A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

2007. DECEMBER
1996 FORINT

GameStar

AJÁNDÉK KANE & LYNCH POSZTER

2 TELJES JÁTÉK A DVD-N:
PAINKILLER GOLD + NEXUS: THE JUPITER INCIDENT

TOM CLANCY'S ENDWAR
A UBISOFT VÉGRE RTS-T FEJLESZT!

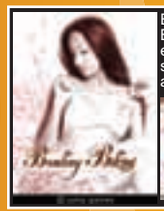
CRYSIS
KANE & LYNCH
ASSASSIN'S CREED

CODENAME PANZERS: COLD WAR

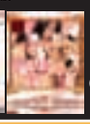
GameStar 12 2007
IDG HUNGARY
9 771787 902009 07012

MOBIL OLDAL

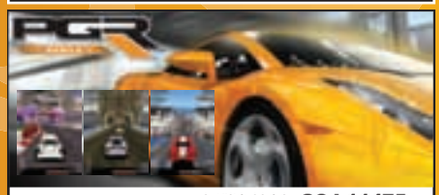
www.gamester.hu



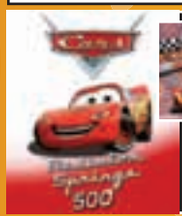
Et egy különleges bikinis puzzle játék. Biztosan nem tudod abbahagyni ezt a játékot, a legcsábítóbb indián szépségekről nem tudod majd levenni a tekinteted!

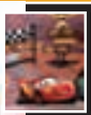


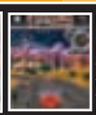
letöltési kód: **GSJ 11478**



letöltési kód: **GSJ 11475**

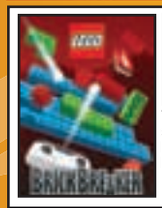


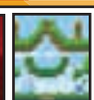


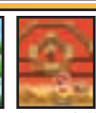


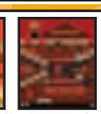
Lightning visszatért a világ legeslegjobb versenyautóival! Először versenyezz Lightning-gel, és oldozd fel az öt többi versenyzőt, úgy, hogy végigrepesztesz a pályákon és nyersz! Kacsing!

letöltési kód: **GSJ 11502**



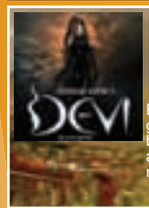


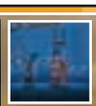


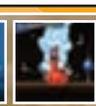


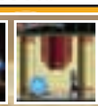
Törj utat a Lego téglák között és szállj szembe az ördögi királlyal, hogy kiszabadítsd Lego Világ lakosait a börtönökből.

letöltési kód: **GSJ 11446**



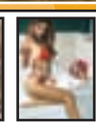


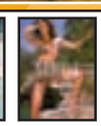




Ebben a játékban meg kell küzdened a gonosz lord Bala-val, aki megszökött a börtönből. Te vagy Devi, és felfedezed az elveszett világ misztikus erőit és ismeretlen történeteit.

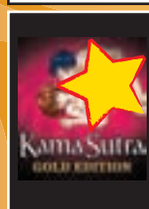
letöltési kód: **GSJ 11479**

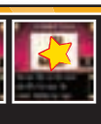




Gyönyörű lányok képeit nézegetheted, akik csak neked vetkőznek! A fantáziád nyugodtan elkalandozhat...

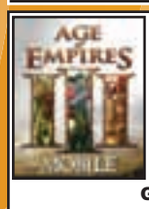
letöltési kód: **GSJ 11288**

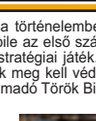


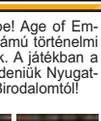


Kamasutra aranykiadás: A szerelem igazi könyve, most a mobilodon. Ez a fantasztikus játék feltárja a leghíresebb erotikus könyv minden titkát. Végtelen örömök egyenesen a mobilodra!

letöltési kód: **GSJ 11089**



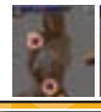


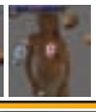


Merülj bele a történelembe! Age of Empires III Mobile az első számú történelmi valós idejű stratégiai játék. A játékban a játékosoknak meg kell védeniük Nyugat-Európát a támadó Török Birodalomtól!

letöltési kód: **GSJ 11456**

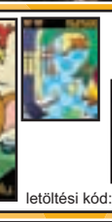
Mit választanál - idegeneket ölnél egy kozmikus galaxisban, hogy univerzális hírnevet szerezz, vagy inkább a Forró Lányok társaságánál töltenéd az időt? Most nem kell választanod! Halmozd az élvezeteket!



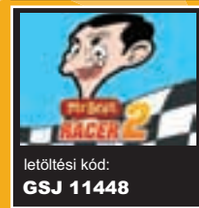


letöltési kód: **GSJ 11483**

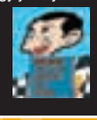
letöltési kód: **GSJ 11455**

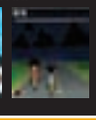


letöltési kód: **GSJ 11495**

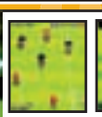


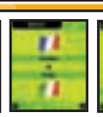
Segíts Mr Bean-nek visszaszerezni a lakását és a dolgait! Csinálj meg apró feladatokat, hogy pénzhez juss, és szerezhess egy jobb járművet.

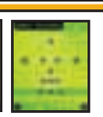




letöltési kód: **GSJ 11448**

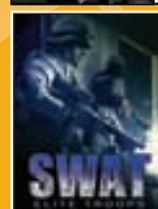




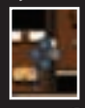


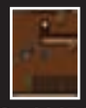
Itt van végre a Euro Football - egy játék, amely megkülönbözteti a profikat és a hozzá nem értőket.

letöltési kód: **GSJ 11442**

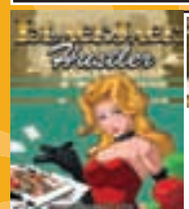


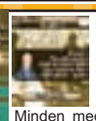
S.W.A.T., Elite Troops: Tapasztald meg az akciót és izgalmakat! A leghitelesebb és legrealisztikusabb 3. személyű küzdő-taktikai játék mobilon.

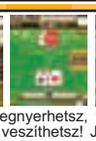


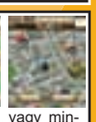


letöltési kód: **GSJ 11454**



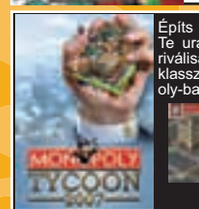




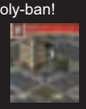


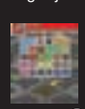
Minden megnyerhetsz, vagy mindent el is veszíthetsz! Járd körbe a várost és játsz bajnokságokon kézpénzért, gyors autókért vagy hatalmas házakért...

letöltési kód: **GSJ 11459**

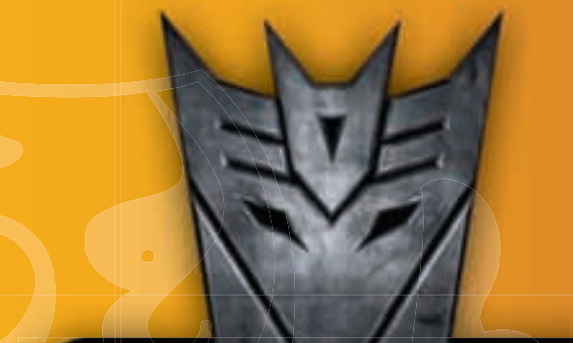


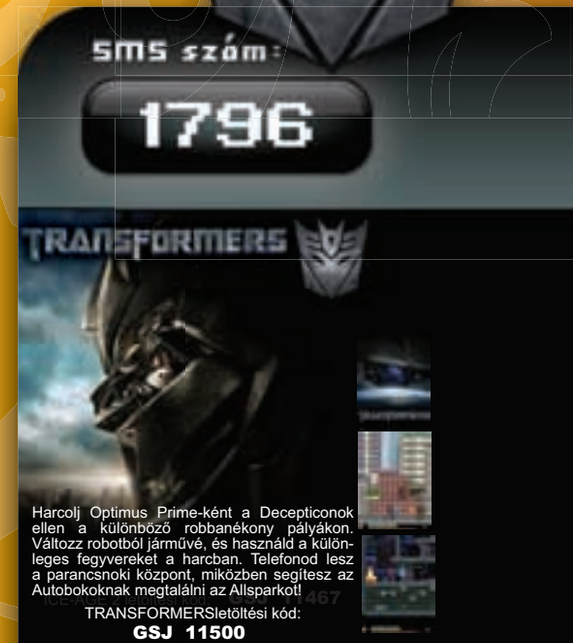
Építs ki egy vállalati birodalmat, hogy Te uralhasd a várost! Tizedeld meg a riválisaidat ebben a mindig megújuló klasszikus stratégiai játékban, a Monopoly-ban!





letöltési kód: **GSJ 11450**





Harcolj Optimus Prime-ként a Decepticonok ellen a különböző robbanékony pályákon. Változz robotból járművé, és használd a különleges fegyvereket a harcban. Telefonod lesz a parancsnoki központ, miközben segítesz az Autobokoknak megtalálni az Allsparkot!

TRANSFORMERSletöltési kód:
GSJ 11500

legyen Ön is milliomos letöltési kód:
GSJ 11440

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

letöltési kód: **GSJ 11380**

A játékok támogatottságát nézd meg a www.gamester.hu oldalon

Így töltsd le: a választott hang vagy játék mellett található kódot küldd be a 1796-os SMS számra. Infó vonal: Digitania Rt (1) 328-5063 (normál hívás) A hirdetésben látott mobiltartalom letöltésével feliratkozol előfizetéses szolgáltatásunkra. Hetente háromszor küldjük majd el napi ajánlatunkat, amelyből mindig egyet tudsz letölteni. A fogadott SMS ára 480 Ft áfával. Bizonyos esetekben (java játékok és valósághű csengések) ennek dupláját is felszámíthatjuk. Ha le szeretnéd mondani az előfizetést, akkor küldd a STOP szó után a szolgáltatás azonosítóját a 1796-ra.

Ha még több játékot keresel látogass el a

http://www.gamester.hu

weboldalra.

MOST FIZESSEN ELŐ!

Ha **2007. december 30-ig** egy évre előfizet a PC World DVD-mellékletes kiadványra, az alábbi előfizetői csomagok közül választhat:

PC WORLD 2008 ELŐFIZETŐI AKCIÓ

Program több mint 100 000 Ft értékben

- PANDA ANTIVIRUS 2008 | 1 éves vírusirtó program
- INFOCENTRUM – SZÁMLÁZÓ | digitális számlatömb
- WEBROOT SPY SWEEPER | teljes verziós kémprogram-eltávolító szoftver
- EUROOFFICE 2008 | komplett irodai szoftvercsomag
- NORTON SYSTEMWORKS BASIC EDITION | rendszerkarbantartó alkalmazás
- ROAD REGISTER ÚTNYILVÁNTARTÁS | útnyilvántartóprogram
- CITY LIFE | teljes verziós városépítő stratégiai játék

1. csomag: 14 940 Ft

- **7 exkluzív teljes verziós program** több mint **100 000 Ft** értékben*
- PC World 2007-es év digitális tartalma
- 12 darab DVD-mellékletes PC World
- Több mint 7000 Ft megtakarítás az árból**
- PC Studio tévéműsor havonta a DVD-mellékleten
- Online hírlevél-szolgáltatás, tippek-trükkök, biztonság, hardver, szoftver és egyéb témakörökben (hirlevel.pcworld.hu)
- Instant Webáruház 6 hónapos ingyenes webáruház-szolgáltatás
- 3%-os vásárlási kedvezményt tartalmazó bon, amely a BestByte üzleteiben váltható be az akciós katalógusban szereplő termékekből!***

2. csomag: 26 940 Ft

1. csomag teljes tartalma + iGO My Way Magyarország 2006.GPS – navigációs szoftver

A csomag teljes tartalma kizárólag kiadónkban vehető át 2008. február 4-től 2008. március 14-ig.

PC WORLD

MEGRENDELHETŐ
IDG Hungary Kft.,
1075 Budapest, Madách Imre út 13–14.
Tel.: 577-4301, Fax: 266-4343
e-mail: terjesztes@idg.hu,
internet: www.pcworld.hu

*A programok egy DVD-lemezen találhatók, melyet 2008. január végén postázunk előfizetőinknek
**Az utcai eladási árhoz képest
***Kuponok érvényessége: 2008.02.01~2008.04.30. között, egy darab, a reklámújságban szereplő, csillaggal nem megjelölt termék vásárlásakor. A kupon nem ruházható át, a kedvezmény az előfizető (kuponon szereplő) nevére szóló számla kiállítása esetén érvényes.

Az előfizetői akció részletes leírása a PC World magazin novemberi és decemberi lapszámaiban található.

Az akció a készlet erejéig érvényes. Minden jog fenntartva.

KISKARÁCSONY...

Mit hozott a Jézuska?

// Boe

NOS, KEDVES OLVASÓK, elérkezett az év vége, itt az ideje a nagy ajándékdzsemborinak, remélem, mindenki megtalálja/megtalálta a fa alatt a hőn áhított sálat, sapkát, 8600GT-t, zoknit, és persze az elmaradhatatlan mandarint. És remélem, kellőképp emeli az Ünnep fényét a mi kis karácsonyi kiadásunk is: a poszteren és a szokásos extrákon kívül kaptok két teljes játékot, nem is akármilyeneket! Sőt, tulajdonképpen nem is kettő, hanem három játékról beszélünk, mert a *Painkiller* alapjátéka mellett ott figyel a *Battle out of Hell* kiegészítő is. Nem egy karácsonyi tematika, kétségtelen, de nem is ez volt a cél (bár ha szabadon értelmezzük a pokoli hordákat tizedelő főhős motivációit, laza biblikus kötődést azért belemagyarázhatunk a dologba). No meg a karácsonyi felhajtás mellett méltóképp kellett zárnunk teljesjáték-szempontból is a 2007-es évet, a *XIII*, *Dreamfall*, *Syberia 2*, *Bad Day L.A.*, *Sacred*, *Commandos 3*, *Flatout*, *Pariah* felhozatal után.

Ha már számvetésnél tartunk, nem csak e szempontból volt különleges a 2007-es év: nagyon meg kell erőltetnem az emlékezőizmaimat, hogy fel tudjak idézni PC-s szempontból még egy ilyen erős felhozatalt. Kezdtünk év elején ugye a *WoW: The Burning Crusade*-del, aztán jött a *Supreme Commander*, a nagyszerű *Test Drive Unlimited*, a várva-várt *S.T.A.L.K.E.R.*, a *Jade Empire*, a legendás *Command & Conquer* harmadik része, az Xbox-üdvöske *HALO 2* PC-s verziója, aztán a *WoW* első igazi kihívója, a *The Lord of the Rings Online*, a *GRAW 2*, Lara nagy visszatérése a *Tomb Raider Legend*ben, a *Colin Mcrae DIRT*, a *Medal of Honor: Airborne*, az RTS műfaj új apostolaként számon tartott *World in Conflict*, aztán nyitotta az év végi hajrát a *Bioshock*, őt követte a *Stranglehold*, a *Half-Life 2: EP2 Portalos*tul, *TF2*-estül, az *Enemy Territory: Quake Wars*, a *Need for Seed ProStreet*, *Unreal Tournament III*, *Clive Barker's Jericho*, a *The Witcher*, *Hellgate:London*, *Call of Duty 4*, *Gears of War*, *Kane & Lynch*, és végül, de messze nem utolsósorban a *Crysis*... Elképesztő felhozatal, még végigolvasni is sok.
S hogy a legjobbak közt mi lesz a legjobb, mi lesz az Év Játéka a GameStar olvasói szerint, azt megtudhatjátok a következő számból! Mire ezt olvassátok, beindult a szavazógép a www.gamestar.hu oldalon, irány felfelé, lehet szavazni!

A számvetés mellett másik év végi feladatunk a jövőbe révedés: mit hoz majd 2008? GameStar fronton tovább finomodó magazint, igényes olvasnivalót hónapról hónapra, egyre kiterjedtebb szolgáltatásokkal rendelkező GameStar Online-t, teljes játék fronton is tovább dübörög a szekér, januárban jön a *Morrowind*, és jó pár meglepetés még az év folyamán, melyek egyelőre maradjanak a jótékony homályban, hisz' nem ígérünk fűt-fát, ugye, de aki igényes, értékeli a jó játékokat és ad az eredetiségre, mindenképp maradjon ránk hangolva, és figyelje a felhozatalt.
Játék szempontból pedig... *GTA IV*, *StarCraft 2*, *Mafia 2*, *Spore*, *Rage*... nem folytatom, látszik a durvulás, meg aztán teljes körű áttekintés is lesz, szintén a következő számban, minden jövőre érkező nagyágyúról.

Maradjatok hát velünk 2008-ban is, mostanra pedig nem maradt más hátra, mint hogy Kellemes Karácsonyt, és Boldog Új Évet kívánjak Mindannyiotoknak magam, és az egész stáb nevében!

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

48

BÁR AZ AKTUÁLIS TESZTROVAT is duzzad a nagy nevektől, ám címlap szinten mi mégis a jövőbe tekintünk: a játékos-berkekben talán leginkább nagyratartott, minőségi játékairól elhíresült francia kiadó, a Ubi Soft egy általa eddig hanyagolt területre merészkedik, a Tom Clancy márkanév alatt futtatott EndWarral belép ugyanis az RTS-ek piacára. Ebből szinte csak jó sülhet ki! Eleinte PC-re ugyan nem jelentették be a játékot, de miután ők is rájöttek, hogy stratégiázni konzolon egy vicc, gyorsan meggondolták magukat. Mi pedig örülünk neki.

GameStar

TARTALOM /12

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

BEMELEGÍTÉS

8 DVD-TARTALOM
10 ARÉNA

ÚJDONSÁGOK

16 HÍREK
26 ASSASSIN'S CREED
32 GAMES FOR WINDOWS
34 GTA IV
36 KONZOL A HÁLÓZATBAN
40 CODENAME: PANZERS – COLD WAR
46 TOP10 LEGVICCESEBB MELLÉKSZEREPLŐ
48 TOM CLANCY'S ENDWAR
54 FAR CRY 2
56 MERCENARIES 2
58 WHITE GOLD: WAR IN PARADISE

JÁTÉKBEMUTATÓK

62 CRYSIS
70 EGY KÁVÉ MELLETT
72 KANE & LYNCH
78 TABULA RASA
84 GUITAR HERO III
88 JUICED 2

90 BLACKSITE: AREA 51
92 F.E.A.R.: PERSEUS MANDATE
94 HELLDORADO
96 SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK
99 CITY LIFE: EDITION 2008
100 OVERLORD: RAISING HELL
102 BEOWULF
103 ALARM FÜR COBRA 11, DIRTY DANCING
104 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

MÉLYVÍZ

108 HÍREK
112 PIACTÉR
118 AMD PHENOM
120 ATI VS NVIDIA
122 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

BELEMENÉS

124 KI IS AZ A GAME DIRECTOR?
125 A LEGDRÁGÁBB JÁTÉKOK
126 RETRO
128 JÁTÉKFEJLESZTŐ VERSENY
130 A KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL

62 CRYSIS

Ha eddig csak pihent a csúcskonfigod, most „krízishelyzetbe" kerül...

26 ASSASSIN'S CREED

A középkori arab mestergyilkos a pestisnél is biztosabban szedi áldozatait...

40 CODENAME: PANZERS – COLD WAR

A piros sarokban a NATO, a jobban a Szovjetunió...

78 TABULA RASA

84 GUITAR HERO III

48 TOM CLANCY'S ENDWAR

GYORSKERESŐ

ALARM FÜR COBRA 11	96
ASSASSIN'S CREED	26
BEOWULF	97
BLACKSITE: AREA 51	90
CITY LIFE: EDITION 2008	99
CODENAME: PANZERS - COLD WAR	40
CRYSIS	62

DEUS EX 3	20
DIRTY DANCING	96
EVE ONILNE: TRINITY	20
FAR CRY 2	54
F.E.A.R. PERSEUS MANDATE	92
GHOSTBUSTERS	23
GTA IV	34
GUITAR HERO III	84
HELLDORADO	94
JUICED 2	88
KANE & LYNCH	72
MERCENARIES 2	56
NEED FOR SPEED: PROSTREET	21
OVERLORD: RAISING HELL	100
SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK	101
TABULA RASA	78
TOM CLANCY'S ENDWAR	48
WHITE GOLD: WAR IN PARADISE	58

MEET DA TEAM

„Nem ezek azok a droidok, akiket keresnek"

MADY

KORA: 24
SZERET: marcipános bármi
NEM SZERET: korán kelés
KEDVENC JÁTÉKA: Aknakereső Deluxe
TITKOS VÁGYA: legyorsulni egy rendőrautót
EZZEL JÁTSZIK: Juiced 2, UT III

Egész jól túléltem az első két hónapot, de végül ender és mazur kérlelő tekintetének, na és persze a hátuk mögött lapuló titkos fenyítőeszköznek a nyomására kénytelen voltam... akarom mondani, nagy-nagy megtiszteltetés, hogy a GS Mikulásaként titkos infókat szivárogtathatok ki a kedves kollégákról. Gyűjtöttem egész hónapban az infókat, hogy ki mit szeretne ünnepekre, beletúrtam a kandallókra akasztott zoknikba is, titkos kívánság listák után kutattam és jó Mikuláshoz híven a kémény nyílásából is kémkedtem egy kicsit...

BAD SECTOR

„Két szőkét, piros masnival.."
Bad Sector nem egy könnyű eset. Azt nem tudom megállapítani, hogy minek örülne (illetve sejtéseink azért vannak, de ez nem egy olyan újság) Esetleg egy kötött pulcsi feltéve, ha van rajta Xbox logó.
EZZEL JÁTSZIK:
Assassin's Creed

MAZUR

„Kölcsibe kérhetném a külső vinyód?"
Mazurnak nemrég tragikus körülmények között elhalálozott a VGA-kártyája. Ha valamivel szegényebb a Jézuska, egy külső vinyónak is örülne, mert mindig az enyémet kéri kölcsön. Bár szívesen adom oda neki, hogy telerámolja sok jó dologgal...
EZZEL JÁTSZIK:
Call of Duty 4

BOE

„Szőke kapitány elintézi"
Boe-nek csak egy kis csoda kell, hogy minél hamarabb bekössék hozzá a jó, gyors internetet. Ha a csoda nem segít, megpróbálhatjuk keménykötésű ismerőseinket rávenni, hogy segítsenek előkeríteni a bürokrácia útvesztőjében kallódó előfizetői szerződését.
EZZEL JÁTSZIK:
Crysis

ZEROCOOL

„Figyi, akkor ezt is megkapom karácsonyra..."
Zeroval nehéz dolga van a Mikulásnak, titkos vágyait nem könnyű kifürkészni. Látszólag a GSTV-ben minden hardvert haza akar vinni, de azért ő a lelke mélyén jószívű ember.
EZZEL JÁTSZIK:
Crysis

ENDER

„Mady, van egy szabad USB-d?"
MP3-lejátszóját rendszeresen a gépem USB-portján pihenteti töltés végett, nem nehéz megfelelő ajándékot találni neki. Gépe egy kis remekmű, csak a jótét lélek hajtja, de ő mégis szereti, óvja. Egy jó alaplapnak tuti örülne.
EZZEL JÁTSZIK:
UT III

GYU

„Ezt hallgassátok meg, állat!"
Minden nap sokat zötykölődik a lakása és a szerki között, de közben szeretné hasznos tevékenységgel eltölteni az időt. Mivel kötni nem tud, egy MP4-lejátszónak örülne a legjobban, azzal a sorozatokat is megnézhetné. Jövőre meg kap egy új szemüveget mellé.
EZZEL JÁTSZIK:
Guitar Hero III

IMPRESSZUM

SZERKESZTŐSÉG
Főszerkesztő: **Halász Bertalan** (Boe) bhalasz@idg.hu
Főszerkesztő-helyettes: **Fülöp Viktor** (ender) vfulop@idg.hu

Szerkesztők:
Dragon György (Gyu) online szerkesztő gyu@gamestar.hu
Madarász Zoltán (Mady) hardver szerkesztő mady@gamestar.hu
Virágh Márton (mazur) lapszerkesztő mazur@gamestar.hu

Munkatársak:
Balla Zoltán (Duncan) duncan@gamestar.hu
Beregi Tamás (Berrr) berrr@gamestar.hu
Csontos Péter (Csonti) pcsontos@idg.hu
Herpai Gergely (Bad Sector) badsector@gamestar.hu
Maróti Mihály (Berkenye) berkenye@gamestar.hu
Mezei Károly (ZeroCool) zerocool@gamestar.hu
Telek Zoltán (Sam) sam@gamestar.hu
Téglás Gábor (ashe) ashe@gamestar.hu
Balla Ákos (Mayer) mayer@gamestar.hu
Bátky-Valentin Zoltán (BZ) bz@gamestar.hu
Horváth Péter (HP) hp@gamestar.hu
Móricz Krisztián (Marco) marco@gamestar.hu
Vörös Lóránd (Chavalier) chavalier@gamestar.hu

ÜGYFÉLSZOLGÁLAT:
Telefon: 577-4301, fax: 266-4343
E-mail cím: terjesztes@idg.hu
MediaShop: mediashop.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 ibiro@idg.hu
Lapigazgató: Szigetvári József jszigetv@idg.hu
Műszaki vezető: Birkus Imre ibirkus@idg.hu
Nyomás és kötészet: Origo Print Nyomda Kft.
Ügyvezető igazgató: Bánáti László origo@origoprint.hu

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

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

TERJESZTÉS, ELŐFIZETÉS
Terjesztési igazgató: Babinecz Mónika - mbabinecz@idg.hu
Terjeszti: A kiadványt a LAPKER ZRt., alternatív terjesztők és egyes számítástechnikai szaküzletek terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán, a hírlapkézbesítőknél, az ország bármelyik postáján (információ: 06-80 444-444; hirlapelofizetes@posta.hu.), Budapesten a hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker., 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 kéziratokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését.
A GameStarban megjelenő valamennyi cikket (eredetiben vagy fordításban), minden megjelent képet, táblázatot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet.

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

HARDVERIGÉNY – PAINKILLER: BLACK EDITION
1 GHZ processzor
256 MB memória
64 MB VGA

HARDVERIGÉNY – NEXUS
1 GHZ processzor
128 MB memória
32 MB VGA

PAINKILLER: BLACK EDITION + NEXUS

Tisztítsd meg a poklot és irány az űr!

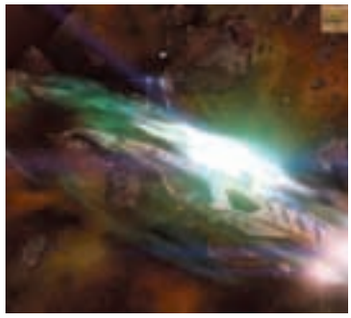
//ashe

PAINKILLER: BLACK EDITION

Kicsit több mint három éve robbant be a köztudatba a People Can Fly kiváló akciójátéka. A lemezmellékletünkön szereplő *Black Edition (egyes területeken GOLD Edition)* érdekessége, hogy az alap *Painkiller* mellett a *Battle out of Hell* című hivatalos kiegészítőt is tartalmazza. A menny és pokol között megrekedt hősünk elkeseredetten küzd, hogy megtisztítsa lelkét a bűnöktől, s ahhoz bizony több ezer rémség vérén át vezet az út. A rendkívül stílusosan megalkotott pályákon szörnyek egész hordái törnek az életünkre, így alaposan meg kell gondolnunk, éppen melyik fegyvert alkalmazzuk a széles választékból. A fejezetek végén elhelyezett durva, mégis gondolkodtató bossharcok, a lelkek gyűjtésével aktiválható démon mód és a jó teljesítményünkért járó, mindenféle extrákat adó kártyák izgalmas szórakozást ígérnek a karácsonyi bejglihalmok elfogyasztásának közepette.

NEXUS: THE JUPITER INCIDENT

Ha már kicsomagoltad az összes ajándékot, a sütemények is elfogytak, és a szilveszteri buli még nagyon messze van, akkor eljött az ideje ennek a remek űrstratégiai programnak. Az *Imperium Galactica 3*-ként is felfogható *Nexus: The Jupiter Incident* hazai fejlesztés, a népszerű sorozat minden pozitívumával. A galaxis uralmáért folytatott háborúban hatalmas űrhajók, valódi rombolók esnek egymásnak. Minden egyes hajónak rengeteg különféle tulajdonsága van: az eltérő gyorsaságot, páncélt, fegyverzetet és legénységet a későbbiekben akár tovább is fejlesztheted. A beépített Pause gombnak hála, nem kell elkapkodnunk az ütközeteket, bőven lesz időnk minden egység minden előnyét kihasználni. A küldetésorientált játékmenetben hamar fel fog tűnni a gyönyörű grafikus motor is. Ha intellektuális szórakozásra vágysz, a *Nexus*-nál jobb játékot keresve sem találhatnál!



A két teljes játékunk miatt a Nexus telepítése kicsit eltér a megszokottól! Először át kell másolnotok a Nexus könyvtárat a merevlemezre, majd onnan indítani a „setup.exe" telepítőt!

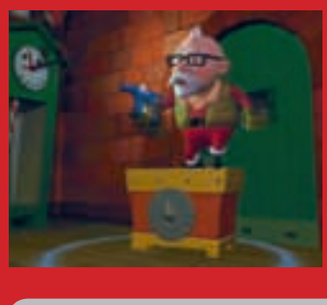
DEMÓK A DVD-N

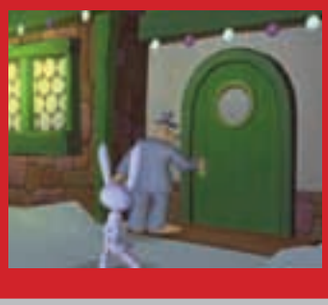
A DVD-melléklet sava, borsa

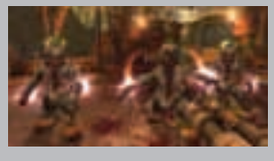
GameStar A DVD-N!

SAM & MAX: ICE STATION SANTA

A decemberi két teljes játékunk miatt nem sok hely maradt a demóknak, szerencsére azért akadt pár kisméretű alkotás is, amit sikerült felpasszírozni a korongra. Az egyik ilyen demó a *Telltale* epizodikus megjelenésű retró kalandjátékának új része. A *Sam and Max* kéthavonta óramű pontossággal érkező új részét próbálhatjuk ki, amely épp aktuális így karácsony tájékán. Az *Ice Station Santa* alcímet viselő részben folytatódik az őrült zsarupáros nyomozása, ezúttal a legújabb megoldatlan ügyük helyszíne nem más, mint az Északi-sark. Itt persze nemcsak manókkal fogunk összefutni, de megismerhetjük személyesen magát Télapót is úgy, ahogy eddig még nem láttuk.







HONOSÍTÁSOK

Star Wars Knights of the Old Republic 2
Star Wars Jedi Knight: Dark Forces 2
Football Manager 2008
Painkiller + Battle out of Hell

FIGYELEM!

Ha problémád van a lemezzel, hívd a 06-1-577-4301-et, vagy írj a terjesztes@idg.hu-ra, de előtte olvasd el ezt!

Amennyiben a GS96A 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. A Painkillert a teljes játék menüpontban, a telepítés fülre kattintva lehet elindítani, vagy a főkönyvtárban található PKBE_Setup.exe fájl futtatásával. A Nexus telepítéséhez szintén a teljes játék menüpontot kell választani, vagy a főkönyvtárban található Nexus mappából kell elindítani a Setup.exe fájlt.
Ha nem indul a teljes játék vagy valamelyik másik program, akkor használj más meghajtóprogramokat (DirectX, VGA-kártya driver), és/vagy próbáld ki ismerősöd gépén is. Ha törött a lemez, vagy a meghajtód nem olvassa, azonnal írj a terjesztes@idg.hu címre, vagy hívd a 06-1-577-4301-es számot.

GSTV TARTALOM
2007. DECEMBER

8 műsor/3 óra 23 perc

RÉSZLETES TARTALOMJEGYZÉK

JÁTÉKOK (KEZDÉSI IDŐ PERC:MP)

- Assassin's Creed (0:30)
- Crysis (3:15)
- Kane and Lynch (8:30)
- Sim City Societies (13:15)
- Tabula Rasa (17:30)
- RTL Wintersports 2008 19:45

MÉLYVÍZ (KEZDÉSI IDŐ PERC:MP)

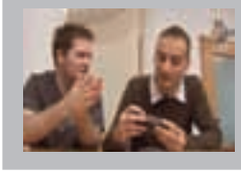
- Trust Spyker F1
- Wireless Laser (0:30)
- Trust Wireless Vista Remote Control RC-2400 (4:30)
- Gigabyte HD 3850 (7:00)
- Neonode N2 (13:00)
- Panasonic Lumix MZ 18 (19:00)
- Mozielőzetesek és klipek, érdekességek és mosolyok az Arénában, a Kerekasztalban ezúttal megtámad minket a karácsony, ender és mazur átdefiniálja a GSTV méreteit és ezúttal rengeteg hidegháború és egy kis nappali lesz az extrában!

KIEMELT MŰSOR

EXTRA

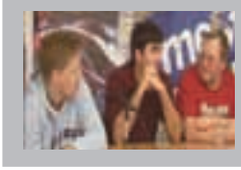
Rég jártunk a Stormregionnál, ahol szép az élet, elbűvölő a recepciós lány (I Love) és egy igencsak ígéretes játékot hegesztenek a hidegháborúról. Mivel épp volt nálunk kamera (az élet tele van véletlenekkel, ugye), ti most bekukkanthattok a kulisszák mögé.

A HÓNAP HARDVER BEMUTATÓJA:
KICSI, DE GYORS



Mady és ZeroCool ismét számtalan érdekes kütyüt vizsgál meg ebben a rovatban. A képről elnézve ez egy USB-s hátepilátor. Vagy csak egy szürke szappan? Kiderül a műsorból!

A HÓNAP SZAKMAISÁGA:
ITT A KARÁCSONY! XD



Vajon a karácsony mennyire befolyásolja a vásárlási szokásokat? A triviális válaszok mellett mély elemzéseket kaptok a hozzáértő stábtól, akikhez csatlakozott külföldi Xmass-szakértőnk, BZ is.

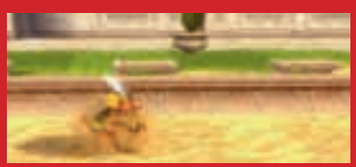
A HÓNAP MÓKÁJA:
MINDENKI MOSOLYOG!

Erről a képről is megtudható, milyen az e havi Aréna. Ha már mi ilyen jókat nevetünk rajta, reméljük ti is fogtok. Jó szórakozást!

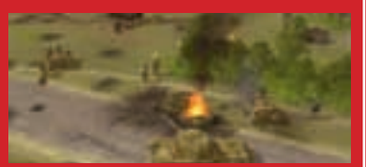
BOLDOG KARÁCSONYT KÍVÁNUNK!

TOVÁBBI DEMÓK

Asterix at the Olympic Games



Sudden Strike 3: Arms for Victory



MIT NÉZÜNK A MOZIBAN?
CLOVERFIELD

CLOVERFIELD – AZAZ LÓHEREMEZŐ. A lóhere elvileg szerencsét hoz, főleg, ha négy levele van, azonban ebben az esetben New York lakossága minden lesz, csak nem mázlista. Jön egy csúnya, nagy valami (állítólag szörny) és jól le-föl gyalogol a városban (à la *SimCity*) nem kevés rombolást és izgalmat okozva. S mindez nem elég, a forgatási technika (végig kézi kamerával vették fel a filmet, amely emiatt még inkább hitelessé teszi) is segíteni fog, hogy 2008 egyik legnagyobb filmígérete megszülessen hamarosan.

FELIRATOZOTT MOZIELŐZETESEK
Cloverfield, Strange Wilderness, The Spiderwick Chronicles

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK

NOD 32
HAVI KÓD: GSTLUDOA

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: NYMPDES

Az MPP Desktop hatásos védelmet nyújt a kéretlen levelek ellen. Ha unod, hogy a postaládádba naponta több tucat reklám, spam és egyéb kéretlen levél érkezik, érdemes feltenned! A teljesen magyar nyelvű program kipróbálható verzióját a DVD-n találhatod meg a Mélyvíz rovatban, amelyet az itt látható havi kóddal tehetsz teljes verziós programmá, hónapról hónapra. Az MPP Desktopról és a beállításokról bővebben a **www.mpp.hu/gamestar** oldalon találhattok információkat.

HASZNOS PROGRAMOK amelyekre szükséged lehet.

DRIVER
ATI 7.11 XP/Vista
NVIDIA163.75 XP/Vista

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

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

Boldog karácsonyt! Az ajándékokat az öltözőmbe kérem...

// Gyu

JÓ IDEJE GYŐZKÖDNEK MÁR a barátaim, hogy próbáljam ki a Linuxot. Többször nekifutottam az ilyen-olyan ingyenes disztribúcióknak, de valahogy mindig elbuktam, azonban nemrég valaki ajánlotta az Ubuntut, amelynek azóta már itt a 7.10-es változata. Megszerettük egymást. Ez az Aréna az első GameStar-os munkám, amely Linux alatt készült – remélem, mindenki örül! Köszönjük a rengeteg levelet, hozzászólást, kritikát, írjatok még sokat-sokat! És ahogy már kértem: a leveletek témájába (subject) írjátok bele, miről szól a levél. Köszi!

E HAVI LEVELEINK A NOVEMBERI GAMESTARRA REAGÁLNAK

A HÓNAP LEVELE

A mai világban úgy tűnik, már-már mindent magyarosítani kell, mert ebből biztos majd jobb eladási mutatók lesznek. De miért is hagyjuk magunkat átverni? Először a *Fable* megvásárlásakor vettem észre, hogy ha a felirat magyar, az magában kizárja, hogy az angol is rajta legyen – vajon miért? Ez a kérdés számomra. A játékot vegyes érzelmekkel vittem végig „Pengés Jack" ellen, akinek a neve inkább egy amerikai szakácséra hasonlított, mint egy játék főgonoszáéra. Sajnos az RPG műfaj a kedvencem, és mivel itt van a legtöbb dialógus, ez szenvedi meg a legjobban. Levelem megírására a *The Witcher* bujtott fel. Miután sikeresen átszoktattam magam a teaserekből megismert hangokról a magyar szinkronra (amit elismerek, hogy néhány helyen nagyon jól eltaláltak), szembesülnöm kellett a rideg valósággal: a játék értelmetlen inkoherens tükörfordítások halmazát zúdítja a játékosra. Csak úgy bírom egyáltalán megérteni, hogy mit jelent egyes beszédopció, hogy szó szerint lefordítom angolra, és rájövök, mire gondoltak az angol változatban. Az „At him!" orgyilkos felkiáltás nyilvánvalóan nem a „Nála!" és a „Tag...You're IT!" kislányduma nem a „Te vagy az!" fordítást érdemelte. És ez még csak a jéghegy csúcsa. Ha már le kell fordítani a játékot, azt színvonalasan kéne tenni, és szakértő kezekbe adni, mondjuk valaki olyannak, aki tud angolul. És mindez nem háborítana fel, ha egy C kategóriás játékról lenne szó, de mindenhol mint „az első nagyszabású minőségi ultrakirály magyar játék" harangozták be, és hogy tele lesz csúnya beszéddel, mert nálunk nem cenzúrázták (azt hiszem, az eddig elhangzott legrondább szó a sz*r volt). Szerintem nem nagy kérés, hogy bennhagyják azt a pár száz mega text- és soundfile-t, hogy az installnál az english opciót is lehessen választani. Szerintem, ha a lengyel fiúk látnák, mit műveltek a *Witcherrel* a magyarok, harakirit követnének el, és addig forognának a sírjukban, amíg meg nem semmisülne az utolsó példány. Ez nem fogyasztóbarát magyarosítás, hanem a játékok meggyalázása. **– e-mail – Istencsászár**

Ez az egyik legörökebb gamertéma: bizonyos szempontokból (lévén magam sem játszom magyar nyelvű szoftverekkel) egyet kell értenem veled. Azonban vegyük figyelembe, hogy egy olyan országban élünk, ahol a felnőtt lakosság 7, azaz hét (!!!) százaléka beszél valamilyen idegen nyelvet. Ez végtelenül elszomorító adat. Sokan azért nem tanulnak más nyelveket, mert lusták, vagy nincs megfelelő képességük hozzá, esetleg utálnak tanulni – van ilyen is, fogadjuk el. Emellett érthető, hogy a játékkiadó a komplett magyar lakosság számára akarja játékait eladni, akiknek, ha (tételezzük fel, a fiatalok többen tudnak angolul) csak háromnegyede nem beszél/ért egy szót sem angolul, akkor egy játék eladásából, megfelelő élvezetéből a piac háromnegyede kimarad! És ez egy NAGYON optimista becslés volt részemről. Viszont az is érthető, hogy az eredetileg 1 nyelvre tervezett játékokat nem programozzák át úgy, hogy választható legyen a magyar helyett az angol nyelv, hiszen az újabb extra programozást és költséget (csúszást, bugokat stb.) okozhat. Lássuk be, ez a piac még kicsike, a játékkultúra pedig elmaradott a „nyugati" piacokhoz képest. Számodra azt javaslom tehát, amit én is teszek: játékaidat valamelyik népszerű európai gamer website-on vásárold meg angolul. S szurkoljunk együtt, hogy miután a piac megtette az első NAGY lépést (hogy megjelentek a honosítások. Hisz ez önmagában hatalmas dolog, hogy a cégek erre pénzt + energiát szánnak, szóval respect), megteszi a másodikat, és megfelelő profi szintre emeli a honosítások színvonalát. Én látom a fejlődést és bizakodó vagyok...

NYERJ!

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

AKINEK CSAK A SZÁJA MOZOG...

No, most jutottam el odáig, hogy megnézzem a GSTV adásait. Ismét jó lett, szép munka (bár hozzáteszem, az októberi egy icipicit jobban tetszett). Az ender–mazur show most valahogy nem ütött annyira, mint legutóbb, ezt ender manó érezte is, és meg is jegyezte a végén, hehe. Mazur ugyan egyszer-kétszer megpróbálta begyújtani a humorbomba gyújtózsinórját (ajjjj!) *(bizony hogy ajjj – mazur),* de Vitya mintha valahogy meg lett volna fáradva kicsit! (Azért még ő a legjobb.) A végén viszont megkapó volt annyiból áll, hogy leültök a Németországból küldött videó elé, és dumáltok. Azért 1 kicsit több energiát is beleadhatnátok. **– Mester Szilárd**

RÖVIDEN

Csá, GameStar team! Fejleszteném a gépem, van hozzá max. 3000 Ft-om. Gépem adatai: AMD 800 MHz proci 256 MB DDR2 RAM ATI Radeon 9550 256 MB video. Mit kéne kicserélni? **– Nagy Valentin**

Ebbe a gépbe bármit veszel/teszel, csak jobb lesz. De ha már ennyi pénzed van, inkább költsd csokira – jobban jársz!

A *Hellgate: London* videóbemutatójában Duncan nem tudta, mi az, amikor rúnák villannak be a képbe. Nos, az nem más, mint a pajzs, ami a Health-ön túl védi a karaktert és egyes páncélok adják. Remélem, tudtam segíteni. **– Fekete Gábor**

Azóta már Duncan is megtanulta, mert szegény napokat volt kénytelen a sarokban, kukoricán térdepelve tölteni egy laptoppal, amin a *Hellgate* igencsak szaggatott. De most már bármi bevillan a képbe, arról tudja, hogy az egy pajzs...

Nem akarlak fikázni titeket, de a GSTV

Elképzeltem, ahogy a németek keresnek olyan embereket, akik pont úgy néznek ki, mint mi, teleragják az asztalt magyar

NEM ELÉG, HOGY A MÉDIA TELE VAN ILYEN „SZTÁROKKAL”, MÁR A TÉVÉS REKLÁMOKBAN, SŐT A GAMESTAR HASÁBJAIN IS MEGJELENIK.

a kis szösszenet ender mindennapjaiból *(Quest for Tires?)*.
Valami hasonlót éreztem a játékszekció első videóinál is – Ashe–Gyu mester páros, bár itt kicsit más volt a helyzet. Gyorsítva végignézve a videót, Ashe gyakorlatilag mozdulatlanul ül, csak néha mozog a szája. Persze, neki ilyen a habitusa, nincs is ezzel semmi baj, de valahogy úgy éreztem, hogy egy kis akcelerátort és némi érzelemhormont belé lehetetne pumpálni.
Összességében azonban ez is jó adás lett, csak így tovább (vagy még ígyebben)! **– Fórum – Crippler**

A helyzet a következő: még az olyan profi show-k, mint a Dr. House vagy Fábry mester adásai sem egyforma színvonalúak, pedig ezeket nagyméretű, kiválóan képzett, tapasztalt stáb készíti. Mi picik vagyunk, bájosan amatőrök, épphogy megkarcoljuk a TV-s szakma tetejét, így előfordulnak hullámzások – azonban a legutóbbi ender–mazur show volt a tökéletes példája annak, hogy egy kis kreativitással mennyi vidámságot lehet kihozni egy plüsskutyából (Hurka úr, NE HARAPJ MEG MEGINTTTTTT ÁÁÁÁÁÁÁ) és az alacsony költségvetésből. Ashe pedig már eddig is rengeteget lazult, azonban ismét fel kell hívnom a figyelmeteket, hogy nem az a lényeg, ő megmozdul-e, hanem az, hogy mit mond. :)

ÉRDEKES INTERJÚ ÉS SZÍN

Ez az interjú a *The Witcher* írójával elég "érdekes" volt, ez az ember bevallotta, hogy még soha nem játszott játékkal, mégis kijelentette, hogy a játék a LEGO és a játékmozdony szintjén áll, a művészettel össze sem lehet hasonlítani. A következő kérdésre pedig azt válaszolta hogy aki a fantasyt lenézi anélkül, hogy olvasta volna, az „buta demagóg” és „fafejű”.
És a borító is jó, szeretem ezeket a nyílt tereket tartalmazó, letisztult, „csendéletszerű” dolgokat (már ha egy autó füstölő gumikkal annak számít), és szerintem az új, keretes, fehér design ennek kedvez, nem annyira az ezelőtt gyakran felbukkanó „katona pózol egy félméteres mordállyal”, illetve „katona üvöltve rohan felém egy félméteres mordállyal” témájú képeknek. Viszont a színváltó GS felirat szvsz nem annyira jó ötlet (már ha tényleg újságonként változna, és nem ez a piros maradna). Jó, ha az emberek az újságosnál felismerik valamiről az újságot. **– Fórum – Alterego-X**

Tanúsítom, hogy ezt mondta. Egyébként pedig miért ne lehetne az a véleménye a videojátékokról, hogy a LEGO szintjén állnak? Neked is van véleményed, például a Forma–1-ről, pedig sosem ültél még Forma–1-es autóban... Hozzáteszem, a fordítás közben többször kifakadtam endernek, hogy a „kedves” író bácsi mekkora egy népművészeti-tároló-edény... Nem, nem csupor. :) Az eredeti interjú sokkal nagyképűbb és beképzeltebb volt, én csak szimpibbé tettem az egyébként (állítólag) kiváló írót. Azonban minden nagyarcúsága ellenére sok mindenben igaza van, ezért érdemes kicsit elgondolkodni a szavain... Gondolkodtunk a decemberi borítón, mondjuk, egy félméteres mordály legyen, ami a kezében egy katonával rohan felénk – szerintem kafa lenne, nem? A színváltó felirattal nem tudom, mi a gondod? Ha az újságárusnál valaki a logó színéről ismeri fel a lapot, akkor a következő hónapban maximum GS helyett tvr-nyolcat vesz majd. :) Azonban ha a borítón látható GameStar felirat alapján azonosítja (ennek azért van esélye, lássuk be), akkor az a logó akár zöld is lehet, akkor is fel fogja ismerni – nem árt ha olvasni tud, aki GameStart akar venni (bár amióta van GSTV, azóta olvasni sem kell, ugye).

IDÉZNI CSAK SZÉPEN, AHOGY A CSILLAG MEGY AZ ÉGEN...

Megfigyeltem, hogy néhol versek, népdalok idézeteit használják képek kommentálásánál, esetleg játékok jellemzésénél. (Legyen példa: "Fut-robog a kicsi kocsi, rajta ül a Haragosi, ding-dong-diri... na mindegy.")
Persze, ez egy gamer magazin, de kérdem: a "na mindegy" nélkül túl ciki, avagy gyerekes lett volna? Ezzel a nosztalgiázást nyomtátok el magatokban, vagy esetleg a "leégés" alól bújtatok ki? (Persze, értjük a poént.) Szerintem meglepő, hogy írók sokáig nagyra tartott műveit (jelen esetben a nép dalait) *(nem egészen, ez egy Weöres Sándor vers volt – mazur)* ma szinte mindenki közönyösséggel kezeli. Például az iskolában, amikor az Éljünk, Lesbia c. mű volt a tananyag, az osztályom nagy része csak röhögött a címén, az igazi értékét pedig semmibe se vette. Oké, dehogy kell szeretni minden művet, de megannyi zseniális iromány született már, mégis alig idézzük őket (vagy egyáltalán tudomást sem veszünk róluk). Ezzel a levéllel persze nem azt szeretném elérni, hogy a *Crysis* cikke József Attila egyik versével kezdődjön (bár felfigyelnének rá:)), ha-

nem hogy némileg több tiszteletet kapjanak effajta értékek is. **– e-mail – Kinorányi Dávid**

Te is írtad: Értjük a poént. A „na mindegy” a poén. Nem feladatunk az ismeretterjesztés, azonban megtanultunk az életben ezt meg azt – verseket, dalszövegeket, drámarészleteket, könyvrészleteket, népdalokat stb., és ezekben sokszor nagyon jól le van írva, amit mi is szeretnénk megfogalmazni (nekem egyik kedvenc ilyen idézetem a Karthágó zenekar A fények, a hangok, az árnyak című dala, amelyet imádok). Akinek pedig a Lesbiáról csak egy dolog jut eszébe, az ennyit tud... Ha megfigyelted, elég sok cikkben vannak idézetek innen-onnan-amonnan (avagy itt is, ott is, amott is, a mi házunk előtt is – na miből van ez? :)), de valóban nem feladatunk egy *Crysis*-cikket József Attila-idézettel bevezetni: azonban ha van olyan idézet, ami pont oda való, oda fogjuk tenni – ha a cikkírónak eszébe jut persze...

MIT KERES ITT AZ ÉNEKES?

Nekem általában semmi bajom a reklámokkal, sőt örülök, hogy a PC-s és konzolos játékkultúra egyre jobban beépül a köztudatba. Egy dolgot viszont nem értek. Ki az a Gáspár Laci és hogy jön ő a videojátékokhoz? Nem elég, hogy a média tele van ilyen „sztárokkal”, már a tv-s reklámokban, sőt a GameStar hasábjain is megjelenik. Hogyan lehet így lealacsonyítani egy-egy játékot? Nem elég nagy név a *Need for Speed* ahhoz, hogy eladja magát? Ezen is látszik, hogy a videojáték ma már divat, és a hardcore gamer neve pedig egyenlőnek számít az „internetes lövöldözést” játszó túlsúlyos és antiszociális beállítottságú Pistikével. Nektek mi a véleményetek erről? Én tudom, hogy a magazinban helye van a reklámnak, de ez egy picit nevetséges, amiért el kellene verni az Electronic Arts kezét.

Pont ellenkezőleg látom a dolgot, mint te: a kiadó arra használja a széles körben elismert és ismert énekes imidzsét, hogy a játékot is széles körben ismertté és elismertté tegye. Ez bevált reklámfogás tőlünk nyugatabbra is – nemrégiben Burt Reynolds, a legendás színész egy Dell számítógépreklámban jelent meg..., és még számtalan példa létezik. A *Need for Speed* nagy név a gamereknek, de annak, aki nem ga-

GameStarokkal, majd magyarul, a mi hangunkon elmondatják velük a mi véleményünket a Kerekasztalban vagy az Arénában. Netán egy enderre és mazurra végzetesen hasonlító Günther és Joachim megcsinálja az ender–mazur show-t, mi meg csak szinkronizáljuk. Egyébként igen, vannak olyan videók, amelyeket a német testvérlaptól kapunk – ezt nevezik együttműködésnek.

Gyu, mi a véleményed a LOKI-ról, illetve a TITAN QUEST-ről? Melyik jobb szerinted? (hűha, titánok harca, szó szerint... - mazur) Milyen minőségű alkatrészek alkotják a gépedet? Úgy értem, milyen videokártya, hány GB RAM, milyen processzor, milyen alaplap? **– Szilágyi Dávid**

A *Titan Questnek* szebb a doboza. Istibizi. A gépemet szuperduper csúcsminőségű alkatrészek alkotják, egy Point of View GeForce 8800 GTS 320 MB VGA, 4 GB RAM, egy Athlon X2 5600+ proci és egy Gigabyte M61P-S3 alaplap.
Lenne egy nagy problémám, mégpedig az, hogy néha kiír olyasmit, hogy valami sérült fájl miatt futtassam a chkdsk segédprogramot. Nos, eddig semmi baj nem volt belőle, hogy nem futtattam, ugyanis fogalmam nincs, mit is kéne pontosan futtatnom.
– Gida Áron

mer, nem mond semmit, azonban Gáspár Laci személyét ismeri, és ha kedveli, akkor ez garancia lehet a számára, hogy amit Laci kedvel, azt ő is fogja... Számomra ez végre azt jelenti, hogy a videojáték-kultúra kezd kitörni szűk keretei közül, és végre a széles tömegekhez is el fog jutni. És ez hosszú távon mindnyájunknak csak jobb lesz...

KOCKA, AKI MONDJA!

Nem tudom, hogy ti hogy vagytok vele, de én felháborítónak tartom, ahogyan hozzánk, kockákhoz állnak az olyan emberek, akik semmit sem értenek a számítógépekhez, és nem is érdeklik őket. Rosszul képzelik el az életünket! Ők azt hiszik, hogy az egész nap azzal telik el, hogy itt ülünk a gép előtt és játszunk egész nap. Pedig ez nem így van. Sokan csak azért „kockulnak" egész nap, mert nem tudnak mást csinálni, de ha lehetőségük van rá, akkor kimozdulnak. Én is sokat gépezek, ezt senki előtt nem tagadom, mert nem szégyellem. Azért nem szégyellem, mert mellette konditerembe járok, focizok és diszkóba is járok hétvégenként. De ha itthon vagyok és nincs más teendőm, akkor a gépen játszom (délutáni) alvás vagy TV-zés helyett. Rengetegen már ezt is kockulásnak tekintik. Én ezt igazságtalannak tartom, és nagyon, de nagyon zavar. Ráadásképpen találkoztam olyan emberrel, aki letagadta, hogy egész nap gép előtt ül, és mindig lekockázott. Kiderült róla, hogy ő is épp annyit ül a gép előtt, mint én. Ez a legnagyobb szemétség a világon. **– e-mail – Horváth Péter**

Úgy gondolom, ezt az ősi témát is kifullasztottuk már: ahogy a sokat szidott lengyel író, Andrzej Spakowski nyilatkozta: „Akik ilyen kijelentéseket tesznek, azoknak semmi fogalmuk a stílusról. Soha ki nem próbálták..." Bár ő ezt a fantasy irodalomra gondolta, de tökéletesen ráhúzható a „kockaságra" is. Aki nem próbálta, hajlamos hülveségeket beszélni, ezért nem is érdemes törődni vele... Egyébként is fontos az, ki mit gondol? Nem az a lényeg. Te hogy érzed magad?

GRAFIKUS MOTOR VS. SZTORI

Ha jó a géped, elvárod a jó grafot, ha nem, akkor neked tökmindegy, csak elfusson, így érthető, hogy a talán kevésbé erőforrásigényes story tűnik a fontosabbnak. De egy játék szerintem már eleve bukásra ítéltetett, ha nincs megdobva egy szupermotorral... Képzeljétek el: szerintetek milyen fejlesztő az, aki egy gigantikus sztorit, marhajó játékmenetet, mindezt valami ósdi motorral... Miért venné az ember a fáradságot, hogy jó sztorit és játékmenetet csináljon, ha közben lesz*rja a grafikát? Ilyen hanyagság azért nincs... Ha valaminek nagyon jó a játékmenete, és talán a grafja is... elég hülye dolog lenne, hogy kidolgozza a játékmenetet, a grafot meg hagyja elveszni... **– komment**

Ennek a kijelentésnek azért erősen ellentmond például a kritikusok által nagyon jól fogadott *Darwinia*, amely nem éppen a grafikus motorjával hívta fel a figyelmet magára; esetleg a világ jelenleg legsikeresebb játékkonzolja, a Wii, amelynek grafikus képességei messze elmaradnak versenytársaitól, mégis sikerült minden idők második (a dolgok jelenlegi állása mellett) legjobb játékát, a *Super Mario Galaxyt* produkálnia. Azonban az tény, hogy általában minél modernebb egy játék, annál újabb a grafikus motor is és általában ez az „egyenlet" ellenkezőleg hat (magyarán, „a jó sztori mellé nem raknak vacak grafikát" helyett „a jó grafika mellé vacak sztorit raknak" érvényesül). Azonban én változatlanul nem tartom kizártnak, hogy egy-egy független fejlesztés sikeres lehessen bombajó sztorival és 2-3-4 éves grafikus motorral – esetlegesen a fejlesztőcsapatnak nincs pénze Unreal Engine-re, de zsenikből áll, akik jól megírják a sztorit...

CSALÁS AZ EGÉSZ VILÁG

Nemrég döbbentem rá hogy ismerőseim jó része cheatel..., és azt kell mondanom, hogy ez meghökkentett, hisz ha kipörgetnek egy gammát, úgy szokásuk beszámolni róla, hogy itt olyan nehéz volt, ott olyan nehéz volt, de végül is halhatatlan módban szerintem annyira nem lehetett nehéz. De végül is az, hogy csalnak, még oké, csak azt is hozzátenném, hogy mindig, mert-

OLVASÓ vs OLVASÓ

Reagálni szeretnék a novemberi lapban megjelent „Miért vagyunk FPS ország?" című levélre. Lehet, hogy Mauretania, aki írta a levelet, nem érti, miért van ez, de akkor megkérdezném tőle: Te mindennap más térre mész le focizni, más haverokkal, más városba, más országba? *(na ezért nincs nekem időm focizni – mazur)* Én szeretek ugyanazokkal a haverokkal lemenni ugyanarra a térre, amit jól ismerünk, ott jókat hülyéskedünk, focizunk, nézzük a csajokat (köszi Gyu, hogy mindig szólsz emiatt, bár magunktól is megy, hehe), aztán másnap vagy harmadik nap újra ugyanoda megyünk – szeretjük a teret, szeretjük a haverokat, megszoktuk, megkedveltük, és a mi focipályánkon mi vagyunk a legjobbak. Így vagyok én az FPS-ekkel is. Életemben először a *Wolf 3D*-vel játszottam még kicsiként, azóta is ez a stílus jön be, úgy gondolom jó vagyok benne, persze a Fatality biztos jobb, de vele nem is állok ki, még a végén beláznám, hehe. Szóval, amit ebből ki akartam hozni, az FPS-ekkel való játszás olyan, mint lejárni ugyanarra a térre, ugyanazokkal a haverokkal, és élvezni a dolgot, őrültködni, hülyéskedni – az a lényeg, hogy jól érezzük magunkat, nem? Egyetlen különbség a csajok. De azt majd pótolom lent a téren, hehe! **– e-mail – Szalai Dénes**

Amikor annak idején a 60-as 70-es években ezt a sok „szép" lakótelepet építették, senki sem tudhatta, hogy egyszer lesznek FPS-ek, sőt azt sem sejthették, hogy az FPS-eknek ekkora közük lesz a – szerintem – borzalmas, ketrecbe szorított dühöngőkhöz. Ennek ellenére örömmel szoktam látni, hogy ott folyik a nagy fociélet, bár amíg ezt a levelet meg nem kaptam, el sem tudtam képzelni az összefüggést Magyarország FPS-orientáltsága és egy lakótelepi dühöngő között. De az ember mindig tanul. :)

hogy szvsz ha valaki akkor csal, ha nagyon elakad (pl.: akkor save-el, amikor mondjuk éppen meghalni készül) és egy pillanatra megadja az esélyt, hogy tovább játszhasson, akkor max. egy „ejnyebejnye", de hogyha valaki végig a tesztelő módot (alias: God-mode) használja, akkor nem végigjátssza, hanem végigcsalja... Egyes programokban úgy van cheat, hogy „ha játék közben beírod, hogy... Ez még ugye lehet akár vicces is, mert például a *PoP TT*-ben a gumikalapács és társaikon lehetett kuncogni, de azért ha már a pályaugrálásnál tart az ember, az már gáz. És ugye vannak a „komolyabb" gémek, melyek már nem hagyják, hogy elrontsuk a játékélményt. De az ember valamihez nagyon ért: a jó dolgok elrontásához. A trainert szerintem senkinek nem kell bemutatnom. Ez az a szint, ami már túllép a chat fázison. De vajon az ilyen ember a valóságban is csal? Hisz tudunk csalni mindenhol, ehhez ért a legjobban az ember (persze csak az uborkaszeletelés után)! De miért akarunk csalni? Nem leszünk attól jobbak... Sőt! Szerintetek miért? Van ennek értelme? **– Ács Ádám**

Sokszor gondolkodtunk már ezen a problémán és sajnos mindez az általános hétköznapi morálra is visszavezethető. A busznál sorba állunk, erre jön egy kiscsávó, beáll legelőre, mintha a világ legtermészetesebb dolga lenne... Országúton betartom a 90-es korlátozást, mögöttem jön a merdzsós, majd letol, aztán a záróvonalnál bőgő motorral megelőz... Barátom boltjába bemegy az ember, aki hitelre akar vásárolni, majd miután a kézzel javítgatott papírjait nem fogadják el, ordibálva fenyegetőzik, hogy megöl mindenkit..., és ez csak néhány egyszerű példa volt a hétköznapi csalásokra. Valahogy az a rossz felfogás alakult ki, hogy „ha nem bukhatsz le, akkor csalni kell". Amolyan fals Robin Hood-fíling van a levegőben. Múltkor valaki azt elemezte nekem, hogy mennyivel olcsóbb bérlet nélkül közlekedni BKV-n, mert havonta csak 2-szer jöhet ellenőr, ebből egyszer észreveszi, és ha meg is büntetik, olcsóbban kijön... És akkor még nem is beszéltem a warezolásról, ami szintén nem épp szeplőtlen dolog... Nálunk elfogadott, hogy „lehet" csalni kicsiben, lehet a sor elejére állni, lehet előzni záróvonalnál, lehet gyorsan hajtani, ha a rendőr épp nem látja. Lehet puskázni a dolgozatírásnál és persze a tanár bunkó, ha elveszi a puskámat... Ezek után

RÖVIDEN

Tudom, ez komplett meglepetésként fog érni, ezért inkább ülj is le. Ülsz? Pontosan a CHKDSK segédprogramot kéne futtatnod. Elvégre a rendszer ki is írta. Örülök, hogy segíthettem!

Felraktam a *Far Cry*-t, és állítani szerettem volna a render módokat. Mert úgy sokkal szebb lenne! De nem sikerült! Pedig mindent full grafóra tettem! Azt írja ki, hogy NOT SUPPORTED! Ez mi? Kérlek, segítsetek! Előre is kössz! **– Oskolás Nándor**

Nándi drága, édes, egyetlen cimborám, ha már ott ülsz az internet előtt, kérlek, keress egy angol–magyar szótárt a Google segítségével (segítek: http://szotar.sztaki.hu/angol-magyar). Nézd meg, mit jelentenek a szavak. A NOT jelentése NEM, a Supported pedig TÁMOGATOTT. A VGA-d valószínűleg nem támogat valamilyen emmódot, amelyre a játéknak szüksége van.

Hol a kakaspörköltem enyhén sózott olajos cukorral és habos töltelékkel? Te etted meg???!!! És a kis diszlexiás nyuszimnak nem hagytál?? Csalódtam benned, Gyu!! **– Holti Tamás**

Ehh, legalább tudom, mitől kapott el ez a fosós-hányós fertőzés... kakaspörkölt olajos cukorral meg habbal...grrrr... A nyuszid meg olvasson, ha diszlexiás és ne egyen! :)

SZERINTEM HA A LENGYEL FIÚK LÁTNÁK, HOGY MIT MŰVELTEK A WITCHERREL A MAGYAROK, HARAKIRIT KÖVETNÉNEK EL

csodálkozol, hogy mindenki chatel? – Csupán csalnak, azaz általánosan társadalmilag elfogadott tevékenységet végeznek. Én kérek elnézést.

CSAK GSTV A DVD-N?

Ha a GameStar online szavazatai alapján a következő DVD-n csak GSTV lesz, akkor *Hitmannel* küldöm a véleményemet. Mielőtt valaki melegebb éghajlatra küld, igen, a GSTV-t én is nézem, és tetszik, csak így tovább! Szinte mindent végignézek a mellékleten, más kérdés, hogy például a modokat ritkán tudom használni – nem a ti hibátok, csak hát régi a masinám, tele régi játékokkal... Ha a tervezett anyag nem fér el egy korongon, nyugodtan adjatok még egyet – beletörődünk –, hiszen manapság a demók is lassan DVD-méretűek lesznek... Nekem tetszenek a teljes játékok, csak egyket cím volt eddig, amit egyből félretettem, részint hardveres hiányosságok miatt, részint türelmetlenségből**. – komment – Chrodias**

Erről a „nyugodtan adjatok még egyet"-ről mindig az a kedves Messenger-partnerem jut eszembe (lehet, hogy azóta már töröltem? Nem is tudom), aki – miután meglett a GeForce 8800 GTS-em – szó szerint lecseszett, hogy miért a testvéremnek adtam a 7900 GS-emet, miért nem neki, ő jobban tudta volna használni *(Gyu, honnan volt ennyi GameStarod? – mazur)*. Mi vagyok én, jótékonysági intézmény? Fujj, csúnya önző ember vagyok, hogy mindig a testvéremre gondolok... Elhiszem, hogy még egy (két-há'-négy) DVD-t szívesen fogadnátok, csak hát azt finanszírozni kell, meg is kell csinálni, le is kell gyártani – nem úgy megy a dolog, hogy egyszer csak úgy döntünk, hogy na akkor adunk még egy DVD-t. Ugyanis az a „még egy" DVD voltaképp több tízezer DVD ám... A helyzet valóban válságos, a DVD-melléklet erősen feszegeti a kereteit, a megoldási változatokon már dolgozunk... Nem egyszerű.

NÉHÁNY KÉRDÉS

Szeretnék feltenni pár kérdést neked:
1. Ha lenne rá lehetőséged (mondjuk szponzorálnának), kimennél az űrbe, hogy ott is kipróbáld, milyen a gépezés (vagy ha nem is a gépezés miatt csak úgy)? Lehetne akár onnan egy GSTV-t is közvetíteni?
2. Szerinted, ha van más csillagrendszerekben valami fejlett civilizáció, ott milyen virtuális játékokkal játszhatnak?
3. Mit jelent pontosan az, hogy LOL, meg a J? Mert én még mindig nem jöttem rá (lehet, hogy kicsit lassan esett le, de OMGWTF-et megértettem). **– e-mail – Hajdú Márton**

1. Mit mondtál, mikor is lehet indulni? Egy percig sem haboznék, és ha a szponzor engedné, lesugároznék Szőke kapitánynak a Mirről (ami egyébként egy szovjet-orosz űrállomás volt és 2001. március 23-án a légkörbe irányítva több darabra esett és elégett – magyarán, megsemmisült). De mivel nincs Mir, így sajna nem megyek...
2. Ez a kérdés azért nehéz, mert alapvetően tudni kéne, az illető civilizáció hogyan észlel, milyen hullámsávokon, milyen érzékszervekkel, milyen tevékenységek okoznak nekik örömet. Gondolj bele egy olyan fajba, amelyiknek körbe vannak szemei és mondjuk, hat karja van – totálisan másmilyen jellegű „játékokkal" játszhatnak – ha játszanak egyáltalán... Például a sportok jellege is függhet akár a gravitációtól is..., és ez csak földhözragadt homo sapiens megközelítés, hiszen képzeld csak el, mi 3 dimenziót észlelünk, de mi van egy olyan fajjal, amely négyet, ötöt vagy többet?
3. A LOL azt jelenti, hogy Laughing Out Loudly, azaz hangosan kiröhög. A J pedig azt jelenti, hogy J. Na jó, a J voltaképpen egy hiba, ugyanis a tördelőprogram a :), azaz a smiley (mosoly) helyére rak sokszor J-t. Magyarán, voltaképp a J nem más, mint egy mosoly.

VÁLLALJATOK NEVET!

Hónapok óta figyelem és örömmel konstatálom, hogy egyre profibb, de mégis bájosan kaotikus GSTV-t készítetek. Szépül a lap is, tényleg informatívak és személyesek a cikkek, jó a sok kitekintő is. Felvezetőm a téma lényegéhez elengedhetetlenül szükséges alaptétel. Ugyanis ha valami jó, miért – néha önparodizálva – ragaszkodtok álneveitekhez, monogramjaitokhoz? Ez a játékos társadalomról kialakított (kocka, szemüveg stb.) furcsa kép egyik ismertetőjele: névtelenül, magunkat (magánéletünket, ne adj felsőbb Lény: valódi énünket) elmaszkírozva tesszük a világ elé. A legjobb példa ti vagytok: klassz, felnőtt hovatovább ebből élő emberek vagytok mindannyian – még ender is:-) –, mégis aranyos kis álnevek mögé bújtok Legyetek ti az úttörők! Mutassatok példát! Nevezzétek egymást azon a néven, amelyet szüleitek biztosan nagy büszkeséggel illesztettek rátok! Ezzel is tüntetve a névtelen zsiványok, csalók stb. ellen, akik miatt annyira szélsőséges a játékok és használóik megítélése. Bújjunk ki a gyerekcipőből és vállaljuk ezt a műfajt, szórakoztató iparágat, mint magunkét, legyen ez a 2008. évi fogadalmatok... Nekem is van becenevem, több is, és sok barátom hív a legelitebb vendéglőben ebédelve is ezeken. Ez rendben is van így.

Csak én úgy érzem, büszkén vállalhatnátok valódi személyazonosságotokat a minőségi munkátokhoz! Tényleg, le a kalappal, több ezer ember kíváncsi a véleményetekre és a munkátokra, hovatovább a kulisszatitkaitokra. Én csupán úgy érzem, a produktum van annyira profi, hogy saját neveteken merjétek pl. a GSTV-ben szólítani egymást.

Egyrészt ez jelez egyféle baráti viszonyt az olvasók felé, másrészt polgári nevünk megtalálható az impresszumban, ha valaki épp arra kíváncsi. Nem beszélhetek a többiek nevében, de engem a saját testvérem is Gyu-nak szólít. Bármi más halálosan zavarna. Úgy gondolom, azonosultunk a beceneveinkkel, amelyek emiatt önálló nevekké váltak, mint például Sting vagy Bono... Ez nem gyerekcipő, ezek vagyunk mi. Én a barátaimnak és a GameStar-olvasóknak Gyu vagyok. És az is maradok. Hidd el, ha valaha meg fog jelenni könyvem vagy regényem, vagy nagylemezem, ami csak az ÉN munkám, ott fel fogom vállalni az igazi nevemet büszkén. A GameStar egy nagy csapat munkája, amit mazur, ender, Malachit, Boe stb. csinál... Ha véletlenül a CW-Számítástechnikában vagy a PC Worldben jelenik meg cikkem, akkor azt Dragon Györgyként jegyzem (ahogy a kollégák is a teljes polgári nevükön írnak a testvérlapoknál), a rádiós munkámban (www.netidok.hu) Dragon Györgyként konferálnak fel stb. Büszke vagyok a nevemre, de csak ahhoz adom teljességgel, amit ÉN csinálok, így a GameStart a GameStarosok, azaz a GS-Team (Boe, ender, mazur, ashe, ZeroCool, Mady, Bad Sector, Gyu stb., stb.) csinálják, nem csak én. Remélem érthetően mondtam el.

Na végre! Kiderült, hogy Szőke kapitány ködösít, mert Mir nincs is már (Lajkáról nem is beszélve), sajnos ismét rádöbbentünk, hogy csalás az egész világ, megtudtuk, hogy a GameStart a logó színéről ismerik meg, meglepődtünk, hogy egy lengyel író lehet akár nagyképű is, becenevek és idegen életformák filozófiáját boncolgattuk. Újabb érdekes és elgondolkodtató (egyben 2007 utolsó kiadású) Aréna volt, ezért ezúton kívánok mindenkinek Szépséges Karácsonyt és Boldogságos Új Évet. S az első 2008-as Arénáig maradok Maximális Tisztelettel,
Gyu

NYERTESEINK

A GameStar szeptemberi SMS-játékának nyereménye egy Samsung Syncmaster 2032BW 20"WIDE TFT monitor – aki nyerte: Úcs Imre – Komárom
A GameStar októberi SMS-játékának nyereménye egy Gigabyte GA-P35C-DS3R alaplap – aki nyerte: Gátay Balázs – Budapest

Minden nyertesünknek szívből gratulálunk!

Szeretném megkérdezni, hogy játszottál-e a *Jade Empire*-rel, és hogy te is találkoztál benne olyan bugokkal, hogy pályarész-betöltésnél olyan nézetben találod magad, mintha hősünk a padlót nézné? **– Pércsy Tamás**

Hosszabb válasz helyett csak egy rövid megjegyzés: nem játszottam soha a *Jade Empire* nevű játékkal, ezért neked is ajánlom, ha a játékkal kapcsolatban kérdésed lenne, azt a GameStar fórum (http://www.gamestar.hu/forum) Jade Empire topikjában tedd fel. Jobban jársz :) *(de most utoljára: olyankor araszolj ki a pályáról, és vissza, akkor megjavul – mazur)*

Van egy „hatalmas" nagy problémám. Méghozzá ez a GS árával van. Miért kerül 1996 Ft-ba? Miért nem 1994 Ft-ért áruljátok? Azért, mert úgy duplán jól járnék. Az egyik, hogy 2 Ft-tal olcsóbb lenne. A másik, én 1994-ben születtem, és nem 1996-ban. **– Káposztás Bence**

Eljött az igazság pillanata: Bence, képzeld, csak és kizárólag veled akartunk kiszúrni. Tudtuk, hogy 1994-ben születtél. Így egy értekezleten elhatároztuk, hogy annyi forint tuti nem lesz a lap. Felmerült az 1995 is, mint megoldás, de az túl közel volt az 1994-hez, így lett 1996. Egyébként is nemsokára bevonják a kétforintosokat, szóval így jár a legjobban az újságárus. Őrá is gondolni kell!

CD GALAXIS

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

CSOMAGKÜLDÉS
házhozszállítás akár már
MÁSNAPRA!

Rendelésleadás telefonon:
479-0933
vagy interneten:
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 áruháza

INTERNET ÁRUHÁZ!
0-24h, egész nap
Online, friss termékinformációkkal
PC
Playstation 3, Playstation 2
Playstation Portable
XBox 360
Nintendo Wii, DS
DVD filmek

MÁR DIGITÁLIS VÁSÁRLÁS IS! KEDVEZMÉNYEKKEL! RÉSZLETEK A HONLAPUNKON

galaxisnet.hu

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

3 490,-
World of Warcraft

4 990,-
Medieval Total War 2

4 990,-
Chessmaster 11 GM. Ed.

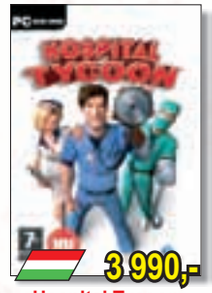
7 990,-
Overlord*

3 990,-
Call of Duty 2 GOTY

4 990,-
WoW Burning Crusade

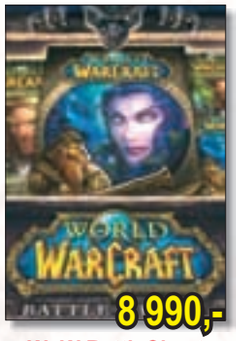
2 990,-
Settlers 2 10th Anniv.

6 990,-
Heroes 5 + Hammer of F.

