

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

2007. NOVEMBER
1996 FORINT

GameStar

TELJES JÁTEKOK A DVD-N
DREAMFALL THE LONGEST JOURNEY
+ SAM&MAX EPISODE 4

DVD-N A
CRYSIS
DEMÓ



CRYSIS
CALL OF DUTY 4
UNREAL TOURNAMENT III
NEED FOR SPEED PROSTREET



KORLÁTLAN

ADSL

3990 FT

AMIKOR RÁJÖTT,

HOGY NON-STOP LÓGOK

A NETEN, AZT MONDTA,

KORLÁTOLT VAGYOK.

Pedig sosem voltam ennél szabadabb!

Hiszen a Yo! Friss szolgáltatással csupán 3990 forintért éjjel-nappal szabadon szörfözhetek a világhálón. Akkor lennék korlátolt, ha ezt kihagynám... Részletek a honlapon.

YO! FRISS

GTS  Datanel

1267

[WWW.YONEKED.HU](http://www.yoneked.hu)



Lufthansa Systems

ELÉG **FITT** VAGY, HOGY ÚJ KIHÍVÁSOK ELÉ NÉZZ?



BEMUTATJUK JÖVŐD PROGRAMJÁT, mely

- > dinamikusan fejlődő IT környezetben
- > egyénre szabott szakmai fejlesztési tervekkel
- > egyenesen felívelő életpályát biztosít számodra.

HA TE

- > informatikai ismeretekkel rendelkezel
- > nyitott vagy a továbbtanulásra
- > kreatív gondolkodás jellemel

VÁR TÉGED A

**LUFTHANSA SYSTEMS OPERATION
CENTER!**

Lufthansa Systems Hungária Kft.
MOM Park Centrum „A” Irodák
H-1123 Budapest, Aikotás u. 53.
Telefon: 867-2900
Fax: 867-2977
Portál: job.LHSystems.hu
Web: www.LHSystems.hu

Innen indulj!

job.lhsystems.hu

TOVÁBB...

...a sárga úton

// Boe

ELTELT AZ ELSŐ HÓNAP a GS történetének legnagyobb díjaználtása óta, kaptunk rengeteg visszajelzést, némi hideget, de jórészt meleget, köszönünk mindenkinek mindent. Nem megyek végig a fínomított tételek listáján, ha lapoztok, úgylis látjátok, mi változott, és mi maradt a régi, egy dolga tényleg ki csupán, az olvashatatlanság apró részlete, ezt a részt érte a legtöbb kritika. Nos, tárgyalások egész sorozata után megegyeztünk nyomdánkkal, hogy technikájuk határait nem feszegetve kövőbb betűfontokat használunk inkább, és egyéb trükköket is bevetünk, ők meg becsúsz jobban odafigyelnek, hogy ne kenődjön szét a szöveg. Amikor ezeket a sorokat írom, fogalmam sincs, milyen lett a végeredmény, de nagyon remélem, hogy remek.

Annál is inkább, mert ami felhozatal most bekerült ide, az nem semmi. Kivételesen had ne ájuldozzak a novemberi játékmegjelenéseken, megteszi ezt majd más, ráadásul minden évben ez a helyzet: az összes nagycím erre a hónapra összpontosul. Inkább beszélnek egy nem kevésbé örömteli, ámde hazai trendről, mely szerint ez évben a karácsonyi dömpingben már átlépi a kritikus szintet az eleve magyar nyelven boltokba kerülő játékok aránya. A Gears of War, a Hellgate: London, az UTIII és a Jericho felirattal, a The Witcher (és így utólag a Colin McRae D.I.R.T.) pedig szinkronosan kerülhetnek a fa alá. Mindez persze nem véletlen: ahogy hazánkban is egyre többen játszanak és vásárolnak játékokat, a megnövekedett forgalomból egyre több pénz jut a magyarításra. A magyar hang vagy felirat pedig mindenkinek fontos, főleg, hogy a mostani szezonban kifejezett sztár-

játékok (Gears of War, UTIII, The Witcher) kerülnek 7.990 Ft-os ársávban, magyar nyelven a boltok polcaira. A fejlődő honosítások után pedig jut majd talán pénz a magyar nyelvű terméktámogatásra is, netán beindulnak dedikált hazai szerverek, sőt, egyszer majd tán Redmondban is rábólintanak a magyar Windows Live-ra és Xbox Live-ra – olyan szolgáltatások ezek, melyek még inkább indokoltá teszik a játékok legális beszerzését. Épül-szépül tehát az iparág hazánkban is, s ahogy növekszik, egyre nagyobb publicitást kap, eljut a mainstream médiába, hogy az átlagember fejébe is átszivároghasson: a játék már régóta nem a kő alatt lapuló, sötétségben sunnyogó alternatív létformák származéka, hanem a mindennapi élet szerves része. Akár csak a mozi, vagy a rockzene.

Végül ki kell hogy emeljem mostani, példa nélkül álló Évvégi Előfizetői Akciónkat, melynek részleteivel az 50. oldalon találkozhattok. Nem tisztem tolni a marketing osztály szekerét (nekem éppenséggel tökmindegy, hogy utcán, vagy előfizetőként veszitek meg az újságot ☺) de most tényleg nem semmi akciót rittyentettek össze, úgy hiszem. Ha újítási fázisba értetek, vagy akár csak valaha eljátszottatok az előfizetés gondolatával, akkor hajrá, ennél jobb alkalmatok tán sose lesz meglépni a dolgot. A 12 GameStar mellé választható játékot, hardvert, mely főnyeremény sorolásán kívántok részt venni, kaptok digitális CD-t, spóroltok nem kevés pénzt az utcai vásárláshoz képest, és ami talán a legfontosabb: hacsak nem üt be vis major, egy nappal (vagy esetenként több nappal – ez lakhelytől függ) korábban kapjátok kézhez az ahavi GS-t. Ez azért már durva, nem?



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

ZEROCOOL MOSTANÁBAN NAGYON JÓL LOBBIZIK, gyakorlatilag hónapok óta ő kaszírozza a legjobb tesztalanyokat. Hovább már felháborodott leveleket kapunk, hogy csináljunk ezzel valamit, mert irigység és közutálat tárgyává válik a csapat egyik legédibédibb tagja. Emberek, nem kell utálni Zerót, szemesnek áll a világ, ahogy szokták volt ugye mondani, és ehónapban különben is csak a ProStreetet tudta kikaparni magának... (a CrYSIS mellett ☺ - ender)

52



GameStar

TARTALOM /11

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN



BEMELEGÍTÉS

- 8 DVD TARTALOM
- 10 ARÉNA

ÚJDONSÁGOK

- 16 HÍREK
- 26 BIONIC COMMANDO
- 30 TOPIO JÁTÉKBEFEJZÉS
- 32 HÁTTÉR: RAJTUNK RÖHÖG A VILÁG
- 36 AMERICAN MCGEE'S GRIMM
- 38 CHILD'S PLAY
- 40 CRYISIS
- 44 STARCRAFT 2
- 46 TUROK
- 48 AGE OF CONAN

JÁTÉKBEMUTATÓK

- 52 NEED FOR SPEED: PROSTREET
- 58 EGY KÁVÉ MELLETT
- 60 UNREAL TOURNAMENT III
- 66 CLIVE BARKER'S JERICHO
- 72 THE WITCHER
- 76 HELLGATE: LONDON
- 80 CALL OF DUTY 4
- 86 GEARS OF WAR
- 90 PAINKILLER: OVERDOSE
- 92 PRO EVOLUTION SOCCER 2008
- 94 VIVA PINATA
- 95 THRILLVILLE
- 96 TIMESHIFT
- 98 AGE OF EMPIRES 3: THE ASIAN DYNASTIES
- 100 SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE
- 101 ZOO TYCOON 2: EXTINCT ANIMALS
- 102 FIFA MANAGER 08
- 103 AGATHA CHRISTIE: EUTS, SHERLOCK HOLMES VS ARSENE LUPIN
- 104 FOOTBALL MANAGER 2008
- 105 HEROES V: TRIBES OF THE EAST
- 106 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

MÉLYVÍZ

- 108 HÍREK
- 112 PIACTÉR
- 118 GEFORCE 8800 GT
- 118 TFT MONITOROK JÁTÉKRA
- 122 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

BELEMENÉS

- 124 VIRTUÁLIS TÁRSADALOM
- 126 RETRO
- 128 AKCIÓSAJ SZÜLETIK
- 129 DAVE PERRY
- 130 A KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL



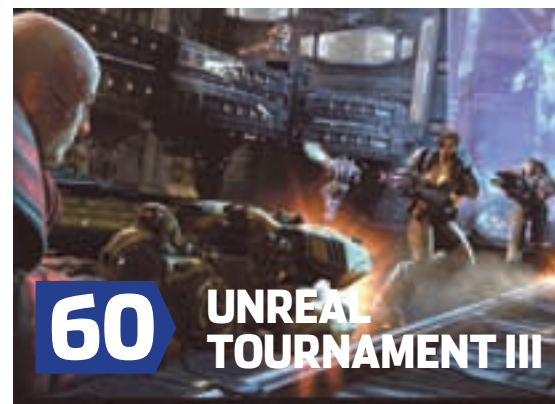
40 CRYISIS

Egy utolsó NAGYON részletes bepillantás a játékba.



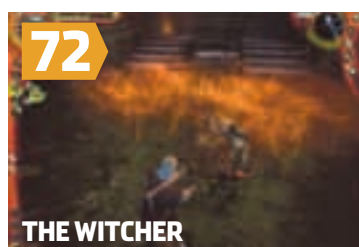
86 GEARS OF WAR

Végre-valahára a „háború kerekeit” a PC-nken is vérrel olajozzák.



60 UNREAL TOURNAMENT III

A nagy multiplayer FPS-áradatban vajon az UT3 lesz a „last man standing”?



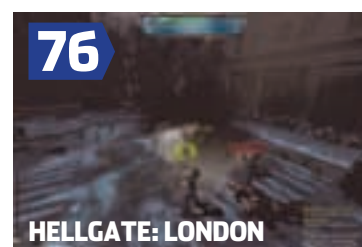
72

THE WITCHER



66

JERICHO



76

HELLGATE: LONDON

AGATHA CHRISTIE: EUTS	103
AGE OF CONAN	48
AOE 3: THE ASIAN DYNASTIES	98
AMERICAN MCGEE'S GRIMM	36
AMERICAS ARMY: TRUE SOLDIERS	19
ASSASSIN'S CREED	21
BIONIC COMMANDO	26



CALL OF DUTY 4	80
CRYSIS	40
DEVIL MAY CRY	20
FIFA MANAGER 08	102
FOOTBALL MANAGER 2008	104
GEARS OF WAR	86
GUITAR HERO III	24
HELLGATE: LONDON	76
HEROES V: TRIBES OF THE EAST	105
IRONMAN	20
JERICHO	66
NFS: PROSTREET	52
PAINKILLER: OVERDOSE	90
PRO EVOLUTION SOCCER 2008	92
SHERLOCK HOLMES VS ARSENE LUPIN	103
SIM CITY	23
STARCRRAFT 2	44
SC: FORGED ALLIANCE	100
THE WITCHER	72
THRILLVILLE	95
TIMESHIFT	96
TUROK	46
UNREAL TOURNAMENT 3	60
VIVA PINATA	94
WARHAMMER 40K: SOULSTORM	25
ZOO TYCOON 2: EXTINCT ANIMALS	101

MEET DA TEAM

„Nem ezek azok a droidok, akiket keresnek”



ZEROCOOL
KORA: 26
SZERET: kihívások
NEM SZERET: problémák
KEDVENC JÁTÉKA:
 Zuma Deluxe
TITKOS VÁGYA: ejtőernyővel ugrani
EZT TOLJA: NFS: Pro Street, COD4, Team Fortress 2

Kicsit furcsálltam, hogy máris rám került a sor a csapatbemutatóban, hiszen már egy ideje nem szerkesztek a lapban. Aztán rájöttem, hogy végülis Gyu, Bad Sector és én vagyunk a legrégebben itt, szóval az újoncok még várhatnak egy keveset ☺. Remélem mazurnak nem mondjátok el, de ezt az írást egy napja le kellett volna adnom... izé. Neeeee, de hiszen ő fogja ezt is elolvasni... őőő, hehe, bocsi mazur bácsi...



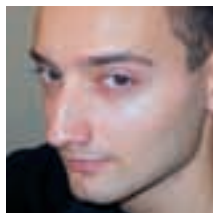
BAD SECTOR
„Szívesen megírom!”
 Bad Sectorban nem csak egy játékciklopédia vett el, hanem konkrétan minden beindítható játékot kipróbál. Ezt úgy próbálja fokozni, hogy minden működő konzolon tolja a gammákat, és így a cikkek szempontjából is jól össze tudja hasonlítani őket.
MIVEL JÁTSZOL MOST?
Gears of War



BOE
„Maximálisan!”
 Boe az ötletek nagy tudora, aki mindig hatalmas listákkal közeledik feléd – na ekkor már érdemes aggódni. Semmiképpen sem szabad kéréseit azonnal teljesíteni, mert maximum fél órán belül megszületik a friss koncepció!
MIVEL JÁTSZOL MOST?
Call of Duty 4



GYU
„Persze persze, megoldjuk!”
 Gyu feledékenységét pozitívumként a magad javára fordíthatod! Mégpedig úgy, hogy a megbeszélések után kétnaponta szólj neki, hogy „mi újság”, ezzel fejlesztheted saját emlékezőképességed is!
MIVEL JÁTSZOL MOST?
LotRO, PES 2008



MADY
„Kéne még ide egy-két sor!”
 Majdnem minden napja tökéletesen kiszámítható. Az online szoba felé például legtöbbször akkor jön, ha már legalább három napot késett a DVD leadással – általában a teljes játék miatt. A legnagyobb „tequila-kazán”, akit ismerek.
MIVEL JÁTSZOL MOST?
Unreal Tournament III



ENDER
„Jaja, mindenképpen! Tessék?”
 Nagyon figyelj, ha enderrel beszélgetsz! Olyan gyorsan tud témát váltani, hogy még ő sem képes felogni ép ésszel! Ha nem figyelsz a rövid és tömör fogalmazás-ra, véged. Ha egy játék előtt ül, az a téma már eredetileg is halálra volt ítéelve.
MIVEL JÁTSZOL MOST?
Serious Sam: Second Encounter



MAZUR
„Hello Te kis Zeerooooo...”
 Ajaj, mazur közeleg – már önmagában is egy fél óráig tartó, kifejezetten egyedül és nem kis mértékben szórakoztató monológ várható jambikus hexameterben, és miután mindenki szétröhögte magát a szobában, kiderül, hogy csak egy képaláírásért jött!
MIVEL JÁTSZOL MOST?
Call of Duty 4

IMPRESSZUM

SZERKESZTŐSÉG
 Főszerkesztő: **Halász Bertalan** (Boe)
 Főszerkesztő helyettes: **Fülöp Viktor** (ender)

Szerkesztők:
Dragon György (Gyu) online szerkesztő
Madarász Zoltán (Mady) hardver szerkesztő
Virág Márton (mazur) lapszerkesztő

Munkatársak:
Balla Zoltán (Duncan)
Beregi Tamás (Berr)
Csontos Péter (Csonti)
Herpai Gergely (Bad Sector)
Maróti Mihály (Berkenye)
Mezei Károly (ZeroCool)
Telek Zoltán (Sam)
Téglás Gábor (ashe)
Balla Ákos (Mayer)
Bátty-Valentin Zoltán (BZ)
Horváth Péter (HP)
Móricz Krisztián (Marco)
Vörös Lóránd (Cavalier)

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

bhalasz@idg.hu
 vfulop@idg.hu

gyu@gamestar.hu
 mady@gamestar.hu
 mazur@gamestar.hu

duncan@gamestar.hu
 berr@gamestar.hu
 pcsontos@idg.hu
 badsector@gamestar.hu
 berkenye@gamestar.hu
 zerocool@gamestar.hu
 ashe@gamestar.hu
 mayer@gamestar.hu
 bz@gamestar.hu
 hp@gamestar.hu
 marco@gamestar.hu
 cavalier@gamestar.hu

terjesztes@idg.hu

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

HIRDETÉSI OSZTÁLY:
 Hirdetési osztály vezető: Radácsy Katalin
 Telefon: 577-4310, fax: 266-4274
 Lapreferens: Filipinyi Sándor
 Telefon: 577-4312, fax: 266-4274
 Médiaajánlatok: idg.hu/media
 E-mail:

MARKETING:
 Marketing munkatárs: Kovács Judit –

TERJESZTÉS, ELŐFIZETÉS
 Terjesztési igazgató: Babinecz Mónika - mbabinecz@idg.hu
 Terjeszti: A kiadványt a LAPKER ZRT., alternatív terjesztők és egyes számítástechnikai szaküzletek terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán, a hírlapkezesítőknél, az ország bármelyik postáján (információ: 06-80 444-444; hirlapelofizetes@posta.hu.), Budapesten

ibiro@idg.hu
 jszigetv@idg.hu
 ibirkus@idg.hu
 origo@origoprint.hu

kradacsy@idg.hu
 sfilipinyi@idg.hu
 keriroda@idg.hu
 jkovacs@idg.hu

a hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker., Orczy-tér 1., tel.: 477-6300), valamint OTP bankkártyával rendelkező olvasóink számára az InterTicketnél (a 266-0000-ás számon 9-20 óra között).
 A GameStar régebbi számai, és ajándéktárgyai megvásárolhatók 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 kéziratosokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését. A GameStarban megjelenő valamennyi cikket (eredetiben vagy fordításban), minden megjelenéskor, táblázatost stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet.

Lapunkat a MATESZ auditálja. Olvasóink szokásait a Nemzeti Médiaanalízis méri fel.



DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

Hosszú útra indulunk

//ashe

BIZONYÁRA SOKAN EMLÉKNEK még egykori teljes játékunkra, a *The Longest Journey*-re, ami minden kétséget kizáróan a maig készült egyik legjobb kalandprogram. Akkor még nem gondoltuk volna, hogy ezt tovább lehet tetézni, a Dreamfall azonban bebizonyította, hogy tehetséges fejlesztőcsapatok bármikor képesek meglepetést okozni. Történetünk főhőse ezúttal, Zoé, egy teljesen átlagos életvitelű bájos hölgy a XXIII. századból. Vagyis nem, de ezt mindjárt megértitek. Zoé egy újságíró barátnője kérésére (márpedig az újságíróknak sosem szabad hinni!) vállalkozik egy csomag elszállítására, ami aztán fejetlen bonyodalmakat okoz. Időközben eltűnt társa után nyomozó főhősünket egy titokzatos lány is kíséri, aki megkéri, hogy kutasson fel egy bizonyos April Ryan nevű egyént. Hogy a helyzet még egyszerűbb legyen, Zoé rájön, hogy álmában képes addig ismeretlen világokat felfedezni... Több pontnál a történetből nem is igazán akarok lelétni, elég hozzá annyit, hogy a három szálon futó mesében Aprilt, valamint egy

„álmovilág” képviselőjét is irányítani fogjuk. A Dreamfall garantáltan leköti majd a vállalkozó kedvű játékost: csavaros fejtörővel, a könnyed, élvezetes akciórészekkel, és a gyönyörű, hangulatos grafikával még azt is elvarázsolja majd, aki eddig nem sokat kalandozott virtuális tájakon. Nem túl hosszú, de végtelenül élvezetes mese a Dreamfall: The Longest Journey!



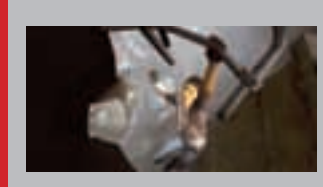
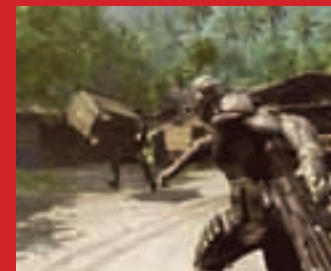
DEMÓK A DVD-N

A dvd-melléklet sava, borsá



CRYSIS

Bizony ezt is megértitek! Megérkezett végre az év egyik talán legjobban várt játékának, a Crysis-nak a hivatalos demója, amely garantáltan sok kellemes percet fog okozni minden kedves atomerőmű-tulajdonosnak. A gigantikus, 2 GB-os méretre hízótt demó viszont csak single örömmel borzolja az idegeinket, a multi részt sajnos nem próbálhatjuk ki, pedig az lett volna csak az igazán pópec. Búslakodni viszont nem kell, hisz cserébe kapunk egy igen méretes küldetést, melyben megismerkedhetünk a játék alapvető elemeivel, akciózhatunk egy sort, és mire végigjöttük a demót, garantáltan senkinek nem lesz kedve kibújni a nano ruhából.



HONOSÍTÁSOK

Half-Life 2 Episode Two
Reprobates
Tomb Raider Anniversary
RACE 07

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 GS95A 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 Dreamfall: The Longest Journey telepítéséhez a főkönyvtárban lévő Setup.exe programot kell futtatni. Ez a lemezkezelő felületről is elérhető a Teljes játék menüpontban, a Telepítés gombra kattintva. Ha nem indul a teljes játék vagy valamelyik másik program, akkor használj más meghajtóprogramokat (DirectX, VGA kártya driver), és/vagy próbáld ki ismerősöd gépén is. Ha törött a lemez, vagy a meghajtód nem olvassa, azonnal írd a terjesztes@idg.hu címre, vagy hívd a 06-1-577-4301-es számot. 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 hirdetések a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal. Az esetleges hibás DVD mellékletet postán juttassa el ügyfélszolgálatunkra, térítésmentesen kicseréljük őket.



7 műsor / 3 óra 3 perc

RÉSZLETES TARTALOMJEGYZÉK

JÁTÉKOK (KEZDÉSI IDŐ PERC:MP)	MÉLYVÍZ (KEZDÉSI IDŐ PERC:MP)
{ PES 2008 vs. FIFA 08 (0:15)	{ Logitech G9 egér (0:15)
{ Empire Earth III (7:00)	{ MSI GF 8800 GT (4:15)
{ Hellgate London (9:15)	{ OCZ memóriák (8:15)
{ HoMM V: Tribes of the East (14:45)	{ iPod Nano (11:30)
{ NFS: ProStreet (17:45)	{ MSI Gamer notebook (14:00)
{ Painkiller: Overdose (28:45)	{ Főzőiskola az Arénában, a kerekasztalban ezúttal a grafika mindenhatóságáról beszélünk, és újra jelentkezik Hurka Úr!
{ Tabula Rasa (34:15)	
{ Timeshift (39:15)	
{ The Witcher (41:20)	

KIEMELT MŰSOR

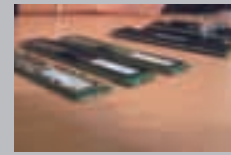
BEMUTATÓK:
A PROSTREET!

ZeroCool hetek óta nem alszik



ZeroCool többek között a Pro Street miatt nem aludt október végén, ezért ez a legfontosabb videóknk ebben a hónapban. Minden fontos tényt és újdonságot megtudunk a játékról meglehetősen nagy lelkesedéssel fűszerezve. S „szegény” Zero, ezen kívül még mennyi mindent tesztelt...S most már aludj ZC (ha nem kap el egy Crysis...)

A HÓNAP HARDVER BEMUTATÓJA:
MEMÓRIÁK



Nagyon ritkán kerül szóba a PC egyik legfontosabb kelléke, a memória. Sokan nem tudják, mit jelentenek a sebességek, a furcsa kódok. ZC és Mady most megmutatja.

A HÓNAP SZAKMAISÁGA:
A GRAFIKA A MINDEN?



A Kerekasztalban kibontakozó beszélgetésben kiderül, kinek milyen VGA kártyája van és a GS-team mit gondol a grafika tovább fejlődéséről, illetve a PC vs. konzol harcáról.

A HÓNAP MÓKÁJA:
FŐZÜNK



Mazurról kiderül, hogy mennyire szeret főzni, és hogy miért nem fog bepelrelni minket Stahl Judit. Legalábbis reménykedünk, és addig is válaszolunk a feltett kérdésekre!

„ HURKA ÚR, NINCSEN CSONT(I)”

PLUSZ
TELJES VERZIÓ

SAM & MAX: ABE LINCOLN MUST DIE!

A TELLTALE VOLT OLYAN KEDVES és ingyenesé tette a Sam & Max negyedik epizódját. Az Abe Lincoln Must Die! címet viselő epizódban a népszerű zsarupáros washingtoni kalandjait élhetjük át



MIT NÉZÜNK A MOZIBAN?
SHINE A LIGHT

NEM KISEBB EGYÉNISÉG, MINT Martin Scorsese rendezte a Shine a Light című filmet, amely címe alapján akár romantikus komédia is lehetne, de nem az. Ez egy speciális dokumentumfilm, amelyet

a rendező 2006-ban vett fel New Yorkban a kis Beacon Theaterben, szereplői pedig nem mások, mint a legendás The Rolling Stones tagjai, akik 2006-ban Budapesten is jártak a Bigger Bang turné keretén belül.

FELIRATOZOTT MOZIELŐZETESÉK

P2, Slipstream, Shine a Light

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK



NOD32
HAVI KÓD: GSVLAFOU

Manapság minden számítógépnek szüksége van hatásos védelemre. Ezt a GameStar olvasóinak 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: HOTNMPP

Az MPP Desktop hatásos védelmet nyújt a kétértelmű levelek ellen. Ha unod, hogy a postaládádba naponta több tucat reklám, spam és egyéb kétértelmű levél érkezik, érdemes feltenned! A teljesen magyar nyelvű program kipróbálható verzióját a DVD-n találhatod meg a Mélyvíz rovatban, amelyet az itt látható havi kóddal tetsz 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 7.10 XP/Vista
NVIDIA163.75 XP/Vista

VIDEÓ
SLD Codec Pack v2.2
DivX v6.7 WinXP
VLC Player v0.8.6b

FILE MANAGER
Total Commander v7.0.1
FlashGet 1.9.6

AUDIÓ
Winamp v5.5
Windows Media Player 11

INTERNET: Internet Explorer 7
FireFox 2.0.0.9
Smart FTP 2.5.1

CHAT
Windows Live Messenger 8.1
mIRC 6.31

TÖMÖRÍTŐ: WinRAR v3.71
WinZip 11.1

VÍRUSIRTÁS, SPAMSZŰRÉS
NOD32
MPP Desktop levélszűrő

DVD-ÍRÓ SZOFTVER
Burn4Free v3.7

ARÉNA

Csak akkor, ha komolyan gondolod! Mert mi is! XD // Gyü



KEDVES OLVASÓK! Köszönjük a rengeteg visszajelzést, javaslatot az újság új külalakjára és tartalmára, rengeteg pozitív és kevés negatív észrevétel érkezett. A hibákat folyamatosan javítjuk, a javaslatokat pedig átgondoljuk. Lenne azonban egy kérésünk: amikor az Arénának írtok e-mailt (arena@gamstar.hu), adjátok címet a leveleteknek, így talán a spam-szűrő nem dobja ki. Írjátok sok olvasó levelet és jó olvasást kívánok erre a hónapra is!

A HÓNAP LEVELE

Egy-egy játék értékelése során gyakran meglepedezünk a zenéről, pedig egyrészt az is a játék szerves része, másrészt sokkal nagyobb szerepe van annál, mint amit tulajdonítanak neki. A Max Payne-ben nem volt igazán zenének nevezhető rész, de találni olyan pillanatokat, amikor valami sejtelmes hangot, dallamot érezni a háttérben... valami háttörzongatót. Na ilyenkor van az, hogy nem tudja az ember pontosan megmondani miért, de kirázza a hideg. A Half-Life ban a zenék a legjobb pillanatban kapcsolnak be, és a pillanati süketülések miatt a legjobbak érnek véget. És ezek a hangok kiemelik az adott szituációkat, új értelmet kölcsönöznek jeleneteknek, vagy épp plusz érzelmeket váltanak ki a játékosból. A WoW-ban pedig, ha Stormwindben járkálok, amolyan kellemes nyugodt biztonságot érzek (haha, pedig már Goldshire-nél jár a hordás raid! – mazur). Vagy emlékszik valaki a SimCity 3000-béli zenékre? Véleményem szerint annak volt/van a játékok közül talán a legjobb zenéje. Nem csak azért mert jazz, és mert valódi, hanem mert TÉNYLEG van hangulata. Kellemesen ráhangol arra, hogy itt nem az a fontos, hogy az ember remegő kézzel kattintgasson

és verje a billentyűzetet Ne értsetek félre, nem azt akarom mondani, hogy csak a jazz a jó a játékokban, mert minden stílusú játéknak megvan a maga odailó zenei háttere, de ezt nagyon eltalálták... Szóval szerintem a zene nagyon fontos, és mérföldeket jelenthet pozitív vagy negatív irányba az, hogy foglaloznak-e vele a fejlesztők. Nem mindenki szánja rá a kellő energiát, és egy-egy nagyobb cégtől azért elvárnám, hogy gyakrabban próbálkozzon... Hisz a zene is a játék része.

– e-mail – Ács Ádám

Abszolút egyetérték a legutolsó kijelentéssel. Annak idején, amikor C-64-en elkezdtem gamer pályafutásomat, előfordult, hogy egy játékkal csak azért játszottunk, mert a zenéjét Ben Dalglish vagy mondjuk Rob Hubbard szerezte (oh a Commando meghalás-zenéje: csak amiatt töltöttem be a játékot, hogy meghaljak és hallgathassam ☺). Ahogy a bölcsek mondják: azok még más zenék, más játékok, más gépek és más idők voltak. Akkor még az is előfordulhatott, hogy egy játékban a grafikát, a programozást és a zenét is ugyanaz az

NYERJ!



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

ember csinálta... Manapság is vannak kiváló zenészek (Jeremy Soule, vagy az én kiváló NewTex barátom a Digital Reality színeiben, és persze még sokan mások), azonban sokszor valóban csak másodlagos szerepet kap a zene, vagy „nem is olyan fontos”, pedig ahogy a filmekben, a játékokban is szükséges a megfelelő hangulat megteremtése. S őszinte leszek: nemigen tudok számomra „slágeresedett” zenét felidézni az elmúlt 5 év játékaiból, pedig annó a C-64, Amiga korszakban kívülről fújtuk az összes játékzenét...

E HAVI LEVELEINK A OKTÓBERI GAMESTARRA REAGÁLNAK



ÉNKÖZPONTÚ CIKKEK

Lenne néhány meglátásom a GS-ben leközölt tesztekkel kapcsolatban. Szerintem nem kell minden játékprogramról szóló cikknek élménybeszámolóknak lennie. Nem lehet az. Van egy szempontrendszer, egy elvárás, nem is olyan egyszerű dolog ez. Minden játéktílusnál más-más elvárások vannak a kornak megfelelően és a stílusnak megfelelően. Emellett ott a cikkíró személyes elvárása. Nem várok teljes objektív-

tást, ez nem is lehetséges. Nehéz megfogalmazni, mi bajom a cikkekkel, de egy példával megpróbálom megmutatni. Nem tartom rossznak, ha egy cikkíró azt mondja: nekem unalmas volt. Nem tartom jónak, ha azt írja: én a tűzlabdára gyúrtam. Az előbbi a véleménye, ami érdekel engem, ezért vagyok évek óta előfizető, hogy megtudjam, mi a cikkírók véleménye. Az utóbbi meg élménybeszámoló, ő hogy játszott, ami engem nem érdekel, mert nincs köze a szempontokhoz,

az elvárásokhoz, a tapasztalathoz, a véleményhez, értékeléshez. „Egyszer úgy gyűjtöttem fel egy szénabálát, hogy a tűzlabdát odadoztam” egy ilyen mondat énközpontú élménybeszámoló, ezt úgy is lehet mondani, hogy „A tűzlabdákkal fel lehet gyűjtani a szénabálákat” és akkor bemutató jellegű lesz. – fórum – Arkangyal

Ha egy szerző a saját élményeit írja le, akár teljesen szubjektív módon, az ol-

Azt megkérdezhetném, hogy ki kérte az „új ruhát”? (Sithlord of Rock)

Konkrétan Boe adta le a megrendelést a grafikai stúdió felé kb. 4 hónapja.

Sziasztok! Akárhányszor járok a GSO-on,

mindig kattintok a reklámokra! Jó kisfiú vagyok, hoz valamit a télapó? (Gyöke Dárió)

Egy új egeret, a régi tuti elkopott a sok kattintástól!

Ha lenne egy időgéped, melyik korba mennél

vissza, és mit csinálnál ott? (Gagabol)

Keresnék egy olyan korszakot és helyet, ahol még nincsenek nagy, vérszívó szünyogok, meg kellemetlen bogarak, tisztá a levegő, szépen süt a nap, és a közelben van egy gyönyörű, homokos tengerpart

kristálytisztá vízzel. S ott lazulnék, jó sokat szundítva az árnyékban, nagyokat fürdőzve és napozva az ózonluc mentes égbolt alatt.

Csösztyök mit szóltok hozzá, hogy Ráikkönen nyerte a Forma-1-es VB-t?

RÖVIDEN



A CS-RŐL SENKI NEM ÚGY BESZÉL, HOGY „AZ AVATAROM LELŐTTE AZ ELLENSÉGES AVATART”.

vasó abból is képet kaphat a játékról. Egy játék nem „esemény”, amiről objektívan kell vagy lehet beszámolni, a játék „élmény”, amit meg kell élni – ezt az élményt pedig számtalan módon lehet átadni. Egy beszámoló azért lehet énközpontú, mert a cikkíró játszott a játékkal, ő élte át az eseményeket, s a játék dicsérete az, ha annyira bele tudod élni magad, hogy személyes élményként éled meg. Gondolom sokan tapasztalták, hogy mondjuk a CS-ről senki nem úgy beszél, hogy „az avataram a virtuális puskával lelőtte az ellenséges avatart”, hanem „Jól fejbelőttem a Józsit, azt a kemper köcsögöt” – pedig valójában szerencsére senki sem lőtt fejbe senkit (huh, megnyugodtam - ender), csak byte-ok és pixelek vándoroltak és volt egy kis matek. Úgy hiszem, hogy az élménybeszámoló is egyfajta vélemény, csak talán nem olyan száraz és tárgyilagos, hanem bizonyos esetekben szórakoztatóbb, míg más esetekben persze az is előfordulhat, hogy kevésbé tárgyilagos – viszont az „énközpontúsága” miatt hiteles. S szerintem ez utóbbi a legfontosabb a mi szakmánkban, egy hajszállal fontosabb, mint a tárgyilagosság.

GIVE ME BACK MY MÁSVILÁG!

Egyetlen egy dolgot szeretnék, „I want my másvilág back”. Legnagyobb meglepetésemre kivettétek az újságból, amit nem értek, mert legalábbis számomra olyan új együttéseket mutattátok be, Gyu, amikről régebben nem is hallottam (Dream Theater, Symphony X, Everwood), és be-

vallom, ezek nálam nagyon ütnek (ahogy SalvorHardin mondaná: Az erőszak a gyengék végső menedéke! - ender). Mellesleg kíváncsi lettem volna, hogy mi a véleményed a Nightwish új albumáról, már ha szereted ezt az együttést. – e-mail – Álmos Csaba

Örülök, hogy megismertethettek néhány jó bandával: mindig is célt volt, hogy az erre fogékonyak zenei horizontját tágítsam. Bár olvastam olyan véleményt is, hogy „végre kikerült a Másvilág a sok noname mellől bandával”, azért a szívemet melegengeti, hogy csak egy ilyen volt, a többieknek pedig hiányzik, illetve visszakövetelik. Köszí srácok, igazán jólesik! Az új Nightwish tetszik, azonban a régivel összehasonlítani butaság lenne: ez egy más zenekar, más énekesnővel és más dalokkal – önmagában kell értékelni, nem hasonlítani az előzőkhez. S ha már szóba került Anette Olzon, és hogy tágítsuk kicsit a zenei műveltségedet, hallgass meg régi bandájának, az Alyson Avenue-nek a lemezeit is. (Nem melleleg megjegyzném, hogy a Másvilág csak időlegesen szünetel, amint véget ér az év végi ereszedelahajamat, és nem 63 játékot kell letesztelnünk egy lapszámában, visszahozzuk. – Boe)

MEKKORA HIBA!

Találtam egy kapitális hibát, a számozás szerint ugyan nem, de olyan érzésem van és szerintem nem alaptalanul, hogy hiányzik egy komplett oldal a HL2: Episode 2 cikkből! Ezt hogy lehetett benézni? Eleve

Sajnos az írható CD-k (sőt a gyártott CD-k sem) nem tartanak örökké. 6-7 év alatt az anyag megfáradhat, megváltozhat, így olvashatatlaná téve egy-egy korongot. Javasoljuk, hogy 4-5 évente mentsd újabb típusú, vagy frissebb anyagú hordozóra a fontos adataidat.

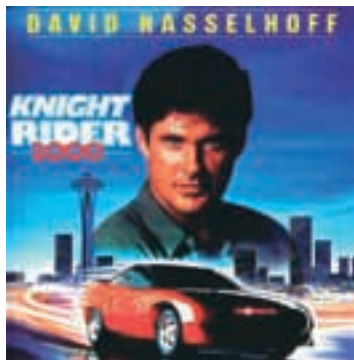
gyanúsán rövid Fókusz cikk létre, ráadásul a 67. oldal egy „sem” szócskával kezdődik, aminek semmi előzménye, legalábbis az előző oldal utolsó soraihoz sehogy sem passzol. Az hab a tortán, hogy a 66. oldal szürkés-kékes hátterű, a 67. meg ríktó narancssárga, úgyhogy itt valami iszonyatosan nem stimmel és pont a HL2 cikkben, amire a leginkább kíváncsi voltam. Jó lenne, ha a hiányzó oldalt vagy sorokat legalább valahol a GS online-on hozzáférhetővé tennétek, hogy lássuk miről maradtunk le, ez esetben megbocsátok – fórum – kalti

„...Akármennyire is segítettek, vagy nem, ha elesnek, senkinek sem tűnik fel – mint ahogy a korábbi epizódokban sem. Ez azért ilyen formán...”

Amint a kiemelt részből látható, nem egy oldal hiányzott, hanem néhány szó. Ennek ellenére a felháborodás jogos, mi toltuk el, most kivételesen, nem a nyomda, az utolsó pillanatban lecseréltük a narancssárga hátteret kékeszöldre az egész cikkben, mert menyivel jobban néz már ki, és a 67. oldal úgy maradt. Ez a két sor meg nem tudta eldönteni, melyik szint válassza, végül bojkottálta a megjelenést, és felszívódott a nihilben.

AMI ÖREG, MÁR NEM IS JÓ?

Feltűnt nekem valami. Miért van az, hogy úgy eltűnik egy rakat film és játék a polcokról, és soha többet nem hallunk róla? Valamelyik nap beléptem egy üzletbe, ahol kifejezetten filmeket árulnak. No lám, nézünk, van e valami jó kis akció. De nem! Nekem megakadt a szemem egy olyan feliraton, hogy „Régi filmek”. Erre azonnal felkaptam a fejem, és oda is mentem a polchoz! De nem volt rajta semmi! Az eladó azt mondta, hogy már nem rendelnek régebbi filmeket, mert a fiatalok azokat úgysem veszik. Végül is valahol igaz



Mi a véleményetek freddyD a „világ legrosszabb PC-játékai” című videósorozatáról? (Somody Zoltán)

Szerintem nagyon vicces szokott lenni, kivéve, amikor dögunalmas.

van, ebben nincs neked profit, mert tényleg nem nagyon szokták a korombeliek megvenni mondjuk a Pizkos tizenkettőt. De ez még mind semmi! Felmentem netre és rákerestem egy '91-es filmre, a címe Knight Rider 2000 (NO COMMENT!) De sehol semmi! (talán tényleg jobb is így – mazur). Ekkor nagyon berágtam! Az oké, hogy a boltban nincs, de hogy a neten sem! Engem ez felháborít! Na és ott vannak a régi játékok! Meg kell, hogy mondjam az én hibám, hogy a Diablo 2-őt annó kihagytam... De most mikor meg akarom megint venni, nem találom! Pedig mindenki mondja, hogy az mekkora játék, és még mindig nagy sikere van. De azt nem tudom elfogadni, hogy még a neten sincs egy olyan boltban oldala, ahonnan meg lehetne rendelni! – e-mail – Komlóssy Patrik

Érdekes módon sokszor találkozom ezzel a problémával, hogy „valami nincs a neten”. Azonban a net nem ér véget az osztrák magyar határnál, a netben az a zseniális, hogy teljesen nemzetközi, mondhatni az egész bolygót behálózza. Például az Amazon.com – on VHS-en kapható a Knight Rider 2000. Esetleg az Ebay-en is el lehet csipni ezt a ritkaságot. Diablo 2 Gold-ot pedig a magyar CD Galaxis oldalán is találtam (ahonnan meg lehet rendelni), de az Ebay-en van vagy ezer belőle körülbelül. Kedves Patrik, attól, hogy nem találtam meg azokat az oldalakat, ahonnan meg kell rendelni, ne add fel, és ne hidd azt, hogy ilyen oldalak nincsenek – keres tovább, higgy a Google és az Ebay erejében. Abban viszont egyetértünk, hogy nagyon jó öreg filmek és játékok léteznek, melyeket kvázi mindenkinek kötelezően el kéne „fogyasztania”, hogy teljes képet kapjon ezekről a művészeti / iparágakról. De erről már nem egyszer beszélgettünk korábban.

GSTV RÖGZÍTÉS VS. E-MAIL

A múlt havi GSTV nézése közben ötlött eszembe egy kérdés, ami talán többeket érdekelhet, hogy mikor veszitek fel az adásokat? Szerintem jó lenne közölni az olvasókkal, mert akkor pontosan lehetne tudni, hogy mikor érdemes mailt küldeni, ha valaki adásba szeretne kerülni. Gondolom azoknak a leveleknek, amelyek két órával a felvétel előtt érkeztek kicsivel kisebb eséllyel van, mint azoknak, melyek azért valamilyen előtte. A másik kérdésem pedig az lenne, hogy szoktatok-e különbözőféle

Mardaa Márk vagyok, 17 éves és Budapesten lakom. Szeretnék nálatok újságot írni. Az októberi Gamestar TV arénáját nézve jutottam erre az elhatározásra, hogy jelentkezzen nálatok egy próba cikkírással.

Kedves Márk és a próbacikket elvitte a

Én napokig nem aludtam az izgalomtól. Na jó, ez most füllentés volt.

Miért van az, ha például egy 2000-ben vásárolt lemezt berakok a driverbe hibás, nem olvassa be (persze nem karcolgattam meg ilyesmi, csak állt a polcon)? – (Basa Bence)

kok zenéire gondolok.
- e-mail - Ravenstorm

Nos, az adásokat általában a GameStar megjelenése után egy héttel vesszük fel, azonban az egész előző adás felvétele óta felhalmozódott kérdésmennyiségből válogatunk, így senki sem marad le, ha jó kérdést küldött be. Annyi csak a kérésünk, hogy a GSTV Arénába szánt kérdések címébe írjátok bele „GSTV Aréna”. Én speciálisan nagyon ritkán hallgatok filmzenéket, inkább a kedvenc lemezeimet hallgatom – van néhány ezer.

VALAMI MINDIG KIMARAD

Szerény véleményem szerint a TOP 10 ellenségéből kihagytátok az ewok macikat, mert a Star Wars Battlefront 2 Hunt módjában az Endor bolygót kiválasztva birodalmi mesterlövészként lehet ewok macit ölni. - e-mail - Mateol

Az előző számban megjelent sci-fi fajtákat rangsoroló toplistájuk kapcsán írok most Önöknek. A cikket azzal indították, hogy amennyiben az olvasók valamilyen problémát, hibát vélnek felfedezni a helyezéseket illetően, azt tudassák. Kérésüknek örömmel tesztek eleget, amikor is felhívom figyelmüket egy súlyos elírásra. Ez pedig nem más, mint a „Borg” és a „Zerg” fajok helyezésének felcserélése. Listájukon a Zerg a második, a Borg pedig a negyedik helyet foglalja el (tesszéeééé? - ender). Feltételezem, hogy ez egy ártatlan tévesztés eredménye, amiért vétek lenne Önöket hibáztatni, hiszen rendkívül könnyű e ketőt összekeverni.

- e-mail - Szabó Gergely



Ki hitte volna, hogy egy ártatlan TOP 10-es lista ekkora érzelmet kavart: Szabó Gergely levele például igen hosszan taglalja a Borg és a Zerg közötti kapcsolódási pontokat, a Borg és Zerg létezés hasonlóságait, a két faj filozófiáját (kíváncsi lennék, hogy a Zerg pszichiáterek mire fektetik fajtársaikat, mivel kanapét nem használnak) (mindegy, csak öntsék le előtte creepel – mazur). Ezúton gratulálunk ehhez a döbbenetes, belső ismereteket tükröző szakértelemhez! Viszont a Borg negyedik, és a Zerg második helye nem holmi tévedés eredménye, hanem határozott és szándékoltt döntés. A Zerget egyszerűen pont két hellyel jobb érzés meszázolni. Szerintünk. De köszönjük a véleményeket, várjuk őket továbbra is – hónapban például a legjobb játékbejezéseket illetően!

KONZOL VS. PC (CSAPÓ SOKMILLIÓ+)

Sokszor felmerült már, hogy a konzolpiac mennyivel nagyobb a PC-s játékipiacnál, mennyivel jobban megéri oda fejleszteni, de egy dologba nem nagyon gondol bele senki: a jelenlegi konzolos üzleti modell nem működne a PC-s játékipiac nélkül. Arra gondolok, hogy egy konzolnak az átfutási ideje, termék életgörbéje igen hosszú (bár értesem szerint ez a tendencia is változni fog), így adott esetben például az ATI elad (a számok hasraütés-szerűen születtek, csak az elképzeléseimet illusztrálom, azt hiszem, ha megpróbálnék utánanézni, akkor sem jutnék tökéletes piaci adatokhoz), szóval elad mondjuk 6 millió grafikus processzort az Xbox 360-okban, akkor nem jut akkora bevételhez, mint ha a gyorsan fejlődő PC-s piacra termel, és ott ideális esetben, mondjuk évente rákényszeríti a játékosokat új kártya beszerzésére azzal, hogy új technológiáit már jóelőre a sztárfejlesztők rendelkezésére bocsátja (ismerős képlet). Másrészt ebből a szempontból véleményem szerint maguknak a konzolosoknak is érdeke, hogy legyen PC-n minél több játék, hiszen így folyamatos a fejlődés, ellenkező esetben a gyártók megengedhetnék maguknak, hogy csak 5 évente kelljen valami újat mutatniuk, így nem lenne akkora ugrás egy-egy generáció között. Vagy a másik eshetőség, hogy maguk a konzolgyártók gyorsítanak fel a váltások időközét, azaz vehetnének a konzolosok is fél évente új gépet. - e-mail - Pil Márton

Tetszetős gondolatmenet, bár az a 6 millió Xbox 360 most épp 12 millió, s



OLVASÓ vs OLVASÓ

Én az októberi hónap levelére szeretnék reagálni: balee4 azt írja, hogy a grafikai fejlődés nem vonja magával a tartalom fejlődésének színvonalát. Hát szerintem pedig igen. Nézzük csak az RPG-eket: Oblivion: gyönyörű grafika, több száz quest, több tucat órányi játékidő. Vagy ott a Gothic 3, KotOR 1-2, Jade Empire és még sorolhatnám. A mai FPS-ek is jóval összetettebbek, mint régen. Például a Half-Life 2 mennyivel hosszabb, mint az 1 és mennyivel összetettebb? Fényévekkel. De itt van még a Quake 4, az új MoH, vagy az új CoD. Ezek mind olyan játékok, melyek első részei már elég régen jelentek meg, és ezek a folytatások a grafikán túl elég számottevő tartalmi újítást hoztak. S akkor még vannak az olyan új nagyágyúk, mint például a Bioshock, Jericho, Crisis, S.T.A.L.K.E.R., Gears of War. Szerintem minden stílus továbbfejlődött az évek során, és nemcsak grafikailag, hanem tartalmilag is. Nem igaz, hogy a játékok egyszerűsödnek. Ugyanúgy régen is voltak (1999-2000 környékén) egyszerűbb játékok, amikre akkor szinte senki sem figyelt, ezért nem is emlékszünk rájuk. Most talán az új játékosrétegek, akiknek nincs annyi szabadidejük, gyakrabban leülnek ezek elé játszani, de ezek mellett mindig is a komoly tartalommal bíró stuffok irányítják és befolyásolják a piacot szerintem (legalábbis PC-n). És ezeknél a játékoknál egyáltalán nem csak a látvány a fontos (de azért képzeljük csak el a Halo 3-at pl. Quake III-as engine-nel, a kutya se vette volna meg). - e-mail - Német Róbert Csaba

Léteznek olyan játékok, amelyek voltaképp marketingeszközök. Például a Far Cry, amely engine-démonak készült, aztán hihetetlen siker lett.

ahogy mondani szokták, az ATI-nak az „talált pénz”. Az X360-ban dübörgő chip olyan, amit egyszer kifejlesztettek, és azután nemigen kell törődni vele: minden marketing-költség nélkül, nagy számban adják el, szóval az AMD/ATI-nak nem olyan rossz biznisszám, arról nem is beszélve, hogy a Wii-ben is AMD/ATI chip van (újabb 12 millió példány). S akkor még rengeteg mo-

Vagy több UT rész is, amely szinte csak az Unreal Engine képességeinek demonstrálására készült. Kétségtelen, hogy a látvány nagyon fontos, azonban az igaz, hogy látványban lényegesen többet fejlődtek a játékok, mint sztoriban. Ez azonban logikus is, hiszen a történetmesélést nem olyan egyszerű fejleszteni, mint egy egyre tökéletesebb megjelenítő motort, ez utóbbinál ugyanis még rengeteg fejlődőnivaló van. A fejlődés szükség-szerű, ütemét a technológiai fejlődés üteme „korlátozza”: a VGA-piac hihetetlenül gyorsan fejlődik, így a grafikák is....

Szia Gyu! Az októberi számban Vándor Dániel levele egy kicsit (na jó, nem is kicsit) felbosszantott. Ha nem emlékez-nél, a Guru témáról van szó, hogy milyen szánalmas beszélgetéssel próbálnak lejáratni titeket, stb. Erre most mit látok az újságárusnál? Ott a Guru, fö-lötte öles betűkkel: „Nem a méret a lényeg!” Most komolyan, ennyire telik nekik, hogy ha nagyobb méretbe mentek át, ilyen kispályás módon akarnak visszavágni? És a legjobb! Haverom újság-ját átlapozva látom, hogy ők is dizájnt váltottak, ahogy ti is – legalábbis ezt írják. Pedig valójában tökugyanaz a bravós szutyok, mint eddig csak a logójukat cserélték le. Hát, hagyjuk is. - e-mail - Szegedi Bence

Van egy mondás: tanulni és idézni mindig csak az igazán nagyoktól érdemes: valaki nemrég azt írta, hogy „hagyjuk is.” :) Azt hiszem, ezzel mindent elmondunk a helyzet megmosolyogtató voltáról. Nincs szükség arra, hogy bárki törődjön ezzel a dologgal ezentúl – igazából nincs is mivel...

biltelefon, PDA és egyéb is csatlakozik a képlethez, a profitot pedig épp a folyamatos PC-s fejlesztések és az ezen a piacon uralkodó hatalmas verseny viszi el Fura, de igaz.

KELL JÁTÉKMAGYARÍTÁS?

A játékmagyarításokkal kapcsolatos két-élű véleményem osztanám meg a világgal. Úgy gondolom, hogy nem mindig érde-

tita? Legközelebb csatold légy szíves a leveledhez. Egyéb instrukciók pedig a novemberi GSTV Arénában.

Te hülye! Atlantisz az „Erik a viking”-ben süllyed el, nem a „Brian életében!” - Sárvári György

Gyuri, ezért egy hétig nincs tévé.

Te melyik szót használod a legtöbbet? - (Horváth Zoltán)

Sajnos nemrégiben elhagytam a Bermudaháromszögben a szószámológépet, de van egy szó, amit sokat használok: ez a „tisztelt”. Mert ez egy nagyon fontos dolog, s másoknak is az kéne legyen...

A Cartoon Network Universe lesz PS2-re? Ha nem, akkor havonta mennyit kell majd fizetni? és a Battlefield 2: Modern Combaton kívül jön még Battlefield PS2 -re? (Kovács Fabián)

Most az egyszer válaszolok a kérdésre: tudja a rosseb! Ilyen jellegű kérdéseidet

legközelebb a fórum PS2 topikjában tudd fel légy szíves.

Mylvip-en Klubot nyitottam GameStar Olvasók néven, szeretném, ha egyre többen lennének! - (Jokán Máté)

Rajtunk ne múljon a siker! Hajrá Máté!

„ÉN MÉG NEM TALÁLKOZTAM OLYANNA, AMIBEN JOBB VOLT A MAGYAR FORDÍTÁS”



gal. Úgy gondolom, hogy nem mindig érdemes azonnal felcsúrní a magyarítást, mert valóban lehet tanulni a játékokból. Persze ez nem mindig jó. A GTA talán túlzó példa erre, a szleng és a káromkodások miatt, de egyébként is a legtöbb játék igen egyszerű angolt használ. Persze van ellenpélda is, pl. KotOR, de a legtöbb játékban nem találkoztunk mondjuk present perfect continuous-sal, annál inkább U WANNA-kkal, aztán mikor jön a nyelvvizsga, lehet odafigyelni, hogy akkor „hogy is mondjam most magának”? Másrészt aki egy kicsit is beszél már angolul, az azért is jobban jár, mert angolul a poénok, párbeszédok jobban ütnek szerintem. Én még nem találkoztam olyanal, amiben jobb volt a magyar fordítás, bár ez lehet az én hiányosságom is. A szinkrontól pedig még a hideg is kiráz, közzetek meg, de nekem még a S.W.I.N.E. szinkronja se tetszett. – komment – kluso

Kötelezni senkit sem lehet arra, hogy tanuljon angolul/németül/franciául vagy

NYERTESEINK

A szeptemberi kiskönyv HALO 3 sms játékunk nyertesei:

HALO 3 lőszeres láda festett controllerrel: Lengyel Martin - Jászfényszaru, Szepesi János - Gyál
HALO 3 normál kiadás: Gyurek Olivér - Romhány, Modok Ágota - Somogyapáti
HALO 3 gyűjtői kiadás: Hujber Krisztián - Zalaszentgrót
HALO 3 Legendary Kiadás: Virágh Antal - Kecskemét
HALO 3 Táská: Porubszky Ádám - Érd
HALO 3 Tárca: Hajdú Róbert - Sükösd, Sutús Ádám - Csongrád
2007. augusztusi nyereményjátékunk nyertese egy MSI P6N SLI Platinum Alaplap, nyertese Tóth Péter, Dunavecse

Minden nyertesünknek szívből gratulálunk!

bármilyen nyelven, azonban hosszú távon az ember a saját versenyképességét javítja a nyelvtudással (manapság jó állást elcsípni nyelvtudás nélkül gyakorlatilag lehetetlen), és ennek megszerzésében bizony képesek a játékprogramok segíteni – magam is élő példa vagyok erre. Emellett azt is megértem, hogy aki bizonytalan idegen nyelveken, saját anyanyelvén sokkal jobban tud élni egy adott játékot. Nekik jó hír, hogy az éveken keresztül általános, komikum és szánalom határán egyensúlyozó honosításokkal ellentétben egyre több az igényesen elkészített magyarítás, melyekkel már hivatalosan is magyarul jelenik meg a játék. Az EA és a CD Projekt például egyre több időt, energiát, és nem kevést pénzt szán arra mostanság, hogy a boltok polcaira igényesen honosított játékok kerüljenek. Ő érdekük is, hiszen az igényes honosítás nyilván szélesebb piaci szegmens válik elérhetővé számukra.

MIÉRT VAGYUNK FPS ORSZÁG?

Azon tűnődöm már egy ideje, hogy miért ilyen népszerűek nálunk az FPS-ek? Ennyire élvezetes lenne löni, rombolni, pusztítani? Azt nem vitatom, hogy jó játékok, van történetük stb., de mégis, elsősorban a pusztításról és gyilkolásról szólnak. Ezért, hogy kivétel nélkül minden toplistán egyeduralmukodók nálunk, kissé morbidnak tartom. Sokkal árnyaltabb a kép, ha megnézünk mondjuk egy angol vagy akár amerikai eladási listát. Ott sport, menedzser, stratégia, RPG, ne adj' Isten kalandjátékok is szerepelnek az első ötben.

Néha olyan érzésem van, hogy itthon sok játékosnak mindegy mivel játszanak, csak „lőni lehessen benne”. Van pár elméletem miért, de azok csak spekulációk, melyekkel lehet, hogy sérteném egyes emberek érzeit, ezért inkább annak örülnék, ha valaki megosztaná velem ezeknek a játékoknak a titkát, mert szeretném megérteni...

– komment – Mauretania

Nekem erről van egy elméletem, és ez igencsak kapcsolódik a magyar szoftvereladási viszonyokhoz is. Ha jobban

belegondolsz, egy sport vagy egy menedzserprogram sokkal jobban megéri az „árát”: ugyanannyi pénzért sokkal több élményt kapsz, netán évente-ig játszatsz ugyanazzal a játékkal – az ár/játszott órák száma igen-csak alacsony összeget hoz ki – és ez meg is látszik az olyan országok játékeladásaiban, ahol javarészt megveszik a játékokat, és ahol fontos szempont, a pénzüikért mit kapnak az emberek (igaz ez persze 1-2 erős multival rendelkező FPS-re is, pl. most a CoD4, vagy az Orange Box, de ezekből nincs túl sok). Itthon még mindig erős a warez (bár hála az égnek egyre többen veszik meg boltban kedvencüket nálunk is, de azért még nem tartunk ott, mint mondjuk az angolok), és ha nem számít, mit vesznek meg, akkor mindent végigtolok, ugye. Egy adott időszakban pedig (egy hónap mondjuk) több FPS-t lehet végigjátszani, mint mondjuk sportot, mivel ezek „kifutási ideje” sokkal rövidebb, nem ritkán néhány óra – ha valaki a novemberben veszi alapul, végigtolhatja a CoD4-et, a Crysis-t, a The Orange Box-ot, a Painkiller Overdose-t, stb... míg másik oldalon a PES 2008-ban ennyi idő alatt még egy szezon végére sem érhet el a játékos, mert nincs rá elég ideje. Az a réteg, amelyik a fejlettebb piacokon a nem akció játékok vásárlóbázisát adja, itthon még nem is fejlődött ki igazán, hiszen a játékkultúra nálunk még gyerekcipőben csoszog. Ma Magyarországon leginkább a HC arcok játszanak, akik ugyanúgy megvannak külföldön is, de ott már melléjük nőtt a „casual” réteg is, a 40 éves családapák és családanyák, akik inkább szöszölnék el egy menedzserjátékkal, vagy kalanddal, mint egy hentes FPS-sel. Idővel hazánkban is kialakul ez a réteg, addig viszont az FPS-ek fognak uralkodni.

FIATAL RAJONGÓ!

Komjájthi Mátyás vagyok. 3 éves, de már igazi férfi. Amint azt a mellékelt ábra is mutatja. Még csak a Flat Out 2-t nyomom, de azt profin. Sok sikert! Király az újság!

Fiatall rajongótok: Matyi (és papája)



KÖSZÖNÖM A KALANDJÁTÉKOKAT!

Régi kalandjátékos vagyok; Monkey Island-, Indiana Jones-, Broken Sword-, és hasonló sorozatokon „nőttem fel”. A hozzám hasonlók nevében is szeretném megköszönni, hogy olyan kalandjátékokat tesztel elérhetővé számomra, amelyeket – tudomásom szerint – soha nem lehetett kapni Magyarországon: Syberia 2, illetve a következő számotokban (melyet alig bírok kívánni) a Dreamfall. Sajnos egyre több neves és névös (bár a kettő sokszor nem ugyanaz) kalandjátékkal esik meg, hogy nem is kerül kereskedelmi forgalomba idehaza. Kíváncsi vagyok, hogy pl. a Jack Keane vagy a Gray Matter megjelenik-e nálunk. Egy évvel ezelőtt még szó volt olyasmiről is, hogy ha már befejeződött egy teljes Sam & Max évad, akkor az boltban is megvásárolható lesz. Erről mit tudsz/tudtok? Hja, és mi a helyzet Wallace & Gromit ügyben? Miután háromszor „elhalasztódott”, elég nagy lett a csend körülötte... – e-mail – Bartina Gábor

Igyekszünk mindig igényes játékokat választani teljes játéknak, bár ez nyilván nem csak rajtunk múlik, hanem a kínálati oldalon is, Boe nem keveset izad minden hónapban, hogy ezek a címek végül eljuthassanak a DVD mellékletre. De amikor tehetjük, erre törekszünk. Másrészt ahogy már egyszer leírtam ebben az Arénában is: a világ nem ér véget a magyar-osztrák határnál, attól, hogy egy játékot itthon nem lehet kapni, még meg lehet rendelni millió helyről. Ha a Jack Keane, vagy a Gray Matter nem jelenik meg (bár épp a Jack Keane hamarosan érkezik a SevenM kiadásában), bátran rendel meg valamelyik jobb angol web-site-től. A Sam & Max teljes szezon már dobozolódik, ha GameStar előfizető vagy, vagy gondolkodol ezévből az előfizetésben, akkor pedig nem is kell külön áldoznod rá: lapozz a nagy évvégi előfizetői akcióhoz, válaszd a Prémium csomagot, és a választható játékok közül bőj rá a Sam & Max Season 1-re! A Wallace & Grommit pedig elmaradt mindörökre, a kiadó azóta sem tudott védelem nélkül sokszorosítható példányt a rendelkezésünkre bocsájtani.

Ez az Aréna immáron bebizonyította, hogy az olvasók érzékenyek az érdekes témákra, igen jó leveleket kaptunk, amelyek a játékvilággal, a játékiparral, fejlesztésekkel kapcsolatosak, csak így tovább! Megtudtuk, hogy miért jó Seal, elmékedtünk, miért szereti a magyar az FPS-t, kiderült, hogy a net nem ér véget Hegyeshalomnál. Rájöttünk, hogy múlt hónapbankimaradt egy mondat és kiegészítettük az ominózus oldalakat. Írjatok sok-sok ilyen elgondolkodtató, érdekes levelet, én pedig maradok továbbra is Maximális Tisztelettel, Gyú

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 házhozszállítás 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 árultak

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!**

- Act of War Gold.....2 990
- Afrika Korps vs D.R. HUN. 1 890
- AC: Murder on the Orient...2 990
- Age of Empires 1 Gold.....1 290
- Age of Empires Collector's 2 990
- Age of Empires 3 HUN.....4 990
- Age of Empires 3 angol.....4 990
- Age of Empires 3 angol.....9 990
- AoE3 Warchief 3 angol.....7 990
- Age 3 + Warchief angol*..Jön
- AoE3 Asian Dynasties angol*Jön
- Age of Mythology Gold.....2 990
- Agon HUN.....3 990
- Agon 2 HUN.....4 990
- Aiken's Artifact.....990
- A.I.M. 2.....4 990
- Air Conflicts HUN.....1 990
- Alarm of Cobra 11.....2 990
- Alien Shooter: Vengeance. 4 990
- American Conq. Div. Nat.....990
- American Conquest pakk...2 990
- Ancient Wars: Sparta.....1 990
- Anno 1503 Gold.....1 990
- Anno 1701 HUN.....4 990
- Army Racer HUN.....1 990
- Atlas 3 + Evolution.....2 990
- Attack on Pearl Harbor H...3 990
- Aura 2.....5 990
- Bad Day LA, HUN.....1 990
- Baldur's Gate Saga.....3 990
- Bandits HUN.....690
- Bard's Tale.....2 990
- Battlefield 1942 Anthology 3 990
- Battlefield Vietnam.....3 990
- Battlefield 2 + Spec. Forc...7 490
- Battlefield 2 Complete.....11 990
- Battlefield 2142.....11 990
- Battlegrounds Midway.....4 990
- BattlesStrike 3 féle, /db.....1 990
- Bee Movie (Mézenyűzök)*.3 990
- Beowulf (nov-dec) HUN*..6 990
- Bet on Soldier.....990
- Bet on Soldier: Saigon.....1 990
- Beyond Divinity.....990
- Bionicle Heroes.....1 990



World of Warcraft



WoW Burning Crusade



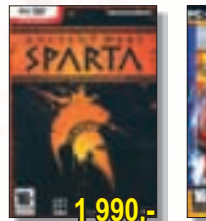
WoW BattleChest



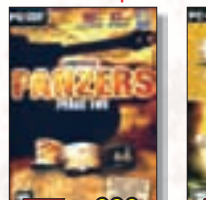
Driver Parallel Lines



Gothic 3



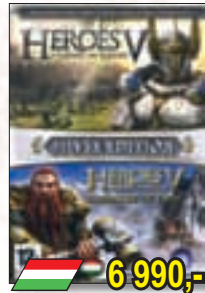
Ancient Wars Sparta



Panzers Phase Two



Rush for Berlin



Heroes 5 + Hammer of F.



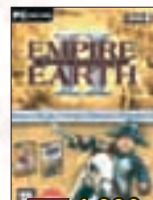
WH Dawn of War GOTY



FEAR Gold



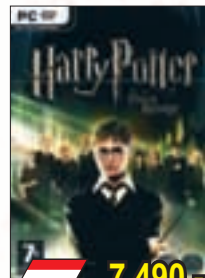
IL-2 Sturmovik 1946



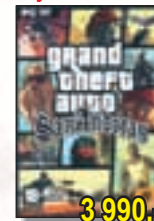
Empire Earth 2 Gold*



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



Harry Potter 5



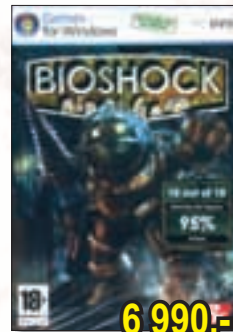
GTA San Andreas



SWAT 4 Gold*



Call of Duty 2



Bioshock



Colin McRae DiRT*

- Bioshock.....6 990
- Black & White 2.....3 990
- Black Buccaneer.....2 990
- Blazing Angels:Squadron...6 990
- Blitzkrieg Anthology.....2 990
- Blitzkrieg 2.....4 990
- Blitzkrieg 2 Fall of the R....1 990
- Blitzkrieg 2 Liberation.....3 990
- Blizzard Anthology (dec)*..3 990
- Starcraft Gold,Diablo 1, Warcr.2
- Boiling Point HUN.....1 990
- Breed.....990
- Brigade E5.....3 990
- Brothers in Arms HUN.....2 990
- Brothers in Arms Earned...2 990
- Bug Mania.....1 990
- Caesar 4 HUN.....1 990
- Call of Duty Deluxe.....3 990
- Call of Duty 2.....3 990
- Call of Duty 4 Modern W....9 990
- Car Industries HUN.....990
- Cars (Verdák).....6 990
- Cars 2*.....5 990
- Céh 2 (Guild 2) HUN.....6 990
- Céh 2 kiegészítő HUN.....4 990
- Championship Man. 08*...10 990
- Chessmaster 10th Edition. 2 990
- Chicken Shoot 2 HUN.....990
- Chrome Gold HUN.....1 990
- Chronicles of Narnia.....1 990
- City Life.....1 990
- Dragonshard.....1 990
- Dream Pinball 3D HUN.....1 990
- Driver.....1 990
- Driver 3.....1 990
- Driver Parallel Lines.....4 990
- Ducati World Champ.....1 990
- Dungeon Lords Collectors. 2 990
- Dungeon Siege+Aranna.....2 990
- Dungeon Siege 2.....990
- Dungeon S. 2 Broken W....3 990
- Egypt 2+3 (angol).....2 990
- El Matador HUN.....2 990
- Empire Earth 2 Gold HUN* 1 990
- Empire Earth 3 HUN(dec)* 7 990
- Enemy Territory:Quake W..9 990
- Enemy Terr. Collector's...13 990
- Escape fr. Paradise City*...6 990
- Europa Universalis 3 HU...6 990
- F1 Padlógaz HUN.....1 990
- Fable HUN.....3 990
- Fahrenheit.....1 990
- Fall: Last Days of Gaia HUN.990
- Fantastic Four.....1 990
- Fantasy Wars (nov)*.....4 990
- Far Cry.....990
- F.E.A.R. Gold HUN.....4 990
- FEAR Perseu Mandate H*3 990
- FIFA 06 HUN.....3 990
- FIFA 07 HUN.....7 490
- FIFA 08 HUN.....11 990
- FIFA Manager 06.....3 990
- FIFA Manager 08.....11 990
- Flatout 2.....1 990
- Flight Simulator 2002.....2 990
- Flight Simulator 2004.....4 990
- Flight Simulator X Deluxe 11 990
- FS X: Acceleration (MS)*..Jön
- FS 2004 Ill X kieg. /-tól....4 790
- Football Manager 2008...9 990
- Frater HUN*.....6 990
- Freak Out: Extreme Freer. 4 990
- Freelancer.....1 290
- Frontline Kerszki cs. HUN. 5 990
- Fury Ksursung Warrior.....1 990
- Full (online, dec)*.....10 990
- Gears of War HUN (dec)*..7 990
- Genesis Rising.....5 990
- Ghost Recon Adv. W. 2...2 990
- Ghost Recon Adv. W. 2...5 990
- Gloria of the Roman Emp...1 990
- Godfather (Keresztapa)....3 990
- Golden Compass (dec)*...9 990
- Golden 2 Gold.....1 990
- Gothic 3 HUN.....4 990
- Grand Theft Auto 3.....2 990
- GTA Vice City.....2 990
- GTA San Andreas.....3 990
- GT Legends HUN.....1 990
- GTR (FIA GT R.) HUN.....1 990
- GTR 2.....4 990
- GTI Racing HUN.....5 990
- Guild Wars (2006) /online...6 990
- Guild Wars Factions.....6 990
- Guild Wars+Factions.....11 990
- Guild Wars+Eye of the N...9 990
- Guild Wars+Eye of the N...5 990
- Harcs Középföldéért.....1 990
- Harcs Középföldéért 2...3 990
- HK2: Boszorkánykirály...7 490
- Haegemonia Gold HUN.....1 990
- Half-Life 2.....3 990
- HL 2 Orange Box.....11 990
- HL2, Ep. 1, Ep. 2, Team F. 2, Portal
- Halo.....3 990
- Halo 2 (csak Vista).....9 990
- Harc a galaxisért HUN.....4 990
- Hard Truck Apocal.(nov)*..2 990
- Harry Potter 1 Bölcsék k....3 990
- HP 2 Titkok Kamrája.....3 990
- HP 3 Azkabani fogoly.....3 990
- HP 4 Tűz serlege.....3 990
- HP 5 Főnix rendje HUN...7 490
- Hearts of Iron 2.....1 990
- Hell in Vietnam HUN.....2 990
- HellDorado'(Desperados3)* 6 990
- Heligate London.....11 990
- Heroes of Might&Magic 4...1 490
- Heroes 3 alap+két kieg H 1 990
- Heroes 5 HUN.....4 990
- H. 5 Hammer of Fate HU. 4 990
- H. 5 alap+Hammer..HU...6 990
- H.5 Tribes of the E.(dec)* 6 990
- Hidden & Dangerous 2 G...1 990
- Homeworld.....990
- Horsez 2*.....5 990
- Hospital Tycoon HU (nov)* 3 990
- House of the Dead 3.....690
- Hoyle, 5 féle, /db.....2 990
- Ice Age 2.....1 990
- Iceland Dale Saga.....1 990
- IGI 2: Covert Strike.....2 990
- IL-2 Sturmovik 1946.....2 990
- Imperialism 2.....990
- Imperium Galactica 2 HUN...990
- Italian Championships.....1 990
- Jade Keane HUN (nov)*...4 990
- Jacked.....1 990
- Jade Empire Spec. Ed. H...3 990
- Jagged Alliance 2 Gold.....1 990
- Jericho (Clive Barker) HUN* 7 990
- Jet Storm: Modern k. HUN.1 990
- Joint Task Force HUN.....1 990
- Juiced 2 (nov.).....9 990
- Jumurdzsák gyűrűje HUN...3 990
- Kane & Lynch (dec)*.....7 990
- Karib tenger kalózái*.....1 290
- Karib tenger kalózái 2: J.S. 2 990
- Karib tenger kalózái 3.....2 990
- King Kong.....2 990
- King of the Road.....990
- Knights&Merchants 2 HU...1 990
- Knights of Honor.....1 990
- Lecsó (Ratatuille).....6 990
- Legacy of Kain: Deificance...1 290
- Logo termékek, EVM, /db...1 990
- Lock On.....2 390
- Locomotion.....1 990
- Lord.....6 990
- Lord of the Rings Online...12 990
- LotRO Gamecard 60 napos 7 990
- Maifa.....1 990
- Mage Knight: Apocalypse...3 990
- Mahjong HUN.....990
- Mahjong Variety Pack 2...1 490
- Mars: Letelepedés egy....690
- Matrix: Path of Neo.....3 990
- Mechwarrior 4 Vengeance.1 290
- Medal of Honor Warchest...3 990
- Medal of Honor Pacific A...3 990
- Medal of Honor Airborne...11 990
- Medieval Lords HUN.....1 990

ÚJDONSÁGOK

Első kézből...

ender



ALUDJ EL SZÉPEN, KIS BALÁZS

Ilyenkor október-november tájkán mindig édesanyám szavai jutnak eszembe: „ejnye fiam, mindig csak a játék, mindig csak a játék!” Hát most, kérem szépen, itt van. Ha összejönénk egy csevelyre a barátaimmal, és egyikük megkérdezné, hogy „na és nálatok, Vitya, mi újság a melóhelyen? Pl. a novemberi számotokban hány játék van?” akkor a legtisztább lelkiismerettel adhatnám neki az adekvát választ: „nos, drága barátom, be kell hogy valljam; sok. Ideadnád a sőt?”. Ez persze - természetesen - a tesztelt játékokra vonatkozik, mazurral (a legteljesebb ökömené jegyében) kisebb szeánsokat tartottunk, melyek során a transzcendentalista materializmus összes ismert alakját (a portással bezárólag) kéréltük, hogy lehetőleg ne jelenjen meg már több olyan játék, amely egyébként simán fókusz lehetne, azonban a durva felhozatal mellett maximum 2 oldalkát tudunk neki kiszorítani. Így is jövő hónapra csúsztak olyan kiváló címek, mint a *Kane & Lynch* és a *Crysis*. Cudar egy világot élünk Dezső.



LEHÚZÁS VAGY RÁADÁS?

Van aki még többet akar a jóból, van aki újdonságra vágyik.

EGYIK OLDALON OTT VAN a vissza-visszatérő kérdés: te melyik játékból látnál szívesen egy folytatást? Bizonyára bárki csipőből fel tudna sorolni néhány klasszikust. És ott van a másik oldal: a folyamatos panasz, hogy a játék-ipart élettelen, ötlettelen folytatások uralják, mert a nagy kiadók ebben látják a pénzt. Nem vesződnek egy új,

ismeretlen cím piacra vitelével, inkább előrántanak egy bejáratott nevet... és így tovább. Pedig a lényeg valahol a két-tő között van, és örömteli meglepetés, hogy a piac is ebbe az irányba halad.

A FOLYTATÁSOK URA

Nagy visszhangot keltett néhány hónapja, amikor John Riccitiello, az Electronic Arts elnöke a több ötlet, több újdonság

utáni vágyának adott hangot egy interjúban. Furcsán hangzott ez azon cég CEO-jának szájából, amely a legtöbb folytatást borítja a piacra. Elsősorban persze a sportjátékokról van szó – melyek címének végén csak az évszám változik. Az Electronic Arts azonban komolyan gondolta a váltást és már úton vannak valóban újszerű, eredeti ötletekkel megpakott játékaik. Itt van például a *Dead Space*, az EA sci-fi túlélőhorror játéka. Egy *Silent Hill 5* kapcsán a sorozat rajongói tudják, mire számíthatnak, de ugyanennyire vonzó lehet az is, hogy az Electronic Arts kipróbálja magát egy számára új műfajban: bevállal egy új projektet, és ha ők hisznek benne, akkor biztosan jó lesz. Ha csak a rekláértéket nézzük, bármennyire is olcsóbb egy bejáratott, elismert brandet elővenni, ebből a szempontból újat hozni a piacra szintén kifizetődő. Pedig a brand erejét nem szabad lebecsülni. A *Halo 3* konzolos indulására a Microsoft – nem titok – bőven 10 millió dollár fölött költött, és ugyan nyilván nem ez motiválta őket, de ha megékezik végre a játék PC-re is, senki sem fogja értetlenül kérdezgetni, hogy "izé, mi is ez? Ja, az a zöld pán-



Mindenkinek jut a szeretetből



Rajongók millióinak álma válna valóra, ha igaznak bizonyulna az Elder Scrolls MMORPG-ről keringő pletyka. A Bethesda anyavállalata, a ZeniMax Media ugyanis 300 millió dollárnyi alaptőkével alapított új, MMO-kra szakosodott fejlesztőstudiót, valamint lefoglalta a elderscrollsonline.com domain nevet.



Megy a virga meg a sziklaszirt-szóló, dübörög a metál



Fut-robog a kicsi kocsi, rajta ül a Haragosi, ding-dong-diri... na mindegy

célos faszi... nahát, már van harmadik rész is?"

PATCH, KIEGÉSZÍTŐ VAGY FOLYTATÁS?

