Ops** nagyon nagy segítségünkre lesz az egyre csak burjánzó, gigantikus harcok folyamán. Képesek vagyunk letenni vele különféle védelmi eszközöket, úgymint az Artillery Gun, a Guided Rockets vagy éppen a Strategic Hammer Launcher. Ha ügyesek vagyunk, és még halálunk előtt taktikusak is, akár légi csapást is mérhetünk meghatározott területekre. Egyetlen apróság, hogy figyeljünk ezekre, mert bizony népszerű célpontok lehetnek!



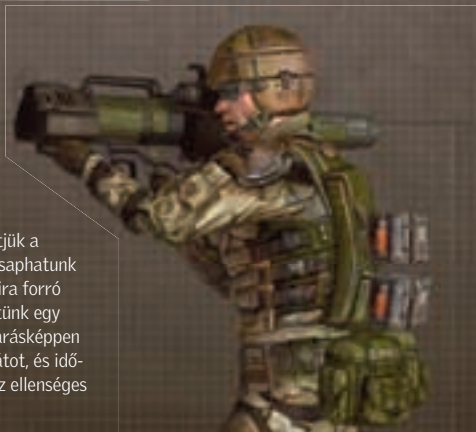
Őt követi a sorban az **Engineer**, akinek a feladata lényegében afféle támogatás. Figyeljük folyamatosan csapattársaink üzeneteit, és igyekezzünk javítani a védelmi berendezéseket is! Ha szükség van rá, védelmi célból mindenképpen tegyünk le Anti-Personnel-t, Anti-Missile-t vagy éppen Anti-Vehicle-t – attól függően, milyen védelmet követel meg az adott küldetés. Shotgunjával ugyan lehet aprítani, de ez a jó kis fegyver csak a közelharcban ér valamit.



Az egyik taktikai kedvencem a **Medic**. Nevéből kitalálható, hogy ő a felcsér, aki bizony nagyon nagy hasznunkra van a játék folyamán. Újra is tudja éleszeni csapattagjait, persze csak akkor, ha nem kaptak véglegesen halálos sebet. Egyszerűen előcsapja a defibrillátort, csap egyet, és újra talpon vagyunk. Saját maga elé tudja hajigálni az Eü-csomagokat, így magát is tápolhatja csöppet. Vigyáznunk fognak ránk, mert igen értékesek vagyunk!



Végül pedig itt van a **Covert Ops**, akit főleg settenkedőnek nevezhetnénk. Na nem azért, mert annyira csendes lenne, hanem vele igen nagy távolságból is tudunk precíz munkát végezni. Puskánkkal figyelhetjük a terepet, és még időben lecsaphatunk az ellenfélre. Ha nem annyira forró a helyzet, odasettenkedhetünk egy ellenséges egységhez, zavarásképpen eldobhatunk egy füstgránátot, és időközben megheccelhetjük az ellenséges építményeket PDA-nkkal.



Effektek – jó, de nem kell tőle félni. Csak egy hatástalan energiamező egy Mentos-reklámhoz



A vízeffekt nagyon jó lett, de persze *Crysis* mindenekfelett!

nem olvastam el ezeket, jobban szerettem volna inkább magam megismerkedni a különféle lehetőségekkel. Ezért, ha nem akarod, hogy ne érjen meglepetés, lapozz egyet. Na jó, nem, mostanra, ha igazi megszállott vagy, akkor már talán annyit is nyomultál vele, mint én.

MÉRETES PÁLYÁK, JÓL ÁTGONDOLT JÁTÉKMENET

Ha eldöntöttük, kivel akarunk játszani, klikk, és már a pályán is vagyunk. Ezt természetesen minden meccs előtt meg kell tennünk. Ha valaki lelő, de adott esetben nem ejt végleges sebet, két választásunk van: várunk egy medicre, aki feléleszthet, és onnan folytatjuk a harcokat, vagy megnyomjuk a „space”-t, és a következő körben újra csatlakozunk a bázisról. Mindkét esetben van mire figyelni. Előbbinél óvatosnak kell lennünk, mert ha a csatatéren várunk fekvő felcsérre, előfordulhat, hogy a már korábban említett módon egy strogg harcos átalakít minket. Utóbbinál pedig figyeljünk, mert ha elfelejtjük lenyomni a space-t, bizony még egy körből kimaradunk.

Elég sokféle pálya közül választhatunk, amelyek mindegyike a Föld valamely területén helyezkedik el. Ahogy belépünk egy meccsbe, azonnal különféle alküldetések közül választhatunk (radar

építése-lebontása, kapuk felrobbantása, csapattagok felélesztése és gyógyítása, és még sorolhatnánk). Minden ilyen kis eseménynek van egy pontértéke (XP) – választhatunk, hogy az egyszerűbbeket oldjuk meg, vagy belevágunk a nehezebe. A fő küldetés nyilván mindkét csapatnak megvan, az alküldetések viszont különbözhetnek: egyiküknek védeni, másikuknak támadni kell, és ehhez felépíteni az egyes berendezéseket. Ahogy egy-egy ilyen főbb pontot elvégzünk, különféle díjakkal gazdagodunk: szintet is léphetünk, és idővel fejlődnek a képességeink is – gyorsabbak lehetünk, pontosabb találati arányokat érhetünk el és így tovább. Háromféle módban játszhatunk a megjelenéskor (ez nyilván később bővílni fog): beszállhatunk egy egyszerű pályára, aminek a végén konkrét nyertest hirdetnek, játszhatunk egy hárompályás kampányban, amelyek folytonosan jönnek egymás után egy kontinensen, vagy nyomulhatunk egy kétfordulós meccsben, amelyben az nyer, aki a saját küldetését jobb idő alatt végzi el. A pályákat nem aprózták el: gyalog nagyon sokáig tart, mire elérünk egyik végéből a másikba, és még járművekkel is el lehet rajtuk lenni rendszeren. A 12 különféle pályán egyszerre 32 játékos tartózkodhat, de érzésem szerint ennél még több is elférne...

A robbanás ereje nagy hatással van csapatársainkra. Vannak, akik hátradrölvé gyönyörködnek a kilátásban



Settenkedve figyelhetjük, amint a lépegető megaláz mindenkit



A DESECRATOR PÉLDÁUL EGY NAGYON IZMOS TANKSZERŰ SZÖRNY, AVAGY A LEBEGŐ RÉMÁLOM

MOZGALMAS CSATÁK VÁRHATÓK

A legtöbb pályán, alig néhány másodperccel a meccs megkezdése után mindkét fél elkezd a pálya közepe felé rohanni. Ki-ki végzi a maga dolgát; megkezdjük a védelmi mechanizmusok kiépítését és felvesszük a legideálisabb pozíciókat. Tehetjük mindezt földön, föld felett, vízben vagy akár a levegőben is. Eléggé változatos járműveket sikerült készíteni, kezdve az apróbbaktól az egészen nagyokig. Emberi oldalon körülbelül a már jól ismert egységeket vehetjük irányításunk alá, úgymint a tank, a helikopter, a quad robot, a csapat szállító vagy a hummer. A stroggoknál található pár újszerű és jópofa dolgot: a Desecrator például egy nagyon izmos, nagy tűzerejű tankszerű „szörny”, avagy a lebegő rémálom, ahogy a hivatalos honlapján lehet róla olvasni. De akad itt még Mechwarrior-szerű lépegető is, rovarra emlékeztető Tormentor, amellyel az égből oszthatjuk az áldást. Van még pár apróság, de a lényeg, hogy a stroggoknak egy csöppet visszafogott

lehetőségeik vannak a GDF-hez képest. Mindkét oldalon van egy rakat letehető eszköz, de ezekkel inkább ismerkedj meg játék közben – főleg védenek, lőnek földi, illetve légi célpontokra. Észrevehető, hogy minden egység, legyen az mozgó vagy éppen rögzített pozíciós, remekül el van találva. Nem túl gyenge, nem túl erős; a béta-verzió megjelenésekor többen jelezhettkék, hogy egy-egy védőágyú túl nagyot sebez, gyorsan lő és nehezen pusztítható el. A végleges játékban ezeket az apróságokat is javították, amiből látható, hogy bizony figyeltek a felhasználói visszajelzésekre.

MEGLENNÉ AZ ÚJ MULTIPLAYER ALAPMŰ?

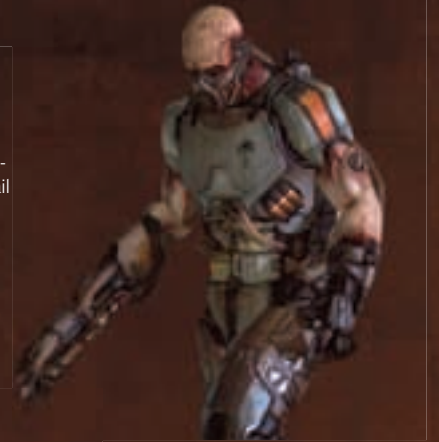
Beláthatjuk, hogy azért bizony van még hova fejlődni. Amikor egy nap játék után megírtam weboldalunkra a játék bemutatóját, még 90 százalékot adtam rá. Tovább próbálkozva azonban kicsit lejjebb engedtem a szintet,

STROGG Halion az alien!



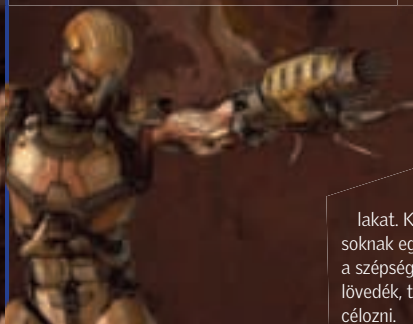
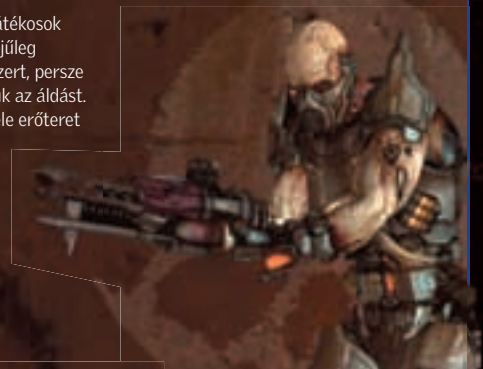
Kezdjük az **Assaulttal**. A Stroggok Soldier-jéről van szó, akinek rengetegféle fegyvere lehet. Egyszerre mondjuk nem használhatjuk mindet, de életenként válthatunk taktikát. Tényleges különbség nincs a Soldierhez képest. Oké, mások a fegyverei, kicsit vagizósabban néz ki, köszönhetően sci-fis múltjának, de tényleg semmi egetrengető. Nyilván érdemes észben tartani, hogy különféle gránátokat is hajgálhatunk vele. Sovány vigasz, de legalább a miénk!

Az **Opressorral** lehetőségünk behívni a játékba különféle védelmi mechanizmusokat – ez kicsit olyan, mint a Field Ops-szal, csak futurisztikusabb megvalósításban. A szerkezetek maguk a Plasma Mortar, a Rail Howitzer, illetve az Orbital Laser. Ezeknek az eszközöknek a tűzerejét irányítani is tudjuk, de nem kizárt, hogy mire odajutunk, már tarkón lőttek minket. A kissé hiányos arcú karakternek talán a legfelvágósabb a kinézete.



A **Constructorral** tudjuk javítani porosodó eszközeinket, illetve építhetünk egyéb védelmi eszközöket. Érdekes képessége, hogy egy AI-vezérelt javítóeszközt is képes indítani, amellyel tovább segíthetjük csapatársaink életűjét. Szintén meglepő, de ennek a karakternek egészen változatos a repertoárja. Aknákat hordoz, módosított Laceratorral bír beépített gránátlövedéssel, és így tovább. Nagyon kedvelt karakter multi körökben.

A **Technician** felelős az egyes játékosok egészségügyi ellátásáért. Egyidejűleg táplálhatunk vele életerőt és löszert, persze csak akkor, ha még időben kapjuk az áldást. Speciális képességként még afféle erőteret is generálhatunk vele, amely remek védelmet ad a frontvonalon. Még egy érdekesség: elhullott GDF-erőkből képes afféle megjelenési pontot is csinálni, vagyis az új játékos akár a csatamező közepére is visszatérhet.



Végére maradt az **Infiltrator**: igencsak különleges képességű kémről van szó. Az elesett GDF-harcosok testét képes felhasználni speciális robbanószerként, és így viszonylag könnyedén meg tudja gyengíteni az ellenséges védővonalakat. Kedvenc fegyvere az Infiltrator-játékosoknak egyértelműen egyébként a Railgun lesz, a szépséges Quake-es idők emlékére – erőteljes lövedék, tény, hogy nagyon pontosan kell vele célozni.

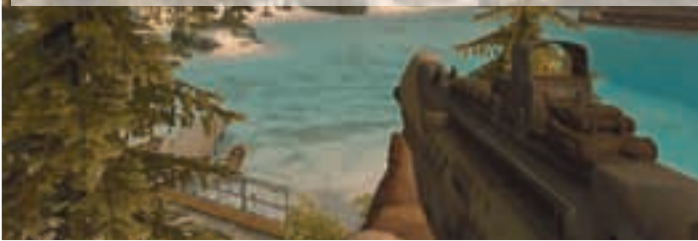
A LEGFEJLETTEBB DOOM 3-AS MOTOR

Alfától omegáig

Belépés a Quake Wars-ba

Athlon XP/2000+, 512 MB RAM, Radeon X800 Pro

Az új Quake multiplayer játékot ennél gyengébb géppel is lehet játszani, csak klaszikusan szólva egyszerűen nem érdemes. Szaggat már ennél lejjebb, ami lássuk be, egy online többjátékos csatában nagyon nem jön jól. Az 512 megabájt memóriára éppen elég a csökkentett textúra részletességhez, de csodát ne várjunk itt.



Haladó szint a tömegeknek

Athlon 64 3500+, 1 GB RAM, GeForce 7800 GT

Ezen a szinten már nyugodtan rákapcsolhatjuk a teljes látótávolságot, ami mondjuk sniperes karakterrel nagyon hasznosan jön. Igazi hiányosságokat nem szenvedünk már ezen a szinten, tény, hogy a teljes pompához még kell egy kis kakaó – az fps-értékek már itt is tökéletesen rendben vannak, ebben biztosak lehetünk.



Ettől nincs tovább

Core 2 Duo E6300, 2 GB RAM, 8800 GTS 640

Egyértelműen kijelenthetjük, hogy a maximális részletességű megatexture megkívánja a kétfogós procit, egy, ma már egyre inkább elfogadottnak számító 2 gigabájtnyi memória szintet is. Igaz, ekkor már nem lehet szebbet állítani: a víz gyönyörű, az árnyékok tökéletesek, és a sebességgel sincs gond. Felvágásképpen még elfér egy 8800 Ultra J.



TECHNIKAI TIPPEK:

1. Sajnos, vagy nem sajnós – még nem döntöttük el J-a Quake Wars-ba beépítették egy fps-korlátot. Azért jó ez, mert így nem jut elvileg előnyhöz az sem, akinek gyorsabb gépe van: tudod, sokkal jobban lehet célozni mondjuk 150 fps körül. Ez persze nyilván valahol zavarhatja azokat, akik kemény százezreket adtak ki csodagépükért és most 30 fps-en kullognak. Van megoldás! A teendő a következő. Az indító ikonra jobb klikk, és a tulajdonságoknál változtassuk

parancssort. Alapból körülbelül úgy néz ki, hogy „sajátgép\Program Files\id Software\Enemy Territory – Quake Wars\etqw.exe”. Ez után írjuk oda a következőket: +set com_unlockFPS 1 + set com_unlock_timingmethod 0 + set com_fixedtic 1. Ezek helyrerázzák a dolgokat és még a menüben sem fog akadozni az egér. Ha még azt is akarjuk látni, most már mennyi fps-sel nyomulunk, egészítsük ki a parancssort azzal, hogy „+ set com_showFPS 1”.

2. AMD Radeon grafikus kártyákkal néha lehet aprócska grafikai baki. Ezt a legfrissebb Catalyst meghajtócsomag már tökéletesen orvosolja. Mindenképpen telepítsétek, akár a mi kis DVD-mellékletünkről, ha úgy tetszik.

3. Ha adott beállítás szaggat a játék, nem biztos, hogy mindjárt grafikus kártyát kell cserélni. Érdemes a havertól még egy gigabájt memóriát kérni kölcsönbe, és megnézni, hogy úgy mit bír a gépünk.

4. Annak érdekében, hogy újabb konzolpa-

rancsokat tudj aktiválni, engedélyezni kell a konzol leghívását. Írd be a parancssorodba, hogy „+ set com_allowconsole 1”. Ezután a játékban a „~” jel megnyomása után előjön az ablakunk.

5. Ha már a hajad is égnek áll a játék kezdő animációjától – melyet egyébként minden elindítás után felvillant a játék – írd be a következőt a parancssorba: „+ set g_skipintro 1”.

VGA	6200 X300	6600 GT X700	6800 GT X800 XL	6600 Ultra X850 XT	7800 GT X1800 XL	7950 GT X1900 XT	7900 GTX X1950 XTX	7950 GX2	8800 GTS 2900 XT	8800 GTX	8800 Ultra
GeForce 6	6200	6600 GT	6800 GT	6600 Ultra							
Radeon X100	X300	X700	X800 XL	X850 XT							
GeForce 7		7300 GS	7600 GT	7900 GS							
Radeon X1000		X1300	X1600 XT	X1800 GT							
GeForce 8			8500 GT	8600 GT	8600 GTS						
Radeon HD		2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT						
CPU	2000+ 2.0 GHz	2600+ 2.6 GHz	3200+ 3.2 GHz	3500+ 3.8 GHz	4000+ 950	FX-57 965 XE					
Athlon XP	2000+	2600+	3200+								
Pentium 4	2.0 GHz	2.6 GHz	3.2 GHz	3.8 GHz							
Athlon 64			3200+	3500+	4000+	FX-57					
Pentium D				915	950	965 XE					
Athlon 64 X2				3800+	4400+	5000+					
Core 2					E4300	E6300	6000+	Q6600	E6600	X6800	
RAM	128	256	512	768	1024	1536	2048	2560	3072		
	Ezekkel nem muszáj erőltetni az ETQW-t	1024x768-as felbontással ajánlott, visszafogott grafikus beállítások mellett. A textúrák részletessége gyenge, mosottas lehet.	1280x1024-es grafikával, a lehetőség szerinti maximum beállítással is jól megy a játék. Ma ez a szint számít a javallott játékos szintnek.	Ezekkel a konfigurációkkal már a maximumot ki lehet hozni a játékból. Nyilván a nagyobb textúrák érdekében jobb a több memória, de itt már nem lesz gond.							

i Battlefield játékosok nagy fájdalma, hogy nagyon erősek a légi egységek. Itt szerencsére jobb az egyensúly, és sokkal reálisabb mennyiségű sebzést bírnak ki – nem lehet übertápolni, és kiugrani sem érdemes, ha még túl magasan vagyunk.

A JÖVŐ ÚTJA KIFÜRKÉSZHETŐ

...John Carmack szerint!



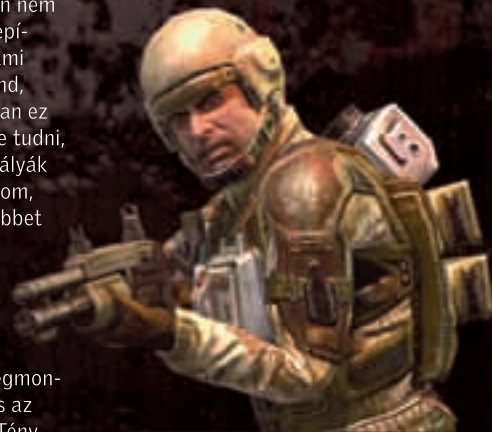
Elnézve a játék grafikáját, és összehasonlítva más, jelenlegi, illetve hamarosan megjelenő játékokkal, kijelenthetjük, hogy a *Quake Wars* nem feltétlenül a csúcskategóriát jelenti. Mindezek ellenére van benne egy olyan eljárás, amely egészen egyedivé teszi. A játékvilág egyik legismertebb alakja, a programozózséni John Carmack alkotta meg azt az eljárást, amely véleménye szerint hamarosan a legtöbb játékban benne lesz. MegaTexture-nek nevezte el saját fejlesztését: az eljárás lényege viszonylag egyszerűnek tűnik. A mai játékokban, ha nagyobb terepen akarunk textúrát megjeleníteni, általában jónéhány változatos fajtát kell ismételnünk. Ebből adódóan sokszor előfordul – nyilván már Te is találkoztál vele – hogy az illesztések nem tökéletesek. Másik szempont, hogy ez egy eléggé memóriakímélő megoldás, így ezt tartották idáig a legjobb módszernek. A MegaTexture lényege, hogy gigantikus textúrából áll a terep, és ennek minden egyes pontját tudja módosítani a fejlesztő, illetve a pályakészítő. Eltűnnek lényegében a hibák, sokkal változatosabb tud lenni általa a grafika, következésképpen jóval látványosabb is. Az alig 1000x1000 pixeles textúrák már egészen nagy felbontásúnak mondhatók manapság, ezzel ellentétben a *Quake Wars*-ban van egy 32000x32000 pixeles megatextúra is. Érdekeség, hogy az id Software által jelenleg fejlesztett, alig néhány hete bejelentett *Rage*-ben ez már 128,000x128,000-es lesz, vagyis jóval részletesebb, mint amit eddig textúráként ismerhettünk – azt hiszem azonban ezen utóbbi játékot nem kell fényezni, a róla megjelent videó mindent elmond! John Carmack egyébként úgy gondolja (márpedig emberünknek eddig bejötték a jóvendőlései e téren), hogy ez a jövő útja. Ekképpen lehet továbbhaladni technológiailag a grafikában úgy, hogy a mai hardverek is megbirkózzanak a szebb eredménnyel. Véleménye szerint, ha ma lenne mondjuk, 4 gigabájt memóriával szerelt grafikus kártyánk, és körülbelül a maihoz képest 10 évvel fejlettebb egyéb hardvereink gépeinkben, talán nem is lenne szükség a MegaTexture-re. De addig bizony sok játékban visszaköszön majd!

mert előjött néhány hiba, amelyek felett nem hunyhatok szemet.

A grafika nem tökéletes, de tétélez-zük fel, hogy ezt nem számoljuk bele semmibe. Kifejezetten jó pont például, hogy a látótávolság hatalmas. Nincs ködösítés, nincs poligonhiba, nagy távolságban is láthatók az ellenfelek. Emellett azonban a karakterek mozgása néhány esetben kifejezetten neveltes. Nagyon hiányzott továbbá az, hogy ha botok ellen nyomulok, akkor parancsokat adjak nekik. Csak bambán haladnak előre, mindenki a maga feje után. Vannak úgy egyéb-ként kérések, amelyeket küldhetünk egymásnak, de ez körülbelül olyan, mint halottnak a csók. Interneten játszva a többi játékkal sem tudunk kommunikálni, legalábbis szóban nem – ehhez külön szoftvert kell telepítenünk (*Ventrilo*, *TeamSpeak*) ami önmagában nem olyan nagy gond, viszont a korábbi multijátékokban ez már alapból benne van. Jó lenne tudni, ebből miért hagyták ki! Bár a pályák változatosak, mégis úgy gondolom, hogy ilyen hosszú késés után többet is csinálhattak volna. Az ennél apróbb hibákra persze mindenki rájöhet majd akció közben, annyira nem említés-re méltók.

Eléggé nehézkes lenne most megmondani, hogy mennyire lesz sikeres az *Enemy Territory: Quake Wars*. Tény, hogy lapleadásunk előtt öt nappal a *Team Fortress 2* béta-változatához több szerver volt, mint a végleges *QW*-hez. Lapleadásunk napján már körülbelül dupla annyi szerver volt, mint a *TF2*-ben. Ez persze még semmit sem

jelent. A *Counter-Strike* még mindig a legkedveltebb játék a stílusában, de már több nemzetközi versenyből is kivették – ez pedig szép lassan megpecsételi a sorsát. A *Splash Damage* játéka ezzel szemben több ilyen versenybe is bekerült, ellentétben a *Team Fortress 2*-vel, ami szintén jelent valamit. Összefoglalva, akármennyi apró hiányossága is van a *Quake Wars*-nak, egyértelműen arra született, hogy trónt fosszon. Erre pedig minden esélye megvan, főleg, ha még egy darabig nem jelenik meg totális kihívója – márpedig ennek a közeljövőben nincs nagy valószínűsége... **GS**



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

A www.gamestar.hu oldalon a kapcsolódó hírekért, letöltésekért, írd be a gyorslink sávjába:

1279

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:
képgaléria, háttérképek, GS TV

GameStar

JÁTÉKMENET

- + változatos egységek
- túl könnyen sérülnek a karakterek

GRAFIKA

- + valós színek, semmi főlös csilivili
- kinézetre ma már nem elég korszerű

HANG

- + kiváló fegyver-, jármű- és karakterhangok
- visszaköszönnék a régi hangeffektek

ÉLMÉNYFAKTOR

Remélhetőleg hamarosan kinövi a gyermekbetegségeket, és akkor még élvezhetőbb lesz, mint most.

87

Quake III és CS-rajongók
- ideje váltani!





NEVERWINTER NIGHTS 2: MASK OF THE BETRAYER

Ritka pillanat, amikor a kiegészítő jobb, mint maga az alapjáték...

//mazur

RÖVIDEN

Kívülről hack 'n slash, belülről D&D 3.5; a Neverwinter Nights 2 jelenleg a legjobb CRPG a piacon. Kalandjaink a távoli Rashemenben folytatódnak.

KIADÓ Atari
FEJLESZTŐ OBSIDIAN
KORÁBBI JÁTÉKAIK

Knight of the Old Republic 2
90 % – GS 2005_02
Neverwinter Nights 2
91 % – GS 2006_10



HARDVERIGÉNY

3 GHz-es processzor
1 GB memória
Radeon X800 vagy **GeForce 6800** szintű videokártya

Az engine látványosan jobban teljesít, mint az alapjáték esetében.

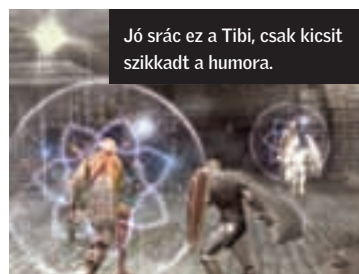
A NEVERWINTER NIGHTS 2 történetével, gazdag lehetőségeivel az utóbbi évek egyik legjobb szerepjátéka lett, de sajnos a hitvány kamerakezelés, a számtalan apró bug és a rosszul optimalizált motor sokat rontott az összképen. Mégsem lehetett igazán haragudni rá, főleg most, egy ilyen kiegészítő után. Végre megkapjuk a nagyon is esedékes válaszokat.

NAGY BULI VOLT TEGNAP

A kezdés meglehetősen bizarr: egy barlangban ébredünk, fegyver nélkül,

egy jó nagy lyukkal a szívünk környékén, melyet sebtében fércelt össze valaki. A rutinműtétnek egyáltalán nem nevezhető beavatkozást nyilván nem élhettük volna túl, ám a testünkől kioperált varázstárgy (ld. alapkampány) helyén van valami más, ami életben tart minket. Valami félelmetes, hatalmas erő, mely nem csupán ránk, de mindenkre veszélyt jelent körülöttünk... Egy kontrollálhatatlan éhség, mely lelkeket követel, és lassacskán elemészt bennünket is, ha nem küzdünk ellene. De hogyan? És egyáltalán, mi történt velünk? És most

nekünk tényleg lelkeket kell enni?! Ezek persze csak az első kérdések, amelyeket számtalan egyéb követ majd. Hamarosan belefutunk egy ősi összeesküvésbe, a halál istenei közt dúló harcokba, eljutunk Mulsantir városába, melyet arcukat titokzatos maszkok mögé rejtő boszorkányok tanácsa irányít, látogatást teszünk az asztrál- és árnyéksíkokon, elsüllyedt imaskari romok között, de még a régről hírhedt vörös mágusok akadémiáján is... szóval lesz kaland bőven. Mindez persze szorosan kapcsolódik új társainkhoz (akik számomra valamiért



Jó srác ez a Tibi, csak kicsit szikkadt a humora.



Neverwinter, mi?! Akkor ez meg itt alattunk nyilván porcukor.



Hát már az árnyéksíkon sem hagyják békén az embert!



Az augusztusban bejelentett, jövő májusban érkező D&D 4th Edition már előre is felbőszítette a játékosokat: visszavettek a mágia erejéből, és sok más elemmel együtt jóval egyszerűbbé tették – mivel a cél bevallottan a játék „internetképebbé” tétele.



Na Peti, akkor finoman idesújtasz, és akkor ő úgy csinál, mint aki megbicsaklik.



Ez az én gólem, a te góled.

TÁRSAINK MÉG EGY KÓBOR KUTYA KEDVÉÉRT IS SIMÁN LEIDÉZNEK EGY KISEBB ARMAGEDDONT

sokkal érdekesebb karaktereknek tűnnek, mint az alapjátékban megismert kollégák) úgyhogy ezúttal is érdemes barátkozni velük. De nem csak ők érdekesebbek: a sztori egyértelműen izgalmasabb, változatosabbak a helyszínek (főleg a fekete-fehér árnyéksík!) és a számtalan apró újítás mind-mind sokat dob a játékelményen.

JOBB, MINT AZ EREDETI...

Ha csak azt nézzük, hogy a Mask of the Betrayer egy kiegészítő (kell hozzá maga az alapjáték is) akkor vitán felül kiváló darab. A 20–30 órás kampány mellé felsorolhatatlan mennyiségű újdonság került, és nem csak a kötelező „új helyszínek, új kasztok, új fajok, új varázslatok, új képességek”. A kezelőfelület is kibővült, például használhatóbb az inventory, külön gombbal

kapcsolhatjuk ki és be a mesterséges intelligenciát, és a csapattársaink fölött nyert és veszített befolyásunk is látványosan megjelenik végre, akár a teljes képernyős átvezetőik közben is. Vannak persze nagyobb újítások, mint a kibővített enchant rendszer: elhullott ellenfeleinktől hatféle esszenciát zsákmányolhatunk (tűz, víz, föld, levegő, lélek és erő), három kiserelésben: volatile, brilliant, pristine. Nyolc volatile essence-ből csinálhatunk egy brillianst, nyolc brilliantból egy pristine-t, és sejtethető, hogy bár ezek egyre erősebb enchantot jelentenek, magasabb szint is kell hozzájuk (a pristine változattal például 24-es szint alatt nem is tudunk mit kezdeni) Az esszenciákat berakjuk egy erre a célra szolgáló zsákba (Enchanter's Satchel), mellédobunk egy

tárgyat (fegyvert vagy páncélt), elsütünk a pakkon egy varázslatot, és kész. Csupán a recepteket kell megtanulni és kezdődhet a tápolás.

LŐJÉK LE AZ OPERÁTORT!

Az Obsidian tisztességesen kikalapálta a régi hibák nagy részét (ezt éppenséggel meglehetett volna a Neverwinter Nights 2 megjelenése előtt is), de azért maradt itt néhány régi kedvenc. A legszörnyűbb természetesen az Idegesítés Powered* kamerakezelés: már külön gombbal [*] válthatunk két új nézet (TPS-RTS) között, de továbbra is hosszas szütyögést igényel, hogy az összhatás legalább alulról sűrölje az „esetleg nem vágom szét baltával” szintet. Sajnos csapattársaink mesterséges intelligenciája sem fejlődött túl sokat: néha valamelyikük lecövekel a legváratlanabb helyeken, illetve még egy kóbor kutya kedvéért is simán leidéznek egy kisebb armageddont, ellövik az összes spellt és potiont – ez pedig azért különösen kellemetlen, mert immár nem állhatunk le folyton pihenni... néha tényleg jobb kikapcsolni őket, legalább nem csinálnak bajt.

gannak, hogy valaki ösztönösen is magabiztosan mozog a karakterfejlődés és a harcrendszer útvesztőiben. Persze, ha a játék által is ajánlott harcossal kezdünk (netán automatikusan kiosztott skillekkel és featekkel, hogy azon se kelljen agyalni), csak ütni kell. Lehetne ezen viccelődni, de anyukám mindig azt mondta, hogy ne gúnyolódjak olyanokkal, akiknek +6 az erőmódosítója. Persze nem így mondta.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

A www.gamestar.hu oldalon a kapcsolódó hírekért, letöltésekért, írd be a gyorslink sávba:

1939

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:
képgaléria

GameStar

JÁTEKMELET

- + remek újítások, a lélekvadászat merész húzás
- a kamerakezelés továbbra is botrányos

GRAFIKA

- + jobban optimalizált motor, több és látványosabb effekt
- az animáció még mindig élettelen

HANG

- + remek szinkronhangok
- jellegtelen zene, kimaradó effektek

ÉLMÉNYFAKTOR

Ötletes újításai mellett legnagyobb erőssége a történet: ez az utóbbi évek legjobb fantasy sztorija!

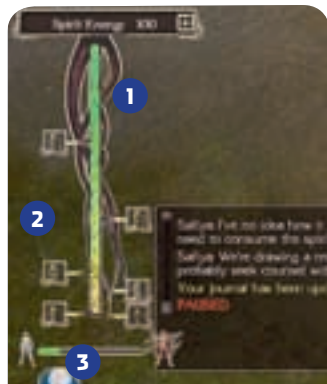
88

Jobb, mint az eredeti, de továbbra sem tökéletes.