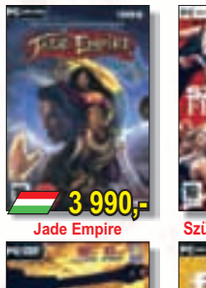


3 990,-
Hospital Tycoon

2 990,-
Age of Empires 3



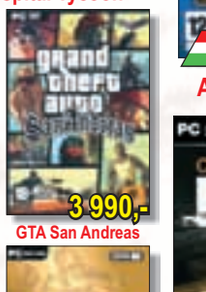
8 990,-
WoW BattleChest



3 990,-
Jade Empire

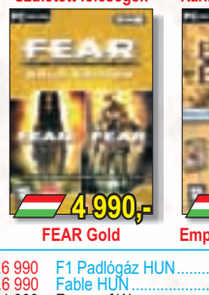
2 990,-
Született feleségek

2 990,-
Karib-tenger kalózai 3



3 990,-
GTA San Andreas

990,-
Panzers Phase Two



4 990,-
FEAR Gold

1 990,-
Empire Earth 2 Gold*

1 990,-
SWAT 4 Gold

7 990,-
Colin McRae DiRT*

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 2 990
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
Alarm of Cobra 11.....2 990
Alien Shooter: Vengeance .4 990
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
Atlantis 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
Battlestations Midway 4 990
Battlestrike 3 féle, /db 1 990
Bee Movie (Mézengúzok)*..3 990
Beowulf (dec) HUN*.....6 990
Bet on Soldier 990
Bet on Soldier Sahara.....1 990
Bet on Solider: Saigon 1 990
Beyond Divinity 990
Bionicle Heroes.....1 990
Bioshock 6 990
Black & White 2 .....3 990
Black Buccaneer.....2 990
Blazing Angels:Squadron...6 990
Blazing Angels 2 .....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 (jan.)*...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 .....2 990
Call of Duty 2 GOTY 3 990
Call of Duty 4 Modern W....9 990
Car Industries HUN.....990
Cars (Verdák).....6 990
Cars Mater-Nat. Champ.....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
Chessmaster 11 GM. Ed....4 990
Chicken Shoot 2 HUN.....990
Chrome Gold HUN.....1 990
Chronicles of Narnia 1 990
City Life.....1 990
City of Heroes+Villains /on.5 990
Civilization 3 Complete 1 990
Civilization 4.....2 990
Civilization 4: Warlords 3 990
Civ 4: Beyond the Sword ...3 990
Civ 4 Complete 6 990
Codename Panzers P1 HU ..990
Codename Panzers P2 HU ..990
Colin McRae DiRT, HUN* ..7 990
Command & Conquer:
First Decade csomag.....7 490
Generals Deluxe.....3 990
Tiberium Wars HUN 11 990
Commandos 3 990
Commandos Strike Force..1 290

Company of Heroes.....6 990
Company of H. :Opposing .6 990
Company of H. Gold 11 990
Conflict Vietnam.....1 290
Cossacks 2 Gold.....4 990
Counter-Strike Anthology ...3 990
Counter-Strike Source 7 490
Crashday HUN.....1 990
Crazy Frog Racer 1 990
Cross Racing Champ HU ..1 990
Crysis HUN 11 990
CSI 1 990
CSI 1+2+Miami 3 690
CSI Hard Evidence 5 990
D-Day HUN.....1 890
Da Vinci Code.....2 990
Dark Messiah of M&M HU .4 990
DarkStar One.....1 990
Delta Force Xtreme.....990
Desperados 990
Desperados 2 .....1 990
Devil May Cry 3 Sp.Ed.....5 990
Diablo 2 + Lord of D.(jan)* .3 990
Dino Crisis 2 .....1 990
Disciples Gold.....1 890
Disciples 2 Gold.....1 990
Disney klasszikusok, /db....1 990
Doom 3 .....3 990
Dragonshard 990
Dream Pinball 3D HUN.....1 990
Driver 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
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 Padlógáz HUN.....1 990
Fable HUN.....3 990
Faces of War.....2 990
Fahrenheit.....1 990
Fall: Last Days of Gaia HUN.990
Fantastic Four.....1 990
Fantasy Wars.....4 990
Far Cry.....990
F.E.A.R. Gold HUN 4 990
FEAR Perseus 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)* .11 990
FS 2004 ill X kieg., /-től.....4 790
Football Manager 2008.....9 990
Frater HUN 6 990
Freak Out: Extreme Freer..4 990
Freelancer.....1 290
Frontline Kurszki cs. HUN..5 990
Full Spectrum Warrior.....1 990
Fury (online).....10 990
Gears of War HUN (dec)* ..7 990
Genesis Rising.....5 990
Ghost Recon Adv. W.....2 990
Ghost Recon Adv.. W. 2....5 990
Glory of the Roman Emp...1 990
Godfather (Keresztapa).....3 990
Golden Compass (dec)* 9 990
Gothic 2 Gold.....1 990
Gothic 3 HUN.....4 990
Grand Theft Auto 3 .....2 790
GTA Vice City.....2 790
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 Nightfall 6 990
Guild W Eye of the N. kieg.5 990
Guild Wars+Eye of the N...9 990
Gyűrűk Ura Király visszat. .3 990
Harc Középföldéért 1 990
Harc 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.(dec)*...2 990
Harry Potter 1 Bölcsek 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
Hellgate London.....11 990
Heroes of Might&Magic 4 ..1 490
Heroes 3 alap+két kieg....1 990
Heroes 4 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.(jan)* .6 990
Hidden & Dangerous 2 G...1 990
Homeworld.....990
Homeworld 2.....1 990
Horsez 2*.....5 990
Hospital Tycoon HUN 3 990
House of the Dead 3 690
Hoyle, 5 féle, /db 2 990
Ice Age 2.....1 990
Icewind Dale Saga.....1 990
IGI 2: Covert Strike 2 990

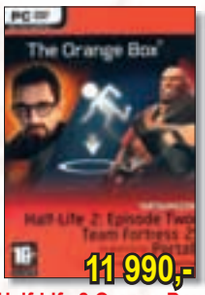
IL-2 Sturmovik 1946.....2 990
Imperialism 2 990
Imperium Galactica 2 HUN...990
Italian Championships 1 990
Jack Keane HUN (dec)*.....4 990
Jacked 1 990
Jade Empire Spec. Ed. H ..3 990
Jagged Alliance 2 Gold 1 990
Jericho (C. Barker, jan.) H*7 990
Jet Storm: Modern k. HUN.1 990
Joint Task Force HUN.....1 990
Juiced 2 (dec.)*.....9 990
Jumurdzsák gyűrűje HUN..3 990
Kane & Lynch (+film) 9 990
Karib tenger kalózai 1 290
Karib tenger kalózai 2: J.S.2 990
Karib tenger kalózai 3.....2 990
King Kong 2 990
King of the Road.....990
Király visszatér HUN.....3 990
Knights&Merchants 2 HU ..1 990
Knights of Honor 1 990
L'ecsó (Ratatouille).....6 990
Legacy of Kain: Defiance...1 290
Lego termékek, EVM, /db ..1 990
Lineage 2 + 60napos k. ...10 990
Lock On 2 390
Locomotion 1 990
Loki 6 990
Lord of the Rings Online ..12 990
LotRO Gamecard 60 napos7 990
Mafia 1 990
Mage Knight: Apocalypse ..3 990
Mahjong HUN 990
Mahjongg 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
Medieval Total War Gold....1 990
Medieval Total War 2 .....4 990

CD GALAXIS

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

11 990,-

Crysis



11 990,-

Half-Life 2 Orange Box

7 990,-

Timeshift

9 990,-

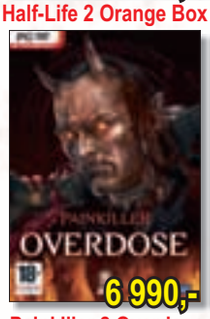
Kane and Lynch*

7 990,-

Unreal Tournament 3*

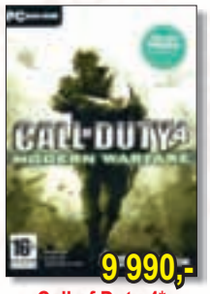
11 990,-

Hellgate London



6 990,-

Painkiller 2 Overdose



9 990,-

Call of Duty 4*

8 990,-

Pro Evolution S. 2008

7 990,-

Gears of War*

11 990,-

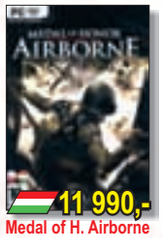
Need for Speed ProStr.

11 990,-

FIFA 2008

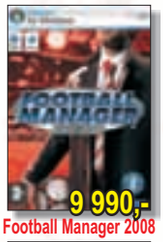
7 990,-

World in Conflict



11 990,-

Medal of H. Airborne



9 990,-

Football Manager 2008

7 990,-

The Witcher
(Gyűjtői kiadásban: 11 990,-)

7 990,-

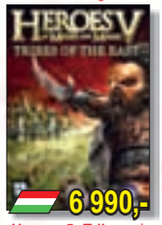
Empire Earth 3*

6 990,-

Settlers 6*

7 990,-

Jericho* (Clive Barker)



6 990,-

Heroes 5: Tribes...*

BEKÖLTÖZTÜNK
A BELVÁROS SZÍVÉBE!

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

TELEFON:
(06-1) 479-0933

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

December 17 - 23: 9:30 - 18:00
December 24 - 26: zárva
December 27 - 28: 9:30 - 18:00
Dec. 29 - Jan. 02.: zárva
2008-ban nyitás: január 3-án!

INTERNET:
www.galaxisnet.hu

A már megszokott óriási választékunk és kellemes áraink mellett most még könnyebben juthat el hozzánk!

Az Astoriától illetve a Kálvin tértől csak két percre!

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

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

Medieval 2 extra kiadás 7 990
Medieval 2 Kingdoms 8 990
Mich. Schumacher WT Kart1 990
Monopoly Tycoon.....990
Moorhuhn 4 féle, /db.....1 990
Mortyr 2 HUN.....1 990
Mortyr 3 HUN.....2 990
Moto GP 07.....9 990
Múmin - Bujócska HUN 1 990
Myst 4 HUN 690
Myst 1-5 Collection(angol) .5 990
NBA Live 08 .....11 990
NCSoft 60 napos kártya.....7 990
Need for Speed Most W.....3 990
NFS Carbon HUN 7 490
NFS ProStreet HUN.....11 990
Neverwinter Nights 1 990
Neverwinter Nights pakk....3 990
Neverwinter Nights 2 .....7 990
NHL 08 .....11 990
Obscure 6 990
Oblivion (Elder Scrolls 4) ...2 990
Oblivion Knights of the N. ...3 990
Oblivion Shivering Isles 3 990
Oblivion + két kiegészítő....6 990
Oil Tycoon 2 HUN.....990
Onimusha 3 .....6 990
Open Season (N.. vadon) ..2 990
Outcast 990
Over the Hedge (Túl a s.) ..3 990
Overlord HUN (dec)*.....7 990
Overspeed HUN 2 990
Pacific Fighters HUN 990
Painkiller 2 Overdose.....6 990
Pandora's Box 1 290
Panzer Elite SE.....990
Panzer Elite Action.....1 990
Panzer Elite Action Gold 4 990
Panzer General 3D Scorch1 290
Paradise Cracked HUN 690
Paraworld HUN.....1 990
Patriots.....4 990
Pink Panther - kalandjai H 990
Pink P. új, 3 féle, /db 1 990
Platoon HUN.....1 990
Playboy the Mansion Gold..2 990
Pokoli Szomszédok HUN.....990
Pokoli Szomszédok 2 HU ..1 990
Port Royale 2 HUN 1 990
Praetorians 990
Prey 2 990
Prince of Persia Sands of T. .990
Prince of Persia Warr. W.....990
Prince of Pers. Two Thr 2 990
Pro Evolution Soccer '08 ...8 990
Quake 4 .....3 990
Race + Caterham.....6 990
Rail Simulator.....11 990
Railroad Pioneer.....990
Railroads (Sid Meier's) 5 990
Rainbow Six Lockdown.....2 990
Rainbow Six: Vegas.....6 990
Rally Trophy HUN 990
Rayman 10th Anniversary..2 990
Rayman 3 990
Rayman M 1 290
Rayman Raving RabbidsH 3 990
Red Faction 2 .....1 990
Red Ocean.....2 990
Resident Evil 3.....1 990
Resident Evil 4.....5 990
Restaurant Empire HUN 990
Restricted Area HUN 1 990
Return to Castle Wolfenst..2 990
Richard Burns Rally 1 290
Rise and Fall: Civ at War ...3 990
Rise of Nations Gold.....2 990
Rise of N.Rise of Legends .3 990
Rollercoaster Tycoon 2 Dlx1 990
Rollercoaster Tyc. 3 Gold ..3 990
Runaway HUN 1 990
Runaway 2 HUN 1 990
Rush for Berlin HUN 2 990
Rush for the Bomb HUN 3 990
Rush for Berlin Gold HUN..4 990
Sacred Gold.....1 990
Safecracker.....990
Saga HUN.....990
Sam & Max Season 1 HU* 3 990
Santa Ride 1 és 2 .....1 990
Screamer 4x4 HUN* 990
Secret Files Tunguska 1 990
Sega Rally 7 990
Serious Sam 2 .....2 990
Settlers 10th Anniversary ...2 990
Settlers 5 HUN.....2 990
Settlers 6 HUN.....6 990
Shadowgrounds HUN 2 990
Shark Tale 2 990
Shark Tale Fintastic Fun 1 990
Shellshock NAM 67 .....1 290
Sherlock Holmes Ezüst fülb..990
Sherlock Holmes Awaken ..1 990
Sherlock vs Arsene Lupin* .5 990
Shield.....4 990
Shrek 2 .....2 990
Shrek 3 .....9 990
Silent Hunter 3 HUN 2 990
SH3 kiegészítő: U-Boat 3 990
Silent Hunter 4 HUN 6 990
Sim City 4 Deluxe 3 990
Sim City Társadalmak H ..11 990
Sims Deluxe.....3 990
Sims Kiegészítő Ezüst fülb..3 990
Sims Kiegészítő Pack 2 ....3 990
Sims 2 HUN.....9 990
Sims 2 + Télapós cucc...12 990
Egyetem.....7 490
Éjszakák 7 490
Vár az üzlet.....7 490
Házi kedvenc 7 490
Évszakok 7 490
Jó utat!.....7 490
+Mesés díszletek,cuccok .2 990
+Csilli-villi cuccok.....2 990
+Bulis cuccok.....2 990
+Divatos H&M cuccok.....2 990
+Trendi Tini cuccok.....2 990
+Télapós cuccok.....2 990
Sims, laptopra, 2féle,/db ...7 490
Skoda Racer.....1 990
Soldier of Fortune 2 Gold...3 990
Soliders: Heroes of WW II ..2 990
Sonic Mega Collection Plus1 990
Söldner 1 990
Space Rangers 2 990
Spellforce Platinum.....3 990
Spellforce 2.....4 990
Spellforce 2 Dragon Storm 4 990
Spellforce 2 Gold 7 990
Spiderman (Pókember).....3 990
Spiderman 3 .....9 990
Spiderman Friend or Foe...6 990
Splinter Cell 2 390
Splinter Cell Pandora T. H .1 290
Splinter Cell Chaos Theory2 990
Splinter Cell Double Agent.5 990
Stalin Subway 2.....1 990
Stalingrad.....1 990
S.T.A.L.K.E.R.....6 990
Star Heritage: Fekete K. 1 990
Star Trek Legacy.....5 990
Star Wars Battlefronr 3 990
Battlefront 2 .....5 990
Empire at War.....3 990
Emp.: Forces of Corrupt ..9 990
KOTOR 2.....3 990
Lego Star Wars.....1 290
Lego Star Wars 2.....3 990
Republic Commando 3 990
The Best of SW, 5 játék ...9 990
Régebbi játékok, /-tól 3 490
Starcraft+Brood War (jan)* 1 990
Starship Troopers 1 990
Starsky and Hutch 1 990
Stranglehold.....11 990
Streets R. 2 Fast Driver 1 990
Stronghold Legends.....6 990
Supreme Commander 7 990
Supreme C: Forged All. 7 990
Supreme C. Gold 11 990
Surf's Up (Vigyázz,kész,..)..5 990
SWAT 4 Gold HUN 1 990
S.W.I.N.E. - HUN* 990
Swedish Classics GP.....1 990
Született feleségek 2 990
Tabula Rasa /online 7 990
Tactical Ops: Assault on T .1 990
Taxi 3 Extreme Rush.....1 990
Terrorist T., 4 féle, /db,/-től .1 990
Test Drive Unlimited.....6 990
Thief 3.....1 290
Thrillville Off the Rails.....9 990
Timeshift HUNs.....7 990
Tini Ninja Mutant Turtles 4 990
Titan Quest Deluxe 6 990
Titan Quest Immortal Thr. ..5 990
Titan Quest Gold.....9 990
TOCA Race Driver 2 .....2 990
TOCA Race Driver 3 .....6 990
Tomb Raider Angel of D.....1 290
Tomb Raider Legend 3 690
Tomb Raider Anniversary...9 990
Tortuga 2 A két kincs HUN .4 990
Total Club Manager 05.....3 990
Totally Spies HUN* 4 990
Trabi Racer 1 990
Trackmania HUN 1 990
Trackmania United HUN 3 990
Train Simulator.....2 990
Transformers.....9 990
Transp. Giant Gold HUN....3 990
Trucker.....1 990
True Crime: Streets of LA ..2 990
Two Worlds 6 990
Tycoon City New York.....1 990
UFO Afterlight HUN 4 990
UFO Extraterrestrials HUN 6 990
UFO Trilogy.....5 990
Ultimate Motocross 2 990
Unreal Anthology 7 490
Unreal Tournament 3 .....7 990
Vanguard /online 4 990
Vietcong 2.....2 990
Vietnami forgószél HUN 4 990
Virtua Tennis 3 .....8 990
Vivisector 1 990
War Front HUN 3 990
War on Terror HUN 3 990
War Train Normandia 1944...990
Warcraft 2 Battle.net 990
Warcraft 3+ Frozen T*(jan) 3 990
Warh. Mark of Chaos HUN 4 990
Warh. Dawn of War GOTY.3 990
Dawn of War Dark Crus...6 990
Warlords 4 HUN.....2 990
Wildlife Park HUN 1 890
Wildlife Park 2.....3 990
Wildlife Park 2 Crazy Zoo ..4 990
Witcher HUN.....7 990
Witcher Gyűjtői Kiadás H .11 990
Wolfschanze 1 990
World in Conflict HUN.....7 990
World of Warcraft /online ...3 490
WOW Burning Crusade ...4 990
WOW BattleChest.....8 990
Alap+Burning+két strat. guide
60 napos Gamecard 7 990
Worms Forts under Siege....990
WW II Tank Commander....1 990
X3: Reunion 1 990
Xpand Rally Xtreme 6 990
You Are Empty 4 990
Zeus + Poseidon.....1 590
Zoo Empire HUN 990
Zoo Tycoon 2 HUN 2 990

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Ajánlatunk érvényes: 07.12.20.-08.01.15., ill. a készlet erejéig – * Érkezés alatt – Újdonságok / akciók – Magyar nyelven

SZASZTOK!

A fejvesztők tarsolya, Sándor Györgyöt parafrazálva, na az jutott eszünkbe sokszor ebben a hónapban. Az ok az volt, hogy jöttek, csöpögettek az infók kéremszépen, hogy ez is készül, meg az is, ez de jó lesz, az meg pláne de jó lesz. Aztán ugye ilyenkor mit tehet az egyszeri szerkesztő; telefonál, e-mailt ír, kontaktokat izzít titkos MSN-elérhetőségeken keresztül, megrendelésre fordít, eladja verseit. Második körben pedig kénytelen azzal szembesülni, hogy minden érintett azt a választ adja neki, hogy: „igen, lesz, és tényleg olyan jó lesz. Ja hogy írni róla? Nem, azt nem lehet, majd ha az angol/amerikai/francia/kelet-timori kiadó engedélyezi...” A végén már arra gondoltunk, hogy a rendszergazdák tréfáltak meg minket, és minden kimenő levelünkre automatikusan ez a válasz jön vissza, úgyhogy (mintegy próba gyanánt) írtam a cimbinek egy e-mailt, mely szerint: „este iszunk?” Érdekes módon erre viszont az a válasz érkezett, hogy: „Jóhogy”. Nem értem én ezt a világot, Dezső.

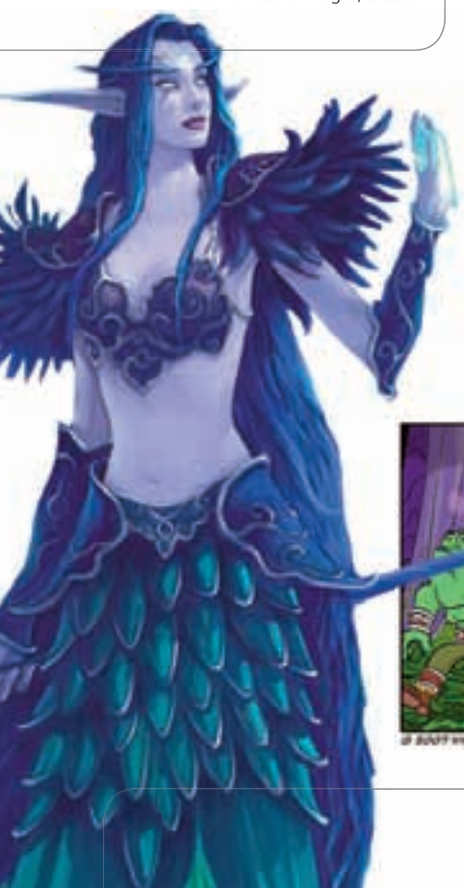
ÓRIÁSOK, EGYMÁS KÖZT

A Vivendi és Activision fúziója után megszületik az Activision Blizzard! A gyerek szépen fejlett, reméljük később is egészséges lesz...

A VIVENDI MÉDIAMOGUL CÉGNEK ugyan csak egy része a játékrészlege, ugyanakkor mégis tekintélyes szeletet hasított le magának már korábban is a játékipar hatalmas tortájából. Most azonban az Activisionnel együtt úgy döntöttek, hogy egyesítik erőiket, tehát fuzionál a két cég és megalakul az Activision Blizzard. Ezzel gyakorlatilag lehagyták az Electronic Artst, amely korábban a legtőkeerősebb, legtöbb címet kiadó és legtöbb profitot hozó – egyszóval legnagyobb – cég volt a piacon.

SÚLYOS CÍMEK A TARSOLYBAN...

Aki elsőre kételkedne a két cég erejében, az gyorsan adja össze magában, hogy milyen brandek kerültek most közös tető alá: az Activision oldaláról a *Guitar Hero,* a *Call of Duty,* a *Tony*



Az Eidos a napokban hivatalosan is levédette a Tomb Raider: Underworld kifejezést, így máris szárnyra kaptak az első pletykák Lara Croft kisasszony legújabb kalandjairól. A cím alapján sokan úgy vélik, hogy az első epizódokhoz hasonlóan a dögös régésznő ismét egyedül akciózik majd mindenféle földalatti katakombákban.

Hawk, a *James Bond* és a *Spider-Man*, a Vivendiéről pedig a PC-sek számára kevésbé ismert, viszont konzolon annál népszerűbb *Spyro the Dragon* és *Crash Bandicot*, illetve meg kell említeni a *F.E.A.R.*-t is. A végére hagyva a csemegét: hát persze, hogy ezentúl a világ legjobban kereső és legnagyobb renoméval bíró fejlesztőcége, a Blizzard címei is az új cég alá tartoznak majd (tekintettel arra, hogy a Blizzard Vivendi tulajdon), ami a *World of Warcraft, Starcraft* és *Diablo* brandek hármasfogatát jelenti.

K.O. AZ EA-NAK?

Bár az egyesülés konkrét üzleti részletei még nem ismertek, annyit már biztosan tudunk, hogy a Vivendi egy kicsit nagyobb részt hasít le a tulajdonjogból, ugyanis 52%-át birtokolja a cég részvényeinek, viszont az Activision korábbi CEO-ja, Bobby Kotick lesz az új cég nagykutyája. Egy ilyen üzleti tranzakció egyébként nem két perc alatt zajlik le: 2008 középéig fejeződik be teljes egészében a fúzió, tehát az EA-nak addig kell valami korszakalkotót kiötlenie, ha nem akar a dobogó tetejéről lemaradva második helyre kerülni. Elég nagy lehetett az EA-irodákban a meglepetés, amikor kiderült a hír, az biztos...

AZ EA VISSZAVÁG!

AZ ELECTRONIC ARTS természetesen reagált az Actvision és a Vivendi egyesülésére. Az eddigi legnagyobb piaccal rendelkező megakorporáció igen harcias nyilatkozatokat tett a pozícióját veszélyeztető konkurensre. Először is kijelentették: alig várják, hogy üzleti téren összecsapjon a két cég. Persze azért a diplomácia a médiában igen fontos dolog: bár nem kizárt, hogy legszívesebben jakuzákat küldenének az Activision-Blizzard vezetőségéhez, az EA mégiscsak sok sikert kívánt újdonsült ellenfelének. „Szükségük is lesz rá" - tették azért gyorsan hozzá, ugyanis az EA-nál szentül meg vannak győződve arról, hogy náluk vannak a legütősebb brandek. Zárásul még azt is hozzátették, hogy az EA „akkor a legerősebb, amikor harcolni kell!" Végül is mi nem fogunk rosszul járni, ha mindkét kiadó rástartol, hogy lepipálja a másikat, hiszen így arra lesznek kényszerítve, hogy minőségi játékokat adjanak ki...

A BLIZZARD NEM VÁLTOZIK

BÁR TALÁN MINDENKIBEN felmerült a kérdés (különösen az új cégnév miatt), hogy a Blizzard mégis mennyire változtat eddigi játékfejlesztési stratégiáján, tehát nem kell-e majd attól félnünk, hogy a *Warcraftból* platform hack'n'slash játékot készítenek fiatalabbaknak, a *Starcraftból* pedig FPS-t – természetesen mindkettőt konzolra? Nos, Mike Morhaime, a Blizzard vezetője az egyesülést követően sietett leszögezni, hogy semennyire: jottányit sem változtatnak megszokott Blizzard játékbrandeken és ezentúl is csak a saját címeiken dolgoznak. A Blizzard mindig is különálló, független fejlesztőcég volt a Vivendin belül, ők diktáltak mindent fejlesztési és kiadási kérdésben, és ez az új cégen belül sem fog változni. Szerencsére az Activision-Blizzard logót sem láthatjuk majd úton-útfélen: ki-ki megmarad a saját logójánál, tehát a Guitar Hero elején marad az Activision, a WoW-nál pedig a patinás Blizzard Entertainment.

KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK

Guitar Hero III	World of Warcraft	CoD 4
1958	54	1966

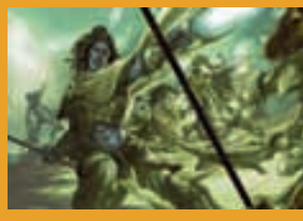
Starcraft II	F.E.A.R.: Perseus Mandate
2022	2185

Az egyesülés egyik érdekes húzása, hogy az Activision-féle *Guitar Hero* sorozat következő tagjához a Vivendi tulajdonában lévő Universal Music Group slágereket ingyen és bérmentve lehet majd felhasználni, ezáltal még több profitot termel majd az egyébként is óriási népszerűségnek örvendő játéksorozat.

RÖVIDEK

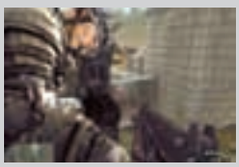
KIEGÉSZÍTŐT KAP a Two Worlds! A Reality Pump rendkívül ígéretesnek indult szerepjátéka elsősorban a rettenetesen sok bug miatt bukott meg kritikailag, és sok-sok javítás után sem tökéletes még. A Temptation alcímmel felruházott kiegészítő az alapjáték után néhány évvel veszi fel a fonalat, és a tündék tényekedését állítja reflektorfénybe.

INDIÁBA KÖLTÖZIK a Sony Online Entertainment! Szó sincs persze teljes székhelyváltásról, viszont az óriáskiadó hamarosan megnyitja első fejlesztőstúdióját a maharadzsák országában. A csapat feladata elsősorban helyi projektek elkészítése és menedzselése lesz, elsőként az ősi eposzon alapuló Ramayan 3329-et kell sikerre vinniük.



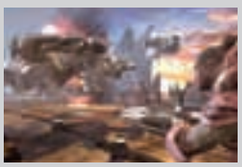
OLVASÓI TOP 20

1	ÚJ!	CRYSIS	GS_2007/12 90%
2	ÚJ!	UNREAL TOURNAMENT III	GS_2007/11 93%
3	ÚJ!	CALL OF DUTY 4	GS_2007/11 95%
4	ÚJ!	THE WITCHER	GS_2007/11 83%
5	↓	BIOSHOCK	GS_2007/09 96%
6	ÚJ!	GEARS OF WAR	GS_2007/11 92%
7	ÚJ!	HELLGATE: LONDON	GS_2007/11 83%
8	↓	MEDAL OF HONOR: AIRBORNE	GS_2007/08 90%
9	ÚJ!	PRO EVOLUTION SOCCER 2008	GS_2007/11 94%
10	↓	HALF-LIFE 2: EPISODE TWO	GS_2007/10 94%
11	↓	PORTAL	GS_2007/10 92%
12	↑	WOW: THE BURNING CRUSADE	GS_2007/01 98%
13	ÚJ!	CLIVE BARKER'S JERICHO	GS_2007/11 80%
14	↓	WORLD IN CONFLICT	GS_2007/08 90%
15	↓	TEAM FORTRESS 2	GS_2007/10 95%
16	ÚJ!	AGE OF EMPIRES III: ASIAN DYNASTIES	GS_2007/11 82%
17	↓	MEDIEVAL 2: TOTAL WAR	GS_2006/12 93%
18	↓	COMMAND & CONQUER 3:TIBERIUM WARS	GS_2007/03 90%
19	ÚJ!	TIMESHIFT	GS_2007/11 78%
20	—	COUNTER-STRIKE: SOURCE	GS_2004/11 94%



CRYSIS

Elképesztő grafikája miatt ugyan igen jó gép kell hozzá, de megéri: parázs akció, genetikai alapon működő képességek – kötelező!



UNREAL TOURNAMENT III

A multiplayer játékok új királya! Amit eddig megszoktál az Unreal Tournament sorozattól, az most hatványozódik.

CALL OF DUTY 4

A Call of Duty 4 nemcsak remek egyjátékos kampányával, hanem a multiplayer móddal is domborít. Garantáltan abbahagyhatatlan.

THE WITCHER

Az utóbbi idők legjobb szerepjátéka! Geralt, az egyik utolsó witcher az emberek ellenszenvétől kísértve indul világmegmentő útjára.

PÉNZ BESZÉL, SZERKESZTŐ REPÜL?

„Lincshangulat" a gamespotos újságíró kirúgása miatt.

A KANE & LYNCH 6.0-ÁS GAMESPOTOS eredménye igazából nem meglepő, hiszen az online gamer magazin szigorúságáról híres, és a játék máshol sem kapott sokkal magasabb eredményeket. Az mondjuk némi szemöldökráncolásra ad okot, hogy a tesztelő, Jeff Gertsmann mennyire kifakadt a játékról szóló video review-ban, hogy szerinte a *Kane & Lynch* sok szempontból mekkora egy rakás szánalom. Ugyanakkor az igazi megdöbbenést az okozta, hogy a honlapon a játékot reklámozó Eidos követelésére állítólag nemes egyszerűséggel eltávolították állásából a szerintük igazságtalan kritika íróját, Gertsmannt, aki már tizenegy éve dolgozott szerkesztőként a GameSpotnál.

ÉS A LAVINA BEINDULT...

Alighanem sem a CNET, sem az Eidos nem számított arra, hogy mekkora óriási botrányt indítanak ezzel az újságírói szuverenitást durván megsértő tettükkel. Az interneten hamarosan futótűzként terjedt a hír, és nemcsak a GameSpot olvasói között, hanem minden nagyobb gamer online magazinnál óriási felháborodást keltett. Internetszerte az emberek körében az a vélemény járja, hogy a GameSpot ezzel totálisan elveszítette hitelességét. A hír hatására a szabályosan feldühödött és elkeseredett olvasók tömegesen mondták le fizetős gamespotos előfizetésüket, sőt, sokan még azt is eltervezték, hogy bojkottálják valahogy a CNET-et.

„VELED VAGYUNK JEFF!"

Jeff Gertsmann ügye természetesen nem hagyta hidegen kollegáit, illetve más gamer újságírókat sem. A szarkasztikus stílusáról ismert Destructiod például cashwh0re.com („pénzribanc") néven regisztrált egy GameSpotot gúnyoló honlapot, és azóta itt ontja híreit. Frank Provo, ismert külsős cikkíró pedig így kommentálta az eseményeket: „A CNET iránti tiszteletem drasztikusan visszaesett, és a GameSpotnak való cikkírás ezentúl kínszenvedés lesz." A GameSpotnál ott maradt szerkesztők azonban (végső soron érthető módon...) nem kommentálták az eseményt, a CNET viszont egy hivatalos közleményében teljes egészében visszautasította a vádakat. Bár azt konkrétan nem árulták el („belső okokra" hivatkoztak), hogy Gerstmannt végül is miért rúgták ki – mindenesetre „sok sikert" kívántak neki jövőbeli karrierje tekintetében.

KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK

Kane & Lynch
1784

Akasztják a hóhért! A Perception csapata keresetet tervez benyújtani a JoWood ellen az Osztrál Legfelsőbb Bíróságon. Mint ismeretes, az osztrák kiadó még tavaly állította le a *Stargate SG1: The Alliance* munkálatait, s a fejlesztők állítása szerint ezzel csaknem nyolcmillió eurós kárt okozott nekik, amit ezúton követelnek vissza.

HITMAN: KELLEMES MEGLEPETÉS

Nem erre számítottunk. De nem is baj.

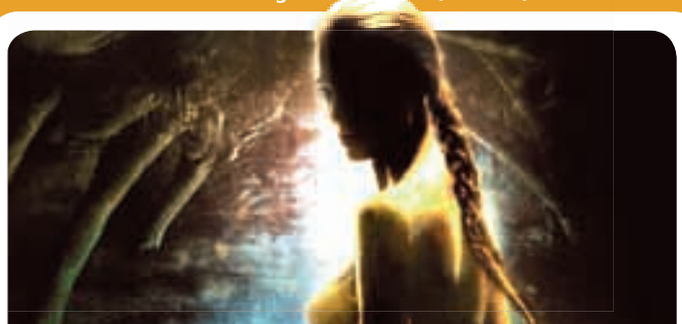
BÁR NEM OSCAR-DÍJAS alkotást láttunk, és nem ez az a film, amely álmatlan éjszakákat okoz majd Michael Mannak, a Szemtől-szemben rendezőjének, a Hitman mégis kellemes meglepetés a sok átlagos vagy vacak játékadaptáció után. (A kiváló Silent Hillt leszámítva persze.) A legjobban mindenki attól tartott, hogy Timothy Olyphant elszúrja a főszerepet – különösen legutóbbi nyilatkozatának tükrében, amelyben biztosította a rajongókat: nem kell aggódni, utánanézett ő az interneten, milyen is ez a Hitman csávó, viszont a játékokba, na abba bele sem szagolt. Olyphant összességében mégis nagyon jó a szenvtelen kopasz bérgyilkos szerepében. Pontosan ugyanolyan kimért, jéghideg figurát játszik – igaz, párszor azért érzelmek is kiülnek az arcára, de hát azért fapofával nem játszhatta végig az egész filmet. Az akciójelenetek rendkívül látványosak, véresek, jól megkomponáltak, és bár jól tudjuk, hogy Hitmanban a lopakodásnak milyen fontos szerepe van, de azt leszámítva, hogy ez a film az akciót helyezi előtérbe, valahogy mégis sikerült megőriznie a játék stílusát Olyphant alakításán és különböző, a játékból átvett stílusjegyeken keresztül. A végeredményt pár ostobaság és történetbeli hiányosság azért lerontja, de összességében igencsak nézhető krimi készült az eredeti matériából.

KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK

Hitman: Blood Money	Hitman: Contracts	Beowulf
1111	485	2215

Beowulf

Az északi harcos esete Angeline Jolie-val (3D-ben!)



ÓANGOL KÖLTEMÉNY alapján készült ez az animációs film; a technika persze nem számít újdonságnak, hasonlóval találkozunk a Final Fantasy filmben (igaz, ott nem valódi, élő színészek CGI változatát láthattuk), illetve a rettenetes Polar Expressben. A Beowulfban Robert Zemeckis, a rendező megpróbálta a maximumot kihozni a technológiából, látványból és a sztoriból egyaránt, és ez aránylag össze is jött neki, bár azért bakizott is minden téren. A színészek általában fantasztikusan élethűek (nem tagadjuk, hogy különösen Angeline Jolie látványa ragadott meg minket), szemük viszont még mindig élettelen – ezen a téren van hova fejlődnie a technológiának. A sztori eleinte érdekes, később mégis összecsapottnak tűnik. Az igazi élmény azonban a teljesen 3D-s látványvilág, amelyet a Christie nevű technológia nyújt. Magyarországon egyedül a Westend moziban nézhetjük meg a filmet ilyen módon, borsos áron, viszont az igazi 3D-s érzet megéri a plusz költséget.

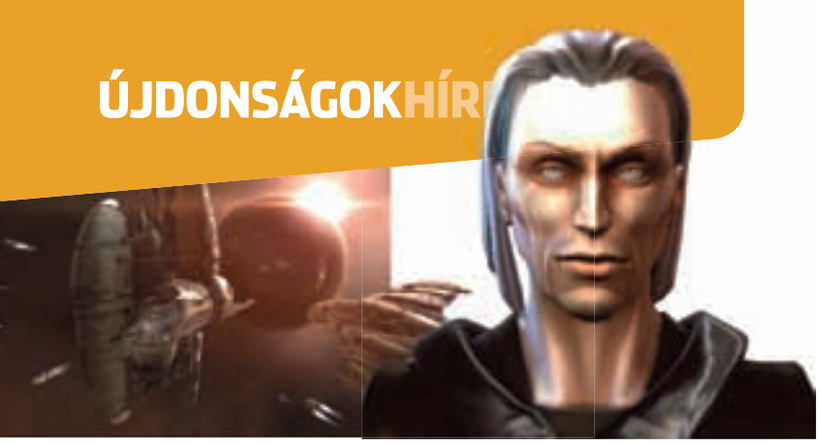
RÖVIDEK

Szétszéledt a Bioshockot fejlesztő gárda! A csapat legtöbb tagja a háta közepére sem kívánja többé a játék producerét, így a 2K Games szárnyai alatt egy új stúdiót alapítottak. A mára mértékadó Surfer Girl értesülése szerint a régi-új team gőzerővel dolgozik a *Bioshock 2-n*, immáron mindenféle zsarnok vezető nélkül.

KOMMENT SIE BITTE

JACK TÖVIG NYOMTA A GÁZT, szinte érezte, ahogy az autó hátralöki a testét az ülésben, és a sebesség mámorának bódító érzése minden porcikáját átjárja. Az országúton nem volt nagy forgalom, így könnyebb volt kerülgetnie a kocsikat, amelyek éppen a megengedett sebességhatár környékén döcögtek. Jack lenéző mosollyal tekintett ki a szélvédőn rájuk, úgy hitte, ebben a pillanatban csak ő érezheti a száguldás mindent elsöprő élményét. Nincs feleség az anyósülésen, sőt még anyós sem, senki nem dumál bele abba, hogyan vezeti az autót. Csak ő, és az országút végtelensége, a motor bőgése, és az elsuhanó táj szépsége maradt, mintha a világ többi része nem is létezne. Az önfeledt boldogság azonban nem tartott sokáig. Hirtelen ugrott egyet a kocsi, mintha valamin áthajtott volna, Jack igyekezett megtartani a kormányt. A járműi kacsázni kezdett, a gumik csikorgása jéghideg pánikként kúszott fel Jack gerincén. Újra megrázkódott az autó, a sebesség mámora hirtelen elszabadult szörnyeteg vadságává alakult át. A sofőr már nem tudott úrrá lenni a helyzeten, keze tehetetlenül markolta a kormányt. Csak egy pillanat töredéke volt, ahogy az út mentén húzódó betonkorlátnak csapódott a kocsi, és a lökéshullám úgy tépte szét a gépet, mintha csak papírból hajtogatott kisautót dobnának a darálóba. Jack idegesen nézett maga elé. Ennyi volt a mámor, a szabadság, a gyorsaság felemelő érzése. Néhány csepp vizelet ment a cipőjére, szemtelenül csillogtak a vibráló neonfényben. Jack felhúzta a sliccét, és mélyeket sóhajtva távozott a vécéből. A mozgásérzékelő lámpák néhány másodperccel később kialudtak, csak a "Game Over" felirat villogott vészjóslóan a fehér csempén.

A Piss Screen! nevű játék segítségével nyilvános vécékben is lehet majd játszani, ahol a piszoárt kontrollernek használva az autóversenyzés élményét próbálhatjuk ki, miközben saját vizeletünkkel irányítjuk a virtuális gépjárművet. A játék addig tart, amíg az ember végez kisdolgával, vagy amíg nem ütközik, amikor is a "Too pissed to drive? Take a taxi instead!" üzenettel búcsúzik tőlünk a program.



EVE ONLINE: TRINITY

Ráncfelvarrás Online – sikerrel

AKI BÁRHOL TALÁL EGY *EVE Online*-rajongót, az megtapasztalja, hogy az űrharcolós és kereskedő játéknak igen fanatikus és hűséges tábora van – a több szakmai díjat elnyert alkotás bár igen speciális és nem szól széles tömegekhez, akikhez megtalálta az utat, azok kitartanak mellette. S akik eddig kitartottak, most olyat kapnak, amiért megérte várni: ugyanis az eddig sem csúnya játékot teljesen ráncfelvarrták – minden egyes űrhajót, űrállomást és űrkaput átmodelleztek, többrétegnyi magas felbontású textúrát elhelyezve rajtuk. Mindemellé a játékot telepakolták lélegzetelállító fény és környezeti effektekkel, s mindezt a Shader Modell 3.0-t maximálisan kihasználva tették – Izlandon hosszúk az esték, nagyon ráérhetnek a fejlesztők – ez persze dicséret akart lenni. Emellett rengeteg új hajó, küldetés, fejlesztések szerepelnek a játékban, amely meg tudja őrizni népszerűségét a lassan már naponta érkező MMO-k között is. Miért? Azért, mert olyan speciális szegmenst sikerült lefedni, amilyenben a verseny majdnem a nullával egyenlő (majd talán a Jumpgate Evolution megszorongatja őket). Olyan szegmens ez, ahol kitartó játékosok kellenek, vérpisti ifjoncok nem tudnak megélni az EVE-ben, szemben más MMO-kkal, akik pont erre a rétegre (is) alapoznak – ritka az *EVE*-t a *WoW*-ért vagy *LotRO*-ért elhagyó: más embertípus játszik fantasy-vel és űrjátékkal, s ezt az EVE tökéletesen ki is használja. A kérdés már csak az marad, hogy a *Jumpgate Evolution,* a *Stargate Worlds* és a *Star Trek Online* megjelenése után is ilyen erős lesz-e az *EVE,* hiszen mind a *Stargate,* mind a *Star Trek* franchise nagyon erős... Mindenesetre az *EVE* mellett szól a sok-sok év tapasztalata és a döbbenetes mennyiségű tartalom – s most már a lélegzetelállító, szuperkorszerű grafika is... Hajrá Izland!

KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK

Eve Online: Trinity	World of Warcraft	LotR Online
113	54	683

DEUS EX 3

Cyberpunks not dead!

HÁROM ÉS FÉL ÉVNYI kínos csend után az Eidos ismét elővette a *Deus Ex*-et. A 2000-ben megjelent első rész hatalmas sikere után a 2003-as második epizód elég nagy csalódás volt a rajongók körében, és üzletileg sem hozta a kellő bevételt. A 2004-es *Thief 3* pedig még nagyobbat bukott (pedig mi szerettük), ezért az Eidos a dupla bukta után szélnek is eresztette Warren Spector csapatát. Akkor úgy tűnt, hogy a *Deus Ex* brandnak annyi, azonban úgy látszik négy év „száműzetés" után az Eidos mégiscsak feleleveníti a szériát.

„AZ EGYIK LEGKIVÁLÓBB BRANDÜNK!"

„Ez egy fantasztikus nap az Eidos számára, hiszen a Deus Ex az egyik legkiválóbb brandünk!" – hangsúlyozta Rob Murphy, az Eidos vezérigazgatója, aki persze már „elfelejtette", hogy egy évvel ezelőtt még a cégnél annyira ciki volt az a két szó, hogy Deus Ex, hogy legfeljebb csak suttogva lehetett kiejteni a folyóson. Kis túlzással.
A brandben tehát bíznak Murphyék, viszont Warren Spectorékben már annyira nem, ugyanis a régi csapat helyett egy teljesen új teamet kértek fel a folytatás elkészítéshez: a *Deus Ex 3*-at a nemrég megnyílt Eidos Montreal fejleszti majd.

LARA CROFT LEVETETT RUCIJA?

Mielőtt még a piszkos fantázia beindulna: arra próbáltam ezzel utalni, hogy az Eidos Montreal a *Tomb Raider: Legend* motorját használja majd a *Deus Ex 3*-hoz is, amelyet a Crystal Dynamics fejlesztett ki. Az egyébként sem csúnya grafikát és remek fizikát produkáló engine-t egyébként még tovább kívánják majd hegeszteni a készítők, és ezt megosztják majd az Eidos többi részlegével is, tehát más Eidos játékban is találkozni fogunk vele.

KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK

Deus Ex 3	Tomb Raider: Legend	Thief III
2292	1564	304

DE MI TÖRTÉNT WARREN SPECTORRAL?

AZ 52 ÉVES VETERÁN játékfejlesztő egy évig pihent, aztán 2005-ben megalapította a Junction Point Studios nevű céget, ahol munkatársaival együtt a Valve-féle Source motort felhasználva dolgozik egy titkos projekten. Bár egyelőre még nem tudni, pontosan milyen játékról van szó, de annyi már kiszivárgott, hogy állítólag egy klasszikus rajzfilm – fiatalabbaknak szóló – adaptációjáról van szó. 2007. július 13-án a Disney felvásárolta a céget, úgyhogy nagyon úgy tűnik: a pletykák igaznak bizonyultak.

KOMMENT SIE BITTE

LEVETKŐZTEK A NEED FOR SPEED CSAJOK! 18+

Nyomd a dudát!

A *NEED FOR SPEED* SOROZAT egyes epizódjainál a kocsikkal pózoló csajok legalább akkora figyelmet kaptak, mint a verdák maguk. Nincs is ezzel semmi baj, valahogy meg kell fogni a monitor előtt ülők férfiasságát is (pontosabban hatni kell rá, vagy... de mindegy), ám most mégis kicsúszott egy kicsit a gyeplő az EA kezéből. Kiderült ugyanis, hogy nem hivatalosan készült egy kampány a Page 3 nevű produkció két pornómodelljével is, ahol kifejezetten a felnőtteket vették volna célba. Ez persze szigorúan csak terv volt, az EA sosem akarta nyilvánosságra hozni, de az internet megint remekelt egy nagyot, csak kicsúszott valahogy az a sok pucér fotó. Amúgy semmi extra, tipikus szőke szépségek egy piros Ferrarival bájolognak égnek meredő mellbimbókkal, csodásan néznek ki, de mivel nem korhatáros játékról van szó, igen kellemetlen a helyzet. Az EA szóvivője persze kijelentette, hogy megtették a szükséges lépéseket, eltávolították a fotókat, egyetlen kiskorú sincs veszélyben, és bocsánatot is kérnek, ha valaki esetleg rosszul lett volna a formás keblektől. Persze megint nagyobb a füstje, mint a lángja, nyilván lehet tépelődni azon, hogy hova tart a világ, de azért annyira nem kell megijedni, így is mindenki ezeket a pucér NFS lányokat keresi a neten. Vagyis van hírverés, megy a reklám, este 7-kor pedig már minden valamirevaló kereskedelmi tévén úgyis pucérkodik boldog boldogtalan. Szóval kötelességtudatból ejnye-ejnye, de azért a gerillamarketing megint ügyes húzás volt: meztelen csajokkal úgyis mindent el lehet adni.

A NYOMTATÓN ISMÉT felvillant a vörös fény, ami köztudottan azt jelentette, hogy kifogyott a papír. Ödön szeme finoman tikkelni kezdett, hiszen egészen biztos volt benne, hogy mindössze 19 másodperccel ezelőtt ő maga rakta tele a tárolót, gondosan elhelyezve minden lapot. Biztos volt benne, hogy a villogó vörös fény a technika ördögének gúnyos vigyora. Meglazította nyakkendőjét, és ismét nekilátott a papírok rendezgetésének. Körülötte alkalmazottak rohangáltak, a telefonok fülsiketítő zajjal csengtek, a titkárnő körömreszelőjének karistolása pedig nehéztüzérségi ágyúk morajlásának tűnt Ödön zavarodott agyában.

– De van benned papír, hogy szüljél sünt, te lélektelen vashalom! – suttogta, a nyomtató pedig kattogó hanggal válaszolt, mintha csak vállat vont volna. Ödön kikapcsolta a készüléket, de újraindítás után sem lett jobb a helyzet, sőt, újabb titokzatos fények gyúltak ki, amelyek rendszerint a szerelő hívásának fontosságát igyekeztek hangsúlyozni. A szerelő múlt héten volt kinn, Ödön tudta, hiszen akkor is ő hívta ki az erősen izzadságszagú Béla bácsit, aki térdelt a masina mellett két és fél órán keresztül, majd gyógyultan adta át a szerkezetet. Ödön most más megoldást választott. Talán csak türelme fogyott el, talán elpattant valami az agyában, most nem hívott senkit. Felállt, és lendületből hatalmasat rúgott a gép oldalába. A hangos puffanásra mindenki felkapta a fejét, az iroda megállt egy pillanatra, de Ödön nem jött zavarba a rá szegeződő tekintetek össztüzében. Tovább rúgta a gépet, hallani lehetett, ahogy lemezek ferdülnek el, csavarok hagyják el helyüket, és a nagy rázkódásban a nyomtató hirtelen beszívott egy papírt, és vadul zakatolni kezdett. Ödön nem állt le, tovább rúgta és ütötte a gépet, míg az utolsó fény is kialudt. Ezek után kávézni ment, evett egy pulykás szendvicset, délután felmondott, és a világ legboldogabb utcaseprője lett belőle. A nyomtató utolsó pillanataiban csak ennyit vetett papírra:

Egy irodai felmérés szerint a munkából való kiesés felének oka a nagyvállalatoknál tapasztalható munkahelyi stressz. Az 1857 dolgozót vizsgáló kutatás szerint a munkahelyi összeomlás nem ritka, 2007-ben az EU több mint 20 milliárd eurót fordított a stressz kiváltotta betegségek kezelésére. A munkahely papírforma szerint jóval veszélyesebb a mentális egészségre, mint a videojáték vagy a televízió.

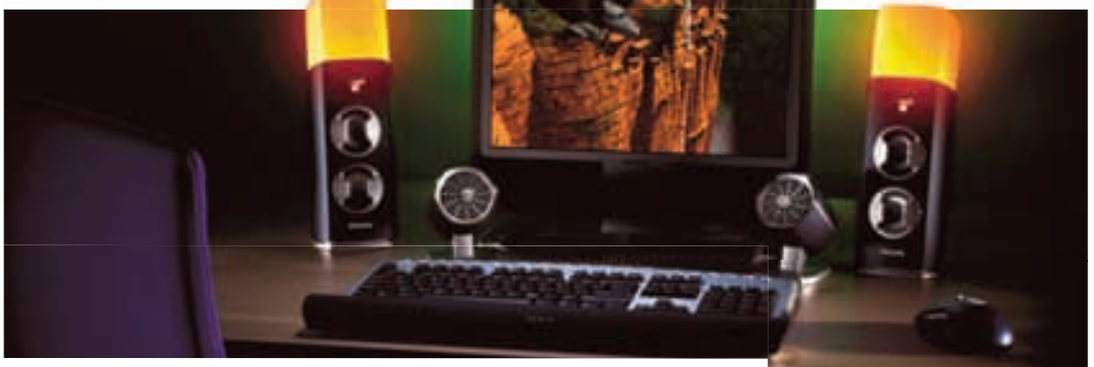
MAX PAYNE 3 A LÁTHATÁRON?

A Rockstar átveszi a Max Payne stafétabotját?

VÉRBELI FILM NOIR HANGULAT, stílusos és látványos állandó akció, no és persze az időlassítás: ki ne emlékezne minden idők egyik leghíresebb TPS-ére, a *Max Payne*-re. A finn Remedy csapat két részt is hegesztett a kiégett, cinikus és őrülten vakmerő zsaru kalandjaiból, azonban a harmadikat már nem tudták elkészíteni, mivel minden erőforrásukat az *Alan Wake* köti le. A 2K Games azonban – ha hinni lehet a még csak pletykaszinten terjedő híreknek – nem akarja veszendőbe hagyni az aranytojást tojó tyúkot (elnézést a *Max Payne* fanoktól, a hasonlatot természetesen a játékra és nem magára Maxre értettük...) és fejlesztéssel a *Grand Theft Auto* sorozatról elhíresült Rockstart bízta meg. A Rockstar számára egyébként közel sem ismeretlen a sorozat, hiszen már a második rész fejlesztésénél is ott „bábáskodtak": a *Max Payne 2* dobozán nem véletlenül láthattuk az ő logójukat is.

„MARKY MARK" LESZ MAX PAYNE?

A HARMADIK RÉSZ mellett készül már a *Max Payne* film is, és a főszerepet Mark Wahlberg szakította le. A téglában látott igencsak meggyőző alakítása alapján ideális választásnak tűnik, reméljük, nem kell csalódnunk majd benne...



ÉLMÉNYEK ÉS ÁRMÁNYOK

AmBX, a cethalott tetszhalász!

...AZAZ A TETSZHALOTT CETHALÁSZ, az amBX (amBient eXperiences, azaz környezeti tapasztalatok) egy valamikor forradalminak szánt technológia, amire a készítőkön kívül mindenki csak úgy gondolt: lehet, hogy ez marhaság, de jó lenne kipróbálni. Lehetőség nemigen volt rá, mert nemigen terjed – a sztori lényege az, hogy a technológia segítségével a játékélményt (illetve a filmélményt stb...) fényekkel, színekkel, hangokkal, rezdülésekkel vagy akár légbefúvással is fokozni lehet. Elsőre nehéz elképzelni, de aki volt már 3D-s élménymoziban, az tudja, miről van szó.

NEM OLCSÓ MULATSÁG

Sajnos azonban ez egy „nem túl olcsó" játékszer, amelyet ímmel-ámmal támogattak már néhányan, most viszont nagy hal akadt a horogra: a Philips megállapodott az ID Software-rel arról, hogy amBX-esítik a *Quake 4-et.* Ez jó hír, azonban egy kissé „lejárt" játék esetében akár későn is jöhet. Ez új lehetőség is lehet egyben – egy ismert játék könnyen bebizonyíthatja, illetve rámutathat arra, hogy az „úri közönségnek" szüksége van az amBX-re, mert attól a *Quake 4* is annyival jobb lesz, hogy újra érdemes elővenni és futtatni a MOD-olt Q4-et az otthoni amBX képes felszerelésen (talán most már megéri végigjátszani?). A játékélmény kétségtelenül érdekes lehet, hiszen a 360 fokban működő fényeffektek (ha a hátunk mögül lőnek, fények villannak fel stb.) és a légmozgás is hitelesebbé teszi a *Quake* élményt. Az amBX bármennyire is tetszhalottnak tűnik, ennek ellenére olyan cégek licencelték eddig, mint a Codemasters, a THQ, az Introversion, a Gearbox Software, a Zombie, a Riot Games, a Brain in a Jar, az Instinct Technology, a Kuju, a Revolution vagy a magyar illetőségű Invictus Games. Aki Debrecenben jár, ugorjon be hozzájuk és nézze meg, hogy is működik ez az amBX!

KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK

Quake IV **450**

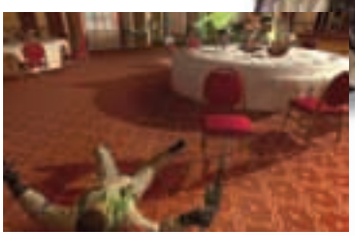
Clive Barker's Jericho **1787**

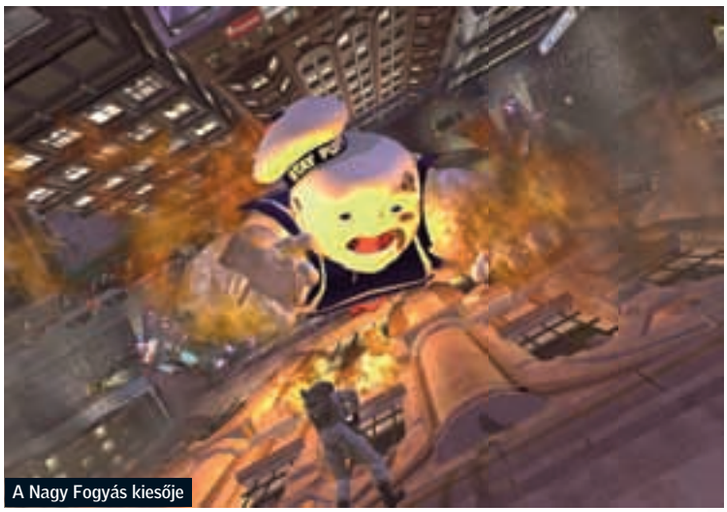
Peter Molyneux költői babérokra tör! Hősünket éppen a Fable 2 megjelenési időpontjáról faggatták, amikor transzba esve (nagyon szabad fordításban) az alábbi sorok szaladtak ki a száján: „2008 vége. Talán amikor a levelek szélén megjelenik egy enyhe barna árnyalat – de le még nem hullnak, ha értik apró célzásomat."

GHOSTBUSTERS JÁTÉK A LÁTHATÁRON

Nahát, irtó szellemes....

AZ ÉV ELEJÉN még olyan pletykákat hallottunk, hogy Dan Aykroyd folytatja a klasszikus Szellemirtók-szériát egy animációs film formájában. Néhány éve már volt egy próbálkozás, hogy ismét összehozzák a legendás szellemirtó csapatot egy újabb mozifilm erejéig, de ebből sajnos nem lett semmi. Az animációs próbálkozás is érdekesen alakult, most lett ugyanis hivatalos a bejelentés, miszerint készül a Ghostbusters 3., ami játék formájában lát majd napvilágot valamikor 2008-ban. És most lehet csak igazán örülni: végre nem csak a konzolosok kapják meg a csemegét, hanem a PC-s tábor is kapja az okosságot, tehát lehet majd bőven nosztalgiázni. Egyelőre csak annyit lehet biztosan tudni a produkcióról, hogy a Terminal Reality csapata fejleszti nekünk a Vivendi szárnyai alatt csoportosulva. A történet két évvel a második mozifilm cselekménye után játszódik, lesz egyjátékos, és többjátékos (köztük kooperációs és versus) mód is, szóval nem fogunk unatkozni, az már biztos. A kis zöld taknyot persze megint utunkba sodorja majd a sztori, ez már az első képeken is jól látszik, de hát nélküle nem is lenne folytatás. Külön öröm, hogy az eredeti szereplők segítenek be a forgatókönyv írásába, és a hangjukat is adják majd a játékhoz, így valóban autentikus adaptáció (vagy folytatás) érkezik hozzánk a jövő év végén. Nehéz persze közel 20 év szünet után azt gondolni, hogy ez hatalmas siker lesz, de mivel még él az a generáció (például mi), akiknek kultikus jelentősége volt a szellemirtók kalandjainak, bízunk benne, hogy valóban valami maradandó születik éppen.





A Nagy Fogyás kiesője

KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK

Ghostbusters
2272

A NAGY ELŐDÖK

AZ ELSŐ GHOSTBUSTERS filmet 1984-ben mutatták be a mozikban, Ivan Reitman rendezésében, olyan – azóta neves – szereplőgárdával, mint Bill Murray, Dan Aykroyd, Harold Ramis, Ernie Hudson, Sigourney Weaver és Rick Moranis. Öt évvel később ismét a kamera elé állt a teljes csapat, szerencsére mindenki vállalta a felkérést, még a rendezői székben sem történt változás. Bár a folytatás egyáltalán nem lett olyan sikeres, mint az első rész, mégis sokaknak kultikus film marad a két Ghostbusters mozi, nekünk leginkább a második részben zseniálisan játszó Peter MacNicol maradt meg, aki csak ennyit mond mindig: „Ő Vigo, a Kárpátok ostora, Moldávia bánata". Zseni!

SAM ÉS MAX BUBORÉKOKBAN

A nyúl és a kutya visszatérnek a képregényekbe.

MEGSZOKHATTUK, hogy a legtöbb képregény-adaptációnál az eredeti médium tartja életben a többé-kevésbé (a legtöbbször sajnos kevésbé...) nívós játékokat, azonban a kalandjátékok műfaját is felélesztő *Sam & Max* sorozat nem kisebb eredményt ért el, minthogy a siker hatására a régóta feledésbe merült képregényeket ismét újranyomtatják, illetve a rajzfilmeket külön DVD-n is kiadják majd!

VÁRJUNK CSAK! VOLT KÉPREGÉNY MEG RAJZFILM IS?

Bizony volt: az eredeti képregényt 1980-ban jelentette meg egy Steve Purcell nevű úriember először egy kis kollégiumi újságban – ekkor még csak kis szalagok formájában. A kirobbanó siker hatására aztán hamarosan külön füzetes formában is boltokba kerültek a derék kutya és nyúl nyomozópárosának ügyei, sőt, a Fox Kids tévécsatornán még egy rajzfilmen is nyomon követhettük kacagtató kalandjaikat. 1993-ban jelent meg a LucasArts gondozásában maga a *Sam & Max Hit the Road,* amely igazi kalandjátékos klasszikussá vált.

A SIKER HULLÁMVASÚTJA

Sajnos innentől kezdve a sikersztori szomorú fordulatot vett: a képregények kiadását beszüntették, a rajzfilmsorozat lekerült a Fox kölykök műsoráról, és a LucasArts is úgy gondolta, hogy a kalandjáték-készítés pusztán szép emlék marad, melynek legszebb darabjait legfeljebb a vállalat folyosóinak falán mutogatják majd a látogatóknak.

NEM HAGYJUK ANNYIBAN!

Sam & Max azonban ismét tarol a folytatásos kalandjáték formájában (ezentúl nem a LucasArts, hanem a Telltale kiadásában) és az óriási sikernek köszönhetően hamvaiból éledt fel a képregény és rajzfilmsorozat is.

KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK

Sam & Max: Freelance Police **427**

Sam & Max: Season One **1940**

PURCELL NEM HALT ÉHEN

SZERENCSÉRE Steve Purcell sohasem árulta hajléktalanként a Sam & Max: Fedél Nélkül kiadás változatait: napjainkban a Pixar Animation Studios-nál dolgozik, mint sztoriíró. Ő sem gondolta volna egyébként, hogy a még fiatal sráckként, 1980-ban kiötlött két karakter ismét ekkora sikert arat majd.

HÍREK A SZOMSZÉDBÓL

SAM RAIMI mégis elvállalta a negyedik Pókember film rendezését, ám a forgatókönyv megírását már másra bízta. Sam nemrégiben nyilatkozott arról, hogy megviseli a forgatásokkal járó stressz, de úgy tűnik, némi ropogós dollárért cserébe azért képes elviselni a megpróbáltatásokat. A többi Toby Maguire-on múlik.

NAGY DUMÁS DADÁT alakít legújabb filmjében Samuel L. Jackson, aki a közelmúltban is szép sikert aratott egy vígjátékban, így semmi sem tántoríthatja el egy újabb hasonló szereptől. Az egyelőre The Man That Rock the Cradle címen futó alkotásban az egykori Jedi mester egy elfoglalt apuka négy rosszcsont kisgyermekét felügyelve keveredik fura helyzetekbe.

EGY SZEREPLŐ már jó ideje biztos a Terminátor 4 filmben: Christian Bale (Batman Begins) 100 százalék, hogy feltűnik a filmvásznon. Mára az is kiderült, hogy nem a Terminátor, hanem John Connor bőrébe bújva láthatjuk viszont. Meglepő módon egyébként az ellenállás vezetője nem lesz központi karakter a filmben, sőt, nevezhetjük egyszerű mellékszereplőnek is.

RÖVIDEK

VESZTESÉGGEL zárta legutóbbi pénzügyi negyedévét a THQ! A Juiced 2 és a Stuntman: Ignition vegyes fogadtatásának, valamint két másik alkotás késésének köszönhetően a kiadó közel hétmillió dolláros veszteséget könyvelhetett el. A malőr áldozata Edward Zinser alelnök és pénzügyi igazgató lett, aki állítólag közös megegyezéssel távozott a cégtől.

A Bethesda anyavállalata, a ZeniMax licencelte a napjainkban legdivatosabb MMO motort, a Hero Engine-t. A technológia birtokában immáron egyre valószínűbb, hogy hamarosan internetes szerepjáték készülhet Morrowind vagy Fallout témában. Hivatalos információk egyik lehetőséget sem erősítették meg, mi azért reménykedünk.

A képekért köszönet az asva.info-nak!

LESÚJT A TÖRVÉNY KEZE

2007. november 8. – a fekete csütörtök

EGÉSZEN VÁRATLANUL érte a hazai kalózközösségeket a november 8-án, délután beindult lavina. Jól megérdemelt munka vagy iskola utáni pihenését kezdve volna meg a jónép, amikor hazaérve kedvenc FTP-jére, vagy torrent oldalára próbált rácsatlakozni. Az első percekben többen csak arra tudtak gondolni, hogy a ritkán, de néha előforduló általános kapcsolódási gondok jelentkeztek. Később, hat óra körül megjelentek az első lesújtó írások, melyek szerint a hazai rendőrség szervezett munkájának köszönhetően talán minden idők legnagyobb rajtaütése következett be. Érdekes volt látni a BIX (Budapest Internet Exchange), a hazai internetsáv szolgáltatójának statisztikáját. Alig másfél-két óra alatt több mint 15 gigabit/másodpercet zuhant a netkihasználtság a lefoglalások után. Érdemes tudni, hogy a teljes hazai forgalom, mindennel együtt maximum 60-62 gigabit szokott lenni.

Megindultak a találgatások: lefoglaltak 80 gépet, majdnem az összes hazai torrent oldal áll, a razzia folytatódik, a torrent közösségek legnagyobb feltöltői után irányult az akció. Ilyen és ehhez hasonló pletykák indultak meg futótűzként a világhálón. Mi magunk is megpróbáltunk információt kiszedni a hatóságokból, de jó néhány napig csak hallgattak. Ezután adtak ki egy elég tömör nyilatkozatot, mely szerint ténylegesen 30 gépet foglaltak le, három személy ellen indítottak eljárás bűncselekmény elkövetésére megalapozott gyanúval, a razzia célja pedig kifejezetten a fizetős FTP szerverek felszámolása volt.

Mi volt az egész akció hatása és következménye? Nyilván néhány ember, főleg akik ellen eljárást indítottak, nem alszik nyugodtan. A hazai kalóz társadalom viszont alig néhány nap alatt újra magára talált. Meglepően nagy sebességgel beindult a legtöbb torrent oldal, akárcsak az FTP-k. A kisebb torrent oldalak, köszönhetően a hatalmas hírárадatnak újabb és újabb regisztrált tagokra tettek szert: többen ingyenes belépési lehetőséggel, és hasonló extrákkal csalogatták magukhoz az első magyar torrent oldalból kiszabadult feltöltőket. Legutoljára viszont már ez is újraindult, ráadásul néhány frissített szolgáltatással és persze szabályrendszerrel.

Megállítható a kalózkodás? Érdemes üldözni? A hatóságoknak ez nem kérdés, és nyilván nem is a teljes megszüntetésen munkálkodnak – ez egyértelműen lehetetlen. De tulajdonképpen a rablások miatt is tevékenykednek, pedig az is megállíthatatlan folyamat, nem igaz?

AGRESSZÍV JÁTÉKOK EPISODE MCXLMXVIII

Hát mégsem a játéktól vandál Pistike?

AMÍG JACK THOMPSON démonvadászként üldözi a játékipart, mint a földre szállt Gonosz megtestesítőjét, addig a másik oldalon is működik a propagandagépezet. Most éppen a Psychiatric Quarterly nevű szaklap igyekezett pontot tenni a "Videojátékoktól erőszakosabb lesz-e a gyermek?" munkacímű vita végére, ugyanis leközölték dr. Christopher Ferguson átfogó tanulmányát, amely több eddig végzett primer kutatás alapján készült átfogó konklúzióként látott napvilágot. A meglepően hosszú anyag azt részletezi, hogy nincs egyértelmű bizonyíték arra, hogy az erőszakos játékok erőszakos játékosokat szülnek, csak minden vizsgálatnál szubjektíven ferdítik el a tényeket a tetszőleges irányba. Grafikonok, összehasonlító elemzések, és nyúlós esszé támasztja alá ezt az állítást, az ember pedig már csak nyugalomra vágyik. A GameStar ezért kutatás és vizsgálatok nélkül is megmondja az igazat: nem lehet ennyire általánosítani semmit. A függőségre hajlamos emberekre nyilván a játék is rossz hatással lehet, és a szülői odafigyelés semmivel sem pótolható. Van, aki egy természetfilmtől is képes bekattanni, van, aki horrorfilm alatt szeret enni. Értsük már meg, hogy ez az állandó skatulyázás olyan energiapocsékolás, mint csirkéket víz alatt balettozni tanítani. Valaki próbálta már? Nem könnyű...

ASSASSIN'S CREED

A középkori arab mestergyilkos a pestisnél is biztosabban szedi áldozatait...

//Bad Sector

RÖVIDEN

1191-ben járunk, a Szentföldön és a keresztes háború forgatagában egy arab mestergyilkossal kell a nagyvárosokban különböző célpontokat kiiktatnunk.

MIÉRT SZERETJÜK
GTA/Gun-szerű freeform játékmenet jellemzi a játékot, amely döbbenetes középkori hangulattal és grafikával párosul.

KIADÓ Ubisoft
FEJLESZTŐ Ubisoft Montreal
KORÁBBI JÁTÉKAIK
{ *Prince of Persia: Sands of Time* 96% - GS2003_12
{ *Prince of Persia 2: Warrior Within* 94% - GS2004_12
{ *Prince of Persia: Two Thrones* 95% GS2005_12)

MEGJELENÉS

2008. március

KIHÍVÓK

Alan Wake 2008. nyár
GTA IV 2028.
Mafia 2 2008. ősz

HAMISÍTATLAN, hátborzongatóan eltalált középkori hangulat, döbbenetes grafika, teljesen szabad, „freeform" játékmenet, a Szentföld egzotikus, hatalmas, zsúfolt városai és egy rejtélyes, csuklyás gyilkos, aki ha kell, adrenalintól túlfűtve kaszabolja kardjával ellenségeit, de ha arra van szükség, akkor egyetlen, halálpontos, gyilkos késszúrással végez áldozatával. Ezt kínálja majd nekünk a szépséges Jade Raymond, az Ubisoft Montreal producere, amikor végre jövőre PC-n is megjelenik majd az *Assassin's Creed*. Addig is kipróbáltuk az Xbox 360-as verziót és élményeinktől felvértezve tárjuk elétek, hogy mire számíthattok majd a PC-s verzióban.

HITMAN A KÖZÉPKORBAN? NEM, NEM...

Érdekes módon amilyen sokat szerepelt az *Assassin's Creed* különböző videók formájában a kiállításokon és videókban – a csinos és rendkívül népszerűvé vált Jade Raymondról már nem is beszélve –, oly keveset tudtunk meg korábban a játékmenetről. Persze azzal mindenki tisztában volt, hogy egyfajta „gyilkos szimulátorban" lesz része, ahol egy élő, lélegző városban kell célpontjainkat megközelíteni a zsúfolt és őröktől hemzsegő utcákon, vagy a háztetőkön macskaügyességgel ugrálva, viszont ezt leszámítva azzal kapcsolatban nem voltunk képben, hogy végül is milyen stílusú az *Assassin's Creed*. Sokan azt gondolták, hogy a játék olyan lesz majd, mintha a *Hitman*-t keverték volna a *Prince of Persia*-val, tehát pályáról pályára aprólékosan meg kell tervezünk a gyilkosságot, mint ahogy azt kopasz bérgyilkosunkkal megszoktuk, aztán *Prince of Persia*-szerűen meg kell lépnünk, illetve ha körbevesz az ellenség, akkor a perzsa herceg stílusában kell látványos, már-már a Mátrixot idéző pengeattrakciókkal levágni mindenkit vagy a falon futva meglógni. Nos, a konzolos verziók alapján kiderült, hogy ez mind nem igaz a játékra...

KULCSSZÓ: A REALIZMUS

Aki tehát egy újabb *Hitman*re számít, csak középkori köntösben, az csalatkozni fog, Altairral ugyanis nem matematikai pontossággal megtervezett gyilkosságokat kell végrehajtanunk, hanem először is azt a várost kell felfedeznünk, ahol a célpont él, aztán különböző mellékküldetéseken keresztül kell róla információkat gyűjtenünk, végül, ha már elég sokat megtudtunk róla, akkor kell végeznünk vele. Maga a gyilkosság nem egy gondosan kitervelt és óraműpontossággal végrehajtott egymozdulatos akció, hanem pontosan úgy néz ki, mint amit a jól ismert trailerben láthattunk: Altairral gyorsan le kell vágni a célpont környezetét, aztán megölni az áldozatot, aki a legtöbbször menekül előlünk a város forgatagában, végül nekünk magunknak is meg kell lépnünk a feldühödött őrök elől. A hajsza sem valamilyen irreális, *Prince of Persia*-szerű csoda, hanem kulcsszó a realizmus: az embereket félrelökve kell iszkolnunk a sűrű tömegben, és akrobatikus ügyességgel kell ugrálnunk a háztetőkön, de csak annyira leszünk képesek, mint amit egy akrobatikus ügyességű ember végre tud hajtani. Előfordul majd, hogy futás közben megbotlunk és elesünk, hogy mások fellöknek, vagy nekiütközünk a falnak, de hát ez nem a *Prince of Persia*... Ha viszont megtanuljuk majd az irányítást, akkor óriási élmény lesz a városban cikázni az agilis arab gyilkossal.

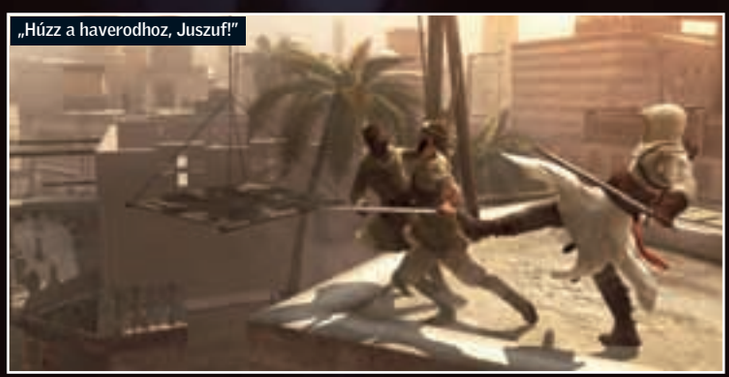
EN GARDE!

Hasonlóan a hagyományos középkori vívóképesség ábrázolása vezérel-

Jade Raymond egyértelműen minden idők legcsinosabb női játékproducere, és ez igencsak „heves” indulatokat (vagy vágyakat) keltett az interneten – pro és kontra egyaránt. A GameSpot fórumán például olyan durva flame-eléseket olvashattunk, hogy automatikusan törölték szinte az összes Jade-topicot.

„Állj, ne bántsd Ibrahimot, jön nekem még öt kecskével!”

te a készítőket a harcok kidolgozásánál. A *Prince of Persiá*-val ellentétben itt nem hajthatunk végre duplaszaltókat a levegőben, meg egyéb csodákat, miközben egyszerre két-három katonával végzünk, ez nem az a műfaj. Altairral a támadás, védekezés, ellentámadás megszokott manővereivel kell érvényesülnünk, viszont a kivégző mozdulatok olyannyira elegánsak és látványosak, amilyenekkel ilyen típusú játékban még sohasem találkoztunk. Kicsit olyan érzésetek lesz, mintha egy középkori harcművészeti bemutatót néznétek, amelynél a megfelelő pillanatban kell lehetőleg a megfelelő gombot lenyomni. Bár amikor többen körülvesznek, akkor egy ideig tényleg egyetlen célpontra kell csak figyelnünk, mert ha egyszerre öten ütnének, akkor élvezhetetlen lenne a játék (ennyi realizmust fel kellett áldozni a játékmenet oltárán), viszont nehogy azt higgyétek, hogy a katonák udvariasan megvárják, amíg végzel társukkal: csak a megfelelő pillanatra várnak és egyenként be-betámadnak majd, amikor éppen a másikkal vagy elfoglalva. Hogy eltalálnak-e, vagy sikeres ellencsapást hajtasz végre, amellyel azonnal kivégzed az áldozatod, csak a reflexeiden múlik.


„Húzz a haverodhoz, Juszuf!”

ASSASSIN’S TOURS

Közlekedés a városok között

A VÁROSOK KÖZÖTT – hasonlóan a *Gun*hoz – egy viszonylag lineáris útvonalon, lóháton közlekedhetünk, viszont a *Gun*hoz képest ez a játékrész kidolgozottabb. Csakúgy, mint a városokban, útközben is felmászhatunk kilátópontokra, hosszú sorokban kígyózó utazókkal, a városon kívül élők számkivetettekkel vagy egyszerűen csak bóklászó arabokkal találkozunk, illetve az őrhelyeken gyanakvó katonák lesik Altair minden mozdulatát. Ha pedig valami gyanúsat teszünk, vagy egyszerűen csak túl közel lovagolunk hozzájuk, akkor azonnal elszabadul a pokol és nekünk esnek. Érdekesség, hogy lóhátról is tudunk harcolni velük.

Elnézést, ha félbeszakítom...

Vajon Spiderman is Altair leszármazottja?

„HASSASSIN! UTÁNA!"

Katonák figyelik minden lépésedet...

BÁR A JÁTÉK TÖBBI RÉSZÉRE ez nem nagyon jellemző, a katonák mesterséges intelligenciája tényleg hasonlóképpen működik, mint azt a *Hitman*ben megszokhattuk. Ha „rendetlenkedünk": futkározunk, fellökjük a polgárokat, vagy csak túl közel állunk hozzájuk egy ideig, akkor gyanakodva szemlélnek minket, de még nem bántanak. Ha viszont nekik ütközünk, a szemük előtt gyilkolunk meg valakit, akkor azonnal üldözőbe vesznek, és addig le nem szállnak rólunk, amíg pirosról sárgára nem vált a képernyő bal sarkában lévő mutató, azt jelezve, hogy eltűntünk a szemük elől, illetve ilyenkor elbújtunk egy szénakazalban vagy a háztetőkön lévő furcsa kis tákolmányokban. Ha nem találnak meg, akkor elmennek, viszont fokozottabban figyelik ezentúl tevékenységünket. Egy bizonyos speciális ellenségtípus, a templomos lovag azonnal Altairnak ront, ahogy meglátja.

A nagy kérdés számunkra továbbra is az maradt, hogy PC-re vajon hogyan ültetik át ezt a vívásrendszert, a falra mászásról és tetőkön való ugrálásról már nem is beszélve? Xboxon tolva a játékot nagyon úgy tűnik számomra, hogy a precíz irányításhoz mindenképpen érdemes lesz beszerezni egy gamepadot, bár az Ubisoftot ismerve szerintem az egér+billentyű kombináció is aránylag megfelelően működik majd. Azonban egy dolgot mindenképpen érdemes előre leszögezni: ez a játék igazából nem a vívásról szól...

A VÁROS ELTERÜL A LÁBAM ALATT...

