

PERFORMANCE

GOT IT.

nFORCE 680i SLI

LGA775 SOCKET
4 x 240-pin
Dual DDR2 DIMM
Slots
Realtek ALC885
8 channels audio
Dual gigabit lan



GEFORCE 8800 GTX

575 MHz
768 MB DDR3 RAM
SLI READY



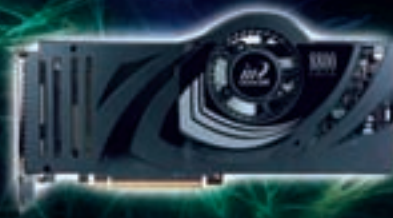
GEFORCE 8800 GTS

500 MHz
640 MB DDR3 RAM
SLI READY



GEFORCE 8800 GT OC

450 MHz
512 MB DDR3 RAM
SLI READY
PCI-EXPRESS 2.0



GEFORCE 8800 ULTRA

440 MHz
768 MB DDR3 RAM
SLI READY
PCI-EXPRESS



GEFORCE 8600 GTS ICHILL

702 MHz
256 MB DDR3 RAM
SLI READY
I-CHILL XSTRIKE3 COOLING



inno3D®

HW LINE KFT.
TEL.: 221-1962
WWW.HWLINE.HU

VISSZA A JÖVŐBE!

▶ **Szupergyors internet** tavalyi áron!

Már
1.998 Ft
kezdő **havidíj**
nyárig!

1998



világ
BÉRLET

Váltsd meg Internetes Világbérleted

és idén szörfölj velünk! Bízod a szélessávú, szupergyors interneted egy évtizedes tapasztalattal rendelkező, nemzetközileg is elismert profi csapatra! Rejtett költségek és akár telefonelőfizetés nélkül kapod meg korlátlan ADSL előfizetésed.

**Internetezz
és spórolj!**



www.interware.hu

Az ajánlat kizárólag új kiépítésű Privát ADSL 1 és Small Business ADSL 1 csomagokra, meglévő telefon előfizetés mellé vagy új telefon előfizetéssel együtt, 1 éves elkötelezettséggel, az egyedi előfizetői szerződés feltételeiben rögzítettek teljesülése esetén érvényes, és a kedvezményes havidíjat 2008.05.31-ig biztosítja. 2008.06.01-től a havidíj egyes csomag típusonként eltérő, és a pontos havidíjat az egyedi előfizetői szerződések tartalmazzák. A „szereld magad” konstrukcióban a szolgáltatás nem tartalmazza az igénybe vételhez szükséges ADSL modemet.

 **interware**

 **1213**

HALIÓÓÓÓ!

Unod már
békaperspektívából figyelni
a munkalehetőségeket?

Akkor ellenőrizd
a **karrier.computerworld.hu** weboldalt,
regelj be és böngéssz a fentlevő IT-állásajánlataink között!

COMPUTERWORLD
KARRIER

LONDON?

Fish, chips, cup o' tea, bad food, worse weather, Mary fucking Poppins: London!

// Boe



LONDONBAN ZORD MOSTANSÁG AZ IDŐ, még ha hó nem is esik, csak eső, erről Bad Sectorunk sokat tudna mesélni. De nem baj, ha ki lehet próbálni a Spórá, a játékipar soron következő állócsillagát, mely bebizonyítja, hogy van élet az unalmas folytatások, felhájított második, urambocsá! harmadik részek után, megéri gázolni kicsit a latyakban. Mentünk, láttuk, kipróbáltuk, képünk is van róla hátrébb, lapozzatok!

Más kérdés, hogy hol van az FSW? Nos, a Pandemic amilyen jó játékokat csinál, olyan trehány a bizniszben. Szignózzuk a szerződést, elutaljuk a licencdíjat, elküldik a mestert, kibontjuk, telepítenénk – CD-kulcsot kér. Ezután másfél hetes telefonálás és e-mailezés után sem bírtuk megkapni a megfelelő kódokat, még a kiadó THQ közbenjárásával sem, akiknek londoni irodája folyamatos kapcsolatban állt a Los Angeles-i, de még ez sem volt elég, s hiába ígértek, hogy fejek fognak hullani, rajtunk az már nem segít. Végül megint kin csattant az ostor? Hát persze, hogy a jóhiszemű magyar játékságírón! Benneteket az Enclave-vel kárpótoltunk, ami a Sacred mellett az egyetlen valamirevaló Diablo-klón a piacon (87% – GS2003_04), a Full Spectrum Warrior-t pedig megpróbáljuk működőképes állapotba hozni nektek jövő hónapra. A kellemetlenségekért elnézést kérünk minden felelős nevében. Viszont új szerzőket találhattok hátrébb. A minőségi játékságírás jegyében gondosan válogattuk őket, pont ahogy a pörkölt kávéét szokás a reklámokban (carefully selected). Eskin ráadásul –

most tessék figyelni – nő! Ezt is megértük! Rengeteget játszik kisgyerekkora óta, a GameStarnál pedig korrektorként dolgozik már jónéhány hónapja, szinte kikerülhetetlenül robogva végzete felé, hogy mazur egyszer csak felfedezze! Szerinte nagyon jól ír. Ha szerintetek is, jelezzétek ezt nyugodtan Gyunak az arena@gamestar.hu címmel, aki értesíti majd mazurt, aki ezen felbátorodva biztos kioszt neki még jónéhány játékot tesztelni, Gyu pedig ráveszi majd, hogy szerepeljen velünk a GSTV-ben. Történelmi időket élünk!

A másik arc, Helikopter, mazur egyik pajtása, ő nem nő, bár sokan azt hiszik róla. Kicsit lökött, de ő is jól ír, mondjatok róla is véleményt, ha formálódik, mert azt mindig öröm olvasni.

Még egy fontos dolog a végére: az előfizetői akció. Lezárult, szép volt, jó volt, de aki eddig nem ragadta meg a kínálkozó alkalmat, annak most várnia kell pötytyet a következő nyerevényesőre. A fix ajándékok postázását megkezdjük, mindenkinek úton van a kiválasztott dobozos játék, Pleomax hardvere, digitális archívuma, és a főnyeremények sorsolása is folyamatban van: első nyertesünk Szalai Attila, könyi olvasónk, aki nemrégiben be is sasszézott a szerkibe átvenni vadiúj Logitech periféria felújító-kitjét, amit aztán nem tudott hazavinni, mert a G51-es hangfalrendszer túl nehéznek bizonyult. (Aztán később megoldottuk.) A további főnyeremények nyertesét a következő számainkban tesszük közzé! Végül a kétkedőknek üzenem: mi megmondtuk, hogy lesz Mass Effect PC-re.

További Boldog 2008-at!

FIGYELEM!

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

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

KÖSZÖNJÜK!

CÍMLAPSZTORI

LEHULLT HÁT A FÁTYOL, eloszlottak a kételemek: a Spore szeptember 5-én érkezik. Igaz, hogy Londonig kellett elmásznunk exkluzív információért, de megérte. (Bár erről Bad Sector kolléga tán másképp vélekedik, alig egy óra alvás után.) (Majd alszik, ha leadtuk a lapot.) Akik tehát a Spore fölött vészmadárkodtak (2009-ben jön, ha egyáltalán...!), azok vigyázó szemüket inkább vessék a 40. oldalra és örüljenek velünk. Spore lesz! Spore jó lesz!