LÉLEKÖLŐ

Ami belül van, az számít igazán...

A Neverwinter Nights 2-ben kiábrándító volt, hogy szinte bármikor megállhattunk pihenni, nem kellett bajlódni a varázslatok beosztásával, a negatív effektek eltávolításával vagy a gyógyítással. Most nem értünk rá: spirit-eaterek lettünk, és ha nem jutunk kellő mennyiségű lélekhez, legyengülünk, majd meghalunk. Külön felületen láthatjuk, hogy miképp fogy el lassan „lékelszintünk” (1), illetve azt is, hogy melyik fázisban vagyunk, és milyen negatív mellékhatással kell számolnunk (2). De van még más is: vigyáznunk kell, hogy milyen gyakran szerzünk lelkeket. Külön jelzés mutatja, hogy mennyire tudjuk kordában tartani éhségünket (3) – ha nem küzdünk vele, átveszi a hatalmat felettünk, és egyre több lélekre lesz szükségünk, hogy ugyanazt a szintet fenntarthassuk...





Most megmutatom annak a rohadt oktatónak, aki megbuktatott a vizsgán!

COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS

Az alapjáték után a kiegészítő új hadjáratokkal és játszható oldalakkal kecsegtet //ashe

RÖVIDEN

Második világháborús RTS-ekkel már csurig van a padlás, ám a *Company of Heroes* kiemelkedett az átlagból, ahogy kiegészítője is.

KIADÓ THQ FEJLESZTŐ RELIC KORÁBBI JÁTÉKAIK

Impossible Creatures
92% – GS2003_02
Homeworld 2
87% – GS2003_02
Warhammer 40k: Dawn of War
90% – GS2003_02
Company of Heroes
89% – GS2006_10

HARDVERIGÉNY



2 GHz processzor
1 GB memória
128 MB videokártya

A kiegészítő az alapjáték megléte nélkül is telepíthető, de legalább 10 giga szabad helyet igényel.

A COMPANY OF HEROES új életet lehel a második világháborús stratégiai játékok megfáradt világába. Hogy miért is nem lett végül igazi klasszikus? A gyönyörű grafika, az érdekes történet, és az izgalmas multiplayer ellenére nehéz lenne elfeledni, hogy mindezt már láttuk valahol – körülbelül úgy hatszázszor. A második világháború mindig második világháború marad: a tankcsata Kurszknál, a normandiai partraszállás lehet, hogy egy-egy játékban a szokásosnál érdekesebben kidolgozott, de összességében semmit nem változtat azon, hogy igazán vevők lennénk már néhány új ötletre.

KATONÁK JÖNNEK, KATONÁK MENNEK

Fókuszáljunk arra, miben is változott – vagy éppen maradt a régi – a kiegészítőben. A maga idejében a *Company of Heroes* bizony etalonnak számított a stílusban, és még most sem mondhatnánk, hogy eljárt volna felette az idő. A kiegészítőhöz a Relic tupírozott még egy kicsit a vizuális megjelenítésen, legnagyobb előnyeit ennek persze

a DirectX 10-es kártyákkal rendelkezők fogják élvezni. A dinamikus napszak- és időjárás-változás ugyan nem kötődik szorosan a játékhoz, mégis egészen kellemes azt látni, amikor egy küldetés közben elered az eső, és ha nem is jelentősen, de azért befolyásolja a látási viszonyokat. A nappal-éjszaka ciklus váltakozása a gyakorlatban még ennél is kevesebb jelentőséggel bír, persze azért jár egy dicséret, hogy erre is figyelmet

fordítottak a készítők. A hangok is hozzák a megszokott színvonalat, az új felek megkapták saját tisztességes lövés, robbanás, durranás, csuklás és egyéb effektjeiket, nem ártott volna azonban kicsivel több zeneszámot is bepréselni a kiegészítőbe.

HÁBORÚS FÉL (DE MITŐL?)

Miután tudomást szereztünk a két új játszható félről, már nem volt nehéz

Egy tankalattnyi föld





A Company of Heroes az átlagos stratégiai játékoknál sokkal naturalistábban ábrázolja a háború borzalmait. Ha már egyszer dúl a harc, bizony kell a vér, és kellene a durva halálnevek, különben pillanatok alatt elveszik a lényeg, a nagybetűs HANGULAT.



Forró tüzet a kopaszra!



Bombajó buli volt...



„A DX 10 változat speciális új effekteket nyújt, de az Opposing Fronts játszható DirectX 9 alatt is.”
Josh Mosqueira, vezető tervező, Relic

kikövetkeztetni, hogy a Relic a két szembenálló oldal között egyenlően osztja el az erőket. A szövetségesek megkapták erősítésként a dicső brit sereget, akik tökéletesen definiálják, mit is értünk RTS-ekben turtle taktikaként. Erős, de lassú egységeikkel, rengeteg védelmi épületükkel könnyedén elbarikádozhatják magukat, s közben felállíthatnak egy kellően nagy sereget az ellenség totális elsöpréséhez. Még a legalapvetőbb gyalogos katonák is képesek lövészárkot ásni, ezzel nagymértékben megnövelve defenzív tulajdonságaikat. Mivel a britek ereje brutális tankjaik mellett elsősorban gyalogságukban rejlik, a kezdőknek nem két pillanat lesz betanulni a megfelelő taktikát. A talpasok irányítása sajnos

meglehetősen kaotikus, kissé furcsa az útkeresésük és a mesterséges intelligenciájuk is, így aztán nem lesz könnyű dolgunk, ha ki akarjuk használni a különleges képességeket, illetve a parancsnoki egységek által nyújtott bónusz értékeket.

AZ ELIT PANCSEK

Természetesen a tengelyhatalmak csapatai sem maradhattak erősítés nélkül, a kiegészítőben a félelmetes Panzer Elite gárda is csatasorba áll. Ez a frakció szöges ellentéte a briteknek: ha sikerre akarunk jutni, akkor folyamatosan nyomás alatt kell tartani az ellenfelet, és állandó támadásokkal megghiúsítani, hogy felerősítse seregét. A Panzer Elite minden egysége a gyors akciókra specializált, a gyalogosok sprintelhetnek, a járművek túlhajthatók, így pillanatok alatt el lehet foglalni a pálya stratégiai pontjainak nagy részét. Erre egyedülként a kezdetektől fogva képesek a felderítő egységeik is, nincs szükség semmiféle drága fejlesztésre, mint

a szövetségesek esetében. Ha mindez még nem lenne elég, van egy orbitálisan nagy előnye is a Panzer Elite-nek, ugyanis minden egyes katona képes feljavítani a járműveket. Hogy ez mégis micsoda előnyt jelent, azt gondolom, nem kell ecsetelnem. A Panzer Elite frakció bizony nagyon nagy odafigyelést kíván, és nem kevés gyakorlás szükségeltetik, hogy megfelelően kontrollálni tudjuk a gyors akciókat. Elvégre is, ha ez nem megy, akkor pont azt az előnyt veszítjük el, ami ütőssé tenné minket.

HADRA FOGHATÓ

Hogy mindkét játszható oldal teljes fényében tündökölhessen, a Relic két új kampányt is kreált az *Opposing Fronts*hoz. Visszagondolva arra, hogy az alapjátékban mindössze egyetlen hadjáratot üdvözölhettünk, dicséretes ez az újítás, és a hosszú játékidőt is garantálja. A Panzer Elite oldalán az Operation Market Garden hadműveletbe csöppennünk. Mint azt bizonyára mindenki tudja, aki a történelemlönyvet nem gyűjtősnak használta, a németek ekkor már erősen visszaszorulóban voltak, a britek és amerikaiak közös erővel rugdosták vissza őket az anyaországba. A hangsúly itt leginkább a védekezésen van, amennyire csak lehet, fel kell tartóztatnunk a

szövetségesek nyomulását, ez gyakran elkeseredett és véres küzdelmet jelent egy-egy fontosabb hídfőállás védelme érdekében. A brit és kanadai közös rendezésű kampány hatalmas meglepetéssel kezdődik: egy eddig szinte még soha nem látott helyszínen, Normandiában hadakozunk, majd pedig megindulunk Caen felmentésére. Arra készüljete fel, hogy nem kimondottan rohanós módon fogunk csatázni szövetséges oldalon, de erről függetlenül valamiért mégis érdekesebb ez a kampány, mint a németek kétségbeesett visszavonulása. A *Company of Heroes: Opposing Fronts* minden szempontból tökéletes kiegészítő, rengeteg új tartalommal, játékelemmel dobja fel az eredeti produktumot. **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

A www.gamestar.hu oldalon a kapcsolódó hírekről, letöltésekért, írd be a gyorslink sávbá:

2192

GameStar

JÁTÉKMENET

- + új, érdekes frakciók és kampányok
- eleinte nehéz belelendülni az új taktikákba

GRAFIKA

- + az alapjáték látványvilágát még tovább csiszolták
- már van, ami jobban néz ki nála

HANG

- + szenzális hangok és zene
- kevés új dallam

ÉLMÉNYFAKTOR

Eltérő játéktílusuk miatt mindkét új fél kampánya izgalmas és érdekes, akár csak a multiplayer.

86

Egy remek játék remek kiegészítője.

VETÉLKEDÜNK

A Pista vagy a Laci?



Nem számít már világhírnévnek, ha egy stratégiai játék esetében komoly nyilvántartást vezetnek a multiplayer összecsapásokról, de azért érdemes megemlíteni, hogy a *Company of Heroes: Opposing Fronts* esetében is készült egy remek ranglista. Akik meglátogatják a hivatalos ladder oldalt, böngészhetnek a meccsek eredményei között, kategóriákra osztva megtekinthetik a legjobb játékosokat. Nyilván nem kis dicsőség felkerülni a toplista élére, és haveri vetélkedésnek sem utolsó a dolog – csatára fel, büszke hadvezérek!

<http://coh.relicrank.com/>



Ott középen egy hippy kifeküdt az esőre!



Érdekes minijáték: jégteke kapura



A játékban választható a nagy piros korong is

NHL 08

Vannak dolgok, amik nem változnak: ilyen az NHL 08 is. Éljen a tavalyi!

//Gyu

RÖVIDEN

Ez a játék voltaképp az *NHL 07*, amit átszámítottak, és néhány arcot kijavítottak benne.

KIADÓ Electronic Arts
FEJLESZTŐ EA Tiburon
KORÁBBI JÁTÉKAIK

NHL 2005 - 92% GS2004_10
NHL 06 - 90% GS2005_08
NHL 07 - 89% GS2006_10

HARDVERIGÉNY

2 GHz processzor
512 MB RAM memória
64 MB VGA

Az online játékmóddhoz internetkapcsolat szükséges. A teljes játékműködéshez dual-analóg gamepad használata ajánlott.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

A www.gamestar.hu oldalon a kapcsolódó hírekért, letöltésekért, írd be a gyorslink sávba:

2152

ELŐRE ELNÉZÉST FOGOK KÉRNI, de igencsak dühös vagyok. Persze ez azért lehet, mert a PC-s *FIFA*-t fejlesztők nem olvasták el cikkeimet arról, hogy minket, PC-seket mennyire lekakilnak egy bizonyos Elektronikus Művészetek nevű cégnél. Erre, tessék, most itt van a végtelenül arcpirító *NHL 08*.

EDDIG ELNÉZŐ VOLTAM...

Minden egyes évben szerettem az *NHL*-t, látszott, hogy élvezetes a játék, sok újdonságot igyekeznek bepakolni, szóval fontos a dolog. De ami most zajlik, az totális pofátlanság. Két dolog változott meg csupán (nem, nem a grafika, félreértés ne essék). Az egyik, hogy átvették az Xbox360- és PS3-változattól azt a lehetőséget, hogy a gamepadon a jobb oldali joystickkal amolyan skill stick rendszerben lehessen trükköket csinálni. A gond ezzel az, hogy bár kétségtelenül előrelépés, a stick azonban elég pontatlan, nehézkes, billentyűzetről irányítva pedig kimondottan kellemetlenül nem azt csinálja néha, amit mi szeretnénk. Valahogy Xboxon meg PS3-on meg tudták ezt precízen oldani, akkor PC-n miért nem? Másik újdonság a menedzser módban a minor league, azaz a kisebb ligák csapatainak menedzselése. Hatalmas újítás, mit mondjak. Ezen kívül egy-két kapusmozdulattal van több és néhány sztárjátékos arcát kicsit „kipúdereztek”. Erre mit mondhatnék? Nevetséges, sőt

egyenesen patetikus. Most lehet, hogy többen nem fognak szeretni, de akkor is kimondom: ez pofátlanság, amit ez a kiadó művel velünk. Nem lenne egyszerűbb hagyni az egészet a fenébe, és azt mondani: vegyetek Nextgen konzolt, ott fejlesztjük a játékot! Az legalább becsületes lenne, nem úgy, mint a tavalyit átcsomagolva újra eladni... Egyszerűen felfogni nem tudom ezt a céges politikát, és úgy érzem, ez a PC-s játékosok semmibevétele.

BESZÉLJÜNK A JÁTÉKRÓL IS

Ahogy mondtam, az *NHL 08* voltaképpen az *NHL 07* PC-n. Annak idején 89%-ot ért a játék, de manapság egy ugyanolyan játék, mint a tavalyi, erősen csökkentett értékelést kap: ugyanis egy év alatt „picit” többet is fejleszthettek volna rajta. Maga a játék változatlanul túl gyors, nem annyira a szimulációra, mint az arcade akcióra hajtó jégkorong, amelynél nem egyszer kontrollálhatatlan, hogyan is került a korong végül a kapuba. Az online játék része ugyanolyan maradt, a játékmódok ugyanolyanok maradtak, az MI ugyanúgy üt-vág, mint eddig, a free agentek draftolása ugyanúgy neveléses, mint eddig. Mivel a szívem mélyén jó lélek vagyok, eddig elnéztem ezeket a dolgokat, hiszen az *NHL*-sorozat jó móka volt, jó kis bajnokságokat lehetett nyomni stb... Most már azonban tényleg tele lett a hócipőm, hogy a kiadó minket, PC-

seket leguanóz, miközben a játék vígan fejlődik konzolokon – tegyük hozzá, van hová, összehasonlítva például az *NHL 2k8*-cal. Összefoglalva tehát: a PC-s *NHL 08* szinte egy az egyben ugyanaz, mint az *NHL 07*, a változtatásocskái nem érik meg, hogy bárki pénzt adjon ki érte, aki meg 360-on vagy PS3-on akar hokizni, válassza az *NHL 2k8*-at. Én szóltam! **GS**

GameStar

JÁTÉKMENET

- + akciódús
- semmit nem fejlődött

GRAFIKA

- + megszokott színvonal
- ami a tavalyi...

HANG

- + autentikus hangok
- néha repetitív kommentár

ÉLMÉNYFAKTOR

Mivel pont olyan, mint az *NHL 07*, nem érdekes vele foglalkozni: életed első hokijátékának vizsgát jó lesz.

75

Én nem venném meg:
nekem megvan az *NHL 07*

Játsszunk egyet! Benne vagy?



BenQ.hu

FP94VW LCD Monitor

További információt a BenQ.hu weboldalon találhat.

800:1

D-sub
DVI-D

HDMI

5

Energy Star

BenQ
Enjoyment Matters

Küldj SMS-t és nyerj!

EBBEN A HÓNAPBAN KISORSOLUNK EGY GA-P35C-DS3R ALAPLAPOT

KÉRDÉS:

Hol gyártják a magas minőségű szilárdtest kondenzátorokat, amiket az Ultra Durable 2 sorozatban találhatunk meg az Alaplapokon?

GS A: Korea
GS B: Japán
GS C: Kína

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

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

Az SMS elküldésének határideje:

2007. november 16.

(Az SMS díja 250 Ft + áfa. Mindhárom mobilszolgáltató hálózatairól 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.

GA-P35C-DS3R (Rev. 2.0)

- Intel® Core™ 2 Multi-core, valamint a következő 45nm processzorok támogatása
- DDR2 és DDR3 támogatás a kiemelkedő teljesítményért
- PCI Express x16 támogatás a lenyűgöző grafikus teljesítményért
- Integrált SATA 3Gb/s RAID funkcióval
- Gigabit LAN csatlakozás
- ALC 889A Audió vezérlő Blu-ray és HD DVD támogatással
- A legnevesebb Japán gyártók által gyártott szilárdtest kondenzátorok
- Ultra Durable 2 Alaplap

GameStar



GIGABYTE™

expert
computer

CHS



Ramiris



RACE 07

Az év szimulátora a RACE 07 személyében megérkezett.

//Marco

RÖVIDEN

A RACE javított és finomhangolt folytatása, több versenyszériával, új pályákkal, csodaszép grafikával és némileg puhább fizikai motorral.

KIADÓ ATARI
FEJLESZTŐ SIMBIN
KORÁBBI JÁTÉKAIK
GT LEGENDS - 85% GS2005_10
TGTR 2 - 96% GS2006_10
RACE - 96% GS2006_12

SENKI OLYANNAK NEM KELL bemutatni a svéd illetőségű Simbin csapatát, akit egy kicsit is érdekelnek a valóságú autószimulátorok. Ők voltak azok, akik elkövették a GTR-t, majd annak folytatását, és elkészítették a RACE nevű játékukat is, amely a túraautós világbajnokság hivatalos feldolgozása.

A srácok most mindent megtettek, hogy feldobják a játékot: a továbbfejlesztett és végletekig kifinomult ISI grafikus motorhoz számos új autót, csapatot és szériát adtak hozzá. Így elérhető számunkra az 1987, 2006 és 2007 évi WTCC-szezon, a Formula-3000 és Formula BMW-s Open Wheel szériák, a Radical, a Caterham 7 és a Mini.

ÚJDONSÁGOK, AVAGY MITŐL LESZ MÉLTÓ FOLYTATÁS

A Simbines arcok nyilvánvalóan a fenti todalékokat, illetve az egyedülálló vezetési tapasztalatokat emelik ki, mint a játék fő erősségeit és újdonságait. Közösségépítési és kommunikációs területen előrelépésnek könyvelhetjük el a World Leader Board, az Online Time Attack, valamint a Custom Championships módokat. Fontosnak tartják, hogy a játék segítségével igazi tehetségeket fedezhessenek fel, és természetesen arra is nagyon kíváncsiak, hogy ahol nem jelenik meg dobozos verzió, ott a Steam segítségével mennyien töltek le a programot. A játékban szereplő, összesen 32 pályát is természetesen tovább fi-

nomították. Javították az esetleges hibákat, és a grafikai részletesség is tovább mélyült. A több variációval együtt tehát valóban számos aszfaltcsíkon mérhetjük össze tudásunkat a mesterséges intelligencia, valamint az online ellenfelekkel szemben.

A KEZDŐ SZIMULÁTOROSOKNAK SEM KELL AGGÓDNIUK

Miután elindítjuk a játékot, egyvalamit nem szabad szem elől téveszteni: ez egy szimuláció. Itt elsősorban olyan játékosok arathatják le a babérokat, akik is-

merik a féket, és használni is tudják azt. Persze az EA is sok követ megmozgattott az NFS ProStreet esetében, hogy a szimulátorosokat is meghódíthassa, azért az mégiscsak jelentősen eltér ettől az irányzattól. (Persze alig várom, hogy megjelenjen!) Nem szeretnék elijeszteni senkit, hiszen a RACE 07-ben is vannak nehézségi fokozatok. Így a kezdő szimulátorosok is tudnak élvezetes versenyeket vívni, és a vezetési segítség folyamatos kikapcsolásával újabb motivációkat szerezhetnek maguknak. Állítható az MI erőssége, az automata váltó, a kipör-



Ennyit látni a siskrostély mögül

HARDVERIGÉNY

P4 2 GHz processzor
512 MB memória
128 MB videokártya

Ha ezeket felszorozod kettővel, a kapott konfiguráció már csak maximális részletesség mellett, külső nézetben okozhat kisebb problémákat.



Szakadó eső Monzában



Balkanyar, első ív, sikeres előzés

i A valóságban a WTCC-re az S-2000 elnevezésű szabály vonatkozik, amely meghatároz mindent a versenygépek beállításával kapcsolatban. Közúti autókból vannak átalakítva: ez a négy autó jelenleg az Alfa Romeo 156, BMW 320si, Chevrolet Lacetti és a SEAT Leon. Ezek gyári támogatású csapatok, de vannak privátok is, akik vagy ezekkel a modellekkel vagy pedig egy FIA homologó autóval indulhatnak.



Spanyol autó, olasz sofőrrel



Az Alfa az életben is csodaszép, itt meg főleg

EGYVALAMIT NEM SZABAD SZEM ELŐL TÉVESZTENI: EZ EGY SZIMULÁCIÓ!

gégátoló és számos más kütyü. Mindenki megtalálhatja a vezetési képességeinek és stílusának megfelelő beállításokat. Aztán, ha már jól megy, lehet további segítségektől is megszabadulni, és halomra előzni az online ellenfeleket.

ÓVATOSAN A PEDÁLOKKAL

Az aszfaltszagató négykerekeűek terelgetéséhez a billentyűzetet vagy akár az Xbox360 PC-kompatibilis kontrollert is használhatjuk. Az igazi flinget nyilvánvalóan a force feedbackes kormányok fogják adni. Én egy Logitech G25-el teszteltem, amely minden apró rezdülést valóságosan visszaadott, és így remekül lehetett érezni az autókat. Pontosan, ahogyan a valóságban: ha nem vagyunk elég ügyesek, akkor elsőkeresek autóink kis- és alulkormányzottak lesznek, tolják kifelé az orrukat. A hátsókeresek pedig a feneküket dobják el, ha kikapcsolt kipörgésgátoló mellett nem vagyunk elég óvatosak a gázpedál lenyomásánál. Ez utóbbi főleg a kanyarból való kigyorsításoknál égető probléma. Természetesen némi gyakorlattal kitapasztalható a megfelelő eszközkezelési módszer. A RACE első részében nem voltam megelégedve a fizikai megoldásokkal. Mostanra már érezhető a javulás, de nekem valahogy

még mindig túl lágy az engine, egészen más, mint az ultrarealistikusnak kikiáltott *Live for Speed*. Korántsem rossz és nagyjából ugyanaz a dimenzió, de az eltérés észrevehető. Új grafikai megoldásokból nincs olyan sok, viszont nagyon tetszetősek. Visszajátszásoknál érdemes kipróbálni az eddig nem látott kamerapozíciókat. Ez a kiegészítés abban is segítséget nyújthat, hogy későbbiekben finomítsunk a vezetési technikánkon, illetve kiemelezhessük az éles situációkat. Lehetőség van még játék közben olyan nézet választására, amikor sisakból vezetünk. Természetesen kipróbáltam, azonban kissé zavart, hogy a nézőpont nem mozdul el, nem rázkódik a sisak, mint a valóságban. Akkor már inkább megmaradok az alap belső nézetnél. Itt emlétem meg a ablaktörőket, amelyet ezennél mi kapcsolhatunk ki és be vezetés közben. Ennek akkor van értelme, hogyha futam közben elered, vagy éppen eláll az eső. Szélvédőnkre természetesen egyéb más szennyeződések is kerülhetnek, amelyet ugyancsak az ablaktörő lapátjaink bekapcsolásával távolíthatunk el. A csúcskártyák tulajdonosai elfüstölthetik hardverüket, mivel magasabb élsimítási értékek is beállíthatók. A felturbózott ISI-motor több shadert tud megjelení-

ni. Összességében nagyon szép és részletes a grafika, de túlnál sok változás nem lehetett tapasztalni. Az ISI-motor képességeinek felső határait sűrűl a játék kinézete, így hamarosan illő lesz továbblépniük ezen a területen.

MINTHA CSAK A LELATON ÜLNÉNK

Súlyos kisgyermekkori benzingőzmergésnek köszönhetően a mai napig is járok mindenféle autóversenyekre és autós találkozókra. Ezért elmondhatom, hogy fülről elég jól tudom, mikor milyen hangot hallanak a több száz lóerős versenyautók. Hogy egy konkrét példát említsek: 2005-ben Brnóban néztem meg a FIA GT futamát. Mivel a verseny háromórás, ezért időnként ide-oda mászkáltam a pályán belül. Több lelátón és a boxutcában is megfordultam. A játékban igyekeztem olyan kamerapozíciókat választani visszajátszáskor, ahol előben is gyűjtöttem már tapasztalatokat. Egyszerűen elképesztő, hogy a RACE 07 mennyire valóságosan adja vissza az autók hangjait. Ez vonatkozik a motorhangra, a váltások és a kipufogó jellegzetes durrogására és a visszhangokra egyaránt. A 2007-es év sajnos nem kápráztatta el a szimulátorosokat. Az erősen függő játékosok online figákban és különféle modokkal csillapították éhségüket. (Most néhányan nyilván vitába szállnának velem, azzal kapcsolatban, hogy ez a játék mennyire mod és mennyire új fejlesztés.) Ezek alapján nem kérdés, hogy autószí-

mulátoros tekintetben a RACE 07 lesz az idei év legnagyszerűbb játéka. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

A www.gamestar.hu oldalon a kapcsolódó hírekért, letöltésekért, írd be a gyorslink sávba:

1917

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:
GS-TV

GameStar

JÁTÉKMELET

- + rengeteg új lehetőség
- változatlan élmény az elődhöz képest

GRAFIKA

- + felturbózott ISI-motor
- még mindig ISI-motor

HANG

- + teljesen valóságos
- nem „élőben” hallom

ÉLMÉNYFAKTOR

Az elődjéhez képest némileg „puhább” fizikája ellenére is tarol. A fejlesztőt ismerve voltak elvárásaim, amelyeket maradéktalanul teljesítettek. Méltó folytatás.

96

Valódi autók. Valódi versenyzés.



unod már, hogy folyton a szoknyám alá zseblámpázol?

OBSCURE II

A tinihorror-filmeket is állandóan folytatják, ezt is muszáj volt.

//Bad Sector

RÖVIDEN

Képzeljétek el a Silent Hillt vagy a Resident Evil-t a Sikoly vagy más tinihorror stílusában tálalva: ez az Obscure II.

KIADÓ PLAYLOGIC
FEJLESZTŐ HYDRAVISION
KORÁBBI JÁTÉKAIK
Obscure - 68% GS2005_05

2005-BEN A HYDRAVISION nevű francia fejlesztőcsapat azzal az ötlettel állt elő, hogy mi lenne, ha a komolyabb túlélő horrorok mellett (*Resident Evil*, *Silent Hill*) készülne egy tini-túlélőhorror is, amelyben a főszereplők olyan típusú karakterek, mint amilyeneket a Sikolyban láthattunk, és maga a játék is a tinihorror stílusában készült. Ez volt az *Obscure*. Csakúgy, mint ahogy volt Sikoly 2-3, Tudom, mit tettél tavaly nyáron 2, úgy az *Obscure*-höz is elérkezett az elengedhetetlen folytatás...

TÚLÉLTÉK

Három évvel az első játék eseményei után az *Obscure*-t túlélő tinédzserek ott hagyták Leafmore High kollégiumának elátkozott folyosóit, és ezúttal a Fall-creek Universityben próbálják túltenni magukat a látottakon. Leginkább azzal ütik el az időt, hogy buliznak, csajoznak (pasiznak) és mariska, békanyalogatás vagy komolyabb drogok helyett inkább egy bizonyos virág szagolgatásával próbálnak eljutni a nirvánába. Persze a múlt kísérti hőseinket, és a „haverok, buli, fanta” életézés hamarosan vérfürdővé fajul.

Muhahaha. Hát..., ennyi lenne a nyitótörténet – gondolom, sejtitek, hogy *Silent Hill*-féle karakterfejlődésre, megdőbbenő felfedezésekre vagy játékvégi katarzisa kár is lenne várni. Ez lenne a kisebb baj, a nagyobbik az, hogy még félni sem sokat fogunk.

NO PARA

Bizony, akik arra várnak, hogy miután késő este bezárták a szobájuk aajtáját, vagy nappal gondosan elhúzták a függönyt, hogy egy jót borzongjanak, azok teljesen feleslegesen teszik, ugyanis az



HARDVERIGÉNY

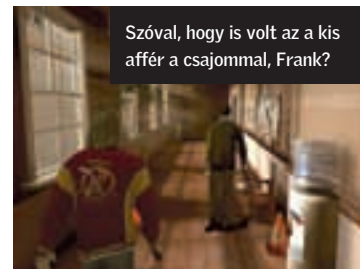
P4 1,7 GHz processzor
1 GB RAM memória
ATI 9800 kompatibilis videokártya



Hello, haver, nem gáz, ha harapok egy kicsit?



Világítsd meg plz a lámpámat, nem látok semmit!



Szóval, hogy is volt az a kis affér a csajommal, Frank?

HAVERRAL AZ IGAZI

Kooperatív mód



PC-n sajnos elég ritka a kooperatív módú játék, pedig ez igencsak megdobja egy-egy átlagos cím élményét is. Sajnos az első két *Halo*-ból is kihagyták PC-n a „co-op” módot, pedig sokan emiatt szerettek bele a sci-fi shooter két részébe. Említésre méltó co-opot csak a második *Serious Sam*-ban találhattunk – reméljük, a fejlesztők a jövőben a mi masináinkon sem hagyják ki ezt a fícsört...

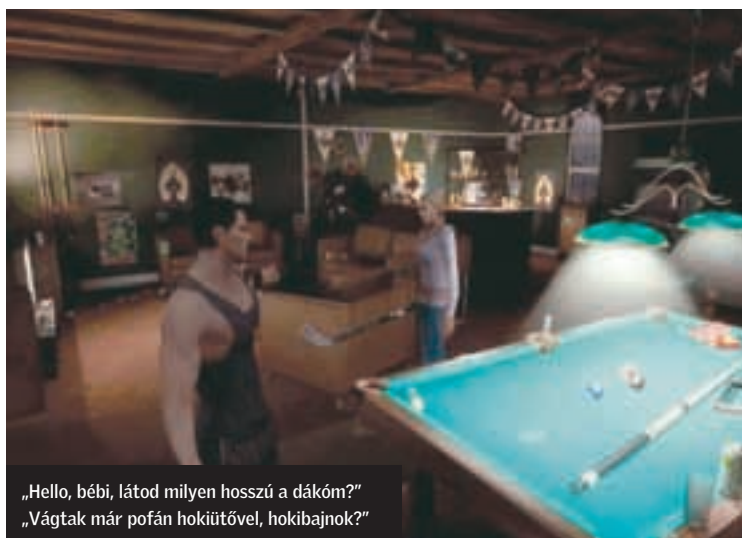
Obscure II nagyjából annyira félelmetes, mint a horrorfilmek paródiái. Annyi világos helyszínnel, a félelemkeltés atmoszféráját totálisan hazavágó bugokkal, butaságokkal és gyenge MI-t produkáló szörnyekkel találkozunk, hogy legfeljebb attól fogunk félni, vajon mikor kell visszatölteni az előző játékállást.

Nem fogunk padlót fogni a hihetetlenül eredeti helyszínek kiöltésén sem: iskolában, kórházban, „félelmetes, sötét” erdőben és más elcsépeelt helyeken csapkodjuk majd a rémeket. Persze nyilván a befogadótól is függ, mire számít egy horrorjátéknál, és ha az *Obscure II*-t betöltve nem vágsz másra, mint amit a tinihorror filmekben is megszoktál, akkor jól fogsz vele szórakozni. A játék vidáman lopkod össze pár elemet ismert filmekből: találkozunk például a texasi lánctűrészes gyilkossal is. Ezt persze tekinthetjük nagy, nagy jóindulattal hommage-nak, a szinkron-

hangok viszont egyszerűen csak gagyik: mintha tényleg egy gimnáziumi tanulóit kérték volna fel, hogy ugyan, olvassák már fel azt a pár mondatot, persze csak ha ráérnének két óra között a szünetben, ha már elnyomták a vécébe sietve elszívott füves cigijeket.

KELL EGY CSAPAT

Na jó, most hogy szénéd cikiztem a játékot, itt az ideje, hogy pár pozitívumról is szót ejtsék. Csakúgy, mint azt első részben, az *Obscure II* legnagyobb erénye itt is a karakterek közötti csapatmunka. A kamasz tinihősök mindegyike speciális képességekkel büszkélkedhet, és a Hydravision meglepően jól kidolgozott puzzle-részeket talált ki ahhoz, hogy hőseink skilljeit minél többször használ-nunk kelljen. A játék során többek között háztetőkön kell különféle akrobatamutatványokat végrehajtani, ajtózáratat kipiszkálnunk, számítógépek



„Hello, bébi, látod milyen hosszú a dákóm?”
„Vágtak már pofán hokiütővel, hokibajnok?”

i Tara Platt, a játék egyik szinkronszínésze, az a lány, aki Ashley-t „alakítja”, egy hamarosan a moziba kerülő igazi horrorfilmben is szerepel majd. A *Death's Door* még idén láthatjuk, és egy parapszichológiai képességekkel megáldott férfiről szól, aki egy tévéműsorban szellemeket idéz meg, amelyek elpusztítják a stábot. Tara nem kapott túl jelentős szerepet, így várhatóan az áldozatok között lesz majd...