Az *Assassin's Creed*-nek alapvetően olyan „freeform", teljesen szabad, nonlineáris játékmenete van, mint amivel a *Grand Theft Auto* részeiben, a *Gun*-ban vagy a konzolos *Spider-Man 2*-ben találkozhattunk. A bejárható három középkori város: Acre, Jeruzsálem és Damaszkusz hatalmas, és az igazi kihívás, hogy Altairral a lehető legjobban felfedezzük titkaikat. Tornyok tetejére kell felmásznunk, ahonnan egész városnegyedeket láthatunk át, az utcákon a sűrű tömeg forgatagában fontos karakterek beszélgetését kell kihallgatnunk, titkos leveleket kell elcsennünk a zsebükből, templomos lovagokat kell meggyilkolnunk, az őrök által piszkált és fenyegetett polgárokat kell megmentenünk vagy gyilkos kollégáink üldözőit kell hidegre tennünk, illetve különböző zászlókat kell összeszednünk – egyszóval, lesz bőven más dolgunk is a már említett vívás on kívül.

A végrehajtandó feladatok igen változatosak és érdekesek lesznek, de remélhetőleg néhány PC-specifikus küldetést is kapunk majd, mert a *GTA*-val összehasonlítva konzolon kicsit sovány a kínálat. A feladatok végrehajtásának az említett klasszikusokhoz hasonlóan egyfajta „gyűjtögetős" jellege is van: egy idő után rákapunk majd annak ízére, és nem nyugszunk addig, amíg mindhárom városban fel nem fedeztük az összes „kilátópontot", meg nem mentettük az összes polgárt, vagy meg nem öltük az összes templomost. Persze az csak annak fog tetszeni, aki szerette az említett klasszikusokat...

Szintén indulatok kísérték az Assassin's Creed kritikáit is: a játék rendesen megosztotta a közönséget, a Penny Arcade nevű site vezető rajzolója, Gabriel azonban a védelmébe vette a játékot, és a kritikusokon élcelődött. Erre reagálva az IGN kritikusa üvöltözve küldte melegebb éghajlatra podcastjában Gabrielt...

„Meddig kell még ebben a pózban maradnom?"
„Türelem, Altair, mindjárt kész a szobor..."

„Az első részből kihagytuk a co-op módot, ahol két gyilkos segíti egymást, mert túl sok időbe került volna megvalósítani, de folytatásban már tervezzük." – *Jade Raymond*

„FEL, FEL, TI RABJAI A FÖLDNEK..."

Kilátópontok a magasban

EMLÉKEZTEK AZ EREDETI TRAILERBŐL a sólyomra? Nos, ennek a nemes állatnak a játékban is fontos szerepe lesz, ugyanis ő mutatja meg Altairnak, hogy hol találhatók azok a magasban lévő kilátópontok, ahonnan az arab gyilkossal lenézve átláthatjuk a várost, vagy a városon kívüli környezetünket. Ezekre a helyekre (templom és mecsetek tornyai, várok kiálló bástyái stb.) úgy tudunk feljutni, ha felmászunk a szédületes magasságokba az épületek falainak réseiben, kiálló ablakokba, göcsörtös részekbe kapaszkodva. A mászás kitűnően kidolgozott része a játéknak, a végén jutalmunk pedig minden esetben egy megpördülő kameranézet, amelynek köszönhetően a város feletti fenséges látványban van részünk. Ha átláttuk a terepet, akkor a „hit lépésével" (leap of faith) ugorhatunk le toronymagasságból a mélybe, egyetlen szénakazallal felfogva esésünket...

„MÁSNÁL NEM TALÁLSZ JOBB ÁRUT, IDEGEN!"

Az ilyen típusú játékoknál persze elsődleges szempont, hogy a városok ábrázolása tökéletesen reális legyen. Szerencsére a készítők szándéka is az volt, hogy átérezd: tényleg ott sétálsz a középkori Damaszkusz, Jeruzsálem vagy Acre utcáin és apait-anyait beleadtak környezetünk kidolgozásába. Az utcákon kereskedők óbégatnak, bóvlijaikat nagy hangon kínálgatva, a vevőik pedig sorban állnak standjaik előtt, elfátyolozott asszonyok hatalmas ibrikeket szállítanak a fejükön, és ha nekik rohansz, akkor elejtik (közben szidnak, mint a bokrot), részegek és bolondok próbálnak beléd kötni, és a tér minden irányában zajok és ingerek vesznek körül, csakúgy, mintha egy igazi városban járnál.

A különféle egzotikus épületek – iszlám mecsetek, keresztény templomok, durva kövekből felépített dohos és helyenként romos házak, vagy a gazdag negyedekben az elegánsabb épületek, várrészek vagy kisebb erődítmények – kidolgozása Xbox 360-on már most elsőrangú, és csak remélhetjük, hogy PC-n még szemkáprázatatóbb látványban lesz részünk.

Külön érdemes még kiemelni a fény-árnyék effekteket, illetve azt a látványt, ahogy a vonuló felhőkön keresztülsütő napfény megvilágítja környezetünket: ehhez foghatót még egyetlen játékban sem láttam. Van rá egy fogadásom, hogy igen-igen brutális PC-re lesz majd szükség a látvány maximális élvezetéhez, mert ami a képernyőn él és mozog, azt még az Xbox 360 sem képes teljesen akadás nélkül bemutatni minden pillanatban...

FEL A TETŐRE!

Altairral tehát egy igazi élő, nyüzsgő, tökéletesen valóságszerű tömegben kell majd elvegyülnünk, de mi a helyzet a háztetőkre való feljutással és az ott történő ugrálással? – elvégre hősünk nem véletlenül macskaügyességű gyilkos. A tetőkre való felmászás kidolgozásánál – hasonlóan a víváshoz – a maximális realizmus iránti igény vezérelte a készítőket, ugyanakkor Altair tényleg rendkívül akrobatikus és minden olyan attrakcióra képes, amit csak egy eleven ember meg tud valósítani. *Prince of Persia*-szerű falfutást, meg egyéb lehetetlen csodákat ne várjatok majd tőle, viszont a legelképesztőbb helyekre is fel tud mászni, és a szinte lehetetlen felületeken is képes fogást találni.

A falmászás kidolgozása kicsit a *Tomb Raider*ekre hasonlít, de Lara Croft kalandjaival ellentétben itt nem lineáris útvonalakon, hanem sokkal változatosabb, szerteágazóbb felületeken tudunk feljutni egyre magasabbra és magasabbra. Célunk legtöbbször az, hogy egy kilátópontra jussunk, ahonnan átláthatjuk a várost, de kiszemelt áldozatunkat is így tudjuk a legpraktikusabban elérni, vagy akár a többi feladatot végrehajtani.

A tetőkön való ugrándozásnál is a szabad közlekedés a kulcsszó: átlendülés után nagyon sok helyen meg tudunk kapaszkodni, viszont azért figyelnünk kell, hogy jól becélozzuk, hol akarunk landolni, mert ha elhibázzuk, lezuhanunk a mélybe, ez pedig „halálhoz", vagy DNA-pontok drasztikus csökkenéséhez vezethet...

NEM AZ VAGY, AKIT A TÜKÖRBEN LÁTSZ...

No igen, a DNA-pontok... Már régóta tudjuk, hogy a játék sztorija nem pusztán a középkorban játszódó akció-kaland, hanem modern vonatkozásai is vannak. Mivel végül is kiderült, hogy mi a „csattanó" a játékban, az Ubisoft elképzelhetően kicsit átírhatta sztorit, és már a játék első öt percében kiderül, tehát a kezdetektől tudjuk: Altair nem más, mint egy napjainkban (illetve a közeli jövőben) élő, egy bárban dolgozó koktélkeverő srác ős. Desmondot még a játék eseményei előtt ismeretlenek elkapják és egy furcsa gépre, az „animus"-ra fek-

Nyuszi, hopp!

tetik, amelyen keresztül a srác génjeiben élő emlékek idéződnek fel benne. Ezek azonban nem saját emlékei, hanem a XII. században élő bérgyilkosé, Altairé, és a Desmondot fogva tartó tudós arra kényszeríti hősünket, hogy ősének kalandjait vizuálisan is átélje. Hogy mi célból, az természetesen a játék végéig titok marad...

A játék struktúrája szervesen kötődik a sztorihoz: a legtöbb küldetés után visszakerülünk a modern korba, ahol Desmonddal próbáljuk faggatni a tudóst és csinos szőke női kutatóasszisztensét. Ahogy egymás után hajtjuk végre a gyilkos középkori küldetéseket, illetve visszatérve a jelenbe egyre több párbeszédben van részünk, úgy derül fény egyre inkább arra, hogy mi is történik valójában a két fiatalemberrel: Desmonddal és rég elhunyt középkori gyilkos ősével: Altairral. A történet tehát elsőrangú, és arra ösztönzi a játékost, hogy a gyilkosságokon keresztül kiderítse végre, mi az ördög is folyik itt valójában.

JÖVŐRE GYILKOLUNK UGYANITT?

Akiknek nincs konzoljuk, azoknak 2008 februárjáig kell várniuk arra, hogy Altairral és Desmonddal a rejtély végére járjanak. A játék konzolon gyönyörű, hangulatos és a stílusos *GTA/Gun*-szerű játékokra fogékony közönség számára igazi csemege, viszont azt is el kell ismerni, hogy sokan csalódtak benne. Jelen pillanatban talán nincs is olyan játék a piacon, amelyik ennyire megosztotta volna a kritikusokat: 50 százaléktól kezdve egészen a tökéletes 100 százalékig mindenféle értékelést olvashatunk a neten. A közismerten rendkívül szigorú GameSpot 90 százaléka talán az egyik legismertebb értékelés, amelyik szinte maximálisan elégedett volt a játékkal (a befejezést leszámítva), míg a 1UP és IGN fanyalgó 70 és 77 százalékai igencsak kellemetlen meglepetésként érthették Jade Raymondot és csapatát, a GameCritics 50 százaléka pedig számomra is teljességgel érthetetlen...

Hogy neked tetszeni fog-e az *Assassin's Creed?* Nehéz megmondani... Ha le tudsz mondani a *Hitman*-féle – hosszú távon kicsit unalmas –, svájci óra pontosságával végrehajtott gyilkosságokról, vagy a *Prince of Persia*-ból ismerős, pixelpontos és Jet Lee-t is megszégyenítő csodakardozásról, ugrándozásokról, és elfogadod az *Assassin's Creed*-et annak, ami: egy hihetetlenül realisztikus, „freeform" játékstílusú gyilkosszimulátornak, akkor biztosan nem fogsz csalódni. Én azon vettem magam észre, hogy totálisan rákattantam a játékra, úgyhogy még az Xbox 360-as verzió végigjátszása után is nagyon nagy érdeklődéssel várom Altair kalandját PC-re is. GS

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

1840

KIK KÖZÉ KERÜLTEM...?

A tömeg

A HÁROM NAGYVÁROSBAN: Damaszkuszban, Acre-ban és Jeruzsálemben alapvetően kétféle népséggel találkozunk: a „bennszülött" arabokkal és a hódító európai lakossággal. Jellegükben az utcán járókelő emberek nem nagyon különböznek, legfeljebb külsejükben, illetve mást óbégatnak a különféle politikai szónokok is: Damaszkuszban és Jeruzsálemben Szaladint, a muszlim vallású arab hadsereg vezérét, az elfoglalt Acre-ban pedig a keresztény keresztesek vezetőjét, Oroszlánszívű Richárdot éltetik. A városokban a rendkívül változatos összetételű tömeg folyamatosan figyeli tevékenységünket. Ha például falra másznunk, akkor csodálkozva felkiáltanak: „Nahát, látod, mit csinál ez a buggyant alak?", „Jajaj, hát vigyázzon már, kitöri a nyakát!", „Valaki mondja már meg nekem, minek csinálja ezt ez az őrült?" Amikor fellökjük őket, akkor méltatlankodnak: „Ember, majdnem megöltél!", ha az orruk előtt lehuppanunk a földre, ijedten felsikoltanak, a gyilkosságok láttán pedig kétségbeesetten szanaszét szaladnak. A tömeg MI-je tehát elsőrangú.

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

Eredeti Windows Vista® Home Premium
NVIDIA 8800M GTTC 1280MB vagy ATI Mobility HD2600 M 1024MB
Intel Core2Duo vagy AMD Turion64 X2 processzor
1280*800 WXGA vagy Extreme 1680*1050 WSXGA+ felbontás
2 GB DDR2 memória (opcionálisan 1GB Turbo memória)
250 GB SATA HDD, HDMI / Bluetooth / Firewire / GBLAN
Opcionális hátizsák, egér és headset a játékosoknak
Egyedi Turbo OC gomb a túlhajtáshoz (csak az MSI GX600 modellnél)

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 Inverstor Rt. (www.wininvestor.hu)

GAMES FOR WINDOWS – SZÉP ÚJ VILÁG?

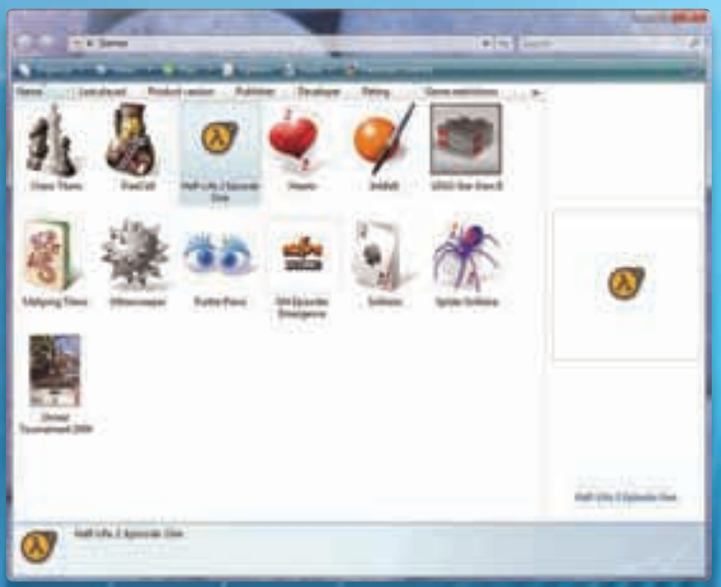
Valódi fejlesztés vagy csak marketinges vakítás? Még mindig nem egészen világos...

//mazur

KEZDJÜK A LEGKÉZENFEKVŐBB kérdéssel, hogy mi is az a Games For Windows. Hivatalosan egy játékplatform, ami több, mint a konzolok mellé (vagy éppen velük szembe) állított PC, mivel a Games For Windows logót csak azok a játékok kaphatják meg, amelyek bizonyos alapvető követelményeknek megfelelnek. Ilyenek az „easy install" opció, amely a lehető legkevesebb lépéssel telepíti a játékot, a kompatibilitás a Windows Vista Games Explorerrel, az Xbox 360 kontrollerrel és az x64 Windows Vistával (valamint minden 64 bites processzorral), a hagyományos 4:3 képarány mellett a 16:9-es és 16:10-es képarányok támogatása, végül átjárhatóság a Windows Vista Home Premiumban és a Windows Vista Ultimate-ben található Media Centerrel. (Halkan jegyezzük meg, hogy miután megkérdeztük az Eidos képviselőjét, kiderült, hogy a *Kane & Lynch*-ben ezért kell Xbox 360 kontroller a kooperatív módhoz és ezért nem támogat a játék más gamepadet – ez azonban nagyon messzire vezetne.) Most még nem követelmény, de a későbbiekben a Microsoft azt is kikötné a fejlesztőknek, hogy adott játékot már telepítés közben elkezdhetnek játszani – addig kénytelenek vagyunk beérni a játékképek slideshowjával, netán a hangulatfokozó (és persze kikapcsolhatatlan) háttérzenével. De eljön még a szebb jövő.

JÁTSZANI IS ENGEDD

A Games For Windows kampányt a Microsoft még 2005-ben kezdte el, és elsődleges célja a PC-s játékok körüli macera (telepítés, konfigurálás) leegyszerűsítése. Az ötlet kétségtelenül kiváló, hiszen a konzolok egyik legfőbb vonzereje abban áll, hogy az ember csak belöki a lemezt a masinába, és néhány másodperc múlva már kezdhet is játszani. PC-n persze ezt teljes egészében sosem lehet megvalósítani, a számtalan



különféle hardvergyártó, modell, miegymás miatt. A konfiguráció is kikerülhetetlen, hiszen a PC-k teljesítménye is nagyon széles skálán mozog, és ha nem tudnánk a grafikai beállításokkal saját súlycsoportunknak megfelelő szintre butítani a grafikát, a PC-s játékokkal csupán a legerősebb géppel rendelkező kiválasztottak szórakozhatnának.

PLATFORMOK KÖZÖTT

Idén májusban, a *Halo 2* megjelenésével életre kelt a Live hálózat is, amely mára megkerülhetetlen, például a *Gears of War* vagy a *Kane & Lynch* online módjaihoz is. (Sőt, ha a játék elején nem jelentkezünk be a Games For Windows Live-ba, nem is menthetünk.) Aki próbálta már az Xbox 360-at, annak a felület ismerős lehet. Mi is megkapjuk a Microsoft konzolján oly kiválóan működő beépített lehetőségeket: azonnali üzenetküldés, voice chat, „friends" lista kedvenc virtuális barátainkkal..., vagy ott vannak a különféle „achievementek", amelyekről valószínűleg a Microsoft sem sejtette annak idején, mennyire népszerűek lesznek. Sőt mindezek a keresztplatform multit támogató játékok esetében oda-vissza működnek a PC-sek és az Xbox 360-játékosok között. Elvileg: a *Kane & Lynch* esetében még például tetszhalott ez a funkció, holott hivatalosan támogatott – és ezzel kapcsolatban az Eidost is hiába kerestük meg, ártatlanul széttárták karjukat. No de az összes többi remek találmánnyal mi a helyzet? Ami működik Xbox 360-on, feltétlenül fog működni PC-n is? Ami egy játékkonzol esetében lehetőségek végtelen tárháza, PC-n teljesen megszokott dolog. Eddig is volt MSN-ünk, Skype-unk, eddig is tudtunk multizni..., ebből a szempontból a Games For Windows Live mindössze annyit nyújt, hogy ezeket a szolgáltatásokat összefogja, és egy csomagban nyújtja át nekünk. De nem ez a legfőbb probléma...

LIVE AND LET LIVE

Egyrészt a Live nem ingyenes szolgáltatás. Minden felhasználó alapból hozzáfér a Silver előfizetéshez, de az emelt szintű szolgáltatás (ami PC-n korábban sosem számított annak), vagyis a netes játék már a Gold csomagot igényli, amely nem hivatalosan nálunk is megvásárolható, 16 ezer forint körüli összegért. Nem hivatalosan? Ez az igazi gond: Magyarországon hivatalosan még nem elérhető a Live szolgáltatás. Ha magyar címről jelentkezünk be, hibaüzenetet kapunk, hogy nézzünk vissza később, de ahogy a dolgok jelenleg állnak, nem érdemes percenként nyomogatni az F5-öt a www.gamesforwindows.com oldalon. A magyar Xbox 360-tulajok persze jól ismerik a jelenséget, és némi ügyeskedéssel megkerülhető a rendszer (külföldi címet, irányítószámot megadva), és így a PC-sek is erre szorulnak? Úgy tűnik, igen. És mivel még a program nem ellenőrzi az IP-címet (egyelőre? szándékosan?), megtehetik. Hogy van-e a dolognak veszélye, nem lehet tudni. Vígh Attila, a Microsoft Magyarország Xbox 360 üzletágért felelős marketingmenedzsere szerint nincs ok aggodalomra, de a magyar Xbox 360-tulajok között előfordult, hogy valakinek letiltották a Gold accountját, mert ugye hivatalosan ez a szolgáltatás még nem elérhető. (Kérdés, hogy akkor mégis miképp lehet magyar boltban megszerezni a Live Gold előfizetést).

VÁRUNK?

Mást nem igazán tehetünk. Megkérdeztük Szeder Andrást, a *Kane & Lynch*-et is forgalmazó CD Projekt Magyarország marketingmenedzserét a helyzetről, de ők is csupán annyit tudnak tenni, hogy a játékot itthon úgy hozzák forgalomba, hogy a dobozon feltüntetik, a multihoz a nálunk hivatalosan még nem elérhető Live szolgáltatás is szükséges. Nemcsak a játékosok, de a szakma érdeke is tehát, hogy a hazai támogatás mielőbb megvalósuljon. Ez a következő lépés – addig minden egyéb probléma mellékes. GS

INTERJÚ

Vigh Attilával, a Microsoft Magyarország Xbox 360 üzletágért felelős marketingmenedzserével

A kikerülhetetlen kérdés: mikor várható nálunk is hivatalos Live szolgáltatás?
Folyamatosan azon dolgozunk, hogy végre Magyarországon is elérhető legyen a Live szolgáltatás. A bevezetés időpontja sok apró dologtól függ. Mennyi Xbox van az adott országban, mennyi a szélessávú internet-előfizetők száma, mennyi Live ID van, milyen a gazdasági potenciál stb. Jelenleg Oroszország, Kína, India és Lengyelország is sorban áll a Live-ért. Remélhetőleg nem torpan meg a magyar videojáték-kultúra töretlen fejlődése, mert akkor hamarosan ránk kerül a sor.

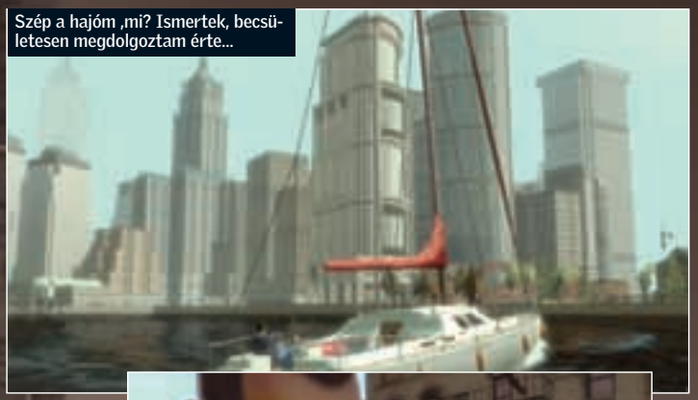
Folyamatosan érkeznek a Games For Windows játékok, amelyek multis részéhez GFW Live regisztráció szükséges – ám ez hivatalosan nem elérhető, így az ezzel kapcsolatos problémákban sem segíthet a magyar Microsoft. Reménykedhetnek mégis valami supportban a játékosok – ha nem is hivatalosan?
Hivatalos segítség valóban nem kérhető egy hivatalosan be nem vezetett szolgáltatáshoz. Természetesen mindig is lesznek olyan fórumok és csatornák, ahol a játékosok egymást segítik tippjeikkel, trükkjeikkel.

Miért tartja fontosnak a Microsoft a GFW Live jelenlétének erősítését? Nem lehetne valami alternatívát keresni, ha egyszer maga a Live nem elérhető mindenhol? Tisztában van a Microsoft azzal, hogy patthelyzetbe kényszeríti ezen országok játékpiacát?
Maga a Live nagyon jól működő multiplayerrendszer, rengeteg kiegészítő szolgáltatással. Nem csoda, hogy a Microsofttól teljesen független stúdiók és kiadók is a GFW Live mellett döntenek. Tudják, hogy nincs mindenhol, de ahol van (a nagy piacokon), ott nagy előny.

A játékosok egyelőre csak pluszteherként látják a GFW Live-ot. Mivel lehet meggyőzni őket?
Néhány évvel ezelőtt még azon se lepődött meg senki, ha egy világsiker játék meg sem jelent a magyar boltok polcain. Ma már eljutottunk oda, hogy legtöbbször a világpremierrel egy időben itthon is megvásárolhatók a játékok. Az, hogy a nyugati szolgáltatásokat is mellé tudjuk adni, még egy közvetkező lépés. Remélhetőleg hamarosan eljutunk ide, és akkor a most megvett GFW Live-os játékokat végre egy kifogástalan multi rendszerrel is élvezhetjük.

A *Kane & Lynch* multis részéhez már GFW Live GOLD account is szükséges: hogyan juthatnak ehhez a magyar játékosok?
Live Gold előfizetés jelenleg még nincs hivatalosan forgalomban Magyarországon.

És ha valaki megkerüli a rendszert, egyáltalán legális ez? Aggódhatnak azok a magyar játékosok, akik például nem a saját címüket használják?
A magyar játékosoknak nem aggódniuk kell, hanem jókat játszaniuk, hiszen végre minden nagy játék elérhető nálunk is.


Szép a hajóm, mi? Ismertek, becsületesen megdolgoztam érte...

„Kérsz egy Fisherman's Friend-et a köhögésedre?"

GRAND THEFT AUTO IV

Niko Bellic az a bevándorló, akinek sohasem kellett volna zöldkártyát adni... ***//Bad Sector***

RÖVIDEN

Ismét autót lopsz és bűnözöl minden mennyiségben a jó öreg Liberty City-ben Nico Bellic, a kelet-európai bevándorló főszerepében.

MIÉRT SZERETJÜK
A *Grand Theft Auto IV* nemcsak sokkal szebb, mint az előző részek, hanem mérföldkövekkel reálisabb is.
KIADÓ 2K Games
FEJLESZTŐ Rockstar Games
KORÁBBI JÁTÉKAIK
{ *Grand Theft Auto 3* – 93%
{ *Grand Theft Auto: Vice City* – 94%
{ *Grand Theft Auto: San Andreas* – 95%

MEGJELENÉS

2008-2009

KIHÍVÓK

Assassin's Creed 2008. március
Alan Wake 2008
Max Payne 3 még nincs

HA LÉTEZIK OLYAN JÁTÉK, amely igazán megalkotta és népszerűsítette az akciójátékokban a teljesen szabad játékmenetet, akkor az a *Grand Theft Auto.* Az eredeti 2D-s részek után a *GTA 3* nemcsak egyszerűen döbbenetes sikert aratott és óriási bevételt hozott a Rockstar konyhájára, hanem rengeteg hasonló stílusú játékot „ihletetett" meg: *Mafia, The Simpsons, Godfather* stb. Az igazi, korlátlan szabadság érzését azonban sehol sem éreztük oly tökéletesnek, mint a *Grand Theft Auto* részeiben. Bármelyik autót elrabolhattuk, bárkit megölhettük, bankot rabolhattunk, drogot árulhattunk, és így tovább, és így tovább: még sorolhatnánk a tömérdek „rendetlenkedést", amit a GTA-ban szabadon végrehajthattunk. Mindezidáig...

VÉGE A SZABADSÁGNAK?

No nem, azért nem erről van szó: nem egy lineáris TPS készül a *GTA IV*-ből, az azonban tény, hogy sok tekintetben gátat szabnak majd tevékenységünknek. Nincs több agyatlan ámokfutás, büntetés nélküli korlátlan autótolvajlás és öldöklés. Tetteinket sokkal nehezebb végrehajtani, és következményekkel is jár.
Persze nem arról van szó, hogy a Rockstar megelégelte volna a hatalmas szabadságot, és egy fajta kötött mederbe akarja terelni a játékmenetet. (Akik azt hitték, hogy megijedtek Jack Thompsontól, azok is rosszul nyomon haladnak.) A változás igazi célja a realizmus...

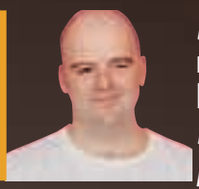
NIKO BELLIC NEM EGY TESZE-TOSZA CSÁVÓ...

No persze a fene nagy realizmusnak nem sok teteje lenne, ha éppenséggel ugyanúgy marionettbábuként rángatnák hősünket, mint az előző részekben. Bár az egyik küldetésosztónk most is egy korrupt zsaru, aki zsarolja a főszereplőt valamivel, ugyanakkor az általunk használt mobiltelefont immár mi is fel tudjuk tárcsázni, nemcsak állandóan ránk csörögnek, hogy: „Hé öreg, menj oda, azt nyírd ki Billy Bobot". A küldetésekhez ugyanis mi magunk használjuk majd a telefont: kapcsolatokat hívunk fel, fegyvereket vagy járgányokat szerzünk be, találkozókat beszélünk meg és így tovább. Várjunk csak! A fegyverekhez telefonhívás kell ezentúl??? Bizony, bizony: többé a mordályok beszerzése nem úgy működik, hogy bemész a boltba és veszel bazookát, vagy egyszerűen baseballütővel szétvered hozzá egy zsaru fejét, hanem csak a megfelelő embert elérve tudsz hozzájuk jutni. Az egyik ilyen „haver", akitől vásárolni tudsz, Little Jcob, aki jó pénzért egy sötét sikátorban parkoló autója csomagtartójából kereskedve juttat hozzá a tűzfegyvereidhez.

AZ AUTÓTOLVAJLÁS VÉGE MŰVÉSZET...

Ha beszereztük a kis drága játékszereinket, akkor a küldetéseink helyszínére persze továbbra is lopott autókkal tudunk eljutni. Felejtsétek el azonban az „odamegyek az utcán parkoló autóhoz, aztán már be is szálltam"-féle attitűdöt. Az autólopásnál is a kulcsszó a realizmus: hősünk lassan

Nemrég ütötték fel a fejüket a pletykák: állítólag a Rockstar is hasonlóképpen akar megszabadulni a 2K Games-sztől, mint a Bungie a Microsofttól. Mivel 2009-ig szerződés köti őket a kényszerházasságra, ez azért nem valósulhat meg egyhamar...

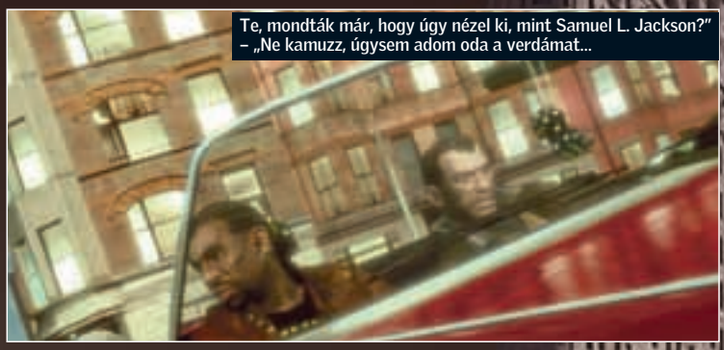


„Nem kevesebbre vállalkoztunk, mint hogy elmeséljük a 21. század legnagyobb bűnügyi sztoriját!"
Dan Houser, Rockstar Games, producer

MOZOGJATOK LÁNYOK!

A GTA IV harmadik büntetős trailere

A MOVE UP LADIES-EL immáron a harmadik trailert láthatjuk a GTA IV-ből, azonban kétségtelenül ez a legodaverősebb. A dögös és pörgős zene közben különböző részeket láthatunk az átvezető jelenetekből, amelyekből megismerhetjük Niko kissé hőzöngő és nagypofájú, máskor hihetetlenül gyáva rokonát, aki Liberty City-ben üdvözli, az ellenséges bandákból különböző arcokat, korrupt és lepénzelhető (vagy megverhető) ügyvédeket, kövér és eksztatikusan táncoló fekete nőket és sok egyéb karaktert is. Egy biztos: Niko nem elveszett ember: ha kell, mindent és mindenkit szanaszét lő, de ha azt kérdezik tőle: „beszállsz a buliba nagyfiú, vagy agyonlövünk?", akkor hősünk nem habozik a megfelelő oldalra állni...



Te, mondták már, hogy úgy nézel ki, mint Samuel L. Jackson?" – „Ne kamuzz, úgysem adom oda a verdámat...

A város fényei tükröződnek a bukósisakon...

Még cápavadászat is lesz a játékban... (Na jó, nem is...)

TÖBBÉ A FEGYVEREK BESZERZÉSE NEM ÚGY MŰKÖDIK, HOGY BEMÉSZ A BOLTBA ÉS VESZEL BAZOOKÁT

a szóban forgó járgány mellé áll, betöri ablakot a könyökével, benyúl a kocsiba, kinyitja az autót, bent is feltöri a megfelelő helyen, és beindítja a gyújtást. Mert ugye a kulcs a valós életben sincs ott az indítóban, hogy vidd már el az autót...
Persze még most is ki tudjuk rángatni majd a lámpánál álló autók sofőrjeit, azonban ha éppen ott van a yard, akkor nagyon pórul járhatunk...

„SZEMÉLYLEÍRÁSA KÖVETKEZŐ: MAGAS, KELETIES ARCÚ, BOROSTÁS ÉS BŐRKABÁTOT VISEL..."

A rendőrök ugyanis sokkal aktívabban és keményebben figyelik viselkedésünket: elég látniuk a fent elkövetett bűncselekményt: azonnal a nyomunkba erednek, és nem hagynak aztán gyorsan a fenébe, mint a korábbi részekben. Addig kell menekülnünk, amíg le nem rázzuk a fakabátokat, és ezt egy körözési zónában láthatjuk – csakúgy, mint a *Scarface*-ben. Azonban a Sebhelyesarcú kalandjaihoz képest sokkal nehezebben tudunk ebből kikerülni: ha egy zsaru ezen belül meglát, akkor ismét a zóna közepébe kerülsz, és száguldhatsz vagy loholhatsz addig, amíg ebből ki nem szabadulsz.
Persze a zsernyákok lerázása is megváltozott: nem fognak a világ végéig üldözni, amíg át nem festjük az autót. Csakúgy, mint a *Driver: Parallel Lines*-ban: ha egy sötét, félreeső helyen átszállunk egy másik autóba, akkor ezzel lerázzuk magunkról a rendőröket.

„ÖN DÖNT: BŰNÖZ, VAGY VEZET!"

Vannak olyan pillanatok, amikor inkább nem vágyunk arra, hogy mi magunk hasítsunk az utcákon: ha például lesérültünk, vagy egy különösen nehéz küldetés után járunk, akkor minél gyorsabban célba akarunk érni. Ilyenkor akár taxiba szállhatunk (értitek: nem lopjuk, hanem taxiba SZÁLLUNK), és kényelmesen, biztonságban kiélvezhetjük az utazást, környezetünkben gyönyörködve. Akár belső nézetben is láthatjuk a taxi belsejét, vagy a várost, de kapcsolgathatunk is különféle kameraállások között. Ha már sokadszorra taxizunk, akkor egyetlen gombnyomással oda is érhetünk a tett helyszínére. Mondjuk, az érdekel, hogyan akadályozzák majd meg a készítők, hogy állandóan ezt a játékot megkönnyítő fícsört használjuk: ki ne akarna folyton taxizni, ha van rá lehetősége...

ELŐ A PISZTOLLYAL, COW... AKAROM MONDANI: VÍZUMMAL NEM RENDELKEZŐ KELET-EURÓPAI BEVÁNDORLÓ!

A Rockstar alaposan átdolgozta az előző részek leggyengébb elemét, a lövöldözéseket is. Először is a célzás sokkal, sokkal egyszerűbben és könnyebben működik majd – hogy pontosan hogyan, azt még szándékosan nem akarja elárulni a Rockstar. Amit azonban ténylegesen elárultak, az a rejtőzködéses rendszer: csakúgy, mint a *Gears of War*-ban, vagy a *Kane & Lynch*-ben fedezék mögé bújhatunk, és onnan lőhetünk kifelé – egészen addig, amíg pozdorjává nem lövik azt a faládát, amelyet fedezékül használtunk. Bizony – hacsak nem olyan védőhelyet találtunk, amit fizikailag lehetetlen szétszedni, akkor gyorsan arrébb kell ugranunk, ha már forró a helyzet.

„EZ AZ ÉN SZTORIM"–NIKO

Végül a cikk végére azt is érdemes megemlíteni, hogy ez a játék nem próbálja más híres filmek hangulatát, stílusát, vagy sztoriját átadni a *Vice City*-vel (Scarface) vagy a *San Andreas*-szal (Boyz n the Hood) ellentétben. Ez Niko Bellocnak és senki másnak a története, és rajtad múlik, hogy a szakadt bevándorlót a bűnözés csúcsára juttatod-e, vagy inkább egy koszos sikátor szemetesében találnak-e rá a hulladra... GS

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

1922

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:
–

KONZOL A HÁLÓZATBAN

//Duncan

Elképzelések sokasága született már arról, miként lehetne megoldani a játékpiacra jellemző kétarcú helyzetet. Ha valami kaszál, akkor nagyot kaszál, az elkészült játékok jelentős része azonban még mindig veszteséges. Nemrég egy bejelentés kapcsán kiderült, hogy az egyik legizgalmasabb megoldási kísérlet érkezhet hamarosan.

A PC-NEK KÉTSÉGTELENÜL AZ EGYIK LEGNAGYOBB hátránya a konzollal szemben, hogy a rendelkezésre álló hardverek (ezzel együtt tehát a pénztárca) alapvetően meghatározza a játékok nyújtotta vizuális élményt. Közhelyes gondolat, hogy a grafika színvonalának végeláthatatlan emelkedésével párhuzamosan növekszik a számítógépek részegységeinek teljesítménye, aminek köszönhetően az újabb és újabb generációs videokártyák, processzorok ára folyamatosan szinten tartható. (Vagyis a játékplatformok, az önálló hardverelemek, valamint a játékszoftverek piaca nagyon szigorúan összefügg egymással.)
Ha azonban a szegény felhasználónak anyagi okokból nincs módja mindig a legmodernebb technológiát segítségül hívnia kedvenc szórakozásához, akkor a legszebb játékból is válhat kiábrándító pixelhalmaz. A legújabb játékszoftverek előzetes képsorait meglátva a rutinosabbak már nem is textúrát és grafikai effektusokat látnak, hanem konkrét pénzösszegeket, amiket a számítógépükre lesznek kénytelenek költeni annak teljes élvezetéhez. Miként oldhatnánk meg ezt a klasszikus problémát, mely kis túlzással egyidős a számítógépes játékok történelmével? Vegyünk konzolt – szólna az elkapkodott válasz. Csakhogy néhány esztendő elteltével a konzol is elavul, és bár az alapgépre áldozott százezres összeg még mindig gazdaságosabb megoldásnak tűnhet a PC-nél, de mégsem tökéletes. Legalábbis nem annyira, mint az a technológia, amely felé egyre nagyobb ütemben haladunk.

A JÖVŐ JÁTÉKGÉPE: EGÉR ÉS BILLENTYŰZET

A megoldás egyszerű: egyáltalán nincs szükség sem számítógépre, sem PC-re, mert a grafikát más számolja ki helyettünk. Az alapkoncepció megértéséhez képzeljük el, hogy mi is történik egy hagyományos online játéknál: az asztalon berregő masinánk szépen kiszámolja nekünk, majd kirajzolja a monitorunkra a látottakat, de a hálózatra mi csak a billentyűzetünk nyomkodásának és az egerünk mozgásának jelét küldjük el, hogy így interakcióba léphessünk a többiekkel. Nem a játék folyamatos képét kell feltöltenünk a szerverre, csak a mozdulatainkat, lövéseinket, ami önmagában természetesen elhanyagolható méretű adatcsomagnak tekinthető. Hiszen manapság már szinte DVD-minőségű filmeket tudunk valós időben nézni a világhálón. Mi lenne tehát, ha a dolgot kicsit megkavarnánk? Például úgy, hogy mi küldjük a jeleket a hálózatnak arról, merre szeretnénk rohangálni, kit akarunk hasba lőni, és a hálózat túlfeléről küldenék nekünk vissza a képet az események alakulásáról. Ilyenformán elméletileg nem is lenne szükségünk másra, pusztán egy monitorra, egérre és billentyűzetre, valamint egy kommunikációs egységre, amely a jeleket küldi és fogadja.
A módszer önmagában nem új, Linux alapú rendszereknél régóta használatos, és főleg céges felhasználása számottevő akkor, ha egy amolyan közös „operációs rendszert" kívánnak összehozni az alkalmazottak számára. Interaktív játékok széles körű továbbítására azonban nem régóta használják.

OSZD MEG ÉS URALKODJ!

Az egyik első, széles körben elterjeszteni kívánt próbálkozás a sharemygames.com ingyenes szolgáltatása volt. A fejlesztők egy egyszerű programmal lehetővé tették, hogy saját gépünket szerverként használva, az interneten könnyedén, valós időben megoszthassuk másokkal prezentációnkat, videóinkat és – tulajdonképpen a távoli asztal hálózati alkalmazásának alapelvén – a hálózaton keresztül lehetővé tegyük azt, hogy egy másik gépen bárki belenyúlhasson a mi PC-nken futó alkalmazásba, komolyabb erőforrás-szükséglet nélkül. Így például, ha PS3-unkra egy Linuxot telepítünk, simán játszhatunk rajta PC-s játékokat. Vagy nyugodtan tolhatunk akár egy 256 megabájt memóriával rendelkező, 1,5 gigahertzes laptoppal is olyan játékokat, amelyekről eddig álmodni sem mertünk volna, és az egyetlen kritérium szinte csak az adatátvitel sebessége lesz. Márpedig, ha HD-minőségben televíziós adást lehet sugározni, miért ne lenne mód valamiképpen megoldani az ilyen méretű audiovizuális állományok továbbítását?

JÖJJÖN A LÉNYEG!

Nos, van mód. Olyannyira van mód, hogy néhány héttel ezelőtt a t5 Labs be is jelentette (ez adja cikkünk egyik apropóját), hogy már jövőre szeretné elindítani játékplatform nélküli játékszolgáltatását! A Virtual Game Console, másutt pedig Instant Gaming Platform névvel illetett kezdeményezés ügyében a hírek szerint már előrehaladott tárgyalásokat folytatnak a legnagyobb játékkiadókkal és a világ nagy digitális tv-szolgáltatóival azért, hogy ezzel az egyszerű elvvel minden háztartásba eljuttathassák a legnagyobb kedvenceket is. A technológia arcátlanul egyszerű: egy set-top box segítségével a tv-nkre kapjuk a jelet, és egy bizonyos havidíj kicsengetéséért a legnagyobb játékokkal játszhatunk. Hasonló szolgáltatás ugyan már korábban is létezett a digitális televíziózásban, de semmiképpen sem olyan komplexitású játékokkal, mint amelyekről ebben az esetben szó van. Egyszerűbb alkalmazások futtatására tehát eddig is volt mód, de a beharangozott új technológia béta-verziójában a hírek szerint az *Unreal Tournamentet* és a *Need for Speed Underground 2*-t már konkrétan használják is. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy semmiféle platformra nincs szükség, tehát dobozos játék megvásárlására sem! Az árakat egyelőre csak kalkuláció szintjén tudják felvázolni, jóformán még azt sem mondják biztosra, hogy minek alapján kérnek majd pénzt az előfizetőktől. Egy nagyságrendileg 15 fontos (körülbelül 5500 forint) összegről csiripelnek a madarak, amin felül pályánként vagy játékóránként lehetne fizetni néhány száz forintot.

MIVEL JÁR EZ?

Nem nehéz elképzelni, hogy milyen következményekkel járhat, ha ez a kezdeményezés sikeresnek bizonyul, és legyőzve

a szkeptikusok által hangoztatott technikai aggályokat, szárnyra kél! Egyrészt alapvetően megreformálhatja a játékkonzolok piacát, másrészt pedig az egész játékipart átalakíthatja egy teljesen szoftverközpontú mechanizmussá. Onnantól kezdve semmi mást nem kellene eladni, csak játékokat, nem lenne többé konzolháború, nem lennének kifejezetten játékosok számára összeállított erőgépek, méregdrága grafikus kártyák. A nagy hardvergyártók legfeljebb azon marakodnának, hogy a televíziós társaságok szolgáltatását kiszolgáló hatalmas erejű rendszereket ők fejleszthessék és gyárthassák le.

Megoldódhat ezzel együtt a játékipar finanszírozásának problematikája is, hiszen sokkal egyszerűbbé és gyorsabbá válhat a reklámok beépítése az egyes szoftverekbe, mégpedig régióspecifikusan! Ha valamelyik telefontársaság Magyarországon akar reklámozni a legnépszerűbb játékokban, nem kell a nagyszámú legyártás és a forgalmazás körülményes procedúráján keresztülmennie, hiszen egyszerűen beleteteti a reklámjait az éppen valós időben a felhasználó által játszott pálya tereptárgyaira, falaira vagy éppen töltőképernyőjébe.

NŐ A TÉR

Ami pedig a reklámok hatékonyságát illeti, szintén nagyon kecsegtető a helyzet. Ne feledjük, hogy egy ilyen megoldás elképesztően megnövelheti a játékra fogékony közönség létszámát, hiszen olyanok is hozzáférnek az érdekes, interaktív tartalmakhoz, akik egyébként a világ minden kincséért sem költenének 100 ezreket se konzolra, se számítógépre, de legfőképpen nem vennének 15 ezerért játékot. Itt ezek az emberek is néhány kattintással elérhetik a nekik leginkább tetsző, számukra leginkább testhezálló digitális tartalmakat anélkül, hogy komoly áldozatot kellene vállalniuk. *Sims*-ező anyukák, *UT*-ző apukák víziója rémlik fel, akik hatalmas pénzeket érnek meg minden cégnek, amely egyébként televízióban reklámozna. Hiszen ha a digitális szolgáltatónak komoly milliói folynának be ebből, akkor megéri neki az eddig a játékipar számára teljesen irreleváns, passzív tömegeket is megszólítania, közvetlenül a televízión keresztül.

ITT A KONZOL, CSAK NYOMJAD A GOMBOT!

Ez egyben azt is jelenti, hogy a játékkínálat is alapvető változásokon mehet keresztül. Nem csak a hentelős agymenésekre lenne kereslet, hiszen meg lehetne találni (és mindenkinek érdeke is lenne megtalálni!) a módját annak, hogy a délelőttjeit a teleshopok és a minőségen aluli telefonos játékok furcsa világában töltő háziasszonyoknak egy sokkal izgalmasabb kikapcsolódást nyújtsanak *Sims*-szerű játékokkal és interaktív teleregényekkel, amelyekben kíméletlen hatékonysággal rejtheti el reklámjait a mosógépgyártó ugyanúgy, mint a divatcég. A meccs előtt egy söröző reklámjait a haveroknál összegyűlő focidrukkerek se fogják megkérdezni, hogy mit nézzenek a kezdő sípszóig, ha elkezdhetik tolni a *FIFA*-t vagy a *Fight Night Roundot* egymás ellen, a tv-n keresztül, nagy röhögés közepette. A szoftverkiadók ráadásul más okból is érdekeltek lehetnek a megoldás terjedésében: ez a kalózkodás megszüntetése. Bizony, eme virtuális platform elterjedésével a játékkalózkodás fogalma tulajdonképpen értelmét vesztené.

KÉRDÉSEK MEGVÁLASZOLATLANUL

Szkeptikus hangok természetesen vannak. A legnagyobb kérdőjeleket két faktor jelenti ebben a technológiai megoldásban. Az egyik, vajon képes-e az általunk adott jelre (például az egér mozgatása) válaszul érkező képet visszajuttatni a televízionk képernyőjére, hogy az nem jár semmiféle élményveszteséggel. A fentebb is említett online játéknál mi egy normálisan működő hálózat esetén mindenképpen folyamatos képet látunk, hiszen azt közvetlenül a mi asztali PC-nk generálja, és nem kell megvárnunk, amíg a hálózat visszaküldi azt szélessávon. Itt viszont a látottakat nemcsak ki kell számolnia a tv-szolgáltató által üzemeltetett központi rendszernek, de meg kell várnunk azt is, hogy a nagy terjedelmű – számoljunk, mondjuk 720 soros állománnyal képkockánként – adattömeg legalább 30 képkockás másodpercenkénti sebességgel (ennyire legalább szükség van az élvezetes játékhoz) visszaérkezzen hozzánk. Ez még egyetlen játékos esetén is hatalmas igényt támaszt teljesítmény tekintetében, márpedig a szolgáltatást a remények szerint komoly tömegek veszik majd igénybe. Ez utóbbi jelenti a másik fő aggályt: képesek lesznek-e kiépíteni olyan infrastruktúrát, amely a hallatlan hardverigényt kielégítheti szaggatásmentesen. Furcsa, hogy bár 2008-ra hirdetik a rendszer üzembe helyezését (a hírek szerint először Franciaországban), jobbára semmilyen konkrét információ nincs e technikai problémák megoldásáról. Sőt, nem egészen tiszta a használatos adatátviteli rendszer mibenléte sem, hiszen amíg egyes források kifejezetten digitális sugárzású adások esetében mondják csak elérhetőnek a majdani szolgáltatást, addig mások szerint egyszerű kábeles hálózatban is használható lesz.

JÓ EZ NEKÜNK? JÓ EZ, JÓ!

Sok kérdésre adhat választ a Graham Clemie, a t5 labs alapítója által egy interjúban említett, még szabadalmaztatási stádiumban lévő tömörítési eljárás, amely a parancsok leadásától a kép- és hangadatok visszaküldéséig a folyamatokat mintegy 50–80 százalékkal gyorsíthatja meg. A kétkedőknek azonban talán sokatmondóbb az a gondolat, ami Philip Oliver, a Blitz Games alapítójának szájából hangzott el: „25 éve vagyok a játékiparban, és nagyon kevésszer fordult még elő, hogy ennyire úttörő megoldást láttam. Először csak értetlenül álltam a t5 labs ötlete előtt, de minél többet látok a terveikből, annál jobban értem, hogy miért is fogja ez a technológiai megoldás forradalmasítani és szélesebb körűvé tenni a játékipart." GS

ITT A JÖVŐ! DE MIVEL IRÁNYÍTOM?!

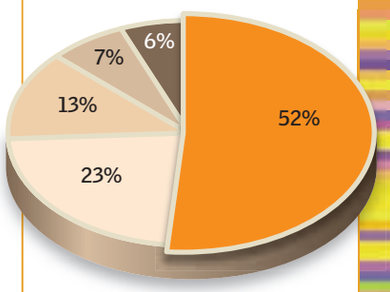
ÉRDEKES KÉRDÉST VET FEL AZ IRÁNYÍTÁS KÉRDÉSE IS. Ha nincs konzolom a televízióhoz pedig értelemszerűen nem kapok kontrollert, miként fogom irányítani a játékokat? Bár a szolgáltató által az előfizetéshez adott vezérlőeszköz megoldhatja a problémát, de még is mi lesz az? Mivel a játékok többségét az egér-billentyűzet kombinációval a legkönnyebb irányítani, így a PC-s közönség elhódítása nehezebb lehet, mint gondolták.

25 ÉVE VAGYOK A JÁTÉKIPARBAN, ÉS NAGYON KEVÉSSZER FORDULT MÉG ELŐ, HOGY ENNYIRE ÚTTÖRŐ MEGOLDÁST LÁTTAM

ONLINE SZAVAZÁS

MIKOR SZŰNNEK MEG A PC-S, VAGY KONZOLOS JÁTÉKPLATFORMOK?

- Soha. Örökké fogjuk fizetni a százezreket a hardvereinkre/konzolunkra
- A konzolok megszűnnek, a PC örökké megmarad
- 100 éven belül reális
- 10 éven belül reális
- A PC-k megszűnnek, a konzol örökké megmarad



CODENAME PANZERS: COLD WAR

A kék sarokban a NATO, a pirosban a Szovjetunió...

//ashe

RÖVIDEN

Az eddig elsősorban második világháborúban utazó Stromregion a *Panzers* új epizódjában egy alternatív hidegháborút dolgoz fel.

MIÉRT SZERETJÜK
Végre markáns változás a *Panzers* sorozatban! Az új környezet és körítés valódi, izgalmas megújulást jelent.

KIADÓ 10Tacle
FEJLESZTŐ Stormregion
KORÁBBI JÁTÉKAIK
{ *Codename Panzers: Phase Two*
90% - GS2005_08
{ *Rush for Berlin*
88% - GS2006_06
{ *Codename Panzers*
91% - GS2004_06

MEGJELENÉS

2008. tavasz

KIHÍVÓK

Command & Conquer 3: Kane's Wrath 2008 közepe
Warhammer 40 000: Dawn of War – Soulstorm 2008. nyár
Tom Clancy's Endwar 2008. tavasz

EGY DERŰS SZERDA DÉLUTÁN felkerekedett a GameStar szerkesztősége, és ellátogatunk a Stormregion főhadiszállására. Kicsit talán szkeptikusan vágtunk neki a majdnem kétsaroknyi útnak, mert bár mindannyian szerettük a *Panzers* sorozatot, harmadszor már mindenképpen komoly újításokat kell ahhoz eszközölni, hogy a téma továbbra is izgalmas maradjon. Négyfős delegációnk az irodába belépve rögtön elfogyasztotta a srácok jövő évre bespájzolt chips-, ropi- és üdítőkészletét, majd kényelmes székekben pöffeszkedve várta, hogy elvarázsolják. És lám, néhány perccel később már csak a fejünket kapkodtuk, mert amit itt grafikus motor, új ötletek és témaválasztás címén bemutattak nekünk, az bizony álmélkodásra késztet. Arról pedig, hogy nemcsak egy jól összevágott marketinganyag naiv áldozatai lettünk, a *Cold War* első két pályáját kipróbálva győződhettünk meg.

ELHŰLTEK EGYMÁSTÓL

Ha találni kellene egy kritikus pontot a *Panzers* játékokban, akkor a legtöbben kapásból a már unalomig ismert második világháborús miliőre szavaznának. Való igaz, a Stormregion tényleg mindent kihozott a témából, de azért a rajongók (és úgy tűnik, a fejlesztők) szerint is itt volt már az ideje egy alapos renoválásnak. A *Cold War* nem ugrik túl sokat előre az időben: csupán néhány év telt el a nagy világégés lezárulta óta, a történelem ezúttal azonban olyan irányt vett, ami nem szerepel az iskolai tananyagban. A Szovjetunió, élén a hataloméhes Sztálinnal, mindent elkövet, hogy megszerezze az uralmat egész Európa fölött. A sebeit nyalogató NATO csapatait felkészületlenül éri a támadás, egyre jobban visszaszorulnak, mire sikerül végre összeszedni erejüket az ellencsapáshoz. A Stormregion ebben az esetben úgy érzem, a lehető legjobb arany középutat választotta, gyakorlatilag hozott újdonságot, meg nem is: ha a *Panzers*-ekbe belefáradt játékos szemével nézzük a dolgokat, akkor rengeteg újdonságot találunk, ha viszont régi rajongóként tekintünk rá, akkor számos jól bevált, ismerős elem biztosít arról, hogy jó helyen járunk.

AZ OROSZOK MÁR A SPÁJZBAN VANNAK

Az új sztorihoz új mesélőmód is tartozik, a *Cold War* kampányában végig a NATO erőit irányítjuk majd. A hír hallatán hüledezve kérdeztük a fejlesztőket, hogy mégis mi lesz a szovjetekkel... Nos, anélkül, hogy lelőném a sztori poénját, annyit elmondhatok, hogy lesz itt még meglepetés bőven. A küldetéssorozat végcéljáról egyébként nagyon titokzatosan nyilatkoztak, de arra rávilágítottak, hogy még véletlenül se gondoljunk olyan nemes dolgokra, mint Moszkva bevétele. Ahogy a valóságban, a szovjetek a *Cold War*-ban is elképesztő túlerőben vannak a szövetségesekhez képest, így hosszú ideig nem is remélhetünk mást, mint hogy sikerül a legkevesebb áldozat árán kivédeni támadásaikat. A történetvezetés más szempontból is szakít a hagyományokkal – az erős hősközpontúság már a múlté, bár ismét lesznek kiemelkedő szereppel bíró alakok, sokkal kevésbé személyes hangvételben prezentálják a sztorit. A pályák elején és végén látható átvezető moziknak persze lesz néhány állandó résztvevőjük, az ígéretek szerint pedig egy, a *Panzers*-ből ismert hős is feltűnik majd, aki kissé megöregedett bár, de még mindig nagyon hatékony harcos.

A NAGY VONATRABLÁS

A változás szele a *Cold War* játékmechanizmusát is megérintette. Az első jelentős előrelépést a küldetések felépítésében találjuk. A kis prezen-

NEM CSAK ÁTFESTETTÉK ŐKET

A Cold War járművei

MIVEL 1949-BEN JÁRUNK, ezért természetesen radikális változásokat nem fogunk majd tapasztalni a *Codename Panzers* korábbi, második világháborús részei, illetve a *Cold War* járművei között. A készítők azért igyekeztek mindent kihozni a témából, amit csak lehet. Fiktív, alternatív korszakban járunk (ugyebár felforrósodott a hidegháború...), ezért erre hivatkozva olyan járműveket is a játékba raktak, amelyeket akkoriban még nem fejlesztettek ki, csak jóval később. Nem kell azonban félni: sci-fibe hajló csodafegyverek nem szerepelnek majd a *Cold Warban*: a készítők teljes egészében a realitás talaján mozogtak, tehát csak olyan prototípusokat láthatunk majd a játékban, amilyeneket a valóságban is legyártottak.

Megkérdeztük arról is a készítőket, hogy mit használtak fel forrásként. Az egyik leghasznosabb eszközük természetesen maga az internet volt, ahol manapság már a legtöbb harci járműről részletes információkat lehet találni a megfelelő honlapon. Emellett azonban a Stormregion nagyon jó kapcsolatban van a hadsereggel is, és így sikerült olyan információkat beszerezniük, amelyeket másoknak valószínűleg nem adtak volna ki.

Érdekes idevágó sztorit hallhattunk még a bemutatón: a harci helikopterek hangjainak felvételéhez és a mozgásuk kidolgozásához a készítők megtekinthették a magyar hadsereg helikoptereit is. A lelkes pilóták olyannyira „segítőkészek" voltak, hogy kicsit meg is tréfálták a stormregionos srácokat: egy alkalommal annyira alacsonyan, „támadóan" repültek feléjük, hogy majdnem frászt kaptak, és a kamera is feldőlt, amivel a felvételt készítették.

Valaki ismét sátrat vert a Kossuth téren

A híd túl magasan van

Még egy kiváló magyar találmány, a Rubik kocka mellett

táció alapján a célok sokkal színesebbek és változatosabbak, mint korábban, teljesítésükhöz pedig esetenként több út is vezet. Mindemellett egyre több mellék és extra misszió teszi érdesebbé a hadjáratokat. Ha a térkép egyik kicsiny sarka még nincs felfedezve, akkor tutira vehetjük, hogy találunk ott valami apró, mégis hasznos bónuszokat jelentő titkos küldetést. A Stormregion tényleg viszi a pálmát, ha a változatosságról van szó, a második pályán játszva például alternatív objektívaként meg kell szereznünk egy vasútállomás felett az uralmat, majd az ott állomásozó vonat segítségével áttörni az ellenséges blokádon. Sikeres teljesítményünkkel mindenféle csillogó medálokat érdemelhetünk ki, a küldetéseket pedig bármikor újra is játszhatjuk, hogy megjavítsuk korábbi rekordunkat.

TIGRIS ÉS PROTOTÍPUS

A Stormregion minden *Panzers* játékban komolyan odafigyelt a történelmi hűségre, ha a játékban szereplő egységekről volt szó. A *Cold War* körítése ilyen szempontból nyilván egy fokkal nagyobb szabadságot adott volna nekik, mégis úgy döntöttek, hogy ragaszkodnak a való életben is használt modellekhez, a mindenféle kitalált eszközöket pedig meghagyják a *Command & Conquer* sorozatnak és a konkurencia többi tagjának. Ennek megfelelően tehát a játékban szereplő minden egységet létező harci eszközökről mintázták, vagy legalábbis nagyüzemben nem gyártott, de egy példányban már elkészült prototípusokról. Az első kategória esetében nyilván lesz néhány ismerős darab, hiszen a második nagy világégés utáni technikai fejlődés is erősen visszaesett. A fejlesztők néhol rejtett meglepetésekkel is készülnek; ha minden igaz, egy alkalommal „véletlenül" néhány üzemkész tigris tankot is találunk majd egy elhagyatott épületben. A korban csak prototípusként létező, ám a játékban már nagyüzemi szinten gyártott járművek között akad néhány igen durva darab, erről azonban egyelőre még igencsak szűkösek az információk.

ZENE FÜLEINKNEK?

Húzzák a lánctalpalávalót

A JÁTÉK ZENÉJÉHEZ kapcsolódó érdekesség, hogy teljesen külön muzsikát írtak hozzá, és nem csak felhasználták a korábbi részekét, ahogy azt más cégek (khm... IO Interactive...) időnként megteszik. A *Cold War* muzsikáját a Magyar Rádió stúdiójában vették fel, és a készítők és előadók aktívan együttműködtek, nem csak elküldték a kottát, illetve kívánságaikat. A háborús hangulatot idéző drámai dallamoknál nem elhanyagolható szempont, hogy igazi koncertfelvételt hallhatunk-e klasszikus hangszerekkel, vagy csak szintetizátort, és a *Cold War* hangulatának megteremtésében fontos szerepet játszik majd, hogy előbbit alkalmazták.

A PANZERSBŐL ISMERT HŐS IS FELTŰNIK, AKI KISSÉ MEGÖREGEDETT, DE MÉG HATÉKONY HARCOS

Még két perc, és elérjük a budit

Bár egyelőre még nem minden része hozzáférhető, az érdeklődőknek érdemes vissza-visszalátogatni a *Panzers: Cold War* nagyon hangulatos weboldalára (panzers-coldwar.org), mert folyamatosan kerülnek ki izgalmas apróságok a játékról.

AZ ÉN KICSI SEREGEM

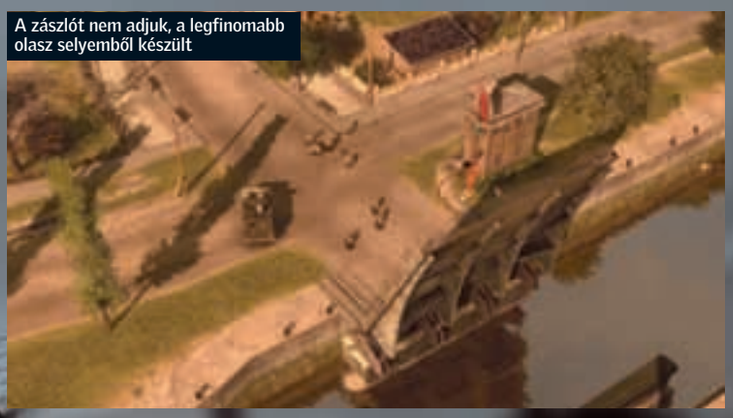
A *Cold War*-ban minden tevékenységünk alapja a presztízspontokban keresendő. A kapott összegből tudjuk toborozni, fejleszteni seregünket, valamint utánpótlást hívni akár a pálya közepén is. A küldetések előtti képernyőn mindig lehetőségünk nyílik összeállítani seregünket: van egy állandó mag, amely mindig velünk tart, tapasztalatot gyűjt, és egyre hatékonyabbá válik, illetve ha ez nem lenne elég, a rendelkezésre álló raktárkészletből is vásárolhatunk. Amire nagyon oda kell figyelni, az az egységlimit. Minden unit bizonyos mennyiséget vesz le a keretünkből, értelemszerűen egy géppisztolyos gyalogos osztag jóval kevesebbet kóstál, mint egy lángszórós tank. Nem árt tehát kétszer is meggondolni, éppen kiket viszünk magunkkal. Alaposan átolvasva a küldetés ablakot egyébként minden esetben fontos információkat szűrhetünk le az ellenség várható összetételéről. A lehetőség persze adott arra is, hogy egy előre definiált csapatot válasszunk, akikkel százszázalékos biztonsággal teljesíthető a pálya, csak éppen ezzel elesünk a tapasztalatszerzés nyújtotta érdekességektől.

RAKÉTA LEGYEK VAGY FÜSTBOMBA?

A fejlesztők nyilván nem szerették volna, hogy csak a tankokat és a legerősebb unitokat használva tudjuk le a pályákat, így a limitáció mellett a gyalogosokat is számos kiváló képességgel turbózták fel. A legegyszerűbb bakák is képesek például gránátokat vagy füstbombákat hajigálni, a kettő megfelelő kombinációja bármilyen páncélos számára halálos meglepetés lehet. Persze a járműveket sem kell félteni, hiszen számos extrával felszerelhetők: az erősebb páncélzat és lövedékek mellett néhány példányt javítójárművé vagy vízi egységgé is átalakíthatunk. A fejlesztések alapja szintén a presztízspontokban keresendő, így erős megfontolás tárgyát képezi, hogy a későbbiekben is megmaradó upgrade vagy az alkalmi erősítés éri meg jobban. Az utánpótlásra visszatérve, érdekes újí-

Már megértjük, miért panaszkodnak állandóan a főút mellett élők

Jaj de jó, most már megvagyunk négyen a bridzspartihoz



A zászlót nem adjuk, a legfinomabb olasz selyemből készült

Nagyanyó, nagyanyóóó!

A „CSÁPOSOK" ADJÁK KI A COLD WART

Interjú a 10tacle menedzserével

A COLD WAR EZÚTTAL egy német kiadón keresztül kerül majd a boltokba, méghozzá a beszédes nevű „polip", a 10tacle gondozásában. Jens Shafert kérdeztük a forgalmazással kapcsolatban.

GameStar: Ha jól emlékszem, a *Panzers* korábban a CDV brandje volt, nem? Hogy került hozzátok?
Jens Shafer: Nos, a CDV-nek pénzügyi nehézségei vannak, így kénytelenek voltak több brandjüket eladni. Mi vevők voltunk erre a játékra, és egyáltalán a *Panzers*-sorozatra, így nem volt kérdéses a kiadóváltás.
GameStar: Mi az, ami a legvonzóbb számotokra a *Cold Warban*?
Jens Shafer: Amellett, hogy a *Cold War* remek játék, hozzá kell még azt is tenni, hogy német kiadó vagyunk és Németországban a háborús RTS-játékok rendkívül jól eladhatók, így azonnal lecsaptunk rá, ahogy lehetőségünk nyílt rá.
GameStar: Minden országban a 10tacle adja majd ki a *Cold Wart*?
Jens Shafer: Nem, megállapodásunk van az Electronic Arts-szal, hogy bizonyos országokban ők forgalmazzák majd a játékot, így az USA-ban és Európa nagy részében is.
GameStar: Ti leginkább PC-s RTS-ekkel foglalkoztok?
Jens Shafer: Nem, a 10tacle spektruma igen tág a kiadások terén: konzolos platformjátékoktól kezdve mindenféle olyan játékot kiadunk, amelyre van kereslet.
GameStar: Ha már ennyire sokféle géptípussal foglalkoztok, akkor felmerül az emberben a kérdés: mennyire jövedelmező még a PC-s piac a konzolos mellett?
Jens Shafer: Felesleges aggódni: a PC köszöni, jól van. Nem véletlenül foglalkozunk mi is vele, hiszen Németországban kifejezetten erős ez a piac. Az viszont tény, hogy bizonyos országokban gyengül, máshol viszont továbbra is erősebb, mint a konzol. Magyarország is az utóbbi kategóriába tartozik.

GYORS, MINT A...

A Gepard-motor előnyei

A CODENAME PANZERS: COLD WAR motorját folyamatosan fejlesztették az évek során. Talán nehéz elhinni, de az ősrégi *S.W.I.N.E.* is a Gepard egyik korai prototípusa volt, és ezt hegesztették, alakították az újabb és újabb *Panzers* részekhez, illetve a kor igényeinek megfelelően a készítők. Jelen pillanatban a Gepard 3.0-ás verziójánál tartanak. Nagy különbség azonban, hogy ezt a Gepard-motort tulajdonképpen az alapokig újraírták. Az egyik legjelentősebb újítás, hogy most mára akár modern konzolgépekre is lehet fejleszteni *Panzers* játékokat – de azért nem kell megijedni: a készítők továbbra is alapvetően PC-ben gondolkoznak. A motor másik újdonsága, hogy moduláris szerkezetet kapott, ami azt jelenti, hogy különféle alprogramok könnyedén illeszthetők a fő részbe. Ami igazából számunkra mégis érdekes, azok a Gepard engine látványvilágához kötődő újdonságok, úgyhogy ezekből mutatunk be néhányat ízelítőül.

IDŐJÁRÁS-EFFEKTUSOK

Amellett, hogy a *Cold Warban* látható időjárás-effektusok gyönyörűek, az igazi változás, hogy egy pályán belül többfélét is láthatunk belőlük. A bemutatón először az esős idő jelenségeit tekinthettük meg. A talajhoz közelítve a pocsolyában az esőcseppek folyamatosan fodrokat vetettek, emellett pedig a környezeti elemek is valós időben tükröződnek rajta: a közelben állólámpa fénye, illetve a fa körvonalai. Az effektusok egymásra is hatással vannak, tehát a víz fodrozásában megtörik a lámpa által megvilágított fa tükörképe. Így leírva talán „túlzásnak" tűnhet egy ennyire kidolgozott effekt egy RTS-ben, de a realizmus tényleg meggyőző.
Különböző színárnyalatokban és csillogásban pompáznak a pályákon látható objektumok is. Egy hatalmas, aprólékosan kidolgozott repülőt láthattunk, amely az esős esti fényben sötét, kékes fényben csillogott. A bemutatón azonban egyetlen gombnyomással napos, fényes időjárásra váltottunk, így a repülőt már saját mogyoróbarna színében láthattuk.

FÉNY-ÁRNYÉK EFFEKTEK

A játékban ügyeltek rá a készítők, hogy lehetőleg minden objektum árnyékot vessen minden másra, amire csak lehet. Emellett az árnyékok tökéletesen követik a napszakokat, az időjárást, illetve az objektumok mozgását és a kamera forgatását is. Az említett repülő körül mozgatva a kamerát az árnyék szórása gyönyörűen és látványosan változott, de abból is láthattunk ízelítőt, ahogy a felhő elvonult felette.
Hasonlóan részletesek a különböző tüzek által keltett effektusok is. Egy égő házat láthattunk, amelynek lángja tükröződtek a ház oldalán, a környéken parkoló autón, sőt még a ház mellett lévő pocsolyában is! Hab a tortán, hogy még a tűz füstje is tükröződik, és árnyékot vet az objektumokon.

ANIMÁCIÓK

A Stormregion sokat hegesztett a járművek és katonák mozgásán is. A katonák például futás közben teljesen életszerűen torpannak meg egy pillanatra és fordulnak meg, nem csak megállnak és természetellenesen, gépiesen forognak, mint a korábbi részekben. A halál effektusai is kicsit kidolgozottabbak, bár országonként változó, hogy ez mennyire lesz realisztikus, lévén a németek már megint tiltakoznak a „túlságos erőszak" látványa miatt...

Jöttünk beszedni az ingatlanadót

Tele a tank, de mindjárt segítünk rajta

A 2004-es első *Codename: Panzers* játékot hajtó Gepard engine a Stormregion saját fejlesztése, a lehetőségeit pedig jól jellemzi, hogy – természetesen folyamatosan fejlesztve – a közeljövőben next-gen projektekhez is felhasználják majd.

Mit parádézol itt!?

Az oroszok hadüzenet nélkül rohanták le a mókusokat: gyorsak voltak, hatékonyak és könyörtelenek

tás, hogy bizonyos bázisok elfoglalásához kötötték beszerzésüket, és igen nagy poén, hogy nemcsak szállítóhelikopterek, hanem alkalomadtán tehervonatok segítségével jutnak el hozzánk (szerencsére a vasúti közlekedés jóval pontosabb, mint itthon, és sztrájkolni sem szoktak).

CSAK EGY DARU

A továbbfejlesztett Gepard engine-ről, a zenei részek és a hanganyag felvételéről a dobozokban olvashattok Bad Sector tollából, van itt azonban valami, amire feltétlenül érdemes kitérni. A *Cold War*-ban főszerepet kapnak az épületek, több alkalommal harcolunk majd hatalmas hangárokban, raktárhelyiségekben is. A sima házak gyalogosainknak szolgálnak menedékül, és igen látványosan rombolhatók. A Games Conventionön is látott darus jelenet valami elképesztő: az óriási szerkezet attól függően dől el és rombolja porig a környező épületeket, hogy honnan éri a robbanás erőhatása. Érdemes szót ejteni még a fedezékekről: a pályán elhelyezett objektumok extra védelmet nyújtanak bakáinknak, ám sajnos csak meghatározott tereptárgyak használhatók erre a célra, egy szimpla autó például már nem. Állásokat magunk is kialakíthatunk: sebtiben felhúzott lövészárokkal, őrtoronnyal vagy akár elsősegélysátorral erősíthetjük meg egy-egy stratégiai pont védelmét. A Panzers sorozat alapos megújuláson esett át, grafikai, környezeti, játékmenetbeli és minden egyéb szempontból is, aminek mi szívből örülünk. GS

AMIT ITT GRAFIKUS MOTOR, ÚJ ÖTLETEK ÉS TÉMAVÁLASZTÁS CÍMÉN BEMUTATTAK NEKÜNK, AZ BIZONY ÁLMÉLKODÁSRA KÉSZTET

Segítek megsütni a húst a büfékocsinak

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

1595

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:

KI SZÓLAL MEG SZTÁLIN HANGJÁN?

A szinkronhangok

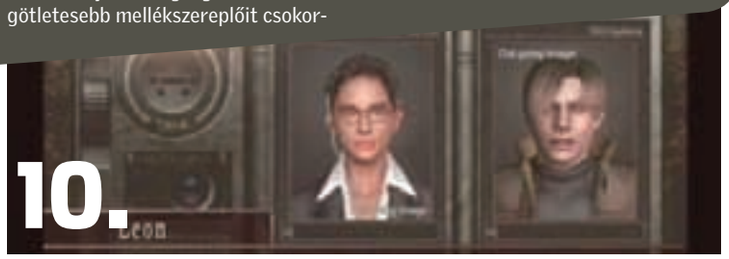
A JÁTÉKBAN UGYEBÁR a szövetséges és a szovjet erők csapnak össze, így egyaránt hallhatunk majd eredeti orosz, illetve orosz akcentussal beszélő katonákat. A szinkronstúdióban általában idősebb színészeket kértek fel (lévén igazi parancsnokokat kellett megszemélyesíteni, akik az idősebb generációhoz tartoztak), hogy a katonák hangján megszólaljanak. Nem mindig túl szórakoztató munka az ilyesmi: képzeljétek el, hogy több oldalnyi papírról kell felolvasni olyan RTS-ekben hallható általános parancsokat, mint hogy „igen uram", „támad az ellenség!", „a célpont kiiktatva" stb. – mindezt minden egyes mondatnál a megfelelő módon hangsúlyozva. Bármennyire is rutinos színészekről van szó, bizony előfordult, hogy egy hosszabb és fontosabb szöveget egyikükkel többször is újraolvastattak, amíg nem hangsúlyozott a megfelelő beleéléssel.

Érdekes sztori volt az is, ahogy a készítők a rengeteg orosz származású szinkronszínész közül megtalálták Sztálin hangját: tucatnyi felvételt hallgattak meg, szinte mindegyiknél a fejüket csóválva, amikor azonban sokadszorra megszólalt a megfelelő fickó, azonnal felordítottak: „Ez az!"

GAMESTAR TOP 10

Minden idők 10 legviccesebb mellékszereplője //HP

A HŐSÖK BIZONY NEM EGYEDÜL JÁRNAK. A háttérben rendszerint meghúzódnak olyan szereplők, akik sosem, vagy csak ritkán kerülnek reflektorfénybe, nélkülük sokkal mégis pocsékabb lenne az élet. Ebben a hónapban igyekeztünk a játékvilág legviccesebb és legötletesebb mellékszereplőit csokorba gyűjteni nektek, és végre megadni a méltó figyelmet azoknak a karaktereknek, amelyek nélkül egyik játék sem lenne az igazi. Persze sokan lecsúsztak a listáról, de ez már csak egy ilyen kegyetlen szakma, kénytelenek voltunk mazsolázni. Na, lássuk a legviccesebb statisztákat!



10. RESIDENT EVIL 4: INGRID HUNNIGAN

Hiába a zombik hörgésétől megtépett emberi idegzet, a vírusosan lerágott csont, a *Resident Evil*-játékokba azért elvétve a finom irónia is belefér. Erre a legjobb példa a dicsőséges negyedik részben sajnos csak erősen mérsékelt formában megjelenő Ingrid Hunnigan, aki a kormány ügynökét, Leon S. Kennedyt segíti végig európai kiruccanásán. A csak rádión beköszönő statiszta bizony keményen osztja hősünket, kimért stílusa leginkább a *Metal Gear* játékok rádiós párbeszédeit juttatják eszünkbe. Ingrid szexisen búgó hangja és dögös megjelenése a legkeményebb férfiszívet is megdobogtatja, fanyar beszólásai azonban remekül ellensúlyozzák ezen előnyöket, Hunnigan kisasszony ezért mindenképpen megérdemel egy helyet a toplistán, még akkor is, ha nem sokan fognak rá emlékezni a *Resident Evil* történelem felidézésekor. Mi fogunk.

9. SONIC: TAILS

Senki ne akarja tudni, hogy a kék sündisznó mellett hogy jöhetett létre még groteszkebb lény a világegyetemben, de sikerült az univerzális öncélú abszurditásnak egy olyan rókát megszülnie, amely sárga és két farka van. Tails, vagyis polgári nevén Miles Prower úgy képes repülni, hogy két lompos farkával propellert imitál, és itt már meg is áll a józan ész, az ember csak elmereng, hogy vajon Csernobil ihlette humorról van szó, vagy más tréfa áll az ügy hátterében. Tails egyébként aranyos, és segít Sonicnak (aki egyébként szintén fura szerzetnek minősíthető biológiai szempontból), tehát nem akarjuk bántani szegényt, csak a két farok, az a kemény! Egy kilencedik hely kijár ennek a testi rendellenessége ellenére is mindig vidám rókának, csak gratulálni tudunk tehát az előkelő mutációhoz.

8. BEYOND GOOD & EVIL: PEY'J

Sokat gondolkoztunk azon, hogy a *Beyond Good & Evil* zseniális világából melyik mellékszereplőt válasszuk be virtuális kedvenceink közé, mert ugyebár Jade kalandjait két cimbora is végigkíséri. Mi nagyon kedveltük annak idején az erőművész beállítottságú Double H alakját is, de végül mégis Pey'J lett a befutó. Egyrészt az egész játék alatt kreatív, ügyes mérnöki vénával megáldott hasznos karaktert ismerhettünk meg benne, másfelől egy disznóról beszélgetünk, aki főhősnőnk nevelőapja. Ezen a ponton az emberi mércével állított és elismert pozitív tulajdonságok máris eltörpülnek, és marad a felismerés: ez egy malac! És ilyenkor az egyszeri felhasználó önfeledten kacagni kezd, feledi bánatát, és sokkal jobban szereti szüleit, akik feltehetően sokkal szebbek, mint Pey'J. Aki egy malac.