40

SPORE



GameStar

TARTALOM / 02

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN



BEMELEGÍTÉS

- 8 DVD-TARTALOM
- 10 ARÉNA

ÚJDONSÁGOK

- 16 HÍREK
- 26 MASS EFFECT
- 32 SZTÁROK A JÁTÉKVILÁGBAN
- 34 CODENAME PANZERS: COLD WAR
- 36 JÁTÉKOK INGYEN
- 40 SPORE
- 48 RAINBOX SIX: VEGAS 2
- 50 TOPIO CICIK
- 52 JUST CAUSE 2
- 54 GHOSTBUSTERS
- 58 STREET FIGHTER IV
- 60 JUMPGATE: EVOLUTION
- 62 STARGATE WORLDS

JÁTÉKBEMUTATÓK

- 66 FRONTLINES: FUEL OF WAR
- 74 PIRATES OF THE BURNING SEA
- 78 CONFLICT: DENIED OPS
- 82 THE CLUB
- 86 THE SIMS: HAJÓTÖRÖTT KRÓNIKÁK
- 88 SINS OF A SOLAR EMPIRE
- 92 HARD TO BE GOD
- 94 SUNAGE
- 95 SPIDERWICK CHRONICLES
- 96 EVEQUEST 2: RISE OF KUNARK
- 97 THE SIMS: CARNIVAL SNAPCITY
- 98 SHADOWGROUNDS: SURVIVOR
- 99 PDC WORLD CHAMPIONSHIP OF DARTS 2008
- 100 XBOX ROVAT
- 102 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

MÉLYVÍZ

- 104 HÍREK
- 108 PIACTÉR
- 112 ATI 3780 X2
- 114 KÉTMAGOS RENDSZEREK
- 118 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

BELEMENÉS

- 120 RETRO: GHOSTBUSTERS
- 122 AZ ÉRINTÉS ÖRÖME
- 124 JÁTÉK A JÁRÓKERETBEN
- 126 MÁSVILÁG
- 130 A KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL



40

SPORE

Exkluzív Spore beszámoló egyenesen a ködös Londonból!



26 MASS EFFECT

Sok-sok év múlva, pár messzi-messzi galaxisban...



66 FRONTLINES: FUEL OF WAR

Ha valakiktől, akkor a Kaos fiúktól joggal várunk olyan játékot, amely az összes FPS-rajongót hónapokra a gép elé ragasztja.



74

PIRATES OF THE BURNING SEA



54

GHOSTBUSTERS



82

THE CLUB

ENCLAVE

Morrowind után Morrowind Light

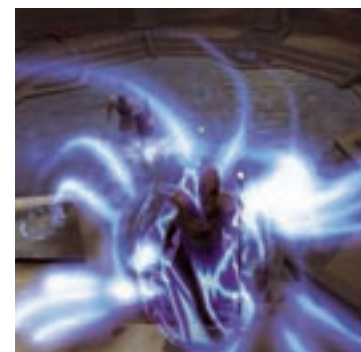
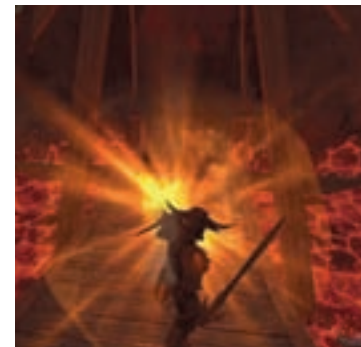
//ashe

MÚLT HAVI TELJES JÁTÉKUNK, a máig az egyik legjobb szerepjátéknak számító *Morrowind* után ezúttal kicsit másképpen közelítettük meg a stílust. Az *Enclave* ideális lehet azoknak, akiket elrettent a hardcore RPG-k összetettsége: nincs benne bonyolult harcrendszer, félórás szövmötölés egy-egy szintlépés után, és nehezen érthető dialógusokkal sem kell bajlódnunk. A történettel nem érdemes kiemelten foglalkozni, csak egyszerű keretként szolgál a Fény és a Sötét Oldal harcához. A játékosnak már a kezdetek kezdetén döntenie kell, melyik oldalhoz kívánt csatlakozni, s ettől függően választhat magának karakterosztály is. A Fény harcosai lehetnek többek között lovagok, varázslók vagy mérnökök is, míg a Sötét Oldal képviselői berzerkerként, orgyilkosként vagy akár goblként is tengethetik mindennapjaikat. A korábban elsőrangúnak számító grafika még ma is teljesen megállja a helyét, s bár a fizika mint tényező nem igazán kap



szerepet a játékban, illetve nagyon kevés az interakciós lehetőség is, panaszra semmiképpen sem lehet okunk. Nem úgy a mentés esetében: a program saj-

nos csak előre felállított checkpointokon archiválja a játékállást, s ebbe mi nem szólhatunk bele. A megoldás egyszerű: nem szabad meghalni.



DEMÓK A DVD-N

A DVD-melléklet sava, borsza



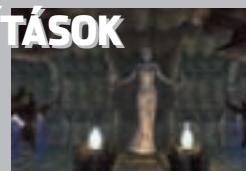
CONFLICT: DENIED OPS

AZ ALAPOS RÁNCFELVARRÁSON átesett Conflict sorozat legújabb epizódjában két különleges ügynököt irányítva kell lezúrnunk a rosszarciúk seregét. A mesterlövész és nehéztűzér párosát teregetve eljutunk Venezuelába, Ruandába, Oroszországba és Szibériába is. A karakterek között bármikor, akár akció közben is váltogathatunk, így könnyen idomulhatunk az aktuális helyzethez. Csapattársunkat alapvető parancsokkal (menj oda, kövess, fedezz) terelgethetjük – ez, és a fedezékrendszer egészen kellemes taktikázásra ad lehetőséget. A demóban a sima missziók mellett még a nagyon izgalmas kooperatív módot is kipróbálhatjuk.



HONOSÍTÁSOK

Morrowind
The Orangebox



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

Amennyiben a GS98A jelű DVD-lemez behelyezése után nem indul el a kezelőfelület, bármely állománykezelő programmal el lehet indítani a főkönyvtárban található index.htm nevű állományt. A kezelőfelület Internet Explorer böngészőre és 1024x768-as felbontásra van optimalizálva. Az Elder Scrolls III: Morrowind-et a teljes játék menüponttal, a telepítés fülre kattintva lehet elindítani, vagy a főkönyvtárban található Setup.exe fájl futtatásával. A Nexus telepítéséhez szintén a teljes játék menüponttal 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 írd a terjesztes@idg.hu címre, vagy hívd a 06-1-577-4301-es számot.



7 műsor/2 óra 49 perc

RÉSZLETES TARTALOMJEGYZÉK

JÁTÉKOK (KEZDÉSI IDŐ PERC:MP)	MÉLYVÍZ (KEZDÉSI IDŐ PERC:MP)
{ Panzers: Cold War (00:20)	{ Asus Radeon 3870 X2 videokártya (00:30)
{ Drakensang (07:10)	{ Razer Lachesis egér (05:05)
{ Kwari (12:00)	{ Asus EEE PC (09:10)
{ Pirates of the Burning Sea (15:10)	{ Racing Seat (20:20)
{ War Leaders (18:40)	

Ezúttal ki mertünk merészkedni a hideg télbe a Másvilág felvételén és nem is halt meg senki! Az Arénában tovább boncolgatjuk kedvenc témáinkat, ki mit tol (legfőképp talicskát), ki mit kedvel, a Kerekasztalban a Mass Effecthez kapcsolódó szexbotrányról, a média szakértőinek felelőségeről beszélgetünk.

KIEMELT MŰSOR

JÁTÉKOK



A KÉPEN jó néhány sárkány látható, ahogy a német RPG-kért rajongók is örvendezhetnek a Drakensangnak, amely a Sacred és a Gothic nyomvonalán haladva öregbíti majd az RPG műfajt.

A HÓNAP HARDVER BEMUTATÓJA: EEEEEEEEEEEEEEEEEEE PÉCÉ!



Zero visszatért, de folyton azt mondogatja, hogy EEE. Bosszúból arra kényszerítettük, hogy gépeljen egy cikket egy EEE PC billentyűzetén – a tanulságokról a Mélyvízben esik szó.

A HÓNAP SZAKMAISÁGA: ÉRTSÜNK MÁR HOZZÁ, NA!