A probléma azonban másban gyökerezik: a legtöbb folytatás nem hoz annyi újdonságot, mint azt a rajongók elvárják, ezért érzik úgy sokan, hogy lehúzták őket. A sportjátékok védelmében el lehet mondani, hogy azok vannak leginkább fedésben a "casual" játékosok piacával, akik korántsem vesznek meg minden játékot, illetve az évszámmal jelölt játékoknak a legbehatároltabb az élettartama. Ha minden évben kikerül egy FIFA, nem kell minden évben megvenni (valószínűleg kevés ilyen elszánt rajongó van) a kiadó mindössze arról gondoskodik, hogy ott legyen játéka a boltok polcain, és az odatévedő játékos, aki "csak egy fociprogramot" akar, leemelhesse a polcra. Következő évben új FIFA lesz, akkor már senki sem választja a régit, de egy klasszikus játékot akár évek múlva is le lehet emelni a polcra (főleg konzoljátékok esetében, ahol még a grafika minősége sem változik PC-s sebességgel). De emlékezzünk csak vissza a régi CDO-s Heroes-kiegészítőkre, melyek valóban inkább csak patchek voltak – joggal kiváltva a hardcore (!) célközönség haragját. Ha összevetjük azokat a mostani kiegészítőkkel (például a Tribes of the Easttel), akkor világos, hogy hogyan lehet ezt jól is csinálni.

MINDIG ÚJAT, MINDIG MÁST

Érdemes meghallgatni Tim Schafer véle-

ményét is. Ha valakinek nem derengene a név, hősünk olyan játékok készítésénél volt jelen, mint a *The Secret of Monkey Island*, *a Day of the Tentacle*, *Full Throttle*, *Grim Fandango*, *Psychonauts*. Számára nem kérdés hogy milyen a jó folytatás – ő nem készít folytatásokat. Nem azért, mert elítéli (korábban, a *Sam and Max* sikerének kapcsán azt is nyilatkozta, hogy az epizodikus tartalomban is bőven van még fantázia), hanem mert számára, mint kreatív fejlesztőnek ez nem kihívás. Jelenleg a Jack Blackkel a *Brütal Legend* nevű játékon dolgozik, melynek vajmi kevés köze van eddig bármelyik játékához (sőt, kalandjátékos múltjához képest viszonylag sok szörnyet kell kettécsapni benne), és tökéletesen elégedett a helyzetével. Ha a *Psychonauts*nak folytatása lesz – amit nem zár ki –, azt nem ő készíti majd. Ez sem ritka: neves sorozatok új (kiváló!) epizódját vagy kiegészítőjét gyakran más csapat készíti el: *KotOR*, *Half-Life*, *Unreal Tournament*, *Neverwinter Nights*... vagy a közelgő játékok közül a *Silent Hill 5*, netán a némiképp speciális helyzetben lévő *Far Cry 2*. A folytatást készítő emberek szükségszerűen más szemmel nézik a dolgokat, így a végeredmény sem lesz ugyanaz. Valami új, valami más. Például egy kiváló folytatás, amit mindenki örömmel fogad?

KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK

Dead Space 2251	Silent Hill 5 2165	Halo 3 1933
Heroes V: TotE 2012	Psychonauts 1134	Brütal Legend 2268

SZERINTEM

Fontos, hogy mindig, amikor új játékot csinálsz, az teljesen más legyen, mint az előző. A kiadók, a rajongók mindig azt szeretnék, hogy megint olyan legyen, mint a legutóbbi. Erre csinálsz valami újat, az tetszik nekik, és legközelebb azt szeretnék, hogy az azutáni legyen olyan, mint az...

Tim Schafer,
Double Fine Productions



NÉHÁNY HETE FELBUKKANT a Double Fine oldalán ez a sejtelmes kép, és a rajongók máris vad spekulációkba kezdtek, hogy Tim Schafer elveivel ellentétben talán mégis elkészítené a *Psychonauts* folytatását. Sajnos (?) erről azonban egyelőre nincs szó.

RÖVIDEN

ÚJ SZINTRE EMELKEDIK A JÁTÉKIPAR! A TN Games hamarosan forgalomba hozza azt a kis ketyerét, aminek segítségével a játékosok valódi szereplői lesznek az FPS-eknek. A mellény érintkező pontok segítségével imitálja a gravitáció nyomását, a kézzúrást és a lövéseket is, hamarosan tehát egészen új értelmet nyerhet egy LAN-parti.



DRÁGA MAGYAR BARÁTAINK PRÓBÁLJÁK

kitölteni azt az űrt, amit a PC-ről végleg eltávozott bunyós játékok hagytak szívünkben. Az Alpha-Tauri Interactive szorgos kezei között formálódó Cease Fire második világháborús köntösbe öltöztette a régi klasszikus hangulatot. Reszkess *Tekken*, reszkess *Mortal Kombat*, jönnek a magyar bunyósok!



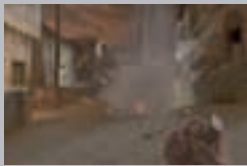
OLVASÓI TOP 20

- 1 **ÚJ!** **HALF LIFE 2: EPISODE TWO**
GS_2007/10 94%
- 2 — **BIOSHOCK**
GS_2007/09 96%
- 3 — **S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL**
GS_2007/03 93%
- 4 **↓** **MEDAL OF HONOR: AIRBORNE**
GS_2007/08 90%
- 5 **ÚJ!** **PORTAL**
GS_2007/10 92%
- 6 **↓** **WORLD IN CONFLICT**
GS_2007/08 90%
- 7 **↓** **COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS**
GS_2007/03 90%
- 8 **↓** **PRO EVOLUTION SOCCER 6**
GS_2006/11 96%
- 9 **↓** **FIFA 07**
GS_2005/09 90%
- 10 **ÚJ!** **TEAM FORTRESS 2**
GS_2007/10 95%
- 11 **↓** **STRANGLEHOLD**
GS_2007/09 98%
- 12 **↑** **MEDIEVAL 2: TOTAL WAR**
GS_2006/12 93%
- 13 **↑** **OVERLORD**
GS_2007/07 84%
- 14 **ÚJ!** **COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS**
GS_2007/10 86%
- 15 **ÚJ!** **WORLD OF WARRAFT: BURNING CRUSADE**
GS_2007/01 98%
- 16 **↑** **COUNTER-STRIKE: SOURCE**
GS_2004/11 94%
- 17 — **GUILD WARS**
GS_2006/11 96%
- 18 **ÚJ!** **ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS**
GS_2007/10 87%
- 19 **↓** **CALL OF DUTY 2**
GS_2005/11 88%
- 20 **ÚJ!** **OBSCURE 2**
GS_2007/10 74%



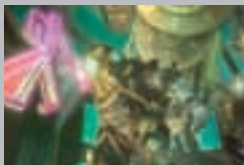
HL 2: EPISODE TWO

Mr. Freeman és a bájos Alyx kalandjai hosszú várakozás után végre folytatódhatnak. A hangulat, szokás szerint minden másodpercben a csúcson van.



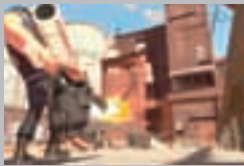
MOH: AIRBORNE

Az ejtőernyős részek nagyon feldobták a játékot és ne feledkezzünk el a multiplayer módról sem, a csábító ranglistákkal, kitüntetésekkel.



BIOSHOCK

A víz alatti város, a gyönyörű grafika és a remek hangulat megtette a hatását – a Bioshock pillanatok alatt nyerte el kegyeteket.



TEAM FORTRESS 2

Magával ragadóan bájos grafika, teljesen eltérően kidolgozott kilenc kaszt, és számtalan ügyes húzás: joggal pályázik multtis babérokra.

JÁTÉKFEJLESZTŐK HALLOWEENJE



Tudjuk, minek öltöztek idén ősszel

MINDIG IS TUDTUK, hogy a szórakozásunkról gondoskodó tehetséges fejlesztőcsapatok fejében nincs valami rendben, de most Halloween idején bizonyosodott be véglegesen, hogy konkrét elmebetegéről van szó (pozitív értelemben természetesen, mintha csak magunkról beszélnének). Történt ugyanis, hogy a Valve *Team*

Fortress 2 játékának nagy sikere kapcsán minden csapat eldöntötte, hogy az egészen egyedi TF2 karakterfelhozatal jelmezét húzza magára, és idén így rémisztgetik a nyugdíjasokat, hogy kapjanak cukrot, meg csokit. Lássuk, ki milyen koncepció szerint öltözött be Team Fortress 2-nek, jöjjön a programozók farsangja. Beteg, nem?



Az **ELECTRONIC ARTS** csapata komolyan vette a kihívást, és igen rémisztő hordát sikerült a fényképezőgép elé vezérelni. Külön figyelmet érdemel a közepén kék ruhában pózoló Vujity Trutykószzerű karakter, akít a többiek mind meg is akarnak ölni. Vajon nem szeretik a riportereket, vagy csak térbeli megjelenést nélkülöző testű barátunk atmoszférája igényli a verést nagyon?



A **LUCASARTS** fejlesztői között különös vizuális élmény a női karakter megjelenése, kettő meg már egészen mámorító. Láthatóan a jelmezre is gondosan figyeltek a srácok, a gázmaszkos fickó azonban láthatóan nem a fénykép összhangját erősíti, hanem a szőke lánykát fűzi inkább, aki zavartan kacag a fejlesztő poénokon, miközben elől mindenki vérszapot áraszt. Pedig de szépen felöltöztek!



A **BLIZZARD** „jómunkásembereitől” el is várja az ember, hogy minden feladatot komolyan vegyenek, és a *WoW* alkotói a *Team Fortress 2* szellemének idézését is alaposan megtervezték. A vérengző horda esetében csak két hiba akadt a képen: a középső vízvezeték-szerelő inkább a Village People imitátor versenyen érne el nagy sikereket, a jobb oldali fekete harcos kezében pedig sokkal hatásosabb lenne a törött íveg. Ettől függetlenül ők a kedvenceink.



NIHILISTIC SOFTWARE. Ők azok, akik komoly gyilkos brigádöt hoztak össze Halloween tiszteletére, külön figyelmet érdemel a nehéztűzesség felvonultatása. Jogosan merül fel a kérdés, hogy vajon azért tűnt el teljesen a *Starcraft: Ghost*, mert a fiúk inkább a sutfinban raktak össze rakétákat munka helyett? Azért egy Blizzard vs. Nihilistic Deathmatch-et máris szívesen megnéznénk.



Nos, a **BIOWARE** tudja, hogyan kell ünnepelni. A srácokat annyira meghatótta a szerepjáték lehetősége, hogy azonnal betörték a humán erőforrás osztályra, és minden menedzsert lemészároltak. Külön figyelmet érdemel a jobb oldali pisztolyos muki, aki testépítő alkataival végre lerombolja a programozókról kialakult „bojler test, damil kéz” fizikai öszsképet illúziót, és bebizonyítja, hogy van izom a pixeleken kívül is. Mi is ilyenek vagyunk amúgy!



Az **NCSOFT** komolyabb tömeget pakolt össze a fotó kedvéért, jól láthatóan még a vállalati orvost is berángatták, hogy értetlenül pózoljon a fiatal csapat mellett. A kissé megtokásodott Hitman fejű úriember gépágyúja viszont nagyon komoly darab lett, kár, hogy az alján a felmosóvödör kissé ronjtja az öszsképet, és az ajtóban valószínűleg a takarító-nó toporog már türelmetlenül.

AMERICA'S ARMY: TRUE SOLDIERS

Uncle Sam needs you again!

AZ AMERIKAI HADSEREG ÁLTAL SZPONZORÁLT America's Army szerepe ellenére nem lett a legnépszerűbb multís FPS. Köszönhető ez talán az igencsak elnyújtott és megnehezített tréningnek, ahol még egészségügyi tesztet is ki kellett töltenünk, és a talán kissé túlzott nehézségnek – gyakorlatilag mindegy is, a propaganda célok, amiért tulajdonképpen készült, valószínűleg teljesítette. Arról ugyan nem adtak hírt az amcsi források, hogy a fiatalok tömegével jelentkeztek a seregbe (bezzeg ha ölték volna), ellenben biztos, hogy ez az új megközelítési mód minden eddiginél jobban hatott az elpuhult, szellemileg talán nem éppen topon lévő, videójáték függő ifjúságra. A neves Red Storm Entertainment által hegesztett *True Soldiers* nyolc mutlis pályával, ranglistákkal, fejlett klánrendszerrel vár-

ja a bakákat. Egyjátékos módban négy kasztból választhatunk majd: a Rifleman, a Grenadier, az Automatic Rifleman és a Sniper is egyedi, élethű fegyvertárat kapnak, teljesen valóság-hű jellemvonásokkal. A propagandák általában csillognak, fényesek és figyelemfelkeltőek, a *True Soldiers*-ben pedig a *GRAV 2* motorja dobog, hogy grafika-ileg is elkápráztassa a katonai ambíciókat dédelgető lurkókat. Bár vélhetően ismét nem ez lesz a legnépszerűbb multís játék, azért az amerikai sereg rajongóit és az igényes hadi örülteket garantáltan elkápráztatja. Majd.

KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK

America's Army: True Soldiers
2269



Jack végső elkeseredésében (és a kátrinban kapott chilis bab miatt) áttér biológiai hadviselésre



Halál a szájharmonikagyárra, halál, halál, halál!



Hosszú kavalkád után úgy tűnik, mégiscsak lesz igazi Homeworld 3. A fejlesztőcsapatot, a Relic-et is birtokló THQ visszavásárolta a franchise jogait a Vivenditől, így a Cataclysm-kiegészítő után végre újra az eredeti készítőik dolgozhatnak majd a projekten. Hangsúlyoznunk sem kell, mit jelent ez az űrstratégiaiak szerelmeseinek.



SZIMULÁTOROS BERKEKBEn mozgó játékosok közül bizonyára sokan ismerik a Hungarian Painters' Team csapatát. Mint ahogyan azt a névből is kitalálhatjuk, egy magyar fejlesztőgárdáról van szó, akiknek a Porsche Carrera Cup és a Clio Kupa 06 fűződik a nevükhöz. Legújabb kiegészítésük, a SEAT Szuperkupa 07 kapcsán kukkantunk be egy kicsit a kulisszák mögé. A csapat egyik oszlopos tagját Toyát kerestük fel.

K Mikor alakult a Hungarian Painters' Team?

V 2006-ban, és jelenleg 10 fő alkotja a csapat magját. Atiwr, E@sy, Tomievo, Toya: autófestések. JuanG: autófestések, egyéb. PeteSilver: autófestések, 3D-render. Misu: háttér-munka, mod-összerakás. CodeRed: előzetes videók. Szitty: 3D-s modellezés.

K Hogyan jött a Seat Leon Szuperkupa ötlete?

V A Clio Kupa 06 után értelemeszerű volt. Fejlesztéseinket motiválja, hogy a számítógépes szimulátorok kormánya mögött kikerülő versenyzők is a márkakupa sorozatokban koptatják az aszfaltot (Kiss Norbert, Weber Gábor, Michélsz Norbert).

K Hogyan készül egy kiegészítés?

V Nem egyszerű feladat. Első lépésként mindig kapcsolatba lépünk az autók eredeti alkotóival. A megfelelő mennyiségű háttér-információ birtokában a munka több szálon indul el. A festők készítik az autókat, míg közben zajlik az erőviszonyok beállítása és a mod összeállítása. A következő lépés a kész mod tesztelése, amellyel egy időben elkészül a bemutató videó is. Ezt követően kiadjuk az elkészült kiegészítést. Vannak visszajelzések a community részéről? Természetesen kapunk észrevételeket és dicséreteleket, amelyek nagyon jólesnek nekünk. A hibákra is igyekeznek a játékosok felhívni a figyelmünket, és ezzel segítik a munkánkat. Különösen jó érzés, amikor olyan bajnokságról kapunk hírt, amely az általunk készített kiegészítéssel indul.

K Melyek a soron következő terveitek?

V Jelenleg a Clio Kupa 2004–2007 fejlesztése zajlik, és terveink között szerepel a SEAT Szuperkupa festéseinek elkészítése a R.A.C.E. 07 alá is. Ezenkívül újabb kiegészítések fejlesztésébe is belefogtunk, de erről még korai lenne beszélni. Érdemes figyelgetni a csapat weboldalát az ingyworld.com/hpt címen. Szeretnénk köszönetet mondani Zengő Zoltánnak, Juni Györgynek és Kovalovszky Róbertnek, a Márka-kupában induló csapatoknak és versenyzőknek, valamint köszönettel tartozunk azoknak a játékosoknak, akik letöltötték és kipróbálták az általunk készített kiegészítéseket!

SCREENSHOTS SEAT SZUPERKUPA 07





IRON MAN

Szuperököl, vasököl, oda csap, ahova köll!

SUPERMAN, BATMAN, SPIDER-MAN, BARTMAN? Ki jöhet még? Melyik az a szuperhős, akít eddig nem filmesítettek meg, illetve nem készült párhuzamosan kalandjaiból számítógépes játék? A válasz: a „Vasember”, azaz Iron Man, melynek filmváltozatát május másodikán láthatjuk a moziban Robert Downey Jr. főszereplésével. És hogy kicsoda Iron Man? Hát nem tudjátok? A talpig vasba öltözött szuperhős figuráját még 1963-ban találta ki és vetette papírra a világhírű Stan Lee.

EZ A PEACEMAKER NEM EGY „PEACE MAKER”...

A sztori szerint Tony Starkot, egy dúsgazdag és unatkozó, pókghendi milliárdost, illetve zseniális mérnököt arab terroristák fogságba ejtik, (az eredeti, 1963-as változat szerint vietnami katonák) és arra kényszerítik, hogy fegyvereket gyártson számukra. Stark az elfogási akció során halálosan megsebesül, és fogságában egy páncélatot készít saját magának, amely életben tartja. A páncél azonban nemcsak arra képes, hogy hősünk életét megmentse, hanem igazi döbbenetes fegyver: Stark egy

igazi repülő, páncéltankká válik, amely sugárlövésekre képes és kilőtt rakétákat is megállít.

SUPERMAN BEÁJULNA

A játék (a szokásos Marvel adaptációkhoz hasonlóan) nagyjából követi a film eseményeit, de az eredeti képregény anyagából is sokat merít. A Vasemberrel repülve különféle hagyományos fegyverekkel (tankokkal, SAM rakétákkal, léghárítókkal) de később ellenséges szuperhősökkel is szembe kell szállnunk. Ironman egyaránt képes a tenyeréből és a mellkasán lévő páncéljáról is sugárral löni: utóbbi sokkal erősebb csapásokra képes, ám hamar le is meríti a szuperhős energiáját. Stark legkirályabb akciója azonban a rakéta-visszatérítés lesz: a ránk kilőtt rakétát el tudjuk kapni a levegőben, és vissza tudjuk irányítani a feladónak. Madarak csiripelik, hogy állítólag a játék során még upgrade-elhetjük is páncélunkat, de erről a Sega még hallgat...

KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK

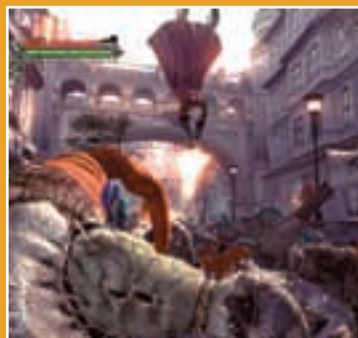
Iron Man
2270

EGY LEGENDA PC-N

A Devil May Cry 4 méltó lesz régi, nagy híréhez?

A KONZOLJÁTÉKOK IGAZI MŰFAJTEREMTŐ legendája volt annak idején a Devil May Cry.

A látványelemekre rendkívül sokat építő, stílusos verekedős játék mindhárom része a Playstation 2 egyik legjobban eladott címeként szerepelt. Igazi hatalmas örület volt ez a játék, óriási, lelkes rajongói bázissal – az a csoda, hogy még nem készült film belőle, Dante szerepében egy



fehérre festett hajú Keanu Reeves-szel... PC-n sajnos csak a harmadik részt próbálhattuk ki két évvel a konzolos megjelenés után, egy eléggé összecsapott, gyengus konverzióban.

MINKET IS SZERETNEK...

Szerencsére változnak idők és a Capcomnál végre-valahára a PC-sekre is gondolnak: az eredetileg csak PS3-ra tervezett játéksorozat negyedik része Xbox 360-on és PC-n egyaránt tiszteletét teszi. A játék nagyjából megőrzi eredeti stílusát: ezúttal is ide-oda pörgünk a levegőben és fantasztikus mozdulatok, kombók tömkelegét hajtuk végre, és bizony most is „gyakorlat teszi a mestert”: tehát meg kell majd alaposan tanulnunk minden egyes extrát, hogy érvényesülni tudjunk – bár a játék állítólag közel sem lesz olyan pokolian nehéz, mint a korábbi részek.

KAPD ÖSSZE A GÉPED HOZZÁ!

A Devil May Cry 4 emellett tényleg

szájtátásra és állkapocskiakasztásra késztetően látványos lesz: a különféle döbbenetes kidolgozott helyszínek, mozdulatok, animációk, effektusok révén valószínűleg a legmodernebb videokártyák is megdolgoznak majd a pénzükért. Friss információ az is, hogy a korábban beseggettek ellenére az eredeti főhős, Dante mégis hosszabban szerepel a játékban: a közepétől kezdve a végéig ő lesz az irányítható karakter, tehát felváltja majd Nerot, az új híró. Állunk elébe...

HA VALAMI KONZOLON ÉLŐ LEGENDA, ATTÓL PC-N MÉG NEM TŰNIK KI A TÖMEGBŐL



A mesterkém újra akcióban! Számos film és regény főszereplője, James Bond megint betámadja a játékosokat. Az Activision jelenleg is futó next-gen, Daniel Craig -es projektje mellett még két 007-es játékot tervez a következő években.

DX10 CSUPÁN ILLÚZIÓ?

Mi mindenre képes a Crysis Windows XP alatt...

PLETYKAKÉNT INDULT, DE JÖTTEK A BIZONYÍTÉKOK: egyes játékosok rájöttek: a *Crysis* nevű játék demójában a **vistás**, azaz csak DirectX10 alá szánt funkciókat egy igen egyszerű trükkel lehet Dx9, azaz Windows XP alatt is előhívni. A játék konfigurációs fájljában a „CVarGroups” ponton a „high” settinget át kell írni „very high”-ra és CSODA! Előugranak a Dx10-es változat effektjei! Ebben a helyzetben ugyanis a játék akkor is a legcsúcsabb effektet tölti be, ha menüjében csupán a HIGH állítható. Az árnyékok sokkal mélyebbek és reálisabban lesznek, a színek is szebbek, míg a részletesség lélegzetelállító lesz. Felmerülhet akkor a kérdés: kell nekünk egyáltalán Dx10 ezek után?

CRYSIS, MINT DIVATDIKTÁTOR

Könnyen lehet ugyanis, hogy a *Crysis* eleve divatot teremt hihetetlen szép grafikájával, amely egy évvel megjelenése után a legcsúcsabb konzol grafikáját is lekörözi: tuti, hogy a motor licencelése folytán az elkövetkező 1-3 évben rengeteg olyan játékkal találkozunk majd, amely Crysisserű grafikai teljesítményre lesz képes. Most íme, itt a bizonyíték, hogy mindehhez nincs szükség Dx10-re sem, hiszen Dx9 és a klaszikus Windows XP esetében előállíthatók a legjobb effekték. Természetesen, aki Very High-ra akarja csúrní a *Crysis*-t, az minimum szupergyors prociban, rengeteg memóriában és GeForce 8800

Ultrában gondolkozzon, az alatt maximum nagyon szép diavetítést fog nézni ezeket a szuper-effektet bekapcsolva. Mindemellett reménykedjünk, hogy a CryTek okos, fejleszti a végleges változatot is, és „patkolható” módszerrel dobják majd a piacra, mert akkor az érett és kiforrott Dx9 nagy fiesztát ülhet frissebb testvére felett. Hogy ebben a témában mit hoz a jövő, azt még egyelőre nem tudhatjuk, de az tény: a Dx10-re átérés még elodázható. Köszönjük CryTek, még akkor is, ha ez azért nem egészen direkt(X) volt.

KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK

Crysis
1676



A HASSASSINOK NEM VICCELNEK

„Meggyilkolták” az *Assassin's Creed* regényeket

TRILÓGIA KÉSZÜLT VOLNA az *Assassin's Creed* regényekből, ám a könyveket végül leállították: ezt maga Steven Barnes, a regények írója jelentette be blogjában. Az ok: a Hashashim szekta leszármazottjai nem nézték jó szemmel, hogy az őseiket „nem kezelik kellő tisztelettel”. Valószínűleg nem is Altair, a főszereplő figurája zavarta őket, hanem szerintük Barnes tiszteletlenül, illetve rosszul kezelt bizonyos vallási kérdéseket. Felvettek egy szakértőt, hogy olvassa át a könyveket, és el akarták küldeni a kéziratot saját népüknek, hogy az ő javaslataik alapján „jó kis” (propaganda)mű

készüljön belőle, az ő szájuk íze szerint. Barnesnak végül annyira elege lett az egészből, hogy inkább lemondott a trilógiáról. Nagy kár érte, hiszen Barnes közismerten jó sci-fi író (Larry Nivennel dolgozott együtt a Dream Park trilógián), de érthető, hogy egy játék alapján készült kalandregény miatt nem akart Salman Rushdie sorsára jutni, és halálbüntetést kockáztatni...

KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK

Assassin's Creed
1840



KOMMENT SIE BITTE

KEDVES TÉLAPÓ! Mostan azért írok neked a börtönből, mert **biztos vagyok benne**, hogy az én anyukám a legrosszabb anyuka a világon. Egyszer elkobozta a PlayStationömet, mert behívták a suliba, és ő meg elhitte, hogy a rossz jegyeim azért vannak, mert nem tanulok. De szerintem meg negatív diszkrimináció volt az egész, mondtam is hangosan neki, de akkor sem értette. Én olyan suliba járok, ahol a magamfajtnak sosem lesz jó jegye, rólam már lemondott a társadalom! Ezt mondtam neki, de szerinte a játék miatt van. Anyám hülye. Amikor elvettem a játékaimat, akkor nagyon ideges lettem, és gondoltam, megöletem. Láttam filmben, hogy van ilyen, meg apunak is tetszett az ötlet. Aztán találkoztam is egy bácsival, aki a kocskínkért cserébe el is tette volna láb alól, de aztán kiderült, hogy csak ő is hülyített, mert rendőr volt, anyám szólt neki, együtt átverték, mint Jack Bauer szokta az arabokat, aztán nevet az elnökkel, meg buliznak a Fehér Házban. Szóval most fiatalkorúak börtönében vagyok, a kaja pocskék, és nincs PlayStation. Szerintem családi erőszak áldozata lettem, ezért kérek, idén karácsonykor ne vigyél ajándékot anyámnak, vagy öld már meg, ha esetleg belefér az idődbe. Tej meg süti mindig van a hűtőben, majd megoldod valahogy, ugye? Még valami, ide nem tudnál hozni egy PS-t, ha végeztél? Előre is köszö! Sokszor csókol: Cory Ryder

A 16 éves Cory Ryder halálosan megfenyegette anyját, amikor az rossz tanulmányi eredményei miatt elkobozta tőle PlayStation típusú játékgépét. Az anya annyira komolyan vette a fenyegetést, hogy egy rendőrt fogadott, aki bérgyilkosnak adta ki magát a fiú előtt. Cory valóban fel is bérelte az álgyilkost, ezért hamarosan gyilkosságra való felbujtás miatt le tartóztatták, jelenleg is folyik az ügy tárgyalása.

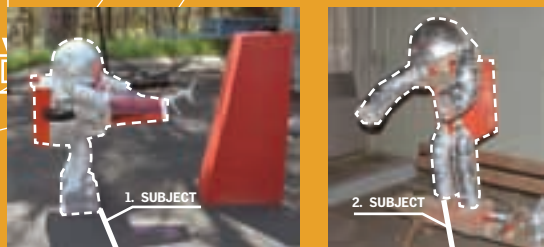


52

RED ALERT, RED ALERT!

Tesla Coilt mindenki kertjébe!

AZ USA-BAN ÚGY LÁTSZIK él még pár pihent agyú unatkozó milliomos... Egyikük kosárlabdapályáján egy igazi, teljes életnagyságú, és működő Tesla Coilt épített, tehát annak az építménynek a mását, amelyik a Red Alertben oly látványosan sütögette meg a támadó katonákat és járműveket is! Hogy a megtévesztés teljes legyen, a fickó még az orosz egységeket is összekalapálta fából: ott álldogál a Tesla Coil körül egy Tesla Trooper, aki a kis tornyot tartja karban, egy engineer és egy conscript is. A vilámlámpa jelenséget a lelkes „szobrász” dróttal, nejlonnal, árammal és különböző kameratrükkökkel hozta létre. Természetesen nem igazi fegyverről van szó, különben hősünk már a börtönben vagy valamilyen még zártabb osztályon húszólna... Aki részletesen is meg akarja tekinteni a műalkotást, az a www.tesladowndunder.com nevű site-on megláthatja.



METÁL A VILÁG!

A kemény rockerek írják majd a legjobb játékszénéket?

SOKUNK ÖRÖMÉRE (ÉS KEVESÜNK BÁNATÁRA) a kemény rockzene egyre népszerűbb, s ez a tendencia a játékvilágban is egyre inkább igaz. Azonban véget érni látszik az a régi „divat”, hogy egyszerűen csak dalokat pakolunk a játék alá vagy a főcímbe (esetleg kiválasztunk néhány dögös rockszámot a jéghokis vagy kamionos játék alá/mellé). Eleddig a készítő a játékhoz választották a zenét, ezentúl a játék számára komponálják a bandák dalokat.

A KUKORICÁTÓL A MEGKÍSÉRTÉSIG

Kezdjük az igencsak népszerű Korn zenekarral és annak frontemberével, Jonathan Davis-szel. Az énekes hatalmas FPS-rajongó, és igencsak régóta akart valamilyen jó kis FPS-hez zenét írni, így aztán tökéletes időzítéssel jött a Ubisoft felkérése, hogy „figyejé, írj” má’ valami dögöset a Haze nevű Sci-Fi lövöldéhez! Jonathan örömmámorában egy húha jó nótát írt, amely kislemezként is megtámadja majd a zenei adókat hamarosan. S nem csak ő komponál játékokhoz: a power-metál scene

egyik leginkább fantasyfüggő veteránja, a Blind Guardian (akik többek között Gyűrűk Ura témában is készítettek egy kiváló lemezt) nem kisebb játékhoz komponál soundtracket, mint a *Sacred 2*. Ugye ez még jobban hangzik, lévén ez már PC-re is megérkezik. S akkor még nem említettem a legígéretebb, független MMORPG-fejlesztést, a *Chronicles of Spellborn*-t, amelynek zenei világát a kiváló gótkus csapat, a Within Temptation szolgáltatja majd. Mindezekben a bejelentésekben a szenzációt az okozza, hogy ezek a dalok, kompozíciók az egész játék hangulatát meghatározó elemek lesznek, nem csak „kisérődalok” (bár aki *Need For Speed Most Wanted*-del játszik, az tudhatja, hogy ott jobbnál jobb bandák húzzák a talpalávalót). A világ affelé halad, hogy egyre ismertebb rockzenekarok komponálnak játékszénéket, érdekes árukapcsolást létrehozva. S ez nekünk csak jó lesz.

KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK

Sacred 2	Chronicles of Spellborn	NFS: MW
1293	1383	1258





A már nagyon sokszor kritizált Electronic Arts egyik fejese magából kikelve ostorozta a játékok jelenlegi árkezelési rendszerét. John Riccietello szerint a ma is használt forma őt, de legkésőbb tíz éven belül menthetetlenül elavul, a kiadókna pedig addig határozott lépéseket kell tenniük az úgy megoldása érdekében – természetesen az EA élén jár majd a kísérletezésben.

SIM CITY A BÖNGÉSZŐBEN

Sok jó ember tényleg elfér kis helyen is...

OTT TARTUNK KEDVES OLVASÓ-KÖZÖNSÉG, hogy ami C64-en és a korai PC-ken egész estés szórazásnak ígérkezett, ma már egy böngésző ablakában is elfér. Az Electronics Arts ügyesen készíti elő a következő *Sim City* játékát, ugyanis most az eredeti klasszikust tette ingyen elérhetővé a neten keresztül, csupán egy röpké regisztráció kell hozzá, és máris a rerto játékelmény hullámain szörfözhetünk böngészőnk segítségével. Eme költő kép szépségét tovább erősíti, hogy teljes verzióról van szó, csatolt leírással és bemutatóval, vagyis a kezdők is megismerhetik a világ egyik első szabad játékelmény szimulátorát, a városépítés nehézségeit, és a kreatív játékok szépségét. Az első erőmű építésének gyermeki izgalma, az úthálózat tervezésének lázas menete, az adók mértékének, és a lakosság kedélyállapotának lehetetlen szinkronizálása, a környezet-szennyezés problémájának magas fokú letojása – ezek mind olyan dolgok,

amelyeket csak *Sim City* rajongók, régi idők gyermekei érezhettek át akkoriban, amikor még két cent volt a medvecukor. Persze az se semmi, amikor a kockafejű Godzilla végigteper izomból több órás munkánkon, ecsetelnünk sem kell, mit érzett ekkor az egyszeri játékos, és most íme, megint itt a lehetőség alkot-

ni, és anyázni pusztulás közben. Nincs is szebb dolog ennél! Tehát szinte bármilyen PC-n, enyhén erős netkapcsolattal is tökéletesen élvezhető a régi idők nagy *Sim City*je, ha valakit érdekel esetleg, akkor a simcity.ea.com/play/simcity_classic.php linken azonnal befogadhatja a retroélményt. Csak bátran.



WII NAPPALII MAGYARORSZÁGON IS

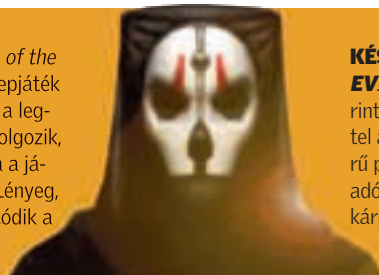
Hozzánk is elért a Wii Livingroom projekt

A NINTENDO ÚGY GONDOLTA, ideje, hogy Magyarországon is propagálja a világon mindenütt igen népszerű konzolját, a Wii-t. Létrejött tehát a Wii Livingroom projekt, amely egy „vándorló” nappali-szoba, amelyben elegáns Wii fehér bútorok és Wii logós párnák mellett három lényeges alkotóelem van jelen: egy bazinagy plazmatévé a falon, rengeteg hely, hogy ne hadonásszuk fején egymást és egy Nintendo Wii konzol. Ez a különleges reklám-fogás egyértelműen életérzést, játékelményt akar su-

gározni, amely egyébként is a Nintendo egyik fő csapásiránya. Az első helyszínen, a Dunaplázában Wii Sports-szal demonstrálták a készüléket, a játék pillanatok alatt nagy tömeget vonzott – aki ki akarja a „hadonászós”-konzolt próbálni, még két helyszínen megteheti (Figyelem, nagy tömeg várható!): 2007. 11. 30. - 12. 01, Árkád Üzletközpont, Budapest, Őrs vezér tér 25., 11-19 óráig, a Media Markt-ban, illetve 2007. 12. 14. - 15., Árkád Üzletközpont, Budapest, Őrs vezér tér 25., 11-19 óráig, a Media Markt-ban



INTERNETRE KÖLTÖZHET a *Knights of the Old Republic*. A legjobb Star Wars szerepjáték megalkotója, a Bioware és a LucasArts a legfrissebb hírek szerint közös projekten dolgozik, ami egyesíti a két cég erősségeit, kitolja a játékok eddig ismert határait, blablabla. Lényeg, a lényeg, hogy minden bizonyonnyal folytatódik a *KotOR*.



KÉSZÜLNE A BEYOND GOOD AND EVIL 2? A Surfer Girl blogdala szerint a zseniális Michael Ancel nevezte el a Ubisofta az új *Rayman* „egyszerű partijátékká silányítása miatt” a kiadó pedig ezzel a folytatással kívánja kárpótolni őt... Hajrá!

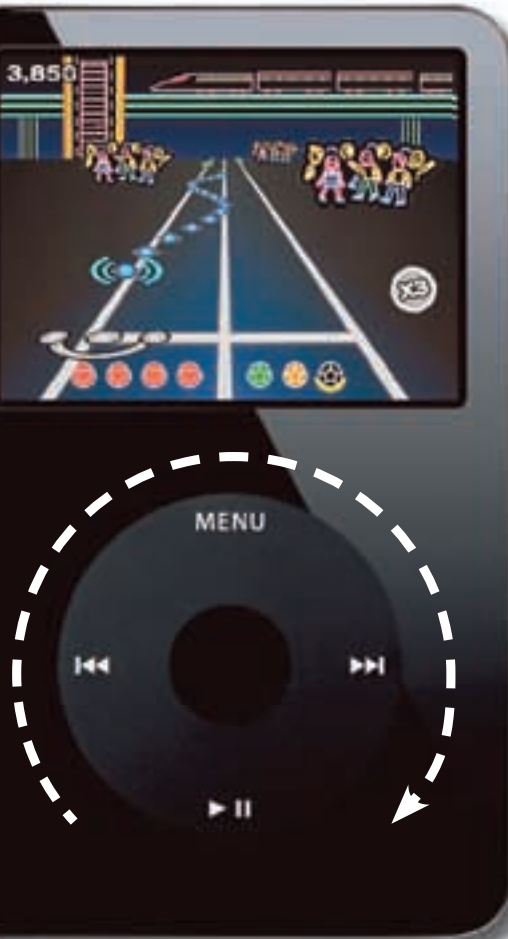


–
– Mit mondott? – kérdezte a rendőr, miközben unottan lendítette gumibotját az előtte álló értelmiségiekből verődött tömeg felé. A mellette álló emberjogi aktivista igyekezett gyorsan fordítani:
– Hát nem érti? Azt mondta, hogy soha többé nem használ szavakat! Véleménye szerint a fajtáját csak kizsákmányolják az üzleti világ hiénái, és futószalag posztkolja el tehetségét fillérekért?
– ...tette hozzá a tüntető fiatalember, akinek bepárasodott a szemüvege a csípős őszi hidegben.
A rendőr értetlenül vakarta meg homlokát, másik kezében persze erősen markolta fegyverét, ha véletlenül valamelyik hőzöngő kisokos megindulna felé, ahogy lankad a figyelme, azonnal gyors reakció hadtestté kell változnia. Ezt tanították, ezt tudta.
– Tényleg ezt mondta? Én nem hallottam semmit! – fordult értetlenkedve az aktivista felé, aki „Előre az írókért és a bálnákért” pólójában szintén megérdemelt volna egy kiadós verést a rendőr szerint, de ma jó napja volt, csak akkor ütött, ha nagyon kellett.
– Maga nem értheti őket. Ők szavakkal dolgoznak, de most mindennek vége! – hangzott a válasz. A tömeg csöndben mászkált fel-alá Hollywood utcáin, tábláik üresek voltak. A rendőr nem értett semmit.
– Mégis honnan kéne tudnunk, hogy most mi ellen tiltakoznak?
– Ők többé egyetlen betűt sem ejtenek ki a szájukon vagy vetnek papírra ingyen, uram! Sztrájkolnak.
– De nem lehet, hogy csak némák, és azért tüntetnek, mert nem tudnak írni? Az is logikus magyarázat lenne, nem?
– Dobjon eléjük egy kis pénzt, azonnal megérti! – A rendőr vonakodva ugyan, de a zsebébe nyúlt, és egy gyűrött dollárt vetett az egyik tüntető elé. A fiatal szemüveges férfi megállt, nézte egy darabig a pénzt, majd felkiáltott:
– A jó édes kur...
Csönd lett.
– Sajnálom uram, csak ennyire volt elég a pénz – magyarázta az aktivista. A rendőr ekkor értette csak meg, hogy Hollywood komoly bajban van.

A *Writers Guild*, vagyis az Írók Céhe teljes körű sztrájkot hirdetett, és Hollywood legtöbb film- és sorozatírója csatlakozott a felhíváshoz. A sztrájk bizonytalan ideig tart, amíg az érdekképviseletek tárgyalnak: a forgatókönyvek is leállhatnak, és a tévésorozatok is befagyhatnak a munkabeszüntetés miatt.

A ZENE AZ KELL, MERT KÖRÜLÖLEL...

Akinek a zenehallgatás nem elég, iPod Hero lehet



MOSTANÁBAN A JÁTÉKPIAC

leginkább a *Halo 3* rekordbevételén álmélkodik, talán kevesen akarják észrevenni, hogy ott egy másik játék, ami első héten máris több mint 100 millió dolláros bevételt hozott. Ez pedig nem más, mint a gitáros-ritmus játék, a hamarosan PC-re is érkező *Guitar Hero III*, amely különféle változatai az amerikai listák első öt helyéből négyet birtokoltak. Sokan nem vették talán észre, hogy a jelenlegi német PS2 TOP 10 eladási listán három karaoke-játék (*SingStar*) is szerepel. Nincs mese, a zenei játékok szépen-lassan piacvezetővé nőnek ki magukat, és akkor még nem is beszélünk a nemsokára megjelenő *Rock Band*-ról. Létezik azonban egy olyan platform, amelynek rengeteg köze van a zenéhez, de a zenei játékok még nem hódították meg. Ez pedig az iPod!

AZ ÚJ GENERÁCIÓ

A *Phase* nevű játék a legújabb generációs Nano, Classic és az ötödik generációs iPod készülékeken fut csak. Készítője az a Harmonix, amely a *Guitar Hero* első két részét, illetve a készülő *Rock Band*-et is jegyzi. A *Phase* egyébként iTunes-on keresztül bármilyen dalt játszhatóvá tesz: amikor kijelöljük a dalt, amivel játszani szeretnénk, a proggi egy matematikai művelettel, „Phase-képessé” teszi, majd indulhat a móka, amely hasonlóan a *Guitar Hero*-hoz, kis, felénk scrollozó pottyók formájában teszi „játszhatóvá” a zenét. Alapfeltétel, hogy egy zene 30 másodpercnél hosszabb, de 30 percnél rövidebb legyen, a rendszer MP3, m4a és m4p formátumot fogad. A *Phase*-t egyébként szintén az iTunes-en keresztül lehet megvásárolni, így aki játszani szeretne vele, szerezzen be egy megfelelő iPodot: jó móka lesz!

rációs Nano, Classic és az ötödik generációs iPod készülékeken fut csak. Készítője az a Harmonix, amely a *Guitar Hero* első két részét, illetve a készülő *Rock Band*-et is jegyzi. A *Phase* egyébként iTunes-on keresztül bármilyen dalt játszhatóvá tesz: amikor kijelöljük a dalt, amivel játszani szeretnénk, a proggi egy matematikai művelettel, „Phase-képessé” teszi, majd indulhat a móka, amely hasonlóan a *Guitar Hero*-hoz, kis, felénk scrollozó pottyók formájában teszi „játszhatóvá” a zenét. Alapfeltétel, hogy egy zene 30 másodpercnél hosszabb, de 30 percnél rövidebb legyen, a rendszer MP3, m4a és m4p formátumot fogad. A *Phase*-t egyébként szintén az iTunes-en keresztül lehet megvásárolni, így aki játszani szeretne vele, szerezzen be egy megfelelő iPodot: jó móka lesz!

KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK

Guitar Hero III 1958 *Rock Band* 2011

SOUTH PARK JÁTÉKLAZBAN ÉG

Egy hisztéria, ha messzire elér...



TREY PARKER ÉS MATT STONE, a

South Park sorozat büszke apukái (persze képletesen szólva) egyre komolyabban szállnak rá a játékokra. Az teljes egészében a *World of Warcraft*-al foglalkozó (és főleg Azerothon játszódó) „Make Love, not Warcraft” epizód után ismét egy játék okozza a galibákat. A „Guitar Queer-O” részben a *Guitar Hero* hiszti áll a középpontban (Stan papája hiába tud igazi gitáron játszani, az új nemzedék azt már nem értékeli, stb...). Ez is jelzi a *Guitar Hero* nálunk is egyre számottevőbb népszerűségét. Itthon is bőven akadnak már a játéknak fanatikus hívei, többek között a mi Stöki barátunk, de érdemes a guitarhero.blog.hu oldalra is ellátogatni háttéranyagért. (Ott dwelleg a hazai scene.)

KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK

Guitar Hero III 1958



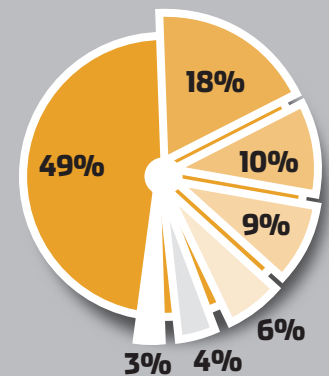
OLVASÓI KÖRKÉRDÉS

SZERENCSÉRE NEM KELLETT CSALÓDNUNK, ugyanis olvasóink csaknem fele egy új atomerőmű PC-t, és mellé *Crysis* / *The Witcher* / *Hello Kitty* játékot szeretne látni a fenséges zöld fenyő alatt.

KÉRDÉS:

Milyen karácsonyi ajándéknak örülnél a legjobban?

- PC vagy kapcsolódó hardver-szoftver
- Egyéb (ruha, könyv, autó, kiskutya, állólámpa, ülőlámpa, 1000g stb)
- Konzol vagy kapcsolódó hardver-szoftver
- Csoki, csoki, csoki!
- Filmnézéssel kapcsolatos bármi (tévé, DVD, Blu-Ray, projektor)
- Zenehallgatással kapcsolatos bármi (MP3, lejátszó, fülhallgató, HI-FI)
- Mobiltelefon és kiegészítők



És aki a szeretetre vágyik karácsonkor? Ejnye-bejnye GS, csalódtam bennetek, nincs nálatok semmi szeretet... **(timantes)**

pizsama és zokni miért nincs a felsorolásban? **(koschwarz)**

Hát, kellene egy pót máj. **(Chitosz)**

Szinte biztos, hogy kapni fogom a (számomra) szokásos „szentháromságot”: csoki-könyv-ruha. **(Xris)**

Én egy Roland HD-1-et kértem a Télijától karácsonyra. A biztonság kedvéért a Jézuskától is. Remélem valamelyik csak elhozza már. **(Gyu)**



Kiűtötték az EA Chicago-t. A Def Jam és a Fight Night szériákat jegyző fejlesztőstúdió is belerohant az EA költségcsökkentő akciója keretében érkező végzetes pofonba. A döntéshozó Frank Gibeau közölte, rendkívül büszkéek a csapat teljesítményére, az alkalmazottak többségét pedig más ágazatokba vezénylik.



HÍREK A SZOMSZÉDBÓL



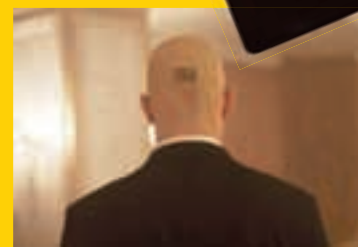
PRODUCER NÉLKÜL MARADHAT a Pókember! Sam Raimi, az első három filmen dolgozó úriember ugyanis megelégtelte a forgatásokkal járó állandó stresszt, így kétszer is meggondolja, elvállalja-e a folytatást. Sam elmondta, visszavonulása esetén utódjaként csak olyasvalakit tud elképzelni, aki hozzá hasonlóan nagy rajongója Spidey-nak.



A PONYVAREGÉNY FORGATÓ-KÖNYVÉT is jegyző Roger Avary határozatlan időre kénytelen felfüggeszteni a Wolfenstein film munkálatait. Az ok prózai: Amerikában éppen sztrájkolnak a számításta jöhető írók, így egyelőre a projekt az íróasztalfiókba került. Ha igazak a hírek, szerencsére azért nem kell komolyabb csúszásra számítani.



HÁROMSZOR IS FELTÚNT már a filmvásznon (több kevesebb sikerrel) a népszerű túlélőhorror, a Resident Evil. A Capcom persze boldog is lenne megelégedni ennyivel, így máris készül a következő, egész estés CGI-alkotás, ami legkorábban is csak valamikor a jövő évben kerülhet a mozikba.



TIMOTHY OLYPHANT, az eljövendő Hitman film főszereplője érdekes kijelentést tett a minap egy interjúban. A kopasz bérgyilkost megszemélyesítő színész nagy büszkén vallotta be a sajtónak, hogy ugyan egyetlen egy játékot sem töltött be, de azért felkészülésként körültekintően utánanézett a témának az Interneten. Mi kérünk elnézést.

WARHAMMER 40K: SOULSTORM

Sötét eldák takarodója

AZ ELSŐ ÚJKORI WARHAMMER 40K stratégiai játék megjelenésekor talán még maga a kiadó sem gondolta volna, hogy ekkora siker lesz a franchise. A népszerű sci-fi univerzum, a remek RTS rendszer, és a durván ábrázolt erőszak (robbanásoktól leszakadó karok és társai) együtt bizony olyan sikert hoztak, hogy immáron a harmadik kiegészítőt is „kénytelenek” kidobni a videójátékoktól agresszívra vált tömeg követelésének engedve. A *Soulstorm* névre hallható add-on első szimpatikus, szembeötlő tulajdonsága, hogy az alapjáték nélkül is futtatható lesz, így aki eddig elkerülte a sorozatot, most az is egyetlen szemvillanás alatt belevetheti magát a csatákba. A háború időközben még nagyobb méreteket öltött, és kiterjedt az egész univerzumra: már nem csak az aktuális planéta feletti ura-

lomért vetélkedünk, hanem nagyobb léptékekben kell gondolkodunk, megfontolva, melyik bolygó megszerzése járhat a legtöbb stratégiai előnnyel. Ha pedig már világméretű konfliktus, hát két új faj is bekapcsolódik a vérontásba: felvonul a sötét eldák hatalmas hadereje, a másik fél kilitéről azonban még semmit sem tudni. És a végére még egy szívünknek kellemes újdonság: a harcosok végre kihasználják a légteret is, azaz megjelennek az első légi egységek minden oldalon. Böhöm szállítók a furfangos taktikai lépésekhez, valamint bombázók és gyors vadászok cikáznak majd az égen.

KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK

Warhammer 40K - Soulstorm

2271



AZ IGAZI VETERÁNNAK SZÁMÍTÓ Interplay visszatér a játékefejlesztésre! Bár az év elején tudtunk a *Fallout* jogokon, az MMO licenct megártották maguknak (közben Jason Anderson csatlakozott a csapathoz), illetve nem kizárt, hogy folytatják régi nagy címeiket is (MDK, Eartworm Jim...).



MARVEL ULTIMATE ALLIANCE, X-Men Legends, Marvel VS. Capcom - kijátszottad őket, de nincs kedved elugrani az újságoshoz? Nemsokára a gép elől sem kell felállnod, hogy elolvassd a legjobb Marvel képregényeket, ugyanis havi tíz, éves előfizetés esetén öt dolláros áron online is elérheted majd a legtöbb alkotást.





BIONIC COMMANDO

A Pókember dicstelenül besült PC-s próbálkozásai után, íme egy újabb hímálózó hős, ezúttal Japánból. //Duncan

RÖVIDEN

A harmművészet merőben új formája ez: egyik kezemmel lövök, másikkal kapaszkodok. Lerombolt városoktól a dzsungel mélyéig vezet majd a kalandos út.

MIÉRT SZERETJÜK

Feléleszt egy ősi nagy játékot, és minden erejével próbálja elhíttetni velünk, hogy az a fajta élmény még ma is élvezhető.

KIADÓ Capcom

FEJLESZTŐ Grin

KORÁBBI JÁTÉKAIK

- { *Ghost Recon: Advanced Warfighter* – 85% GS 2006_06
- { *Ghost Recon: Advanced Warfighter 2* – 88% GS 2007_06
- { *Bandits: Phoenix Rising* – 84% GS 2002_11

MEGJELENÉS

2008 közepe

KIHÍVÓK

Assassin's Creed 2008 eleje
Beowulf 2007 vége
Prototype 2008 vége

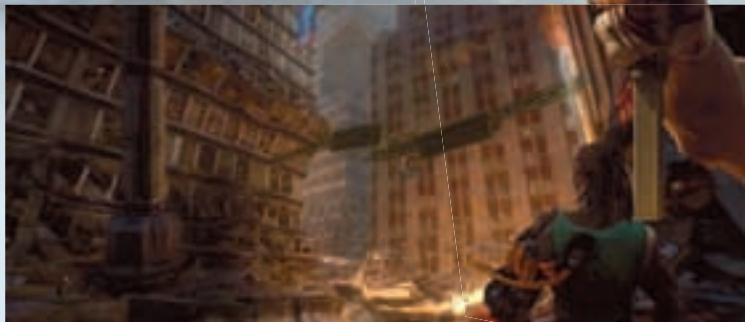
VAN AZ ÚGY, HOGY AZ EMBER egy játékmagazin retro rovatát olvasgatva nagy örömmel felfedezi valamelyik régvolt kedvencét, és ennek emlékére talán még egy apró könnycseppet is elmorzsol.

Az ilyen öreg kultuszjátékok kapcsán azonban érdemes szembenézni azzal a ténnyel, hogy a mai felhozatalban már nemcsak játéktechnikai és grafikai értelemben számítanak elavultnak, hanem sokszor bugyuta történetük, primitív koncepciójuk által is. Jobb esetben tehát ez a fiktív ember csupán eljátszik a gondolattal, hogy minő csoda is lenne holtából feltámasztani az ősi legendát, rosszabb esetben viszont ő egy befolyásos játékfejlesztő, aki tényleg megteszi ezt. Távol álljon persze tőlem, hogy degradálni akarjam ezt a pompás kezdeményezést, de az igazat megvallva elsősre elég mókás volt a teljesen abszurd eszközökkel küzdő fiatal-ember akciózását 3D-ben látni.

A KÉZ, AMELY A FŐHÖST RINGATTA

Akár hisszük, akár nem, bizony már 20 esztendeje annak, hogy Nathan

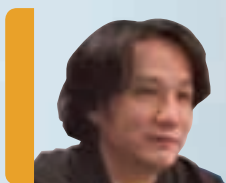
i A *Bionic Commando* már a '88-as nintendo-s megjelenésekor nagy jelentőséggel bírt, és nem pusztán azért, mert jó játék hírében állt, hanem azért is, mert a főszereplő hangját (pedig akkor finoman szólva ez nem volt nagy divat) egy popsztár, a Faith No More énekese, Mike Patton kölcsönözte.



Ascension romjai. Olaj. 2007.



A sivatagban gondba'leszel öcsi!



Korábban csak néhányan dolgoztunk a játékon, de mára hatalmas, profi csapatunk van. Érezhető lesz. Nobuyuki Matsushita, fejlesztési vezető, Capcom

Spencer (egyik verzióban Radd Spencer, mások Super Joe...) keze helyén a Capcom jóvoltából egy bionikus csákllya nőtt, melynek segítségével játszani könnyedséggel lendült át minden akadályon, hogy ellenséges katonák százait pusztítsa el. A platformjátékok aranykorában történt mindez, amikor már az is hallatlanul ötletes újdonságnak tűnt, ha az ugrás helyett pókemberi trükkökkel szelhetjük át a pályákat. A siker nagy volt, megannyi felületen viszont láthattuk a főszereplőt, akit ha neve alapján nem is, de bizarr végtagjáról mindig felismerhettünk. Most jött el az idő, hogy a Capcom valamelyik kreatív ötletgyárosának hála, újra előássák az egykori kedvencet, és tökéletesen megújítva ismét közönség elé tárják.

NE FELEDD, HONNAN JÖTTÉL!

A történet szorosan kapcsolódik az eredeti játékéhoz. Az akkori események óta eltelt évek alatt a kormány egyre szkeptikusabb lett a bionikus technológiák hatékonysága kapcsán (főleg, mert túl

veszélyesnek tartják a kísérletek eredményeit), és betiltotta annak használatát. Ennek következményeként viszont azokat a katonákat, akiket a hadsereg ilyen eszközökkel szerelt fel, leszázalékolták, és ezzel egyben megfosztották ilyen végtagjaiktól. Hősünk esetében ez még rendben is lenne, hiszen neki sikerült megőriznie a beavatkozások során valódi kezét, de nem minden veterán volt ilyen szerencsés. Érthető tehát, hogy sokan nem akarták derékba törni életüket, és a minisztériumból kiutalt, nyomorékoknak járó segélyekből tengetni életüket, hanem megszöktek az intézkedések elől, és a titokzatos terror-szervezet soraiba álltak.

KEZES BÁLVÁNY

A legendás főhős a GRIN által fejlesztett remake története szerint az események beindulásakor egy börtönben sínylődik, ahol éppen a kivégzésre vár. A sztori részleteit, vagyis a lecsukás pontos okát egyelőre a fejlesztők hét lakat alatt őrzik, de a hírek szerint nem egy zsarnoki hatalom koncepció

peréről van szó, és nem is arról, hogy „Super Joe” ártatlanokat gyilkolt volna, hanem valószínűleg csak tévedésből ítélték el egy általa el nem követett bűncselekmény miatt. Mivel Nathan a sitten értelemszerűen nem viselheti bionikus karját (ahogy hivatalosan máshol sem), mely oly sokszor – szó szerint – kihúzta őt a bajból, így menekülésre sincs semmi esély. Lelkiben már fel is készült a keserű végre, amikor az ideiglenes lakhelyéül szolgáló Ascension City utcáit irdatlan erővel éri el egy végzetes földrengés. Nem a természet pusztított a békés városban, hanem egy terrorista alakulat gerjesztette a tragédiát radioaktív sugárzással. Tudományos magyarázatot a jelenségre ne keressünk. A titokzatos támadók akciója nem merül ki ennyiben, a terroristák rövidesen megkezdik a város megszállását, mire a tehetetlen hatóságoknak csupán egyetlen logikus választásuk marad: szabadon engedni minket, az egyszemélyes, bionikus kommandót, hogy leszámoljunk a gazfickókkal.

HIMBI-LIMBI

Természetesen kulcsfontosságú eleme lesz a játéknak a himbálózás, ami már annak idején is a *Bionic Commando* karakterét adta az egyébként igen zsúfolt platformfelhozatalban. Nathan Spencer lengés nélkül olyan lenne, mintha egy *Super Mario: The Return* című produkcióban a főhős nem tudna ugrálni, és nem lenne bajsa. Így aztán a fejlesztők mindent bevetettek, hogy az épületek és egyéb objektumok közötti lengetőzés hatásos legyen. A képlet a következő: a játék – ahogy az manapság elvárható – teljes 3D-ben pompázik, Nathant pedig a különleges akciójátékoktól megszokott szögéből irányítjuk majd. A kezünkre erősített eszköz segítségével amúgy Pókemberként hízhatunk a városban, bár hozzá képest van annyi hendikepünk (*nos, esetünkben kicsit negatív felhangokkal rendelkezik ez a szó... - ender*), hogy erre a célra nem használhatjuk mindkét kezünket. Az ígéretek szerint kevés kivételtől eltekintve jóformán minden, megfelelő távolságra lévő objektum-



Uh, asszem bekapcsolt a riasztó!



Az új, piros egyenruhám megmentette a házasságomat. Csak nem kapok benne levegőt.

NATHAN A LEHETŐSÉGEKHEZ MÉRTEN MEGŐRIZTE AZ EREDETI JÁTÉKBAN LÁTOTT ISMERTETŐJEGYEKET IS

ba belekapaszkodhatunk, az erre alkalmatlan felületekre pedig egy külön indikátor figyelmeztet bennünket. Ha egyszer amúgy „megcsákyáztuk” az egyik közeli ház falát, akkor egyrészt előrehátra himbálózhatunk rajta annak megfelelően, hogy hová szeretnénk eljutni, másrészt pedig süllyedhetünk és emelkedhetünk a céltől függően. A házfalak természetesen elég magasra nőttek ahhoz, hogy kényelmesen gyakorolhassuk ezt a különleges harcmodort, és bőséggel találunk teraszt, párkányt is, amiket ügyesen kihasználhatunk.

A változatos helyszínek kapcsán azért némi korlátozást jelent a sajátos harci eszközeink. Ahogy a nehézlövesség sem alkalmas mélytengeri ütközetek megvívására, úgy Super Joe is nagyot nézne, ha ellensége egy sivatagi túróján törtene rá. A változatos helyszínek ettől függetlenül nem maradnak majd el. Egyelőre ugyan az ígéretekre kell hagyatkoz-

nunk, de már biztosan tudni, hogy lesznek laboratóriumi és őserdei helyszínek is, melyek még éppen a kipróbálható stádiumban vannak.

KI VAGY, DOKI?

Bár az ellenséges szervezetről viszonylag keveset tudunk, annyi bizonyos, hogy – a történetnek megfelelően – számos egykori bionikus harcost felvonultat a sötét sereg. Ők persze nem mind ugyanazt a technológiát használják majd, lesznek, akik hozzánk hasonló eszközökkel küzdenek, mások speciális képességei pedig tökéletesen különböznek majd a miénktől. Persze nem csak egykori bajtársainkat kell lehentelnünk, szép számmal akadnak meszárlásra váró „közkatona”, és – játéktermi múlttal bíró játékról lévén szó – hamisítatlan, arcade-os főellenfelek is. Utóbbiak reményeink szerint persze ötletesebbek lesznek, mint

az eddig bemutatott egyetlen ganékeverő, egy hatalmas, föld alól előtörő hatalmas robotféreg. Ami a főszereplő karakterét illeti, ennek átültetése a legvérmesebb *Bionic Commando*-őrülteket is ki kell, hogy elégítse. Amellett, hogy a kor igényeinek megfelelően megrajzolták, Nathan a lehetőségekhez mértén megőrizte az eredeti játékban látott ismertetőjegyeket is. Már azokat, amiket ki lehetett hámozni a 8 pixeles figurából. Nagyon bölcsen teszik azt is, hogy körültekintően kidolgozzák a nehezen megkoreografálható mozdulatokat, aminek köszönhetően az akciók jelentős részét kitevő himbálózás igen szórakoztatónak ígérkezik. Egyelőre a többjátékos módról semmit nem tudni (bár egy gondolatot megér a harminkét, össze-vissza lengedező figura komikus látványa), és úgy tudni, hogy irányítható járművek sem lesznek beépítve.

BIOLÓGIAI FEGYVER?

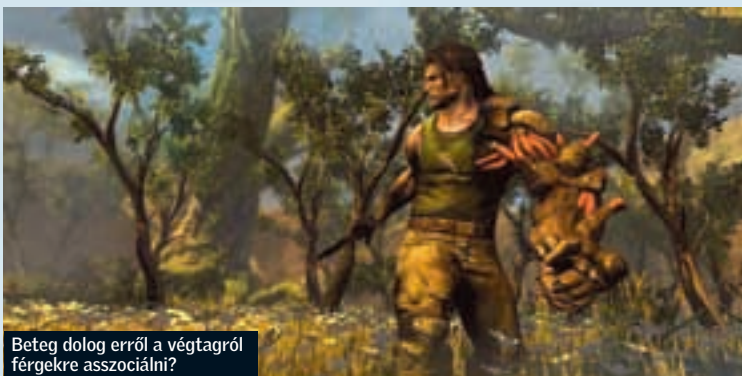
Furcsa látni egy ilyen klasszikust, amint modern köntösbe bújjik. Az első megjelent videóba szemmel láthatóan szívüket-lelüket beletették a fejlesztők, nagyon hatásos például az a jelenet, mikor Nathan egy emeletes háztömb romjairól leve-ti magát, majd néhány méterrel a földet érés előtt karjának segítségével ismét a magasba lendül. Szimpatikus az a hozzáállás is, hogy mind a sztori, mind a főgonoszok kiletét illetően visszakanyarodnak a tíz évvel ezelőtti eseményekhez, egészben véve azonban úgy gondolom, hogy a *Bionic Commando*nál nagyobb legendák is várnának egy méltó utódra.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

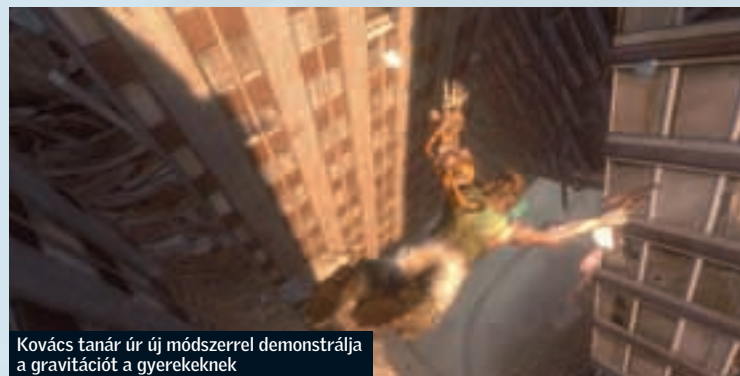
A www.gamestar.hu oldalon a kapcsolódó hírekért, letöltésekért, írd be a gyorslink sávba:

2264

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:



Beteg dolog erről a végtagról férgekre asszociálni?



Kovács tanár úr új módszerrel demonstrálja a gravitációt a gyerekeknek

i Mai szemmel nézve a régi képeket, már hihetetlennek tűnik, hogy a *Bionic Commandó*ból irodalmi alkotás is készült. A *World of Power* című kiadványában a Nintendo a legérdekesebb játékaiból készült kisregényeket gyűjtötte össze, és köztük ez a munka is helyet kapott. Érdekes nyersanyagban nem volt hiány, hiszen az eredeti játékban Adolf Hitler volt az egyik főellenfél, akit gonosz professzorok támasztottak fel...

ÍME A BIONIKUS SZERSZÁM használatának néhány kreatív módja.

Könnyen lehet, hogy ezek a megoldások mentik meg a *Bionic Commandó*t a monoton, lengős-lövöldözős játékmenet veszélyeitől.



Bedöntés: Alaposan átrendezhetjük a tájat, ha a zárt ajtókat, vagy a rogyadozó falakat ugorva beszakítjuk különleges eszközünkkel.

Földrengés: Földre érkeztünk úgy is, hogy kisebb rengést okozunk, amivel az ellenséget is ledönthetjük a lábáról.

Jobb felütés – Nagyobb erejű ütés, de jóval lassabb mozdulat az előzőnél.



Jobb egyenes – Alapvető mozdulat, hatásos, de csak egy ellenféllel szemben.

Bionic Special – Pusztá kézzel lehetetlen volna kivitelezni – több embert is lecsaphatunk vele.

AZ A BIZONYOS KÉZ

Nem vész el a lendület



A bionikus kéz tulajdonképpen nem Nathan karja, hanem egy szerkezet, mely speciálisan a helyére van erősítve. Ez a cucc képezi a játék alapját. A benne lévő csáklázó első-sorban a tereptárgyakba való belekapaszkodásra szolgál, de képes egyes eszközök és ellenséges katonák magához rántására, egyes esetekben pedig a felé tartó lövedékek eltérítésére is. A képen az újragondolt koncepció látható, melyet az 1988-as eredetiben még nem tudtunk ilyen részletesen megcsodálni.



Diótörő



Van mibe kapaszkodni



Az ilyen pillanatok miatt tűnik ígéretesnek a *Bionic Commandó*

GAMESTAR TOP 10

Minden idők 10 legjobb játék befejezése

A KINEK ELKERÜLTÉ VOLNA a figyelmét a gigantikus SPOILER pecsét, annak még egyszer közhinténék diszkrétén: mivel játékok befejezéseiről van szó, szükségszerűen lelövünk néhány poént. Ha tehát olyan játéokra bukkanasz, amit

még nem játszottál végig, de még nem is tettél le róla (például ott a Rocket Ranger - az amígás verziót ajánljuk!) akkor jobb, ha inkább becsukott szemmel olvasol tovább. Vagy csak a képeket nézegeted.



10. ROCKET RANGER

Már az alapsztori megér egy főhajtást: 1940-ben a náciak bázist építenek a Holdon és egy ott bányászott anyag, a „lunarium” (...) segítségével akarják elhülyíteni az embereket. A legjobb azonban az volt, hogy a játék német verziójában a náciakat gonosz alienekre cserélték, ahogy a horogkereszteket is... a járműveket, épületeket azonban nem, úgyhogy jogosnak tűnik a kérdés, az idegenek vajon miért Tigris tankokkal és Zeppelinnel próbálták leigázni az emberiséget? Mindegy is. Az alienek

mindenképp involválva voltak: hősiünknek öt rakétaalkatrészt kellett összeszednie, és ötszáz egység lunariumot, hogy eljusson a Holdra. Ám ott kiderült, hogy a náciak szövetségre léptek a (most kapaszkodni) Interplanetáris Fasiszta Unióval, és hát velük kellett végezni. A záró fightban már totális szürrealitásba hullott minden, és ez tette igazán emlékezetessé: harcos náci amazonokat kellett lövöldözni, csápos szemű alienet, de csak megúsztuk, és miénk lett a nő. Ja, mert nő is volt.



9. STAR WARS: TIE FIGHTER

Oka lehet annak, hogy a Star Wars játékokban nem hagynak minket a hithű birodalmiakkal azonosulni, eltekintve néhány jobb (Empire at War) és rosszabb (Force Commander) RTS vonatkozó kampányaitól, vagy a minimális sztorival rendelkező Battlefront részekétől. Az egyetlen igazi, birodalmi szellemben készült játék a TIE Fighter volt, amelynek a befejezésben... maga Darth Vader életét mentettük meg! És a császárárt! Fel tudjátok fogni? És ő... megköszönte nekünk! És... a császár kitüntett minket! Az egész olyan volt, mint az Episode IV vége, amikor a Yavinon mindenkit kitüntet Leia hercegnő, a robotok sípolnak, Chewbacca hörög, Han Solo kacsintgat, a mocs... a lázadók pedig éljeneznek. CSAK MINDEZ A BIRODALOM OLDALÁN! Már nem emlékszem pontosan, de úgy dereng, könnyes szemekkel álltam vigyázban a monitor előtt, és csak azt ismételttem: „Vader nagyúr... igazán nem tesz semmit!”



//mazur

8. HALO: COMBAT EVOLVED

Szó se róla, kicsit túlzásnak tartom, hogy nemrégiben vándorszobrot emeltek Master Chief tiszteletére, de azért tényleg rendes volt tőle, amikor a Pillar of Autumn csatahajót robbantotta rá a Floodot (és éppenséggel az emberiséget is...) fenyegető Halóra. Először volt ugye az önmegsemmisítő, de azt a galád 343 Guilty Spark kikapcsolta, úgyhogy nem volt más választás, mint jól leolvasztani a hajó reaktorait. Ezután persze kissé forró lett a terep, és ugyan a „robbanó hajóból menekülés” nem volt egészen eredeti ötlet, de cserébe zseniálisan lett megcsinálva: azért dzsippel (pardon, warthoggal) végigdöngötni a nyakunkba omló cirkáló fedélzetén, a Covenant és a Flood hordái közt, az utolsó pillanatban felpattanva hajónkra és „jippighocsak” kikerülni a

robbanás hatósugarából, nem volt semmi. Ja, és Master Chief már sejtethetett valamit, mert külön hangsúlyozta, hogy szerinte még nincs vége a harcnak. Hogy ráérezett!



7. HALF-LIFE

Régen volt már, amikor nagy „úúú”-val állhattunk fel egy Half-Life játék mellől: a második rész és az azt követő két epizód lezárásai már inkább fásaszto cliffhangek, de az első rész végén, amikor G-Man egy semmiben robogó vonaton egy „viszautasíthatatlan” ajánlattal állt elénk, valószínűleg mindenki megfagyott a vér. Kiderült, amit korábban is sejtettünk: minden az aktatászkás úr tervei sze-

rint történt, és mi nem értünk el semmit. Dönthettünk: vagy dolgozunk mostantól G-Mannek, vagy pedig kiszállhatunk hősi halált halni. Ha kiszálltunk, annyi alien várt ránk, ameddig a szem ellátott, ha pedig némi büntudattal elfogadtuk G-Man ajánlatát, nyilvántartásba lettünk véve, hogy „majd értesítenek, ha lesz meló”. Más kérdés, hogy az új melóra hat évet kellett várni...

6. HITMAN: BLOOD MONEY

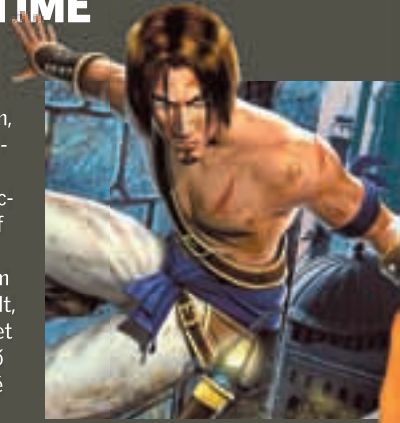
A Hitmanek mindig is remek stílusérzékkel vegyítették a filmes elemeket, nem volt ez másképp a Blood Money esetében sem. A végkifejlet persze már korábban is sejthető volt, de sikerült nagyot csavarni rajta. A játék első pillanatától kezdve a főmenüben egy temetői csendéletet láthattunk, ahol egy ravatal körül a sorban gyűltek a rosszfiúk. Na de vajon kinek a temetése ez, na vajon? Kiderült persze, hogy mi magunk voltunk a ravatalon, és ha a „záró” stáblista alatt nem csináltunk semmit, ez is lett a játék vége: meghaltunk. Ha azonban egy minijáték keretében magunkhoz tértünk, hősünk visszatért az élők közé, halált osztani. Ezt eléggé szó szerint kell venni: mivel senki se tudhatta meg, hogy a 47-es életben van, mindenkivel végeznünk kellett.



4. SILENT HILL 2

3. PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME

A nagy visszatérő. Sokan valószínűleg nem is emlékeztek az eredeti verzióra, amit mi monokróm monitoron, köhögős 286-osokon, PC speaker prünyögéssel kísérve töltünk... (Tudtátok egyébként, hogy Jordan Mechner az öccséről digita... na mindegy.) A Sands of Time nagy meglepetése az volt... hogy jó lett. Remek és látványos akció, finom humor, sztori... és a játék végén kiderült, hogy a narrátor, aki az egész történetet elmesélte, maga a Herceg volt, a végső győzelemmel pedig meg nem történté tudta tenni az eseményeket.



2. MAFIA

Sokan vannak oda a gengsterfilmekért, nyilván nincs is annál szebb, mint hogy dagadt, ballonkabátos olaszok jól bespagettiznek, aztán halomra lövik egymást. A Mafia a klasszikus vonalat követte, és mind cselekményében, mind felépítésében tökéletesen beillt volna a legjobb gengsterfilmek sorába. A Mafia máig példaértékű, kötelező darab, tökéletes példája annak, hogy játéklélmény igenis felérhet egy jó könyvvel vagy filmmel. (Egy jó spagettivel azért bajosan.) És a befejezés... az hiszem, mindannyian nagyot sóhajtottunk, amikor Tony megkapta Mr. Salieri üdvözlését...



5. GRIM FANDANGO

A Grim Fandango máig egyike a legzenésibb kalandjátékoknak: kedves humora, remekül felépített fejtörői és egészen (de egészen) egyedi világa sokak számára volt maradandó élmény. Hősünk, Manuel Calavera a túlvilági Mictlan városába tartó vonatra szóló aranyjegyekkel kereskedik (mely vonat a halott lelkeket négy kinos év helyett négy perc alatt viszi célba), de egy galád összeesküvésre bukkan. És a befejezés... Aki végigjátszotta, és az aranyjegyeket jogos tulajdonosainak visszaszolgáltató Manny záró szavaira nem tört rá a hüppögés, az köszívú, rossz ember, aki valószínűleg kiscicákat kínoz, hangyákat éget nagyítóval és undead rugóval játszik RP-szerveren.



Csalás, mert a Silent Hill 2-nek eleve hat befejezése volt (amiből hármat csak a második végigjátszásra lehetett elérni... dolgozzon meg az ember a pénzéért, ugye) de ha nem számítjuk a két poénos zárást (Jamest elrabolják az ufók, illetve kiderül, hogy a háttérből egy... kutya irányította az eseményeket), akkor is zseniális a maradék négy, és ami még jobb, mindegyik tökéletes lezárása a történetnek. Sejthető, egyik sem az a kimondott happy end: az egyikben Mary halála előtt nem bocsát meg Jamesnek (éppenséggel érthető), aki erre töba öli

magát, a másikban James Maria oldalán távozik Silent Hillből, ám Maria szemmel láthatóan beteg - kínos, lehet, hogy Jamesnek lesz még egy útja vissza Silent Hillbe... A harmadikban James végez Mariával és elviszi Mary holttestét, hogy a menet közben gyűjtött rituális kütyükkel feltámassza, a negyedikben pedig Mary megbocsát Jamesnek halála előtt, aki ezután mindent itthagyt, mit Silent Hill adhatott. Azért jó lett volna egy vidám befejezés is, mondjuk kiderül, hogy Mary csak ugratta Jamest, és az egészet a Kész átverés show rendezte meg.

1. PORTAL

Nem erre számítottatok, igaz? Az utóbbi évek legnagyobb meglepetése számunkra kétségtelenül a Portal volt. Egy jópofa logikai játékra számítottunk (valamint gyöngye hányingerre a fent és lent, vagy a jobbra és balra totális relativitása, és a „beugrok itt jobbra, kiesek a plafonon” miatt), a végeredmény mégis sokkal-sokkal több lett. Kaptunk sztorit is, és a befejezés sokkal mélyebb értelmű, mint amilyennek elsőre tűnik. Komolyan! A fórumokon még mindig vitatkoznak a játékosok, vajon mit tett GLaDOS (Genetic Lifeform and Disk Operating System), a központi számítógép-anyu: sokak szerint a záródal még arra is utal, hogy már rég végzett mindenkivel a laboratóriumban, csak a maga öröme kísérletezgetett a maradék hibernált páciensekkel. És velünk mi lett? Túlél-tük? Meghaltunk? Voltaképp mindegy is. A már említett dalocska pedig, ami a stáblista alatt fut (Still Alive), valószínűleg minden idők egyik legjobb száma, ami játékban elhangzott (a Darkstone mellett, persze). Akárhogy is: ha a végső élményt a játék egészére vetítjük, és hozzávesszük, hogy a szerkesztőségben egyesek MP3 lejátszóján azóta is ott csicszil a Still Alive, egyértelmű, hogy ez a GameStar TOP játék befejezése.