„Szándékosan választottuk ezt a mainstream stílust. Nem volt más célunk, mint a szórakoztatás.” *Jesse America, Hydravision, producer*

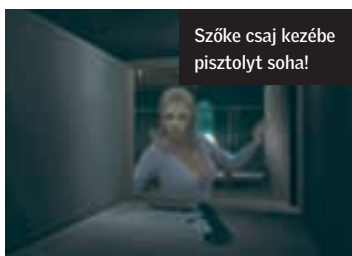
rendszerébe betörnünk és így tovább, és így tovább... Persze az elmaradhatatlan szörnyeseleltetés ezúttal sem hiányzik a játékból, de ezek a különböző tinikre lebontható speciális feladatok tényleg feldobják a játékot.

„MINDIG KETTEN VANNAK...”

Bármerre járunk, mindig két hős van velünk, és szerencsére a mellettünk üggető tini MI-je elég jó ahhoz, hogy ne állja el az utunkat, miközben felfedez-zük környezetünket. Minden fontosabb helyszínnel van egy olyan része, ahol kis csapatunk piheg: itt tudunk válto-gatni a karakterek között. Ez nem csak jópofa feature, hanem tényleg szük-séges is, hiszen bizonyos akadályokon csak akkor jutunk át, ha a megfelelő kiscsajjal vagy dudával vagyunk éppen. Szerencsére ezek a „táborhelyek” elég okosan vannak elhelyezve, így nem kell a fél világot bejárni, hogy visszacap-lassunk ide.

Az általunk irányított két hős között is időnként változtatni kell egy gomb-nyomással (hacsak nem a kétjátékos módot választjuk), időnként ugyanis egymás után kell bizonyos távol eső kapcsolatokat nyomkodni, vagy más módon segítenünk társunkat. Az igazán szórakoztató rész a kooperatív mód, amikor az egyik tinit egy haver irányítja. A kétjátékos mód igazán feldobja az egyébként időnként kicsit szürke, unalmas és közel sem félelme-tes játékmenetet.

A játék grafikája leginkább a nagy átla-got képviseli: tipikus konzolport, amely inkább a PS2m vagy a régi Xbox szín-vonalát üti meg, mint az új generációt. Nem csúnya, de nem is szép: pontosan olyan, mint amilyenre egy ilyen B-kate-góriás játéknál számíthatunk. Egy-két igazán atmoszferikus helyszínt, illetve grafikus megoldást azért láthatunk, de nem ezt a játékot mutogatjuk majd a haveroknak, amikor az új PC-nkkel akarunk villogni, az biztos. Igaz, így legalább középkategóriás gépeken is gond nélkül futtatható a cucc.



A kameránézetek egy fokkal jobbak, mint az előző részben: ha karaktert váltunk, akkor a kamera ügyesen az éppen aktuális tini háta mögé libben.

MENTENÉD, AMI MENTHE-TŐ?

Sajnos az *Obscure*-nek van egy igen ide-gesztítő hibája, ami ráadásul szándékos megoldás a fejlesztők részéről, úgyhogy rendesen szidtam kedves őseiket játék közben. Nem elég, hogy játékállást csak bizonyos helyeken tudunk menteni, ráa-dásul csak egyszer tudjuk visszatölteni! Így előfordul, hogy tekintélyes részeket kell újrajátszanunk, ami elmondhatatlanul frusztráló. Hát gratulálók! Még „szerencse”, hogy a játék elég könnyű: rengeteg a felvehető lőszer és egészségügyi csomag, így gyakorlatilag igazi kihívás nélkül rombolhatunk végig rajta. Talán emiatt is erőltették a ké-szítők ezt a kretén save-rendszert, ki tudja... **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

A www.gamestar.hu oldalon a kapcsolódó hírekért, letöltésekért, írd be a gyorslink sávba:

1959

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:
képgaléria

GameStar

JÁTÉKMENET

- + a kétjátékos mód feldobja a szokásos túlélősdit
- ha viszont egyedül játszol...

GRAFIKA

- + nem kiemelkedő, de nem is csúnya
- tipikus konzolport, ráadásul az előző generációból

HANG

- + az atmoszferikus hangok és zörejek jól ki vannak dolgozva
- gagyi szinkron

ÉLMÉNYFAKTOR

Átlagos, kicsit szürke tini-túlélőhorror, kevés újdonsággal, egyedül játszva nem nagyon fog lázba hozni.

74

Tudom, mit (nem) töltesz be idén ősszel!



A verseny után rögtön eladom az első kerekem

Kihúzzuk alóluk a pályát

MOTO GP 07

Nyeregbe pattantunk, gázt adtunk, és meg sem álltunk a kockás zászlóig.

//ashe

RÖVIDEN

A Moto GP sorozat aktuális darabja elképesztő technológiai fejlődésen esett át a sok egyéb újítás mellett.

KIADÓ THQ
FEJLESZTŐ CLIMAX STUDIOS
KORÁBBI JÁTÉKAIK

Moto GP – GS2002_08 – 91%
Moto GP 2 – GS2003_06 – 84%
Sudeki – GS2005_09 – 85%

HARDVERIGÉNY

2 GHz processzor
1 GB RAM memória
128 MB VGA

SAJNOS PC-N EGYÁLTALÁN **NEM** dúskálunk a minőségi motorosjátékokban, az utóbbi években egyedül a **Moto GP** sorozat volt az, amely kitartóan szórakoztatta a népet. A Climax csapata valahogy sikeresen kialakította azt a már-már tökéletesnek nevezhető egyensúlyt, amikor mind a szimulátorok rajongói, mind a kezdő versenyzők megtalálják a számításukat. A játék mindig is részletesen finomhangolható volt, és az elkövetett hibákat nem büntette túl szigorúan, például egy kicsúszás és borulás után minden további gond nélkül folytathattuk a versenyt. Na persze az sem mellékes, hogy a kanyarok előtt nem ártott alkalmazni azt a bizonyos féknek nevezett eszközt, ha nem akartunk az utolsó helyen becsászni a célba. És akkor nézzük át gyorsan, mit is változtattak a bevált recepten 2007-ben.

MOTORT MINDENKINEK!

A fenti kis eszmefuttatás szerepe akkor értékelődik igazán fel, ha számításba vesszük, hogy a *Moto GP* a mai trendeknek megfelelően jelentősen „felhasználóbarátta” vált. A hangzatos marketingszövegből minden komolyabb gamer le tudja vonni a következtetést: a játék bizony némileg leegyszerűsödött. Szerencsére azért az alapok nem változtak túlságosan, egyszerűen csak a kezdők kaptak a szokásosnál is több segítséget. A leggyengébb fokozaton a gép például teljesítményünkhöz igazítja

a versenytársak szintjét is: ha több jó szereplés után egyszer véletlenül a mezőny hátsó felében motorozunk, a riválisok hajlamosak kipotyogni előlünk ütközések által. Ez a megoldás szerintem elég gagyi, de nyilván a sikerélmény miatt sokaknak fontos lehet. Ja, majd elfelejtettem, az oktató mód körülbelül annyiból áll, hogy követnünk kell a nyilakat a képernyőn, mindenféle instrukció nélkül. Véleményem szerint egy normális tréning többet segítene a kezdőkön, mint az említett megoldás. Ötletes újítás viszont, hogy a képernyőn látható pályarajzon a gép jelöli, milyen szakaszokon hibáztunk korábban, így lesz időnk rákészsülni egy újabb bukta megelőzése végett.

SZÁGULDÁS FÉNYES VÁGYAKON

Túl változatos játékmódokat elég nehéz egy valós versenysorozathoz kapcsolódó motoros cuccba belecsempészni, de a climaxos srácok mentségére legyen mondván, ők legalább próbálták. A Challenge és Time Attack szekciókon gyakorolva belevághatunk az egész éves versengést végigkövető Grand Prix-be, ahol jó szerepléssel aztán megnyithatjuk az Extreme módot is. Ezzel érdemes elszórakozni kicsit, mert Extreme szinten már kizárólag a lóerőké a szerep, akár tuningolhatjuk is kedvenc kétkerekűnket. Ennél többet a *Moto GP*-ről elmondani nem nagyon lehet: a grafika a kor igényeihez igazított, a hangok – mint mindig – most is reme-

kek, az irányítás hamar megszokható, a versenyláz pedig szinte rögtön elkap, ahogy felbőgnek a gépek. Kötözködni talán csak a rövidke soundtrack és a gyenge átvezetők miatt tudnánk, de ettől függetlenül ismét az ideai legjobb motoros játékkal állunk szemben.

GameStar

JÁTÉKMENET

- + kiváló irányítás...
- ...de inkább csak kontrollerral

GRAFIKA

- + gyönyörűen kidolgozott pályák és motorok
- a verseny előtti átvezető jelenetek nagyon gyengék

HANG

- + a géphangok nagyon profik
- gyakran ismétlődő zenék

ÉLMÉNYFAKTOR

Az apróbb hibák ellenére a *Moto GP 07* nagyon szórakoztató, ha beszerzel hozzá egy kontrollert.

81

Most megmutathatód, tudsz-e annyit, mint Talmács!

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

A www.gamestar.hu oldalon a kapcsolódó hírekért, letöltésekért, írd be a gyorslink sávba:

1948

FANTASZTIKUS ARZUHANAS!

MOST MINDEN AKGIÓS ÁRON!

SMS SZÁM: 1791

18 SMS SZÁM: 06/90 644 744

Csak 192 Ft!

SZÍNES HÁTTEREK



Csak 288 Ft!

MOZGÓ HÁTTEREK



Csak 384 Ft!

HANGOS MINIVIDEÓK



Csak 480 Ft!

HANGOS MAXVIDEÓK

2 PERCES!



Csak 480 Ft!

SZUPER JAVA JÁTÉKOK

FREEKICK
TGS1349

Olden War
TGS1246

STRIP4You
TGS1119

adrenalin
TGS1173

GIRLS ANYWHERE
TGS1102

Kama Sutra órák!
TGS1106

Ha pl. Színes Háttérrel szeretnél rendelni Írd: WGS5185 Küldd: 1791

*Küldd el sms-ben a kiválasztott kódod (pl. WGS5185). Két, számodra ingyenes tájékoztató SMS-t kapsz, majd egy emelt díjús sms-ben küldjük neked a lérs tartalom WAP-os elérhetőségét. Egy tartalom megrendelésével 5 kreditet kapsz. Amennyiben a tartalom kredit száma kevesebb, mint 5 (a legutóbbi tájékoztató) így a fennmaradó krediteket jóváírjuk neked, és azokat bármikor beváltozhatod (írj: <http://klub.wapozz.hu> oldal, kreditjeim menü). Rendelésedtől kezdődően hetente automatikusan kapsz az 5 kreditet. Amennyiben több kreditet szeretnél, akkor a rendelésedbe a tartalom kód belsejébe írd be a kívánt kredit számot (a szöveg 5-től kezdődik és max. 45 lehet. Pl. WGS5185 10).

A kreditjeidet saját klubtagságon belül az alábbi tartalmakra válthatod be:

Rubin Klub	Smaragd Klub
Színes háttér 2 kredit	Dezign 2 kredit
Mozgó háttér 2 kredit	Érthető hang 2 kredit
Művészi arca 2 kredit	Real Tone csengés 2 kredit
Művészi szöveg 2 kredit	JAVA játék 2 kredit

Készletekért: <http://klub.wapozz.hu> oldalon! Itt bevizsgálhatod le, hogy milyen tartalom tölthető rá, ill. tud-e hívószámot (wap push linket) fogadni. Ha nem fogad wap push-t, akkor a rendelésedbe a kód után írd be a text szót. Pl. WGS5185 text.

Fontos! A szolgáltatás kizárólag aktív WAP előfizetéssel működik! Klubtagság helyett a kreditjeidet 90 Ft. fizetés az emelt díjús SMS fogadásával történik. Lemondásodkor küldd a STOP szót, és a lemondásod klub nevével (Pl. Szép Rubin) a megrendelési SMS száma. Szöveg: YO kh. info: 200 60 92



- A RENDELÉS LÉPÉSEI**
1. Add meg a kódod!
 2. Küldd el az SMS-t!
 3. A kapott linkre lépj fel!
 4. Töltsd le a tartalmat!
 5. Kreditjeidet használj fel a klub.wapozz.hu wapoldalon!

CSENGŐHANGOK Mór 1,92 Ft-ért is!
A kód elő írd be a kiválasztott betűjeleket!

Csengések betűjele:
Fotófonikus csengés.....D
Real Tone csengés.....C

Real Tone-ban is kapható!

Lekérés előtt hallgass meg a 06-91 22 11 00 számon!
Egy hangos sms: 90 Ft

Akon feat. Eminem SmackThat	GS2965
Ákos:Gondolnék rád	GS2331
Back II Black Ugy Vártalak	GS3085
Blondie:Call Me	GS3086
Capella U Got 2 Let The Music	GS3080
Chelo:Cha Cha	GS2896
Csonka András:Ding Dong	GS3070
Daniel Powter:Free Loop	GS2823
David Morales:How Would You Feel	GS2547
Demjén Ferenc: Horfoglalás	GS2372
Dire Straits:Walk Of Life	GS3087
Dirty Dancing:Main Theme	GS2218
Edwyn Collins:A Girl Like You	GS3088
Gareth Gates:Sunshine	GS2222
Guns 'N Roses:Sweet Child O Mine	GS3041
LL Junior:Táncolj	GS2971
Magic Affair:In The Middle Of The Night	GS3076
Magyar vándor:Hárem	GS2240
McHawer: Már mi nálunk babám	GS2413
Megasztár:Csillogdál	GS2336
Oasis:Wonderwall	GS3089
Peat Jr + Fernando:Hiányzol	GS2490
Sterni Wonder:Just Called To Say I Love	GS2586
Supababes:Red Dress	GS2860
Zsedényi Adrienn:Metal	GS2504

ELETHŰ HANGOK Csak 192 Ft!

Busz	FGS1310
Főnöke (nő hanggal)	FGS1159
Gargalizálás	FGS1073
Hatalmas büfi	FGS1076
Kisautó dudál	FGS1052
Kolomp	FGS1060
Liberó	FGS1277
Mamád	FGS1222
Meglepődött emberek3	FGS1018
Mi jött? (ffi hanggal)	FGS1128
Osztálytársad (ffi hanggal)	FGS1240
Szivi (ffi hanggal)	FGS1107

ÉBRESZTŐK

Drága kis szupermenem (no)	FGS1343
Jo reggelt lepedőakrobata (no)	FGS1333
Kakukk ébresztő... (férfi)	FGS1363
Kicsim ébresztő (no)	FGS1337
Te kértél ébresztést?... (férfi)	FGS1371

Arcade Park 2 AKCIÓ!
TGS1347

RENGETEG JÁTÉK:
www.lejjava.hu



THE SETTLERS: RISE OF AN EMPIRE

Újra tudomásul kellett vennünk, hogy ez a Settlers már nem a régi...

//ashe

RÖVIDEN

A Settlers sorozat a Heritage of Kings után menthetetlenül megváltozott, és ezen még az sem segít, hogy az új rész némileg visszatért a gyökerekhez.

KIADÓ Ubisoft
FEJLESZTŐ Blue Byte
KORÁBBI JÁTÉKAIK

Settlers III: Quest of the Amazons
80% - GS1999_11
Battle Isle: The Andosia War
73% - GS2001_02
Settlers IV
84% - GS2001_04
The Settlers: Heritage of Kings
83% - GS2005_02
Settlers II: 10th Anniversary
84% - GS2006_08

HARDVERIGÉNY

1,8 GHz processzor
512 MB memória
64 MB videokártya

Ha nem akarsz diavetítést, memóriát pakolj alá rendesen, másfél gigányival már nem lesz semmi gond.

IMMÁR TÖBB MINT 14 ÉVE annak, hogy befutott egy Settlers nevezetű játék. Talán még mind a mai napig rengetegen vannak, akik ki sem próbálták az azóta hosszú sorozattá cseperedett címet, mégis azt mondhatjuk, hogy cikkünk tárgyának igenis meghatározó jelentősége volt az iparra. A Settlers

– ha nem is teljesen a nulláról – de létrehozott egy stílust, amit azóta is milliók játszanak. A stratégiának ez a foka sokakat nem tud lekötni, pedig a semmiből felépíteni egy virágzó birodalmat, szemmel kísérni a telepések mindennapi sürgés-forgását és alkotásunk folyamatos fejlődését, bizony rendkívül érdekes tud lenni. Adrenalin szintünk ugyan tényleg nem fog az egekbe emelkedni a Rise of an Empire-t játszva sem, de azért még adjatok egy esélyt neki, mielőtt továbblapoznátok egy izgalmas FPS után kutatva.

ÉPÜLETES GONDOLATOK

Habár sok telet megélt már, és valóban sokat változott a Settlers sorozat, nem is lehetne az, ami, ha az alapokat is megrágtá volna az idő vasfoga. Attól függetlenül, hogy mókás, rajzfilmszerűen megrajzolt vagy élethű figurák játszották a főszerepet, a lényeg mindig változatlan maradt. Adott egy településnek még nagy jóindulattal sem nevezhető kis környék, néhány épülettel, nyersanyaggal, na és persze a telepésekkel. Célunk, hogy virágzó várossá fejlesszük a gondjainkra bízott helyet, ehhez pedig

először gondoskodnunk kell ennalólóról, nyersanyagokról, munkaeszközökről és még sok minden másról, a katonaságon át a luxuscikkéig. A Rise of an Empire tényleg nem sokat változtatott ezen a koncepción, azonban általánosságban elmondható, hogy most már sokkal könnyebb sikerre vezetni településünket. Nem kell például annyit pepecselnünk a farmgazdálkodással, jóval kevesebb dolgonk lesz az iparhálózat kifejlesztésével és a katonaság felállításával is. Akik eddig összetettsége miatt kerülték a sorozatot, biztosan örömmel veszik, hogy sok „frusztrációtól” megmenekülnek, de az öreg rókának, akiket örömmel töltött el, hogy legalább 5 épület zavartalan működését kell biztosítani egyetlen nyamvadt kenyér megsütéséért, azoknak nagy érvágást jelent majd ez az egyszerűsítés.

TERJESZKEDEK, TEHÁT VAGYOK

Bizonyára emlékeztek még, hogy korábban felderítőket, geológusokat kiküldve találhattuk meg a szükséges erőforrásokat és nyersanyaglelőhelyeket. A dolog annyiban változott most, hogy minden térkép zónákra van osztva, és ezeknek a kis körzeteknek egyaránt megvannak a maguk jellegzetességei. A sziklás vidéken például sok-sok vasércet termelhetünk ki, a folyópart pedig kiváló lehetőségeket biztosít a gabonatermesztéshez. Mindez onnan kezd érdekessé válni, hogy az előnyöket kihasználni csak a terület tényleges ura tudja. A kiaknázás jogait egy kis őrtnyot elfoglalva tudjuk megszerezni, és egészen addig csak mi építhetjük a környéken, amíg megtartjuk azt.



Megegyeztünk, akkor a trágyát a számárért



A Blue Byte-nak egy kapitális baromsággal sajnos sikerült elérnie, hogy ez az egyébként remek ötlet rövid úton idegesítővé váljon. Ha ugyanis ellenségünk átveszi a terület uralmát, minden egyes verejtékes munkával felhúzott műhely és út összeomlik, és kezdődhet előlről az egész hercehurca.

HÓDÍTÓ TELEPES

A fenti bekezdésből kikövetkeztethető, hogy a hadsereg ezúttal jóval hangsúlyosabb szerepet kap a játékban, bár sajnos ez nem jelenti azt, hogy jobban is kidolgozták. Az őrtornyok elfoglalása elengedhetetlenül szükségessé vált birodalmunk terjeszkedéséhez, így aztán már a kezdetektől fogva szükségünk lesz néhány ügyes kardforga-

tóra. A harci részek viszont mintha semmit sem fejlődtek volna az elmúlt években, ugyanolyan monoton módon csépelik egymást a kis pixelfigurák. A hibák listájára kívánczik még az a két tény is, hogy a vártornyok gyakorlatilag semmit sem érnek az íjások ellen, a katapultok pedig képtelenek gyalogosokra tüzelni. A hősök szerepe is átértékelődött: nem annyira játszanak fontos szerepet a csatákban, mivel már csak egy aktív és egy passzív képességgel rendelkeznek. A katonai akciók elsősorban inkább a skirmish pályák során fontosak, a kampány módban csak kiegészítő szerepet játszanak. Általában néhány apró mellékfeladat szól arról, hogy menj el keletre, és ved le a rosszfiúkat, és ezért csak valami apró jutalmat kapunk.

KAMPÁNYOLÓ TELEPES

Most akkor itt az ideje, hogy rátérjünk arra a bizonyos kampány módra is. Túl nagy

történetet senki ne várjon. Adott egy hős, aki egy kis szigetről egy kis birodalommal indul, aztán övé lesz a világ összes nagyvárosa és megalapítja Amerikát vagy valami ilyesmi. A lényeg az, hogy valami tervezői baromság folytán az első pályák kapitálisan könnyűek, aztán a sztori végén bedobnak minket a mélyvízbe, és mivel sok apró trükköt még csak el sem magyaráznak, menthetlenül elvérzünk. Kis kárpótlás, hogy többféle tereptípuson is megfordulunk, ami a játékmenetre is hatással van. Afrikában például kevés a víz, illetve az évszakok változása is okozhat egy-két meglepetést.

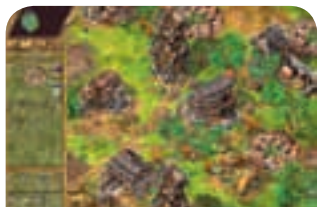
Nem szóltam még a grafikáról, pedig ezért jár egy nagy dicséret a fejlesztőknek. Látványvilág terén végre sikerült visszatérni a régi, kissé mesés, színekben gazdag stílushoz, ám ettől függetlenül sem lett komolytalan az

összhatás. A sorozat védjegyévé vált remek animációk most is gyönyörűek, a telepések mindennapi cselekedeteit akár egészen közelről is megfigyelhetjük. A kovács kalapáccsal formálja az izzó vasat, az erdész leaprítja az ágakat a fatörzsről – na ez az igazi Settlers-hangulat, ezt soha nem tudja elrontani a Blue Byte. Ha hozzávesszük még a remek muzsikát és az aranyos, bár kissé bugyuta szinkronhangokat, egyértelmű, hogy a körítés első osztályú lett. Sajnos azonban valami kiveszett a játékból, valami, ami miatt már nem annyira élvezetes a városépítés. A Rise of an Empire nehezen indul be, és tele van üresjáratokkal, így aztán csak az igazi fanatikusoknak lehet érdekes. **GS**

MI LETT VELED, TELEPES?



Settlers – 1993.
Egy legenda születése...



The Settlers IV – 2001.
Az utolsó „igazi” Settlers rész



The Settlers: Heritage of Kings – 2005.
Egy legenda lerombolása...



„A Settlers sorozat sokféle úton járt a múltban, mi pedig ki akartuk ragadni mindegyik esszenciáját.” - **Benedikt Grindel, producer, Blue Byte**

Hm, azt hiszem, túl nagy madárra ültem...



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

A www.gamestar.hu oldalon a kapcsolódó hírekért, letöltésekért, írd be a gyorslink sávba:

2159

GameStar

JÁTÉKMENET

- + a városépítés útja a régi részeket idézi
- nagyon lassan indulnak be az események

GRAFIKA

- + csillog-villog, színekben gazdag, remek animációkkal
- sokaknak túl gyerekes lehet

HANG

- + fülbemászó muzsikák
- néhány karakter elég fura hangot kapott

ÉLMÉNYFAKTOR

A Rise of an Empire nagyon lassan indul be, és a későbbiekben sem nyújt annyit, hogy feltétlenül érdemes legyen kívánni.

71

Az új Settlers nehézkes, unalmasabb a régiekénél.



Ökle, mint a pöröly, hát vele ne pörölj...

LOKI

Vendégművésznk karaoke előadásában *Diablo* számokat halhatunk!

//Bad Sector

RÖVIDEN

A Loki egy átlagos Diablo-klón, amelyik vért izzadva igyekezett teljesen átlagos is maradni. Az ókori környezet talán érdekes, de a Titan Quest egy fokkal jobb volt.

KIADÓ Dream Catcher
FEJLESZTŐ Cyanide
KORÁBBI JÁTÉKAIK
Cycling Manager 2
74% GS2002_08

HARDVERIGÉNY

PIV 2 GHz processzor
1 GB memória
256 MB videokártya

Miután a grafika igazából semmi különleges, kicsit meglepődve tapasztaltam, hogy ehhez képest bizonyos helyeken durván beszaggat a játék. Összességében azért nem vészes a helyzet: ha lejjebb veszi a beállításokat az ember, elviselhető a gépigény.

A VIKINGEK A TÖRTÉNELEM igazi fenegyerekeinek számítottak: valahányszor visszagondolunk rájuk, azok a vérszomjas, kemény legények jutnak az eszünkbe, akiknek fejsejének látszó tárgy volt a kezükben, és nem féltek azt használni. Végigfosztogatták, felégették a tengerparti városokat, dacoltak a királyságok jobban felszerelt hadseregeivel is, sőt még Amerikába is ellátogattak indiánt kopasztani, még jóval Kolumbusz Kristóf előtt. Ezek után nem csoda, hogy újra és újra főszerepet kapnak a számítógépes játékokban. Igaz, a Lokiban csak az egyik hős egy északi harcos, azonban maga a címszereplő nem más, mint az északi népek egyik imádott istene. A mitológikus környezet érdekesnek hangzik, bár a Titan Quest után már ez sem újdonság. Ez a hangulat nyomja rá sajnos bélyegét a játék egészére: nagyon kevés olyan elemet találunk benne, amely igazán újdonságot jelenthetne, vagy valamilyen érdeklődésre tartana számot...

Amikor egy klón készül valamilyen jól ismert sikerjátékhoz, az ember elvárja, hogy a készítő legálább egy iciri-picirit megpróbálják valamiben felülmúlni a nagy elődöt, vagy ha az nem megy, tisztességesen lekoppintani a régi játék-elemeket. Sajnos a Cyanide-nak

egyik sem jött össze igazán. A Lokival az a legnagyobb baj, hogy gyakorlatilag semmi érdemleges újítás sincs benne: a készítő a leghalványabb erőfeszítést sem tették, hogy a Diablo/Titan Quest sémáin túl kiagyaljanak valamilyen hangyányi újítást. Emellett – bár nincs a játékban semmi elviselhetetlenül rossz, vagy gyengén kivitelezett – a Loki mégis olyan szinten átlagos mindenben, hogy az már-már jobban fáj, mintha egy viking harcos buzogánnyal pofán verne.

NEMZETKÖZI CSÚCSTALÁLKOZÓ

A játék elején eldönthetjük, hogy egy északi, görög, egyiptomi vagy azték hőst szeretnénk irányítani. Két harcos és két mágikus beállítottaságú figura között választhatunk, és hogy a női egyenjogúság se szenvedjen csorbát: két hím mellett a gyengébb nem képviselői szerepelnek a játékban. A főellenség ezúttal Seth, az egyiptomi isten, aki valami nagyon-nagyon rosszban sántikál (én a világ elpusztítására tippeltem), azonban szerencsére a jószágos istenek ezt nem hagyják annyira



Mondom, ez az út megyen Budára!



Gyere a légióba, aszonták. Bajtársias szellem fogad, aszonták.



Tudom, hogy mondták, Tibi, hogy edd meg a spenótot, de ez azért mégiscsak túlzás.

ban, és ezt a négy halandót választják ki, hogy szembeszálljon a Gonosszal. Ahogy látjuk, a készítőik tényleg igyekeztek mindent megtenni, hogy ami unalmas és már milliószor agyonhasznált klisé létezik a játékvilágban, azt ebbe az alapsztoriba is beletuszkolják. Ugyanez igaz hőseink totálisan érdektelen és rendkívül szánalmasan tálalt saját egyéni történetére is. A viking harcos apját (és az atya elmondásai szerint anyját is) például a játék elején megölik, ám ezt annyira amatőr módon mutatják be nekünk, hogy a játékos jobban hidegen hagyja az eseményt, mint magát a félmegtelen barbárt, aki ott fagyoskodik némán a kezdőpálya havas mezőin.

MENJÉ' ÉS OSSZÁ'

A játékmenet teljes egészében *Diablo*: négy különböző ókori területen caplatunk és gyakunk jobbra-balra, miközben

rettenesen fantáziátlan, dögunalmas küldetéseket hajtunk végre a szabadban és a random-generált dungeonokban egyaránt. A külső helyszínek és a különféle katakombák mind-mind egymásra hajaznak, és nem fogjuk a tíz körmünket lerágni, miközben a szörnyeket csapkodva bejárjuk őket.

Maga a fejlődési rendszer is *Diablo* copy paste: miközben szinteket lépünk, egy képességfán keresztül tanulhatunk új skill-eket és fejleszthetjük a régiákat. Bizonyos varázslatokat és harci mozdulatokat csak bizonyos fegyverekkel hajthatunk végre, ami végső soron logikus megoldásnak hangzik, de egy ilyen játéknál kicsit irritáló, amikor valamilyen skillt már alaposan feltáptáltál, viszont mégis olyan fegyvert kell használnálni, ami nem passzol hozzá (mert a játék során az volt a legjobb, amit találtál). Igaz, újraoszthatod a pontjaidat, úgyhogy igazából ez nem tragédia, vi-

szont ez drága pénzbe is kerül. Egyébként a skill-ek kidolgozása terén is a mérhetetlen fantáziahiány uralkodik, ami a játék egészét jellemzi: a legtöbb képesség visszaköszön más fantasy, akció- és szerepjátékokból.

NEM SZÉPSÉGIKIRÁLYNŐ, DE SZÓDÁVAL ELMEGY

A játék grafikája összességében viszonylag látványos, bár ezen a téren sem alkottak igazán kiemelkedőt a készítőik. Hőseink egész jól ki vannak dolgozva, azonban animációjuk kicsit darabos, és elég idegesítő az is, hogy van egy másodpernyi szünet az egérgomb lenyomása és a tényleges támadás között. A helyszínek többsége egész látványos, és jó érzés (bár a játékmenet szempontjából általában felesleges), hogy körbe lehet forgatni a kamerát.

A falvakban, városkákban járkáló NPC-k viszont elég rémesen néznek ki, és azon is kicsit húztam a számat, hogy a viking harcosnál dicső apánk ugyanolyan nyeszlett, vézna figura, mint a többi falusi, aki ráadásul folyton ott posztol a kapu előtt. A szörnyek kidolgozása viszont egész elviselhető: talán ez a játék legpozitívabb része...

MÁSOKKAL EGYÜTT JÓPOFA

Na jó, ne legyünk rosszindulatúak: a *Loki* internetes része egész szórakoztató, akár a co-op részeket, akár a játékos-játékos elleni részt nézzük. Külön erőssége a játéknak, hogy rendkívül szigorú és jól kidolgozott cheat-védelemmel látták el, így nem muszáj mindig a haverokkal nyomulnunk, idegenekkel is összemérhetjük tudásunkat, ami ugye a *Titan Quest*-nek nem volt nagy erőssége...

Ezt leszámítva azonban a *Loki* egy rendkívül átlagos, színtelen, szagtalan, íztelen hack'n'slash *Diablo*-klón, amely meg sem próbál valami izgalmas újítással szolgálni elődeihez képest. Én speciel a *Titan Quest*-

től sem voltam annyira elájulva, de ezt a játékot még az is alaposan kenterbe veri. Sajnos a Blizzconon a várva-várt *Diablo 3*-as bejelentés elmaradt, így akik rajonganak a műfajért, és az elődöket már végigtöltötték, azoknak egyelőre csak ez a „sovány éték” maradt. Csak reménykedhetünk abban, hogy Bill Roper mester valami maradandót alkot majd a *Hellgate Londomal*, addig pedig azt tudnám javasolni a készítőknél, hogy az ókori mitológiákat talán érdemes lenne már picit hanyagolni... **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

A www.gamestar.hu oldalon a kapcsolódó hírekről, letöltésekről, írd be a gyorslink sávba:

1335

GameStar

JÁTÉKMELET

- + mivel nincs *Diablo 3*, el lehet lenni vele
- unalmas *Diablo*-klón

GRAFIKA

- + a készítőik igyekeztek a környezetet szépen kidolgozni
- rosszul animált, elnagyolt karakterek

HANG

- + kellemes, fantasy hangulatú zene
- élettelen szinkron, unalmas hangeffektek

ÉLMÉNYFAKTOR

Korrekt, de mégis összességében szürke, érdektelen, elég semmitmondó *Diablo*-klón

67

Ha nagyon *Diablózn* akarsz, akkor szódával elmegy.

ELDÖNTHETJÜK, HOGY EGY ÉSZAKI, GÖRÖG, EGYIPTOMI VAGY AZTÉK HŐST SZERETNÉNK IRÁNYÍTANI



Húzzon bele, Papa, már sárga a lámpa!



Az alábbi képen kinek van elsőbbsége?
A: Kék ótó, B: piros ótó



A hányózacskó a kesztyűtartóban van, mama!

SEGA RALLY

A csőpályás bisztrószimulátorok királya PC-n is visszatér, felemás sikerrel. //Mady

RÖVIDEN

Hamisítatlan világrallyzós arcade haknizás, harminc, többségében licenelt járgánnyal és természetesen a világ legszebb tájaival.