Vajon a szexista pszicháter bugyuta kijelentése ártott az utóbbi idők legjobb RPG-jének? Hogy reagáltak a rajongók? Erről csevegünk a kerekasztalban.

A HÓNAP MÓKÁJA: A BÉ BETŰS DUÓ



Két főre csökkent csapatunk a téli influenzajárvány következtében, és így legalább megtudhatjuk, miért nem borotválkozik Duncan. Vagy miért igen?

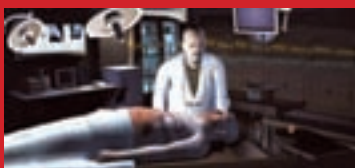
„AKKOR MEHET? TÉNYLEG MEHET?...”

TOVÁBBI DEMÓK

Terrorist Takedown 2
Hard to be a God
Sam and Max: Moai Better Blues



CSI: Crime Scene Investigation - Hard Evidence



MIT NÉZÜNK A MOZIBAN? WALL-E

WALL-E - nagyon várjuk már ezt a végtelenül aranyosnak ígérkező robottörténetet, amelynek legújabb előzetesét nézhetitek meg a GSTV Másvilágban. Wall-E egy kis robot, aki elveszett a Földön. A feladata az, hogy tisztson és rendet rakjon. A jövőben

játszódo sztoriban a Földet megtisztítani szánt program elbukott, a robotot elhagyták a bolygót, csak Wall-E maradt egyedül, s próbálja végrehajtani a feladatát. A későbbiekben még szerelmi szál is kerül a nagyon bájosnak ígérkező történetbe...

FELIRATOZOTT MOZIELŐZETESÉK

Michael Clayton

Sweeney Todd

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK



NOD32
HAVI KÓD: GMJ13RY

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: 597CBS

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

HASZNOS PROGRAMOK amelyekre szükséged lehet.

DRIVER: ATI 8.1 XP/Vista, NVIDIA 169.21 XP/Vista

VIDEÓ: SLD Codec Pack v2.2, DivX v6.8 WinXP, VLC Player v0.8.6c

FILE MANAGER
Total Commander v7.0.2a
FlashGet 1.9.6

AUDIÓ: Winamp v5.5
Windows Media Player 11

GRAFIKA: HyperSnap-DX 6.21.01, IrfanView v4.00, GIMP 2.4.1, Paint.NET 3.2

INTERNET: Internet Explorer 7
FireFox 2.0.0.10
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 v4.1

ARÉNA



Aki nem írt mostanában, az azonnal térdepeljen a sarokba egy halom összetört DVD-re, irgum-burgum!

// Gyú

KEDVES ARÉNA-LAKÓK! Izé. Köszönjük a rengeteg sok visszajelzést, levelet, e-mailt, telepatikus üzenetet, füstjeleket, galambpostát és bármi mást, amivel kommunikáltok velünk. Hadd motiváljunk benneteket, írjatok még sokat, mert szeretjük a még több levelet, galambpostát, csinos motoros futár lányokat vagy bármit! Ezúton szeretném megköszönni azon kedves olvasók véleményeit és motiváló üzeneteit, akik újonnan nyílt blogomat (<http://gyulovesaor.blogspot.com>) olvassák és hallgatják – köszönöm szépen kedvességeket, és csak gyertek és gyertek!

A HÓNAP LEVELE

ISMERJÉK MÁR EL A CYBERSPORTOT!

Hat éve versenyszerűen sakkozom, és furcsállom, de nagyon sok ember van, aki fizikai sportot végez és lenézi a sakkot. Ha valahol megemlítem, hogy sportolok, akkor mindig érdeklődnek, hogy mit, majd utána a többség csak lemondóan legyint a sakkra. A számítógépes játékokkal még rosszabb a helyzet: általában teljesen értelmetlen, hülye időtöltésnek nevezik, ami csak valamilyen más világban élő elvont, agyleépült gyerekeknek való. Ezért is furcsálltam, amikor egy hete az egyik legnagyobb magyar telekommunikációs cég újságjában az esportról láttam egy cikket. Elismerően írtak róla, és szinte már sportként! Talán ez a videojáték-kultúra következő lépése itt nyugatabbra is, hogy elfogadott legyen mint sport. Végül is egy stratégia, mint a *Warcraft*, mi-ben különbözik a saktól? Bárhogya is tagadjuk, a *Warcraft* sokkal kidolgozottabb és érdekesebb, mint a sakk, számomra is, bár elfogult vagyok a bábutologatással. Tehát ez egy rendkívül díjazandó lépés a cég részéről, még akkor is, ha csak szimpla marketinghúzás. A keleti országok érdekes módon már megtették ezt a lépést, felismertek egy újabb szellemi sportot, míg az állítólag intelligens-

sebb Nyugat e téren úgy látszik, elmaradottabb. Kár. Lehet, hogy elindultunk az úton, mely végre a kultúránk elfogadásához vezet (bár az infótanáromat úgyse győzi meg semmi se). Természetesen még sok idő kell, míg végre sikerre vihetjük a játékok elismerését, de talán elindultunk már ezen az úton. – e-mail – Kaszás Valér

Bárcsak lennék szociológus vagy társadalomkutató, most hosszú elemzést írhatnék arról, hogy adott társadalmak mennyire fogékonyak az újra, mennyire rugalmasak a mással, a nem megszokottal szemben. A hihetetlen ütemben fejlődő ázsiai népek sokkal nyitottabbak a fejlődésre – sokkal jobb nekik amiatt, mert ezerral nő a technológiai szint, sokkal mélyebbről kell a világ elejére lépniük, mint ahol mi voltunk. Ezzel szemben a világnak ezen a részén az eredetileg jóval magasabb szint miatt sokkal lassabb a fejlődés, nagyobb az ellenállás az újdonságokkal szemben, nagyobb a félelem, hogy a régi értékek elvesznek, és az újak nem lesznek olyan jók – hiszen ezt sugalmazzák ma már a reklámok is a TV-ben (lásd miteménmilyen burgonyaszírom

NYERJ!



A hónap levelét beküldő olvasónkat ezúttal egy Concord MP4 512 MB White lejátszóval jutalmazzuk elismerésünk jeléül. Gratulálunk!

reklámja). Magyarán nálunk a társadalmi megítélés az, hogy ami új, a bonyolult, érthetetlen, félelmet keltő (lásd a géprombolók esetét a történelemben), keleten pedig az, hogy ami új és bonyolult, attól nekünk jobb lesz, kevésbé leszünk szegények, szebb városban fogunk élni, lesz munkánk stb... ott tehát nincs okuk félni az újtól, így azonnal el is fogadják. A világ nyugati fele hajlamos a múltban élni, visszafelé nézni, míg a keleti fele a jövőben próbál és igyekszik előre nézni. Ez a különbség. Arról nem is beszélve, hogy mi, magyarok végtelenül bután állunk hozzá azokhoz a dolgokhoz, amelyeket nem ismerünk – lásd például sakk vagy cybersport esete...

E HAVI LEVELEINK A JANUÁRI GAMESTARRA REAGÁLNAK



ROCK HERO

A *Guitar Hero III* cikk olvasása közben gondolkodtam el egy érdekes dologon. Már az elején szeretném leszögezni: én rockot hallgatok. Na szóval, ha belegondolsz, hogy olyan nagy klasszikusok mint pl. a Queen rockot játszik, mégis azok is szeretik, akik a legnagyobb utá-

lói ennek a műfajnak. Ha szétnézek az ismerőseim közt, rengetegen vannak, akik hiphopot, popot vagy ilyesmiket hallgatnak és „utálják” a rockot – de valami furcsa mód képesek meghallgatni, sőt szeretni a We Will Rock You-t vagy a We are the Champions-öt. Na, most felteszek egy kérdést: van, aki nem is-

meri ezeket a dalokat? Mert szerintem nincs ember a földön, aki nem ismerné, ne szeretné. De ha most mondana nekem valaki, mondjuk egy rapszámot, biztos lennék benne, nem szereti mindenki. Vagy itt van a nagy kedvencem, a Linkin' Park. Tesóm állítólag utálja, de a Numbot vagy az In the endet egyszerű-

Mindennap felteszem magamnak ugyanazt a kérdést, mégpedig azt, hogy miért kell csalni, abban mi a jó érzés? Egyébként is miért gyártanak csalást? Ezt nem tiltja a törvény? Ha tiltja, miért vannak még fenn az oldalakon csalások?