7. HALF LIFE: ALYX

Ki ne álmodna arról, hogy egy kemény, adrenalindús szituációban egy dögös csaj kiáltson rá: „Hey, boyfriend!", és bájos mosollyal arcán lövöldözzön tovább? Mivel ilyen nők a valóságban egészen biztosan nincsenek, ezért ajánljuk figyelmetekbe Gordon Freeman sokkal jobb arc partnernőjét, dr. Eli Vance lányát, a bájos, ámde annál „tökösebb" Alyxot. A turkálóból szerzett dzsekiben rohangáló cicababának két igen komoly előnye van: egyrészt teljesen önálló menyecske, aki végzi a dolgát különösebb probléma nélkül, másrészt szeret viccelődni, és Gordon méla hallgatását rendszerint cikizi. A nagy akciózás közben egy ilyen társ mindig jól jöhet, nemcsak a töltényt, hanem a laza beszólásokat is szórja rendesen, márpedig az ilyen párosítás ritka, mint Darth Vader szájában a cigaretta. Tessék megbecsülni, mi is ezt tesszük!

6. GTA VICE CITY: KEN ROSENBERG

Nem egyszerű arcok találhatók a Rockstar Games által kreált *Vice City* világában, bár ez Tony Montana legendájának ismeretében egyáltalán nem nevezhető meglepőnek. Azonban Ken Rosenberg figurája igen közel került szívünkhöz, a pálmafás mintájú ingben lebzselő zugügyvéd ugyanis olyan imádnivaló a maga esetlen mozgásával, sunyi természetével, hogy az ember azonnal szívébe zárja, mint kedvenc lúzerét. Tipikusan olyan karakterről beszélünk, aki stréber volt, és verték a gimi öltözőjében, aztán egyetem után beállt a roszszfiúk közé, hogy keménynek tűnjön, és kompenzálhassa fiatalkori megaláztatását. Még humora is van, viszont inkább rajta nevet az ember, nem vele, de esetlen keményfiús próbálkozása így is a hatodik helyet érdemelte ki a legjobb mellékszereplők nívós listáján. A Rosenberg-család büszkesége, na!

5. ZELDA: TINGLE

A Zelda világában is akadnak furcsa lények jócskán, de közülük mindenképpen Tingle a tuti befutó, aki koboldszerű fizimiskájával és betegesen aranyos stílusával azonnal belopja magát az ember szívébe. Pedig Tingle valójában egy 35 éves köpcös kis krapek, aki megszállottja az „erdei tündéreknek", ezért zöld jelmezbe öltözik, hogy a főszereplőre, Linkre hasonlítson. Tingle általában egy piros léggömbön közlekedik, van egy órája, ami egyszer 4-kor megállt, térképeket rajzol és ad el édesapjának, aki bolondnak tartja, és ismert továbbá jelmondatáról, amely így hangzik: „Tingle-Tingle, Kooloo-Limpah!" Ha ezek után nem esik le valakinek, hogy miért kapott ötödik helyet a vicces mellékszereplők listáján Tingle, akkor sürgősen nézesse meg magát orvossal, vagy kezdjen el térképeket rajzolni. Mi baja eshet?

4. HALO: CORTANA

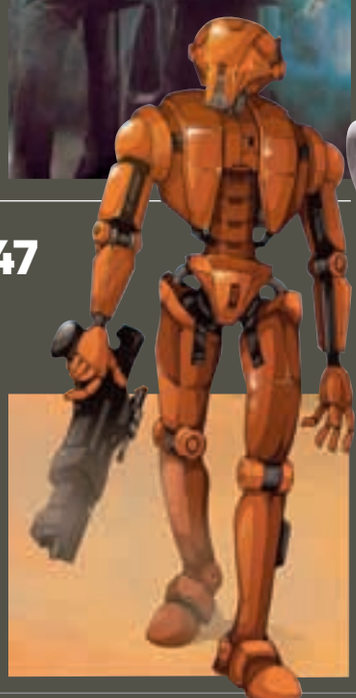
Vajon hogy is nézzen ki egy mesterséges intelligencia holografikus megjelenítője? Nyilván a programozók nagy része férfi, így rendszerint indokolatlanul dögös csajokba futunk, ha számítógépekkel kell beszélgetni. Nos, a *Halo*-univerzum Cortanája mégis valahogy sokkal több lett ennél a szerepnél. Cortana egy „okos" mesterséges intelligencia, amelyet dr. Catherine Elizabeth Hasley, a SPARTAN–II projekt alkotójának klónozott agyából csináltak. A doktor szinaptikus hálózata adja Cortana processzorainak alapját, vagyis folyamatosan fejlődhet, képes mindent megtanulni. Ennek köszönhetően igen hamar túl okossá válik, és unatkozni kezd, viccekkel és hackermunkákkal tölti idejét, persze néha segíti is a játékost, de inkább csak folyamatosan csacsog, elmélkedik. Cserébe viszont korlátozott az élettartama, ugyanis hét év után „halálra gondolkodja magát", ami igen stílusos végnek nevezhető, ha már egy mesterséges intelligenciáról van szó. Szerintünk mindez egyben vicces, szeretjük Cortanát, emléke szívünkben él tovább!

3. KANE & LYNCH: LYNCH

Emlékeztek még az Alkonyattól pirkadatig című filmben a Quentin Tarantino által alakított Richard Geckóra? Nos, a Kane & Lynch páros rosszabbik fele pont rá emlékeztet. Emberünk paranoid skizofrén, aki egy húsfeldolgozó üzemben dolgozik, jelentős mennyiségű gyógyszerrel tudja csak kontrollálni labilis személyiségét, ráadásul felesége megölésével is vádolják... Az igazság számunkra sosem derül ki, egy pszichopata közelsége az akcióban azonban olyan hasznos, mint Micimackónak Róbert Gida jó tanácsai. A rosszfiúkat is meg kell becsülni néha, nem igaz?

2. KOTOR: HK–47

A látszat csal: HK–47-et a *Star Wars: Knights of the Old Republic* világából memóriazavaros protokolldroidnak gondolnánk, de hamarosan rájövünk, hogy egy gyakorlott mészárossal van dolgunk. Szerencse, hogy a mi oldalunkon áll és külön cuki, hogy roppant udvarias. Lám, nekünk is van egy terminátorunk, és ez legalább nem olyan értetlen, mint Arnie, aki végig azon csámcsog, hogy miért sírnak az emberek, ahelyett, hogy rátapasztaná az ujját a ravaszra. HK–47 király!



1. YOSHI

Shigefumi Hino nevű grafikus találta ki annak idején a béka, gyík és dinoszaurusz korcs keverékének mondható Yoshi nevű lényt, aki kétségtelenül a *Super Mario*-féle világ egyik kiemelkedő (sőt szerintünk a legkiemelkedőbb) alakja lett. A hüllők perverz románcából született zöld lény ugyanis egyszerűen zseniális karakter. Nem szokványos alak, ellenségeit nyelvével elkapja, lenyeli őket, majd tojás formájában üríti a bevett tápanyagot, és ezt képes fegyverként is használni. Yoshi saját részt is kapott egyébként a Nintendo jóvoltából, sokak szerint ez volt az egyik legemlékezetesebb *Mario* játék, már csak azért is, mert az olasz vízvezeték-szerelő itt még csak gügyögő kisbabaként volt jelen a cselekményben, és végre nem a hercegnő utáni hajsza volt a középpontban. Yoshi tehát büntet, megérdemli az aranyérmet, igenis vannak olyan játékok, ahol a főszereplőknél jobb statisztákat sikerül kipréselni a gyárból–ezért ő a GameStar szerint minden idők legviccesebb mellékszerepője.

TOM CLANCY'S ENDWAR

III. világháború – ahogy azt Tom Clancy elképzeli...

//mazur

RÖVIDEN

2020, III. világháború: mintha ötvöznénk a *World In Conflict*-ot a *Ghost Recon Advanced Warfighter*-rel.

MIÉRT SZERETJÜK

Kevesebb, ám annál fontosabb egység, akiket folyamatosan fejleszthetünk – az *EndWar* legérdekesebb vonása azonban egyértelműen a hangvezérlés.

KIADÓ UBISOFT
FEJLESZTŐ Ubisof Shanghai
KORÁBBI JÁTÉKAIK
{ *Splinter Cell: Double Agent* 93 % – GS 2006_11
{ *Ghost Recon: Advanced Warfighter* 85 % – GS 2006_06
{ *Ghost Recon: Advanced Warfighter 2* 88 % – GS 2007_06

MEGJELENÉS

2008 eleje

KIHÍVÓK

Codename Panzers: Cold War 2008. tavasz
Command & Conquer 3: Kane's Wrath 2008 közepe
Warhammer 40 000: Dawn of War – Soulstorm 2008. nyár

ALBERT EINSTEIN MONDTA EGYSZER: „Nem tudom, hogy a harmadik világháborút milyen fegyverekkel fogják majd vívni, de a negyediket kövekkel és botokkal." Tom Clancy-nek bezzeg van elképzelése a dolgokról – politikai krimikre szakosodott íróbarátunk nem adott hosszú haladékot, 2020-ra lőtte be a következő világégést, és hogy szerinte miképp is fest majd az Európa, Oroszország és az Egyesült Államok között dúló harmadik világháború, az *EndWar*-ból kiderül. A lényeg röviden összefoglalható: hiába a törékeny szövetség Európa és az Egyesült Államok között, mivel Oroszország kikerül a képből, megszűnik a legfőbb összetartó erő, a közös ellenség képe. Ha ehhez hozzávesszük a természetes nyersanyagkészletek utáni hajszát is, érthető, hogy 2020-ra elviselhetetlen szintig fokozódik a politikai feszültség. A meggyengült szövetség az oroszokat is támadásra bátorítja, így kitör a totális háború a három oldal között.

KINEK A HARCA?

Az EndWar azonban egy másik háború középpontjába is belecsöppent: a játékot sokáig okkal nem jelentették be PC-re, hosszú ideig úgy volt, hogy csak konzolokra fejlesztik (volt is nagy duzzogás). Ez lesz az első olyan RTS, mely nem PC-ről kerül át Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra, hanem eleve a konzolos igényeket szem előtt tartva készül – ledőlne hát az utolsó fal is a PC és a konzol között? <drámai zene> Persze, rá lehet vágni, hogy születtek már konzolra is RTS-ek, azonban ezek irányítása sosem volt az igazi (az arcátlanabbja akár odáig is merészkedhet, hogy egy sajtreszelővel eltöltött romantikus estére célozgasson). Az FPS-ek terén ugyan

A játékon 120 tagú csapat dolgozik, több mint két és fél éve. A Ubisoft a világ minden részéről toborzott fejlesztőket a projekthez, többek közt Kínából, Franciaországból, Nagy-Britanniából, az Egyesült Államokból, Kanadából, Romániából, Szerbiából és Ausztráliából. Mint egy nagy, vidám Benetton plakát.

EGY FOLYAMATOSAN DÚLÓ VILÁGHÁBORÚBA LÉPHETÜNK BE, MELY TÁVOLLÉTÜNKBEN IS ZAJLIK TOVÁBB

Gyalogosok a nagyvilágból #1

Enforcers Corps: Kommando

AZ ELSŐSORBAN városi és terroristaelhárító taktikákra kiképzett európai „Kommando" tagjainak nagy része a Rainbow Six, vagy egyéb antiterrorista alakulatok (GSG-9, GIGN) állományában végzett. Ellenfeleik számára kiszámíthatatlanná teszi őket, hogy kanonizált taktikai elemek helyett minden Kommando egység szabad kezet kap a feladat kivitelezését illetően. A XXI. század elején kirobbant konfliktusok során világossá vált, hogy az 5,56 mm-es NATO lövedékek ideje lejárt. A váltás ideje arra az időre esett, amikor az Európai Föderáció levált a NATO-ról – ironikus, hogy az új szabvány a 7mm-es NATO lőszer lett, a második világháború idején használt .280 kaliberű töltények modernizált változata. Az új szabvány bevezetésével Belgium (E3000 Carbine), Franciaország (FMS AG2) és Ausztria (UAR 7 Bullpup) rátért a 7 mm-es fegyverek tömeggyártására.
Az Enforcers Corps Kommando alakulatai joggal büszkék eredményeikre. Bizonyos értelemben a középkori lovagok megtestesítőinek tekintik magukat: bátrak és rendíthetetlenek. Parancsaikat jéghideg hatékonysággal hajtják végre és nem félnek áldozatot hozni a közjó érdekében.

lassan le tudta cserélni a nép a billentyűzetet és egeret a kontrollerre, de az RTS-ek esetében ez még csak nem akart összejönni. És itt jön a csavar: az *EndWart* számunkra is épp az teszi érdekessé, hogy teljesen újszerű irányítási sémával készül, melynek végeredménye akárhogyan is kerül át PC-re, mindenképpen újszerűnek hat majd egy máskülönben remek játékokkal zsúfolt piacon. Tudjátok, állóvíz, felkavarják stb.

– EGYES EGYSÉG, TÁMADÁS! – SZÓLTÁL, DRÁGÁM?

A nagy újítás lényege nem más, mint a hangvezérlés, mellyel ugyan többen is próbálkoztak már az évek során, mégsem vált általánossá a játékokban. (Voltak persze emlékezetes alkotások, mint a *Star Trek: Bridge Commander*, ahol minden trekkie álma vált valóra: a kapitányi székben pöffeszkedve lehetett mikrofonon keresztül ugráltatni a legénységet. Seven of Nine sajnos nem szerepelt, így nem tudtuk kiadni neki a „gyere a papához!" utasítást.) A hangvezérelt játékok talán azért sem arattak átütő sikert, mert bár sosem volt különösebben jelentős beruházás egy mikrofon beszerzése, mégis kevesen rendelkeztek vele. Mára azonban a PC-sek számára a Skype és egyéb VoIP-programok állandó eszköze lett, a konzolosok rendszeresen használják, úgyhogy valószínűleg senki sem fog azért kimaradni a jóból, mert nincs mikrofonja. De hogyan is működik ez? A játék folyamatosan csoportosítja saját egységeinket (unit 1-2-3...) és ellenségeinket (hostile 1-2-3...), így egy támadáshoz mindössze annyit kell belevakkantanunk a mikrofonba, hogy „unit 2, attack hostile 1" és már indul is az akció. (Előre sejthető, hogy ha valakivel a munkahelyén egész nap üvöltözik a főnöke, este a gép előtt mérhetetlen kielégülést lel majd a szórakozás eme rendkívül szofisztikált formájában....
A hangvezérlés persze mit sem érne egy ügyesen felépített utasítás-algoritmus nélkül, mely akkor is egyszerűvé teszi egységeink mozgatását, ha épp nem vagyunk csevegős hangulatban. Ami viszont igazán vonzóvá teszi az új rendszert, az a hagyományos és hangalapú utasítgatás ötvözésének lehetősége: megtehetjük például, hogy csapatainkat manuálisan mozgatjuk, a kamerát viszont hangvezérléssel fókuszáljuk a csatatér számunkra fontos sarkába, és így tovább.

HÉ, MAGUK OTT LENT!

Ez utóbbi egyébként csalóka, mert az *EndWar* nem a stratégiákban megszokott „felülről-lefele" nézettel dolgozik, mint amikor valamiféle istenségként, felhőnkről lenézve követjük figyelemmel gombostű méretű hős katonáink harcát (ez utóbbi a *Supreme Commander*-ben érte el tetőfokát, amikor teljesen kizoomolva már az űrből figyelhettük a globális tömegverekedést... megalománok álma). A fejlesztők szerint a legtöbb RTS egészen a mai napig 2D-ben gondolkodik: hiába a 3D-

Tom évek óta szemezett a Nagy Piros Gombbal. Mivel épp senki sem nézett oda, tudta, hogy itt a soha vissza nem térő alkalom.

engine, a játékok legfeljebb a magassági különbségekből fakadó stratégiai előnyöket-hátrányokat használják ki, de ugyanarra a nézetre kárhoztatják a játékost. A Ubisoft szerint ideje elfelejteni ezt, ahogy az olyan berögzüléseket is, mint a „fog of war" – ezekre egy stratégiában nincs szükség. Nem látjuk át a teljes környezetet, csak a *Ghost Recon: Advanced Warfighter* és társaiban is használt taktikai térképünk van, ahol útvonalakat adhatunk meg egységeinknek. (Így utólag belegondolva, nem véletlen hogy a Tom Clancy FPS-ek eddig is meg voltak pakolva stratégiai elemekkel..) A taktikai térkép tehát sematikus, amikor pedig harcra kerül a sor, az leggyakrabban „close and personal" – nem csoda, hogy kiemelt szerepet kap- k gyalogos egységeink.

EMBER TERVEZ...

Az RTS-léptékre bővített csatatér tehát nem jelenti azt, hogy gyalogosaink szerepe lecsökkenne: ismét csak a *GRAW*-ra kell utalnunk, ezek a csapatok magasan képzett (és menet közben sokszorosan továbbképzett) srácokból állnak, akik minden helyzetre képesek felkészülni. Még arra is, ha egy tank lő rájuk, olyankor – feltéve szem – elképesztően profi módon repülnek apró piros darabokra. De félre a cinizmussal, embereinket számtalan irányba specializálhatjuk, és ők valóban olyan ütőképesek lesznek, mint bármelyik *GRAW*-játékban. Ezek a kedves fiatalok nem csak ágyútöltelékek: végre egy RTS, mely nem egyszerű zergként gondol a katonákra. Annál is inkább, mivel egységeink a játék során velünk maradnak, továbbfej-

Kevesen tudják, hogy a katonai „exoskeleton” koncepciója valóban létező kutatások tárgyát képezte éveken át az amerikai hadseregnél. Az EndWar 2020-as hadszínterein ezért is találkozhatunk majd vele, hasonlóan egyéb futurisztikusnak tűnő technológiákkal, mint a mikrohullámú ágyú vagy a műholdas fegyverek.

Térkép e táj, de tényleg.

A MINDEN RTS-HÍVŐBEN OTT SZUNNYADÓ MEGALOMÁN VALÓSZÍNŰLEG ÉVEK ÓTA CSAK EGY ILYEN PILLANATRA VÁR

lődnek, így egyre értékesebbek lesznek. Ha pedig valamilyen béna taktikázás következtében elveszítünk egy igen tapasztalt csapatot, az valóban komoly érvágást jelent. (Persze a családjukat is sajnáljuk, de a haza az első, ugyebár.)

De természetesen nem csupán gyalogosok, hanem keményebb testű földi és légi egységek is várják majd parancsainkat, melyeket a Clancy-csapat a rájuk jellemző alapossággal alakított ki, mai prototípusok és azok továbbgondolása alapján, katonai szakértőket segítségül hívva, hogy tulajdonképpen miképp is festhet majd egy világháború 2020-ban. Lesznek itt tankok, helikopterek, harci gépek, ami csak kellhet – és persze micsoda hiányérzetünk lenne tömegpusztító fegyverek nélkül? (Annyira adná magát valami epés megjegyzés az USA iraki hadba lépésével kapcsolatban, de hát csak nem alacsonyodunk le a napi politika szintjére?) Az *EndWarban* is rendelkezésünkre áll a végső adu: kinetikus csapással a térkép viszonylag nagy részeit tudjuk eltüntetni. Hívhatják persze akárhogy, remélhetőleg jó nagyot fog robbanni. Azt ugye mondani sem kell, hogy a hangvezérlés ilyenkor áldás igazán: bizonyára élmény lesz a mikrofonba mondani a végső tűzparancsot, a minden RTS-hívőben ott szunnyadó megalomán valószínűleg évek óta csak egy ilyen pillanatra vár.

A három oldal egységei persze számtalan taktikai megoldást tesznek majd lehetővé: bár a klasszikus felosztások, mint a turtle vagy a rush, némiképp értelmét veszti, itt is lehet ügyeskedni, például technológiai fölény megszerzésével, vagy épp lopakodásra, szabotázsra specializált egységekkel. Multiban ehhez párosul a játékosok közti átmeneti szövetségek hangsúlyos szerepe is – de erről később.

ÉG A VILÁG

Mondjuk most, csak már nagyon hosszú volt az előző bekezdés. Szóval a többjátékos módokról még nem árultak el sokat a fejlesztők, de már címük (Siege és Annihilation) is sokat sejtető, illetve az, hogy a háború egy ha-

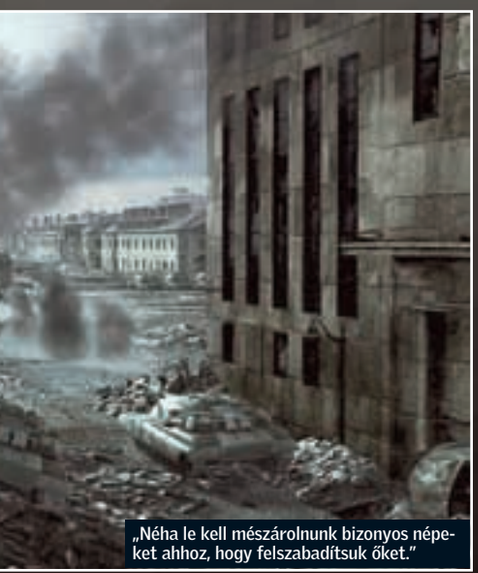
Gyalogosok a nagyvilágból #2

Joint Strike Force: Ghosts

A JSF EGYSÉGEK az amerikai katonaság legváltozatosabb alakulataitól érkeznek, a Ghost Recon tagjaitól kezdve a tengerészgyalogosokig. Minden egység speciális kiképzésben vesz részt az Amerikai Különleges Hadműveleti Központ (SOCOM) felügyeletével. A JSF-taktika szigorúan kötött, ám annál gondosabban kidolgozott: az amerikai hadsereg összes alegységének sok-sok éves tapasztalatait szintetizálja.

A JSF tagjai a legendás SCAR A1-et használják, mely ugyan belga eredetű (annak idején két változatban készült, az 5,56 mm-es és 7,62 mm-es NATO lőszerek számára) egy amerikai vállalat újratervezte a 6,8 mm-es szabványra. Az Egyesült Államok ezután a SCAR A1-et új fegyvernek tekintette – amiért a fegyver eredeti tervezői perek sokaságát zúdították nyakukba.

A JSF tagjai a legmodernebb kommunikációs eszközökkel és páncéllal vannak felszerelve, mesterlövészeik .50 kaliberes puskákat használnak, melyek antianyag borítású köpenye a szokásosnál is nagyobb sebzést okoz.


„Néha le kell mészárolnunk bizonyos népeket ahhoz, hogy felszabadítsuk őket.”

Roy Scheider mégis elvállalta a Kék Villám 2 főszerepét.

Előre, emberek, estére miénk a szobor!

Gyalogosok a nagyvilágból #3

Spetznaz Guard Brigade: Wolves

A SPETZNAZ TALÁN AZ EGYIK legrettegettebb katonai alakulat a világon: védjegyük a könyörtelen brutalitás – de azok a katonák, akik soraiba kerülnek, már annyit láttak a háború szörnyűségeiből, hogy ezt nem különösebben veszik fel. Sokak szerint a Farkasok bűnözők és szociopaták, akik egyszerűen élvezik a mészárlást – de ez nem igaz, már csak kiképzésük miatt sem, hiszen a Spetznazt a világ leghatékonyabb katonai alakulatai között tartják számon. Ami fegyvereiket illeti, Oroszország úgy döntött, nem változtat a nyerő formulán: az AK-74 és különféle változatai 2020-ban is használatosak, dacára annak, hogy a fegyver 1974-es terveken alapul. Az 5,45 mm-es lövedéken az évek során sok fejlesztést eszközöltek, de maga a fegyver lényegében változatlan maradt. Az legfontosabb különbség, hogy immár számtalan kiegészítő csatlakoztatható az AK-74-re, illetve a fegyver szórását is sikerült optimalizálni. A Spetznaz mesterlövészei OSV-120 puskával vannak felszerelve, melyen orosz tudósok 2009-től egészen 2016-ig dolgoztak – azóta mind megbízhatóság, mind pontosság terén a világ legjobb mesterlövész fegyvereként tartják számon. A Spetznaz egységek további érdekessége, hogy páncéljukat az egyenruha belső részén hordják: bár a nehéz páncélzat súlyos és kényelmetlen, meglepően hatékony védelmet is nyújt.

Persze elfogult vagyok, de szerintem az EndWar a legizgalmasabb és legeredetibb stratégiai játék az 1992-es Dune 2 óta.
Michael de Plater, kreatív igazgató

talmas világtérképen zajlik (ez mintegy 40 csatateret jelent). Jól látjuk majd, hol milyen „képzettségű" csapatok csapnak össze. Mivel egységeink nevelgetése itt is, fontos tényező (az-az multiban is ugyanazokat a csapatokat visszük tovább, akik ha odaveszneknek, odavész velük együtt a tréningbe ölt sok-sok idő és pénz is) kiemelt szerepet kap a játékosok közti szövetség: egy kevésbé képzett játékos jól teszi, ha egy keményebb ellenfél esetén szövetségre lép egy erősebbel. Ez a világtérképes megoldás már sokszor előkerült, de valahogy még sosem sikerült a benne rejlő potenciált teljes egészében megvalósítani. Ha az EndWar végre megcsinálja, pezsgőt bonthatunk: erre minden esély megvan, mert a Ubisoft a Blizzard Battle.net-jével példálózik – ha a két koncepciót összevetjük és elképzeljük, hogy a szerverre csatlakozva minden alkalommal egy folyamatosan dúló világháborúba léphetünk be, mely távollétünkben is ugyanúgy zajlik tovább (például eltolódnak a frontvonalak) akkor ez valóban páratlan multis élményt ígér.

JÖJJÖN A VILÁGURALOM

Ami a látványt illeti, a Ubisoft szerint a közelmúlt *Ghost Recon* játékok grafikai szintjére számíthatunk – ami RTS-re vetítve nem semmi. Érdekes módon az Unreal Engine 3 mellett döntöttek a francia szakik (nem jellemző rájuk, hogy engine-t licencelnek) csak kicsit megbütykölték, hogy akár 1000 egység egyidejű megjelenítésére is képes legyen (ah, ez lehet a válasz, hogy miért nem a *GRAW 2* motorját használták... kinek lenne olyan gépe?). Aggodalomra tehát semmi ok. Illetve... egyetlen félelmünk az *EndWar*-ral kapcsolatban, hogy kissé talán túl grandiózus a terv. Egy RTS-nél – főleg akkor, ha merészen eltér a megszokott formuláktól – nagyon sok helyen lehet lerontani az összképet. De bízunk a Ubisoftban, hiszen ahogy a régi francia mondás is tartja: „c'est une citation qui n'a pas de sense, c'est une blague". GS

Tibor őrnagy a katonaságot sosem szívelhette, de a léghokiban nem ismert kegyelmet. Nem is akadt kihívója az egész seregben.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

1970

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:
Háttérképek

interware

INDÍTSD BE A GÉPED...

Korlátlan ADSL

Havi **1.998** Ft-tól

világ BÉRLET

...KÖSD BE MAGAD A NETRE ÉS MUTASD MEG, HOGY A FERRARI PILÓTÁK KIRÁLYA VAGY.

INDULJ BE, HOGY EGY IGAZIT IS BEINDÍTHASS!

FIZESS ELŐ KORLÁTLAN ADSL INTERNETRE ÉS NYERJ EGY **FERRARI F430** TESZTVEZETÉST!

További részletek: www.interware.hu/vilagberlet

Hívd a 1213-at, válts Világbérletre most!

FAR CRY 2

Jobb lesz, mint valaha?

//Sam

RÖVIDEN

Egyre ígéretesebbnek tűnik a *Far Cry 2*: brutálisan részletes és interaktív környezet, okosodó ellenfelek és lenyűgöző harcélmény.

MIÉRT SZERETJÜK
Az Ubisoft nem hagyja veszni a márkanevet; méltó folytatást készít a neves elődhöz.
KIADÓ Ubisoft
FEJLESZTŐ Ubisoft Montreal
KORÁBBI JÁTÉKAIK
{ *Prince of Persia: The Two Thrones* – 95% GS2005_12
{ *Rainbow Six: Vegas* – 92% GS2006_12
{ *Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent* – 93% GS2006_11

MEGJELENÉS

2008. nyár vége

KIHÍVÓK

White Gold: 2008. nyár
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising: TBA
Rage: TBA

MAZUR NYÁRI, GRANDIÓZUS *Far Cry 2* bemutatója óta újabb infók láttak napvilágot a készülő Ubisoft-üdvöskéről – elsősorban egy majd' félórás prezentáció, amit elnézve, bízvást állíthatom, sokaknak tátva marad a szája. Igaz, hogy azzal szerénykednek: még csak prealfa állapotban van a játék, a bemutatott jellemzői már így is meggyőzőek.

SZÁLL EGY POFON A SZÉLBEN...

Voltak már híresztelések arról, hogy a környezet mennyire részletes és milyen interaktív, s erről most meg is győződhettünk. A fű és a fák hajladoznak a szélben. Ez oké. Aztán nő a szél sebessége, és lombos ágakat tép le a fákról és sodor magával, miközben az ég beborul, a környezet besötétedik, az elefántfű pedig vad hullámzásba kezd. Na ez már nem semmi! Elővesszük a térképünket, s ha éppen fa alatt állunk, előfordulhat, hogy olyan irányból szüremlik be a felhők takarta nap pár sugara, hogy a levelek totál árnyékot vetnek a papírra. Helyezkedhetünk úgy, hogy rásüssön a fény, különben bizony nem fogunk látni semmit. Felrobbantunk egy benzineshordót? A füstöt is magával ragadja a vihar, s ami a legfontosabb: a tüzet is. Nem vicc: leégethetjük a fél sztyeppét, ami után csak üszkös maradványok maradnak, s gyalogolhatunk a hamuban. És nem árt figyelni, hová lépünk: nyomaink megmaradnak, az általunk használt jármű pedig letapossa a füvet – az ellenfél gonosz zsoldosai pedig nem hiába nevelkedtek Szürke Bölény wigwamjában, hiszen ezeket a nyomokat azonnal kiszúrják. S mit kiszúrják? Azonnal a végére járnak, ki lehet a betolakodó.

A GONOSZSÁG RELATÍV

A nyomok persze nemcsak az ellenfelet, de minket is segítenek, így láthatjuk, merre járőröznek például a gonoszok. Bár lehet, hogy nem gonoszok ők,

Csak hogy fogalmunk legyen arról, mekkora vállalkozás is a *Far Cry 2* fejlesztése, nem árt tudnunk, hogy összesen jelenleg 202 ember dolgozik rajta éjjel-nappal. A háttérmunkához pedig hozzátartozott az is, hogy jó pár ember egy hétre Afrikába utazott, hogy több gigabájtnyi képpel és sok órányi film és hanganyaggal felszerelve térjenek vissza, amit a játékhoz fognak majd felhasználni.

A legbüszkébbek a fákra vagyunk, amik lerombolhatóak, felgyújthatóak, de akár a szél ki is tudja csavarni őket.
–*Alex Amancio*, art director

csak ugye jó a pénz meg kellemes a klíma. Na mindegy. Ha nem is gonoszok barátaink, de szuper agresszívek, azaz először lőnek és még utána sem kérdeznek. Felejtős pl. a távoli kényelmes kempelés, mert minimum két vállalkozó kedvű roszszarcú biztosan terepjáróba pattan, hogy közelebbről is üdvözöljön a platóra szerelt nagy kaliberű fegyverrel. Márpedig ha még akkor is a bokrok közt hasalunk, a távcsőre tapadva, fújhatjuk a gondtalan zsoldoséletet. Az ellenfél soraiban viszont meglepő az összetartás – ha valakit meglövünk, és van olyan szerencsés, hogy túl is éli, akkor igyekszik fedezékbe kúszni. Sőt előfordulhat az is, hogy más vonszolja oda. Ezzel egy időben, ha van a közelben medikus kolléga, akkor az bizony odasiet és újra harcra készre foltozza a jóembert. Ugyan kérem! Hol van ez a harcélmény az arctalanul felém özönlő agyatlan ellenfelek irtásától?

NÉHA NEM ÁRT EGY TÁRS

Ilyen bajtársiassággal szemben könnyen alulmaradhatnánk, de egyrészt ugye mi vagyunk a főhős, másrészt mi is szerezhetünk barátokat a pusztán szabadúszó zsoldosok képében. Őket többnyire unlockolnunk kell majd egy-egy küldetéssel, s utána máris keblükre ölelnek, s fegyvert is szívesen adnak el nekünk. A barátság nem merül ki ennyiben, hiszen az említett videón előfordult az a nem előre beszkriptelt eset, hogy az egyik ilyen újdonsült haver rángatta ki a főhőst a tűzvonalból, szó szerint a hátán cipelve – mi meg közben FPS-módban láttuk, amint

lógunk a hátán erősen vérezve. Ezután kellett pár másodperc, amíg összeszedjük magunkat – ez nem medikitek „elfogyasztását" jelenti, hanem például azt, hogy egy kombinált fogóval golyókat halászunk ki a saját testünkből. Látványos.

DOBJ MEG EGY PALACKKAL, A LEGJOBBÓL!

Ha már a látványnál tartunk, akkor a pusztítható környezetet és magukat a pusztító eszközöket nem lehet szó nélkül hagyni. Alapvetően minden leamortizálható, a falak átlőhetők, s a hullámlemezből tákolt kalyibákon olyan vígan lehet áthajtani járművel, mint annak a rendje. Eddig is láthattunk már mondjuk, *Half-Life*-ban olyat, hogy a környezettel kellett operálni, de ahogy itt a kilőtt mázsás acetilénpalackok random repkednek a levegőben, letarolva épületet és embert, az nem semmi. Ugyanilyen, akár sebzésre is használható objektumok a pályán elszórva található lőszeres ládák. Innen markolhatunk fel muníciót, de az ellenfelek is ezt a forrást használják utántöltésre. Ha viszont valaki beleereszt egy sorozatot a ládába, az látványos durrogások kíséretében berobban, s a közelben tartózkodókat megsorozza véletlen irányba röpködő golyókkal és repeszekkel. Jó móka, kivéve, ha akkor jut eszébe valakinek belelőni, amikor éppen egy ember álldogál a láda mellett, s tömi a zsebébe a tárakat. Hogy fegyvereket is felvillantsunk: a bemutatottak közül a lángszóró és az RPG tűnik kifejezetten érdekesnek.

PIROMÁNOK ELŐNYBEN

Mint említettem, a tüzeskedés nem csak abban merül ki, hogy felgyújtunk valakit, és vérmérsékletünktől függően nézzük élvezettel vagy undorodva, amint hamuvá ég, hanem a száraz környezetben a tűz könnyen el is szabadulhat. A reális harci élményt ez fantasztikusan fokozza, például már két házzal odébb járunk, mondjuk, amikor a hátunk mögött a lángok elérnek egy autót, az berobban, s a mögötte lévők szétrepülnek a szélrózsa minden irányába. Az RPG igazi csemege, hiszen nem robban fel azonnal, hanem pattog kettőt-hármat a földön, mielőtt detonálna. Ez jó kis taktikázásra ad lehetőséget, s kombinálva a begyulladó/robbanó környezettel, szép kis pusztításra képes. A játéktér körülbelül 50 km^2, s a videóban látni egy jó példát arra, mire képes az RPG, és hogy a környezet milyen mélységig és távolságra van modellezve valós időben. A főhős lő egyet, s a gránát kb. 300-400 métert repül át egy völgyecske felett, majd becsapódva a szemközti domboldalba, fákat dönt ki. Engem meggyőzött a videó arról, hogy az Ubisoft jó úton jár afelé, hogy megfelelő konkurenciát támasszon a *Crysis* ellen, még ha nem is lesz egyértelműen jobb a végeredmény. Várjuk az újabb fejleményeket, de még jobban a megjelenést! GS

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

2209

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:
–

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

Nehéz a dolga a (zsoldos)katonának az állandó tűzharcok és robbanások között. *//ashe*

RÖVIDEN

A végletekig pusztítható világban zsoldosaink a legdurvább eszközöket bevetve radírozzák le a pályáról az ellenséget.

MIÉRT SZERETJÜK
Pörgős, látványos akció földön-vízen-levegőben, rengeteg vérrel, hullával és robbanással.
KIADÓ Electronic Arts
FEJLESZTŐ Pandemic Studios
KORÁBBI JÁTÉKAIK
{ *Army Men: RTS*
84% – GS2002_05
{ *Full Spectrum Warrior*
81% – GS2004_10
{ *Star Wars Battlefront 2*
89% – GS2005_12

MEGJELENÉS

2008 eleje

KIHÍVÓK

Turok – 2008 közepe
Turning Point: Fall of Liberty – 2008 eleje
Far Cry 2 – 2008 közepe

MIND AZ ÚJSÁG HASÁBJAin, mind a GSTV keretében foglalkoztunk már korábban a *Mercenaries 2*-vel. A sajnálatos halasztás (amelynek valószínűleg nem kevés köze van a novemberi játékdömpinghez) okán elérkezett az ideje, hogy felfrissítsük esetlegesen halványodó emlékeiteket a játékról, na meg persze, hogy átvegyük a zsoldosok életéről érkezett legújabb információkat. Tessenek felkészülni a legrosszabbra! Veszélyes utazás következik Venezuela véráztatta, háború sújtotta földjére, ahol az élet értéke valahol egy doboz cigi és egy üveg sör környékén mozog.

AJÁNLJA FEL ZSOLDJA 1 SZÁZALÉKÁT!

Venezuela a bűn paradicsoma. Aktuálpolitikai célzásokról természetesen szó sincs, a *Mercenaries 2* története azonban ténylegesen a dél-amerikai állam poklába kalauzol. Az alapszituáció szerint egy nagyon gonosz bűnszervezet akarja rátenni a kezét a felhalmozott olajtartalékokra (a nagyon gonosz bűnszervezetek már csak ilyenek), ehhez pedig nem átall inváziót indítani. A háború kirobbanása után természetesen a nagyhatalmak sem akarnak kimaradni a buliból, így a helyzet bizony totális káosszá alakul. Az eseményekre felfigyelnek a zsoldosok is, akik nem látnak mást a vérontásban, csak vaskos dollárkötegeket. Három nemzetközileg ismert bérkatona érkezik az országba, hogy annak ajánlja fel segítségét, aki adott pillanatban a legtöbbet tudja fizetni. Három antihősünk teljesen eltérő személyiségű figura: Mattias Nilsson, a hatalmas, tetovált svéd a helyi elit alakulat kiemelkedő katonája volt, túlzott vérszomja miatt azonban ha-

Haver, hiányzik egy kis piros a tetkódról

Vár állott, most kőhalom

Örülni fog a turisztikai hivatal

És akkor itt szépen bevárom Kennedyt

KEZDETBEN CSAK ÜRES ZSEBŰ, LEPUKKANT ZSOLDOSKÉNT ÉRKEZÜNK A HÁBORÚS ÖVEZETBE

mar fel kellett adnia hivatását. Jennifer Mui, az első ránézésre bájos hongkongi hölgy a gyerekkorában átélt traumák miatt határozta el, hogy a későbbiekben senkinek sem szolgáltatja ki magát. Katonai karrierje néhány bevetés után véget ért, mert a küldetése mindig sokkal fontosabb volt neki, mint társai élete. A díszes kompánia harmadik tagja Chris Jacobs, az afroamerikai Delta Force ügynök, aki megelégelte a kormány mértéktelen befolyását a háborús eseményekre, és azóta is magányos farkasként tengeti karrierjét. A három zsoldosnak csak egy közös vonása van: pénzért bármire hajlandók.

EZ A VILÁG MÁR NAGYON SZŰK NEKEM

Az első, csak konzolokon megjelent *Mercenaries* kissé talán szűkös pályái után a folytatás egy igazán hatalmas bejárható terepet tár a játékosok elé. Szó sincs persze részletesen lemodellezett venezuelai városokról, a terep megtervezésekor csakis a játékélménynek szenteltek figyelmet a fejlesztők. Az akció nincs földhöz kötve: parázs légi ütközetekben, vízi csatákban is részt vehetünk. Pontos számot az elérhető géppark nagyságáról nem árultak el, azonban abban biztosak lehetünk, hogy a választék nem lesz szűkös. A gazdag olajmágnások méregdrága limuzinjaitól kezdve a prolik lerobbant tragacsain át a katonaságtól elcsórt páncélozott szerkezetek bármelyikébe bepattanhatunk egy kör erejéig. A *GTA*-akban megszokott szabály itt is érvényes: amilyen járművet csak meglátsz, tuti, hogy valamilyen úton-módon hozzájuthatsz. Ha akarod, megveszed az adott bandától, ha azonban nem akarsz pénzt kidobni az ablakon, akkor szimplán elkötöd. Ügyes húzás, hogy ha már unjuk a sok furikázást, elegendő kijelölni utazási pontokat a már meglátogatott helyeken, és aztán a későbbiekben egy pillanat alatt ott teremhetünk. Aki látta egyébként az ominózus GSTV-adást, az el tudja képzelni, mire számítson: olajfúrótornyok felrobbantása helikopterről rakétavetővel, városi akciók több tucat harcossal, őrült száguldozások. A terep – mint az manapság elvárható – teljes mértékben leamortizálható: az épületek néhány rakétatalálat után darabokra robbannak, a közelben álló kocsik a lángok martalékává válnak, szóval a piromániások bizonyára kedvüket lelik majd a játékban. Hogy a gépigény terén milyen árat fogunk fizetni ezért, azt nem tudni – a grafika mindenesetre nem topkategóriás, de bőven megfelelő, inkább maradjunk is ennél, minthogy csak az isten gépén fusson a játék.

A győztes koktélt szürcsölgethet a pálmafák alatt

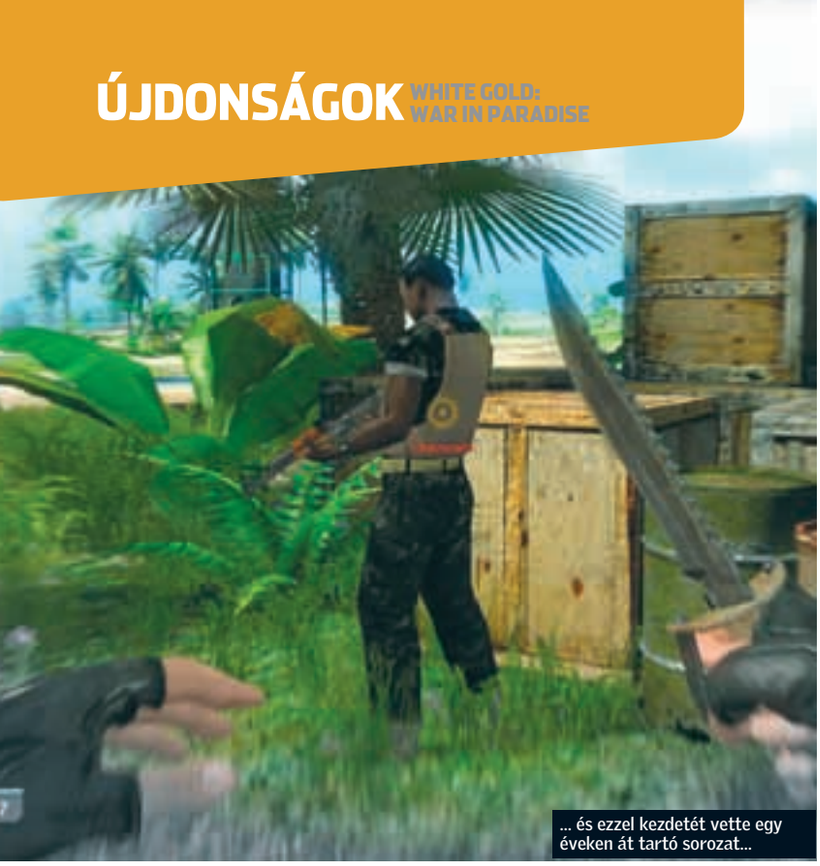
ADÓS, FIZESS!

Ne feledjük, a *Mercenaries 2*-ben nem parancsokat vakon teljesítő katonák vagyunk, hanem zsoldosok. A feladatunk ennek megfelelően tehát sohasem kötött, a zsíros összegekért elvállalt megbízást a nekünk legjobban tetsző módon teljesíthetjük. Ha egy ellenséges bázist kell kipucolnunk, végigrambózhatunk rajta géppisztollyal, de elegánsabb és kifizetődőbb megoldás lehet mondjuk robbanóanyagot csempészni a központi épületbe, aztán várni a bűvös tűzijátékot. Végsőkig kidolgozott történetre a szabad játékmechanizmus miatt nem számíthatunk, a különféle főküldetések azonban remekül keretbe foglalják az eseményeket. A sztori alakulását mi is befolyásoljuk azzal, hogy melyik csoportosulás küldetéseit vállaljuk el, vagy esetlegesen kiket törlünk el végleg a föld színéről. Galádságból és árulásokból tehát nem lesz hiány: mindig annak dolgozunk, aki a legtöbbet ajánlja – ha éppen korábbi szövetségesünk lemészárlására kérnek fel, hát legyen... Kezdetben csak üres zsebű, lepukkant zsoldosként érkezünk a háborús övezetbe, sikereinkkel azonban nemcsak bankszámlánkat, hanem hírnevünket is gyarapítjuk. Az egyre durvább missziókat már nem tudjuk majd egyedül megoldani, és ilyenkor jönnek a képbe korábbi riválisaink, a többi bérkatona. Saját zsoldosszervezetünk megalapítása után elismertségünk és anyagi helyzetünk függvényében fogadhatunk fel társakat. Rengeteg esetben lesz nélkülözhetetlen 4–5 támogatónk segítsége, azonban nem árt óvatosan bánni velük, aki ugyanis minden piszkos munkát az embereivel akar elvégeztetni, az hamar kínos helyzetben találhatja magát. Viszonylag összetett, sok lehetőséggel kecsegtető, izgalmas játéknak ígérkezik a *Mercenaries 2: World in Flames*, ami nem megy a szomszédba akkor sem, ha egy kis vérről, durvaságról vagy pusztításról van szó. GS

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

1909


... és ezzel kezdetét vette egy éveken át tartó sorozat...

Ne legyél rasszista, hadd üljek már be az anyósülésre!

Hé, babi, jó a... koktélod!

WHITE GOLD WAR IN PARADISE

Össznépi forradalom a karibi világban, itt az ideje egy kis csetepaténak. *//ashe*

RÖVIDEN

Akciójáték a Karib-tengeri szigetvilágban, ahol 8 frakció küldetéseit teljesítve kell megállítanunk a pusztító háborút.

MIÉRT SZERETJÜK
A White Gold színekkel és élettel teli karibi világa jóval izgalmasabb, mint a *Mercenaries 2* kissé unalmas helyszínei.
KIADÓ Play Ten Interactive
FEJLESZTŐ Deep Shadows
KORÁBBI JÁTÉKAIK
{ *Boiling Point: Road to Hell*
78% - GS2005_06

MEGJELENÉS

2008. tavasz

KIHÍVÓK

Mercenaries 2 2008. tavasz
Ironman 2008. tavasz
GTA IV 2008.

SZÉPEN CSENDBEN, A BOKROK alatt fejlesztette mind ez idáig a *White Gold: War in Paradise*-t a Deep Shadow, s mire észbe kaptunk, máris egy rendkívül izgalmas játékkal találtuk szembe magunkat. A kiváló ötletekkel teli, ám technikailag erős hiányosságokkal küszködő Boiling Pointról ismert srácok új projektjükhöz alaposan továbbgondolták a már meglévő koncepciót. A *White Gold* jelenlegi formáját tekintve igen erős vetélytársa lehet a *Mercenaries 2*-nek, lévén a nyitott játékmenet, rengeteg lehetőség és frakciótól függő küldetések hármasra még rá is kontráz a csodálatos trópusi világával. Hogy mindez mire lehet elég, az kiderül az alábbiakból.

NYARALNI NE IDE GYERE

2010., egy titokzatos karibi sziget. (Persze ezúttal sem nyaralni jöttünk, pedig igazán méltányolnánk már egy olyan játékot, ahol koktélt kortyolgatunk a pálmafák alatt, vagy a hasunkat süttetjük a napon.) Az idilli környezetben véres háború dúl, a kormány erői elkeseredetten harcolnak az egyre erősödő drogkartellek ellen, amelyek terrorizálják és rettegésben tartják a lakosságot. A helyzet már pattanásig feszült, s félő, hogy a konfliktus a térség más részeire is átterjedhet; egyelőre névtelen hősünk feladata tehát, hogy véget vessen a háborúskodásnak. A cél érdekében bármilyen eszköz megengedett...

> **NEM ÁRT JÓL MEGGONDOLNI, KINEK AZ OLDALÁN ÁLLUNK, A TÖBBIEK UGYANIS KÍMÉLETLENÜL VADÁSZNAK RÁNK**

GOND VAN, HAVER?

Aki annak idején bepróbálkozott a *Boiling Point*-tal, az idézze vissza fejébe az emlékeit, és máris képben van. A *White Gold: War in Paradise* egy hatalmas (állítólag több száz négyzetkilométernyi), interaktív trópusi világban játszódik, ahol minden karakternek jelentősége van. A túlélésre az egyetlen esélyünk, ha ügyesen lavírozunk a 'diplomácia' útvesztőiben. Összesen nyolc frakció – köztük a kormány erőivel és a kartellekkel – megbízásait vállalhatjuk el, amivel az események alakulására is nagy hatást gyakorolunk. Nem árt jól meggondolni, kinek az oldalán állunk, a többiek ugyanis kíméletlenül vadásznak ránk, persze ügyes fondorlatokkal akár azt is elérhetjük, hogy ellenségeink egymás nyakának ugorjanak. A *White Gold* a konfliktuskezeléshez hadi eszközök egész armadáját adja a játékos kezébe. Főszereplőnk képzett a pusztakezes harcban, persze a legtöbb esetben szükség lesz a jól bevált Kalasnyikovokra, rakétavetőkre és kézigránátokra is. Grandiózusabb akciókhoz járművek egész tömkelege áll rendelkezésünkre. Állig felfegyverzett katonai helikopterek, hadihajók, parti őrségi csónakok, dzsipek és tankok várnak arra, hogy segítségükkel mészároljuk le riválisainkat. Ha a tekinteted elkalandozott kicsit a képekre, azt is konstatálhattad, hogy a grafika igencsak kellemes a szemnek, ezt ráadásul remek robbanás- és füsteffektekkel, valamint a nap-éj ciklus váltakozásával tették teljessé. Készülj, Karib-tenger, hamarosan jövünk! GS

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

1642

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:
Képgaléria

ATI RADEON GRAPHICS

ATI CROSSFIRE X TECHNOLOGY

Extrém játék, akár HD-ben is!

Hihetetlen játékélmény DirectX 10 alatt!
Gigabyte Radeon™ HD 3800 grafikus gyorsítókártya-család

Ultra Durable 2
Lower Rds(on)
Ferrite Core Chokes
Lower ESR Solid Capacitor

Minőségi alkatrészek, minőségi VGA kártyák

RADEON™ HD 3850

ATI RADEON™ HD 3850 SERIES GRAPHICS ACCELERATOR

GV-RX385512H

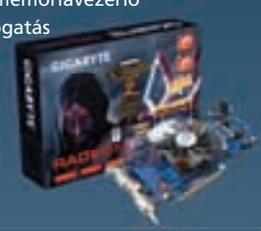
HDCP Support GIGABYTE Graphics Accelerator
Certified for Windows Vista™

- Radeon HD 3850 grafikus vezérlő
- PCI Express 2.0 csatoló
- Microsoft DirectX 10.1 és OpenGL 2.0 támogatás
- Integrált 512MB GDDR3 memória, 256-bites memóriavezérlő
- CrossFireX™ és Avivo™ HD technológia támogatás
- Dupla DVI-I / D-sub / HDMI / HDCP

GV-RX385256H

HDCP Support GIGABYTE Graphics Accelerator
Certified for Windows Vista™

- Radeon HD 3850 grafikus vezérlő
- PCI Express 2.0 csatoló
- Microsoft DirectX 10.1 és OpenGL 2.0 támogatás
- Integrált 256MB GDDR3 memória, 256-bites memóriavezérlő
- CrossFireX™ és Avivo™ HD technológia támogatás
- Dupla DVI-I / D-sub / HDMI / HDCP



CHS

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

Ramiris

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

expert computer

Expert Computer Kft.
www.expert.hu
Tel.: 361-450-2430
Fax: 361-450-2439

3 Years WARRANTY

PC PRO 2006 AWARDS

www.gigabyte.com.tw
G.B.T. TECH CO. LTD.(UK)
http://www.gbt-tech.co.uk

Ezeket a sebesség beállításokat a Gigabyte nem garantálja. A specifikációk és képek megváltozatatási joga fenntartva. Minden védjegy és logo a saját tulajdonos tulajdonát képezi. Minden túlhajtás a felhasználó kockázata, a Gigabyte Technology nem felel a processzor, alaplap vagy bármely más alkatrész meghibásodásáért.

GIGABYTE™

Ha úgy érzed,
többre vagy képes!

Regisztrálj a Computerworld új szolgáltatására a **http://karrier.computerworld.hu** weboldalon vagy böngéssz már meglévő IT-állásajánlataink között!

COMPUTERWORLD KARRIER

Látkép

FEDJE FEL AZ ANGYALOK REJTÉLYÉT!
Bekukkantottunk azon teremtmények világába, amelyekről Jézus Krisztus ezt mondta: „Az emberi béklyók súlyát viselik mindörökké.”

AZ 5 LEGVÉRESEBB ÉHÍNSÉG
A legnagyobb éhínségek nyomában, amelyek a 19. és a 20. században megkeserítették az emberek életét. Az ember egy falatért képes bármire!

UGORJON LE A VILÁGŰRBŐL!
Az emberek őrült összegeket költenek egy szórakozásra. A legextrémebb sportnak tartják… leugranak az űrből.

A 4 LEGISMERTEBB LÁTNOK
Léteznek olyan esetek, amelyeket csak a látnokok segítségével sikerült megoldani. Látnokok, akiket a rendőrség nem győz dicsérni.

A MŰHOLDAK HÁBORÚJA?
Vészhelyzet, amelyet nem tudatosítanak eléggé, mert a látóterünkön kívüli térséget érint. Katasztrofális következményekkel járhat.

KI VOLT A TITOKZATOS HAUSER?
Amikor a tollat és a papírt a kezébe adják, csak azt képes leírni iskolás gyöngybetűkkel, hogy Hauser Gáspár. Egy történet, amelynek a végén a halál áll…

A 15 KÉRDÉS, AMELY MÉG MINDIG VÁLASZRA VÁR
Legyen üdvözölve az emberi test, a természet és a technológia modern rejtélyeinek világában, amelyek után már régóta hiába kutatnak.

SZÖRNYŰ LEGENDÁK VÉRES ÖSZTÖNÖKRŐL
Léteznek-e a valóságban farkasemberek, vagy ez csupán az emberi fantázia szüleménye? A Látkép most megkísérli ezt a fogós kérdést megválaszolni.

Az első igazi olvasmány

■ **Egyéves előfizetés csak 3480 Ft**
■ **Féléves előfizetés csak 1740 Ft**

■ **EGÉSZ ÉVBEN GARANTÁLT 290 FT ÁRON SZERETNE ÚHOZZÁJUTNI LAPUNKHOZ? NEM KELL MÁST TENNIE, CSAK ELŐFIZETNI AZ ALÁBBI LEHETŐSÉGEK EGYIKÉN!**

Magyar Posta Rt., HELÍR, 1900 Budapest címen, vagy a 06 (1) 303-3440-es faxszámon, a 06 (1) 303-3441, -42, 06 (80) 444444-es telefonszámokon, valamint e-mailben a hirlapelofizetes@posta.hu címen lehet előfizetni. Szerkesztőségünkben is megrendelhető: RF-Hobby Kft., 2120 Dunakeszi, Gida u. 3. címen, vagy 06 (27) 546-541-es faxszámon, illetve telefonon a 06 (27) 546-540-es számon. SMS-ben is megrendelhető: 91-331-300. Beküldés szövege: Látkép - név - lakcím - megrendelés időtartama. (Az SMS díja 75 Ft + 15 áfa/sms, maximum 160 karakter.)

December 13-tól az újságárusoknál!

GameStar

BEMUTATÓK

A legújabb játékok

80 KANE & LYNCH

Nem ők a halálba menők?

CSAK EGY MONDAT

Stílszerű, kvázi koincidencia, most fogyasztottam el a szezon első bejglijét (néhány perce, hogy pontosak legyünk), a karácsonyi ünnepkört ezennel megnyitottnak is tekintem – tessenek nyugodtan helyet foglalni – ráadásul mákom van, diós volt, és hát most van decembernek az eleje, talán inkább idusa, amikor az ember úgy áll hozzá ehhez az egészhez, hogy „dejsz éve is megvan már, hogy utoljára bejglit ettem én!" (mert tényleg) és még örül is a gondolatnak, hogy mmm, bejgli, még (már?) nem gondol a két ünnep közötti időszakra (karácsony-szilveszter), amikor tavaly is megfogadta hogy na bejglit, azt ő sohse többet, megrúghatja bárki aki rajtakapja... de ilyen az ember, gyarló, meg a bejgli is ilyen, és mert így van belőve, mármint hogy két karácsony között pont egy év telik el, ravaszul ki van ez fundálva, egy év után már csak a szépre emlékszik az ember, a bejglit illetően legalábbis – ne térjünk el a tárgytól –, hiszen a többi az már nem ily egyértelműen örömteli: míg végre (megérdemelten!) meglassulhatunk a fa tövében, addig még van hátra stressz: ajándékot venni, karácsonyfaizzókat bogozni (megtalálni a kiégett darabokat!), nagytakarítani... de meglesz ez is, és már csak a szilveszter van hátra, az utolsó erőpróba, még rúg egyet az ember, be, és ha felébredt, itt is az új év, ami – kívánnám ezúton, mert nagyon befejezném már – boldog legyen, mindenkinek!

mazur

KULISSZA

BZ kollégánk (aki civilben az After Crying és a Wendigo énekese) nem magányosan tesztelte a Guitar Hero III-at: egyik koncertje után levezetésképp az egész banda rávetette magát a játékra, és így profi zenészek is megerősítették: király a cucc. (Személyi sérülés nem történt.)

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

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

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 hardverelemekkel, 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 gamerkonfiguráció. Minimum középkategóriás hardverelemekkel van felvértezve.
5. A legütősebb konfig, melyhez az energiát Paks szolgáltatja. Ezen a masinán a legújabb játékok is a legdurvább részletesség mellett futnak!

TOVÁBBI BEMUTATÓK

62 CRYSIS
70 EGY KÁVÉ MELLETT
72 KANE & LYNCH
78 TABULA RASA
84 GUITAR HERO III
88 JUICED 2
90 BLACKSITE: AREA 51
92 FEAR: PERSEUS MANDATE
94 HELLDORADO

96 SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK
99 CITY LIFE: EDITION 2008
100 OVERLORD: RAISING HELL
102 BEOWULF
103 ALARM FÜR COBRA 11, DIRTY DANCING
104 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Far Cry – 94% GS2004_04
Delta Force: Black Hawk Down – 82% GS2003_82%
Vietcong: Fist Alpha – 78% GS2004_03

CRYSIS

Ha eddig csak pihent a csúcskonfigod, most „krízishelyzetbe” kerül... *//Bad Sector*

RÖVIDEN

A Crytek új FPS-ében 2020-ban, egy kis mikronéziai szigeten járunk, és az észak-koreai hadsereg, illetve idegen lények ellen vívunk ádáz harcot.

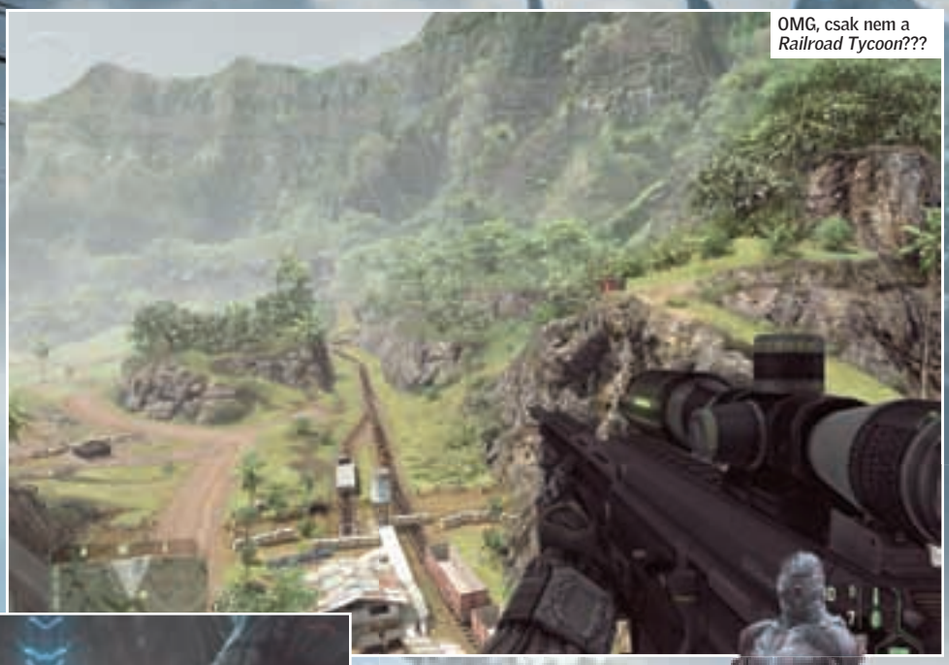
KIADÓ Electronic Arts
FEJLESZTŐ Crytek
KORÁBBI JÁTÉKAIK
{ *Far Cry*
94% GS2004_04

HARDVERIGÉNY

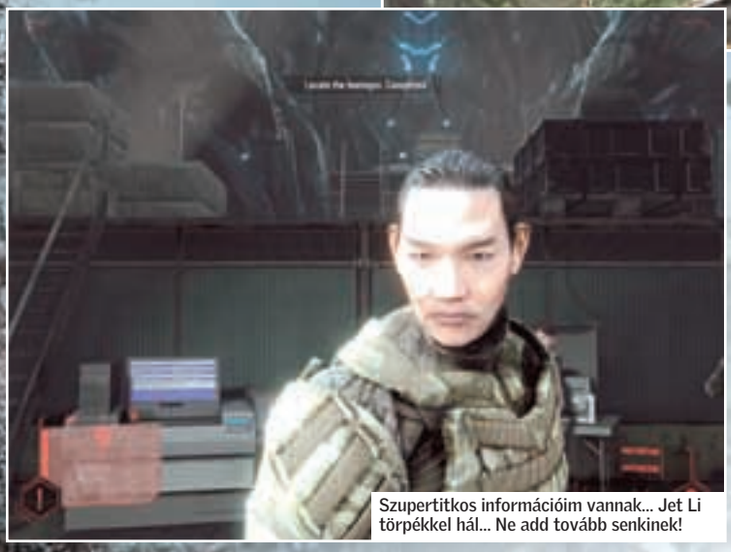
P4 2,8 GHz processzor
1 GB memória
NVIDIA 6800 GT videokártya

Ennél a játéknál (egy kis szándékos túlzással...) még a NASA terminálja sem elég ahhoz, hogy minden maximálisan röccenésmentesen fusson benne. Ha élvezetes és folyamatos játékmenetet akarsz, akkor a játék automatikus optimális beállításait használd, és csak akkor told feljebb, ha nem zavar a diavetítés.

A játékhoz nem véletlenül választották ki Észak-Koreát a „rosszaknak", ugyanis ez egyike az utolsó olyan kommunista országoknak, ahol még mindig Sztálinéhoz hasonló diktatúra dívik. A jelenlegi vezető, Kim Jong-il vaskézzel uralja az országot, és kiemelt szerepet biztosít a hadseregnek.



OMG, csak nem a *Railroad Tycoon*???



Szupertitkos információim vannak... Jet Li törpékkel hál... Ne add tovább senkinek!

Jó napot kívánok, megérkezett a takarítóbrigád a legújabb porszívóval!

„EZ MAGA A PARADICSOM – SZÁMÍTÓGÉPESÍTVE!" POÉN LETT VOLNA, HA ELLENSÉGEINKET KIRÁNGATHATJUK A „MADE IN KOREA" HARCKOCSIKBÓL

A KÁRMIT IS GONDOLUNK A *CRYSISRÓL* VAGY A CRYTEKRŐL, EGY BIZTOS: e játék, illetve a játékot fejlesztő cég neve már most fogalommá vált, pedig még csak most került a boltokba a program. Hogy miért? Nos, ha létezik a játékvilágban olyan PC-s játék, amelynek neve most leginkább köthető a PC-s világ legnagyobb gyötrelméhez: a hardverfejlesztéshez, akkor az egyértelműen a *Crysis*. Ez az a játék, amely a legmagasabb felbontáson és a legbrutálisabb beállításokkal még a legkorszerűbb masinákat is térdre kényszeríti. Hogy mit kapunk ezért cserébe? Ismét olyan döbbenetes, álleejtően brutális grafikát, amelyet eddig soha az életben, semmilyen PC-s vagy konzolos játékban sem láthattunk. De vajon megéri-e hatalmas pénzösszegeket költeni a legmodernebb hardverre, csakhogy mi is részesüljünk a *Crysis* okozta vizuális orgazmusból? Vajon tényleg annyira jó maga a játék is? Olvassatok tovább és megtudjátok...

KI KOREÁN KEL, ALIENT LEL

2019-ben járunk. Egy hatalmas aszteroida csapódik a Földbe, a mikronéziai szigetek egyikén. Az mindjárt világos, hogy nem akármilyen aszteroidáról lehet szó, ugyanis az észak-koreai kormány lezárja a szigetet, hogy a tudományos felfedezés eredményeit saját magának tartsa meg. Az USA természetesen nem nézi ezt jó szemmel, és speciális kommandósokat küld a helyszínre. Miközben a kommandósok és a koreai katonák egymást gyilkolják, az „aszteroida" váratlanul kinyílik, és egy 2 kilométer hosszú idegen űrhajó válik ki belőle, amely nemcsak megfagyasztja a sziget tetemes részét, hanem az egész Föld időjárását is megváltoztatja. Elkezdődik a bolygónk elleni invázió...

Mi magunk a Jake Dunn nevű kommandóst alakítjuk – fedőneve: Nomád. A játék elején még semmit sem tudunk az idegenekről, pusztán a koreaiak által elrabolt túszok megmentése céljából ejtőernyőzünk ki társainkkal együtt egy repülő fedélzetéről. Hősünk nem akármilyen kommandós, hanem a Delta Force tagja és egy nagyon speciális öltözék boldog birtokosa. A „nanosuit"-nak köszönhetően gyorsabban tudunk futni, nagyobbakat tudunk ütni és ugrani, sőt akár láthatatlanná is válhatunk. Szükségünk is lesz erre a „szuperruhára", ugyanis hamarosan jóformán az egész koreai hadsereggel, illetve agresszív idegen lények tömegeivel kell szembeszállnunk...

DÉJÀ VU MAGAS FELBONTÁSON

Bár teljesen más a sztori, aki annak idején végigtolta a *Far Cry*-t, annak mégiscsak világos volt, hogy a játékmenet nem sokban különbözik majd a nagy elődtől. Ha csak magát a környezetet nézzük, akkor a hasonlóság szinte ordító: egzotikus, buja növényzettel és erdőktől dús hatalmas sziget, gyönyörűen kidolgozott tavak és folyók – egyszóval, ez maga a paradicsom számítógépesítve. Azonban a paradicsomi hangulatot gonosz, alávaló koreai katonák és a Föld létét fenyegető idegenek törik

meg. Csakúgy, mint a *Far Cry*-ban, ellenségeinket most is távolról, taktikusan érdemes megközelíteni, hiszen a belátható terület hatalmas, és a játékmenet igen-igen messze áll attól, amit lineárisnak nevezhetnénk. Bizony, ahelyett, hogy különböző pályákat töltene be nekünk a játék, vagy szűk folyosókon kellene szlalomozni, mint az FPS-ek 98 százalékában, a *Crysis*-ban a játékmenet teljesen szabad, és ez hatalmas pozitívum még akkor is, ha a *Far Cry*-ban ezt már egyszer átélhettük és kitapasztalhattuk. Az az igazság, hogy a Crytek-nek óriási szerencséje van, hiszen más cégek nem nagyon próbálták lekoppintani a *Far Cry*-ról ezt a freeform FPS-játékstílust (talán a *S.T.A.L.K.E.R.*, de az jellegében azért más típusú FPS), ezért a *Crysis* még most, három és fél évvel az előző játék után is viszonylag újszerűnek hat.

A „MAJDNEM" ISMERETLEN KATONA

Hősünk feladata eleinte tehát a túszok kiszabadítása, és ennek érdekében egész hadseregnyi koreait kell elintéznünk útközben, mielőtt egyáltalán a közelükbe érnénk. Utunk során különféle fő- és mellékküldetéseket kell végrehajtanunk, amelyek más katonai taktikai FPS-ekből ismerősek: kommunikációs központokat, hadihajókat kell felrobbantanunk, információt kell lopnunk szabadon hagyott laptopokból vagy egyszerűen csak el kell jutunk egy adott célponthoz és felderítenünk a terepet. A feladatok sajnos nem túl változatosak vagy eredetiek, és őszintén szólva, a sokadik hasonló misszió után már nem is nagyon figyeltem oda, csak mentem szinte automatikusan a térképen zölddel (vagy a mellékküldeteséknél sárgával) jelölt célpont felé. Nos igen... A készítők nem a sztori összeeszkábálásáról híresek: bár ezen a téren ez a játék kicsit összeszedettebb, mint a *Far Cry*, ugyanakkor valahogy szárazabb és unalmasabb is. A főszereplő szűkszavú figurája sem a kidolgozottság csúcsa: nem sokat tudunk meg róla, a játék során legtöbbször hallgat, csak időnként ered meg jobban a nyelve. Szerintem nem ártott volna valamilyen Master Chief-szerűen kidolgozott figura, mert ez a „hatodik ember a kommandós teamből" nem a világ legizgalmasabb hőse. A játék bizonyos pontjain többé-kevésbé interaktív átvezetőket is láthatunk, ame-

MADE IN HUNGARY

A járműveket Pócza Zoltán dolgozta ki.

A *CRYSIS*-BAN TALÁLHATÓ JÁRMŰVEKET Pócza Zoltán magyar designer dolgozta ki. Pócza annak idején a Clever's Gamesnél dolgozott, amelyet leginkább autós játékok fejlesztéséről ismerhetünk. A Crytekhez azért vették fel, hogy a legeslegtöbbet hozza ki a járművek fizikájából, amely közismerten nem volt a *Far Cry* erőssége. Pócza az idei GDF 2007-en részletesen is bemutatta munkáját, amely nem okozott csalódást a végleges verzióban sem.

Öreg, mondtam már, hogy nem vagyok Denzel Washington!

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

lyek során társainkat csúnyán elintézik az idegenek, máshol egy, a koreaiak közé beépült és lebukott kémet kell kiszabadítanunk, egy tudós halálának leszünk szemtanúi, főnökeinkkel találkozunk és így tovább és így tovább. A különböző karakterek elég sablonosak, viszont kétségtelenül hihetetlen részletességgel vannak kidolgozva – akár a külsejüket, akár mimikájukat, gesztusaikat nézzük – ez pedig azért sokat dob a hangulaton.

„HÚHA, LEHETEK A BARÁTOD???" – KÉRDEZTE A PREDATOR...

ZeroCool említette előzetesében (ld. *GS 2007_11*), hogy végső soron rajtunk áll: *Splinter Cell*-módon lopakodva, vagy inkább Rambo stílusban mindenkit kiirtva próbálunk érvényesülni. Ez kétségtelenül így is van, azonban hosszú távon (és nehezebb szinten különösen) jobban fogunk járni, ha maximálisan kihasználjuk a nanosuit képességeit.

Ez persze valamennyire igaz a „szupersebességre" vagy erőre is, azonban aki igazán gyorsan és hatékonyan akar irtani, az a lopakodás képességét használja ki leginkább. Amikor ezt bekapcsoljuk, akkor predator-szerűen láthatatlanná válunk környezetünk számára, és a kezünkben tartott fegyvereinknek mi magunk is csak a körvonalát látjuk. Ilyenkor mozgás közben sem látnak meg ellenségeink, ezért ezzel a módszerrel tökéletesen hozzájuk tudunk férkőzni, és akár kicsit messzebbről, fedezék nélkül vagy akár közvetlen közelről fejbe tudjuk trafálni őket, a meglepetés erejét kihasználva.

Persze ahogy támadunk, azonnal előtörünk a láthatatlanság álcájából, így mindig meg kell találnunk azt a megfelelő pillanatot és helyet, amikor már érdemes az ellenségre rálőnünk, aztán gyorsan fedezékbe kell iszkolni, mielőtt társai miszlikbe nem lőnének. Ez a képesség egyébként annyira hatékony, hogy gyakorlatilag a *Crysis* 80 százalékában ezt használtam (nehéz fokozaton toltam a játékot, ezért szükség is volt rá). Eleinte kitűnő szórakozás volt ez a bújócska, de szép lassan kicsit megszokott és monoton rutinná vált, ahogy a rejtőképességből előtörve gyorsan eltraláltam egy vagy két koreait, aztán fedezékbe rohantam, megvártam, míg visszatöltött a kellő mennyiségű energia, visszakapcsoltam a rejtőzködést, majd kezdődött a buli elölről. Amikor a játék során a kilencszázhuszonötödik ugyanolyan ferdeszeműt is így intéztem el, akkor csendben megállapí-

Na tessék... ezzel akartam Honoluluba továbbutazni...

Lépegetünk, lépegetünk?

NEMCSAK KRÍZISHELYZETBEN

A nanoruha képességei

A DELTA FORCE-BA BELÉPNI nem lehetett leányálom: hősünknek minden bizonnyal a legszívósabb kiképzésen kellett keresztülmennie, hogy a hadsereg elit katonája lehessen. No de végül is megérte a szenvedés, hiszen egy olyan speciális öltözéket vehetett magára, amely minden önjelölt szuperhős vágyálma lehetne: a nanoruhát. Ez az öltözék energia alapon működik: minden képesség használatához abból merít, és ha az lemerül, akkor várnunk kell, míg újra fel nem töltődik. A ruha speciális képességeinek menüjét bármikor előhívhatjuk a középső egérgombot nyomva tartva, de akár külön hotkey-eket is megadhatunk, hogy ne kelljen a csata hevében ezzel görcsölni.

PÁNCÉL

Ez a legalapvetőbb képesség az összes többi közül. Tulajdonképpen egy energiapajzsról beszélhetünk, amely hasonlóképpen működik, mint a Halóban: felfogja a lövéseket egészen addig, amíg le nem merül. Ilyenkor biztos helyre kell szaladnunk, hogy visszatöltődjön, különben igen hamar kivégeznek a koreaiak vagy az idegenek. Valahányszor a többi képességhez szükséges energia elfogy, akkor a nanoruha automatikusan a páncélra kapcsol vissza.

REJTŐZKÖDÉS

Ez a nanoruha legkirályabb képessége, amelyet a játék során a legtöbbször fogjuk használni. Én szinte állandóan ebben bujkáltam. A rejtőzködést bármilyen helyzetben fel tudjuk használni, de érdemesebb az ellenség becserkészésére vagy forróbb helyzetekből való kikerülésre tartalékolni. Sajnos zabálja az energiát, úgyhogy nagyon vigyázzunk, hogy ne a legkényesebb pillanatokban (például, amikor éppen körbevesznek) merüljön le.

SEBESSÉG

A maximális sebesség leginkább akkor hasznos, ha rájöttünk, hogy kicsit túlbecsültük tűzerőnket, és le szeretnénk gyorsan lépni valahonnan. Ilyenkor a Szuperzsaru című film főhőséhez hasonlóan turbósebességre kapcsolunk és reménykedünk benne, hogy hátha nem találnak el. Akkor sem rossz, ha éppen nincs járművünk, és hosszú utat kell megtennünk; csak vigyázzunk, mert ez is zabálja az energiát, és igen kínos, ha a legrosszabb pillanatban merül le.

ERŐ

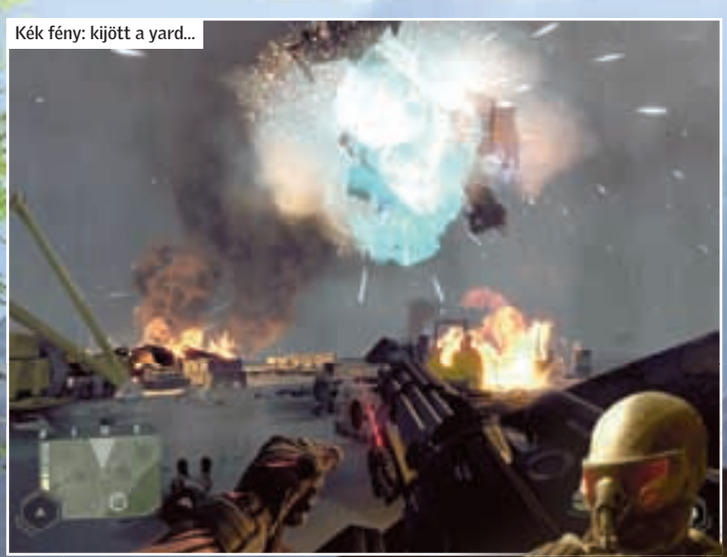
„Az Erő legyen veled!" – ez marha jól hangzik, de sajnos ez a képesség annyira nem hasznos, mint amennyire az előzetesekben hangsúlyozták. Pedig nagyon király, amikor harc közben megragadunk egy koreait nyakánál fogva, hogy elroppantsuk a nyakát, a gond csak az, hogy közben a legtöbbször hátulról lövik hősünket. Sokkal praktikusabb viszont, hogy jó nagyokat tudunk vele ugrani, így magasabb helyekre ezzel tudunk könnyedén feljutni.

„A játék szigetének kidolgozásához az inspirációt Morea gyönyörű szigetéből nyertük, amely Tahiti közelében van."
Cevat Yerli, Crytek, producer

tottam magamban, hogy időnként egy picit unom a játékot...
Persze azért teljesen a játékoson múlik, hogy milyen szögből és hogyan támad. Megtehetjük például, hogy a hatfős koreai őrjáratot gránáttal elintézzük, vagy inkább láthatatlanul rájuk rontunk, és gyorsan leszedjük őket géppuskával. De nem is muszáj beléjük kötni: akár tovább is lopakodhatunk, a játék nem kényszerít minket arra, hogy mindenkit kiirtsunk, aki él és mozog. A jó messziről ránk lövöldöző mesterlövészek elől viszont mindenképpen találnunk kell egy védett helyet, ahonnan mi is kényelmesen ki tudjuk szedni őket a saját mesterlövészmordályunkkal. Jópofa trükköket is alkalmazhatunk: ha például láthatatlanok vagyunk és közvetlenül előttünk áll egy koreai, akkor váratlanul kiránthatjuk mordályát a kezéből, majd a meglepett fickót fejen trafálhatjuk, mielőtt annyit mondana, hogy „ájkilljúdörtiámérikánpig". Lehetőségeink tárháza tehát igen széles...
A halott ellenségtől elcsent fegyverek teljesen hagyományosak: AK 47-szerű géppuskák, SMG félautomaták, shutgunok, a koreai nanoruhások mini gépfegyverei és így tovább. A készítők kifejezett figyelmet szenteltek a fegyvereknek is, mert ezek tökéletesen reálisan viselkednek, akár az előnyeiket, hátrányaikat, akár a fizikájukat nézzük: bizonyos fegyverek például sokkal jobban visszarántanak, mint mások.