KIADÓ SEGA FEJLESZTŐ SEGA KORÁBBI JÁTÉKAIK

- Crazy Taxi 2
- 71% GS2002_08
- Crazy Taxi 3
- 75% GS2004_03
- SEGA GT
- 92% GS2003_05

HARDVERIGÉNY

Core 2 Duo 1.6 GHz processzor
1 GB memória
256 MB videokártya

A szaggatásmentes sárdagasztáshoz legalább 1 GB Ram kell, szigorúan és minimum egy középkategóriás VGA-kártya.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

A www.gamestar.hu oldalon a kapcsolódó hírekért, letöltésekért, írd be a gyorslink sávba:

1645

A MIKOR 95-BEN TALÁLKOZTAM a SEGA Rally Championshippel, még nagyon fiatal voltam, meg akartam váltani a világot, a zsebem mindig tele volt húszasokkal, hogy sulí után csapathassunk egyet a haverokkal a helyi vendéglátóipari egységben.

Ej, azok voltak a régi szép idők! Bevalom őszintén, kicsit el is érzékenyültem, amikor mazur a kezembe nyomta most így tizenakárhány év után a SEGA Rally legújabb, csillogó-villogó next-gen gyermekét, melyet természetesen féltő gondoskodással szállítottam haza aktatáskában, hogy ismét magamba pumpálhassak egy kis adrenalint. A mai autós trendeknek megfelelően ez is tetszetős külsőt kapott, persze azért közel sem olyan szép, mint mondjuk a DIRT, de ezen a téren a fejlesztők egészen kitettek magukért. A kocsi irányítása szokható, a külső kivitelezésük igényes, nem csupán a textúra cserélődik le sárosodás esetén, a kasztni valóban sáros is lesz, amelyet persze egy komolyabb tócsával akár le is moshatunk. A „sztori” nem változott, a világ legkülönfélébb tájain kell majd tövig nyomnunk a pedált, amelyhez összesen harminc, többségében licenelt járgány áll rendelkezésünkre, plusz néhány rejtett verda, amit unlockolhatunk. Ez így összességében akár egy kiváló szimulátor is lehetne, de aki játszott már a SEGA Rally valamelyik részével, az tudja, hogy egyik sem a tökéletes realizmusáról volt híres messze földön.

INSERT COIN

A nosztalgizálás ellenére a pár napos tesztidőszakban sokszor emlegettem fel a fejlesztő bácsik és nénik kedves rokonait, például a menüben, ahol nem lehetett a billentyűzetet konfigurálni, ráadásul nem is titkolják, hogy az egész Xbox-kontrollerre van belőve. Hamar kiderül az is, hogy a félelmetes PR-gépezet itt is dolgozik. A pályákon igazából semmi extra újítás nincs, leszámítva talán, hogy a kocsit tényleg képes vajatokat vágni a sárba, hóba. Így nem csupán egy textúrán hajthatunk át, hanem a körök alatt kialakult barázdák valóban megmozdítják a felfüggesztéseket és a kasztnit. Kár, hogy a vezetési élményt ez nem igazán befolyásolja úgy, ahogy az elvárható lenne. A pályákon nem kell túl sok mindennel törődni, az NFS-ben kiművelt drift-technikánk alkalmazásán kívül csak tövig kell nyomni a pedált és élvezni az esetekben kiló ötvennel is bevehető kanyarokat. Az ütközések egyébként semmit nem hatnak az autó állapotára, még a tükröket sem viszi le az oldalról érkező fenyőfa. Azért így, 2007-ben örültem volna annak, ha egy kicsit szélesebb lenne a pálya, és ki lehetne sodródni rendesen a mezőre, nem pedig nekemni a pálya láthatatlan szélének. A játék ennek ellenére nem könnyű, sőt eléggé fel kell kötni az alsóneműjét annak, aki megszokta, hogy mindig az élemezőnyben autókázik. A mesterséges intelligencia teszi a dolgát, bár néha olyan érzésem volt, mint-

ha benyomná a turbógombot, amikor senki sem látja. Sebaj, mindezek ellenére egy szerethető, színes-szagos arcade stuffról van szó, tagadhatatlanul igen erős konzolos beütésekkel, egész tisztességes kivitelezéssel, így ez a rész is teljesen összhangban van az arcade-életérzéssel és az eddigi lightos SEGA-részekkel. **GS**

GameStar

JÁTÉKMELET

- + méretes krátereket vájthatunk a pályára
- az éleesebb kanyarokban is padlógáz...

GRAFIKA

- + élethű, valódi sár a kasztnin
- nincs semmiféle sérülés az autókön

HANG

- + jól mocorognak a motorhangok
- a zene lehetne pörgősebb

ÉLMÉNYFAKTOR

A hibák ellenére jó volt ismét SEGA Rallyt tolni, kikapcsolódásnak tökéletes lesz, amíg nem jön valami komolyabb autós cucc.

79

Jó, de a százásokat már nem dobálnám a gépbe ész nélkül



Éppen beállnék katonának, csak szilikózióm van

FEJLESZTŐ: Pendulo Studios **KIADÓ:** Focus Home **HARDVERIGÉNY:** 2

RUNAWAY 2: THE DREAM OF THE TURTLE

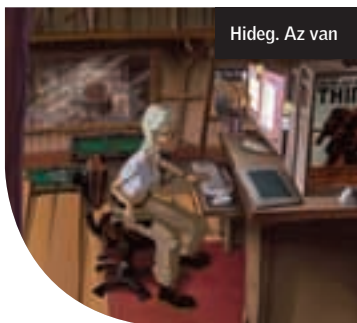
Erről álmódott a teknős

//HP

AMIKOR MEGJELENT a spanyol Pendulo Studios kalandjátékának második epizódja, akkor csak arra gondoltunk, milyen jó lenne egy ilyen játék végre teljes magyar nyelven, hátha ez a műfaj nagyobb tömegeket is elérhet. Nos, minden imánk így találjon meghallgatásra! Most már nincs kifogás, hogy a játékos nem akar megtanulni angolul, vagy nem szereti idegen nyelven hallgatni a párbeszédet – a *Runaway 2: The Dream of The Turtle* teljes szinkronos változatban látott napvilágot. A kalandjátékok esetében ez igen fontos tényezőnek számít, és mivel ez a műfaj nincs túlerőltetve az utóbbi években, úgy gondoltuk, fontos beszámolni róla, hogy végre teljesen magyarul jelent meg egy ilyen alkotás. 2003-ban sokan felfigyeltek a Pendulo Studios kalandjátékára, amely rajzfilmes hangulatával és igen komoly hangvételű történetvezetésével igyekezett újat hozni a megfáradt játékpiacon. Igaz, nem alkottak akkor tökéleteset, mégis megjegyeztük a nevéket, és érdeklődve vártuk a folytatást is.

ELTÚNT AZ ASSZONY

A történet nem sokkal azután folytatódik, ahol az előző részt véget ért, vagyis Gina és Brian boldogan élnek világukat, de hamarosan hősiük barát-nője nyomtalanul eltűnik, és nekünk kell felkutatnunk. Csak annyit tudunk, hogy Otto, a pilóta keze is benne van a dologban, de nagyon sokáig semmi más nem derül ki a sztoriból. Csak mennünk kell a nyomok után, tárgyakat keresni, ezeket jó időben, jó helyen használni, és persze rejtvényeket megoldani, hogy elérhessük célunkat. Mivel a legtöbb feladvány a párbeszédéből alakul ki (illetve ezek segítségével oldható meg), a magyar szinkron hatalmas áldás, de még így is néhol nehéznek és logikátlanok találtak a játékmenetet, ahol igen könnyű elakadni. A gyakorlottabb játékosoknak persze gond nélkül ajánlható ez az alkotás, a Pendulo Studios pontosan azt nyújtja, amit az első részben megismerhettünk. Kár, hogy nem többet. **GS**



Hideg. Az van

GameStar
70

Jól sikerült magyarítás,
közepes játék

Erős hardware-hez erős tápegység? **LAPOZZI!**

GAINWARD
BEYOND YOUR SENSES

8347-Bliss B800GT5 320MB G5 DVI-DVI **GOLDEN SAMPLE**

NVIDIA GeForce B800GT5
550+ MHz GPU
320MB 12ns DDR3 memória
PCI-Express / SU
DVI-I + DVI-I
Extreme HD-Output
2-Slot hűtés

8859-Bliss B600GT 256MB HDMI SilentFx

NVIDIA GeForce B600GT
550 MHz GPU
256MB DDR3 memória
PCI-Express / SU
DVI-I + VGA + HDMI
HDMI-Output
SilentFX hűtés **HDMI**

8798-Bliss B600 GT 1024MB TV DD

NVIDIA GeForce B600GT
600 MHz GPU
1024MB 2.0ns DDR2 memória
PCI-Express / SU
DVI-I + DVI-I
Extreme HD-Output
2-Slot hűtés

8781-Bliss B600 GT 256MB G5 GLH **GOLDEN SAMPLE**

NVIDIA GeForce B600GT
625+ MHz GPU
256MB 4.0ns DDR3 memória
PCI-Express / SU
DVI-I + DVI-I
Extreme HD-Output
2-Slot hűtés **GOLDEN SAMPLE**

8866-Bliss B600 GT 512MB HDMI SilentFX

NVIDIA GeForce B600GT
540 MHz GPU
512MB DDR3 memória
PCI-Express / SU
DVI-I + VGA + HDMI
HDMI-Output
SilentFX hűtés **HDMI**

8606-Bliss B600GT 512 TV Dual DVI

NVIDIA GeForce B600GT
600+ MHz GPU
512MB DDR3 memória
PCI-Express / SU
Dual DVI + Vga + Video-Out
DirectX 10/Vista kompatibilitás

Golden Sample sorozat:
minimum 10-15%-kal gyorsabb,
mint a standard többi kártya

GoestLikeMe! sorozat:
minimum 20-25%-kal gyorsabb,
mint a standard többi kártya

**A minőség nem jelent
egyed a magas árral!**

Mercúry Magyarország Kft.
1131 Budapest,
Dolmány utca 14.
tel: 221 3020, 273 1152
www.gainward.hu

Gyárilag tuningolt kártyák 3 év garanciával!

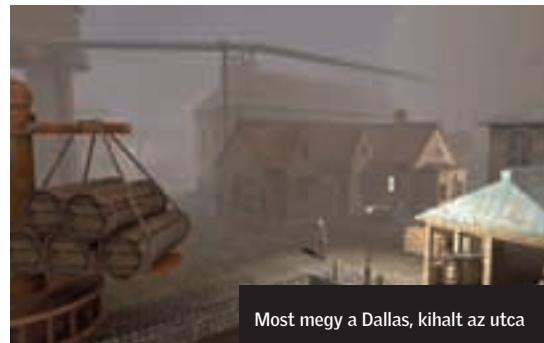
GARANCIÁ
3
év



A levegőben egy óriási gyufásdoboz



Középen egy tárgy nélküli árnyék



Most megy a Dallas, kihalt az utca

SHERLOCK HOLMES: THE AWAKENED

A kalandjátékok már nincsenek kihalóban. Vagy mégis?

//BZ

RÖVIDEN

Februárban már belenézünk a nyomozó legújabb feljegyzéseibe, most pedig annak apropóján lapozzuk át őket ismét, hogy megjelent a magyarított változat.

KIADÓ Focus Home Interactive
FEJLESZTŐ Frogwares
KORÁBBI JÁTÉKAIK

Sherlock Holmes And The Case Of The Silver Earring – 88% GS2004_10
80 nap alatt a föld körül – 72% GS2006_02

HARDVERIGÉNY

PIII 733 MHz processzor
256 MB RAM memória
32 MB VGA

Még a legbutább gépeken is mosolyogva futott, azt meg végképp nem értem, mire való az az AGEIA PhysX logó...

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

A www.gamestar.hu oldalon a kapcsolódó hírekért, letöltésekért, ird be a gyorslink sávba:

1348

A Z UNALOMRA PANASZKODÓ

Holmes és társa egy egyszerűnek tűnő ügy megfejtésére indul. A szálak a Baker Streetről először London kikötőjébe, majd Skóciába, Svájcba és New Orleansba vezetnek, miközben fényt derítünk újabb eltűnésekre, és ha jól okoskodunk, felderíthetünk egy Chtulhu-imádó szektát. Hoppá, csavar: máris belekavarodtunk egy másik író, H. P. Lovecraft világába is...

A nyomozáshoz egyrészt a jó öreg kérdezz-felelek módszert, valamint éles szemünket (és nagyítónkat) használhatjuk, de fontos helyszínen Holmes minilaborja is, mikroszkóposztul, vegyszerestül. A helyszíneken talált bizonyítékok gyakran nem önmagukban árulják el titkukat, hanem egy jó kis savval áztatás, pörkölés és mikroszkópos vizsgálat után derül ki a tuti. Néhol pedig egyenesen az agyunkat kell használnunk: Watson testében találjuk magunkat, és mesterünk nekünk szegezi a kérdést: az eddigi bizonyítékok alapján mire következtetünk? Ilyenkor aztán billentyűzetünkkel kell bepötyög-nünk a kulcsszót a kaland folytatásához.

SHERLOCQUAKE

A Frogwares azonban a megvalósítás terén is tekert egyet a megszokáson, és belső nézetes full háromdébe öltöztette a sztorit. Ez persze lehetne akár jó hír is, hiszen így akár igazi nyomozók is lehetnének, megfogdosva, körbevizslatva, megpöccögtetve a környezetet minden elemét, benyitva minden ajtón, de sajnos ezt

a ziccert csúnyán kihagyták a fejlesztők. Dísztájak, megfoghatatlan tárgyak mindenhol: kapunk tehát egy nagy adag szabadságot, de gyorsan kiderül, hogy lehetőségeink nagyon is limitáltak.

WATSON, HOGY NÉZ KI?

Ha már megkapjuk a lehetőséget a szabad nézelődésre, akkor élünk is vele. És mit látunk? Baltaarcú, robotmozgású embereket, élelten és elnagyolt textúrákat, és a modern játéktörténelem egyik legrondább egét. Oké, London kódos, de ez az egytónusú plecsni inkább Őzd télen... A hangok terén sincs gyereknap: zene a menü kívül szinte csak a legfontosabb jelenetekben hallatszik, egyébként csak lépteink kopognak... Meg néha egy lovas kocsi, de legalábbis paták csattogása közelít. Féltre is ugrottam először, aztán meglepve néztem körül: sehol senki. A paták pedig vígan elcsattogtak mellettem, majd elhaltak a távolban – talán inkább ezek után kellene nyomozni? Meg persze az után, hogy hová tűntek az emberek. A készítőik ugyanis minden felesleges élőlényt kispóroltak a játékból: ha hosszú vándorlás után szembejön egy férfi, gyerek vagy ló, biztos lehetsz benne, hogy szereppel rendelkező NPC. A többieket elvitte a szellemlő...

WWW.CHTUL.HU

A játék ugyan továbbra is angolul beszél, a menük és a feliratok azonban viszonylag szépen magyarítottak. A számomra borzalmas Times betűtípus mellett csu-

pán pár apró giksztet találtam (például Watson előszeretettel nevezi főnökét is Watsonnak, Indiában pedig indiánok élnek). Ennek ellenére a magyarítás bőven jó ahhoz, hogy azok is nyomozni indulhassanak, akiket eddig a nyelvtudás hiánya tartott vissza. [GS](#)

GameStar

JÁTÉKMENET

- + misztikus Sherlock-Lovecraft sztorimix
- a nézet és az irányítás nem erre való és nem így

GRAFIKA

- + az FPS-nézet jó ötlet lehetne...
- ...de nem az. Randa, darabos, elnagyolt

HANG

- + ízes londoni akcentus.
- kevés zene, megmagyarázhatatlan hangeffektek.

ÉLMÉNYFAKTOR

Az első 30 percben élvezhető. Az ember arra számít: na majd most megborzongok, na majd most megtudom a titkot. De nem tudja meg.

68

A KALANDjáték szóösszetétel első felét megóvnám...



Apa, mondtam,
az nem tüzelő!

FEJLESZTŐ: Maxis KIADÓ: EA HARDVERIGÉNY: 3 SIMS 2: BON VOYAGE

Ha újra itt a nyár...

//HP

HÁNYSZOR, DE HÁNYSZOR MONDTUK MÁR, hogy a *Sims* kiegészítő lemezek áradata gyakran fullasztó hatással van jó ízlésűnkre, mégsem ér véget az ostrom. Megint *Sims 2* és megint új lehetőségek, most éppen nyaralni vihetjük a családot, ha élnek még egyáltalán.

Kezdjük mégis optimistán az értékelést: a *Bon Voyage* végre olyan kiegészítő, amely nem csak néhány új ruhával, berendezési tárggyal, vagy opcióval dobja meg az analóg ismert *Sims*-életet, itt bizony komoly változásokat vihetünk a játékmenetbe. Ez márpedig jó, még akkor is, ha a megint megnyűzött róka visít a sarokban. Az új kiegészítővel egészen messzi országokba, egzotikus nyaralóhelyekre vagy akár erdei kempingre is elvihetjük virtuális családunkat, így tényleg számtalan új lehetőségünk van arra, hogy a Simek életét színesítsük, vagy éppen nyomorítsuk, kinek éppen mi a hóbortja.

LEHÚZNAK, MINT A NYARALÁSON

Ami viszont dühítő – és ezt nem árt mindenkinek tudnia –, hogy az alap *Sims 2* játék mellett, a *Holiday Edition* (vagy a *Deluxe*) is kell a lemez indításához, tehát függünk más kiegészítőktől is. Ha ez nem okoz problémát, akkor máris minden csodaszép, a család mehet a természetbe, kirándulásra, hajótúrára, messzi országokba nyaralni. Olcsó panzióban vagy ötcillagos szállodában is lakhatunk (nyilván lóvéfűgő a dolog, kíváncsiak vagyunk, mikor jön már a *Sims 2: Bank Robbery* kiegészítő), élvezhetjük a különböző konyhaművészek remekait, vagy új képességeket tanulhatunk el külföldi vendéglátóinktól. Többet nem is érdemes szólni, akik *Sims*-bolondok, azok nagyon jól tudják, mire számíthatnak. Átlagon felüli kiegészítőről van szó, de ettől mi már nem tudunk elájulni. **GS**



Égjen a zsír!
Gyerünk, ducik!

GameStar
75

Olyan mint szokott lenni

Csöndre VÁGYSZ?



HKC TÁPEGYSÉGEK

HKC USP-7630 moduláris tápegység 630W

- Teljesítmény: 630W, 12cm Fan
- Ventilátor zajszint: 20dB
- PFC: passzív
- Tápcsatlakozó: 20+4
- Power csatlakozó: 4db
- S-ATA konnektor: 4db
- PCI-E adapter: 2db
- FDD táp csatlakozó: 1db
- B pin csatlakozó 4x2: 1db
- Működési hőmérséklet: +10°C - +50°C
- Táp kábel
- CE minősítéssel
- ATX 12V 2.2 verzió
- Dual +12V kimenet
- 2 év garancia



HKC USP-5580 tápegység 580W

- Teljesítmény: 580W, 14cm Fan
- Ventilátor zajszint: 20dB
- PFC: passzív
- Tápcsatlakozó: 20+4
- Power csatlakozó: 6db
- S-ATA konnektor: 2db
- PCI-E adapter: 2db
- FDD táp csatlakozó: 2db
- B pin csatlakozó 4x2: 1db
- Működési hőmérséklet: +10°C - +50°C
- Táp kábel
- CE minősítéssel
- ATX 12V 2.2 verzió
- 2 év garancia



MINDEN TÁPRA

Mercury Magyarország Kft.
1131 Budapest,
Dolmány utca 14.
telefon: 221 3020, 273 1152
www.mercurycomputer.hu

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

A legjobb játékok a pénztárcához igazítva!

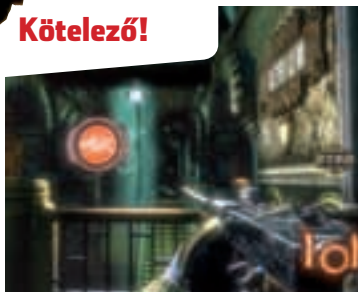
GameStar Olvasói TOP

- 1 BIOSHOCK**
(GS2007_09)
- 2 MEDAL OF HONOR: AIRBORNE**
(GS2007_08)
- 3 S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL**
(GS2007_03)
- 4 WORLD IN CONFLICT**
(GS2007_08)
- 5 COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS**
(GS2007_03)



FPS

Kötelező!



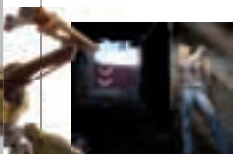
BIOSHOCK

GS 2007_09 – 96%

A Bioshock toronymagasan az elmúlt időszak legjobb FPS-e. A víz alatti várost bejárva a játékos egy különleges világot ismerhet meg, ahol minden szereplőnek és minden történetnek megvan a helye. A fegyverek tetszés szerint fejleszthetők, különleges képességekre tehetünk szert, hogy aztán végére járjunk a titokzatos történetnek.

GameStar Szerkesztőségi TOP5

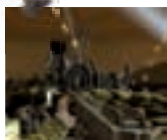
- 1 HALF LIFE: EPISODE TWO**
(GS2007_10)
- 2 UT 2004**
(GS2004_03)
- 3 XIII**
(GS2003_11)
- 4 ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS**
(GS2007_10)
- 5 MEDIEVAL II TOTAL WAR: KINGDOMS**
(GS2007_9)



ORANGE BOX

GS 2007_10 – 94%

Gordon Freeman kalandjai hosszú idő után végre folytatódtak, és még izgalmasabbak, mint valaha.



MOH: AIRBORNE

GS 2007_08 – 90%

Az Airborne az ejtőernyős bevezetésével új szintet hozott a második világháborús FPS-ek világába.



S.T.A.L.K.E.R.

GS2007_03 – 93%

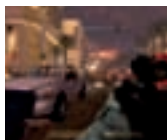
Csak a legbátrabb harcosoknak való a Zóna... Titkok, zombik, mutánsok és gyilkos sugárzás. Yay.



ET: QUAKE WARS

GS 2007_10 – 87%

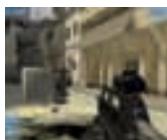
Az ET: Quake Wars a csapatos multis FPS-ek legújabb királya sok-sok fegyverrel és járművel.



R6: VEGAS

GS2006_12 – 92%

A különleges egység ezúttal Las Vegas világának mocskában küzd meg az elszánt terroristákkal.



HALO 2

GS 2007_05 – 84%

Master Chief legújabb harcába csak a Vista-sok kapcsolódhatnak be – nekik viszont kötelező.

Stratégia

Kötelező!



WORLD IN CONFLICT

GS2007_08 – 90%

A hidegháborút feldolgozó World in Conflict ötletes újításai miatt érdemel kiemelt figyelmet. A játékmenet a szokásosnál gyorsabb, pörgősebb, a stratégiai rész azonban ennek ellenére sem szenved csorbát. A multiplayerben a választható kasztok, az antánpótlás vásárlása és az újraéledés biztosítják a folyamatosan izgalmas csatározást.



SUPREME COMMANDER

GS2007_02 – 94%

Minden idők legnagyobb léptékű stratégiai játéka, ahol rengeteg egységet kell koordinálnunk.



COH: OF

GS2007_10 – 86%

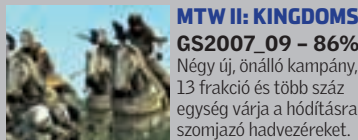
A háborús stratégia kiegészítője az alapjáték nélkül is játszható két izgalmas kampányt tartalmaz.



C&C 3

GS2007_04 – 90%

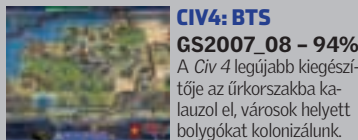
A harc a tibérium birtoklásáért folytatódik, a GDI és a NOD küzdelmébe az alienek is bekapcsolódtak.



MTW II: KINGDOMS

GS2007_09 – 86%

Négy új, önálló kampány, 13 frakció és több száz egység várja a hódításra szomjazó hadvezéreket.



CIV 4: BTS

GS2007_08 – 94%

A Civ 4 legújabb kiegészítője az úrkorszakba kalauzol el, városok helyett bolygókat kolonizálunk.



W40K: DARK CRUSADE

GS2006_11 – 84%

A Warhammer 40K RTS kiegészítője új fajokkal és egységekkel színesíti a brutális csatákat.

Akción

Kötelező!



STRANGLEHOLD

GS2007_09 – 87%

A John Woo nevével fémjelzett játék a legjobb távol-keleti akciófilmeket idézi. Tequila nyomozó szerepében garantáltan nem lesz egy nyugodt pillanatunk sem: rossz arcúak egész hadseregét kell elagyabugyalnunk vagy szitává lőnünk. Az akciót még jobban segíti a könnyű irányítás, a bullet time, és a sok-sok extra mozdulat.



OVERLORD

GS2007_07 – 84%

Gonosz hadúrként szörnyesekék kicsiny seregét irányítva gyaluljuk le azt, aki antipatikus.



TR ANNIVERSARY

GS2007_06 – 85%

Lara Croft magára talált, parádés akciót, rengeteg ugrálós-mászkalós részt és logikai feladványokat ígér.



SC: DOUBLE AGENT

GS2006_11 – 96%

Sam Fisherre minden eddiginél nehezebb feladat vár: be kell férköznie egy búnszövetkezetbe.



DRIVER: PL

GS2007_07 – 79%

A Driver-sorozat új epizódja már-már megközelíti a GTA szintjét. Már-már. De még nem.



HP ÉS A FŐNIX RENDJE

GS2007_07 – 78%

Az ifjú varázslótanonc élete egyre nehezebb, a miénk viszont egyre könnyebb, a magyar szinkronnak hála.

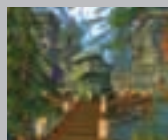


INFERNAL

GS2007_04 – 70%

Démoni erejű hősünk minden praktikát bevet, a fegyverektől a telekinetikus képességekig.

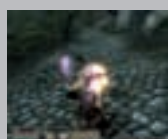
RPG



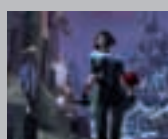
WOW: TBC
GS2007_01 – 98%
A Blizzard remekművének kiegészítője újabb hosszú hónapokra csábítja el a játékosokat.



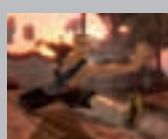
LOTR: ONLINE
GS2007_05 – 95%
A Gyűrűk Ura világában játszódó MMORPG mindenkinél kötelező darab, aki szereti Tolkien meséjét.



OBLIVION: SHIVERING ISLES
GS2007_14 – 90%
Az utóbbi idők legjobb RPG-je volt az *Oblivion*, amihez érdemes beszerezni ezt a kiegészítőt is.



GUILD WARS: EOTN
GS2007_09 – 90%
A harmadik nagy internetes szerepjáték legújabb kiterjesztésében Észak földje csábit kalandokra.



JADE EMPIRE
GS2007_03 – 92%
A Bioware keleties RPG-jében csak az igazán tehetséges harcművészek győzedelmeskedhetnek.

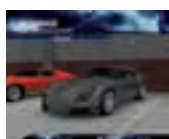
Verseny



NFS CARBON
GS2006_11 – 92%
A legújabb Need for Speed epizód a tuningkocsik versenyének adrenalin pumáló hangulatát nyújtja.



RACE 07
GS2007_10 – 96%
Még hardcore szimulátorrajongóknak is kemény kihívással szolgál a *RACE 07*, az igazi versenyjáték.



TD: UNLIMITED
GS2007_02 – 94%
Hawaii szigetén versenyezhetünk akár online is, hogy tuningolt verdánkkal mindenkit lemosunk.



COLIN MCRAE DIRT
GS2007_06 – 85%
A megboldogult Colin McRae emlékére ajánljuk figyelmetekbe legutolsó játékát, a kiváló *DIRT*-öt.



SEGA RALLY REVO
GS2007_10 – 79%
A klasszikus játéktérmi hangulatot idézi fel a *SEGA Rally*, de a szimulátorok rajongói kerülik.

Budget – megjelenések

MEGÉRI!



AGE OF EMPIRES 3

4490Ft

Az *Age of Empires* sorozat aktuális része gyönyörű grafikát, rengeteg játszható népet és egységet vonultat fel.

MEGÉRI!



DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

4990 Ft

Ismerd meg a *Might and Magic* világát új szemszögből, kalandozz hőssé RPG módban a jól ismert földeken.

Act of War Gold Edition	2990 Ft	LEGO Star Wars 2	3990 Ft
Blitzkrieg	1910 Ft	Moto GP 2	1990 Ft
Boiling Point	1990 Ft	Platoon	1990 Ft
Brothers in Arms: Rth30	2990 Ft	Pokoli szomszédok 2	2990 Ft
Civilization 3	1990 Ft	Red Faction 2	1990 Ft
Commandos: Strike Force	990Ft	Reservoir Dogs	3990 Ft
Fahrenheit	4990 Ft	Runaway 2	1990 Ft
GTR	1990 Ft	Tomb Raider 6	1990 Ft
Heroes IV Complete	3850 Ft	Warhammer: Mark of Chaos	4990 Ft
Hitman 2	1990 Ft	Winter Challenge	1990 Ft
IL2 Sturmovik	1946 Ft	Worms Armageddon	1990 Ft

ELŐKÉSZÜLETBEN

A Céh 2	2007. október	Mortyr 3	2007. október
Alien Shooter: Vengeance	2007 vége	Spellforce 2 Gold	2007. október
Death to Spies	2007. október	The Sims 2 Trendi Tini Cuccok	hamarosan

Sport



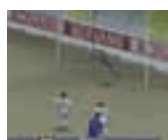
MADDEN NFL 08
GS2007_08 – 92%
Az amerikai foci rajongói jól jártak ebben az évben, egy remek játékot kapnak a pénzükért.



FIFA 08
GS2007_09 – 82%
Az új FIFA új adatbázissal és fejlesztett mesterseges intelligenciával várja a foci szerelmeseit.



NHL 08
GS2007_10 – 75%
Nem kezdődhet új itény az NHL-ben új játék nélkül sem, amelyben nem túl sok mindent változott.



PES 6
GS2006_11 – 96%
A FIFA sorozat legnagyobb riválisa, a PES6 nyújtja a legélethűbb szimulációt a foci játékok piacán.



RUGBY 08
GS2007_08 – 83%
A világ összes jelentős rugbyválogatottja csak arra vár, hogy irányításod alatt ugorjanak egymásnak.

Kaland



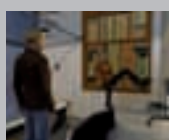
S&M: SEASON ONE
GS2007_03 – 80%
A kiváló humorral operáló nyomozópáros kalandjai epizodikus formában tölthetők le az internetről.



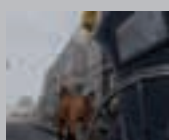
JACK KEANE
GS2007_08 – 80%
Humorral bőven fűszerezett, mesés grafikájú játék a kemény vonalas és kezdő kalandoroknak is.



PSYCHONAUTS
GS2005_07 – 92%
Különleges hangulat, és mesterien ábrázolt környezet. A Psychonauts ma is kiváló darab.



BROKEN SWORD 4
GS2006_10 – 88%
Nico barátunk egy újabb szép leányzóval az oldalon indul a sok izgalmat tartogató nyomozásra.



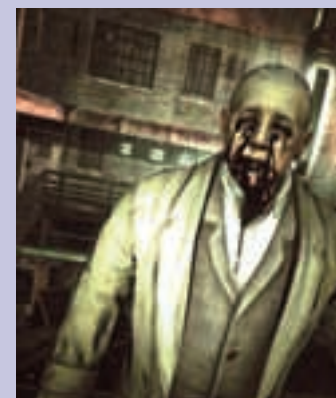
SH: THE AWAKENED
GS2007_10 – 68%
Sherlock Holmes nyomozásai végre magyar nyelven is elérhetők, így mindenki jól fog szórakozni.

RÖGTÖN JÖVÖK!

Két jelentős játék, a *Mercenaries 2*, és az *Assassin's Creed* csúszásáról számolhatunk be ebben a hónapban, ezenfelül komolyabb csúszásról nem érkezett hír.

MEGJELENÉSI LISTA

Age of Conan	2008. március 25.	Starcraft 2	2008 vége
Alan Wake	2008.	Stranger	2008 vége
Alone in the Dark 5	2008.	Supreme C.: FA	2007. november
Assassin's Creed	2008 eleje	Tabula Rasa	2007 vége
Call of Duty 4	2007. november 9.	The Crossing	2008.
Clive Barker's Jericho	2007. október	The Witcher	2007. október
CoH: Opposing Forces	2007. november	Timeshift	2007. október
Crysis	2007. november	Turning Point	2008 eleje
Elveon	2007 vége	Universe at War	2007. november
Empire: Total War	2008 vége	Unreal Tournament 3	2007 vége
Empire Earth 3	2007 vége	Warhammer Online	2008 eleje
Fallout 3	2008. ősz	WoW: Wrath of the Lich King	2008.
Far Cry 2	2008. tavasz	Worldshift	2008.
Field Ops	2007.		
Fracture	2008. ősz		
GTA IV	2008.		
Hellgate: London	2007. november 2.		
Kane & Lynch	2007. november		
Left 4 Dead	2008 eleje		
Mercenaries 2	2008 eleje		
NFS: ProStreet	2007. november 1.		
Parabellum	2007. vége		
PES 2008	2007 vége		
Precursors	2008. tavasz		
Prototype	2008 vége		
Sacred 2	2008 eleje		
Space Siege	2008 vége		
Splinter Cell: Conviction	2007 vége		
Spore	2008 eleje		
STALKER: Clear Sky	2008 eleje		



A MEGJELENÉSI DÁTUMOK elsősorban tájékoztató jellegűek: a kiadók és forgalmazók az utolsó pillanatig módosíthatják őket. (És általában módosítják is.) A listát folyamatosan frissítjük a fejlesztőtől, kiadótól és hazai forgalmazóktól szerzett adatok alapján.