A játékokban a cheatek sokszor marketingeszközök – azért kell megjeleníteni

őket, hogy a játékosok beszélgethessenek a játék végéről is, illetve az újságokban legyen extra megjelenési lehetőség. Persze mára kissé megváltoztak a dolgok, de ma elvárás a cheat – ez olyan, mint a dopping. Már mindenki doppingol, így ismét az nyer, aki a legtehetségesebb...

Tudom, nem most lesz, de szeretném tudni, hogy ebben az évben lesz-e GameStar-tábor, és ha igen, mikor. Meg hogy lehet rá befizetni neten, vagy hogy meg mennyibe fog kb. kerülni? – **Mathiász Márk**

Lesz tábor, igen, méghozzá a nyáron – időben fogunk szólni, olvassad a lapot, abban

lesz nagy, egész oldalas hirdetés majd a tábor részleteiről és a pontos áráról is.

Hi! Meg tudjátok mondani, hány éves játék a *Painkiller*? Előre is kösz, mer nem megy a gépemen... – **Kővári Zsolt**

A *Painkiller* 2004 decemberében jelent

RÖVIDEN



SEMMI ÚJ, MAXIMUM JOBB AZ MI MEG PERSZE A GRAFIKA, MEG PÁR HASONLÓ IZÉ

en imádja. (Tényleg, te szereted őket?!) A végén említenék még egy zenekart: Omega. Szerintem kevesen gondolnak arra, hogy ez rock, és mégis a magyarok körében nincs aki ne lenne oda valamelyik számáért. Szeretném, ha az olyan emberek, akik ezzel nincsenek tisztában, gondolkodjanak el egy kicsit!
- e-mail - Matúz András

Örömmel veszem a rockzenéről szóló levélözünt, aminek két oka van: egyrészt magam is ezt a fajta könnyűzenét kedvelem, másrészt végre hozzánk is begyűrűzik a nyugaton már egy ideje érezhető rockzenei hullám: az egykor „piacvezető” stílus kezd visszazeregni régi fényét, és kiszorítani az afroamerikai gyökereit, alapvetően ritmuson alapuló stílusokat – éljen a dallamon alapuló zene! Szerencsére az internet korszakában létezik együttélés a stílusok között, mindenki megtalálhatja a neki valót. Azonban szerintem az egy borzalmas közhely, hogy ízlések alapján ítélünk meg/el valakit – ha valakinek egy rapszám tetszik, attól még ugyanolyan jó ember, mintha a rock tetszene neki. Volt erre egy latin mondas annak idején, idézem „De gustibus non est disputandum” – ezt a szöveget érdemes szó szerint lefordítani, mert a magyar fordítása („az ízlések különbözőek”) nem teljesen fedi a lényegét – az ókori rómaiak ugyanis ezt úgy gondolták, hogy: az ízlés nem vita tárgya! Ezzel csak egyetérteni tudok, értelmetlen vitázni egymás ízlésén, hallásán, érzékelésén, ízlelésén – ez mindenkinek úgyis különböző. Azonban az tény, hogy törekedni kell arra, hogy megtaláljuk, ami nekünk a legjobban tetszik, és ebben nyilvánítsunk szabad és saját akaratot – ne azért hallgas-

sunk bármilyen zenét, mert a haverunk, ismerősünk, párunk stb. akarja. Az Omegát pedig tessék megismerni, tavaly március-áprilisban 3 részes Omega-összeállítást készítettünk róla a zenei műsoromban.

NOMEN EST OMEN?

Helo. Olyan kérdés szeretnék nektek feltenni, hogy ti mit gondoltok erről a név kötelező dologról? Vegyük például a CoD 4-et, igazából a single-be nincs semmi új, maximum jobb a MI meg persze a grafika, meg pár hasonló izé. De a modern dolgokon kívül nem sokat tett le az asztalra. Nem arról van szó, mert királyjáték, és én is imádom, de azt hiszem kicsit többet vártunk. (Te és még ki? képzeletbeli barátot nem ér mondan! – mazur) Talán a multi miatt ilyen sikeres? Hát nem is tudom. A multit nagyon jól eltalálták, és bár Crisis-fan vagyok, lehet, hogy megérdemli az év multija címet. Lehet, hogy a Crisis 2 a név kötelező alapon jobban megállja majd a helyét? A FIFA 08-ról nem írok semmit, mert az úgy, ahogy van, sz*r. Hát könyörgök, a 07-es demóban benn volt az a roh*dt csik a pályán! Szerintem amiért, ha valaki fizetett a FIFA-ért az maximum a borító, meg dicsekedni, hogy megvettem. Viszont ide sokkal jobb példa mondjuk a NFS PS. Én, aki nem vagyok akkora NFS fan, úgy gondolom, hogy sokat romlott az MW-óta. Szóval sok furcsaság volt tavaly, talán idén már helyre áll a rend vagy továbbra is ilyen marad, és ezzel kissé felborult a játékvilág. Aztán lehet, hogy egyszerűen hülye vagyok, és mindent kitalálok, mert már este van? Ki tudja? - e-mail - Kámán Dávid

Ezt úgy hívják, hogy paranoia. Lehet akár üldözési mánia is, nekem edes mindegy, max elkapnak, aztán jól ki-

csinálnak :) Kellemeset nevettem azon, amit írtál: a COD4 singleben igazából nincs semmi új, „csak” az MI, a grafika jobb, meg modern dolgok vannak benne. Hát kérlek szépen, mi a jó büdös fityfene kéne még, amikor újdonságként legalább 3 nagyon fontos dolgot felsoroltál? Legyenek benne rózsaszín elefántok, esetleg tizenegyes-párbaj két harci jelenet között, vagy WoW-stílusú aréna? Esetleg a fegyverek mellé legyenek be vízpisztolyt meg airballt is? El vagyok képedve, komolyan – mit vártok ma már egy játéktól, amikor a rengeteg újdonságát is elintézték azzal, hogy „ebben nincs is semmi új...”. Érdekes módon ugyanezt a dolgot az autóknál már rég elfogadták – ott minden évben van új modell, a reklámokban is benne van, hogy „itt az új Fled. Ingyombingom, meg a Ki Az Bleed, meg a Penault Mégvan”, az emberek az újat veszik, pedig csak a visszapillantóját tervezték át, és most már hupizöldben is kapható a 2008-as modell. Mégsem tiltakozik senki, hogy „vaze, az új Penault Mégvanban csak a sárhányó, a motor, a visszapillantó, a kezelőszervek és a hűtőrács lett áttervezve, nincs is benne semmi újdonság...”. Úgy érzem, valami végzetesen kezd elromlani a mai világban – az emberek nem tudják az értékeket megfelelően kezelni – viszont FIFA-témában egyetértünk, ez vigasztaljon! :)

TÖBB TESZTET KÉREK!