GRAND THEFT CRYSIS

A járművezetős pillanatok igencsak feldobják a hagyományos FPS-részeket. Csakúgy, mint a *Far Cry*-ban, itt is időnként a koreaiaktól lenyúlt katonai dzsipbe pattanhatunk, amelynek anyósülésénél a lecövekelt géppuska is ott figyel. Így amikor rázósabb hely felé közeledünk, akkor érdemes távolról leparkolni, a vezető helyéről átugrani az anyósülésre, és a gépfegyverrel elintézni távolról a koreaiakat. Még nagyobb poén lett volna, ha ilyenkor az MI által vezérelt társunk vezeti a verdát, mint a *Halo*-kban, de hát itt erre ugye nincs is lehetőség, Nomád ugyanis a játék legnagyobb részében magányos farkasként dolgozik, hiszen társaitól elszakadt még a sztori elején.
A dzsip mellett másik jópofa vezethető jármű a katonai motorcsónak, amelynek szintén van géppuskás része. Motorcsónakot már nehezebb szerezni, ugyanis ritkán találkozunk olyannal, amelyet magára hagytak, a vízen hasító járgány vezetőülésénél ülő koreaiakat pedig elég húzós leszedni. A *Far Cry*-hoz hasonlóan itt is találkozunk olyan részekkel, amikor a folyó mentén kell a motorcsónakkal végigzúznunk a folyón. Itt mondjuk, nehéz szinten nem volt könnyű dolgom, mert egy helikopter folyton követett, és egyfolytában lőtte a járművem, én pedig már kifogytam a rakétákból, így maradt az úszás és a rohangálás a parton...
Később bizonyos küldetések során tankokba is beszállhatunk, de sajnos csak a sajátjainkba, pedig poén lett volna, ha ellenségeinket valahogyan kirángatjuk a „Made in Korea" harckocsikból, és mi magunk pattanunk az elrabolt páncélozott harci járgány irányítófülkéjébe.



Kék fény: kijött a yard...

A Romantika csatornára kapcsoltunk...

MULTIKRÍZIS

Multiplayer a Crysis-ban

A SZINGLI MELLETT a *Crysis*-ban természetesen a multiplayer részt is megtalálhatjuk, amely meglepő módon igencsak profin kidolgozott, és nem kell szégyenkeznie más csak multis FPS-ek mellett sem. Összesen 32 játékos csaphat össze kétféle játékmódban: az „instant action"-ben, ami sima deathmatch, illetve a Power Struggle nevű csapatjátékban, amely sokban hasonlít a *Battlefield*-félékre. Különböző bázisokat vagy egyéb katonai célpontokat, helyszíneket kell elfoglalnunk: például egy olyat, ahol az idegen lények űrhajója lezuhant, és ez taktikai előnyt jelent csapatunk számára. Ezek segítségével ugyanis olyan speciális fegyvereket irányíthatunk, mint a freeze gun, illetve különböző tankok vagy egyéb járművek irányítását is átvehetjük, amelyekkel aztán ripityára lőhetjük az ellenség bázisát. Remek szórakozás a multi rész: mindenkinek ajánljuk, hiszen a *Crysis* azért nem pusztán a brutális grafikáról szól.

Bár a játékban szereplő járművek nem valóságosak, viszont Pócza Zoltán valódiakból gyúrta össze őket, így aki például figyelmes, az észre fogja venni, hogy a koreai harci helikopter feltűnően hasonlít az Apache-ra.

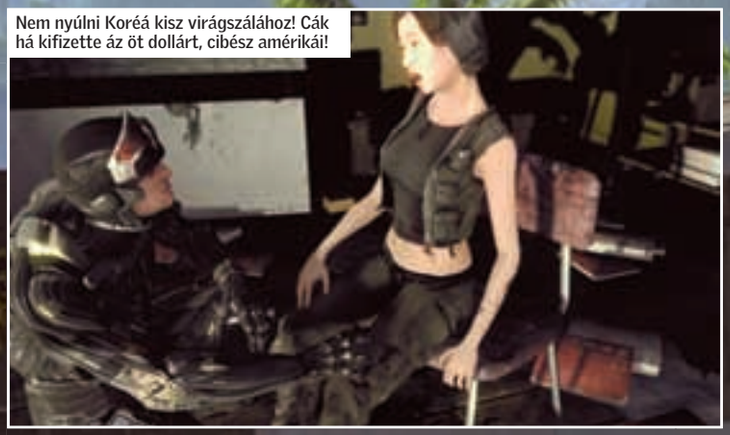
AZ IDEGENEK BELEKÖPNEK A LEVESBE...

Miközben a játék első fele egész élvezetes a sokféle taktikai lehetőség miatt, addig a második részétől, amikor az idegenek támadnak, a játék valahogy átmegy teljesen hagyományos FPS-be, ahol a meglehetősen idegesítő alienek tömegét kell egymás után leszedni. Az egész egy borzasztóan frusztráló menekülés részszel kezdődik, ahol egy űrhajó belsejéből kell megszöknünk. A gravitáció valamiért megszűnik létezni, és nekünk a levegőben lebegve kell a sötét, furcsa, fehér kristályokkal és a lények gépeivel teleszórt járatok labirintusában megtalálni a kijáratot. Lőnünk itt ugyan nem nagyon kell (még szerencse, mert alig találunk lőszert), viszont igazi kínszenvedés, amíg a sötétben villogó fények között próbáljuk kibogozni, hogy a sok idegen csőjárat közül melyiket kell választani, és merre kell menni. A játékmenet itt egyszerre monoton és idegesítő; nem értem, hogy a Crytek minek erőltette ezt a pályát. Miután végre kiszabadultunk, a külvilágban találjuk magunkat, ahol a lények környezetünket szinte teljesen megfagyasztották. Az idegenek ezután hullámokban, folyamatosan támadnak és taktikázásra nincs túl sok lehetőség, így a játék ettől kezdve átmegy hagyományos shoot 'em upba, ami egy hangyányit kiábrándító a *Crysis* első feléhez képest.

NÉHA NEM HISZED EL, HOGY ILYEN LÉTEZIK...

Most viszont végre elérkeztünk a játék azon eleméhez, amelyet – a gépigényt leszámítva – nem érhet komolyabb kritika.

Olajkutat építek itt és visszavonulok, hehehe



Nem nyúlni Koreá kisz virágszálához! Cák há kifizette áz öt dollárt, cibész amérikái!

POÉN LETT VOLNA, HA ELLENSÉGEINKET KIRÁNGATHATJUK A „MADE IN KOREA" HARCKOCSIKBÓL

Azt hiszem, itt az ideje, hogy leszögezzük: mindent maximumra tolva, DirectX 10-en egyszerűen nincs, nem volt és még egy darabig nem is lesz olyan játék, amelyik ennyire gyönyörű. A trópusi erdők minden egyes fája, szélfútta lombjai, apró szálú füve döbbenetesen részletesen ki van dolgozva. Tenger-, folyó- vagy tópartokra tévedve olyan vízábrázolást láthatunk, amely mellett az összes modern grafikus motor labdába sem rúghat, beleértve még az *Unreal 3*-at is. Amikor a naplemente vagy a napfelkelte a vízfelületen csillog, akkor nincs olyan játékos a földön, aki ne kiabálna át a szomszéd szobába, hogy: „anya (drágám, tesó, Morzsi stb.), gyere MOST, ezt muszáj megnézned!" A fontosabb szereplők kidolgozása is elképesztően realisztikus, különös tekintettel a mimikára vagy a karakterek gesztikulálására. Látszik, hogy Crytek apait-anyait beleadott a grafikus motor kidolgozásába, és lefogadom, hogy még évekig ezzel a játékkal fogják az újabb és újabb grafikus kártyák képességeit tesztelni.

No igen..., azok a grafikus képességek... Ahogy jelen pillanatban nincs a piacon szebb játék (bármelyik platformra), úgy szinte nincs is olyan konfiguráció, amelyen a *Crysis* teljesen akadásmentesen, tükörsimán futna. Én nem is olyan régen újítottam gépet (2,4 GHZ Intel Core 2 Quad CPU, 2 GB RAM, GeForce 8800 GTS), és ha csak a *Crysis*-re hagyatkoznék, akkor már most dobhatnám a kukába az egészet.

Kicsit szomorú bizonyítvány a Windows Vista képességeiről, hogy aki Vistán futtatja a játékot DirectX 10-zel, az sokkal rosszabbul jár, mint aki XP-n megbuherálja a *Crysis* konfigurációs fájlokat, hogy azon is DX10-en fusson a játék, ennek ugyanis sokkal nagyobb gyorsaság a végeredménye.

„CSAK EGY TECH DEMO?"

Nagyon sokan azzal szidták a *Crysis*-t, hogy „á, ez csak egy tech demo", pedig ez korántsem igaz. A játék első szakaszában a teljesen szabad, taktikus játékmenet sokkal élvezetesebb, mint a hagyományos FPS-eké, és ebben – a *Far Cry*-on kívül – ennek a játéknak nem nagyon akadt párja. Viszont sajnos a játék második felétől (különösen a már említett barlangos résznél) viszonylag megcsappan a *Crysis* élvezeti értéke – kicsit olyan timeshiftes unalmas hentelésbe megy át.

Egy-két boss fight pedig iszonyúan szánalmas: a koreaiak tudós vezetőjét például (lőszerhiány miatt) szabályosan lebokszoltam, miközben fel-alá rohangászott, ugyanis éppen a minigun volt nála, és állandóan távolabb akart állni, hogy eltaláljon. Ezt az elég izmos bakit leszámítva az MI azért egész jó: a katonák mindig mindent megtesznek annak érdekében, hogy megtaláljanak, illetve kikerüljék a lövéseinket, csak hát a láthatatlanság ellen nem sok mindent tudnak tenni...

Összességében a *Crysis* nagyon korrekt, jól kidolgozott FPS olyan brutális grafikával, amelyhez foghatóval még sohasem találkoztam. Már csak a NASA-nak kéne írni, hogy dobjon meg egy jó konfigurációval... GS

FOLYT. KÖV.

Crysis-trilógia készül

MOSTANÁBAN NAGY DIVAT, hogy a legtöbb játék befejezése amolyan „cliffhanger", amely a történetet nem igazán zárja le, hanem függőben hagyja éppen azért, hogy alig várjuk már a folytatást. Sokan ezt igen utálják, de sajnos ez a *Crysis* készítőit sem riasztotta el attól, hogy ezt a megoldást alkalmazzák. Ez persze azt is jelenti, hogy a fejlesztők trilógiában gondolkoznak, tehát talán már készül is a *Crysis 2* és természetesen a *Crysis 3*-ra is számíthatunk.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

1676

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:
GSTV

Na ennyit a kecseg Smith disznófarmjáról, muhahaha!

Half Life 2 feeling rulez

Hideg is van, sötét is van...

GameStar

JÁTÉKMENET
+ a teljesen szabad játékmenet most is éppolyan élvezetes, mint a Far Cry-ban
– a „core-os" pálya hihetetlenül idegesítő, és a játék második fele már elég sablonos lövöldözésből áll

GRAFIKA
+ döbbenetes, minden más játékot felülmúló grafika, fantasztikusan „élő", organikus környezettel
– nem fogjátok elhinni, de ide a gépigényt írnám...

HANG
+ minden effekt (fegyverek, járművek, környezet hangjai) teljesen rendben van és a szinkron is egész jó
– a zene jellegtelen dögunalom, a koreai katonák buta karattyolása egy idő után kicsit idegesítő

ÉLMÉNYFAKTOR
A full grafikát látva nem találtam szavakat, de sajnos így mindig lelőttek, így a medium beállítás lett a nyerő.

90

És én még azt hittem: egy ideig nem kell gépet újítanom...

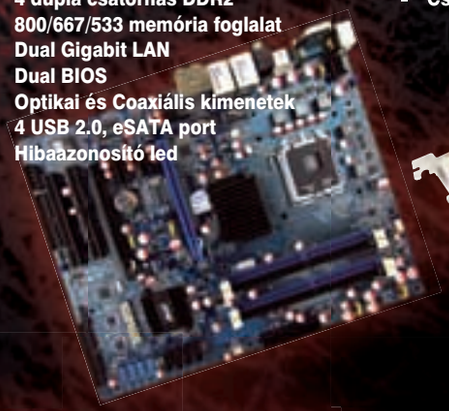
NYERJ EGY J&W CSOMAGOT,

melynek tartalma egy GeForce 8600GT videokártya és egy JW-IP35-Pro alaplap!

Technikai specifikációk

JW-IP35-Pro

- LGA775 foglalat Intel Core 2 Extreme/Quad/Duo, Pentium Dual Core, Pentium D, Pentium 4, Celeron és a következő generációs 45nm-es processzorok számára
- 1333MHz-es FSB
- Intel p35 + ICH9 chipset
- 4 dupla csatornás DDR2 800/667/533 memória foglalat
- Dual Gigabit LAN
- Dual BIOS
- Optikai és Coaxiális kimenetek
- 4 USB 2.0, eSATA port
- Hibaazonosító led



J&W GF8600GT-256M

- GeForce 8600 GT chispet (G84)
- 80nm gyártástechnológia
- DirectX 10 kompatibilis
- 256MB DDR3 memóra (128bit)
- 16x PCI Expressz csatolófelület
- 32 shader processzor
- DVI és VGA kimenet
- Csendes Thermal way hűtés

KÉRDÉS:
Hány shader processzort tartalmaz a J&W GF8600GT-256M?

GS JA: 32
GS JB: 64
GS JC: 256

Küldd el a megoldást
(GS JA, GS JB vagy GS JC)
a **06-90-642-311**-es telefonszámra, és tiéd lehet ez az értékes nyereménycsomag!

Az SMS elküldésének határideje:
2007. január 16.
(Az SMS díja 250 Ft + áfa. Mindhárom mobilszolgáltató hálózatáról elérhető!)
SMS-rendszer szolgáltató:
D. C. Lax Kommunikáció
A játékosok a játék során hozzájárulnak, hogy személyes adataikat a játékot lebonyolító D.C. Lax Kommunikáció továbbítsa a nyereményt biztosító IDG Hungary Kft.-nek. Probléma esetén ügyfélszolgálat:
sms@lax.hu.

100% SOLID CAPACITORS

J&W

GameStar

Az ajándékokat köszönjük, a Mercury Magyarország Kft-nek (www.mercurycomputer.hu).

Küldj SMS-t és nyerj!

EBBEN A HÓNAPBAN KISORSOLUNK HÁROM HORDOZHATÓ MEREVLEMEZT!

KÉRDÉS:
Milyen színekben kapható a Passport Portable család?

GS A: Fekete, fehér, piros, rózsaszín, zöld
GS B: Fekete, fehér
GS C: Fekete, piros

Küldd el a megoldást
(GS A, GS B vagy GS C)
a **06-90-642-311**-es telefonszámra, és tiéd lehet ez az értékes nyereménycsomag!

Az SMS elküldésének határideje:
2007. január 16.
(Az SMS díja 250 Ft + áfa. Mindhárom mobilszolgáltató hálózatáról elérhető!)
SMS-rendszer szolgáltató:
D. C. Lax Kommunikáció
A játékosok a játék során hozzájárulnak, hogy személyes adataikat a játékot lebonyolító D.C. Lax Kommunikáció továbbítsa a nyereményt biztosító IDG Hungary Kft.-nek. Probléma esetén ügyfélszolgálat:
sms@lax.hu.

GameStar

WD Passport Portable Black
120GB, 160GB, 250GB

Meghajtó specifikáció:

- Interfész: USB 2.0
- Kapacitás: 120/160/250 GB
- Adatátviteli sebesség: 480 Mbits/s
- Olvasási idők (sávról sávra / átlagos / teljes ciklus): 12 ms
- Átlagos várakozás: 2 ms
- Forgási sebesség (RPM): 5400

Méretek:

- Magasság: 15 mm
- Szélesség: 79.78 mm
- Mélység: 129.78 mm
- Tömeg: 104.8 g

WD Western Digital

expert computer

Ramiris

Az ajándékokat köszönjük a Western Digitalnak
(www.wdc.com)

EGY KÁVÉ MELLETT...

JONATHAN COULTON

Akinek a zene az élete

//Gyu

NÉVJEGY

NÉV Jonathan Coulton
FOGLALKOZÁS zeneszerző

Jonathan Coultont elsősorban folk-rock zenészként tartják számon, munkássága korábban is mutatott egyértelmű „geek" jeleket, elsősorban dalszövegei révén. Civilben a Popular Science magazin munkatársa és a Little Gray Books projekt zenei rendezője (mely csupán egy a John Hodgman amerikai humoristával közös produkciói közül). Zenéjében egyedi módon keverednek az akusztikus és elektromos hangzások, és előszeretettel használ olyan egzotikus hangszereket is, mint például a tangóharmonika, mandolin, bendzsó, ukulele vagy vibrafon.

K: Meglepett a Still Alive sikere? („This was a triumph.")

V: Nagyon elégedett voltam a szám végső formájával, de persze nem gondoltam, hogy másoknak is ennyire fog tetszeni. Szokatlan dolog, hogy dallal érjen véget egy játék, úgyhogy egyikünk sem igazán volt biztos benne, vajon működni fog-e a dolog. De ahogy megjelent a *Portal*, azonnal világossá vált, hogy az emberek szeretik, és ez nagyszerű érzés volt.

K: Nem zavar, hogy bár ismert dalszerző és énekes vagy, rengeteg ember kérdezi mostanában: ki ez a Jonathan Coulton egyáltalán? Úgy tűnik, sok játékossal bővült a rajongói bázisod...

V: Egyáltalán nem zavar, sőt. Mindig örülök, ha új arcok teszik fel ezt a kérdést. Maga az a tény, hogy meg tudok élni a zenélésből, nagyrészt azoknak a különféle projekteknek köszönhető, amelyekbe belecsöppentem az évek során. És persze mindig izgalmas, amikor valamiért felkeltem egy új csoport érdeklődését. Az idei PAX-on (Penny Arcade Expo) például élőben játszottam, és ez volt a legnagyobb, legfogékonyabb közönség, amelynek valaha zenéltem. Szóval igen, nagyon szeretem az új, gamer barátaimat.

K: Hogyan kerültél össze a valve-os srácokkal? Egyszerűen megkerestek a *Portal* kapcsán, vagy volt köztetek már valami régebbi ismeretség?

V: Volt egy koncertem Seattle-ben és a buli után odajöttek hozzám néhányan a *Portal* fejlesztői közül. Beszélgettünk, és elmondták, hogy a Valve-nak dolgoznak, aztán megkérdezték, van-e kedvem zenét írni nekik. Nagy *Half-Life*-rajongó voltam mindig is, úgyhogy természetesen igent mondtam. Később összeültünk és megbeszéltük, hogy pontosan mihez is kezdünk.

K: Ez volt az első alkalom, hogy játékzenét írtál?

V: Igen, ez volt az első ilyen jellegű munkám. De nagyon remélem, hogy nem az utolsó!

K: Volt valami különösen emlékezetes mozzanat a munka során?

V: Egyszerűen lenyűgöző volt Ellen McLeannel dolgozni (a színésznő, aki a Still Alive című dalt énekelte, valamint GLaDOS-t szinkronizálta). Kipróbáltam a *Portalt*, hallottam a hangját játék közben, és úgy gondoltam, minden bizonnyal rengeteg effekt, stúdióbűvészkedés eredményeképpen hangzott úgy.

EGY IGAZI GEEK

Kevés zenész mozog olyan otthonosan az interneten, mint Jonathan Coulton. Intenzíven blogol és weboldalán (www.jonathancoulton.com) nem csupán megvásárolhatók eddigi anyagai, de számtalan korábbi munkája ingyen is letölthető-meghallgatható.

KULTUSZ SZÜLETETT

Valószínűleg a Valve sem számított ilyen mértékű rajongásra, ami a *Portalt* és emblematikus elemeit – például a játék során oly sokat ígérgetett tortát – övezi. Mára tele van az internet a legkülönfélébb kapcsolódó emléktárgyakkal – melyek közül egyértelműen a plüss Weighted Companion Cube áll szívünkhöz a legközelebb... (vajon miért?)

HAJLAMOS VAGYOK ÉN IS A GLADOS-HOZ HASONLÓ KARAKTEREKKEL FOGLALKOZNI, EZEKKEL A PASSZÍV-AGRESSZÍV SZÖRNYEKKEL.

De amikor beültünk a stúdióba, rögzíteni a Still Alive-ot, ő még gyorsan felvett néhány mondatot a játékhoz, és akkor döbbentem rá, hogy a játékban hallható hang szinte teljesen az övé. Elképesztő tehetség, ugyanazzal a tökéletesen kontrollált érzelmi töltettel tud énekelni és beszélni. Például úgy, ahogy egy gép beszélne, ha nagyon-

nagyon feldühítenéd, de nem akarná, hogy ezt tudd...

K: Minek tekinted ezt a munkát? Csak „odaadtál" egy dalt a játék zenéjéhez, vagy ez egy új lehetőség, hogy kipróbáld a zeneszerzés új aspektusait?

V: Az a jó ebben a számban, hogy tökéletesen illik azok közé a dalok közé, amelyeket amúgy is írok. Hajlamos vagyok én is a GLaDOS-hoz hasonló karakterekkel foglalkozni, ezekkel a passzív-agresszív szörnyekkel, akik rémes dolgokat követnek el, közben meg nem is értik, hogy mi van... Úgyhogy amikor beszélgettünk a GLaDOS-ról, és arról, hogy mégis mire gondolhat majd a játék végén, tökéletesen érthető volt számomra. Szóval, ez egy ritka kreatív pillanat volt, amikor könnyű volt felszínre hozni egy bennem amúgy is motoszkáló gondolatot.

K: Min dolgozol pillanatnyilag?

V: Semmi nagyobb szabású projekt, ötletszerűen dolgozom apróságokon, amik eszembe jutnak. Van egy félig felvett dalom egy... kitömött állatról, és egy másik, majdnem kész, Lady Aberlinről, a Mister Rogers' Neighborhood című régi gyerekműsor egyik szereplőjéről.

K: Mivel töltöd a szabadidődet? Játékok?

V: Régen nagyon sokat játszottam, de amióta megszületett a gyerekem, nagyon nehezen találok időt hobbikra. Régebben robotokat is építettem, de ha a kétéves gyereked körbe-körbe rohangál, közben pedig találomra felkapkod, megesz dolgokat, akkor nem sok tranzisztor meg miegymás marad a lakásban. Most azonban mindenképpen szerzek egy gépet, leginkább azért, hogy végigjátsszam végre a *Portal* végső verzióját.

K: Zenészként mik a céljaid? Mi lenne álmaid munkája?

V: Projektek tekintetében ez szinte álmaim munkája volt: hagytak teret a kreativitásomnak, és maga a játék, illetve a GLaDOS karaktere is annyira kiváló volt, hogy nehéz lett volna végül nem olyasvalamivel előállni, amire mindannyian büszkék lehetünk. De mindenre nyitott vagyok, egészen addig, amíg az én természetes kreatív irányom fedi azt, amit akarnak tőlem. Persze mint zenész a legnagyobb örömet a zeneírás és a felvételek készítése jelenti, illetve az, hogy ebben nem vagyok korlátozva. Ha ezt nézzük, nagyon szerencsésnek érzem magam. GS

Gears of War – 92 % GS 2007_11
Freedom Fighters – 91 % GS 2003_10
Hitman: Blood Money – 85 % GS 2006_06

KANE & LYNCH DEAD MEN

Halott ügy... //mazur

RÖVIDEN

Meglehetősen véres és durva TPS-akció érdekes multiplayerrel, kétfős kooperatív módban is végigjátszható kampánnyal.

KIADÓ Eidos
FEJLESZTŐ I/O Interactive
KORÁBBI JÁTÉKAIK
{ *Hitman: Codename 47*
76 % GS 2001_01
{ *Hitman 2: Silent Assassin*
90 % GS 2002_11
{ *Freedom Fighters*
91 % GS 2003_10

HARDVERIGÉNY

P4 2 GHz vagy Athlon XP 2000+ processzor
1 GB memória
128 MB VRAM videokártya
Kiszámíthatatlan a gépigény, lebutítva egyáltalán nem vészes, de a legfrissebb driverek nélkül még a legerősebb konfigon is produkálhat furákat. A multis bugok, fagyások egy része nem az I/O, hanem a GFW Live hibája – lesz megoldás.

A Hitman-film vegyes fogadtatása után itt az esély egy jobb próbálkozásra: a Lionsgate stúdió ugyanis már megszerezte a *Kane & Lynch* megfilmesítésének jogait. A pletykák szerint Bruce Willis és Billy Bob Thorton lehet a két főszereplő, de Lynch karakterére a Szemtől-szemben Waingro-ja, Kevin Gage is kiváló választás lehetne...

Utolsó taktikai megbeszélés dizsi előtt: séró okés, szemüveg menő

MOST, HOGY HUZAMOSABB IDŐT töltöttem el egy Lynch nevű pszichopata társaságában (madarat tolláról, ugye?), aggódva diagnosztizálom magamon a skizofrénia jeleit, hiszen szívem szerint az egekig magasztalnám ezt a játékot hihetetlenül hangulatos, filmszerű jeleneteiért, a történetért, a karakterekért, az atmoszféráért és a számtalan remek ötletért... Másrészt azonban a sárga földig lehordanám a rengeteg technikai malőr, az elbaltázott pályaszerkesztés és a sok-sok frusztráció miatt, amit okozott. Azt hiszem, mindkettőt meg fogom tenni, a hangok is ezt mondják a fejemben.

A *Kane & Lynch* ugyanis ismét igazolta bennem azt a babonás meggyőződést, hogy az I/O Interactive játékában hiába van meg az az egyediség, amely a játékok 99 százalékából hiányzik, végül a legevidensebb baromságokon képesek elhasalni. Szomorú? Az nem kifejezés. (A befejezés! Az szomorú.) Persze ez tipikusan olyan játék, amelyet sokan imádni fognak minden hibája ellenére is, mások azonban percek alatt sikító frászt kapnak tőle.

...MINT A MOZIBAN...

És tényleg. A sztorit már előzeteseinkben leírtuk, így arról csak annyit, hogy egy Kane nevű exzsoldost irányítunk, aki a The 7 nevű szervezetnek dolgozott, ám társait egy balul elsült akció után cserben hagyta és lelépett a zsákmánnyal. Ám akiket halottnak hitt, most visszatértek: foglyul ejtették feleségét és lányát, és az ő életükkel zsarolják, hogy villámgyorsan szerezze vissza, amit ellopott. Adnak mellé egy Lynch nevű ön- és közveszélyes pszichopatát, hogy szemmel tartsa, és indul a hajsza. Kane-nek persze esélye sincs: a The 7 előbb-utóbb mindenképpen végez vele, de családját még megmentheti, itt az alkalom, hogy végre egyszer jót tegyen. (Aminek helyébe persze jobb, ha nem vár semmit.) A sztori tökéletesen kidolgozott párbeszédek, átvezetők során lendül tovább (még a pályák közti töltőképernyőket is sikerült *Kane és Lynch* acsarkodásaival feldobni – kép nélkül, csak hanggal); rengeteg apróságot csak odavetett megjegyzésekből vagy halálközeli hallucinációkból tudunk meg (például azt, hogy Kane-t micsoda tragédia következtében hagyta el felesége), és az egészet átjárja a legjobb „heist movie"-k hangulata, mint a Szemtől-szemben, a Ronin vagy a Kutyaszorítóban.

Kane csak teszi a dolgát, Lynch pedig próbál rájönni, valójában mi is történik. Kane tudja, mit akar, Lynch csak érdekből, később kétségbeesésből marad mellette. – *Frederik Fusager, társproducer, I/O Interactive*

Az I/O nem középiskolás fokon tanít, ez kétségtelen. A *Hitman*-sorozatban már számtalanszor megvillantották, hogy micsoda művészi érzékkel képesek atmoszférát teremteni, filmszerű átvezetőket készíteni, a narratívát virtuóz módon csűrő-csavaró sztorit írni és emlékezetes karaktereket alkotni. Ebből a szempontból a *Kane & Lynch* az I/O pályafutásának egyértelmű csúcsa. A játékmenet azonban az I/O egy másik korábbi alkotását idézi: a lopakodás minimális szerepet kap, inkább a *Freedom Fighters*-ben látott csapatos harc kerül előtérbe, főleg a játék vége felé, és ez sajnos nem tesz jót neki. Ami a *Freedom Fighters*-ben működött, most valahogy nem áll össze. A játék első fele, főleg azok a részek, amikor kettesben vagyunk Lynch pajtásunkkal, rendben vannak, de a tömeges haddelhadd már sok a jóból. Az utolsó pályákon már-már szürreális, hogy hány gengsztert, rendőrt, katonát kell lemészárolni, és hiába a realisztikus(nak szánt) nehezítések sorozata, lassacskán eluralkodik a *Moorhuhn*-szindróma.

INNEN MÉG FELÁLLOK!

Mielőtt rátérnénk csapattársaink kérdésére (nem véletlenül halogatom), lássunk még néhány pozitívumot. Kiváló például, hogy a képernyőt semmiféle kijelző nem takarja ki. Ha épp valami változás van (új feladatot kaptunk, másik fegyverre váltottunk), az persze felbukkan, de kis idő után el is tűnik, csak akkor jelenik meg, ha külön gombbal előhívjuk. Életerőt jelző csík nincs, állapotunkat úgyis könnyű leméri abból, hogy ha már imbolyog a kamera, vöröses színben és homályosabban látunk, akkor ajánlatos kicsit lekushadni és megvárni, amíg „regenerálódunk" (vicces, hogy a golyónyomok azért megmaradnak hőseinken: egy átvezetőben például Kane két golyóval az arcában magyarázott a többieknek –, de hát az igazi katona harcol, nem nyivákol), különben végünk. Persze, ha földre kerülünk, akkor sincs veszve még minden: az I/O érdekes ötlettel igyekezett enyhíteni a frusztrát. Amikor szelíden eldőlünk, mint a fák, fejünkben pedig korábban el-

A tűsarkúban fogsz tancóni, a parkettát meg fogod karcóni

Bevetjük az indián technikát... hmm... igen, valami gépjármű határozottan közeledik

TÖRÉKENY SZÖVETSÉGBEN

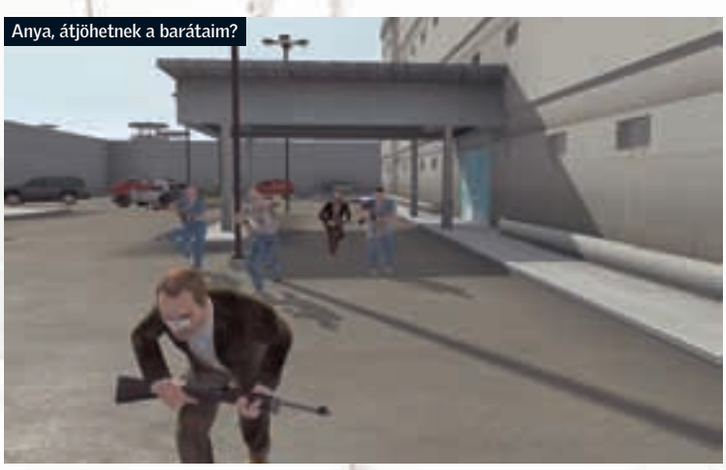
A MULTIPLAYER NEVE IGEN TALÁLÓ: Fragile Alliance, azaz „törékeny szövetség". A játékosok rablóként kezdenek, az első lépés eljutni a szajréhoz. Ha ez sikerül, igyekszünk minél több pénzt gyűrni a gatyánkba – ez az összeg a fejünk fölött is jól látható, egészen új értelmet adva a „millió dolláros bébi" kifejezésnek. Aki a meccs végére a legtöbb pénz boldog (és nem utolsósorban: élő) tulajdonosa (rablóként pedig sikerül meglépnie), az nyer. Namármost, bűnözői berkekben nem ritkaság, hogy a rablók menet közben ráébrednek, kollegialitás ide vagy oda, ha a haver pénzét is lenyúljuk, nekünk azzal csak több lesz. Ha tehát látjuk, hogy valamelyik csapattársunk már elég szép summát bezsebelt, árulóvá válhatunk és lelőhetjük, elszedve tőle a rá eső részt.
A csapattagok osztoznak a pénzen, de az áruló egyedül viszi zsákmányát – szép vagy nem szép, kifizetődő. De az árulónak sem könnyű az élete, hirtelen mindenki számára célponttá válik – falakon át is látszik a neve –, és a menet közben lelőtt rablók kint rendőrökként élednek fel, akiknek azért éri meg minden bűnözőt lekaszálni, mivel az általuk hurcolt pénz 10 százalékát mint „becsületes megtalálói" jutalékot zsebelhetik be. Ha pedig azt is sikerül lelőniük, aki még rabló-életükben végzett velük, pluszpénzt kapnak.
És akkor még nem beszéltünk a vásárolható fegyverekről, a csaliként eldobálható vagy pajzsként működő pénzről (ha lőnek ránk, hullajtjuk a zsét).
Ez mind nagyon szép és jó, azonban a játékhoz Games For Windows LIVE szükséges, és ez igencsak megnehezíti, hogy egy működő meccset találjunk. (Vagy pedig ne fagyjunk ki nagyon hamar.) A „ranked" meccsekhez pedig előfizetéses, GOLD accountra lesz szükségünk..., de mindezekről és a PC-s LIVE mizériáról külön cikkben olvashattok.

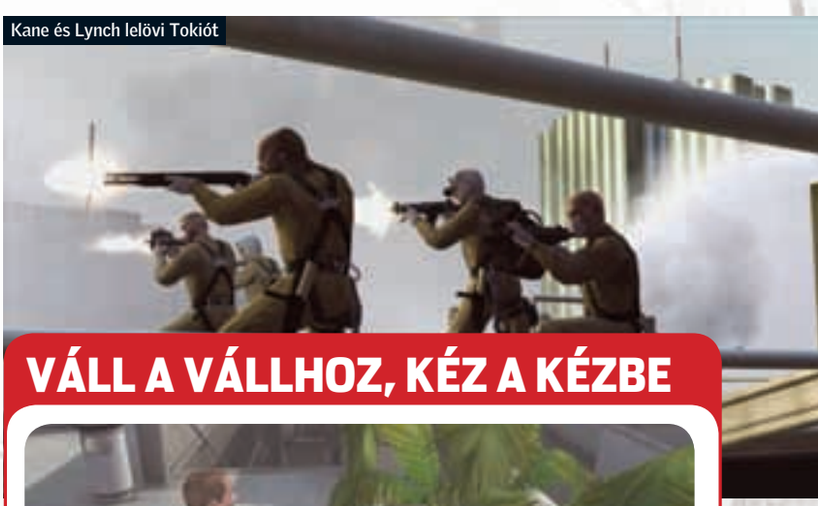
hangzott párbeszédek foszlányai zakatolnak (ez egyébként nagyon hangulatos), akkor reménykedhetünk, hogy egyik társunk oda tud evickélni hozzánk a golyózáporban, hogy belénk üssön egy adag adrenalint. Ettől ugyanis magunkhoz térünk, ja csak egy golyó volt, köszi, cimbi, azt hittem, valami komoly. Igen ám, de ez nem olyan egyszerű, mint amennyire annak tűnik. (Annak tűnik?) Egyrészt, ha minket lelőttek, akkor valószínűleg eleve nagy gáz van, és egyáltalán nem biztos, hogy lesz, aki odaér hozzánk (ezért is érdemes utasítgatni és magunk körül tudni társainkat). Másrészt, ha gyors egymásutánban többször is összeesünk, akkor épp az adrenalintúladagolástól fogunk elhalálozni...

ISTENEM, HÜLYÉKKEL VAGYOK KÖRÜLVÉVE...

Társaink kijelölése kicsit körülményes – a [Shift]+[Tab] valahogy nehezen áll kézre –, de a parancsok osztogatása már egyszerűbb. Nincs nagy választék (ide gyere, azt lődd amott, ott megállsz), és ez sajnos kevésnek is bizonyul. Főleg a játék vége felé már szabályos ostromra kell vezetnünk lelkes csapatunkat, azaz igen erősen bevédett helyeket kell támadnunk. Nagyon idegesítő például, amikor egy olyan nyílt terepen kell áthaladni, amelyet 10-15 ellenséges katona tart zárótűz alatt, fedezékből... Társainkat egy adott célpontra uszítani nem mindig kifizetődő, mert ugyan nagyon jól jön, ha tűz alá vesznek valakit, de embereink esetenként szemrebbenés nélkül rohannak a célpont felé, szó szerint véve a parancsot. És ilyenkor általában meghalnak. A csapatunkat irányító mesterséges intelligencia tehát kicsit túl... bátorra sikeredett: a fedezékek gyakran semmit sem érnek, mivel több irányból is lőnek ránk, embereink pedig sokszor vesznek oda azért, mert ravaszdi módon beállnak egy hordó mögé, ami valóban védi őket szemből, csak éppen szitává lyuggatja őket hátulról három másik katona. A legbosszantóbb pedig az, amikor egyik társunk előrerombol a legnagyobb golyózáporba, és aztán persze ösz-sze is esik, mi pedig kénytelenek vagyunk utánamenni, hogy beadjuk az adrenalint (ha lassúk vagyunk, a teste fölött megjelenő vöröskereszt ikon egyre halványul, míg végül odavész a kolléga), különben ugyanúgy járunk, mintha mi magunk haltunk volna meg – kezdhetjük újra az adott pályarészt. Tényleg nagyon idegesítő, amikor valamelyik ostoba hősködése miatt húzzuk mi a rövidebbet. (Persze vigasztalhat a tudat, hogy ha ennyit tud az MI, akkor messze még az idő, amikor a számítógépek átveszik felettünk a hatalmat.)
Lehetőségünk van arra is, hogy fegyvereket osszunk társainknak, pontosabban, hogy kicseréljük saját fegyverünket az övékkel – erre nem feltétlenül van szükség, bár Lynch valamiért betegesen vonzódik a shotgunokhoz, ami a nagyobb, nyitott tereken, távolból, fedezékből lövöldöző ellenfelek ellen nem igazán hatásos. Van azonban egy kimondottan szimpatikus vonásuk

Az Eidos nagyon ötletes és hangulatos módokon reklámozta a játékot: újságíróknak eljuttatott, Kane és Lynch elleni terhelő bizonyítékokkal megrakott mappákkal, illetve még egy képzeletbeli riporter, Peter Stack blogjával is, aki a The 7 után nyomoz. (www. peterstack7.com)


Anya, átjöhetnek a barátaim?


Kane és Lynch lelövi Tokiót

A CSAPATUNKAT IRÁNYÍTÓ MESTERSÉGES INTELLIGENCIA TEHÁT KICSIT TÚL... BÁTORRA SIKEREDETT

is kollégáinknak: ha kifogynánk a lőszerből, az sosem probléma, mert valamelyik csapattársunknál mindig akad utánpótlás; ilyenkor előrelátó pajtásunk feje fölött egy lőszeres ikon jelenik meg, és nincs más dolgunk, mint odakoccanni hozzá, s máris megdob minket néhány tárral.

HA ÉRTED, MIRE CÉLZOK...

A célzás a jól ismert 2nd Person Shooter (© by Cliffy B) elv szerint működik: legtöbbször TPS-módban láthatjuk hősünket, általában hátulról, de ha épp nem lövöldözünk, a kamerát teljesen körbeforgathatjuk. Ha azonban jobb egérgombbal célzásra emeljük fegyverünket, a kamera Gyuri papagáj módjára hősünk jobb vállára röppen, hogy jobban lássuk a célpontot és Kane erősen ritkuló sörényét (kooperatív módban ugyanezt átélni Lynch feje búbjával... sokkoló). Bár épp a célzás lenne a lényeg, ilyenkor nagyon durván lelassul az egér sebessége, így nagyobb mozdulatokhoz újból vissza kell lépnünk hagyományos TPS-be, majd visszsza, majd megint és a többi – kicsit idegesítő. Ami viszont igazán az: tekintettel kell lennünk arra is, hogy a célkereszt inkább „ajánlás" jellegű, azaz egyáltalán nem garantált, hogy oda is fog menni a golyó, ahova szánjuk. Nemcsak azért, mert a legtöbb fegyver nagyon pontatlan, de az is könnyen elképzelhető, hogy amikor fedezékből lövöldözünk, a lövedékek amúgy is ripityára tört orrunktól néhány centire fúródnak a falba, mert célkeresztünk ugyan egy ellenséges katonára mutat, de a fegyver csöve közvetlenül a fal szélébe néz. És főleg a fedezékes harc esetén ez nagyon kiakasztó tud ám lenni, mert emberünk magától áll be fedezékbe, és nem jön ki azonnal, csak ha nagyon akarjuk. Ha már Cliffy B-t emlegettük, épp a *Gears of War* után egészen kiábrándító ez az egész fedezékrendszer. Ugyan itt is kilövöldözhetünk „vaktában" akár oldalra, akár kuporogva a fejünk fölé, de annak semmi jelentősége. Lélektani szerepe nincs, ha az ellenfél is fedezékben van, úgyis csak rövid sorozatokra dugja ki a fejét, eltalálni meg bármit is teljesen esélytelen így. Ráadásul nem külön gombbal bújunk fedezékbe – ami még nem

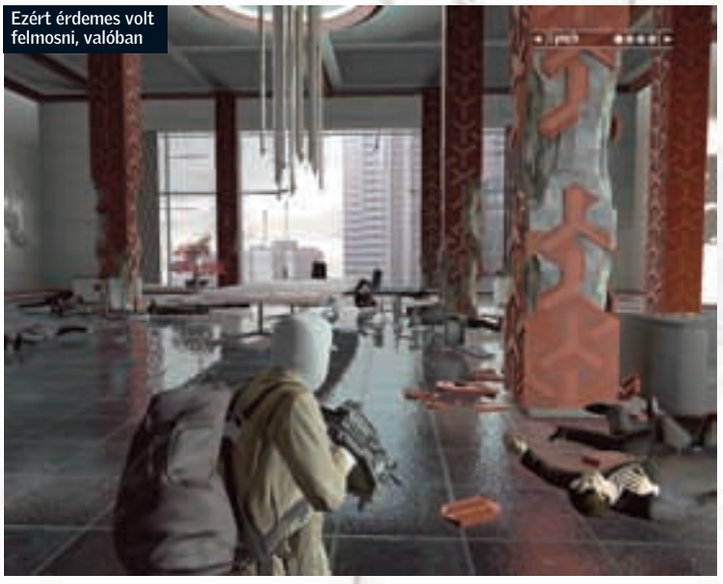
Új értelmet nyer a „hivatalos szerv elleni" erőszak kifejezés

VÁLL A VÁLLHOZ, KÉZ A KÉZBE

A *KANE & LYNCH* ÖSSZES FEJEZETE lejátszható kooperatív módban is, mely különösen a Lynch-et alakító játékos számára tartogat érdekes meglepetéseket: amikor meghal, előtte is lepereg az élete (ahogy egyjátékos módban Kane esetében), és meglepő apróságokat tudunk meg róla. Az I/O remekül érzékeltette a Lynch-et periodikusan elborító őrületet is: ilyenkor a képernyő bevörösödik, a civileket is rendőröknek látjuk, társainknak pedig hirtelen ordenáré malacfeje lesz. Nem könnyű a pszichotikus élete, na. Már csak egy gond van: a kooperatív mód kizárólag egy gépen, osztott képernyőn működik (nincs online kooperatív mód és nincs LAN sem), és legalább egy Xbox 360 kontroller kell hozzá – míg a másik játékos maradhat a billentyűzet-egér kombónál.

AZ EGÉSZ JÁTÉKOT ÁTJÁRJA A LEGJOBB „HEIST MOVIE”-K HANGULATA

Hasta la victoria siempre!


Ezért érdemes volt felmosni, valóban

is lenne probléma –, hanem a játék igyekszik felismerni, hogy miben settenkedünk. Persze gyakran rosszkor és rosszul. Ha pedig el is bújtunk, sokszor még így is kilóg a hátunk, amibe bőven fér golyó.

TUDOMÁNYOS ALAPON

Ami a fizikát és grafikát illeti, mindkettő ugyanolyan kiszámíthatatlan, mint a játék többi része. A fizika általában jól működik, legalábbis nagyon látványosan (még ha kissé esetlegesen is) omlanak le faldarabok egy-egy robbanástól, sorozattól, viszont a gránátokat teljesen használhatatlanná teszi. Egyrészt amúgy is alig sebeznek, másrészt hajlamosak a legvadabb szögben elpattanni valahova messzire, ahova nagyon nem szántuk őket, mint azok a frankó kis gumigolyók, amiket mindig elvettek tőlünk matekórán (Juhászné, nem felejtek!). A grafika hasonlóan ellentmondásos: bizonyos modellek (főleg az arcok), animációk vagy helyszínek aprólékosan, gondosan kidolgozottak, mások viszont nagyon puritánok és elnagyoltak. Jogos persze, hogy gyakran elképesztő tömeg rohangál körülöttünk (a *Hitman: Blood Money* Mardi Gras pályája tényleg semmi ezekhez képest), és így bizony az I/O-nak ügyeskedni kellett az erőforrásokkal, de akkor is... Kimondottan gyönyörű és egészen kiábrándító megoldások váltják egymást. Érdemes megemlíteni a hangot is: a zene számomra egy kicsit csalódás volt, pedig nagy rajongója vagyok Jesper Kyd munkáinak – bár kétségtelenül vannak kiváló pillanatai, nem mindig sikerült igazán beletrafálni a megfelelő stílusba. Kane és Lynch hangja viszont tökéletes, egészen élővé teszi mindkét karaktert (már amennyire két „dead man”-től telik).

MOST LÉGY OKOS

A főkampány sajnos igen rövid – ahogy mostanában a legtöbb játék –, nem több 5-6 óránál. Hogy az egész végigjátszható kooperatív módban is, nagyon sokat lendítene az ügyön, de kimondottan bosszantó, hogy csak egyetlen gépen, osztott képernyőn lehet kooperatív módban játszani; sem az online, sem a LAN-kapcsolatot nem támogatja a játék. Ez 2007-ben megbocsáthatatlan. (És ami igazán érthetetlen: az egyik játékosnak mindenképpen Xbox 360 kontrollerre van szüksége a játékhoz. Nem akármilyen kontrollerre. Xbox 360 kontrollerre.) A Fragile Alliance névre keresztelt multi zseniális ötleten alapul, de ott más gondok vannak, a Games For Windows LIVE-ből fakadóan – ezzel külön is foglalkozunk.

Mindezek alapján talán érthető, miért hezitáltam a cikk elején, de remélhetőleg mindenki el tudja dönteni, hogy az ő játéka-e a *Kane & Lynch*. Az biztos, hogy megéri végigjátszani, mert tele van fantasztikus pillanatokkal, de sajnos az is igaz, hogy rengeteg apróság miatt ezeket nem mindig lehet felhőtlenül élvezni. GS

KANE ÉS LYNCH SZEMTŐL SZEMBEN

A *KANE & LYNCH* MAGYAR változatát a játék forgalmazója, a CDProjekt érdekes ötlettel igyekszik vonzóbbá tenni: a csomagban megtalálható az Al Pacino és Robert de Niro főszereplésével készült Szemtől szemben (angolul érdekes módon Heat) című Michael Mann-film. Bár első látásra nem nyilvánvaló a játék és a film közötti kapcsolat, a *Kane & Lynch* számtalan jelenetén (mint például a bankrablás utáni üldözés) egyértelműen érződik a film hatása. Sőt a rendező nevét azért is érdemes külön kiemelni, mivel A halál záloga (ismét remek fordítás, Collateral) ominózus night-club jelenete is visszaköszön a tokiói pályán.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

1784

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:
GSTV

GameStar

JÁTÉKMENET
+ hangulatos jelenetek, remek sztori
– tetszhalott multiplayer

GRAFIKA
+ arcok kidolgozása, hatalmas tömeg, filmszerű átvezetők
– néhány modell és helyszín nagyon elnagyolt

HANG
+ remek szinkronhangok
– néhány effekt bugos, a zene nem hozza a szokásos Jesper Kyd-színvonalat

ÉLMÉNYFAKTOR
A tokiói night-clubban lövöldözni, a hatalmas tömeg közepén számomra egyértelműen a játék csúcsa volt.

78

Az év játéka lehetett volna, ha.

PERFORMANCE
GOT IT.
GEFORCE
8800 GTS
500 MHZ
640 MB DDR3 RAM
SLI READY
GEFORCE
8800 GTX OC
590 MHZ
768 MB GDDR3 RAM
SLI READY
GEFORCE
8800 ULTRA
640 MHZ
768 MB GDDR3 RAM
SLI READY
GEFORCE
8800 GTX
574 MHZ
768 MB DDR3 RAM
SLI READY
The way it's meant to be played
NVIDIA
inno3D®
HW LINE KFT.
TEL.: 221-1962
WWW.HWLINE.HU

fixtv
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
(UHF 26, 511,25 MHz)
UPC (319,25 MHz)
T Kábel (147,25MHz)
INDULÓ CSOMAG

Processzorok nettó
AMD A64 X2 4000+ BOX 12.200
AMD A64 X2 4600+ BOX 16.400
AMD A64 X2 6400+ BOX 35.100
Intel Celeron-D 430 1,8GHz BOX 8.800
Intel Core2Duo E4500 2,2GHz BOX 22.800
Intel Core2Duo E6750 2,66GHz BOX 34.900
Intel Core2Quad Q8600 2,4GHz BOX 49.800
Videokártyák nettó
ATI 8250 128MB GigaByte AGP 8.500
ATI 2600XT 256MB GigaByte PCIE 20.500
ATI HD3850 256MB ASUS 36.000
NV GF 7600GS AGP 17.000
NV GF 8500GT 256MB PCIE 15.400
NV GF 8600GT 256MB PCIE 21.200
NV GF 8600GTS 256MB PCIE 33.000
NV GF 8800GT PCIE 55.000
Szoftverek nettó
Win.XP OEM: Home / Prof. 18.750/28.750
Norton Internet Security 8.700
Panda Antivirus / NOD32 10.400/9.000
Hangkártyák nettó
C-Media 5.1 1.665/2.490
C-Media 7.1 6.100
SB X-Fi Xtreme Gamer BOX 21.000
Memóriák nettó
DDR400 512MB Brand 2év 5.800
DDR400 1024MB Brand 2év 16.420
DDR800 512MB Kingmax 2év 3.500
DDR800 1024MB Kingmax 2év 6.250
DDR1066 1024MB Kingmax 2év 8.750
SD Micro Kingston 1GB/2GB 4.000/6.800
SD Kingston 4GB 8.250
Pendrive Kingston 1GB/2GB 2.500/4.250
Pendrive Kingston 4GB 7.650
Merevlemezek nettó
Hitachi IDE 160GB 9.900
Seagate IDE 250GB 12.500
Sam. IDE 250GB 13.000
Sam. SATA 160GB 10.000
Sam. SATA 320GB 14.500
Sam. SATA 500GB 19.500
Kiegészítők nettó
Monitor 22" ASUS MW221U 55.000
Monitor 22" ASUS VW222S 52.000
Monitor 22" Samsung 223BW 59.375
Kormány Logitech MOMO Racing 22.750
Router rádiós D-Link DI524 8.250
Tap ASUS 450W 9.900
Tv tuner ASUS P7131 7.000
Alaplapok nettó
Am2 ASUS M2N-MX SE 10.500
AM2 GigaByte GM57-SLI S4 15.500
AM2 GigaByte GM69G-S3H 13.750
LGA ASUS P5B 17.500
LGA ASUS P5GC-MX/1333 11.500
LGA ASUS P5K 20.500
LGA ASUS P5KC 22.500
LGA GigaByte P35-L 17.500
Optikai meghajtók bruttó
Nec 7173 fek/feh 7.520/8.900
Pioneer 112D fek/feh 6.990/6.930
Nec 7173S fek/feh 6.900/7.080
Pioneer 212D Sata fekete 7.990
LG H55N fek/feh 6.400/6.400
Festékpatronok, tonerek bruttó
Canon BCI-3 fekete/ C.M.Y. 2.760/2.148
Canon BCI-6 fekete/ C.M.Y. 2.160/2.154
Canon CL41/51/52 4.650/6.180/4.920
HP 57/57/58 3.798/6.750/4.920
Hangfalak nettó
Genius 2.0 1250X / 5.1 5000W 8.000/18.750
Az ár-
Áruhitel és bankkártya elfogadás!
CD-DVD polírozás!
Ha újra olvasni akarod öreg, karcos lemezeidet, hozd el hozzánk!
Megvárható, kb. 5 perc alatt kész!
bruttó
660 Ft
MagiComp
1 PEST
1054 Budapest,
Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel.: 1/373-05-82
20/538-55-46
30/489-13-39
Nyitva: H-P: 8 - 20h Szo: 10 - 16h
2 É-BUDA
1036 Budapest, Lajos utca 47.
Kolosy tér
a 6, 60, 86-os busz megállójában
Tel.: 1/242-00-83
Nyitva: H-P: 9 - 19h Szo: 10 - 16h
3 D-BUDA
1117 Budapest, Kartothy Frigyes út 5.
Móricz Zsigmond körtér
a 3-as busz végállomásában
Tel.:1/361-34-08
Nyitva: H-P: 9 - 19h Szo: 10 - 16h
www.magicomp.hu
info@magicomp.hu

Anarchy Online – 90% GS2001_11
Neocron – – 86% GS2002_04
The Matrix Online – 75% GS2005_05

TABULA RASA

Garriott generális megreformálja az MMO műfajt... talán. **//Gyu**

RÖVIDEN

A Tabula Rasa egy idegen bolygón, sci-fi környezetben, TPS-lövöldével felszerelt MMO, amelyben egyéni módon kombinálják a masszív PvE-t és a PvP-t.

KIADÓ NCSoft
FEJLESZTŐ Destination Games
KORÁBBI JÁTÉKAIK
{ n/a

HARDVERIGÉNY

2,5 GHz processzor
512 MB memória
128 MB VRAM

Mint minden MMO-nak, ennek is szüksége van a minél több memóriára: s bár a grafika klasszul skálázható, de az igazi játékélményhez nem árt 2GB RAM. A játék havidíjas, és internet szükséges hozzá.

Előre hallom a kérdéseket, hogyaszondja: „akkor ez most jobb, mint a WoW?", meg „ugye itt is vannak páncélszettek?", meg „milyen insták vannak?". Ezekre egy népszerű kabaréfigura legendássá váló idézetével reagálnék: SILENCE! I KILL YOU! Ez az MMO nem az az MMO.

ELŐKAPOM A SHOTIT ÉS OSZTOM AZ ELLENT

Íme az első lényeges különbség, amely a tutorial szint legelején is szemünkbe ötlik: itt ugyanis a tényleg a WASD univerzumába tévedünk, ahol a célkereszté a hatalom. TPS-rajongók azonnal otthon fogják érezni magukat, lehet futni, térdelni, elrejtőzni, bunny jumpolni: mindezek magyar viszonyok között igen népszerű tevékenységek. És higgyétek el, játékmechanikailag igen fontosak: mert bár a páncélzatunk csökkenti a ránk zúduló sebzést, ha mozgunk, rejtőzünk, akkor nehezebben találnak el. Tehát a játék közeli rokonsága tagadhatatlan a sci-fi akció TPS-ekkel. Úgy vélem, ez sokaknak igencsak jó hír. Nekem annyira nem volt, amikor elkezdtem a bétát, bizony voltak gondjaim. Szerencsére a tutorial (a.ka. „Első Küldetés") megtanítja, hogy hogyan lehet célra tartani a fegyverrel – és nincs „heccsát", tehát mindegy, hol találjuk el az ellenfelet, a lényeg az, hogy eltaláljuk. Több quickslotot szerelhetünk fel, amelyben esetleg baj esetén cserélgethetjük a fegyvert is: igen hasznos lehet bizonyos helyzetekben. Szerencsénkre rendelkezésünkre áll egynémely alien technológia is, ha a fegyverek nem lennének elegendők.

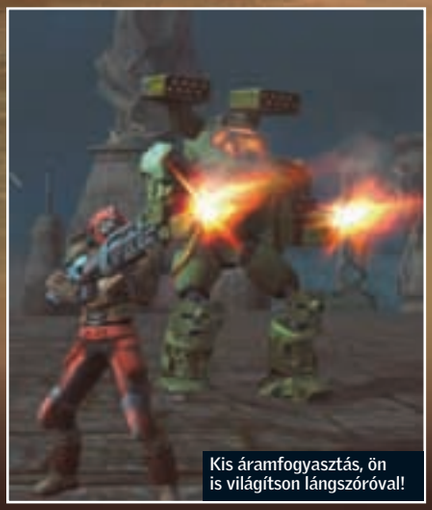
VÁLASSZ LOGÓT

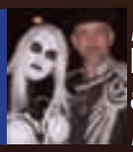
Richard Garriott igazi zsenialitása nem egy átlagos sci-fi történetben (lásd doboz) domborodik ki, lehetett sejteni, hogy tőle ennél többet várhatunk. És be is következett a dolog: kitalálta a „logónyelvet", amelyben a velünk szövetséges Eloh nép szimbólumait használhatjuk bizonyos varázslatszerű hatások elérésére. A játékban rengeteg szimbólumot találhatunk, ezek megkeresése és megtalálása több küldetés célja, érdekessége pedig az, hogy nem egy effektus több logó „nyelvszerű használatával" jön létre. Például itt van a Summon (azaz megidézés) logó, amelyhez a friend, star, life, enlighten, here (magyarul barát, csillag, élet, megvilágosodás, itt) logók kellenek. Tehát ez egy igazi nyelvészeti feladat is „megfejteni" az Elohok ősi képességeit és erejét, felhasználni logóikat. Ez egy olyan réteget ad a játéknak, amelyet még más MMO-kban nem tapasztaltunk: hatalmas dicséret érte. A hivatalos honlap szerint 72 ilyen logónk van (én sajna még nem találtam meg mindent), és sajnos kombinációik kötöttek, ami azt jelenti, hogy nem rakosgathatjuk ezeket össze, ahogy nekünk logikusnak tűnne, vagy ahogy esetleg szeretnénk: csak bizonyos kombinációk működnek. Ezek felfedezése a játék során elvileg meg fog történni. No persze egynémely logókat nem egyszerű megtalálni: barlangokban, bonyolult labirintusok mélyén vannak elrejtve.

GONDOLKOZZ 3D-BEN!

A játék másik érdekessége, hogy a műveleti térképen (lévén egy csata színhelyén találjuk magunkat) bejelöli, hol található meg az adott quest célpontja. Ha azonban jelöli is, hogy alattunk vagy felettünk van, nem mindig egyértelmű: rengetegszer előfordul, hogy a szerencsétlen játékos odamegy ezer veszély közepette, aztán sehol semmi. A cél vagy egy földalatti barlang sok kilométer hosszú oldalágának végén van (amelynek bejárata persze totál máshol van, mint ahol vagyunk) vagy esetleg a fejünk felett, a sziklák között egy igencsak nehezen, kis ösvényen megközelíthető helyen, amihez a fél térképet végig kell járni. Ez néha bizony fruszt-

A játék jelenleg négy szerverrel áll a játékosok rendelkezésére. Érdekesség, hogy nincs külön európai és amerikai változat – egy európai és három amerikai (egy keleti-parti, két nyugati-parti) szerveren játszhatunk.


Kis áramfogyasztás, ön is világítson lángszóróval!



„Az igazi kihívást az Eloh logónyelv szimbólumainak és ezek kombinációinak megalkotása jelentette.” *Richard Garriott, Destination Games, producer & designer*

rációt okoz, arról nem is beszélve, hogy a sztorihoz nem igazán tartozó missziók itt is a „gyűjts össze ebből ennyit, keress meg abból amannyit, hozd el onnan ezt” kategóriákba tartoznak. Azonban léteznek olyan küldetések, amelyek befolyásolhatják sorsunkat: olyan döntéseket kell hoznunk, amelyekről nem derül ki azonnal, jók voltak-e vagy sem: csak 10–15 szint múlva, vagy csak igen magas szinteken döbbenünk rá, hogy valamit jól/rosszul csináltunk. Példaként említek egy küldetést, amikor egy ifjú elohot át kell adnunk az eloh parancsnoknak, de választhatjuk, azt is, hogy elengedjük: amikor ez a misszió zajlik, nem tudhatjuk, hogy ez a döntésünk befolyásolni fogja jövőbeni sorsunkat (elárulom: igen!).

AZ A BIZONYOS SZEREPJÁTÉKOS ELEM

El lehet vitatkozni azon, hogy a Tabula Rasa klasszikus MMORPG-e vagy sem,

Friss száj, üde lehellet, Ön is szopogasson Bane-belet!

hiszen vannak benne küldetések, szintlépéskor osztható skill pontok, fejlődési fa, mindenféle színekre festhető páncélzat, craft-skillek, rengeteg holmi, ezek alapján bátran állíthatnánk, hogy egy szerepjátékról van szó: azonban ilyenkor nagyon fontos megvizsgálni, mennyire engedi a játék, a rendszer a szerepjátékozást. S itt bizony kilóg a lóláb, hiszen a folyamatosan zajló háborúban nincs idő és lehetőség szerepjátszani: nincsenek olyan elemek a játékban, amelyek ezt elősegítenék – mert bár vannak emote-ok, de nincs meg a motiváció, hogy szerepjátékosan adjuk elő magunkat: fogjuk a puskánkat, televesszük lőszerrel a hátizsákot, aztán zamek. Ezzel az erővel ez egy offline akció-TPS is lehetne, no persze itt lehet csapatozni. „Big díl”, ahogy a művelt francia mondaná, aki tud angolul. Valahogy úgy érzem, hogy itt nem kell kapkodni, hogy belépjek egy guildbe, hogy szocializálódjak – a háború magányossá tesz. Egyúttal a szerepjátszást is szinte ellehetetleníti a játékban, amiért kár, nagy kár. Remélem a jövőben majd olyan elemek is bekerülnek (minijátékok a bázisokon, pihenő katonák, cybercybersportok, stb...), amelyek a szerepjátékos elemet erősítik, mert addig ez csupán egy MMO-lövölde lesz.

KIVEL IS CSATÁZUNK?

A játék sztorijából kiderül, hogy a Bane gyűjtőnéven jellemzett alienek a fő ellenfeleink, akiket „fejlett mesterséges intelligencia” irányít, és akik a pálya különböző pontjain található stratégiai pontokért harcolnak ellenünk, játékosok ellen. Ezt úgy képzeljük el, mint LotRO-ban Ettenmoort, vagy WoW-ban a BG-ket: de az említett példákban játékosok állnak egymással szemben, míg a Tabula Rasaban ez NPC vs PC mérkőzés. A Bane ugyanis a gép által irányított stratégiát követve igyekszik minél több bázist elfoglalni több-kevesebb sikerrel. A frissen indult szervereken például mindenütt Bane dominancia volt, ami nem csoda: de később, amikor már sok „tökös soldier” lesz a játékban, akkor ezzel már nem lesz akkora gond. Egyébként érdekes a játékban az ellenfelek „spawnolása” az-az a pályára születése. Szemben más MMO-kban megszokott módszerrel, amikor egyszerűen a semmiből tűnik elő a szörny, itt ilyen nincs: a Bane-t mindig űrhajók sugározzák le a földre, a vadállatok fákról potyognak, bozótból bújnak elő stb. Így sokkal reálisabb, tegyük hozzá. Arról nem is beszélve, hogy amikor az ember meghallja a Bane hajó jellegzetes hangját, már lehet készíteni a fegyverzetet, és BUMM a fejbe! Fegyverzet sokfé-

TABULA RASA SZTORI

Hogyan is indult a konfliktus?

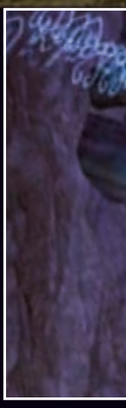
Hol volt, hol nem volt, volt egy eloh nevű faj az univerzumban. Ez a faj szabadon megosztotta tudását a Logókról (ez az anyag és energia közötti konverzió pusztán a szellem erejével) a kevésbé fejlett fajokkal. Az egyik ilyen faj, a thrax azonban új tudását arra használta, hogy az elohhal háborúzzon. Az eloh nagy erőfeszítéssel megnyerte a háborút, azonban ez megosztotta az ősi fajt. Az egyik társaság változatlanul próbálta megosztani a tudást másokkal, a másik frakció, a neph pedig kontrol alatt tartotta volna a kisebb fajokat, hogy ők legyenek mindig a legfejlettebbek. A konfliktus miatt a neph kilépett az elohból, és többek között a legyőzött Tthrax-szal lépett szövetségre – ezt az új népet bane-nek hívják. A bane a távoli jövőben megtámadta a Földet, az emberiséget nagy számban kiirtották, könnyedén legyőzték, azonban bizonyos eloh-technikák segítségével az emberek szövetségeseket találtak a bane elleni harcban... Na, ennek a szövetségnek leszünk mi is a harcosai.

ITT NEM KELL KAPKODNI, HOGY BELÉPJEK EGY GUILDBE, HOGY SZOCIALIZÁLÓDJAK – A HÁBORÚ MAGÁNYOSSÁ TESZ

A NYELV
Fejtsétek meg az üzenetet

Még annak idején, jóval a *Tabula Rasa* megjelenése előtt a kiadó érdekes marketinghúzással próbálta népszerűsíteni a játékot. A Richard Garriott által megálmodott Eloh-nyelv elemeivel tettek közzé egy feladatot, egy visszafejtendő szöveget, amelyhez annak idején fokozatosan adagolták a logók jelentéseit. Sajnos a versenynek mára vége van, de azoknak, akik esetleg szeretnének egy kicsit „hieroglifázni" bemutatjuk azt a képet, amelyet meg kellett fejteni annak idején. Segítségül hadd ajánljunk egy oldalt, ahol foglalkoztak a visszafejtéssel (http://tr.stratics.com/content/history/logos.php), illetve hadd fordítsuk le a hivatalos *Tabula Rasa* logó alatt látható szöveget: „The battle for the control of the galaxy begins now." Magyar fordításban: „A harc a galaxis irányításáért most kezdődik." Sok sikert kívánunk az üzenet visszafejtéséhez!

Azt hiszed, hogy a szájszagodtól a lábaid elé borulok majd? Ezt benézted, kishaver!

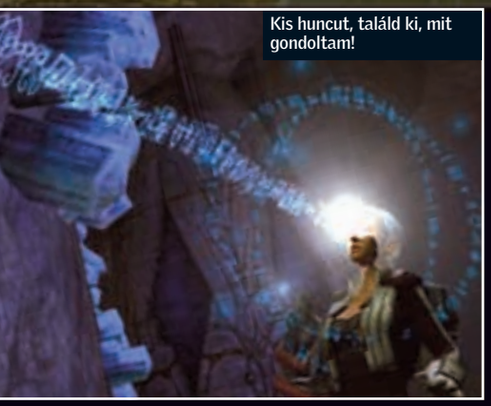


le van, igazándiból az alaptípusokon kívül nagy különbség nincs. Néhány példa az alaptípusokból: shotgun, amely közelre jó, de területre hat, rifle, amely távolról, fedezékből jó, de pontlövésre megfelelő, pisztoly, amely például EMP-t (Electro Magnetic Pulse) képes lőni – ez mechanikus (robotok, lövegtornyok) célok ellen jó stb. A rendszer lényege, hogy egy-egy adott csatában nem mindegy, kik milyen fegyverekkel szállnak harcba, hiszen sokat számíthat a sebzés milyensége is. Bizonyos sebzések bizonyos ellenfelek ellen nem jók, ezeket ki kell tapasztalni, meg kell szokni – ilyen, különböző elementál sebzéstípusok például a sonic (azaz hang) sebzés, a viral (azaz vírusos) sebzés – ez például halálos DOT-ot, az az lassan ölő mérget, egy bizonyos ideig tartó sebzést is jelent – azonban robotokra nem biztos, hogy jó lesz stb... Lesz rá lehetőségünk, hogy minden kombinációt kipróbáljunk, nem kell megijedni. Ebben a játékban mindent lehet, csak unatkozni nem – arra ugyanis a sok harc mellett nincs idő.

HOGYAN FEJLŐDJÜNK?

A játékban mindenki recruitként indul: nincs lehetőségünk foglalkozást választani az elején, egyszerű háborús újoncok vagyunk és kész. Ettől kezdve azonban lehet specializálódni, sőt kell is: addig nem lehetünk például 5-ös szintűek, amíg nem választunk, hogy a Soldier (katona) vagy a Specialist (support ágon megyünk tovább) – ezek a második körös foglalkozások. Későbbiekben jönnek képbe a harmadik körösek: a Soldier Commando-ra (ez a tank jellegű harcos) és Rangerre (ez a lopakodós, távolra ható harcos) oszlik, míg a specialistből Sapper (mechanics és robotics szakértő, fizikai tudományok hozzáértője) vagy Biotechnician (erő, biotechnológia, fegyverek és páncélok szakértője) lehet. S a negyedik körben mind a négy már említett harmadik körös foglalkozás kettéoszlik még, de ezeket mind fedezze fel mindenki maga. Egy a lényeg, a fejlődési fa segítségével tényleg egyedi karaktereket fejleszthetünk, akik továbbviszik az előző fázisok specializációit is. És itt jön a tündérmese ideje: ugyanis a Tabula Rasa szakítva a hagyományokkal ki merte jelenteni, hogy alapvetően a magas szintűeknek szánt tartalomra koncentrálnak, az alacsony szintek csak arra valók, hogy belerázódjon az ember a játékba, azokon mihamarabb túlessen, aztán irány a küzdőtér, a high level WAR! De hát akkor minden karimmal fel kell küzdenem magam max levelig? – kérdezheti azonnal a szakértő MMO-játékos. A válaszom egy szép, kövér NEM. Mert itt a dolog szépsége, a játékban ugyanis clone-tokenek szerezhetők, amelyek segítségével klónozhatjuk a karakterünket:

Akik a játék Collector's Edition változatát vásárolják meg, azok sok-sok extrát kapnak: térképet, szép színes kézikönyvet stb... emellett egy nem harci petet, 4 egyedi páncélfestéket és egy egyedi emote-ot .



Kis huncut, találd ki, mit gondoltam!

A jövőhöz modern, lézeres kötélhúzó-verseny illik

Gyere ki a művház elé, haver!

Én azt hiszem, valami komoly gond lehet ezzel a porszívó-robottal

ha van egy 28-as szintű karink, akkor ha leklónozzuk, lesz még egy 28-as karink. S ami a legszebb az egészben, csak a test öröklődik, a foglalkozás nem (ahogy az az igazi klónoknál illik). Tehát ha a 28-as karakterünk ultra brutál tankgyilok katona volt, a klónja csupaszon jön a világra, szépen felszerelgetjük a skilljeit, és akár lehet belőle vadakat terelő juhász, akarom mondani doktor, vagy bármi más is. S ha valamelyik karink eljut 31-es szintre és klónozzuk, akkor lesz egy friss 31-es karink és stb... stb... stb. Jópofa, nem? Mindehhez hozzájárul, hogy a személyes ládánkba rakott holmikat minden klónunk látja, így aztán a ládát telepakolhatjuk olyan cuccokkal, amik már nem kellenek nekünk, de a klónnak jók lehetnek – így miután a kis szerencsétlen tiszta elmével meglátta a napvilágot már-is telerakhatjuk kütyükkel, fegyverekkel és egyebekkel. Igen hasznos tulajdonság. Főleg azért, mert a más játékokban megszokott Bound, azaz karakterünkhöz ragaszkodó tárgyak tömegeit valahogy nem fedeztem fel a Tabula Rasa-ban. Aminek részemről nagyon örülök.

HA MMO AKKOR CRAFT?

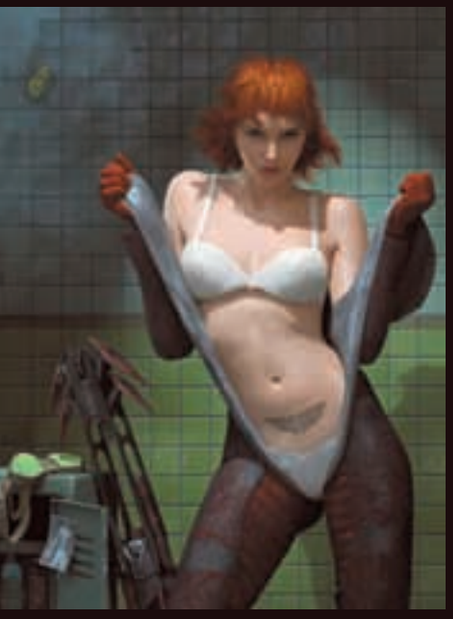
Bizony-bizony, jogos a kérdés, és már-is itt a válasz: ebben a játékban sem úszhatjuk meg, hogy ezt-azt barkácsoljunk – úgy néz ki nincs MMO craft nélkül (félreértés ne essék, senki se gondolja, hogy a népszerű „nincsen rózsa tövis nélkül" kifejezésből merítettem. De-hogyis.) Na szóval itt is lehet ügyeskedni. Ami viszont nem jó hír, hogy mivel az egyébként hasznos skill-pontjainkból tudunk craftra is áldozni, semmiképp sem érdemes a harcolásra szánt karakterünket crafternek kiképezni. Használjuk ki

A FOGLALKOZÁSOK

Íme, a fa

Mindenki recruitként kezdi, de van, aki továbbtanul... (ahogy elérte az 5. szintet). Nincs tehát kasztválasztás, adott szinteken dönthetjük el, hogy milyen irányba fejlesztjük tovább karakterünket – ha pedig kipróbálnánk egy új ágat, a választás előtt „klónozhatjuk" hősünket

Három szín: kék



kiképezni. Használjuk ki a játék már említett klónozási képességét, és klónozzunk magunknak craft-karit, akivel semmi mást nem csinálunk, mint a többiek által összeszedett alapanyagok segítségével gyártunk ezt-azt. Erre lehetőségünk van a közös vault (azaz ládák) segítségével, hiszen így az alapanyagok átadása igencsak egyszerű lesz. Azonban összegyűjtésük már más lapra tartozik – itt felejtős a megszokott „menjünk ki a playfieldre oszt gyűjtögessünk" módszer, leginkább a véletlenszerű lootból, illetve a talált tárgyak vagy holmik szétszereléséből (a la WoW disenchant) juthatunk alapanyaghoz. Természetesen, ahogy haladunk előre a történetben, egyre jobb cuccokhoz jutunk, így aztán a crafter lelkületűek is szusszanhatnak két csata között egy kis barkácsolással. Egy biztos: nem ez a játék esszenciája, de újra szólok: klónozzunk crafter karit, ne a fő karinktól vegyük el az erőforrásokat.

APA MESÉLJ MÉÉÉG!

Nem mehetünk el említés nélkül a sztori mellett. Igen, a játéknak van sztorija. Persze a küldetések utalnak is erre. Amint azonban azt már a szerepjátékos elemeknél említettem, ez a dolog NAGYON karcsú. Végül is sokszor csak úgy érzem, egy akció-TPS-sel játszom, ahol szaladgálok a térkép egyik feléből a másikba, végrehajtok feladatokat, és az egésznek az ég egy adta világon semmi értelme nincs, maximum az, hogy sokat kell kolbászolni össze-vissza, miközben számolatlan mennyiségű bane-t ölünk meg, hiszen ezek csak jönnek és jönnek: meghalljuk a hajó hangját, aztán már lehet is lődözni. Vagy jól meghalni (olyankor kórház, sátorba vissza, felszerelést javíttatni stb.) Szerencsére a közlekedésünket egy teleport-rendszer is segíti, áldassék Garriott mester neve! Erről jut eszembe (mielőtt bárki megkérdezné), a játékban van PvP. S nagyon érdekes PvP van, ugyanis itt különböző klánok viselnek hadat egymás ellen, amely keretében ezek bárhol és bármikor lepuffanthatják egymást a játéktér bármelyik részén: azonban ha nem ellenséges klántaggal találkozol, akkor nem tudod megölni. Remélem, érthetően mondtam el a dolgot. Persze lehetnek szövetséges klánok is, akik ugyanúgy beszállnak a buliba, és automatikusan hadat üzennek annak, aki nektek hadat üzent: tovább cifrázza a dolgokat ez is – s lehet békét kötni, vagy akár a régi ellenséggel szövetségre lépni. Én egyelőre csöndes függetlenként tevékenykedem, remélem, úgy meg tudom őrizni a PvP immunitásomat, számomra pont elég kihívás a Bane-nel harcolászni. Apropó harcolászás: egy kiváló barátom úgy jellemezte a Tabula Rasát, hogy „ez egy olyan MMO, amiben folyamatos a harc...". Ez a kijelentés az összes pozitív és negatív aspektusával együtt azt hiszem tökéletesen illik a Tabula Rasa-ra, és máris megtaláljuk ezzel az egy mondattal a játék helyét a többi MMO között. GS

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

751

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:
GSTV

GameStar

JÁTÉKMENET
+ TPS-akció
– folyamatos harc

GRAFIKA
+ fantáziadús területek
– kicsit avitt grafikus motor

HANG
+ illeszkedik a játékhoz
– a zene lehetett volna jobb

ÉLMÉNYFAKTOR
A TPS-t, a folyamatos harcot, az akciót kedvelőknek igen ajánlott, szerepjátékos elemek nélkül...

84

Én jókat lövöldözöm vele, de kb. ennyi...

Eljött az elegáns írók ideje

Slim Portable External Super Multi DVD Rewriter

- USB porton keresztüli áramellátás
- Lightscribe lemez feliratozás technológia (E50L)
- USB 2.0 adatcsatlakozó

LG
Life's Good

GSA-E50N/L

www.lg.hu

Még hasonló se volt nálunk ezelőtt...