CSÁÓ!

Az újsággal együtt teljesen megújult a Mélyvíz rovat is, és ez persze nem csak a külsejére értendő. Nem kell óriási változtatásokra gondolni, kicsit átalakítottuk a híreket, megnöveltük a PiacTér oldalszámát, és kellő formára farigcsáltuk vásárlási tanácsadó rovatunkat is. Arról már nem is beszéllek, hogy ezzel egy időben a GSTV Mélyvíz részlege is átváltott szélesvásznú módba, hála Berkenyének.

Így ősszel egyébként rengeteg érdekességet tudunk bemutatni Nektek, hisz többek között kipróbáltuk a Microsoft SideWinder játék egerét, és az MSI gamer notebookját is.

Ezen kívül azt is megtudhatjátok aktuális tesztiinkből, hogy mennyire okos manapság egy QWERTY billentyűzetes csúcstelefon, sőt egy gigantikus VGA-tesztet is csináltunk, melyben az összes kapható DX10-es ATI és NVIDIA kártyát összezeresztettük. Ebben a tesztben debütál például a frissen megjelent HD 2900

Pro változata is, ami nagyon jó ár/teljesítmény aránnyal rendelkezik, érdemes lesz figyelni rá. Jó szórakozást kívánok!

IPHONE-T GYILKOL AZ APPLE

Végzetes frissítés.

MÉGIS LESZ
3G-S IPHONE

Különbőféle pletykák keringtek az iPhone tuningolt, európai változatáról, ám mint az kiderült, ugyanazt a sima 8 GB-os modellt kapjuk majd mi is, mint ami július óta Észak-Amerikában kapható. A pletykák 16 GB-os változatról szóltak, továbbá arról, hogy az Európában jobban elterjedt UMTS és a HSDPA adatátvitel is bekerülne a telefonba. Eddig, amerikai piac lévén, nemigen foglalkozott az Apple ezzel a kérdéssel, hisz náluk szinte minden bokorban van Wi-Fi kapcsolat, Európában viszont jóval elterjedtebb a villámgyors 3G-technológia. Steve Jobs, az Apple elnöke azzal indokolta a 3G-támogatás hiányát, hogy jelenleg még túl sok energiát fogyaszt a 3G-s chip, így a 8 órás beszélgetési időt drasztikusan lecsökkentette volna a beszerelése. Ennek ellenére nincs okunk szomorkodni, hisz Jobs bejelentette, hogy 2008-ban piacra akarják dobni az iPhone 3G-s változatát is, amely – az Apple elnöke szerint – az európai igényekhez fog illeszkedni.

ÚGY TŰNIK, AZ APPLE MEG- ELÉGELTE, hogy az iPhone-t már bárki képes feltörni, ezért legújabb frissítésükkel megölik a füg- getlenített telefonokat.

A legújabb 1.1.1-es verziójú szoftverfrissítés elvileg az iTunes zeneboltot tenné elérhetővé Wi-Fi kapcsolaton keresztül, ám úgy tűnik, a hibák kijavítása mellett rosszul is járhatnak azok a tulajdonosok, akik kiködölt modellel próbálkoznak. A legrosszabb esetben végérvényesen használhatatlanná válik a már függetlenített mobil, a szerencsésebbek viszont megúszhatják a kalandot az eredeti AT&T-s SIM-zár visszaállításával. Az Apple egész eddig nem foglalkozott érdemben

a feltört telefonokkal, most azonban úgy néz ki, egy kis időre mégis újabb házi feladatot adott a hackereknek, akik valószínűleg erre a problémára is hamar megtalálják majd a megoldást. Hogy rossz üzletpolitika vagy csak nyerő reklámfogás az Apple részéről, hogy csúcsmobiljukat csupán bizonyos szolgáltatóknál, kártyafüggően értékesítik, még nem lehet tudni. Az azonban biztos, hogy mostanság az iPhone-tól hangos a sajtó, nem kis reklámot csinálva ezzel az egyébként is rekordeladásokat döntőgető almamobilnak. Európában november 9-én fog megjelenni hivatalosan is a 8 GB-os verzió, hozzánk legközelebb a német T-Mobile üzleteiben, ahol is

399 euróért, azaz megközelítőleg 100 ezer forintért lehet majd hozzájutni, feltéve persze, ha a leendő tulajdonos vállalja a 24 hónapos hűségnyilatkozat aláírását. A hazai megjelenés időpontjáról egyelőre nem lehet tudni semmit, nem hivatalos források szerint csak év végére várható a lokalizált változat. A neten ennek ellenére már hetek óta itthon is hozzá lehet jutni a függetlenített, feltört változatokhoz, átlagosan 160 000 Ft-ért. Persze akkor sincs baj, ha valaki netalán függő készüléket kapna Amerikából, hisz a neten megtalálható számtalan leírással akár 2-3 óra alatt ki lehet kódolni a telefont, a frissítéseket viszont ezek után messze el kell kerülni.

INTEL DEVELOPERS FORUM

Kiderült, mi van az Intel tarisznyájában

EGY ÉVBEN KÉTSZER RENDEZI meg az Intel az Intel Developers Forumot, ahol bemutatja

jövőbeli terveit és termékeit. Számos áll-leejtős dologot is láthatunk ekkor: lásunk néhány minket biztosan érintőt! Első körben bemutatkozott a következő generációs Nehalem, amit 731 millió tranzisztorból dobtak össze, 45 nm-es csíkszélességgel. Akárcsak a rivális AMD processzorai egy jó ideje, végre ez is integrált memóriavezérlőt kap, és a Hyper Threading is visszatér egy kis átdolgozás után. Tehát egy natív nyolc magos Nehalem például az operációs rendszer felé 16 különálló processzornak fog látszani. Az AMD Barcelona-jához hasonlóan az operációs rendszer itt is képes lesz a CPU éppen nem használt részeit (pl. néhány magot, a gyorsítótár egyes részeit) kikapcsolni. Ez igen fontos, mivel az Intel erre az egy architektúrára épít majd mindent: a mobilprocesszoraitól kezdve az asztali megoldásain át a szerverekbe szánt szörnyekig.

A Nehalem fejlesztése annyira jól halad, hogy egyes példányai már Windowst és Mac OS X-et bootoltak be szeptember közepén. Ennek ellenére csak valamikor 2008 nyarának végén esedékes a piacra dobás, és az AMD Sanghai kódnevű, 45 nm-en gyártott, két négymagos chipet egyesítő processzorai ellen száll majd harcba.

Nem kell azonban ennyire előreszaladni, ha komoly dolgokra vagyunk kíváncsiak: négymagos Yorkfieldek is voltak az IDF-en, amik alapszükségleten, 3,4 GHz-es órajellel stabilak voltak. Könnyen lehet, hogy jövő nyárra lehet 4 GHz-en, légkűtéssel járatott négymagos processzorunk is! Van tehát tartalék még a Yorkfieldben, amit felvonulathat a Barcelona ellen.

Az Intel Fejlesztői Fórum idejére esett egy izgalmas bejelentés is, miszerint a cég felvásárolta a Havokot, amely számos játék és film fizikáját kialakító szoftverért felelős. Biztosat nem lehet tudni, de könnyen lehet, hogy az Intel nem elégszik meg azzal, hogy manapság a PC-k több

mint felében az ő integrált grafikus chipjei vannak, hanem önálló grafikus megoldásokat is szeretne – hasonlóan az AMD-ATI lehetőségeihez. Egyéb érdekességek is feltűntek még, mint például egy 32 nm-es

csíkszélességgel gyártott wafer, a fél éve is nagy port kavart 80 magos chip, a mai USB 2.0-nál akár tízszer gyorsabb és wireless USB-változatok és az egyszerű használatos üzemanyagcellák.



DX10 AGP-BEN

ÉS AZ AGP MÉG MINDIG ÉL... Jól értesült, gyártóküzeli források arról számoltak be,

hogy ATI HD 2xxx és GeForce 8 kártyák érkeznek AGP-csatolófelülettel – méghozzá igen hamar. Valószínűleg már októberben kaphatók lesznek a kártyák, amint az ATI-nál leküzdik a HDMI-kimenettel és a DirectX 10-zel kapcsolatos szoftveres gondokat. Az Nvidiának a hírekkel ellentétben mégis át kellett terveznie a korábban már használt átalakító chipjét, és ez jelentősen hátráltatta őket. Amint elkészült az új, máris megindulhat

a G84- és G86-alapú kártyák gyártása AGP-re. Gondolva a jövőre, az átalakító a később érkező, fejlettebb gyártástechnológiával készülő G92-vel és G98-cal is kompatibilis lesz – ez garantálja, hogy az oly sokszor temetett AGP-be lesz kártya holnap is.

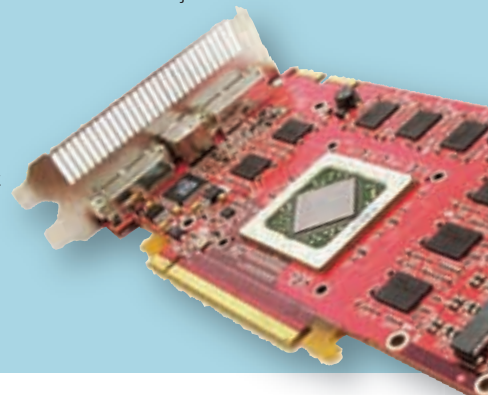


JÖN A HD 2900 GT

NEM CSAK A LAPUNKBAN tesztpadra került HD 2900 Pro hivatott kitölteni a HD

2900 XT és 2600 XT közti rést. Lesz a Pro változatnál gyengébb, és – papíron legalábbis – a 2600 XT-nél erősebb 2900 GT is. A kártya lelke egy 240 stream processzoros, 600 MHz-en járó butított R600 lesz. Ehhez 256 vagy 512 MB-nyi, 1600 MHz-es GDDR3 memória kapcsolódik, 256 bites buszon – ára a memóriamennyiségtől függően 185-190 euró körül lesz, szemben a 2900 Pro 200 eurójával. Kiegészítő tápcsatlakozót igényel majd, hűtése pedig a HD 2900 XT-n is teljesítő három hőcsöves megoldás lesz. A GeForce 8800 GTS 320 MB-os megoldásai ellen harcban szálló kártya csak korlátozott darabszámban lesz elérhető, és az év végén már érkezik

is a HD 2950 Pro. Ez, a fejlettebb gyártástechnológiával (80 nanométeres helyett 55 nm-es csíkszélességgel) készülő, 750 MHz-en járatott magjával és a hozzá járó negyed vagy fél GB-nyi, 256 bites buszon kapcsolódó, 1800 MHz-es GDDR3 memóriájával méltó utód lesz.



RÖVIDHÍREK

A kétmagos és négymagos megoldások közti réstbe stílszerűen egy hárommagos processzor illik, nem? Erre gondoltak az AMD-nél is. A 2008 első negyedében,

Phenom X3 néven érkező megoldás technikai paraméterei nem különböznek X2 és X4 testvéreitől: magonként 512 Kbyte L2 cache, osztott harmadszintű gyorsítótár, Hyper Transport 3.0. Hogy hány modell lesz, milyen órajelen és áron, azt sajnos nem tudjuk.

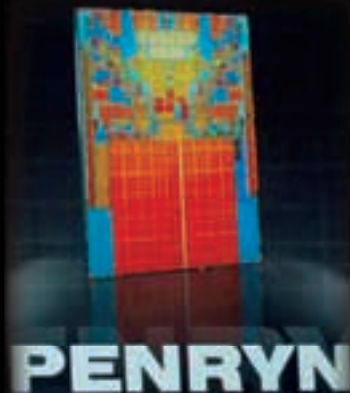
Hőálló chipet készít a NASA. Nem fukarkodnak a hétköznapi számítástechnikában örültségek tünő ötletekkel: megalkottak egy olyan chipet, ami akár 1700 óráig is működőképes marad 500 °C-os hőmérsékleten. Többnyire sugárhajtómű-

vek közvetlen közelébe fogják beépíteni őket; sokkal gyorsabban reagálhatnak, emellett hely- és anyagtakarékosan véghezvitel feladatukat. Ezáltal a hajtóművek gazdaságosabbak lehetnek, és kevesebb káros anyagot bocsátanak majd ki.

INTEL PENRYN MODELLEK ÉS ÁRAK

SZÉP CSÖNDBEN NAPVILÁGOT láttak az új Intel processzorok adatai és árai. A 45 nm-es, kétmagos (Wolfdale), illetve négymagos (Yorkfield) processzorok nagy többsége 2008 első hónapjában lesz elérhető – itthon nyilván valamivel később. A duplamagos modellek 6 MB másodsztűti gyorsítótárat kapnak, és 65 W-os TDP-vel érkeznek. A négy modell ára és órajele a következőképpen alakul: E8500 (3,16 GHz, 266 \$), E8400 (3 GHz, 183 \$), E8300 (2,83 GHz, ára még nincs), E8200 (2,66 GHz, 163 \$). A négymagos modellek közül a legkisebb Q9300, a maga 2,5 GHz-es órajelével és 6 MB-os L2 cache-ével az E8500-zal van egy árban. Két nagyobb testvére (Q9450, Q9550) már 12 MB gyorsítótárat, és 2,66, illetve 2,83 GHz-es órajelet kap, és előbbi 316, utóbbi pedig 530 dollárba kerül majd. Mindhármuk 95 W-os TDP-vel bír. Az abszolút csúcscatégoriába tartozik

a még idén novemberben, ezer dolláros árcédulával érkező QX9650, kerek 3 GHz-es órajellel. Ennek a Quad Extreme szörnynek azonban már 130W-os TDP-je van.



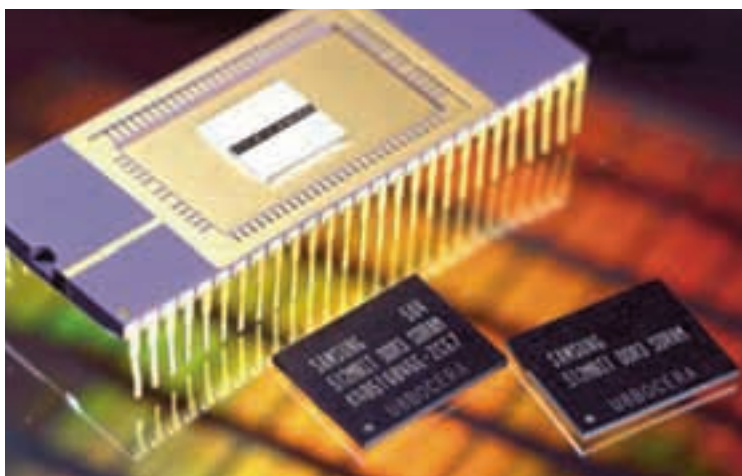
A64 X2 5000+ BLACK EDITION



ÚJ TAGGAL ERŐSÖDIK A SÖTÉT oldal, a túlajtók öröme. Az AMD egyik „új” processzoráról van szó, az X2 5000+ Black Editionről. A sima X2 5000+-tól ez abban különbözik, hogy a szorzója nem fix, mint a legtöbb processzornál, hanem állítható – így több beállítási lehetőséget kínál, ha az ember ki akarja hajtani belőle

a maximumot. A 65 watt-ra rúgó, nem különösebben magas TDP is kellemes tulajdonság ebből a szempontból. Ezt leszámítva a mezei 5000+ adatai igazak rá: 2,6 GHz-es órajelen fut, és magonként fél MB másodsztűti gyorsítótára van. Az ára viszont kicsit magasabb lesz, de ez a 10% plusz kiadás senkit nem vág majd földhöz, ha egy ilyen játékszerre vágik.

KÖZEL 2000 MHZ-ES DDR3



DDR3 MEMÓRIÁRA UGYAN csak 1600 MHz-ig (PC3-12800) létezik szabvány, de ez nem gátolja meg a gyártókat az egyre nagyobb működési frekvenciák elérésében. Most éppen a Corsair közölte meg legjobban a 2000 MHz-es, soron következő lélektani határt. 1940 MHz-re hajtották meg memóriáikat egy X38 chipsetes, IDF-en debütáló ASUS P5E3 Deluxe lapban. 7-7-7-20-as időzítések és 2T command rate mellett 11227 MB/sec olvasási és 8763 MB/sec írási sebességet ért el, a késleltetés pedig 47 nsec volt. Eközben piaci elemzések szerint még a 2008-as évben is csak az eladott memóriák 20%-a lesz DDR3, és csak

2009 vége környékén nőhet ez az arány 50% fölé. Momentán a DDR2 80% feletti részesedéssel magasan vezet, és a DDR3 még a sima DDR memóriáknál is rosszabbul fog. Ez jövőre biztosan megváltozik, de az előrejelzések szerint a 2008-as év háromnegyedrészt a DDR2 éve lesz.



RÖVIDHÍREK

Környezetbarát, akár napfényvel is működtethető számítógépet készített a Lenovo. Mindehhez ráadásul semmilyen extra tervezésre nem volt szükségük. Alacsony fogyasztású AMD processzorokból

(Sempron vagy Athlon X2) és 85% feletti hatásfokú tápegységből raktak össze egy úgynevezett ultra small form factor PC-t. A gép minden alkatrésze, a háza, sőt még a csomagolása is 90%-ig újrahasznosítható, sőt napelemet is vásárolhatunk hozzá.

Jönnek az új AMD és az NVIDIA videokártyák. A pletykákkal ellentétben még e hónap végén megérkezik az NVIDIA első, 65 nanométeres csíkszélességű GPU-ja. A GeForce 8800 GT 256 és 512 MB GDDR3 memóriával lesz megvásárolható

kb. 200 és 250 dollárért. A G92 grafikus processzor meg nem erősített információk szerint egyelőre 112 stream processzort fog tartalmazni. Az AMD hasonló felső közép kategóriás Radeon HD 2950-es családját csak novemberben érkezik.

Tekerje fel az alaplapot az akár 30%-kal nagyobb valósidejű tuningért!

ASUS EN8600GT OC GEAR



Gondolt valaha arra, hogyan lehetne megoldani a valósidejű tuningolást komplikált overclocking szoftverek használata nélkül? Az új ASUS OC Gear lehet a válasz a kérdésre. Ez az új eszköz a világ első hardver alapú valósidejű tuningeszköze grafikus kártyákhoz. Az ASUS EN8600GT-hez mellékelte az OC GEAR/HTDP/256M egyszerű tuningbeállításokat tesz lehetővé az akár 30%-kal nagyobb teljesítményért.

30%-kal jobb tuning

A hatékonyabb tuning érdekében az EN8600GT OC GEAR kiadás egy memória modullal rendelkezik. Ezek a memóriamodulok a legnagyobb memóriasebességhez szükséges tuningteljesítményt biztosítják – 4185-ről 5493-ra növelve a 3DMark06-on elért pontszámot, ami 30%-os növekedést jelent. Az ASUS EN8600GT OC GEAR új generációs hűtőventilátora hatékonyan vezeti el a keletkezett hőt, akár 14°C-kal csökkentve a hőmérsékletet más hasonló kialakítású kártyákhoz képest.

Könnyen használható funkciók

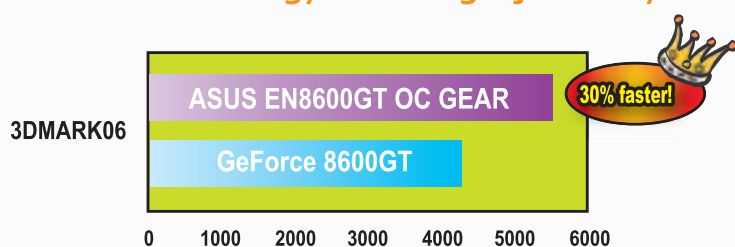
Az OC Gear könnyen olvasható LED ablakban jeleníti meg a grafikus kártya épp aktuális adatait, beleértve a GPU hőmérsékletét és az FPS (Frames Per Second) értéket. A felhasználóbarát gombkialakítás pontos és könnyed menühasználatot tesz lehetővé, melyen keresztül a hangerőt, GPU órajelét vagy ventilátorsebességet állíthatjuk, hogy minden játéknak megfelelő teljesítményt kaphassunk. Az OC Gear segítségével folyamatosan hangolhatjuk és követhetjük a rendszerbeállításokat, valamint rajta tarthatjuk a szemünket a kártya hőmérsékletén. Csupán egy belső, 4 tűs USB-csatlakozóra van

szükség, hogy továbbíthassuk a tápellátást és az információt az alaplap felé, így a telepítés még azoknak is gyerekjáték, akik most csinálják először. Csak az OC Gear-t kell telepíteni a házba: ez minden, amire szükség van, ilyen egyszerű!

Különleges ASUS újítások

Az új EN8600GT OC GEAR olyan ASUS újdonságokkal rendelkezik, mint a Splendid, GamerOSD, VideoSecurity Online és SmartDoctor. A biztonsági beállításokkal kiegészített funkcióknak köszönhetően tökéletes vizuális és játékelményel lehetünk gazdagabbak.

Akár 30%-kal nagyobb tuningteljesítmény!



Az OC Gear pontos, könnyen olvasható valósidejű információt jelenít meg a grafikus kártyáról



TESZTEREDMÉNYEK

Futuremark 3DMark 2006: **3167 pont**
 Fear (Medium/Medium) **90fps**
 Fear (High/High) **58 fps**
 Maximális akkuidő: **181 perc**



MSI GX700 EXTREME EDITION

Az MSI fekete játékszörnyetege

//Mady

A NOTEBOOK ÜZLETÁG igen-csak beindult, az MSI például egész komoly kollekcióval csábitja a gamereket az asztali PC-k lecserelésére.

A spéci gamerkollekció egyik csúcspéldányát, a GX700 Extreme Editiont volt szerencsénk hosszabb időn keresztül nyúzni, és kisebb hibái ellenére egészen megszerettük. Az igen csinos árért egy dizájnos doboz üti a markunkat, amiben nem csupán a noti, hanem egy egér, egy hátitáska, headset és egy csomó hasznos kiegészítő lapul. A zongoralakk-fekete külső elegánsnak mondható, bár nekem személy szerint a felhasznált műanyag minősége teljesen átlagosnak tűnik. A sima Performance Editiontól teljesítményen kívül abban is különbözik, hogy ez a modell sok-sok dizájnos matricával lett teleagatva. A kijelzőről csak jót mondhatunk, a 17" WSXGA LCD Glare Type felületet kapott, felbontása maximálisan

1680×1050, ráadásul a beépített panel kifejezetten gyors, ideális játékra.

MINDEN BENNE VAN

A GX700 Extreme Edition szíve és lelke egy Intel Core 2 Duo processzor (T7500), amely 2,2 GHz-en hajtja meg mindkét magot, ráadásul ezt még tuningolhatjuk is jócskán. Összesen 2 GB DDR2-es memóriát pakoltak a gépbe, ami tökéletesen elég a legdurvább játékoknak is. A grafikus teljesítményért egy GeForce 8600M GT videokártya felelős, amelynek 512 MB saját memóriája van. Manapság ugyan kapható már ennél gyorsabb változat is, pl. a GeForce 8700-as, különbséget igazából csak a magasabb mag/memória órajelben találhatunk. Ezt pedig egy kis tuningolással ki is lehet küszöbölni. A játéktelesítmény ezekkel a paraméterekkel nagyon jónak mondható, a mostani játékok döccenésmentesen mennek. Más

kérdés persze, hogy még ez a vas sem viseli el, hogy 1600-as felbontás mellett mindent maxon futtassunk. A méretes billentyűzet kényelmes, a WASD-gombok ki vannak emelve. További örömdésre adhat okot például a beépített 1,3 megapixeles webkamera, kártyaolvasó, Bluetooth vagy a 4.1-es hangrendszer. Ez utóbbi tényleg jól szól, a mély hangokról egy extra subwoofer gondoskodik. De nem csak ezért kerül ez a gép kétszer annyiba, mint egy komolyabb gamer PC. A sima DVD-író helyett egyes modellekben HD-olvasót is találunk, így a legújabb HD DVD filmeket nemcsak útközben nézhetjük meg, hanem a HDMI-csatlakozásnak hála, akár könnyedén TV-re is köthetjük. Az adatokat egyébként egy 250 GB-os merevlemezben tárolhatjuk, ami bőségesen elegendő manapság: nemcsak játékokra, de akár videovágási munkákra is ideális lehet az MSI erőműve.

MSI GX700

ÁRA kb. 440 000 Ft
WEB www.msi.com.tw
PRO jó játéktelesítmény, sok extra
KONTRA átlagos minőség, forrószó

GameStar

Erőmű, mely ki-váltja az asztali PC-t is

91

MICROSOFT SIDEWINDER

A gamer egér új definíciója

EGYRE JOBB MINŐSÉGŰ hardve-
reket kezd gyártani a Microsoft,
ez alól pedig a legújabb játék
egyerük, a SideWinder sem kivétel.

Igaz, kinézete kicsit furcsa, szokni kell kétségtelenül. A fogása viszont nem annyira kényelmetlen, mint azt elsőre gondolnánk, igaz, el kell telnie egy kis időnek, amíg teljesen rááll a játékos keze erre a formavilágra. A jobbkezeseknek szánt rágcsáló helyenként elég szögletes, a hüvelykujjnal ráadásul két szokatlan kialakítású fémgomb is található. Ha már a fémről beszélünk, érdemes megemlíteni, hogy a görgő sincs gagyi műanyagból, jóval masszívabb, így határozottabban lehet görgetni ezzel a fémgörgővel. A Microsoft mostanában különösen ügyel a részletekre, és ez alól a SideWinder apró megoldásai sem jelentenek kivételt, hisz a nagyon precíz lézeres optikát becsapós módon két piros led is kiegészíti alul, amelynek a hangulatkeltésen kívül azonban semmi funkciója nincs. A görgő fölött három konfi-



gurálógombot is találunk, amivel 400 és 2000 DPI közötti érzékenységet adhatunk meg a szenornak. A gombok aktiváláskor pirosan világítanak, a legütősebb azonban mégis az az extra kis LCD-kijelző, amely mindig jelzi az aktuális érzékenységi értéket. Sőt még sötétben is jól láthatjuk, hisz stílszerűen piros

háttérvilágítással rendelkezik. Összeségében egy extrákkal felturbózott játék egerről van szó, amely elsőre kicsit eltér az eddigi megszokottaktól, ám ha több időt töltünk vele kettesben, akkor rá fogunk jönni, hogy apróbb hibái ellenére egy nagyon is jól használható, precíz műszerről van szó.



A FEKETE DOBOZ

Az egérhez kapunk egy kis fekete dobozt is, amely nagyon hasznos kiegészítőket tartalmaz. Ilyen a több színben megtalálható pótegértalp, sőt további különlegességre is bukkanhatunk 5 és 10 grammos súlyok formájában. Ezekkel a rágcsáló tömegét állíthatjuk be tetszés szerint. A nehezekeket a jobb oldalon található rejtett rekeszbe lehet bepakolni.

GameStar

Ára kb. 15 000 Ft
Pro sok extra
Kontra drága

89

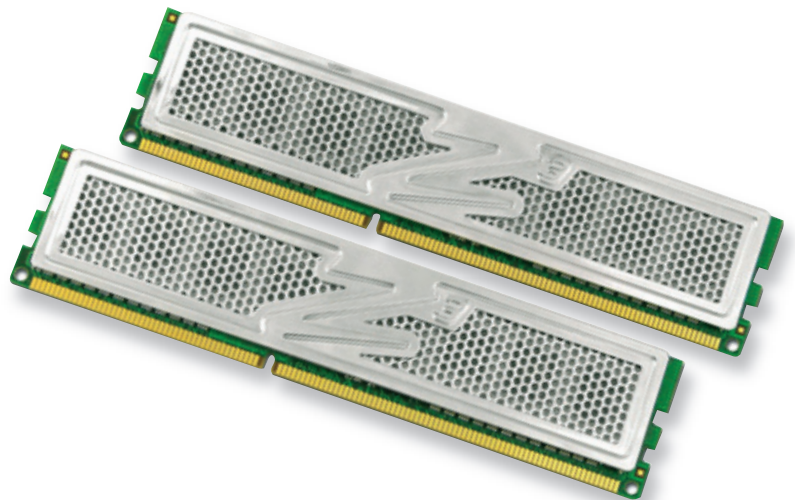
OCZ DDR3 PC3-12800 1600 MHz PLATINUM

Memória aranyár fölött

MEGJÖTT, KIPRÓBÁLTUK,
meglepődtünk, megdöb-
bentünk. Ez volt az OCZ
DDR3-as memória rövid életűja
tesztlaborunkban.

Már az ideai CeBIT-es beszámolóinkban említettük, hogy gyakorlatilag mindenkinek készen vannak a DDR3-as megoldásai. Azóta körülbelül semmi sem történt. Ezekben a hetekben kezdték kiadni azokat a rendszereket, amelyek már képesek befogadni a DDR3-as modulokat. Ezzel egy időben megindultak az első memóriaeladások is..., illetve helyesbítések, az árusításuk. Az OCZ PC3-12800 Platinum moduljai nem kevesebb mint 1600 megahertzen ketyegnek. Ez már majdnem a DDR3 gyakorlati határa, igaz, van 1800-as változat is, de az már tényleg a non-plusz ultra. Korábban is sikerült néhány DDR3-as modult tesztelnünk, ám akkor még csak bemutatónak sikerült szerezni – most várható az elterjedése. Akkor még nem volt igazán

olyan rendszer, amiben kiélhetné volna magát, ezért nem is dicsértük halálra. Ha egy olyan processzor mellé pakoljuk be, amely alából 1333 megahertzen ketyeg, akkor bizony szépen teljesít. A probléma ott kezdődik, hogy iszonyatosan drága. Gyakorlatilag ennyiért komplett gépet lehet venni monitorral, jó grafikus kártyával. Most még mindenképpen várjunk, amíg lemegy az ára, addig bőven elveszünk a DDR2-vel! Az értékelés csak a teljesítményére vonatkozik, mert ha az árát is beleszámolnánk... hááát, 50% alatt lenne, az biztos. A csomagban 2-szer 1 gigabájt memóriát kapunk, melyet az OHS Kft.-nek köszönhetünk.



MEGMÉRTÜK, ELCSDÓDÁLKOZTUNK

	memória- olvasás (MP/mp)	memó- ria-írás (MP/mp)	WinRAR benchmark (KB/mp)	3DMark06
Intel QX6850 @3.2 GHz + OCZ DDR3-1600 MHz Platinum	9346	7289	2076	11857
Intel QX6850 @3 GHz + DDR3 -1066 MHz	7844	6049	1649	11757

GameStar

Ára kb. 189 000 Ft
Pro nagyon gyors
Kontra nevése-
gesen drága

80

MADY VÉLEMÉNYE

Soha nem voltam a külföldi netes vásárlás híve, de nem olyan régen én is éltem vele. Ismerősömmek notebookot rendeltünk, ráadásul az ügyletnek nem is kellett tengerentúli rokon, hisz EU-n belül egy németországi cégtől vásároltunk. Egy Toshiba gamer notebook volt az áldozat, a választás egy DX10-es HD 2600 VGA-s modellre esett. Itthon a hasonló kategóriás gépek minimum 300 000 forint körül indulnak. Ez egyébként a GeForce 8600-as mobil verziójával van egy súlycsoportban. Az árcédulánkon tehát 777 euró, plusz 10 euró postaköltség szerepelt. A végösszeg így durván 200 000 forint lett, ami az itthoni árhoz viszonyítva is több mint 30 százalékkal volt olcsóbb.



HARDVER VÁSÁRLÁS KÜLFÖLDÖN

Egy kis utánajárással akár tízezreket is spórolhatunk

//Gyu

E SZEM ÁGÁBAN SINCS DICSERNİ az amerikai életmódot vagy kultúrát, de az árak..., nos igen kedvezőek. Valamelyik nap például egy ismerősöm elárulta, hogy laptopot szeretne vásárolni, s mivel vannak rokonai az Egyesült Államokban, így ott fogja megvetetni, és amikor a rokonok ügyis hazalátogatnak, majd elhozzák. Ez adta az ötletet ahhoz, hogy magam is utánanézzek, mi merre és hány centi – s mélységesen sajnáljam a magyarországi boltokat és viszonyokat.

NÉHÁNY EKLATÁNS PÉLDA

Elsőként egy Lenovo laptop árait néztem meg (nem volt ugyanis egyszerű ugyanazt a terméket megtalálni mindkét országban). Egy Lenovo 3000 N100-as készülékről van szó, amely Intel Pentium Dual-Core T2080 1,73 GHz-es procival bruttó 188 700 forint idehaza, míg egy tetszőlegesen kiválasztott amerikai honlapon 797 dollár, átváltva 141 575 forint. A több mint 47 000 forintos eltérés igen elgondolkodtató. Sok oka van, miért ekkorák a különbségek, ezek közül a legfontosabbak a tengerentúlon alacsonyabb hozzáadott adóterhek, a nagyobb szállított mennyiség miatti alacsonyabb ár, a nagyobb árverseny kényszerítő ereje és a legfontosabb, ami mostanában erősen befolyásolja a dolgokat: a dollár árfolyamának mélyrepülése. Ahogy mondani

szokták, egyszerű mezei vásárlónak most jó az élete, ha dollárban akar fizetni: a forint erős, a dollár gyenge... Szóval, ha most akarunk műszaki kutyúkat vásárolni, hívjuk csak fel az amerikai rokonokat, mikor is jönnek haza (karácsony tájékán sokan jönnek, és az már itt van a nyakunkon), és kérjük meg őket, vegyék meg számunkra a holmikat. Mi pedig majd kifizetjük – egy MP3-lejátszó, egy fényképezőgép vagy egy laptop személyes használati tárgynak számít, a vámos néni és bácsik nem fognak beleszólni, ha a rokonok hoznak ilyet.