Ritkán írok ide, de most megteszem, mert nagyot csalódtam az újságban. Amikor a designváltás megtörtént, nagyon örültem neki, hogy végre ismét nor-



mális számú teszt van a magazinban, most viszont minden képzeletemet alulmúlta az e havi tartalom, 6 azaz hat darab játékeszt? Nagyon kevés! Biztos vagyok benne, hogy ennél jóval több program jelent meg mostanában/maradt ki karácsonykor stb. Ilyenkor csodálkozom azon, hogy nem fér be egy Rail Simulator, egy Trainz Classics vagy egy Mega Airport Budapest, egy csak egy kicsit hazabeszélek (ez jó ötlet, akkor én is hazabeszélek: nyuszikám, kések kicsit, pörít melegítsd, sörömet hűtsd! – mazur). De most komolyan: vagy 40 oldalon keresztül olvashatjuk azt, hogy mi fog megjelenni 2008-ban, köztük a GTA IV-ről már vagy a huszadik cikk jelenik meg (igen, tudom, hogy túlzok), a StarCraft II-ről sem ez az első. És közben tudjuk, hogy a nagy része marketingzsöveg, előzetes vélemények, feltételezések egy-játékról. Aztán, majd ha megjelennek, akkor nem kapunk róla valódi tesztet, mert minek, előzetesen már úgyis beharangoztátok, meg amúgy sincs hely a lapban. Nem lenne jobb felszerélni az arányokat? - fórum - IST

Nem tudom, szereted-e az amerikai futballt. Ez az a sport, amely a világ egyik legnézettebb TV-műsorát produkálja, ez a Superbowl. Az amerikaiak imádják a nemzeti sportjukat, azonban a liga akkor is szeptembertől februárig tart. S ha az emberek táblákat ragadnak, és tüntetni mennek a New York Giants stadionja elé, mondjuk áprilisban, akkor sincs meccs, mert egyszerűen így működik az amerikai foci világa. Az ottani szurkolók ezt már megszokták, így izgalommal várják az augusztust, amikor elkezdődnek a szezon előtt meccsek. A videojáték-iparban nincs ekkora szünet, mint az amcsi fociban – durván decembertől február végéig tart az időszak, amikor szinte semmilyen új játék nem jelenik meg. A kiadók azonban ilyenkor is frissen tartják az érdeklődést olyan anyagokkal, amelyek a jövőben megjelenő játékokról szólnak. Nekik az a dolguk, hogy az ilyen anyagokkal ébren tartsák az érdeklődést a termék iránt, nekünk meg az, hogy az uborkaszezonban is tájékoztassunk benneteket a legújabb infókról. Ha az előző évek hasonló időszakainak GameStarjait megnézed, ott is ugyanezt fogod tapasztal-

meg, tehát nemrég múlt hároméves. Ha a Painkiller nem megy a gépeden, el kéne gondolkodni egy kis gépfelújításról (ilyenkor kéne, hogy legyen saját hardverboltom, melkkora biznisz lenne...)

Azt szeretném tőled kérdezni, hogy tudsz-e pókerezni, és ha igen, hol? - Sztás Márk

Ezen a kérdésen egy irányba röhögtem negyedórán át. Elképzelttem embereket, akik tudnak pókerezni, de csak a fürdőkádban, mondjuk. Esetleg csak a Kosztolányi Dezső téren pókerезik valaki, máshol totál elfelejti a bonyolult szabályokat... Egyébként a póker már 20 éve sem izgatott, most sem...

Nincs valami jó kis infók a GW 2-ről? Egyszer rég egy áprilisi kiadásban írtatok róla jó sokat. Azóta nem tudtatok meg valamit? Ja és. Játsszik valaki a GW-vel a szerkesztőségben? És mi a véleményetek róla? - Perger Viktor

Kedves Viktor, ha lesz valami „jó kis infók” a GW2-ről, azonnal meg fog-

juk írni – gondolom, nemcsak minket érdekel a dolog, hanem sokakat másokat is. Azonban a játék egyelőre erősen készülőben van, így türelmesen kell várni az infókat.

Kedves Gyu! Ez az első mailom, és ezt is telefonról küldöm, mert el vagyok tiltva a

talni – egyszerűen az évnek ez egy ilyen időszaka. Ilyenkor kell előretekinteni, illetve elemezni az elmúlt évet, és hamarosan jönnek a tesztek, amint lesz mit tesztelni.

KOCA VS. KOCKA

Szerintem nem lehet kijelenteni, hogy ha valaki ilyen-olyan játékkal játszik, akkora az csak „alkalmi játékos”. Nem tudom, hogy próbált-e valaki közületek egy játékot is ebből a kategóriából, én kíváncsiságból leszedtem egyet, és meg kell mondanom, kellemesen csalódtam! A teljes játék-idő olyan 6 óra volt, ami ma nem számít rossznak, elvégre a legtöbb dobozos játék is ennyit produkál kb. Ezzel csak azt akarom mondani, hogy játékidőt tekintve ugyanannyi, mint bármilyen más játék! Akkor most mi is van?? Nem azért casual a casual, mert keveset játszik? De ha ugyanannyi az idő, amit a gép előtt tölt, akkor már nem casual? Jó lenne, ha tudnátok válaszolni, mert nekem nem sikerült rájőnnöm. A vicces az benne, hogy egy „Hidden Object” kategóriájú cucc volt, amit végignyomtam, és ez gyakorlatilag annyiból áll, hogy van pár kép, azokon el van rejtve egy rakás tárgy, és ezekre kell rákattintani. Ennyi! Az a durva, hogy tényleg szórakoztató, hihetetlen, de ez van. Ha másért nem is, csak hogy szélesítsék a látókörötöket, ajánlanám bármelyik *Mystery Case Files* játékot, a Big Fish Gamesről le lehet szedni az egy órás trialt, kb. 100 MB, szóval még hamar le is jön (kivéve ha nektek is olyan mobil szutyok netetek van, mint nekem). Lehet, hogy én öregedtem ki, és vágyok inkább a nyugalomra, de szerintem egyszerűen csak jók ezek a játékok is, ugyanannyira legalább, mint a drágább társaik (meg azért se hiszem, mert csak most lesznek 17). – e-mail – Demecs Norbert

Annak idején, amikor még az exemmel együtt voltunk, ő rengete-



géptől. Na, de nem ez a lényeg. Tudod, a héten éppen egy tök furcsa dolgot agyaltam. Miért van az hogy az emberek folyamatosan a gigahipersuperüberatom játékokat tolják csak és a kisebb, noname játékok mellett elhaladnak? – Johann Richárd

Ezek szerint én nem vagyok ember,

get Zumázott. Ez az egyik legsikeresebb „casual” játék, amely egyrészt jó reflexeket, másrészt logikai érzéket és figyelmet igényel – a hatéves lánya szénné vert engem benne bármikor. Amikor valamilyen bonyolultabb játékot mutattam a volt páromnak (mint a WoW mondjuk), kb. 5 perc alatt vesztette el az érdeklődését, ugyanis a szabályok, a mechanizmusok befogadása igencsak bonyolult volt a számára, míg a Zuma megértése 10 másodperc volt. És itt rejtőzik a casual játékok sikere. Olyan alapvető mechanizmusokon alapulnak, amelyeket bárki könnyen megért és elsajátít – nem kell hozzá sok idő (egy perc alatt is le lehet tolni egy pályát a Zumában), bármikor lehet vele kicsit játszani, és a legfontosabb: bárki tud játszani vele. Ezért gondolom úgy, hogy az alkalmi játékok definíciójában inkább a könnyen elsajátíthatóság, egyszerű érthetőség és a néha csak néhány perces játékszekciók használata/élvezete kéne, hogy szerepeljen. S ne feledjük: a casual játéknál alapvető az azonnali játékelmény – hiszen akinek a figyelmét nem rabolja el a játék két perc alatt, az egyszerűen csak kilép és többé nem játszik vele.

HA FEJLESZTŐ LENNÉK...