GUITAR HERO III

Még mindig színes pöttyöket nyomkodunk, de egyre szebb a körítés. //BZ

RÖVIDEN

A „reflexjátékok" egyik legélvezetesebb formája úgy lett egyre szebb és részletesebb, hogy közben nem veszett el az egyszerű, de nagyszerű alapötlet.

KIADÓ Activision
FEJLESZTŐ Neversoft Entertainment, Aspyr (PC-konverzió)
KORÁBBI JÁTÉKAIK
{ *Tony Hawk's Pro Skater 4*
93% GS2003_07
{ *Tony Hawk' S Underground 2*
91% GS2004_11
{ *Gun* – 83% GS2006_01

HARDVERIGÉNY

Dual-Core 2,8 GHz processzor
1 GB memória (Vista alatt 2GB)
128 MB videokártya
Egy átlagos mai gépen gond nélkül elfut, de nem árt a háttérből kilőni a memóriazabáló alkalmazásokat, ezek miatt néha meg-megáll, körülnéz. Viszont ultrajó fícsör a kép-hang lag beállítás, érdemes használni.

HOMÁLYBA VESZŐ GYERMEKKOROMBAN tollaslabda-ütővel pózolt minden kiskölyök a tükör előtt, gitározást imitálva. Később, aki akart, elkezdett valóban megtanulni gitározni, de az esetek többségében mindenki szépen feladta az elképzelt zenészkarriert, hogy beüljön az iskolapadba, aztán pedig egy irodai asztal mögé. Egy ideje azonban furcsa szerkezetekkel (lásd még a „konzol" címszó alatt) mindenki újraélheti tollasütős-pózolós gyermekkorát, és a *Guitar Hero III* megjelenésével immár a PC-s tábor sem marad ki a jóból.

PAVLOV GITÁRJA

De ne szaladjunk ennyire előre, inkább nézzük meg, miben is áll a *Guitar Hero* varázslata? Ha ugyanis lehántjuk róla a sokféle körítést, nem marad más, mint egy egyszerű reflexjáték, ami tulajdonképpen az egyik legősibb szórakozás. Kisgyerekek körjátékaiban évszázadok óta létezik az ötlet: amikor a játékvezető tapsol, akkor tapsolj te is, amikor leguggol, akkor te is leguggolsz, de ha elkésel, kiestél. De ott van Pavlov bácsi a kutyájával, valamint ezen példa megannyi követője, akik egy bizonyos ingerre időben adott válaszért ajándékokkal halmozták el a kísérlet alanyát. Bizony, ennyi a lényeg itt is: jön a zöld pötty, nyomd meg a zöld gombot. A kéknél meg a kéket. És itt van a kutya elásva (nem Pavlové): ebből az egyszerű és ősrégi alapötletből a megfelelő körítéssel megszületik az abszolút partijáték. A színes pöttyökből egyfajta leegyszerűsített hangjegyek lettek, a gombok gitárnyakká változtak, a háttérben őrjöng a közönség, és máris nem szimpla reflexjátékban találod magad, hanem egy színpadon. Felpörög az adrenalin, és

A közönségben sok az egypetéjű ötös iker...

Ami a valóságban nem történhetett volna meg, a játék megoldotta: a tizensok éve egymással szóba se álló Guns'n'Roses alaptagok, Slash és Axl megegyeztek, hogy egyik régi, közös daluk legyen a slash-es boss fight nótája.

A zenészek legjobb barátja, a dobos

A menedzser félreérthetetlen utalást tesz...

máris úgy érzed, itt van minden, amit kisgyerekkorod óta elvesztettél: gitárhős vagy!

HARMADIK NEKIFUTÁS

Természetesen maga az alapjáték egy idő után önismétlésbe fordulna át, ha csupán új dalokkal és karakterekkel turbózták volna fel, ezért a fejlesztők érdekes kötéltáncba kezdtek: próbáltak annyi újdonságot rápakolni az eddigiekre, ami már túlmutat egy kiegészítőn, viszont nem nyomja el a sikeres alapötletet. Nézzük, mi minden változott a kettes rész óta – közben persze aki akar, gyermeki örömmel rácsodálkozhat az alapötletre, hiszen PC-n eddig még találkoztunk a sorozattal.

Mint ismeretes, a korábbi konzolos „két és fél" részt (az első és második részen kívül kijött egy *Guitar Hero Encore: Rocks the 80s* kiegészítő is) még a Harmonix Music Systems fejlesztette. Őket azonban 2006 szeptemberében felvásárolta a tévék mellett egyre több egyéb szórakoztatóipari területre kinyújtózkodó MTV. Az Activisionhöz tartozó RedOctane így fejlesztőt váltott, és az Aspyr mellett tette le a voksát – mellettük szóljon, hogy a játék látványában, hangulatában gyakorlatilag egy pillanatig sem éreztem, hogy már mások dolgoztak a kivitelezésen.

A legfontosabb tesztelnivaló természetesen a dalok listája. A jó hír pedig az, hogy egyre több az eredeti dal; bizonyára az előadók, kiadók és menedzsmentek is felismerték az előnyeit annak, ha egy daluk jól betalál a gitárhősöknél. Bizonyára lesznek jó páran, akik megveszik utána az egész lemezt is. Persze akad még jócskán mások által feljátszott cover-változat, de ezek is alig maradnak el minőségben az eredetiktől. Pár nótát pedig egyenesen újra feljátszott az eredeti zenekar, ilyen például a Sex Pistols Anarchy in the UK-ja vagy a Living Colour Cult of Personality című örökbecsűje.

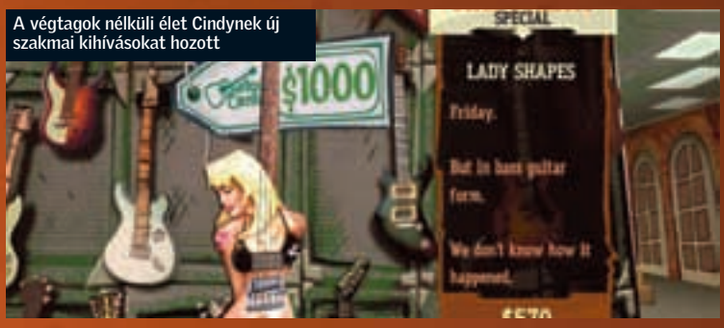
Irányítás terén a kontrolleresek óriási újításokra ne számítsanak (bár jó hír, hogy a nyavalyás star power gomb végre normálisabb helyre került), viszont végre „legálisan" is használható a billentyűzet is gitárként, ráadásul teljesen át is konfigurálhatjuk ízlésünk szerint. Persze az igazi itt is az USB-s gitár – jó hír, hogy bár az új rész vezeték nélküli gitárjai nem kompatibilisek a PC-s változattal, az előző rész vezetékes kontrollerei tökéletesen működnek.

Partijáték lévén fontos a grafika és a „fíling" is, hiszen amíg egy vagy két játékos küzd, a többiek a képernyőt nézik majd. Nos, ők sem csalódnak majd, hiszen az eddigi butácska és korlátozott mozgatási lehetőségeket teljesen áttervezték. A dalszerkezetnek megfelelően láthatjuk majd a színpadot, dobkiállásnál nem egy feleslegesen csapkodó basszusgitárost látha-

Kevéssé foglalkoztatott bébiszitterek rovatunkban: Olaf

Nem is, ez inkább a Jailhouse Rock!

„Tesómmal sokat játszottunk a Guitar Hero-val és kib*ottul imádtuk! Ez a játék nem azt tanítja meg, hogyan legyél rocksztár, hanem azt, hogyan NE legyél az!" ***Johnny Rotten*****, Sex Pistols**



A végtagok nélküli élet Cindynek új szakmai kihívásokat hozott

GHIII ÉS A LEMEZPIAC

Az előadók versengeni fognak a bekerülésért?

Egy felmérés szerint a *Guitar Hero*-verziókba bekerülő dalok népszerűsége a játékok megjelenése után ugrásszerűen megnő, a Slipknot például 75 százalékkal többet értékesített a Before I Forget című szösszenetből online. Bizonyára a lemezeladásokat is hasonlóan érinti a játék, bár ez érthetően nehezebben kiszámítható. Mindenesetre lehet, hogy a kiadók és előadók hamarosan kifejezetten harcolni fognak a helyekért...

...TÁRHŐS VAGY ROCKBANDA?

Síppal, dobbal, nádi hegedűvel

Az előző részek fejlesztője, a Harmonix is próbálja felvenni a ritmust, mondván, ezt a műfajt ők kezdték el, tehát nem nyugszanak bele, hogy más viszi tovább az általuk magasra emelt zászlót. Ők ugyanis már 1998-ban megalkották a *The Axe: Titans of Classic Rock* címmel ellátott őrületet, amelyben joystick, egér vagy a billentyűzet segítségével kellett zenét kicsiholnunk különböző virtuális hangszerekből. Később pedig karaoke játékok fejlesztésébe fogtak, és ezeket követte 2005-ben az első *Guitar Hero*. Új agyszüleményük neve nemes egyszerűséggel *Rock Band*, és a *GH*-játékokban megismert reflex-buli elvet fejlesztették tovább: két gitár-, valamint egy dobkontroller és egy mikrofon segítségével már nem csupán egy gitárost kell imitálnunk, hanem egy egész bandát. Négytagú csapatunk gitárosai mellett a dobosnak viszont a színes gombok helyett a megfelelő dobtestet kell időben megütni... Amint a fentiekből is látszik, a két fejlesztő kétféleképpen próbálja tovább nyúzni az amúgy is jelentősen megskalpolt ravaszdit. A *Rock Band* a külsőségek felé oldalaz, a *GH3* jobban tartotta magát az eredeti ötlethez, mert hiába a csicsásabb grafika, az alap továbbra is a két gitár és a hangjegyek. És bizony, egyelőre az eladások alapján a *GH* javára billen a metálmérleg. Csak konzolokon közel 2,3 millió talált gazdára a játékból, míg a *Rock Band* összevissza száztízezer (!!!) példánnyal cammog a háttérben. Nekünk persze egyelőre esélyünk sincs dönteni, hiszen Európában csak 2008 elejére ígérik a megjelenést. Az Activision fejesei mindenesetre boldogan léggitározhatnak, hiszen a *Rock Band* pátyolgatását legnagyobb riválisuk, az Electronic Arts vállalta, és egyelőre úgy tűnik, mellényúltak vele...

AZ „ÉN VAGYOK SLASH" KIJELENTÉST NEM MONDHATJA EL MAGÁRÓL AKÁRKI.

tunk, de a virtuózabb gitárszólók alatt is odafigyeltek, hogy hősünket a lehető legheroikusabb kameraállásban mutogassák. A legszebb pedig az, hogy már az énekes szájszinkronját is teljesen hihetőre faragták, sőt ha épp nincs dolga, vokalistánk simán fejest ugrik a közönség közé...

KÜZDELEM AZ UTOLSÓ HÚRIG

Az eredeti dalokon kívül eredeti figurák is bekerültek a játékba: Slash (Guns 'n' Roses, Velvet Revolver) és Tom Morello (Rage Against The Machine, Audioslave) is feltűnik, egyrészt egyes szintek végén mint boss, de a „koncertekért" kapott pénzből akár meg is vehetjük őket, és velük játszhatunk tovább – azért az „én vagyok Slash" kijelentést nem mondhatja el magáról akárki. Apropó, bossok: az eddigi játékokban a szinteket kizárólag a nehézségi fokozat, valamint a színpad dizájnja különböztette meg egymástól, most viszont laza történetet is kapunk. Előrehaladtunkban egy fura menedzser fogad fel minket mint feltörekvő garázsbandát, aztán egyre nagyobb helyekre köt le bulikat, ahogy haladunk előre. Egyes szintek végén pedig, miután teljesítettük a megfelelő számú nótát, megjelenik az adott hely sztárja, aki ellen szabályos csatát kell vívnunk. Számomra ez a fícsör volt a legötletesebb és legmókásabb újítás!
Itt ugyanis nem csak az lesz a feladatunk, hogy pontosan lejátsszuk a hangokat. Megszűnik az addigi, bónuszként elérhető star power funkció, ellenben a csillag alakú hangjegyek begyűjtéséért alattomos támadásokat kapunk. Ezeket aztán egy alkalmas pillanatban

Ördögöd van! Mégpedig én!

„Ördög, testvér, játssz még..."

Sokan szidják a *Guitar Hero* sorozatot, mivel szerintük az igazi zenéléssel ellentétben nem fejleszti a kreativitást. Erre cáfolt rá például az az ötletes felhasználó, aki saját MIDI dobcuccát alakította át házilag úgy, hogy képes legyen a gitárkontrollert helyettesíteni. Izgatottan várjuk az átalakított görgős gumicsirkékkel és szelepszárszimmeringekkel történő gitározás első képviselőit is, díjuk egy hátul összekötött ujjú zubbony...

ráküldjük az ellenfelünkre, akivel ilyenkor arcpirítóan durva dolgok történhetnek: elhangolódik a gitárjuk, elszakad a húrjuk vagy épp eszeveszetten remegni kezd a gitár nyaka. Ilyenkor aztán elkezdenek hibázni, a népszerűségük zuhan, és a közönség egy idő után kifütyüli őket, minket kiáltva ki győztesnek. De persze ellenfelünk is gyűjtögeti a gonoszkodásokat, ezeket pedig nekünk kell minél előbb orvosolnunk. Ha elszakad egy húrunk, az adott gomb gyors nyomkodásával kell felhangolnunk egy újat, ha beakad a tremolókar, a kontroller karjának villámsebességű nyesztetésével kell helyreraknunk. Közben persze a mi gitárunk nem szól...

A GIT ÁRA

Az újdonságok mellett picit azért beszélgessünk azokról is, amik kimaradtak. Még mindig fura a rendszer, ahogy unlockoljuk a játszható dalokat. Például a boss-fightok dalait egyelőre akkor sem érhetjük el multiplayerben, ha közben karrier módban már túljutottunk rajtuk. Az is nagyszerű, hogy kellemes online lehetőségek vannak, viszont ez már egy részletesebb karaktereditorért kiált: Igaz, hogy eddigi kedvencem, Lars Ümlaüt mellé felsorakozott még pár újabb karaktertípus, és ugye megvásárolhatjuk a legyőzött bossokat is, de az online csatákban gyakran ütközhetünk saját karakterünk hasonmásaiba. Mert ugye, ha már internet, mekkora jóság lehetett volna egy Spore-szerű karaktergenerálás, amelynek során addig faraghatjuk hősünk kinézetét, amíg teljesen egyedi lesz (bár itt mondjuk a végtagok számát és elhelyezkedését nem is kellene megváltoztatni).

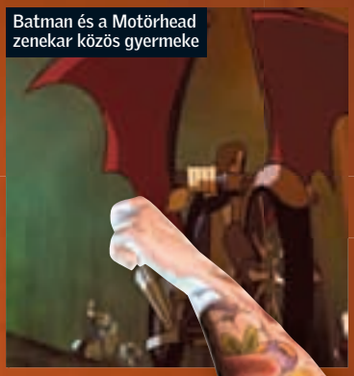
Aztán maga a cím: *Legends of Rock.* Hm. Van benne két legend. Oké, az már többes szám, de akkor is, kissé marketingszagú az elnevezés.

Sebaj, amire a játékot alapvetően kitalálták, jelesül a buli közepén egymáson ordítva röhögős, nem szomjas gitárcsaták, tökéletes megoldás a *GHIII*, alig várom, hogy a következő WCG előtt (amúgy „rendszerteszt" címszóval) szénné alázzuk egymást a szervezőkkel.

SHUT UP 'N PLAY YER GUITAR

Ahogy azt Frank Zappa is megmondta, ennyi a lényeg. Pofa be és gitározz! Kicsit úgy érzem, túl is magyaráztuk a játékot és a hozzá kapcsolódó jelenséget. Hiszen bármit is turbóztak a játékon vizuálisan és játékmódilag, a lényeg akkor is az, amikor egy nem szomjas parti kellős közepén ketten felkapják a műgitárt és heveny headbangelés közepette csatáznak egymással, mint holmi zenei Jedi lovagok, az úri közönség pedig talán a képernyőn ábrázolt háromdés figurák helyett is a játékosok mozgásán és arckifejezésén szórakozik. Így hát a tanácsom egybevág Zappa mesterével, nyakba a gitárokat és indulhat a buli! Hátha a végén kedvet kaptok némi igazi zenéléshez is, ami ugyan bonyolultabb, mint a kontroller nyomogatása, de higgyétek el, megéri... GS

Eeeeekkora gitárt fogtam!



Batman és a Motörhead zenekar közös gyermeke

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

1958

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:

–

GameStar

JÁTÉKMENET

+ Boss fight, online csaták, igazibb koncertfíling
– az egyjátékos kampány kissé rövid és több boss is elfért volna

GRAFIKA

+ több precíz animáció, jobban követi a zenét
– néha még mindig kissé balta-robot érzet

HANG

+ Slayer, Disturbed, rock, gitáááááárrrrr!
– kissé amerikai ízű dalválasztás

ÉLMÉNYFAKTOR

Amíg nem próbálod ki, addig úgyis hiába magyaráznánk, hogy mekkora élmény a *Guitar Hero*...

90

Terpesz, hangerő,fények, zúzzunk!

Need for Speed Underground 2 – 97% GS2004_11
Test Drive Unlimited – 94% GS2007_02
Need for Speed Underground – 88% GS2003_12

Na gyere kislány, előzz, ha tudsz!

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

A Need for Speed széria egyik trónkövetelőjének újabb próbálkozása.

//Marco

RÖVIDEN

Az első rész óriási bukása után a nagynevű fejlesztőcsapat nem ülhetett a babérjain. Igyekeztek minden hibát orvosolni.

KIADÓ THQ
FEJLESZTŐ Juice Games
KORÁBBI JÁTÉKAIK
{ *Juiced* - 61% - GS2005_07
{ *MotoGP3* - 82% - GS2005_10
{ *MotoGP07* - 81% - GS2007_10

HARDVERIGÉNY

P4 2 GHz processzor
512 GB memória
128 MB videokártya
2,4GHz, 4GB RAM és 512MB VGA konfigurációval a játék nem akadozott, bár külső nézetben voltak belassulások.

***JUICED 2* NEM FELTÉTLENÜL rossz játék, sőt. A megjelenés időzítése azonban minden bizonnyal nem fog bekerülni a marketing mesterkurzusok anyagába.** Az első rész kiadása előtt nem sokkal jelent meg a *Need For Speed: Underground*, amely semmi esélyt nem hagyott a *Juiced*nek a játékosok előtti bizonyításra. Most két év elteltével pedig a *Pro Street* megjelenését követően érkezik a második epizód (PC-re), amely ugyancsak az utcai versenyek világába kalauzolja el az érdeklődőket.

Az abszolút klasszis *NFS* tehát véglegesen rányomta bélyegét a THQ üdvösségére, de ők nem adták fel a reményt. Csodaszép screenshotokkal igyekeztek fenntartani az érdeklődést, amely többnyire sikerült is. Annyira sok szépet és jót ígértek, hogy lassacskán elhittem, itt valóban igazi kihívóról lehet szó.

PONT MINT A JÁTÉKTEREMBEN

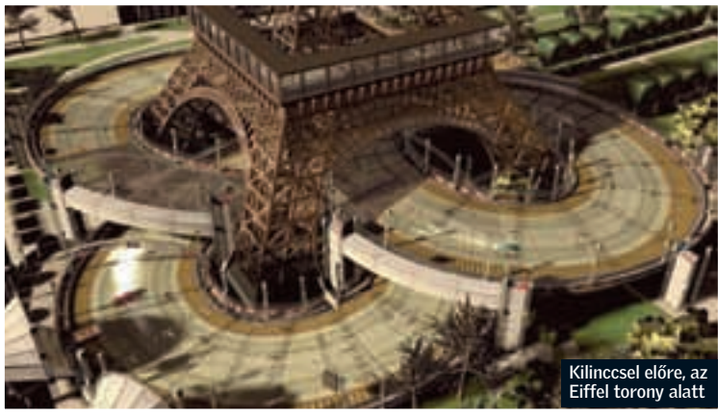
A Juiced 2: Hot Import Nights PS2-re, PS3-ra, Xbox360-ra, Nintendo DS-re, PSP-re és PC-re egyaránt elkészült. Mivel a konzolos változatok hamarabb megjelentek, így értelemszerűen a kiadó ezektől a verzióktól várja a nagyobb sikert. A játékban a szervezett utcai versenyek kaptak helyet, amelyet az alcím is mutat. A *Hot Import Nights* rendezvénysorozat Amerika egyik leghíresebb tuningfesztivál-sorozata. A sokrétű látványvilágra tehát nem panaszkodhatunk. A játéknak egyébként is viszonylag szép grafikája van, de sajnos ez már aligha lesz elég manapság. A pályák szépen kidolgozottak és részletesek, de nem életszerűek. A színek és a mozgás pedig a játéktermi hangulatot varázsolják a képernyőre.

Drift a völgyben

A PC-s változatot egy tesztpéldány, míg a PS3-asat egy demó verzió valamint Ricsi és Zsolty barátom segítségével sikerült górcső alá venni. Helyszínül a világ hat kiválasztott nagyvárosa szolgál (London, Sydney, Róma, San Francisco, Tokió és Párizs) és a pályákon természetesen elmaradhatatlanul szerepet kapnak a helyi turisztikai látványosságok. A több mint 90 licenszelt járművet öt nagy csoportja osztották (Exotic, Ricer, Euro, Old Muscle, Modern Muscle) ezzel elősegítve választásunkat. Az autók szépen kidolgozottak, de hasonló volt az érzésem mint

A játéknak nevet adó Hot Import Nights tuningshow Amerika egyik legnépszerűbb ilyen jellegű vándorcirkusza. Évről évre végiglátogatják az ország nagyvárosait, és ott kiállításokat, illetve legális versenyeket rendeznek. A csodálatosan szép tuningverdák mellett a népszerűséget tovább fokozzák a nagy számban megcsodálható lenge öltözetű hostessek.

Bobby féktávon sem fért be


Kilinccsel előre, az Eiffel torony alatt

HA A PROSTREET-TEL HASONLÍTJUK ÖSSZE, AKKOR JÓKORA A KÜLÖNBSÉG A JUICED 2 HÁTRÁNYÁRA.

a pályák megjelenítésénél. Ha a *Pro Street*-el hasonlítjuk össze, akkor jókora a különbség a *Juiced 2* hátrányára.

TELJESÍTMÉNYNÖVELÉS JUICED MÓDRA

Természetesen nem maradhatott ki a kötelező tuningolási lehetőség. Módosíthatjuk a karosszéria minden elemét a lökhárítóktól kezdve a küszöbspoilereken át egészen az egyedi rendszámtábláig. Külön tetszett, hogy az Old Muscle kategóriájú aszfaltszörnyetegekre brutális méretű csillogó-villogó krómkipufogókat szerelhetünk, illetve a motorblokk kilóghat a motorháztetőből, ahogyan a valóságban is. A kormány lecserélhető, amely a belső (cockpit) nézetben lenne élvezhető. Azért csak „lenne", mert bár itt nem spórolták ki ezt a nézetet, de igen elszomorító, hogy még a PS3-as verzióban is szögletes a kormánykerekünk. Vigasztalásul lehetőségünk van széles választékból telematricázni az autóinkat. A munka kissé időigényes, de odafigyeléssel egészen korrekt kinézetű verdákat tolhatunk ki a garázsból. Tovább mélyülve a szerelőműhely bugyraiban elvégezhetjük a teljesítmény növeléséhez szükséges módosításokat. A fejlesztők végletekig leegyszerűsítették a módszert, amely csökkenti az izgalmakat. Sajnos nem vásárolhatunk alkatrészeket, hanem az eredményeinknek megfelelően különböző (alkatrészenként három) teljesítményszint érhető el.

PILÓTATUNING?

Remek meglepetés volt, hogy nem csupán járműveinket, de pilótánk tulajdonságait is fejleszthetjük. A Driver DNA menüben nyomon követhetőek versenyzőnk tapasztalatai és minden fontos tulajdonsága. Ahogyan haladunk előre a játékban, értelemszerűen úgy növekednek a tapasztalati szintek és a profizmusunk. Megtudhatjuk, hogy melyik stílusban vagyunk különösen jók és a fogadási szokásaink is elemzésre kerülnek. Elkészült autóink tervrajzát online módban értékesíthetjük a többi játékosnak és természetesen mi is vásárolhatunk, ha virtuális számlánk engedi. A multi módot tehát nem hanyagolták el a THQ-nál, amelyre az is bizonyíték, hogy ellenfeleink statisztikáját és személyiségét letölthetjük saját gépünkre, így később single módban is versenyezhetünk ellenük (ilyenkor a gépünk veszi át irányításukat a megadott jellemzők alapján).

FOGADJUNK, HOGY ÉN NYEREK

Eddig még sosem látott módon akár fogadást köthetünk a rajtot megelőzően egy kiválasztott ellenféllel. Összekuporgatott vagyonunk egy részét, vagy akár a forgalminkat is bedobhatjuk a közösbe. A rizikó sem mindennapi: elvesztett fogadást követően sincs újraindítási lehetőség, így valóban jól meg kell gondolni, hogyan és kire voksolunk.
Sajnos nincs sok választható játékmód viszont előny, hogy ezek további almódokat tartalmaznak. Meglepő, de a népszerű drag versenyek teljesen kimaradtak a játékból. Helyette kaptuk a körversenyeket és drift futamokat, valamint ezeknek különféle változatait.
A játék hangulata valóban nem rossz, mint ahogyan korábban említettem, kicsit játéktermi utánérzésünk lehet. A zenék nagyon jól lettek összeválogatva, kifejezetten tetszettek a felvonultatott csinos hölgyekkel egyetemben. Az autók hangjai sajnos már nem ennyire kifejezőek, de hallottunk már ennél sokkal rosszabbat is. Törésmodellről beszélnünk fölösleges, mivel nincs. Mindössze a karosszéria elemei tudnak leszakadni.
Összegezve a tapasztaltakat kétféleképpen tudom megítélni a játékot. Első verzió, hogyha a stílus királyával vetjük össze, akkor a *HIN* alcím helyett az „*NFS* árnyékában" lenne a megfelelő. Ha viszont objektíven ezt a játékot nézzük, akkor azt kell mondjam, hatalmasat léptek előre az első részhez képest, sokkal kellemesebb lett a játék. Bár véleményem szerint inkább a fiatalabb játékosok között arathat nagyobb sikereket. GS

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

2101

GameStar

JÁTÉKMENET
+ egy ideig jó, hogy fejleszthetjük az autót
– gyorsan unalmassá válik

GRAFIKA
+ jók a lenge öltözetű csajok
– az autók nem életszerűek, játéktermi hangulat

HANG
+ jól összeválogatott zenék
– gyenge autóhangok

ÉLMÉNYFAKTOR
Az elődhöz képest nagy az előrelépés, de még mindig van mit javulni, ha tényleg le szeretnék nyomni a *Need for Speed*-et.

72

A játéknak a gyerekek fognak örülni, ha karácsonyfa alá kerül.

Bioshock – 96% GS2007_09
Call of Duty 4 – 95% GS2007_11
Gears of War – 92% GS 2007_11

BLACKSITE: AREA 51

Mulder és Scully párosa után új fejezet nyílik az X-Aktákban.

//Chavalier

RÖVIDEN

Aktuálpolitikai kérdéseket boncolgató, idegen létformákban gazdag, csapatalapú FPS, amelyben az 51-es körzet legféltettebb titkai kerülnek napvilágra.

KIADÓ Midway
FEJLESZTŐ Midway Austin
KORÁBBI JÁTÉKAIK
{ *Area 51* 83% - GS2005_06

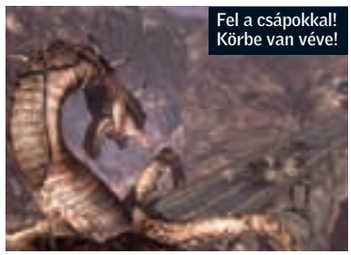
HARDVERIGÉNY

P4 3 GHz processzor
1 GB memória
SM3.0 kompatibilis videokártya
Az élvezhető futtatáshoz legalább kétszer ennyi memória, kétmagos processzor és egy felső középkategóriás videokártya ajánlott.

KÉT ÉS FÉL ÉV telt el azóta, hogy betehettük lábunkat a szupertitkos 51-es körzet egyik földalatti bázisára. Ethan Cole túlélte ugyan a küldetést, s megdöbbentő felfedezéseket tett, ám az elsöprő erejű robbanás után nyoma veszett. Miután a folytatás története csak érintőlegesen utal az előző rész eseményeire, s ráadásul új hőst is kapunk, nincs szükség az előzmények ismeretére ahhoz, hogy megértsük a körülöttünk zajló eseményeket. Amennyiben játszottatok az előző epizóddal, akkor tisztában lehettek a ténnyel, hogy ha rövid ideig is, de társak kíséretében vívhattuk harcainkat. A *Blacksite* esetében annyiban módosult ez a recept, hogy ezúttal már némi ráhatásunk is van társaink tevékenységére. Egyrészt ide-oda küldözgethetjük őket az adott pályaszakaszon, másrészt fedezék mögé irányíthatjuk a díszes kompániát. Szerencsére nem merül ki ennyiben az összes képességük, hiszen ők nyitják ki előzékenyen az ajtókat is előttünk. Pedig nem is a játékos alakítja a csapat egyetlen, a szebbik nemhez tartozó tagját. S ha még ez sem lenne elég, robbanószerkezetet aktiválnak, s esetenként el nem hanyagolható támogatást nyújtó tűzerejüket konkrét célpontra fókuszálhatjuk. Ha már a tűzerőnél tartunk, némi csalódást jelent, hogy javarészt csak az Egyesült Államok hadseregénél rendszeresített fegyvereket használhatunk, s a kísérleti prototípusok sem túl fantáziadúsak.
Ma már gyakorlatilag kötelező elemnek számít, hogy egy FPS keretében ne csak gyalog, hanem valamilyen két vagy több kerékkel ellátott, esetenként vízben vagy levegőben történő helyváltoztatásra alkalmas közlekedési eszköz segítségével szórjuk az áldást, s jussunk el A pontból B-be. Igaz, a *Blacksite* esetében mindezek alkalmazása (terepjáró, helikopter) indokolt is, hiszen a jól eltalált idegen létformák között akad nem egy gigantikus példány.

MINDEN KEZDET NEHÉZ

Sokszor tapasztaltam már, hogy az ehhez hasonló mondások komoly igazságtartalmat hordoznak magukban, ám eddig nem nagyon fordult elő velem, hogy ennyi bosszúsággal járt volna. Első nekifutásra lelkesen állítgattam a számomra, s leginkább a gépem számára szimpatikus paramétereket a *Blacksite* főmenüjében, s a hosszas töltögetést követően döbbenten konstatáltam, hogy a játék a saját szája íze szerint kalibrálta a beállításokat. További próbálkozásaim egytől egyig kudarcba fulladtak, így nem maradt más hátra, mint a már kiadott két tapasz installálása. Csodák csodájára ettől a pillanattól már képes volt megjegyezni az általam eszközölt beállításokat. Hogy időközben milyen jókívánságokat pufogtattam a fejlesztők felmenői irányába, annak közlésétől inkább eltekintenék, hiszen nem az új kocsisgeneráció verbális képességeinek fejlesztése a célunk.



Fel a csápokkal! Körbe van véve!

IDEGENEK ÉS TERRORISTÁK

Miután túltettem magam a kezdeti megrázkódtatáson, s nyugtató hatású meditációval csillapítottam zaklatott idegeimet, belevágtam Aeran Pierce és társai kalandjába. Hőseink a Delta Force, Echo osztagának tagjai, akik egy, iraki lázadók kezén lévő bunkerbe hatolnak be tömegpusztító fegyverek után kutatva. Ehelyett azonban embernek nem nevezhető lényekre bukkannak, s fokozatosan világossá válik, hogy a kormány mindenkinek hazudik, s olyan, etikailag, s emberileg mélyen elítélhető dolgokban van benne a keze, amelyekről sosem feltételezték volna, hogy lehetséges. Az iraki bevezetés után Nevada államban tényked ünk, mégpedig a hírhedt 51-es

Már látom a fényt az alagút végén

Ekkora halat fogtam

A projektért felelős, a szakmában komoly tekintéllyel rendelkező Harvey Smith új állás után nézhet, mivel egy interjú keretében nyíltan bírálta a kiadó által rájuk erőltetett munkamódszert.

AZ IGAZI 51-ES KÖRZET

Groom Lake légibázis

A rejtélyekkel övezett 51-es körzet a nevadai Rachel város közelében található, s a polgári használatra szánt térképeken nem jelölt Groom Lake légibázist takarja. 1955 óta itt zajlanak olyan híres gépmodellek tesztjei, mint az U2-es kémrepülő, az elképesztően gyors Blackbird vagy az F117-es lopakodó.

A benzináremelés hatása interplanetáris méreteket öltött

Nem hiszem, hogy gondot jelent, ha a játék megkérdőjelezi az amerikai vezetés és a hadsereg lépéseit. – *Harvey Smith, Midway Austin, projektvezető, dizájner*

körzethez legközelebb fekvő település, Rachel környékén. A városka megvalósítása sokkal hangulatosabbra sikerült, mint az iraki helyszín. Igazából innen kezd el élni a *Blacksite*. Az Unreal motor révén életre keltett városka gyönyörű a maga tipikus, poros, amerikai kisvárosokra jellemző módján. Ha sikerült volna ugyanennyi energiát fektetni a játék minden egyes elemének kidolgozásába, akkor korszakalkotó darabbal állnánk szemben.

Ha valamire nem lehet panasz, akkor az a történetvezetés. Egyrészt felfedezhető egy kevéssé burkolt, az Amerikai Egyesült Államok jelenlegi vezetését, bel- és külpolitikai lépéseit vitató kritika. A sztori fordulatokban és elgondolkodtató kérdésekben gazdag szálainak felgöngyölítése közepette egyre-másra találkozunk aktuálpolitikai utalásokkal. Ilyen a veteránok helyzete a hadseregen belül, a foglyokkal való bánásmód (Abu Graib hírhedt börtöne), a tömegpusztító fegyverek hamis mítosza vagy éppenséggel egyik társunk háttértörténetének révén a Katrina hurrikán pusztítása utáni tesze-tosza lépések, s a napvilágra került elképesztő méreteket öltött korrupció. Másrészt ott a Susan O'Connor közreműködésével megalkotott történet, amelyben amerikai katonák kénytelenek fegyvert fogni saját társaik ellen.

BOGARAK MINDENHOL!

Bármennyire is szimpatikus a *Blacksite* koncepciója, s hiába tetszik a történet, amelyet több helyen is hangulatosnak érzek, nem tudok, és nem is akarok elmenni az idegesítő hibák és hiányosságok mellett. Az egész alkotásról lerí, hogy nem jutott idő alapos tesztelésre. Adott ugyebár egy jó alapnak számító, s már többször is bizonyított grafikus motor (Unreal Engine 3), amelyet jelen esetben szörnyen optimalizálatlan formában használtak fel. Nem túlzok, ha azt állítom, hogy másfélszer-kétszer akkora a hardverigénye, mint más, ugyanezen grafikus alapokra épült játéknak. Az még hagyján, hogy úton-útfélen grafikai bugok tömkelegébe ütközünk (pancser módon összeillesztett textúrák, furcsán viselkedő árnyékok), a játékmenetet befolyásoló hiányosságoktól néha sikítani támadt kedvem. Ki hallott már olyat, hogy nem tudok egyetlen ajtót sem kinyitni? Szép dolog a csapatjáték, de hadd ne kelljen már minden egyes ajtó előtt türelmetlenül toporogva végignéznem, míg társaim utasításomra nagy nehezen végrehajtanak egy amúgy triviális feladatot.

Akadnak problémák a társakat és ellenfeleket egyaránt okos, taktikus és életszerű hadmozdulatokra képes emberszabásúakká varázsolni hivatott mesterséges intelligenciával is. A lemaradozó, tereptárgyakba beakadó kommandósaink ma már kevés hasonló játékból tűnnének ki butaságukkal, ám az ellenfelek némelyike mintha egyenesen valamely kisegítő iskolából érkezett volna.

Az általam a karácsonyi szezon titkos befutójának remélt alkotás jó játék lehetett volna, s talán egy napon még lehet is belőle, már amennyiben a következő hetekben sorra érkeznek a hibákat orvosló tapaszok. Addig azonban csak azoknak ajánlhatom, akik a műfaj elkötelezett rajongóiként minden FPS-t végigjátszanak, ami a kezük ügyébe kerül, s olyan konfigurációval rendelkeznek, amely a *Crysis* kihívásaival is megbirkózik. GS

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

1906

GameStar

JÁTÉKMENET
+ merész kérdéseket boncolgató, fordulatos történet
– félkész produktum

GRAFIKA
+ egyes pontokon lenyűgöző dolgokra képes
– optimalizálatlan és hibákkal terhelt

HANG
+ korrekt szinkron és fegyverhangok
– idegesítő főcímzene

ÉLMÉNYFAKTOR
Hangulatos darab, ezért további hibajavítás után mindenképpen megérdemel egy esélyt.

69

Csak tapasszal vágj bele!

Ne foglalkozzunk a repkedő ládákkal: tét az életünk

Néha azt sem fogjuk tudni, hogy mi lövünk, vagy lőnek

Timeshift – 78% GS2007_11
S.T.A.L.K.E.R. – 93% GS2007_03
PREY – 92% GS2006_07

FEAR: PERSEUS MANDATE

Az emberek egyértelműen szeretnek félni.

//ZeroCool

RÖVIDEN

Vannak benne „kellemes" félelmek, de messze nem hozta az elvárt minőségi szintet. Utolsó próbálkozásnak elmehet, de reméljük, a folytatás 180 fokos fordulatot vesz.

KIADÓ Sierra Entertainment
FEJLESZTŐ TimeGate Studios
KORÁBBI JÁTÉKAIK
{ *F.E.A.R.: Extraction Point* 80 % GS_ 2006_11
{ *Axis & Allies* – N/A
{ *Kohan II: Kings of War* – N/A

HARDVERIGÉNY

1,7 GHz processzor (Vista alatt 2,2 GHz)
64 MB VRAM
8 GB HDD

Az eddigi részekhez képest meglepően nagy a gépigény. Ez főként akkor érezhető, amikor nagyobb tereken járkálunk, vagy ha több ellenfél is megjelenik egyszerre. Lehet, hogy csak valami korai meghajtóhiba, amit kijavítanak hamarosan...

EZ AZ ÁLLÍTÁS MÁR TÖBB ÍZBEN is bizonyítást nyert. Hiszen gondoljunk csak bele: rémtörténeteket olvasunk, horrorfilmeket nézünk, és még szabad időnkben is olyan játékokkal nyomulunk, amelyektől az egekbe szökik az adrenalinszintünk. Egészséges ez a hozzáállásunk? Ki tudja, de az tény, hogy óriási üzlet lakozik mögötte. Pontosan ebből azelgondolásból készülhetett el a *F.E.A.R.* második kiegészítése is, amely újabb néhány órás borzongásra invitálja a nagyérdeműt.

ÚJ, DE MÉGSEM ÚJ – HOGY IS VAN EZ?

Az előző két részben ugyanazt a szerencsétlen karaktert alakítottuk, akit az eddigi történet végére egészen meg is kedvelhettünk. Ő a „First Encounter Assault Recon" vagyis a F.E.A.R.-csapat tagja volt, és ha még emlékszel rá, mindenféle klónkatonák ellen kellett harcolnia. Most egy egészen új karakterrel szállunk szembe a kicsit megváltozott, de ismét klón katonákkal. Hogy is van ez? Mindegy, nem is akarom megkavarni annyira a jónépet, a lényeg, hogy alig van különbség az eddigi és az új szereplő között. Lélekben megbizonyosodunk róla, hogy új személyiségünk van, aztán rövid idő alatt realizáljuk, hogy ugyanolyan képességeink vannak. A történet szerint egy újabb F.E.A.R.-csapatot küldtek az előző után, akiknek a hátramaradt jeleket és eseményeket kell feldolgozniuk. Újra egy rakat ellenféllel kell szembeszállnunk, akik még az első időszakokban az újdonság varázsával kecsegtetnek, de ahogy korábban, ezekről is kiderül, hogy alig különböznek egymástól, és csak néhány ruhájuk van. Vicces, de kicsit ismét olyan érzés kerített hatalmába játék közben, mintha mindig ugyanazt a néhány ellenfelet vadásznám le. Az egyik új kihívónk a Nightcrawler, aki hogy is mondjam csak... enyhén szólva is túl sok találatot bír elviselni, túl pontosan dobja feléd a gránátokat, és jóval gyorsabb, mint az eddigi ellenfeleink; röviden tehát, nagyon idegesítő tud lenni.

AZ IDŐ VASFOGA

Amikor 2005 októberében megjelent a *F.E.A.R.*, egyes effekteken és helyszíneken hatalmasat csodálkoztunk. A különféle szikrák, a reális hatású ellenfelek és az atmoszféra iszonyatosan megkapó volt. Most, valamivel több mint két évvel később elmondhatjuk, hogy a játék grafikus motorja semmit sem változott – egyszóval elavult. A játék első felében próbáltak néhány, az eddiginél nagyobb terepet is megjeleníteni, amitől eléggé megnőtt a gépigény. Sajnálatos módon a sokszor szegényes kidolgozás most is megmaradt: néha tényleg csak függőleges lapokat láthatunk némi textúrával. Könyörgöm! 2007-ben nézzük már meg a *Crysis*-t, az *UT III*-mat vagy bármelyik Source motoros játékot.
Szintén nagyon fel-felsírtam, amikor a saját bőrömön tapasztaltam, hogy a mesterséges intelligencia szó szerint elromlott. Már sokkal kevésbé védekeznek az ellenfelek, nem bújnak fedezékbe, nincs meg az a varázsa, mint egykor. Lehet, hogy a matekból kicsit vissza kellett venni, hogy több poligont tudjon számolni egyszerre a képen? Nem tudom, de összességében néha elszomorító volt. Szintén érezhető volt, hogy a játékból több-

A legutálatosabb új ellenfél: a robbanástól is csak a fülét fogja be

FÉLÜNK, FÉLÜNK, DE MÁR LASSAN HOZZÁSZOKUNK A RETTEGÉSHEZ

Tim Hall, a játék producere már 1996-ban is tevékenykedett a játékiparban. Többek között olyan nagy cégeknél is megfordult, mint a Westwood Studios vagy a Fox Interactive. Manapság a Sierra csapatát erősíti.

Nem mindenkitől kell becsinálni, akinek világít a szeme...

Na, itt már voltak gondok becsinálás téren – emberünk enni készül?

Hiába a nagy felhajtás, a puritán környezet már idegesítő

„A fejlesztés alatt meggyűlt a bajunk az idővel, de így is sikerült 5-6 óra új borzongást összehozni" – *Tim Hall, Sierra, Producer"*

F.E.A.R. ÉLETÚT

Nincs vége a rettegésnek

Az eredeti játék 2005 októberében jelent meg, és elfogadható sikereket ért el. A nagy lelkesedés miatt elkészült a kiegészítése is, sőt még ingyenes, többjátékos csomagot is kiadtak hozzá. Az elmúlt évben megindult egy jogi vita, amelynek köszönhetően szétvált az eredeti fejlesztőcsapat és a kiadó – a *F.E.A.R.* név az utóbbinál maradt, ők egy új csapattal elkészítették a *Perseus Mandate*-et. A Monolith korábban bejelentette a játék folytatását, de mivel nem az övék a név felhasználási joga, ezért egy nyilvános szavazás keretében *Project Origin*nek keresztelték a történetet továbbvivő alkotást. Sajnos nem lehet tudni, hogy mikor fog megjelenni, de a lényeg, hogy az eredeti történet és karakterek visszatérnek benne!

ször is hiányzott a balansz. Mintha nem lett volna elég idő tesztelni a játékot...

NE ÁSSUK AZÉRT EL ANNYIRA MÉLYRE

Kicsit finnyásnak is nevezhetném magam, mivel olyan sok hibát véltem felfedezni. Nem tudom, ki hogy van vele, de azért én több újdonságra számítok egy kiegészítő esetén is. Itt meg kell elégedni néhány új ellenféllel, fegyverrel (letehető védelem és kézi megoldás), és... nos, körülbelül ennyi. Voltak bizonyos pályarészek, amelyek egy az egyben az első részből vannak, ami azért lássuk be, nem szép dolog.

A rémisztgetős elemek viszont most is nagyon profik. Néha csak a szemünk sarkában látjuk a... szóval, valamit, amiről nem is tudjuk bizonyosan, hogy ott volt-e. Egy árnyék, egy hang, egy villanás. Ezt a részt most is nagyon profin adagolták, néhányszor tényleg majdnem magam alá... stbstb. Ha kedvelted az előző két rész nyújtotta csatákat, ezúttal sem fogsz annyira csalódni –, leszámítva talán a kicsit esetlenebb MI-t. Most is jönnek ellenünk csapatosan, szűkebb terepeken most is meghozzák a hangulatot, és a szikrázó fények, a cikázó golyók és persze az időlassítás most is igen élvezetesek. Tény, hogy idővel egészen könnyen ráunhatunk, főleg ebben az epizódban. Érdekes volt tapasztalni, hogy mennyire sokszor kell alkalmazni ezt a belassítást, mely nélkül egyszerűen megoldhatatlanok bizonyos helyzetek. Hiába vagy dugig pakolva mindenféle páncéllal, meg nem tudom mivel, néhány másodperc alatt lecsót tudnak csinálni belőled. Oké, nem *Quake,* nem kell mindenhova berontani, de ez akkor is kicsit túlzás már.

NEM LEHETNE INKÁBB FOLYTATÁST KÉRNI?

Bevallom, elég nagy igényeket állítottam fel az új *F.E.A.R.*-kiegészítővel kapcsolatban, egészen egyszerűen azért, mert az első rész nagyon tetszett, a másodikban viszont már csalódtam kicsit. Nagy visszatérésre számítottam, ami sajnos nem sikerült annyira fényesen. Sok esetben olyan érzésem támadt, hogy „anyám, dehát ez egy friss *Sims*-kiegészítés két új karakterrel, meg 4 új tapétával". Azt kell mondanom, hogy a *Perseus Mandate* megjelenése nagyon rosszkor lett időzítve. Olyan ellenfelekkel kellene megmérkőznie, amelyek messze meghaladják a 2005-ös technológiát, nem is beszélve arról, hogy mostanra mintha a *F.E.A.R.* pályatervezőiből és designereiből teljesen kihalt volna valami. Lehet, hogy az eredeti emberekből már senki nincs a cégnél? Ki tudja, a lényeg, hogy szórakoztató egy ideig, aztán rájövünk, hogy majdnem ugyanazzal játszunk, mint egy és két évvel ezelőtt. Karácsony és szilveszter között esetleg érdemes végigtolni, de szigorúan csak akkor, ha már végeztél az összes többi mai, világrengető FPS-sel! GS

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

2185

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:
képgaléria

GameStar

JÁTÉKMENET
+ félelemkeltő események
– nagyon kevés újítás

GRAFIKA
+ reálisak a szikrák és fények
– mára elavult a motor

HANG
+ a titokzatos jelenségek
– nem eléggé változatos

ÉLMÉNYFAKTOR
Az élményfaktor inkább az elején magasabb, hiszen akkor még reménykedik az ember. Később már olyan érzésünk van, mintha már jártunk volna itt.

72

Félünk, de nem azért, mint régen...

Desperados – 85% GS2001_04
Cooper's Revenge – 71% GS2005_05
Commandos 3 – 74% GS2003_10

Megy a gőzös, megy a gőzös...

HELLDORADO

Egy desperado nem desperado: John Cooper & Co. ismét rendet rak

//Bad Sector

RÖVIDEN

A Commandos örökzöld játékstílusát láthatjuk ismét ebben a vadnyugaton játszódó játékban, amelyben John Cooper és társai ismét színre lépnek.

KIADÓ Nobilis
FEJLESZTŐ Spellbound
KORÁBBI JÁTÉKAIK
{ *Desperados* – 85% GS2001_04
{ Desperados 2: *Cooper's Revenge* – 77% GS2005_05

HARDVERIGÉNY

PIV processzor
512 MB memória
ATI 9800 videokártya
A *Helldorado* motorja nem mai gyerek: ennek megfelelően a játék átlagos PC-ken is megfelelő sebességgel fut.

SZEMET SZEMÉRT, FOGAT FOGÉRT: így szól az ősrégi mondás, és John Cooper ezt most ismét át fogja élni – csak éppen a másik oldalról. Miután az első részben hősünk lelkes kis csapatával bosszút állt Cooper testvérének gyilkosán, Lester Lloyd Goodmanon. Elfelejtkeztek azonban Goodman dühös, bosszú- és vérszomjas özvegyéről, aki elrabolja és megmérgezi Cooper egyik emberét, Doc McCoyt. Az özvegy azonban hajlandó eltekinteni hőseink halálától, ha segítenek neki piszkos kis ügyeit elintézni. Coopernek nincs más választása, minthogy embereivel Mrs. Goodman szolgálatába áll, mi pedig ismét a régi bevált csapatot irányíthatjuk.

A RECEPT A RÉGI

A *Cooper's Revenge* egyik újdonsága a 3D-s nézet volt, azonban azt leszámítva a játékmenet nem sokat változott. Ugyanezt elmondhatjuk a *Helldoradóról* is: hőseinkkel ismét a megszokott stílusú küldetéseket kell végrehajtani mindig a megfelelő emberünkkel. Ki kell figyelnünk az őrök, őrjáratok útvonalait, a látószögüket, majd csendben és halkan elintézni őket. Bizonyos helyeken csak akkor tudunk továbbjutni, ha pontosan azt az emberünket vetjük be, akire szükség van. A játék azért bizonyos fokú szabadságot nyújt abban a tekintetben, hogy melyik szituáció során kit választunk, de alapvetően akkor tudunk jól érvényesülni, ha mindig megtaláljuk az odavaló emberünket.
A kezelőfelület még azok számára is egyszerű, akik nem játszottak az előző részekkel, bár a teljesen kezdőknek van egy tutorial rész is, úgyhogy senki sem fog elveszni a játékban. Érdemes shortcutokat használni, de aki csak klikkelgetni szeret, az is jól tud érvényesülni.

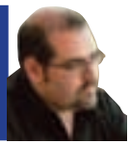
Tipikus Sergio Leone helyszín, már csak Clint Eastwood hiányzik...

„Halott ember nem beszél..."

Hé Kate, tudom, hogy itt vagy, bújj elő az indián hálózsákjából!!!

A játék eredeti címe: Desperados 2: Conspiracy lett volna, azonban jogi okokból át kellett nevezni, lévén ezt a részt már nem az Atari adja ki.

Köszi a lila parfümöt a nyílvesszőmre, Kate!



„Sokan kérdezték, hogy lesz-e szexjelenet Kate-tel, de ragaszkodunk a „12 éven felülieknek" korhatárhoz, így csak csókolózás van." ***Jean-Marc Haessig, producer***

EMBERESEBB NEHÉZSÉG

A *Cooper's Revenge*-t sokan kritizálták amiatt, hogy túlságosan is könnyű volt: bár a játékmenet a 3D-s grafika ellenére sem változott, ugyanakkor megtehettük azt, hogy ledurrantottunk mindenkit, aztán viszontlátás: magyarán, teljes egészében kihagyhattuk a taktikai részt. Szerencsére a *Helldorado* már közel sem csak „Cooper a terminátorról" szól: itt sokkal nehezebb a dolgunk, és szó sem lehet róla, hogy mindenkit lepuffantsunk. Gyakran alaposan végig kell gondolnunk, hogy melyik bandität hogyan öljük meg, illetve melyik hősünk milyen speciális képességét használjuk. Ez bizony igen nagy pozitívum és szerintem azok is visszanyerhetik hitüket a sorozatban, aki elvesztették azt a második részben.

KATE SZEXI HARISNYÁS COMBJA 3D-BEN...

A *Cooper's Revenge*-nél a 3D-s motor jelentette az igazi újdonságot, amely ugyan nem volt elképesztően kidolgozott, de még sokat dobott a régi izometrikus megjelenítésen. A maga idejében mindenesetre viszonylag szép volt a játék látványa. Ezt ugyan a hardcore *Commandos*-rajongók egy részre minden bizonnyal nehezményezte, de hát haladni kell a korral és a második részben összességében jól sikerült a 3D-re való átállás.

A folytatásnál azért arra számítottunk – hogyha nem is a 2D-3D váltáshoz mérhető, de azért valamilyen grafikai frissülést, javulást tapasztalhatunk a harmadik részben. Nos, a *Helldorado* grafikáján a legcsekélyebb mértékben sem változtattak – tulajdonképpen ebből a szempontból olyan érzésünk lehet, mintha egy kiegészítővel lenne dolgunk. Mivel az elmúlt idő alatt a játékok grafikájának fejlődése ugye nem állt meg, ezért kicsit csalódás, hogy ennyire nem erőltették magukat a Spellbound fejlesztői. A megjelenített táj, illetve a városok mai szemmel nézve eléggé sivárak, az NPC-k (hőseinket leszámítva) viszonylag elnagyoltak, a textúrák elmosottak. Szerencsére a játék western témája miatt a világos, tarka színek egy kicsit palástolják a motor hiányosságait. Összességében azért a *Helldorado* nem csúnya, de érződik rajta az idő múlása...

Áááá, esik az eső, már megint előjött a reumám!!!

AZ ELFELEDETT MŰFAJ?

Miért nem készül több westernjáték?

A RED DEAD REVOLVER, **illetve a Gun után sajnos Helldoradót leszámítva még mindig elég mostoha műfaj a western a játékokban**. Pedig a vadnyugat világa igazi kiaknázatlan kincsesbánya: nem véletlen, hogy Hollywood sem tud tőle elszakadni (lásd: 3:10 to Yuma). Sajnos az említett három játék közül egyik sem aratott olyan egyöntetű sikert, hogy a fejlesztők vagy a kiadók a jövőben ontsák a western témájú játékokat...

JOHN COOPER KÉTSÉGBEESETTEN PRÓBÁL HASONLÍTANI GEORGE CLOONEY-RA.

GEORGE CLOONEY A KELET-NÉMET WESTERNCSILLAG...

A *Desperados* sohasem a kidolgozott történetével dicsekedhetett, és ez erre a részre is igaz. A sztori kicsit gyerekkorom keletnémet westernfilmjeit idézi, még akkor is, ha John Cooper kétségbeesetten próbál hasonlítani George Clooney-ra. A karakterek elég laposak (még akkor is, ha most már 3D-sek...) – még szerencse, hogy a csinibaba miss Kate O'Hara azért valamennyire feldobja a játékot. Mondjuk a nem túl nagy beleéléssel felolvasott angol szinkron és a dögunalmas párbeszédek nem sokat segítenek abban, hogy a legcsekélyebb mértékben is érdeklődjünk a hősök és sorsuk iránt. Sok szempontból lehet szidni a *Kane & Lynch*-et, de az biztos, hogy az ottani karakterek zseniálisak voltak, és azután Mr. borzasztóan karizmatikus George Clooney-fejű John Cooper és vidám csapata borzasztóan fantáziátlannak tűnik.

MEGFÁRADT MŰFAJ

A *Helldorado* legnagyobb problémája azonban nem is az unalmas sztori és karakterek, hanem a már ezerszer elsütött játékstílus. A *Commandos* remek kis játék volt a maga idejében, de a *Helldorado* – a 3D-t leszámítva, amely másodszorra már szintén nem akkor nagy durranás – nem sokat tesz hozzá a régi játékelemekhez.

Nehéz mondjuk megmondani, mivel lehetne feldobni ezt a megfáradt műfajt... Talán szerepjátékos elemekkel? Vagy jobban kidolgozott, érdekesebb TPS-részszel? Esetleg *Ghost Recon*-szerű csapatmozgatási résszel? A Spellboundnak mindenesetre valamit ki kellene találnia, mert ha negyedszerre is ugyanezzel jönnek elő, a következő *Desperados* totális érdektelenségbe fullad majd... GS

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

1834

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:

–

GameStar

JÁTÉKMENET
+ a megszokott és jól bevált Desperados játékmenet...
– ez a negatívum is: nem sok újdonság

GRAFIKA
+ a vadnyugat világát jól sikerült visszaadni a 3D-s motornak
– kicsit elavult már a grafika

HANG
+ a zene egész hangulatos
– unottan felolvasott szinkron

ÉLMÉNYFAKTOR
Westernvilág ide, vagy oda: sokadszorra már eléggé untam ezt az agyonrágcsált játékstílust...

77

Újra szólt a hatlövetű

Far Cry – 94% GS2004_04
Call of Duty 4 – 95% GS2007_11
Soldier of Fortune II: Double Helix – 88% GS2002_07

SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK

Sárkányt eddig bárki reptethetett. Mostantól végtagokat is.

//Sam

RÖVIDEN

A *Payback*-kel játszani igazi agyatlan zsoldosmunka: csak egy megbízható puska kell, és jöhetnek a terroristák hegyekben a Közel-Kelettől a Távol-Keletig, meg sem fog kottyanni.

KIADÓ Activision
FEJLESZTŐ Cauldron
KORÁBBI JÁTÉKAIK
{ *Battle Isle: The Andosia War*
73% – GS2001_02
{ *Chaser*
80% – GS2003_08
{ *Conan*
76% – GS2004_04
{ *Knights of the Temple II*
62% – GS2006_01

HARDVERIGÉNY

Pentium 4 2,5 GHz processzor
512 MB memória
Radeon X1900/GeForce 7900 videokártya
3,3 GB HDD
Apróbb grafikai bugok, beakadások előfordulnak, aminek egy részét a már-is megjelent patch javítja.

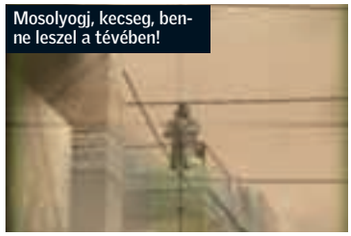
KÉTSÉGTELEN, HOGY A ZSOLdoséletnek megvannak a romantikus oldalai, nemhiába készült pár sikeres játék a témában a *Jagged Alliance*-től a *Solders of Fortune*-ig. Az első két *SoF*-játék bármennyire is elismert volt a játékosok körében, egészen öt évet kellett várni a folytatásra. Persze mindennek megvan az oka: az előző elkövető, a Raven Software kiszállt a biznisből és inkább a *Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy*-re és a *Quake 4*-re koncentrált – ezúton is köszönjük nekik. A fejlesztés terhe egy szlovák bandára, pontosabban a Cauldronra szállt. Annyit már most elmondhatok: a derék szomszédok nem ezzel a művükkel fognak villantani a portfóliójukban.

A TERROR HÁLÓJÁBAN

Egy az egyben felejthetünk el szinte mindent, ami szép-és jót kaptunk pl. a *Double Helixben,* kezdve onnan, hogy kedvenc macho főhősünket, John Mullinst lecserélték egy kvázi poszt-*Duke Nukem* szimulátorra. A tesztoszteron csak úgy frecseg a képernyőről, de mégsem az igazi. Na mindegy, ő is bérkatona, ez a lényeg. A sztori elképesztően furmányos: egy szép, gránátszaggatta napon, valahol egy közel-keleti porfészekben a meló közben a társunk átveri a fejünket. Mivel értetlenül állunk a döbbenetes fordulat előtt, még röhögve közli is, hogy „Hé, mire számítottál a zsoldosok kegyetlen világában?" Tényleg, mire is? Ezután fel kell göngyölítenünk annak a bestiális terrorszervezetnek a szálait, akik mindenhová beférkőznek és az egész mögött állnak – mellesleg minden tagjuk nyakára odatetoválják a logójukat. Bestiálisan ravasz ötlet, nyilván a sejtes szerveződés már múlt századi, elavult trükk.

A SZOKÁSOS AGYJÁTÉK

A küldetések bonyolultságukban felveszik a versenyt a háttérsztorival, amit pár szóban csak azzal jellemezhetnénk, hogy „ölj meg mindenkit, aki szembejön... vagy esetleg a hátad mögé spawnol." És akkor itt ki is térhetünk arra, hogy mennyire nem játszik fairül a gép. Egyrészt a mesterséges intelligencia nincs éppen a topon, gondolatai kimerülnek abban, hogy az ellenfelek messziről ránk lőnek vagy közelről ránk rontanak. A távolabbiakra még csak-csak jellemző, hogy elbújnak a ládák, hordók mögé (utóbbiakból a robbanásveszélyeseket gondos kezek pirosra festették), ha viszont túl közel kerülünk hozzájuk, elborítja agyukat a vörös köd és nekünk rontanak, hogy megküzdjenek velünk, mint férfi a férfival. Tökéletes B-kategóriás akciófilm érzés: a gonosz félreteszi a puskát, hogy puszta kézzel végezzen a jóval. Ha rám hallgatnának, használnák inkább a tökéletes karban lévő AK-47-esüket. Az igazi szemétség persze az, hogy elképesztő pon-



Mosolyogj, kecseg, benne leszel a tévében!

Úgy siettek, egyik lábuk itt a másik

A minél hitelesebb sérülésmodellek előállítása érdekében a fejlesztők elutaztak Arizonába, egy kiképzőtáborba. Ott mutattak nekik valódi felvételeket arról, milyen is az, mikor valakit géppuska és más fegyverek találnak el és rögtön rájöttek, hogy az túlontúl gyomorforgató lenne videojátékba átültetve. Átgondolták a dolgot és a rideg valóság lekopírozása helyett inkább olyan sérülésmodellt írtak, ami szórakoztató és látványos tűzpárbajokhoz vezet.

Na ez egy gyakori látvány a játékban

Haver, neked még senki sem mondta, hogy a kockás flaneling kiment a divatból?

ELBORÍTJA AGYUKAT A VÖRÖS KÖD ÉS NEKÜNK RONTANAK, HOGY MEGKÜZDJENEK VELÜNK, MINT FÉRFI A FÉRFIVAL

tosan lőnek, bárhol is legyünk, bármi mögé is bújjunk el. Ehhez adódik még az, hogy abszolút nem várt helyeken, előzőleg kitakarított részeken „teremnek újra", mintegy meglepetésként, az újrajátszhatóságot meg a tökéletesen agyonszkriptelt játékmenet vágja haza.

FEGYVERBŐSÉG TÖLTÉNYSZŰKÉVEL

Mivel jól menő zsoldosok vagyunk, rendelkezésünkre áll a világ szinte teljes arzenálja, persze küldetésről küldetésre bővülő mértékben. Két fő fegyver és egy pisztoly lehet nálunk, amiket bármikor lecserélhetünk az elhullott ellenfelek flintáira. Mindenkiben felmerülhet a kérdés, hogy miért is tennénk ilyesmit, ha egyszer már a markunkban van a baró lézerirányzékkal meg hangtompítóval, nomeg távcsővel felszerelt modern csúzli? Hát sajnos azért, mert hozzájuk való lőszert nem fogunk találni sehol. Ami mondjuk reális, tekintve, hogy például a dzsungelben a fákon nem terem 5.56-os tár. Így viszont a 300 töltény elpufogtatása után (ez kb. a szint felére tuti elfogy) váltanunk kell a terrorok mezei Kalasnyikovjaira meg M14-eseire. Mindez érthető, csak éppen ezzel szinte teljesen értelmetlenné tették a küldetések előtti fegyverválasztást és tuningolást.

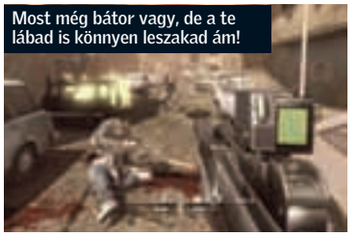
REPÜLJÖN AZ A KAR!

Amivel a *SoF Payback* kitűnik az abszolút szívás kategóriából, az a sérülésmodell, bár ez sem a klasszikus értelemben. Az előző részekhez képest jóval több sérülészóna van egy testen és jóval többféle, látványosabb halálanimáció. Az egész viszont valami elképesztő komikumba fullad, mivel gyakorlatilag bármije leszakadhat annak, akire rálövünk, még extrém esetben egy Desert Eagle lövésétől is. Puskatalálattól meg pláne. Egy ideig jól lehet ezen szórakozni, mivel máson úgysem nagyon lehet, de valljuk be, ez önmagában nem viszi el a hátán a játékot. A zene még egy plusz pont, ami nagyon bejött, de mást kiemelni egyszerűen nem lehet. A grafika terén jó szívvel is csak közepes teljesítményt nyújt, a letépődött testrészekből például ömlik a vér ugyan, de külsőre az egész olyan, mintha piros kendők repkednének a csonkból.

A SZERENCSE FORGANDÓ

Nagy bátorságra vall az Activisiontől, hogy egy FPS-terén ilyen jól ellátott és igencsak nagy nevekkel tűzdelt szezonban piacra merte dobni a *Payback*-et. A szerencse viszont ezúttal elpártolt tőlük, mert mind a jó ötletek, mind a látványbeli megvalósítás terén a játék kihívásokkal küzd. Az egyjátékos játékmenet rövid és egyszerű, mindazonáltal iszonyú frusztráló az, hogy legtöbbször a láthatatlanul rejtőző, hiperéles szemű ellenfelek miatt vagyunk kénytelenül többször is nekifutni egy résznek. Menteni ugyanis nem lehet, a Cauldron „remeke" checkpoint rendszer alapján maga ment, nem túl sűrűn. Egyszerűen nem látom be, hogy egy *CoD 4, Bioshock, Crysis* vagy *Orange Box* mellett miért állna le valaki ezzel fecsérelni az idejét – ebben ugye az is furcsa, hogy nem egy activision-ös név közülük. Kár az újabb elfecsérelt, jól csengő névért. GS

Jajj, csak nehogy ráfröccsenjen a véred a frissen mosott ruhákra!


Most még bátor vagy, de a te lábad is könnyen leszakad ám!

A szakadárok közkedvelt járműve: a platós-géppuskás pickup

Most, hogy elintéztek, el is indulok a fény felé

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

2066

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:

GameStar

JÁTÉKMENET
+ végülis lehet lövöldözni
– az ellenfelek agyatlanok, a küldetések pedig halálegyszerűek és lineálisak

GRAFIKA
+ a végtagok látványosan leszakadnak... ami egy ideig vicces
– ütős kis grafika lett... volna, másfél évvel ezelőtt

HANG
+ a zene az egyik legnagyobb pozitívuma
– nem ér semmit a hangtompító

ÉLMÉNYFAKTOR

Az érdeklődést a vérengzés tartja fenn egy ideig, de nem elég hosszan ahhoz, hogy átvészeljük az amúgy rövid játékmenet frusztrációit.

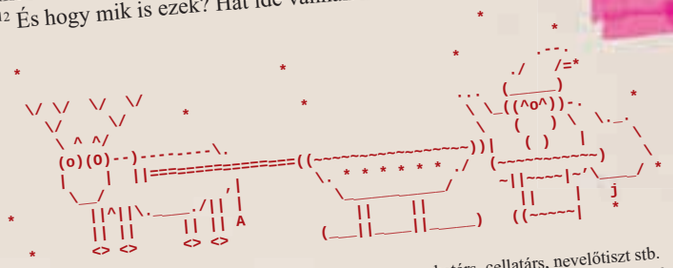
66

A játék sajnos felejtős, nem ellenfele a jelenlegi felhozatalnak.

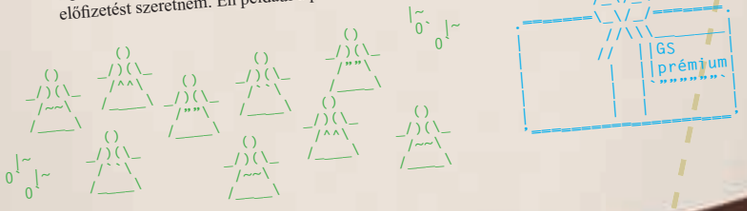
MIT SZERETNÉK KARÁCSONYRA?

Kedves Szeretteim! [1]

Mint jól tudjátok, közeleg a karácsony[2]. Valószínűleg már nagyban töritek a fejeteket, hogy mivel szerezhetnétek örömet nekem.[3] Hogy a választás nyűgén enyhítsek, összeállítottam[4] egy listát arról, hogy minek is örülnék a legjobban. Most pedig itthagyom az újságot nyitva[5], a tévé távirányítója alatt[6], mintegy véletlenül, hogy amikor nem nézek oda ☺, kényelmesen átböngészhessétek, milyen ajándéknak is örülnék a legjobban.[7] De nem árulok zsákbamacskát[8], számomra a tökéletes karácsonyi ajándék természetesen egy GameStar[9] előfizetés! Hiszen itt a nagy év végi előfizetési akció, melynek keretében az önmagában is felbecsülhetetlen[10] értékű tizenként GameStar[11] 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) Igazándiból a GameStar szerkesztői állították össze, de én maradéktalanul megbízom bennük. Azért Titeket is szeretlek.
(5) Ravasz, nagyon ravasz!
(6) Állítólag a lényeg hogy minél kikerülhetetlenebb legyen, jó ötlet a hűtőszekrény, az előszobaszőnyeg, de a fürdőszobai tükör is!
(7) Mondjuk először egy BMW 635d-re gondoltam, de mindegy.
(8) Csak egy szófordulat, haladjunk.
(9) A legnagyobb játékmagazin! (Nem a méret a lényeg, mi?)
(10) De, egyébként fel tudták becsülni, ld. az árajánlatot a hirdetés végén.
(11) Ld. 9. pont
(12) Nem akarok szubliminális 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.



(TÁVIRÁNYÍTÓ, BÖGRE, STB... HELYE)

„Autók rohannak keletnek és délnek...”

Hugó, az unott milliárdos saját lábnyomáról mintázott magának úszómedencét

Modern társadalmunkban nincs helye az egyediségnek

CITY LIFE: EDITION 2008

A sportsorozatok után újabb játék állt be az évente átszámozottak közé. //ashe

RÖVIDEN

Tervezd meg és építsd fel álmaid városát, majd gondoskodj a különböző néprétegek boldogságáról, békés együttéléséről.

KIADÓ Paradox
FEJLESZTŐ Monte Cristo
KORÁBBI JÁTÉKAIK
{ *The Partners* 82% – GS2002_07
{ *City Life: Deluxe* 80% – GS2007_03
{ *Silverfall* 71% – GS2007_04

HARDVERIGÉNY

2,5 GHz processzor
256 MB memória
64 MB videokártya
A hosszadalmas töltögetést elkerülendő nem árt legalább egy giga memóriát alápakolni.

LEHÚZÁS. KI TUDJA MIÉRT, de ez a szó ötlött legtöbbször az eszembe a *City Life: Edition 2008* tesztelésének közepette. Bizonyos sportjátékoknál ugyan megszoktuk már, hogy minden évben átdátumozva, több-kevesebb fejlesztéssel újra kiadják őket, azonban városépítő/menedzselő program esetében ilyet még nem nagyon láttunk. Gondoltam is rajta, hogy az esetleges dátumok átírásával „becopyzom” ide a korábbi *City Life,* illetve *World Edition* teszteket, de aztán úgy döntöttem, mégsem teszem. Hogy miért? Mert a játék attól leszámítva, hogy pofátlan rókabőr, még mindig egészen kellemes darab, így ha eddig kihagytad a sorozatot, lehet, hogy éppen most fogod megszeretni.

ITT ÉLEK ÉN...

Az örökzöld *Sim City* nyomvonalán haladó *City Life* nem csak a városként fordított szócskával őrizte meg úgynevezett „ihletadó elődjének” emlékét. Na jó, mondjuk ki, koppintásról van itt szó, méghozzá nem is kicsiről. Az *Edition 2008*-at betöltve ismét minden ismerős lesz annak, aki valaha is tolta már a Maxis városépítő alkotását: a kezelőfelület, a design, az épületek kinézete, stílusa, választéka. Egy téren azért sikerült nagyot alkotnia a Monte Cristo csapatának: a három dimenzióban pompázó grafika, ha nem is csúcsteljesítmény, de azért üdítően fest. A folytatástól nem vártam volna teljes engine-cserét, egyvalamit azonban feltétlenül. A már az alapjátékban is idegesítő monotonitás, a teljesen egyforma utcák, házak, lakónegyedek igencsak kiábrándítóvá válnak rövid idő után, nem hiszem, hogy ne lehetne egy kicsit több véletlen faktort használni...
És akkor jöjjön az az infó, amitől már a hivatalos honlapot böngészve lesült a képemről a bőr, az újdonságok listáján ugyanis büszkén díszeleg a 60 új épület, 10 új térkép felirat. Mondanom sem kell, ezek jelentősége erősen nulla, nem sokat nyújtanak az alapjátékhoz képest, az ember meg se tudná mondani, pontosan melyek is az eddig nem látott darabok.

... NEM VÁRTAM MÁST

A *City Life* érdekessége, hogy nyárspolgárainkra sokkal jobban oda kell figyelnünk, mint a *Sim City* esetében. A hat eltérő társadalmi típus bizony igencsak színes igényekkel bír. A proliknak bőven elég, ha békésen sörözgethetnek otthon a tévé előtt a meccset bambulva, a felsőosztály azonban magas szintű kulturális és szórakozási lehetőségeket is kikövetel magának. A szükségletek egyébként a nem túl sablonos munka-szórakozás-egészségügy-stb. vonalon mozognak, ám a bonyolult hangzás ellenére a játék nagyon könnyű, már-már elronthatatlan. A végére hagytam a legérdekesebb újdonságot; egy műholdas térkép segítségével ugyanis valós városokat is betölthetünk, hogy aztán megmutassuk, milyen a király New York-i polgármester.
A *City Life: Edition 2008* lényegében pont ugyanolyan, mint a legelső *City Life* volt, így beszerzése csak a téma iránt érdeklődő újoncoknak ajánlott. GS

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

2278

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:
képgaléria

GameStar

JÁTÉKMENET
+ új pályák, épületek...
– ...ami azért elég apró előrelépés

GRAFIKA
+ szépnek szép...
– ...de nem sokat változott az előző rész óta

HANG
+ a zenét ki lehet kapcsolni
– a hangeffektekkel eléggé spóroltak

ÉLMÉNYFAKTOR
Nem rossz játék ez tulajdonképpen, a baj csak az, hogy PONT olyan jó, mint az első *City Life.*

70

Ha eddig még nem próbáltad, most itt a lehetőség.

Mézes B. Ödön, parkőr, szomorúan vette tudomásul, hogy nem képes megfékezni a vadóc graffitiseket

Öreg, a világháború két utcával odébb van!

Minek nevezzelek?

OVERLORD: RAISING HELL

A pokol bugyrai megnyílnak, szörnyű kíséretünkkel tovább pusztíthatunk. *//ashe*

RÖVIDEN

A kalandok kicsiny szörnyeink kíséretében tovább folytatódnak, több új alvilági helyszín várja, hogy feldúljuk és felforgassuk.

KIADÓ Codemasters
FEJLESZTŐ Triumph
KORÁBBI JÁTÉKAIK
{ *Age of Wonders 2: The Wizard's Throne* 90% – GS2002_07
{ *Age of Wonders: Shadow of Magic* 90% – GS2003_09
{ Overlord – 84% GS2007_07

HARDVERIGÉNY

P4 2,4 GHz processzor
512 MB memória
GeForce 5900 – Radeon 9500 vagy jobb videokártya
Mivel a grafikán semmit nem változtattak, ha az alapjáték jól futott, ez sem fog gondot okozni.

MÉG JÚLIUSI SZÁMUNKBAN teszteltük az *Overlordot*, ami nem feltétlenül remek megvalósítása, sokkal inkább eredeti, régen látott alapötlete miatt lopta be magát a játékosok szívébe. Jómagam a GameStar tábor idejére időzítettem a program kipróbálását, ahol annyira magával ragadott, hogy néhány kedves olvasóval még multiban is összemértük tudásunkat. A Codemasters azóta három mini kiegészítő csomagot is bejelentett: a single player, multiplayer missziókat, illetve osztott képernyős módot tartalmazó csomagok alapjáraton csak Xbox Live-on keresztül érhetők el, az első, a *Raising Hell* azonban sokunk örömére PC-re is megérkezett.

MENJ A POKOLBA!

Aki végigjátszotta az alap *Overlordot*, az jelen pillanatban öt nagy királyság (Mellow Hills, Evernight, Heaven's Peak, The Golden Halls és Ruborian Desert) teljhatalmú uralkodója. A *Raising Hell* ilyen szempontból új helyszínt nem ad, hanem a már meglévőket bővíti ki, nem is akárhogy. Ha egy pályát teljesen végigjátszottunk, és legyőztük a főellenséget is, akkor a kiegészítőt telepítve megnyílik a kapu az alvilágba. A pokolbéli helyszínek kidolgozásukban jelentősen eltérnek a régi, színpompás, élettől sugárzó világoktól. Grafikai szempontból sikerült kihozni a maximumot a témából, rendkívül hangulatos díszletek között folytathatjuk ámokfutásunkat. Túl komoly, túl félelmetes hangulatra nyilván nem kell számítani, a fejlesztők ragaszkodtak a jól megszokott mesés, rajzfilmes ábrázolásmódhoz. Ebből a szempontból tehát a kiegészítő jelesre vizsgázott...

BIRKÁK A TÖKFÖLDÖN

Alapvető matematikai ismeretekkel az is kiszámítható, hogy az öt régi királysághoz öt új alvilági pályát csatoltak. Hosszúságukban és összetettségükben ezek a helyszínek sajnos nem mérhetők az alapprogramhoz, így a korábban sem túl acélos játékidőt csak néhány órával sikerült kitolni. Feladatunk egyébként minden esetben a korábban elbukott hősök pokolbéli megtestesüléseinek kivégzése – a bossharcok elég ötletesek lettek. Kalandjaink során néhány új ellenségbe is belefutunk majd, ezen a téren azonban nem eresztették el túlságosan a fantáziájukat a fejlesztők, inkább a szokásos fantasykliséket dolgozták át kissé. A legnagyobb poén egyébként egyértelműen az, hogy immár a korábban békésen mészárolgatott tökök és a birkák is visszaütnek, kedvenc bégetőink például hajlamosak felrobbanni, és kísérőink egy részét magukkal rántani a dicsőséges halálba. A poénokból többet nem akarok lelőni, így is jól látszik, hogy a *Raising Hell* minden szempontból hozza az elvárható szintet. A gondunk ismét csak a rövid játékidővel, illetve az újdonságok totális hiányával van, ami bizony az értékelésre is erősen rányomta bélyegét. GS

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

A www.gamestar.hu oldalon a kapcsolódó hírekért, letöltésekért, írd be a gyorslink sávba:
2281
KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:
képgaléria

GameStar

JÁTÉKMENET
+ hat új izgalmas helyszín
– SEMMI jelentős újítás

GRAFIKA
+ stílusosan kidolgozott karakterek és környezet
– az engine kicsit kopottas már

HANG
+ a lények hangjai még mindig mókásak
– kevés új hangeffekt

ÉLMÉNYFAKTOR
Viszonylagos rövidsége ellenére, ha bejött az alapjáték, ezt is mindenképpen érdemes végigtolni.