HOLLYWOOD

A GAMEREK HOLLYWOOD SZEMÉVEL

Rajtunk röhög a világ... mi meg rajtuk röhögünk

//Duncan

HOLLYWOOD ELLENTMONDÁ-SOS jelenség. Néha beletrafál, néha meg nagyon mellé. Amikor odafigyel, körültekintően alkot, hitelesen bemutat, akkor általában nem röhögünk rajta. Amikor viszont szánni valóan amatőr hibákat követ el, és úgy mutat be dolgokat, ahogy azok a valóságban nagyon nincsenek, akkor jogosan nevetünk, kritikánkat szorgosan tarkítva „hülyeamerikaiak” felkiáltásokkal. Tudomásul kell venni továbbá, hogy ez a mechanizmus sajnos igen hatékonyan terjeszti az alaptalan tévhitet is. A hollywoodi csodákból tudjuk például, hogy kizárólag az amerikaiak képesek megmenteni a világot (vagy egy bizonyos amerikai), a tengerentúli csajok többnyire dögösek, rendszeresen járnak kondizni, de a feketékkel vigyázni kell, mert ők lönek. És mit tanítanak a játékosokról, vagyis rólkunk? Miféle kretén téveszméket látunk viszont magunkról a vásznakon, vagy a televíziókban olyan, hozzá nem értő emberek alkotásában, akik legfeljebb egymás filmjeiből ismerik a játékvilágot.

NORMÁÁÁLIS?

A legszembetűnőbb példákig – talán éppen azért, mert a „gamer” jelenség maga is új keletű még – nem is kell messzire visszautaznunk az időben. Aki látta a

40 éves szűz című filmet, tudja, hogy a társadalomba beilleszkedni képtelen főhős otthon egy irgalmatlan játékgépet tart, egy külön erre a célra fejlesztett speciális székkal (!) és egy rakás játékkal, ami a film interpretációjában természetesen szerves része az ő retardált karakterének. Nem, ez nem pusztán belemagyarázás, egyes filmesek szerint valóban csak a hülyék játszanak, komoly felnőtt ember bizony nem. Nyilvánvaló különbség van persze a valóság tényszerű ismeretében elkövetett mulatságos karikatúra és a szimpla butaság között. Egy mára klasszikussá vált ábrázolás (és egyben pozitív példa) a South Park azon epizódja, amely maró gúnnyal állítja pellengérré a World of Warcraft sokmillió játékosközönségét. Mint-hogy jelen sorok olvasói bizonyára egytől-egyig látták a szóban forgó alkotást (aki nem, az virtuális vesszőzés büntetésének terhe mellett pótolja ízibe!), így felesleges is lenne a humoros részleteket taglalni. Az a fontos, hogy aki ismeri a valóságot, csak az tud humort kreálni belőle, mint ahogy a karikatúristának is jól meg kell néznie egy fejet, hogy szellemes gúnyt üzhessen belőle.

KÓSTOLGATSZ?

Márpedig a legtöbb filmes vagy lusta utánanézni a tényeknek, vagy – tévesen



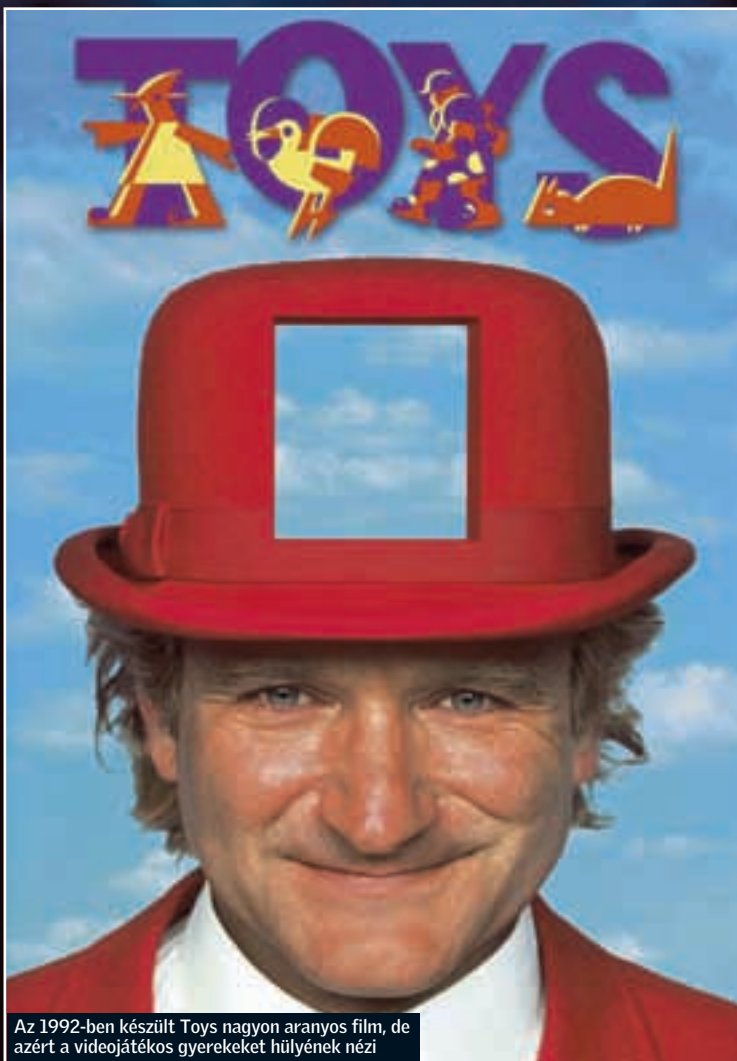
Karikírozni tudni kell. A South Parkban látott WoW paródiát nem lehet nem szeretni.

– azt hiszi, hogy tapasztalat nélkül is nagyon tudja, mi fán terem a számítástechnika, meg kik is ezek a „gémerek”. A Simpson család egyik epizódjában a tudós-professzor szereplő a következő jóslatot tette: „A számítógépek a jövőben akkorák lesznek, mint egy egész ház, és olyan drágák lesznek, hogy csak a három leggazdagabb király tudja megvenni őket.” Jól esik röhögni az ilyenek, legalábbis, ha viccből mondják. Akár hisszük, akár nem, egyesek simán elengednek ilyeneket komolyan, és még művészi köntösbe is bújtatják,

hogy még nagyobb bölcsességnek tűnjön. Született például egy kelet-európai sci-fi nemrégiben, melynek készítői úgy gondolták, elég információval rendelkeznek a számítógépes játékokról ahhoz, hogy hitelesen fessék le annak jövőjét. Az elkészült munka olyan drasztikus naturalizmussal mutatja be a betegesen játékfüggő gamerek sötét, szenvedéssel teli életét, hogy megtekintése után elkeseredésemben a saját készülékeket savban oldottam fel. A koncepciójuk a következő: a játékosok az ultrafejlett szoftvereket csak speciális hardve-



A SZÁMÍTÓGÉPEK A JÖVŐBEN AKKORÁK LESZNEK, MINT EGY EGÉSZ HÁZ, ÉS OLYAN DRÁGÁK LESZNEK, HOGY CSAK A HÁROM LEGGAZDAGABB KIRÁLY TUDJA MEGVENNI ÖKET.



Az 1992-ben készült Toys nagyon aranyos film, de azért a videojátékos gyerekeket hülyének nézi

reken tudják üzemeltetni, amiket persze nem tudnak csak úgy, a saját otthonukba beszerezni. A rácsatlakozáshoz különleges eszközök kellenek, melyeket a valamiféle szürreális, „földalatti” társadalomban csoportosuló játékosközösségek tudnak biztosítani egy furcsa, cyberpunkos környezetben (gyakorlatilag ez a rendező egyik rokonának kirohadt raktárépülete). Tehát a gamer unott arccal lemegy a bázisra, belép a külön kis terembe, ahol belül egy leírhatatlanul fejlett szerkezetbe (feketére festett fogorvosi szék), és csak ekkor kezdődhet a játék. Az emberek valami titokzatos versenyről beszélnek, illetve suttyognak egy még titokzatosabb játékosról, aki mindig egyedül dolgozik, de így is mindenkit kinyír, mert olyannyira ügyes. Izgalmasan hangzik, nemde? De néhány képkocka erejéig a film rendezője betekintést enged az izgalmas küzdelembe is: a háttérben futó kivetítőn (amely előtt százak követik az eseményeket) látjuk, hogy egy élő szereplővel eljátszatott, filmes trükkökkel eltorzított jelenet fut, amiről a stáb tagjai és az ő rokonaikon kívül ember nem hinné el, hogy játékból való.

PRÓBÁLKOZÁSNAK SEM JÓ

Ennél még talán az az amerikai horrorfilm is jobb próbálkozás volt, amelynek történetében egy kiadó akarja elkészíteni minden idők legfélelmetesebb játékát (ilyet persze a valóságban is sokan szerettek volna, mint tudjuk). Miután a filmbeli készítő úgy gondolták, hogy összehozták a legparáztabb élményt, amit csak lehet, bemutatják azt

egy fiatalokból álló tesztközösségnek, akik viszont hangos kacagásban törnek ki a látottakon. A szánalmas kudarc után a csapat nem adja föl, ehelyett inkább más irányból közelítették meg a problémát: a legfélelmetesebb játékot – így okoskodnak – úgy lehet elkészíteni, ha megtervezik valamiképp a világ legfélelmetesebb szörnyetegét. És ki más tudná a legeslegrettegettebb lényt elkészíteni, mint néhány elmebeteg? – kerítették tehát egy pár ilyet, és megbízták őket a virtuális gyilkológép megalkotásának nemes feladatával. A bibi ott van, hogy ez a szuperfélelmetes lény annyira, de annyira extrém rettenetes lett, hogy rövidesen elpusztítja saját készítőit is, a buta gamereket, akik nem tudják, hogy hol a határ. Mindenki halálának halálával hal. Bár kissé erőltetett a párhuzam, valahol mégis hasonló lábakon áll egy másik utalás a játékosokra Robin Williams egyik kissé szürreális, gyermekjátékokról szóló filmjében, a Toys-ban. Itt úgy kapott a számítógépes játék kifejezetten negatív felhangot a hagyományos fából és műanyagból épült „jó” játékokhoz képest, hogy a főellen-ség (egy gonosz játékgyáros) a játéktermekben edződött kissercokot kívánta felhasználni a katonai célokra fejlesztett gyilkos játékeinak távirányítására. Hisz ők ugye nem tudnak különbséget tenni a fikció és a valóság között, elméjüket megfertőzte ez a fura idegen kór, ez a videojáték, vagy micsoda.

KOCKA VAGY

A „gamer” mivelthoz természetesen társulnak más előítéletek is, a leggyako-



ribb ilyen a „kockafejűség”. A kocka kölkök vastag, keretes szemüvege mögül ritkán előkandikál, száználmas tekintet sok filmben egy számítástechnikai zsenit takar, aki játszi könnyedséggel töri fel a világ valamennyi titkosszolgálatának hálózatát egyszerre. Ezek a behatolások természetesen többnyire grafikus felületen történnek, és inkább hasonlítanak egy akciójelenetre a Pacmanból, semmint egy valódi online betörésre. A Mátrix világító toronyként magasodik a jövő filmgyárosai számára a helyes utat jelezvén a tekintetben, hogy miként is kell valódi hacker alkalmazással, hitelesen ábrázolni egy hálózat feltörését. Ehhez képest emlékezzünk csak a Függetlenség napjára, ahol a világegyetem távoli sarkából érkezett, idegen intelligencia által tervezett, döbbenetesen fejlett technológiájú rendszert egy „run evil virus” paranccsal le lehetett dönteni a lábáról. Az egyik első ilyen témájú alkotás volt a Wargames, az ifjú Matthew Broderick-el a főszerepben.

ROSSZ TANULÓ, ROSSZ SPORTOLÓ

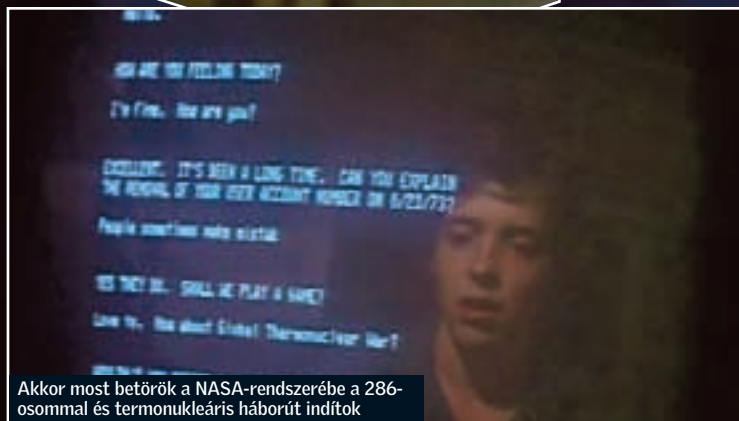
Ez a film tulajdonképpen a most tárgyalt műfaj klasszikusa. Adott egy ifjú játékfanatikus, aki szenvedélye miatt lemarad az iskolában, a gyér osztályzatai miatt pedig a kiszemeltje, egy csinos ifjú hölgy sem keresi a társaságát. Mivel David (így hívják a filmben) nagyszerűen ért a hackeléshez is, betör az iskolai rendszerbe, hogy kijavítsa osztályzatait a digitális adminisztrációban. A legalábbalóbb eszközöktől sem riad vissza. De ha már ezt véghez tudta vinni, ugyan ki próbál már valami komolyabbat is, például betörni az Egyesült Államok hadseregének szupertitkos számítógépes

rendszerébe, mely egy nukleáris csapás elindításáért felel (a sztori szerint azért van szükség egy kifejezetten e célra létrehozott mesterséges intelligenciára, mert a katonák a nagy nyomás alatt nem lennének képesek végrehajtani egy ilyen súlyú parancsot). David persze elsőre nem is tudja, hova keveredett. Mikor feltöri a rendszert és hozzáfér a titkozatos programhoz, először azt gondolja, hogy egy játékfejlesztő csapat adatbázisába került. Nehogy azt higgyük persze, hogy a hálózat feltörése és a szuperkomputerrel való kommunikáció során bonyolult algoritmusok és digitális jelcsomagok folyamatos értelmezéséről van szó, nem. David beszélget a szuperszámítógéppel, kvázi csetel. Így hangozhatott el például a következő párbeszéd is:

David: - Van kedved játszani?
Szuperkomputer: - Persze. Mit szólnál egy termonukleáris világháborúhoz?
David: - Nem akarsz inkább sakkozni?

NE JÁTSSZ SZEREPET!

Valahogy mindig azt éreztem, hogy a hagyományos szerepjáték és computer játékok közti kapocs szorosabb annál, mint a névleges azonosság az eredeti RPG-k (mint amilyen a D&D, a Shadowrun, vagy a MAGUS) és az azonos nevű számítógépes műfaj között. A szerepjáték az interaktivitás és a magas fokú képzelőerő kombinációja, amiben kiemelten fontos, hogy az ember el tudjon fogadni valóságosnak olyat, ami nyilvánvalóan kamu. Játékból persze. Így aztán aki szereti a hagyományos szerepjátékot, vélhetően rátalál a játékiparban is azokra az alkotásokra, melyekkel jól érzi magát. Amíg a videojátékok nem voltak oly hírhedtek a felnőtt lakosság egyes köre-



Akkor most betörök a NASA-rendszerébe a 286-osommal és termonukleáris háborút indítok



Jelenet a Grand Theft Auto sorozatból. A játék mára sokak számára a könnyen befolyásolható, butácska gamer sztereotípiájának bizonyítékát jelenti

KÉRDÉS

A JÁTEKOSOKRÓL A KÖZVÉLEMÉNYBEN alkotott kép jelentősen függ a médiában róluk sugárzott előítéletektől. Mennyire hitelesen ábrázolja a filmvilág a gamereket?

TÚLNOMÓRÉSzt hiteltelen képet festenek, bár néha beletrafálnak

45%

F...OGALMUK SINCS az egésztől

37%

TELJESEN HITELES. A gamereknek nincs barátnőjük, szemüvegesek és lövöldözni kezdenek 2 óra GTA után.

9%

ALAPVETŐEN JÓL ÁBRÁZOLJÁK, bár néha mellélőnek

9%



Santiago Segura jó humorral ragadja meg a szerepjátékosokat a Torrentéből. A srácok végül a maffiózók elleni harcban esnek el

VÉLEMÉNYEK

jakuthy_zoltan

Statiztika, avagy én is gamer vagyok: 30 éves lapszerkesztő boldog házasságban. Nem ölök, nem eszem csipset, utálom a kólát, sz*rok a pizzára és behányok a popcornról. Tíz éve megszállott FPS-fan, a minőségibb játékok mind megvannak eredetiben, nem varezolok, irgalmatlan sokat játszom, van társasági életem, járok moziba, szórakozni, szavazni, nézek híradót és kiröhögöm az összeesküvés-elméleteket. Most akkor tipikus vagyok vagy mi?

SPY0817

Szerintem igazából jól és rosszul, ismerek sok olyan gémet aki a teljesen hitelesek közé tartozik, bár én is szoktam játszani.. De van barátom, nem vagyok szemüveges és nem kezdenek el lövöldözni a GTA-tól, szóval.. Ez mind személyiségfüggő!

tenderlumping 27

Egy kis észrevétel: a gamer-kultúra éppen olyan színes, mint a film- és könyvkultúra. Ítélni épp olyan ostobaság, mint lekönyvmolyozni, okostojásolni azt, aki szeret olvasni, vagy elmebetegnek tartani azt, aki gyűjti az eredeti DVD-eket... Én 20 éves vagyok, nem vagyok szemüveges, van lassan 3 éve barátnőm (őelőtte is volt 1 évig), és gamernek tartom magam, pedig nem játszom akciójátékokkal: előnyben részesítem az igazán értékes, történetközpontú, igényes játékmotívú szerepjátékokat, kalandjátékokat. És nem is olyan régen rengeteget játszottam, végigjátzásokat is írtam. Ugyanakkor kimozdulok, szeretem a jó könyveket, jó filmeket, jó játékokat, és ezáltal úgy érzem, nem hagyok ki semmi jót. Mert néhány játékba beleadnak legalább annyit, mint egy jó regénybe. Szóval GTA-s, kockulós, döggöjjé-meg-sztereotípiákat tessék besöpörni a szőnyeg alá.

iben, mint manapság, addig ez a hagyományos szerepjáték is tökéletesen alkalmas volt arra, hogy hozzá nem értők nevetséges dolgokat képzeljenek róla. Még a néhány évvel ezelőtti egy budapesti buszon történt kardozást követően is (mikor „A” ember megszurta „B” embert egy méretes karddal) szitokszóvá váltott a „szerepjátékos” kifejezés. Már vártam, hogy mikor hallok az utcán embekeket „Te szemét szerepjátékos!”, vagy „Azt a szerepjátékos mindenedet!” kiáltásokkal átkozódni. A téma persze joggal hívta fel az erre érdemesek figyelmét, hiszen ezek a sötét összejövetelek valójában súlyosan veszélyeztetik a törékeny gyermeki elmék épségét. Egyes egyházi működtetésű tanintézményekben itthon is betiltották a szerepjáték üzését ilyen okokból!

TOMI

Kevésbé ismert tény, de hasonló témájú filmben a fiatal Tom Hanks is szerepelt, a világ összes szerepjátékosának nagy-nagy mulatságára (az alkotás címe Mazes and Monsters volt, leplezetlenül utalva az akkortájt nagy sikernek örvendett, mára legendássá vált Dungeons and Dragons, röviden D&D nevű táblás szerepjátékra). Abban a fiatal titán egy olyan játékost alakított, aki egy idő után már nem tud különbséget tenni a valóság és a fikció között, a film egyik jelenetében pedig le akar ugrani a magasból abban a tévhitben, hogy képes repülni, hiszen van hozzá elég varázs-

pontja. Gyorsan hozzáteszem, hogy ez nem vígjáték és nem is horrorfilm, hanem egy filmdráma, amelyben a fiatal ember elméje elborul az egyik játékos összejövettel közepette, és a mozi végének nagy kérdése, hogy sikerül-e felépülnie valaha. Ez azonban nem menti fel a készítőket az alól, hogy egy alapvetően kreatív és egészséges játékot úgy ábrázolnak a nagyközönség előtt, mint ami mániás skizofréniát szül. Miért nem készít a filmipar mozifilmeket olyan gyerekekről, akik a filmekben látott vagányságukkal lőnek agyon ártatlanságot apjuk pisztolyával az USA-ban, vagy szúrnak nyakon bárkit az utcán Londonban? Quentin Tarantino ismert és elismert rendező, noha az erőszak kultiválását nála magasabbra emelni emberi ésszel nem lehet. Furcsamód nyilvánosságot kap, ha valaki egy gyilkosság után ügyvéde javaslatára a GTA-re fogja a tettét, hogy mentse magát az ítélettől, arról viszont nem készülnek alkotások, hogy a gyerekek előbb tanulnak meg pisztollyal lőni a tévéből, mint belevizelni a wc kagylóba. Egy 1980-as kutatás szerint egy átlagos amerikai gyermek 245 ezer erőszakos tettet és 14 ezer halottat lát a televízióban 12 éves koráig. 1980-ban! Arányaiban tehát úgy gondolom kijelenthető, hogy a játékkal és a játékosokkal szembeni előítéletek a vizuális médiumokban alighanem túlzsúfoltak, és magukban hordozzák az újfajta szórakozással kapcsolatos, talán túlzótan is konzervatív szellemiséget. GS



AMERICAN MCGEE'S GRIMM

Régóta sejtetted, hogy a Grimm-meséknek valóságalapja van? Milyen igazad volt! //Sam

RÖVIDEN

A legklasszikusabb tündérmesék American McGee találásában, furcsa, egyedi látványvilággal és garantáltan nem gyerekeknek való zenével.

MIÉRT SZERETJÜK

A Grimm egyik legnagyobb dobása – a McGee hangulaton kívül – a sorozatban való megjelenítés lehet. Reméljük, beválik a módszer.

KIADÓ GameTap FEJLESZTŐ Spicy Horse KORÁBBI JÁTÉKAIK

£ Alice – 96% GS2001_02
£ Scrapland – 72% GS2005_07
£ Bad Day L.A. – 84% GS2006_08

MEGJELENÉS

2008. tavasz

KIHÍVÓK

Sam & Max Season 2 folyamatosan
Alone in the Dark:
Near Death Investigation 2008 eleje
A Vampire Story 2008 tavasz

A KI JÁTSZOTT, VAGY AKÁR CSAK pár képet is látott American McGee Alice játékból és bejött neki, az most örülhet: a mogul újra sajátos szűrőjén keresztül mutat meg nekünk egy már ismert történetet. Sőt, mit egy történetet? Rögtön két tucatot, hogy nehogy gyermekkorunk egy meséje is kimaradjon a szórásból. Nem másról van ugyanis szó, minthogy nagyrészt a Grimm-meséket játszhatjuk végig interaktívan, és valószínűleg jóval kevésbé tündéri köntösben, mint ahogy azt manapság mesélik a Disney-rajzfilmek. American McGee már régóta tervezi, hogy újabb, klasszikus meséket ferdít el: az azóta süllyesztőbe került OZ és a Piroskán alapuló RED (gondolom, azért ez a címe, mert a Blood már foglalt volt) is mind-mind ezt a törekvést igazolja.

A 24 TÖRPE, AZAZ JACK „MORGÓ” BAUER ESETE A JÁTÉKIPARRAL

Ahhoz, hogy beszéljünk magáról a játékról, először azzal kell tisztában lennünk, hogy McGee és csapata, a Spicy Horse egy újfajta értékesítési csatornára szabja a Grimmet. A fejlesztők kezdenek rá-

kapni a sorozatok megjelenítésére, itt van mindjárt példának a Half-Life is az egymás után következő epizódjaival. American McGee viszont úgy gondolja, hogy az egész akkor ér valamit, ha a részek nem egy-másfél éves közökkel követik egymást, hanem jóval sűrűbben – mondjuk akár a tévésorozatokhoz hasonlóan hetente. A terjesztést is csak online oldaná meg, mégpedig a GameTap szolgáltatáson keresztül, ami már sikerrel adta ki például a Sam & Max hat egymás után következő részét. McGee viszont nem kis fába vágta a fejszéjét: ő nem hat, hanem 24 különböző mesén alapuló játékot tervez kiadni az újraértelmezett Hófehérkétől a Pinokión át a Piroskáig. Egy-egy epizód pedig mindössze fél óra alatt végigjátszható lesz majd, így a mester elgondolása szerint tökéletesen be lehet majd illeszteni a mai fiatalok pörgős hétköznapjaiba. A sorozatjelleg kialakításához egyébként aktívan tanulmányozta a Kiefer Sutherland nevével fémjelzett „24” tévésorozatot is.

PIROSKA BALTÁVAL

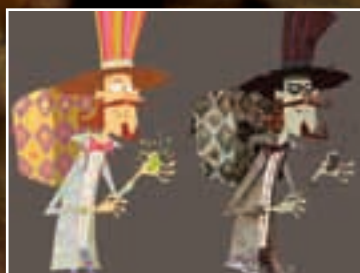
Nevelő célzat is megbújik a Grimm-játékok mögött, hiszen McGee szerint ilyen



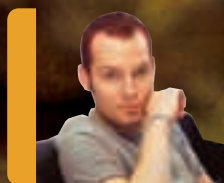
I American McGee nemrég Kínába költözött, ahol a Spicy Horse főhadiszállása is található. Elege lett a napi mókuskerekéből, amiben Amerikában robotolt, s abból, hogy néha úgy ér be a munkahelyére reggel, hogy nem is emlékszik, hogy jutott oda; „Kínában az a jó, hogyha itt megpróbálnék ilyen alvajárva bemenni reggel, tuti elcsapna egy busz az első sarkon.”



- Simára borotvál. Teljesen simára.



- És hácsi tudok ám egyéb trükköket is!
- Azt reméltem, ehe ehe ehe...



**„A South Park már a kezdetektől nagy befolyással bír a Grimmről kialakított elképzeléseinkre”
American McGee**

modern köntösre van szükség ahhoz, hogy a mai fiatalok is megismerhessék azokat az alapvető „életleckéket”, amiket egyébként a való életben csak saját kárukon tanulnának meg. Az, hogy egy-egy tanmese mennyire lesz sötét hangvételi, talán jól példázza a Piroskához készült koncepciórajz, amin a kislány véres baltával és egy kosárkányi kivágott farkasnyelvvél látható. Hm... biztató. Ennek ellenére a játékmogul elmondása szerint nem kidombrórtják a Grimm-mesék sötét és gonosz oldalát, hanem pont ellenkezőleg: minden ilyesmit elvesznek belőle. A „rózsaszín” kezdés után teljesen a játékosra marad, hogy mennyire választ sötét módszereket és eszközöket arra, hogy befejezzen egy-egy missziót, azaz, hogy mennyire is lesz a mese félelmetes. Természetesen egy minimális szinten mindenképpen muszáj leszünk az Erő sötét oldalára lépni, anélkül nem is lenne jó móka az egész.

A SZÓ ELSZÁLL... ÉS SÉRÜLÉST IS OKOZ

Az egyes részek nem alkotnak majd összefüggő történetet, azaz bárki, bár-mikor bekapcsolódhat majd akár csak

egy-egy rész erejéig is. A harcrendszer nem nagyobb nál nagyobb puskákra alapul majd – bár nem mondom, megnézném a hét törpét, amint rakétavetővel CTF-ezik © – hanem a szavak erején. A pályákon vehetünk majd fel különböző igéket (pl. BURN, azaz égj!), amiket aztán használhatunk az ellenfelek vagy éppen a környezet megdolgozására. A látványvilág egyrészt a McGee-től elvárható, némileg a Tim Burton (A halott menyasszony, Ollókezű Edward) filmekre hasonlító bizarr képi világ lesz – egy egyáltalán nem szokványos mesekörnyezet. A használt grafikai motor nem kisebb név, mint az Unreal 3 engine, ami manapság az egyik legerősebb high-tech 3D-s motor. A választás egész egyszerűen azért esett erre, hogy a csapatnak ne kelljen törődni mással, csak a művészi kivitelezéssel.

HÓFÉHÉRKE MALÁJ HÁTTÉRZENÉVEL

Az Alice gárdájából egyébként McGee ismét R.J. Berget kérte fel a történetek megírására, azaz esetünkben átírására. A zenét házon belül oldják meg, a maláj származású Jason Tai-jal, aki a szülőföldje kultúrájából csempész be rengeteg



Ég a gyertya, ég!

sötét és kevésbé sötét hangvételi zenei alapot a Grimm részek hangulatának kialakításához. Az egyes mesék kiválasztásánál három szempont játszott főszerepet: a történetek legyenek ismertek, a karakterek és a helyszínek legyenek jól játszhatóak és megleljen bennük a megfelelő kontrasztot a jó és a rossz oldal közt. Az utóbbi kettő igencsak megrostálta a lehetőségeket: egyes mesék túl egyszerűek ahhoz, hogy érdemes legyen játékokat alapozni rájuk, így azokat kihagyták. A cikk írásakor két rész, a Hamupipóke és az Égig érő paszuly van szinte teljesen kész állapotban, míg a Piroška és a farkas, a Patkányfogó és a Keresztapa csak az alfa állapot közelében tengődik. Addig persze nem kezdik el kiadni az első részt, míg legalább a fele nincsen teljesen készen.

Nagyon igaz közhely az, hogy nehéz újat alkotni a játékok világában, de McGee megpróbálkozik vele, akár a stílust akár a csak online, sorozatos terjesztési modellt nézzük. A dolog rizikós, de nagyon jól is elsülhet, mivel a horrorjátékok amúgy is reneszánszukat élik, s persze ki ne szeretné belőlni a vasorrú bábát a kemencébe, ha csak egy módja lenne rá? **CS**



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

1582

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:

CHILD'S PLAY – JÓTÉKONYKODÓ JÁTÉKOSOK

Mi köze Peter Molyneux alsógyatyájának a gyerekkórházakhoz? A dolog nem annyira bizarr, mint gondolnánk...

//BZ



A HOGY MINDEN KORSZAKNAK és iparágnak megvan a maga jótékonykodási akciója

(lásd például a zeneipar Live Aid koncertjeit), eljött az idő, hogy a számítógépes játékok piaca is kivegye a részét a segítségből. A szerepjátékok kedvelői (köztük terebélyes jómagammal) túlkön ülve várják Peter Molyneux 2004-es remekművének folytatását: a *Fable 2*-ről már eddig is tudtuk, hogy az első rész jellemfejlődését is igyekeznek megfejteni olyan ficsörökkel, mint a női karakterek indítása, szerelem, házasság és gyereknevelés, no meg kedves, ragaszkodó háziállatok megjelenése. Nemrég azonban még valami kiderült a fentiek alapján is eléggé szociálisan érzékeny játékkal kapcsolatban.

Sokan talán most, a Lionhead Studios új kampánya révén hallhatnak először a Child's Play kezdeményezésről, pedig ez a közösségi alapú jótékonyági szervezet már 2003 óta működik. Segítségükkel gyerekkórházak jutnak játékokhoz, könyvekhez vagy akár készpénzhez a világ egyre több részén.

KIS ADOMÁNYÉRT KIS SZEREP, VAGY KISGYATYA

Márpedig a játékosokban bizonyára van jótékonykodási hajlam, hiszen a világ boldogabbik felén (most természetesen nem kies banánközárságunkra gondolok) az illegális letöltésekkel szemben az érdeklődők még elég erőteljes összegeket költenek játékokra, de akár kapcsolt szolgáltatásokra is. Molyneux mester jellemfejlődésre kihegyezett mesejátéka pedig akár ideális csáberő lehet azok számára, akik némi pluszszolgáltatás fejében felajánlanának egy jelentősebb összeget az alapítványnak.

A Lionhead kétféle módon ösztönzi a népet arra, hogy mélyen a zsebükbe nyúljanak: egyrészt *Fable 2*-n belüli konkrét szerepeket árvereznek el, másrészt kapcsolódó ajándéktárgyakat is felkínálnak. Aki szeretné, hogy a játékban róla nevezék el az egyik boltost, szerzetest vagy farmert, csupán licitálnia kell, de lehetőség van akár egy küldetések szempontjából fontosabb karakter „lefoglalására” is. Aki pedig inkább a kézzel fogható ajándékok iránt érez visszatartathatlan von-



zalmat, versenybe szállhat a fejlesztők által aláírt posztterekért vagy pólokért, de felkínálták az „egyetlen megmaradt 2004-es Fable pólot” is, természetesen szintén szignózva. A legbizarrabb felajánlás viszont kétségkívül Peter Molyneux saját alsóneműje, melyet szintén el lát kézjeggyével. Hm, biztos ezt is akarja majd valaki...

A GAMER AHOL TUD, SEGÍT

Ha azt gondolnánk, ez az akció inkább érdekes marketingfogás jelentősebb eredmény nélkül, akkor elég csak megnézni a Child's Play Charity eddigi történetét. Az immár öt éve működő szervezet először amerikai kórházakra „specializálódott”, de működése során már angol, kanadai, ausztrál és új-zélandi intézmények is felkerültek a listára. Ha most valaki azon kezd nyervogni, hogy miért pont a kőgazdag amcsiknak kell segílyt gyűjteni, elmondanám, hogy a kórházak ott sem mind olyanok, mint a Vészhelyzetben, és a betegbiztosítási rendszer talán még a miénknél is betegb, pedig az nem kis dolog... Érdemes például Michael Moore botránydokumentarista rendező Sicko című új moziját megtekinteni az ügyben. A lényeg viszont az, hogy az eddigi erőfeszítések során már több mint száz-ezer játékos küldött adományt a szervezetnek, és csak a 2005-ös évben hatszázezer dollárnál is több volt a beérkező jóságok összértéke. Mivel maga a szervezet is játékosok által alapított kezdeményezés, és a megcélzott közön-



MOSTANÁBAN ÚGYIS DIVAT ÓCSÁROLNI A SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOKAT, ÉS PERSZE VELÜK EGYÜTT A JÁTÉKOSOKAT IS.

ség is a gamer társadalom, elsősorban konzolok, valamint számítógépes játékok alkották az adományok gerincét, de egyre többen küldenek könyveket, kisebbeknek való játékokat és természetesen ropogós dollárokat is. A www.childsplaycharity.org oldalon egy interaktív térkép segít kiválasztani a kórházakat, ahol végignézhetjük, pontosan milyen jellegű támogatásra tartana igényt az adott intézmény. Innen intézhetjük, hogy a felajánlott játékok célba érjenek, de akár PayPalon keresztül is felajánlhatunk nekik egy kisebb összeget.

LE A TÉVHITEKKEL!

A kezdeményezés weboldalán megfogalmaztak még egy kiegészítő gondolatot. Mostanában úgyis divat ócsárolni a számítógépes játékokat, és persze

velük együtt a játékosokat is. Viszont az alapítvány arra buzdít mindenkit, hogy hirdesse a kezdeményezést mindenhol, hiszen ez is elősegítheti, hogy a közvélemény végre mást is lásson a game-ekben, mint pattanásos, szemüveges, szociófób képernyőbámulókat. Az alapítvány „atyja” eleve az a Penny Arcade, amely webes képregényeiben görbe tükröt tart a játékok és játékosai elé, de talán egy ilyen horderejű társadalmi szerepvállalás még többet segíthet mindannyiunk megítélésében.

SENKI TÖBBET...?

A Lionhead felajánlásai azon, a vacsorával egybekötött aukción találnak gazdára, amelyet idén Seattle-ben, a Washington State Convention and Trade Center épületében rendeznek



december 11-én. Az eseményen többféle árverést tartanak (titkosat és nyíltat egyaránt), és arra számítanak, hogy ez alkalommal is az éves bevételnek legalább egyharmadát ezen az egy napon tudják realizálni – tavaly is csaknem kétszázezer dollárt gyűjtöttek csak a rendezvény napján. Emellett úgy tűnik, szép lassan követőkre is talál a jó példa. Nemrég például egy híres *Guitar Hero*-játékosok által aláírt gitárkontroller talált gazdára az eBay-en, és a vételárát az eladó teljes egészében a Child's Play Charity javára ajánlotta fel. Tudom, hogy a legtöbbetek anyagi helyzete nem arról szól, hogy talicskával borítjátok ki az ablakon a húszereseket, de ha esetleg rátok esne egy nagyobb örökség, érdemes elgondolkodni a fentiekben is...



CRYISIS

Egy utolsó utáni NAGYON részletes bepillantás a játékba

//ZeroCool

RÖVIDEN

Már a Far Cry című játékkal is bizonyította a Crytek, hogy tudnak olyat, amit más nem. Ez most a Crysis-szal is így van. Korát meghaladó alkotásokat készítenek, még, ha egy kicsit lassan is.

MIÉRT SZERETJÜK

A grafika nem minden, ez tény, de a Crysis minden elemével példát mutat a játékfejlesztők számára.

KIADÓ Electronic Arts
FEJLESZTŐ Crytek
KORÁBBI JÁTÉKAIK

£ Far Cry - 94% GS2004_04)

MEGJELENÉS

2007. november

KIHÍVÓK

Call of Duty 4 2007. november
Unreal Tournament III 2007. november
Huxley 2008. közepe

AKKOR TALÁN MÉG JOBBAN távta maradt a szánk, látva, mire képes egy matematikus programozó lángelme csapat. Ebből az értékéből ennyi idő elteltével sem veszített semmit a játék.

Kényes kérdés, hogy vajon minden a grafika lenne-e, vagy maga a játék is jól sikerült? Egyvalami már most biztos: a játék újra fogja definiálni a reális FPS-játékstílust.

ELŐKERÜLT, ÉS MI ÖRVENDTÜNK VALA NEKI

A Crytek anno egy teljesen aprócska cég volt. X-Isle nevű benchmark programjukon dolgoztak, amelyben egy bizonyos sziget (milyen meglepő!) dinoszauruszok futkároztak. Ez felkeltette egy akkori kiadó érdeklődését, és a nem kevés átalakításon átesett projekt Far Cry-ként köszönt vissza a játékos társadalomban. A cég még ekkor is csak visszafogott reményekkel lépett a piacra; fogalmuk nem volt, hogy milyen lesz játékuk fogadtatása, ám röviddel a kiadás után megnyugodhattak: a várakozásokat totálisan felülmúlták, remek lökést és biztatást adva az akkor már felduzzadt csapatnak, hogy nekilássanak új projektjüknek. Céljuk ekkor már egyértelműen sokkal nagyobb volt, ezt mi sem bizonyítja jobban,

minthogy most a világ legnagyobb játékkiprodójának kötelékében munkálkodnak. Jó néhány – amúgy nem meglepő – csúszás után az elmúlt hetekben felgyorsultak az események. Jött egy béta, aztán még egy, majd a demó, és elkezdtek özönlenni a játékról az információk. Számomra a grafika távolról sem minden, és nagyon reménykedtem abban, hogy játékmotort is képes lesz valami újat letenni az asztra.

ÚJSZERŰ GONDOLATOK, ÉLETHŰ KÖRITÉS

2020 derekán lépünk be a játékba. Jake Dunn katonát, fedőnevén Nomadot alakítjuk, aki egy különleges különítmény tagja. Feladatunk – legalábbis amire eredetileg küldenek –, hogy néhány, az észak-koreai katonák által elrabolt és fogva tartott amerikai kutatót megmentsünk. Ez még nem is tűnik annyira nagy kihívásnak, ám alighogy elkezdjük feltárni a terepet, nagyon furcsa dolgok

történnék. Egyértelműen idegen technológia jelei mutatkoznak, amelyek válogatás nélkül pusztítanak koreai és amerikai katonákat. A történet előrehaladtával megtudjuk, hogy nem csak mi vagyunk teljesen tanácstalanok a lények eredetével kapcsolatban – majdnem végig megy a találgatás, ami előbb-utóbb átalakul lényegében egy túléllő akciójátékká.

A játék első fele nagyban hasonlít a Far Cry idején megismert trópusi környezethez. A különbség persze fényévekben mérendő, és ezt nem csupán a kidolgozásra, hanem a méretekre is értem. Gigantikus pályák vannak, a sziget tényleg hatalmas, és folyamatosan jutunk egyre beljebb és beljebb. Valamivel a játék fele után szabadul el lényegében a tényleges pokol – amikor azt hinnénk, hogy egy kisebb koreai hadsereg a legnagyobb bajunk, akkor nagyokat fogunk nézni. Fémes, csili-vili lények törnek majd az életünkre, akik nagyon könnyen tudnak rajtunk végzetes sebet ejteni.



„Tény, hogy magas gépigénye van a játéknak, de cserébe olyat láthatunk, amelyet még soha!” – Cevat Yerli, Crytek, CEO

LAPZÁRTA UTÁN ÉRKEZETT!

ITT A CRYISIS! Na, milyen a mi formánk? Lapleadás napjának utolsó negyedében az EA képviselőjében kedves barátunk mosolygó piros pozsgásarcúval átadta a végleges játékot – „FUSS, amíg még vannak lábaid!” – kiabáltunk utána. Node sebaj! Következő számunkban a minden részletre kiterjedő végleges teszttel jelentkezünk. Addig nyomjátok Ti is ezerral!

A sziget nagyságának és félelmetesen változatos megvalósításának köszönhetően számtalan módon tudunk megoldani egy-egy részfeladatot. Csak néhány egyszerűbb példa, a teljesség igénye nélkül persze: felrobbanthatunk radarokat robbanóanyaggal, a kocsiról leszedett üzemanyag-tartállyal, póttartállyal, gránáttal, rakétavetővel, üzemanyagos hordóval vagy éppen belerohanhatunk egy autóval, amit berobbantva még nagyobb lökéshullámot okozhatunk. Gondolj csak bele, ha erre ennyi lehetőség van, milyen megoldások lehetnek a nagyobb kihívásoknál? Azt talán mondanom sem kell, hogy mi magunk választhatunk játéktípust: aki *Splinter Cell*-szerű lopakodós mókára vágyik, van rá lehetősége. Aki inkább a Rambo-árlarcot szereti hordani, annak annyi fegyvere lesz a pályán, hogy majd' belegebed.

EGYEDI MEGVALÓSÍTÁS, FÉLELMETES RÉSZLETESSÉG

Egyszerűen felháborító, hogy mi minderre voltak képesek odafigyelni a fejlesztők. Ha bemegyünk „dzsunkafalvára” és körülnézünk kicsit egy szobában, található az újságpapírtól kezdve az üres üdítős dobozoktól egészen a csirkéig mindent. Az összes – ismétlem –, az

összes aprócska kicsi vacak is felfelhető, és egy: hozzávágható az ellenfélhez, kettő: figyelemelterelés végett remekül használható. Nem annyira könnyű persze egy kacat eldobásával átverni az ellenfelet, de valahogy egészen élethűen sikerült megoldani.

Korábbi videókon már remekül látható volt, hogy a fák ágait, illetve vékonyabb fák komplett törzseit szétkaphatjuk. Reméljük, ez a végleges játékban is benemarad. Tény, hogy egy korábbi verzióban, valamelyik E3-on még a legnagyobb fák is megsínylettek egy-egy rakétalövést. A legszebb az egészben, hogy ez nem csupán egy grafikai elem. A fákkal komplett útszakaszokat torlaszolhatunk el, ha rádöntjük valakire, akkor az annak megfelelően meghal, és így tovább. Hátborzongató, de ha egy fa törzsét megcélózzuk, az valóban ott törik ketté, ahova lőttünk. Ha a letört részt tovább szabadljuk, méghozzá elég kicsire, akár fel is emelhetjük a levált darabot, és elvihetjük magunkkal sétálni. Már komolyan csak egy kutya kellett volna, akinek ezeket dobálhatnánk, az meg persze visszahozná. Tényleg sajnáltam, hogy „csak” csirke, vadmadár, hal, rák, béka, teknős ééééés, hmmm, azt hiszem, ennyi állatkába futhatunk bele. Az élővilág is iszonyato-

A fejlesztőknek meg a... Szívrohamot mindenkinek

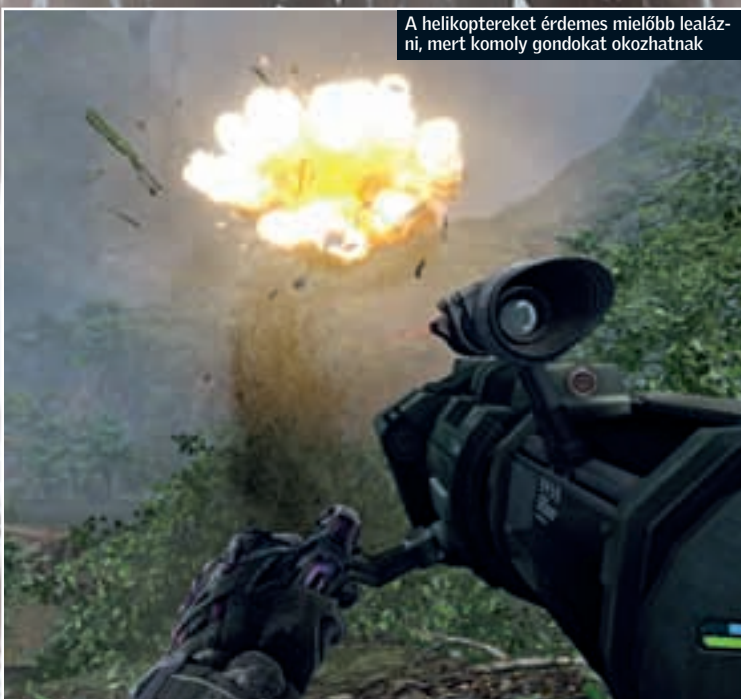


Akárhányszor viszi végig az ember a játék nemrégiben megjelent demóját, folyton újabb és újabb lehetőségekbe botlik. Hihetetlen, hogy ha szórakozunk, akkor három óráig is eltart az a része a játéknak, amit egyébként 8 perc alatt is meg tudunk oldani. Az viszont nagyon nem volt szép dolog a fejlesztőktől, hogy pont a legjobb részniel szakítják meg a játékmenetet a demóban – üvöltöttem, és sírhattam volna, ha nem ordítottam volna a fájdalomtól, miután jól rávágtam az asztalra... sebjá, már csak napok, és itt a Crysis... nyugtattam magam egykor.

MAXIMUM GRAFIKA ALATT NAGYON BÜNTET - EZT A SZINTET VISZONT CSAK ATOMERŐMŰVEL LEHET ELÉRNI



A tank erősebbnek tűnik, mint amilyen – ne féljünk kiugrani belőle, amíg nem késő



A helikoptereket érdemes mielőbb lealázni, mert komoly gondokat okozhatnak

san nagy hangulatot ad az egésznek, bár igaz, hogy alig van idő jobban megfigyelni az eseményeket.

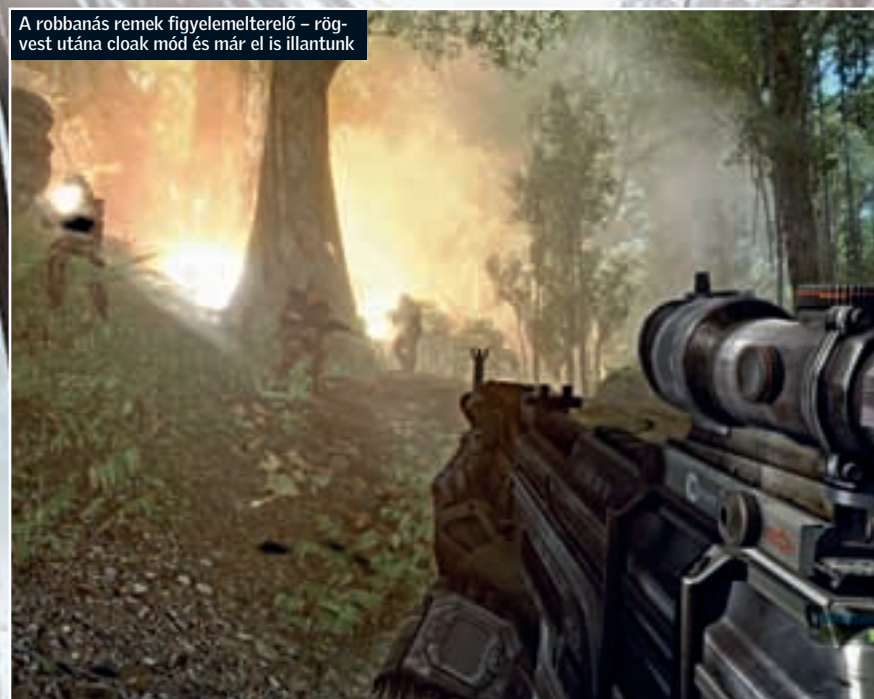
VÁLTOZATOS JÁTÉKMENET, AZ IGÉNYEKNEK MEGFELELŐEN

Félő, hogy a fejlesztők a grafikára akarnak mindent rápakolni, és csak egy „újabb” technológiai orgia lesz belőle. Ezzel szemben már a demóból kiderül, hogy remekül adagolták a változatos pályákat és küldetéseket. A legjobb az egészben, hogy más FPS-játékokkal ellentétben itt bármikor kiugorhatunk a harcokból, és nanofelszerelésünk képességeit villogtatva is diadalmaskodhatunk. Nyilván nem *Command & Conquer*-ről van szó, ahol még egy pisztollyal is le lehetett alázni egy tankot. Itt bizony meg kell találni a megfelelő fegyverzetet, ami jelen esetben egy páncéltörő löveg lesz. Másik nagyszerű példa, hogy a játék körülbelül a felénél teljesen átalakul. Az eddigi, emberi ellenfelek helyett kapunk szörnyikeket, a trópusi vidék rideg és rejtélyes valóságá formálódik. Azt sem tudtam, hova kapkodjam a fejem, annyira jól nézett ki az egész. Arról már nem is beszélve, hogy az idegen űrhajóra is eljutunk, ami szintén nagyon látványos lehetőségeket (például súlytalanság) és eseményeket tartogat. Szintén hatalmasat dob a játékményen a kifejezetten jól sikerült mesterséges intelligencia. Az ellenfelek kiválóan együtt mozognak és segítik egymást. Ha valahova elbújunk, és többen is látták azt, a csapat fele elkezd a bekerítést, a másik fele fedezi őket, valaki pedig igyekszik megfelelő pozícióban gránátot hajítani felénk. Mindenképpen fejre érdemes célozni, mert a csupán megsebzett vad sokkal veszélyesebb: egy pillanat alatt

akkora erősítésért ordít, hogy nem is hinnenék elsőre. Okosak, mert tudják, mikor kell fedezékbe vonulni, remekül kihasználják a terep adta lehetőségeket, nem hülyék, hogy bokorba bújjanak, és így tovább. Napestig lehetne sorolni, hogy mitől jobbak az ellenfelek, mint az egykori *F.E.A.R.*-ben vagy még mindig nagy kedvencemben, a *S.T.A.L.K.E.R.*-ben. Érdekes kis adalék, hogy miképpen oldották meg a nehezebb fokozatot: nem szimplán nagyobb sebesség az ellenfelek – ez csak egy dolog. Mi lassabban gyógyulunk, a gránátok nincsenek külön megjelenítve a nanoruha kijelzőjén, így sokkal jobban oda kell figyelnünk, és a slusszpoén: a koreai ellenfelek anyanyelvükön beszélnek, így hacsak nem tudunk koreaiul, nem fogjuk kitalálni, hogy mit terveznek ellenünk (*koreaiak számára vajon milyen nyelven beszélnek neheztésképp?* – mazur). Normál esetben ugyebár angolul csevegnek, így azért nagyon hasznos dolgokra rá lehet jönni.

ADALÉKOK, HOGY AZ ÖRÖM MÉG NAGYOBB LEGYEN

Az egyjátékos mód egyértelműen korszakalkotó, és be kell vallanom, kellemesen csalódtam a többjátékos módban is. A béta-verzióból már megismert power struggle elnevezés nem csupán egy szimpla kis piknik. A maximum 32 játékosnak két bázis áll rendelkezésére. Feladat, hogy elpusztítsuk az ellenfelét, és közben felhasználjuk az idegen technológia adta lehetőségeket – az áramszolgáltatást is meg kell védeni, mert ez kulcsfontosságú a küldetés sikeres kimenetele végett. Minden egyes kivégzett ellenfél vagy leterített objektum pontérték ér, ezeket „átkonvertálhatjuk” újabb és jobb fegyverzetekre. Természetesen



A robbanás remek figyelemelterelő – rögvest utána cloak mód és már el is illantunk



A Crytek ma már több mint 186 tagja között a világ minden pontjáról találhatunk munkatársakat. Néhány hónapja hazánkban is nyitottak egy stúdiót, melynek bejelentését pont az általunk rendezett Game Developers Forum rendezvényre időzítették. Reméljük, jövőre már a Crysis 2 bejelentést hozhatjuk el nektek.

járgányok is rendelkezésünkre állnak, amelyekkel még változatosabbak a csaták. Alapból öt pálya van, de valamiért van egy olyan érzésem, hogy lesz majd még néhány – jó esetben ingyenesen letölthető változatban. Emellett persze helyet kapott még a normál, deathmatch-szerű játékmód is, további néhány nem elhanyagolható finomsággal. Valamit persze azért csak meghagyok meglepi- nek is... Annyit még azért fontosnak tartok elmondani, hogy a Crysis-ban is van beépített csevegő modul, így bátran elküldhetjük anyjába azt, aki az előző másodpercben seggbe vagy tarkón lőtt.

MÉG HA LESZNEK IS APRÓ GONDOK, SIKERJÁTÉK LESZ

Amint az a képeken és a kismillió már látott és általunk is készített videóból kiderült, a játék piszok jól néz ki. A fotorealizmus néha nem kifejezés arra, amit megalkotott a Crytek. Megannyi alkalommal történt, hogy egész egyszerűen megálltam a játékban, és azt mondtam, hogy „azta***va!” – már tényleg elnézést, de ezt a hatást egy szerény kis „hinnye, de szép” jelzővel enyhén szólna is büntetés lenne illetni. Néha a gigantikus méretek ragadnak magukkal, máskor pedig az, hogy a Lost misztikus szigeten érzem magam. Máskor percekig csak ülök a gép előtt, és tátott szájjal nézem a hajnalt, amint a nap sugarai kikáznak a kristálytisza hullámok tetején. Még a Kapcsolat című filmben fogalmazta meg talán a legjobb Jodie Foster, aki azt mondta: „Egy költőt kellett volna küldeni helyettem, hogy kifejezhesse azt a csodát, amit látok” – vagy valami ilyesmi, de lényegében én is ezt érzem. Nem lehet szavakba önteni, ám ennek a csodának komoly feltételei és ára van. Ahhoz, hogy

jól fusson a játék maximum grafikán, a lehető legerősebb PC-re kell gondolnunk. Ha egy-két dolgot leveszünk, oké, még vállalható. De ha elkezdjük teljesen lebutítani – mert mondjuk, csak úgy futna a gépen... nos, inkább azt mondom, ha ilyen problémák vannak nálad, tedd félre szépen a játékot kicsit – mondjuk, fél évre, amikor már olyan géped lesz, amelyen el fog futni.

KIHAGYHATATLAN LESZ, NINC S VITA

Már több játékról is állítottam korábban, hogy kihagyhatatlan. Felejtétek el, amit eddig mondtam, és vegyünk úgy, hogy csak a Crysis-ra értem: ez a játék kötelező! Akár a grafikáját, a játékmenetét, az interaktivitását, az új megoldásokat, a mesterséges intelligenciát, vagyis bármely elemét is nézzük, mind-mind követendő példa a jövő fejlesztői nemzedékei számára. Lényeg, hogy már a demó végigvitele után úgy üvöltünk, hogy miért lett most vége, mint úgy általában a Lost-szezonok fináléjakor. Ha ezek után nem lesz Crysis 2, akkor nincs..., de van, de van! Csak azért is lesz, hogy még tovább táva maradjon a szánk. Addig meg mi lesz? Mit tudom én? Mondjuk a hamarosan megjelenő játék után, már most igényt tartok az első három kiegészítésre, amelyben már meg lehet sütni a csirkéket. ☺

AKAR SZ TÖBBET TUDNI?

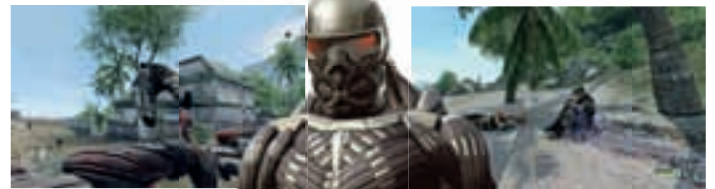
A www.gamestar.hu oldalon a kapcsolódó hírekért, letöltésekért, írd be a gyorslink sávba:

1676

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:
Háttérkép, demó

Elegáns, és praktikus! „Menő-nanó”

A játékban egy, lassacska már nem is annyira sci-finek számító speciális öltözékünk van. Ez a nanotechnológia szülötte, amely különleges képességeket ad nekünk. Különböző módokat aktiválhatunk egyetlen kattintással, melyek közül az egyik a fegyverek beállítása, ez viszont szervesen nem kapcsolódik a ruhánkhoz. A ruha energiája aktiválva folyamatosan fogy, mozgásban gyorsabban, ha egy helyben állunk, lassabban. Amikor épp nem „csinálunk” semmit, érdemes a pajzsot választani, ami nemcsak védelmet nyújt, de gyógyít is – nagyon tetszett, hogy nem a pályán elhelyezett eü csomagokkal oldották meg ezt a dolgot. Kicsit uncsi már az összes játékban kis eü kereszties zacsi után kutatni.



Strength: főként a bunyósok fogják szeretni, mert aktiválva sokkal nagyobb pofonokat oszthatunk. Mások meg mondjuk épületek falait fogják átrendezni vele.

Cloak: akár láthatatlanok is lehetünk, de túl közel ne menjünk az ellenfélhez, mert a körvonalunk megmutatkozik.



Speed: könnyebben elfuthatunk ellenségek elől, persze nem csak gyávasági céllal használható.

Armor: alapból pajzs, de aktiválva gyógyító hatása is van – jó ötlet, hogy nem eü csomagok után kell vadászni a terepen.

Fél kézzel a haverunk arcában – a csata persze nem állhat le



Kék is, kiabál is, de azért mi leszedjük!



Sok lúd transformert győz

STARCRAFT 2

Protoss, terran két jóbarát, satöbbi.

//ashe

RÖVIDEN

Minden idők egyik legjobb stratégiai játékának folytatása, a Starcraft 2 a régi élményt emeli még magasabb szintre.

MIÉRT SZERETJÜK

A Starcraft 2 szinte ugyanolyan lesz, mint elődje, csak a legfontosabb helyeken változtattak, a hangulat a régi marad.

KIADÓ

Blizzard

FEJLESZTŐ

Blizzard

KORÁBBI JÁTÉKAIK

{ Diablo 2:

90% - 2000_08

{ Warcraft 3:

90% - 2002_07

{ World of Warcraft

91% - 2005_07

MEGJELENÉS

2008.

KIHÍVÓK

Sudden Strike 3 2007. november 30.
Stranger 2008. január 31.
Command & Conquer 3: Kane's Wrath
 2008. közepe

A KIMAGASLÓ MINŐSÉGŰ játékaikról ismert Blizzard nyugodtan megteheti azt, hogy minden lehetséges alkalommal pattanásig feszíti a gamerek idegeit. Nincs ez másképpen a Starcraft 2 esetében sem: a bejelentés óta olyan apró darabokban adagolják az infómorzskákat, hogy azok éppen elegendők a szervezet létfenntartású folyamatainak fenntartásához, hosszú távon azonban csak még éhesebbé tesz. Augusztusi előzetesünk óta a Blizzard nagy kegyesen 4-4 új terran és protoss egységet is bemutatott, ezekkel az alábbi cikkekcskében ismerkedhettek meg.

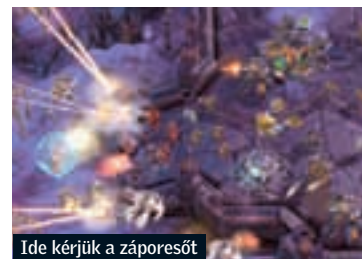
KI GÉPPEL SZÁLL FÖLÉBE, CSAK AZ PROTOSS IGAZÁN

Feltűnésmentes, gyors és nagyon éles a szeme – ez jellemző a legtöbb felderítőre. A protossok Observer egysége minden követelménynek megfelel, bármilyen terepen kikémléli a rejtőzködő ellenséges egységeket némi energia árán. A harc ugyan ütősebb fegyver híján nem az erőssége, ilyenkor inkább diszkrétan meghúzódik egy atomfelhő rejtekében vagy a Carrier félelmetes erejének árnyékában. Az első részben is főszerepet kapott hatalmas hajók képesek áttörni a legjobban kiépített védelmi vonal mögött is, hogy aztán az apró Interceptorok villámgyorsan lecsapjanak a védtelenül hagyott csapatokra, épületekre. Az előkészítő támadás után jöhet az igazi csa-

pás: az Aiur elvesztése után a galaxis távoli szegleteiből hazavitt Mothership-ek a khaydarin kristályok pszi energiáját használva csapnak le egyszerre akár négy-öt célpontra is. Amint az ellenség minden erejét az égi veszedelem köti le, elérkezik a Dark Templarok ideje. A bukkott pszi orgyilkosok észrevétlenül csapnak le a magányos egységekre, hogy aztán a gyilkosságból új erőt merítve kézre kerítsék következő áldozatukat.

MEDITERRAN ALAKULAT

Terran katonai elemzők szerint a megfelelő tudás beszerzése a konkrét csata fele. A Sensor Tower éppen erre a célra készült, azonosítja a közelben bolyongó egységeket, illetve jelzi a távoli bázisok helyét. Az információnak persze ára van, ha nem védik megfelelően, akkor egy apró szabotázsakció megbéníthatja a teljes felderítést. Közeledik tehát a protoss-csapás, mit tehet a terran parancsnok? Mondjuk, felfogad néhány légi erődöt, azaz Battlecruisert. A behemótok talán a frakció legerősebb egységei, elképesztő tűzerőjű plazma torpedóik mellett hatalmas energiamentesség árán bevethetik a félelmetes Yamato ágyút is, amely egy nukleáris robbanással eltöröl mindent életet a környékről néhány évtizedre. Persze nem lehet mindig a végletekkel operálni, olykor olcsó, gyors, kis igényű gépekre is szükség van. A Banshee ideális eszköz rajtaütésekre, pillanatok alatt elér a térkép bármelyik pontjára, rakétaival pedig valóságos



Ide kérjük a záporosót



Mi lenne, ha kopogtatnánk?

vágóhídra küldi az óvatlan gyalogos katonákat. A többi frakció kémeik egész hadával próbálja kideríteni a legtitkosabb terran projektet. Az eredmény egyelőre még nem teljes, de annyit már tudunk, hogy egy hatalmas, lépegetőszerű, brutális tűzerőjű gépezeten dolgoznak a terran mérnökök. To be continued...

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

2022

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N: képgaléria



MINDEN MOZDULAT

MINDEN VÁLTÁS

EGYES PLATFORMOKON
MAGYAR FELIRATTAL

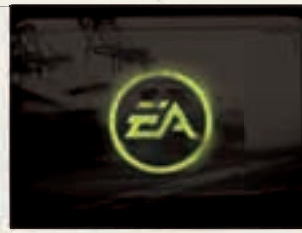


MINDEN VERSENY
SZÁMÍT.

*Gáspár Laci
kedvence játéka*

NEED FOR SPEED
PROSTREET

NEEDFORSPEED.COM



PlayStation 2
PLAYSTATION 3

PSP

Wii

NINTENDO DS

XBOX 360 LIVE

EA mobile

PC

© 2007 Electronic Arts Inc. Az EA, az EA embléma és a Need for Speed márkaneve az Electronic Arts Inc. védjegyei vagy bejegyzett védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden jog fenntartva. A Nissan és a NISSAN termékek neve, logója, jelzése védjegyek és/vagy szellemi tulajdonjogok birtokosa a NISSAN MOTOR CO., LTD., melyeket az Electronic Arts Inc. licenc alapján használ fel. A Toyota, Lexus, Supra, Corolla, IS350 és kapcsolódó szimbólumok, emblémák és arculát a Toyota Motor Corporation szellemi tulajdonát képezik, felhasználásuk engedéllyel történik. A „PlayStation”, „PLAYSTATION” és a „PS” Family emblémák, továbbá a „PSP” a Sony Computer Entertainment Inc. bejegyzett védjegyei. A Microsoft, Xbox 360, Xbox LIVE, az Xbox LIVE embléma és az Xbox emblémák a Microsoft cégcsoport védjegyei. A NINTENDO DS, Wii ÉS A Wii EMBLÉMAK A NINTENDO VEDJEGYEI. Minden más védjegy bejegyzett birtokosának tulajdona.



Én a dinoszauruszokkal vagyok

TUROK

A Föld egykori és mostani urai összecsapnak. Ti kire fogadnátok?

//Chavalier

RÖVIDEN

Egy marcona zsoldosokból álló kommandó félresikerült küldetése során egy ellenséges katonáktól és őslényektől hemzsegtől bolygón ragad.

MIÉRT SZERETJÜK

Turok teljesen megújulva tér vissza, s a dinoszauruszok veszedelmesebbek, mint valaha.

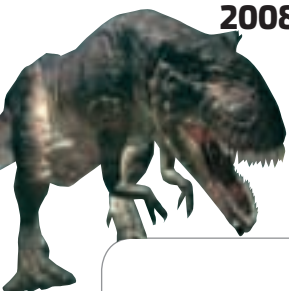
KIADÓ Buena Vista Games
FEJLESZTŐ Propaganda Games/Threewave Software/Aspyr Media

KORÁBBI JÁTÉKAIK

£ Kelly Slater's Pro Surfer
89% - GS2004_02
£ MTX Mototrax
76% - GS2005_01

MEGJELENÉS

2008. közepe



KIHÍVÓK

Crysis 2007. november
Soldier of Fortune: Payback 2007. november
Blacksite: Area 2007. november

A DINOSZAURUSZOK AZÓTA töltik el csodálattal az emberiséget, mióta felfedezték az első maradványokat. E csodálat odáig vezetett, hogy újra és újra elképzeltük, milyen lenne, ha még mindig élnek. és közöttünk járnának. A szórakoztatóipar könyvek, képregények, filmek és játékok formájában válaszolt, s ezek egyben mind megegyeztek: az emberek élete vértől csöpögő karmok és fogak fergetegebe vesznek.

AZ ELITALAKULAT

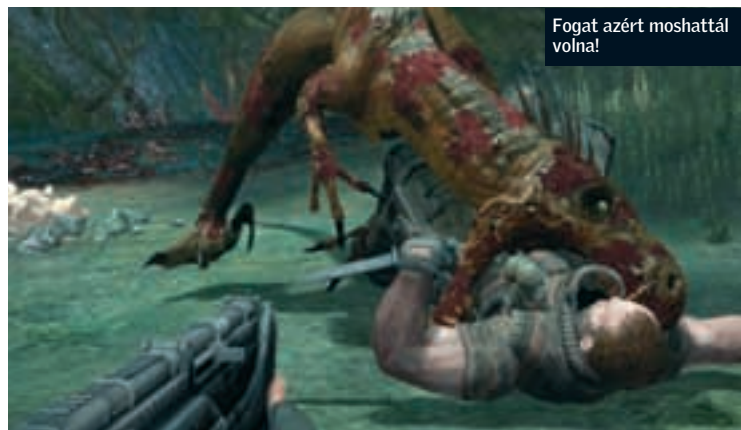
A teljes megújulás jegyében búcsút inthetünk a korábbi hősnek, a Tal'Set nevű amerikai



„Ha felbukkana egy dinoszaurusz, fejére rögzített gépágyúkkal, azt klassznak, vagy szuper cikinek gondolnád?” - Josh Holmes

rikai őslakosnak, aki a játék címét is képező Turok becenévvel megőrizte több alkalommal is megmentette a világot. Az új, Joseph Turok névre hallgató hősünk, egy roppant morcos, sokszor lobbánkony zsoldos problémáktól terhelt életét éli. A legendás Roland Kane értő kezei alatt vált belőle a híres-hírhedt Farkas Falca egyik legkeményebb tagja. A hadsereg elit kommandója nem egyszer lépte át a

morális és törvényes határokat tevékenykedése során, mígnem egy napon olyasmi történt, ami arra készítette hősünket, hogy a katonai törvényszéket is kockáztatva dezertáljon. Joseph Turok annak rendje, s módja szerint megfosztatott rangjától, s úgy kirúgták, hogy a lába sem érte a földet. Ezen a ponton véget is érne történetünk, s a játék sem szülehetne meg, ha a vezérkar nem hívná vissza, s venné új-



Fogat azért moshattál volna!



i A tojásokat nem bántani! Ez az alapszabály ezúttal is megállja a helyét. Vagy ha már feltétlenül muszáj, akkor lehetőleg jó messziről, hogy ne minket vonjanak felelősségre.

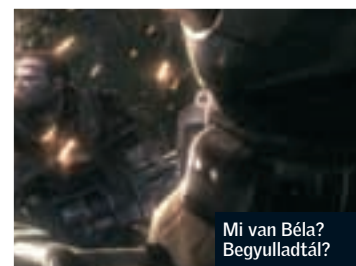
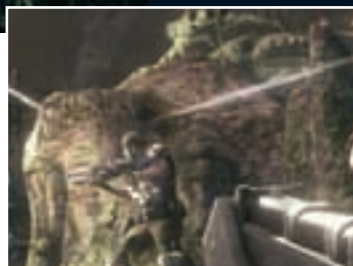
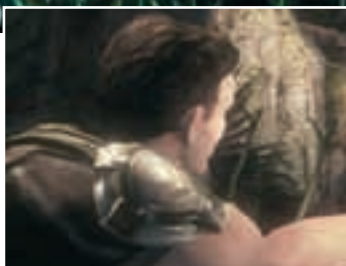


Hé srácok, 50-et tesztek a nagyra!

TUDDAD-E, hogy a képregény volt előbb?



BIZONY, TUROK FIGURÁJA lasan közelít a nyugdíjkorhatár felé, hiszen még 1954-ben mutatkozott be a **Four Color Comics** hasábjain. Gaylord Du Bois elméjének szülötte számos vendégszereplés után önálló füzetet kapott Turok, a kő fia címen. 1991-től a Valiant csoport adja ki a képregényt, mely később az Akkaim tulajdonába vándorolt, s a játék alapját szolgáltatta.



Mi van Béla? Begyulladtál?

fent állományba a zsoldost. Történt ugyan is, hogy a Farkas Falka vezérért, Kane-t időközben háborús bűnösnek nyilvánították, s egy kommandó élén (Whiskey Company) Turok-nak kellene őt letartóztatnia. Azt persze elfelejtették közölni a csapattal, hogy Kane a Mendel-Gruman Corporation félkatonai szervezetének parancsnoka, s egy egész hadsereg felett rendelkezik. Az akció nem egészen úgy indul, ahogy a nagykönyvben meg van írva, hiszen a légelhárítás játsszi könnyedséggel sópári le az égről úrhajónkat, s a tervezett landolásból kaotikus kapkodással kórikített kényszerleszállás lesz. Hogy még kilátás-talanabb legyen a helyzet, a kommandó

egyik fele az ütközetben elhunyt, a másik az ütközetben eltűnt katonák folyton bővülő listáját gyarapítja. Társainktól elszakadva, egyedül, fegyvertelenül, elveszve és elhagyatva vágunk neki az ismeretlen bolygónak, s hirtelen el sem tudjuk dönteni, hogy Kane csapataitól, vagy a világ flórájától és faunájától tartunk jobban. Aprópó társak! Még ha elsőre hihetetlennek is tűnik, a Propaganda Games fejlesztői nem kényszerítenek minket örökös magányra, hiszen idővel összeáll a nagy csapat, s akkor már nemcsak a magunk, hanem társaink irhaja miatt is agódhatunk. Természetesen csak tréfálatam, hiszen az M.I. vezérelte cimborák képesek lesznek megvédeni önmagukat, s azt sem nézik tátott szájjal, ha minket kórtolgat valaki vagy valami. Ne gondolja senki, hogy a srácok felbukkanásától a Rainbow Six irányába tolik a játékmenet, csupán arról van szó, hogy így kissé színesebb és változatosabb lesz a játék.

A csapat túlélő tagjai nem a játéktörténelem legszofisztikáltabb alakjai, de ezt nem is várja el senki. Akad egy kissé ingatag vezéregyéniség (Logan), aki első adandó alkalommal átveszi a parancsnokságot. Van itt hallgatag és mindig az utolsó pillanatban felbukkanó mesterlövész (Reese), s gáncsnélküli „lovag” (Cowboy), aki mindet megtesz a csapat tagjai közt gyakorta felbukkanó ellentétek elsimítá-

sa érdekében. Végül, de nem utolsósorban pedig szintén e különítményt erősíti a társaság izomembere (Slade), aki hősiünket teszi felelőssé testvére haláláért.

A FŐNIX SZÁRNYALÁSA

Az élővilágról még kevés szó esett, így itt az ideje, hogy pótoljam ezt a mulasztásomat. Mint az sejthető volt, az Unreal Engine 3 ebben a környezetben is megállja a helyét. A sűrű, szinte érezhetően füledt rengetege, az elefántfüvel borított tisztások, a vulkanikus hegyvidék, az éteri megvilágításban tündöklő barlangok egy olyan világot tárnak elénk, amely sokban hasonlít Földünk ember előtti korszakára. A komoly szívóhatást kifejezni képes atmoszférára az teszi fel a koronát, amikor megpillantjuk a helyi fauna első képviselőit. Igaz, a King Kong filmet idéző, óriási méretre nőtt rovarok csodálat helyett inkább heveny undort válthatnak ki, s tovább növelik a fóbiasok nem elhanyagolható méretű táborát, ám a világ esszenciáját adó dinoszauruszok feltűnése esetén már előfordulhat, hogy egyesek a padlón látják viszont legközelebb állukat.

Az ősgyíkok úgy viselkednek, ugyan azt elvárnánk tőlük. A békésebb, növényevő példányok ránk se hederítenek, amíg szándékosan fel nem piszkáljuk őket. Egy rohamozó Triceratops, vagy egy, a farkával csapkodó Stegosaurus kellemetlen

meglepetést okozhat. A ragadozókkal különösen óvatosan kell bánni. Egyrészt a kisebb raptorok ritkán járnak egyedül, s egy farka játszi könnyedséggel kerekedik felül a magányos játékoson, másrészt a nagy testű ragadozók (T-Rex, Allosaurus stb.) apró szünyögcsepének érzik a golyók becsapódását. Érdemes tehát a természet farkastörvényeit kihasználva egymásnak, vagy az ellenséges katonáknak uszítani az éhes hullöket. A mozgásra, illetve fény- és hőhatásokra fokozottan érzékeny ragadozók számára egy-egy jól irányzott fáklya felér a vályúhoz szólító gonggal. Az sem kevésbé fikális megoldás, ha egy őrrjárat vagy helyőrség közelében fészkelő dinoszaurusz tojásait biztonságos távolságból változtatjuk tengeri sünné pontos és nesztelen ijünk segítségével. A mama ilyenkor a szerencsétlen katonákon vezeti le dühét. Fél éven belül (konzolos barátaink számára korábban) kiderül, hogy az új Turok hamvaiból feltámadt Pterodactylusként szárnyal-e a virtuális égbolton, vagy úgy zuhan alá, akár egy repülni próbáló Bron-tosaurus. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

1996

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:
képgaléria

Vajon hatot lőttem vagy csak ötöt?
Szerencsésnek érzed magad?





Tudom, hogy ti vittétek el Damon Hílt!

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

Ha lefoztad az orkokat, jöhetnek a valódi ellenfelek!

//ashe

RÖVIDEN

Offline szerepjátékként induló, majd MMORPG módban kiteljesedő fantasy program Conan, a barbár jól ismert világában.

MIÉRT SZERETJÜK

Az RPG – MMORPG átmenet egyedülálló ötlet, az eddigi idegenkedőket is bevezeti az online világba.

KIADÓ SCI FEJLESZTŐ FUNCOM KORÁBBI JÁTÉKAIK

- £ Anarchy Online – 2001_11 – 90%
- £ Anarchy Online: Notum Wars – 2003_02 – 91%
- £ Dreamfall: The Longest Journey – 2006_05 – 91%

MEGJELENÉS

2008. március

KIHÍVÓK

Warhammer Online:
Age of Reckoning 2008. közepe
World of Warcraft:
Wrath of the Lich King 2008.
Aion: The Tower of Eternity 2008.

VÁLASZTÓVONAL AZ RPG ÉS MMORPG JÁTÉKOK KÖZÖTT?

A Funcom új alkotása, az *Age of Conan: Hyborian Adventures* egyedülálló húzással próbálja a netes játékoktól idegenkedőkkel is megszerettetni a stílust. A kalandok offline, egy átlagosnak mondható világban kezdődnek, egészen addig, amíg az NPC-k küldetéseit teljesítve, és a különböző szörnyeket levágyva el nem érünk egy bizonyos szintet. Ezzel gyakorlatilag levezgázunk, elég érettek vagyunk-e már arra, hogy beleszöppanjünk az élő, valódi játékosok által benépesített világba. A legújabb infobombában a fejlesztők a pet rendszerről, valamint a dungeonok mivoltáról rántották le a leplet, nézzük hát, mire kell felkészülnie a „Conan-i” magasságokba vágyó kalandoroknak.