Az FPS-ekben én a történetre, főleg a hangulatra és a karakterekre tennék irtó nagy hangsúlyt. Igaz, hogy lehet RPG-t is játszani FPS nézetben, de az FPS-ben mégis valamennyire más, hogy ott haladsz az árral, és amikor meglüsz egy csöppet pihenni az átvezető mozi alatt, csodálkozol, hogy mennyire durván kidolgozott emberkével is vagy te. Szerepjátékokban én legfőképpen a történetmesélést, illetve a világ dolgaiba való beleszólás lehetőségét emelném ki, a már közben a mass effectnek hála, megreformálni látászó beszélgetérendszer mellett. A sportjátékokban én a valóság-hűséget favorizálnám, vagyis ha például foci, akkor inkább PES, de lehetne valóságosabb egy jégshoki vagy amerikai foci (például csonttörés és akkor új játékost kell beállítani). Ha általánosságban beszélünk a játékokról, akkor szerintem egyszer kelljen ki játszani a játékot, de az normális hosszúságú legyen, és MINDEN PERCE EMLÉKEZETES MARADJON! Ennek a híve vagyok. Ha meg újra akarja játszani az illető, akkor kapjon egy újfajta élményt,

ugyanis elővettem a Seven Kingdoms Ancient Adversaries-t, és tök jókat nyomulok vele, pedig van vagy tízéves játék. Vannak sokan, akik „divatjátékosok”, akiket semmi más nem érdekel, hogy az a játék, amivel játszanak, csillivilli legyen, meg vadiúj stb. Erre mondják, hogy „szánalom”.

OLVASÓ vs OLVASÓ

BEH UTÁLOM A KONZOLT!

Szeretnék olvasói hozzászólásokra reagálni: egy dolgot még senki sem említett ám. Mégpedig azt, hogy nektek is részletek van abban, hogy az olvasók egy része halálosan gyűlöli, utálja a konzolokat. Részletezem: visszamenőleg három-négy évben nem volt olyan évértékelő, na jó, ezt nem tudom biztosan, de legalább néhány olyan cikk, amiben ne szerepelt volna, hogy a konzolpiac mennyire elnyomja a PC-s piacot, és hogy mennyire kevés a bevétel, és hogy kevés játék készül PC-re, és a csúnya Microsoft egy évig nem adja ki PC-re a Halo-t, és nekünk ez mind, egyszerre mennyire rossz. Ha ez utóbbi konkrétan nem is volt leírva, de sugallmazva biztos. Világos, hogy nem lehetett ezt elhallgatni, de talán többet sem kellett volna beszélni róla a kelleténél. Néhány olvasó most talán azzal szembesül, hogy eddig ti is haragudtatok, most mér' nem haragudtok tovább. Van ilyen képzelt/valós baráti viszony az olvasótáborral, és az olvasótábor együttérez, és kialakít egy véleményt. Ezt túlrészleteztem, de érted a lényegét úgyis. Mellesleg meg: egy konzol van manapság, ami nyújt olyan különlegességet, amit a PC nem, ez pedig a Wii. A PS3 talán még a Blu-ray lejátszóval szóba jöhet, és éppen az Xbox, ami tulajdonképpen semmi pluszt nem nyújt, még csak „konzol-exkluzív” játékot sem igazán, mert ha késve is, a legjobb stuffok mind ki-

jönnek PC-re is. Éppen ezért vettem egyetlen konzolt, Wii-t, ami már a *Super Mario Galaxy* miatt megérte, meg az eljövendő Wii fit miatt, amivel végre a csajom meg fogja szeretni a videójátékokat. – fórum – Cenotaph

Lehet, hogy ez furcsán hangzik, de szinte mindegyikünknek van konzolja a GS szerkiben, így nem hiszem, hogy bárki utálná ezeket – sőt, a videójáték-szakma alapköveiről van szó, ha a konzolokat emlegetjük. 2008-ban már ott tartunk, hogy rége megfordult a trend és a konzolos játékokat konvertálják PC-re. Így valamilyen szinten mi, PC-sek is motiválva vagyunk, hogy legyenek jó konzolos játékok. Ennek ellenére, számomra érthetetlen az a buta ellenkezés, a sötét gyűlölet a konzolok ellen, amely sokakban megnyilvánul, hiszen a PC-s játékipar legnagyobb gondja nem a konzolok, hanem a PC azon tulajdonsága, hogy könnyen „másolható” a játékok. Egykoron létezett egy számítógép, Amiganak hívták, a legnépszerűbb házi számítógép volt a 90-es évek elején, mai elemzők szerint egyértelműsíten lehet, hogy a Commodore cég buta döntései mellett a kalózkodás végezte ki a platformot. Magyarán, nem parázni kell a konzolokkal szemben, nem gyűlölködni kell, hanem a PC-s játékipart támogatandó meg kell venni a játékokat.

ne a már látottakat küzdje végig megint. **Komment – Muma01**

Szinte mindenben egyet kell értek veled, kivéve egy-két apróságot: minden játéknak meg kéne adnia a lehetőséget a játékos számára, hogy úgy játsszon vele, ahogy akar. Aki ugyanazt akarja pontosan végigjátszani, hadd tegye. Aki új befejezéseket vagy szobákat akar, hadd kapjon ingyenes „content” patcheket, amelyek miatt érdemes újra elővenni a játékot. Ezért nagyon jók az erős szociális aspektussal rendelkező MMO-k, ott ugyanis rengeteg választási lehetőség van, hogy mit tegyél – ugyanazt a já-

tékot totálisan másképp is játszhatod, mint a többi százezer játékos. Ezért hadd tegyem a gondolataidhoz hozzá azt, hogy a játéknak legyen elég nagy szabadságfoka – a lehető legkevésbé kényszerítsen téged bizonyos haladási irányba. S ha már emlegetted a csonttörést a sportok esetében – sajnos az igazi sérüléseket is modellezik a játékokban, de szerencsére ritkán következnek be...

90-ES ÉVEK ARANYKORA

Úgy hiszem, a 3dfx korszak beköszöntével megérkezett a letisztult grafikájú, dinamikus játékmenet, de a fejlesztők még ennek kreatív kihasználására törekedtek

játékvideó az apró hiba nélkül, amely egyes lejátszókon a gondot okozta.

Éppen most keresgéltem a neten, amikor egy érdekes oldalra bukkantam (<http://www.netidok.hu/mp3.shtml>), amikor is megakadt a szemem egy neven (Dragon György – MÖDERN IDŐK szignál 1998). Kérlek, válaszolj,

HA ÉLVEZNI AKAROK EGY JÁTÉKOT, PERSZE, HOGY A RÉGI DARABOKAT VESZEM ELŐ

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



És nem csak emiatt, emlékezzünk csak 1990–2000 legnagyobb neveire, amelyek nélkül ma szegényebb lenne a játékipar: *Red Alert, Warcraft, StarCraft, Baldur's Gate, Half-Life, Thief, Fallout, GTA, Diablo, Might & Magic 3+, Heroes, Quake, Duke Nukem, Civilization*. te jó ég, rengeteg... 2000 után pedig alig tudnék olyat felsorolni, amelyik nem ezek folytatásaként, vagy klónjaként vált legendává. És erős tendencia, hogy csak a grafikai fejlesztést részesítik előnyben, így ha élvezni akarok egy játékot, persze, hogy a régi darabokat veszem elő.

Komment – tenderlumlung

Én azt tapasztalom, hogy egyre erősebb a nosztalgia világszerte. A friss dolgokra még akkor is szokás fanyalogni, ha netán jók lennének. Számomra ezzel a tanulsággal szolgált például a *Crysis*, amely technikailag való-



NYERTESEINK

2007. decemberi nyereményjátékunk nyertesei WD Passport Portable Black hordozható merevlemez nyertek! A szerencsésék: Bényei István, Szigetszentmiklós Szijjártó Máté, Tamási Török Alex, Biatorbágy

Tiszta szívből gratulálunk!

ban nagyon innovatív, s nagyon sokan bele is estek ebbe a csapdába, hogy nem is akartak csilli-villi külsőségek mögé nézni... mert hát itt csak menni kell és lőni, mekkora fisifosi, bezzeg a *Serious Sam* az mekkora játék volt! (Mintha abban is csak menni kellett volna és lőni... hmmm). Egyébként nemrégiben volt egy felmérés a GSO-n, amiből azért kiderült, hogy rengetegen vágnak jó sztorira, normális irányításra és változatosságra. Előbb-utóbb a fejlesztők is a fejükhöz kapnak majd. Reméljük, hogy előbb! Magam is szeretek régi játékokkal játszani, mert valahogy azokban több volt a „lélek” – kíváncsi leszek, 5 év múlva mit mondunk majd a mai játékokról. Szerintem ugyanezt...