71

A gonosz lelkületűeknek érdemes foglalkozni vele.

web: www.logostudio.hu wap: http://wapozz.hu

FANTASZTIKUS ÁRZUHANÁS!

MOST MINDEN AKCIÓS ÁRON!*

SMS SZÁM: 1791

18 SMS SZÁM: 06/90 644 744

Csak 192 Ft! SZÍNES HÁTTEREK

Csak 288 Ft! MOZGÓ HÁTTEREK

Csak 384 Ft! HANGOS MINIVIDEÓK

Csak 480Ft! HANGOS MAXIVIDEÓK 2 PERCES!

CSENGŐHANGOK

Már 192 Ft-ért is!

A kód elé írd be a kiválasztott betűjelet!

Csengések betűjele:
Polifónikus csengés.....D
Real Tone csengés.....C
=Real Tone-ban is kérhető!

Lekérés előtt hallgasd meg a 06-91 23 11 00 számon!
Egy hívás díja: bruttó 99 Ft

A Jo Lovas Katonának	GS3118
Akon feat. Eminem:SmackThat	GS2965
Akon:Lonely	GS2671
Chelo:Cha Cha	GS2896
Cozombolis:MinthaATestvéredVolna	GS3113
Demjén Ferenc: Hontoglalás	GS2372
Eminem:Just Lose It	GS2499
Fergie:Big Girls Dont Cry	GS3114
Garbage:Why Do You Love Me	GS2638
Gareth Gates:Sunshine	GS2222
Hol Jártál Báránykám?	GS3119
Kossuth Lajos Azt Üzente	GS3123
LL Junior:Táncolj	GS2971
Mário:Kell Hogy Várj	GS3077
Megasztár3:Csillagokat Látsz	GS2783
Mekk Mester	GS2374
Peat Jr.:Fernando-Álmodj	GS2525
RHCP:Hump De Bump	GS3059
Rihana:Shut Up And Drive	GS3115
Rihanna:SOS (Rescue Me)	GS2858
Rossini:Tell Vilmos	GS2958
Szatmári Orsi_LoryB:MindentASem	GS3116
T.Herbort:ImDreamingofAWhiteChri	GS3100
Timberland_KeriHilson:TheWayIAre	GS3117
Will Smith:Switch	GS2629

ELETHŰ HANGOK Csak 192 Ft!

Apehtől keressük (nő hanggal)	FGS1178
Ezt nem lehet megunni	FGS1280
Gyerekek hurráznak	FGS1032
Kisautó dudál	FGS1052
Majom	FGS1064
Osztálytársad2 (ffi hanggal)	FGS1241
Pszichiáter2 (ffi hanggal)	FGS1244
Tied csörög (nő hanggal)	FGS1174
Ugy szeretném (ffi hanggal)	FGS1252
Vedd fel a telefont... (nő)	FGS1408
Vegyél fel (ffi hanggal)	FGS1257
Villamos	FGS1309

ÉBRESZTŐK

Jo reggelt micimackóm... (nő)	FGS1344
Kelj fel... (férfi)	FGS1370
Kicsim ébresztő... (férfi)	FGS1376
Kis bocikám... (férfi)	FGS1360
Tikk-takk, eljött az idő... (férfi)	FGS1379

Csak 480Ft! SZUPER JAVA JÁTÉKOK

TGS1359 TGS1368 TGS1358 TGS1374 TGS1362 TGS1379

Ha pl. Színes Hátteret szeretnél rendelni Írd: WGS5185 Küldd: 1791

*Küldd el sms-ben a kiválasztott kódot (pl.WGS5185). Kés, számodra ingyenes tájékoztató SMS-t kapsz, majd egy emelt díjas sms-ben küldjük neked a kért tartalom WAP-os elérhetőségét. Egy tartalom megrendelésével 5 kreditet kapsz. Amennyiben a tartalom kreditszáma kevesebb, mint 5 (lásd alábbi táblázat) úgy a fennmaradó kreditekes jóváírjuk neked, és azokat bármikor beválthatod. (info: http://klub.wapozz.hu oldal, kreditjeim menü.) Rendelésedről kézdődően hetente automatikusan kapod az 5 kreditet. Amennyiben több kreditet szeretnél, akkor a rendelésedbe a tartalom kód beírása után egy szóközzel írd be a kívánt kreditszámot (a szám 5-tel osztható és max. 45 lehet. Pl.: WGS5185 10).

A krediteket saját klubtagságon belül az alábbi tartalmakra válthatod be:

Rubin Klub		Smaragd Klub	
Színes háttér	2 kredit	Poli csengés	2 kredit
Mozgó háttér	3 kredit	Élethű hang	2 kredit
Mini video	4 kredit	Real Tone csengés	3 kredit
Maxi video	5 kredit	JAVA játék	5 kredit

Készülékteszt: http://klub.wapozz.hu oldalon! Itt tesztelheted le, hogy milyen tartalom tölthető rá, ill. tud-e hírüzenetet (wap push linket) fogadni. Ha nem fogad wap push-t, akkor a rendelésedbe a kód után írd be a text szót. Pl.: WGS5185 text.

Fontos! A szolgáltatás kizárólag aktív WAP előfizetéssel működik!

Klubtagság heti díja: kreditszám* 99 Ft. Fizetés az emelt díjas SMS fogadásával történik. Lemondáshoz küldd a STOP szót, és a lemondandó klub nevét (Pl.:Rubi Rubin) a megrendelés SMS számára.

*Az akció 2077. 11. 01-ig a készlet erejéig van érvényben. Studio10 Kft. Info: 220 60 52

TGS1372

RENGETEG JÁTÉK: www.legjava.hu

APRÓHIRDETÉSEK már a wapon is! http://wapozz.hu

Ne parázzatok, ha a filmből ilyen szörnyekre nem emlékeztek: a hiba nem a ti készüléketekben van...

Te Béla, ha nem gáz, én most hazaszaladnék, valamit a sütőn hagytam égve...

BEOWULF

Hatalmas kasszasiker a moziban, elszomorítóan gyenge produkció PC-n... //Bad Sector

RÖVIDEN

A Beowulf eredetileg egy óangol eposz, amelyből CGI animációs film készült, ez pedig annak hack'n'slash, *God of War*-szerű adaptációja.

KIADÓ Ubisoft
FEJLESZTŐ Ubisoft
KORÁBBI JÁTÉKAIK
{ *Beyond Good and Evil* – 92% GS2004_01
{ *King Kong* – 90% GS2005_10
{ *Rayman Raving Rabbids* – GS2007_01

HARDVERIGÉNY

PIV processzor
1 GB RAM memória
64 MB 3D-s videokártya
Ismét egy vacak, rosszul optimalizált konzolporttal van dolgunk, amely szaggat, mint állat, ha bekapcsolod az anti-aliasingot, ha kikapcsolod, akkor egy fokkal jobb, viszont üdvözlégy fűrészfog.

I... AM... BEOWULF!!! – ordítja el magát Ray Winstone hangján a macho viking harcos, aki hatalmas vízi szörnyeket játszi könnyedséggel szúr szemen, más harcosokat tömegével lemészárló rémeknek letépi a karját, egyetlen gyengéje pedig a gyengébbik nem: a meztelen Angelina Jolie úgy csavarja az ujja köré, mintha a saját hajtincse lenne. A moziban a Beowulf igen jó (bár azért közel sem hibátlan) fantasy CGI animációs filmként hódította meg a nagyközönséget (amelyet valódi 3D-ben szemlélhetünk meg nálunk is), híres sztárokkal (illetve azok CGI-változatával), látványos szörnyek elleni csatákkal és egész érdekes sztorival felvértezve. Ezek után valami igazán ütős akciójátékra számítottam a film alapján. OK, tudjuk, hogy a játékadaptációk általában eléggé átlagosak vagy ócskák, de a szabályt erősítő kivétel pont a *King Kong* volt, amelyet ugyanaz a csapat készített, mint a *Beowulf*-ot. Sajnos minőség tekintetében a *Beowulf* pont a negatív „tükörképe" a filmnek: van benne pár jópofa ötlet, de összességében egy összecsapott fércmunka.

HÁT EZ NEM A KÖLTEMÉNY, AZ BIZTOS...

A játék sztorija teljes egészében a filmre épül, viszont sikerült azt a lehető legkaotikusabban visszaadni, hogy semmit se értsen belőle az, aki nem ment el a moziba. A főszereplő, Beowulf egy szörnygyilkos északi harcos, aki azért látogatja meg a dán királyt és udvarát, hogy megszabadítsa őt egy őrjöngő gusztustalan szörnytől és annak igencsak gusztusos – a szó szoros értelmében démoni szépségű – anyjától (akit a filmben Angeline Jolie alakít). Miután megöljük Grendelt, a szexi mama már nem olyan könnyű falat (illetve... épphogy túlságosan is az...): elcsábítja rettenthetetlen hősünket és ezzel a királyság veszedelembe került. Ez annál is inkább aggasztó hősünk számára, ugyanis az ő fejére kerül a korona. Innentől kezdve az egész átmegy káoszba: barbárokkal, majomemberekkel (???), rivális északiakkal és vallási fanatikusokkal kell harcolnunk a játék során.

„GYERÜNK 'FIJJÚGG', SALALA"!!!

A *Beowulf* sokféle sikeres rivális játékból merít, de egyiket sem képes normálisan lekoppintani. Találkozni fogunk itt *Overlord*-féle rendkívül suta csapatirányítással, ahol derék és marcona embereinknek hihetetlen komplexitású parancsokat tudunk osztogatni: „legyél dühös!", „gyere ide!", „ezt mozdítsd el!", „most már ne mozdítsd tovább!" és így tovább. Aztán innen sem hiányozhatnak a szokásos szörnyöléses „jobbra-balra" irányban végrehajtott mozdulatok, mint a *God of War*-ban.
Ez mind szép és jó lenne, a gond csak az, hogy a harc leginkább agyatlan öldöklésnek fogható fel, ahogy ész nélkül kell csak nyomkodnunk a gombokat a tömegmészárláshoz.

UBI, EZT NEM KELLETT VOLNA...

A játék grafikája végül is egész jó lenne, a környezet például tűrhetően ki van dolgozva, viszont maga Beowulf már kevésbé, és bizonyos textúrák borzasztóan mosottak. Emellett elég vacak konzolporttal is van dolgunk: ha bekapcsoljuk az antialiasingot, akkor a játék beszaggat, és az irányítás sem az igazi. Kár ezért a játékért, mert sok lehetőség rejtőzött benne, arról nem is beszélve, hogy a *Beowulf* elég kellemetlen meglepetés attól az Ubisofttól, amelyet az utóbbi időben a minőségi játékfejlesztéssel tettünk egyenlővé. GS

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

2215

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:
–

GameStar

JÁTÉKMENET
+ vicces, amikor embereid kurjongatnak brutalitásodat elnézve
– végül is jó ötletek, amelyeket szánalmasan összecsaptak

GRAFIKA
+ a környezet egész igényesen van kidolgozva
– alacsony textúrákkal, és tipikusan gyenge

HANG
+ Beowulf hangja itt is Ray Winstone
– Angeline Jolie viszont már nem vállalta be...

ÉLMÉNYFAKTOR
Idegesítően rossz élmény az egész – különösen az animációs film megtekintése után.

59

Sajnos Jolie helyett inkább szörnyeteg fiára hasonlít a játék.

Özvegy Kovács Jolán most tudta meg, hogy 180 kilométeres sebességnél az ablakon kihajolva új értelmet nyer a „bogaras” kifejezés...

FEJLESZTŐ: Synetic **KIADÓ:** RTL Games **HARDVERIGÉNY:** 3

COBRA 11: CRASH TIME

Körzetük az autópálya, tempójuk halálos...

//ashe

A NEMCSAK NÉMETORSZÁGBAN, hanem hazánkban is nagy sikerrel futó Cobra 11 sorozat az autópálya-rendőrség kihívásokkal teli mindennapjait mutatja be. Hogy mitől lett olyan népszerű, azt nehéz lenne megmondani, mindenesetre a valós életből vett szituációk, a szimpatikus főszereplők és a parázs, látványos üldözések kulcsszereppel bírnak benne. A gond ott kezdődik, hogy az RTL által szponzorált játékváltozat gyakorlatilag semmit sem tartott meg ezekből a lenyűgöző tulajdonságokból. Oké, a sebességélmény azért egész kellemes, az autópályán bűnözők után száguldozni, hatalmasakat ugratni tényleg élvezetes, de ezen a ponton ki is merül a *Crash Time*.

Az első bakit szerintem ott követték el a fejlesztők, amikor ötvennél is több küldetést tömtek a játékba: könyörgöm, ha ez *Cobra 11* játék, akkor ne kelljen már helikopterrel, Forma–1-es autóval, meg katonasági járművekkel szenvednünk. A körítés egyébként bőven tud annyit, amit a kategóriában elvárunk: a járgányok szépen törnek, a grafika tűrhető, bár azzal nem bírok megbarátkozni, hogy a forgalommal szembehajtva büntetlenül lezúzhatjuk még a rendőrautókat is. Ha nem akarták volna mindenféle hangzatos, de a Cobra 11-érzést páros lábbal taposó fícsörrel teletömni, a *Crash Time*-ot, most jó szívvel ajánlanám minden rajongónak, így azonban izguljunk inkább továbbra is a sorozaton a TV előtt. GS

Hé, ez a rohadék elvitte a traffipaxot is!

Vajh ki lehet ez a drága úr?

FEJLESZTŐ: Funsta **KIADÓ:** Codemasters **HARDVERIGÉNY:** 1

DIRTY DANCING

Eltáncolunk együtt mindent a világnak

//ashe

NYILVÁN SOKATOKNAK fűződik szép emléke a *Dirty Dancing* filmhez – mondjuk egy összebújós este a tv előtt a barátnővel, vagy valami hasonló. Az 1987-es kiváló táncpáros valószínűleg álmában sem gondolta volna, hogy kerek húsz esztendővel később játék készül kalandjaikról. A kínzó kérdés már első pillantásra felötlött bennem: muszáj volt ehhez a kultuszhoz hozzányúlni? És ha igen, miért pont ilyen a formában? A *Dirty Dancing* játék ugyanis igen sajátos módon próbálja átadni nekünk a film sugallta életérzést, tulajdonképpen az egész minijátékok gyűjteménye egy kis *Sims*-résszel nyakon öntve. A kezdetek kezdetén létrehozzuk botlábú karakterünket, szép ruhákba öltöztetjük, majd a feladatokkal ügyeskedve pénzt szerzünk, amiből kicsiny lakosztályunkat csinosítjuk ki. Sajnos a játékok elképesztően ötlettelenek: kirakós memóriajátékok a szereplők képeivel, valamint flipper színesíti az amúgy is szűkösnek mondható tízes palettát. Ügyes teljesítményünkkel különféle videókat, képeket és bejátszásokat csalhatunk elő, ez talán a *Dirty Dancing* egyetlen pozitívuma az eredeti zenebetétek mellett. Ha nőnemű egyedet akarsz bevezetni a játékok világába, talán érdemes itt kezdeni a dolgokat, de egyébként kár volt lerombolni mindent, amit a film felépített. GS

Na, cép a szobám?

GameStar 57
Inkább a chips és a TV

GameStar 55
Ettől aztán nem fogsz táncra perdülni

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

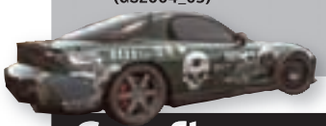
A legjobb játékok a pénztárcához igazítva!

GameStar Olvasói TOP5

1. **CALL OF DUTY 4** (GS2007_11)
2. **CRYSIS** (GS2007_12)
3. **UNREAL TOURNAMENT III** (GS2007_11)
4. **GEARS OF WAR** (GS2007_11)
5. **THE WITCHER** (GS2007_11)

GameStar Szerkesztőségi TOP5

1. **CALL OF DUTY 4** (GS2007_11)
2. **NEED FOR SPEED: PROSTREET** (GS2007_11)
3. **TEAM FORTRESS 2** (GS2007_10)
4. **PRO EVOLUTION SOCCER 2008** (GS2007_11)
5. **PAINKILLER** (GS2004_05)



GameStar Dán TOP5

1. **CALL OF DUTY 4** (GS2007_11)
2. **CRYSIS** (GS2007_12)
3. **NEED FOR SPEED: PROSTREET** (GS2007_11)
4. **THE SIMS 2: BON VOYAGE** (GS2007_10)
5. **FOOTBALL MANAGER 2008** (GS2007_11)

FPS

CALL OF DUTY 4
GS2007_11 – 95%

A népszerű multis játékot teljesen új köntösbe öltöztették, az unalomig ismert második világháborús miliőt modern korira cserélték.

UNREAL TOURNAMENT III
S2007_11 – 93%

Az Unreal Engine 3 gyönyörű, a csaták még izglmasabbak.

CRYSIS
GS2007_12 – 90%

A jelenlegi grafikai bajnok, kidolgozott kampánnyal és multiplayer móddal.

BIOSHOCK
GS2007_09 – 96%

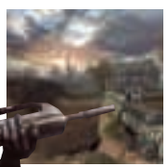
A víz alatti várost bejárva egy különleges, érdekességekkel teli világot ismerhetünk meg.

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE
GS2007_08 – 90%

Az ejtőernyőzéssel új színt hozott a II. világháborús FPS-ek világába.

THE ORANGE BOX
GS2007_10 – 94%

Freeman legújabb kalandja mellett némi portálos huncutkodás és rajzfilmes multis lövöldözés is vár.



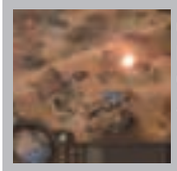
S.T.A.L.K.E.R.
GS2007_03 – 93%

Csak a legbátrabb harcosok léphetnek be a mutánsokkal és kincsvadászokkal teli Zónába.

Stratégia

WORLD IN CONFLICT
GS2007_08 – 90%

World in Conflict ötletes újításai miatt érdemel kiemelt figyelmet. A játékmenet gyors, pörgős, és a stratégia sem szenved csorbát.

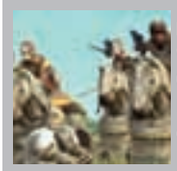


COMPANY OF HEROES: OF
GS2007_10 – 86%

A kiegészítő az alapjáték nélkül is játszható két kampányt tartalmaz.

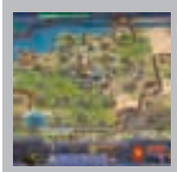
C&C 3
GS2007_04 – 90%

A harc a tibériumért folytatódik, a GDI és a NOD küzdelmébe most az aliének is bekapcsolódtak.



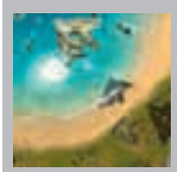
MEDIEVAL TOTAL WAR II: KINGDOMS
GS2007_09 – 86%

Négy kampány, 13 frakció és több száz egység a hódításhoz.



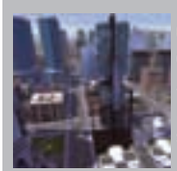
CIV4: BEYOND THE SWORD
GS2007_08 – 94%

A *Civilization 4* legújabb kiegészítője az űrkorszakba kalauzol el.



SC: FORGED ALLIANCE
GS2007_11 – 86%

A legnagyobb léptékű stratégiai játék kiegészítője egy új fajjal.



CITY LIFE: 2008
GS2007_12 – 70%

A híres városépítő sorozat legújabb, kiváló darabja, sok-sok újítással.

Akció

GEARS OF WAR
GS2007_11 – 92%

A Microsoft üdvöskéje kiváló akciójáték. Fergeteges, mégis taktikus lövöldözések, epikus csaták akár több tucat harcossal.

JERICHO
GS2007_11 – 80%

Clive Barker egy elátkozott városba kalauzol, ahol csapatunk életét szörnyek veszélyeztetik.

KANE & LYNCH
GS2007_12 – 78%

Két pszichopata őrült menekülése a katonák és rendőrök ezrei elől.

STRANGLEHOLD
GS2007_09 – 87%

Tequila nyomozóként nem lesz egy nyugodt pillanatunk sem: rosszarcúak seregét kell kicsinálnunk.

OVERLORD: RAISING HELL
GS2007_07 – 84%

Önállóan is játszható kiegészítő, hat új, pokolbéli pályával.

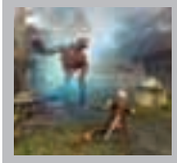
TOMB RAIDER ANNIVERSARY
GS2007_06 – 85%

Lara Croft magára talált: parádés akció, rengeteg ugrálós-mászkálós rész.

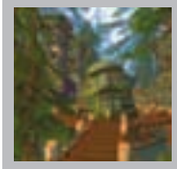
SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT
GS2006_11 – 96%

Sam Fisherre nehéz feladat vár: be kell férkőznie egy bűnszövetkezetbe.

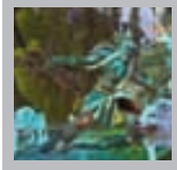
RPG



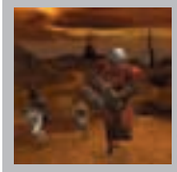
THE WITCHER
GS2007_11 – 89%
Geralt világában durván ábrázolt erőszak, káromkodás és szex szennyezi be a mindennapokat.



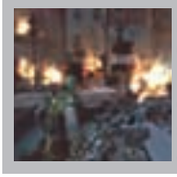
WOW: TBC
GS2007_01 – 98%
A Blizzard remekművének kiegészítője újabb hosszú hónapokra csábítja el a játékosokat a valódi élettől.



LOTR:ONLINE
GS2007_05 – 95%
A Gyűrűk Ura MMORPG mindenkinek kötelező darab, aki szereti Tolkien meséjét.



TABULA RASA
GS2007_12 – 84%
Richard Garriott játéka sokkal akciódúsabb, mint azt az MMO-któl eddig megszoktuk.



HELLGATE: LONDON
GS2007_11 – 83%
Bill Roper játékában Londont elözönlik a szörnyek, s csak a legnagyobb hősök állíthatják meg őket.

Verseny

NEED FOR SPEED: PROSTREET
GS2006_11 – 89%
Az új *Need for Speed*-ben közkívánatra végre törnek 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, tuningolt verdákkal.

SEGA RALLY REVO
GS2007_10 – 79%
A klasszikus játéktermi hangulatot idézi fel a *SEGA Rally*, de a szimulátorok rajongói kerüljék.

Sport

PRO EVOLUTION SOCCER 2008
GS2006_11 – 94%
A *PES* legyűrte a *FIFA*-t, magasan a legrealisztikusabb és legjobb focis játék.

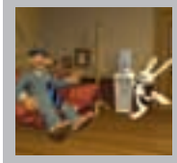
MADDEN NFL 08
GS2007_08 – 92%
Az amerikai foci rajongói jól jártak ebben az évben, egy remek játékot kapnak a pénzükért.

FIFA 08
GS2007_09 – 82%
Az új *FIFA* új adatbázissal és fejlesztett mesterséges intelligenciával várja a foci szerelmeseit.

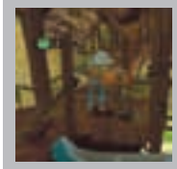
TIGER WOODS 2008
GS2007_09 – 80%
Kedvenc golfozónk sem tette le az ütőt, hogy virtuális ütögethessük a zöld gyepen a labdát.

FOOTBALL MANAGER 2008
GS2007_08 – 90%
Kiváló menedzserprogram, csak ha nem riadsz vissza a kemény kihívásoktól.

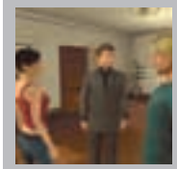
Kaland



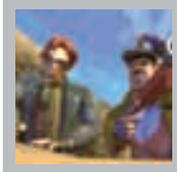
SAM & MAX: SEASON ONE
GS2007_03 – 80%
A kiváló humorral operáló nyomozópáros kalandjai, sok-sok kacagással.



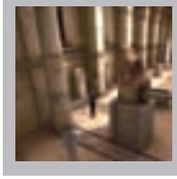
PSYCHONAUTS
GS2005_07 – 92%
Különleges hangulat, mesterien ábrázolt környezet – kiváló kalandjáték.



BROKEN SWORD 4
GS2006_10 – 88%
George 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 kényelmesen és kezdő kalandoroknak is.



SHERLOCK HOLMES VS. ARSENE LUPIN
GS2007_11 – 74%
Sherlock Holmes legnagyobb versenytársa, Arsène Lupin ellen.

Budget – megjelenések

A CÉH 2 **4990Ft**
Építsd fel saját műhelyed, alkalmazz munkásokat, fejleszd vállalkozásodat, közben pedig foglalkozz a magánéleteddel is.

FAHRENHEIT **1990 Ft**
Az utóbbi idők egyik legjobb kalandjátéka nagyszerű történettel, gondolkodtató feladványokkal és néhány akcióréssel.

Act of War Gold Edition	2990 Ft	GTR	1990 Ft
Age of Empires 3	4490 Ft	Heroes IV Complete	3850 Ft
AGON: Toledo	4990 Ft	Hitman 2	1990 Ft
Blitzkrieg 2: Liberation	3990 Ft	IL2 Sturmovik: 1946	1990 Ft
Boiling Point	1990 Ft	LEGO Star Wars 2	3990 Ft
Brothers in Arms: RtH30	2990 Ft	Moto GP 2	1990 Ft
Civilization 3	1990 Ft	Over the Hedge	3990 Ft
Commandos: Strike Force	990 Ft	Runaway 2	1990 Ft
Death to Spies	4990 Ft	Tomb Raider 6	1990 Ft
Dark Messiah of Might and Magic	4990 Ft	Warhammer: Mark of Chaos	4990 Ft

ELŐKÉSZÜLETBEN

Fantasy Wars	2007. december	Fuvarmágnás	2007. december

RÖGTÖN JÖVÖK!

Nem tudni, hogyan fordulhatott elő, de ebben a hónapban sem kell jelentős csúszásról beszámolnunk. Mi kérünk elnézést...

MEGJELENÉSI LISTA

Age of Conan	2008. március 25.	Mercenaries 2	2008. február
Aion	2008.	Postal III	2008. vége
Alan Wake	2008. március	Precursors	2008. tavasz
Alone in the Dark 5	2008.	Prototype	2008. vége
Assassin's Creed	2008. eleje	Rage	2008.
Army of Two	2008.	Sacred 2	2008. március
Borderlands	2009.	Space Siege	2008. vége
Conflict: Denied Ops	2008. eleje	Splinter Cell: Conviction	2008. március
Crysis 2	2008.	Spore	2008. eleje
Devil May Cry 4	2008. február	STALKER: Clear Sky	2008. eleje
Empire: Total War	2008. vége	Starcraft 2	2008. vége
Europe Universalis: Rome	2008. közepe	The Crossing	2008.
Fable 2	2009.	Tom Clancy's Rainbow Siw: Vegas	2008. eleje
Fallout 3	2008. ősz	Turning Point: Fall of Liberty	2008. eleje
Far Cry 2	2008. tavasz	Universe at War	2008. január
Fracture	2008. ősz	Warhammer Online	2008. eleje
Frontlines: Fuel of War	2008. február	Warhammer 40k: DoW – Soulstorm	2008. március
GTA IV	2008.	WoW: Wrath of the Lich King	2008.
Left 4 Dead	2008. február	Worldshift	2008.
Mafia 2	2008.		
Mass Effect	2008.		

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.

MÉLYVÍZ

Tranzisztorik, kondenzátortörténetek

// Mady

2007 A DX10 ÉVE VOLT

El sem hiszem, elkészült az utolsó Mélyvíz, befejezem még ezt a pár sort és mindjárt bontjuk is Zeroval a pezs...tequilát. A vicc az egészben, hogy az utolsó két hónapban nagyobb volt a mocorgás, mint az elmúlt fél évben. Év végére az NVIDIA nagyon belehúzott az előző számban bemutatott 8800 GT-vel és a harmadszor is kiadott 8800 GTS-sel. Bátran kijelenthetjük, hogy jelenleg ők gyártják a legjobb DX10-es kártyákat ár és teljesítmény szempontjából is! Bár 2007 a DX10 jegyében telt, azért még mindig nem vagyunk elerésztve olyan játékokkal, amik miatt elismerően bólogathatnánk, hogy „igen, megérte egy új kártyára beruházni". Jövőre azért javulni fog a helyzet, ahogy egyre több embernek lesz ilyen VGA-ja, igaz, már a DX10.1-et is megszellőztették... Az év eleje viszont sok izgalmat fog tartogatni nekünk, hisz hamarosan érkeznek az új generációs közép és felső kategóriás GeForce 9-esek is. És, hogy hol a konkurencia? Az AMD nem szerepelt mostanság túl jól, az NVIDIA két lépéssel mindig előtte járt és akkor még nem is beszéltünk a nemrég debütált Phenom gyengécske teljesítményéről. Találkozunk 2008-ban, addig is szép és békés karácsonyt és élvezetes szilveszteri bulit!

MIT KÍNÁL AZ AMD?

Több GPU-t tesznek egy NYÁK-ra ők is: az R680 avagy a HD 3870 X2 bizonyítja, hogy a gyártók újra látnak fantáziát a többchipes megoldásokban. Támpontként a „sima" HD 3870 adatai szolgálhatnak: 320 stream processzor, 775 MHz-es mag, 256 bites buszon csatlakozó 1,2 GHz-es órajelű GDDR4 memória..., és mindezt szorozzuk meg kettővel. :) Sajnos az 55 nm-es gyártástechnológia sem menti meg a 200 W feletti fogyasztástól.
Az R700-as kártyákról is van már némi bizonytalan infócsomag: ezek a 45 nm-en gyártott chipek hozzák el a HD 4000-es szériát, és az akár négy vagy hat grafikus processzorból álló kártyákat. Nagyon úgy fest, hogy hasonlóan a processzormagokhoz, a GPU-k is felszaporodnak majd a gépünkben: több, kevésbé komplex chip dolgozik majd egymás mellett – a VGA végezte számítások egyébként is kiválóan párhuzamosíthatók.

GRAPHICS BY ATi

EZZEL JÁTSZUNK MAJD 2008-BAN

Mi még csak az év végére készülünk, a gyártók már a jövő év elejére.

A PC-PIAC SZÁMÁRA LEGINKÁBB jövedelmező karácsonyi szezon 2007-ben a 8800 GT és a HD 3870 harcáról szól.
Készülnek azonban már az utódok, a jövő évre időzített támadók. Egyelőre nem sokat tudunk az NVIDIA készülő GeForce 9-es kártyáiról. Február környékén érkezik a D9E, a csúcsragadozó. Két darab G92-es chipből áll majd, ami két külön NYÁK-on lesz elhelyezve, és ezek lesznek összekötve (hasonló kártyát már láthattunk a hetes szériában). A Shader Model 4.1 támogatás és a 65 nm-es csíkszélesség biztosra vehető a tajvani források szerint, de mást még nem tudunk. Kistestvére, a fejlettebb gyártástechnológiával készülő, középkategóriás D9P csak júniusban debütál.
Addig sem unatkozunk azonban, ugyanis a nagy sikerű, igen jól fogyó G92 chipre alapozva egy újratervezett 8800 GTS-kártya is elstartol, vélhetően még decemberben. Az 512 MB memóriával szerelt megoldás a 640 MB-os GTS-t váltja le, és a múlt havi számban tesztelt GT fölé, azonban a GTX alá várható teljesítményben. Az ára 300 és 350 dollár körül alakul majd. Hallani még pletykákat egy 150 dolláros, HD 3850 ellen pozicionált G86-ról is, ami márciusban érkezhet meg, de erről több információ egyelőre nem áll rendelkezésre.
Jó hírrel szolgálhatunk azoknak is, akik nem kívánják egy magyar havi átlagfizetés felét kiadni egy új VGA-ra: G98/D8M néven megérkezik a G86-os chip váltása, és ezzel együtt az új 8400GS. 567 MHz-es mag, 1,4 GHz-en járó shaderek, 128/256 MB 1 GHz-es memória és a csúcskártyák fogyasztásának töredéke száll harcba az alsó kategóriában. HTPC-be kiváló, mivel szolgáltatásban tudja, amit a nagyok, és HDMI-kimenetet is ígért rá az NVIDIA.

EGYRE JOBBAN ELHÚZ A WII

NOVEMBER VÉGÉIG 15 MILlió 160 ezer Nintendo konzolt vásároltak az emberek világszerte (plusz 57 és fél millió DS-t, hogy a kézikonzolokat is megemlítsük). Ebből 6,71 millió Észak-Amerikában, 3,87 millió Japánban, 4,58 millió Európában és egyéb helyeken kelt el. Bár most már havi 1,8 millió darabot képesek legyártani, továbbra is hiánycikknek számít a tengerentúlon.
Nem sokkal marad le a Microsoft: összesen 13,82 millió eladott Xbox360-al büszkélkedhet. A legfőbb piac az Egyesült Államok 8,86 millió darabbal, míg Japánban alig fél milliót sikerült eladni. Európa és a világ többi része pedig valamivel kevesebb, mint négy és fél milliót vett meg. Igen jól hatással volt az eladásokra a rekordmarketinggel megérkezett *Halo 3*, azonban csodát nem tett: továbbra sem fogy jól a távol-keleti szigetországban.
A Sony-féle PlayStation3 pedig eddig „csak" 6,55 millió példányban fogyott. Azonban a friss árcsökkentés soha nem látott hullámot indított be: november hónapban hazai pályán is megverte a Wii-t, noha előtte még az utolsó helyen kullogott a havi eladási listákon. PSP-ből kicsit több, mint 27 millió darabot sikerült értékesíteni, ami a handheld piac második helyére elegendő.

GYORSÍT AZ XP-N AZ SP3?

BÁR HIVATALOSAN JÖVŐRE érkezik, és még nincs is teljesen kész, azonban máris hozzáférhető a Windows XP harmadik szervizcsomagja. A winfuture.de közölt egy apró trükköt, amivel a Windows Update készségesen felkínálja a 340 MB-os, egyelőre számos hibát tartalmazó csomagot letöltésre. Érthető okokból sokan ki is próbálták, és ennek kapcsán újra előjött a Microsoft monopolhelyzetének sajátossága: a Vistának legnagyobb ellenlábasa a cég saját terméke: a kiforrott XP. Ezt a jelenséget erősíti az új SP is – legalábbis ezt támasztja alá egy tengerentúli cég által végzett tesztsorozat. Az SP2-es XP-hez képest kb. 10%, stabilan kimutatható gyorsulást tapasztaltak OfficeBench-csel tesztelve – a Vista első service packje alig észrevehetően tette ugyanezt. A Microsoft szerint nem kell feltétlenül készpénznek venni az eredményeket: érdemes megvárni a rendes kiadást, ami pedig a 2008-as év első negyedében esedékes.

VIZET AZ ALAPLAPRA!

GYÁRILAG VÍZHŰTÉSESRE szerelt alaplapok tűntek fel több gyártó kínálatában. Ennek legfőbb okaként a processzort etető tápáramkörök egyre komolyabb melegedését és az X38 névre hallgató, felső kategóriás Intel chipset által leadott hőmennyiséget jelölhetjük meg. Na meg persze valami extrémet mindig piacra kell dobni, pláne ha a nagyobbik processzorgyártó új üdvöskéit támogató hardverről van szó.
Elsőként itt van az itthon 58–60 E forintos ASUS Maximus Formula SE és a valamivel drágább Maximus Extreme. Ezek azonban csak a chipsetet vizesítették, a többi alkatrészt (tápáramkör, déli híd) hőcsövek segítségével és passzív bordákkal hűtötték.
Egy újabb lépést jelent az MSI HydroGenje, ahol mindhárom alkatrészre külön vízhűtőblokk került, és ezeket gyárilag össze is kötötték; nekünk már csak két, saját rendszerünkbe illő csonkot kell becsavarnunk a megfelelő helyekre. Egyéb tudására sincs panasz: 4 PCIe 2.0 bővítőhely, Creative X-Fi Xtreme Audio hangkeltő, Dual Gigabit Ethernet, 7 SATA–II port, 8 USB garantálja, hogy ne csak csendes, jó lap is legyen.

FELEANNYI MOBIL, MINT EMBER

HUSZONHAT ÉVVEL AZ ELSŐ modellek megjelenése után a mobiltelefon-előfizetések száma elérte a 3,3 milliárdot. 1981-ben Szaúd-Arábiában és két skandináv országban indult be az ipar, és azóta a legoptimistább becsléseket is messze túlszárnyalta. Egy, manapság a nyugati világban felnövő gyerek számára nem az a kérdés, hogy lesz-e mobiltelefonja, hanem hogy mikor. A számhoz hozzátartozik persze, hogy az utóbbi időben a jóval egymilliárd fő feletti Kínában és Indiában hatalmas tömegekhez jut el a – talán mindig is egyfajta státusszimbólumot jelentő – cikk.
Az azonban, hogy feleannyi használatban lévő mobil van a bolygón, mint ember, korántsem jelenti, hogy minden második embernek van egy, és pláne nem, hogy ez akár hozzávetőlegesen is egyenletesen lenne elosztva. 59 országban – köztük hazánkban is – 100% feletti a penetráció, tehát röviden: több mobil, mint ember. Ehhez képest a fejlődőnek nevezett országokban nagyságrendekkel rosszabb a helyzet, ráadásul, amíg mondjuk egy átlagos brit előfizető 70 amerikai dollárnak megfelelő bevételt termel a mobilcégének, addig egy Srí Lanka-i mobilhasználótól alig 3 dollár folyik be.

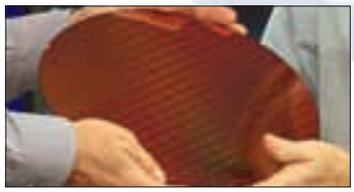
RÖVIDHÍREK

Az A-DATA lépte át először a rendszermemóriák területén a 2 GHz-es álomhatárt. Mindez persze hatalmas késleltetési időket (9-9-9-24) és működési feszültséget (2,05–2,15 V) jelent: a célszalagot átszakító memóriachip a széles körben, több gyártó által használt Micron D9DTR. Alacsonyabb, 1,8 GHz körüli órajeleken és jobb időzítésekkel a Super Talent és a Corsair kínál még D9DTR-alapú modulokat.

Folytatódik az AMD tuningos szériája, a Black Edition. A Phenom is enged tehát a sötét oldal delejes csábításának: Phenom 9600 BE névvel és 2,3 GHz-es órajellel érkezik a szorzózármentes processzor, így valószínűleg a tuningkedvelők egyik közkedvelt rípusa lesz. A pontos megjelenési időpont és a népszerűségét leginkább befolyásoló ár egyelőre még nem ismert. Egyes források 3–3,2 GHz-es órajelet tippelnek biztosra léghűtés mellett.

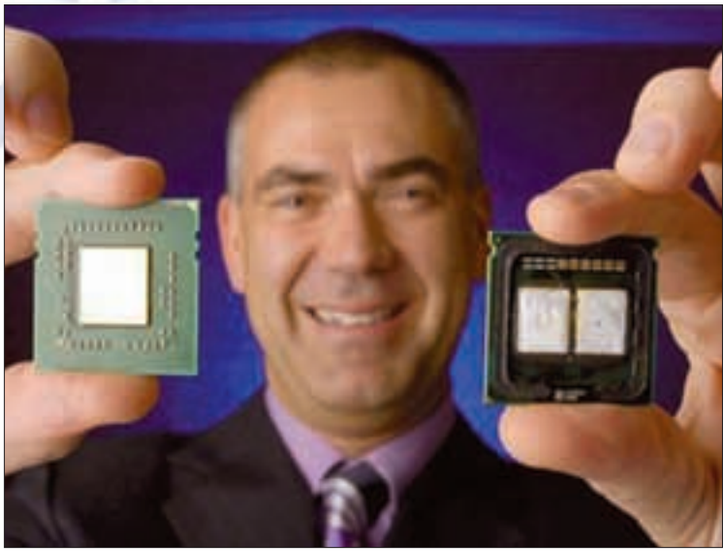
KIDERÜLTEK AZ INTEL 2008-AS TERVEI

A CÉG TIKTAK TAKTIKÁJÁnak éppen egy tikje zajlik: zsugorították és feljavították a jelenleg piacon lévő Core architektúrát – ez a Penryn. Hamarosan áttérnek viszont a -takra, és jön a valóban új, a Nehalem.
Ezek közül a legerősebb az őszi IDF-en is hypeolt Bloomfield. Natívan négy magot, 8 MB osztott L2 cache-t és háromcsatornás, processzorba integrált DDR3 memóriavezérlőt jelent ez a név. De más, eddig leginkább az AMD-nél látott dolog is feltűnik majd: a HyperTransport csatlakozáshoz hasonló Quick Path Interconnect, ami az elavult FSB-t váltja le. A processzor pedig a HyperThreading támogatása révén 8 logikai magnak látszódik majd az operációs rendszer felé. A sok újításnak azonban ára van: 1336 lábú Socket B-ben fog működni a drága, tehát garantált a lapcsere, és a DDR3-ra való átállás is. A Tylersburg chipset és az ICH–10 lesz hivatott ezen rendszerekben dolgozni: két 16x PCIe 2.0 bővítőhelyet biztosan támogat majd – mindez a mi asztalainkon 2008 vége felé.



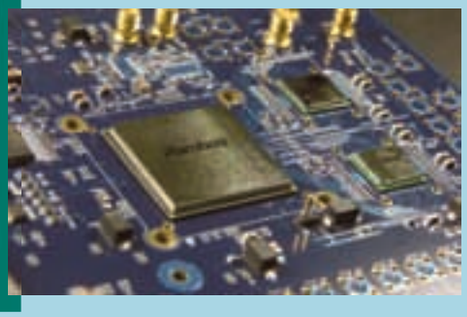
Ezt követi a mainstreamet képviselő Lynnfield, és mobiltestvére a Clarksfield. Szintén négymagos, HT-vel felszerelt procik lesznek ezek, azonban integrálják a kétcsatornás memóriavezérlőn túl a PCIe vezérlőt is, így felgyorsul a VGA-val folytatott kommunikáció. Alájuk pozicionált a Havendale–Auburndale páros, ahol az utóbbi szintén a hordozható változat lesz. Nekik már csak két mag jut, azonban egy új móka is: integrált grafikus chip. Persze igény szerint bővíthető lesz a rendszer egy PCIe x16 foglalatba tett VGA-val – a vezérlő itt is beépített lesz.

A Lynnfield és Havendale 1160 érintkezős foglalatba illeszkedik majd, és a jelenleg Ibexpeak névre hallgató chipset szolgálja majd ki őket: ez egy Quick Path Interconnect helyett DMI-t használó, egychipes megoldás lesz. Sajnos erre azonban a jelenlegi tervek alapján 2009 második feléig várnunk kell.



TERABÁJTOS SÁVSZÉLESSÉGŰ MEMÓRIÁK

A RAMBUS ÉRDEKES KÉPZŐDMÉNY az informatikában. Saját termékeket nem gyárt, inkább afféle agytrösztként működik: számos szabványa és technológiája van, amire épül az egyes konzolokban használt XDR vagy RD memória, vagy éppen a PCIe és DDR SDRAM. Tehát bár sokaknak teljesen ismeretlen, a fejlesztésekben nagyon is jelen van a nemrég Tokióban bemutatót tartott cég.
2011-re az általánosan elterjedt nagyon sok magos processzorok alá akár másodpercenként egy terabájtnyi sávszélességet adna az új megoldás, mely a Terabyte Bandwidth Initiate (TBI) névre hallgat. Ezt persze nem a klasszikus órajelemeléssel, hanem a csatornák számának sokszorosára növelésével és az egy csatornán egyidejűleg átvihető bitek számának felpiszkálásával érnék el. Amíg egy mai, 500 MHz-en járatott DDR3 chip 1 Gbit/s sávszélességet kínál, addig egyetlen vezetéken ezzel 16 Gbit/s érhető el. A vezérlést ún. FlexLink Command/Address csatlakozáson keresztül intéznék, ami kevés vezetéket és egyszerű vezérlést hoz magával. Izgalmas új dolgok ezek, azonban ne felejtsük el, hogy a megoldást teljes mértékben megvalósító prototípus egyelőre nincs, és a Rambus is csak 2010–11 utánra teszi az esetleges boltokba kerülést.



JÖVŐRE ERŐSÖDNEK A GAMER NOTEBOOKOK IS

NEM MARADNAK KI A JÓból a notebookok sem: jön a 8800M GTX/GTS és a Penryn is. Az erősebb 8800-as mobil GPU 500 MHz-en ketyeg, 92 db 1250 MHz-en járó shaderrel.
E mellé 256 bites buszon fél GB 1,6 GHz-es memória jár majd. A GTS-változat annyiban különbözik nagyobb testvérétől, hogy egyharmaddal kevesebb, 64 shadere lesz. E sorok írásakor a külföldi értékesítési csatornákon is hiánycikknek számítanak az ezekkel szerelt laptopok, úgyhogy egyhamar sok ember nem fog ezzel *Crysist* tolni... A riválisAMD RV670-e 55 nm-en egyenesen notebookba kívánkozik: egy kis órajelcsökkentés és optimalizálás után igen jó ár/érték arányú mobil GPU-kat kaphatunk eredményül – sajnos még körülbelül időpont sincs, hogy mikor.
Az Intel is keményen betámad január tájékán új mobilprocesszoraival: 800 MHz-es rendszerbusszal és 3, illetve 6 MB-os másodszintű gyorsítótárral érkeznek. Előbbiek: T8100 (2,1 GHz) és T8300 (2,4 GHz). Kétszer ekkora L2 cache-sel: T9300 (2,5 GHz), T9500 (2,6 GHz) és a csúcsmodell, az X9000 2,8 GHz-en. Ennek egy korai tesztpéldánya például a SuperPi 1M tesztet 16,973 másodperc alatt teljesíti.

RÖVIDHÍREK

Színtévesztők számára készített speciális monitort az Eizo. Kb. negyedmilliárd embertársunknak okoz gondot egyes színek vagy azok árnyalatainak megkülönböztetése. Ez a férfiakat gyakrabban sújtó rendellenesség azonban speciális színsémák és formák alkalmazásával megkerülhető problémának számít. A 24", normál üzemben is használható FlexScan monitor 850:1 kontrasztarányt és 300 cd/m$_2$ fényerőt kínál emellett – egyelőre sajnos horror áron.

Még vélhetően karácsony előtt kapható lesz az NVIDIA gyártotta Penryn alá való lap. Kijavították a kis processzorkezelési gikszert a 780i névre hallgató, felturbózott 680i chipset kapcsán (nem kezelte jól a Penryneket). Az nForce lapkáknál nem egyedülálló probléma elhárítása után semmi akadálya, hogy kisebb testvérével, a 750i-vel együtt még idén debütáljanak az ezekre épülő, LGA775 foglalatos, SLI-képes lapok az X38 ellenfeleként.

LG GSA-E50N/L

DVD-ÍRÓ

Ha ez a kis kecses vonalú finom dobozka egy női táskából kerül elő, akkor egyetlen gondolatunk lehet: ez egy púderdoboz, azaz kompakt. Ám a fedele nem pattintható fel, nincs benne sem tükör, sem púder. Ez egy DVD-égető. Nos az eddigi szögletes formájú, CD-meghajtónál jóval nagyobb méretű dobozok után szemet gyönyörködtető színfolt a DVD-írók kínálatában az LG GSA-E50N jelzésű hordozható külső írója.

Egy gombnyomásra kicsusszan belőle a korongot fogadó tálca. A szabványos tálcához képest a dobozka alig valamivel nagyobb, mintha csak a tálca lenne becsomagolva, azaz elég kompakt darab. A dobozkán két csatlakozó található, az egyik az USB 2.0 illesztő, a másik egy tápbemenet. Elegendő az USB-ről táplálni – igaz ekkor kisebb a sebessége –, így mindössze egy kábellel csatlakoztatjuk a gépünkhöz és máris megjelenik egy újabb korongfaló a gépünk perifériaválasztékában. Mindenevő, így a teljes mai választékot tudja fogadni olvasásra: a CD-, DVD-korongok egyszer és többször írható változatait, egy és két réteggel készítve. Írásnál már vannak korlátok, a CD és DVD-k különféle változataival elboldogul. Viszont van egy E50L névre hallgató változata, az tudja a Lightscribe grafika égetést. Mondhatni, ez az L változat a csúcs a külső égetők választékában.

Az égetésnél egy dolog a korong ismeret, de sokaknál nagyon fontos szempont a sebesség. A CD-k olvasását 32-szeres sebességgel végzi, kivéve az RW- és DA-változatokat, ott 24-szeres az olvasási sebesség. Íráskor 24-szeres sebességet tud elérni, újraírható anyagoknál 16 x-os a tempója. A DVD-korongoknál 6–12-szeres olvasási sebesség érhető el a fajta függvényében. A DVD-k írása általában nyolcszoros, de a -RW médiák felírásánál hatszoros és a DVD-RAM-ok esetén pedig ötszörös a sebessége. Az interfész és a korong közé egy 2 megabájtos buffer került, ez hivatott a sebességkülönbségeket áthidalni. Amennyiben nem érkezik megfelelő tempóban az adat, akkor a buffer alulcsordulás védelem óv meg bennünket attól, hogy félig sült korongokat gyártsunk.

Az égetőt az LG és a Nero közös újdonságával a SecurDisc tudással is felvértezték. Ez a meghajtó és a PC-n futó program együttes munkájával kialakított adatvédelmi megoldás. Védi az elkészített korongjainkat jelszavas védelemmel az idegen hozzáféréstől. Az adatokat ezenfelül nyilvános kulcsú digitális aláírással is óvhatjuk, csak a kulcs birtokosa tudja az adatokat olvasni. Az adatainkat nem csak az illetéktelen fürkészőkkel szemben kell védeni, hanem a megsérülés vagy megsemmisülés ellen is. A korábban legalább 10 évesre taksált korongélettartamot egyes „elrozsdásodott" médiák példája erősen lerövidítette. Ma már számolni kell a CD-k és DVD-k gyors öregedésével. A meghajtó a betett korong fizikai állapotát képes ellenőrizni és figyelmezteti a felhasználót, ha a hordozó állapotában romlás következik be. Az időnkénti ellenőrzéssel így a számunkra fontos adatok adathordozó-elöregedés miatti elvesztése kiküszöbölhető.

A korongok azonban nem csak az öregedés esetén vesztik el az adatot, hanem helytelen kezelés miatti megkarcolás hatására is. A felírt adatok mellé redundáns állományokat tud helyezni a SecurDisc-technológiát alkalmazó program, így a felületi sérülések vagy belső korrózió okozta adathibákat jó eséllyel javítani lehet. Végezetül lehetőség van a bizalmas anyagok PDF formátumú tárolására úgy, hogy azok nem másolhatók, csak megtekinthetők.

Az eredetileg noteszgépek mellé tervezett külső író az asztali számítógép gyors bővítésére is használható – ha egy nagy tudású korongmesterre van szükségünk. (x)

Life's Good

BFG GEFORCE 8800 GTS OC 512MB

Igazi slágerkártya lett az GeForce 8800 GTS, hiszen idén már harmadszor született újjá

//Mady

Úgy látszik, az év végi hajrá közepette az NVIDIA-nak még arra is volt ideje, hogy a 8800GT mellett erősítést küldjön a felső kategóriába. Nem vicc, a 8800 GTS immár harmadik kiadását éli! Valamikor az év elején teszteltük az alap 640 MB-os GTS-t, ami gyakorlatilag az egyetlen még megfizethető, ám kellőképpen izmos kártyának bizonyult a 8800 GTX és Ultra árnyékában. Az ára viszont tudásához képest akkor is túl drága volt. A középkategóriában tátongó űrt egy felezett memóriás, ám minden más tekintetben változatlan modellel próbálták kitölteni.

A 320 MB-os GTS ára 65 000 forintra mérséklődött, ám végül ebben a kategóriában az igazi áttörést a jóval combosabb és olcsóbb 8800 GT jelentette, mely az eddigi 8800 GTS-eket egy mozdulattal nyugdíjazta is az év végén.

CSICSEREGTÉK MÁR A MADARAK

A neten már jó ideje lehetett hallani, hogy a 8800 GTS hamvaiból feltámadva ismét visszatér majd jóval erősebb kivitelben. Így is lett, hisz a decemberi lapszámunk leadásának utolsó pillanatában érkezett meg hozzánk a BFG (http://www.bfgtech.hu) prezentálásában egy OC, azaz Over Clocked verzió. Nézzük, miben is különbözik az új GTS a régitől. Először is a PCI Express foglalatot cserélték le 2.0-ás változatra, amely azoknak fog csak igazán jól jönni, akik új alaplap vásárlását tervezik a közeljövőben. Külső kialakításában a legszembetűnőbb talán az új, igen méretes hűtőborda. Kicsit féltünk, hogy kávédarálót megszégyenítő módon fog beindulni, de beüzemeléskor rögtön kiderült, hogy az egyik leghalkabb konstrukcióhoz van szerencsénk, amit eddig ilyen teljesítménynél kártyára szereltek. A legfontosabb viszont, hogy belül is teljesen megújult a harmadik generációs GTS. Összesen 128 stream processzor került bele, ami pont annyi, mint amennyit a GTXben vagy Ultrában találhatunk. A memóriából a középutat választották a fejlesztők, 640 és a 320 megás változatok után itt az 512 MB GDDR3 memóriával ellátott újonc. Az OC változat egyébként már alapból tuningolt órajelekkel közlekedik, a gyári 650/1625 MHz-es mag/memóriaértékek helyett 675/1675 MHz-el üzemel. Ennyi elég is a technikai halandzsából, lássuk inkább, hogy mit tud éles bevetésben.

A LEGOLCSÓBB FELSŐ KATEGÓRIÁS

Az új 8800 GTS ellenfeleként beválogattuk az abszolút Best Buy kategóriás 8800 GT-t, mely 60 000 forint körüli árával most az egyik legjobb vételnek bizonyul. Természetesen előhalásztunk egy régebbi 320 MB-os 8800 GTS-t (69 000 Ft) is csupán az összevetés kedvéért. Emellé betettük az új HD3870-et, melynek ára szintén megegyezik az előző kártyák árával. A felső kategóriából pedig a GTX-et és az Ultrát indítottuk útnak, amelyek körülbelül 25–30 000 forinttal drágábbak, mint a BFG, melyen a lapleadás pillanatában 99 000 forintos árcédula fityegett. Az elért eredményeken egyébként jól látszik, hogy a 320 MB-os GTS-t nagyon durván lealázza az új 8800 GTS, ez köszönhető a magasabb órajelnek, a több stream processzornak és a másfélszer annyi memóriának. A HD3870-t szintén elveri, de hát ez nem is volt kérdéses, nem egy kategóriát képviselnek. A 8800 GT-vel már nehezebb dolga volt, nagyon megszorongatták egymást, végül sikerült legyőznie a GT-t. A legnagyobb érdekességet viszont a csúcskártyákkal folytatott harca jelentette. Az új 8800 GTS a nála jelentősen drágább GTX szintjén mozog, sőt. A jelenlegi csúcs Ultrát nem tudta megverni, bár – megjegyeznénk – a különbség sok esetben csupán pár fps, ami nagyon elgondolkodtató!

Vista, 1280×1024 – max.		Ár (bruttó)	Call of Duty 4	Unreal Tournament III	Crysis	NFS: Pro Street	World in Conflict
MSI RX3870 512	HD 3870	67 000 Ft	48	96	17	40	12
BFG 8800 GTS OC 320	8800 GTS	69 000 Ft	53	79	11	42	6
Gainward 8800 GT 512	8800 GT	60 000 Ft	65	108	23	52	33
BFG 8800 GTS OC 512	8800 GTS	99 000 Ft	68	113	25	55	36
ASUS EN8800 GTX 768	8800 GTX	126 000 Ft	67	109	25	54	34
ASUS EN8800 Ultra 768	8800 Ultra	135 000 Ft	72	119	28	57	38

EZEK AZ ÉV VÉGI SLÁGER KÁRTYÁK...

Az utolsó pillanatban sikerült az NVIDIA-nak jelentősen átrendeznie a közép- és felső kategóriás modelleket. Ezek szerint azt mondhatjuk, hogy akinek 60 000 forint áll rendelkezésére, az 8800 GT-t vegyen szigorúan, akinek viszont több pénze van, olyan 100 000 forint, az szigorúan csakis az új 8800 GTS-t válassza, hisz egy GTX tudású kártyát vihetünk haza ennyiért. Egyetlen probléma van ezzel a kártyával is, mégpedig, hogy jelen pillanatban még elég nehezen beszerezhető, viszont mindenképpen megéri a telefonálgatást, utána járást, mivel az év egyik legolcsóbb felső kategóriás VGA-járól beszélünk. A tesztkártyát az OHS (www.ohs.hu) biztosította számunkra. GS

RAZER LYCOSA

Kipróbáltuk az új Razer gamerbillentyűzetet, nem kellett csalódnunk

A GAMERBERKEKEN BELÜL NAGY népszerűségnek örvendő Razer ezúttal a „farkaspók" fantázianevű prémium kategóriás billentyűzettel lepte meg a játékosokat. Szögletes, modern dizájn, semmi felesleges csicsamicsa – ez jellemzi leginkább a Lycosát. Egyszerűen jó megfogni és megérinteni a teljesen fekete billentyűzetet. A csúszásgátló anyaggal bevont gombok kék háttérvilágítást is kaptak, ami önmagában már nem számít túl nagy érdekességnek, ám itt további extra beállításokra is van módunk. Aki nem akarja, hogy minden fölösleges gomb világítson éjszaka az Entertől az End gombig, az megteheti azt is, hogy csupán a WASD gombokon kapcsolja be a háttérvilágítást. Az extra szolgáltatások közé tartozik még a 10 különféle profil, melyek mindegyikéhez extra gombbeállításokat eszközölhetünk, és ezeket a saját memóriájában eltárolva akkor is előhívhatjuk, ha egymásik gépre csatlakoztatjuk. Nagyon tetszett, hogy végre nem kell lefeszítenünk a Windows gombot, hisz azt játék közben automatikusan kikapcsolja nekünk, így elkerülhető az a kínos helyzet, amikor a csata hevében rátenyerelve kint találjuk magunkat a desktopon. Érdemes még megemlíteni az 1000 Hz Ultrapolling elnevezésű technológiát is, amely az USB-porton keresztüli gyorsabb adattovábbításával még precízebb irányítást tesz lehetővé. Ez gyakorlatban annyit tesz, hogy az olcsó modelleknél érzékelhető minimális késést is elfelejthetjük. A billentyűzet tetején mikrofonbemenetet és fejhallgató-kimenetet, további egy USB-kaput is találhatunk, ami felettébb hasznos. A gépelés egyébként nagyon kényelmes rajta, és ezt egy masszív csuklótámasz is segíti. Leginkább a Logitech Wave kényelmi érzetéhez tudnánk hasonlítani. Egyetlen pici negatívuma azért akad a farkaspóknak is, méghozzá az, hogy a 22 000 Ft-os billentyűzet nélkülözi a magyar gombkiosztást, de efölött talán minden gamer szemet tud hunyni. GS

GameStar

ÁRA kb. 22 000 Ft

Szép, kényelmes, rengeteg extra szolgáltatása van, egyszóval kell!

91

OHS XG SERIES

HD GAMING

TE MELYIKKEL JÁTSZANÁL?

WWW.OHS.HU

AZ OHS XG SZÉRIA TÖBB MINT EGYSZERŰ SZÁMÍTÓGÉP. AZ KÜLSŐT A LETISZTULTSÁG ÉS AZ ELEGANCIA JELLEMZI. A SZABADON VÁLASZTHATÓ SZÍNŰ GÉPEKNEK KÜLÖNLEGES KIALAKÍTÁSUK RÉVÉN MINIMÁLIS A ZAJ KIBOCSÁTÁSUK. EZT PASSZÍV HŰTÉSI MEGOLDÁSOKKAL, LESZABÁLYOZOTT VENTILLÁTOROKKAL ÉS HANGSZIGETELÉSSEL ÉRJÜK EL. A POR ELLEN CSERÉLHETŐ ÉS TISZTÍTHATÓ PORSZŰRŐKKEL VÉDJÜK A GÉPET. AZ XTWINZ TUNINGBEÁLLÍTÁSOKKAL VÁSÁROLT RENDSZEREK MIND EGYEDILEG BEÁLLÍTOTT GÉPEK, MELYEKNEK RENDSZERTELJESÍTMÉNYE MEGHALADJA A HASONLÓ, ÁTLAGOS ALKATRÉSZEKBŐL ÉPÍTETT GÉPEK TELJESÍTMÉNYÉT. TERMÉKEINKET MEGTALÁLJA WEBOLDALUNKON.

Xtwinz

SAPPHIRE HD 2600 XT AGP

Az AGP-s alaplappal rendelkezőket nem hagyja cserben a Sapphire

A JÓ ÖREG AGP-PORT HALÁlát már évek óta várjuk, de csak nem akar békében eltávozni. Valaki mindig lát benne annyi üzletet, hogy kiadjon egy újnak mondható kártyát, amire jelen pillanatban még elég szép számmal találni vevőt. Végül is, ez valahol logikus is, hisz amiből kevés van, arra általában nagy a kereslet. Az X850 XT és az X1950 Pro elvétve ugyan még most is kapható, viszont DX10-es kártya még nem került a boltok polcaira. Az AGP-sítésre ítélt modell ezúttal a Sapphire HD 2600 XT volt, így olyan 30 000 Ft körüli összegért az is egész jó videokártyához juthat, aki nem akarja, vagy nem tudja régi gépét lecserélni egy modernebb PCIe konfigra. Egy régebbi gépben mi is kipróbáltuk, hogy mit tud a kártya. Nem volt könnyű egy elég combos gépet találni, de végül sikerült egy 3,2 GHz-es Pentium 4-es konfigot összeraknunk 2 GB memóriával és az említett 256 MB-os AGP-s kártyával. A pén kedvéért kipróbáltuk a *Crysis-t* is. Meg is lepődtünk egy kicsit, hisz 1280×1024-ben 25 fps-t tudott produkálni DX9 alatt a gép, ami nem csúcsteljesítmény, de mindenképpen elismerésre méltó. Régebbi játékoknál érezhetően jobb volt a helyzet. *F.E.A.R.* alatt az átlag fps-érték felkúszott 35–37-ig is. A picivel gyengébb Pro-változat úgy 26 000 Ft-ba kerül, az általunk is tesztelt XT-változat pedig 30 000 Ft körül mozog. Annyit azért még érdemes megemlíteni, hogy ezt is, mint a legtöbb AGP-s cuccot, csak elvétve lehet beszerezni és esetleges hetekig tartó utánajárásra és telefonálgatásra is fel kell készülni. De legalább van, és ez a lényeg. Más kérdés, hogy a DX10-nek semmi értelme egy régebbi gépben, mert ahhoz elég szűk egy ilyen 1-2 éves konfignak a keresztmetszete, hogy bekapcsolhassunk minden DX10-es effektet, tehát marad a butított grafika, vagy a DX9 alatt játszunk vele. GS

GameStar
ÁRA 30 000 Ft
Ennyi pénzért jó választás a még AGP-s rendszereket hajtó gamereknek.
85

COWON A3 30GB

Vérbeli PMP, amin végre élvezetes egy kétórás film végignézése is

GameStar
ÁRA 99 000 Ft
A Cowon A3 elsősorban a profi filmlejátszásra helyezi a hangsúlyt.
90

AZ IGEN JÓ MINŐSÉGŰ, ELSŐsorban MP3-lejátszókat gyártó iAUDIO az ünnepek előtt dobta piacra az A2 modell frissítését. Az A3-nak gigantikus 4 hüvelykes képernyője van, felbontása 840×480 pixel, és összesen 16 millió szín megjelenítésére képes. Másik legfontosabb adottsága, hogy kellően nagy háttértárral szerelték fel – már az alapmodellre is 30 GB-ot pakolhatunk, a csúcsváltozatra pedig ennek a kétszeresét. A készülékház nem sokat változott az elődhöz képes, a kezelőszervekkel nem lesz problémánk most sem, könnyen és gyorsan irányíthatjuk a lejátszó szoftverét. A gép oldalán találunk mikrofont, USB-kapukat, AV be- és kimenetet, hogy televízióra is ráköthessük, és egy egész jó minőségű sztereó hangszórót, hogy másokkal is megoszthassuk kedvenc sorozatunkat a buszon. A lejátszó legnagyobb erőssége, hogy szinte minden ismertebb videoformátumot képes elfogyasztani feliratokkal együtt! Legyen szó akár (nagy levegő) DivX, XviD, WMV, H.264, MPEG-4, MKV, MP4, MPG, VOB és DAT fájlokról, mindent gond nélkül játszik! Ez azért nagyon jó, mert így gyakorlatilag megspóroljuk a sok időbe kerülő konvertálgatást is. Hallgathatunk vele rádiót, elolvashatjuk a World, Excel fájljainkat és persze a fotókat is átnézegethetjük útközben. Zenelejátszási képességei is nagyon rendben vannak; egy profi minőségű fejhallgatót persze nem árt szerezni hozzá, mert nagyon meghálálja. A videó lejátszási ideje olyan 6-7 óra között alakult a teszt során, ez a konkurens modelleknél általában 5 óra maximum. Külön extraként érdemes megemlíteni, hogy 20 000 Ft-ért lehet venni hozzá DVB-T tunert is, igaz, ezzel jelenleg csak az m1-et és a Duna TV kísérleti adását lehet fogni. GS

PANASONIC FZ18

Itt az FZ-sorozat új csúcskompaktja 18-szoros ultrazoommal és rengeteg finomsággal

AKI EGY KICSIT IS OTTHON van a digitális fényképezők világában, az tudja, hogy az FZ-széria mindig magasra tette a mércét. Nincs ez másként a 8 megapixeles FZ18-nál sem, mely a kompakt gépek piacán száll harcba a konkurenciával. Legnagyobb fegyvere kétségkívül a 18-szoros optikai zoom, ami jelen pillanatban az egyik legkiemelkedőbb érték a piacon, a nagy konkurens Sony DSC-H9 is csak 15-szörössel rendelkezik.

KEZDŐKNEK ÉS HALADÓKNAK

Aki fotózott már életében, az tudja, hogy mennyire hasznos, ha nem kell közel menni semmihez, hisz majdhogynem kilométerekről rázoomolhatunk a lekattintandó tárgyra. A MEGA O.I.S. képstabilizátornak hála, még a kézremegést is nagyon szépen megoldja, valóban éles és elkenődésmentes lesz a kép. A 18-szoros optikai, plusz 4× digitális zoom persze önmagában nem elég a sikerhez. Sok bírálat érte a gépet még a hónapokkal ezelőtt bemutatott tesztpéldányok képzajszűrését illetően, a végleges, boltokba került változaton viszont javítottak, már nagyon korrekten teszi a dolgát. A kromatikus aberráció is rendben van, a Venus Engine jól dolgozik, a tárgyak élein látható lilás élek így nem olyan zavarók, mint a legtöbb digitális gépen. ISO100–1600 értékek között választhatjuk meg az érzékenységet. A legáltalánosabb ISO 100–200 között semmi problémánk nem lesz, a zajszint közel észrevehetetlen marad. ISO 400 felett már lehetnek gondok a színzaj és a zajszűrés terén.

HASZNOS EXTRÁK

Az a jó az FZ18-ban, hogy bárki kezelheti, legyen az a család bármelyik tagja. Nyugodt szívvel adhatjuk anyuka vagy barátnő kezébe is, hisz a manuális testreszabhatóság mellett van egy új (iA), azaz intelligens mód is a gépben. Ekkor gyakorlatilag mindent automatikusan lő be, kiválasztja a témát, a megfelelő beállításokat, semmi dolga az illetőnek, mint lenyomni a gombot. Ekkor aktiválódik például az arckereső is, amely egy tucat különböző ember arcát képes felismerni, így a családi képen több mint biztos, hogy senkinek az arca nem lesz homályos paca. Az iA mód egyetlen hibája talán, hogy a vakufedelet még mindig manuálisan kell kinyitnunk. Aki nem kedveli az automatikát, az saját maga is megkomponálhatja a képeket, és végre a saját ízlésvilágunk szerint kialakított beállításokat is elmenthetjük! Ezenkívül olyan extrák is vannak a gépben, mint a külső LCD fényerejének automatikus változtatása, vagy – ami nagyon hasznos – JPEG és veszteségmentes RAW formátumot egyszerre képes csinálni. A 18-szoros zoommal kapcsolatban érdemes kiemelni az extra zoom (EZ) módot, amelyben attól függően, hogy mekkora felbontású képet csinálunk, a gép egy ügyes trükkel tovább növeli a zoomot. Egy 3 megapixeles képnél tehát olyan, mintha 28-szoros optikai zoommal rendelkezne a gépünk. Nemcsak képekhez, de videózásra is kiválóan használható, hisz a 640×480 mellett 848×480-ben is forgathatunk monó hanggal. Felvétel közben le kell mondanunk a zoom használatáról. A megszületett videót Quicktime MOV formátumban tárolja a gép, amely a legjobb minőség esetén kb. 1,2 MB/mp tárhelyet foglal el. Apropó tárhely, 1 GB-os kártyára a maximális 3264×2448-as felbontás mellett (99%-os JPEG-tömörítésben) olyan 240-250 képet készíthetünk, standard (94%-os) tömörítés esetén ennek majdnem a dupláját. A csomagban egyébként nem találunk külön SD-kártyát, csupán a belső 27 MB-os memóriával próbálhatjuk ki. A különféle kábelek és egyéb hasznos kiegészítők mellett itt is kapunk egy praktikus napellenzőt, amit már nem az optikára kell csavarozni, csupán felpattintva kell egy kis szorítóval rögzíteni. Jó kis gép, pici, ezért nem kell hátizsákban hurcolni, nagyon könnyű, és ami a legfontosabb, remek képeket lehet vele csinálni. Mindenkinek ajánlhatjuk, aki szeret fotózni, és persze annak is, aki most akarja megvenni élete első gépét. GS

GameStar

ÁRA kb. 95 000 Ft
Nem csalódtunk benne, kategóriájának legjobb ultrazoomos gépe.

94

ASUS EEE PC

A legolcsóbb és legparányibb notebook, igaz, nem Afrikának

GameStar
ÁRA kb. 80 000 Ft
Pici, olcsó, könnyen hordozható, nem véletlenül veszik, mint a cukrot.
87

UGYAN AZ ASUS FEJLESZTÉSE nem a 100 dolláros laptoppal fogja felvenni a versenyt, viszont tudásához képes az ára még mindig nagyon kedvező. A cél egy olyan számítógép megalkotása volt, amely olcsó, könnyű és mindezek ellenére megfelel a mai legáltalánosabb elvárásoknak. Ebből először a méretre érdemes kitérni, hisz a parányi gép a most kapható több százezres subnoteszek méretével is simán felvehetné a versenyt. A mindössze 22×16 cm-es alapterületű Eee PC 920 grammot nyom, így bármilyen kis táskában szállítható minden különösebb gond nélkül. Az eddig piacra dobott változatoknak 7" LCD-kijelzőjük van, ami először picit kicsinek tűnhet, ám használata során rá kell jönnünk, hogy az alap számítógépes feladatokhoz, netezéshez, csevegéshez tökéletes. A 800×600-as felbontás manapság már elég kevés a komolyabb weboldalak megjelenítéshez, itt mindenképpen a görgetésre kell hagyatkoznunk. A kis méret miatt a tapipad is nagyon picike, nagyobb kezű embereknek nem árt egy külső egeret csatlakoztatni rá. A nálunk vendégeskedő modellnek 4 GB-os memóriája volt, optikai meghajtó értelemszerűen nincs benne. Van benne viszont egy ultraalacsony fogyasztású 900 MHz-es Celeron proci 512 MB memóriával és egy Intel 910GML integrált videovezérlő. Természetesen nem maradhatott ki a hatcsatornás Realtek hangkártya, 10/100 Mbps-os hálózati kártya és 802.11b/g Wi-Fi port sem. Emellett minden fontos port megtalálható rajta, a csúcsmodellben pedig nem csak SD/MMC kártyaolvasó, de VGA-felbontású webkamera is van. A Windowshoz szokott felhasználók viszont nem fognak örülni – jelenleg a gép mellé csak Linux operációs rendszert kapunk, de azt ígérik, hogy jövőre már Windowst is fognak mellé csomagolni, ami vélhetőleg az árat is megdobja egy kicsit. Az ASUS Eee PC-t egyelőre nem lehet még hivatalosan itthon beszerezni; valamikor 2008 elején számíthatunk erre a fehér kis törpére, hozzávetőlegesen 399 dolláros ár környékén, ami gyaníthatóan itthon jóval magasabb áron kerül majd a boltok polcaira, viszont még így is csak töredékébe fog kerülni egy subnotesznek. GS

TRUST SPYKER F1 WIRELESS LASER MOUSE

Érdemes kicsit jobban odafigyelni a Trustra!

GameStar
ÁRA kb. 9900 Ft
Egészen meglepetten vettük kézbe ezt az egeret: mindenkinek tetszett elsőre!
87

BÁR A FORMA–1-NEK SAJNOS vége lett 2007-re, de a Trust úgy érezte, érdemes lehet egy kicsit visszahozni a nyári hangulatot. A cégtől egészen meglepő módon egy kifejezetten pofás egeret sikerült összerakni. A Forma–1-es Spyker csapat emblémájával ellátott egérke az egészen nagyokkal is kiválóan felveszi a versenyt. Zsinór nélküli kialakításából következik, hogy némi energiával táplálni kell. Ezt kettő darab AA típusú ceruzaelemmel tehetjük meg, amelyek hosszú hetekig, rövidebb hónapokig kiválóan ellátják a feladatot. A lézeres letapogatónak köszönhetően nagyon finom mozdulatokat tudunk előcsalni belőle, az érzékenységét pedig akár játék közben is állíthatjuk. Összesen 8 gomb található rajta: ezek nagy része teljesen általános, nem annyira említésre méltó. A jobbkezeseknek szánt megoldás bal oldalán felül található két irányítógomb, amelyekkel egyes multimédiás programokat állítgathatunk: hangerő- és lejátszási szabályozóként remekül alkalmazhatók. Fogása kellemes, és bár az anyagán enyhén érződik, hogy nem csúcsminőség, egészen kézre áll. A számítógéphez elegáns és egészen kicsi USB-csatlakozóval kapcsolódik, amelyet akár a gép hátuljára is csatlakoztathatunk. Az előző hónapban bemutatott Logitech G9 nyilván valahol profibb megoldásokat nyújt, ám a Spyker F1 kevesebb mint a felébe kerül – érdemes elgondolkodni, hogy ki mennyit költ. A megmaradt pénzből lehet, hogy jobb, ha mondjuk, 1 gigával több memóriát építünk be! A tesztpéldányt az RCE Trade Kft. (www.rce.hu) biztosította számunkra. GS

GIGABYTE GA-X48T-DQ6

Aki igazán igényes PC-s, az igényes alaplapot választ gépébe

NEMRÉGIBEN DOBTA PIACRA az Intel az X38 chipsetet, most pedig „nem enged a 48-ból", hiszen máris itt az X48! A GigaByte által összerakott deszka szó szerint fullextrás: s ezt nemcsak a szilárdtest kondenzátorok miatt mondjuk, hanem a szolgáltatásai miatt is. Az ATX-formátumú lap Core 2 Duo, Core 2 Duo Extreme, Core 2 Quad, Pentium D, Pentium 4 EE procikat képes fogadni, 4 db DDR3-es memóriaslottal rendelkezik, amelyekbe DDR3 1900/PC3–15200 típusú memóriamodulokat lehet csatlakoztatni, Intel X48 és Intel ICH9R chipsettel van szerelve, maximális FSB-je pedig nem kevesebb, mint 1600 MHz. Magán az alaplapon 8 S-ATA 300, 1 ATA 100 csatlakozó található a merevlemezeknek és optikai egységeknek. Azonban a deszka mellé még jár egy kártya is, amely segítségével további 4 külső S-ATA 300 csatlakozás lesz lehetséges. Egyébként hihetetlen mennyiségű csatlakozót találunk a lap hátoldalán is: nem kevesebb, mint 8 USB2.0, 2 PS/2, 2 SPDIF (optikai és nem optikai), 2 IEEE1394 (kicsi/nagy), 1 LPT/Par, 1 COM/Ser, 2×RJ45 (1000 Mbit/s) bővíti szinte végtelenné a lehetőségeket. A kellő csendességet pedig a chipsetet hűtő elegáns Silent-Pipe rendszer is garantálja. Bár lemértük, hogy mit tud a nem épp olcsó vas, a gyártó kérésére nem közöljük a bétás tesztpéldány eredményeit. Legyen annyi elég, hogy a képességei meglehetősen lenyűgözők, így joggal mondhatjuk, hogy akinek tényleg sok pénze van, ultrabrutál gyors high-tech PC-t rakhat össze belőle 2008 elején. GS

GameStar

ÁRA kb. 65 000 Ft
Fullextrás alaplap annak, aki nem sajnálja a pénzt a minőségre.

90

NEONODE N2

Megérkezett Magyarországra a legkisebb érintőképernyős divatmobil

AZ IDEHAZA MÉG ISMERETLEN Neonode nagy titkolózás közepette rántotta le a leplet parányi iPhone-szerű mobiljáról, az N2-ről. A telefon tulajdonságai alapján akár azt hihettük volna, hogy tényleg felveheti a versenyt az iPhone-nal is. Sokkal kisebb, az árát is körülbelül a felére lőttük be első hallásra, ráadásul az egyujjas érintőképernyős kezelésről is sokan csodákat zengtek. Aztán ahogy az lenni szokott, elérkezett a pillanat, amikor a tesztkészülék is ellátogatott a szerkesztőségünkbe, és mindenre fény derült. Gumírozott hatású anyagból készült maga a ház, gombot nem találunk rajta, csak egy négyállású apró joystickot, ami elég hasznavehetetlen. Bekapcsolás után, az okostelefonokhoz hasonlóan, eltelik egy kis idő, mire életre kel és feljelentkezik a hálózatra, de ez azért is van így, mert önálló memóriája nincs, a Windows-alapú operációs rendszert a mellékelt 1 GB-os kártyáról tölti be. Ez már csak azért is kellemetlen, mert ha memóriakártyát szeretnénk bővíteni, akkor az új kártyára is rá kell másolni majd a rendszerfájlokat. A csomagban egyébként rengeteg mindent találunk, kábeleket, puha kis szütyőt és egy egész jó zenei képességekkel megáldott fülest is.