FELELŐSSÉGGEL TARTOZOL AZÉRT, AMIT MEGSZELÍDÍTESZ

Az *Age of Conan: Hyborian Adventures* pet systeme nem éppen a már megszokott szisztémán alapul, segítőinket itt idézni tudjuk. Az erre specializált alakok nyolc pontot kapnak, amit saját belátásuk szerint használhatnak fel. Egy magas szintű nekromanta például dönthet úgy, hogy nyolc átlagos erejű skorpiót hív segítségül egy-egy pontért, vagy választhatja inkább a durvább, mágikus páncéllal védett, strapabíró, ám négy pontot kóstáló szellemeket is. A dolog tehát nem merül ki annyiban, hogy ráugrasztjuk a vérszomjas farkast az ijedt

nyuszira, nagy szerepet kap a taktikázás is. Ha mágusokkal, fjszokkal kerülünk szembe, akkor érdemes az erősebb közelharcú peteket bevetni, olykor azonban előnyösebb lehet, ha kísérőink inkább biztonságos távolságból szórják átkaikat ellenfelünkre. A csaták érdekessége még, hogy általában csak ritkán fogunk egyedül küzdeni az MMORPG módban. A petek mellett számos küldetés megoldásához valódi társakra is szükség lesz, a hangulat tehát várhatóan remekül visszaadja majd az epikus csatákat. Minderre rátesznek még egy lapáttal a dungeonok is. A nyolcvanas szintű (ez egyébként az elérhető legmagasabb level) helyekre bizony csak a legfelkészültebb guildnek merészkedhetnek majd le, hiszen egy 24 fős csapatot összefogni egyáltalán nem gyerekjáték. A Funcom előzetes számításai szerint a játékosok nagyjából 90 százaléka tagja lesz majd egy ilyen guildnek, de a nagy harcok élményét igyekeznek a magányos farkasoknak is biztosítani. A fentebb már említett, négy-öt harcost igénylő küldetések is csak komoly összjátékkal abszolválhatók, a játék vége felé például találunk majd egy olyan részt, ahol a Conan szülőhazájában elterülő kimériai falut kell megostromolni és elfoglalni. Az *Age of Conan: Hyborian Adventures* nem csak a megrögzött MMORPG kockák számára lesz érdekes, hanem végre talán felcsalogathatja az online mezőkre az öreg szerepjátékosokat is. GS



Gyere öreg, viszünk az állatkertbe!



Talán mégsem kellett volna nevelni a Lángoló Köpenyt...

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

1448

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N: képgaléria

**VIGYÁZAT!
HAMISÍTJÁK!**

KINGMAX

Yours forever

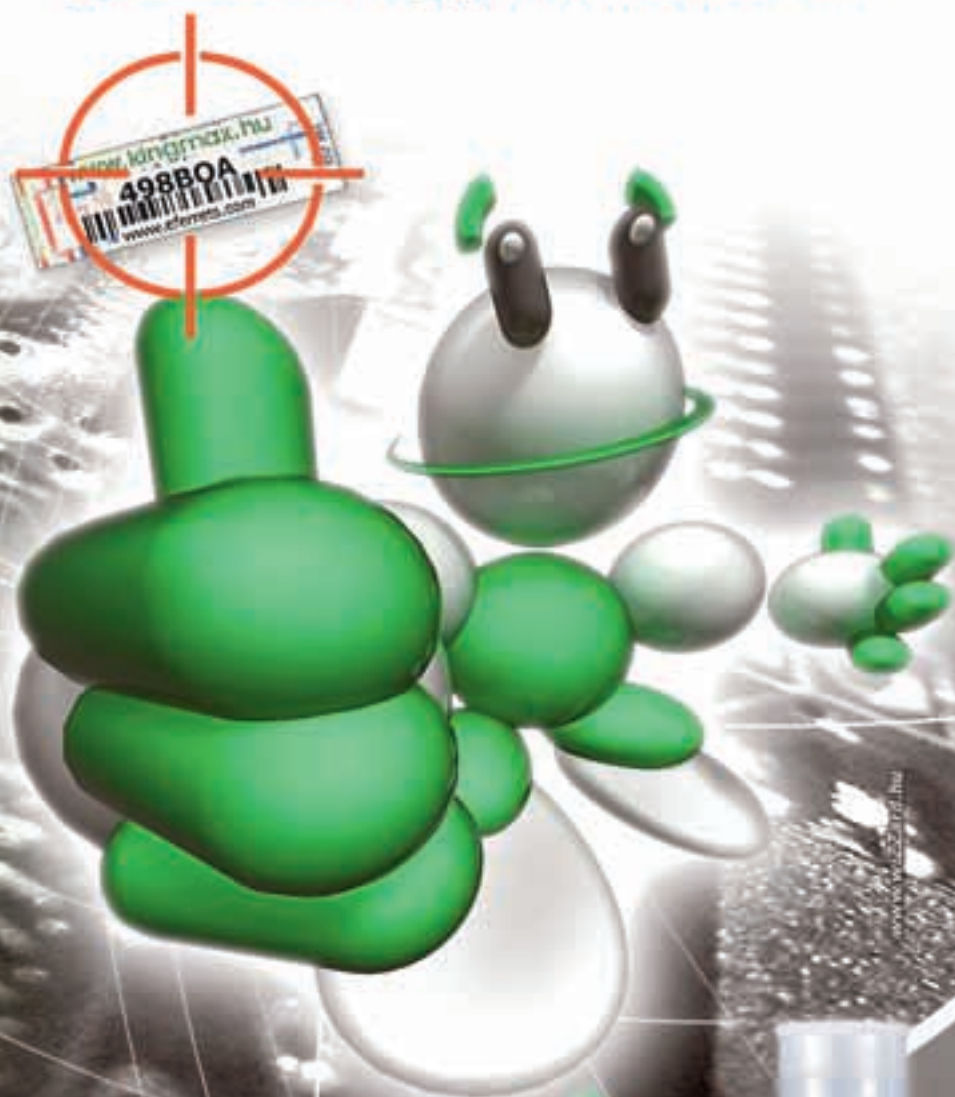
KINGMAX memóriák élettartam garanciával!

DDR2 és DDR3 memóriák:

TinyBGA
SuperRam
HardCore
Mars

Megbízható, nagyteljesítményű és széles kompatibilitású memória modulok, melyek minden felhasználói igényt kielégítenek

Ha biztosra akarsz menni, keresd az élettartam garanciát tanúsító védjegyet a memória modulokon!



Mobil adathordozók:

Flasdisk, Superstick

Legyen szó biztonságról vagy a hordozhatóság előnyéről, a KINGMAX-al egyikről sem kell lemondanod



Go-Run Kereskedelmi Kft.

1139 Budapest, Úteg u. 6.
Telefon: (+36) (1) 412 23 85 Fax: (+36) (1) 412 23 80

www.gorun.hu

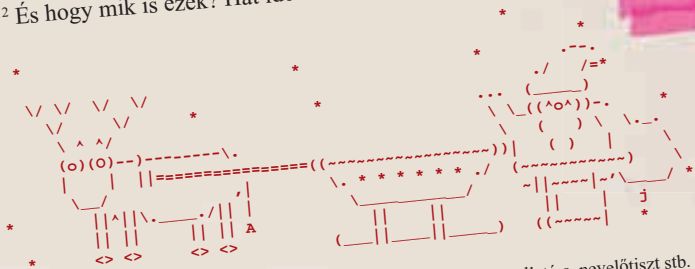


MIT SZERETNÉK KARÁCSONYRA?

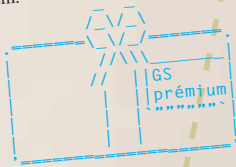
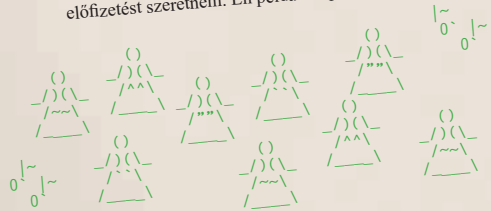
Kedves Szeretteim! ¹



Mint jól tudjátok, közeleg a karácsony². Valószínűleg már nagyban töritek a fejeteket, hogy mivel szerezhetnétek örömet nekem.³ Hogy a választás nyúgán enyhítek, összeállítottam⁴ egy listát arról, hogy minek is örülnék a legjobban. Most pedig itthagynom az újságot nyitva⁵, a tévé távirányítója alatt⁶, mintegy véletlenül, hogy amikor nem nézek oda ☺, kényelmesen átböngészhetétek, milyen ajándéknak is örülnék a legjobban.⁷ De nem árulok zsákamacsát⁸, számomra a tökéletes karácsonyi ajándék természetesen egy GameStar⁹ előfizetés! Hiszen itt a nagy év végi előfizetési akció, melynek keretében az önmagában is felbecsülhetetlen¹⁰ értékű tizenként GameStar¹¹ mellett hihetetlen ajándékok várnak a prémium előfizetést választókra!¹² És hogy mik is ezek? Hát ide vannak mind írva, ni!



- (1) Szülő, nagyszülő, testvér, gyermek, házastárs, élettárs, szobatárs, cellatárs, nevelőtiszt stb.
- (2) A szeretet ünnepe! Amikor ajándékot kell venni egymásnak – dede, ez a későbbiekben még fontos lesz.
- (3) Pontosabban, hogyan tudhatnátok le minél gyorsabban és fájdalommentesebben az ajándékozást.
- (4) Igazából a GameStar szerkesztői állították össze, de én maradéktalanul megbízom bennük.
- (5) Azért Titeket is szeretlek.
- (6) Ravasz, nagyon ravasz!
- (7) Állítólag a lényeg hogy minél kikerülhetlenebb legyen, jó ötlet a hűtőszekrény, az előszobaszőnyeg, de a fürdőszobai tükör is!
- (8) Mondjuk először egy BMW 635d-re gondoltam, de mindegy.
- (9) Csak egy szófordulat, haladjunk.
- (10) A legnagyobb játékmagazin! (Nem a méret a lényeg, mi?)
- (11) De, egyébként fel tudták becsülni, ld. az árajánlatot a hirdetés végén.
- (12) Ld. 9. pont
- (12) Nem akarok szublimináris üzeneteket idecsempészni, de én például a prémium előfizetést szeretném. Én például a prémium előfizetést szeretném. Én például a prémium előfizetést szeretném. Én például a prémium előfizetést szeretném. Én például a prémium előfizetést szeretném. Én például a prémium előfizetést szeretném. Én például a prémium előfizetést szeretném. Én például a prémium előfizetést szeretném. Én például a prémium előfizetést szeretném. Én például a prémium előfizetést szeretném.



TÁVIRÁNYÍTÓ, BÖGRÉ, STB... HELYE)



AHOGY FÉR

Hát erre utaltam előző hónapban, amikor bátorkodtam jóslásokba bocsájtkozni, obskurus utalásokat eregetve arra vonatkozóan, hogy nem leszünk híján anyagnak novemberben. És tessék, majd kidurran az újság, már a decemberi számba szánt anyagok is itt tornyosulnak az asztalon – de legalább hasznosan tölthetjük majd az időt. Nem kell tévét nézni. Vagy nem kell szipuzni meg telefonfülkéket törni, bár az efféle hobbik viszonylag ritkán kötnek le minket. Endernek például nincs is tévéje, nekem meg nincs is telefonfülkém. Ebben a hónapban amúgy összejött ám minden „a technika ördöge”, ugyebár, képek tűntek el, félkész cikkek veszték oda... Azt hinné az ember, ilyesmi nem történnek meg, erre tessék... Régen bezzeg ilyen nem volt, akkor még flottul mentek a dolgok! Például amikor az Úr megteremté vala az eget és a földet, akkor sem szálla el vala az egész, a hatodik napon, amikor már majdnem kész, hogy kezdheté vala előlről az egészet vala, nem igaz? Akkor az én Call of Duty 4 cikkemmel miért történik ilyesmi?! De mintha kezdenék elkalandozni. Fordítsuk komolyra a szót! Például azt hogy „serious”.

mazur

KULISSZA

Ha presszionálni kell egy cikkíró, gyakran közösen tesszük ezt enderrel, a klasszikus „jó zsarú-rossz zsarú” trükköt alkalmazva. Új szerkesztőségi munkatársunk – és rögtön a hónap dolgozója – Müender lett, akit Dr. Frankenstein módjára saját kezűleg alkotam, és aki kiválóan alkalmas jó- avagy rossz zsarunak is. Most már bármelyikünk keresse is fel adott szerzőt, elég ha viszi magával Müendert, és máris dupla tekintéllyel bír.



80

CALL OF DUTY 4

Az utolsó "tango down" Bagdadban!

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

A játékok: termékek. Tesztjeink legfőbb célja, hogy segítsenek számodra a döntésben, melyeket érdemes megvenni, és melyeket nem.

Minden játékokat 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 róluk, hanem a szerkesztőség közösen. Ebből fakadóan 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 hiányosságai felett.

60-69 % A szürke középút: 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.

TOVÁBBI BEMUTATÓK

- 52 **NEED FOR SPEED: PROSTREET**
- 58 **EGY KÁVÉ MELLETT**
- 60 **UNREAL TOURNAMENT 3**
- 66 **CLIVE BARKER'S JERICHO**
- 72 **THE WITCHER**
- 76 **HELLGATE: LONDON**
- 80 **CALL OF DUTY 4**
- 86 **GEARS OF WAR**
- 90 **PAINKILLER: OVERDOSE**



- 92 **PRO EVOLUTION SOCCER 2008**
- 94 **VIVA PINATA**
- 95 **THRILLVILLE**
- 96 **TIMESHIFT**
- 98 **AGE OF EMPIRES 3: THE ASIAN DYNASTIES**
- 100 **SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE**
- 101 **ZOO TYCOON 2: EXTINCT ANIMALS**
- 102 **FIFA FOOTBALL 08**
- 103 **AGATHA CHRISTIE: EUTS, SHERLOCK HOLMES VS ARSENE LUPIN**
- 104 **FOOTBALL MANAGER 2008**
- 105 **HEROES V: TRIBES OF THE EAST**
- 106 **VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ**

HARDVERKÖVETELMÉNYEK



1

Három-négy éves konfiguráció melyet jobb eldugni az ismerősök elől. 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 legütősebb konfiguráció, melyhez az energiát Paks szolgáltatja. Ezen a masinán a legújabb játékok is a legdurvább részletesség mellett futnak!

NEED FOR SPEED: PRO STREET

Hosszú évek után közel 180 fokos fordulatot vett
a *Need for Speed* sorozat!

//ZeroCool

RÖVIDEN

A Need For Speed sorozatot senkinek sem kell bemutatni. Legújabb részében immár törnek is az autók – aminek örülünk.

KIADÓ EA Games
FEJLESZTŐ EA Canada
KORÁBBI JÁTÉKAIK

£ NFS: Underground 2 – 97%
 GS2004_11

£ NFS: Most Wanted – 92%
 GS2005_11

£ NFS: Carbon – 92%
 GS2006_11

ITÉEN FEBRUÁRBAN EGY VÉLETLEN
 folytán kiszivárgott, hogy a követ-
 kező epizód címe *ProStreet* lesz.

A hivatalos bejelentés csak májusban következett, de még ekkor is csak úgy gondolta mindenki, hogy nem lesz nagyobb változás a játékban. Röviddel ezután megjelent egy animáció, amely azt sejtette, hogy a járgányok, a sorozat életútjában először komoly sérüléseken mehetnek át. Ez lenne a nagy áttörés? Ettől születne újjá a sorozat? Nem. Ez még csak a jéghegy csúcsa!

VOLT AGGÓDÁS RENDESEN

Mint ahogy egy évvel ezelőtt a *Carbon* idején, most is sikerült hetekkel a megjelenés előtt megkaparintani a *ProStreet*-et. Szereztem is ezzel jó néhány ellenséget a GameStar Online kommentjeiben – tőlük ezúton is elnézést kérek. A meg-

szerezése és az elindítása nagyon kalandos volt, viszont nem szeretném ezzel húzni az időt. Kezdjük onnan, hogy a játék felkúszott a gépre, és rövidke EA-logó demonstráció és átvezető animáció után beköszönt a játék. A menü elsőre kicsit túlságosan egyszerűnek tűnt, de az *NBA Live 08* rendszerét nem sikerült alulmúlni. Az első pillanattól kezdve azonnal játszani akartam, de gondolom, ez teljesen érthető. Elkézdtem kattintgatni mindenfelé, és persze bejutottam a karrier módba. Mondom, szuper, de hol az indítás? Annyira kaotikusnak tűnt, hogy bizony majdnem feladtam a dolgot (*SSX, everhórdof?* – ender). Aztán később, néhány verseny megtétele után rájöttem, hogy nagyon is logikusan van felépítve. Egy versenyt alig 3 másodperc alatt el lehet indítani – tényleg csak megszokás kérdése.

HARDVERIGÉNY



2,8 GHz processzor (Vista alatt 3,0 GHz)
512 GB memória (Vista alatt 1 GB RAM)

Ha minden beállítást maximumra húzunk, nagyon erős gépre lesz szükségünk ahhoz, hogy élvezhető sebességgel fusson a játék. Abban az esetben, ha lemondunk pár apróságról – mint mondjuk a maximum árnyékrészletesség – rengeteget nyerhetünk.

i Ez már a 11. PC-re is megjelent NFS-epizód. A sorozat folyamatos fejlődése és egyre átütőbb sikere biztosítja, hogy kapunk még újabb részeket!



A fotorealizmus volt a cél: ezt remekül megoldották!



„Most először tudod megtervezni a tökéletes autót magadnak motorikusan is.”
John Doyle, EA, Producer

LEGÁLISAK VAGYUNK, AKÁR-MENNYIRE NEM SZERETNÉNK

A játékosok körében az egyik legnagyobb felháborodást az a bejelentés tette, mely szerint a *ProStreet*-ben teljesen legális versenyeken vehetünk részt. Ennek következtében természetesen ebben az epizódban nincsenek rendőrök, még akkor sem, ha valamely város közepén kajtatunk. Minden rendezvény hivatalos, a cél pedig, hogy mi legyünk az utca királyai. Minden egyes versenysorozatot egy úgynevezett Race Day ír le, így több, egymást követő versenyt is. Kezdve a négytől, egészen a 8–10 futamig eljuthatunk egy ilyen alkalommal. A sorrendet mi választjuk ki, a cél, hogy elérjünk egy bizonyos pontértéket. Ha nem vagyunk az elsők, az sem feltétlenül baj, ettől még a napot megnyerhetjük. Önmagában azonban kevés egyszerűen nye-

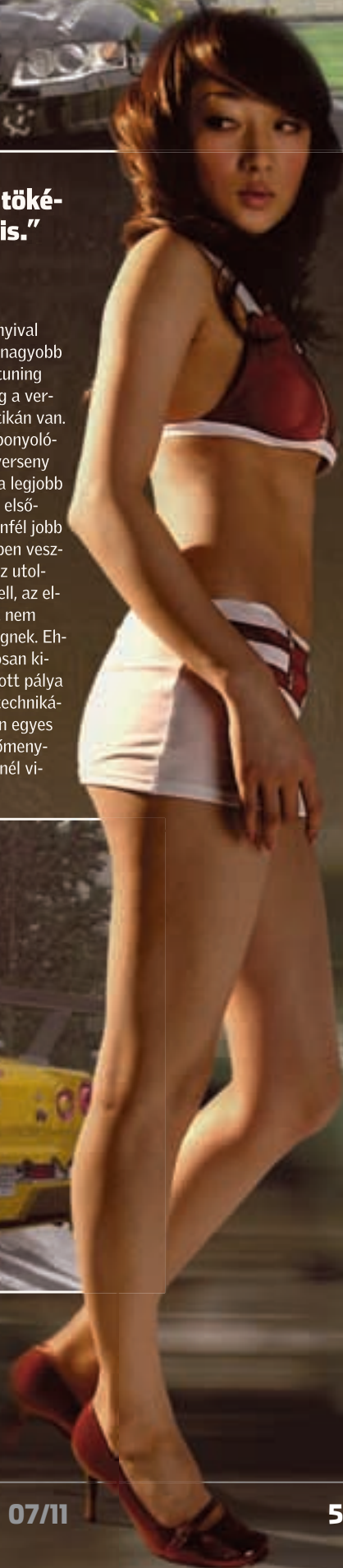
részkedésre hajtani. Dominálni is kell az adott napon, hogy jóval kellemesebb díjakat kapjunk, mint szimplán néhány első helyezéssel. Az adott eseményen fix pénzösszeg áll a versenyzők rendelkezésére. Egy-egy futam után az összeg arányosan oszlik el: vagyis, ha mondjuk 8-10 másodperccel előbb futunk célba, mint a második, nagyobb szeletet kapunk abból a bizonyos tortából.

Meglepően változatosra sikerült megcsinálni a módokat. Az elején csak három-négy van, a játék közepe felé viszont már kiteljesedik a kép. Nézzük röviden a lehetőségeket! A Grip egy egészen normális, korábbról is ismert mód, semmi különleges nincs benne. Egyértelműen az a cél, hogy elsőként érjünk a célba, nincs különösebb nehezítés. Ennek a párja a Grip Class, amelyben a miénkhez hasonló teljesítményű

kocsikkal nyomulhatunk. Ez annyival jobb, mint az előző, hogy kicsit nagyobb a kihívás, lévén hiába az extra tuning vagy a speciális tervek, a lényeg a verseny közbeni reflexeken és taktikán van. A Time Attack már egy kicsit bonyolódik. Mondjuk egy háromkörös verseny esetén az első kettőben miénk a legjobb köridő, a harmadikban beérünk elsőként, de mondjuk a hatodik ellenfél jobb köridőt fut. Nos, ebben az esetben veszítettünk! A lényeg tehát, hogy az utolsó másodpercekig figyelniünk kell, az első körökben szerzett előnyöket nem könnyelhetjük el biztos nyereségnek. Ehhez kapcsolódik az egészen okosan kitalált Sector Shootout. Egy adott pálya négy, különféle hosszúságú és technikájú szakaszra van osztva. Minden egyes szakasz megtételéhez adott időmennyiség áll rendelkezésünkre. Ennél vi-



Sokak nagy kedvence, a Skyline is tiszteletét teszi a játékban



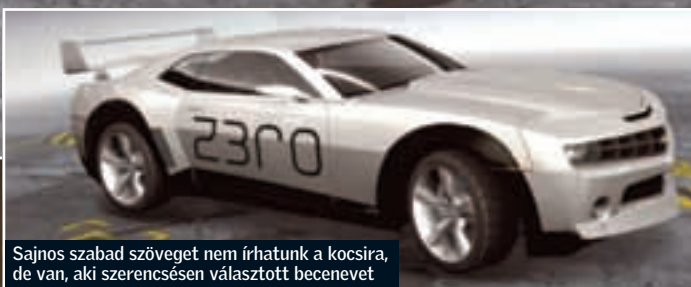
A legdrágább verda, ami megvehető – már, ha megengedhetjük

ALL TYPES		DRIVETRAIN	REAR WHEEL DRIVE
PAGANI ZONDA F		HORSEPOWER	602 BHP @ 6,931 RPM
		TORQUE	561 FT-LBS @ 3,762 RPM

TIER 3 43 / 55



COST: 741,000
CRUISE: 490,590



Sajnos szabad szöveget nem írhatunk a kocsira, de van, aki szerencsésen választott becenevet



A gumik felmelegítése kulcsfontosságú egyes versenyeken



Rajongóink és a leányzók a mi verdánkkal fotózkodnak

KONKURENS TÖRÉSMODELLEK Vannak alternatívák



A *Pro Street* demójának megjelenése után tonnaszám megindultak az igencsak megosztott fórumbejegyzések és hozzászólások a játék újszerű törésmoddjével kapcsolatban. Ahogy az várható volt, sokan örültek, hogy végre bekerült ez a lehetőség is a játékba, mások pedig azonnal kritikai szóval illették: „Miért nem olyan jó a törés, mint ebben és ebben a játékban?” Tény, hogy az új NFS-be tett törésmodd lehetne sokkal jobb is, ebben nincs is vita. Viszont ez a játék valószínűleg sosem lesz olyan, mint mondjuk a konzolos körökben igencsak sokak által kedvelt *Burnout* sorozat egyes tagjai, vagy mondjuk a PC-s körökben törési lehetőségeivel hódító *Flatout*, vagy említhetnénk itt a *Colin McRae Dirt*-öt is, amelyben szintén jó a törés. Egész egyszerűen nem az volt a cél, hogy ezekkel a játékokkal konkuráljanak a fejlesztők – programozásilag biztosan meg tudnák oldani, csak nem ez volt a koncepció. Ki tudja, lehet, hogy majd egy-két epizóddal később lesz roncsderbis NFS is, és akkor majd leesik az állunk. Most fogjuk fel úgy, hogy a tizen... akár-hányadik epizódba végre belekerült a törésmodd, és ezzel egy egészen új ellenfelet szereztünk magunknak a játék folyamán! Illetve még egy fontos dolog: véletlenül se felejtsük el, hogy a *Pro Street*-ben is benne van a korábban debütált Autosculpt – vagyis most is szabadon farigcsálhatjuk az egyes alkatrészeket olyan formára, ami nekünk megfelel. Mivel a legtöbb konkurens játékban fix elemek vannak, valamilyen egyszerűbb látványosabb törésmoddal csinálni. Itt nem lehetnek előre definiált megoldások, mert a fejlesztők nem tudhatták, hogy a játékos milyen formát alkot meg a rendelkezésre álló több millió lehetőség közül!

KING FOKOZAT ALATT NEM REÁLIS AZ IRÁNYÍTÁS! JÁTSSZUNK AZ ELEJÉTŐL EZEN A SZINTEN!

szont sokkal cseleesebb ez a mód: tegyük fel, hogy a négy szektorból, három a miénk. A következő körökben nem tudjuk megdönteni a saját rekordunkat, következőképpen nem is kapunk érte pontot. A negyedik szektor idejéig egy adott játékos folyamatosan megdönti, ergo ő minden körben kap pontot ezért. Ilyenformán hiába birtokolunk hármat, ha ő a negyedikkel folyamatosan rekordot dönt. Úgy gondolom, ez az egyik legizgalmasabb játékmód! Ezt követi a régebről már megismert Drift mód, ami egészen megváltozott. Sokkal nehezebb lett, jobban kell figyelni a gázadá sokra, a fékezésre, a kézifék pumpálására! Végre érezhető a Driftben is a kocs sebessége, és távolról sem lett annyira árkádós, mint eddig. Természetesen a gyorsulás sem maradt ki a játékból, amelyben legjobb barátaink az amerikai izomautóknak lesznek. Az 1/4 Mile Drag, ahogy a neve is mutatja, negyed mérföldes verseny. Ennyi alatt kell magunk mögé utasítani az ellenfelet egy teljesen egyenes szakaszon. Ennek párja a 1/2 Mile Drag, amely csak annyiban különbözik, hogy kétszer akkora a táv (*vaslogika, vaslogika! – ender*). Mindkét módban megmutatkozik a fejlesztőcsapat egyik legnagyobb büszkesége, az eddigi legreálisabb füstábrá-

zolás, amit valaha is készítettek számítógépes játékban – és ez bizony tény! A verseny megkezdése előtt, a kedvező indulási feltételek megteremtése végett elő kell melegíteni a gumit. Egészen közelről láthatjuk a hátsó kereket, amelyet szép adagolásokkal megkezdhetünk beleégetni az aszfaltba. Félelmetesen látványos! Ehhez kapcsolódik szervesen az úgynevezett Wheelie Competition. Ebben a szintén teljesen új módban a feladat az, hogy minél nagyobb távon tudjuk az indulás után a levegőben tartani a verda orrát. Ez talán az egyik legnehezebb mód... a Drift mellett persze. A vége felé közeledve itt van még a Speed Challenge, illetve a Top Speed Run. Mindkettőnél a nagyobb sebesség elérése a cél, az elsőben győztesként kell célba érni, a másodikban az egyes ellenőrző pontokon kell gyorsabban átmenni, mint a többiek.

ÚJ FIZIKA, TÖRÉS, VERDA-TÖMEG – MI KELL MÉG?

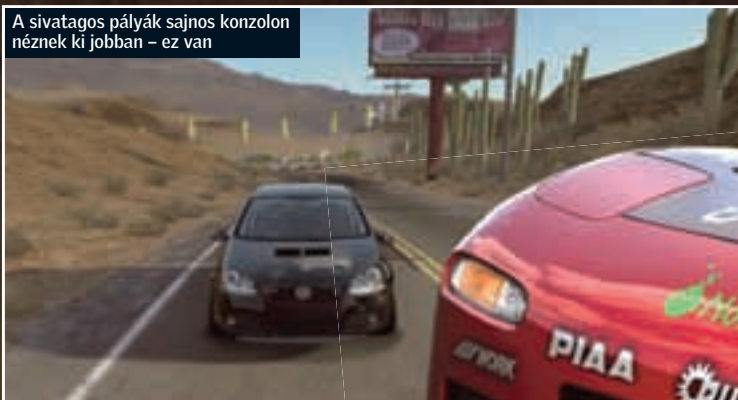
A változások korának ezzel még nincs vége. Ebben az epizódban 55 autót nyútolhatunk, egy részüket természetesen csak a játék vége felé. A fizikai motor totálisan átalakult. Már korábbi jelentésekből is kiderült, hogy kicsit fel akarunk hagyni a fejlesztők az arcade-jelleg-

i Lapunk leadásáig alig néhány nap alatt a Pro Street demójának letöltése több mint 9 terabájt adatforgalmat okozott a GameStar Online letöltésszerverén!



Az új kocsikért folytatott harcban nem muszáj mindig békésen autózni

A sivatagos pályák sajnos konzolon néznek ki jobban – ez van



gel, és elmozdulnak a szimulátor irányba. Ez több-kevesebb sikerrel meg is történt. Korábban említettem, hogy mekkora csalódás volt első próbálkozásra a játék. Ez részben azért volt, mert a verda még teljesen alapszinten volt, nem volt semmi tuning. Másfelől pedig nem igazán tudtam, hogy hol lehet átállítani az irányítást. A Casual módot választottam, ami – hogy is mondjam – rövid időn belül igencsak nevetségessé vált. Nemhogy reális nem volt, inkább kifejezetten zavaró. Aztán amikor váltottam a középső szintre, már jobban tetszett a dolog, és kíváncsian már a King módot választottam. Itt már sokkal inkább elismerhető a játék szimulátornak, bár még mindig akadnak apró, idegesítő momentumok. Ilyen többek között az, hogyha rámelegyünk a fűre, nem eléggé csúszunk meg még nagy sebességen se, a kavicságy pedig alig-alig fogja meg a gépet. Tény, hogy lelassulunk, de ennél sokkal izmosabban kéne tapadnia.

A törésmódel alkalmazása az autós játékokban manapság egyre nagyobb divat. Nyilván napjaink legsikeresebb autós sorozatának, a *Need for Speed*nek is alkalmazkodnia kellett ehhez az igényhez. A törés tud nagyon látványos és kevésbé izgalmas is lenni. Ha csak az úgynevezett Light Damage szintig jutunk, akkor



tökéletesen néz ki. Lifegnek az alkatrészek, vonszoljuk a visszapillantót, horpadás itt, karcolás ott. Aztán ha elkezdjük jobban zúzni, és ezek a fedőlapok szépen leesnek, kiderül, hogy a járgány alatt egy igencsak szögletes test van, amit egyáltalán nem lehet deformálni. Szintén kis-mókás a borulás ábrázolása: ha bukunk egy nagyobb, olyan érzésünk van, mintha a verda egy jobbfajta flipper játékba kerülne át – sokszor teljesen irracionálisan pattog. Ezt már láthattuk korábbi videókon, és csak reménykedhettünk abban, hogy orvosolják... Sajnos nem sikerült. Kellemetlen tény továbbá, hogy a sérülés nincs jól súlyozva. Csak két lehetőség van. Vagy Light Damage, és akkor maximum sebességig is gyorsulhatunk, vagy csak Heavy Damage, amikor

LÁNYOK A KÖZÉPPONTBAN

Vékonyak és szépek



Az NFS életérzésből most már egyértelműen elmaradhatatlan momentum a dekoratív, ám semmiképpen sem agyonplasztikázott hölgyemények ábrázolása. Ebben az epizódban mindjárt két ilyen leányzó is helyet kapott. Egyikük Sayoko Ohashi japánból, a másik babe pedig Krystal Forscutt, egyenesen az ausztráliai Big Brotherből. Képzünk őt látszik a való életben, illetve a játékban.



Nem lehet elütni a lányokat. Inkább csak álmodozunk róluk!

már használhatatlan. Totálkárt is okozhatunk, de ez nyilván a verseny szempontjából irreleváns. Küllemre is változtak kicsit a gépek, hiszen most már nincs akkora csili-vili, mint korábban. Remekül fogalmaztak a fejlesztők, amikor azt mondták, hogy most a lényeg a fotorealisztikus ábrázolás. Ez remekül sikerült is, úgy gondolom. A tuningolható elemek is bővültek kicsit, most már merevítőt, illetve sportüléseket is tehetünk a kocsikba. Jópofa, hogy külön tudjuk módosítani az első és hátsó pár kereket. Nem csupán típusról, hanem formáról, kialakításról és színezésről is beszélhetünk itt. Az egyes alkatrészeket valamivel finomabban tudjuk hangolni, mint eddig, de ehhez már legalább félprofi módon kell érteni az autókhoz – legrosszabb esetben meg próbálkozni kell. Ha nem vagyunk biztosak abban, hogy jól vagy rosszat csináltunk, változtatásainkat kipróbálhatjuk a szélcsatornában (Wind Tunnel). Jópofa kis része ez a játéknak, bár viszonylag hamar rá fogunk unni. Sokan még a megjelenés előtti napokban is kérdezték, hogy van-e szabad vezetési lehetőség. Nos, ez az NFS nem erről szól. Minden egyes pálya zárt, és vagy körpálya, vagy A-ból B-be vezető útszakasz van.

MMO LESZ AZ NFS-BŐL?

Áááá, ezt azért semmiképpen nem gondolom. Mint az közismert, az EA már elbukott egy *Need for Speed* MMO-projektet, amelynek a neve *Motor City Online* volt. Most más oldalról próbálják a felhasználókat arra ösztönözni,



Ha egyszer felborultunk, csak a teljes javítás jöhet szóba

hogy... szóval, hogy lényegében kommunikáljanak egymással. Ahogy elindítjuk a játékot, máris megpróbál fellépni a netre, és kapcsolódni az EA rendszerére. Ha ez sikerült, máris cseveghetünk a beépített chatprogramban haverjainkkal, kihívhatjuk őket meccsre, vagy akár nagyobb haveri találkozót is szervezhetünk. Az egyes versenyeken elért helyezéseinket és teljesítményünket egy hatalmas online adatbázisban gyűjti a játék – persze csak akkor, ha engedjük az értékeinket feltölteni verseny után. Ebből mindig megtudhatjuk, ki volt a legjobb egy adott pályán, milyen rekordokat kell megdönteni ahhoz, hogy felkerüljünk a nemzetközi dobogóra, és így tovább. Miért készített ilyen lehetőségeket az EA? Nyilván azért, hogy a játékosok könnyebben tudják egymás teljesítményét utánozni, tanulni a jobbakról, ergo maga a játék is interaktívabb lett.



A Light Damage szintig nagyon is reális a törésmódel ábrázolása

LENNE MIT JAVÍTANI, AZ ÓRA MEG CSAK KETYEG

A *ProStreet* érzelmileg a következőképpen hatott rám: 1. aaj, valami baj van. 2. hmm, lehet, hogy ez mégsem olyan rossz? 3. úristen, de hát ez a legjobb NFS a világon 4. izé, de lassan haladok... sose lesz vége? 5. csak azért is végigtolom, aztán irány az online! Egyszóval, még saját magam sem voltam/vagyok egyértelmű véleményel a játékról. A játék kiegyensúlyozásának enyhe hiánya érződik, legalábbis számomra. Kissé furcsálltam, hogy lényegében – ha úgy vesszük, egészen egyszerűen csalhatunk a játékban. Ha haladunk szépen előre, és megszerzünk egy izmosabb verdát, visszamehetünk a játék elejére vagy felére, ahol degeszre kereshetjük magunkat, hiszen minden egyes verseny újrajtszható. Mivel nekünk sokkal jobb verdánk van, nem lesz ellenfelünk, és a lé meg csak dőlni fog. Szintén zavaró volt, hogy a sérülések javítását jószerivel el is hagyhatjuk. Mondjuk egy versenynapon már az első pillanatban Light Damage sebet szerzünk. Ezt a többi futamon végig érdemes magunkkal hordani, és nem bíbelődni a javítással, hiszen egyrészt pénzbe kerül, másrészt a kocsi teljesítményét egyáltalán nem befolyásolja. A totálkár vagy a Heavy damage esetén is inkább hanyagoljuk a pénzköltést, mert nagy valószínűséggel akad egy csomó, játék közben megszerzhető, ingyenesen feljavító bónusz a zsebünkben (*kajajeggyl is lehet fizetni?! – ender*).

Úgy érzem, hogy a fejlesztők túl magasra helyezték a mércét, és bizony annyit mindent akartak beletenni a játékba, hogy az apró részletek kidolgozása ezúttal elmaradt. Mindemellett csak azért is úgy érzem, hogy remek új irányt vett a játék, végre van benne érdemi változás is. A következő rész megjelenéséig, e lapszámunk megjelenésétől számítva már csak 358–370 nap van hátra. Az óra tehát ketyeg, az EA-nak van mit átgondolnia, és bizony nagyon sokáig elleszünk a *ProStreet*-tel, mert valami piszok hosszú lett. **GS**



Szép lassan el lehet fogyasztani akár a fél autót is

TÖLTÜNK FEL, VAGY TÖLTÜNK LE!

Megoszthatjuk mással műveinket



A játék remek lehetőséget biztosít arra, hogy az általunk készített autót és annak minden tulajdonságát elmentjük későbbi használatra. Ezeket az információkat egységesen blueprintnek nevezték el, ami lényegében egy „leíró formátum”. Önmagában ez még nem is lenne annyira érdekes, ám ekkor jön be a képbe az internetkapcsolatunk: ha úgy gondoljuk, elég jól kinéző vagy éppen iszonyatosan erős verdát sikerült összerakni, megoszthatjuk ezt a bizonyos blueprintet más játékosokkal. Miért jó ez? Nekünk azért, mert eldicsekedhetünk saját mesterművünkkel, a blueprintünket letöltő játékos pedig nagyon sokat tanulhat, mondjuk az általunk megálmodott tuningolási módszerekből. Akárhogy is, egy remek lehetőségről van szó, és remekül mutatja az Electronic Arts egyre több játékában megjelenő irányvonalát: „Bízzunk egyre több mindent a játékosokra, mert jóval kreatívabbak, mint mi magunk!”

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

1939

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:
háttérkép, GSTV

GameStar

JÁTÉKEMENET

- + fokozott kihívás, sok újítás, rengeteg játékmód
- vannak benne nyílt „csalási lehetőségek”

GRAFIKA

- + egyedülálló füsteffekt
- a totálkáros törésen van még mit javítani

HANG

- + az eddigieknél is kifinomultabb hangok
- a zenék nem eléggé változatosak

ÉLMÉNYFAKTOR

Megosztott érzések az elején, aztán egyre jobb, és akármennyire is hosszú, mindenképpen végig akarod vinni.

89

Nagyon ajánlom az EA-nak, hogy folytassák ezt az irányt!



I. NEMZETKÖZI MOBILMŰÉPÍTŐ TORNA



10 000 FT-OS HASZNÁLTMOBIL-BESZÁMÍTÁSI
AKCIÓJÁNAK TÁMOGATÁSÁVAL



AKILAH DUBAKU



PASCALLE D' BUILLON



TAKÁCS GABRIELLA



MISA SZTYEPANOV



XUAN LUONG



BALOG BÓTOND



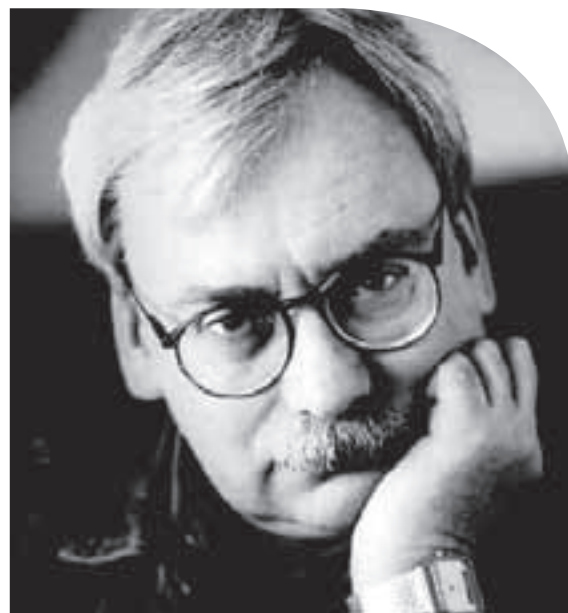
INGA HALLSTRÖM

SZURKOLJUNK EGYÜTT!

WWW.MOBILTORNA.HU

EGY KÁVÉ MELLETT...

Egy igazán profi történetíró



ANDRZEJ SAPKOWSKI

//Gyu

NÉVJEGY

NÉV Andrzej Sapkowski
FOGLALKOZÁS Író

Első novellája, a The Witcher (Wiedźmin) 1986-ban jelent meg a Fantasyka nevű újságban, és hatalmas sikert aratott, mind az olvasók, mind a kritikusok körében. Az író ötször nyerte el a Zajdel-díjat és egyszer a spanyol Ignatus-díjat is. Eddig 15 kötete jelent meg, amelyből a Witcher-Saga nem kevesebb, mint 4 kötetes – ezek érdekessége, hogy mindegyik kötet több, kisebb novellát tartalmaz, nem összefüggő regény egyik sem. A lengyel írónak egyelőre nem jelent meg magyarul egy kötete sem.

K: Játszottál valaha, vagy most is játszol valamilyen fantasy játékkal? Esetleg érdeklődsz az ilyen témájú dolgok iránt? Ha igen, mennyire és hogyan?

V: Sosem játszottam ilyesmivel. Először is azért, mert nincs időm rá, másrészt azért, mert hosszú évekig csak írógépek használtam a számítógémemet. Csak MS-DOS van a gépemem – ne szörnyülködj, jól működik – de azon játszani nem igen lehet. Aztán vettem egy jobb gépet, amin fut a Windows és megtanultam, hogy a "lefagyott" kifejezésnek immár kevés köze van a télhez. Azonban ettől még nem lett időm játszani. S ha véletlenül mégis adódik egy kis szabadidő, érdekesebb tevékenységre használok fel.

K: Huhh, ezt a kijelentésedet a game-erek nem fogják szeretni. Viszont azt igen, hogy részt vettél egy játék kifejtésében. Ez hogy történt, né tán a Te ötleted volt?

V: Dehogyan volt az én ötletem, én egy író vagyok. Egyszer egy cég bejelentkezett nálam, hogy érdekelné őket egy számítógépes játék elkészítése, ami az én világomon alapul – hozzáteszem nem ők voltak az elsők. Gyorsan meg egyezésre jutottunk. Az én áldásommal és a megfelelő copyrightok használatával az említett cég elkezdte a fejlesztést. Elsőként az én áldásom és hozzájárulásom volt, amivel együttműködtem a projekttel.

K: Mit gondolsz, a Witcher talán egyike lehet a világ legnépszerűbb videojáték szereplőinek? A személyisége, a története és az üzenete alapján ez lehetséges lesz?

V: Ezt sajnos nem tudom megmondani, nem ismerem eléggé a videojátékok piacát, hogy ilyen kijelentést tegyek.

K: Megbarátkoztál a forgatókönyvel? A különböző játékbevezetésekkel (több is van, ugye)? Konzultáltak veled a küldetések kapcsán?

V: Bevallom, semmit sem tudok a forgatókönyvről a durva vázlaton kívül, amelyről a konzultációk alapján jutott tudomásom. Úgy tudom, a történet különbözik a könyv történetétől.

K: Tetszik, ahogy Geralt kinéz a játékban? A világ hasonlít arra, ahogy Te elképzelted?

V: Igen, tetszik, ahogy a figura kinéz, a grafikusok jó munkát végeztek. De nem vagyok egy vizuális típus, így igazándiból nem képelem el a képet, amikor leírom. Szavakkal dolgozom, nem képekkel.

K: A regényeid mindig statikusak, egyik sem interaktív, az olvasó csak befogadja az információt. Mit szólsz ahhoz, hogy egy játékkal létre lehet hozni nem-lineáris történetet is?

V: Egy könyv és egy játék két teljesen különböző média. Bár tisztetem azt a haladást, amit a számítógépek elértek a médiában, a könyv sosem változik majd meg – olyanok maradnak, mint Gutenberg idejében. A történetnek mindig érdekesnek és konzekvensnek kell lennie, a cselszövésnek – mindig – egy és kizárólagos véghez kell vezetniük. Nincs helye interaktivitásnak, gondolni sem érdemes a létezésére. Winnetounak meg kell hálnia, Frodónak be kell dobnia a Gyűrűt a Végzet Hegyébe stb. Egyszerűen nem végződhet másképp egy sztori, és nem is fog, amíg könyvek léteznek.

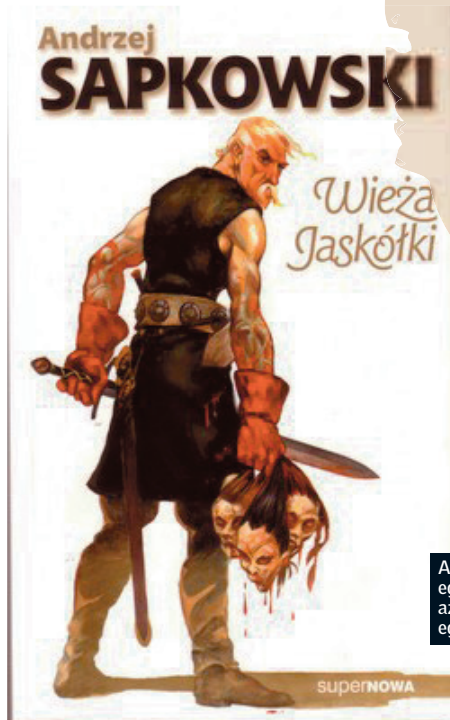
K: Nem félsz, hogy a játékosok esetleg olyan witchereket hoznak létre, amilyeneket nem látnál szívesen?

V: Csak egy Witcher létezik. Az az egy, akit én – az író – létrehoztam és leírtam a könyveimben. Semmi sem tudja megváltoztatni, se a játék se a játékosok.

K: Felügyelted a játékot a készítés alatt?

V: Ahogy már mondtam, nem vettem részt a játék létrehozásában, így semmit sem felügyeltem.

K: Szerinted a játék segítségével megnyílnak majd számodra a nyugati könyvpiacok is?



A Witcher olyan népszerű Lengyelországban, hogy még gyűjtögetős kártyajáték is készült ez alapján. A szövegből nem sokat értettem, de valószínűleg kell húzni egy lapot – vagy sem :)

Az író szemmel láthatóan nem megy a szomszédba egy kis kegyetlenkedésért – persze csak és kizárólag az irodalom hasznára. Ennek a könyvnek a címe egyébként *Wieża Jaskółki*, azaz *A fecske tornya*.



V: Nem zárom ki ennek a lehetőségét.
K: Fantasy regényíró vagy, olyan irodalomé, amelyet sokan alsóbbrendűnek tartanak. Alsóbbrendű mondjuk drámákhoz vagy történelmi regényekhez képest, mert azok a valóságról szólnak. S mit gondolsz a játékokról, hiszen sokan rájuk aggatják a "gyerekjáték" megnevezést. Esetleg zavar, ha valaki azt mondja: The Witcher? Egy szörnyvadász? Sht-rigas? Bovaryné és a Copperfield David – na az az igazi irodalom!

V: A videojátékok csak játékok. Olyanok, mint a Lego-kockák, kirakósok, dominók vagy a felhúzható vasúti modellek. Nem hiszem, hogy bántó lenne egy megnevezés, amely nem egy "matrica", hanem pontosan leírja a terméket. És igen, Bovaryné és az Úvöltő Szelek például igazi irodalom. Ebben a kérdésben ugyanúgy gondolkodom, mint a tanárok, szülők vagy a kritikusok. Azonban a kölcsonosság elve is fontos – ők is fogadják el, hogy Tolkien, Asimov, Dick, Lem, Ursula Le Guin, Chandler, Agata Christie, Stephen King is igazi irodalom. És ha nem, akkor buta demagógnak fogom tartani őket.

K: Felnőtteknek való videojátékokat – horrort például – a földig lehordták a TV-k és az újságok még mielőtt a boltokba kerülhettek volna Lengyelországban. Ettől függetlenül Si-enkiewicz könyve, a Teuton lovagok kötelező olvasmány, de ebben Jurand szemét kisütik a németek, vagy Po-

lanski filmje, a Rosemary gyermeke is klasszikusnak van elkönyvelve. Nem érzel itt erős ellentmondást?

V: Nem, egyáltalán nem. Az általam említett két könyv esetében a kegyetlenség, a háborzongató jelentek leírása mind fontos irodalmi ábrázolási eszközök, a történet részei, valami fontosat jelentenek. A videojátékok esetében, tisztelettel bár, de ki kell jelentenem, hogy az esetek többségében ez nem így van. Egy FPS, ahol saját szemszögből öldösöl órákon át minden felől előugró ellenfeleket, soha nem lesz egy lapon említhető a fent említett két könyvvel, vagy egy Stephen King művel, esetleg valamelyik Tarantino filmmel. Nem akarom, hogy félreértsetek – nem akarok elítélni senkit, mindenki szórakozzon azazal, ami neki szimpatikus – ez így van rendjén. Lehet lövöldözős, gyilkolós vagy horrorjátékokkal játszani, és szerintem nincs veszély, hogy ezek miatt valaki degenerált idióta lesz. De légy szíves a művészeti alkotásokat ne hasonlítsátok játékokhoz: egyszerűen nincs semmi összehasonlítási alap.

K: Próbáltál küzdeni az olyan hozzáállás ellen, hogy a "Fantasy idióta és buta", vagy ezeket a kijelentéseket egyszerűen ignorárod? Mit ajánlasz azoknak a játékosoknak, akik ilyen szituációban találják magukat?

V: Nincs értelme harcolni, ugyanis nem lehet értelmesen vitatkozni. Akik ilyen kijelentéseket tesznek, azoknak semmi fogalmuk a stílusról, soha ki nem próbálták, sőt

még csak nem is gondoltak rá, hogy egyszer elolvassanak egy ilyen könyvet. Ez előfeltételes gyűlölet, semmi más. Egyszerűen működik: "Nem szeretem. Pont.". Persze az ilyen kijelentésekhez sokszor tartoznak egyéb közhelyek, mint például: "az irodalom csak a valóságot írhatja le", vagy "az irodalomnak komolyan kell lennie", esetleg "Harry Potter egy istentagadó varázsló, támadást jelent a morális értékek ellen", de az igazság mindig kiderül: Soha nem olvastak fantasyt, és semmit sem tudnak arról, amiről kijelentéseket tettek. S szükségben sincs megváltoztatni a véleményüket, bármi is történjen. Fafejűek, vakok a nyilvánvaló tényekre és süketek az érvelésre.

K: S akkor mi legyen a szórakozással? Ha valaki egész nap olvas, akkor könyvmolynak mondják. De ha valaki sokat játszik, egyből megrögzött lesz. Ha valaki a varázslásról olvas, az egy intelligens emberhez méltó. De ha varázsol is, az már totál más megítélés alá esik.

V: Mindenkinek joga van a szabadidejét úgy eltölteni, ahogy neki jólesik: a saját ízlése és igényei alapján – itt lehet a szabadság eszméjével a legjobban élni. És ezzel semmi gond nincs, amennyiben ez a "szabadidős tevékenység" senkit sem sért vagy zavar. Ludus, azaz a játékok az emberi létezés részei, amióta ember csak létezik. S ahogy a múltban is volt, úgy a jövőben is lesznek olyan emberek, akik egyes játékok függői. Ezek olyan fanatikusok, akik számára a játék jelenti a létezés minden idejét,

minden pillanatát. Ismerek ilyen golf, sakk, bridge vagy paintball játékosok is. Ezeket mindig igencsak óvatosan kezelték a többiek. Amit a társadalom többi, golf-sakk-bridge-paintball nélküli részétől kapnak, az nem más, mint a "te meg vagy bugygyanva. Ez a szenvedélyes játékosok sorsa. Azért ezt el kell mondjam, hogy manapság a könyvmolyok megítélése is egyre rosszabb, egy lengyel író elmondta nekem, hogy a vonaton nem mer olvasni, mert az utastársai rosszalló megjegyzéseket tesznek rá.

K: Az olvasóid jó része nagyon fiatal. A játék mindemellett 18+ -os. Mennyire zavar ez téged?

V: Kéne, hogy zavarjon?

K: El tudsz képzelni egy olyan szituációt néhány éven belül, amikor az iskolában a tanár azt mondja: olvassátok el a The Witchert péntekig, erre a kis Johnny rámosolyog a barátaira és azt mondja – nyugi haver, mind az öt végét kijátszottam a játéknak!

V: Ahogy már említettem, csak egy, The Witcherről szóló történet van, és annak egy vége van. Méghozzá az, amit én – az író – létrehoztam a könyvemben. Ha Johnny ezzel nincs tisztában, akkor jókora karót kap majd irodalomórán pénteken.

Köszönjük Wiktor Gęźka, a lengyel PLAY! magazin munkatársának segítségét az interjú elkészítésében.

RÖVIDEN

Az Unreal Tournament III-ban sem változtattak a régi recepten: egy sci-fi/cyber világban játszódó multiplayeres FPS-háborúban kell részt vennünk, a korábbiaknál egy fokkal kidolgozottabb single-ben botok ellen.

KIADÓ Midway

FEJLESZTŐ Epic Games

KORÁBBI JÁTÉKAIK

{ Unreal Tournament 2003

95% - GS2002_10

{ Unreal Tournament

90% - GS2000_02

{ Unreal Tournament 2004

89% - GS2004_03

UNREAL TOURNAMENT III

A nagy multiplayer FPS-áradatban vajon az UT3 lesz a „last man standing”? //Bad Sector

NINCS ANNÁL TOROKSZORÍTOBB, mint amikor meglátsz egy darkwalkert. A Világok harcából jól ismert tripodokra emlékeztető, háromlábú hatalmas harci gépezet tetején egy pókszerű irányítófülke figyel, és lézerágyúival azonnal megsemmisít mindent és mindenkit, aki kicsit is a közelébe kerül. Ha az ellenség megtalál egy ilyesmivel, miközben lent kolbászolsz, esélyed sincs. Piszokság? Csak várd ki a sorod, amíg végre te is kitapasztalod, mekkora királyság egy ilyenbe ülni! Ahogy az ízeltlábakra hasonlító három lába szép lassan a magasba lendíti fülkédet, már akkor átérzed, hogy itt most hatalmasat fogsz pusztítani... Aztán a gépszörny

szép lassan beindul, és te gúnyosan kacagva nézed, ahogy a szerencsétlen ellenséges játékosok lent fel-alá rohangásznak, mint a hangyák. Hopp, te meghaltál! Bocsi öreg, neked annyi! Muhahaha, hogy ízlett az instant halál?! Miközben gúnyosan kacagsz, szinte istennek érzed magad: egy legyőzhetetlen, gonosz kegyetlen istennek. Egészen addig, amíg iszonyatos találat meg nem rezegteti fülkédet: egy leviathannal találkozta! Minden lángra borul körülötted, hiába is menekülnél: meghaltál. Persze no problema: ahogy újraéledsz, kapsz egy újabb esélyt, hogy bosszút állj, ám most már te is csak egy vagy a pályán rohangászó hangyák közül...

NEW OPPONENT ENTERING ARENA!

„Elértük, amit akartunk!” - nyilatkozta boldogan Mark Rein, az Epic Games vezetője, elégedetten dörsölvé a markát. A legtöbb UT-rajongó egybehangzó véleménye szerint az UT3-al sikerült az eredeti Unreal Tournament és az UT 2004 legjobb tulajdonságait és ötleteit egybevegyíteni. Pedig mostanában nincs könnyű dolga az Epicnek. Míg régebben nem nagyon kellett az ősrégi Quake III: Arena-n kívül komolyabb konkurenciával számolniuk, az utóbbi pár évben egyre nagyobb tempóban érkeztek a különböző Battlefieldek, Battlefrontok, Call of Duty-k. A rivalizálás pedig éppen most keményebb, szívósabb, erősebb, mint vala-

HARDVERIGÉNY



P4 2,4 GHz processzor

1 GB memória

NVidia 6600 vagy ATI9800

videokártya

Az Unreal Tournament különlegesen kiválóan skálázott motorjának köszönhetően a lehető legváltozatosabb képeken is remekül fut, de persze a maximális grafikus élvezetért erős masinára van szükség.

i Mark Rein amellet, hogy játékproducer és az Epic Games vezetője, igazi „publikus” figura, aki rendszeresen írogat a Game Developer magazinba, hogy éppen hogy áll az aktuális UT-motor, illetve a Microsoftot vagy a Sonyt sem fél kritizálni baklövéseik miatt.



ha, hiszen itt van a *Quake Wars*, a *Team Fortress 2*, a *Call of Duty 3* és a *Portal*. Ilyen körülmények között nagyon nehéz megvetnie a lábát még egy olyan veterán sorozat legújabb darabjának is, mint az *Unreal Tournament*. És hogy mivel tudják majd mégiscsak elcsábítani játékosok tömegeit a többi siker-várományos FPS-től? Az *UT 3* hihetetlenül pörgős és akciódús, a játékmódok nagyszerűen ki vannak dolgozva, az *Unreal 3* motor által hajtott grafika pedig egyszerre gyönyörű és villámgyors. Most, hogy ezt tisztáztuk, lessük meg a játék részleteit...

PREPARE FOR BATTLE!

Az első dolog, amit az *Unreal Tournament III* betöltése után észre fogsz venni az az, hogy a játék mennyire tükörsimán fut, annak ellenére, hogy a grafika minőségének terén bőven partiban van az összes többi modern FPS-el. Amellett, hogy az *UT3* motorja megegyezik a *Gears of War*-éval, az *UT 3*-ban ábrá-

zolt világ is igen erőteljesen az Epic taktikai shooterjére emlékeztet. Ugyanazokat a hatalmas, romos, gótikus épületeket fogjuk látni, és bár a helyszínek talán kevésbé darkosak és depressziósak, a „tengerészgyalogosok” (marines) is épp olyan tagbaszakadt, nagydarab, kétajtós szekrény, marcona fickók. A főszereplő (mert a single player részben olyan is van...) például akár Marcus Fenix fiatalabb változata is lehetne.

Azonban az igazi lényeges különbség a játék gyorsaságában rejlik. Miközben a *Gears of War*-ban Marcusszal és kis csapatával lassan, taktikázva, az ellenséget kerülgetve tudtunk a legjobban érvényesülni, az *UT*-ban mindenre szélesebben kell reagálni. Bár ha az általad irányított karakterrel a valós életben találkoznál, valószínűleg csak lassan cammogva tudna haladni a hatalmas izom és páncéltömeg miatt, a játékban azonban egy párduc gyorsaságával szaladunk, kenguru módjára tudunk egyszerű vagy dupla ug-



Mosolyogj, fényképeznek!



Hát maga egy arany



Az Intel hibát követ el azzal, hogy integrált grafikus vezérlő chipet gyárt, amiken nem lehet új generációs játékot futtatni.”
Mark Rein, Epic Games, producer

TONY HAWK ILYET KÉRT A TÉLAPÓTÓL

A légszuszka



AZ UNREAL TOURNAMENT III legeredetibb újítása a légszuszka. Ezt bárhol és bármikor előkaphatjuk, és villámgyorsan szörfözhetünk, jobbra-balra szaladva, abban reménykedve, hogy egy gyilkos lövés nem talál el minket. Hatalmas poén az is, hogy egy szövetséges járműre bármikor rácsatlakozhatunk, miközben a légszuskán állunk, és így még gyorsabban haladhatunk vele. Az egyetlen hátulütő, hogy a deszkán állva sajnos nem lehet lőni, de hát ez túlságosan is „overpowered” lenne, úgyhogy gondolom, ezért nem került bele a játékba.

rásokat végrehajtani, továbbá a pillanat töredéke alatt tudjuk az egérrel megtalálni az ellenséget és egyetlen lövéssel telibe trafáljuk.

Nem, természetesen az *Unreal Tournament* továbbra sem próbál a *Quake III: Arena*-nak a teljesen kaotikus öldöklés terén szerzett babérait törni, de most, hogy a legtöbb újabb multis FPS a lassabb, taktikusabb, csapatorientált játéktípust forszírozza a leginkább, az *UT 3* az élen jár az adrenalin pumpálása terén. Aki a maximális realizmust zászlajukra tűző *Call of Duty*-k, vagy *Battlefield*-ek után már megszokta a lassabb és taktikusabb játéktípust, az elsősorban csak kapkodni fogja a fejét az örülten ide-oda ugráló ellenséges playerek között.

A grafikához még azt is hozzá kell tenni, hogy semmiképpen sem szabad a demó alapján ítélni, ugyanis ott sokkal alacsonyabb felbontásúak voltak a textúrák. A teljes játék (megfelelő gépen futtatva persze...) igazán gyönyörű, és alaposan kihasználja az Unreal 3 motorban rejlő lehetőségeket.

A grafika mellett a helyenként gépies, másol kisit ezoterikus, de mindenképpen rendkívül fülbemészó és a játékhoz jól illeszkedő muzsikáról is csak elismerően beszélhetünk. Érdeemes felnézni a www.unrealtournament3.com honlapra ott fo-

lyamatosan szól a játék soundtrackje, így bele tudtok hallgatni, nálam cikkírás közben is ez megy folyamatosan.

KILLING SPREE!

A másik, ami rögtön fel fog tűnni, az a fegyverek „nagylelkű” elhelyezése. Miközben más FPS-ekben relatíve nehéz rálelni az igazán brutális fegyverekre, itt már a kezdőhelyek környékén újratermelőnek a legütősebb mordályok is. Természetesen hihetetlen széles a felvehető arzenál választéka, de nekem talán a háromcsöves rakétavető jött be a leginkább. Ha pontosan célzol, akkor emberi ellenséggel szemben ezzel általában elég egy-két lövés, hogy leterítsd célpontodat, de ez a fegyőr kiváló a rád vadászó járművek ellen is. Az elsődleges lövéssel persze csak egyetlen rakétát tudsz gyilkos úttjára engedni, viszont ha nyomva tartod a jobb egérgombot, akkor mindhárom rakétacsövet betölti és rálockolja az ellenségre iszonyatos pusztítást végez.

Máskor viszont épphogy a mesterlövészpuskát favorizáltam. Az Onyx Coasthoz hasonló hatalmas térképeken bőven van idő, hogy egy biztos helyen kempelve („teeeee, kempelő kecsge teeeee!”) kipécézz, és telibe trafálj jó messziről valakit. Persze előfordul, hogy hiába hisszük magunkat biztonságban, csak ránk talál va-



JÁRMŰBE SZÁLLVA HÚDEKAFA

Vehicle Capture the Flag



A „ZÁSLÓRABLÁS”, illetve eredeti nevén a capture the flag mindig is a multijátékok nagy favoritja volt. Viszont időnként frusztráló kiszállni a járművekből, és gyalog cipelni tovább azt a fránya zászlót, amikor ezt valamilyen harci járműben ülve is meg tudnánk oldani. Erre végre itt a lehetőség a VCTF-el, vagyis a „vehicle capture the flaggel”. Az Unreal Tournament III óriási pályái erre kiválóan alkalmasak: bőven van rá ideje az ellenségnek, hogy üldözze és megpróbálja elkapni, elintézni a „zászlótelviit”



You killed my father, prepare to die!



A MANTÁVAL APRÓ HÚSCAFATOKRA DARÁLHATJUK AZ ÉPPEEN ARRÁ SZALADGÁLÓ BALSZERENCÉS ELLENSÉGET

lamilyen arra kószáló ellenség, hogy megzavarja a sniperkedés sunyi kis élvezetét. Szerencsére a mesterlövész puska ebben a játékban közvetlen közelről is egész hatékony, aki pedig igazán pro, azok a távcsőbe zoomolás nélkül is fejen tudja löni játékostársát. Buuuuuuuuumm hecccsát!

DOUBLE KILL!

Aztán ott vannak hihetetlen jól kidolgozott járművek. A készítőket nem köztötte a valóságos harcászati technológia, tehát nyugodtan szabadon engedhet-

ték igencsak termékeny fantáziájukat. A darkwalkert már említettem, de második nagy kedvencem a mantra nevű légsikló, amely Luke Skywalker legvadabb siklóálmait is felülmúlja. Magasan repülni ugyan nem tudunk vele, csak lebegni, viszont nagyobb ugrásokat is végre tudunk hajtani. Ez azonban még mind semmi: ha alacsonyabbra ereszkedünk, akkor hihetetlen kegyetlenséggel apró húscafatokra darálhatjuk az éppen arra szaladgáló balszerencés ellenséget. Egészen biztos vagyok benne, hogy jó páran közületek igen-

csak favorizálni fogjátok ezt a Carmageddon autóit is megszégyenítő járgányt. Aki pedig inkább iszonyatosan brutális tüzérrőre és egy erődítmény falához hasonló vastagságú páncéllal rendelkező hatalmas tank irányítására vágynak, annak ott van a Leviathan. Az egyetlen negatívum, hogy ez a



MAKE LOVE, NOT WARFARE?

Warfare



BÁR A JÁTÉKBÓL KIKERÜL AZ UT-FANOK nagy kedvence, az onslaught és assault játékmód, ezekért bőségesen kárpótol a warfare, ami nagyjából olyan, mintha a kettőt keverték volna. A kicsit a valós idejű stratégiákra emlékeztető játékrészben a nyolc-nyolc főből álló csapatoknak kell erőforrásokat elfoglalniuk és fenntartásuk alatt tartani. Az a fél, amelyik ilyenek birtokában van, járműveket és bázispontokat építhet. A végső cél, hogy az ellenség központi magpontját megsemmisítsük, és megnyertük a partit.

masina kegyetlen csigalassúsággal mozog, viszont ezért bőségesen kárpótol, hogy egyetlen lövése azonnal halált jelent mindazoknak, akik éppen a környéken voltak. Jópofa ötlet az is, hogy a [space] lenyomásával a tank némileg átalakul: az ágyúcső a tank hátuljára kerül. A lövedék feltöltésének és ágyúlövés hangja pedig pazar élmény, csak a szomszédokat rázd le valahogy, akik dühösen becsöngetnek, miután a mélynyomód dörrent egy nagyot.

AH, HELL NO!

No igen, semmi sem tökéletes: ilyen az egyjátékos sztori mód... Nos, ennek a legnagyobb erénye, hogy legalább van.

Bár ez állítólag sokkal „kiforrottabb” és „érdekesebb”, mint amit az előző részekben összeröfentett az Epic, hiszen maga Mark Rein is azt állította: „ez a legjobb, amit valaha is UT-hez készítettünk”, de az biztos, hogy a katarzis oly messze járt tőlem, mint ide Lacháza. A történet szerint jönnek a necrisek, legyilkolják a főszereplő marine családját és barátait, hősünk is súlyosan megsebesül, azonban összeszedi magát és bosszút áll. A játék során találkozni fogunk jól ismert UT-karakterekkel, akik az „újraéledési pontok” fontosságáról, vagy a tournamentek jelentőségéről hadoválnak nekünk iszonyú blödségeket az egyébként igen ritka átvezető jelenetekben. A különböző pályák funkciója persze nem más, minthogy begyakoroljuk a játék lehetőségeit és funkcióit a multihoz, de azért legalább valamilyen közepesen érdekes és összefüggő sztori nem ártott volna, mert egyedül játszva így az *UT III* dögunalmas. Ezen nem segít az sem, hogy a pályák végső soron teljesen hagyományos UT-játékmenetet

i Az Unreal-motor első verzióját 1998-ban, az eredeti Unrealban használták először, és azóta rengeteg játékhoz használták fel különböző verzióit. A motort eredetileg C++-ban írták és Windows mellett Linuxot, Mac OS-t is támogat, a konzoloknál pedig az Xboxok és a PlayStationök mellett a Dreamcastot és Wii-t is.

A Manson-rajongók végső leszámolására készülnek a Britney-hívók ellen



tartalmaznak, ahol botokkal kell megküzdenünk, illetve a pályák betöltése közben hallható „sztori”, amit egy marine mesél el, valami olyan szinten érdektelen, hogy jobban jártunk volna, ha inkább ilyenkor csak zene szól, vagy csend van. Kár, hogy a single részt nem sikerült egy picit érdekesebbre varázsolni, mert kezdőknek azért nagy segítséget jelent ez az oktatórész, de még azok a veteránok is végigfutottak volna rajta, akiket érdekel egy jól kidolgozott sci-fi sztirimód.

OUTSTANDING!

Persze az *Unreal Tournament* alapvetően nem a szingliről szól, amit pedig az Epic multiplayer téren letett az asztalra, az igazán elsőrangú. A fejlesztők visszatértek a gyökerekhez, és bár az előző részekben rendkívül népszerű onslaught és assault játékmód ezúttal kimaradt a játékból, ezekért bőségesen kárpótol a warfare rész. Hiába van kevesebb játékmód ebben a részben, mint a korábbiakban, ezek sokkal jobban kidolgozottak, a pályák általában hibátlanok és a botok is sokat javultak. Ezúttal a gravitációt is sokkal jobban sikerült szimulálni: az U3 motor nemcsak sokkal szebb, hanem érezhetően realiztikusabb is. Nekem nagyon bejött az *UT III*, és ha beindulnak végre a szervek, akkor biztosan sokat játszok majd vele. Gyönyörű és stílusos látványa valahogy jobban megfogott, mint a *Team Fortress 2* karikatúraszerű vizuális világa, vagy az *Enemy Territory: Quake Wars* kicsit csúnyácska grafikája. Tetszik az is benne, hogy remek átmenetet képez a taktikusabb *Battlefield-szerű* csapatjátékok és a *Quake III*-jellegű öldöklések között. Várom a szerveket szeretettel, aztán ne lepődj meg, ha az egyik pályán a háromsöves raké-

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

1273

GameStar

JÁTÉKMENET

- + pörgős, non-stop akció és taktikázás kiváló keveréke
- a szingli rész dögunalom

GRAFIKA

- + az Unreal 3 motor tökéletesen ki van használva: gyors és gyönyörű
- nehéz lenne ezen a téren negatívumot találni...

HANG

- + remek, pörgős zene és fegyverhangok
- szinkronhangok elég átlagosak

ÉLMÉNYFAKTOR

Kissé untam a szinglit, de ahogy belenéztem a multiba, képtelen voltam abbahagyni a mézárhlást...

93

Ha a CoD 4 túl reális, kell egy kis unreális...

NEED FOR SPEED PRO STREET

NYITÓPARTI GYERE

ÉS PRÓBÁLD KI
A LEGÚJABB **NFS** RÉSZT!

IDŐPONT:

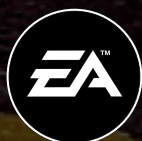
November 24-25
(Szombat-Vasárnap)

HELYSZÍN:

Árkád
bevásárlóközpont

Nevez a versenyre és nyerd meg a GameStar és az Electronic Arts ajándécsomagok egyikét, vagy mérd össze tudásod a GameStar szerkesztőivel.

**A RENDEZVÉNY
INGYENES!**



GameStar

CLIVE BARKER'S JERICHO

Az alienek ideje lejárt: most Isten legelső teremtménye pályázik bőrünkre...
//Bad Sector



RÖVIDEN

Clive Barker legújabb horror FPS-ében ezúttal nem egy magányos hőssel, hanem egy teljes osztagot vezetve kell Al Khali elátkozott városában helytállnunk.

KIADÓ Codemasters
FEJLESZTŐ Mercury Steam
KORÁBBI JÁTÉKAIK
‡ Clive Barker's Undying
89% - GS2001_04



HARDVERIGÉNY

P4 2,4 GHz processzor
1 GB memória
SM3.0 kompatibilis videokártya
A játék futtatásához shader model 3.0-t támogató videokártya szükséges – anélkül sajnos el sem indul.

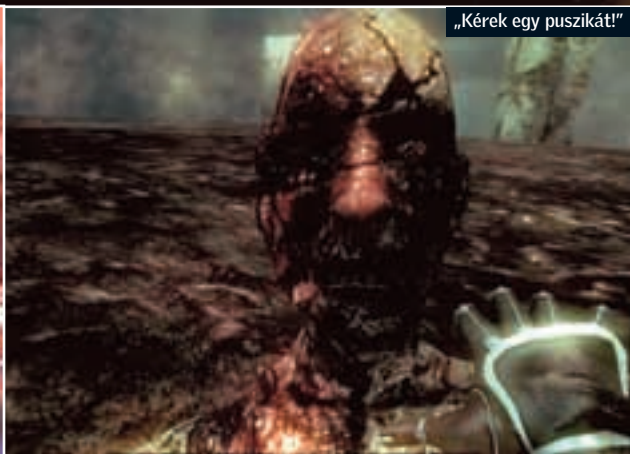
C **LIVE BARKER MINDEN** bizsonnyal minden idők egyik legmagabiztosabb embere. Miközben év végén ömlenek a legnagyobb címek: *Bioshock*, *Team Fortress 2*, *Quake Wars*, illetve hamarosan a *Crysis*, ilyen periódusban FPS-t kiadni és abban reménykedni, hogy a játék megállja a helyét a piacon – nos, ez igencsak merész vállalkozás. Rendben, végül is a horror mesteréről beszélünk, aki számtalan horrorregény, film, illetve egy hatalmas kritikai sikert aratott (de üzletileg megbukott) FPS-sel is bizonyított már. Mégis, ahhoz, hogy a rendkívül szívós konkurenciával szemben valami üzletileg is életképes horror FPS-t produkáljon a Mester és lelkes csapata, valami igazán eredeti és ütős terméket kellett letennie az asztalra. Ez részben össze is jött a frissen alakult Mercury Steamnek, más szempontok alapján viszont a *Jericho* sajnos nem akkora durranás, mint annak idején az *Undying* volt...

A „TESÓ” NEM KEDVELMINKET...

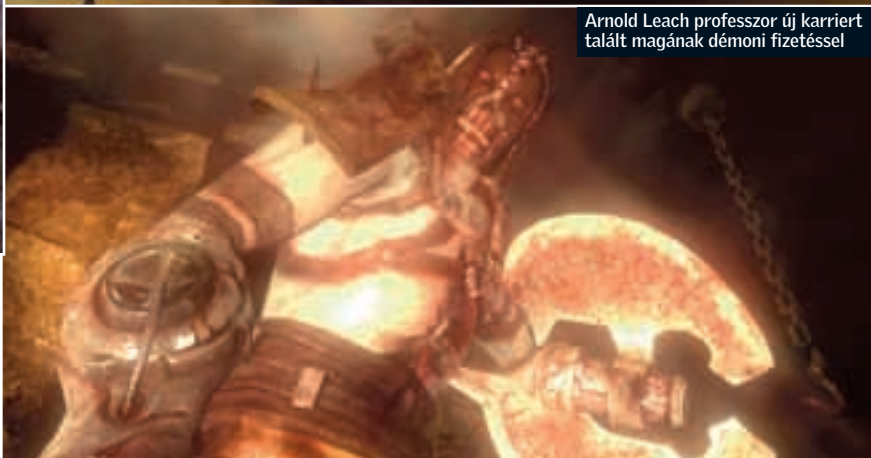
A játék sztorija szerint Isten már Ádám és Éva előtt is teremtett egy lényt, az

„elsőszülöttet”. Ez a kreatúra sokkal nagyobb hatalommal bírt, mint az ember, nem volt jó vagy rossz, neme és faja meghatározatlan, ugyanakkor iszonyatos tulajdonságokkal rendelkezett. A teremtő megijedt a saját maga által teremtett első „prototípustól” és a pokol mélyére küldte. Az elsőszülött itt senyvedett örök kárhozatra ítélve, azonban az évezredek során elég erőt merített ahhoz, hogy megpróbáljon a felszínre törni és elpusztítani a jobban

favorizált „testvért”, az emberiséget. Elsőként hét sumér harcos-mágus tudta csak kordában tartani ezt az iszonyatos szörnyet és megakadályozni, hogy letépje láncait. Azóta több évezreden keresztül mindig újabb és újabb héttagú paranormális képességekkel rendelkező csapatot – római kori harcosokat, keresztes lovagokat és második világháborús OSS-ügynököket – küldtek Al Khali elátkozott városába, hogy az elsőszülött felszínre törését megakadályozzák.



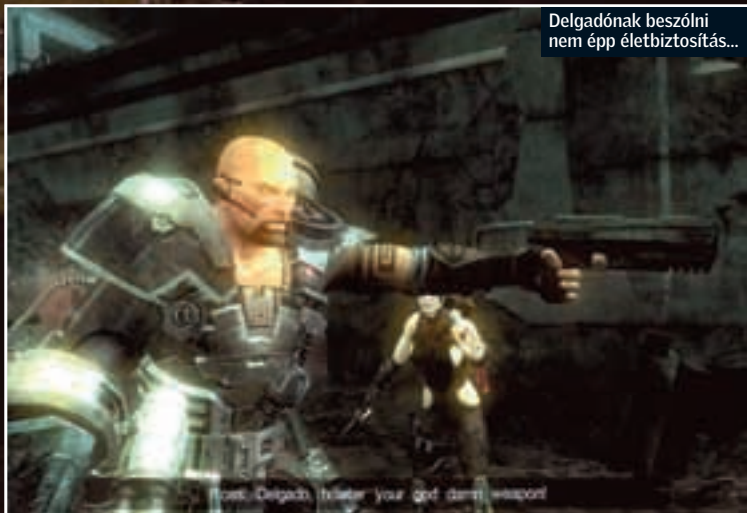
„Kérek egy puszikát!”