THANK YOU FOR THE MUSIC!

Amióta van a GSTV-ben Másvilág rovat, azóta olyan zenéket is bemutatott számomra és másnak is, amiről még soha életemben nem hallottam! Ezért köszönet Gyu-nak és BZ-nek is (ja és a GS teamnek), mert ők megmutatták a rockzene értelmét, mert eddig hip-hopot és rapzenét hallgattam... Nem tom, ezért kerülnek a haverok (szerintem), de nem érdekel... Ezért most nem öltöztem rockernek, hanem normálisan, mint Te, Gyu vagy bármelyik ember. Jah és mazurnak is köszönettel tartozok, hogy a Depeche Mode zenéjét megszerette velem (nagyon köszi). – Sipos Richárd

Magyarország sajnos sok szempontból különleges ország – például zenei kultúrája is a rana dalmatina (a megfejtők között értékes jutalmakat sorolunk, jelige: Műveltségi játék, e-mail cím: arena@gamestar.hu) hátsó fele alatt van. Nálunk még a rádiók is csak azt játsszák, amit a többi 20 rá-

dió – kevés kockázat, kevés kreativitás, kevés gondolkodás. Ugyanakkor például az a rádióműsor, amelyet a bátyámmal ketten csinálunk, egyre népszerűbb underground körökben, hiszen gondosan ügyelünk arra, hogy olyan zenéket mutassunk be, amit máshol nem játszanak. Én úgy hiszem, hogy ha egyszer a zenei kiadók hatalma és marketinggépezete végre eltűnik, akkor a világ BÁRMELY zenekarának lesz esélye, hogy ismert legyen és eljuthasson bárkihez a világban. Addig pedig nem árt nyitottnak lenni, és néha másnak is esélyt adni, nem csak annak a 4-5 előadónak, akiről a haverok azt mondják, „de hát ez jó...”. Én sosem hagytam, hogy mások döntsék el, milyen az ízlésem – mindig én igyekeztem megtalálni azt, ami nekem a legjobban tetszik. Ezt javasolom nektek is. Az öltözékdésről – igazi rocker a szívében és a lelkében rocker – Tankcsapda pótló bárki fel tud venni, attól senki sem lesz rocker...

HA FOCI, AKKOR AMERIKAI

Valaki karácsonyra be tudta nekem szerezni a 2007 augusztusi GameStart. Ebben a számban volt a *Madden NFL 08*-ról és a *Rugby 08*-ról is egy cikk. Miután elolvastam a cikket, arra jutottam: az amerikai foci és a rögbi jó (meg a hoki). Valahogy már szervezem, legalább amerikai focizni tudjak, az valamennyivel könnyebb, mint a hoki, meg nem is annyira durva. Ezzel a levéllel arra akartam kilyukadni, hogy egy számítógépes játék keltette fel a figyelmemet a közösségi sportokra, mert otthon azért naponta futottam, fekvőtámaszoztam, meg felüléreztem rendszeren (meg még most is), de azokat általában egyedül csinálja az ember, meg hát az öreg rokonaim mindig azt mondják, hogy valamilyen közösségi sportot üzzenek



(a *Madden NFL 03*-at is elkezdtem beszerezni használtan, de még nem jött meg). – Káposztás Bence

Szegény rokonaid, előre látom az elborzadást, amikor majd bejelented, hogy sport címen amerikai futballozni akarsz (információ magyar csapatokról itt: www.mafl.org). Átlagos magyar azt hiszi, hogy abban a sportban az emberek leölik egymást, mindenki egymás életére hajt, legyilkolja a másikat, össze-vissza töri – az egész csak egy olcsó cirksusz, amiben emberek ölik egymást. Pedig valójában az amerikai futball nemcsak hihetetlenül látványos sportág, hanem rettentő képzett játékosokat, nagyon nagy taktikai érzéket, kiváló reflexeket igénylő igazi férfias, kemény sportág – a védőfelszerelés is azért van, hogy a sérülés esélyét csökkentse. A dologban az a furcsa, hogy durvának könyvelek el, pedig nem egyszer egy amerikai focicsapat 60-as keretében kevesebb a sérült, mint egy hagyományos „európai” focit játszó csapat 25-os keretében. Akkor most melyik sport is a durva? Egyébként pedig minden, testi kontaktussal járó sport erősen sérülésveszélyes, még a röplabda is, pedig ott nem is találkoznak a játékosok a pályán. Egyébként a nagyszüleidnek igaz van: a közösségi sportok a „közösség” miatt jobbak – egy amerikai focicsapat edzésén 80–90 játékos is van, amely tényleg szép nagy közösség... egyébként is Go Falcons!

Nah végre, ez az az Aréna, amit szeretnék – nemcsak komoly, izgalmas levelek jöttek, hanem olyanok, amikbe bele lehetett kötni, és a bennem szunnyadó vadállatot kicsit kiengedni – írjatok még sok ilyen, hadd köszörüljem rajtatok a torkom... izé szabályam vagy mim. Ahogy néztem, ezúttal a többséget a rockzene és a grafika érdekelt a legjobban, de nosztalgiztunk is, és megismerkedtünk a Penault (kiejtése pönó) Mégvan legújabb modelljével. S már csak abban reménykedem, hogy játéktekfejlesztők is olvasnak minket, és megtudják, mitől nincs valamilyen újdonság, és mitől lehetne.

Márciusig pedig olvasgassátok sokat a GSO-t, küldjétek rengeteg e-mailt, hallgassátok/nézzétek a blogomat, és addig is maradjatok

Maximális tisztelettel,
Gyu

vagy tegyél be az újságba, de tudnom kell, hogy te csinálád-e ezt a zenét, amit itt táltam. Ha vannak még zenéid, vagy a GS szerkesztőség többi tagjának esetleg vannak zenéi, akkor lécci ne fosszatok meg miniket attól az élménytől, hogy behallgathassunk. Egyébként jó a zene. Sőt, ha jól látom, a Netidők tagjai között ott van ZC is. – qbx

ZC nem tagja a Netidőknek, sosem volt. A GameStarosok közül csak egy friss GS-es, BZ zenél, ő viszont profin. Ja és HP-nak is van egy nagyon jó rockzenekara. Én az első lemezemen dolgozom titokban (BZ-vel), de egyelőre még nem érett a nyilvánosságra...

Egy Dual Core procim van, és indításkor azt írja ki, hogy 2,11GHz. De mivel Dual procim van, ez megkétszereződik, vagy összesen ennyi? – Hojcska Péter

Nem, nem kétszereződik semmi: végre el kéne a GHz-et, mint „sebességmérőt” felejtetni. Valaha valóban az órajel jelez-

te egy proci sebességét, de ez a korszak rég lezárult – manapság a gyártók úgynevezett viszonyszámokat adnak meg. Például a Q6600 lassabb, mint a Q6700, vagy a 6000+ gyorsabb, mint az 5600+. Ezen számok egyike sem vonatkozik a proci órajelére.... felejtkezzünk is meg erről, mindörökké.

SZERETET, BÉKE VAN!

„Utazgatunk, mert utazni élvezet!”
– énekli Laár András az Afrika című KFT számban, és menyire igazra van. Irigyeltem is egy kicsit Bad Sector-t, hogy kimehet Londonba Spore-t nézni, sőt, Will Wright-al is találkozhat, akivel én is szívesen találkoznék újra, mert tők jó arc. Na de sebaj, júniusban Blizzard World Wide Invitational, szóval StarCraft 2 és WoW: WoTK béták: jövők! ender

A MÉDIA MASSZÍV HATÁSA

Tudtad, hogy a *Mass Effect* a pornó melegágya? Mi sem tudtuk...