MIK A HÁTRÁNYAI?

Persze, klasszul megvettük nekünk olcsón a cuccot, mindenki boldog; azonban van egy-két dolog, amit figyelembe kell venni: egyrészt az USA-ban 110 volttal működnek a töltők – számítsunk arra, hogy a PSP vagy a médialejátszó töltője nem biztos, hogy enni fogja a magyar áramot (tájékozódjunk, hogy az adott termék töltője képes-e 220 volttal is működni). Mindemellett a másik fontos kérdés a garancia: amennyiben olyan terméket rendelünk, amelyre nincs globális garancia, akkor ha elromlik, bizony sokra megyünk azzal, hogy jóval olcsóbban vettük, itt állhatunk megfürödvé. Érdemes tehát vásárlás előtt tájékozódni, mert sok olyan cég létezik (például a Lenovo vagy a Dell), amely globális, tehát az

„A NÉHOL 40-50 SZÁZALÉKOT IS ELÉRŐ ÁRKÜLÖNBSÉG A MI ZSEBÜNKET GAZDAGÍTHATJA”

egész világon érvényesíthető garanciát vállal termékeire, mindegy, hol vettük. Amennyiben televízióra kapcsolható eszközt vásárolunk, ne felejtjük el, hogy az Egyesült Államokban az NTSC TV-rendszer az elterjedt, szemben az európai PAL-lal – tehát egy játékkonzol egy egyszerű magyar TV-n nem fog képet adni, csak akkor, ha a TV ismeri az NTSC-kódolást. S ne feledjük: az Amerikában vásárolt laptopnak angol billentyűzete van – ez hátrány lehet sokaknak.

S AZ ELŐNYEI?

Abban az esetben, ha aránylag sűrűn utazgatunk vagy sűrűn utazó és jó fej rokonosságunk, ismerőseink vannak, ne tévovázzunk – a néhol 40-50 százalékos is elérő árkülönbség a mi zsebünket gazdagíthatja, hiszen megannyi eszköz ugyanúgy használható idehaza is, mint odakint. Kérjük meg őket, hogy ott helyben rendeljék/vásárolják meg a holmikat, mi használjuk ki az alacsony dollár-árfolyamot. Váltunk dollárra pénzünket, és úgy tegyük félre a pénzt, amellyel kifizetjük majd a kutyúkat. Egyes honlapok esetében persze van arra lehetőség, hogy saját bankkártyánkkal fizessünk, de

szállítási címként a rokonosság címét adhatjuk meg – ha van ilyen, éljünk vele. Ezek után várjuk türelemmel a reptéren a rokonoságot és az új kutyúinket. Tudom, sajnálatos, hogy nem magyar boltban vásárol, aki megteheti, de a felhasználó szempontjából igen hasznos lehet.

AHOL ÉRDEMES KÖRÜLNÉZNI

Több olyan, Európából is használható honlap is létezik, ahol meg lehet rendelni a holmikat, érdemes megnézni az árakat – bár sose feledjük, hogy az Egyesült Államokban sok százezer ilyen honlap létezik. Amit mi ajánlunk: információ szerzésére kiváló a www.ebay.com, a www.amazon.com vagy a www.pcmall.com. Ezután pedig irány a Google, ha jobb árakat akarunk találni. Európában is érdemes körülnézni, a nagy hálózattal rendelkező pixmania.com, az ebay.de, vagy az [ebay.co.uk](http://www.ebay.co.uk) is alternatívát kínálhat. A játékosok fordulhatnak a német <http://shop.cxtreme.de/> oldalhoz is, azonban európai oldalaktól ne várjuk azt az árkülönbséget, mint az amerikaiaktól, főleg a már említett dollár-gyengélkedés miatt, amely ugyebár az amerikai valuta. Aki a legjobb árakra kíváncsi, ide kattanjon: <http://www.pricewatch.com/>.

A TUDOMÁNY, AMELY SZÓRAKOZTAT A FELFEDEZÉSEK, A TUDOMÁNY ÉS A TECHNIKA MAGAZINJA

**Októbertől
félévente
EXTRA
különszám!**

3. ÉVEZRED
Az üstökösök veszélyesebbek az aszteroidáknál?
**Ellenőrzi ?
őket valaki egyáltalán ?**

EXTRA
116 oldalnyi
csak tudnak
elérni!

**CSODÁK
A MEDICINA
VILÁGÁBÓL**

3. ÉVEZRED
újságárosoknál 590 Ft,
előfizetőknek csak 390 Ft

**EXTRA újságárosoknál 695 Ft, előfizetőknek csak 490 Ft
EXTRA CD-VEL**
újságárosoknál 1495 Ft, előfizetőknek csak 990 Ft

3. ÉVEZRED

**OKTÓBER 4-TŐL
KERESSE AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!**

Trust TRUST.COM

Wireless Optical Multimedia Desktop
DS-3250
art. no.: 13065

Wireless Optical Mini Mouse
HI-4930P2
art. no.: 13115

15,4" Notebook Carry Bag
BG-3000P
art. no.: 13075

HiRes u582 Webcam Live
WB-300R
art. no.: 13306

Life is More! Trust us

LOGITECH CORDLESS DESKTOP WAVE

Hullámlovasoknak is ajánlhatjuk

NEM SZÁNDÉKOSAN FÉNYEZZÜK újra a Logitech-et, de úgy fest, hogy megint csináltak egy kiváló terméket!

Alighogy megérkezett tesztlaborunkba, le is csaptunk rá, és egészen a lapleadásig nem sikerült rossz véleményt begyűjteni róla. Megjelenésével is bizonyítja, hogy igazi újdonsággal van dolgunk, de lássuk a tényeket. Maga a billentyűzet a Wave nevet kapta, amely önmagában még csak egy jól csengő marketing-kifejezés lenne – jelen esetben viszont pont a jelentésére kívántak utalni, amely nem más, mint a „hullám”. Három különféle módon görbítették meg a készüléket: mindenképpen az volt a cél, hogy az emberi kéztartásnak megfelelő legkényelmesebb formát alakítsák ki. Nyugodtan kijelenthetjük: ez sikerült! Kicsit nehez lenne csak szóval elmagyarázni e bi-

zonyos íveket, úgyhogy mindenképpen nézzétek meg a GameStar TV-s video bemutatónkat is! A kényelmet biztosítja továbbá a lekerített és egyben párnázott kéztámasz. Anyaga nagyon kellemes, tényleg nyugtató hatása van. A gombok kialakítása egészen újszerű. Finom, ám mégis precíz, nem kell erősen ütni ahhoz, hogy bevegye a gombokat. Speciális funkcióbillentyűivel irányíthatjuk a böngészést, a médialejátszókat vagy éppen a média-centert. Érdekesség, hogy kétféle lábat is találhatunk az alján, az egyik négy-, a másik pedig nyolcfokos emelkedést biztosít. Remek vétel mindenképpen, és ha valaki sokallja a zsinór nélküli változat árát (leadásunkkor nem volt még hazai ára, külföldön körülbelül 25 ezer forint), annak jó hír, hogy van zsinóros kiszereles is, minimális módosításokkal!



GameStar

Ára kb. 25 000 Ft
Pro kényelmes
Kontra drága

90

VAN MÉG ITT ADALÉK!

Hogy a billentyű ne unatkozzon egyedül, egy szép lézeres egeret is kapunk a csomagban, amely a már jól megszokott Logitech-minőséget biztosítja. Görgője nagyon precíz, és horizontális irányban kattinthatunk is vele. Bal- és jobbkezesek egyaránt könnyedén tudják használni. Két darab AA-típusú elemmel működik, amelyet megtalálhatunk a készülék dobozában.

SENNHEISER PXC-450

Uzsonnástáska profiknak



A SENNHEISER NEVE a fejhallgató-bizniszben egyet jelent a jó minőséggel. Most egy olyan termékkel jelentkeztek, amely sokat utazóknak és az utazás alatt kiváló zenei élményre vágyóknak készült: az új eszköz a környezeti zajok invertálásával éri el, hogy egy buszon, vonaton vagy repülőn zajtalanul, csak a zenei élményre figyelve hallgathassunk zenét. Külön érdekessége, hogy egy gomb megnyomásával át lehet engedni a fontos „zajokat”: a pályaudvaron vagy a repülőtéren a hangosbemondó hangját tökéletesen halljuk majd. Egyetlen hátránya a magas ár.



GameStar

Ára kb. 70 000 Ft
Pro kiváló hangzás
Kontra magas ár

94

IPOD TOUCH 16 GB

Az iPhone kisöccse, telefon nélkül

AZ ÚJ IPOD TOUCH SZOROS rokonságban áll az iPhone-nal. Majdnem mindent tud, mint az iPhone, csak éppen telefonálni nem lehet vele. Sajnos a szoftverében is vannak eltérések, néhány hasznos alkalmazástól (pl. Google Maps) megfosztották. A Touch mérete ellenben jóval kedvezőbb, sőt a tömege is érezhetően kisebb. Az alapmodell (kb. 75 000 Ft) 8 GB-nyi képet, zenét és videót képes befogadni, a csúcsmodellre viszont picivel több pénzért akár kétszer ennyit is pakolhatunk. Bővítésre sajnos nincs mód. A hangzásvilág nagyon korrekt, bár valószínűleg nem ezért fogjuk szeretni, hanem a remek videolejátszási képessége miatt. Az óriási érintésérzékes kijelző ugyanis tökéletes a videoklipek, sorozatok, filmek lejátszására, valamint a WLAN-támogatásnak hála, akár netezhetünk is egy hotspot közelében.



GameStar

Ára kb. 80 000 Ft
Pro nagy kijelző
Kontra beépített aksi

85

ASUS R2H-BH066T

Amikor a PDA kicsi, a notebook pedig nagy

AZ UMPC, AZAZ ULTRAMOBIL PC nem terjedt el a köztudatban annyira, mint a PDA vagy a tablet PC, pedig sok helyzetben hasznos lehet.

Az ASUS R2H-t – hasonlóan a nála jóval nagyobb tablet PC-kehez – egy ceruzával lehet böködni. A 800×480-as felbontású 7 hüvelykes kijelző tökéletes netezéshez, a beépített Wi-Fi portnak köszönhetően a hotspotokat is levadászhatjuk. A Windows XP Tablet PC Edition számára egy alacsony fogyasztású 900 MHz-es Celeron M processzor szolgáltatja az erőt, amelyet 768 MB memóriával egészítettek ki. A kisméretű dizájnos ház 60 GB-os merevlemeznek, jó minőségű 1,3 megapixel webkamerának és 3 USB-portnak ad otthont. Az optikai meghajtó érthető módon nem fért el a készülékben, de kapunk egy külső egységet. A dobozban találunk egy összehajtható Targus billentyűzetet, egy pendrive méretű TV-tunert, illetve egy hasznos tartalék akkumulátort is. A grafikáért integrált Intel 910M

videokártya felelős. Ezzel a mobiljáték lehetősége is korlátozódik a régebbi és kevésbé gépigényes játékokra. *Half-Life*, *Quake*, *Diablo* és a klasszikus kalandjátékok többsége lazán eldöcög rajta, sőt volt, aki még a *Far Cry*-t is futtatta rajta. Videózáshoz szintén tökéletes, és mivel autós töltőt is kapunk hozzá, kocsiban is betöltheti a médialejátszó szerepét, a beépített GPS pedig még eggyel több ok, hogy miért is érdemes hosszabb utazásra magunkkal vinni. Egyetlen komoly hátrányként a magas árat említhetnénk meg, amiért már egy komolyabb PC-t is kaphatunk.

MMORPG A BUSZON

Igaz, nem sok értelme van, de az igazi kockák még akár *World of Warcraft*-ot is játszhatnak rajta 480×800-ban. Ehhez csak a config.wtf fájlt kell alaposan megbuherálni, ami azt jelenti, hogy mindent a minimumra kell állítani, vagy kikapcsolni. A kis kijelzőn még így is teljesen jól néz ki a játék, igaz, a chatet már elég problémás olvasni.



GameStar

Ára
kb. 240-260 000 Ft
Pro mindent tud
Kontra túl drága

85

PERFORMANCE

GOT IT.

GEFORCE
8800 GTS

500 MHz
840 MB GDDR3 RAM
SLI READY

GEFORCE
8800 GTX OC

590 MHz
768 MB GDDR3 RAM
SLI READY

GEFORCE
8800 ULTRA

640 MHz
768 MB GDDR3 RAM
SLI READY

GEFORCE
8800 GTX

375 MHz
768 MB GDDR3 RAM
SLI READY



inno3D®

HW LINE KFT.
TEL.: 221-1962

WWW.HWLINE.HU

EVGA NFORCE 680I SLI 775 A1

Egy igazi tuningbajnok játékosoknak

ELŐZŐ SZÁMUNKBAN BEMUTAT-
TUK a GameStar TV-ben ezt az
alaplapot, de most lássuk egy
kicsit részletesebben képességeit.

Kifejezetten hardcore játékosoknak és tuningmegszállottaknak tudnánk ajánlani az eVGA SLI 775 A1-es modelljét. Már a dobozával is azt tükrözi, hogy izmos kis alaplapról van szó. Az NVIDIA nForce 680i SLI chipsetjére épül a lap, amely – ahogy neve is mutatja – támogatja az SLI-megoldást. Ez egészen pontosan azt jelenti, hogy 2 darab teljes értékű, 16-szoros PCIe van rajta, persze emellett további foglalatok is kaptak helyet. Összesen 8 gigabájt DDR2-es memória tehető bele, mely lehet 533/667/800, sőt akár 1200 megahertzes is. Támogatja az Intel Core 2 Extreme, Core 2 Quad és Core 2 Duo processzorokat ugyanúgy, mint néhány korábbi Pentium-modell. A tuningolási lehetőségeket mi sem bizonyítja jobban, hogy egy 1,8 gigahertzes Core 2 Duót simán fel lehetett vele húzni 2,5 gigahertzre – ez nyilván valahol a processzor érdeme is, de a lényeg most,



hogy az alaplap lehetőséget biztosított erre. A tökéletes hangzásról a beépített Azalia (HDA), 7.1 csatornás hangchip felel, amely valóban hozza a profi szintet. A hálózattal is játszhatunk kicsit, hiszen 2 darab 10/100/1000-es hálózati csatlakozó is van rajta. Méretei igen izmosak (304,8×243,6 mm), így csak nagyobb

méretű gépházba fér be. A csendesebb működés érdekében az alaplap főbb elemeit passzív bordákkal hűtik, amelyeket egy teljesen zajmentes, alacsony fordulatszámú ventilátor segít. Ha éppen úgy érzed, hogy egy igen időtálló lapra van szükséged, és még pénzed is van rá, itt a nagy lehetőség!

GameStar

Ára kb. 54 000 Ft
Pro tuningbajnok
Kontra magas ár

92

THERMALTAKE LANBOX

A drága barebone házak alternatívája

ATHERMALTAKE MINŐSÉGI
HÁZAI között találtunk a LAN-
partikra rendszeresen járónak
is ideális megoldást.

A Lanbox család VF1000BNS tagja méretében leginkább egy barebone PC-hez hasonlítható, viszont sem alaplapot, sem tápot nem szereltek bele. Szerencsére. Mindent mi pakolhatunk bele, tetszőleges alaplapot és tápot. Mérete egyébként egy kicsivel nagyobb is, mint azt a barebone-rokonságnál megszokhattuk, viszont így tényleg sokkal kényelmesebben el lehet férni benne, nem jön zavarba egy nagyobb VGA-kártyától sem. Emellett ráadásul az ára is jóval kedvezőbb. A külseje eléggé tetszetős, a nálunk járt változat fekete színű volt, de rendelhető ezüstben is. Az előlap szálcsiszolt alumínium, nem pedig gagyi műanyag. Egyébként itt kaptak helyet a legfontosabb külső kivezetések (hang, USB, FireWire stb.) is, illetve itt található a két optikai meghajtó takarólemeze is. Külön érdekesség, hogy az optikai meghajtó takarólemezeit kiszedve akár egy 7" LCD mo-

nitort (opcionális) is beszerelhetünk, így nem csupán játékgépet, de akár HTPC-t is könnyedén építhetünk belőle. A belső elrendezése nagyon korrekt, simán beletolhatunk 4-5 vinyót, a szerelése ráadásul pofonegyszerű a kézzel is lecsavarható oldallapoknak köszönhetően. A tuningkedvelőknek létezik plexi oldalapos változat is kicsit drágábban, de kis kezűgyességgel ezt is át lehet alakítani. A szellőzés nagyon korrekt, elől egy méretes beömlőnyílás található, illetve mindkét oldalán és a tetején is vannak szellőzőcsatornák. A Lanbox-széria egyes tagjai (VF1000BWS) még műanyag füllel is rendelkeznek, hogy még könnyebb legyen a szállítás, de az már tényleg csak hab a tortán.

GameStar

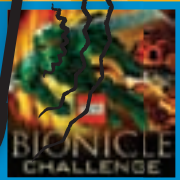
Ára kb. 20 000 Ft
Pro minőségi
Kontra nincs
tápjá

92



LETÖLTHETŐ MOBIL JÁTÉKOK

SMS SZÁM:
1796
Ide küldd!

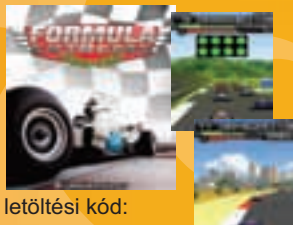


Veszélyek és kalandok várnak rád Mata Nui szigetén! A rivális Bionicle-ök a parton, a dzsungelben és a vulkánnál lesnek és lecsapnak rád! A Lego Bionicle Challenge-ben 15 alattomos légi versény pályán kell túljutnod, hogy a tiéd legyen a Mask of Life!

letöltési kód: **GSJ 11308**



letöltési kód:
GSJ 11331



letöltési kód:
GSJ 11311



letöltési kód:
GSJ 11089



letöltési kód:
GSJ 11321



letöltési kód:
GSJ 11327



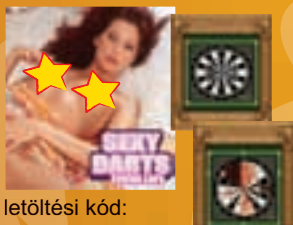
letöltési kód:
GSJ 11330



letöltési kód:
GSJ 11326



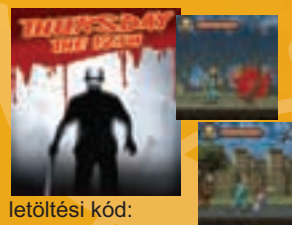
letöltési kód:
GSJ 11031



letöltési kód:
GSJ 11299



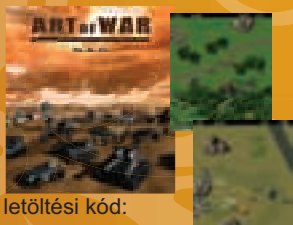
letöltési kód:
GSJ 11325



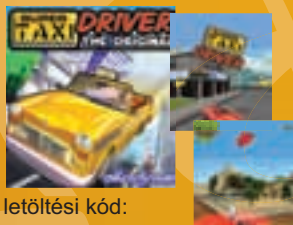
letöltési kód:
GSJ 11322



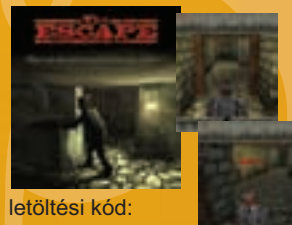
letöltési kód:
GSJ 11317



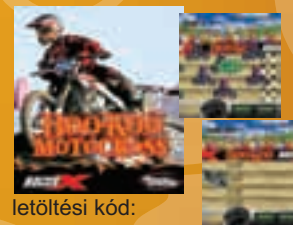
letöltési kód:
GSJ 11298



letöltési kód:
GSJ 11302



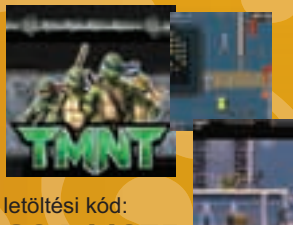
letöltési kód:
GSJ 11305



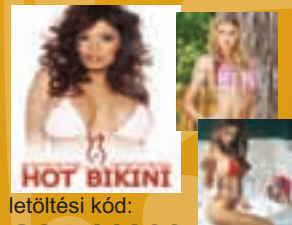
letöltési kód:
GSJ 11307



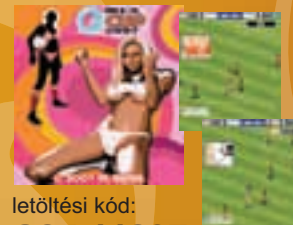
letöltési kód:
GSJ 11043



letöltési kód:
GSJ 11275



letöltési kód:
GSJ 11288



letöltési kód:
GSJ 11297

A játékok támogatottságát nézd meg a www.gamester.hu oldalon

Így töltsd le: a választott hang vagy játék mellett található kódot küldd be a 1796-os SMS számra. Infó vonal: Digitania Rt (1) 328-5063 (normál hívás)

A hirdetésben látott mobiltartalom letöltésével feliratkozol előfizetéses szolgáltatásunkra. Hetente háromszor küldjük majd el napi ajánlatunkat, amelyből mindig egyet tudsz letölteni. A fogadott SMS ára 480 Ft áfával. Bizonyos esetekben (java játékok és valóságú csengések) ennek dupláját is felszámíthatjuk. Ha le szeretnéd mondani az előfizetést, akkor küldd a STOP szó után a szolgáltatás azonosítóját a 1796-ra.



DIRECTX 10-ES GRAFIKUS DÖMPING

Alsó, közép,- és felsőkategória egy testben.

// ZeroCool

ENNYIRE EGYSZERŰ lenne? Eljött az idő? Hááááát, azért ezt ennyire könnyelműen nem mondhatnánk... Mikorra is ígérték a DX10-es játékvivatart? Egy évvel vagy fél évvel ezelőltre? A lényeg, hogy mostanában kezdtek el csak jönni, és igen, mostanra sikerült lényegében „lezárni” a teljes NVIDIA, AMD grafikus kártyavonalat úgy, hogy már mindenben van DX10 támogatás. Ebből az apropóból gondoltuk úgy, hogy kicsit összerázzuk a dolgokat. A kalapból kiemelünk több kategóriából képviselőket, és megszüülünk egy grafikont, amely némileg támpontot adhat a választásban.

KATEGORIZÁLTUNK, OSZTOTTUNK, SZOROZTUNK...

De milyen játékokról is van szó? Nos, már most elérhető többek között a *Shadowrun*, a *World in Conflict*, a *Flight Simulator X*, a *Company of Heroes*, a *Bioshock* és még jó párán. A nyakunkon

van például a *Crysis*, az *Alan Wake*, az *Unreal Tournament 3*, a *Hellgate London*, az *Age of Conan* és a többiek is persze. Hatalmas nevekről van szó, és távolról sem csak azért, mert többségük DX10-re lett optimalizálva.

Azt mondjuk, személy szerint kifejezetten viccesnek tartom, hogy bizonyos, egészen alacsony kategóriás kártyák gyártói is büszkén mondják, hogy DX10-kompatibilis a termékük. A következőt szoktam kérdezni tőlük: „És?” Hiszen gondoljunk csak bele: DX10 = fantasztikusan új grafikai lehetőségek, gyönyörű játékok, meg ilyenek. Nos, azt ne akarja nekem senki beadni, hogy bármely grafikus kártya, ami ma 10 és 20 ezer forint körül van, bármilyen DX10-es nyaláncságot is ki tud használni, bármilyen elfogadható sebesség mellett... Ilyen nincs. Azért olcsók, mert lassúk, és lássuk be, mi játéka akarunk kártyát magunknak, nem pe-

dig diavetítésre. Vagy tévednék? Mindemellett persze belevettük a tesztbe ezeket is, nehogy baj legyen abból, hogy bizonyíték nélkül kapnak rossz kritikát. A „belépő kategória” képviselői a 2400 Pro/XT, illetve a 8400 GS és a 8500 GT, de igazából nem ezeket nevezném belépő szintnek a játékok szempontjából. Ahol már FPS-ről is lehet beszélni, az az elméleti középkategória: 2600 Pro/XT, 8600 GT/GTS. Na, velük már lehet is

nyomulni, és még mindig kifejezetten elfogadható árban vannak. A gyártók is azt vallják, hogy ezek a tényleges aranybányák, ebből fogynak a legkomolyabb példányszámok. Az ember néha azt hihetné, hogy egy 100 ezer fölötti termék mennyivel nagyobb üzlet – pedig nem. A „sok kicsi sokra megy” kifejezetten érvényes a középkategóriára.



VÉGRE VANNAK DX10-ES KÁRTYÁK, AMELYEK JÓ TELJESÍTMÉNYÜK MELLETT MEG IS FIZETHETŐK!



A csúcok csúcán vannak olyan kártyák is, amelyeknek ára az elmúlt másfél hónapban nagyon sokat esett. Példának okáért itt van a 8800 GTS 320 megabájt memóriával szerelt változata. 95–105 ezer között is volt, most pedig már 70-nél jár. A Radeon 2900XT is szépen csökken, már 100 alá jutott, és megy az még lejjebb is, ráadásul a versenybe most belépett 2900 Pro is remekül teljesít alacsonyabb ára ellenére. A 8800 Ultra még elég csúf, és lássuk be, hogy a GTX-et sem adják olcsón.

TELJES A KÉP, MENNYI PÉNZÜNK IS VAN?

Tekintsük úgy a mérési adatokat, hogy nem vesszük figyelembe a meghajtókat, az operációs rendszert, vagy mondjuk a mögöttes hardvert. A kártyákat mindenből a maximumon teszteltük, és látható, hogy mire képesek. Ahogy említettük már ko-

rábban, a 2400-as AMD-k, a 8400-as és 8500-as NVIDIA-k igazából nem alkalmasak játékra, legalábbis grafikai pompával semmiképpen. Ha le vesszük a grafikát, akkor persze minden oké, de akkor már felesleges a DX10-képességekről beszélni. Középről főleg a 8600 GT-t emelnék ki. Ár/teljesítmény viszonylatban szépet alakít, és a GTS nem is igazán tud túl sokat ráverni. Rendben, a GTS-t kicsit jobban lehet a gyakorlatban tuningolni, de mint mindig, mi most is a gyártó által megadott értékek és beállítások szerint teszteltünk. Felső kategóriából mit ajánlhatunk? Nos, a 8800 GTX nagyon szépen megy, az Ultra végül is le hagyja, de nem annyira szignifikáns a különbség. A GTX-nél esetenként lassabb a 2900 XT-s AMD, viszont jóval olcsóbb is. Az ára miatt ez utóbbit tudjuk ajánlani, de ezen az áron már nem baj, ha kicsit spórolunk még, és GTX-be fektetjük a kisebb vagyont.

AKKOR MOST HOGYAN TOVÁBB?

Na ez remek kérdés. Fogalmunk sincs, hogy mi jön ezután. Úgy értem, itt vannak a DX10-es kártyák, lényegében ki se használjuk őket, sőt John Carmack, az id Software pápája szerint még csak a DX9-ben rejlő lehetőségek nagy részét sem tanulták meg a programozók. Ráadásul hamarosan jön a DX10.1 is, amit még egyik mai kártya sem támogat – vicces, de ez a helyzet. Plusz kérdezném én, hogy vajon mi értelme lesz a jövő év első felében kiadni esetleg egy új grafikus kártyát, ha még akkor sem fogjuk elérni a 100 értelmes játék szintet, ami támogatni fogja a jelenlegi csúcs DirectX-et? Sebjaj, a lényeg, hogy körülbelül most érdemes elkezdni a bevásárlást az új kártyákból, mert nyakunkon a dömping!

DIRECTX 10.1

Sosem elég a jóból...

Éppen, hogy elindulnának a DirectX 10-es játékiadások, a Microsoft egy huszáros vágással máris a 10.1-es változatról beszél. Nem kell gigantikus csodára várni, de az új csomag még nagyobb flexibilitást és fejlesztett lehetőségeket nyújt a programozók számára. Ebbe beletartozik többek között a Shader Model 4.1 is, amivel nagyon sok látványos grafikai elemet lehet készíteni. Az első verzió már tesztelhető is, használatához telepíteni kell a még béta állapotban lévő Windows Vista SP1-es javítócsomagot. Annyit még elárult a szoftveróriás, hogy időközben már gőzerővel fejlesztik a DirectX 11-et is, ám hogy mikor jön, mi lesz benne, és egyáltalán milyen irányvonalat követnek, egyelőre nem voltak hajlandók bejelenteni.



		Colin McRae Rally: Dirt	MOH: Airborne	S.T.A.L.K.E.R.	Ár: (átlagár, bruttó Ft)
Gigabyte RX24P256H	2400 Pro	9,2	13	13,91	13 000
AMD Radeon 2400XT	2400 XT	14,7	22	22,75	17 000
Gigabyte NX84G256H	8400 GS	11,3	16	13,49	13 000
ASUS EN8500GT Silent	8500 GT	14,2	21	22,58	22 000
Sapphire HD2600 Pro	2600 Pro	14,8	31	25,23	22 000
ASUS EAH2600XT D4	2600 XT	20,2	48	37,11	30 000
MSI NX8600GT	8600 GT	26,6	43	53,34	29 000
Gigabyte NX86S256H	8600 GTS	27,4	44	55,33	44 000
HIS HD2900Pro 512	2900 Pro	38,1	83	84,34	62 000
HIS H290XT512DV-R	2900 XT	41,5	98	86,12	92 000
BFG 8800 GTS OC 320	8800 GTS	27,9	79	96,56	70 000
ASUS EN8800 GTS 640	8800 GTS	29,7	83	104,35	90 000
Inno3D 8800 GTX OC	8800 GTX	38,8	99	138,22	130 000
Gainward Bliss 8800 Ultra	8800 Ultra	43,6	117	146,41	155 000



QWERTY BILLENTYŰS OKOSTELEFONOK

A ma kapható legjobb mobilok nem csak grafománoknak

//Mady



Sony Ericsson P1

ÍRTUNK MÁR MP3-LEJÁTSZÓS, GPS-es, több megapixeles mobilcsodákról, de a QWERTY billentyűzetes csevegőmobilokról még nem.

A szövegbevitel mindig problémása mobilon, ezért a teljes billentyűzetet imitáló QWERTY-s modellek elég nagy népszerűségnek örvendenek mostanság. Legyen szó SMS-ezésről, chatelésről, e-mail küldésről. Szöveget bevinni leggyorsabban és legkényelmesebben csak is ezekkel a spéci, teljes billentyűs modellekkel lehet. Tesztünkben négy gyártó aktuális mobilját próbáltuk ki, hogy kiderüljön, mely telefonokat érdemes választani és melyeket kell messze elkerülni.

SONY ERICSSON P1

Az igen népszerű P800 és P900-as széria után nagyon vártam az aktuális csúcsmodell, a P1-est. A megjelenése nagyon tetszetős, a fémbetéteknek kellemes a tapintása, a gombok elég masszívak, ezzel nincs is semmi probléma. A telefon hátulján egy 3,2 megapixeles, autofókuszos kamerát találunk, melynek

nincs lencsevédője, viszont nagyon jó minőségű képeket lehet vele rögzíteni. Az eddigi P-sorozathoz képest a legnagyobb különbség, hogy a flipet teljes egészében lehagyták. A 2,6 inches transzreflektív TFT alatt található a gombsor, amelyet az M600i-n már láthattunk. Hogy ne kelljen annyi gombot feltenni, egy gombra két betű került fel, így a billentyű két szélét kell nyomkodni. Praktikus annak, akinek vannak műkörmői, de mérete-sebb kezű embereknek kész horror a gépelés. Szerencsére a ceruza megmaradt, amivel az érintésérzékeny képernyőn továbbra is begépelhetjük a szövegeket. A Symbian 9.1-es operációs rendszer egész gyors, bár azért van, hogy elgondolkodik egy kicsit. A jól ismert szolgáltatások megmaradtak, maradt az FM-rádió is, és a Bluetooth. A leghasznosabb persze a Wi-Fi, amivel az Opera böngészőn keresztül gyorsan és hatékonyan netezhetünk. Most, hogy a 3G itthon is egyre olcsóbb, jól jön az előlapon található második kamera is, amivel kedvünk-re videotelefonálhatunk. Összességében egy kellemes, nagy tudású telefonról van

szó, viszont a billentyűzete nem győzött meg minket.