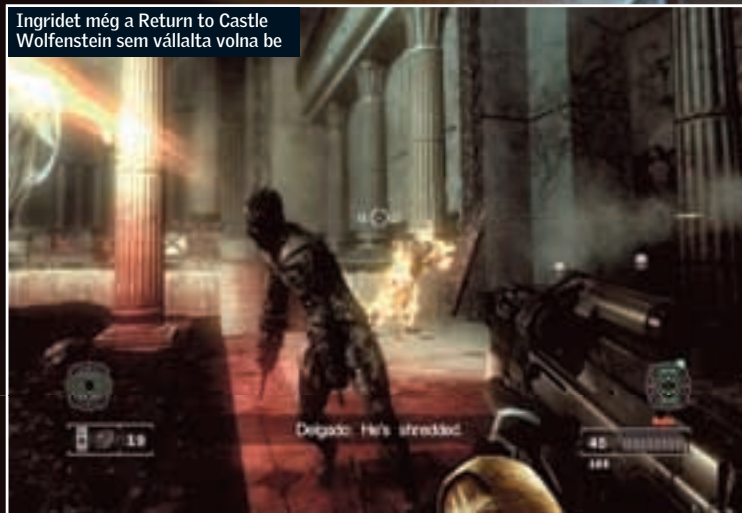
Arnold Leach professzor új karriert talált magának démoni fizetéssel



„Bár én nem szoktam játszani, a játék élményét ahhoz tudnám hasonlítani, ahogy apám a pankrációt nézi a tévében: minden meccsnél ott ordibál a képernyő előtt, ő maga is átéli a csatákat.” – **Clive Barker, Mercury Steam, producer**



Delgadónak beszólni nem épp életbiztosítás...



Ingridet még a Return to Castle Wolfenstein sem vállalta volna be

lyozzák. Ezek a „kommandósok” ugyan mindig sikerrel teljesítették küldetésüket, de sohasem tértek vissza saját világukba, mert a város falai örökre újabb és újabb idősíkba zárták őket, ahol iszonyatos kínokat kiállva kellett megfizetniük bátorságukért.

Miután Al Khali felett egy rejtélyes forgószél keletkezik, amely a helyi civil lakosság körében töméntelen emberi áldozatot is szed, egy újabb hétfős csapatot küldenek a városba, melynek tagjai

mindannyian különleges pszichikus erővel bírnak – csakúgy, mint a régi bajnokok, ám a játék elején hőseink még nincsenek tisztában vele, pontosan mire is vállalkoztak...

A POKOL BUGYRAI

Clive Barker mindig is híres volt sajátos vizuális világáról, amely a filmekben, játékokban, illetve grafikus munkáiban egyaránt érvényesült. Természetesen ez alól a *Jericho* sem kivétel: környeze-

tünket szinte mindenhol a szokásos vér és mocsoktömeg borítja, a ránk támadó szörnyek pedig egyszerre gyomorforogatók és hátborzongatók – bár annyira nem félelmetesek, mint azt elvárnánk. Mivel a játék univerzumát több történelmi korszakon, idősíkon keresztül ismerhetjük meg, őszintén szólva, radikális különbségeket vártam a különböző pályák között. Bár természetesen a második világháborús, a középkori vagy a római kori helyszínek alapvetően másminyak,

A HAT OKKULT MESTERLÖVÉS

Hősök, speciális képességek, fegyverek



FRANK DELGADO

Frank indián származású férfi és egy oklahomai rezervátumban nőtt fel. Indián őseinek sámánisztikus tudását szinte örülten kutatja, és ehhez a legváltozatosabb drogok használatától sem riad vissza. Emiatt Frank börtönbe is került, ám a hadsereg okkult tudása miatt kiszabadította.

OKKULT KÉPESSÉG

Frank „pyromancer”, ami nagyjából azt jelenti, hogy a tűzzel való varázslás válfaját a tökéletességre emelte. Delgado egyesült „Ababinilivel”, egy tűzsárkány szellemével, amely jobb karjában lakozik, és iszonyatos pusztításra képes, ha Frank kiengedi.

FEGYVEREK

Frank jobb kezére egy hatalmas golyószóró gépfegyver van felszerelve, amely iszonyatos tüzere képes – amikor éppen nem sárcányát ereszt ki a megtermett indián.



XAVIER JONES

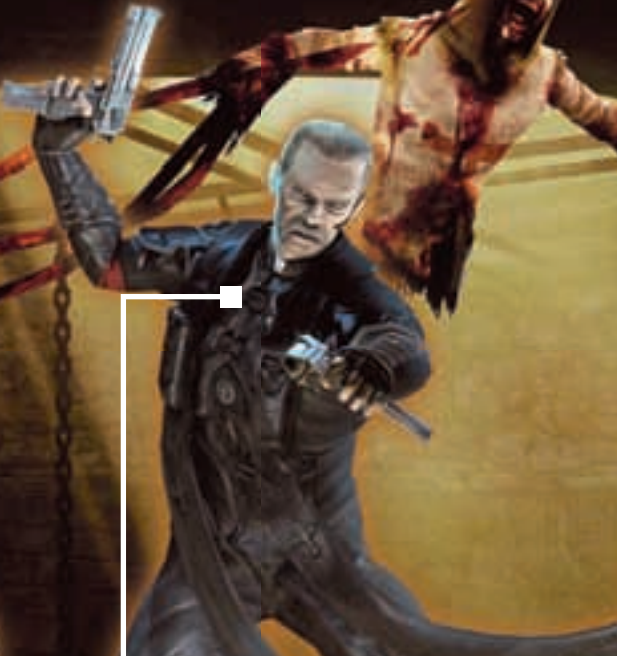
Jones szülei antropológusok voltak, és ezt a hajlamot ő is örökölte, ezért kiválóan ismeri a különféle kultúrákat, vallásokat és nyelveket. Jones leginkább tudásával és nem tüzerejével jeleskedik, viszont éppen ezért a csapat nagyra becsült tagja.

OKKULT KÉPESSÉG

Jones látnok, amelynek segítségével a múlt vagy jelen eseményeibe bepillantást tud nyerni. A leghasznosabb képessége pedig, hogy bele tud „költözni” egy rövid időre mások testébe és ezáltal irányítása alá tudja vonni őket.

FEGYVEREK

Bár Jones harctéri tudás terén nem a legnagyobb szakértő a csapatban, azért automata gépfegyverét ő is kiválóan tudja használni.



PAUL RAWLINGS

Rawlings atya a Jericho csapat legidősebb és legtapasztaltabb tagja. Vietnami veterán, akinek hitét ugyan megrendítették a háború szörnyűségei, de nem tántorították el. Rawlings emellett az ördögűzés kiváló szakértője és az okkult erők mestere.

OKKULT KÉPESSÉG

Rawlings a játék során többször is gyakorolja az ördögűzést, emellett pedig ő is tud gyógyítani, ha szükség van rá: a „szellemgyógyítással” Rosshoz hasonlóan feléleszti elesett társait. Másik képessége a „vlad átka”, amellyel az ellenség ahelyett, hogy sebezne társait, gyógyítja őket.

FEGYVEREK

Bár Rawlings pap, mégis kiváló katona is, ezért mesterien tud bánni két speciális automata pisztolyával, amelyeket „Hitnek” és „Sorsnak” nevezett el.

FRANK JOBB KEZÉT EGY TŰZSÁRKÁNY SZELLEME SZÁLLTÁ MEG, AMELY ÉLSZABADULVA IGAZI HÓKÖVETŐ RAKÉTA



„Megtennéd, hogy nem a fenekemet bámulod, hanem tüzelsz végre, kőszí?”

ugyanakkor vizualitás szempontjából a játék sokkal egységesebb, mint arra a sztori alapján számítani lehetne. Nagyon gyakran bolyongunk sötét, mocskos vérral borított romok között, dohos föld alatti katakombákban és egyéb pokoli helyeken, úgyhogy a pályák kidolgozása helyenként kicsit repetitívnek is tűnik. Ez igaz a pályák szerkezetére is: bizonyos helyszínek jól kidolgozottak és érdekesek, másról viszont rendkívül fantáziátlanok és lineárisak. Összességében azért a *Jericho* univerzuma jól ki van dolgozva, de mondjuk a *Bioshock* világának a közepébe sem ér...

JERICHO CSAPAT, HAJRÁ!

A játék igazi újdonsága a csapatos irányítás, amelyet a *Ghost Recon*okban vagy második világháborús shooter-ekben már megszokhattunk, de horror shooter-ekben még nem. A csapatot egy ideig Devin Ross kapitány irányítja, de hőseink még a játék elején meghal (mivel ezt a poént szándékosan még a *Jericho* demójában is lelőtték, ezért nem árulok el vele nagy tit-

kot), viszont lelke nem távozik, hanem bármelyik emberének testébe bele tud költözni. Ezáltal tudjuk átvenni felettük az irányítást, tehát a szokásos „ide-oda ugrálok az embereim között”-féle megszokott motívumot ügyesen megmagyarázták ezzel a csavarral. Igazán vicces megoldás, hogy a „megszállt” delikvens ilyenkor tudatánál marad, és beszél is Rosshoz, sőt néha a többiekhez is. A karakterek közötti párbeszédnek egyébként helyenként igen mulatságosak. Az egyik alkalommal például, amikor a Black nevű leszibikus női kommandós testébe költözünk, akkor Delgado röhögve megkérdi tőle: „Hé, Black, milyen érzés, hogy végre egy férfit érzel magadban?” Ha már itt tartunk, akkor érdemes megjegyezni, hogy a karakterek mindegyike nagyon jól kitalált, érdekes figura és erősen érződik Barker hatása kidolgozásukon.

RAINBOW SEVEN?

Mivel már igencsak sok taktikai kommandós FPS készült, ezért nehéz terepen kellett helytállnia a *Jerichónak* ezen a téren is. Ezt részben sikerült jól meg-

I Clive Barker neve leginkább a horrorhoz kapcsolódik, emellett a híres író a gyermekmesék terén is megcsillogtatta tudását. Rendezőként/producerként leghíresebb filmje a Hellraiser és még talán a Kampókéz, viszont a filmvászon ezen kívül nem nagyon jeleskedett jobb alkotásokkal. Barker emellett saját képregényeinek kiadásával is kitűnt.



SIMONE COLE

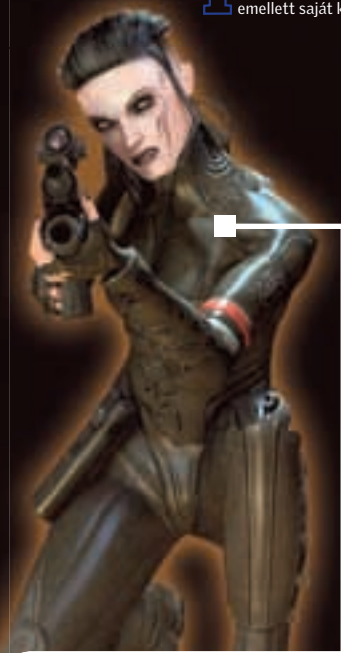
Cole szülei számítógép-programozók voltak és tudásukat ő is „örökölte”, viszont erre árnyékot vetett, hogy a gyereket enyhe autizmussal diagnosztizálták. Ennek ellenére kiváló intelligenciáját arra tudta használni, hogy az évek során tökéletesítse tudását a matematika és a számítástechnika terén.

OKKULT KÉPESSÉG

Cole az egyedüli csapattag, aki tulajdonképpen semmilyen „okkult” tudással nem rendelkezik, viszont a kezére szerelt kis „PDA”-val képes lelassítani az időt, ezáltal bárhova a pillanat töredéke alatt oda tud érní, emellett a „tűzvihar” segítségével társai tűzerjét egy rövid időre maximalizálja.

FEGYVEREK

A kis speciális PDA-n kívül Cole a különféle gránátok szakértője, emellett pedig nála is megtalálható egy X-86-os félautomata gépfegyver.



ABIGAIL BLACK

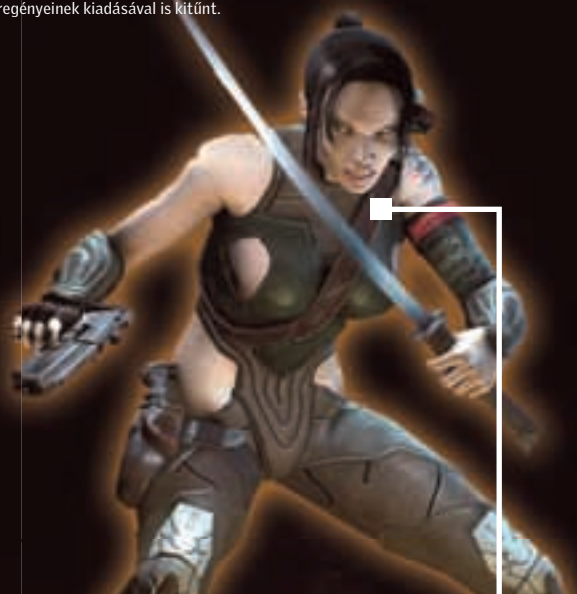
Abigail Black egy vadász lánya, aki igazából fiút szeretett volna, ezért is zaklatta folyamatosan anyja halála után. Blacknek rendkívül rossz kapcsolata volt apjával, ezért még fiatalon belépett a hadseregbe, és tökéletesítette mesterlövész tudását.

OKKULT KÉPESSÉG

Black telekinetikusan tud tárgyakat mozgatni, legyen akár szó egy tankról vagy egy egészen apró golyóról. Ennek köszönhetően távolíthatja el a csapat útból a különféle akadályokat, illetve követni tudja és irányítani a kilőtt golyókat akár többszöri becsapódás után is.

FEGYVEREK

Black egy specializált, gránátvetővel is felszerelt mesterlövészpuskát használ, amely közvetlenül az idegrendszeréhez kapcsolódódik az NDI interface révén.



BILLIE CHURCH

A lány Tennessee államban született olyan családba, amelynek tagjai egy kígyóimádó keresztény szektá részesei voltak. Billie gyűlölte családját és a szektát egyaránt, többször is öngyilkossággal próbálkozott, ám okkult képességei miatt az állam és később a hadsereg gondjaiba vette.

OKKULT KÉPESSÉG

Church a saját vérének kiontásával hatalmas varázslatokat képes megidézni: pokoli erejű tűzesőket, és egy vörös színű gömböt, amellyel megbénítja ellenfeleit és közben nodachijával szét tudja őket kaszabolni.

FEGYVEREK

Church utálja a tűzfegyvereket, de azért nála is van egy félautomata géppisztoly, amely egész hatékony. Igazi „szerelme” azonban kétkézes japán kardja, a nodachi.

oldaniuk a fejlesztőknek, viszont sajnos pár nagyon amatőr megoldással is találkozunk. Bár az emberek közötti ugrálás alapvetően jól működik, teljesen felesleges volt a hétfős (illetve Ross halála után hatfősre redukálódott) csapatot két külön osztagra bontani, mert csak macerás miatta keresgélni a megfelelő embert. Ez a csata hevében, amikor egyszerre tizenkét dühös monszter támad, különösen idegesítő. Kommandósainknak kétféle parancsot oszthatunk ki: „Stop, mindenki vonuljon fedezékbe!”, vagy „Kövessetek!” Ez általában jól működik, de azért előfordult, hogy derék társaim lemaradtak valahol, illetve rosszul vonultak fedezékbe (vagy egyáltalán nem vonultak fedezékbe, hanem ott szerencsétlenkedtek valahol, amíg el nem intézte őket egy dög). Szerencsére harcolni elég hatékonyan tudnak, bár természetesen a mi segítségünk nélkül azért egyedül nem intézik el a szörnyeket. Időnként csinálnak hülyeségeket is: Black például hajlamos saját magát kinyírni azzal, hogy a robbanós puskájával közvetlen közelről beledurrant egy monszterbe.

Társaink MI-je tehát kicsit dőcögős, de azért elmegy, viszont ennek ellenére a csata időnként borzasztóan kaotikus és folyamatosan ide-oda kell ugrálnunk embereink között, mivel egyfolytában lesznek őket. Ilyenkor Ross lelkeivel szerencsére életre kelthetjük az elhullottakat, de nem éppen felemelő élmény, amikor mást sem csinálunk, csak élesztünk és élesztünk egy nagyobb támadás alkalmával. Szóval ez a taktikai rész bizony eléggé összezsugorított, és Al Khali legmélyebb gödrébe áthatna el magát egy *Ghost Recon: Advanced Warfighter* mellett.

MÁR CSAK URI GELLER HIÁNYZIK...

Szerencsére amennyire gyengus a csapatirányítás, annyira élvezetes a különféle pszichikus képességek bevetése. Mindegyik hősünk egyedi képességekkel rendelkezik, amelyeket a megfelelő pillanatban bevetve akár azonnal is ki tudunk nyírni ezekkel egy-egy szörnyet. Abigail Black mesterlövészpuskájából például lassított felvételleként követni tudjuk a kilőtt golyót (a la *Stranglehold*)

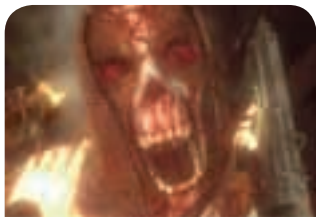
és egymás után akár több élőhalottat is fején találhatunk. Gyakran előfordult, hogy szinte kizárólag Abigail testébe költözve irtottam pontos fejlődésekkel egymás után a dögöket. Természetesen nem minden lényvel szemben hatékony azért Black, úgyhogy mellette a másik nagy kedvencem a nagypofájú és durva, ám annál viccesebb figura, Frank Delgado. Frank jobb kezét egy tűzsárkány szelleme szállta meg, amelyet szabadjára engedve hőkövető rakétaként tudunk eltalálni bármilyen bujkáló vagy repkedő élőhalottat. Egy idő után azért Frank nem bírja irányítás alatt tartani kis „háziállatát”, ezért a nemes hüllő lelke visszatér testébe, és várunk kell egy ideig, amíg újra használhatjuk. Ez egyébként igaz a többi speciális képességre is: csak bizonyos időközönként vethetjük be őket – ezzel is ösztönöznek a készítőket, hogy állandóan váltogassunk társaink között. Mindegyik karakternek elsődleges és másodlagos képességei is vannak, és a játék során ezeket fokozatosan kapjuk meg. Bizonyos helyzetekben rá is



„Ez itt az ex-nejem, a válás oka gondolom, érthető...”

JOBBRA! BALRA!

Interaktív átvezetők



Hasonlóan a Resident Evil 4-hez itt is helyt kell állnunk olyan interaktív átvezető részekben, ahol a billentyű iránygombjainak megfelelő pillanatban való lenyomásával tudunk életben maradni. Elég gyorsan kell reagálnunk, úgyhogy ez talán a játék legnehezebb része.

vagyunk kényszerítve, hogy kikapasz-
taljuk ezeket, ugyanis előfordul, hogy
csak egyetlen karakter segítségével tu-
dunk továbbjutni. Az egyik helyen pél-
dálul Billie Church-csel kell falra mász-
va megtalálnunk egy kapcsolót, máshol
Johnson telepáciájával irányítva kell egy
lény testébe beleköltöznünk és berob-
bantatunk egy falat (Johnson spéci ké-
peségének irányítása egyébként bor-
zalmas), de találkozunk olyan pályával
is, ahol Deldago tűz iránti ellenállását
kell bevetnünk.

SHADER MODEL 3.0 ORGIA

Miközben a játék nagy részét bőven ér-
heti kritika, egy dolog egyértelműen
pozitív benne: a grafika. A Jericho mo-
torja még az Unreal III vagy a Crisis
mellett is bőven megállja a helyét.

A szörnyek és saját hőseink kidolgozá-
sa is döbbenetesen részletes, de nem
panaszkozhatunk a környezet megje-
lenítése miatt sem. Horrorjátékról lé-

vén szó, a véres és hullaszerű lények,
rendkívül gusztustalan helyszínek ábrá-
zolásán van a hangsúly, úgyhogy
aki ez nem jól viseli, az jobb, ha kerü-
li a Jerichót. Azt is be kell vallani, hogy
a szörnyetegek inkább gusztustalano-
k, mint félelmetesek, de mondjuk az
is igaz, hogy horror FPS-ben manapsá-
g már nehéz igazán hatásosakat alkot-
ni. A játék emellett alaposan kihasznál-
ja a shader model 3.0-t is, olyannyira,
hogy egy kicsit túlságosan is csillog-
villog minden tőle, mintha lesuvickol-
ták volna...

ISMÉTLÉS A TUDÁS ANYJA?

Végül is korszakalkotó lett-e Barker
második FPS-e, olyan, mint amilyennek
vártuk? Nos, bár én alapvetően azért
élveztem a játékot, erre a válasz saj-
nos egyértelműen: nem. Az akció egy
idő után borzasztóan lineáris és repe-
titív: egyik szobából, nyitott térről, te-
remből a másikba kerülünk, kipucoljuk,

továbbmegyünk a következőbe, aztán
ott is kiirtunk mindenkit és haladunk to-
vább – vagyis szünet nélkül megy a hen-
telés amolyan Painkiller stílusban, pedig
ebben a játékban sokkal több volt a po-
tenciál. Szerencsére azért az interaktív
mozirészek – a la Resident Evil 4 – fel-
dobják a monoton öldöklést, és egész jó
a Bioshockénál sokkal hangsúlyosabb
sztori is, bár ez sem mérhető Barker ko-
rábbi munkáihoz.

A játék leggyengébb pontja egyértel-
műen a mesterséges intelligencia, illet-
ve annak hiánya. A legtöbb szörny csak
agyatlanul rohan előre kaszabolni, és
hagyja magát lemészárolni, csak né-
hányan bújnak fedezékbe, de onnan is
könnyen el lehet trafálni őket – nagy
kár, mert ha a játék ezen részén többet
dolgoznak a készítőik, akkor még a mo-
stani sláger FPS-riválisokkal is felvehette
volna a versenyt.

Összességében azért a Jericho egész él-
vezetes horror FPS, amelyet a sokfé-

le pszichikus képesség, a kiváló grafika
és Barker mester stílusa miatt érdemes
végigjátszani, de sajnos „Az év játéka”
dobogóról bőven lemaradt, pedig én az
Undying után valahol ebben reményked-
tem. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

1787

GameStar

JÁTÉKMELET

- + a csapatos irányítás újdonságnak számít a horrorjátékokban, a grafika kiváló, a barkeres hangulat és sztori is.
- irányítási és design-problémák, borzalmas MI, repetitív játékmenet.

GRAFIKA

- + a saját grafikus motor elképesztően szép, gyönyörűen kidolgozott rémekkel, szereplőkkel és karakterekkel.
- a shader model csillogását olyannyira eltűntették a játékban, hogy gyakorlatilag szinte minden csillog-villog.

HANG

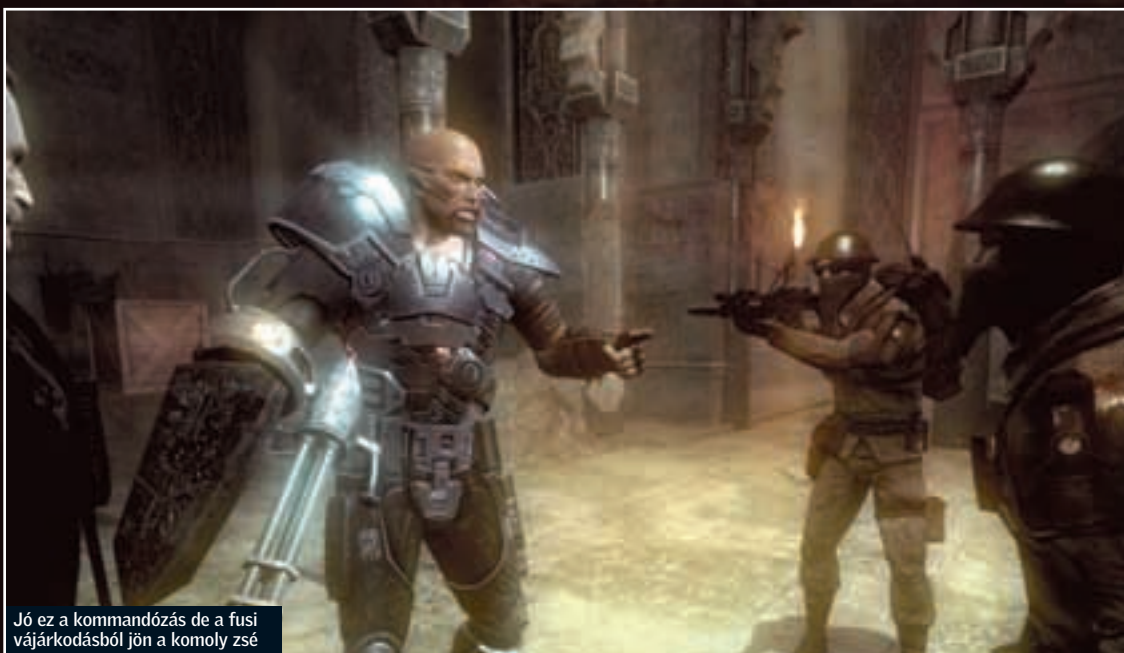
- + bizonyos zenei részek egészen háttorzongatóak, és a szörnyek hangjai is.
- a szinkron helyenként elég gagyi, bár ezt csak az angolul jól beszélők fedezhetik fel.

ÉLMÉNYFAKTOR

A stílusos környezet, a szép grafika, a jó sztori magával ragadóak – kár volt a buta MI-ért és suta kezelőfelületért.

80

Ha szódával nem is,
de Cherry Coke-al elmegy.



Jó ez a kommandózás de a fusi
vájárkodásból jön a komoly zse



A csendes működés új horizontjai

MP622/MP622c

Azonnali megoldás a mindennapi prezentációs igények kielégítésére

- Többfunkciós
- 2700 / 3200 ANSI lumen
- 2000:1 kontrasztarány
- SLA nativ felbontás
- HDTV-kész
- 26 dB
- BrillantColor™ technológia

MP612/MP612c

A nagy teljesítmény és intelligencia kombinációja

- Többfunkciós
- 2700 / 3200 ANSI lumen
- 2000:1 kontrasztarány
- SLA nativ felbontás
- HDTV-kész
- 26 dB
- BrillantColor™ technológia

A DLP® és a DLP logo a Texas Instruments bejegyzett védjegyei.



BenQ.hu



BenQ
Enjoyment Matters

Küldj SMS-t és nyerj!

EBBEN A HÓNAPBAN KISORSOLUNK EGY GAINWARD BLISS8800GT + EA PROSTREET

GameStar

KÉRDÉS:

Hány nanométeres technológiával készült a 8800GT GPU-ja?

- GS A: 90 nm
- GS B: 65 nm
- GS C: 100 nm

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

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

Az SMS elküldésének határideje:

2007. december 16.

(Az SMS díja 250 Ft + áfa. Mindhárom mobil-szolgáltató hálózatáról elérhető!)

SMS-rendszer szolgáltató:

D. C. Lax Kommunikáció

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

GAINWARD Bliss8800GT PCX 512MB TV Dual DVI

- 65 nanométeres gyártástechnológia
- 754 millió tranzistor
- 1500 MHz-es GPU órajel
- 900 MHz-es memória órajel
- 256 bites memóriavezérlő
- 112 stream processzor
- 512 MB GDDR3 memória
- DirectX10, SLI és Shader Model 4.0 támogatás
- PCI Express 2.0



GAINWARD
BEYOND YOUR SENSES

Az ajándékokat köszönjük, a Mercury Magyarország Kft-nek (www.mercurycomputer.hu) és az EA-nak a játékért.



Mi is történik itt?



THE WITCHER

*Nem mese ez, gyerek! Illetve...
mese ez, de nem gyerek.*

//mazur

RÖVIDEN

Akció-kaland-RPG, a régi cRPG-k nyomán, de számtalan egyedi megoldással kiegészítve, a lengyel Andrzej Sapkowski fantasy regényeinek világában.

KIADÓ CD Projekt
FEJLESZTŐ CD Projekt RED
KORÁBBI JÁTÉKAIK
€ N/A

HARDVERIGÉNY



P4 2,4 GHz vagy AMD Athlon 2800+ processzor
1 GB memória (Vista alatt 1,5 GB)
GeForce 6600 vagy Radeon 9800 videokártya

A felsorolt minimum hardver sajnos reális. A grafika jól skálázható, de a töltési-mentési időkkel kapcsolatban sajnos nincs mit tenni – bízunk patchben, mivel főleg az Act II-ben problémás, a végén furcsamód nincs vele gond.

NEM HITTEM VOLNA, HOGY a RPG-ben lehet még újat mutatni. Őszintén szólva, azt sem gondoltam, hogy rászorulna a műfaj, mégis itt van ez a játék, amely ahelyett, hogy az íratlan szabályokat követné, a legváratlanabb frontokon támad be egészen újszerű megoldásokkal. És a legmeglepőbb: egyik sem kapufa, tökéletes egységet alkot minden.

PROBLÉMÁK ÉS MEGOLDÁSOK

A *The Witcher* világát alkotó Sapkowski-regényeket ugyan nem olvastam (lengyel tudásom sajnos kimerül a „Polak, węgier, dwa bratanki, i do szabli, i do szklanki” mondatban), de talán jobb is így; annál nagyobb élmény volt mindent menet közben felfedezni. Sötét középkor, szörnyekkel, mágiával, politikai csatározásokkal, cselszövésekkel... Nincs jó és rossz oldal, senki sem ártatlan, mindenkit a pénz és a túlélés motivál, ahogy hősünket is. Geralt, a képekről már jól ismert hüüllőszemű, gyöngyhajú srác (álmodtam, vagy igaz talán?) hivatásos szörnyvadász, vagyis witcher. Semmi személyes elhivatottság, ahogy ő fogalmaz, csupán „problémákat old meg” – de azért néha ne-

héz lesz elvonatkoztatni. Az emberek többsége persze nem szereti a witchereket, félnek is tőlük, de azt mindenki elismeri, hogy szükség van rájuk. A játék eseményei azonban hamar magukkal rántják Geraltot is, és gyorsan kiderül, hogy a háború utáni traumából épphogy kievickélő Temeria világában lehetetlen pártatlannak maradni: bekerülünk az események sodrásába, és folyamatosan dönténnünk kell két (vagy több) rossz közül. Csak egy példa: a társadalom legnagyobb része begyepesedett, fajgyűlölő emberekből áll, akik rühellik az elfeket, törpéket, minden idegen fajt. De ott vannak az elnyomottak jogaiért küzdő szabadságharcosok, akik rabolnak, fosztogatnak, nőket és gyerekeket mérszárolnak – vajon ki mellé érdemes szegődni? Na ugye.

FARKAS A MEZŐN

Felvázolhatom a sztorit, de nem az a lényeg: a játék elején hősünk nem emlékszik semmire (tudom, /yawn...), régi társai szerint esetleg azért, mert a közelmúltban sajnálatos módon elhalálozott. Most mégis élünk, jaj, vajon mi történt velünk, és bár nem tudunk róla (mert nem emlékszünk, ugye), messze földön híresek-hírhed-



Nyápic népség, elered egy kis eső, már rohannak is az eresz alá

SEMMI SZEMÉLYES ELHIVATOTTSÁG, AHOGY GERALT FOGALMAZ, Ő CSUPÁN „PROBLÉMÁKAT OLD MEG”

tek vagyunk – mint „Fehér Farkas”, emlegetnek minket. A játék elején néhány gonosz mágus vezette csőcselék lerohanja főhadiszállásunkat, kirabolják a witcherek alkimista műhelyét, megölik egyik társunkat, és lelécelnek. Így indul minden, de ahogy titokzatos támadóink nyomába eredünk, hirtelen elkezdnek bonyolódni az események. Felesleges folytatni, a lényeg a részletekben, apróságokban rejlik, melyekben öröm elveszni. Ez a játék talán legnagyobb vonzereje: világa hiteles, élő és pillanatok alatt berántja az embert. Folyamatosan hajt előre a felfedezés izgalma, mert még a legegyszerűbb szituációk is tartogat(hat)nak nem várt fordulatokat – mindig beüt valami gikszer, mindig kiderül valami új és fontos részlet, mindig van miért folytatni.

ÉS EGY, ÉS KÉT, ÉS HÁ, ÉS KLIKK!

De lássuk az újdonságokat. A leglátványosabb a már többször leírt harcrendszer. Lényege, hogy a különféle mozgulatsorok végén, jó tempóban kell ellenfelünkre klikkelni, hogy látványos és hatásos kombókat hozzunk össze. Ezt könnyű és normál módban

a játék úgy jelzi, hogy a kurzor lángholó karddá változik – nehezebb fokozaton viszont nincs ilyen segítség, a mozdulatokat figyelve kell eltalálni a megfelelő ritmust, ami bizony komoly kihívás. Ha túl korán klikkelünk, oda a kombó, kezdjük előlről (és a szünetet kihasználva ellenfelünk biztosan betalál). Ha túl későn klikkelünk, úgyszintén. Ez a megoldás sokaknak tetszeni fog, sokaknak nem, én a magam részéről tökéletesen elégedett vagyok vele; kihívást, izgalmat visz az agyatlan kattogtatásba és a későbbiekben sem válik unalmassá. Gondok persze akadnak vele, főleg tömegben, de sosem frusztráló. Érdekes a talentrendszer is: képességeinket (a négy alapvető attribútumot, öt varázslatunkat, valamint az acél- és ezüstkardra vonatkoztatott három harci stílust) bronz-, ezüst- és aranypontokért fejleszhetjük. Szintenként először három bronzpontot kapunk, később (a 15. szinttől) már ezüstöt, később (30. szinttől) már aranyat is – egyszerű, de nagyszerű. Vannak olyan képességek is, amelyek csak speciális készítmények (mutágenek) elfogyasztása után aktiválhatók – ezek receptjét általában a sztori egy adott pontján kapjuk meg. Bár

I Körülírhatjuk szépen is, mondván „a *The Witcher* nincs híján romantikus szálnak”, de Geralt ennél sokkal elhivatottabban áll hozzá a női trófeák gyűjtögetéséhez. Egy szál rózsza, egy szép gyűrű, csinos kesztyű, néhány kedves szó hamar megteszi hatását. Bár a hancúrozást eléggé „körülírva” látjuk (egy meztelen néis kártya úszik át a képen), az USA-ban még ezt is cenzúrázták.

BARÁTOD: GERALT

Az ezüstkardot szörnyek ellen érdemes használni.

A három technika (strong, fast, group) itt is alkalmazható, de fontos, hogy ezeket a hagyományos és ezüstkard esetében külön képességeként tudjuk csak fejleszteni (bronz-, ezüst- és aranypontokért). Fejlesztéséhez rúnaköveket kell szerezniünk és keresni egy ügyes kovácsmestert, aki azokból újralapálja fegyverünket.

Az alkímia a witcher elengedhetetlen segítőtársa:

erejét és hatékonyságát egy varázstallal megsokszorozhatja, fegyverét speciális kencékkel még halálósabbá teheti, de még bombákat is gyárthat. Nem lehet azonban korlátlanul élni ezekkel – szervezetünkben felhalmozódik a mérgeanyag, és ebbe akár bele is halhatunk.

Mindkét kardtípushoz ugyanaz a három küzdésmód tartozik: az erőteljes (strong) támadások lassabbak, de nagyot ütnek – ez nyilván lomhább, szívósabb ellenfelek esetén hatékony. A gyors (fast) mód ennek épp ellenkezője, ha célpontunk állandóan kikerüli ütéseinket, folyamatosan hárit, sebesebben érdemes szeletelni. A csapatos (group) technika akkor életmentő, ha legalább kettő, de inkább több ellenfél támad ránk egyszerre – csak egy baráti tanács: nagyon ajánlott magas szintre fejleszteni, szükség lesz rá. De csítt.

Bargon wanchi kox paa, Solo! Hohhohhohho...



Fehér haj, hullószérű

sárga szemek, vertikális pupilla. Geralt viszonylag nehezen tagadhatná, hogy emberfeletti képességeit nem apától örökölte, hanem titkos witcher-kísérletek és génmanipulációk eredménye.

Amulettünk szörny- és mágiadetektorként is működik (a két funkció között meditációk során válthatunk). Fontos witcher-műszer, és a sztori során többször is fontos szerepet kap.

A hagyományos acélkardok elsősorban emberek ellen hatékonyak. Mindhárom witcher harci technikával (strong, fast, group) használhatók, és sebésük különféle alkímiával előállítható kenceficékkal átmenetileg javítható. Komolyabb fejlesztéshez különböző színű meteoritköveket kell gyűjtögetni.



FÜBEN-FÁBAN ORVOSSÁG!



A nehézségi fok definiálásakor érdekes, hogy a játék az alkímiát hozza elő: a könnyű fokozaton nem muszáj foglalkoznunk vele, közepesen hasznos, nehezen pedig elengedhetetlen. Van olyan szituáció, ami potion nélkül rettenetesen nehéz, ám egy megfelelő buffal sétagalopp: 8-10 ellenfél ledarál, de ha szíverősítő gyanánt lesatuzunk néhány potit, Neo a Mátrixban, karcolás nélkül szecskázunk mindenkit halomra.

RECEPTEK MINDEN ALKALOMRA
Menet közben könyvekből, scrollokról, NPC-től egyre jobb recepteket szerzünk. Fontos, hogy nem csupán lötyiket gyárthatunk, hanem kardunkra kenhető kencéket és bombákat is. Ezek csupán annyiban térnek el a potiktól, hogy alapanyagaik alkohol helyett különféle zsírok és porok, de ugyanúgy vannak közöttük minőségi fokozatok (több összetevőt igénylő jobb kencékhez jobb alapanyag kell).

MINDEN EGY FELESSEL KEZDŐDIK!
Minden alkímista bűvészkedés a megfelelő alapanyag kiválasztásával kezdődik. Potionökhöz különféle erős szeszeket használhatunk, melyek tisztasági foka meghatározza, hogy hány egyéb kiegészítőt keverhetünk beléjük: hármat, négyet vagy ötöt. A komolyabb készítményekhez már négy-öt alapanyagra is szükségünk lesz...

ALAPANYAGOK: A BŐSÉG ZAVARA
Amikor először találkozunk Kalksteinnel, alkímistával, mulatságosan idegroggyantnak tűnik, de hamar kiviláglik a fájó igazság, hogy ránk is ez a sors vár, ha az alkímia szép, ám nehéz hivatását választjuk. Miért? Minden tele van alapanyagokkal, amik „KELLHETNEK”, és annyi van, hogy képtelenség megjegyezni őket. Csak gyűlnek, gyűlnek, mi meg nem merjük kidobni, mert valamelyik lötyihez nyilván kellenek majd.

az összes recept kötött, és kísérletezéssel is elkészíthető (akár a tényleges formula ismerete nélkül), az igazán húzós lötyyökre nem lehet ráhibázni, mivel speciális elemet is igényelnek, amelyeket csak nagyon ritkán találunk.

A LEXIKON MEG ELFÉR, MI?!

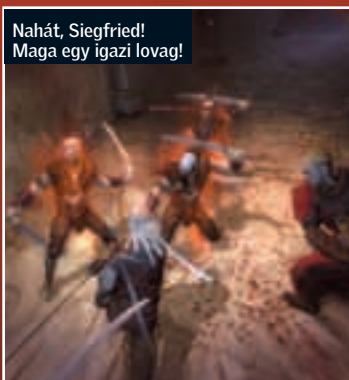
Naplónkban agyazsibbasztóan részletes leírást találunk a küldetésekéről, a játék különféle rémségeiről, a történelemről, a megismert karakterekről, az alkímiához használatos alapanyagokról, ásványokról, növényekről. Ami a küldetéseket és a térképet illeti: egyszerűen tökéletes! Átlátható, könnyen kezelhető, alapos. Fontos a szörnnyekről szerzett információ is, melyet vagy elképesztően (felháborítóan) drága könyvekből nyerünk (inkább arcpírítóan drága), vagy NPC-k elmondásaiból (a pofátlanul drága sem túlzás), sőt akár talentből is (mondjuk ki: mocskos rablóbanda az egész könyvmaffia). Minden rémről vaskos aktát kapunk, taktikákkal, a tőlük zsákmányolható egyedi szörnnyalkatrészekkel, amelyek később mind mehetnek a levesbe (szó szerint!), és egyéb infókkal. Ez nagyon fontos, mert még a legegyszerűbb witcher-meló is utánajárást igényel. Ha például az a feladat, hogy gyűjtsünk össze 10 drowner nyelvet, azt csak akkor tudjuk megtenni, miután elolvastuk a drownerekkel fog-

lalkozó szakirodalmat. (Anélkül – természetesen azt – honnan is tudnánk, hogy hol keressük a nyelvet? A drowneknél sose lehessen tudni.) Apropó. Nagyon ötletes, hogy látványosan elválnak a sztorit továbbblendítő főküldetések a mutyi melóktól. Utóbbiak úgy néznek ki, hogy ha belefutunk hirdetőablákba (általában kocsmák mellett), ahol a helyiek az MMO-kból ismert mészárolós-gyűjtögetős küldetéseket osztogatják (a temetőr hat kutyafülét akar, a fővadász tíz farkasprémet...), leszedve a feltűzött hirdetéseket, már el is vállaltuk a munkát. Nem túl eredetiek, de ezért kapunk pénzt – máris nem lehet érvelni ellenük. Aki összetett, izgalmas, fordulatos küldetéseket akar, annak ott az összes többi. Aki csak pénzt és XP-t, az tegye a dolgát, váltsa be a witcher contractokat. Fontos még kiemelni a kezelőfelületet: érdemes volt újraterveztetni, mert nemcsak dögös, remekül használható is. Pár dolog sajnos még így is hiányzik róla, például jó lenne látni, hogy milyen alkímista alapanyagból épp mennyi van nálunk, mit érdemes gyűjteni, mert így minden vackot elrak az ember, és pillanatok alatt megtelik a tatyó. Az inventory egyébként az egyik legbosszantóbb dolog a játékban, az embernek so-sincs elég helye, kaotikus és nehezen rendben tartható. (A kocsmárosoknál szerencsére lepakolhatunk, de

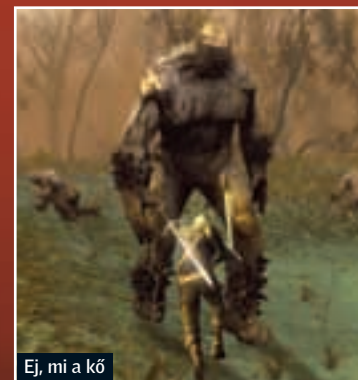
így is macerás a kismillő virággal rohangálni.)

THE PATCHER

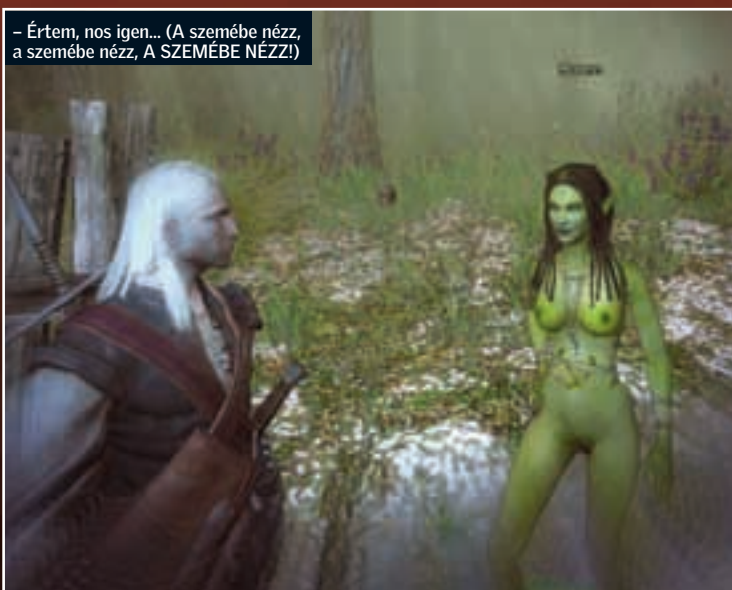
Most pedig lássuk, miért nem érte el a *The Witcher* a bűvös 90 százalékot. Előre szólok, hogy minden hiba technikai jellegű, és ugyan az első patchek sokat javítottak (lapzártánk idején 1.1a az utolsó verzió), még így is sok orvosolható lenne közülük – nagy kár érte, nagy kár. Itt van a mentési-töltési idő, ami rettenetesen lassú. Az autosave például (egyelőre) kikapcsolhatatlan, és a játék folyamatosan fél perceket szütyög, ami pont elég ahhoz, hogy kiessen az ember a ritmusból, kikészüljön, bealudjon. Van például egy öreg nyanya, aki egyik bajtársnőnk főbérője. Shani, a valószínűsíthetően *Zelda*-fanatikus dögös vörös az emeleten lakik, de ahogy belépünk a házba, végig kell néznünk, ahogy a banya elénk totyog és elkezd osztani az észet. Ha olyanja van, rövid párbeszéd után kihajít minket és jöhetünk vissza, hátha jobb hangulatban találjuk. Néha négyezeröttször végig kell várni a töltési időt, plusz a játék már esedékesnek érezhet egy automatikus mentést is... Ki tudja miért, egy idő után már nem találtam viccesnek, és folyamatosan a Mechanikus na-



Nahát, Siegfried! Maga egy igazi lovag!



Ej, mi a kó



– Értem, nos igen... (A szemébe nézz, a szemébe nézz, A SZEMEBE NÉZZI)

i A *The Witcher* tele van anakronizmusokkal: hősünk CSI-be illő hullaboncolást végez, találkozik egy magándetekívvel is. Máskor „génmanipulált” mutánsként hivatkoznak rá, hébe-hóba pedig úgy káromkodik, mintha a *GTA*-ból ugrott volna át.

rancs című film egy bizonyos jelenete zakatolt a fejemben (de ebbe most ne menjünk bele).

Zavaró, hogy a beszélgetéseknél nem mindig lehet az NPC-re kattintani. Ha lezárnak ítéli a társalgást, elfordul, visszaül, lefekszik, mi pedig türelmesen várjuk, amíg végigmegy az animáció, míg újra ráklickeketünk, hogy folytassuk a társalgást. Azt pedig már csak csendben jegyzem meg, hogy itt sem tudták megoldani az „ellopok mindent a kovács hálszobájából, ami mozdítható, aztán eladom neki a földszinten” jelenséget, kár. Az inventory szörnyű, ezt már mondtam, de hogy túl drágák a könyvek, mintha még nem említettem volna.

Mindezekkel együtt a *The Witcher*-t kár lenne kihagyni bárkinek, aki kicsit is vonzódik a cRPG-khez. Nagyon sokáig el lehet benne merülni, mert hihetetlen gondosság sugárzik róla, és élő, egyedi világa, számtalan játékmenetbeli lehetősége (kockapóker!) minden hibáját feledtetni. Ami pedig mindenképp említésre méltó: bár a *The Witcher* angol verzióját sokan kritizálták (jogosan), a magyar változat és a magyar szinkron szinte példátlanul színvonalas. Köszönet érte! **GS**



Geralt épp a legkézenfekvőbb megoldásra nem gondolt



Dr. Geralt a maga szerény eszközeivel ingyenes mammográfiát vizsgálatot végez



Izzíthatjuk a rollbotot

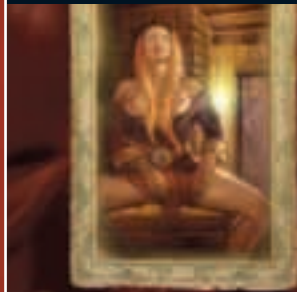


„A játék legnagyobb ereje abban rejlik, hogy modern, néha meglepő módon közelít a hagyományos RPG-hez. Újszerű, mégis ismerős, mintha a kedvenc ételeidet most máshogy fűszereznék.” – Michal Madej, vezető dizájnér, CD Projekt RED

Sanyikám, nyomjad az Adzszeszkót!



A csajozás itt afféle gyűjtögetős kártyajáték... Nem kommentálnánk.



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

763

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:
GSTV

GameStar

JÁTÉKMENET

- + azonnal magával ragad, harcrendszere ötletes, története lebilincselő
- sokáig ment és tölt, az inventory kaotikus

GRAFIKA

- + gyönyörű, egyedi, egységes látványvilág, kiváló mo-cap animációk
- egyik kameránézet sem tökéletes

HANG

- + kiváló magyar szinkron, remek zene
- néha kimaradoznak hangeffektek, nem egységes a szöveg hangereje

ÉLMÉNYFAKTOR

Örök emlék: butára ittam magam az egyik NPC-vel, majd kibotorkáltam a kertjébe végezni valami gyilkos növényrel.

89

A *Gothic*-széria kifulladásá után itt az esély egy új RPG-legendára.



Íme a legtávolabbi kameranézet. Talán a legpraktikusabb a játékban

HELLGATE: LONDON

Ördögi utazás az alvilágba,
a britek fővárosán át.

//Duncan

A FILMKRITIKÁK KAPCSÁN szoktam mondani, hogy azért fölösleges őket a kiszemelt produkció megtekintése előtt elolvasni, mert valamilyen irányba mindenképpen torzítják a mozizás élményét. Akár jót, akár rosszat írnak a filmről, az sajnos mindenképpen hatással lesz arra, miként is értékeljük a vásznon látottakat. A dolog a számítógépes játékoknál valahogy úgy működik, hogy ha a megjelenés előtt intenzív médiakampánnyal, és állkapocszlító videókkal puhítják a közönséget, akkor az mindenképpen drasztikusan formálja a játékosok majdani reakcióját. Elsőre ez talán erőltetett okoskodásnak tűnik, de a *Hellgate: London* esete szemléletesen példázza a fentieket, hiszen a megjelenést követően elképesztő sebességgel osztotta a játékosokat két táborba. Az ok: a fejlesztő Flagship Studios élén az a csapat áll, amely minden idők egyik legnagyobb RPG-legendáját, a *Diablot* jegyezte, és amely egykoron Blizzard North néven ténykedett. Ha pedig ez önmagában nem lett volna elég a hírveréshez (noha az lett volna), a készítőik egy olyan koncepcióval is előálltak, amely mind a sztori, mind a játéktípus tekintetében újat próbált hozni a játékvilágba.

RÖVIDEN

Egyedi, félfizetős online rendszere, szokatlanul sokféle választható nézetei, az MMO-k és a hagyományos RPG-k közti műfaja teszi a *Hellgate*-et különlegessé.

KIADÓ Namco Bandai/Electronic Arts
FEJLESZTŐ Flagship Studios
KORÁBBI JÁTÉKAIK

{ *Diablo* – N/A
{ *Diablo 2* – 80% – GS2000_08
{ *Diablo 2: Lord of Destruction* – 93%
GS2001_08)

HARDVERIGÉNY



P4 2,4 GHz processzor
1 GB memória

Geforce 6-os sorozat,
pixel shader 2.0-támogatással.

A játék kifejezetten memóriaiigényes, és egyes effektusok brutálisan csökkentik a teljesítményt. A dinamikus fényeket és az élsimítást akadozás esetén érdemes lejjebb venni, de lehet variálni a textúraminóséggel is. A teljes élvezethez kell egy erős gép (DirectX 10!) de a beállításokkal egy gyengébb konfigurációhoz is jól kalibrálható.



Igen haver, én is ugyanarra gondolok. Rohadt jól nézünk ki.



Hogy ityeg, Oarf?

sen sikerült videoanimációknak köszönhetően – drámai erővel csapja arcon a nézőt. Az előzetesen is sokat mutogatott, szenzációsan kivitelezett kisfilm rideg naturalizmussal ábrázolja a borús kort, amely a pokol 2020-ban esedékes megnyílása után vár az emberiségére. A mélység démonai napok alatt elárasztották Londont, és ellenállás nélkül pusztították el szinte az egész ismert civilizációt. Szinte. Voltak ugyanis csoportok, amelyek a legmodernebb emberi hadseregek elbukásakor is folytatták elkeseredett harcukat a fennmaradásért (vagy ahogy ők mondták: az élőkért), s hitték, hogy ha a tankok nem is találnak utat a gonosz szívébe, utat talál majd az acél és a mágia. Újrafenték a daliás korok nemes pengéit, és leporolták régi idők elfeledett varázskönyveit, hogy a bennük rejlő sötét tanokat saját oldalukon vessék harcba. Ekkor azonban már késő volt. A jóslatokon régen csak gúnyosan nevető emberiség a felszíni harcok tragikusan gyors elbukása után szárnalmas száműzetésbe kényszerült saját világában: a föld alatti csatornarendszerek jelentették az utolsó menedéket. Kevesen maradtak, és még kevesebben képviselnek közülük számottevő harcértéket. Egyesek a templomos rend lovagjaiban látják a faj megmaradásának szikrány esélyét, mások magányos farkasként kóborolnak a démonoktól hem-

zsegő csatornáknak, hogy hősiességükben önmagukat kovácsolják mivés harci eszközözzé. Ekkor, a rettenetes hordák megérkezése után 18 esztendővel tűnik fel egy biztató alak London tetemeiktől búzló romjain.

DIABLO 3.0

A hatásos bevezető után természetesen a karakteralkotáson a sor, melynek menete az RPG-kben megszokott mechanizmust követi. A választható alkasztokat (a demóban is kipróbálható marksmanen és blademasteren felül guardian, evokert, summonert és enginert indíthatunk) 3 osztályba sorolták (Templar, Cabalist és Hunter). A felosztás egyértelmű: a templomosok képviselik a „tank” típusú harcosokat (karddal, pajzsral nyomulnak a csatában, óriási páncélokot öltve magukra), a kabalisták tömörítik a két mágiahasználó típust, míg a hunterek a távolra ható egységeket jelenítik meg (az enginer egy kissé kilóg a sorból, hiszen ő amolyan modern nekromanta). A képzettségrendszer egyszerű, a készítő eddigi tapasztalataikat az RPG-s trendekkel összehangolva, körültekintően gyűjtögették össze az egyes kasztok legjobb és legérdekesebb varázslatait és harci trükkjeit. Ezek száma kasztonként 25 és 30 között van. Nem bonyolították túl a tulajdonságaik rendszerét sem, a négy

i A *Hellgate: London* univerzumát megtámogatandó, könyvek is születnek a témában Mel Odom tollából. A tervezett trilógia első darabja, az *Exodus* 2007 júniusában jelent meg, a másodikat Goetia címmel jövő februárra tervezik. Ha nem tudnánk megjegyezni, játszunk egyet a *Hellgate: Londonnal*. Számos helyen ki van plakátolva...

RTS MÓD?!

Tekintsük át a helyzetet!



A játékban többször is felbukkan ez a játékmód, melyben egy csapatot felülnézetből, amúgy RTS-ként tudunk irányítani. Sok különlegességet nem tartalmaz, csupán a legalapvetőbb parancsokat tudjuk kiadni, és néhány extrát bevetni, mint például a napalmbombázás. Ha a csapatunk néhány tagja elesett, megkímélhetjük a többiek életét azzal, hogy visszahívjuk őket a harcokból, és egy másik négyfős alakulatot küldünk ki a további csatározásokhoz. Érdekes.

VÉLETLENSZERŰEN TALÁLUNK LEJÁRATOKAT A CSATORNÁKBA, ÉS MEGJÁRJUK AZ EMBERI ELME BELSEJÉT!

meghatározó jellemzőt (a pontosságot, erőt, állóképességet és akaraterőt) szintenként néhány ponttal növelhetjük. A képernyő alján elhelyezett gyorsmenü szintén a megszokott metódussal működik, vagyis a megfelelő gombokhoz tárgyakat és képességeket linkelhetünk, csakúgy, mint egerünk jobb, illetve bal gombjához.

Exkluzív különlegességet ugyan nem tartalmaz, mégis a *Hellgate: London* egyik erős pontja a felszerelésünk aprólékos kidolgozása és tuningolása. Ismerve a fejlesztők koncepcióját, azt kell mondanom, hogy ebben látszik talán leginkább a multiplayer irányába való elmozdulás, hiszen ilyen változatos tárgyrendszerre egy sima egyszerű játék esetében gyakorlatilag nem lenne szükség. Nem is maguk a fegyverek jelentik a változatosságot (azok száma talán még limitáltabb is az elvárhatónál), hanem az egyéni tulajdonságokkal felvértezett, vagy saját magunk által kovácsoltatott tárgyak elkészítésének lehetőségei, mely a népszerűbb MMORPG-k szintjét verdesi (vagy még túl is szárnyalja).

TE IS MÁS VAGY

Hogy is néz ki ez a gyakorlatban? Egyrészt fegyvereinkre rápakolhatunk különböző tulajdonságú alkatrészeket, például táraikat, akkumulátorokat, re-

likviákat és egyebeket. Ezeket a kincset érő részegységeket vagy összeszedjük kalandjaink során, vagy legyártatjuk őket egy erre specializálódott szakértővel. A legyártás pedig mi másból történne, mint még apróbb részegységekből? A megtalált, vagy megvásárolt páncélokat, pisztolyokat és egyéb felszereléseket ugyanis (a *WoW*-hoz hasonlóan) még apróbb alkotóelemeire szedhetjük szét, hogy azokból aztán különleges tuningalkatrészeket készítsünk. Természetesen nemcsak a sebzésünket vagy hatótávolságunkat növelő, speciális matériákat gyártathatunk le ezekből, hanem magukat a fegyvereket, a pajzsunkat vagy felszerelésünk egyéb kellékeit is. Az ötlet tehát nem új, a kivitelezés azonban piros pontot érdemel. Ráadásul az alkatrészeket tervrajzok alapján is előállíthatjuk, az állomásokon elhelyezett speciális berendezésekkel pedig bármilyen felszerelést pénzért is fejleszthetünk, így a befizetett összegnek megfelelő erejű, de véletlenszerű speciális tulajdonsággal ruházhatjuk fel kedvenc eszközeinket. Ügyes.

NÉZETKÜLÖNBSÉGEK

Ha már a játék teljesen 3D-be költözött, miért ne kövessük az *Oblivion* példáját, és készítsünk egy igazi, első személyű akciónézetet – tették fel a kérdést Roperék, majd meg is válaszolták: igen,

HELLGATE ONLINE

Most ingyen, vagy nem ingyen?



Online játékra két lehetőség van. Az egyik, hogy elite módban megindulunk és játszunk kedvünkre, vagy előfizetünk a kiadónak, hogy brutal módban szert tehessünk még több fegyverre, még ütősebb páncélokra, extra küldetéseket teljesíthessünk extra helyszíneken és a többi. Ez joggal váltott ki ellenérzést sok játékosnál, de meggyőződésem szerint ez inkább tekinthető a készítőik szimpatikus megoldásának arra, hogy a megvásárolt játékot az is élvezhesse multiplayerben, aki a dobozos verzióért fizetett, mégis nyújtsanak némi extrát azoknak, aki hajlandók a pluszszolgáltatásokért pénzt áldozni.



„A randomizálás a Hellgate: London vejeje. Az egész játékot arra a függőségre alapozzuk, amit a tárgyak, pályák és ellenfelek véletlenszerű generálása okoz.” – David Brevik, Kreatív vezető, Flagship Studios



miért ne? Hozzá kell tenni, hogy az alapvetően TPS-ként irányítható *Hellgate: London*ban a belső nézet csak lőfegyverek használatakor alkalmazható, és itt sem mindig előnyös. Bár a kifejezetten erre szakosodott huntekkel szórakoztató a lövöldözés (sőt van egy képesség, amivel amúgy mesterlövészkedni tudunk), de például az őrzővel használható gránát és energiavetőők nagyon gyengén festenek. Mind a fegyver kidolgozottsága, mind az effektusok csökkentik a vizuális élményt. Kicsit olyan ez, mint a régi *Dungeon Keeper*, ahol az aranyos belső nézet játéktechnikai értelemben teljesen jelentéktelen volt.

MI A HELYZET A POKOLBAN?

Nem tetszett, hogy a történet fonala rögtön a játék elején megszakad. Az introban még hallunk egy lányról, aki az emberi ellenállást egykor személyesen vezető édesapjának halála után 18 évvel átveszi az emberek irányítását, de egy pillanat múlva már ott árválkodunk a brit főváros kipusztult szegletében, és nézünk, hogy mi van. Ha így egy kifejezetten multiplayer játék kezdődik, akkor a dolog rendjén is van. Akkor felesleges is lenne személyes múltunkkal, vagy az előtörténettel bővebben foglalkozni, hiszen ott az ember kevésbé igényli, hogy őt magát stílusosan és hatásosan beilleszték a sztoriba. Egyjátékos módban azonban sokkal többre van szükség ahhoz, hogy magunkénak érezzük az eseményeket, és érdeklődünk a fejlemények alakulása iránt. Fekete pont. A világ felépítése a következő: az aluljárókban kialakított, jól őrzött bázisok jelentik a támpontokat, ami ezen kívül van, ott már ölni kell. Az egyes állomásokon találkozunk a történet szempontjából releváns figurákkal, vezetőikkel, katonákkal, illetve egyéb szereplővel, akikről mellékküldetéseket vehetünk fel. Ezek a műfaj standardjainak megfelelően egy-egy főszörny megölésére, bizonyos számú kreatúra megsemmisítésére, vagy adott tárgyak összegyűjtésére vonatkoznak, kreatívabb megbízásokkal elég ritkán találkozunk. A bázisok kevés kivételtől eltekintve biztonságos helyek, ahol orvosi ellátást, kereskedőket, fegyverkovácsokat (technikusokat) egyará-

nt találunk, ráadásul a rendszer folyamatosan jegyzi, hogy hol milyen a viszonyunk a lakossággal.

AHOL A HARCOK DÚLNAK

Ahogy előre sejtettük, a *Hellgate: London* nagyon szűk keretbe kényszerítette magát a helyszínek tekintetében. Míg más játékokban a fejlesztők bőségesen élnek tárthatják a szép, színes erdőket, mezőket, és elrepíthetnek bennünket a havas domboktól a sivatagokig, addig itt nem marad más, csak a sötét utcák és a komor alagutak. A fejlesztők próbáltak persze játszani. A fő helyszínek mellett (ezek a metróalagutak és az egysíkú felszíni terek) véletlenszerűen találunk lejárásokat felderíthető csatornába, megjárjuk az emberi elme belsejét (!), és sűrűn eljutunk a pokol különböző helyszíneire is. Utóbbi egy kicsit az *Oblivion*ra emlékeztetett, hiszen a megjelenő térkapukon beszélve a démoni világ „előterébe” juthatunk, ahonnan néha újabb ajtók is nyílnak a pokol mélyebb bugyraiba. Hiába vetették be a legendás *Diabloban* oly jól bevált módszert, a véletlenszerű pályagenerálást, mert a *Hellgate: London* ennek segítségével sem képes megtörni az egyhangú monotonitást. Sőt néha kifejezetten zavarók voltak a céltalanul kacskaringózó járatok, nem beszélve a rendkívül szegényes környezetéről, melyről lerítt, hogy nem tudatos tervezőmunka eredménye. Az emberlakta állomások kivételével minden terem, alagút, szoba, városrész kong az ürességtől, és bár a történet szerint ennek így is kell lennie, hosszú távon abszolút frusztráló és unalmas ilyen közegben szaladgálni. Kiváló példaként szolgál a British Museum, ahol ottjártunkkor egyetlen kiállítási tárgy sem volt, és nem azért, mert a démonok elrabolták őket.



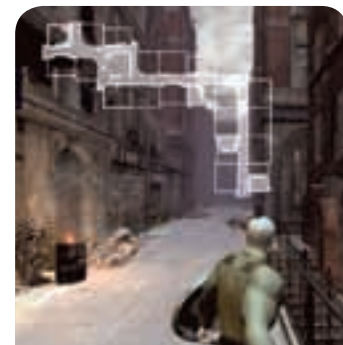


Biztosíthatom uram, én önre szavaztam!

i Három módon fogják folyamatosan fenntartani az érdeklődést a *Hellgate: London*hoz. Lesznek mindenki számára elérhető patch-ek (köztük új szolgáltatásokkal, mint a játékba épített levelezőrendszer), lesznek kifejezetten előfizetők számára elérhető extra tartalmak (küldetések, tárgyak stb.), emellett pedig minden nagy eseményt valami aprósággal ünnepelnek meg.

TÉRKÉPÉSZET

Generáljunk random



Egy igazi ingyencsécnek ígérkezett a *Diablo*-ból átvett, véletlenszerű pályagenerálási módszer, mellyel a készítő (amellett, hogy csökkentik a pályatervezésre fordított időt) azt akarták elérni, hogy az egyes helyszínek bejárása különböző karakterekkel újra és újra izgalmas legyen. A tapasztalat azonban az, hogy a meglehetősen egysíkú környezet és az összefüggéstelenül kanyargózó folyosók miatt szinte fel sem tűnik, hogy ezúttal másképp fest a helyszínek alaprajza. Többnyire ügyis térképről tájékozódunk. A képen az első pálya térképei láthatók két, különböző karakterrel.

A KÜLSŐ MINDENT ELTAKAR

A menedékként szolgáló bázist sem tezi hitelesebbé, hogy csak álldogáló embereket látunk. A figurák úgy festenek, mintha metróra várnának, szinte egyetlen szó sem hangzik el. Ráadásul lakókörnyezetnek nyoma sincs, egy közönséges BKV-megálló az egész, amibe beraktak néhány furcsa berendezést, épp csak ellenőrök nincsenek karszalaggal. Az egyes helyszínekre vezető átjárók egyébként nem szimpla ajtók, hanem amolyan térkapuszerrűsések, amelyekbe be kell ugranunk a helyszínek közötti közlekedéshez. Érthetetlenek viszont a félméteres kék, zöld, lila feliratok, melyek információ gyanánt az adott kapu fölött lebegnek. Megint azt kell mondanom, hogy az online játék során ez nem jelentene problémát, de ha egyedül játszunk, akkor az ormótlan jelzések határozottan rombolják az atmoszférát. A negatív benyomásban természetesen az is szerepet játszik, hogy a játék grafikai értelemben is hagy kívánnivalót maga után. Ha mindent maximumra tekerünk föl, akkor persze élvezhető a látvány, de egy ma átlagosnak számító konfiguráción senki nem fog lepadlózni a grafikától. Bár a karakterünk kidolgozása dicséretesen szép, részletekbe menően megformált, és a többi szereplő külseje is tetszetős, de a terek említett csupasztsága, a belső nézetből nevésegesen idejétmúltnak ható fegyverek és a sokszor szárnalmasan festő effektusok bőven ellensúlyozzák a jót. DirectX 9 alatt egyes robbanások – amellett, hogy hosszú másodpercekig állóra lassítják a képet – úgy festenek, mint amit egy 5 évvel ezelőtti selejtgyűjtő zacsisból halásztak elő. Vannak persze szép villanások, látványos varázslatok, de az élményt a nullához közelre redu-

kálja a billboard-technológia fénykorát idéző plecsni, ami a robbanás imitálására lenne hivatott.

*

AZ A BAJ...

Szintén negatívum, hogy a játék története néha teljesen bugyuta irányba megy el. Egy alkalommal például egy orákulumot (itt egy kis természetű idegen lényt) kell életre keltetnünk, de az rögtön ezután közöszlésre emlékeztető testhelyzetben az egyik mellészerreplő arcára tapad. A szerencsétlen fazon ezután egy szakadékhoz kell kísérnünk, ahol arra kényszerítjük, hogy a pokol bugyrában megmártózzék, így bírva szóra a szörnyeteket – miközben az továbbra is a fején székel. Az eset bizarrságánál csak az erőltetett poénkodás taszítób, amit eközben a szereplőktől hallunk.

EGÉSZÉBEN VÉVE

Ahogy a dramaturgia szakértőinek intése szól: „a magas embernek minden mozdulata sokkal hatásosabb a színpadon”, így aztán egy ilyen nagynevű csapatot is minden hibájáért hangosabb kacajjal bünteti a nép. Többen is úgy vélekednek, hogy ha ezt a játékot nem Bill Roperék jegyzik, hanem például egy éppen debütáló fejlesztőcsapat, akkor sokan még az ingyen kipróbálható demót sem nyomták volna végig. Mások viszont – és be kell vallanom, én is inkább ezek pártján állok – úgy gondolják, hogy a *Hellgate: London* azon alkotások számát gyarapítja, melyek minden hibájuk ellenére valódi értékkel bírnak, de ezt nem fedik fel az első néhány percnél. A kiteljesedéshez óhatatlanul szükség van arra, hogy leküzdjük az első órák kevésbé élvezetes történéseit, ám ha vállaljuk ezt az áldozatot, a jutalom sem marad el. Viszonylag könnyen áldo-

zatául eshetünk az ügyesen összerakott képzettségrendszer nyújtotta fejlődési rendszernek, a cuccaink fejlesztési lehetőségeinek, még ha a multiplayer egyértelműen nem is veszi fel a versenyt az MMORPG-re specializálódott konkurenciákkal. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

1275

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:
GTV

GameStar

JÁTÉKMENET

- + tárgyak tuningolása, jó képzettségrendszer
- unalmas küldetések, a belső nézet nem túl használható

GRAFIKA

- + a hősök kidolgozása remek
- túl szegényes a környezet, az effektek sokszor csúnyák

HANG

- + a hangok jók
- a zene néhol csapnivaló, kifejezetten idegesítő

ÉLMÉNYFAKTOR

Először nevetesz, aztán érdeklődsz, aztán talán abba sem hagyod. A végén még kifized az a fránya előfizetést is – bár nem kötelező.

83

Felnőtt az elődjéhez, de nem nőtt fel a konkurenciához.

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

A CoD 4 single-nél csak egy jobb dolog van: a CoD 4 multiplayer.

//mazur

A
HÓNAP
JÁTÉKA

RÖVIDEN

Csapatos FPS, kiváló egyjátékos kámpánnyal és hasonlóan magas szintű multival, ezúttal modern környezetben, különféle kitalált közel-keleti és orosz helyszíneken.

KIADÓ Activision
FEJLESZTŐ Infinity Ward
KORÁBBI JÁTÉKAIK
‡ Call of Duty
90% – GS2003_11
‡ Call of Duty 2
88% – GS2005_11



HARDVERIGÉNY

P4 2,4 GHz vagy AMD 2800+
processzor
512 MB RAM (Vista alatt 768 MB)
memória
Geforce 6600 vagy Radeon 9800 Pro
videókártya

A teljes élvezetért erősebb gép kell, de multihoz gyengébb masina szintjére is egyszerűen lebutítható. DirectX 10-es effektet nem használ.

A MIKOR AZ INFINITY WARD bejelentette, hogy a maga részéről tényleg befejezettnek tekinti a második világháborút, és a Call of Duty sorozatot immár a modernkori hadviselés díszletei közt folytatja tovább, azt hittük, ez a világvége, csak épp lemaradtunk a fitelet harsonáiról.

A siker azonban borítékolható volt (amennyiben mégis elmarad a világvége), a Call of Duty ugyanis hiába volt a(z egyik) legjobb világháborús FPS (persze, hogy a legjobb, csak meg akarom kímélni magam a dühödtt levelektől), sikerét nem a feldolgozott korszak drámai erejének köszönhette. Titka a filmszerű elemekkel színesített, minden felesleges időhúzástól és unalmas résztől megtisztított egyjátékos kámpány, illetve a remek multi volt. És vajon sikerült a mutatvány?

Sikerült. A folytatás mindezt még magasabb szintre emelte: az egyjátékos rész pergősebb, látványosabb, változatosabb, mint eddig valaha, tele olyan részekkel, melyeket egyszerűen muszáj lesz azonnal elmesélnünk valakinek, a multi pedig...

nos, egyelőre legyen elég annyi, hogy a multi miatt komoly veszélybe került ez a cikk is.

ÜDVÖZÖLJÜK A HÍRADÓBAN!

Lássuk először a kiváló, ám fájdalmasan rövid (5–6 órás) egyjátékos kámpányt. Bár ezúttal is több katona szemszögéből nézve (nem vagyok hajlandó azt írni, hogy „bőrébe bújva”, főleg katonák esetében) száguldunk végig az eseményeken (egy brit S.A.S. kommandós és egy amerikai tengerészgyalogos – sőt, egy könnyed múlt-

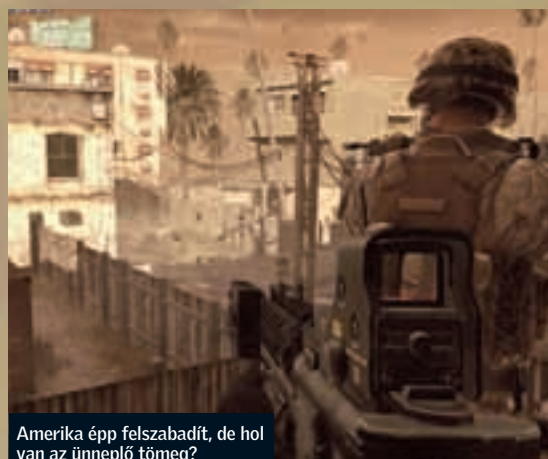
ba révedés erejéig még Price kapitány szerepében is), s a sztori, mert az is van, viszonylag egységesen bontakozik ki előttünk. Persze érthető az is, ha valaki menet közben nem figyel a párbeszédre (például mert lőnek rá), és elveszíti a fonalat, de előbb-utóbb minden világos lesz. A lényeg, hogy a világ rosszfiúi mozgolódnak. A helyzet meg... fokozódik. Egy meg nem nevezett közel-keleti ország uralkodója puccs áldozata lesz: bizonyos Al-Asad nevű terrorvezér élő adásban végzi ki. Később kiderül, hogy Al-Asad egy poszt-szovjet ultranacionalista arccal, bizonyos Zakajevvel paktált le, és ők így édikettiben nagyon sötét tervek szövegetnek. Ennél többet nem is kell tudni, a lényeg hogy mielőbb meg kell szabadítani a világot tőlük – a baj csak

i A multiban elérhető maximális szint (55) kevesebb, mint egy nap alatt elérhető – persze nettó játékidőben számolva. Aki azonban mindent elért, újrakezdheti az egészet, előlről: ezután egy speciális ikon jelzi, hogy ő tényleg nagyon ráér.

Rekordsebességgel zuhannak a telekarak.



„I have a bad feeling about this...”



Amerika épp felszabadított, de hol van az ünneplő tömeg?

az, hogy a gazfickóknak van néhány szemét trükk a tarsolyában, például néhány nukleáris rakéta.

SENKI SEM HARCOL EGYEDÜL

Követve a korábbi részek felfogását, a negyedik részben sem fogunk magányos Rambóként kommandózni: mindig egy kisebb-nagyobb csapat tagjaként fogjuk tenni a dolgunk. Tökéletes az egyensúly, nem fogjuk azt érezni, hogy minden harcot nekünk kell eldöntenünk, de azt sem, hogy csak utánfutók vagyunk társaink oldalán, akik nélkülünk is hibátlanul elvégeznék a feladatot. Gyakran utasítgatnak bennünket, és mivel a játék erősen szkriptelt – ez a filmszerűség átka, de vállalható kompromisszum – ezeket az utasításokat végre is

kell hajtanunk, ha sikeresen le akarjuk tudni a küldetéseket. Persze van némi szabadságérzetünk, vannak alternatív útvonalak vagy helyzetek, amikor ránk van bízva a döntés, de ha parancsot kapunk, akkor nincs idő ötletelni.

A FŐSZEREPBEN: LT. PRICE!

A Call of Duty játékok egyik legfontosabb jellemzője mindig a filmszerűség volt. A leglátványosabb filmes eszköz természetesen a kamera: most sem maradnak el azok a momentumok, amikor csak nézünk, és nem vagy alig tudjuk forgatni fejünket – például hirtelen betölti a képet a Lemmy-szakállas Price kapitány, ahogy felsegít minket a földről vagy beránt a helikopterbe, még mielőtt a háborgó óceánba zuhannánk. Nagyon sokat számít az intenzíven „utó-

kezelt” grafika, a rengeteg különféle effekt, a füst, a levegőben szálló por és pernye, különösen a megvilágítás. Előzetesünkben már beszámoltunk arról, hogy az Infinity Ward újszerű megvilágításmákat dolgozott ki minden helyszín számára, melyek nagyban hozzájárulnak a pályák egyedi hangulatához (ezek a különbségek a multis pályákat is feldobják). De ha már a változatosság nál tartunk: nem elég hogy egy pillanatra sem áll le az akció, az Infinity Ward mindent elkövetett, hogy az összes pályán érjen bennünket valamilyen meglepetés.

NAGY JÁTÉKOK NAGYFIUKNAK

A hagyományos, földi küldetéseket megszakító légi részeknek például több funk-

Csokolom, bejönnék, a gázos vagyok én



ciója is van. Egyrészt ami kézenfekvő, kicsit tagolják a játékot, és változatosságot nyújtanak a hagyományos FPS-elemek között, másrészt tudatosítják a „modern warfare” lényegét. Elképesztő tüzérvő van birtokunkban, és ez főleg a játék egyik legemlékezetesebb küldetésében, a Death From Above-ban tűnik ki látványosan, amikor egy AC-130-as harci gép fedélzetéről osztjuk a halált. Ezek a pillanatok sokkal többet mondanak el a modern háború igazi lélektanáról, mint a földön fekvő jajgató sebesültek vagy kétségbeesett katonák látványa. Ülünk a gépben, magasan a hadszíntér fölött körözve, a monitorra meredünk, és nem emberekre, hanem alig kivehető, fehér pontokra lövünk. Nem látunk leszakadó testrészeket, nem látunk szétfröccsenő vért: csak ezek az apró, fehér pöttyök jelentik számunkra az ellenséget. Csak eltüntetjük őket a monitorról.

pet is ki akarja facsarni belőle, az megteheti: ott van például a pályákon elszórt 30 laptop, melyekből minél többet gyűjtünk össze, annál elborultabb cheateket kapunk. 15 laptopért jár például a Bad Year nevű cheat, mely minden elhalálozó ellenfelet egy rakás szétrepülő gumiabronccsa varázsol (nagyon beteg). 20 laptopért a közelharcú ütő gombjára [V] bekapcsolható a bullet-time, mellyel igazán gyönyörű fejlövéseket produkálhatunk. Vagy ott van az arcade mód, mely végképp kiűzi a játékból az összes drámai háborús hangulatot, és inkább kacsvadászattá alázza az egészet: limitált számú életünk van (de menet közben kaphatunk újakat), és minél több ellenfelet lövünk le zsinórban, annál nagyobb szorzót kapunk pontjainkra. Külön pont jár a művészi megoldásokért, például ha egy robbanó hordó végze ellenfelünkkel, de a szimpla randalírozásért is (felgyújtott autók). Ezt természetesen eltéljük.