TELEFONÁLJUNK EGYET!

A SIM-kártya behelyezése után akár már telefonálhatnánk is vele, ha tudnánk, hogyan kell. Láttunk már pár kütyüt életünkben, de azért ennek a kezelése sok borsot tört az orrunk alá.
Ez azért is lehet, mert nem egyértelmű, hogy mit és hogyan kell csinálni. Menüopciók helyett sok esetben csak nyilak mutatják, hogy melyik irányba kell húzni az ujjunkat. Olyan „magától értetődő" dolgokra sem jöttünk rá azonnal, hogy a képernyőn jobbról balra húzva az ujjunkat, kiléphetünk az aktuális menüből. Hiába, a kézikönyv tényleg kihagyhatatlan olvasmánynak bizonyult. A navigálás elég egyszerű, ha az ember ráérez, viszont a parányi, nem túl jó minőségű kijelző tartogathat némi meglepetést, ha az ujjaink mérete nem olyan kicsi és nőies. A telefonálás funkció az N2 méretéből adódóan kicsit vicces, három ujjal kell hímes tojás módjára a fejünkhöz emelni a készülék hátlapját. Ez még egy-két perces beszélgetésnél elfogadható lehet, ám egy kiadósabb csevely után az embernek olyan érzése van, mintha egy apró sószórót markolászott volna görcsös ujjakkal. Az SMS-írás viszont elég könnyű, mivel a képernyőn megjelenő gombokra bökve egy kis rezgés is kíséri a gépelési folyamatot, ami nagyon praktikus, mert így mindig tudjuk, hogy hányszor nyomtuk le a virtuális gombot és kisebb a melléütés lehetősége is. A telefon hátulján egy 2 megapixeles kamera is található, kár, hogy a készített kép minősége nagyon gyenge. Adatátvitelből egy nagy karó jár neki, manapság csupán GPRS-re építeni elég botrányos, így a gyors 3G-s internetről, esetleg WLAN-ról le kell mondanunk. Azt kell belátni, hogy MP3- vagy videolejátszónak sajnos túl sok érte a 100 000 Ft, egyszerű divatmobilnak meg túlságosan körülményes, ennél olcsóbban már nagyon komoly okostelefonokat is lehet venni. Érdekes kis jószág az N2, van benne lehetőség, így érdemes lesz jobban odafigyelni a cégre a jövőben; egy esetlegesen jobban átgondolt N3 még komoly borsot törhet majd a konkurencia orra alá. GS

GameStar
ÁRA kb. 100 000 Ft
Mobilnak nem túl jó, MP3-lejátszónak még elmenne, de ahhoz túl drága.
76

TRUST WIRELESS VISTA REMOTE CONTROL

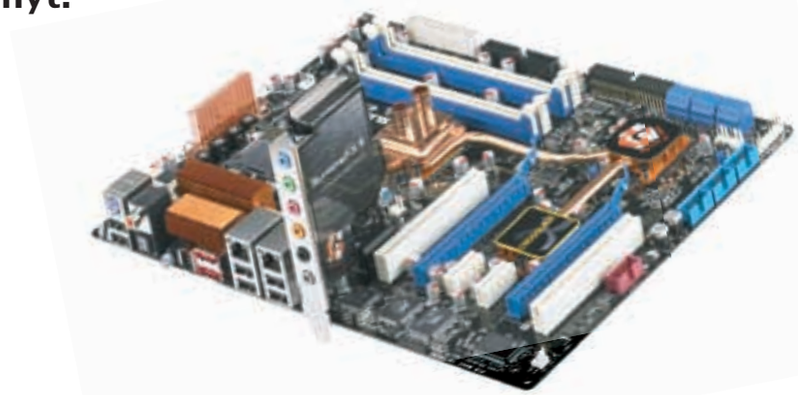
A legjobb megoldás, ha Vista van a gépeden és fotelből akarod vezérelni

AKI NEMCSAK JÁTÉKRA HASZnálja a gépét, hanem TV-zni is szokott vele, esetleg komolyabb hangrendszerrel is rendelkezik, annak jól jöhet egy univerzális távirányító. A Trust Wireless Vista Remote Control RC–2400 infrás távirányító, 7 méteres hatótávval, ami a legnagyobb szobákban is bőven elegendőnek mondható. A dobozban találunk egy pici kis infravevőt, amit a gépünk elülső USB-kivezetésére kell dugni. Ha nincs a gépünk elején szabad USB-port, akkor a dobozban található hosszabbító segítségével hátulra is csatlakoztathatjuk. A beüzemelés pofonegyszerű, driver sem kell hozzá, csak egy gép, amin Vista fut. Sajnos XP alatt nem lehet használni. A távirányítón 47 gomb található, így tényleg minden funkciót elérhetünk amit a Vista Media Center kínál. A gombok gumírozottak és kényelmesek, de maga a távirányító minősége viszont csak egy közepest érdemel. GS

GameStar
ÁRA kb. 15 000 Ft
Közepes minőségű multimédiás távirányító a Vista Media Centerhez.
88

Újdonság a játékosoknak szánt hardverek világában

Tökéletes játékhardvert keres különleges igényeihez? Az ASUS játékosoknak szánt termékcsaládja többet kínál, mint amennyit Ön el tud képzelni: tökéletes grafikát és kiváló teljesítményt.



PG221

Ideális kijelző PC-khez és videojátékokhoz

Az ASUS PG221 22" szélesképernyős LCD monitor a stílusos design mellett kiváló vizuális teljesítménnyel is büszkélkedik. A 1680 x 1050 WSXGA+ felbontás és a 2000:1 kontrasztarány csak kettő az LCD monitor különleges jellemzői közül. Ezek sorát gazdagítja még az ASUS Color Shine és Trace Free technológia a nagyobb színmélységű és telítettebb képekért, tiszta kontúrokért. A 2 ms-ra csökkentett válaszidő (szürke-szürke) a még jobb minőségű, szellemképmentes játékélményt szolgálja. A beépített 2.1 csatornás hangszórók (10 W-os hangszórók és a 15 W-os ASUS Power Bass System) lenyűgöző hangeffekteket kínálnak. A SRS TruSurround XT™ technológia 6.1 csatornás sztereo háttérhangzással csábító adalék lehet.

R.O.G Blitz alaplap

Megdöbbentő lehetőségek a kiemelkedő teljesítményért

Az új ASUS ROG Blitz Extreme alaplap különleges funkciói sziporkáznak játék közben. A Fusion Block System hibrid hűtőrendszere tulajdonképpen a ROG népszerű hőcsöves kialakítása kiegészítve a vízhűtéses rendszerhez való csatlakoztatási lehetőséggel. A Crosslinx technológia pedig olyan egyedi vezérlő, mely az utánozhatatlan grafikus teljesítmény érdekében optimalizálja a PCIe adatforgalmát két x8 sávon. Továbbá a kétfázisú DDR2 memória és feszültségjelző LED-ek nagyobb memóriafrekvencia elérését biztosítják, így még jobb teljesítményt érhetünk el, a tápalkatrészek élettartalma pedig meghosszabbodik.

EAH2900XT AquaTank

Vízhűtéses grafikus kártya

Az ASUS EAH2900XT AquaTank új generációs, vízhűtéses grafikus kártya, mely a játékok megszállottjainak készült. Innovatív hőelvezető moduljának köszönhetően a piros és fekete színekben pompázó EAH2900 XT AquaTank minimális zajjal és maximális hűtéssel képes akár 10°C-kal is csökkenteni a hőmérsékletet – és egyben igazán mutatós is!

ASUS Vento 7700 ház

Tökéletes külsővel

És végül, a játékra szánt PC minden nagyteljesítményű hardverét belehelyezhetjük az innovatív kialakítású Vento 7700 házba. A művészien ívelt vonalak és a kék-fekete UV festésű borítás kecses formát kölcsönöz a háznak, a fényes LED-ek és az ezüst X-alakú keret továbbnöveli a háromdimenziós hatást. Az egyedi „Magic Mask" design segítségével könnyedén férhetünk hozzá az elülső laphoz. A Vento 7700 ideális megszállott játékosok számára tökéletes hűtési megoldásával, valamint könnyed szerelhetőséggel és bővíthetőséggel.

KÜLÖNLEGES JELENSÉG, PHENOM X4 9600 ÉS X4 9700

Nem kis várakozás után megérkezett az év legjobban várt Quad-Core processzorcsaládja.

//Mady

IDEI ÉVÜNK FELETTÉBB izgalmas volt, elég csak a DX10-es VGA-kártyák összecsapásaira emlékezni, viszont a processzorok párharcára gondolva csak unottan ásítozhatunk. Tavaly ilyenkor az AMD előállt a 4×4-es rendszerével, amit a GSTV-ben is jól kielemeztünk, aztán amilyen gyorsan jött, olyan gyorsan el is tűnt. Igazából egy évig kellett várni, hogy ismét történjen valami valóban érdekes a cégnél. Sok kínszenvedés után végre az AMD-nek is sikerült megalkotnia az első asztali négymagos processzorát, a Phenomot, amely szabad fordításban annyit tesz: különleges jelenség. Az új K10-es mikroarchitektúrát természetesen nem a semmiből fejlesztették ki ennyi idő alatt, hanem a K8 jól bevált megoldásaira támaszkodtak több-kevesebb sikerrel. A fejlődésnek egyébként már ideje is volt, mert az Intel fölényét a nyugdíjazás előtt álló X2-es Athlonok nem tudták megtörni, bár az utóbbi hónapokban kiadott szorzózármentes Balck Edition azért elég jól szerepelt.

A PHENOM TITKA

Tudom, hogy mindenki arra kíváncsi, mit produkálnak a procik a tesztben, de mielőtt rátérnénk arra is, gyorsan lessünk bele egy csöppet a 65 nm-es gyártástechnológiával készült Phenom lelkivilágába. A nálunk járt tesztpéldányok a Phenom X4 9600-as és X4 9700-as nevet kapták. Az X utáni 4-es a magok számát jelöli. Ez azért is érdekes, mert számíthatunk majd 8000 jelölésű szériára is, ami a Triple-Core családból érkezik majd három maggal, az lesz az X3. Ej, az lesz ám a szép korszak! Már így is nehéz helyretenni néha, hogy melyik proci mit is tud valójában. Na de ne bonyolítsuk túl a dolgot, lássuk a technikai specifikációkat. Az új K10 az AMD első négymagos processzora, mely elsősorban abban tér el az Intel megoldásaitól, hogy natív módon tartalmazza a magokat, azaz magán a szilíciumlapkán található mind a négy mag. Az Intelnél ezt úgy oldották meg, hogy két darab kétmagos lapkát kötöttek össze egyetlen tokozásban.

A 9600-as órajele 2,3 GHz magonként, míg az alig valamivel drágább 9700-as nagy testvér alig 100 MHz-cel combosabb. Nem is értem, mire jó ez, hisz a különbség tényleg nagyon csekély, azt is mondhatjuk, észrevehetetlen. A legolcsóbb változatból sajnos nem kaptunk tesztpéldányt, egyébként az a 9500-as lenne 2,2 GHz-es sebességgel. Mindhárom processzor 4×512 kB L2 és 2 MB-os L3 cache-sel rendelkezik. Fogyasztásukat tekintve a két alacsonyabb órajelű 95 W-ot, míg a leggyorsabb 125 W-ot eszik.

ALAPLAPFRONTON NAGY A KAVAR

Az ugye tiszta sor, hogy megérkeztek az első Phenomok, viszont az a nagy kérdés, hogy mibe tegyük bele őket? És itt jön a csavar, mert a legtöbb gépet fejlesztő AMD-s már beruházott egy AM2 foglalatos alaplapra, viszont a Phenomnak AM2+ dukálna. Szerencsére fizikailag kompatibilis az AM2-vel is, de csak az új foglalattal tudja az olyan új extrákat is használni, mint például a HyperTransport 3.0, vagy ide sorolhatjuk az új, villanyszámlánkat megóvó energiagazdálkodási sémákat is. A vicc az egészben, hogy a dolog tovább bonyolódik, a DDR2-es AM2+ után hamarosan számíthatunk a már a DDR3-at is támogató AM3-foglalatos alaplapokra is. Természetesen ez nem azt jelenti majd, hogy a sima AM2-es foglalatos procit beszerelhetjük majd az AM3-ba, ugyanis azok nincsenek felkészítve a DDR3 memóriák kezelésére. Annak, aki majd most év elején tervezi az új Phenom rendszerét, érdemes lesz alaposabban is átgondolni, hogy mire és mikor akarja elkölteni a pénzét.

„LETS THE GAMES BEGIN"

A bosszantóan alacsony órajelű AMD Phenomok ellenfelének egy Core 2 Q6600 (2,4 GHz) Intel procit választottunk, ami árban és órajelben is nagyjából ugyan azt képviseli. A poén kedvéért viszont egy 3,2 GHz-es Athlon 64 X2 6400+ Black Editiont is beneveztünk a párbajra. Ez a négy proci tehát körülbelül egy árszegmensben mozog, talán az Athlon az, ami tíztizenkét ezer forinttal olcsóbb a többinél, igaz, ez csak kétmagos. Az érdekesség kedvéért viszont belevettük a tesztbe az Intel nagyágyúit is, így a 3 GHz-es Core 2 QX9650, a szintén 3 GHz-es QX6850 és a 2,93GHz-es Core 2 X6800 is fellépett tesztlaborunkban. A tesztgépben egy 8800GT és 2 GB memóriát pakoltunk, természetesen a legfrissebb Vista és NVIDIA driverekkel megfűszerezve.

Végre elérkeztünk a teszthez, amit – bevallom – mi is nagyon izgatottan vártunk. Nagy reményekkel lestük, ahogyan pörögnek a benchmarkok. Direkt nem vittük túlzásba a dolgot, három jól ismert játékot próbáltunk ki, de azt hiszem, ezeken is világosan kirajzolódik az eltérés a processzorok között. Az már jól látszik a grafikonokról is, hogy a Phenom nem éppen úgy szerepelt, ahogy azt elvártuk volna tőle. Jó, a nála többszörösen drágább Intel-szekció érthető módon verte el a majdnem negyedannyiba kerülő Phenomot, de hogy az Athlon X2-nél nem sikerült jobb eredményt elérnie, az egy kicsit meglepő. Jó, nem sok a különbség, van, ahol csak 1-2 fps, de akkor is. A helyzet sajnos akkor sem jobb, ha az Intel Core 2 Q6600-ast vizsgáljuk. A kb. ugyanannyiba kerülő Intel proci minden esetben 20–25 fps többletet tudott produkálni, mint a nagyobbik 9700-as Phenom. Pedig azt sem lehet mondani, hogy rossz alaplap volt a rendszer alatt, hisz az új Gigabyte 790FX chipsetes modelljét pakoltuk alá. A 9600 és a 9700 között viszont a 100 MHz eltérés tényleg nem érdekes, alig 1-2 fps volt csupán a különbség, így a két modell közül nyugodtan vehetjük az olcsóbbat.

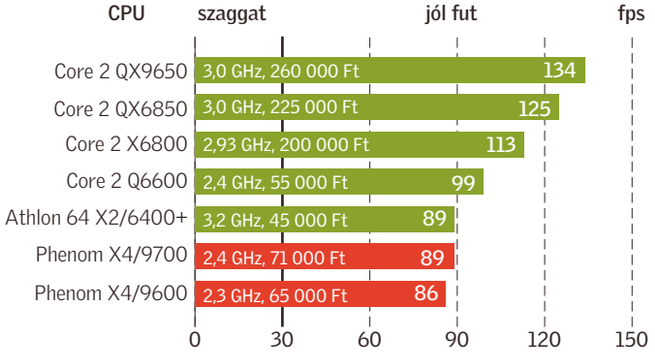
AZÉRT MÉG NE ÍRJUK LE A PHENOMOT

Igaz, a teszt nem azt hozta, amit elvártunk volna – nagy csinnadrattás visszatérés, az Intel szájának szerteszana kenése – viszont azt sem mondhatjuk, hogy az első fecskékben csalódnunk kéne. Sajnos az alacsony órajelű Phenomok nem váltották be a hozzájuk fűzött túlzott reményeket, talán az AMD túl agresszív marketingkampánya sült el fordítva. Mindenesetre az AMD alacsony árképzésével még okozhat meglepetést az Intelnek, mivel ezek a procik az itt felsorolt négymagos vetélytársakhoz képest azért jóval olcsóbban kerülnek piacra heteken belül. Más kérdés, hogy a Phenom-boltok polcain való tényleges megjelenése pillanatában az Intel hogyan fogja alakítani az árait. Az viszont már most világosan látszik, hogy aki elsősorban a csúcsteljesítményt keresi, annak még mindig megéri inkább egy Q6600-asba fektetnie, amíg a Phenom fel nem nő a feladathoz és elő nem kerülnek jövőre a jóval combosabb 3 GHz körüli modellek.

Mady

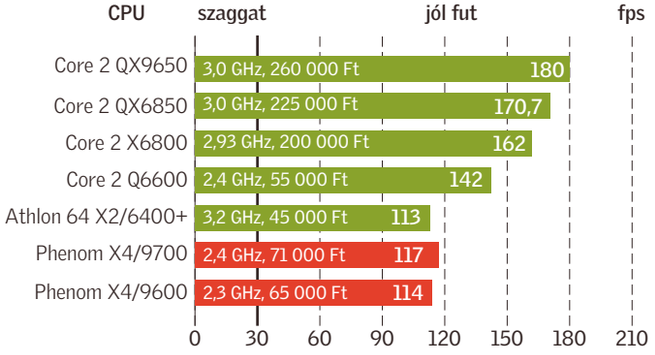
World in Conflict

1280×1024 Medium, GeForce 8800 GT/512 MB, 2GB RAM



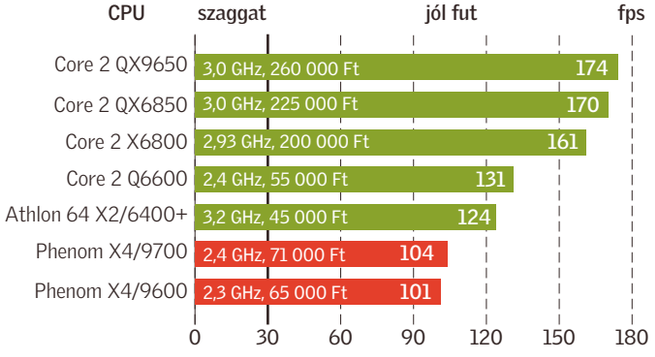
UT 3

1280×1024 High, GeForce 8800 GT/512 MB, 2GB RAM



F.E.A.R.

1280×1024 High, GeForce 8800 GT/512 MB, 2GB RAM



HARCBA VONUL A HD3850 ÉS HD3870

Amikor már tényleg nem tudja az ember, milyen grafkártyát vegyen, a felhozatal tovább bővül!

//ZeroCool

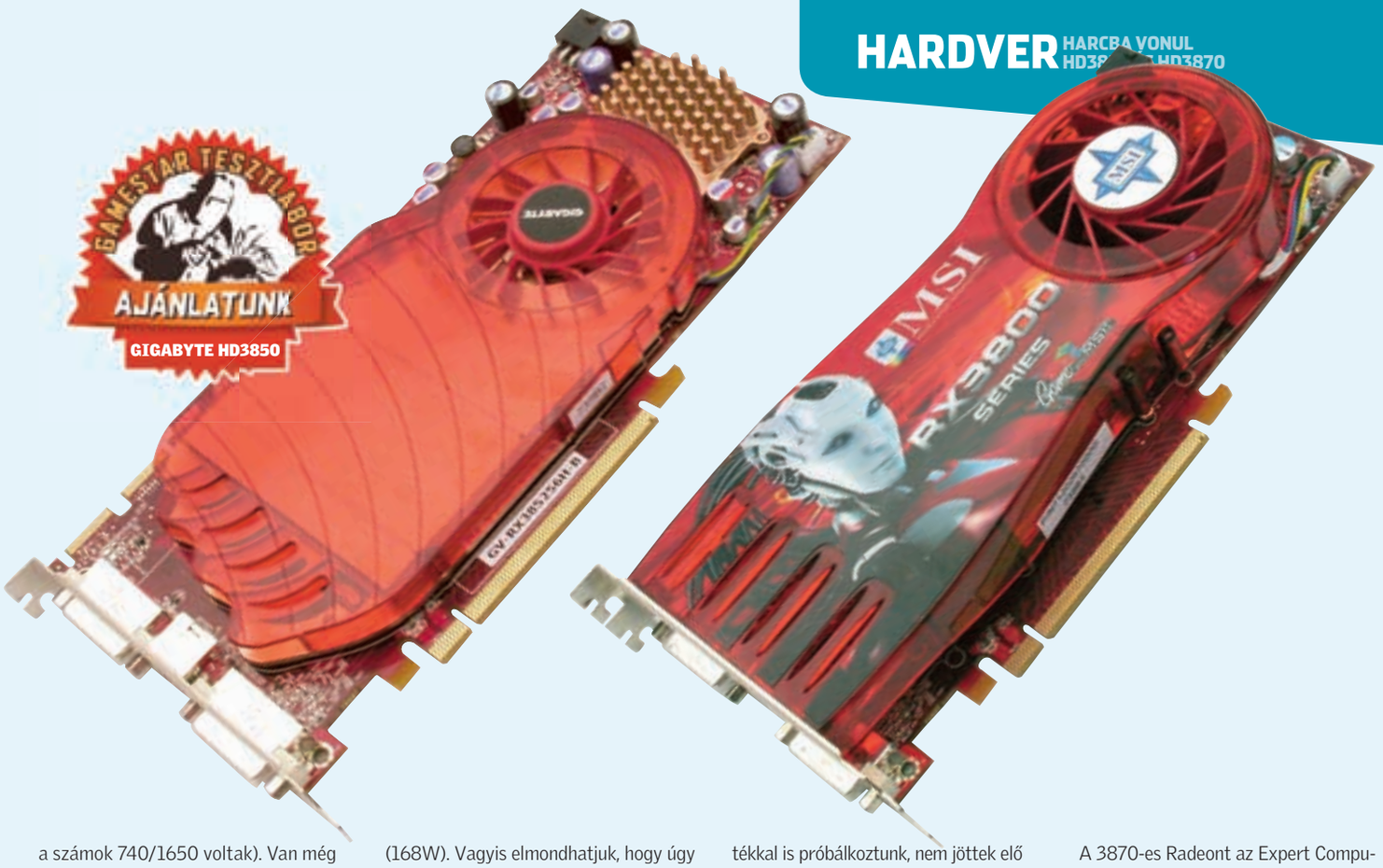
MEGKÉSVE BÁR, de csak megérkezett a legújabb AMD/ATI széria, a 38xx-es család első két példánya. Talán mondanom sem kell, hogy nagyon rezgett a léz, hiszen két nappal a leadás előtt tudtunk nekilátni a tesztnek. Ez persze semmit nem von le a teljesítményből, csak nekünk okozott néhány átvirrasztott éjszakát. Node félre az önsajnálattal, lássuk, miből élünk.

VÉGRE HASZNÁLHATJUK AZ ÚJ DX-ET! HURRÁ!

Ha igazi marketinges lennék, azt mondanám, hogy a „kinek a nagyobb *****” versenyben most az AMD viszi a pálmát, hiszen a világtörténelem első DirectX 10.1 kompatibilis kártyáját szállították 2007 végére. Mivel még mindig inkább igazi játékosnak vallom magam, csak annyit mondanék: és akkor mi van? Még mindig meg lehet számolni egy kézen az értelmes DX10-es játékokat, bár elismerem, hogy egyre több nagy név alkalmazza a technológiát. Az egyetlen hatalmas probléma, hogy a DX10-nek nem csupán az lenne a célja, hogy szebbek legyenek a játékok. Az AMD és az NVIDIA saját elmondása szerint (igen, nekünk bizony pletykálnak csúnyákat) a legtöbb programozó nem hajlandó elég rendesen beleásni magát a DirectX-be, és éppen ezért nem is optimalizálják a fejlesztés alatt rendesen a játékokat. Erre tökéletes ellenpélda az *Unreal Tournament III*, mely a legtöbb, még a mai napon középkategóriásnak mondható gépen is kiválóan fut! Gondolom, arról nem kell senkit meggyőznöm, hogy az *UTIII* mennyire jól néz ki, még akkor sem, ha a *Crysis* valóban élethűbbre sikerült. Ez utóbbi viszont szinte minden csúcsgépen is be-beszaggat egyes jeleneteknél, ami azért néha elég viccesnek mondható.

KOTORÁSSZUNK KICSIT A KÁRTYÁK BELSEJÉBEN

Technikailag nem is különbözik olyan sokban a Radeon 3850 és a 3870. A sátáni, 666 milliós tranzisztorszáma természetesen azonnal magával ragadott minket. Gyártástechnológiája egészen új, pontosan 55 nm-es, ami egyértelműen kevesebb fogyasztást és hőkibocsátást hozott magával. Csak érdekességképpen, a nemrégiben megjelent HD 2900 XT még 80 nm-es volt, ám már akkoriban is nagyon emlegették, hogy jönnek az új kártyák. A mag órajele a következőképpen alakult: a 3850-es 670, a 3870-es pedig 775 megahertzen ketyeg, míg a memória 1660-os, illetve 2250-es lett (a HD 2900 XT-nél ezek



a számok 740/1650 voltak). Van még néhány apróság, de ezekbe azért nem érdemes belemenni, mert gyakorlati hasznuk valószínűleg nem lesz túl kézzel fogható. A nagyobb és drágább kártya a 3870-es, mely 512 mega memóriával érkezett, míg kistestvére fele ennyit kapott. A vételi ár csökkentésének kérdésében az is szerepet játszott, hogy az AMD az 512 bites memória interfészről néhány esetben visszatért a 256-osra. Ez valóban minimális sebességcsökkenést jelent, sőt, igazából nem is érzékelhető, hála egyéb megoldásoknak.
A fogyasztásról már esett pár szó, de jöjjenek a tények: A HD 3870 nyugalmi állapotban 106W körül fogyaszt, míg a HD 3850 már „csak" 98-at. Összehasonlításként néhány érdekes adat, a teljesség igénye nélkül: HD 2600 XT (105W), 8800 GT (120W), 8800 GTX (156W), HD 2900 XT (162W), 8800 Ultra (168W). Vagyis elmondhatjuk, hogy úgy általában az új Radeonoknak van a legjobb, pontosabban a legkedvezőbb fogyasztása. Hopp egy piros pont megint!

TESZTELJÜNK KICSIT

Azt most ne vegyük figyelembe, hogy az *UTIII* piszok jól meg van írva, és majdnem minden körülmény között kiválóan muzsikált. Ugyanúgy jó volt hozzá a 8800 GTX, mint mondjuk a 3850-es, úgyhogy ez jó kör, de haladjunk. A *Crysisnál* már érzékelhetők a kellemetlenségek. Még a 3870-es is lassabb kicsikét, mint a GT, pedig azért azok erősen azonos árban vannak. Ez látható a *World in Conflict* adataiban is, bár a 3-4 fps különbséget játék közben észrevenni... nos, ha úgy gondolod, hogy látod, gratula. Nekünk inkább az volt meglepő, hogy a 3850 átlagosan 15 ezer forinttal olcsóbb, mint a 3870, de ennyivel viszont nem lassabb. Akármelyik játékkal is próbálkoztunk, nem jöttek elő szignifikáns különbségek. Ha a két kártya között vacillálunk, esetleg érdemes elgondolkodni azon, hogy a megspórolt összegből mondjuk tolunk még 1-2 giga memóriát a gépbe. Melyik lesz hasznosabb? Szerintem mindenki tudja a választ.

MÉG MINDIG ÚGY ÉREZZÜK, HOGY A 3870 HELYETT MÉG MINDIG ÉRDEMESEBB INKÁBB EGY 8800 GT-BE BEFEKTETNI

HMM, NEM LETT EZ ANNYIRA ROSSZ!

Ha figyelembe veszünk minden körülményt (teljesítmény, egyéb felhozatal, ár), elmondhatjuk, hogy egészen kellemesen sikerült a 38xx-es család. Mindemellett viszont még mindig úgy érezzük, hogy a 3870 (67 390 Ft) helyett még mindig érdemesebb inkább egy 8800 GT-be befektetni (átlagosan 62 ezer forint), ami azért valóban egy piszok jó kártya lett. A 3850-es (41 400 Ft) már más tészta, mert bár lassabb, mint a GT, de jóval olcsóbb is. E felett pedig semmiképpen nem hunyhatunk szemet. Karácsonyi ajándéknak sem utolsó, de az új évet sem büntetés egy ilyennel indítani. Mikor várhatók az új kártyák? Pontosat nem lehet mondani, de valamikor 2008 első negyedévében... talán...

A 3870-es Radeont az Expert Computer Kft.-től (8800 GT-jük is van!), míg a 3850-est a Ramiris Rubin Zrt.-től kaptuk tesztelésre.

LAPZÁRTA UTÁN ÉRKEZETT!

Bréking nyúz! Izé, persze ez most annyira nem igaz, de az egyik tördelőt kicsit arrébb kellett taszigálni a hivatalos leadás után, mert befutott még egy 3850-es, így kipróbáltuk a Crossfire-t is. Az eredmény néhol meglepő, hiszen két 40 ezer forintos kártyát összekötve például a *Call of Juarezben* és a *Company of Heroesban* még a 100 ezer forint fölötti 8800 GTX-et is megveri! Igaz, hogy más játékokban (*S.T.A.L.K.E.R., Bioshock*) nem szerepel ennyire jól, de érdemes elgondolkodni ezen a megoldáson is. Azt nem mondanám, hogy rohanjunk azonnal Crossfire-t venni, hiszen az erre jó alaplappal már majdnem ugyanott vagyunk, mint egy sima GTX-szel, de akkor is: a Crossfire és a 38xx-es család egyértelműen ütős páros! Csak ennyit akartam. Kérem kaccsolja ki.

	Crysis			Unreal Tournament 3			World in Conflict		
	1280×1024	1680×1050	1920×1200	1280×1024	1680×1050	1920×1200	1280×1024	1680×1050	1920×1200
GeForce 8800 GTX	32,2	27,9	22,1	135,3	108,9	58,5	22	20	19
MSI GeForce 8800 GT	31,8	26,4	18,3	132,6	103,6	45,5	24	22	17
MSI Radeon HD 3870	23,2	18,7	13,3	75,2	70,8	0	19	18	10
Gigabyte Radeon HD 3850	19,6	12,1	5,6	72,5	66,7	0	19	17	7
Radeon HD 2900 XT	22,5	18,8	14,6	76,2	73,6	0	19	17	8
HIS Radeon HD 2900 GT	14,4	10,9	4,7	72,7	52,4	0	13	12	4
GeForce 8600 GTS	11,6	6,9	3,6	54,9	43,9	3,9	12	11	4

INFO

A megújult vásárlási tanácsadóban feltüntetett bruttó árak csupán tájékoztató jellegűek, az internetről és nagyobb budapesti boltok árlistájából válogattuk össze. Ezek a lapleadáskor érvényes pillanatnyi állapotot tükrözik.

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

// Mady

PROCESSZOR

INTEL DUAL CORE E2140

ÁRA 12 000 Ft
WEB www.intel.com

Azoknak célszerű a Core 2 Duo család legolcsóbb tagját választaniuk, akik nagyon olcsón akarnak konfigot összeállítani. A 12 000 Ft-os 1,6 GHz-es változat 1 MB gyorsítótárral rendelkezik, és elsőre nem is gondolnánk, hogy mennyi pluszt lehet kihozni belőle. Nem kell nagy beruházás sem, hisz gyári hűtővel is bírja a tuningot, egy jó alaplapban további 30-40% pluszt lehet kihozni belőle.

SZÁMÍTÓGÉP-HÁZ

THERMALTAKE M9

ÁRA 22 000 Ft
WEB www.thermaltake.com

A Thermaltake-től már megszokhattuk a minőséget, és ez nincs másként az új M9-es szériával sem. A kicsit puritán vonalvezetésű ház mindenesetre teszi a dolgát, hisz a legdurvább rendszereknek is elég helyet tud biztosítani. A profi hűtésmegoldásoknak köszönhetően egy SLI-be kötött GTX-párossal is vígan elboldogul. Moddereknek is ajánlható, egyik oldala plexiből van.

BILLENTYŰZET

REVOLTEC LIGHTBOARD XL 2

ÁRA 6500 Ft
WEB www.flash.hu

A Revoltec mindig is híres volt a világítós kütyüjeiről. A LightBoard néven futó billentyűzetcsaládjuk viszont tökéletesen alkalmas a feltűnéskeltésre, hála az élénk kék billentyűzetvilágításnak. Jó pont érte, hogy a gombok magyar kiosztásúak, tapintásuk kellemes, és a ház is elég masszívnak tűnik, ráadásul a 6500 Ft-os ár is kifejezetten elfogadhatónak mondható.

PROCESSZOR-HŰTŐ

GLACIALTECH IGLOO 5750

ÁRA 7200 Ft
WEB www.glacialtech.hu

Akik nem elégszenek meg a gyári megoldásokkal, azoknak ajánljuk a GlacialTech új processzorhűtőjét. Az Igloo 5750 többféle típusban is elérhető, létezik belőle csendes változat, illetve picivel többért szabályozható ventilátoros modell is. Egy dologban azonban megegyezik mindkettő: Intel (LGA775) és AMD (Socket 754, 939, 940, AM2, AM2+) procikkal is kompatibilis.

TÁPEGYSÉG

FSP EPSILON 1010W

ÁRA 27 000 Ft
WEB www.fspgroup.co.uk

Az olcsónak nem nevezhető, viszont kifejezetten nagy teljesítményű tápcsalád újabb modellfrissítésen esett át nem is olyan régen. Az új változatok 900 és 1010 watt névleges teljesítménnyel kaphatók a hazai boltokban. A sajnos fix kábelezéssel rendelkező család négy PCIe, hat SATA és ugyanennyi periféria számára biztosít tápcsatlakozót. A hűtésért egy csendes 12 cm-es ventilátor felel.

MOBILTELEFON

SAMSUNG G800

ÁRA előfizetéstől függ
WEB www.samsung.hu

Év végére itthon is piacra kerültek a legprofibb kamerás mobilok. A Samsung G800 legnagyobb különlegessége a 3x-os optikai zoom, amely igen nagy ritkaságnak számít a mobiltelefonoknál. A szétcsúsztatható telefon meglepően jó minőségű 5 megapixeles kamerával büszkélkedhet. Fontos megemlíteni, hogy támogatja az internetezéshez szükséges villámgyors 3G/HSDPA adatátvitelt is.

TOP TIPP

PROFI WEBKAMERA

CREATIVE OPTIA AF

ÁRA 19 000 Ft
WEB www.creative.com

Az Optia névre hallgató családnak több különböző típusa létezik. Mi az AF-változatot találtuk a legjobbnak, igaz, ez a legdrágább is egyben. Létezik egy alapváltozata is, viszont az csupán VGA, azaz 640×480 felbontású CMOS-érzékelőt kapott, ami állóképnél szoftveresen feljavítva is csupán 1,3 megapixelt jelent. Aki viszont a partnere minden kis arcrándulását nyomon akarja követni egy esetleges videocsevegésnél, annak az AF-változatot ajánlanánk. Ez már mindenféle hókuszpókusz nélkül 2 megapixeles érzékelővel rendelkezik, ami annyit tesz, hogy akár majdnem full HD (1600×1200) videókat is rögzíthetünk vele. Állóképben ez némi szoftveres rásegítéssel 8 megapixelt (3200×2400) jelent. A csúcsmodell Optia AF ára elég borsos, pár száz forint híján 20 000 Ft-ot kell érte lecsengetnünk.

VGA-KÁRTYÁK

VIDEOKÁRTYÁK 60 E FT ALATT

1.	**Gigabyte HD 3850**	kb. 45-50 000 Ft **WEB** www.gigabyte.com.tw
2	**Gainward BP8600GTS 512MB**	kb. 37-42 000 Ft **WEB** www.gainward.com
3.	**HIS HD 2600 XT 512MB**	kb. 32-33 000 Ft **WEB** www.hisdigital.com
4.	**MSI RX1950 PRO 256MB**	kb. 30-32 000 Ft **WEB** www.msi.com.tw
5.	**Inno3D 8600 GT 256MB**	kb.21-22 000 Ft **WEB** www.inno3d.com

TIPP

VGA-KÁRTYÁK

VIDEOKÁRTYÁK 60 E FT FÖLÖTT

1.	**ASUS EN8800GTX 768MB**	Kb. 120-125 000 Ft **WEB** www.asus.com/
2.	**Gainward 8800 GT 512MB**	kb. 62-65 000 Ft **WEB** www.gainward.com
3.	**MSI RX3870 512MB**	kb. 60-64 000 Ft **WEB** www.msi.com.tw
4.	**Asus HD 2900 XT**	kb. 82-89 000 Ft **WEB** www.bfgtech.hu
5.	**BFG GeForce 8800 GTS 320MB OC**	kb. 64-66 000 Ft **WEB** www.bfgtech.com

TIPP

MONITOR

TFT-MONITOROK 17"–19"

1.	**BenQ FP202W 20"**	Kb. 44-46 000 Ft **WEB** www.benq.com
2.	**ASUS PG191 19"**	Kb. 65-69 000 Ft **WEB** http://www.asus.com/
3.	**Samsung SyncMaster 730BF 17"**	kb. 60-62 000 Ft **WEB** http://www.bfgtech.hu
4.	**BenQ FP93GX+ 19"**	kb. 55-58 000 Ft **WEB** www.benq.com
5.	**Viewsonic VG730m 17"**	kb. 46-49 000 Ft **WEB** http://www.viewsonic.com/

TIPP

MP3-LEJÁTSZÓ

IAUDIO7 4 GB

ÁRA 40 000 Ft
WEB www.iaudio.com

A 7-es sorozat rengeteg újdonságot is hordoz magában, amivel simán felveheti a versenyt az Apple-termékekkel is. Az első fontos változás, hogy NAND flashmemória található benne, ami nem csak energiafelhasználás tekintetében tett jót a gépnek, de már nem kell aggódnunk a mozgó alkatrészek miatt sem. A másik jó pont, hogy a csinos borítás mellett végre nagyobb figyelmet szenteltek a kezelésnek is. A spéci érintőmezővel nagyon könnyű és élvezetes a kezelése. Hangzásvilága nagyon korrekt, szépen és tisztán szól. A 2 GB-os változat 25 000 Ft, a 4 GB-os pedig 40 000 Ft körül mozog.

BELÉPŐ

120 000 Ft-os PC

Processzor Core 2 Duo E2160	17 000 Ft
Processzorhűtő CPU tartalmazza	0 Ft
Alaplap Gigabyte P35-DS3	21 000 Ft
Memória 2×512MB GEIL Ultra	14 000 Ft
Grafikus kártya Gigabyte HD 2600XT	21 000 Ft
Hangkártya Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester Seagate 250GB SATA2	14 000 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	+ 40 000 Ft
Gyorsabb processzorral Core 2 Duo E4500	+ 8 000 Ft

Vélemény A belépő szint képviseli azt a kategóriát, mely manapság szükséges, hogy kevésbé részletes beállítások mellett is futtathatóak legyenek a legújabb játékok. Ha játszani szeretnél, ennél gyengébb PC-t egyáltalán nem szabad megvásárolnod.

Játékteljesítmény ★★★★★

GAMER

180 000 Ft-os PC

Processzor Core 2 Duo E4500	25 000 Ft
Processzorhűtő CPU tartalmazza	0 Ft
Alaplap Gigabyte P35-DS3	21 000 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	14 000 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	+13 000 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

260 000 Ft-os PC

Processzor Athlon 64 X2 AM2 6000+	31 000 Ft
Processzorhűtő CPU tartalmazza	0 Ft
Alaplap ASUS P5W DH Deluxe	33 000 Ft
Memória OCZ Platinum 800 Dual 2GB	22 000 Ft
Grafikus kártya MSI NX8800GTX 768MB	124 000 Ft
Hangkártya Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester Samsung 500GB SATA2	21 000 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	+ 17 000 Ft
Extra processzorhűtés Zalman CNPS9700 LED	+ 8 000 Ft

Vélemény A High End képviseli az abszolút csúcskategóriás gépeket. Gyakorlatilag itt már minden grafikai beállítást nyugodt szívvel a maximumra is húzhatunk, magasabb felbontásokban sem lesz jó ideig olyan játék, ami komolyabb problémát jelenteni neki.

Játékteljesítmény ★★★★★

PROCESSZOR-BÖNGÉSZDE

INTEL	
Intel Socket 775	
Core 2 Duo E6750 / 2660MHz	36 000 Ft
Core 2 Duo E6600 / 2400MHz	55 000 Ft
Core 2 Duo E6420 / 2133MHz	38 000 Ft
Core 2 Duo E4500 / 2200MHz	25 000 Ft
Core 2 Duo E4400 / 2000MHz	24 000 Ft
Core 2 Duo E4300 / 1800Mhz	23 000 Ft
Core 2 Duo E2180 / 2000MHz	16 000 Ft
Core 2 Duo E2160 / 1800MHz	17 000 Ft
Core 2 Duo E2140 / 1600MHz	12 000 Ft
AMD	
AMD Socket AM2	
Athlon 64 X2 AM2 6400+ 3.2 GHz	43 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 6000+ 3.0 GHz	31 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 5600+ 2.8 GHz	28 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 5200+ 2.6 GHz	24 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 4800+ 2.5 GHZ	20 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 4600+ 2.4 GHz	18 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 4400+ 2.3 GHZ	17 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 4200+ 2.2 GHz	14 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 3800+ 2.0 GHz	13 000 Ft

ALAPLAPAJÁNLÓ

INTEL	
Intel Socket 775	
ASUS Commando	35 000 Ft
ASUS P5W DH Deluxe	33 000 Ft
MSI P6N SLI Platinum	32 000 Ft
MSI P35 Platinum	33 000 Ft
Gigabyte P35-DS3	21 000 Ft
AMD	
AMD Socket AM2	
ASUS M2N32-SLI Deluxe Wireless	30 000 Ft
Abit KN9 SLI	20 000 Ft
MSI K9N SLI	18 000 Ft
Gigabyte GA-M55S-S3	16 000 Ft
ASUS M2N4-SLI	13 000 Ft

KÜLÖNÖSEN AJÁNLOTT

ACER Aspire 5315

IDÉN KARÁCSONYKOR is slágertermék az olcsó notebook, kipróbáltuk az Acer százezres gépét.

Nem mindenki akar 300-400 ezer Ft-ot kiadni egy gamer notebookra, van, akinek csak az a fontos, hogy mindig legyen egy könnyen mozgatható számítógép, ami kis helyen elfér és bárhova elvihető. Tanulásra, multimédiás feladatokra, filmnézésre, netezésre kiválóan alkalmas egy ilyen olcsó, alsó kategóriás modell is. A legolcsóbb notebookok ugyanis körülbelül annyiba kerülnek így 2007 végén, mint egy alsó kategóriás asztali konfiguráció LCD-monitorral, tokkal, vonóval. Az Acer Aspire Gemstone sorozatának olcsó tagja is nyugodtságot és eleganciát sugároz. Persze más kérdés, hogy a fehér színt lehet utálni és talán kell is, hisz az esti chipses, kólás filmnézés nyomait az egész gépen látni fogjuk koszos ujjlenyomatok formájában.

A 15.4" TFT már alaptartozéknak számít manapság, a képernyő felbontása 1280×800 pixel, betekintési szögei pedig teljesen átlagosnak mondhatók. Egyetlen zavaró tényező lehet a kezdő notebookfelhasználók számára, ez pedig a GlareType tükröződő bevonat. A gép lelkét egyébként egy 1,7 GHz-es Celeron proci szolgáltatja, amely mellé alapból 512 MB DDR2 533 memória jár, ezt persze célszerű bővíteni később, hisz a notebookmemória-árak is nagyon mélyponton vannak. De nézzük, mit is kapunk még a pénzünkért. Egy 80 GB-os merevlemezt, egy 8-szoros, Dual-Layer DVD-t is égető optikai egységet és egy X3100-as VGA-kártyát, mely a rendszermemóriából táplálkozik. Ez – mondanunk sem kell – nem egy játékra alkalmas videokártya, de azért a régebbi játékok még szépen elfutnak rajta, így semmi akadálya egy *Q3, CS* vagy *StarCraft* LAN-partinak. A 2,8 kilós gépben megvannak a szokásos portok, kiemelni érdemes talán a WLAN-t, illetve fontos megemlíteni, hogy a gép mellé csak Linuxot mellékelnek, de hát ezért is tud ez ilyen olcsó lenni.

GameStar 90

ÁRA 100 000 Ft

Kiváló gép azoknak, akik olcsón akarnak egy megbízható multimédiás notebookot.

NA DE KI AZ A GAME DIRECTOR?

A hosszú éveken át tartó játékfejlesztés több csapat munkájának gyümölcse, de vajon ki az, aki rendet teremt a kreatív káoszban?

//Mayer

SOKAN HALLHATTAK MÁR game designerekről, sőt egyesek akár több ismert nevet is beüvölthetnek, ha ez egy szemináriumon felmerülő téma volna (Cliff Bleszinski, Will Wright, Hideo Kojima és még sorolhatnánk). A játékok világát és élményét megálmodó zsenik viszik a pálmát és a hírnevet, azonban ötleteik „lekódolásához" kell valaki, aki a megfelelő módon tudja elosztani a szükséges feladatokat, miközben figyelembe veszi a fennálló költségeket, az időt és a minőséget. Vegyük hát szemügyre a gyakran háttérben mozgó game directorokat.

TOKIÓBÓL JÖTTEM...

A game director személye a nyugati országok stúdióinál gyakran egybeolvad a game designer munkakörével, azonban az utóbbi időben egyre több cégnél jelennek meg a kifejezetten, klasszikus értelemben vett game designer pozíciók. E munkakör elsősorban Japánból ered, ahol már hosszú ideje tevékenykednek sokan ilyen beosztásban. Shigeru Miyamoto rengeteg nagyszerű játék mögött állt mint kreatív agy, azonban kevesen tudják, hogy számos projektben vett részt game directorként, illetve hasonló szerepe van Tetsuya Nomurának a Square Enix berkein belül, ahol olyan sorozatok összetákolásában segédkezett, mint a *Final Fantasy* vagy a *Kingdom Hearts*. E szerepet általában a veterán designerek kapják, olyanok, mint Will Wright, akinek az első *Sim City* játékokat is köszönhetjük, azonban a nem is olyan rég megjelent folytatások során már csak amolyan felügyelő pozícióban helyezkedett el a fejlesztések során (game designer helyett inkább Executive Producernek emlegetik).

MACSKAPÁSZTOROK

Elterjedt fogalom az informatikai világban a macskapásztorkodás. Ez annyit tesz, hogy egy IT-s környezetben kezelni a sokfelől érkezett és sok mindenhez értő informatikust olyan, mint egy halom macskát terelgetni és kordában tartani. Hasonló a helyzet egy játékfejlesztő stúdiónál, ahol nem elég egy remek ötlettel előrukkolni, valahogy formába is kell önteni azt. A grafika és a mesterséges intelligencia programozása, a zene és a háttérzajok felvétele, melléjük még a többi millió kis apróság oly sok kéznek a munkája, hogy azt valakinek koordinálnia kell, amennyiben egy letisztult és tökéletesen működő alkotás kiadását szeretnék. Az úgynevezett kreatív káoszban pedig a game director feladata megteremteni a rendet. Megfelelő módon elosztani a munkát, evvel egy időben figyelembe venni a pénztárca vastagságát és a tervezett megjelenésig visszaszámoló órát. A minőség-büdzsé-idő hármasa fontos fogalom a game director számára, hisz nem sokan engedhetik meg manapság maguknak, hogy hosszan elhúzódó fejlesztés mellett, magas költségeket használva egy minőségi játékkal rukkoljanak elő.

SZÓVAL AKKOR ÖN MIT IS CSINÁL?

A game director tehát alapvetően rendet tart a káoszban, és megszervezi a fejlesztés folyamatát. A játék még csak papíron létezik, vagy egy elme mélyén, amikor a game director a szerződésekről tárgyal. Szócsőként működik a vezetőség és a programozók között, így gyakran rajta is csattan az ostor, ha valami nem stimmel. Egyszerre látja át a kreatív alkotás menetét és a technikai fejlesztéseket. Végül a béta-tesztelések és a lokalizációk megszervezése, majd a végső produktum futószalagra helyezése is az ő feladatai közé tartozik. Tulajdonképpen ott van attól a pillanattól, amikor az első szöget beverik, egészen addig, amíg a hajót vízre bocsátják. GS

Tetsuya Nomura

Shigeru Miyamoto

Will Wright

A VILÁG TÍZ LEGDRÁGÁBB JÁTÉKA

Ki gondolná, hogy a muzeális értékékű számítógépes játékok világa lassan a műkincskereskedéshez hasonlítható? //Bad Sector

MIRE TIPPELNÉTEK, EZT A CÍMET OLVASVA? Vajon melyek azok a játékok, amelyért a legtöbb pénzt kell fizetnünk, ha meg akarjuk venni őket? A *World of Warcraft* kiegészítőjének Collector's Editionje? A legjobb és legrangosabb Playstation 3 címek? Vagy egyszerűen csak a legfrissebb bestseller speciális kiadása? Tévedés: azok legdrágább játékok, amelyek már ősrégiek, régóta nem lehet őket boltban kapni, viszont fanatikus gyűjtők képesek érte vagyonokat kipengetni, mintha műkincsekről lenne szó... Az alábbiakban összeszedtük a tíz legdrágább játékot – fordított sorrendben – a jelenlegi „piaci" árfolyam alapján.

10. Blockbuster World Video Game Championships II (Sega Genesis)
Becsült érték: 2000 dollár
Pusztán öt létező cartridge-ről tudunk az egész világon. Azért ennyire ritka, mert ez a játék csak egy verseny miatt készült, amely különböző amerikai játéküzletekben zajlott. A verseny végén a játékot az üzlettulajdonosok kénytelenek voltak megsemmisíteni – ezt csak öt példány élte túl.

9. Ultima: Escape from Mt. Drash (Vic-20)
Becsült érték: 2500 dollár +
Ezt az 1983-as kazettás *Ultima* részt nem Garriott, hanem egy barátja, Keith Zabalaoui készítette, és egy háromdimenziós akció-RPG volt. A játékot a Sierra adta ki, azonban jogi problémák és a várható alacsony bevétel miatt beszüntették az eladását. Érdekesség, hogy a már boltba került példányok nagy részét egy hegy tetejéről lehajította az egyik kereskedő...

8. Air Raid (Atari 2600)
Becsült érték: 3000 dollár +
Ebből a *Space Invadershez* hasonlító shoot'em-upból alig-alig gyártott pár példányt az Atari, ezért ennyire ritka. Egy MenAvision nevű cég fejlesztette, és az egész világon öt ismert példány létezik belőle.

7. Mr Boston (Vectrex)
Becsült érték: 3000 dollár +
Ez a játék nem saját értéke, hanem a konzol ritkasága miatt ér meg 3000 dollárt. A Vectrex 8 bites konzolt a Western Technologies/Smith Engineering fejlesztette, és persze hatalmas bukás volt. A gyűjtők számára azonban ma műkincs, ahogy ez a rá kiadott játék is.

6. Nintendo World Championship (Nintendo NES)
Becsült érték: 5000 dollár +
Ez is egy versenyhez kapcsolódó játék, amelyet a Nintendo rendezett 1990-ben az Universal Studios filmgyárban, ennek a cartridge-eit azonban nem semmisítették meg, hanem a győztesek kapták meg jutalomként. A játék „vegyes felvágott" volt, *Super Mario* és *Tetris* részeket is tartalmazott.

5. Kizuna Encounter (PAL NeoGeo)
Becsült érték: 10000 dollár +
A NeoGeo-ra készült játékok gyűjtése igencsak drága mulatság, és ez a rendkívül ritka *Street Fighter*-szerű verekedős játék a legdrágább közülük. Állítólag öt darab létezik belőle a világon és valamiért sohasem került kereskedelmi forgalomba. A legutolsó példányt egy gyűjtő 12 500 dollárért vette meg.

4. Nintendo Campus Challenge (Super Nintendo)
Becsült érték: 10000 dollár +
Ismét egy olyan játék, amelyet a Nintendo csak egy verseny miatt gyártott le, és ezért ennyire ritka. Ez is különböző aljátékokat tartalmaz.

3. Nintendo Campus Challenge (Nintendo NES)
Becsült érték: 10000 dollár +
Ugyanaz, mint az előző, de ez Nintendóra készült.

2. Nintendo Powerfest 94
Becsült érték: 10000 dollár +
Ez a játék is egy USA-ban rendezett Nintendo-versenyhez készült 1994-ben, és elődeihez hasonlóan ez sem került kereskedelmi forgalomba. Hogy mennyire komolyan vették ezeket a versenyeket, az abból is látszik, hogy a győztes egy igazi Mustang autót nyert!

1. Nintendo World Championship GOLD kiadás
Becsült érték: 20000 dollár +
Talán kicsit kiábrándító, de a világ legdrágább játéka a már említett 1990-es NWC arany cartridge-es kiadása. Összesen 26 létezik belőle a világon, de mégis sokkal többet ér, mint bármilyen más játék. Az egyik darabot 2007 áprilisában adta el az eBay-en (több más cartridge-el egyetemben) 21 400 dollárt egy apa, akinek fia meghalt Irakban. Az NWC GOLD valódi értéke ismeretlen... GS

LEGENDÁS JÁTÉKOK

A Day of the Tentacle sikerén felbuzdult Lucasarts cég 1993-ban minden addiginál merészebb és bizarrabb humorú kalandjátékkal rukkolt elő. *// Berrr*

A BÁTOR KÍSÉRLETEZŐ KEDV meg is hozta a gyümölcsét: a *Sam and Max Hit the Road* sokak szerint nemcsak a cég, hanem egyben minden idők egyik legviccesebb kalandjátéka. A játék Steve Purcell képregényfiguráinak kalandjait dolgozta fel. Purcell, aki illusztrátorként kezdte pályáját, 1987-ben jelentette meg az első, harminckét oldalas Sam & Max képregényét. A mű, melyet bátyja gyerekkori rajzai inspiráltak, nihilista, sötét és bizarr humoráról, az amerikai tömegkultúrát és politikát gúnyoló történetéről vált ismertté. Purcell nem sokkal később szerződött az akkor még LucasFilm néven futó céghez, ahol olyan játékokhoz tervezett borítókat, háttérképeket, majd animációkat, mint például a *Monkey Island* 1-2, a *Zak McKraken*, vagy az *Indiana Jones and the Last Crusade*. Sam és Max figurája ekkoriban már több LucasArts-os kalandjátékban felbukkan poszterek, rajzok formájában, sőt a cég hivatalos hírújságja, a The Adventurer is leközöl pár Sam & Max illusztrációt. 1993-ban már nem kevesebb, mint nyolc Sam & Max képregény létezett, és a komikus páros kalandjai során nemcsak Amerikát járta be, de elvetődött Egyiptomba, a Fülöp-szigetekre, sőt a Holdra is, ahol patkányok és svábbogarak közti mitikus harcba keveredett. A helyzet megérett hát arra, hogy az öltönyös kutya és a pszichopata nyúl nyomozópáros kilépjen végre az állóképek világából, és rekeszizom-romboló útra induljon a monitorokon is.

A JETI NYOMÁBAN

Ha a játék dobozát megfigyeljük, a két főhőst – az ember formájú Sam kutyát, és Maxot, a „hyperkinetikus" nyulat – egy robogó autómobilban látjuk, mely a Crysler cég híres '56-os DeSoto Adventurer modelljére emlékeztet. A kocsi motorházára és szélvédőjére néhány állat már felkenődött, de nem sok jó vár az autó elől menekülő agancsos nyúlra sem. A háttérben – a kocsiból előugró magándetektívek mögött vidámpark részleteket láthatunk, valamint Washington elnök szobrát, melynek orrából épp egy bungie-jumpingoló figura vetődik ki. A kép jól summázza a játék hangulatát, melyet a bizarr humor, és a két főhős szerencsétlenkedése jellemez.

A történet szerint egy helybéli vidámparkból egy karnevál során két különös figura lógott el: egy Trixie nevű zsiráfnyakú lány, valamint egy jetire emlékeztető Bruno nevű bigfoot lény. Erről, mint az összes többi küldetésről a Charlie angyalai-t idéző titokzatos „láthatatlan megbízó" tájékoztatja a detektíveket egy telefonhívással. (Sam és Max folyton versenyre kelnek, melyikük tudja előbb felvenni a telefont, és a versenyt mindig Sam nyeri). Samnek és Maxnek a megbízatás elfogadása után a két szökevényt kell kézre kerítenie egy fergeteges road-movie keretében, mely a korabeli Amerika számtalan helyszínét magában foglalja.

LÉTEZIK-E KUTYA-NYÚL BARÁTSÁG?

Sam és Max egyszerre noir detektívhősök és klasszikus burleszkfigurák. Bár gyökeresen különbözik a jellemük, mégis elválaszthatatlanok egymástól. Stanhoz és Panhoz hasonlóan az ő kapcsolatukat is a kölcsönös beszólogatás, valamint egymás folytonos szívatása jellemzi. Sam egy visszafogott, mégis lelkes, két méter magas ember formájú kutya, aki jellegzetes magánnyomozó-öltönyt visel. Ő a csapat esze: döntéseit higgadt megfontoltság, szavajárását pedig kifinomult terminológia jellemzi. A legtöbb kutyához hasonlóan igazi haspók, aki kalandjai során elképesztő mennyiségű hamburgert, édességet (többek között jégkrémet, szendvicset) fal be. Mindezek ellenére könnyen dühbe gurul, és ilyenkor paradox módon az amúgy teljesen idegbeteg Maxnek kell lehiggasztania őt. Max Sam tökéletes ellenpólusa. Kicsi, anyaszült (vagyis nyúlellette) meztelen (a játékban Sam folyton azon élcelődik,

Hőseink bevetésre készen.

Kedves gyerekek! Ki jelentkezik önként Öveges professzor kísérletéhez?

De mit keres itt Frodó úr?

Hölgyem, itt, a Fővárosi Rendőrkapitányságon kizárólag humánus módszerekkel hallgatunk ki!

A játék térképe – egyelőre még meglehetősen üresen...

A híres Rögbilabda-kilátó

És még azt állítják, nem degenerálódik az emberi faj?

AZ EGYRE SŰRŰSÖDŐ MOCSKOLÓDÁSOKAT FOLYTONOS SÍPOLÓ HANGOK HELYETTESÍTETTÉK

vajon honnan húzza elő Max a hatalmas revolverét). A hiperaktív nyúl nem igen bírja elviselni a szószátyár Sam körmönfont mondatait és hosszú vicceit, ezért folyton beszól barátjának. Emellett állandóan a balhét keresi, és szinte nincs olyan helyzet, melyet ne a lehető legagresszívebb módon oldana meg. Maxot külön pointerként is használhatjuk a játékban, de jobban tesszük, ha mentünk, mielőtt ráböknénk vele bármire is...

KÉPESLAP EGY ŐRÜLT DISNEYLANDBŐL

Kalandjaik során Sam és Max Amerika leginkább talán John Waters filmjeit idéző, szándékosan giccsesre és túlzóan popkultúrásra vett helyszíneit járja be. A játékban végig egyfajta szürreális, bizarr Disneylandben bolyongunk. A vidámparkok, különös múzeumok, sportpályák, útszéli üzletek Amerika turistaattrakcióinak parodisztikus képét nyújtják, akárcsak a figurák, akikkel a két főhős összetalálkozik: a korszak popsztárjai, politikusai, kulturális ikonjai (pl. hazánkfia Uri Geller) mind megkapják a magukét – nem véletlenül titulálta Purcell játékát „politikailag inkorrekt"-nek. A humor a rengeteg utalás miatt sajnos sokszor nehezen érthető egy európainak, a poénok azonban önmagukban is ütnek.

A játék a hagyományos „beszélgetős – tárgyszedegetős – feladatmegoldós" LucasArts tradíciót követi. A Maniac Mansion-ben bevezetett híres „scumm engine" azonban itt jelentős egyszerűsödésen ment keresztül. A játékot már nem a képernyő alján látható parancsikonokkal irányíthattuk: az egyik mouse gomb megnyomásával hozhattunk elő egy parancsmenüt, melyben olyan grafikus utasítások szerepeltek, mint a „walk", „use", „take", „talk to", „examine". Egy másik gomb az inventoryt perdítette elő. Ez a forradalmi rendszer akkoriban nagy vihart kavart, mára azonban átvette, és azóta is sikerrel alkalmazza a legtöbb kalandjáték. A hagyományos feladványokat emellett számtalan mini-akciójáték egészítette ki – pl. Sammel szörfölni kellett a kocsi tetején az útjelző táblákat kerülgetve, meg kellett tanulnunk golfozni egy krokodilokkal teli golfpályán, vagy választanunk kellett, melyik kedvenc amerikai elnökünk szobrának orrlyukán ugrunk ki egy bungie-jumping kötéllel a derekunkon. A játékban elsősorban Samet irányíthattuk, Max inkább csak kísérgette kutyatársát szarkasztikus megjegyzéseket mormolva. Ugyanakkor a *Sam & Max* egyik legnagyobb erénye az volt, hogy szinte sosem akadtunk el, annyi fajta baromságot kipróbálhattunk lépten-nyomon – teszem hozzá, teljesen büntetlenül (!), hiszen a progiban, a korábbi LucasArts játékoktól eltérően nem lehetett meghalni...

Ó, HA SZÓL A JAZZ...

A *Sam & Max* a többi LucasArts játékhoz hasonlóan a belbecs és a külcsíny teljes harmóniáját mutatja. A giccses amerikai képeslapokra hajazó színes grafikát (bár a játékot a noir feeling jegyében feketefehéren is játszhattunk), a gegekkel teli szép animációt különleges hangulatú jazz-zene fűszerezte: a legjobb számokat külön is meg lehetett hallgatni. Zseniálisra sikerült a szinkron is, főleg a Samnek hangot kölcsönző híres komikus, Bill Farmer alakított nagyot. Különösen vicces volt a szüntelenül káromkodó Uri Geller figura szinkronja, ugyanis az egyre sűrűsödő mocskolódásokat folytonos sípoló hangok helyettesítették.

A *Sam & Max* sorozat tervezett folytatása a LucasArts átgondoltnak épp nem nevezhető üzletpolitikája miatt 2004-ben becsődölni látszott. A hatalmas tiltakozásnak, és a cégből kilépő, majd a Telltale Games csapatot megalapító fejlesztőknek köszönhetően azonban az elmebeteg páros újból hódító útjára indulhatott. De miközben már sokadik újdonsült kalandjukat nyomjuk a gépünkön, ne feledkezzünk meg a nagy elődről sem, mely annak idején útnak indította kedvenceinket!

Akkor kezdődjék a Megasztár újabb fordulója!

Használjon ön is Colgate fogkrémet!

A szerelem buja barlangja előtt...

A TÖRVÉNY KÉT OLDALÁN?

Sam and Max vs. Kane and Lynch

Bár Sam & Max, valamint Kane and Lynch a törvény ellenkező oldalán állnak, alakjuk bizonyos tekintetben rímel egymásra. Mindkét párosban találunk egy viszonylag normális figurát (Sam, illetve Kane), valamint egy hiperaktív pszichopatát (Max, illetve Lynch). Mindkét játék a két főhős kapcsolatán keresztül bontakozik ki, és erősen kritikus képet nyújt korunk társadalmáról. Ez a kritika a LucasArts kalandban inkább szarkasztikus, az Eidos akciójátékban pedig inkább sötét és elkeserítő.

„JÁTÉKOT AKAROK FEJLESZTENI”

Egy unalmas előadás közepén érkezik a megvilágosodás: Játékot akarok fejleszteni! Rengetegen megélhették már ezt a csodás érzést, azonban kevesen juthattak el addig a pontig, ahol már el is érték e vágy beteljesülését. ***//Mayer***

NAP MINT NAP SZÜLETNEK ötletek, és rengeteg fiatal gamer szívében nő az adrenalin egy-egy átálmodott éjszaka után, amelyet a következő elhatározás követ: Játékfejlesztő akarok lenni! Sokan az első vázlatok során elbuknak, vannak oly szerencsések, akik egy részeg partin még saját névvel ellátott fejlesztőbrigádot is össze tudnak verbuválni, azonban másnapra nem marad ebből semmi. De vannak kivételes tehetségek, akik elszántan dolgoznak álmaik megvalósítása érdekében, és hosszú évek gyümölcsének hála, sikerül észrevétetniük magukat a nagyérdeművel.

GARÁZSBÓL AZ ISKOLAPADBA

Az egykori garázscégek lassan hatalmas sikergyárossá nőtték ki magukat az évek során. Az Epic, az iD és a Blizzard is még apróként kezdték, azonban mára az *Unreal*, a *Quake* és a *Warcraft* sorozatoknak hála, óriássá váltak a legtöbb gamer szemében. Azonban egyre kevesebb klasszikus garázscég alakul mostanában, leginkább az egyetemek padjai közül kerülnek ki a jövő alkotói, akik azóta nemcsak önmaguktól összeszedve szerezhetik meg a kellő programozói tudást, hanem immár szemináriumi keretek között is elsajátíthatják a játékfejlesztés művészetét. Ugyan kis hazánkban az ilyen jellegű órák nem elterjedtek, azonban nyugaton egyre több felsőoktatási intézményben kezdi meg térhódító hadjáratát a játékfejlesztéssel kapcsolatos oktatás. A Müncheni Média Főiskola padjai közül kerülhetnek ki talán a jövő nagy fejlesztői, hisz az oda felvételizők akár a Game Design irányba is elindulhatnak. Így tettek korábban a Chimera Entertainment tagjai is, akik azóta több német verseny díját is bezsebelték, testvérlapunk bizalmát is élvezik fejlesztésük során, így minden adott, hogy az általuk fejlesztett *Windchaser* címet viselő alkotás hamarosan a boltok polcain kössön ki. Lássuk, miképp is jutottak el a srácok az álmoktól a valóságig.

AZ ELSŐ LÉPÉSEK

A Christian Kluckner, Michael Franke, Jakob Thomsen, Harald Östreicher, Alexander Kehr és Stefan Wimmreuter által formált Chimera Entertainment először 2004-ben próbálkozott komolyabb játék elkészítésével. Ekkor született meg a *2D Shooter Colossus*, amely rendkívül egyszerű és primitív játék volt még akkor. Azonban hamar felfigyeltek tehetségükre a főiskolán, majd gyors támogatást biztosítva nekik, belekezdhettek az igazán nagy projektbe, a már említett *Windchaser*-be. A 2D már nem jelentett kellő kihívást a srácoknak, így megfelelő 3D-motor keresésébe kezdtek. Végül a *Dreamfall* alatt is pörgő Shark3D Engine-re esett a választás, amely után gőzerővel készülhetett a diplomamunka. Első körben 3 hónap alatt kellett az asztalra letenniük egy működő 3D-s multiplayer játékot, amely rendkívül kevés időnek számít a szakmában. Össze is ültek a srácok, hogy ötleteiket egybeöntve valami igazán egyedit alkothassanak. Végül Kluckner vezetésével a *Heroes of Might & Magic* irányába indultak el. Ekkor volt 2005 augusztusa. Novemberben megtörtént az első bemutató, ahol az egyetem vezetősége mellett néhány érdeklődő szeme láttára futtatták a programot. Nagy kő esett le a srácok szívéről, hisz az anyag elnyerte a „bírák” tetszését, mert ilyen rövid idő alatt rendkívül igényes munkát tettek le az asztalra. Saját bevallásuk szerint az idő rövidsége még segített is, nem volt idejük elkényelmesedni, és végig a maximumon tudták pörgetni motorjaikat. Ezután azonban úgy érezték: nem szabad itt abbahagyni, tovább kell menni!

ÚTON A SIKERHEZ

Az idő rövidségének köszönhetően bőven maradt még meglepetés a zsebükben, amit még nem tudtak beépíteni a játékba. Így a jól sikerült bemutató után tovább folytatták a fejlesztéseket, hogy az általuk hiányolt részleteket is beépíthessék a játékba. Azonban a főiskola berkeiből kilépve egy újabb feladat várt rájuk a programozáson és tervezésen kívül: kapcsolatok keresése. Saját zsebből már nem sokra futotta volna, így létfontosságúvá vált a befektetők keresése. Eleinte többen is mellékállást vállaltak más játékfejlesztő cégeknél, hogy egy kis pénzhez jussanak, és mindemellett építhessék a kapcsolataikat, végül testvérlapunk nyújtott segítő kezet a srácoknak. Néhány interjú és screenshot publikálása után jöttek a megkeresések, és a projekt sínre kerülhetett, folytatódhatott a fejlesztés. Az ML Enterprises cég Hendrik

Lesser vezetésével támogatni kezdte a srácok munkáját.

KICSIKBŐL NAGYOK

A háttér immár biztosítva volt, a *Windchaser* tovább alakult, azonban kiadót továbbra sem sikerült találniuk a chimerásoknak. Emellett egy nagyobb irodát is bérelniük kellett, hogy végre profi körülmények között bontakozhasson ki tehetségük. Mindemellett újabb teher is került a vállukra: dokumentációk és egyéb adminisztrációs munkák teljesítése. Egyesek fejében derengett valami az ilyen managementes dolgokról még a főiskolai időkből, azonban azok inkább alvással teltek, mint valódi jegyzeteléssel és tanulással, így jobb híján a srácok maguktól tanulták meg a fortélyokat, persze némi segítség itt is volt az ML Entertainment oldaláról.

TÜRELEM WINDCHASERT TEREM

Az első bemutató a főiskolán sikeresen zajlott. Azonban az intézmény falainak biztonsága már nem ért el a rideg külvilágba, így rengeteg fentről érkező kritikát kellett elviselniük a srácoknak, ráadásul a 2006-os augusztusi Games Conventionre is fel kellett mutatniuk valamit. Ismét ismerős szituációba kerülhetett a fejlesztés, hisz az idő szűke megint felpörgette a menetet. Végül sikerült néhány jó kapcsolatot kiépíteni, és jó benyomást kelteni a lipcsei rendezvény keretein belül. Éppen leestek az első őszi levelek, mire megért a friss kapcsolatok gyümölcse: a dtp nevű cégtől megkeresték őket, és szerződést ajánlottak. Ekkor születhetett meg végre a Chimera Entertainment hivatalosan is, majd a szükséges papírok aláírásával végre kézzelfoghatóvá vált a hosszú éveken át fejlesztett *Windchaser* megjelenésének biztosítéka.

HAMAROSAN A BOLTOKBAN

A kitartó munka tehát meghozta eredményét. Az iskolapadból felállva felnőttek a nehéz feladathoz, és valóság vált álmaikból: A *Windchaser* 2008 első negyedévében megjelenik, és ugyan tudjuk, hogy egy kezdő gárda első alkotása lesz, azonban mint tudjuk, sokan kezdték hasonlóan az elmúlt évtizedben, és mára több nagyszerű játékot köszönhetünk az ilyen lelkes kis csapatoknak. Talán pár év múlva az újabb Chimera-alkotás már a kezdőoldalon fog tündökölni.

AKCIÓS termékek (lap, VGA, HDD, RAM 3 év garancia)
* a 2007-es év slágere: Leadtek **GeF 8800 GT** 512 MB **64.800**
* **Újdonság PowerColor** Radeon 512M **HD3870: 60.600**
X-1950 Pro AC2 PCI, 512 **36.300** 1950Pro AGP, 256 **35.190**
* **Új: Asus** GeForce 8800 GTS 512 **78.660** P5E (iX38) **50.370**
* **AMD** X2EE: 4600+ **17.640** 4000+ **14.370** LE-1600 **10.380**
* **Core2Duo** Q6600 quad **54.600** E6750 **41.220** E4300 **23.520**
* **GEIL Ultra** DDR2/800 **2*1GB** kit CL4 **15.240** helyett **14.040**
* KINGMAX DDR2 1GB: 800 MHz **4.620** 1066 MHz **7.560**
* **Újdonság Seagate 7200.11** 500 GB 32 MB cache **29.880**
* **Samsung** 500 GB **25.500** helyett **23.220** 400 GB **19.170**
* GigaByte GA-P35-DS3L (iP35) **23.340** helyett **21.800**
* Samsung ML-2010PR A4 lézernyomtató (USB+párh.) **16.975**
* **Philips** 19"TFT DVI **49.990** **Asus** 20x SATA DVD-író **6.200**
* Western Digital Passport Külső HD 160GB USB 2.0 **23.670**
* **Logitech** G5 Laser mouse **15.000** helyett **11.790**
* **WD** HDD: 500 GB **27.450** helyett **24.600** 320 GB **19.170**
TÖBB, MINT 200 NOTEBOOK AKCIÓS ÁRON !!!
Nem találta a keresett terméket itt az akciós listában ?
Nézze meg WEB-oldalunkat ! Kérjen ajánlatot !

Néhány javaslatunk számítógép- konfigurációra :
Home Pro (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 **109.590**
AMD változat: Asus M2N-SLI, Athlon64 X2 4400+ **99.990**
Game (erős irodai és multimédia, közepes játékgép)
2GB RAM, 250 GB HDD, GeF 8600 GTS, DVD-író, 7.1 hang
Intel változat: Gigabyte 560SLI-DS4, Core2Duo 4500 **152.730**
AMD változat: Asus M2N-E, Athlon64 X2 4800+ EE **146.250**
Game Pro (erős irodai és multimédia, felső kategóriájú játékgép)
2GB RAM, 320 G HDD, GeF 8800 GT, DVD-író, SB Audigy
Intel változat: Asus P5K, Core2Duo 6550 **224.670**
AMD: MSI K9N-SLI Platinum, Athlon64 X2 5600+ **227.670**
Game Ultra (csúcs kategóriájú multimédia és játékgép)
GeF 8800 Ultra, 4GB RAM, WD Raptor 36GB + 400 G HDD,
Aluminium ház 750W, X-Fi Extreme audio, Logitech G15+G9
Intel változat: Gigabyte X38-DS5, Core2Duo 6850 **483.210**
AMD: MSI K9N-SLI Platinum, Athlon64 X2 6400+ **459.840**
Ezek csak ötletek, bármilyen konfigurációt megépítünk !
Új szolgáltatásunk konfigurációknál +3% : másnapi garancia
a hirdetésben bruttó árakat írtunk, aktuális árak a WEB-en

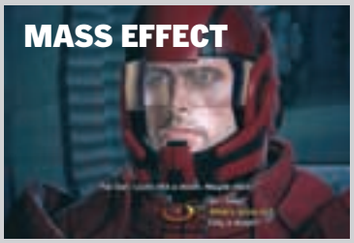
ALIEN computers
1077 Budapest, Király u. 69.
Tel: (06-1) 413-0450
aliencomputers.hu
Hat éve a legjobbak között.
NÉZZE MEG AZ ÁRAINKAT!!! MEGÉRI!!!
PC-alkatrészek, perifériák, kellékek
Notebookok (laptopok), PDA-k, kiegészítők
Konfigurációk 3 év garanciával!
Ingyenes összeszereléssel, teszteléssel!
Házhoz szállítás az egész országban

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK MEGJELENIK JANUÁR 19.

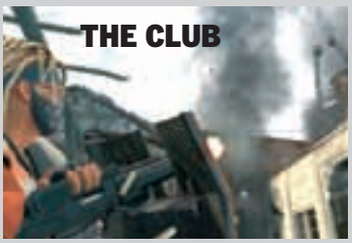
BEST OF GAMESTAR 2007&2008

Az év végeztével megáll az ember, visszatekint a múltba, előretekint a jövőbe, idenéz, odanéz, szétpislant... Mi is ezt tesszük: januári számunkban a hagyományokhoz hű módon megválasztjuk a 2007-es év legjobb játékait, valamint összegyűjtjük 2008 legizgalmasabbnak ígérkező alkotásait is.

A THQ 2008-as első nagy dobása a *Frontlines:* egy közeljövőben játszódó totális háború, hasonló az *EndWar* alapkoncepciójához, csak éppen nem RTS hanem FPS-elemeket előtérbe helyezve. Csapatainkat a legmodernebb fegyverek, járművek és egyéb eszközök segítik - és persze mi, dicső hadvezérek.



A Bioware új játéka a várakozásoknak megfelelően jött, látott és győzött. Az eredeti sci-fi környezetbe ültetett akció-RPG nem csupán kiváló történetével és lenyűgöző grafikájával hódította meg a konzolosok szívét, hanem számtalan újításával is. De lássuk, mit tartogat számunkra a PC-s verzió?



Az új „harcosok klubja" illegális és életveszélyes szerencsejáték, ahol a résztvevők életüket is kockára teszik – busás pénzjutalom ellenében. A feladat nem más, mint túlélni: de hogy egy pillanatra se csituljon az adrenalin, arról bőven lesz, ami gondoskodjon. Például ha lőnek ránk. Sokan...

Az immár hat részesre bővült *Rainbow Six*-sorozat után felül legjobb epizódját folytatja a Ubisoft: a helyszín ismét Las Vegas, ahol mindig akad tennivaló a hozzánk hasonló snájdig kommandósoknak. A március táján érkező taktikai FPS-ről jövő hónapban minden részletre kiterjedő előzetest olvashattok.

KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉKUNK:

THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND

A *Morrowindet* valószínűleg senkinek sem kell bemutatni: a *The Elder Scrolls* sorozat után felül legsikeresebb epizódjáról van szó, mellyel még a legutóbbi rész – *The Elder Scrolls IV: Oblivion* – megjelenése után is rengetegen játszanak. A hatalmas, bejárható terület, az egyedi világ, a számtalan irányba ágazó történet, az RPG-rendszer és a remekül eltalált FPS nézetű harcrendszer garantálja, hogy a *Morrowind* hosszú napokra (hetekre) a gép elé szögez majd. Mivel a játék megjelenése óta eltelt idő alatt elképesztő mennyiségű, kiváló minőségű rajongói mod is készült, melyekkel még tovább fokozható az élmény, következő számunk DVD-mellékletén ezekből is összeválogatjuk Nektek a legjobbakat.