NOKIA E61I

A mezőny egyik legjobban sikerült QWERTY-s mobilja. Az E60-ashoz képest azzal érdemelte ki legfőképpen a 61-es számot, hogy ebbe már belekerült egy jónak mondható 2 megapixeles kamera is. Az elődből ezt egész egyszerűen kispórolták. A billentyűzete is megváltozott, a funkciógombok nagyobbak és kezelhetőbbek lettek. Továbbá a kis joystickot is száműzték, helyette egy navigációs gomb került, ami jóval hosszabb életű. A mobil legnagyobb erőssége azonban nem a hatalmas QWERTY gombsor, amelyen még a magyar ékezeteket is feltűntették, hanem a szép, méretes kijelző. A 320x240 felbontású képernyő feketett formátumú, ami a netezésnél és szövegírásnál egyaránt nagyon hasznos. Internetezni persze nem csak 3G-n keresztül tudunk, hisz a villámgyors EDGE adatátvitelre is felkészítették. A chatelés nagyon kényelmes, a gombokat tíz perc alatt meg lehet szokni, egy hét múlva pedig úgy gépelhe-



Nokia E61i



Samsung SGH-I600



Motorola Q9

SZÖVEGET BEVINNI LEGGYORSABBAN ÉS LEGKÉNYELMESEBBEN CSAK SPÉCI QWERTY BILLENTYŰZETTEL LEHET

tünk rajta, mint egy profi gyors- és gépfőnök! A szoftverre sem lehet panaszok, kellően gyors. A beépített szolgáltatások megfelelőek, egy komplett mobil irodát hordhatunk a zsebtünkben. Fiataloknak is ideális választás lehet, még akkor is, ha nincs második kamerája a videotelefonáláshoz, és az FM-rádió is hiányzik belőle. A microSD-bővítőhelynek hála szinte korlátlan mennyiségű MP3-at és videót másolhatunk rá. Remek telefon, a legkényelmesebb szövegbevitellel.

SAMSUNG SGH-I600

Az erős mezőnyben két modell is Windows Mobile 5.0 operációs rendszerrel érkezett. Az i600-as ráadásul 105 grammjával és közel 1 centiméter vastagságával az egyik legkönnyebb és legvékonyabb telefon is.

A Samsungtól megszokott fekete színű mobil egy kiváló minőségű 320x240 felbontású kijelzőt kapott, ami a Nokia E61i-hez hasonlóan nagyon kényelmesé teszi a netezést, és a szövegek, táblázatok kezelését, létrehozását. A Windows minden előnyét megörökölte a készülék, vagyis mindenféle konvertáló és szinkronizáló program nélkül egy az egyben másolhatunk dokumentumokat, fájlokat a telefonra. A szokásos Windows-alkalmazások legtöbbször megtaláljuk benne, a billentyűzet miatt azonban az e-mail kliens és az MSN is jól használható. Mivel ez is támogatja a 3G-t, illetve a manapság mobilokban is egyre elterjedtebb Wi-Fi portot, szinte bárhol bejelentkezhetünk csevegni, netezni, levelezni. A billentyűzetben minden betű saját gombot kapott, a gé-

pelést szokni kell. A T9 szövegbevitel használata viszont sokat segíthet a kezdő mobilosokon is, a gyakorlat azt mutatja, hogy 1-2 nap alatt már otthonosan lehet rajta irkálni. Az E61i kényelmes nagy billentyűzetét azonban nem tudja überelni. A Windows operációs rendszer megfelelően gyors, bár egy-egy nagyobb dokumentumnál a homokórát kiváltó kis színes ikon is megjelenik. Az alap 64 MB memória nem túl sok, de itt is, mint minden mai mobilnál, bővíthetjük a tárhelyet, egy 2 GB-os microSD-kártyával.

MOTOROLA Q9

Életem első telefonja Motorola volt, úgyhogy idejekorán megtapasztaltam, miben is különbözik egy amerikai piacon sikeresnek mondható modell az európai társaitól. A Q9-es is magában hordozza a jellegzetes motorolás jegyeket, viszont azt kell mondanom, az évek során ezen a téren is nagyon összeszedte magát a gyártó. A Q9 billentyűzete jóval nagyobb, mint amit a Samsung alkalmazott, igaz, ezt csupán

azzal érték el, hogy a gumihatású gombok teljesen összeérnek egymással. A használata egész kényelmes, bár ezen a téren még mindig a Nokia viszi a pálmát. A telefon méretében is hasonlít a Samsung versenyzőjére. Zsebben hordani nem is olyan könnyű ezeket a telefonokat, mivel nyomhatnak, érdemes inkább tokban hordani őket. Ez a modell is Windows operációs rendszerrel büszkélkedhet, így szolgáltatásaiban is majdnem teljes egészében meg egyezik a Samsung i600-al. A Q9 is két kamerával rendelkezik. A hátlapon található objektív az i600-as 1,3 megapixeléhez képest valamivel jobb, egészen pontosan 0,7 megapixellel. A kamera mobifénnyel van ellátva, viszont itt is fix fókuszt alkalmaztak. Az egyetlen autofókuszos modell a P1-es volt. Az elkészített képek egyébként elég jó minőségűek, sőt a videók is élvezhetőek. A legnagyobb hiányosságot az adatátvitel terén találtuk, hisz a HSDPA mellé igazán rakhattak volna Wi-Fi-t is. Ez azért is szomorú, mert már minden konkurens modellben van.

Processzorok	bruttó	Memóriák	bruttó	Alaplapok	bruttó
A64 3200+ Sempron (Am2) BOX	7.980	DDR400 512MB Infineon 2év	6.600	ASUS P5B Delux WIFI-AP	38.970
A64 X2 4000+ (AM2) BOX	16.200	DDR400 512MB Samsung 2év	6.600	ASUS P5K	29.760
A64 X2 6000+ (AM2) BOX	37.500	DDR400 1GB Infineon 2év	12.600	GigaByte GM61SME-S2	12.500
Intel P4 Celeron 1.6GHz BOX	9.300	DDR2-800 1GB Kingm./Sam. 2év	11.400	GigaByte M57SLI-S4	19.500
Intel P4 DualCore 1.6GHz BOX	16.500	DDR2-1066 1GB Kingmax 2év	13.500	GigaByte 945GM-S2	12.800
Intel Core 2 Duo 1.86GHz BOX (2év)	35.970	xD Olympus 512MB / 1GB	4.980/9.000	GigaByte 965P-DS3	23.000
Intel Core 2 Duo 2.66GHz BOX (2év)	43.500	Micro SD Kingston 1GB	5.000	GigaByte 965P-DS3	12.200
Intel Core 2 Quad 2.40GHz BOX	65.500	Kingston 1GB Pendrive	3.500	MSI K9VGM-V	12.600
				MSI P35 Neo2	29.500
Videokártyák	bruttó	Merevlemezkek	bruttó	Optikai meghajtók	bruttó
ATI 9250 128MB Asus AGP	8.400	Sam. (ATA) 250/400	13.500/21.600	ASUS 1814BLT LSC. BOX	8.700
ATI HD2600XT 256 MB HIS Excalib.	29.500	Hitachi(ATA) 80/250	9.300/13.200	NEC 7173 fehér / fekete	6.900/7.080
ATI HD2400PRO 256MB Sapphire	15.000	Hitachi (SAT) 160/320	10.500/17.400	NEC 7170 fehér / fekete	7.500/7.500
ATI HD2600PRO 256MB Sapphire	21.000	WD (SAT) 160/500	11.100/28.200	Pioneer 112D fehér / fekete	6.990/6.990
GF 5200FX 128MB GigaB. AGP	7.500	Sam. (2.5") 80/120 ATA	13.800/17.400	ASUS 1612 BL oem	7.500
GF 7600GS 256MB ASUS AGP	20.500	Sam. (2.5") 80/120 SATA	13.800/17.400	Festékpátronok, tonerek	bruttó
GF 7100GS 64MB GigaB.	9.000			Canon BCI-USB	750/3.588
GF 8500GT 256MB Leadtek	19.950			Canon CLI-8 fekete / CMY	2.760/2.790
Szoftverek	bruttó			HP toner Q2612 orig. / komp.	14.700/10.980
Win.XP OEM: Home / Prof.	24.900/39.960	TV-Tuner kártyák	bruttó	Hangfalak	bruttó
		Leadtek WinFast PalmTop TV USB	13.500	Genius 2.0 1250X / 5.1 5000W	9.600/24.500
		NoteBook	bruttó	További részletek online árlistánkban... Az ár- váltóztatás jogát fenntartjuk! Áraink tartalmaz- zák a 2%-os közszolgáltatási kedvezményt.	
		FSC Amilo L41709	153.960		
		Sempron3200+ 512MB 80GB XP Home	204.960		
		Dell Inspiron 6400 CoreDuo	204.960		
		Intel T2060(1.6GHz/2M) 512MB 120GB			
		DVD+RW Bluetooth 5-1mem.read. TVout			

Áruhittel és bankkártya elfogadás!



CD-DVD polírozás!

Ha újra olvasni akarod öreg, káros lemezedet, hozd el hozzánk!

Megvárható, kb. 5 perc alatt kész!

bruttó
990 Ft

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

1036 Budapest, Lajos utca 47.
Kolossy tér
a 6. 80. 80-os busz megállójánál
Tel: 1/242-00-83 Nyitva: H-P: 9-19h Sz: 10-16h

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

www.magicom.hu
info@magicom.hu

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

// Mady

CPU HŰTŐ



ASUS SILENT KNIGHT II

ÁRA 14 000 Ft
WEB www.asus.hu

Az ASUS Silent Knight hűtőjének is megérkezett a legújabb kiadása, amely külsejében nem sok mindenben különbözik az elődtől. Az igencsak magas áron piacra dobott 610 grammos rézhűtő már PWM-szabályozású, 92 mm-es ventilátort tartalmaz, amelynek alapfordulatszama 2300 RPM. A kék LED-világítású Silent Knight II a manapság használatos CPU-foglalatokra szerelhető.

BILLENTYŰZET



MICROSOFT RECLUSA

ÁRA 17 000 Ft
WEB www.microsoft.hu

A Microsoft a Razerral karöltve elkészítette játékos billentyűzetét, amelynek kényelmes kiosztása és igen jó ergonómiaja van. Az igen borsos árértékű minőségi terméket kapunk, amely játékokra ideális még akkor is, ha a Windows-gombokat nem sikerült száműzni róla. Éjszakai játéknál pedig nem kell vakoskodnunk, hisz van kék billentyűvilágítása is.

DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZŐGÉP



NIKON COOLPIX S51

ÁRA 62 000 Ft
WEB www.nikon.hu

A minőségi NIKKOR objektívvel ellátott kompakt fényképező tökéletes utazáshoz, kiránduláshoz és a legdurvább partifotók elkészítéséhez is. Kis mérete ellenére elég komoly tudású gépről van szó, amelynek 3x optikai zoomja, 8,1 Mpixeles felbontása és 7,62 centiméteres LCD-keresője van. Az ISO1600-as érzékenység mellett hasznos a képstabilizátor is.

WEBKAMERA



MICROSOFT LIFECAM VX7000

ÁRA 15 000 Ft
WEB www.logitech.hu

Aki valóban sokat használja a számítógépét csevegésre, annak valószínűleg egy komoly webkamerára is szüksége lehet. A 2 megapixeles optikával rendelkező Microsoft Lifecam VX7000-hoz csupán egy kellően gyors ADSL-internetkapcsolat szükséges. Az optika melletti hangszórókkal nemcsak a képminőség lesz kiváló, de video-csevegésnél a hangra sem lesz panasz.

SZÁMÍTÓGÉPHÁZ



RAIDMAX SAGITTA

ÁRA 13 000 Ft
WEB www.raidmax.com

Azoknak a játékosoknak érdemes ezt a házat választaniuk, akiknek az izléses megjelenés nagyon is fontos. A belső elrendezés nagyon korrekt, kényelmesen elhelyezhetünk akár 4-5 merevlemez is, és még az optikai olvasóknak is marad hely. Az oldala plexiből van, amit egy 80 mm-es kék LED-es ventilátor világít meg, ez még hangulatosabbá teszi a házat éjszaka is.

2.1 HANGFAL



LOGITECH X-210

ÁRA 6000 Ft
WEB www.logitech.hu

A Logitech X-210 abszolút pénztárcakímélő megoldás. Ha az olcsóság a fő szempont, akkor a körülbelül 6000 Ft-os árcédulával rendelkező 2.1-es hangfalrendszer minden téren nyerő választásnak bizonyul. Igaz, ezért a pénzért ne várja senki, hogy leszaggassa a tapétát a falról, de ahhoz bőven elég, hogy egy kisebb szobában alaposan felkavarja a levegőt.

TOP TIPP

DLINK WIRELESS GAMER ROUTER

DGL-4300

ÁRA 30 000 Ft
WEB www.dlink.hu



Az életünket hivatott könnyebbé tenni a Dlink DGL-4300 router, amelyet ráadásul a játékosok igényeire terveztek. Abban mindenki egyetért, hogy ahol internet van, esetleg saját otthoni hálózat, ott manapság nem érdemes az UTP-kábelrel bajlódni. Sokkal bonyolultabb rendszer bevezetkezni egy lakást, mint venni egy minőségi routert. A stílusú fekete, 108 megabites vezeték nélküli hozzáférési ponttal asztali vagy hordozható számítógépek között is építhetünk ki hálózatot, ráadásul a DSL-modemre kötve, a netet több gépen is élvezhetjük. A GameFue-technológia gondoskodik arról is, hogy megfelelő prioritációval nemcsak VoIP, de különféle multimédia-alkalmazásoknál sem fog elgondolkodni a router, ami nem csak letöltésnél, de netes FPS-eknél is életet menthet.

VGA KÁRTYÁK



VIDEO-KÁRTYÁK 60 E FT ALATT

- TIPP** 1. **Sapphire HD 2900 Pro 512MB**
kb. 58-62000 Ft
WEB <http://www.sapphiretech.com>
2. **Gigabyte 8600GTS 256MB**
kb. 39-43000 Ft
WEB <http://www.gigabyte.com.tw>
3. **MSI RX1950 PRO 256MB**
kb. 30-35000 Ft
WEB www.msi.com.tw
4. **HIS HD 2600 XT 512MB**
kb. 31-34000 Ft
WEB <http://www.hisdigital.com>
- TIPP** 5. **Inno3D 8600 GT 256MB**
kb. 20-22000 Ft
WEB <http://www.inno3d.com>

VGA KÁRTYÁK



VIDEO-KÁRTYÁK 60 E FT FÖLÖTT

1. **EVGA 8800 Ultra Superclocked**
kb. 150-160000 Ft
WEB <http://www.evga.com/>
2. **ASUS EN8800GTX 768MB**
kb. 120-125000 Ft
WEB <http://www.asus.com/>
3. **MSI Radeon RX2900 XT 512MB**
kb. 90-93000 Ft
WEB www.msi.com.tw
4. **BFG 8800 GTS 640MB OC**
kb. 89-920000 Ft
WEB <http://www.bfgtech.hu>
- TIPP** 5. **Gigabyte 8800 GTS 320MB**
kb. 65-670000 Ft
WEB <http://www.gigabyte.com.tw>

MONITOR



TFT-MONITOROK 17"-19"

1. **ASUS PG191 19"**
kb. 67-70000 Ft
WEB <http://www.asus.com/>
2. **Samsung Syncmaster 930BF 19"**
kb. 85-90000 Ft
WEB <http://www.samsung.com/>
- TIPP** 3. **Benq FP93GX+ 19"**
kb. 54-57000 Ft
WEB www.benq.com
4. **Samsung SyncMaster 730BF 17"**
kb. 50-540000 Ft
WEB <http://www.bfgtech.hu>
- TIPP** 5. **Viewsonic VG730M 17"**
kb. 42-45000 Ft
WEB <http://www.viewsonic.com/>

OLCSÓ BLU-RAY OLVASÓ



PIONEER BDC-2202

ÁRA 45 000 Ft
WEB www.pioneer.com

Mi, PC-sek kicsit el voltunk hanyagolva Blu-ray filmezés tekintetében, hisz 120 000 Ft-os belső író csak kevés ember engedhet meg magának. Jó hír azonban, hogy össze már az egyszerű Blu-ray olvasók is kezdik majd ellepni a boltokat. A nálunk járt Pioneer BDC-2202 ugyan árban nem veszi fel a versenyt egy sima DVD-íróval, de 50 000 Ft alatti árával még mindig ez a legolcsóbb megoldás, ha PC-n akarunk HD-filmeket nézni. Az 5x olvasó DVD-írási képességei teljesen átlagosak, de nem is ezért érdemes beszerezni.



BELÉPŐ

120 000 Ft-os PC

Processzor	Core 2 Duo E2160	16 000 Ft
Processzorhűtő	CPU tartalmazza	0 Ft
Alaplap	Gigabyte P35-DS3	24 000 Ft
Memória	2X512MB GEIL Ultra	14 000 Ft
Grafikus kártya	Gigabyte HD 2600Pro	22 000 Ft
Hangkártya	Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester	Seagate 250GB SATA2	13 000 Ft
DVD-író	Samsung SH-S203B 20x	7 000 Ft
Ház	Raidmax Ares	10 000 Ft
Táp	Thermaltake 470W	12 000 Ft
ÖSSZESEN		118 000 Ft
Gyorsabb VGA kártyával	Gigabyte GeForce 8600GTS	+ 18 000 Ft
Gyorsabb processzorral	Core 2 Duo E4400	+ 10 000 Ft

Vélemény A belépő szint képviseli azt a kategóriát, mely manapság szükséges, hogy kevésbé részletes beállítások mellett is futtathatóak legyenek a legújabb játékok. Ha játszani szeretnél, ennél gyengébb PC-t egyáltalán nem szabad megvásárolnod.

Játék teljesítmény ★★★★★



GAMER

170 000 Ft-os PC

Processzor	Core 2 Duo E4400	26 000 Ft
Processzorhűtő	CPU tartalmazza	0 Ft
Alaplap	Gigabyte P35-DS3	24 000 Ft
Memória	2X512MB GEIL Ultra	14 000 Ft
Grafikus kártya	Sapphire HD 2900 Pro	59 000 Ft
Hangkártya	Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester	Seagate 250GB SATA2	13 000 Ft
DVD-író	Samsung SH-S203B 20x	7 000 Ft
Ház	Raidmax Katana	15 000 Ft
Táp	Chieftec 500W	15 000 Ft
ÖSSZESEN		173 000 Ft
Gyorsabb VGA kártyával	Inno GeForce 8800 GTS 640MB	+25 000 Ft
Gyorsabb processzorral	Core 2 Duo E 6600	+13 000 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	Athlon 64 X2 AM2 6000+	36 000 Ft
Processzorhűtő	CPU tartalmazza	0 Ft
Alaplap	Foxconn C51XEM2AA	33 000 Ft
Memória	2x1GB GEIL 800MHz	20 000 Ft
Grafikus kártya	MSI NX8800GTX 768MB	124 000 Ft
Hangkártya	Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester	Samsung 500GB SATA2	22 000 Ft
DVD-író	Samsung SH-S203B 20x	7 000 Ft
Ház	Raidmax Smilodon	20 000 Ft
Táp	Chieftec 500W	15 000 Ft
ÖSSZESEN		262 000 Ft
TV Tuner	Pinnacle PCTV Card Hybrid Pro	+ 19 000 Ft
Extra	processzorhűtés	+ 9 000 Ft
	Zalman CNPS9700 LED	

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 ★★★★★

PROCESSZOR BÖNGÉSZDE



INTEL		
Intel Socket 775		
Core 2 Duo E6750 / 2660MHz		41 000 Ft
Core 2 Duo E6600 / 2400MHz		39 000 Ft
Core 2 Duo E6420 / 2133MHz		38 000 Ft
Core 2 Duo E4500 / 2200MHz		30 000 Ft
Core 2 Duo E4400 / 2000MHz		26 000 Ft
Core 2 Duo E4300 / 1800MHz		24 000 Ft
Core 2 Duo E2180 / 2000MHz		19 000 Ft
Core 2 Duo E2160 / 1800MHz		17 000 Ft
Core 2 Duo E2140 / 1600MHz		16 000 Ft
AMD		
AMD Socket AM2		
Athlon 64 X2 AM2 6000+ 3.0 GHz		36 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 5600+ 2.8 GHz		31 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 5400+ 2.2 GHz		30 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 5200+ 2.6 GHz		28 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 4800+ 2.5 GHz		23 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 4600+ 2.4 GHz		18 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 4400+ 2.3 GHz		17 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 4000+ 2.1 GHz		15 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 3800+ 2.0 GHz		13 000 Ft

ALAPLAP AJÁNLÓ



INTEL		
Intel Socket 775		
ASUS Commando		39 000 Ft
ASUS P5W DH Deluxe		35 000 Ft
MSI P6N SLI Platinum		36 000 Ft
MSI P35 Platinum		34 000 Ft
Gigabyte P35-DS3		24 000 Ft
AMD		
AMD Socket AM2		
ASUS M2N32-SLI Deluxe Wireless		34 000 Ft
Foxconn C51XEM2AA		33 000 Ft
MSI K9N SLI		19 000 Ft
Gigabyte GA-M55S-S3		16 000 Ft
ASUS M2N4-SLI		15 000 Ft

KÜLÖNÖSEN AJÁNLOTT

EVGA e-GeForce 8600 GTS Superclocked

NEM ÚJSZERŰ MEGOLDÁS, de végre egészen megfizethető a GeForce család 8600-as szériájának GTS-tagja. Az eVGA volt olyan jó, és küldött egy tesztpéldányt hozzánk a Superclocked szlogennel fémjelzett kártyájából. Tény, hogy nem új kártyáról van szó, hiszen a középkategóriás DX10-es kártyákat már idén áprilisban kiadta az NVIDIA. A GTS nem sokban tér el kistestvérétől, a GT-től: megdobták kicsit a mag- és memória-órajelét, és ezáltal természetesen a memória sávszélessége is nagyobb lett. Egyetlen tényleges és fontos eltérés, hogy a GTS már HDCP-kompatibilis. A 256 megabájt DDR3-mas memóriával szerelt kártya PCI-Express foglalatú.

Dobozában nem túl nagy bőség fogad, de így legalább elfogadhatóbb az ára: egy meghajtólemez, valamint a szokásos átalakítók és csatlakozók tömkelege. A kártyán egy tápcsatlakozó található, amihez egyébként mellékeltek egy átalakítót is, ha esetleg szükségünk lenne rá. Ha megnézzük, a jól megszokott referenciahűtés köszön vissza, amelyre csupán az eVGA szlogenekkel megspékelt



matriciát ragasztották rá. Két DVI-kimene van, és persze SLI-módban is használhatjuk. A teszt elején kíváncsian vártuk, hogy mire képes, hiszen mindenképpen felcsigázott minket a Superclocked felirat. Mivel némi helyhiánnyal küszködünk, grafikont ezúttal nem mellékelünk, azt úgyis megtaláljátok a nagy, kétoldalas DX10-es VGA-tesztünkben. Az eredmény annyira nem volt kimagasló, viszont tudta hozni azt a szintet, amit az Inno3D, vagy mondjuk az XFX. Ez utóbbi mondjuk sokkal jobban melegszik, de még az sem vesztesen. Még mindig korszerű kártya és bár a *Crysis* vagy az *Unreal Tournament 3* nem fog maximum grafikon szaggatásmentesen menni, egy ideig még ellehetünk vele.

EVGA GEFORCE 8600 GTS

ÁRA 45 600 Ft
WEB www.evga.com
PRO csendes hűtés
KONTRA nincs mellé teljes játék

GameStar

Remek teljesítményével az Inno3D és az XFX méltó ellenfele.

90

JÁTÉKEGYENSÚLY

A designerek végtelen játéka a mérleggel...

// Mayer



KEZDET BEN VALA A *SPACE Invaders*, és ez így volt jól. A mai szemmel rendkívül primitív játék óriási élménnyel ajándékozta meg azokat, akik nem sajnálva kis kerek pénzérmécskéket, éjt nappallá téve küzdöttek az egyre magasabb pontszámért a sarki játéktérben. Magának a játéknak nem volt igazi „vége”, hisz addig tartott egy menet, amíg a játékos bírta az idegenek ellen. Amint a drága „űrhajós” elérte fizikai képességeinek határait és bevégezte sorsát, morális mondanivaló helyett csupán kalandjai során szerzett pontjait láthatta. Ám az igazi élmény itt kezdődött, hisz mi lehetett volna nagyobb élmény akkoriban, mint hogy összehasonlíthattad tudásod az iskola bármelyik habzó szájú Kispistája ellen. Később a technika fejlődésével már sokkal több lehetőséget kaptak a prog-

ramozók a kezükbe, mint néhány űrhajó egyirányú mozgatása. Így születhetett meg a máig egyik legsikeresebb játéktermi szórakoztatóegység: a *Pac-Man*. A kis sárga gömb kalandjai továbbra sem voltak végesek, itt is a határok súrolása lehetett az egyetlen célja a játékosnak. Azonban a kihívás egy újabb szintre lépett, hisz ugyan megmaradt az ellenfelek folyamatos gyorsulása, azonban a labirintusserű pályák átlátása és az ellenfelek nyomon követése már korántsem volt olyan egyszerű, mint a *Space Invaders*-ben.

AZ OTTHON KÉNYELMÉBEN

Később a személyi számítógépek elterjedésével újabb kihívás elé néztek a programozók: a sokak által látogatott játéktérben szinte adott volt, hogy az éppen arra járó Jóskapistának szemet szúr az eredményünk, majd

OTTHON A MONCSICSI-FANATIKUS HUGICÁNKON KÍVÜL NEMIGEN VOLT MÁS, AKI-VEL ÖSSZEMÉRHETTÜK SKILLJEINKET



NEHÉZ JÁTÉKOK

Ghosts 'n Goblins

A 85-ös Jump & Run játék már rögtön az elején megizzasztotta a játékosokat, hiszen elég volt egyetlen hiba az első lépéseink során, és máris elvesztettük az istenadta 3 életünket. Ráadásul miután elszenvedtük magunkat a végső pályáig, kezdhettünk mindent előlről, csupán gyorsabb ellenfelek ellen.

Wizardry 7

Türelem a kulcsa ennek a legendásan nehéz szerepjátéknak. Papíron jegyezhetjük fel a pályát, máskülönben eltévedtünk volna, ráadásul minden második harcot újratölthettünk, hisz olyan szintű ellenfeleket zúdítottak ránk. A szabadon kószáló gépi kalandorokról nem is beszélve, akik néha éppen előlünk happolták el a létfontosságú tárgyakat.

Commandos

Észrevettük. Meghaltál. Újratöltés. Észrevettük. Meghaltál. Újratöltés. Katona kikerülése, célpont elérése. Mentés. Észrevettük. Meghaltál. Újratöltés. A 98-as taktikai játék igazi idegpróba volt, és sajnos a folytatásairól már nem lehetett ezt elmondani, pedig éppen ez a nehézségi szint tette a játékot olyan nagyszerűvé annak idején.

Grand Prix Legends

Minden idők egyik legrealisztikusabb autóversenyző-szimulátora egyben a legnehezebb is. Realizmusa a kezdők számára egyben a kezelhetetlenséget is jelentette. Talán a kormány-perifériát is felírhatták volna mint minimális rendszerkövetelményt.

Syndicate

Ugyan a bugyuta ellenfelek miatt könnyűnek kellett volna lennie ennek a játéknak, de 4 ügynök egy időben való irányítása már bőven a nehéz kategória fölé emelte a léceket. A kevés lőszer és a játék nézetéből adódó hiányos belátás csak hab volt a tortán.

Interjú Al Lowe-val

A Leisure Suit Larry 2 alkotójával



Gamestar: A Leisure Suit Larry 2 leginkább a zsákcáiról vált ismertté. Mi ezt ma rossz kiegyensúlyozásnak nevezzük, akkoriban mi volt ez?

Al Lowe: Rossz kiegyensúlyozás (felvet). Nem, komolyan senki nem akarta a játékosokat gonosz módon a szerencsétlenségbe taszítani, egyszerűen rövid gyártási idő állt rendelkezésünkre, ezért

kevés alkalmunk volt a játékokat igazán tesztelni. Jesszusom, hisz még a bugokra sem tudtunk rendszeresen odafigyelni. A legnehezebb a tesztelésben, hogy azt kell megtalálnunk, ami nincs benne a játékban, de benne kellene lennie.

Gamestar: A Lucasfilm Games vezette be a halhatatlan karaktereket. Menyiben inspirálta ez a Sierra alkotót?

Al Lowe: Szerintem nem volt annyira rossz, ha Larry elhunyt – legalábbis számomra, ezáltal ugyanis újabb vicces szituációkat építhettem a játékba. Abból indultam ki, hogy minden nehéz helyzet után az ember ment egyet, és folytatja a játékot. Természetesen nem mindenki tesz így, ezért is prédikáltam folyton ennek a hasznosságáról.

Gamestar: Kaptál frusztráló reakciókat a játékaid nehézsége miatt?

Al Lowe: Nem kaptam semmilyen reakciót ebben a témában. Az már 20 éve volt, édes fiam, akkor még nem volt e-mail, se internet, se Google (ismét felvet). Azonban nekem voltak problémáim a nehéz kalandjátékokkal, ezért a sajátjaimat ezeknél mindig könnyebbre terveztem annak ellenére, hogy ma egyesek számára nagyon nehéznek tűnhetnek még így is. De idővel sokat javultunk, sok-sok tippet beépítettünk. De ezekkel könnyebbé tettem volna a játékokat? Vagy csak barátságos akartam lenni a közönségemmel?

Gamestar: A mostani játékosok már kevésbé kitaratóak és türelmesek szerinted?

Al Lowe: Ezt kétségbe vonnám. Mindenképpen más dolgok iránt érdeklődnek, de szerintem, aki több ezer órát ül a WoW előtt, azt mindenképpen türelmesnek nevezném (felvet).

galád módon megdönti azt, míg otthon a Moncsicsi-fanatikus hugicánkon kívül nemigen volt más, akivel összemehetünk skilljeinket. Internet pedig ekkor még csak valamelyik amerikai katonai bázis mélyén burjánzott. A feladat tehát adott volt: új utakra kellett helyezni a játékfejlesztés jövőjét, hogy az otthoniulók is élvezhessék a szórakozás ilyen módját. Innen indulhattak meg a különböző játéktípusok és az azokat máig kéz a kézben követő tipikus játékelemek. A 80-as évekre jellemző akciójátékok még húek maradtak a nagy elődökhöz, így a neves *Donkey Kong* továbbra is a kéz-szem koordináció minél effektívebb használatára helyezte a hangsúlyt. Jellemző volt az ekkori játékokra az a megállapítás, amely szerint minél nagyobb a tempó és minél több az ellenfél, annál nehezebb a játék és annál nagyobb a kihívás. Mit sem változtatott ezen az elméleten a későbbi bombasiker, a *Doom*. A játékosok sokkal szabadabb teret kaptak,

emellett maradt a „nagy-nagyobb-még nagyobb” elmélet. Kalandjaink során ugyanis minél nagyobb stukker akadt a kezünkbe, annál nagyobb bestiák vártak már minket az ajtó mögött.

A KÖVETKEZŐ SZINT

A játékevolúció során a programozók kezdték különböző tulajdonságokkal felruházni ellenfeleinket. Már nemcsak nagyobbak, rondábbak és lényegesen magasabb életerővel bíró gonoszgombákkal találkozhattunk a kalandok előrehaladtával, hanem fürgébb-gyengébbel vagy lassabb-masszívabbal. Egy kis példa a *Quake 4*-ből: egy Marine 100 életponttal és egy pisztollyal kezd, amely sikeres találat esetén 50 életpontot visz le. Az ellenfélként érkező 80-as életerővel bíró Strogg Marineok 6 pontot vonnak le, amennyiben eltrafálnak minket. Itt még könnyen felülkerekedünk, s ez szórakoztató. Ezután a kezünkbe kerül egy rakétavető is, amely már 150 életerővel rövidíti

meg azokat, akik elkapják szeretetcsomagunkat. Azonban az ekkor érkező 550 életerős Gladiator a maga 40-es sebességével már nem olyan könnyű préda. Minél több különböző ellenfelet készítenek el a tervezők, annál nagyobb a variációk mértéke. Itt kezd igazán nehezzé válni a játékegyensúly.

HÁLÓZAT: ÖSSZEKÖT MINKET

Azonban a fent vázolt elmélet teljes mértékben bukik, amikor a mesterséges intelligencia helyett a pár utcányira lakó Lackóka lesz az ellenfelünk. A hálózat elterjedésével megnyíltak a kapuk a multiplayer játékok előtt, amelyek teljesen új koncepciót igényeltek. A „nagyobb-erősebb” fegyverhierarchia még bevált a behemót monszterek ellen, de az azonos szinten induló hús-vér emberek által irányított ellenfelek esetében már nem annyira szórakoztató, amikor egy használhatatlan pisztollyal próbálsz leteríteni a gépágyús

kollégát. A fegyverarzenál kiegyenlítése ismét kemény diónak tűnt, azonban az *Unreal Tournament* alkotóinak sikerült végre kiforrott és profi módon kiegyensúlyozott játékmenetet letenniük az asztalra. E játékoknak köszönhetően alakultak ki olyan tipikus jelenségek, mint amikor a rakétavető lassabban töltenek újra a nagyobb sebés mellett, míg a kevesebbet sebző gépfegyverek sokkal gyorsabban tüzeltek. Persze ezt tovább is sikerült fokozni egyeseknek olyan különlegességekkel, mint a másodlagos tüzelési funkció.