„Nem hagyjuk a régi rajongókat cserben, nem veszünk el semmit az élményből. Csak új ajtókat nyitunk.”
– Grant Collier, CEO, Infinity Ward

ELODÁZNI AZ ELKERÜLHE-TETLENT

Csak sajnos rövid az egyjátékos kampány, nincs mit tenni. Persze aki az utolsó csep-

DING!

De lássuk végre a multiplayert! Titka igen egyszerű: hasonlóan az RPG-khez,



Ágyában dohányzott borsodbányai lakásán Haris Márton vágja.

EGYSÉGBEN A TŰZERŐ!



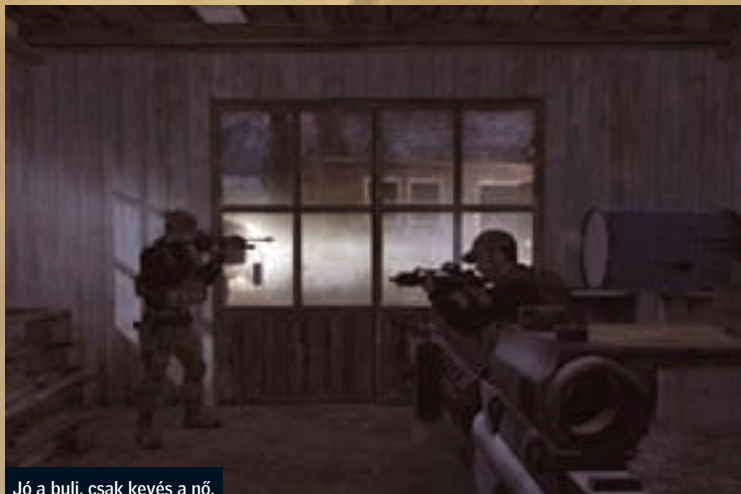
A világháborús környezet után a játékmenetet érintő legszembeötlőbb változás az a hihetetlen tüzérvő, ami a birtokunkban van. Amikor légi támogatást nyújtunk, és fentről nézzük a csatateret, hirtelen túl személynak tűnhet a földi harc. Persze földi egységként érezhetjük az erőt, hiszen egy helikoptert berendelni, hogy felpuhítsa az ellenséges védelmet, nem akármilyen érzés...

i Ha egy adott fegyverosztályon belül minden fegyverhez tartozó challenge-et megcsinálunk, aranszínű fegyvereket is választhatunk. Statisztikáik semmiben sem jobbak mezei társaiknál, de hát az ember adjon magára a harcmezőn is, nem igaz? Egy arany AK-47 azért bűbajos kiegészítő.

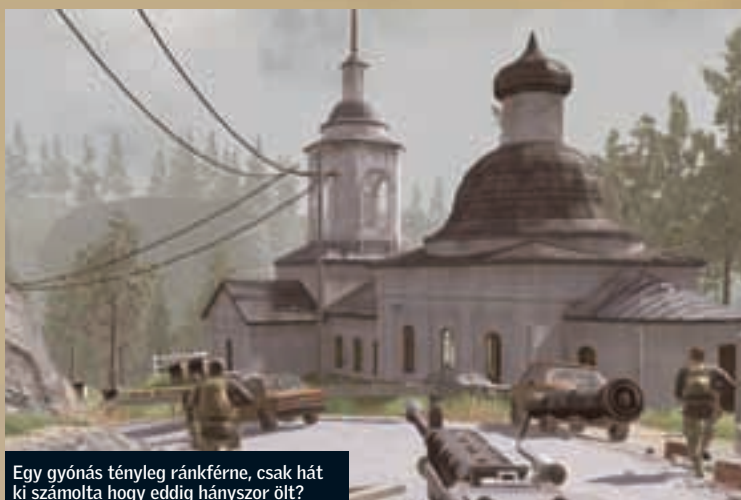
XP-t gyűjtünk és szinteket lépünk, így új és új fegyverek, kiegészítők, képességek közül választhatunk, hogy melyekkel tesszük egyedivé karaktereinket a Create-A-Class opcióban. XP-t a szimpla mérsárlásért és különféle „challenge”-ek teljesítéséért kapunk. (Ugye nem is kell magyaráznom, hogy a „na még egy meccs és megvan a következő szint!” miatt teljesen abbafelejtve lehetetlen...) A fegyverekre vonatkozó challenge-ek különféle kiegészítőket nyitnak meg (hangtompító, lézerirányzék, távcső, szórást csökkentő extra markolat) míg utóbbiak csak XP-t adnak, és a gyorsabb szinteződést teszik lehetővé. A rendszer persze úgyesen van kitalálva, tehát egy egészen alacsony szintű játékos sem indul komolyabb hátránnyal: ha valaki olyan fegyvert vesz a kezébe, melyet még nem használt (tehát még nem „unlockolta” a hozzáférhető kiegészítő) azt ellensúlyozza az első perk: választani kell ugyanis, hogy a Perk 1-hez tartozó képességek mellett döntünk-e, vagy fegyverünket pimpeljük

tovább valami okossággal. Játékmódok tekintetében itt van minden, amit régen szerettünk: Free-For-All, Team Death Match, Search and Destroy, Headquarters, Domination, illetve ezek mutációi, valamint a Sabotage, ami voltaképp egy kicsit feldobott SD, csak épp a bomba semleges, és a két csapat azon küzd, hogy mielőbb megszerezze és a másik oldal által védett ojektumot elpusztítsa vele.

Ami még érdekes újítás a multiban, az a „streak” rendszer, mellyel a játékot jutalmazza, akik nem csak esnek elnek egy meccs alatt. Minél több ellenféllel végzünk anélkül, hogy mi magunk is odavesznénk, annál komolyabb támogatást kérhetünk: három kill után aktiválhatjuk a radart, ami 30 másodpercre minden csapatunk számára felfedi az ellenséges egységeket a minimapen, öt kill után légicsapást kérhetünk (egy felugró térképen jelölhetjük ki, hogy hova is szeretnénk a mennyből az angyalt), hét kill után pedig helikoptert hívhatunk le, hogy ugyan sorozza



Jó a buli, csak kevés a nő.



Egy gyónás tényleg ránkférne, csak hát ki számolta hogy eddig hányszor ölt?

A „NA MÉG EGY MECCS ÉS MEGVAN A KÖVETKEZŐ SZINT!” MIATT A MULTI TELJESEN ABBAHAGYHATATLAN

CREATE A CLASS



A Create-A-Class opcióval összeállíthatjuk magunknak a tökéletes katonát: egy elsődleges (karabélyok, SMG-k, LMG-k, shotgunok, mesterlövész puskák), egy másodlagos fegyver (pisztolyok), valamint három választható extra képesség (perk) teszi igazán egyedivé karaktereinket. Fegyvereinkre különféle kiegészítőket is szerelhetünk (hangtompító, távcső, gránátvető stb.) de ezek használatával le kell mondanunk a Perk 1-ről.

PERK 1

- C4 x2: Két C4-et kapunk. Robbantani mindig öröm, de a C4 használata során igen kiszolgáltatottak vagyunk.
- Special Grenades x2: Alapfelszerelésünk mellé két stun vagy két flash gránátot kapunk. Extra füstgránátot sajnos nem választhatunk.
- RPG-7 x2: Két RPG-t kapunk. Lassan tüzel és ereje nem túl meggyőző, de zárt térben bujkáló ellenfelek (például ablakból lövöldöző mesterlövész) ellen hatásosak.
- Claymore x2: Két földbe szúrható repeszaknát kapunk. Ideális, ha mesterlövészkezdésnél fedezni akarjuk a hátunkat, vagy Sabotage-nál területet akarunk védeni.
- Frag x3: Három extra frag gránát: felesleges magyarázni. Öröm.
- Bandolier: extra lőszer mindkét fegyverünkhöz. Irigylem azokat, akik addig élnek egy meccs alatt, hogy kifogyjanak a lőszerből...
- Bomb Squad: A minimapen látjuk az ellenfél által eldobott-lerakott C4-eket és claymore-okat.

PERK 2

- Stopping Power: Lövedékeink jobban sebeznek.
- Juggernaut: Nagyobb életerő.
- Sonic Boom: Robbanásereink (C4, frag gránát, RPG, claymore) nagyobb sebességgel, és nagyobb területre hatnak.
- Sleight of Hand: Gyorsabb tárazás – értelemszerűen a lassan újratölthető fegyverek, például LMG-k esetében különösen hasznos.
- Double Tap: Gyorsabb tüzelési sebesség, főleg lassabb fegyverek esetén jön jól.
- Overkill: Két elsődleges fegyvert választhatunk egy elsődleges és egy másodlagos helyett.
- UAV Jammer: Nem látszunk a térképen, amikor az ellenfél aktiválja az UAV-t.

PERK 3

- Extreme Conditioning: Tovább sprintelhetünk.
- Steady Aim: Akkor is pontosabban célzunk, ha nem emeljük szemünkhöz a fegyvert.
- Deep Impact: Lövedékeink vastagabb falakon is átmennek: nem mindegyik pályán egyaránt hasznos.
- Eavesdrop: Halljuk az ellenséges csapat beszélgetését – külső VoIP program esetén nyilván nem működik.
- Last Stand: Ha lelőttek minket, a földön fekvé még előhúzzhatjuk pisztolyunkat néhány lövésre, hátha sikerül bosszút állni (általában nem).
- Martyrdom: Amikor meghalunk, búcsúajándék gyanánt elpottyantunk egy biztosított gránátot.
- Iron Lungs: Mesterlövész puskák használatakor tovább tudjuk visszatartani lélegzetünket.
- Dead Silence: Szinte teljesen eltünteteli lépteink zaját: kiválóan meg lehet lepni vele a mesterlövészeket, bár a minimapen azért látszani fogunk.

már le mocskos terroristákat/hitetlen gyaur kutyákat. Ami a legszebb: a légi-csapás vagy helikopteres támadás áldozatait után az kapja a pontot, aki aktiválta a támogatást, így dől az XP.

NÉGY PLATFORMON EGYARÁNT JÓ?

Nem tudom, illendő-e a CoD 4 esetében „PC-s verzióról” beszélni, mivel az Infinity Ward ezúttal is párhuzamosan készítette konzol mellett PC-re a játékot (nem pedig utólag), mindenesetre csak nyomokban emlékezett bármi is arra, hogy nem a PC-s az egyetlen elérhető változat. Elsőre a 65-ös FOV (field of view) tűnt csak korlátozottnak, de multiban ezen könnyen lehet segíteni a „cg_fov 80” parancssal – sajnos 80 fölé nem lehet srófolni. (Egyjátékos módban trükkösebb, ott a seta cg_fov „80” sort kell a konfig végére írni.) A többi hibátlan: a grafika kiváló, és mivel a CoD 4 DirectX 9-es játék, azok sem maradnak le semmiről, akik nem Vista alatt ját-

szanak vele. A karakterek animációja megszokottan a legmagasabb szintet hozza, de a környezet kidolgozottsága, illetve a számtalan apró effekt is tökéletes összehatást nyújt. Sőt! Ami sokak szemében igencsak vonzóvá teszi a CoD 4-et, az az alacsony gépigény. Az Infinity Ward elárulta, hogy gyakran kevesebb poligonból épülnek fel a modellek, mint a második részben, de a különféle normal mapping technikák vagy a self shadowing révén mégis sokkal látványosabb a végeredmény. A hangok, szinkronok tökéletesek, a fegyverek kattogása frenetikus, és az általában filmzenét jegyző Harry Gregson-Williams opuszai is tökéletesen illeszkednek az adott pályák hangulatához. Az egyetlen kukuktojás – számomra legalábbis – kissé cinkes záró hip-hop szám, de hát ez modern warfare, yo. Mit mondhatnánk még? Hiába fájón rövid az egyjátékos mód, a multiban ránk váró hosszú-hosszú órák miatt a CoD 4 bőven megéri az árát. **GS**



Pedig olyan szép napnak indult!



Oly távol vagy tőlem és mégis közel...



Központ, ha ez az, aminek gondolom, akkor van egy kis probléma...

TELE VAN OLYAN RÉSZEKEL, MELYEKET EGYSZERŰEN MUSZAJ LESZ AZONNAL ELMESÉLNÜNK VALAKINEK

JOBB, MINT AZ IGAZI



Minden FPS-nél el szokás mondani, hogy milyen pontos kutatások előzték meg a végleges modellek kialakítását, és ez most is igaz. Az Infinity Ward azonban egy fokkal könnyebben vette most az akadályt. A katonák ugyan valós felszerelést viselnek, nem mindig a „hivatalos” változatot: ezt valódi zsoldosok elbeszélései alapján módosították. A fegyverekre szerelhető kiegészítők szintén mind léteznek, bár a hivatásos hadseregek nem mindegyiket használják. Ez főleg a zsoldosok kialakításánál fontos: a fejlesztők törekedtek rá, hogy felszerelésük alapján is felprofi, magánszemély által finanszírozott hadtestnek tűnjenek.



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

1966

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:
Képek a DVD-n

GameStar

JÁTÉK MENET

- + a single megállás nélküli akció, a multi abba hagyhatóan
- az egyjátékos kampány fájdalmasan rövid

GRAFIKA

- + változatos hangulatú, gyönyörűen kidolgozott pályák, alacsony gépigény
- DirectX 10 effektek lehettek volna (csak ugye minek?)

HANG

- + tökéletes soundtrack, kiváló szinkronok és effektek
- az a hip-hop szám a végére nem kellett volna...

ÉLMÉNYFAKTOR

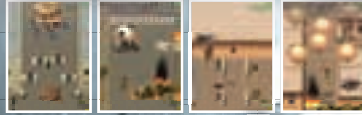
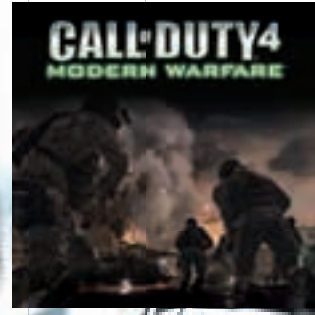
A Death From Above kiadása után azonnal fel kellett hívnom valakit, hogy elmeséljem. Tele van ilyen pillanatokkal.

95

Lt. Price élt, él, és élni fog!

CALL OF DUTY 4

MODERN WARFARE



COD4 letöltési kódja: **GSJ 11455**

MÁR LETÖLTHETŐ a mobilodra



S.W.A.T. letöltési kódja: **GSJ 11454**

SMS szám:

1796

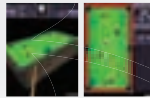


Nincsenek halhatatlan emberek, sem halhatatlan istenek - de vannak legendák és mondák róluk, történetek nagyszerű hősről és őrdőgi gonosztevőkről, akik valóban halhatatlanok.

letöltési kód: **GSJ 11430**



A biliárd egy kitűnő módja annak, hogy szórakozz a barátaiddal! Most ezt a fajta kikapcsolódást bárhol és bármikor élvezheted. Most új, 3 dimenziós grafikával.

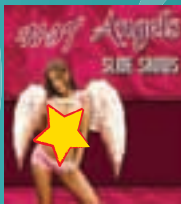


letöltési kód: **GSJ 11428**



Hagyományos "vetköztetés póker" most egy gyönyörű nő társágában. Ahogy egyre ügyesebb vagy a játékban partnered egyre többet fed fel a testéből.

letöltési kód: **GSJ 11380**



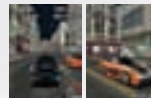
A Sexy Angels Slide Show több, mint egy egyszerű játék; ez egy erotika kiállítás kiváló minőségű képekkel. Az alkalmazás tartalmaz interjúkat is, ha még mélyebben szeretnéd megismerni a lányokat.

letöltési kód: **GSJ 11326**



A lenyűgöző grafikája és kiváló játszhatósága teszi olyan érdekessé ezt a versenyt. Verseny az éjszakai város utcáin 6 különböző pályán zajlik.

letöltési kód: **GSJ 11043**



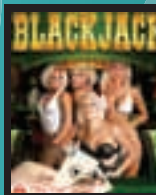
Alakítsd ki saját csapatodat, vagy válassz egyet a nemzetközi mezőny 64 csapatából! Határozd meg a stratégiád, hogy a Te csapatod nyerte a Bajnokok Ligáját! Választható multiplayer mód!

letöltési kód: **GSJ 11431**



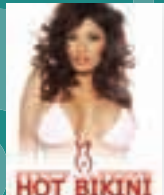
Kamasutra arany kiadás: A szerelem igazi könyve, most a mobilodon. Ez a fantasztikus játék feltárja a leghíresebb erotikus könyv minden titkát. Végtelen örömeik egyenesen a mobilodra!

letöltési kód: **GSJ 11089**



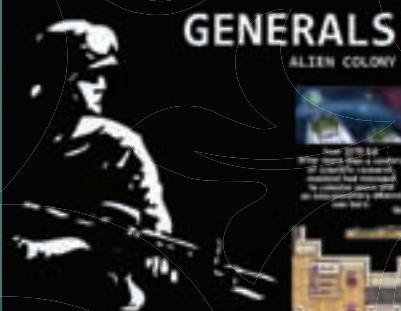
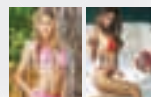
Játszd ezt a hagyományos kaszinó játékot most egy gyönyörű nő társágában. Ahogy egyre ügyesebb vagy a játékban partnered egyre többet fed fel a testéből.

letöltési kód: **GSJ 11386**



Ezek a szexi csajok csak rád várnak... Gyönyörű lányok képeit nézegetheted, akik csak neked vetköznek! A fantáziád nyugodtan elkalandozhat...

letöltési kód: **GSJ 11288**



Két különböző egyéni vagy hálózati küldetés közül választhatsz, fegyverek bőséges választéka, látványos speciális effektek teszik még élvezhetőbbé a játékot!

letöltési kód: **GSJ 11344**

www.gamester.hu

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 száma. Infó vonal: Digitania Rt (1) 328-5063 (normál hívás)
 A hirdetésben látott mobilartalom 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.

mobil oldal.

Ha még több játékot keresel látogass el a <http://www.gamester.hu> weboldalra.



GEARS OF WAR

Végre-elahára a „háború kerekeit” a PC-nken is vérrel olajozzák.

//Bad Sector

RÖVIDEN

Sera bolygóján játszódó rendkívül véres, taktikai TPS, amelyben a locust nevű idegeneket kell egy négyfős kommandóval elintéznünk.

KIADÓ Microsoft
FEJLESZTŐ Epic Games
KORÁBBI JÁTÉKAIK

- ‡ Unreal Tournament - 90% 2000_02
- ‡ Unreal Tournament 2003 - 95% 2002_10
- ‡ Unreal Tournament 2004 - 89% 2004_03

BÁR RENGETEG JÁTÉK KÉSZÜL KONZOLRA, mégis kevés olyan címmel találkozunk, amelyek igazán karakteresen egy adott masinához kötődnek. Az ilyen játékok miatt még a hardcore PC-sek is meginognak, és komolyan fontolóra veszik, hogy nem érdeemes-e beruházni egy adott gépre. Éppen ezért érthető, hogy a konzolt gyártó cég nem szívesen engedi át az adott programot PC-re, hiszen eggyel kevesebb érv szól amellet, hogy átpártojunk az ő gépükre. Ezért kellett várni egy teljes évet a Gears of Warra is, amelyik az Xbox 360 egyik legütősebb, legerősebb címe mind a mai napig. Sokáig még az is bizonytalan volt, hogy egyáltalán PC-nken is üdvözölhetjük-e majd ezt a gyöngyszemet, ám a mondas szerencsére ezúttal is igaz volt: türelem Gears of War-t terem!

„DE HÁT EZ ŐRÜLET!!!” – „ŐRÜLET? EZ SERAAAAA!”
De vajon mitől vált ekkora örületté az Epic taktikai elemekkel dúsfított shooter? Egy biztos: nem a története miatt, amely – bár nem rossz – de hemzseg a megszokott sci-fi kliséktől, illetve túlzott energiát nem is fektettek bele a készítők. A sztori szerint a távoli jövőben járunk, amikor az emberiség már régóta megvetette a lábát, és kolonizált pár bolygót a világűrben. Ezek egyikét, a Sera planétát kipécézte magának egy agresszív idegen faj, és úgy döntöttek, a mostani lakosoktól rövid úton megválnak. Az „Emergence day” napján a föld alól kerültek elő a vérszomjas locustok, azzal a radikális céllal, hogy teljesen kiiradjazzák az emberiséget Sera felszínéről. Az emberi civilizáció csak nagy nehezen és hatalmas véráldozatok árán volt képes felvenni velük a harcot a Co-

alition of Ordered Governments speciális egységei, a Gears of War kommandósok bevetésével. Ezek a katonák kicsit hasonlítanak a 300 macho spártai vitézeire: body buildereket is megszégyenítő izomzattal és testfelépítéssel rendelkeznek, emellett hatalmas túlerővel szemben is talpon tudnak maradni. Durva, kegyelmet és félelmet nem ismerő fickók, akiktől még a bolygón életben maradt civil emberi lakosság is tart. Mi a legkeményebb és messze legjobb GOW-katonát, Marcus Fenixet irányítjuk, aki a játék elején egy börtönben szenved parancsmegtagadás és dezertálás miatt. Persze hősünk nem a locustoktól ijedt meg, csak az apja életét akarta megmenteni, és ezért szállt szembe felettesei parancsával, ám ez épp elég volt ahhoz, hogy negyven évre katonai börtönbe zárják. Persze nem hogy negyven, de még négy évig sem

HARDVERIGÉNY



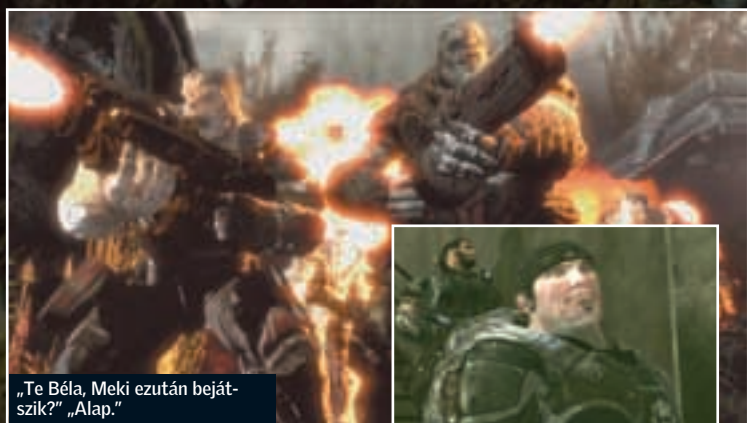
PIV processzor
1 GB memória
Nvidia 6600, vagy ATI700
videokártya

Igen izmos gép kell hozzá, de szerencsére SM 3.0 nem szükséges.

OLYAN ÉRZÉSÜNK VAN, MINTHA EGY KLASSZIKUS HÁBORÚS ROAD MOVIE-T NÉZNÉNK



„Na gyerekek, akkor megérkeztünk, a roncsderbi fél óra múlva kezdődik!”



„Te Béla, Meki ezután bejárt-szik?” „Alap.”



„Nagyon faja a sapid Marcus!” „Trendi, mi?”



Hát hiába... a hegesztő-kisiparos munkája nagy külső áldozatokat kíván...

i Még a Xbox 360-as verzió kapcsán egy óriási sikert aratott reklámfilm készült a Gears of Warból, melynek érdekessége az volt, hogy maga David Fincher, a Harcosok Klubja híres rendezője készítette.

tartott, amíg az idegenek majdnem teljesen megsemmisítettek minden ellenállást, és a vezetőség inkább úgy döntött, hogy szabadon engedi és hadba állítja az összes rabságban senyvedő GOW-katonát, köztük hőstünket is. A készítő a játék során nem nagyon erőltették a háttérstori kidolgozását: igazából elég keveset tudunk meg a locustokról vagy Sera bolygójának múltjáról és jelenéről. Inkább olyan érzésünk van, mintha egy klasszikus háborús road movie-t néznénk, amelyben egy osztagnak állandó véres harcok árán kell egy hosszú úton eljutnia valahová és teljesítenie egy speciális küldetést. A csapatból páran életüket vesztik, ám új tagok is csatlakoznak hozzánk, illetve a játék egy bizonyos szakaszában átvesszük Marcusszal a csapat feletti irányítást.

„FEDEZÉKBE!”

Ha csak a sztorit nézzük, akkor a Gears of War nem sokban különbözik Halotól (azt leszámítva, hogy a GOW világa sokkal sötétebb, véresebb és depressziósabb), viszont egyetlen vonásában mégis alapvetően más: ez a játék jellegét tekintve nem egy „mezei” FPS, vagy akár TPS, hanem egy igazi taktikai shooter. Ha csak rohanunk előre, mint az örült, ki letépte láncát, akkor pillanatok alatt leszedik hőstünket az idegenek. Időnk legnagyobb részét tehát fedezékben fogjuk tölteni, hogy mindig a megfelelő pillanatban előbukkanva pontos lövéseket leadva tisztítsuk meg társainkkal együtt a terepet az idegenektől. Létszükséglet, hogy a környezetünkben megtaláljuk azokat a védett pozíció-

kat, ahonnan a leghatékonyabban tudjuk felvenni a harcot. Emellett gyakran meg kell kerülnünk az ellenséges frontot, és a locustok oldalába vagy hátába kerülve kell leszednünk őket. A Gears of War ebből a szempontból kicsit emlékeztet a Full Spectrum Warriorra, csak sokkal pörgősebb, izgalmasabb és véresebb annál. Gyakran a pillanat töredéke alatt kell eldöntenünk, hogy melyik fedezékhez rohanunk, és a szélrózsa minden irányából agresszíven támadó idegenek közül kit pécéztünk ki elsőnek. Ha túl sokat totóztatunk, akkor a locustok is szép lassan elérnek hozzánk, és közvetlen közelről már csak a puskánkra szerelt fűrésszel szelhetjük fel őket egyenként.

A sérülési rendszer egyébként kicsit hasonló logika alapján működik, mint a Halo-nál, csak itt nem egy pajzsrendszer védi testünket, hanem a gears halálfejes jelvény válik egyre vörösebbé, ahogy bekapjuk a találatokat, de ha fedezékbe vonulunk, akkor ez szép lassan ismét eltűnik.

Társaink szerencsére viszonylag hatékonyan irtják az idegeneket, de nélkülünk persze tehetetlenek, és egy idő után felőrlik őket a locustok. Ha az egyik GOW-kommandós komolyabban megsebesül, akkor Marcusszal szerencsére „feléleszthetjük” őket: ha mellettük állunk, akkor az [E] gombot lenyomva Fenix felsegíti az elesett harcost, majd ráordít, hogy „fight through the pain!”, vagy: „you are good to go!” és emberünk már meg is gyógyult. Eljen a modern gyógyászat...

Itt tenném meg első negatív kritikai ész-

CSAK MOST, CSAK NEKÜNK

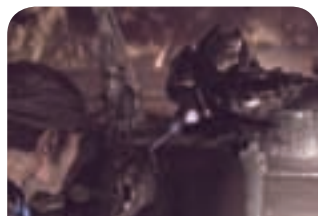
Mivel több a PC-s verzió?



Valószínűleg azért, hogy az egy éve – egyre türelmetlenebbül – várakozó PC-s játékosokat kicsit kárpótolják, a készítő külön, csak PC-n megtalálható részekkel is feldúsították a Gears of War-t. Az egyjátékos módban az Act 5 elején öt új játékreszt kapunk, amelyekből néhány olyan eseményre fény derül, ami nem volt világos az Xbox 360-as verzióból és a Brumak nevű szörnyrel is meg kell küzdenünk, amelytől Marcus társaival érthetetlen módon menekült meg az Xbox 360 verzióban. Ezek a pályák egyébként sokkal nehezebbek, mint a játék többi része, ami elsőre kicsit gyomrosként fog érní, amikor elérünk ideig. Emellett három új multiplayer pályát is kapunk, plusz még azokat is, amelyeket az Xbox 360-on később, a játék megjelenése után lehetett letölteni. Összesen 19 multis pálya boldog birtokosai lehetünk, és ezeket 5 játékmódban próbálhatjuk ki. Ezek között található a King of the Hill is, amely során el kell foglalnunk és fennhatóságunk alatt tartanunk egy adott területet.

MORDÁLY, ÚJRATÖLTVE

„Aktív újratöltés”



A Gears of War egyik innovatív ötlete az „aktív újratöltés”, amely segítségével harc közben sokkal gyorsabban és hatékonyabban tudjuk adagolni a skúlot a fegyverünkbe. Amikor ugyanis Marcus éppen adagolja a töltényeket, akkor a képernyő jobb felső sarkában megjelenik egy csík, amelyen egy mutató keresztülcsúszik. Akkor kell gyorsan megnyomni ismét a töltés gombot, amikor a csík egy külön sávhoz ér. Ha sikerül, akkor Marcus nemcsak gyorsabban tölti újra fegyverét, hanem bonusz sebést is tudunk vele okozni.



„Most kéne bullet time ... Max Payne-nek lehet, csak én nem kapok”

revételemet: az Xbox 360-as verzió óta mintha kicsit „butult” volna embereink mesterséges intelligenciája, ugyanis sajnos elég gyakran előfordult, hogy bebugzódtak, és egy helyben álltak, miközben a locustok a világ legnagyobb nyugalmával szétszedték őket. Volt egy olyan pályarész például, ahol létszükséglet volt (legalábbis nehéz fokozaton), hogy az egyik társam fedezzen, de az idióta marhája képtelen volt saját magának fedezetket találni, csak össze-vissza kolbászolt, miközben az idegenek állandóan leszedték, én meg kénytelen voltam folyton újraéleszteni. Amikor már huszadszor is meghalt, akkor már hagytam a fenébe, de ilyenkor meg különösen idegesítő volt hallgatni, ahogy szerencsétlen ott nyögdecsejt, hogy: „jaj, segítség, valaki segítse már rajtam!”...

POSZT-APOKALIPSZIS MOST!

Szerencsére ez az apró malőr nem sokat von le a Gears of War értékéből, amely játékelmény tekintetében alaposan odaver még a legtöbb idej PC-s bestseller címnek is. Bár a GOW alapvetően egy lineáris taktikai shooter, mégis a készítőik olyan kitűnő érzékkel dolgozták ki az egyes pályákat és helyszíneket, hogy egy pillanatig sem unatkozzunk. A játék során Sera külső utcáin, a fantasz-

tikusan kidolgozott, egykor grandiózus romos épületek falai között, gyárépületekben, a föld mélyében lévő hihetetlen hosszú barlangrendszerekben és sok más változatos helyszínen haladunk előre elszánt kis csapatunkkal. Kalandjaink során megismerkedünk a nomád módjára, nyomorúságosan – kicsit a Mad Max populációjához hasonlóan – élő helyi lakossággal, a „strandedekkel” és egészen színes, eredeti karakterekkel is találkozunk, mint például a kissé bekattant, bolond benzinkutas, aki naftával tölti fel nekünk azt a nagyon speciális védelmi rendszerekkel felfegyverzett „dzsipet”, amelyet ezután mi magunk vezethetünk. A játék egyik legemlékezetesebb része az, amikor ezt a spéci járgányt vezetve vissza kell érnünk a stranded településhez, miközben a levegőből egyfolytában denevérszerű, vérszomjas idegen lények rontanak ránk, és időnként meg-megállva UV-fénnyel kell elintéznünk őket.

Embereink is színes, jól kidolgozott karakterek: Marcus, az állandóan rosszkedvű, szűkszavú és mindent a jól ismert f-el, vagy s-el kezdődő négybetűs angol szavakkal kommentáló mogyorva főszereplő, Cole, az adrenalin-tól túlfűtött gyilkológép, akit egykor,

a „civilizált” időkben „thrashball” játékos sztárként imádott a közönség, vagy az állandóan nyafogó, kissé gyáva, de azért nagy dumás és viszonylag intelligens Baird. Hőseink a játék során egyfolytában beszélgetnek egymásnak, és ezek a párbeszédetek rendkívül élővé, filmszerűvé varázsolják az egyébként is hihetetlenül realisztikus játékot.

SZEBB, MINT VALAHA

Amikor a Gears of War egy évvel ezelőtt Xbox 360-ra megjelent, már akkor mindenki szájtátva bámult rá, de a PC-s verzióra sikerült még két lapáttal rátenni. Annak ellenére, hogy ez volt az első komolyabb Unreal 3 Engine-es játék, a készítőik mégis maximálisan kihasználták a motorban rejlő lehetőségeket. A környezet egyszerre döbbenetesen részletesen kidolgozott és rendkívül hangulatos, a depth of view, illetve a bloom effektek pedig pontosan annyira vannak kihasználva, amennyire szükséges. Hasonló jókat mondhatunk a karakterek külsejéről is: a marcona, izompacsirta GOW-kommandósok tökéletesen életszerűek – különösen a macho főszereplő, Marcus, akinek harcedzett és sokat szenvedett fizimiskáján kegyetlen küzdelmekről árulkodó mély forradások és sebeket láthatunk. De a vérszomjas, a föld gyom-



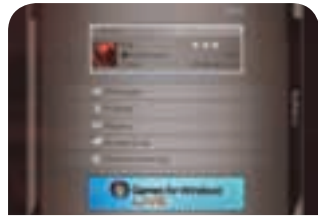
A helyi önkormányzat már tervbe vette a renoválást...



„Görcs állt a hátamba, vágj már hátba, attól helyreugrik!” „Nem megy öreg, nekem is!”

i Fenix hangja a játékban nem más, mint John Di Maggio, aki a Futurama című rajzfilmsorozatban Bender hangjaként vált ismertté.

ÉLŐBEN JOBB? Windows Live ficsörök



A Gears of War az első olyan játék, amely igazán profin és problémamentesen támogatja a Games for Windows – Live funkciókat kis hazánkban is. Számomra a legizgalmasabb ficsör, hogy – csakúgy, mint az Xbox 360-on – minden egyes pálya teljesítését, vagy nagyobb szörny elintézését „achievements” pontszámmal honorálja a játék, még hozzá minél nehezebb szinten játszottunk, annál több pontot ad. Ha van már Xbox 360-as gamertagod, akkor a rendszer összeadja az eddig elért konzolos és PC-s pontszámait is – bár furcsa módon nálam a végeredményt valamiért csak az Xbox.com honlapon írta ki korrekten.

Az „achievements” eredményeidet ingyen, a silver előfizetéssel is el tudod menteni a rendszeren, és multiplayerezni is tudsz, viszont olyan ranglistás meccseken már nem vehetsz részt, ahol a multis eredményeidet elmenti a rendszer – ehhez elő kell fizetni a Gold tagságra. Kicsit baklövésnek érzem ezt a Microsoft részéről, hiszen amikor ennyi más multiplayer játék között lehet amúgy is válogatni, ezzel még inkább elveszik a kedvüket a PC-s Gears-ezőknek a multitól.

rából folyton előtörő locustok kidolgozása miatt sem panaszkodhatunk: nemcsak kellően hátborzongatóak, de rendkívül változatosak is.

A hihetetlen, tényleg szajátásra készítő részletesség és stílusérzés mellett a Gears of War rendkívül brutális és véres játék is: nem véletlen (bár „kissé” szánalmas a helyi cenzúra részéről...), hogy Németországban nem is szórakoztak korhatárral, hanem egész egyszerűen betiltották a játékot. Lövéseink hatására a locustok teste szétfröccsen, de ha hősünket eltalálják, akkor is bő lével fröcsög a vér, egy rakétatalálat során pedig szegény Marcus teste darabjaira szakad. A megfelelő részletességhez viszont igen erős gép szükséges, és furcsa módon még a mostani (egész izmos) konfiguráción is néha be-beszaggatott a játék, aztán újraindításkor ezek a problémák szerencsére eltűntek.

A konverziók másik rákfénje az irányítás szokott lenni: hál' Istennek a PC-s Gears-ben összességében ezt egész jól sikerült megoldani. A megszokott WASD-vel haladunk, az egér jobb gombjával zoomolhatunk fegyverünkkel és



„Srácok és a világbékével mi lesz?”



„Király vagy haver” „Ha láttad volna, amikor fiatalabb koromban, a kislábujjammal tüzeltem!”



„Haver, nem azt mondta a főnökség, hogy ejtsünk foglyokat?” „Ja de...”



„Te Béla, mit jelent az, hogy fájerindáhol?”



„Minket érdekel a sztori, a párbeszéd, a „színészi” játék. Ezért fektettünk rá különösen nagy hangsúlyt.”
Cliff Beszinski, lead game designer

a ballal tüzelünk, a [Q]-val tudjuk az „aktív kamerát” használni és az [E]-vel az embereinket talpra segíteni vagy bizonyos tárgyakat használni. Egyedül a [Space] használata körülményes kicsit, ugyanis erre az egy gombra került az előrerohanás, a fedezékbe vonulás, illetve az onnan előugrás is, így előfordulhat, hogy a harc hevében véletlenül nem azt csináljuk, amit szeretnénk. Talán jobb lett volna, ha ezeket a funkciókat külön gombra is konfigurálhatjuk, elvégre PC-n billentyűvel játszunk, nem gamepaddal. Egyébként akinek Xbox 360-as kontrollere van, az természetesen ezzel a játékkal is tökéletesen tudja használni, de öszintén szólva egérral célozni és a kamerát forgatni egy fokkal könnyebb és természetesebb...

„F*CK!”, EZT NE HAGYD KI...

Nem elég, hogy egy teljes évet kellett rá várni, ráadásul most adják ki, amikor jobbra-balra kapkodjuk a fejünket ebben a bődületes játékdömpingben? Hát van ezeknek szívük? Valóban szerencsésebb lett volna, ha legalább nyár végén vagy ősszel kerül a boltokba a Gears, de még akkor se hagyd ki szerintem ezt a játékot, ha egyébként millió más játékot is előre beterveztél magadnak. Az Epic igazán méltó volt saját nevéhez: a Gears of War „epikus”, izgalmas, egyszerre pörgős és taktikus shooter, „unreális” grafikával, hiba nélkül kidolgozott játékmennel. Már csak annyit kérnék szépen a fejlesztő uraktól, hogy a folytatást legközelebb azonnal, és ne egy év ráadással tessék PC-re is kiadni. Előre is köszönjük szépen. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

1263

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N: képgaléria

GameStar

JÁTÉKMENET

- + Az egyszerre taktikus és pörgős játékmennel sehol sem volt még annyira élvezetes, mint itt.
- Saját társaink mesterséges intelligenciája kicsit bugos, és egyéb apró bugokkal is találkoztunk.

GRAFIKA

- + Az Unreal 3 motorja büntet, alázgyaláz.
- Bár részletesebb a grafika, PC-n egy picit talán szürkébbek a színek.

HANG

- + Fantasztikusan hangulatos zenét, hangokat és szinkront kapunk a pénzünkért.
- Ezen a téren semmi negatívum.

ÉLMÉNYFAKTOR

Totálisan magával ragadott az adrenalin pumpáló és mégis taktikus játékmennel – immár másodszor.

92

A második részt PC-re is gyorsabban, köszi!



RÖVIDEN

Régimódi „lövök-megyek” FPS tárgyhasználat, párbeszédék és szintlépés nélkül, csak és kizárólag a nagybetűs AKCIÓRA kihegyezve, melyben különböző vélt vagy valós helyszínek rémálomszerű változatain kell helyt állnunk uszka hatmillió szörny ellenében.

KIADÓ DreamCatcher
FEJLESZTŐ Mindware Studios
KORÁBBI JÁTÉKAIK
 { Cold War
 82% - GS2005_11

PAINKILLER: OVERDOSE

Az Overdose jön, lát és fityiszt mutat a játékiparnak

//Boe

A PAINKILLERT SOKAN MÁR 2004-ben kinézték a szalomból szofisztikálnak épp nem mondható játékmene miatt, a komplex, sztorivezérelt, filmszerű FPS-szuperprodukciók pedig azóta még inkább elterjedtek. Kíváncsian vártuk, mit mutat fel az *Overdose* így három év elteltével, próbál-e igazodni a trendekhez, túllép-e az agyatlan öldöklés múlt századi ideáján, de nem kellett csalatkoznunk: egy szemernyt sem változott. Sztorit persze újat faragtak a fejlesztők, a felesége után kutakodó baltaarcú

cú Daniel már sokunkat irritálta. Az új hős, Belial, még furább szerzet, egy pokolbéli succubus és egy mennyei arkangyal tiltott nászának „gyümölcse”, aki mindkét fától elég messze esett, s így se apu, se anyu nem látja szívesen ott-hon. Jobb ötletük nem lévén, menny és pokol urai – egymással egyetértésben – tömlöcbe vetették hősiünket a purgatórium egy eldugott szegletében, ám amikor egy bőrkabátos baltaarcú tag kicsinálta Lucifert, az ő béklyói is lehulltak, és most szörnyű bosszút áll... mindenkin.

JÁRT UTAT? JÁRATLANÉRT?

Fegyvert markoló kezünkre tehát karmok, hátunkra pedig szárnyak kerültek, ám ezen kívül sok meglepetés nem ér bennünket. Adott tizenhat pálya, mindegyikük miniarénák sorozata, melyekbe belépve záródnak a kapuk, felpörög a zene, beözönlenek a szörnyek, és – stílszerűen – elszabadul a pokol. A különböző tematikák köré szervezett pályák a látványvilágot és a szörnyfelhozatalat tekintve továbbra is markánsan különböznek: lángoló Róma bizarr gladiátorokkal, amerikai polgárháború gőzhajtotta tolokocsis nyo-



HARDVERIGÉNY

1,5 GHz P4 processzor
512 MB memória

128 MB-os grafikus kártya

A modifikált PAIN motor jól muzsikál, szép, és elfut a régebbi gépeken. Néhány esetben sok ellenfélnél azonban belassul a játék, s ezt szó szerint kell érteni: nem kezd el szaggatni, hanem az alacsony frame-rátát direkt próbálták meg úgy áthidalni a fejlesztők, hogy az egész játékot „hozzállassították” a ritkuló képáramhoz.



Hiba volt beszólni a kalapra, haversrác!

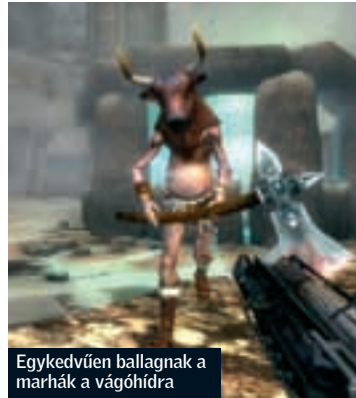


Az egyik leghangulatosabb pálya az egyiptomi

i Az eredeti *Painkiller*-t fejlesztő lengyel People Can Fly nem vett részt az *Overdose*-ban, ami eredetileg egy ingyenes community modnak indult. Az átlagon felüli minőségre azonnal felfigyelt a DreamCatcher, és megbízta a Mindware Stúdiót az „egészesztés” változat elkészítésével.



Peti, Tibi, Norbi és a plébános úr épp perselypénzt gyűjtene az eklézsiának



Egykedvűen ballagnak a marhák a vágóhídra



Lapockát, vagy hátszint mondott?

A PAINKILLER FILM A Doom után szabadon



Néhány hónapja felröppent a hír: az egyik hollywoodi filmstúdió lecsappott a *Painkiller* filmjogaira. A Guy Walks Into A Bar Productions munkássága itthon kevésbé ismert, de a jelentkezők közül állítólag azért választotta őket a DreamCatcher, mert az ő értelmezésükben a film is bővelkedne a gyorsfolyású akcióban, szerepet kapna a teljes fegyverarzenál, és a démoni bestiák is. Megvan a forgatókönyvről, a producerek, és a jó Uwe nem szerepel a stábjlistában, úgyhogy akár még jó is kiszülhet a dologból.



Egyelőre nem vagyunk kompatibilisek az eredeti multival, de legalább kijavítjuk annak hibáit. Később talán össze is fésüljük őket.
Thomas Pluharik, Producer, Mindware

morékokkal, ókori egyiptom lebegő anubisz-mutánsokkal – van itt minden, mint Bécsben, hiszen ez a purgatórium! (Ezzel immáron három éve mindent meg lehet magyarázni.) A fegyverfelhozatal teljesen megújult, bár a régi sablonok helyenként visszaköszönnek: az „egyes fegyver” (Razor Cube) a régi szecszkavágó áttextrázott változata, a shoti másodlagosa most nem fagyaszt, hanem kővé dermedt, a karóvető tapétázó funkcióját pedig a nyílpuska vette át. De vannak ténylegesen új szerszámok is, mint például korábbi bőrtönörünk letépett feje, kinek démoni szeméből vörös halállézer csap ki, másodlagosban pedig sikolya öl hatékonyan. Megvannak a játékmene régi csavarjai is, a tarotkártyák, melyek feloldásához speciális kívánalmaknak kell megfelelnünk, az aranygyűjtögetés, hogy a feloldott kártyákat megvehessük, na és persze mindenki kedvence, a 66 felszívott lelkenként aktiválódó démon mód is visszatért.

A MOCSÁRI NÖVÉNYEMBER ESETE A MÉRGES GOMBÁVAL

Hogy örömeink mégsem teljes, annak több oka is van. A legfontosabb az ötletlen leveldizájn: az alapjátékokhoz képest látványosan dobozról dobozba haladunk, ami egy idő után zavaróan repetitív válik. Laposabbak a „settingek” is: az eredeti *Painkiller* minden pályája az utolsó cseppig kihasználta az adott tematikában rejlő lehetőségeket, megragadva a kor vagy helyszín jellegzetes hangulatát, stílusjegyeit. Az *Overdose*

jobb pályái az eredetiben nem tűntek volna ki a tömegből, némelyikükre pedig sajnos csak legyintettünk volna... Problémának éreztem a balanszolás is. A moocsárvilágban például nagyon hektikus a nehézség, egy ideig szépen folyik a hent, jó ritmusban érkeznek a szörnyek, robannak a gránátok, röpködnek a végtagok, ám egyszer csak minden jel, vagy előzmény nélkül meghalok. Nem baj, reload, újrakezdem: megint meghalok.

A negyedik visszatöltés után látom, hogy mindez azért, mert bejön a képbe két olyan mob, melyek radikálisan korlátozzák a mozgásteret (konkrétan a mérges gombát hajigáló növényemberekre és földből kinövő csápokra gondolok), holott ebben a játékban a mozgás egyenlő a túléléssel. Ezt hívják dizájneri bakinak. Máskor a pályavégi epikusnak szánt harcok leptek meg végtelen egyszerűségükkel: gyakran elég néhányszor körbebunnyzni a teremben, majd az összegyűjtött mobokat három gránáttal kicsinálni.

TESZTELNI BÜDÖS?

Szúrta a szemem, hogy a tarotkártyák teljesen elképesztő kívánalmakhoz vannak kötve, még ha insomnia fokozaton toljuk is a játékot, kizárt, hogy elsőre teljesítsünk olyan feltételeket, hogy „tartsd HP-d végig 50 fölött”, vagy hogy „kizárólag a Razor Cube-ot használd”. Még a „találj meg minden töltényládát” kritériumot sem tudtam abszolválni, pedig tényleg háromszor megnéztem minden szobát, mielőtt továbbmentem. Ekkor mondtam azt: nem is szen-

vedek én ezzel tovább (előtte még mást is mondtam, de a lényegi tartalom ez volt). Ironikus, hogy első kártyalapomat az első főboss-pályán tudtam megszerezni, ami a painkilleres hagyományokhoz képest merőben ötletlen, unalmas és egyszerű volt: egy tízszeresére duzzasztott „hordós ördög” (lásd még: GSTV) mellkasát kellett telepumpálni bármivel, ami kezünk közé került, minden csel és fondorlat nélkül. Szegény pára így egy perc alatt elhalálozott a kítűzött három helyett. Előfordult továbbá, hogy nem triggelt a kapunyitás, így nem tudtam tovább menni, többször életemet vesztettem, csak mert vízhez ért a lábam (igen: vízhez ért a lábam), s ilyenkor mindig hátradőlhettem másfél percre, bámulni a töltőképernyőt, ami végül teljesen megkoronázta az egész játékelményt...

AZ ÖRDÖG MOST AZ EGÉSZBEN LAKIK

Mindezek ellenére a köztes időben – már-mint amíg nem a töltőképernyőt bámuljuk – működik a játék. Kitarat ugyanis az alapkonceptió, még ennyi idő távlatából is. Mész, lősz, ütős a grafika, intenzívek a színek, a fények, a látvány (nem tudom, mennyit babráltak az eredeti PAIN engine-en, de abszolúte megállja a helyét), akciószenzitív a zene, havoc a fizika, röpködnek a testrészek, dübörög az eksőn, egekben az adrenalin... Oldschool, és ezért imádjuk, annak ellenére, hogy az *Overdose* egyértelműen elmarad az alapjáték által felállított standardok mögött. De aki szerette az eredetit, az élvezni fogja ezt is. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

2177

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:
GSTV

GameStar

JÁTÉKMENET

- + pörgős, látványos, bátor és eredeti
- kevésbé átgondolt, néhol kifejezetten ellaposodik

GRAFIKA

- + a színeket és a dinamikus fényeket néhány mai engine-is megirigylheteti
- semmi füst, semmi részecske

HANG

- + az effektek megfelelően aláfestik a pokoli hangulatot
- szintipop számokkal helyettesíteni a zúzós metált nem volt jó ötlet

ÉLMÉNYFAKTOR

Az eredeti *Painkiller*-t élmény volt játszani, és élmény volt átélni. Az *Overdose*-ra csak az előbbi igaz

80

Még egy kicsi ugyanabból – inkább a fanokra hangolva



PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Sokan eddig nem hitték, hogy ez a legjobb foci: most már elhiszik.

//Gyu

RÖVIDEN

Olyan fociprogramról van itt szó, amelyben szimulálják a futballt, nemcsak futballnak látszó tárgyként kezelik. Okos, ügyes és változatos.

KIADÓ Konami
FEJLESZTŐ Konami
KORÁBBI JÁTÉKAIK

{ PES 6 - 96% - GS2006_11
 { PES 4 - 94% - GS2005_01
 { PES 3 - 93% - GS2004_01

HARDVERIGÉNY



P4 1,5 GHz processzor
1 GB memória
128 MB-os videokártya

Bár lassabb gépeken is elindul, az igazi élményhez nem árt egy közepes konfiguráció. Az igazi játékelményhez pedig egy dual-analog joystick ajánlott.

ÉVEK ÓTA AZON VITÁZTUNK, érveltünk és ellenértünk, melyik fociprogram jobb: a **FIFA** vagy a **PES**? Az előbbi hívei **körömszakadtukig ragaszkodtak kedvencükhöz, míg az utóbbi táborra egyre csak nőtt, főleg azokkal, akik a „duma” helyett inkább ki-próbálták.** 2007 totális igazságot szolgáltatott a **PES**-nek, amely PC-s megjelenése óta mindig jobb volt, mint a **FIFA**. Meghalt a király, éljen a Király!

NEM OLYAN FORRÓN ESZIK...

Biztos ismeritek a mondást: nincsen rózsa tövis nélkül. Sajnos ez minden egyes évben igaz a **PES**-re, ugyanis már a **PES 3** óta ez a játék nem más, mint konzolos konverzió. Ez önmagában nem lenne baj, mert egyike a legigényesebb konverzióknak, azonban ami az igazi gondot az okozza, hogy a kezelőszervek gombjait egy-egy konzol gombjai alapján mutatják. Ezáltal nem PS2, hanem Xbox 360 konverzió a játék, ezáltal azok a PC-sek járnak jól, akiknek Xbox 360 controllerük van a PC-hez, mert ott a gombok stimmelni fognak. Minden egyéb esetben nem. Szerencsére a tavaly megszokott külső beállító utility jól működik, de ez így is változatlanul igénytelen. Meg lehet szokni, de a kedves Konami már

Ó, Szent Labda, mind híveid vagyunk!



A TIZENHATOSON BELÜL LÁTVÁNYOSAN EL TUDJUK DOBNI MAGUNKAT...

tényleg csinálhatna ezzel valamit. Ugyanígy rossz húzás szerintem, hogy egyszerűsítették a tréninget: tavaly még minijátékok segítségével lehetett megtanulni a cselezést, a lövést, a passzolóást, jól begyakorolva a mozdulatokat, most pedig kapunk egy írott listát (Xbox gombok logóival), amelyben le van írva, mit hogyan kell csinálni. Aztán vagy megjegyezzük, vagy sem. Ez sajnos egy picit levon a játék értékéből; ki-

csit *fifás*, lett a dolog (gondolom, sejtették, hogy sokan átállnak majd). Utolsó szívfejdalmam a szupersztár/szuperhős párhuzam. Bizonyos játékosok bizonyos helyzetekben egyszerűen földön kívüli szuperhőssé válnak: Ronaldinhótól sehogy nem lehet elvenni a labdát, Messi a meccs 90. percében úgy sprintel a holtfáradt emberem között, mintha akkor állt volna be, s persze ilyenkor nem lövik a kapusba vagy

i Japánban a PES sorozat Winning Eleven néven jelenik meg, azonban mivel fél évvel az aktuális PES-ek után/előtt kerül a piacra, sosem ugyanaz a verzió, mindig egy kicsit továbbfejlesztett PES lesz a következő WE. Ahogy az azt követő PES egy továbbfejlesztett WE lesz.



„A műesés olyan jelenség, amely a mai foci része; s én mindent ami a pályán megtörténhet, a játékomban szeretnék látni!” – Shingo ‘Seabass’ Takatsuka, Konami, Producer

mellé a labdát. Úgy vélem, kicsit túl szerepek lettek a sztárjátékosok. Tanulság: a Barcelonával kell lenni. ☺ Ezek után azt kívánom: nagyobb bajunk sose legyen!

BAYERN, BARCELONA, INTER, NORTH LONDON UNITED

Régi ellenérv volt a PES-sel kapcsolatban, hogy „nincsenek benne licenckek, ez így xar...”. Erre az évre már csak két nagy bajnokság maradt ki, az egyik az angol, a másik a német – bár ezekből is licenclelve van néhány csapat. Lehet most fanyalogni, de mire ez a cikk megjelenik, mindkét bajnokságra létezik már nem hivatalos peccs, amely semmi mást nem csinál, mint a „képzeletbeli” nevet lecseréli valódiakra. Úgy hiszem, így ez a kérdés mindenki örömeire megoldódott, lehet nyomulni az Arsenalal gond nélkül. S ha már túl vagyunk az erősen „egyszerűsített” tréningen (gyakoroljunk, gyakoroljunk, a meccsen úgyis mellőljük először a kapu torkából), akkor érdemes valamelyik bajnokságba belevágni. A sima mezei bajnokság az egyszerűbb: itt az egyedüli gondot az jelenti, hogy a csapat tagjai két kisebb sprint-től halálra fáradnak, így ha igazán fitt csapattal akarunk minden meccsen kiállni, akkor sűrűn kell cserélni a játékosokat. Csapategységről tehát nehezen beszélhetünk, de ha jó a keret, akkor

szinte mindegy, ki játszik. Aprópó keret. Szerencsére nagyon részletesen meghatározható a taktika, ügyesen ki lehet főzni, ki merre szaladjon, mit csináljon, sőt meccs közben állítani lehet, mennyire játsszon támadó felfogásban a csapat (a nevük mellett van egy ilyen 5 fokozatú függőleges jelző, ha felül a csík, akkor támadunk, ha alul, akkor bunkerfoci). Ilyenkor embereink tudják, mi a dolguk, támadáskor jóval előrébb húzódnak, védekezéskor meg betömörülnek; teljesen más területeket játszanak be, más ütemben hozzák ki a labdát, másképp helyezkednek – maga a futballgyönyör a dolog.

MESTEREM, EZ ITT A LIGA?

Más tészta a mesterliga, amely nemcsak a meccs lejátszását, hanem a csapat menedzselését is feladatunkká teszi. A konkurens programban is van hasonló, azonban ebben az évben ez (is) itt jobban sikerült: ügyes menedzserek kellő figyelemmel képesek nagyon jó csapatot összehozni egy-két szezonon belül. Érdemes megjegyezni, a valóság életben milyen tehetségek nem jutnak szóhoz a nagy csapatokban, belőlük elég jól lehet meríteni – kisebb a fizetési igényük és potenciálisan jobban fejlődnek (hiszen nekik még van miről). Egy-egy nagy sztárt azért néha meg lehet szerezni, de aki Chelsea típusú me-

6 überplaya a PES elején

Más a sztár mindenhol!



Aki ugyanaz, az Cristiano Ronaldo: a Manchester United (Man Red) ördögös portugálja minden territóriumon a borítón szerepel. Angliában Michael Owen, Franciaországban Didier Drogba, Németországban Jan Schlaudraff (Bayern), Olaszországban Gianluigi Buffon, Ausztráliában Lucas Neill (West Ham United) a társa.



nedzser akar lenni, az hoppon marad, főleg az anyagiak hiánya, illetve a relatív szegénység miatt. Ezt ne szégyelljük, hanem örüljünk a játék újdonságainak. Ilyen például a mezrángatás, amely indirekt dolog: olyankor kerül elő, ha a hátvéd kicsit le van maradva a csatártól, és erőteljesen szorongatja azt. Ekkor bevet apait-anyait, hogy megállítsa a kapura törő ellenfelet. Másik látványos újdonság a műesés – s én kérek elnézést, hogy a mai fociban ez ilyen fontos lett. A tizenhatoson belül látványosan el tudjuk dobni magunkat, ha a bírór megeszi, akkor tizenegyes, ha nem, akkor sárga lap; olyan játékosunkkal próbáljuk, akinek még nincs sárgája, ha nem jön be, nagy dolog... De egy kiállítás azért nem ér meg. Ha meg bejön (éljen a Fair Play), akkor egy jól sikerült büntetővel azonnal be lehet venni az ellenfél kapuját. Fontos a pontos időzítés, s bár erre szinte lehetetlen figyelni, ha a bírór takarásban van, nagyobb az esélyünk. Meg akkor is, ha a játékvezetői hármast sokat téved. Ehhez úgyis lesz szerencsénk; éljen a realizmus (vagy az univerzális elbutulás?!). Egyik ilyen példa a les megítélése: néha a hajam az égnék áll, hogy jobbra passzolok, ugyanakkor balra bennragadt egy játékosom, és lest fújni – szemüveget a bírórnak! továbbkézésre velük! Szerencsére a PES fejlett intelligenciája, a szimulációt jelentő futballtudása a régi maradt, sőt talán picit tovább is fejlesztették – még okosabb, még realisabb, még inkább fociszerű. S ne feledjük: ellenfeleink képesek tanulni abból, amilyen stílusban játszunk, sőt annak fényében változtatnak

taktikát (ez is újdonság) – legyen változatos a támadási repertoárunk! Én szóljattam! Ja és még egy dolog: szóljattok a rokonságnak, ha erre rákattantok, néhány hétig hagyjanak titeket békén! Én szóljattam II.! GS

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

2163

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:
GSTV

GameStar

JÁTÉKMELET

- + még változatosabb
- kevesebb tréning

GRAFIKA

- + vannak új animációk
- amelyek elég repetitív

HANG

- + a kapufa hangja üt
- nincs magyar kommentár

ÉLMÉNYFAKTOR

Régi PES-játékosok rég tudják, az újak már tudják, mennyivel jobb játék ez, mint konkurenciái.

94

Nincs vita, a focijátékok trónja hosszú évekre elkelt!



Hippik a vadnyugaton



És most mindenki egyszerre...csííííí!

VIVA PINATA

A lelked mélyen nyugvó, elfeledettnek hitt gyermekhez szól.

//Chavalier

RÖVIDEN

Az óceán túloldalán tartott szülinapi partik népszerű figurái felfedezik, s belakják az általunk kialakított, s szeretettel gondozott kertet.

KIADÓ Microsoft
FEJLESZTŐ Rare/Climax
KORÁBBI JÁTÉKAIK

{ Moto GP – 91% GS2002_08
{ Moto GP2 – 84% GS2003_06
{ Sudeki – 85% GS2005_09

EGY ÉVVEL A KONZOLOS DEBÜTÁLÁS után mi is örülhetünk a gépünket megszálló papírmaséfigurák inváziójának. Azt már most szeretném leszögezni, hogy hiba volna egyszerű gyermekjátékként kezelni a Donkey Kong révén elhíresült Rare alkotását monitorainkra ültető Climax munkáját.

KERTÉSZKEDJÜNK!

A roppant aranyos jelzővel illethető pinaták leghőbb vágya, hogy az általunk rendbetett és felvirágoztatott kertben otthonra leljenek. A kezdeti szerény eszközeinkkel (ásó, locsolókanna, fűmagvak) már felkelthetjük néhány kevésbé igényes pinata érdeklődését. A nagyobb, ritka példányok igényeinek megfelelően egész kertrészeket kell átalakítani, s nem egy esetben gondoskodni arról, hogy bőséges mennyiségben álljanak rendelkezésre kisebb pinaták, amiket előszeretettel fogyasztanak el. A legtöbb problémát a piros-fekete színkombinációról, s az olyan fogazatról, melynek láttán a nagy fehér cápa is összetépné diplomáját, felismerhető gonosz pinaták okozzák, akik egészen addig garázdálkodnak kertünkben, míg meg nem leljük a módját annak, hogy megszelídítsük, vagy elűzzük őket gondosan ápolt birtokunkról, további nyugodt, táplálkozásra, szerelemre és szórakozásra alkalmas perceket szerezve ezzel kedvenceinknek.

Ahogy sorra érkeznek az új fajok, úgy nő a tapasztalatunk virtuális és prózai értelemben egyaránt, s úgy kapunk új, használhatóbb szerszámokat, magvakat, melyekkel további, kíváncsiságuk sürgetésének nehezebben engedő pinatákat vonzhatunk szeretettel gondozott kertünk területére.

KEVEREM-KAVAROM

A táplálékot változtatva adott fajon belül más színű állatokat kaphatunk, s ext-

rémesebb esetekben új fajt alkothatunk. A játék elején még nem bír különösebb jelentőséggel a gondosan megválasztott kompozit, mivel bőséggel áll rendelkezésünkre hely a terjeszkedéshez. Nem szabad azonban elfeledni, hogy kertünk határai nem közelítenek a végtelen felé, ezért a későbbiekben érdemes rágyúrni a minél bőségebb termést hozó növény-típusok kikísérletezésére. Egyáltalán nem mindegy, hogy két-három fa hoz együtt x mennyiségű termést, vagy egyetlen egy is képes erre.

Ahogy haladunk előre, úgy nyílnak meg előttünk a bolti árusok által korábban még zárolt lehetőségek, s bár a segítségük nem olcsó, a játék pénznemét jelentő csokoládéértékekben nem lesz hiány, hiszen bármikor eladhatjuk az egyik pinatánkat. Arról nem is beszélve, hogy némelyik pinata piacképes termékkel látja el a kert gazdáját. A méz, tej, gyapjú, stb. begyűjtésére és értékesítésére segített fogadhatunk, vagy magunk is elidőzhetünk vele.

Van egy pont, ahol úgy érzem, a fejlesztők némi dorgálást érdemelnek. A maximalista játékosok minden bizonnyal szeretnék a megközelítőleg 70 pinatafaj mindegyikét kertjükben tudni, s ez szinte lehetetlen, a sokszor extrém igények miatt. A vízi fajták akkora vízfelületet igényelnek, hogy a kertünk inkább emlékeztet egy kísértetjárta lápvidékre, s ez távol tartja a vizet kevésbé kedvelő fajtákat.

EGYSZERŰEN BÁJOS

A Viva Pinata küllemét illetően egyetlen rossz szavam sem lehet. A harsány színvilággal operáló látványvilág annyi bájít sugároz magából, hogy képtelen voltam nem mosolyogni, mikor néhány percre hátradőltem, s csak gyönyörködtem ker-

temben. A zene és a hangok ugyanazt a vidám hangulatot tükrözik, amit a képek is. Az pedig szintén megmosolyogtató, hogy az állatok hangját a fejlesztők produkálták, akik egy interjú szerint végigkörtökdétek az egész felvételt, s talán még sosem szórakoztak olyan jól, mint a Viva Pinata megalkotása során. GS

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

2184

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:
képgaléria

GameStar

JÁTÉKMELET

- + lelke van, így könnyű megszeretni
- hosszas töltötetés és döcögő kamerakezelés

GRAFIKA

- + a pinaták dizájnya előtt le a kalappal
- döcögő kamerakezelés

HANG

- + nevetésre készítő állathangok
- kevés és nem túl változatos zene

ÉLMÉNYFAKTOR

Legnagyobb erőnye, hogy kicsiket és nagyokat is képes hosszú órákra elvarázsolni. Kertészkedni jól!

86

Édességgel töltve még finomabb lenne.



HARDVERIGÉNY

PIV 2 GHz processzor
1 GB memória
256 MB videokártya

A játék által nyújtott látványért cserébe még nem is olyan vészes a gépigény. Ugyanakkor ajánlott legalább 1 GB rendszermemóriával rendelkezni, mivel ellenkező esetben hosszas töltötetésre számíthatunk.



Lelkes gyerekek hozzák a lóvét

FEJLESZTŐ: Frontier Development KIADÓ: Lucasarts **HARDVERIGÉNY:** 2

THRILLVILLE: OFF THE RAILS

Borzongató, borzongató!

//HP

A ROLLERCOASTER TYCOON 2. és 3. részének fejlesztőcsoportja most ismét a hullámvasút bizsergető érzésével kívánja meglepni a rajongókat, vagyis ismét itt az idő, hogy egy olyan vidámparkot húzzunk fel, ahol a világ leggyorsabb és legvadabb játékszelei kapnak helyet. Ismerős?

Valójában senki ne várjon eget rengető újdonságokat a Theme Park és a Rollercoaster Tycoon sorozat után. A Thrillville: Off the Rails szintén a má már klasszikusnak mondható vidámpark-képző hagyományokat viszi tovább, a maga szépséges és felhasználóbarát módján. Mivel elméletileg önálló kiegészítőről van szó (ami azért érdekes, mert az eredeti játék PC-s megjelenése még nem tisztázott), sok új elem került bele a játékba, persze minden azt a célt szolgálja, hogy a felhasználó sokáig pofozgassa a parkját, és legyen lehetősége minden mókát „személyesen” is kipróbálni. A dodzsem, a játékterem és a mini-golf persze jó poén, és a sok

minijáték is élvezetes, de az igazi hangsúly itt magán a hullámvasút építésén és kipróbálásán van, pumpáljuk csak az adrenalinot.

FEL, ÉS LE

Ha képesek vagyunk a gazdasági oldallal is foglalkozni (elvégre azért egy menedzser játékról van itt szó), akkor vidámparkunk hamarosan hasznos termel. Ilyenkor a pénzt pedig érdemes minél vadabb masinák beszerzésére fordítani, például iszonyatosan szívbemarkoló hullámvasutat építeni. A címben található „Off the Rails” kifejezés nem véletlen: itt olyan kiegészítők is akadnak, amelyek segítségével nem csak síneken futhatnak a szerelvények. Ugratók, emelők, különböző gigászi mechanizmusok állnak rendelkezésünkre, hogy még félelmetesebb legyen a sebesség élménye. Építünk is, szórakozunk is, mi kell még? A Thrillville: Off the Rails a műfaj szerelmeseinek bőven elég, aki meg eddig sem szerette a vidámparkot, az egyen inkább vattacukrot. Finom lesz. **CS**



Hé, te kicsaj, van egy cigid?

GameStar
82

Manager fanoknak kötelező

A MERCURY INPEX BEMUTATJA

J&W ALAPLAP & VGA

3 év cseregarancia

és nincs apróbetű
ezt kivéve meg azt

vele álmodtam...



15x díjnyertes!

IP35 PRO

Intel P35pro chipset/ICH9
100% Solid Capacitors (500+ FS8)
45nm/C2D/quad processzor
1333 Mhz alapórajel
DDR2/1066 memória (max 8GB)
dual BIOS/dual GIGA LAN
debug LED
2xS/PDIF



ezt kértem szülinapra...



JW-IN7150-HDMI

NVIDIA nForce chipset
C2D/quad processzor
1333 Mhz alapórajel
DDR2/800Mhz memória (max 4GB)
dual BIOS/dual GIGA LAN
integrált GeForce7150 VGA
debug LED



az öcsémnek jó lesz...



JW-I945GC-A2

Intel 945GCA2 chipset
ICH7 southbridge
C2D processzor
1066 Mhz alapórajel
DDR2/1066Mhz memória (max 2GB)
integrált Intel GMA950 VGA
debug LED



ez meg nekem...



N86GT-2563-DVT

8600GT chipset
256 DDR3 RAM
128bits busz
1300 Mhz memória órajel
DVI/VGA/TV kimenetek



Mercury Magyarország Kft.

1131 Budapest, Dolmány utca 14. telefon: 221 3020, 273 1152

www.mercurycomputer.hu



TIMESHIFT

Nahát, hogy repül az idő, már is itt a TimeShift végleges verzió!

//Bad Sector

RÖVIDEN

Egy alternatív, utópisztikus 1939-ben járunk ebben az időutazós, és főleg: időt machináló – kissé a Half Life 2-re hajazó – FPS-ben.

KIADÓ Vivendi
FEJLESZTŐ Saber Interactive
KORÁBBI JÁTÉKAIK
f Will Rock – 61% GS2003_06

I LYEN EZ A JÁTÉKIPAR: egész évben alig kapunk valamilyen valamirevaló FPS-et, erre itt a november, és egymás után ömlesztik a jobbnál jobb cuccokat. Sajnos ilyen időszakban egy nem igazán agyonhype-olt, és annyira nem is döbbenetes kiemelkedő, de azért aránylag jó FPS nem biztos, hogy meg tudja vetni a lábát, de a Vivendi mégis úgy döntött, hogy üzletileg most a legalkalmasabb pillanat megjelentetni a Saber Interactive időutazós és időmanipulációs játékát. Összecsapott munkáról szó sincs: az eredetileg budget kategóriában induló és eléggé bugos játékot fejlesztő Saber Interactive egy év haladékat kapott a Vivenditől, hogy atombiztos bestsellert gyártsanak belőle. Lássuk, ez hogyan sikerült...

AZ IDŐ A TE KEZEDBEN

A *TimeShift* legfőbb és legkiemelkedőbb feature-jét már az előző számunkban megírt előzetesemből ismerhetitek. Az időt az eddigi hasonlított játékokhoz képest sokkal komplexebben manipulálhatjuk: előrehátra tekerhetjük, megállíthatjuk, felgyorsíthatjuk – szóval az egész tényleg olyan, mintha a DVD-lejátszóval bütykölnénk. Nagyszerű képességünk magyarázata ezúttal nem fantasztikus vagy mágikus, hanem tudományos eredetű. A játék főszereplője egy rejtélyes fizikus, aki olyannyira rejtélyes, hogy a *TimeShift* legvégén sem derül ki, hogy végső soron ki

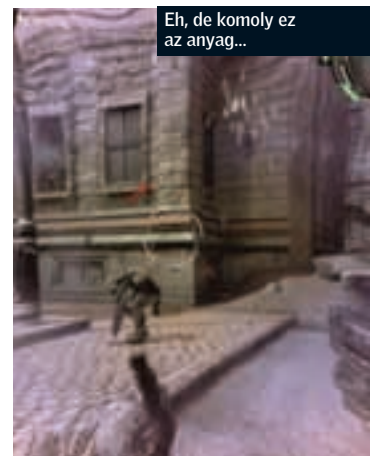
volt az a fazon, akinek bőrébe bújva oly sok időt töltöttél el. Tudósunk egy szuperöltözék birtokosa, amelynek segítségével az idő kis szeleteit tudjuk irányítani, sőt még egy energiapaizs is található rajta, amely *Haloszerűen* – egy bizonyos határig – felfogja a ránk kilőtt golyókat. Csak rajtunk áll vagy bukik, hogy milyen módon manipuláljuk az időt, de szerencsére az S.S.A.M. elnevezésű mesterséges intelligencia gyakran segít ebben.

LASSAN LŐJ, TOVÁBB ÉLSZ!

Eleinte ez a harci technológia igazán érdekesnek tűnik: tényleg sokszor az életünk múlik rajta, hogy mikor, hogyan és meddig tekerjük vissza az időt. Amikor például a testünkre tapadó gránátoktól kell megszabadulnunk, akkor nincs más megoldás, mint addig visszalépni az időben, amíg a halálos szeretetsomagok még a levegőben repülnek, és ilyenkor vagy félreugrunk előlük, vagy kilőjük őket a levegőben. Így tudjuk a felénk repülő rakétákat is kilőni a levegőből, sőt még a közvetlenül előttünk álló ellenséges katonák kezéből is kiránthatjuk a fegyvert, miközben „megállt az idő”. Sajnos később egyre kevésbé van szükség az egyszerű időlassításon kívül igazán komplex manőverekre, ugyanis olyannyira tápos fegyverek jutnak birtokunkba, és oly mértékben dúskálunk a lőszerben, hogy felesleges lesz nagyon trükközni. Ilyen például a thunderbolt nevű „szám-



Hát öregem, téged Lassúkező Joe is simán lekapna...



Eh, de komoly ez az anyag...

HARDVERIGÉNY



P4 processzor
1 MB memória
64MB videokártya

Bár az időmanipulációs effektus igencsak látványos, de szerencsére nálam ilyenkor sem szaggatott a *TimeShift*, a fórumok tanúsága szerint viszont közepesebb gépeken okozott problémákat.



Ablaktörőt persze nem mellékeltek a sisakomhoz... Sóher banda...



Tűz van, babám!



„Szinte teljesen újraírtunk vagy átdolgoztunk mindent az eredeti játékhoz képest.”
Ben Serviss, Associate Producer



Víz (meg áram...) van, babám!

szerj”, amely rátapad az ellenfeleinkre, és azonnal megöli őket, bárhol is éri őket a találat. Elvileg azzal próbáltuk ebből a készítőket visszavenni, hogy rendkívül lassan tüzel, viszont úgy látszik, „elfelejtették” legfőbb feature-jüket, ugyanis az időt lelassítva szerencsétlen ellenfeleink képtelenek kikerülni a lövedékeket vagy elég gyorsan reagálni. Így túlságosan is könnyen intézhetjük el őket, és az egész öldöklés kicsit unalmas rutinná válik.

TÖRD A FEJED, DE AZÉRT NE NAGYON...

Hasonló a probléma a puzzle-részekkel is. Három alapvető fejtörővel találkozunk a játék során. Az egyiknél vissza kell tekernünk, és le kell lassítanunk az időt, hogy az előtűnik felrobbanó akadály (berobbanó folyosó, szoba stb.) mégse állítsa meg hősünket. A másik típusúnál a messziről irányított, de azért túl gyorsan mozgó lifteket, platformokat érhetjük így el, végül a harmadik-

nál elektromos árammal dúsított vízen vagy lángokon tudunk keresztüljutni. Az a szomorú, hogy ezeket igazából puzzle-nak sem nevezhetjük, mivel eleinte gondosan figyelmeztet a játék, hogy melyik képességet alkalmazzuk, és később már úgyis pontosan tudni fogjuk, hogy mit kell csinálnunk. Ráadásul azt a renegát játékost, aki „csakazértis” másféleképpen szeretné megoldani a feladványt, sem jutalmazza többféle lehetőséggel a *TimeShift*: „Így kell csinálni, fiam, úgyhogy ne is spilázzuk túl, kk???” Kár érte, mert sokkal több lehetőség rejlett az idő manipulálásának képességében, mint amennyit végső soron megengedtek nekünk a fejlesztők.

NEM EGY PHILIP K. DICK, AZ BIZTOS...

Hasonlóan a játék többi eleméhez, jóval többet kihozhattak volna az eleinte érdekesen induló sztoriból is. (Amelyet kicsit

MIT MŰVELHETÜNK AZ IDŐVEL?

Az idő manipulálása a játékokban



Az idő lassítását, manipulálását már oly sok játékban láthattunk, hogy kicsit már szkeptikusak vagyunk: vajon lehet még ezen a téren újat nyújtani? A *Max Payne*-ben próbálhattuk ki először a Bullet Time-ot, azóta újabb és újabb TPS-ek (*Jedi Knight 2*, *Blood Rayne*, *Stranglehold* stb) vagy FPS-ek (*F.E.A.R.*) koppintották le újra és újra az alapötletet. Igazán egyedire megoldást ebben a témában a *Prince of Persia: Sands of Time*-ben láthattunk először – a *TimeShift* tulajdonképpen ezt a vonalat vitte tovább.

részletesebben az előzetesben taglaltam.) Pedig érződött a bevezető jeleneten, hogy a történet kiagyalója valami igazán izgalmasat (ha nem is túl eredetit...) szeretett volna elmesélni nekünk, de valószínűleg oly sokszor vágták és formálták újra és újra a játékot, hogy végül totál kaosszá vált a sztori. Előfordul például, hogy teljesen homályba merül: tulajdonképpen mi a fézkes fenének kerültünk át egyik helyszínről a másikra, így egy idő után csak haladunk pályáról pályára, és lőjük az elengedhetetlen katonákat óraszámra. Valószínűleg a budget verzióknak nem is nagyon volt története, és csak később eskábáltak hozzá egyet, ezt pedig már nem sikerült elég jól integrálni – a motor csinosíthatóságával ellentétben.

JAJ A LEGYŐZÖTTNEK?