MINDEN CSAK TAKTIKA

Persze néhol megmaradt a fegyverhierarchia, azonban egy kiforrottabb és multiplayer-barátabb rendszer felépítésével sikerült magasra emelkednie néhányuknak. Az egyik legnépszerűbb ilyen jellegű játék a *Counter-Strike*, amely megjelenése óta világszerte milliókat csábított el a gamer társadalomból. Az *Unreal Tournament*



ALIEN
computers

aliencomputers.hu

HAT ÉVE A LEGJOBBAK KÖZÖTT
Alkatrészek, notebook-ok, perifériák
Konfigurációk 3 év garanciával!
Ingyenes összeszerelés, tesztelés!
Számítógépek munkahelyre, otthonra
csúcsgépek játékra, különleges célokra,
brand gépek, szerverek, szerviz
Házhozszállítás az egész országban
NÉZZE MEG ÁRAINKAT! MEGÉRI!



ellentétben itt nincsenek annyira kiegyensúlyozva a fegyverek. Elvégre nem is lehet, hisz nagyrészt valós katonai pufogatókat tartunk a meccsek során a kezünkben. Azonban a parti előrehaladtával folyamatosan kapunk pénzt, amelyért cserébe fejleszhetjük arzenálunkat. Olcsóbbat több töltenyvel? Drágábbat kevesebb lőszerrel? Amelyik jobban szór vagy amelyik pontosabb? A játékos egyrészt saját stílusának megfelelő fegyvert vásárolhat, másrészt rengeteget taktikázhat, hogy mikor mire költi a pénzét.

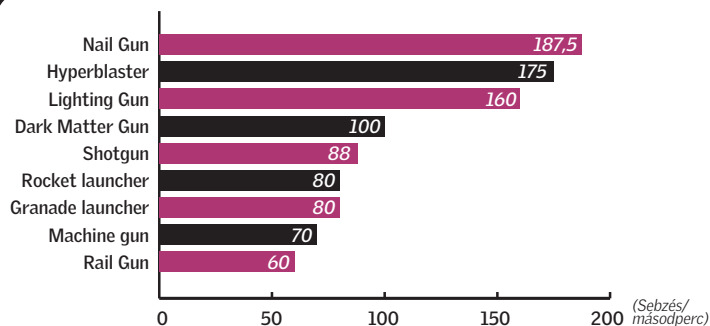
NAH EVVEL SZÁMOJJA'

A különböző ellenfelek és különböző fegyverek rengeteg lehetőséget tartogatnak a programozók, de leginkább a designerek számára. Azonban maradt még egy kis pontja a játéknak, amely variációinak növelésével újabb matekházat kaphattak az alkotók: a játékos maga. A különböző képességekkel ellátott karakterek közti választás leginkább az RPG-k világában vált alapelemmé. Mi dönthetjük el, hogy mágusként, barbárként, kalózként vagy űrhajósként akarunk garázdálkodni, majd különböző képességeinket különböző módon fejlesztve haladhatunk előre virtuális életünk útján. A lehetőségek száma szinte végtelen, így mindenki egy magához teljesen passzoló karaktert hozhat létre, saját kénye és kedve szerint. Meglepőnek nevezhető így a *World of Warcraft* világméretű sikere? Nem hiszem.

AZ „ODA-VISSZA-VERÉS”

A stratégiai játékok is eleinte a „nagyobb-jobb-erősebb” vonalon haladtak, azonban a multiplayer-lehetőség itt is rengeteg változtatást eszközölt. Ugyan kinek élvezetes, amikor a picikét gyorsabban fejlődő ellenfelünk egy gyors lerohanás után végzetesen megsebesíti gazdaságunkat, és nem tehetünk mást, mint feladjuk a partit, vagy karba tett

FEGYVEREK A QUAKE 4-BŐL



Egy lövöldözős multiplayer játékban minden fegyvernek meg kell hogy legyen a saját létjogosultsága. Megnéztük, hogy a *Quake 4* arzenáljából melyik mennyit sebez másodpercenként. Egy dolgot rögtön levonhatunk következtetésként: minél pontatlanabb egy fegyver, annál nagyobb sebzést ér egy sikeres találat.


kézzel várjuk a végső pusztulásunkat. Az első igazán egyedi, máig alkalmazott elemet tartalmazó játék a *The Ancient Art of War* volt. A játék mindössze három egységet tartalmazott: barbár, nyilas és lovag. A kő-papír-olló rendszerét alkalmazva, a barbárt ütötte a lovag, a barbár ütötte a nyilast és a nyilas verte a lovagot. Azóta ennél sokkal összetettebb rendszerek is kialakultak, amelyek közül a legismertebb (és tán eddig a legjobban kidolgozott) a *Starcraft*. Az itt részt vevő három faj, a protoss, a zerg és a terran szinte tökéletesen ki lett egyenlítve, és különböző egységeiknek hála, rengeteg taktika alapján irhattuk ki ellenfeleinket. Azonban elegendő egy aprócska hiba a tervezőasztalon, és máris bukik az egész játékmenet. Kiváló példa erre a *Command & Conquer: Red Alert*-ben alkalmazható Tank Rush, amelynek elsajátítása után nem nagyon lelünk ellenfélre a pályán többé, hacsak nem gyorsabban valaki és nem veti be előbb ugyanezt a taktikát.

RÁJÖNNI ARRRA AZ EGYETLEN APRÓSÁGRA

A kalandjátékok gyerekcipős korszakában még grafikai felület nélkül, szöveg-olvasással és a fantáziánkkal építhettük fel a világot, és a megfelelő döntések meghozatalával léphettünk előrébb. A szövegalapú kalandjátékok igazi nagy kihívást jelentettek, hisz amennyiben vissza kellett térnünk valahova, vagy észre kellett vennünk valamit, nem volt elég kiszűrni a képernyőn pirosan világitó mágikus kardot, hanem értenünk kellett, hogy mit olvasunk, és később azokra emlékeznünk is. A grafikus felületet is alkalmazó kalandjátékok megjelenésével azonban csökkent a nehézség, és sokkal barátságosabb külsőt kaptak a programok. Ugyan evvel könnyebb és átláthatóbbá váltak, továbbra is volt egy nagyon fontos elem, amit ha nem

terveztek meg és nem gondoltak át megfelelően, akkor óriási hibát hagytak a játékokban. A *Leisure Suit Larry* például vicces játék, azonban sajnos van rá lehetőség, hogy zsákutcába kerüljünk. Ugyan ki nevet azon, hogy teljesen előlről kell kezdeni a játékot? Feltéve, hogy észreveszi, hogy korábban nagy hibát követett el, ugyanis néha ez sem egyértelmű. Egy fel nem vett tárgy vagy egy pénztárcaüritő vásárlás, és nincs tovább, kezdhettünk mindent az elejéről (vagy a legutóbbi mentésünktől). Ezeket a frusztráló jelenségeket szerencsére sikerült mára többé-kevésbé kiirtani a legtöbb kalandjátékból, sőt a Lucasfilm Gamesnek (a későbbi Lucas Arts) hála, elterjedt a halhatatlan karakterek alkalmazása is, amelynek köszönhetően már nem volt probléma, ha egy puzzle-t fatális hibával oldottunk meg.

A TÖKÉLETES VONAL

Az utóbbi évtizedek során rengeteg játékfajta alakult ki, de néhány alapvető szabály továbbra is igaz maradt, ami a játék nehézségi szintjének belövését illeti. A történetek előrehaladtával, a játékidő növekedésével újabb és újabb tapasztalatokat szerezhettünk, melyeknek hála, könnyebben gyűrjük le az előttünk álló feladatokat. Ezért is fontos a folyamatos nehezedés, azonban nem szabad átesni a ló túloldalára. Fontos megtartani a harmóniát a nehéz és a könnyű között. A túl egyszerű játékok hamar unalmassá válhatnak, míg a nehezék frusztrálhatják a játékos, amikor már órák óta keres egy kulcsot vagy már huszadszorra próbálja eltenni láb alól a pálya boss karakterét. Azonban a hangsúly és a harmónia megtalálásával a megfelelő csí-adagolással és jin-janggal olyan kivételes játékokat tehetnek le az asztalra, amelyeket hosszú órákon át játszhatunk, és amelyek minden perce újabb és újabb élményt jelent számunkra. 

III. Európai Repülőszimulátor Bajnokság FORTIS Légi harc Kupa

JAKABSZÁLLÁS

2007. november 18.

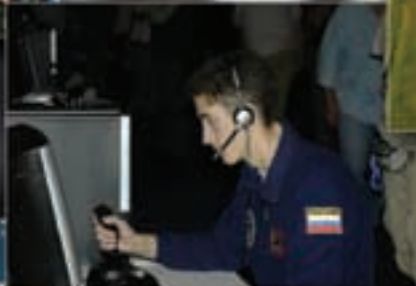
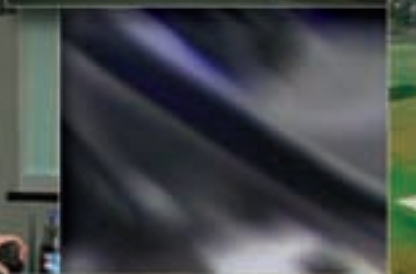
JAKABSZÁLLÁS-REPTÉR

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.



AERO HOTEL
JAKABSZÁLLÁS
www.aerohotel.hu

FORTIS
swiss watches

User's



GRIPEN

PC WORLD

GameStar

www.european-dogfightcup.com



között Mark Hamill mellett olyan nevek szerepeltek, mint Malcolm McDowell, vagy John Rys-Davies. Ugyancsak digitalizáltak voltak a belső terek. Az űrhajók a korszakban forradalmian számító technikával készült poligonokból épültek fel, igaz, a bolygók felszíne kissé primitívre sikeredett, és ugyancsak furcsa volt kicsit a játék egész galaktikus terét megülő zöldes derengés. Ez valószínűleg a játék másik forradalmi újításának, az ún. „greenscreen” technikának tudható be: a TV-s meteorológiai jelentések során használt, bluebox-technikára sokban hasonló eljárás során bizonyos színeket, vagy színárnyalatokat digitálisan eltávolítanak, hogy így látható legyen a kép mögöttük.

A látványos átvezető mozik mellett az ugyancsak forradalmian számító midihangzás, és a bravúros zenei rendezés teremtette meg az űr-esztétikai gyönyör érzését: Chris Davis rendezése sokak számára felért egy vérbeli Star Trek, vagy Babylon 5 TV-sorozat nyújtotta élménnyel. Mai szemmel nézve persze már kevésbé vagyunk elfogultak: a figurákat legjobb esetben is „mosottak”, a színészi játékot „erősen közepesnek” nevezhetjük, a sokat hype-olt rendezés pedig arról tanúskodik, hogy

a filmes babérokra ácsingózó Chris Robertsnek nem jutott volna sok helye még egy D-kategóriás sci-fi TV-játék rendezői székében sem. De mindez akkoriban nem számítot, hiszen a játékos világ javában az F.M.V. forradalom lázában égett!

T-BOMBÁT AZ ARCUKBA!

El kell ismerni, hogy a technikai bravúr-sorozatokon túl a program tartalmilag is felülmúlta minden tekintetben az előző részeket. A sztori rendkívül fordulatos volt, ami nem feltétlenül dobott fel minden *Wing Commander*-rajongót: példának okáért a korábbi részek egyik legpozitívabb szereplőjéről, a főhős jó barátjáról kiderült, hogy áruló, és lepaktált a kilrathikkal. A Mark Hamill alakította főszereplőt ezúttal Christopher Blairnek hívták, aki azt a nemes küldetést kapta, hogy egyszer s mindenkorra vessen véget az emberek és a kilrathik háborújának. Ehhez meg kellett semmisítenie Kilrath-ot, a „macskaemberek” bolygóját egy titkos szuperfegyverrel: a T-Bomb névre hallgató bomba szeizmikus rezgéseket idézett elő az ellenséges bolygón, így pusztította el azt. A bomba beindításáig azonban még ezernyi fordulatos bevetést várt a Jedi

visszatér óta elfogyasztott alkoholtól némileg felpuffadt arcú, de továbbra is kisfiúsan ártatlan tekintetű Mark Hamillre.

A *Wing Commander III*-ban visszaköszöttek az előző részekből ismert helyszínek, szereplők, és fegyverek, mely utóbbiak armadája persze felülmúlta az előző részekét. Érdekes módon azonban az űrhajók jóval „primitívebbek” lettek, mint az első két részben: a geometrikus formákra való egyszerűsítést az akkori kezdetleges poligon-technológia tette szükségessé. (A *Wing Commander III* pár évvel az első komolyabb 3D-s kártyák megjelenése előtt jött ki). A játékot különösen érdekessé tett az a kalandjáték-elem, hogy a választható párbeszéd megváltozott a szereplők hozzáánk való viszonyát – sőt akár az egész le-

génység hangulatát befolyásolhatták.

A HÍRNÉV NEM VÉSZ EL, CSAK ÁTALAKUL

A *Wing Commander III* a sorozat legismertebb része lett, melyet még sok folytatás követett, pl. az 1996-os *Price of Freedom* (a főszereplő ebben is Mark Hamill és Malcolm Macdowell), az 1997-es *Prophecy*, vagy a nemrégiben XBOX 360-on debütált *Arena*. A játékból regény is készült, 1999-ben pedig valóra vált Chris Roberts nagy álma, és mozivászonra kerültek Blair kapitány kalandjai. Bár ne így történt volna – a *Wing Commander* mozifilm minden idők leggyagyibb sci-fije közé tartozik, és tökéletesen igazolja azt a tézist, hogy a cipész maradjon a kaptafánál – a játékfejlesztő pedig a számítógépes játéknál. 



És még azt meri valaki mondani, hogy Puskás nem tudta elég magasra ívelni a lasztit?

Bird computer

www.birdpc.hu

1114 BP BARTÓK BÉLA ÚT 41. 06-1-279-1246
6722 SZEGED TISZA LAJOS KRT. 65 06-62-541-012

 <p>MSI 670X-070HU AMD Sempron 3500+ 512MB RAM, 80GB HDD, DVDRW, WIFI, GeForce Go6100</p> <p>3 EV Garancia Br.: 119.990,-</p>	 <p>ASUS X51R-AP109 Intel T2130 1.6GHz, 1024MB, 120GB HDD, DVDRW, ATI X1100, WIFI</p> <p>3 EV Garancia Br.: 148.990,-</p>
 <p>Intel Core 2 Duo E775 E6750- 2,66GHz BOX</p> <p>Br.: 28.990,-</p>	 <p>AMD AM2 Athlon 64 X2 6000+</p> <p>Br.: 31.990,-</p>
 <p>Kingmax 1024Mb, 1066mhz 3 Ev Garancia</p> <p>Br.: 7.490,-</p>	 <p>Kingmax 512Mb, 1066mhz 3 Ev Garancia</p> <p>Br.: 3.990,-</p>

Bird Computer, ahol az alacsony árak fészkeinek!
Részletes árlistánkat megtalálja a www.birdpc.hu weboldalon!
Árunk tájékoztató jellegűek, a konkrét árakat érthetjük. Az árak bruttó árak, készletfoglalás
kezeléséről tartalmaznak.
Nyomtatásért, átvételért költséget nem vállalunk, az átvételhez jogot fenntartjuk.
A hirdetés nem minősül ajánlattevésnek. A képek csak illusztrációk, a valósággtól eltérhetnek.

LEGENDÁS JÁTÉKOK

A Wing Commander-sorozat harmadik epizódja sok szempontból történelmet írt: ez volt például az első olyan igazi „blockbuster”, melyben valódi szereplők játszottak – még hozzá nagynevű hollywoodi sztárok. // *Berrr*



PERSZE SOSINCS ÚJ a nap alatt: az igazság az, hogy már jóval az 1996-os *Wing Commander 3* előtt készültek digitalizált szereplőket, valamint „valódi filmes”átvezető mozikat alkalmazó, ún. F.M.V. (Full Motion Video) technikájú játékok.

Ilyen volt például az Amigán 1992-ben megjelent zseniális horror játék, a *Darkseed*, ahol digitalizált főszereplőnkkel rajzolt kísértetvárosban nyomoztunk, vagy az ugyancsak ekkori *Sherlock Holmes – Consulting Detective*, ahol Baker Street-i kalandozásaink intermezzói jelentek meg angol TV-sorozatokat idéző filmes bejátszásokként. A kilencvenes évek az újfajta digitális adathordozók aranykorát hozták, és az ugrásszerűen megnövekedett tárhely kapacitás bővítésébe került játékfejlesztők úgy gondolták, megvalósíthatják végre régi álmukat, vagyis a játékokat igazán „filmszerűekké” tehetik egy tonnányi digi jelenettel. Az „interaktív mozi” néven elhíresült próbálkozás hamar befuccsolt a B-kategóriás színészek pocskék játéka, és a kényszeredetten alacsony költségvetések miatt. Fennmaradt azonban a korszakból néhány kultjáték – ilyen például a *Wing Commander III*.

LUKE SKYWALKER IS BACK!

A *Wing Commander* sorozat 1990-ben indult hódító útjára. A készítőkre a legnagyobb hatást talán a *Star Wars* filmek tették, valamint a C64-en nagy sikert aratott *Elite* c. űrszimulátor. A 2654-ben játszódó első részt megálmodója, Chris Roberts „a világűr második világháborújaként” definiálta. A rendkívül részletgazdagon kidolgozott *Wing Commander* univerzum és történelem a demokratikus földi föderáció és a galaxis egy távoli helyéről érkező kilrathik háborúskodásáról szól. Ez utóbbiak két lábon járó ragadozó nagymacsákra emlékeztetnek, és Machiavelli (akarom mondani Macsiavelli) elveit követve az egész világűrt hatalmuk alá akarják hajtani. A *Wing Commander I*-ben egy névtelen pilótát alakítottunk, akinek különböző bevételek során kellett megsemmisítenie a kilrathik bázisát. A látványos 3D-s űrcsaták – melyeket a főhős szubjektívjéből láttunk – erősen hajaztak a Csillagok háborúja jeleneteire. Hősünk egyre följebb léphetett a katonai ranglétrán, új űrjárgányokkal és fegyverekkel ismerkedhetett meg, a harcok közti szünetekben pedig bázisán bolyongva beszélgethetett a többi szereplővel,

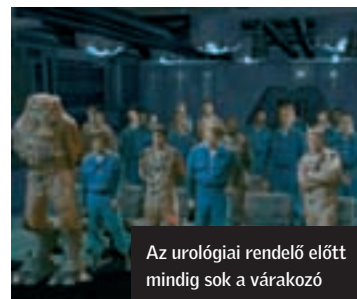
vagy érdekes pletykákra vadászhatott a bárban. A kaland- és szerepjáték elemekkel megspékelt űrszimulátor szapanopera-feelingjét egy szerelmi szál is erősítette. A nagysikerű játéknak két kiegészítő missziója jelent meg, majd ezeket követte 1991-ben a *Wing Commander II – Vengeance of the Kilrathi*, mely szokás szerint színesebb és szagosabb volt, mint az előző rész. Az újabb addonok, a *Wing Commander Academy*, majd *Wing Commander: Privateer* után 1994-ben jött ki a *Wing Commander III – Heart of the Tiger*. A játékdobozon ezúttal sokak meglepetésére számos ismerős színészarc is feltűnt, köztük a rég elfeledni vélt Mark Hamill fizimiskája is.

SZÍNHÁZ AZ EGÉSZ VILÁGŪR.

A *Wing Commander III*. sokak szerint csak technikai bravúr, mások úgy gondolják – pl. a PC Gamer szerkesztősége, mely 2005-ben minden idők 50 legjobb játéka közé választotta –, hogy sokkal többről van itt szó, mint audiovizuális brilirozásról. Annyi biztos, hogy az akkoriban elképesztőnek számító, 4 millió dolláros költségvetéssel készült játék grafikája 1995-ös szemmel nézve valóban döbbenetes volt. Valamennyi szereplőt valós színészek játszottak, akik



Huhh, kezd hatni az alkohol, hogy ilyen homályosan látom a körvonalakat?



Az urológiai rendelő előtt mindig sok a várakozó



A Discovery legénysége megint babot vacsorázott

HITMAN: A FILM

Mindenki kedvenc bérgyilkosa életre kel!

// Mayer



A Z EREDETI MŰVEKET ISMERŐK általában húzzák a szájukat, hogy mégsem lett méltó kedvencükhöz a moziba szánt alkotás. Ritka kivételek vannak, de általában, ha egy játékból készül egész estés film, akkor túl sok jóra nem számíthatunk. Kérdés tehát, hogy a Hitman film törné-e meg a játéka-daptációkra jellemző borzalmas minőséget. Ahogy Lara Croft kalandjai vagy Silent Hill lakóinak tragikus sorsa, úgy mindenki kedvenc 47-es ügynöke sem kerülhetett el, hogy hús-vér ember megformálásában nagyvásznonra kerüljön. Még ugyan alig lehet valamicskét is tudni a novemberben mozikba kerülő filmről, de már most elég sokan intenek, mondván: „Ez is olyan gagyi lesz, mint a többi.” Azért nézzünk egy kicsit jobban a dolgok mélyére, és lássuk, mit is tudhatunk a filmről: adott egy kevésbé ismert, de feltörekvő és tehetséges színész kedvenc kopaszknák szerepében, adott egy ismeretlen, alig néhány projektet maga mögött tudó francia rendező, és egy megafanchise, amiből e két embernek egy megafilmet kellene kotyvasztania.

VAN DIESEL, NINCS DIESEL...

A főszerepben látható Timothy Olyphant kevesek által ismert színész, de akik esetleg emlékeznek még a Születet szüntess megtekintése alatt elszenvedett súlyos röhögőgörcsökre (*igen, igen, IGEEN!* – *ender*), netán láttak is néhány epizódot a vadnyugatos Deadwoodból, vagy beültek Bruce „LastManStanding” Willis legutóbbi Drágán adott életére, azok már biztos láthatták őt, csupán jóval több hajjal, mint ahogy most a Hitman filmben láthatjuk. Őszintén szólva, én is egy Vin Dieselt vagy Jason Stathamet képzeltem volna el mint 47-es ügynök, de még maga Bruce is befért volna talán a repertoárba. De hogy mégis honnan szedték elő Timothy nevét, amikor a Hitman-jelöltek listáját összeállították... nem tudom. Mindenesetre a Babaarcú Timothyt erősen szoknom kellett, amikor a trailerben megláttam, amint fekete öltönyt és vérvörös nyakkendőt viselve masíroz keresztül a tömegen, nagyon

CSAK EGY GÉNMODOSULÁSNAK KÖSZÖNHETTÉK, HOGY TÖBBÉ NEM SZEREPELHETEK SZÉPSÉGÁPOLÁSI REKLÁMOKBAN



komolyan a kamerába meredve. Nincs vele semmi gond, most már látunk benne potenciált, de azért még sincs meg az a kemény és rideg tekintete, ami a 47-es ügynököt jellemezte a sorozatban. De azért bizakodunk még, mert alapvetően jó színésznek tartottuk az eddig látottak alapján.

A JÁTÉK GYEREK KEZÉBE...

Timothyval tehát nem is lenne akkora gond, a probléma ott kezdődhet, hogy mégis ki irányítja őt a forgatások alatt. Ez a személy általában a rendező, és amennyiben jelen esetünkben John Woo-nak hívnák, azt hiszem, a következő sorok a nyálcsorgatásról szólnának, mintsem a félelmeimről. Xavier Gens, a francia filmrendező még gyerekcipőben jár, ami a szakmát illeti. Korábban Dougray Scottot, a Mission Impossible 3 sztárját furikázta, majd egy kis szerencsének köszönhetően most odáig jutott, hogy az éppen említett színészt dirigálhatja, éppen ezen a forgatáson. Az ide vezető úton azonban

még le kellett forgatnia jó néhány rövidefilmet, amelyekből a legutóbbi, az Au petit matin díjat is nyert, mely bizalomra adna okot. Azonban sem a filmet nem láttam, sem a díj neve nem mond túl sokat, ugyan a szemle színhelye rendkívül szimpatikus, hisz Cognac (ejtsd: konyak :) adott otthont a rendezvénynek. Azután jöhetett az első komoly rendezése, a Frontières című horror, mely után rögtön belekezdhetett a Hitman forgatásába. Egy ilyen pályával maga mögött azért mindenkinek van oka a félelemre, de talán éppen „romlatlansága” válhat majd kapóra a filmnek.

LEHETETLEN KÜLDETÉS?

Nagy dilemma a legtöbb adaptációnál, hogy mégis mennyire kövesse a film a játék történetét, vagy mennyit adjon vissza annak világából és hangulatából. Még az olyan jobban sikerült darabok, mint a Silent Hill vagy a Doom is tartalmazott olyan elemeket, amelyek a játékokban

Interjú Timothy Olyphanttal

Megszólal a Művész



GameStar: Ismeri ön a *Hitman* játéksorozatot?

Olyphant: Tudom, hogy a *Hitman* egy videójáték, de még sosem játszottam vele. A rendezőm, Xavier játszott vele és imádja.

GameStar: Elmondta önnek, hogy miképp mozog és reagál a *Hitman*?

Olyphant: Nem, sosem volt szó mozgásról a megbeszéléseink során. De láttam néhány képet a játékból, és innen ismerem a *Hitman* jellegzetes pózait. Mindenesetre én leginkább a forgatókönyvre hagyatkozom. Kevesebb információval általában jobb döntéseket tudunk hozni. Ilyenkor ugyanis kevésbé vagyunk behatárolva a játék által. A film több mint egy képregény-adaptáció, mint például a *300* vagy a *Sin City*.

GameStar: Hogyan élte bele magát egy bérgyilkos szerepébe?

Olyphant: Megpróbálom megtalálni a szerepet, ehhez bíznom kell a film világában. Sajnos ettől még nem lesz könnyebb a dolgom. Csak egy példa: ha azt szeretném, hogy egy szerepben könnyen

felismerhetők legyünk, folyton ugyanazt a cuccot kell hordanunk. De egy bérgyilkosnak éppen az a feladata, hogy láthatatlan maradjon, és ezért folyton cseréli a ruháját. Így nem hagyatkozhatunk jelen esetben a ruházatra, ezért nagyon erős kisugárzásunk kell, hogy legyen. A *Hitman*-nek sosincs félelme vagy hibás gondolatmenete. Eszerint játszom a karaktert.

GameStar: Nincsenek kétségei? Elvégre a korábbi adaptációk nem sikerültek túl jól.

Olyphant: Szeretném felemelni ezt a stílust. Amikor először olvastam a forgatókönyvet, nem gondoltam egy videójátékra. Sokkal inkább emlékeztetett egy John Woo-filmre vagy Luc Besson *Profijára*. Ráadásul eddig akárhány gyerekkel találkoztam, mind gízdnak tartotta *Hitman* karakterét. E két élménynek köszönhetően éreztem, hogy ez a film működni fog.

szinte alpnak tekinthetők. A *Doom* filmben ugyebár sehol nem találtunk utat a pokolba, és inkább csak egy génmódosulásnak köszönhették egyesek, hogy soha többet nem szerepelhettek szépségápolási reklámokban. Mindezt a hiányosságot Xavier is ismeri. Elmondásai alapján rendkívül nehéz jól adaptálni valamit, hisz fontos, hogy abban a másfél-két órában, amíg több millió dollárt elpufogatnak, valami történjen is, és valamit elmeséljen a rendező. Xavier ezért a játékot csupán alapanyagként tekinti, amiből dolgoznia kell, és össze kell raknia, mint valami legóvárost. Ehhez persze elengedhetetlen, hogy ismerje ezt az alapanyagot a fülétől a farkáig. Az eddig mozikba kerülő alkotásokon látszott, hogy a mögöttük álló embereknek lövésük sem volt arról, miből is készül a leves, amit főznek. Talán

Xavier lehet az első „hozzáértő” alkotó, hisz magát nagy *World of Warcraft*-rajongónak tartja, és emellett az összes *Hitman* játékot kipörgette már. Egyszer egy interjúm próbálták megfogni őt beugratós kérdésekkel, amelyeket a játékból szedtek, azonban ő rendre helyesen válaszolt mindegyikre.

VÁRJUK KI A VÉGÉT

Az elmondások alapján nem szándékozzák a filmet nagyban cenzúrázni erőszakosság tekintetében, reménykedve az alacsonyabb korhatár-besorolásban. Ugyan kíváncsi vagyok, mégis mennyire lesz ebből rideg, csendes henteskedés, ugyanis Xavier szerint rengeteg „potenciál” rejlik a 47-es karakterében, elvégre nem sokat tudtunk meg a személyiségéről a játékok során, így lenne lehetősége a rendezőnek

megtölteni ezt a hiányzó úrt. Azonban féltő, hogy elviszik a filmet egy „divatosnak szánt” emós irányba. Az előzetesben felbukkanó ifjú és csinos Olga Kurylenko mindenképpen szemrevaló látványnak számít, de ha már egy kötelező „jó nő” is felbukkan a történetben, ráadásul van egy üres szívű bérgyilkosunk, akkor sajnos bőven van lehetőség egy kevés romantikára, aminek nincs helye egy *Hitman* filmben. Mindenesetre, ha a film kellő mennyiségű zöldhasút termel a kasszáknál, akkor számolhatunk a folytatásokkal, trilógiákkal, prequelekkel és egyéb nyálánságokkal, ugyanis a francia rendező több filmen keresztül szeretné elmesélni a kedvenc öltönyös kopaszánk történetét. És ami a sok elvetemült rajongót illeti, nem fér kétség a film sikerességéhez, a minőséghez sajnos annál inkább. **GS**



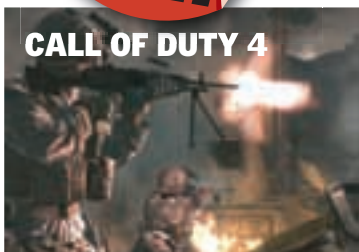


**KÖVETKEZŐ
SZÁMUNK
MEGJELENIK
NOVEMBER
22.**

NEED FOR SPEED: PROSTREET

Következő számunkban végre testközelből számolhatunk be a Need For Speed: ProStreet minden újdonságáról: elsősorban persze arról, hogy milyen is a továbbfejlesztett fizikai motor, és az, amikor végre ripityára tör-

nek a csilivili verdák! A játék emellett számos újdonságot tartalmaz: továbbfejlesztett mesterséges intelligenciát, új játékmódokat (átdolgozott dragmód, tandem drift, grip racing, speed challenge) és az autók teljesítményére közvetlenül ható, kibővített Autosculpt technológiát.



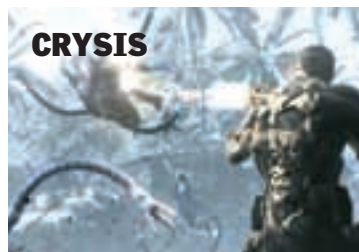
CALL OF DUTY 4

Egy új korszak kezdete: a Call of Duty-sorozat ezúttal a modernkori hadviselés díszletei közt tér vissza. Aprólékosan kidolgozott, igen látványos mozzanatokkal telepakolt sztorimód, és újszerű multiplayer, minden korábnál gazdagabban testreszabható és szintenként fejleszthető karakterekkel. „Év játék” esélyes, egy nagyon erős mezőnyben!



GEARS OF WAR

Az Xbox360 egyik legnagyobb sikerét valószínűleg nem kell bemutatni senkinek: a CliffyB által, mint „2nd person shooter” definiált játék maradéktalanul kielégíti a PC-sek extra igényeit: bomba grafika, új egyjátékos és többjátékos pályák, új multis játékmód... és az Unreal Engine 3.0 teljes pompájában, azoktól, akik eredetileg megalkották.



CRYSIS

A Far Cry készítőinek új FPS-e, a csudálatos nanoruhába bújva szupererős, szuper gyors, szuperellenálló, szuper... láthatatlan hősök lehetünk, hogy páratlan vizuális és fizikai effektek közepette verjük vissza a Földünkre pályázó idegeket, a Földünkre pályázó idegekre pályázó földieket, vagy... akárkit. „Év játék” esélyes, ez van.



**CLIVE BARKER'S
JERICHO**

A horrorszerzőként elhíresült Clive Barker mindenkinek ismerős lehet: az ő nevéhez fűződött minden idők egyik legjobb horrorjátéka, az Undying. A Mester ezúttal még sötétebb, még véresebb játékkal készült nekünk: egy letűnt korok átívelő, félelmetes utazásra hív bennünket, ahol csak magunkra és maroknyi csapatunkra számíthatunk...



KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉKUNK: DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

A The Longest Journey egyik legnépszerűbb teljes játékunk volt, amely mint kalandjáték is képes volt olyanokat maga elé szegezni, akik korábban leginkább a heccsátok vagy épp az autóversenyek világában mozogtak otthonosan. A következő rész még inkább igyekszik mindenki számára élvezhető játékmenetet felmutatni: a játékosra van bízva, hogy milyen módokon oldja meg a rá váró kihívásokat. Aki akar, igyekezhet szép

szóval, netán fenyegetéssel, kidumálni magát a szorult helyzetekből, aki a lopakodósabb játékmenetet választja, az elszunnyoghatja a kínosabb szituációkat, aki viszont magyarázkodás helyett inkább odasóz, itt is választhatja az egyszerűbb utat. Három játszható karakter, három teljesen eltérő, bejárható világ, és a mesebeli környezetet meghazudtoló érettebb, thrillerbe illő történet – szívből ajánljuk mindenkinek!



Ha kimaradt a The Longest Journey (2005/9-es számunk melléklete), még pótolhatod: korábbi számainkat megrendelheted terjesztésünkön, telefonon (577-4301), vagy e-mailben (terjesztes@idg.hu).