Hibái ellenére a *TimeShift* nem rossz játék és egy másik időszakban (például a nagy nyári pangás idején) sokkal nagyobb figyelmet is érdemelt volna, azonban annyira nem is jó, hogy most novemberben ilyen erős konkurencia (*Bioshock*, *Orange Box*, illetve hamarosan a *Call of Duty 4* és a *Crisis*) mellett életképes maradjon. Tipikusan az az „egyszer végigpörgetős” cucc, ami kellemes, de emlékeztetésnek semmiképpen sem mondható. Ha a Saber Interactive fejlesztői a főszereplőhöz hasonlóan meg tudták volna állítani az időket, akkor talán jobban tartott volna a *TimeShift*... **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

1451

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:
 GS TV

GameStar

JÁTÉKMELET

- + az idő manipulálása egy ideig szórakoztató és vicces
- egy idő után monoton, unalmas és megszokott az egész játék

GRAFIKA

- + az időlassításos effektusok nagyon ott vannak a színen
- kicsit érződik a motoron, hogy már nem mai gyerek, pár helyszínt szürke és unalmas

HANG

- + a zene egész hangulatos, az időlassítás hangok jópofák
- átlagos szinkron- és fegyverhangok

ÉLMÉNYFAKTOR

Elsőre mókásnak és a régiékhöz képest komplexebbnek tűnt az időlassítás, hosszú távon már ráuntam.

78

Nem e miatt a játék miatt állítanám meg az időt.

PERFORMANCE

GOT IT.



GEFORCE 8800 ULTRA

640 MHz
768 MB GDDR3 RAM
SLI READY

GEFORCE 8800 GTS

500 MHz
640 MB DDR3 RAM
SLI READY

GEFORCE 8800 GTX

575 MHz
768 MB DDR3 RAM
SLI READY

GEFORCE 8800 GTX OC

570 MHz
768 MB GDDR3 RAM
SLI READY



inno3D®

HW LINE KFT.
TEL.: 221-1962

WWW.HWLINE.HU



http://www.fixtv.hu telefon: (06 1) 374 0734

minden csütörtökön 20.15-től **MACIANS**
az adások letölthetők a www.macians.hu-ról
használt gépek adás-vétele www.mac-shop.hu

antenna Hungaria (UHF 26, 511,25 MHz)

LPC (319,25 MHz)

...Kábel (147,25MHz)

antenna digital INDULÓ CSOMAG

Processzorok	bruttó	Memóriák	bruttó	Alaplapok	bruttó
A64 3400+ Sempron (AM2) BOX	5.500	DDR400 512MB Brand 2év	6.000	ASUS P5B	21.990
A64 X2 4200+ (AM2) BOX	17.400	DDR400 1024MB Brand 2év	11.400	ASUS M2N4-SLI	17.400
A64 X2 5800+ (AM2) BOX	27.800	DDR800 512MB Kingmax 2év	3.900	ASUS P5K	27.000
Intel Celeron D420 1.8GHz BOX	9.300	DDR800 1024MB Kingmax 2év	7.500	Gigabyte P35-D53R	26.600
Intel E2140 DualCore 1.6GHz BOX	15.800	DDR1566 1024MB Kingmax 2év	9.300	Gigabyte 965P-D53	22.200
Intel C2D E4600 2.3GHz BOX	28.400	SD Micro Kingston 1GB/2GB	4.900/2.200	Gigabyte 945GZM-S2	11.700
Intel C2D E6700 2.6GHz BOX	42.000	SD Kingston 4GB	9.900	MSI K9VGM-V	12.600
		Pendrivel Kingston 1GB/2GB	2.900/5.100	MSI P35 Neo2	26.400
		Pendrivel Kingston 4GB	9.100		
Videokártyák	bruttó	Merevlemezsek	bruttó	Optikai meghajtók	bruttó
ATI 9250 128MB Gigabyte AGP	5.400	WD (ATA)80/160GB	10.400/12.000	Nec T173 fektet	7.300/8.900
ATI 2600XT 256MB ASUS PCIE	24.900	Sam. (ATA) 250/320GB	12.800/17.400	Pioneer 112D fektet	6.900/8.900
ATI 2600XT 256MB Gigabyte PCIE	31.200	Sam. (SATA) 250/320GB	15.800/18.900	Nec T173S fektet	6.900/7.900
NV GF 7600GS AGP	20.000	Sam. (2,5") 80/160GB	13.800/21.300	Pioneer 212D Sata fektet	7.900
NV GF 7100GS PCIE	9.000	Hitachi (SATA) 900GB	27.000	ASUS 1814BLT LSC BOX	7.900
NV GF 8600GT Gigabyte PCIE	29.400	Sam. (ATA) 900GB	27.000	Festékpátrónok, tonerek	bruttó
NV GF 8600GT Leadtek PCIE	26.000			Canon BCI-3 fektet C.M.Y	2.700/2.140
NV GF 8800GT PCIE	65.800			Canon BCI-6 fektet C.M.Y	2.100/2.154
Szoftverek	bruttó	Kiegészítők	bruttó	Canon CL41/S1/S2	4.600/6.100/4.920
Win XP OEM Home / Prof.	22.500/34.500	Monitor 22" ASUS MW221U	67.500	HP 57/57/58	3.700/6.700/4.920
Norton Internet Security	16.440	Monitor 22" Acer AL2216W	61.900	Hangfalak	bruttó
Panda Antivirus / NOD32	12.800/8.440	Monitor 22" Samsung 223BW	71.200	Genius 2.0 1250X / S.1 5000W	9.600/24.900
Hangkártyák	bruttó	Router D-Link wifi 54/108Mb	11.400/13.900		
C-Media 5.1 / 7.1	1.380/2.980	Routert D-Link wifi 54/108Mb	2.940		
Creative SB Audigy SE 24bit	5.100	Összehajtható Gumi billentyűzet	10.900		
Creative SB X-Fi Xtreme audio	8.300	775 Asus Silent Square			

MagiComp

1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.

Tel.: 1/373-05-82 Nyitva: H-P: 9-20h
20/538-55-46 Sz: 10-16h
30/489-13-39

1036 Budapest, Lajos utca 47.

2 Kolosy tér

a 6. 60. 86-os busz megállójában

Tel.: 1/242-00-83
Nyitva: H-P: 9-19h Sz: 10-16h

1117 Budapest, Karinty Flgyes út 5.

3 Móricz Zsigmond körtér

a 3-as busz végállomásán

Tel.: 1/361-34-08
Nyitva: H-P: 9-19h Sz: 10-16h

Aruhitel és bankkártya elfogadás!



CD-DVD polírozás!

Ha újra olvasni akartad a régi, karcolt lemezedet, hozd el hozzánk!

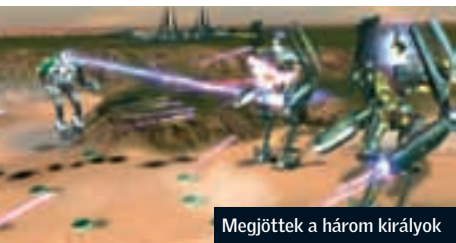
Megvárható, kb. 5 perc alatt kész!

bruttó
660 Ft

www.magicomp.hu
info@magicomp.hu



Na, most akkor melyik is a kávéfőző?



Megjötték a három királyok



Napot hoztunk, csillagot

SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE

Szuperszonikus bombázók ezrei süvítenek keresztül a horizonton

//ashe

RÖVIDEN

A Total Annihilation utódjának kiegészítője újabb hosszú órákig elhúzódó, minden eddiginél grandiózussabb csatákkal kecsegtet.

{ *Dungeon Siege*
84% – 2005. 08

{ *Dungeon Siege 2: Broken World*
68% – 2006. 09

{ *Supreme Commander*
94% – 2007. 02

TOTAL ANNIHILATION – EGY név 1997-ből, az RTS-stílus egyik nagy évéből. Chris Taylor mester és csapata valóban új szintre emelte a stratégiai játékokat azzal, hogy minden eddiginél nagyobb léptékű csatákat, és több ezer egységet adott parancsnoki kezünk alá. 10 esztendővel később aztán megérkezett végre a folytatás: a *Supreme Commander* minden fronton rátett egy lapáttal a minőségre. Ezek után még csak remélni sem mertük, hogy az időközben bejelentett kiegészítő képes lehet rákontrázni minderre...

GALAXIS ÚTIKALAUZ HADVEZÉREKNEK

A *Forged Alliance* valahol ott veszi fel a fonalat, ahol a *Supreme Commander* abamaradt. Aki végigtolta az alapjátékot, és nem lépte át azonnal a befejező mozt, annak feltűnhetett, hogy egy idegen faj jelent meg az univerzumban. Az első baljós jelek óta eltelt már jó pár év, a United Earth Federation, a Cybran Nation és az Aeon Illuminate erői pedig azóta is elkeseredett harcot vívnak az alienek ellen. A három frakció belátta, hogy a győzelemre csak együtt van esélyük, és ez a hadiállapot határozza meg a hat nagy, darabonként többórás misszióból összeálló kampányt is. Bármelyik oldallal is toljuk éppen az aktuális küldetést, a célunk mindenképpen ET rokonainak hazatessékélése, legfeljebb az eszközök változnak. A *Forged Alliance* egyébként feltételezi, hogy már túl vagyunk az alapjátékon is, a missziók

ugyanis most nem egymásra épülve adják kezünkbe az egységeket, hanem szinte az elejétől kezdve minden eszköz rendelkezésünkre áll. Elsőre talán kicsit furcsa lesz a helyzet, de amint felfrissülnek az emlékek, már igazán élvezetes a legnagyobb kaliberű fegyverekkel pusztítgatni az ellent.

NE ESS PÁNIKBA!

A gonosz diktátorokról mintázott aliengárda, a Seraphim nem kapott külön kampányt, csak skirmish módban próbálhatjuk ki őket. Megvalósításuk talán nem tér el annyira az alapfajokétól, mint vártuk, de így is gyökeresen más élményt nyújtanak, és hosszú órák kellenek taktikájuk kiismeréséhez. A Gas Powered Games srácainak a remek missziók, egy- és többjátékos multi pályák összedobása mellett jutott ideje néhány fontos újításra is. Először is teljes renoválásnak vetették alá a kezelőfelületet, aminek eredménye nemcsak egy jobban használható, hanem egyben színesebb, szagosabb user interface lett. Csak úgy mellékesen sikerült rágyúrnunk a mesterséges intelligenciára is, a gép az előre beállított stílus szerint okosan, következetesen építi fel áthatolhatatlan védelmét, vagy támadgat minket az első perctől kezdve. Sokaknak talán nem fog tetszeni, de csökkentették a nukleáris fegyverek szerepét is: ezeket az eszközöket mostantól elkerülhetetlenül hosszú idő alatt tudjuk csak használatba venni. A kissé bugyuta szinkronhangoktól eltekintve összességében a *Forged Alliance* bizony még tovább tökéletesítette a *Supreme Commander*-t. GS

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

2070

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:
képgaléria

GameStar

JÁTÉKMENET

- + jól használható stratégiai térkép, újabb hatalmas csaták, fejlesztett MI
- a történet nem fog Oscart kapni

GRAFIKA

- + a stílusnak bőven megfelelő prezentáció
- nagy térképeken nincs az a gép, ami jól viszi

HANG

- + remek muzsikák és csatazajok
- a szinkronhangokat valami szappanoperából vehették kölcsön

ÉLMÉNYFAKTOR

Még szebb grafika, még nagyobb csaták, és egy rakás új térkép biztosít újabb élményeket.

86

Az új etalon atomerőmű tulajdonosoknak.

HARDVERIGÉNY



2 GHZ processzor
1 GB memória
128 MB videokártya

A kisebb csatáknál még tűrhetően fut, de után már az a legjobb hadvezér, aki a szaggatást is belekalkulálja a stratégiába.



Még több adat, még több infó – de mi volt a jele az oviban?



„Vissza! Menjél!”



Pápa vára be van véve. Hét még gombócból is sok!

FIFA MANAGER 08

Légy egyszerre sikeres edző a kispadon és aranylábú játékos a pályán!

//ashe

RÖVIDEN

Az EA focimenedzser játékában az átlagos edzői teendők mellett magánéletünkre is oda kell figyelniük, sőt akár játszhatunk is a meccseken.

KIADÓ Electronic Arts
FEJLESZTŐ EA Sports
KORÁBBI JÁTÉKAIK

‡ *Total Club Manager 2004*
88% - GS2004_02
‡ *FIFA Manager 06*
89% - GS2005_10
‡ *FIFA Manager 07*
- 89% GS2005_12)

A HÁROM NAGY menedzser-program ádáz csatájában alighanem a FIFA Manager 08-at nevezné mindenki a külsőségek bajnokának. Az EA Sports játékja pontosan olyan, mint a kiadó összes többi sportalkotása: csillogvillog, szebb, mint a konkurencia, ám a lényegi tartalom bizonyos részeken azért foghíjas. Miután idén már leszerelt az aktuális FIFA és az NHL is, kétségek között ültem le a FIFA Manager elé, attól félve, hogy újításokat maximum csak a doboz hátulján látok nagybetűvel kiemelve, a marketing-szöveg rengetegében. Az edzők életének persze mindig velejárói az ősz hajszálak is, főleg, ha arról kell döntenünk, melyik kispadra ülneek le a legszívesebben.

TECCIK LÁTNI?

Nézzük, akkor milyen szemfényvesztéseket is tömött az EA a FIFA Manager 08-ba. Először is itt van a magánélet: kocsi veszel magadnak, felcspírsz egy csinos hölgyet, családod alapítás, gyereket nevelsz. Értelme ennek gyakorlatilag nulla, a tényleges játékra minimális hatást gyakorol, ellenben az időt azt elviszi. A pozitívum, hogy nem kötelező foglalkozni vele, bár ekkor magányos aggastyánként leljük majd végünket a kispadon a botlábú fiúk teljesítményétől felindulva. Ha már a pálya mellett ülünk, hamar felfedezzük, hogy a grafika lényegesen szebb lett a tavalyihoz képest. Bár ismét nem az ideai FIFA motorját használták a meccs-

csék megjelenítéséhez (jobban belegondolva mindegy is...), mégis szembeötlő lesz a változás, ami ugye az EA-féle menedzsernek eleve egyedülálló tulajdonsága. Ha szebb is lett, hát realisabb nem, a magyar első osztályban játszva még elfogadnám, hogy egy-egy passz előtt a játékosok nem mérik fel a terepet, de például a Premier League-ben már a fejét fogja az ember a buta hibák miatt.

MAJD ÉN MEGMUTATOM!

Ha a fiúknak nem megy maguktól, mi is beállhatunk néhány meccs erejéig megmutatni a tutit. Választhatunk egy játékost a szezon elején, akinek úgymond végigjártsszuk karrierjét, illetve lehetőség van minden meccs előtt változtatni is, nehogy egy csúnya nyílt törés miatt játék nélkül maradjunk. Pozíciótól függetlenül elég élvezetes tevőleges résztvevőként ott lenni a meccsen, főleg ha védőként előrelolva fejesünk után a hálóban pihen meg a labda. A lényeg persze nem ez, hanem a konkrét menedzseri részt ért változások. Átdolgozták például az edzéseket, sokkal több ráhatásunk van a tréningekre és ezáltal falábúink fejlődésére is. Valamivel könnyebb és rugalmasabb lett az átigazolási rendszer is, végre megvan az igazi tárgyalási hangulat, sok-sok egyezkedéssel. Mindemellett még jobban bejátszik a képbe a média is, csak úgy terjengenek a pletykák sztárjaink átigazolásairól, és klubunk sötét ügyeiről. Mindent összevetve, a FIFA Manager 08 színes, szagos és még élvezetes is, de aki

igazán komoly kihívásra vágyik, az forduljon az SI Football Manageréhez. GS

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

2235

GameStar

JÁTÉKMENT

- + könnyen tanulható, szórakoztató
- néhány pontatlanság, lásd magyar bajnokság

GRAFIKA

- + a legszebb focimenedzser
- a meccsmotoron azért még csiszolhatnának

HANG

- + hangulatos kommentátorok
- az alapzene még mindig idegesítő

ÉLMÉNYFAKTOR

Az edzősködés nehézségei után a középcsatár szerepében lejártsani a meccset igazán szórakoztató.

85

Ha nem kőkemény kihívásra vágyasz, ez a Te játékod!

HARDVERIGÉNY

P4 1,5 GHz processzor
1 GB memória
64 MB VGA





William, a kocsis kezességet vállalt a kalapjáért



Állítólag a zongorán húzták el a nótáját...

FEJLESZTŐ: Frogwares **KIADÓ:** Focus Home Interactive **HARDVERIGÉNY:** 2

SHERLOCK HOLMES VERSUS ARSÈNE LUPIN

Kultúrtörténeti kalandozás Londonban: Sherlock játszva tanít.

//BZ

HOLMEST A CTHULHU-SZEKTA felderítése után alig egy évvel újabb kalandra küldi a Frogwares. Ezúttal ellenfelének lelke nem annyira setét, ám esze jóval csavarosabb: a Holmes-regényekkel egy korszakban született francia regényhős, az „úri tolvaj”, Arsène Lupin utazik Angliába, hogy megmérkőzzön a mesterdetektívvél.

ELMEVERSENY

Lupin fő célja nem egyszerűen a lopkodás, mint inkább a kihívás: apró leveleket, utalásokat és jeleket hagy hátra, egyfajta versenyre kel Holmesszal. Álruhába bújlik, festményt lop (és párat fest is, de még milyeneket), és egyre jobban

behergeli hősünket, aki megszokott eszközeivel (nagyító, mérőszalag, minilabor) és pár társával (Watson mellett néha LeStrade felügyelő bőrbe is bújhatunk) indul a tolvajkirály után.

LONDONBAN KISÜT A NAP

A Holmes-saga negyedik darabja jóval nagyobb hangsúlyt fektet arra, hogy a játék mellett kis pluszt is adjon: London megannyi valós nevezetességét tekinthetjük meg a kalandok során, például igazi festményeket, melyekről rövid leírást is kapunk. Ha már az iskolában nem figyeltünk, itt pótolhatjuk a tudást. Ehhez most a grafika is jobban hozzájárul, pofoztak kicsit a baltaarcokon, és már az ég sem egyszínű plecsni. **GS**

FEJLESZTŐ: AWE Games **KIADÓ:** The Adventure Company **HARDVERIGÉNY:** 2

AGATHA CHRISTIE: EVIL UNDER THE SUN

Már megint egy felderítendő ügy...

//ashe

AGATHA CRHISTIE, a népszerű író művei elsősorban abban különböznek a Sherlock Holmes és hasonló detektívregényektől, hogy az író nő nem átalotta misztikummal erősen megfűszerezni alkotásait.

Hercule Poirot, a belga detektív ügyei tehát nem csak szimpla bűnözők és sorozatgyilkosok kiletének felfedésére irányulnak, a történetekben mindig nagy szerepet kapnak a furcsa, természetfeletti események is. Az *Evil Under the Sun* sztoriját sajnos pont olyan minőségben sikerült adaptálni, ahogy hasonló kalandjátékoknál már megszoktuk. A regényt nem olvasók bizony erősen hátrányban lesznek, mert csak a programból nem igazán áll össze a

teljes, érthető kép. Valahogy így van ez a puzzle részekkel is: az ötletesség, logikusság szinte teljes mértékben hiányzik. A feladatok gyakorlatilag abból állnak, hogy kombináljuk a talált tárgyakat az itt-ott elejtett instrukciók szerint. Ötleteket például a párbeszédéből nyerhetünk, de sajnos szinte teljesen mindegy, miről fecsegünk az NPC-kkel, a végeredmény gyakorlatilag ugyanaz. Hogy mégis mitől érdekes játék az *Evil Under the Sun*? A grafika, a környezet és a fontosabb karakterek kidolgozása nagyon jól visszaadja a kor hangulatát, és a szinkronhangokat is sikerült egészen ügyesen kiválogatni. Kiválóan semmiképpen nevezhető, de a stílus és Agatha Christie rajongóinak felettébb ajánlott mű. **GS**



Eeeekkora szilikonbetétet szeretnék!



Kevesebb a para, több a kultúrplusz.



Akkor lopunk valamit a múzeumnak is



Ha olvastad a regényt, játszd el a monitoron is.



Gera híres szaltóját gombfocivaltozatban is megcsodálhatjuk

FEJLESZTŐ: SI Games **KIADÓ: SEGA** **HARDVERIGÉNY:** **2**

FOOTBALL MANAGER 2008

A kispad ördöge

//ashe

A HÁROM NAGY FO-CIMENEDZSER játék örült küzdelme idén sem marad el. Ebben a hónapban két rivális, a **FIFA Manager 08** és a **Football Manager 2008** tesztpéldánya is tiszteletét tette szerkesztőségünkben. Erősen lobbizva végül utóbbinak is sikerült kiharcolnom egy féloldali helyet itt, a *Játszottuk még* rovatban – elvégre is, hogy nézne már ki, hogy pont a legnagyobb bajnok-esélyes maradna ki a bemutatók közül.

ITT AZ ÚJ EDZŐ

Bár pont a Football Manager sorozat az, amitől legkevésbé várunk el nagy megújulást, az SI Games bizony derekasan kitett magáért. A legfontosabb pont talán, hogy menedzseri életünk ho-

zománya még az eddigieknél is több ősz hajszál lesz. A vezetőség elvárásai sokkal keményebbek lettek, a hazai bajnokság mellett nemzetközi szinten is bizonyítanunk kell, hogy nem feleslegesen koptatjuk a kispadot. A dolgunkat csak még jobban megnehezíti a média is: ahogy a valós életben, úgy az FM-ben sem mentesülünk az átigazolási pletykák és hamis híresztelések alól, egy-egy rosszul sikerült interjú pedig komoly morális válságot okozhat a csapatban. Természetesen tovább csiszolták a kezelőfelületet, kibővítették az adatbázist és a taktikai lehetőségeket, illetve rálátásunkat a klub háttérügyeire. A lényeg azonban ezúttal is a meccsekben lakozik: a gombfoci stílushoz nem nyúltak hozzá a fejlesztők, ellenben az összecsapások sokkal realitásabbak lettek. Ha például cserélni akarunk, nem állíthatjuk meg az időt, illetve jelen-tősen felértékelődött a csapatkapitányok szerepe is. A frissen kinevezett Football Manager 2008 egyértelműen az év edzője lett. **GS**

Kötők gyorsan egy új szerződést Torghelle Sanyival, mielőtt elviszi a Real Madrid



GameStar
90

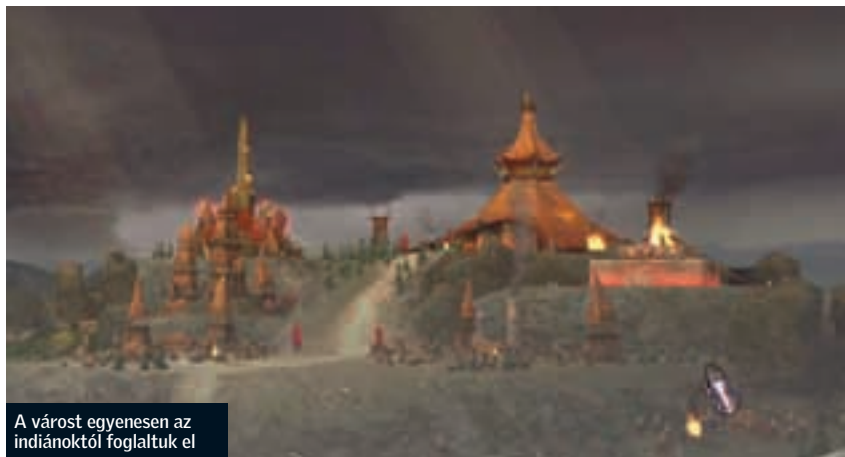
Emberkereskedelem legálisan



Felbomlott a tornasor tesiórán



Orkia kidobós csapata



A várost egyenesen az indiánoktól foglaltuk el

HOMM V: TRIBES OF THE EAST

Vérszomjas ork horda perzseli fel a háború sújtotta földeket.

//ashe

RÖVIDEN

Az új kiegészítő a brutális erejével operáló ork frakció mellett kampányokat és számos egyéb változtatást vonultat fel.

KIADÓ UBISOFT FEJLESZTŐ NIVAL KORÁBBI JÁTÉKAIK

- { Etherlords 2 – 85% – 2003_11
- { Blitzkrieg 2 – 85% – 2005_10
- { Heroes V – 94% – 2006_05

HA ASSZOCIÁLNI KELLENE a *Heroes* címét egy ételfajtához, valószínűleg a legtöbben egyből a rétest mondanák. Kedvenc körökre osztott stratégiai játékunkat ugyanis már hosszú évek óta olyan szinten nyújtják, mint a jó háziasszonyok azt a bizonyos tésztafajtát. Már-már tradícióvá vált, hogy minden epizódhoz készül egy tonnányi kiegészítő, amelyek sajnos korábban nem feltétlenül hoztak ezernyi újdonságot. A Nival színrelépése a *Heroes V*-nél azért pozitív irányba változtatta ezt a tendenciát, így hát érdeklődéssel vártuk a második és egyben utolsó adont, a *Tribes of the East*-et.

NA DE HOL VANNAK AZ ORKOK?

A kérdés különösen akkor helytálló, ha óvatlan játékosként rögtön belevágunk a kampányba. A zöld bőrűekre kihelyezett oktatómód után derült égből villámcsapásként éri az embert, hogy először is át kell verekednie magát sok-sok küldetésen a régi frakciókkal. Nagyjából 10–12 órába is beletelhet, hogy végre tombolhassunk egy kicsit az ork hordákkal, addig is azonban kárpótol majd a régi-ről ismerős karakterek és az új egységek felbukkanása. Mostantól minden oldal minden egyes harcosa kap egy új, alternatív fejlesztési lehetőséget, így szintenként már három karakterből választhatunk. Hőseinket immár harc nélkül is feltápolhatjuk, a katonák feláldozásával ugyanis bizonyos mennyiségű ta-

pasztalati pontot nyerünk. A sima varázstárgyak mellett megjelentek a több darabból álló kollekciók is, amelyeket teljes egészében összegyűjtve mindenféle jóban részesülünk. A szükségtelen artifactoktól akár a piacon is megszabadulhatunk, főképp karakterünket pedig a megfelelő épületnél újrapépezhetjük.

SZÉTCSAPOTT KOPONYA

Agyaras barátaink kampányában bizony merőben új játékelmény vár ránk. Sokan féltek attól, hogy a törpékhez hasonlóan az orkok egységei sem lesznek túl változatosak, ám a Nival kitétt magáért, és jó néhány érdekes unitot kitalált. Goblinok, kentaurok, orkok, wyvernek és küklópszok alkotják félelmetes seregünk gerincét, és bizony egyikük sem az a kifejezetten varázsolgató alkat. Van ugyan sámán, meg íjász is, de a sikeres taktika egyértelműen a brutális közelharc egységekre kötődik: nem érdemes védekezésre berendezkedni, csakis totális lerohanásra. Annál is inkább, mivel az ork egységek fő erejét a Blood Rage adja, amit csak harccal szerezhetünk; ha hosszú körökön át nem csapunk le senkit, akkor jelentősen legyengülnek vérszomjas barátaink. Vastag bőrűnk hála (?), az új frakció elég jól bírja a mágikus csapásokat is, az első tapasztalatok szerint multiban ez bizony a kelleténél is nagyobb előnyt jelent. Remélhetőleg hamar kijavítják ezt az apró hibát egy patch-csel, és akkor a *Tribes of the East* egészen remek standalone kiegészítővé válik. GS

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

2012

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N: képgaléria

GameStar

JÁTÉKMELET

- + az ork frakció meglehetősen egyedül
- elnyújtott kampányok

GRAFIKA

- + pofás új egységek, kiváló animációk
- nem sokat fejlődött a látványvilág

HANG

- + remek ork „hangok”
- kicsit több új muzsika nem ártott volna

ÉLMÉNYFAKTOR

Az új mechanizmusú ork frakcióval érdekes játszani, bár multiban felmerülhet néhány egyensúlyprobléma.

77

Fejszékét meglengetni, az orkroham indul!

HARDVERIGÉNY



2 GHZ CPU,
1 GB RAM,
DirectX 9 VGA

A kiegészítő standalone, azaz az alapjáték megléte nélkül is teljes értékűen használható.

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

A legjobb játékok a pénztárcához igazítva!

GameStar Olvasói TOP5

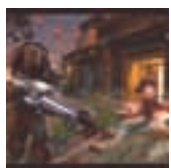
- 1 **CALL OF DUTY 4**
(GS2007_11)
- 2 **BIOSHOCK**
(GS2007_09)
- 3 **S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL**
(GS2007_03)
- 4 **HALF LIFE: EPISODE TWO**
(GS2007_10)
- 5 **WORLD IN CONFLICT**
(GS2007_08)



FPS

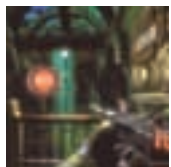
CALL OF DUTY 4 GS2007_11 - 95%

A népszerű multis játékot teljesen új köntösbe öltöztették, az analóg ismert második világháborús miliót modern korra cserélték.



UNREAL TOURNAMENT III S2007_11 - 93%

Az Unreal Engine 3 gyönyörű, a csaták még izgalmasabbak.



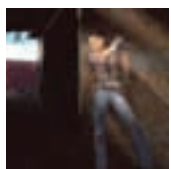
BIOSHOCK GS2007_09 - 96%

A víz alatti várost bejárva egy különleges, érdekességekkel teli világot ismerhetünk meg.



MEDAL OF HONOR: AIRBORNE GS2007_08 - 90%

Az ejtőernyőzéssel új szintet hozott a II. világháborús FPS-ek világába.



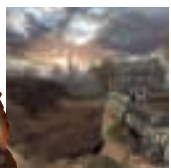
THE ORANGE BOX GS2007_10 - 94%

Freeman új kalandja mellett némi portális huncutkodás és rajzfilmes multis lövöldözés is vár.



ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS GS2007_10 - 87%

A csapatos multis FPS-ek legújabb királya sok-sok fegyverrel és járművel.



S.T.A.L.K.E.R. GS2007_03 - 93%

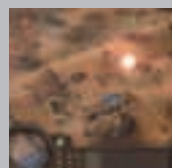
Csak a legbátrabb harcosok léphetnek be a kincsvadászokkal és mutánsokkal teli Zónába.

Stratégia



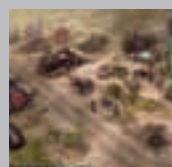
WORLD IN CONFLICT GS2007_08 - 90%

World in Conflict ötletes újításai miatt érdemel kiemelt figyelmet. A játékmenet gyors, pörgős, és a stratégiai sem szenved csorbát.



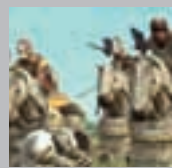
COMPANY OF HEROES: OF GS2007_10 - 86%

A kiegészítő az alapjáték nélkül is játszható két kampányt tartalmaz.



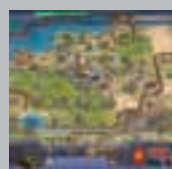
C&C 3 GS2007_04 - 90%

A harc a tibériumért folytatódik, a GDI és a NOD küzdelmébe most az alienek is bekapcsolódtak.



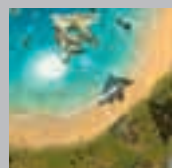
MEDIEVAL TOTAL WAR II: KINGDOMS GS2007_09 - 86%

Négy kampány, 13 frakció, és több száz egység a hódításhoz.



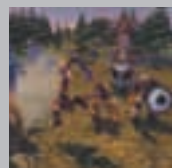
CIV4: BEYOND THE SWORD GS2007_08 - 94%

A Civilization 4 legújabb kiegészítője az űrkorszakba kalauzol el.



SC: FORGED ALLIANCE GS2007_11 - 86%

A legnagyobb léptékű RTS játék kiegészítője, ahol egy új faj is bekapcsolódik a harcba.



HEROES V: TRIBES OF THE EAST GS2006_11 - 84%

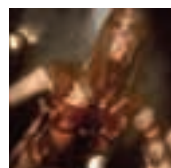
Önállóan is játszható kiegészítő, főszerepben a vad ork törzsekkel.

Akció



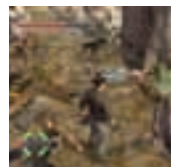
GEARS OF WAR GS2007_11 - 92%

A Microsoft üdvöskéje kiváló akciójáték. Fergeteges, mégis taktikus lövöldözések, epikus csaták akár több tucat harcossal.



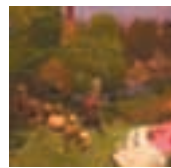
JERICO GS2007_11 - 80%

Clive Barker egy elátkozott városba kalauzol, ahol csapatunk életét szörnyek veszélyeztetik.



STRANGLEHOLD GS2007_09 - 87%

Tequila nyomozóként nem lesz egy nyugodt pillanatunk sem: rosszarcúak seregét kell kicsinálnunk.



OVERLORD GS2007_07 - 84%

Gonosz hadúrként szörnyecskek kicsiny seregét irányítva gyaluljuk le aki unszimpatikus.



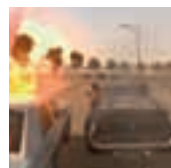
TOMB RAIDER ANNIVERSARY GS2007_06 - 85%

Lara Croft magára talált: parádés akció, rengeteg ugrálás-mászkalós rész.



SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT GS2006_11 - 96%

Sam Fisherre nehéz feladat vár: be kell férköznie egy búnszövetkezetbe.



DRIVER: PARALLEL LINES GS2007_07 - 79%

Az új epizód egyre jobban megközelíti a GTA szintjét.

GameStar Szerkesztőségi TOP5

- 1 **CALL OF DUTY 4**
(GS2007_11)
- 2 **UT 3**
(GS2007_11)
- 3 **CRYSIS**
- 4 **PRO EVOLUTION SOCCER 2008**
(GS2007_11)
- 5 **SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER**
(GS2002_03)

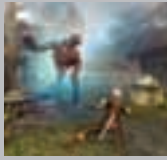


GameStar Német TOP5

- 1 **FOOTBALL MANAGER 2008**
(GS2007_11)
- 2 **HELLGATE: LONDON**
(GS2007_11)
- 3 **ANNO 1701**
(GS2006_12)
- 4 **THE WITCHER**
(GS2007_11)
- 5 **PRO EVOLUTION SOCCER 2008**
(GS2007_11)



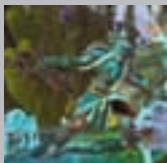
RPG



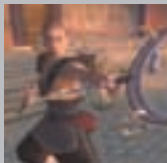
THE WITCHER
GS2007_11 – 89%
Geralt világában durván ábrázolt erőszak, káromkodás és szex szennyezi be a mindennapokat.



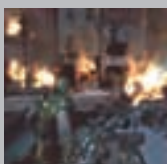
WOW: TBC
GS2007_01 – 98%
A Blizzard remekművének kiegészítője újabb hosszú hónapokra csábítja el a játékosokat a valódi élettől.



LOTR: ONLINE
GS2007_05 – 95%
A Gyűrűk Ura MMORPG mindenkinek kötelező darab, aki szereti Tolkien meséjét.



JADE EMPIRE
GS2007_03 – 92%
A Bioware RPG-jének világában csak az igazán tehetséges harcművészek győzedelmeskedhetnek.



HELLGATE: LONDON
GS2007_11 – 83%
Bill Roper játékában Londont előzőnlük a szörnyek, s csak a legnagyobb hősök állíthatják meg őket.

Verseny



NEED FOR SPEED: PROSTREET
GS2006_11 – 90%
Az új Need for Speed-ben közkívánatra végre tömek az autók.



COLIN MCRAE DIRT
GS2007_06 – 85%
A megboldogult Colin McRae emlékére ajánljuk figyelmetekbe legutolsó játékát, a kiváló DIRT-öt



RACE 07
GS2007_10 – 96%
Még hardcore szimulátorrajongóknak is kemény kihívással szolgál a RACE 07, az igazi versenyjáték.



TEST DRIVE: UNLIMITED
GS2007_02 – 94%
Hawaii szigetén versenyezhetünk akár online is.

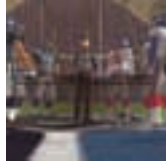


SEGA RALLY REVO
GS2007_10 – 79%
A klasszikus játéktérmi hangulatot idézi fel a SEGA Rally, de a szimulátorok rajongói kerülnék.

Sport



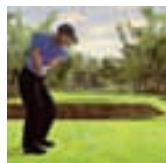
PRO EVOLUTION SOCCER 2008
GS2006_11 – 94%
A PES legyűrte a FIFA-t, magasan a legrealisztikusabb és legjobb focis játék.



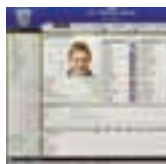
MADDEN NFL 08
GS2007_08 – 92%
Az amerikai foci rajongói jól jártak ebben az évben, egy remek játékot kapnak a pénzükért.



FIFA 08
GS2007_09 – 82%
Az új FIFA új adatbázissal és fejlesztett mesterséges intelligenciával várja a foci szerelmeseit.

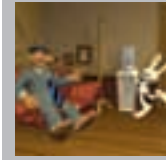


TIGER WOODS 2008
GS2007_09 – 80%
Kedvenc golfozónk sem tette le az ütőt, hogy virtuális ütögethessük a zöld gyepen a labdát.

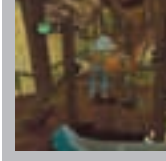


FOOTBALL MANAGER 2008
GS2007_08 – 83%
Kiváló menedzserprogram, csak ha nem riadsz vissza a kemény kihívásoktól.

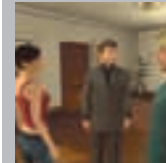
Kaland



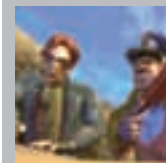
SAM & MAX: SEASON ONE
GS2007_03 – 80%
A kiváló humorral operáló nyomozópáros kalandjai epizodikus formában.



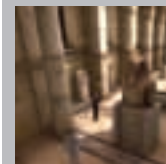
PSYCHONAUTS
GS2005_07 – 92%
Különleges hangulat, és mesterien ábrázolt környezet.



BROKEN SWORD 4
GS2006_10 – 88%
Nico barátunk egy újabb szép leányzóval az oldalán indul a sok izgalmat tartogató nyomozásra.



JACK KEANE
GS2007_08 – 80%
Humorral bőven fűszerezett, mesés grafikájú játék a kemény vonalas és kezdő kalandoroknak is.



SHERLOCK HOLMES VS. ARSENE LUPIN
GS2007_11 – 74%
Sherlock Holmes legnagyobb versenytársa Arsene Lupin ellen.

Budget – megjelenések



HITMAN 2 1990Ft
Kedvenc kopasz bérgyilkosunk talán ebben a részbe nyújtja a legjobbat, alaposan megoldoztatva minket.



WARHAMMER: MOC 4990 Ft
Magyar fejlesztőcsapat játéka tömeges csatákkal, hősökkel, és nagyterképen játszódó izgalmas kampánnyal.

Act of War Gold Edition	2990 Ft
Age of Empires 3	4490 Ft
Blitzkrieg	1910 Ft
Boiling Point	1990 Ft
Brothers in Arms: Rth30	2990 Ft
Civilization 3	1990 Ft
Commandos: Strike Force	990Ft
Dark Messiah	4990 Ft
Fahrenheit	4990 Ft

GTR	1990 Ft
Heroes IV Complete	3850 Ft
IL2 Sturmovik	1946 Ft
LEGO Star Wars 2	3990 Ft
Moto GP 2	1990 Ft
Red Faction 2	1990 Ft
Reservoir Dogs	3990 Ft
Runaway 2	1990 Ft
Tomb Raider 6	1990 Ft

ELŐKÉSZÜLETBEN

Agon: Toledo	2007. november
Death to Spies	2007 október
Fantasy Wars	2007. november

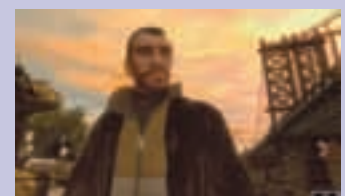
Fuvarmágnás	2007. december
UFO Trilogy	2007. november
The Sims 2 Trendi Tini Cuccok	hamarosan

RÖGTÖN JÖVÖK!

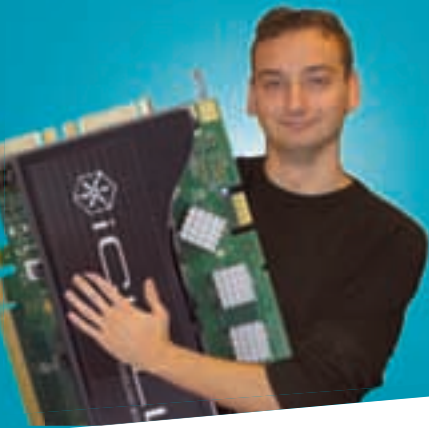
Nagy áttörést nem hozott ez a hónap, ellenben a GTA IV megjelenéséhez annyit fűztek hozzá a fejlesztők: „When it's Done”.

MEGJELENÉSI LISTA

Age of Conan	2008. március 25.	Prototype	2008. vége
Alan Wake	2008. március	Sacred 2	2008. eleje
Alone in the Dark 5	2008.	Space Siege	2008. vége
Assassin's Creed	2008. eleje	Splinter Cell: Conviction	2007. vége
Conflict: Denied Ops	2008. eleje	Spore	2008. eleje
Crysis	2007. november	STALKER: Clear Sky	2008. eleje
Elveon	2007. vége	Starcraft 2	2008. vége
Devil May Cry 4	2008. február	Stranger	2007. vége
Empire: Total War	2008. vége	Sudden Strike 3	2007. december
Empire Earth 3	2007. vége	Supreme Commander: FA	2007. nov.
Europe Universalis: Rome	2008. közepe	Tabula Rasa	2007. vége
Fallout 3	2008. ősz	The Crossing	2008.
Far Cry 2	2008. tavasz	Turning Point: Fall of Liberty	2008. eleje
Field Ops	2007.		
Fracture	2008. ősz		
GTA IV	2008.		
Kane & Lynch: Dead Men	2007. nov.		
Left 4 Dead	2008. eleje		
Mercenaries 2	2008. eleje		
Parabellum	2007. vége		
Precursors	2008. tavasz		



A MEGJELENÉSI DÁTUMOK elsősorban tájékoztató jellegűek: a kiadók és forgalmazók az utolsó pillanatig módosíthatják őket. (És általában módosítják is.) A listát folyamatosan frissítjük a fejlesztőktől, kiadóktól és hazai forgalmazóktól szerzett adatok alapján.



BOLDG ELŐKARÁCSONYT!

Jelentem, új ünnepet vezettem be, előkarácsony a neve és november 24-én tartom. Ne gondoljatok semmi bonyolultra, nem kell fát állítani hozzá, nem kell hó sem, meg a rokonok is otthon maradhatnak. A lényeg, hogy karácsony előtt meglepjük magunkat valamivel, amit nagyon szeretnénk, hogy aztán erre a pillanatra emlékezve gyermeki őszinteséggel tudjunk örülni szenteste, még akkor is, ha a csomagokból esetleg egy újabb kötött pulóver kerülne elő. És, hogy mit kér egy játékos az előjézuskától, szantaklausztól, Mikiegyértől? Elég ha magatokba szálltok és felteszitek azt a kérdést, hogy mennyire fognak jól futni a most év végén megjelenő játékok, például a Crysis. Garantálom, Ti is át fogjátok értékelni az életeteket, mert hát alacsony grafikai beállítással is lehet játszani, csak éppen bántja a szemét. Nagyon. Meg is vettem magamnak az új VGA kártyát, becsomagoltam, a szekrény alján lapulva várja az időpontot. Már csak a meglepődést kell gyakorolnom, de azt hiszem, nem lesz gond. © Nektek is boldg előkarácsonyt kívánok!

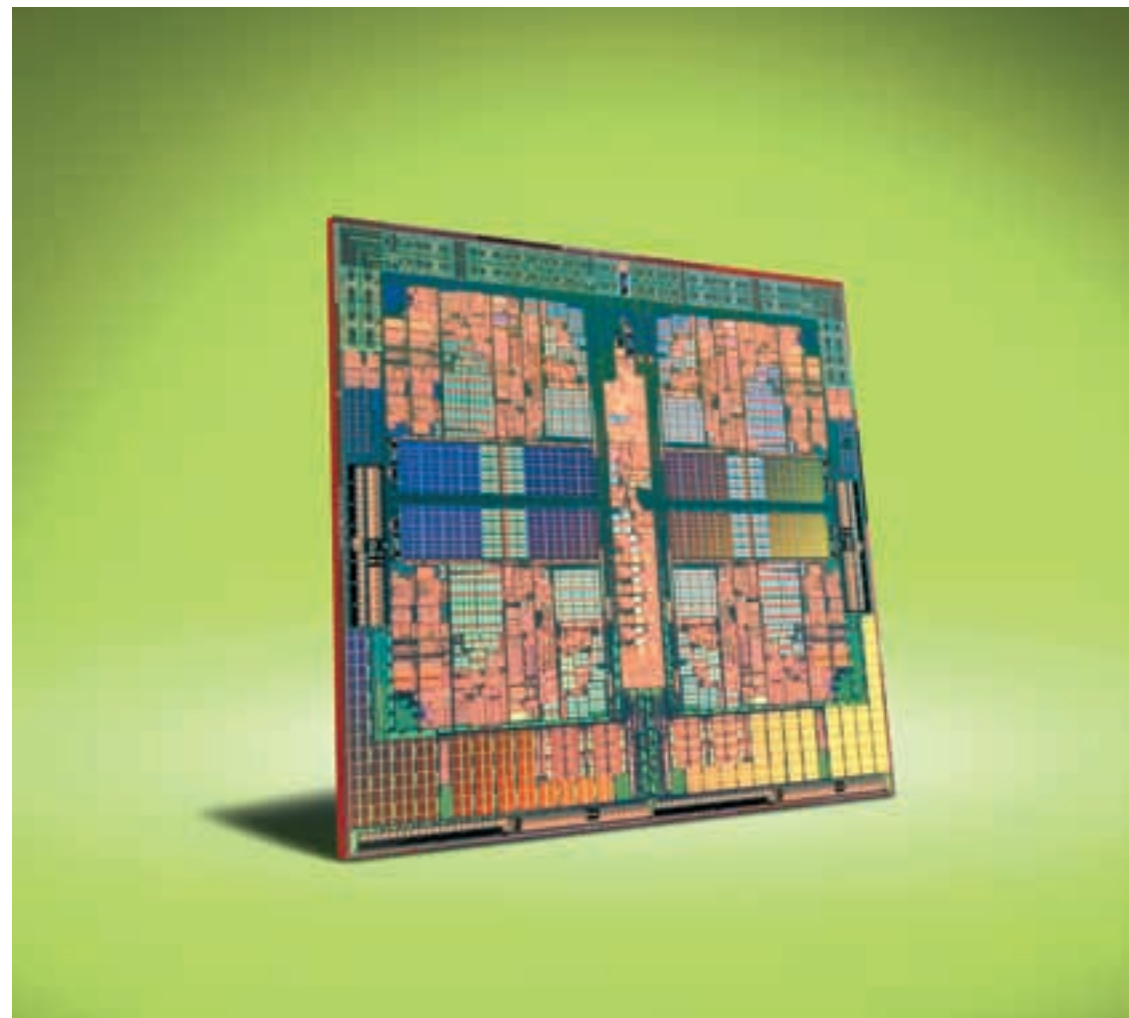
AZ INTEL JÓVAL ELŐBBRE JÁR

A Yorkfield első tagja előbb kerül piacra, mint AMD-s ellenfelei. A 45 nm-es csikszélességet és az Intel tranzisztorfejlesztéseit felvonultató processzor két kétmagosból áll, ami – azzal együtt, hogy a chip felülete a Phenoméknak csak fele – kisebb hibaszázalékhoz és nagyobb kihozatalhoz vezet. Asztali Penryn előörsként Extreme QX9650 néven érkezik majd 3 GHz-es órajellel és 12 MB gyorsítótárral rendelkező megoldás. Emé szokásos teljesítménytényezők növelésén kívül számos kis finomítást is végeztek, például a műveletvégző egységen és az utasításkészleten. Az Socket 775-be illeszkedő proci természetesen felső kategóriás darab, felső kategóriás árral. Kisebb testvérei 2,5, 2,66, 2,83 GHz-es órajellel később érkeznek, akárcsak a 3,16-tól 2,66 GHz-ig skálázott kétmagos Wolfdale-ek.



JÉZUSKA HOZZA A PHENOMOT

Az Intel rettegget, heteken belül kapható az AMD négymagosa is



A MIKOR A NOVEMBERI FRISS újságot fellapoztatók, már hivatalosan is hódítani indult az AMD három harcosa: chipsetfronton az RD790, a GPU-k közül az RV670 (alias HD 3800) és új processzorcsaládja, a Phenom. Mi ebből az utolsóóra térnénk ki. Ebben a hónapban érkezik tehát a régóta várt, 65 nm-es csikszélességgel gyártott K10 asztali processzorok első hulláma négy maggal – és sajnos az október eleji tervekhez képest kicsit alacsonyabb órajellel. Két X4 Phenomról van szó, magon-

ként fél MB másodsztintú gyorsítótárral és egy közös, 2 MB-os harmadsztintúval is. A 9500 típusszámú legkisebb 2,2 GHz-en jár majd, és 280 dolláros, valamint 240 eurós árcédulája van. A 9600 jelölés 2,3 GHz-es órajelet és mindkét valutában negyvennél többet jelent. A kicsit később, decemberben érkező Phenom X4 9700-as esetében pedig 330 dollárért vagy 300 euróért 2,4 GHz-et kapunk majd. A nem túl impresszív órajelek miatti bánaton javít, hogy az árak nem ezerdarabos rendelkezésre vonatkoznak, hanem a kiskeres-

kedelemből származó, egyszerű boltiak. Nagy mennyiségben, magasabb órajelekkel és kibővített termékínálattal majd csak 2008 elejétől találkozhatunk: ezek is csak a karácsonyfa alá kerülés kedvéért jöttek elő. Arra viszont nagyszerűek, hogy a harmadik negyedévhez hasonlóan az utolsóban is tovább csökkenjen a cég több százmillió dolláros vesztesége. Csodát nem tesz a magonként vezérelhető órajelek és feszültség (és más efféle nyálánságok) sem, de a túlhajtóknak azért minimum mosolyt csal az arcára.



A LEGPROFIBB ROUTER JÁTÉKOSOKNAK

A D-LINK GAMERLOUNGE sorozatának új tagja a DGL-4500 névre hallgat, és foglalkozását tekintve egy 802.11n szabványt támogató Wi-Fi router. 4 darab Gigabit Ethernet portja mellett a 2,4-től 5 GHz-ig terjedő frekvenciatartományban kommunikáló eszközök között tud kapcsolatot létesíteni. Érdekessége egy OLED-, avagy szerves LED-alapú kijelző, amin a hálózat minden fontosabb paraméterét nyomon követhetjük.

„Gamer” mivoltát a GameFuel nevű funkció hivatott biztosítani: ez képes a hálózati forgalomban felismerni az online játékokhoz tartozó adatcsomagokat, és ezekhez nagyobb prioritást rendelve jelentősen csökkentheti a csomagokban – és a lag miatt például a fragekben – elszenvedett veszteséget. Növeli viszont azt a pénztárcánkban: az észak-amerikai 240 dolláros (~42 000 forintos) vételára, ami itthon még több lesz, nyilván sokakat elriaszt.

TÖBB ELADOTT NOTEBOOK, MINT PC

TÖLÜNK NYUGATRA MÁR JÓ ideje több notebook fogy, mint asztali számítógép – csak idő kérdése volt, hogy ez a folyamat mikor ér el hozzánk. A 2007-es év lesz az első, amikor hazánkban több hordozható számítógépet adnak el, mint ahány asztali PC-t. Már 2006 közepétől jellemző a hordozható gépek „uralma”, de ez tavaly még nem produkált látványos különbségeket.



2007 első felében viszont az itthon eladott 200 ezer számítógép 3:4 arányban oszlott asztali gépekre és laptopokra. Az okok között említhetjük a hordozható gépek és a velük igénybe vehető mobil- és vezeték nélküli internetszolgáltatások árának csökkenését, továbbá a vállalatok és az otthoni felhasználók igényeinek megváltozását. Eközben Japánban a PC-eladások folyamatosan csökkennek. A számos tekintetben élenjáró szigetországnak nem az általános, hanem az 1-1 célra kifejlesztett eszközök (pl. játékkonzol, digitális kamera stb.) fognak igazán jól. A PC-eladások – hordozható és asztali egyaránt – több mint egy éve egyfolytában csökkennek; a Hitachi például nemrég ki is szállt. Hogy ez az egész nyugati világban (és értelemszerűen később nálunk is) elterjed-e egyszer, azt egyelőre csak találgatni lehet.

WOW ACCOT LOP A MAXTOR



NEM KIS RIADALMAT OKOZOTT a Seagate weboldalán nem rég közzé tett hivatalos bejelentés, miszerint a Maxtor Basics Personal Storage 3200 külső merevlemez egy hiba folytán vírusosan került forgalomba. Ráadásul ez a vírus nem is egy szimpla károkozó, hisz az augusztus óta forgalomba lévő merevlemezeken Win32.AutoRun.ah tanyázik, mely

a gyártó szerint a vállalattal szerződésben álló kínai alvállalkozó által kerülhetett rá. A vírus egyébként különféle online játékokhoz, többek között a *World of Warcraft*-hoz is begyűjti felhasználóneveket és jelszavakat, majd ezeket egy Kínában található szerverre tölti, hogy a gold farmerek ezzel még több virtuális, majd később igazi pénzt tehessenek zsebre.

FULL 65 NM-EN JÖN A JASPER

MÉG OKTÓBERBEN NÉHÁNY Halo 3 special Xbox360 képében lépett színre az új Falcon fedőnevű gép. A legfontosabb változtatást a doboz belsejében a 90 nm-es CPU lecserélése jelenti, egy jóval kevesebb hőt termelő 65 nm-es változatra. Ez viszont igazából csak félmegoldásnak számít, hisz a legtöbb hőt termelő 90 nm-es GPU sajnos ugyanaz maradt. Igaz, a garanciális javításon átesett gépekbe véletlenül belekukkantó tulajdonosok a grafikus chip hűtőjén észrevehettek némi változásokat. Ez a hővezető csővel és kiegészítő lamellákkal megtámasztott új GPU-bord, amely a Falconban vélhetően javít majd a helyzeten. Sajnos az igazi megoldásra, a 65 nm-re való átállásra a grafikus chipnél is, még 2008 augusztusáig várni kell. A Jasper kódnéven futó utód nyilván végleg megoldja majd a túlmelegedési problémákat (már ha a Falcon nem tudja), és ha hihetünk a pletykáknak, a full 65 nm csikszélességre való áttérés jelentős árcsökkenést jelent majd.



RÖVIDHÍREK

Vista tesztprogramot készít a 3DMarkok is elkövető Futuremark. A cég PC-Mark sorozata nemrég bővült ki a Vantage fantázianévű változattal, ami kizárólag a

Microsoft új operációs rendszerén hajlandó futni. Igyekszik objektív képet adni a PC teljesítményéről, amit valós felhasználási körülményeket (pl. hang vagy videó tömörítése, szöveges állományok kezelése, 3D) szimuláló helyzetekkel kívánnak elérni.

Szupervékony, összesen 11 mm vastag LCD-televíziót dobott piacra a Samsung. Az egyméteres képátlóval, LED-es háttérvilágítással rendelkező TV kb. 90 wattot fogyaszt, és igen jól adja vissza a színeket is. Az eddig csak a 10-

15 cm átmérőjű panelekre jellemző vastagságot egy újfajta thin film transistor (TFT) alkalmazásával érték el. Az árról nincsenek információk, de a csillagos ég tőzsomszédságát teljes nyugalomban megtippeljük.

A SONY ESETE AZ OLED-DEL



IDÉN ŐSZEL KERÜLTEK SOROZATGYÁRTÁSBA A SONYNÁL A SZERVES LED-ALAPÚ KIJELZŐK. Ezek nagy előnye elsősorban az egyszerű és olcsó gyártás és a kis fogyasztás. Emellett nem igényelnek háttérvilágítást: az OLED-kijelző egyes pixelei maguk bocsátják ki a fényt – emiatt minden szögből azonos színűnek látszanak. Válasszidejük néhányszor tíz ns körül alakul, így az LCD másik nagy hibájával sem rendelkezik. Egyetlen komoly hátrányuk az élettartama: ezen a téren legjobban teljesítő megoldásai is csak más panelek élettartamának harmadát tudták felmutatni. Érthető, hogy idén és jövőre csak (jellemzően) 2–5" átmérőjű paneleket gyárt és forgalmaz majd a Sony, és csak 2009-ben tervezi 15–20" modellek piacra do-

bását. 2010 után esedékes, hogy 40"-et meghaladó képátlójú OLED-televíziók jelenjenek meg. A talán legizgalmasabb hajlékony OLED-kijelzők tömegtermelésének dátuma pedig 2012. Persze ezek a Sony hivatalos útiterveiből származó, tömegtermelésre vonatkozó becslések: Japánban, aki 200 jent (-300 ezer forintot) leszurkol, az máris kaphat egy 11 hüvelykes, 1024 × 600 maximális felbontást kínáló és nem mellékesen mindössze 3 mm vastag TV-t, aminek a kontrasztaránya a mai jobb monitorok ezer-szerese.



AZ ASUS EEE PC-RE MÉG VÁRNUNK KELL

MOST, HOGY MÁR TAJVANON és a tengerentúlon is kapható, és az első tesztek is megjelentek, íme egy kis áttekintés a világ legolcsóbb notebookjáról. A 92 dkg-os gép különösen alacsony fogyasztású Intel processzort és chipsetet tartalmaz, fél GB DDR2 memóriával és 4, 8, valamint 16 GB kapacitású SSD-vel kapható. Xandros-alapú Linux és előtelepített programok vannak rajta, de természetesen képes Windows XP futtatására. 7" kijelzője mellé

hangszóró, mikrofon és egy VGA-felbontású webcam is jutott. A külvilággal USB 2.0 portokon, SD-kártyaolvasón, 10/100 csatolón és 802.11g WiFi-n keresztül kommunikál. A kínálat teljessé válásakor négy változata lesz elérhető, ezek 200, 240, 350 és 370 dollárba kerülnek majd, ami átszámítva 35 és 65 000 Ft körüli összeget jelent. Magyarországra idén sajnos nem ér ide: a programkörnyezet finomítására hivatkozva tolták el az USA-beli megjelenést is egy hónappal.



ÚJ CORE 2 EXTREME GYÁRI HŰTŐ

ÚJFAJTA, NAGY TELJESÍTMÉNYŰ gyári hűtőt kapnak az Intel Core 2 Extreme processzorai, ami leginkább a Zalman CNPS7700-as megoldásaihoz és a Thermaltake Orbjaihoz hasonlító.

A processzorral egy rézből készült, érme alakú rész érintkezik, amiből virág alakban „nőnek ki” az alumínium-lamellák. Hővezető cső ugyan nem köti őket össze, de több helyen is összeérnek. A fémvirág közepébe került ter-

mészetesen a ventilátor, amit a hűtő szélén elhelyezett kapcsolóval 'quiet' vagy 'performance' módban lehet járatni. Hogy a látvány oltárán is áldozzának még egy keveset, néhány kék LED került a légkeverő tengelyének közelébe. Látszólag minden igényt ki kívántak elégíteni a mérnök urak, de ki tudja, elég lesz-e? Amikor e sorok íródnak, még sajnos nem állnak rendelkezésre teszteredmények, és a ventilátor átmérőjéről sincsenek információk.



RÖVIDHÍREK

Az IBM chippek gyártásából visszamaradt hulladékból napelemek készülhetnek.

A wafer néven futó szilíciumszeletekből keletkezett szemét (a világon összesen negyedmillió darab/hap, ennek kb. 3%-a) mostantól egy

új wafer, vagy éppen napelemek alapanyaga lehet. A félresikerült chipmaradványoktól megtisztított lapok csak idén 1,5 millió dollár megtakarítást jelentettek a cégnek, de tárt karokkal várják őket az ezáltal olcsóbb nyersanyaghoz jutó napelemgyártók is.

Újabb apró lépést tett az emberiség a kvantumszámítógépek felé. A mostanság sokat járatott témában komoly haladást jelenthet a Buffalói Egyetemen nemrég kifejlesztett eszköz, amely egy elektron perdületét képes meghatározni

és megváltoztatni. Az apró áramkörü elemet elég 20 kelvin alá hűteni a korábban jellemző 1 kelvin helyett, és már van annyira használható, hogy a jövő kvantumszámítógépeinek integrált áramköreiben legyen helye.

118dB-es jel-zaj arány!

Kristálytisza hang az ASUS Xonar D2-vel

A modern hangkártyák legújabb tagja, a ASUS Xonar D2 áttörést hozó eszköz, mely AV200 audiochipere épül. Nem csupán tökéletes hangminőséget kínál a számítógép számára, de több hangminőséget javító technológiát is ismer a Dolby®-tól és DTS-től, így képes a számítógép hangteljesítményét egy házimozsi rendszer hangminőségére fejleszteni.

Egyedülállóan tiszta hang és 3D hangzás

Az ASUS Xonar D2 kivételes hangminőséget biztosít, 118 dB-es jel-zaj aránnyal (SNR), mely a legtöbb számítógépnél a felső határt jelenti. A hagyományos hangkártyákkal szemben, melyek a legmagasabb SNR értéket csupán az elülső oldali hangszórókon képesek biztosítani, a Xonar D2 minden 7.1 csatorna számára biztosítja a 118 dB-es értéket. A Xonar D2 kimagasló hangminőséget kínál a játékokhoz, és 3D hangzással teszi még élvezetesebbé a játékot. A DirectX technológia támogatása pedig lehetővé teszi a 3D hangpozicionálást a játékos körül még 4, 5.1, vagy 7.1 csatornás hangszórók esetén is.

Zenefájlok másolása a hordozható szórakozáshoz

A Xonar D2-n van egy különleges alkalmazás, az úgynevezett Hordozható Média Processzor. Az alkalmazás a beépített ALT (Analog Loopback Transformation) áramkörrel biztosítja a digitális-analóg és az analóg-digitális konverterek közötti közvetlen belső csatornát, így majdnem torzulásmentesen alakítók át az online zeneáruházaktól beszerzett digitális zenék analóg fájllokká. Ami még nagyszerű a dologban, hogy Dolby Headphone vagy Dolby Virtual Speaker effekteket adhatunk az átalakított fájllokhoz, így szabadon élvezhetjük a világszerte ismert technológiák által elért kiváló minőséget akár útközben is.

„Az ASUS Xonar D2 kivételes hangminőséget biztosít, 118 dB-es jel-zaj aránnyal, mely a legtöbb számítógépnél a felső határt jelenti.”



TECHNIKAI ADATOK

Cserélhető markolat
3200 dpi
Beépített memória
Állítható súly
Állítható érzékenység



LOGITECH G9 LASER GAMING MOUSE

Hosszadalmas késés után befutott végre a legújabb játékos csoda! //ZeroCool

EZZEL A BIZONYOS G SOROZAT- tal valahogy mindig is teljesen meg voltunk elégedve, éppen ezért kifejezetten nagy érdeklődéssel vártuk az új változatot. A 9-es számmal jelzett műalkotás talán ezúttal nem külsőjével hódít – persze ez ízlés kérdése –, lehetőségeivel viszont már annál is inkább. Korábbi tapasztalataink azt mutatták, hogy a G5 volt az eddigi legjobban sikerült Logitech Gaming egér. Kíváncsian vártuk, hogy mitől lesz jobb a G9, kiváltképp azért, mert a vételárát eléggé magasra állították be.

MINŐSÉG ÉS MEGBÍZHATÓSÁG

A technikai adatok úgy indulnak, hogy 3200 dpi, amivel máris elnyerte minden idők egyik legprecízebb egere címet. Emellett a teljes sebességű USB-csatlakozón keresztül másodpercenként ezerszer ad képet a szenzor pozíciójáról, ezzel teljesen sima és akadamentes játékot biztosítva a legtöbb fe-

lületen. Lézeres egérhez hűen persze egy-egy alappal meggyűlik a baja, de ez benne van a pakliban. Az érzékenységet egyébként a ráhelyezett gombok segítségével menet közben is módosíthatjuk.

Van egy nagyon különleges képessége, amely külsőleg nem látszik: ez egészen pontosan egy memóriaegység, melyben az egér játékos profilokat tud elmenteni. Mondjuk, beállítjuk, hogy a *Crysis* alatt ezt szeretnénk használni, az *UT3* alatt meg más beállításokat. Mivel ez magán a készüléken tárolódik, akárhova is visszük (mondjuk, egy haverhoz), a beállításaink megmaradnak, és bármikor használatba vehetjük őket mindenféle szoftver vagy meghajtóprogram telepítése nélkül. Vicces, de még az egéren található érzékenységgelző LED-ek színét is módosíthatjuk!

KAPJUK SZÉT ÉS SZERELJÜK ÁT

Az elsöre dundinak titulált vázat bármikor leszedhetjük, és ha van kedvünk, használhatjuk enélkül is a G9-et. Dobozában találhatunk még egy burkolatot, melynek teljesen más az anyaga, így értelemszerűen más érzést is kelt a fogása. Ez alatt található egy kis rekeszbe rejtve a súlyozási lehetőség: ez sem újdonság, de remek dolog, a mellékelt fémdobozban pedig kellő mennyiségű súly található. Szintén újdonság a játékos sorozatban, hogy a gördítógombot átállíthatjuk. Alapból a gördítógomb olyan, mint amelyet már megszokhattunk: kis szakaszokban kattant, így precízen tudunk, mondjuk, fegyvert váltani. Az egér alján található gomb megnyomásával átválthatunk „mókuserék módba”, amikor már vég nélkül tekeregünk. Ez így konkrétan játéknál nem tudom mennyire jó, de az Excelben csodákra képes. Külön extraként említeném meg a teflon talpbevonatot, amely a még pre-

cízebb kezelésben lesz segítségünkre. Tesztünk elején kicsit többnek tűnt a készülék ára, mint a végén. Most sem mondjuk, hogy olcsó, de a minősége és a lehetőségei magyarázatot adnak rá. Akár hiszed, akár nem, megvan a G5 utóda!

LOGITECH G9 LASER GAMING MOUSE

ÁRA kb. 22 900 Ft
WEB www.logitech.hu
PRO burkolatok, súlyok, érzékenység
KONTRA drága, nagy

GameStar

Most már nyugodtan le lehet cserélni a G5-öt!

92

MSI GX600E

Gamer notebookban tér vissza a jó öreg turbógomb

AZ ELŐZŐ SZÁMUNKBAN TESZTELTÜNK AZ MSI GAMER NOTEBOOK-CSALÁDJÁNAK LEGGYORSABB TAGJÁT, EZÜTTAL EGY IGAZI ÉRDEKESÉGET PRÓBÁLTUNK KI.

A GX-széria 600E típusa külsőre teljesen megegyezik a már tesztelt GX700-assal, kijelzője viszont csak 15,4" méretű. Ennek is fekete lakkozott borítása van, és itt is megtalálhatók azok a bizonyos lángnyelv imitáló matricák, mint a GX700-nál. Egyben azonban jelentősen eltér a két modell, ez pedig nem más, mint a turbógomb. Igen, nem tévedés, a régi turbógomb, amely képes volt megduplázni gépünk teljesítményét, most ismét visszatért. Még ha nem is okoz olyan drasztikus változást az fps-ben, azért érdemes néhány szót szólni róla. A hangszórók mellett található nagy piros gomb lenyomásával lényegében egy előre beállított, azaz 20%-os értékkel megnövelhetjük a kétfogó

processzor órajelét, így az FSB-változás miatt mindkét mag 2 GHz-ről 2,4-re ugrik, ami a gyári adatok szerint akár 20-25%-os teljesítménynövekedést is okozhat a játékoknál. Feldobtuk rá gyorsan korunk egyik leggyorsabb játéka, a *Crysis*-t. Azt érdemes tudni, hogy a sima GX700-on a *Crysis* csak közepes grafikai részletesség mellett volt igazán játszható, ezt egyébként a GSTV-ben is láthatjátok. Éppen ezért kíváncsian vártuk, hogy mit fog tudni a turbógomb. Nos, ha olyan jelentősen nem is dobta meg a gép teljesítményét, azért arra bőven elegendő a processzortúlhúzás, hogy High beállításokkal már élvezhetően lehessen játszani, amit a sima GX700-assal nem sikerült elérni. Tehát azt mondhatjuk, hogy igen, van olyan gamer notebook, amely tényleg képes felvenni a versenyt egy komolyabb asztali géppel, persze itt ne elsősorban a 8800 ultrás vasakra gondoljunk. **GS**



GameStar

Ára kb. 350 000 Ft
Pro hasznos turbógomb, sok extra
Kontra forró sodók

92

LEGFONTOSABB PARAMÉTEREK

15,4" TFT - 1280x800
Core 2 Duo 2 GHz@2,4 GHz
GeForce Go 8600M 512 MB
2 GB DDR2 RAM
250 GB 7200rpm HDD

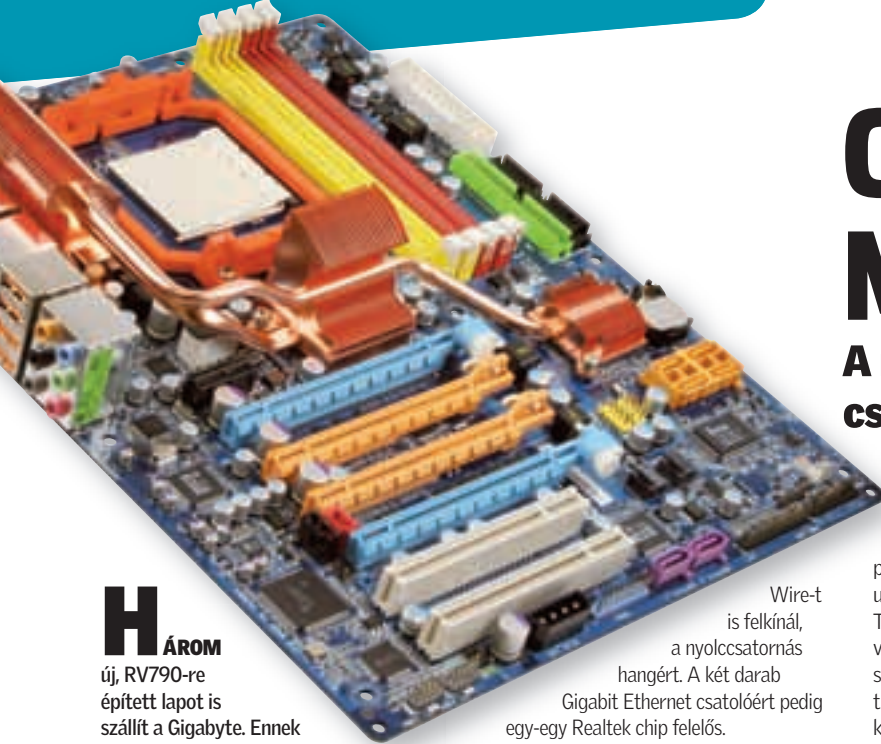


Bird computer
www.birdpc.hu

1114 BP BARTÓK BÉLA ÚT 41. 06-1-279-1246
6722 SZEGED TISZA LAJOS KRT. 65 06-62-541-012

 <p>MSI 670X-089HU AMD Sempron 3600+ 1024MB RAM, 120GB HDD, DVDRW WiFi, GeForce Go9100 2 ÉV Garancia Br.: 110.990,-</p>	 <p>ASUS X51R-AP109 Intel T2130 1,8GHz, 1024MB, 120GB HDD, DVDRW, ATI X1100, WiFi 2 ÉV Garancia Br.: 149.990,-</p>
 <p>Intel Core 2 Duo e775 E6550- 2,3GHz BOX Br.: 34.990,-</p>	 <p>AMD AM2 Athlon 64 X2 4000+ Br.: 14.390,-</p>
 <p>Kingmax 1024Mb, 800mhz 3 Év Garancia Br.: 3.390,-</p>	 <p>Kingmax 512Mb, 600mhz 3 ÉV Garancia Br.: 2.890,-</p>

Bird Computer, ahol az alacsony árak fészkelnek!
Részletes árlistánkat megtalálja a www.birdpc.hu weboldalon!
Áraink tájékoztató jellegűek, a készlet erejéig érvényesek. Az árak bruttó árak, készpénzes
beszerezéssel tartalmazzák.
Nyilvánosként, értékesítést nem vállalunk, az átvételhez jegy, forinttal.
A tartalom nem minősül ajánlattevőnek. A képek csak illusztrációk, a valósággtól eltérhetnek.



HÁROM új, RV790-re épített lapot is szállít a Gigabyte. Ennek legjobban felszerelt tagja a MA790FX-DQ6 nevet viseli. Az AM2 és AM2+ (pl. Phenom) processzoron kívül szívesen fogad 1066 MHz-ig DDR2 memóriát, egy IDE-csatornáján 2 eszközt, továbbá 4+2 SATA II és 4 eSata eszközt. Emellett 6 db USB 2.0 portot és egy Fire-

Wire-t is felkínál, a nyolccsatornás hangért. A két darab Gigabit Ethernet csatlóért pedig egy-egy Realtek chip felelős. Első ránézésre négy darab VGA fogadására alkalmas bővítőhelyet látunk, de ebből valójában csak 2 darab teljes értékű, azaz 16-szoros. Jöjjön egy kis matek. Ezek darabonként 16 kétirányú szálon kommunikálhatnak, amelyek – PCIe 2.0 lévén – $16 \times 500 = 8000$ MB/s sávszé-

GIGABYTE MA790FX-DQ6

A most megjelenő AMD Phenomhoz igazi csatahajót készített a Gigabyte

leséget biztosítanak irányonként. A harmadik már csak 4, a negyedik pedig csak 2 ilyen szálát kap, ráadásul utóbbinak ezt meg kell osztania a SATA-meghajtókkal és a hálózati csatlóval. Emiatt Quad Crossfire rendszer összeállítás esetén „csak” négy $8 \times$ bővítőhelyként működnek. (Az ilyen millió közeli rendszerek tulajdonosainak ezúton is részvételünk.) A más Gigabyte lapokon már látott és kellőképpen marketingelt többlépcsős feszültségszabályzó rendszer, egyedi hűtési megoldás (komplex heatpipe rendszer, borda a lap hátulján) és a szilárd elektrolites kondenzátorok itt is megtalálhatók.

Az FSB 500 MHz-ig mehet, a feszültségállítás bár megfelelő, de lehetne jobb is. A remek adottságok mellett milliós extra jár hozzá, de sajnos ez sem képes elnyomni azt az érzést, hogy 60 000 Ft-ot kell kiadnunk érte, amiből egy jobb VGA-kártya, például egy 8800GT is kijönne. **GS**

GameStar
Ára kb. 57-60 ezer Ft
Pro ficsórhegyek
Kontra mit eszem, ha megveszem? **90**

ZALMAN ZM1000-HP

A hűtéseiről ismert cég is elérte a lélektani 1000 W-os határt

ENNÉL PERSZE VALAMIVEL izgalmasabb dolgokat is tartogat nekünk a ZM1000-HP. 80 százalékos feletti hatásfokkal és 14 cm átmérőjű ventilátorral büszkélkedhet, ami elvileg maga a csend záloga. Az egyedi hűtési megoldás a megszokott bordákból áll, amelyekről hőcsövek vezetnek le a keletkezett hőt a táp

külső, rácsos oldalához. A hűtésen kívül a kábelezés is tényleg profi, ahogy azt a minőségi tápoknál megszokhatjuk, itt is moduláris a kábelezés, melynek hat darab 12 V-os ága van, ami összesen 960 W teljesítmény leadását jelenti, tehát egy SLI-s 8800GT-es konfigot is lazán képes megetetni árammal. **GS**



GameStar
Ára 25 000 Ft
Pro jó teljesítmény
Kontra lehetne halkabb is **86**

IPOD NANO 4 GB

Jót tett a fogyókúra az új Nanónak

AZOKNAKAJÁNLHATJUK AZ új iPod Nanót, akiknek fontos a kis méret, ehhez mértelen nagy kijelző, és nem akarnak mindenáron 120 GB-nyi zenét magukkal cipelni. Ezeket a 6 mm vékony kis csöppsegeket 4 és 8 GB-os változatban vásárolhatjuk meg különféle fiatalos színekben. Az elől

modellhez képest a kijelző mérete és annak a fényerőssége is jelentősen megnőtt, így kényelmesebben lehet rajta sorozatunkat nézni. Egyetlen feltöltéssel akár 4-5 napig is nyúzhatók, ami aktív használat mellett körülbelül 20 órát jelent. Videók lejátszásánál ez az érték 4 óra körül mozog. **GS**



GameStar
Ára kb. 35 000 Ft
Pro kicsi, szép kijelző
Kontra kicsi memória **92**

Az MSI a Windows Vista® Home Premium operációs rendszert ajánlja.



MSI

www.msi-hungary.com

A világ első túlhajtható noteszgépe!
Ő már választott. Te hogyan döntesz?

**Performance
+UP TO 20%**



15,4" / 17" Extreme Edition
MSI GX600/610 - MSI GX700/710



15,4" / 17" Performance Edition
MSI GX600/610 - MSI GX700/710



MSI játék széria

Megvásárolható:

3 Mérnök-Terminál Kft. (www.3mernok.hu),
Dunaweb Kft. (www.dunaweb.hu),
Rufusz Computer Informatikai Zrt.,
Vision Computers Kft. (www.visioncomputer.hu),
Win Investor Rt. (www.wininvestor.hu)

Eredeti Windows Vista® Home Premium
NVIDIA 8800M GT 1C 1280MB vagy ATI Mobility HD2600 M 1024MB
Intel Core2Duo vagy AMD Turion64 X2 processzor
1280x800 WGA vagy Extreme 1680x1050 WGA+ felbontás
2 GB DDR2 memória (opcionális: 3GB Turbo memória)
250 GB SATA HDD - HDMI / Bluetooth / Firewire / GBLAN
Opcionális hűtőszék, egér és headset a játékosoknak
Egyedi Turbo OC gomb a túlhajtáshoz (csak az MSI GX700 rendelhető)




REVOLTEC GAMING FIGHTPAD

Egy újabb kütyü, amivel az egér-billentyűzet kombót válthatjuk ki

MÁR JÓ NÉHÁNSZOR BE-mutattunk nektek különleges kontrollereket, ezúttal viszont egy valóban kiemelkedő példányt sikerült kipróbálnunk.

Sokan nem szeretnek kísérletezni az újdonságokkal, hisz a már jól bevált egér-billentyűzetre esküsznek. És ebben van is valami, mivel sok esetben tényleg rossz ergonomiai kialakítással vagy rossz anyaghasználattal találkozhatunk az újdonságokkal kapcsolatosan. A noname cégek helyett érdemes a már bejáratott márkák háza táján, például a Revoltec-nél szétnézni. A házak és különféle modding cuccok mellett egyre jobb minőségű gamer kellékeket is gyártanak, de nézzük, mire is jó a Gaming Fightpad. Egyhetes tesztelés után elmondhatjuk, hogy kifejezetten élvezetes bármelyik FPS-nél, CoD4-gyel teszteltünk, ahhoz például tökéletesen ajánlható. Másik nagy erőssége a stratégiai játékok, itt sem vallhatunk vele kudarcot. Első kézbevétele után viszont senki ne várjon csodát, hisz elég nehéz átállni rá. Egy-két nap alatt viszont teljesen rá lehet érezni, olyannyira, hogy már nem is fog hiányozni a billentyűzet.

A Fightpadon persze jóval kevesebb gomb található, így chatelni biztos nem erről fogunk, tehát MMORPG-knél mindenképpen szükségünk lesz még a billentyűre. A fekete ház tapintása egyébként kellemes, kicsit a tuning verdák karbonszálas motorháztetőit idézi. Kár, hogy a gombok minősége csak átlagos, egy kicsivel lehetnének puhábbak is. A használat összességében viszont elég kényelmes, ebben mondjuk, nagy szerepe van a csuklótámasznak is. A legfontosabb helyen a szürkített akciógombok kaptak helyet, melyeknek az érzékenysége megfelelő, a választásuk pedig kifejezetten jó. Simán felveszik a versenyt a minőségi gamer billentyűzetekkel is ezen a téren. A fedélzeten egyébként összesen 37 gomb található, viszont ezt a számot tovább növelhetjük, ha beleszámoljuk, hogy tetszőlegesen definiálhatjuk a billentyűkombinációkat is a mellékelt program segítségével. Végére maradt az ár, ami szerencsére elég kedvező, hisz egy közép árkategóriás gamer egér vagy billentyűzet árért, tehát kb. 9 000 Ft-ért juthatunk hozzá. 



GameStar
 Ára kb. 9 000 Ft
 Pro jó reakcióidő
 Kontra kemény gombok **89**



AEROCOOL M40 CUBE


Szó szerint kocka PC építése, kompromisszumok nélkül



GameStar
 Ára kb. 25 000 Ft
 Pro tágas belső
 Kontrasérülékeny
 fényezés **88**

RITKA A TÉNYLEG KIVÁLÓ MINőségű „kockaház”, az AeroCool M40 Cube viszont amilyen kicsi, olyan zseniális is.

A legtöbb ember azért nem szereti a relatíve kisméretű házakat, mert nem lehet bennük rendesen elférni, és valljuk be, ebben tényleg van is valami, hisz néha hihetetlenül rossz a belső kialakításuk. Az M40 viszont a remek belső kialakításának köszönhetően jól gazdálkodik a nem is olyan kicsi alapterülettel, így akár két merevlemez és két optikai egység is minden gond nélkül elfér leendő rendszerünkben. A mini ATX-alaplapt fogadó ház szerelése pofonegyszerű, egy igen praktikus trükkkel ugyanis ketté lehet bontani a dobozt. Ezt úgy kell elképzelni, hogy az alaplap az alsó szinten tanyázik fixen beépítve, viszont az egész felső rész oldalirányban lehajtható. Ez a lehajtható rész tartalmazza a külső 5,25"

meghajtókat, a tápegységet és a merevlemezeket. A szerelés tehát roppant egyszerű, csak fel kell nyitni a házat, mint egy dobozt, és máris hozzáférünk a hardverekhez. Nem kell csavarhúzóval, feszítővassal bajlódni, és még a szomszédot sem kell áthívni egy egyszerű memóriacsere miatt. A szellőzést is nagyon jól megoldották a tervezők, hisz egy csendes 120 mm-es előlapi ventilátor felelős a levegő beáramoltatásáért, ráadásul plusz további három 80 mm-es ventilátornak is van helye. A tetszetős külső kialakítást jelentősen növeli a piros háttérvilágításos külső LCD-panel, amelyen mindig nyomon követhetjük a legfontosabb információkat a gépünkről. Az AeroCool M40 két változatban kapható, az egyik a nálunk is vendégeskedő teljesen fekete kivétel, a másik szintén fekete, csupán az előlapon kapott néhány panel ezüst színt. 

OCZ DDR2 RAM-OK MINDEN RÉTEGNEK

A DDR3 még aranyáron fut, a DDR2-ből viszont még mindig lehet érdekes dolgokat kihozni

//Mady

GÉPÜNK ÖSSZETEVŐIBŐL LEG-inkább a VGA-kártyát és a processzort kezeljük kiemelten, a memóriákkal a legtöbbször mostohagyerekként bántunk. Az általános nézet ugyanis az, hogy az a fontos, hogy meglegyen az 1 GB, jobban eleresztett gamereknél a 2 GB. Arról viszont már kevés szó esik, hogy nem érdemes a reklámújságot az alacsony árak miatt túrni, hisz mostanában már csupán 1-2 ezer forint választja el a gagyi RAM-okat a márkásoktól. Persze márkásból sem mindegy, hogy mit veszünk, hisz az órajel mellett a késleltetés a legfontosabb, azokat a RAM-okat pedig élből felejtjük el, amelyeket az eladó összegumizva vesz elő a pult alól.

A LEGJOBBAK PÁRBAN JÁRNAK

Nem véletlen, hogy az OCZ kizárólag párbain árulja a memóriáit, hisz Dual Channel módban tudjuk kihozni a maximumot belőlük. Azt se felejtjük el, hogy az azonos RAM-okkal elkerülhetők az inkompatibilitási problémák is, amelyek akkor jelentkeznek, amikor már 3-4 különböző 512-es RAM-ból táplálkozik a gépünk. Azt azért érdemes tisztázni, hogy csak a memória cseréjével az fps-érték nem fog érezhetően az egekbe szökni,

sőt. Ellenben jóval stabilabb lesz a gépünk, és gyorsabb is. A legolcsóbb OCZ RAM a nálunk járt SOE, azaz Special Operations Edition volt, mely dizájn terepszínű külsőt kapott, és árban az egyik legjobb választásnak bizonyult. Az összetéveszthetetlen méhrácsos XTC-hűtőbordák gondoskodnak a megfelelő hűtésről, ami nem csupán a memóriachipekre fekszik fel, de az IC-eket is eredményesen hűti. Az 1 GB kitet (2x512 MB) alig 8000 Ft-ért vásárolhatjuk meg, a 2 GB kitet pedig 16 000 Ft-ért lehet beszerezni. Ebből is jól látszik, hogy nem túl drága, a noname memóriák áraihoz képest ez az ár, hisz alig egy-két ezreddel magasabb csak, cserébe viszont két remek 2,2 V-on túlhajtható modult kapunk örök élet garanciával! Ez egyébként minden OCZ-memóriára érvényes, tehát a soron következő Alpha VX2-re is, mely alából 1000 MHz-en ketyeg. Ebből a 2 GB-os kit már kicsit húzóssabb, 37 000 Ft-ot kell érte letenni az asztalra, cserébe viszont jóval gyorsabb késleltetési értékkel rendelkezik. A feleannyiba kerülő SOE 5-5-5-15 értékeihez képest ez 4-4-4-15 értékekkel kerül a dobozba. Másik nagy érdekessége, hogy a memóriát borító külső hasonló a kocsi gyöngyház festéséhez, hisz minden szögéből más-más színben pompázik. Utoljára hagyjuk a legdurvább modulokat, az 1066 MHz-en ketyegő Reapert, mely természetesen 2 GB-os kiserelésben érkezett.

Itt 2 GB-ért 46 000 Ft-ot kell fizetnünk. Cserébe egy brutál kinézetű, 5-5-5-12 késleltetésű memóriapárt kapunk óriási hőcsöves hűtési megoldással és kifejezetten jó tuningpotenciállal!

MELYIKET ÉRDEMES VENNII?

Ha új gépet veszünk és nagyon fontos a jó ár, akkor a 800 MHz-es SOE-t tudom javasolni, hisz ár/teljesítmény mutatója nagyon jó. Ha picivel több pénzünk van, egészen pontosan duplája, akkor érdemes elgondolkozni az Alpha persze szigorúan csak is 2 GB-lesben. Ezt akkor érdemes választani, a gép nem a legolcsóbb hardverekből van felépítve, jól át van gondolva és minőségi alkatrészekből áll. Érdemes szem előtt tartani azonban, hogy bár a különbség itt is csupán pár százalékos, ami fps-ben szinte nem is jelentkezik (2-3 plusz fps), csupán a tesztprogramokban, de ha minden egyes hardvert tudatosan jól választunk meg, a sok apró kis különbség a végén összeadódva akár 15-20% teljesítménynövekedést is jelenthet, és akkor érezhető lesz, hogy volt értelme több pénzt elkölteni. Önmagában csak a memóriacserével csodákat nem fogunk elérni. A legdrágább Reapert pedig tényleg csak azoknak ajánljuk, akik erőművet építenek, és a 8800 GTX után még maradt annyi pénzük, hogy RAM-okból is a legjobbat vegyék. A memóriákat az OCZ (www.oczram.hu) hivatalos disztribútora, az OHS biztosította számunkra. GS



OCZ DDR2 Reaper HPC



OCZ DDR2 SOE Special Operations Edition



OCZ DDR2 Titanium Alpha VX2



AKCIÓS termékek (lap, VGA, HDD, RAM 3 év garancia)

- * Gigabyte GeForce 8600 GT 256 Silent **26.880** helyett **25.900**
- * Gigabyte GeForce 8600 GTS 256 Silent **39.870** helyett **37.500**
- * Intel Core2Duo E4300 OEM 2.2G/ 2M **28.000** helyett **25.860**
- * Intel Core2Quad E6600 4*2.4 GHz/8M akció ár: **55.170**
- * AMD Athlon 64 X2 4000+ AM2 EE **15.570** helyett **14.880**
- * KINGMAX DDR2 1024 MB/800 MHz **6.150** helyett **5.550**
- * KINGMAX DDR2 2048 MB/667 MHz **14.340** helyett **11.970**
- * AIBIT IN9 32X-MAX Wi-Fi Alaplap (8 775, nForce 680i SLI, Wi-Fi LAN, 7.1 HD Audio) 2 év gar: **54.000** helyett **41.880**
- * Gigabyte GA-P35-DS3L (Socket 775, iP35, Dual DDR2 1066, PCI-E, 7.1 HD Audio) **23.340** helyett **21.480**
- * Gainward Gef 8600 GTS 512MB HDMI **új árszám: 145.900**
- * Gainward Gef 8600 GT GS GLH 625/1800 HDMI **új: 31.800**
- * LG H55N SATA DVD-író jelzársny védelem: **6.800** helyett **6.180**
- * Philips 19" TFT DC 3000:1, 5ms, DVI-D **51.480** helyett **47.520**
- * WDigital 1 TB (1024 GB) 16 MB cache **72.000** helyett **64.320**
- * Western Digital Passport Külső HD 160GB U/SB 2.0 **24.420**
- * 160GB Samsung 5400rpm 8MB 2.5" notebook HD **19.590**

TÖBB, MINT 200 NOTEBOOK AKCIÓS ÁRON !!!
Nem találta a keresett terméket itt az árkölés listában? Nézz meg WEB-oldalunkat! Kérjen ajánlatot!

Néhány javaslatunk számítógép-konfigurációra:

Home 2 (erős irodai és multimédia, alap játékgép)
2GB RAM, 320 GB HDD, Gef 8400 VGA, DVD-író, 7.1 hang
Intel változat: Asus P5K, Pentium Dual Core 2180 **111.240**
AMD változat: Asus M2N-SLI, Athlon64 X2 4400+ **100.260**

Game 1 (erős irodai és multimédia, közepes játékgép)
2GB RAM, 250 GB HDD, Gef 8600 GTS, DVD-író, 7.1 hang
Intel változat: Ahit Fatalitty FPEN9, Core2Duo 4500 **157.080**
AMD változat: Asus M2N-E, Athlon64 X2 4800+ EE **150.330**

Game 2 (erős irodai és multimédia, felső kategóriájú játékgép)
2GB RAM, 320 G HDD, Gef 8800 GTS, DVD-író, 8B Audio
Intel változat: Asus P5K, Core2Duo 6550 **240.120**
AMD: MSI K9N-SLI Platinum, Athlon64 X2 5600+ **241.830**

Game Ultra (csúcs kategóriájú multimédia és játékgép)
Gef 8800 Ultra, 4GB RAM, WD Raptor 36GB + 400 G HDD,
Alumínium ház 750W, X-Fi Extreme audio, Logitech G15+G9
Intel változat: Gigabyte P35-DS4, Core2Duo 6850 **240.120**
AMD: MSI K9N-SLI Platinum, Athlon64 X2 6000+ **241.830**

Ezek csak ötletek, bármilyen konfigurációt megépítünk!
Új szolgáltatásunk konfigurációknál +3% + minőség garancia
Bruttó árakat listáztuk, a tévedés és a változtatás jogát fenntartva.

ALIEN computers

1077 Budapest, Király u. 69.
Tel: (06-1) 413-0450
aliencomputers.hu

Hat éve a legjobbak között.
NÉZZE MEG AZ ÁRAINKAT!!! MEGÉRI!!!
FC-alkatrészek, perifériák, kellekek
Notebookok (laptopok), PDA-k, kiegészítők
Konfigurációk 3 év garanciával
Ingyenes összeszereléssel, teszteléssel
Házhoz szállítás az egész országban



SLÁGERGYANÚS 8800GT

Ritka, hogy a középár-kategória kimagasló teljesítménnyel párosuljon, az NVIDIA megcsinálta.

//Mady

ÚGY TŰNIK, IMÁINK MEGHALLGATÁSRA TALÁLTAK, ÚJ KÖZÉPÁR-KATEGÓRIÁS KÁRTYÁT KAPTUNK AZ NVIDIA-TÓL, AMIT NEM KIS VÁRAKOZÁS ELŐZÖTT MEG. Már ideje volt a termékfrissítésnek, elvégre a Crysis szaggatásmentes végjátékához nem mindenki engedheti meg magának a 120-140 000 forintos GTX-et, illetve Ultrát. A megfizethető 40 000 forint körüli 8600GTS-s viszont elég karcsú hozzá. A két kategória közötti űrt ugye az elég drága 8800GTS volt hivatott betölteni, legalábbis idáig. Megjött ugyanis a 8800-család legújabb GT jelzésű tagja, mely a 60 ezres árkategóriában indul csatába, és az a furcsa helyzet állt elő, hogy a nála drágább 8800GTS-t nemcsak árban veri meg, hanem teljesítményben is szépen lealázza. Előjáróban ennyit az új slágerkártya teljesítményéről.

TETTEK BELE EZT-AZT

Az új G92-es GPU legújabb érdekessége, hogy már új 65 nm-es gyártástechnológiával készült az eddig használt 90 nm helyett. A méretcsökkenés pedig – akármilyen hihetetlen – a tranzistorok

számának növekedésével járt együtt, az egésznek köszönhetően pedig a fogyasztás és a hőtermelés is pozitív irányba változott. Az eddigi 681 millió tranzistor helyett tehát már 754 millióról beszélhetünk, (aki nem hiszi, számolja meg, illetve a GPU órajele is emelkedett egy kicsit, 600/1500 MHz-re. Az egyik legfontosabb talán, hogy míg a GTS 96 darab feldolgozó egységet tartalmaz, addig a 8800GT-be 112 darabot sikerült belepasszírozni, illetve 56 textúrázó egységet. A 256 bites buszon csatlakozó GDDR3 memória órajele 900 MHz, ebből egyébként fél giga jutott a kártyára, így ilyen téren sem mondhatjuk, hogy szűkmarkúan bántak volna vele. Sőt a pletykák szerint elképzelhető lesz később egy még

olcsóbb, csupán 256 MB-os változat is. További fontos változás érte a csatlófelületet, hisz a GeForce 8800 GT már új PCI Express 2.0 szabványú csatlóval rendelkezik, mely külsőre ugyan megegyezik a megszokott PCI Expresszel (persze ezzel is kompatibilis), viszont, ha az alaplapunk is támogatja a 2.0-át, akkor erről is képes felszívni a működéséhez szükséges 110 W-ot. A szemmel is látható változás azonban leginkább a kártya méretében következett be, hisz, ha a hosszából nem is, de a vastagságából sikerült lefaragni egy keveset, így a GT már csupán egy kártyahelyet foglal el az alaplapon.

SLÁGERGYANÚS EREDMÉNYEK

A tesztbe beválogattunk egy 35 000 forint körüli 8600GTS-t, egy 320 és 640 MB-os 8800GTS-t és egy 8800Ultrát is, hogy teljes legyen a kép. Az egy csoportba gyűjtött tesztprogramok között volt a frissen megjelenő *Call of Duty 4*, *Crysis*, *World in Conflict*, illetve a *Need for Speed: Pro Street* is. Direkt nem teszteltünk már *DOOM3* és *F.E.A.R* alatt, elvégre nem arra vagyunk kíváncsiak, hogy mit képesek kitolni magukból a tesztalanyok egy régi játékkal, hanem, hogy az aktuális csúcspéldékkel mit tudnak kezdeni max grafikánál.

A teszteredményeken egyébként mi is elcsodálkoztunk. Azt sejtettük, hogy a 8800GT jól fog muzsikálni, de hogy ennyire jól, azon még minket is meg-

	(Vista, 1280x1024 - max)	Ár (bruttó)	Call of Duty 4	Unreal Tournament III	Crysis	NFS: Pro Street	World in Conflict
MSI NX8600GTS	8600 GTS	35 000 Ft	30	43	6	27	9
BFG 8800 GTS OC 320	8800 GTS	70 000 Ft	53	79	11	42	6
ASUS EN8800 GTS 640	8800 GTS	88 000 Ft	56	86	15	47	10
Gainward 8800GT 512	8800 GT	60 000 Ft	65	108	23	52	33
ASUS EN8800 Ultra	8800 Ultra	140 000 Ft	72	119	28	57	38



ASUS EN8800GT

Gainward Bliss 8800GT PCX

MSI NX8800GT

VARIÁCIÓ EGY TÉMÁRA

Régen még volt jelentősége, hogy milyen gyártótól vásároltunk. Ma-napság viszont szinte mindegy, a három nálunk vendégeskedő kártya szinte hajsználra megegyező eredményt produkált. A választásnál érdemes az ár és a kártya mellé csomagolt extra teljes játékok alapján dönteni. Az Asus Company of Heroes: Opposing Fronts-ot, a Gainward TombRaider: Anniversary-t, az MSI pedig Colin McRae: DIRT-öt csomagolt a kártya mellé.

lepett. Itt van tehát hölgyeim és uraim, egy 60 000 forintos kártya, ami szépen elkeni a száját az eddig etalonnak számító drágább 8800GTS-eknek is, sőt, ha szabad ilyet mondani, olyan hű de nagyon sokkal a 8800Ultrától sem marad el, így én személy szerint nem látnám sok értelmét 80 000 forinttal többet kiadni. Jól látható, hogy bizonyos helyzetekben az Ultra csupán alig 8-10 fps-el tud többet kipréselni magából, ami igen elgondolkodtató. Ugyanakkor azt sem szabad elfelejteni, hogy a tesztekot emberri 1280x1024-es beállítások mellett futtattuk, de extra nagy felbontásnál a különbség persze jóval látványosabb lenne.

Persze az igazi ellenfél – már ha lehet egy családon belül ilyet mondani – egyértelműen leginkább a 640 és 320 MB-os 8800GTS, de egyik sem tudja legyőzni. Az elért eredmények ismeretében pedig bátran mondhatjuk, hogy ez AMD vonatkozásban ez annyit tesz, hogy nem csupán a „kipusztult” HD2900 Pro-t, de a jóval combosabb és persze drágább 2900XT-t (85-90 000Ft) is meghaladó kártyát sikerült alkotnia az NVIDIA-nak.

De, hogy ne csak dicsérjünk, jöjjön egy kis feketeleves is. Azt már említettük, hogy a kártya nagyon vékony, ehhez mérten egy relatív kicsi ventilátor teljesít rajta szolgálatot, amit érte-

lemszerűen gyorsabban kell pörgetni, hogy megfelelő hűtést biztosítson neki. Ez sajnos meg is érződik rajta, ugyanis maximális terhelés mellett eléggé felmelegszik ahhoz, hogy a ventilátor magasabb fordulatra kapcsoljon, és hallassa nem túl kellemes hangját. Igaz, ez még mindig messze van a régebbi kártyák irdatlan süvítésétől, de azért én jobban örültem volna, ha nagyobb ventilátorral ajándékozzák meg, még ha emiatt vastagabb is lett volna.

MÁR TUDOM, MIT HOZZON A JÉZUSKA

Általában nem lehet azt mondani egy kártyára, hogy ez a jó, ezt vegyük. Erre viszont csak ezt lehet mondani,

hisz piszok jó teljesítményt vihetünk haza egy nem is olyan magas összegért. Persze tisztában vagyunk azzal, hogy a 60 000 forint azért nem kevés, de aki nem szeretne csontra butított grafikával játszani a mostani játékokkal sem, azok számára ez ajándék ennyi pénzért. Az NVIDIA jól döntött, hogy karácsony előttre időzítette a kártya piacra dobását, hisz pont ez az időszak az, amikor az emberek eldöntik, hogy mi is kerüljön majd esetleg a fa alá. Persze azt sem szabad elfelejteni, hogy mire ezeket a sorokat olvassátok, már az AMD is megjelenteti az 55 nanométeren gyártott RV670-os kártyáit, így ekkor fog igazán eldőlni, hogy gyártó szinten ki a jobb ebben az árszegmensben.

AZ AMD IS MOZGÓSÍT

Mire ezeket a sorokat olvassátok, már kaphatók lesznek az RV670 magra épülő új AMD kártyák is. Három verzióból lehet választani: a 8800GT-hez hasonló árkategóriás, 512 megabájtos HD3870-ből és a 256, illetve 512 megabájtos HD3850-ből, mely az 50 000 forintos árkategóriában indul majd harcban. Mindhárom modell 55 nanométeren gyártott RV670-es magra épül, DirectX 10.1, Shader Modell 4.1 és OpenGL 2.0 támogatással, 256-bites memóriavezérlővel és 320 shader feldolgozó egységgel is rendelkezik. A PCI-Express 2.0 szabványú kártyák az AMD 790FX lapkakészlettel CrossFire X módban is működnek majd, így akár négy kártyát is össze lehet kötni.



SZÉLES VÁSZON MINDENKINEK!

Most, hogy a HD-játékok idejét éljük, jól jöhet egy TFT-csere is!

//ZeroCool



Acer P223W



iiyama ProLite E2200WS-B



Samsung Syncmaster 2232BW

TÉNY, HOGY MANAPSÁG nemcsak márkákból találunk kis-milliót, a grafikus kártyákhoz hasonlóan a TFT-k változatos sodrásából is vagy nyolc Dunát lehetne rekeszteni. A hullámokat tovább kavarja, hogy mostanában már nemcsak sima, hanem szélesvásznú megjelenítőket is könnyedén be tudunk szerezni. Ezek között evezgetve próbáltunk ki hat különféle terméket, és bátran állíthatjuk, hogy érdemes már legalább 22 inchesben gondolkodni!

NÉZZÜNK SZÉT A PIACON

Nem is oly régen még a CRT-monitorok fénykorát éltünk. Később elterjedt, hogy a TFT-monitorok nem rontják annyira a szemet, de még nagyon drágák voltak. Lassan elérünk odáig, hogy a CRT-monitorok muzeális értékét kell megfizetni, ergo drágábbak, mint a TFT-k. Ezen tesztünkben tárgyalt 22 inches monitorok átlagára 74 ezer forint – ezért az árért alig három-négy hónapja még csak 19-es kijelzőket vásárolhattunk, persze normális minőségben. Igazából nem is tudom megítélni, mi lesz mondjuk egy év múlva, hiszen valahol kicsit meg kéne csömörlni ennek az árzuhanásnak. Valószínűleg any-

nyi lesz a lényeg, mint a merevlemezeknél egy jó ideje – ezekről a hardverelemekről ugyanis elmondhatjuk, hogy mindig 20 ezer forint környékén kell vásárolni, bármikor is vesszük. Jómagam több éve e módszerrel veszek HDD-t, és ugyanezért az árért logikusan egyre nagyobb tárhelykapacitásom van. A TFT-knél is ez lesz a helyzet, és szerintem olyan 70–80 ezer forint lesz az ideális ár.

A SAJÁT VÁLASZTÁSUNKRA IS KIVÁNCSIAK VOLTUNK

Szerkesztőségünkben már majdnem mindenkinek TFT-kijelzője van, és bevallom férfiasan, egy ideje már én sem foglalkoztam új monitorokkal. Nyilván azért van ez így, mert szerencsére nem kell minden héten újat venni ezekből, és persze azt sem szívesen nyelem le, hogy én drágábban vettem a 19 inches TFT-et, mint a jelenlegi tesztünkben a legdrágább 22 inchest vehettem volna ma... Ejj, de fájdalmas dolgok ezek!

A korábbi tesztjeinkkel ellentétben most kivételesen majdnem egyszerre szállította minden gyártó a készülékét. Nyakig a dobozokban, feldobtam egy ceruzát, amely az LG irányába mutatott – így kezdtünk el elsőként az LG L222WS

Terméknév	Ár	Értékelés %	Előny
LG L222WS	66 990 Ft	85%	Jó látószög, remek kontraszt
iiyama ProLite E2200WS-B	90 200 Ft	87%	Kellemes külső, egyenletes teljesítmény minden szintartományban
Acer P223W	77 200 Ft	91%	Jó látószög
ViewSonic VA2216W	65 500 Ft	84%	Szép színek
Hanns.G HG216DP	64 200 Ft	84%	Kontrasztos kép
Samsung Syncmaster 2232BW	80 910 Ft	93%	Alacsony válaszidő, megszokottól eltérő dizájn



készülékkel foglalatzkodni ☹. A teljesen átlagos, fekete külső egészen kellemes hatással volt mindenkire. A tesztprogram betöltése után vizsgáltuk a színeket, a látószöget, melyekkel majdhogynem meg voltunk elégedve. A sötét színekkel nincs tökéletesen rendben a készülék – az a bizonyos fekete nem is annyira fekete. Sebaj, átlagos dolog ez, és ilyen áron nem várhatunk csodákat. Jó pont viszont, hogy ennek a készüléknek a mezőnyben egyedülként nemcsak dönteni, hanem forgatni is lehet az állványát! Az előbbinél kicsit robusztusabb külsővel bíró iiyama ProLite E2200WS-B valóban lenyűgözött mindenkit. Tény, hogy tesztünk legdrágább tagja, de egyértelműen a képminőséget fizetjük meg vele. Technikai adataiból igazából nem emelhetünk ki sok mindent, maximum azt, hogy az egyik legnehezebb a hat közül – persze nem cipelgetni kell, hanem használni ☹. Ha mondjuk néhány hét múlva megsemléljük az árlistákat, biztosan lejjebb lesz kicsit – akkor már a tökéletes vétel kategóriát is eléri. Miután a kedves kollégák kiélvezgették az NFS: ProStreet első pillanatait, gyorsan a Samsung doboz felé fordultam. A cég kijelzőgyártásban remek múltira

tekint vissza, és nagyon kíváncsi voltam, mit tud a Samsung Syncmaster 2232BW. A középkategóriás árfekvés hozta az elvárt minőséget. Megjelenését tekintve inkább egy kellemes kis LCD-tévének mondanánk, amit a nappaliban is szívesen látnánk bármikor. Tükröződő kerete bizonyos fényviszonyok mellett egy ici-picit zavaró lehet. Kezelhetősége egészen jó, sajnálatos azonban, hogy az OSD nem elmozgatható. A Hanns.G HG216DP főleg vételi árával keltette fel a figyelmünket. Nagy érdeklődéssel bontottuk a dobozt, kíváncsian vártuk, mire képes egy 22 inches TFT, mindössze 64 ezer forintért. A technikai adatai megegyeznek a nagyokéval, és bár képminősége egy hajszálnival elmarad a csúcsoktól, érdekes volt látni, hogy csak ezen a készüléken van HDMI-csatlakozó. Meglepődtünk kicsit, amikor az Acer P223W készülékhez értünk. Dobozán virított egy felirat: 2500:1. Hmmm, ennyire jó kontrasztaránya lenne? Valóban látványos volt a kép, de nem éreztünk különösebb minőségi javulást. A Crystal Brite kijelző valamivel fejlettebbnek mondható, mint a mezőny többi tagjé. A kijelzője sajnos csillogó, ami bizony nyhe világitás mellett is problémát

okozhat, mondjuk egy sötétebb játék akciói közben. Végére maradt a ViewSonic VA2216W: egyszerű, konverz, megszokott Viewsonic kinézet. A keret pont határeset – nem túl vastag, nem túl vékony, egyfajta kellemes átmenet. Színei kellemesek, de a fényerősséggel voltak aprócska gondjai. Az LG-hez hasonlóan ezen is csak VGA-csatlakozó volt, ami kicsit régmódinak tekinthető.

GYŐZTESEK VANNAK, VESZTESEK NINCSENEK

Ha úgy vesszük, egyik készülékre sem mondható, hogy rossz. Ami kicsit

drágább, kicsit jobb. A „leggyengébb” készülék is kapott 84 százalékot értékelésünkön, ami elég jónak mondható ahhoz, hogy bárki megvegye. Úgy gondoljuk, hogy 22 inchben is érdemes kicsit ráköltetni a termékre, hogy időtálló is legyen. Ilyen formán két ajánlott terméket választottunk: a Samsung és az iiyama megoldását. Ha a táblázatot megnézzük, láthatjuk, hogy ez a két legdrágább a mezőnyben, de tényleg ezek voltak a legjobbak. Ha kicsit gyengébb minőséggel is megelégszünk, és spórolni is akarunk 20 ezer forint körüli összeget, bármelyik terméket választhatjuk a felsoroltak közül!

	Képminőség	Felépítés	Kezelhetőség	Szolgáltatás
LG L222WS	90	94	94	90
iiyama ProLite E2200WS-B	96	93	93	92
Acer P223W	90	92	91	91
ViewSonic VA2216W	90	90	90	87
Hanns.G HG216DP	90	93	91	94
Samsung Syncmaster 2232BW	93	92	94	90

Alapinformációk

Termékadatok

Hátrány	Forgalmazó	Csatlakozók	Kontrasztarány	Látószög	Válaszidő (ms)	Súly (kg)
Csak analóg jelbemenet, gyenge közép és sötét színtartomány	LG Electronics Magyar Kft.	VGA	1000:1	170 / 170	5	5,65
Picit magas árfekvés	Alphasonic Kft.	VGA, DVI, hang	1000:1	170 / 160	5	5,8
Tükröződő felület, szokatlan gombok	Acer Slovakia S.R.O	VGA, DVI	2500:1	170 / 160	5	5,25
Nehézkes menü és beállítás, alacsony látószög	RRC Hungary Kft.	VGA	1000:1	170 / 170	5	5,1
Elavult kinézetű OSD-menü, kevésbé részletező kép	RRC Hungary Kft.	VGA, HDMI, hang	1000:1	170 / 160	5	5,8
OSD nem mozgatható	Samung Electronics Magyar Zrt.	VGA, DVI	1000:1	170 / 170	2	4,95

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

// Mady

GAMER EGÉR



MICROSOFT SIDEWINDER

ÁRA 17 000 Ft
WEB www.microsoft.hu

A Microsoft SideWinder gamer egér nagy riválisa a mostani számunkban bemutatott Logitech G9-esnek. Cserélhető súlyokkal, kifejezetten precíz 2000dpi érzékenységű lézeres optikája van, mely egyetlen gombnyomással átkapcsolható három különböző érzékenységi fokozatra. Kellemes fogása mellett kiemelhetjük a cserélhető talpakat, a jó minőségű fémgombokat és a kényelmes fémgörgőt.

FÜLHALLGATÓ



PHILIPS SHD 9100

ÁRA 25 000 Ft
WEB www.philips.com

A trendi, önmagát tölteni képes vezeték nélküli fejhallgató igen jó hangminőséget ad azoknak, akik otthon, mozgás közben, esetleg este, netán egy „érzékenyebb helyre” elvonulva sem szeretnének a zenei vagy filmélményekről lemaradni. Természetesen azzal tisztában kell lenni, hogy a betonfalak árnyékolják a vezeték nélküli közvetítést, de 10 méteres körben garantáltan nem lesz gondunk vele.

MEREVLEMEZ



HITACHI DESKSTAR 7K1000 1TB

ÁRA 72 000 Ft
WEB www.hitachi.com

Az ember képes a legnagyobb merevlemez is telepokolni, legyen az 100 vagy 250 GB-os. Hogy ez azért mégse legyen olyan könnyű feladat a legnagyobb gyűjtögetőknek sem, a Hitachi előrukkolt az 1 TB-os 7K1000 (7200 rpm, 32 MB cache) modelljével. A jelentős áreséseknek köszönhetően év végére 70 000 Ft-ra mérséklődött az ára, ami már egész barátnak mondható a kezdeti százezres árcédulához képest.

TOP TIPP

USB-S MEREVLEMEZ

WESTERN DIGITAL PASSPORT 250 GB

ÁRA 35 000 Ft
WEB www.westerndigital.com



Nagyobb adatmennyiség hordozására két jól bevált módszer létezik. Az egyik, hogy kiszerezzük a gépünkéből a vinyókat, és féltve, hímes tojásként vigyázva rá megpróbáljuk úgy eljuttatni a célállomásra, hogy ne üssük hozzá semmink. A másik megoldás, hogy külső USB 2.0-s merevlemez használunk, ami jóval biztonságosabb módja az adatok utaztatásának. A piacon kapható egyik legkisebb mobil vinyóját a Western Digital Passport néven gyártja, amelyben egy 250 GB-os notebook vinyó teljesít szolgálatot. Az 5400 rpm sebességű merevlemez kis fogyasztású, az USB-kábelen keresztül kapja az áramot, így nincs szükség külön áramforrásra. A parányi fekete ház apróbb ütődéseknek és a földre való leesésnek is ellenáll, a személyes tapasztalatok legalábbis ezt mutatják.

WEBKAMERA



LOGITECH QUICKCAM PRO 9000

ÁRA 18 000 Ft
WEB www.logitech.hu

A Logitech legújabb autofókuszos webkamerájába Carl Zeiss optikát szereltek, ami már eleve garanciát jelent a jó képminőségre. A QuickCam Pro 9000 maximum 3 másodperc alatt képes újrafókuszálni, akár 10 centiméterről is. A 2 megapixeles szenzorral HD-minőségű videókat is rögzíthetünk 960x720 pixel felbontásban, illetve szoftveresen akár 8 megapixeles fényképeket is készíthetünk magunkról.

5.1 HANGRENDSZER



JBL SCS 140

ÁRA 50 000 Ft
WEB www.jbl.com

A JBL SCS 140 hangszórórendszer olyan gyártó terméke, amely a hangszóroival az igényes hifista szobájától a nagy koncerttermek pódiumáig mindeütt megtalálható. A kimondottan hangfalak gyártásával foglalkozó cég szerencsére a PC-s játékosokat és zenehallgatókat sem hagyta cserben, így született meg az SCS 140, amiről többet nem is kell mondanunk, mint azt, hogy hozza a megszokott JBL-minőséget.

EGÉRPAD



RAZER EXACTMAT

ÁRA 7200 Ft
WEB www.razerzone.com

Azoknak a játékosoknak ajánljuk a Razer eXactMat egéralátétet, akik nem akarnak elhibázni egyetlen lövést sem az egérpád hibájából. Visszatükröződésmentes és csúszásgátló kialakításának köszönhetően az anodizált alumíniumfelületen minden rágcsáló megfelelően reagál a mozdulatokra. A csomagban találunk egy kifejezetten ehhez tartozó ExactRest csuklótartót is, ami feletébb hasznos.

VGA-KÁRTYÁK

VIDEO-KÁRTYÁK 60 E FT ALATT



TIPP
1. **Sapphire HD 2900 Pro 512MB**
Kb. 58-62 000 Ft
WEB <http://www.sapphiretech.com/>

2. **Gigabyte 8600GTS 256MB**
Kb. 37-40 000 Ft
WEB <http://www.gigabyte.com.tw>

3. **MSI RX1950 PRO 256MB**
Kb. 33-35 000 Ft
WEB www.msi.com.tw

4. **HIS HD 2600 XT 512MB**
Kb. 32-36 000 Ft
WEB <http://www.hisdigital.com>

TIPP
5. **Inno3D 8600 GT 256MB**
Kb. 23-24 000 Ft
WEB <http://www.inno3d.com>

VGA-KÁRTYÁK

VIDEO-KÁRTYÁK 60 E FT FÖLÖTT



1. **EVGA 8800 Ultra Superclocked**
Kb. 150-160 000 Ft
WEB <http://www.evga.com/>

2. **ASUS EN8800GTX 768MB**
Kb. 126-130 000 Ft
WEB <http://www.asus.com/>

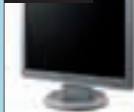
3. **MSI Radeon RX2900 XT 512MB**
Kb. 90-95 000 Ft
WEB www.msi.com.tw

4. **BFG 8800GT OC 512MB**
Kb. 62-67 000 Ft
WEB <http://www.bfgtech.hu>

TIPP
5. **ASUS Extreme EN8800 GT 512MB**
Kb. 63-65 000 Ft
WEB <http://www.asus.com/>

MONITOR

TFT-MONITOROK 17"-19"



1. **ASUS PG191 19"**
Kb. 68-72 000 Ft
WEB <http://www.asus.com/>

2. **Samsung Syncmaster 930BF 19"**
Kb. 85-90 000 Ft
WEB <http://www.samsung.com/>

TIPP
3. **Samsung SyncMaster 730BF 17"**
Kb. 60-62 000 Ft
WEB <http://www.bfgtech.hu>

4. **Benq FP93GX+ 19"**
Kb. 57-60 000 Ft
WEB www.benq.com

TIPP
5. **Viewsonic VG730m 17"**
Kb. 48-50 000 Ft
WEB <http://www.viewsonic.com/>

KÉTMAGOS PROCESSZOR



AMD A64 X2 6400+ BLACK EDITION

ÁRA 50 000 Ft
WEB www.amd.com

Az 5000+ után itt van az új 6400+ jelölésű fekete modell, amely a gyártó leggyorsabb asztali processzora jelenleg. A dizájnos csomagolás egy 3,2 GHz valós órajelű CPU-t tartalmaz 2 MB cache-sel, a ventilátort viszont ne is keressük a dobozban, mivel azt külön kell beszerezni hozzá. A magas árért cserébe viszont méltó ellene a Core 2 Duo azonos árkategóriás processzorainak. A szorzóármentesség miatt ráadásul kifejezetten jól húzható, amit nagyon is érdemes kihasználni. Akiknek kicsit drága az 50 000 Ft, azoknak a picivel (6-8%) lassabb 6000+ modellt ajánljuk, igaz, az nem Black Edition.



BELÉPŐ

120 000 Ft-os PC

Processzor	Core 2 Duo E2160	17 000 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	23 000 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 120 000 Ft

Gyorsabb VGA-kártyával Gainward GeForce 8800GT + 37 000 Ft

Gyorsabb processzorral Core 2 Duo E4400 + 9 000 Ft

Vélemény A belépő szint képviseli azt a kategóriát, mely manapság szükséges, hogy kevésbé részletes beállítások mellett is futtathatók legyenek a legújabb játékok. Ha játszani szeretnél, ennél gyengébb PC-t egyáltalán nem szabad megvásárolnod.

Játékteljesítmény ★★★★★



GAMER

170 000 Ft-os PC

Processzor	Core 2 Duo E4400	26 000 Ft
Processzorhűtő	CPU tartalmazza	0 Ft
Alaplap	Gigabyte P35-DS3	23 000 Ft
Memória	OCZ SOE 800MHz Dual 2GB	21 000 Ft
Grafikus kártya	Gainward GeForce 8800 GT	60 000 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 180 000 Ft

Gyorsabb VGA-kártyával ASUS EN8800GTX 768MBB +60 000 Ft

Gyorsabb processzorral Core 2 Duo E 6420 +12 000 Ft

Vélemény A Gamer konfiguráció a jelenleg szükséges optimális játékgép elemeit tartalmazza. Ezek a részegységek kellenek ahhoz, hogy ne kelljen komolyabb kompromisszumokat kötni a magasabb grafikai részletesség és az élvezhető sebesség között.

Játékteljesítmény ★★★★★



HIGH END

250 000 Ft-os PC

Processzor	Athlon 64 X2 AM2 6000+	33 000 Ft
Processzorhűtő	CPU tartalmazza	0 Ft
Alaplap	Foxconn C51XEM2AA	32 000 Ft
Memória	OCZ Platina 800 Dual 2GB	22 000 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 260 000 Ft

TV-tuner Pinnacle PCTV Card Hybrid Pro + 19 000 Ft

Extra processzorhűtés Zalman CNPS9700 LED + 9 000 Ft

Vélemény A High End képviseli az abszolút csúcscategóriás gépeket. Gyakorlatilag itt már minden grafikai beállítást nyugodt szívvel a maximumra is húzhatunk, magasabb felbontásokban sem lesz jó ideig olyan játék, ami komolyabb problémát jelentene neki.

Játékteljesítmény ★★★★★

PROCESSZOR-BÖNGÉSZDE

INTEL		
Intel Socket 775		
Core 2 Duo E6750 / 2660MHz		40 000 Ft
Core 2 Duo E6600 / 2400MHz		44 000 Ft
Core 2 Duo E6420 / 2133MHz		38 000 Ft
Core 2 Duo E4500 / 2200MHz		27 000 Ft
Core 2 Duo E4400 / 2000MHz		26 000 Ft
Core 2 Duo E4300 / 1800MHz		25 000 Ft
Core 2 Duo E2180 / 2000MHz		19 000 Ft
Core 2 Duo E2160 / 1800MHz		17 000 Ft
Core 2 Duo E2140 / 1600MHz		15 000 Ft

AMD		
AMD Socket AM2		
Athlon 64 X2 AM2 6400+ 3.2 GHz		52 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 6000+ 3.0 GHz		33 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 5600+ 2.8 GHz		30 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 5200+ 2.6 GHz		26 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 4800+ 2.5 GHz		22 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 4600+ 2.4 GHz		20 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 4400+ 2.3 GHz		17 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 4200+ 2.2 GHz		16 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 4000+ 2.1 GHz		15 000 Ft

ALAPLAPAJÁNLÓ

INTEL		
Intel Socket 775		
ASUS Commando		37 000 Ft
ASUS P5W DH Deluxe		35 000 Ft
MSI P6N SLI Platinum		32 000 Ft
MSI P35 Platinum		34 000 Ft
Gigabyte P35-DS3		23 000 Ft
AMD		
AMD Socket AM2		
ASUS M2N32-SLI Deluxe Wireless		34 000 Ft
Foxconn C51XEM2AA		32 000 Ft
MSI K9N SLI		18 000 Ft
Gigabyte GA-M55S-S3		16 000 Ft
ASUS M2N4-SLI		15 000 Ft

KÜLÖNÖSEN AJÁNLOTT

Apple iPod Classic 160GB

A LEGELBORULTABB ZENE-RAJONGÓT is garantáltan kielégíti, az új iPod Classic full extrás változata.

Azon kívül, hogy rendszeren átszabták a készülékházat, egy igen tekintélyes 160 GB-os merevlemezt építettek a csúcsmoделlbe, amely garantáltan minden zenegyűjtőnek elegendő. Sőt azoknak is érdemes elgondolkozniuk rajta, akik nem csupán zenét vagy videót akarnak lejátszani útközben, de nagyobb mennyiségű adatot akarnak hurcolásni magukkal, hisz a mobil hordozó vinyóként is tökéletesen beválhat. A 2,5"-os színes 320x240 pixel felbontású kijelzőnek nagyon szép és éles képe van, így nem csupán klipeket, rövid videókat, de

hosszabb filmeket, sorozatokat is bátran végignézhethetünk rajta utazás közben. A legszebb az egészben, hogy az esetek többségében még konvertálgatni sem



kell 320x240-re, mivel a jóval nagyobb 640x480 felbontású H.264 és MPEG-4 videókat is mindenféle erőlködés nélkül képes 30 fps-sel lejátszani. Persze zenei képességeiről sem szólhatunk egy rossz szót sem, hisz már a mellékelt fülesekkel is szépen, tisztán és dinamikusan szól. A magyar menü, a különféle játékok, a fotóalbum és a naptár mellett érdemes megemlíteni a remek akkumulátoridőt is, ami 40 órás zenelejátszást biztosít számunkra. Ez aktív használat során azt jelenti, hogy egy hétig bírja napi többórás macerálás mellett. A videolejátszás közben persze jóval több energiát fogyaszt, a 162 grammos készüléket így 5-6 órás filmnézés után kell a dokkolójába helyezni.

APPLE IPOD CLASSIC 160GB

ÁRA 92 500 Ft

WEB www.apple.hu

PRO 160 GB

KONTRA nem cserélhető akkumulátor

GameStar

iPod-család legmuzikálisabb tagja óriási memóriával

92

VIRTUÁLIS TÁRSADALMI ÉLET

Megnyerő külső és gyors szintlépés

//Mayer



ÉVEKEN ÁT VERTÉK BELÉNK a szülők és a hollywoodi filmek a nagy bölcsességet, miszerint külső alapján ne ítélkezzünk. Mi mégis így teszünk, de nemcsak a valóságban, hanem a virágkorát élő virtuális társadalmakban is.

Az utóbbi években egyre több tudományág veszi célba a játékokat, hogy kivésze azokat, újabb nagy igazságokra derítsenek fényt. Hallhattunk már látásjavító *Unreal Tournament*-ről, de szinte hetente jön ki újabb tanulmány az erőszakos játékok hatásairól, hála a sok középiskolai ámokfutónak és kedvenc floridai ügyészünknek. Az óriási népszerűségnek örvendő MMO-játékok egy újabb tudományág színrelépését is eredményezték, így egyre több szociológus kezdett el foglalkozni a *World of Warcraft*-hoz vagy a *Second Life*-hoz hasonló világokkal. Vajon mennyiben különbözik virtuális éniünk viselkedése a világhálón kialakult társadalmak bugyrában? Egyáltalán különbözik? Lássuk...

ÉN ÉS ÉN, MEG A TAURÉN

Frisshús játékosként életünk egyik legfontosabb és legmeghatározóbb döntését hozzuk: előfizetünk egy MMORPG-re. Nincs is más hátra, mint fogni a nehezen összedolgozott (vagy összekunyizott) pénzünket, berohanni a sarki boltba és leemelni egy példányt a kiszemelt világhoz vezető kulcsok közül. Hazarohanunk, installálunk egy sort, és tadaaam, meg is nyílt az új világ kapuja előttünk. Belépésünkkel persze jön az elengedhetetlen karaktergenerálás, melyben kiereszthetjük kreativitásunkat vagy inkább a bennünk rejtőzködő, kiszabadulni vágyó virtuális éniünket. Szociológus barátunk rögvest jegyzetelni kezd, majd magyarázni: akik még nem ismerősek a játék világában, azok többet tökölnek a karakterek elkészítésével, hisz nem tudják, mi is a legjobb választás, mely faj a legerősebb, ezért teljesen szabadon alakíthatják a karaktert anélkül, hogy ismereteik határait szabnának. Később persze több játéktapasztalattal a hátuk mögött már kevésbé fogja érdekelni őket

avatark külsője, és inkább a megfelelő erősségre törekcsenek, mintsem önmaguk virtuális megvalósítására. Egy átlagos kezdő 5 percet is elszalaszthat az életéből, mire a világháló vadászmezeire lépne, gyakorlottabbak már 2 perc alatt is legenerálják digitális éniüket.

SZÉPSÉG ÉS A SZÖRNYETEG

Tegyük félre egy pillanatra minden ismeretünket, amit az orkokról és a Blood Elfekről eddig tudtunk. Kezdő játékosként ugyan hallottunk ezt-azt egyik és másik fajról, de a valódi tudást csak játékok közben szerezhethetjük meg, így kezdetnek kénytelenek vagyunk arra hagyatkozni, amit látunk, ennek köszönhetően pedig olyan fajt választunk, amely vizuálisan kellőképpen lenyűgöz bennünket. Az olyan átlagember, aki a kereskedelmi tévécsatornák által sugárzott adásokon zombult végig éveket, nagy valószínűséggel a szebb karaktereket fogja preferálni. Vegyük csak példának a *World of Warcraft*-ot. A *Burning Crusade* kiegészítő csomag megjelenését megelőzően rengetegen csatlakoztak a szövetségek oldalához, hisz ott több volt az attrakció

vabb karakter, mely imponálóan hatott a sok kíváncsiságból csatlakozó kezdő játékosra. A kiegészítő pakk megjelenését követően azonban megnőtt a Horda népszerűsége, amelyben feltehetően nagy szerepet játszott az orkok szépségét kenterbe verő Blood Elfek megjelenése.

SZÉP VAGY, BÉBI, KŐ KÓLA?

Na de vessük is bele magunkat a játék mélyébe. Most már tudjuk, mennyire nehéz kezdőként olyan karaktert választani magunknak, amely teljes mértékben megfelel az izlésünknek, és megfelelő kivételése belső önképünknek. De lássuk, hogyan is fogad minket a társadalom. Tesztünk első körében mindössze segítséget kértünk egy komolyabb küldetéshez. Rögtön le kell szögeznünk, hogy az MMO-társadalmak nagy része rendkívül segítőkész, amikor ilyen jellegetű kéréssel fordulunk hozzájuk. Ugyan már itt is voltak jelei annak, amit korábban is sejtettünk, hisz a csinosabb karakterrel könnyebben szereztünk válaszokat, mint a kicsit rondább karakterekkel. Azonban ettől függetlenül az emberek túlnyomó többsége segítőkész.

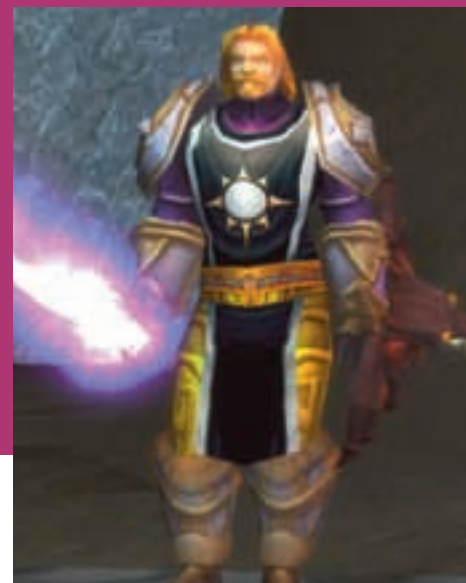




ÖSSZESEGÉBEN JÓVAL TÖBBEN SEGÍTETTÉK KI AZ ATTRAKTÍV NŐI KARAKTERÜNKET, MINT AZ ERŐS ÉS „GIZDÁBB” FÉRFIT

Mindez már kevésbé mondható el abban az esetben, ha nem némi bepötyögött információra van szükségünk, hanem a nehezen megszerzett pénzecskéről. Ugyan ki ne találkozott volna már az MMO-k egyik legidegesítőbb jelenségével: a kéregetőkkel. Akárcsak nagyvilági rokonaik, itt sem örvendenek ki-


mondott népszerűségnek. Tesztünk ezen fázisa során már jóval kevesebb ember volt hajlandó megsegíteni bennünket. Összességében jóval többen segítették ki az attraktív női karakterünket, mint az erős és „gizdább” férfi karaktert, a rondább női, illetve csúnyább férfi karaktert.

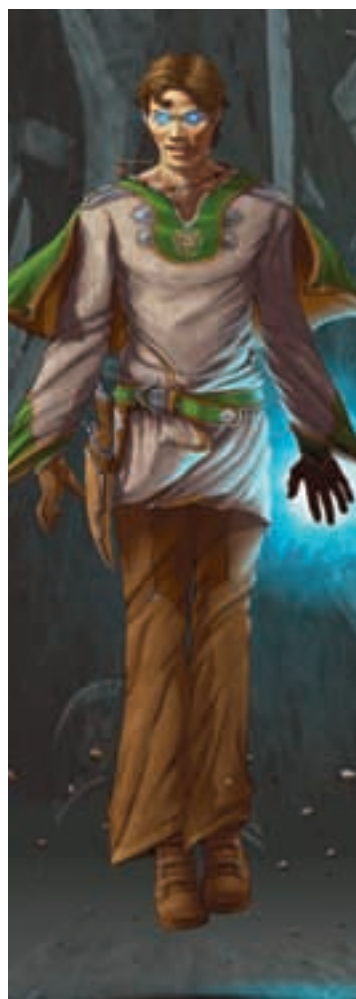


GYÜLEKEZŐ! CSOPORTOSULUNK!

Természetesen nem kell mindvégig idegen vándorként tengetnünk az életünket a világhálón. Amennyiben sikerült néhányunkkal elfogadtattunk önmagunkat, vagy sikerült megtalálnunk iskolai haverjaink reinkarnációit, akkor elérkezett az ideje a csoportosulásnak. Nap mint nap alakulnak klánok, guildék és egyéb csapatok, melyek erősítik bennünk a „hovatartozás” érzését, persze csak akkor, ha sikeresen csatlakozunk egyhez. Ez is a társadalmi élet része, hisz fontos fenntartani magunkban az érzést, hogy tartozunk valahova. Ha nem lennének állandó társaink kalandjaink során, hamar megunnánk a játékot. Ugyanígy működik ez idekinn is. Senki sem szereti a magányt. Éppen ezért jobb érzettel tölt el minket, ha már a virtuális világban is barátokat szerezhethetünk, akik később amolyan átvitt értelemben a családunkká is válhatnak.

VESZÉLYEK? UGYAN MÁR...

Persze rengeteg komolyabb kérdést is felvetettek már a tudósok, akik hosszú ideje tanulmányozzák az MMO-k társadalmait: vajon jót tesz-e ez az emberi elmének és léleknek? Bizonyos mértékben rengeteg dologban segít, hisz a digitális „álarc” mögött nagyobb az önbizalmunk, könnyebben nyílunk meg, és egyszerűbben ismerkedünk. Ezeket a tapasztalatokat később hasznosíthatjuk a nagyvilágban is. Azonban egy bizonyos határt be kell tartani, ugyanis nem szabad teljes mértékben elválni a valóságtól, és feladni valódi világi éniünket azzal, hogy minden szabad percünket a világhálón éljük ki. Mindenesetre a néhány napos kísérlet után nyugodt szívvel aludhatnak a szociológiával foglalkozók, hisz a virtuális világ kellően nagy falat ahhoz, hogy legyen mivel foglalkozni az elkövetkezendő évek folyamán. 



LEGENDÁS JÁTÉKOK

Mi mindenre jó egy biomechanikus műkéz? Kiderül a nyolcvanas évek kultikus kommandós-platformeréből...

// Berrr



A KOMMANDÓS JÁTÉKOK már húsz éve is a legnépszerűbb progik közé tartoztak. De legalább ilyen divatosak voltak a korszakban a PC-kről mára nagyrészt eltűnt platformjátékok is. Míg a korabeli kommandós játékokban általában felülnézetben, vagy afféle „ős-3D” nézetben irthattuk tonnaszámra ellenfeleinket, addig a platformjátékok kivétel nélkül oldalnézetesek voltak, hőseinknek pedig az ellenség lemészárlása helyett inkább akrobatikus képességeikkel villogtak, a’ la *Donkey Kong* vagy *Prince of Persia*. Az 1988-ban megjelent *Bionic Commando* nemcsak azért lett kultuszjáték, mert elővzte e két stílust, hanem mert ezzel meg is újította mindkettőt.

ITT A KEZEM, HOL A KEZEM?

A *Bionic Commando* arcade játék előzménye *Top Secret* címmel 1987-ben jelent meg Japánban. A Capcom cég videojátékának főhőse ebben a verzióban még egy Super Joe nevű elit katona volt, akit az ugyancsak kultuszjáték *Commando*-ban egy évvel korábban már megismerhettünk, s akinek most öt veszályes pályán kellett eljutnia az ellenség

ges bázisba. A *Top Secret* legnagyobb újjítása abban rejlett, hogy a harcokat oldalnézetből mutatta, ám a korabeli platformerekkel ellentétben a főszereplő nem tapsihapszerű időtlen ugrásokkal közlekedett, hanem biomechanikus alkarjával lendült a magasba. Jobb karja helyén ugyanis egy furcsa szerkezet volt, mely képes volt messzire kiröppenni, tárgyat megragadni, majd odahúzni, vagy gazdáját maga után rántani, aki ezután Pókemberre, illetve Tarzanra emlékeztető lengésbe kezdett.

A játék alapján 1988-ban készült a NES (Nintendo Entertainment System) átirat, melyet a Spectrum, C64, Amiga stb. változatok követtek. Ezekben nemcsak a játékmenet, hanem a történet is átalakult. Ez utóbbi maga is különös változásokon ment keresztül a cenzúra szigorának köszönhetően...

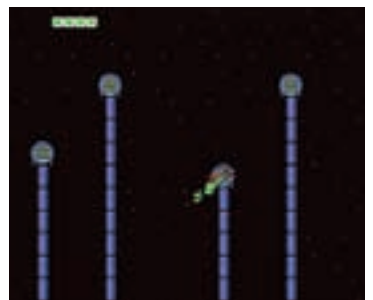
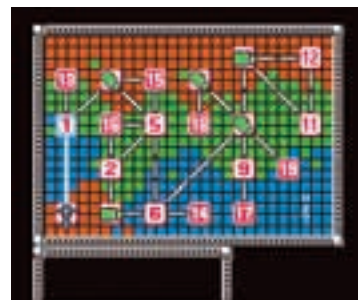
DOLFI VAGY NEM DOLFI?

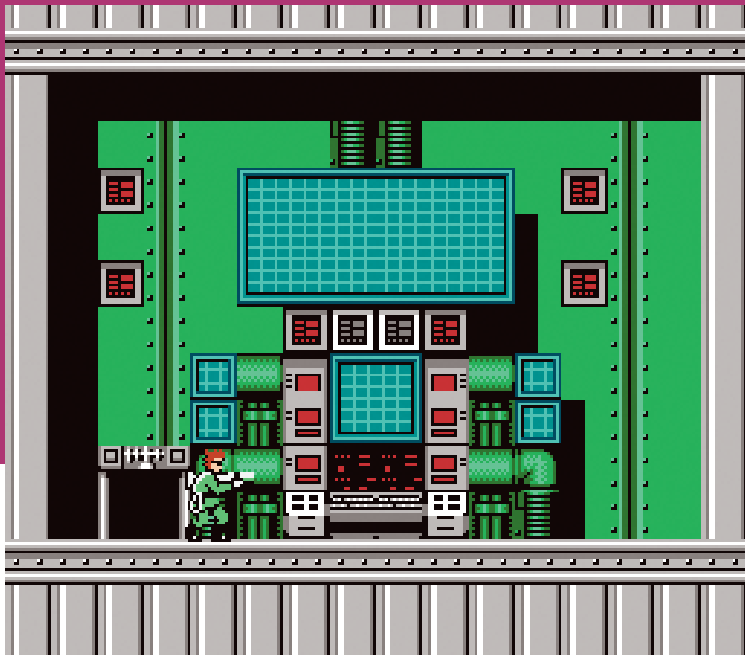
A *Top Secret* előtti japán arcade játék változat címe *Hitler No Fukkatsu* lett volna. Ez a cím, félreértések elkerülése végett nem a náci vezér nemi életének hiányosságaira utalt, a megfelelő fordítás ugyanis „Hitler feltámasztása”. A történetben ugyanis egy neonáci csoport fel akarja élesíteni Hitlert, akit a főhősnek

kell likvidálnia. A cenzúra miatt azonban a játék címét *Top Secretre*, Amerikában pedig később *Bionic Commando*-ra változtatták, miközben a náci utalások is eltűntek: a fasisztákból „rosszfiúk” lettek, az ellenség horogkeresztes zászlói madarakat imitáló jelekké változtak. Ezzel együtt a főszereplő személye is átalakult: Super Joe-ból most Rad Spencer lett. Az új, cenzúrázott történet szerint valamikor, az 1980-as években napvilágra kerül egy „Albatros” nevű szupertitkos projekt, melyet megkaparint a világhatalomra törő gonosz „Generalissimo Killt”. A szövetségi erők legjobb katonájukat, Super Joe-t küldik Killt generális bázisának felderítésére, és az Albatros megszerzésére. Super Joe-nak azonban nyoma vész – és itt jön képbe Rad Spencer, a kísérleti biomechanikus karral rendelkező szuperkatona, akinek Joe papa és az Albatros nyomába kell erednie. Killt tábornok katonai szupererődjé azonban nemcsak a számára, és a szövetségesek számára tartogatott meglepetéseket, hanem bizony a szigorú amerikai cenzorok számára is...

FEGYVERBE! FEGYVERBE!

A játék jóval összetettebb lett, mint az eredeti arcade változat. A hangulatos intro





után az ellenséges vidék szektorokra osztott térképét láttuk, ahol kiválaszhattuk, melyik pályán indulunk. Bizonyos szektorokra persze csak akkor juthattunk be, ha végigvittük a korábbi pályákat is. Ha helikopterünkkel észrevétlenül megközelítettük az adott szektort, Spencernak ki kellett ugrania a gépből – ellenkező esetben az ellenséges tankok tűzerejével számolhatott. A sikeres földetérés után a játék oldalnézetesre váltott. Összesen tizenkilenc pályát kellett bejárni: ezek nagy része harci szektor volt, de számos „senki-földje-szerű” zónát is találhattunk, ahol nem támadtak meg minket. A harci pályák rendkívül sokszínűek voltak: Spencer fiúnak trópusi esőerdőkön, sivatagi terepen, tengeri fűrőtornyokban, genetikai hulladékkal teli csatornarendszerben, high-tech katonai szuperbázisok labirintusaiban kellett ellenfeleit irtania, és az Albatros után nyomoznia. Ellenfeleink mezei katonák, pályák végén strázsáló főellenségek, gépfegyveres, tehergépkö-

csis, propelleres katonák, Donkey Kong-szerűen bevadult, köveket dobáló koloszusok, genetikailag módosított törpe harcosok voltak, de az erdei rovarok és hűsevő növények éppúgy nehezítették az utunkat, mint a futóhomok, a csatornában csorgó zöld genetikai trutyi, a radáros lézerfegyverek, vagy a leszakadó liftek és az elektromos csapdák. Hősünk fő fegyvere továbbra is biomechanikus karja maradt, melyet a készítő az eredeti arcade változathoz képest jócskán továbbfejlesztettek. A kéz most sokkal messzebbre és sokkal gyorsabban lövődhetett ki, különböző szögben lehetett irányítani, és segítségével Spencer többfajta akrobatikus mutatványra is képes volt: megkapaszkodhatott zuhanás közben, kimászhatott a futóhomokból és a vízből, sőt bizonyos változatokban ellenfelei fejét is letéphette. A Pókember vagy épp Indy fegyverére emlékeztető kar mellett másik kezünket is igénybe vehettük, de mindig csak egy tárgyat vagy




fegyvert vihettünk magunkkal. A hasznos tárgyak között szerepelt például egy pár vascsizma, melyekkel hatalmasakat rúghattunk ellenfeleinkbe, egy golyóálló mellény és sisak, valamint az ügynevezett alfa-béta-gamma és delta kommunikátor, melyekkel a kommunikációs központokba juthattunk be. Az eredeti változatból megmaradtak az ejtőernyőkön hulló energiaitalok és gyógyszerek is. Az egyes pályákon a végcél a kommunikációs központba való behatolás, illetve a reaktorok megtalálása és megsemmisítése volt. A kommunikációs központokban kapcsolatba léphettünk parancsnokunkkal, aki hasznos tanácsokkal segítette a küldetést, sőt akár le is hallgathattuk az ellenség telefonvonalát – ebben az esetben azonban számolnunk kellett azzal, hogy felfedezhettek minket, és katonákat küldtek ránk.

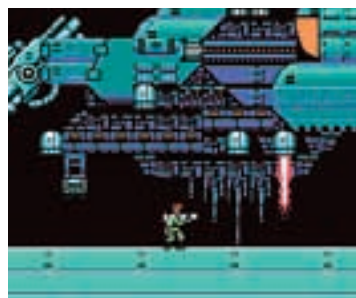
HITLER NO FUKKATSU!

Ha sikerrel bejártuk a pályákat, felrob-

bantottuk az összes reaktort, és megmentettük a börtönben sínylődő Super Joe-t is, meglepő látvány fogadott minket az utolsó pályán, Killt tábornok főhadiszállásán. Egy hatalmas méretű, kék folyadékkal teli medencében egy bizonyos Master-D nevű illető levitált, melyről rövid időn belül kiderült, hogy nem más, mint az életre keltett Adolf Hitler. A náci vezér a befőttesüveg-ből való kiszabadulás és Killt elpatrolása után ránk uszította tűzokádó őri-ásfegyverét, az Albatrost, majd helikopterén próbált menekülni a bázisról. Adolfust egyetlen jól irányzott lövéssel kellett kirobbantanunk a pilótafülkéből: jutalmul közelről is megcsodálhattuk, hogyan robban szét a náci vezér feje. Ezután hatvan másodpercünk maradt, hogy meglógjunk Super Joe társaságában a bázisról, mielőtt az felrobban. A Happy End fölötti örömet az az apró tény sem zavarta meg, hogy a grafikus Rad Spencer fiú bal keze helyett a záróképen véletlenül a jobbat rajzolta biomechanikusra...

FOLYT. KÖV.!

A Bionic Commando sikeréhez a remek történet és eredeti játékmenete mellett a gyönyörű, részletes, változatos grafika, valamint a Harumi Fujita, és a Gondamin álnevet használó Junko Tamiya által komponált hangulatos zene is hozzájárult. A játékból regény is készült, melyben a főszereplő, Jack Markson egy ninja támadás során veszti el a karját: új műkezelével többek között tüzet is tud vetni, és hipnotizálni tudja ellenfeleit. Mindezek ellenére a játékból gyártott átiratok és folytatások, például az 1999-es Game Boy Coloros *Elite Forces* elég gyengusra sikeredtek. Remélhetőleg a Bionic Commando remakeje nem csak Spencer különös képességű karját, de az eredeti játék hamisítatlan auráját is életre fogja kelteni. 



AKCIÓCSAJ SZÜLETIK

Nap mint nap pattan ki a fejedből egy újabb Lara Croft-utód képe, de nem tudod, mit kezdj a fantáziád szüleményével, hogy egyszerű gondolatból kézzel fogható alkoss? Lássuk, miképp is válnak valósággá a fantáziák, a rajzasztaltól, a digitális valóig.

// Mayer

CHRIS NOETH NÉMET GRAFIKUS segítségével megnéztük, hol is kell elindulni, mi az, amire figyelniünk kell a hosszú úton, ami a kész produktumig vezet. Rögtön szükséges megjegyeznünk, hogy nem egy gyors munka az egész, és akinek nincs türelme kívánni a több lépcsőfokból álló folyamat végét, az ne is kezdjen bele. Fontos ugyanis a tervezés, de éppen ilyen fontos még az elején a „brainstorming”, amikor minden apró ötletünket bedobjuk egy közönsébe, majd onnan kiválogatjuk a legjobb ötleteket. A sírfosztogató pisztolyforgató csaj sem úgy született meg, hogy kiugrott valakinek a fejből, és máris úgy nézett ki, mint Lara Croft. Hosszú folyamat előzi meg a karakter végleges alakjának a megszületését. Eleinte jobb minden ötletünket lerajzolni, de csak nagyon vázlatosan, ne is legyen nagyobb a karakterünk 5 cm-nél, és nem kell az apró részletekkel törődnünk, de ügyeljünk a testarányokra. Ha kész van néhány, mutassuk be az alkotásokat a barátainknak. Nem fontos, hogy bármelyik is tetszen nekik, inkább arra fontos figyelni, hogy mely karakterek mely részei

fogják meg őket. „Ez a szoknya csinos, de a másíknak a felsője jobban illene hozzá.” Miután összegyűjtöttük az információt, jöhet az igazi hölgyemény.

GIRLS WITH GUNS

Mit is kell előírnatunk az ágyunk alól, hogy elkezdhessük a következő szintet? Kell egy kellően profi képszerkesztő program, mint például a Photoshop, egy Grafiktablet és sok-sok türelem, no és persze a nagy ötlet. A hölgynek szemre 20 és 26 év közöttinek illik lennie, hogy kellően fiatalos legyen, de ne tinédzser, és persze idomulnia kell korunk szépségideáljához. Először újabb vázlatot készítünk még papírra, azonban ez már lehet jóval részletesebb, mint a korábbi alkotásaink. Fontos persze, hogy ne fecserejlünk el értékes időt árnyékolással, az ugyanis majd később jön. Ezután a tablet segítségével „beviszük” a hölgy körvonalait a gépbe. A különböző rétegek segítségével könnyedén tudunk színezni anélkül, hogy a körvonalak sérüljenek, illetve lehetőségünk van arra, hogy az egyes ruhadarabokat többféleképpen is kiszínezzük. Ennek köszönhetően az

összképet látva, váltogatva a megjelenített rétegek között könnyebben dönthetjük el, hogy végül mi milyen színt kapjon. Miután ezzel is megvolnánk, jöhetnek a részletek és az árnyékolás. Nem szükséges rögtön a legtisztább és legszebb bőrre törekedni, csupán a színek közti különbség legyen meg. Nem gond, ha az azok közti átmenet kissé szembeötlő még. Ha evvel megvagyunk, elmoshatjuk ezeket a fránya átmeneteket, és máris szebb, és ápoltabb bőrt kapunk.

PIMP MY SZKECCS

Ha elég ügyesen használtuk az ecseteket, a színeket és a rétegeket, a végeredményre nem lehet panaszunk, mutogassuk büszkén barátainknak az alkotásunkat. Csupán saját fantáziánk szab határt a teljesítményünknek, gyakorlással ugyanis könnyedén profi grafikusok lehetünk a mai programok és perifériák segítségével. A következő lépésben, ha kellő mennyiségű anyag gyűlt össze, szállhatunk is fel a buszra, és utazhatunk a legközelebbi játékfejlesztő stúdióhoz. Talán éppen mi alkotjuk meg a következő Larát. **GS**



LEÁLDOZOTT A FIZIKAI ADATTÁROZÓKNAK?

Beszélgetés Dave Perryvel



15 ÉVES KORÁBAN MÁR könyveket írt a játék- programozásról, majd az

elkövetkezendő 24 éven keresztül olyan élményekkel ajándékozott meg bennünket, mint az *Aladdin*, az *Earthworm Jim*, az *MDK* és az *Enter the Matrix*. Ő Dave Perry, aki mostanság öt MMO fejlesztése fölött is bábáskodik.



GameStar: Dave, 2006-ban egymás után alapítottad a cégeket, olyannyira, hogy mára teljesen elvesztettük a fonalat. Mesélj egy kicsit.

Dave Perry: Az Acclaim csődje után szükségem volt egy kis szünetre. Egy évet töltöttem el pihenéssel, de nem jött be. Egyszerűen nem bírtam abbahagyni. Jelenleg 5 MMO születését felügyelem, két céget vezetek, melyek a GameConsultants és a GameInvestors.

GameStar: 1984-ben kezdted a Sinclair Spectrum programozójaként, majd alkotótál a Sega Megadrive-ra. Ma már van PC és 3 erős konzol. Jobb ez most így?

Dave Perry: Amikor Angliában felnőttem, a legtöbb otthonban Commodore 64 vagy VIC20 volt billentyűzettel, míg Amerikában a legtöbbben az Atari gépeivel játszottak, amelyen nem tudtak programozni. Úgy érzem, ez nagy előnyt jelentett az angoloknak. Az amerikai fejlesztők végig a konzolokra voltak fixálva, de azóta hatalmasat nőtt a PC-k szerepe, és szerintem nőni is fog majd a jövőben. A legtöbb játék, amit megveszek, a PC-mre van.

GameStar: Az egér és a billentyűzet miatt van ez így?

Dave Perry: Igen, és a sok fejlesztés, update és a csodás grafika miatt. A gond

csak az a PC-vel, hogy drága. Emiatt természetesen sokan a konzolok felé fordulnak. Azonban most itt a PS3, ez önmagában drágább egy PC-nél. De mindenkinek van már lassan PC-je, mind tud 3D-s megjelenítést, van itt már Windows Vista is, amely egy év múlva már jóval elterjedtebb lesz, mint most. Emellett hiszek az ingyenes és költségkímélőbb játékokban, amelyek PC-n sokkal jobban működnek.

GameStar: David Reeves, a Sony európai fejese azt állítja, hogy a következő PlayStation talán már nem is valódi hardver lesz. Neked erről mi a véleményed?

Dave Perry: Meglepődnék, ha a Sony nem hozna ki egy újabb konzolt. Egy doboz lesz, az biztos, de a tartalmat egy az egyben az internetről szedi majd le. Ez jóval olcsóbb megoldás, mint az amúgy piszok drága Blu-ray. Gondolj csak bele, a forgalmazók megőrülének.

GameStar: De a forgalmazók már most utálják a Steamet és a Direct2Drive-ot.

Dave Perry: Mind online leszünk. Véget ér majd a fizikai adathordozók és a digitális formátumok közti viszály. A kérdés csak az, meddig megyünk el? Mi minden lesz még online a jövőben, de leginkább mikortól? Már a PS4? Vagy csak a PS5? A Sony helyében körülnéznék a piacon,



alaposan átfésülném a statisztikákat, és aztán átgondolnám, hogy mégis merre tovább.

GameStar: Ez eléggé kegyetlen jövőnek hangzik, főleg a belvárosi bevásárlónegyedek számára. Akkor az olyanok, mint a Virgin Megastore le is húzhatják a redőnyt?

Dave Perry: Az ítélet a médiatárolók árusítói fölött már megszületett, és nincs ez alól kivétel. Mindenki, aki CD-k, DVD-k, játékok, Blu-ray és HD-DVD-k árusításával foglalkozik, jobb lesz, ha összecsomagol, a jövőben ugyanis mindent letöltünk. Tény, hogy a Blu-ray rengeteg adatot tartalmaz, ezért eltart még egy ideig, de csak idő kérdése az egész. Ismered a Netflixet? Tök jó kis rendszerük van. Az ember bármikor megállíthatja azt, amit néz, később folytathatja. Akárcsak egy DVD-lejátszónál. 





KANE & LYNCH

Az őrült és az áruló: minden idők leggyalázatosabb antihősei, akiknek semmi sem szent, akik mindent és mindenkit gyűlölnék – de legfőképp egymást. Semmi jópofizás, semmi „szeretnivaló rosszfiúk” körítés, ez egy nagyon véres kaland, nem gyerekek számára. Következő számunkban részletesen beszámolunk a Hitman-sorozat készítőinek legújabb alkotásáról.

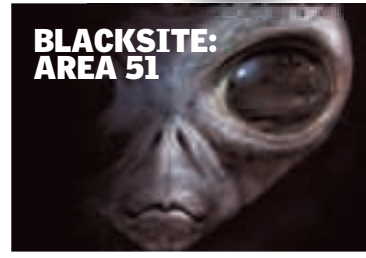
**KÖVETKEZŐ
SZÁMUNK
MEGJELENIK
DECEMBER
20.**



CRYSIS



**ASSASSIN'S
CREED**



**BLACKSITE:
AREA 51**



TABULA RASA

Épp sírva törjük fel malacperselyeinket hogy nyugdíjas éveinkre félretett pénzünket gépjeljesztésbe öljük. A Crysis megérkezett, jött, tarolt... És szagat. (Kivéve ZeroCool burzsuj gépén.)

Vajon mire is képes a fehér fürdőköpenyben lopakodó akrobatikus mozgású bérgyilkos éles bevetésen? Persze Altairról van szó, és a Ubisoft lopakodóshentelős-ugrálós-akció-kalandjátékáról.

Aki emlékszik az Area 51 című játékra, nagyjából tudja, mire számíthat: akció, akció, alienek, akció. Tudományos alapos-sággal megvizsgálhatjuk a mondást: vajon tényleg csak a halott alien a jó alien?

A béta után immár élő szervereken kergetjük a bane-t a Tabula Rasa világában. Hamarosan beszámolunk, vajon mire jutott General British a hatalmas harcban.

KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉKAINK:

PAINKILLER

Ha elég lett volna a békés kalandozásból, következő hónapban levezetheted a feszültséget: jön a Painkiller! Még mai szemmel nézve is mutatós grafika, illetve szörnyek végtelen áradása – minden, amivel még tökéletesebbé teheted a karácsonyi hangulatot. Vagy épp a két ünnep közötti családi harmóniát. De mivel két teljes játékot is adunk, választhatasz szofisztikáltabb szórakozási formát is, hiszen itt a...

NEXUS: JUPITER INCIDENT

Vannak dolgok, amikben egyszerűen jók vagyunk, mi magyarok. Szépek a lányok, jók a borok, a tájak is gyönyörűek, lóhátról hátranyilazni sem tudott nálunk senki jobban soha, és sci-fi stratégiáinkkal is csak büszkélkedhetünk! Itt van például a NEXUS: The Jupiter Incident, a Battlestations: Midway fejlesztőitől. Karácsony, ajándékok, csillagszóró, Nexus. Értitek.