HATALMAS BAKIT KÖVETT EL a realizmus terén a BioWare azzal, ahogyan a sajtót a *Mass Effect*-ben ábrázolta. A játék univerzumában ugyanis a média az emberiség létét komolyan érintő kérdésekkel foglalkozik, a valóságos sajtó azonban inkább másféle témákra fókuszál – ezt első kézből tapasztalta meg a BioWare...

TISZTESSÉGES? KIEGYENSÚLYOZOTT?

Persze mi sem akarunk sarkítani – elvégre mi is a nyomtatott sajtó része vagyunk – valójában a bulvársajtó játékokat bemutató reakciójáról van szó. Egész konkrétan a „tisztességes és kiegyensúlyozott” jelzőkkel dicsekedő Fox News nevű tévéadóban látható Live Desk with Martha MacCallum című műsorában gondolta úgy a kedves szőke műsorvezető hölgy, hogy egy kicsit fel-

dobja a megszokott politikai botrányok tematikáját, és inkább egy jó nagyot rüg a játékiparba. Szószke fejecskéjében imígyen keringhettek a gondolatok: „Hmm... erőszak? Jack Thompson? Lejárt lemez! Annyit nyomattuk már a műsorunkban, aztán Jack még csak virágot sem küldött! Lássuk csak... Ez az! Szex! Ez igazi örökzöld téma! Már csak játékot kéne találni hozzá... Hmm... akkor megyek is a Google-ra, mit dob fel elsőként...”

ELSŐ TALÁLAT: MASS EFFECT

Valószínűleg azért találták meg Martha fürge billentyűző ujjai szerencsétlen *Mass Effect*-et, mert nem is olyan régen egy teljesen ártatlan, az internetre is feltöltött „szexjelenet” miatt a szingapúri kormány először kitiltotta (majd mégis beengedte) az országba a játékot. Martha azonban komoly és rendkívül elfoglalt újságíró, nem fecsé-

relheti arra az idejét, hogy tovább keresgéljen! A játék már megvolt, már csak szakértőket kellett keresni hozzá! Összegyűjtött pár ismeretlen hajótöröttet, akik majd osztani fogják ezerrel a játékot, egy pszichológusnőt, aki az életében sohasem látta nemcsak a *Mass Effect*-et, de nagy eséllyel még a Pacmant sem, és a rend kedvéért egy játékujságíró, Geoff Keighley-t is meghívott – „ha nagyon tiltakozik, majd úgyis lekeverjük” felhanggal.

COOPER DOES MASS EFFECT

A műsorban a *Mass Effect*-et már-már a pornográfia netovábbjának kiáltották ki, és Cooper Lawrence, az említett pszichológusnő a fiatal kamaszok megfontolásáról beszélt, akik „még életükben nem láttak Playboyt, hiszen olyat nem szabad ám nekik.” (Kedves Cooper! A legtöbben kamaszkorunkra már nem hogy Playboyt,

A LAVINA ELINDÍTÓJA



AZ EGÉSZ MASS EFFECT körüli hisztériát egy amerikai konzervatív politikai párt bloggerje, Kevin McCullough indította, aki szerint a *Mass Effect* tulajdonképpen pusztán arról szól, hogy a játékos hőseinek szinte bármelyik testrészét kidolgozhatja, formálhatja (ami persze marhaság, csak a nemet lehet megváltoztatni, és az arcot alakítani az ME elején), hogy aztán a legperverzebb nemi aktusokban vegyenek részt hősei. McCullough valódi (nem is titkolt) célja persze az volt, hogy saját politikai karrierjét egyengesse a „liberális söpredék eme szennyének” kiiktatásával. Bár az is elképzelhető, hogy saját vágyait keverte a játék valóságával, ki tudja...



AZ „AMAZON” PÓRUL JÁRT

Miss Lawrence valószínűleg arra számított, hogy rendkívül „jól értesült” és jól „odamondós” nyilatkozata pozitív hatással lesz majd a „The Cult of Perfection: Making Peace With Your Inner Overachiever” című pszichológiai „remekművének” eladására, azonban a jogosan feldühödött játékosok fogták magukat, felmentek az Amazonra és egy emberként húzták le 1/5 csillagra Cooper Lawrence (egyébként valóban hihetetlenül ócska) „ponyvapszichológiáját”. A legtöbb „olvasó” bele sem nézett persze a könyvbe, azonban álláspontjuk teljesen védhető: „Ha Cooper úgy nyilatkozott a *Mass Effect*-ről, hogy meg sem nézte, akkor mi is írhatunk úgy a könyvről, hogy bele sem olvastunk: vacak!” A hihetetlen méreteket öltött negatív „kritikákat” az Amazon vezetősége végül is letörölte, ám mindhiába, mert folyamatosan újak és újak kerültek fel...

JACK THOMPSON MEGVÉDTE A MASS EFFECTET!

További híreimből: a folyók vize vérré változott

A LEGMÓKÁSABB AZONBAN, hogy az egyébként valóban visszafogott *Mass Effect*-et nem más, mint maga Jack Thompson védelmezte! Brian Crecentével, a Kotaku gamer blog szerkesztőjével folytatott levelezésében egész pontosan ezt írta: „Ez az egész hisztéria teljesen nevetséges.



Lemondott posztjáról Jim Wards, a LucasArts elnöke. Munkássága alatt a cég nem kisebb címekkel rukkolt elő, mint a *Knights of the Old Republic I-II*, a *Star Wars Galaxies*, a *Republic Commando*, és a két *LEGO Star Wars* epizód. A döntés hátterében személyes okok állnak – a készülő projekteket ez persze semmiben sem befolyásolja.



eset ne növelné a *Mass Effect* amúgy is szép eladásait, amelyből nyilván a Microsoft után az EA is részesülni szeretne...

FOX NEWS HALLGAT, COOPER SZABADKOZIK

A Fox News ha már lúd, legyen kövér alapon úgy gondolta: helyett, hogy helyreigazítaná a „tisztességes és kiegyensúlyozott” műsorában hallható nyilvánvaló hazugságokat, inkább arra szólította fel az Electronic Arts vezetőségét, hogy ha „akarnak valamit mondani, azt nyugodtan megtehetik a Martha MacCallum által vezetett említett műsorunkban”.

Cooper Lawrence azonban nem vette ilyen félvállról a könyvét ért „boszszúvágatot” (amelyről a dobozban olvashattok), hanem megszeppelve megkérte egy ismerősét, hogy játsszon előtte a *Mass Effect*-tel, és miután végre TÉNYLEG megnézte a szóban forgó jelenetet, szó szerint ezt nyilatkozta: „Elismerem, hogy valótlan-ságokat állítottam. Nagyon sajnálom korábbi nyilatkozataimat, mivel azóta láttam a játékot és a szexjelenetek teljesen ártatlanok. Az az igazság, hogy műsor előtt megkérdeztem valakit, mit tud a játékról, és az illető azt állította, hogy ilyen pornós részek vannak benne. De ez messze nem pornó. Még a *Lost*-ban is erotikusabb jelenetet láthatunk.”

Megjelenés májusban

AZÓTA SÍRI CSEND...

...legalábbis ami az érintett feleket illeti. Cooper nem tépkedte meg a határt és nem vonult el a megvilágosodástól buddhista szerzetesnek, a Fox News tovább szekálja a szenátorokat szexbotrányaiával, de a játékokat most békén hagyja (viszont az ügyben többet nem nyilatkoztak), az Electronic Arts pedig nem perelte be a tévéadó, ahogy arra többen is számítottak. Hogy valóban ez lenne-e a történet vége, azt persze még nem tudhatjuk, de egyelőre nyugaton a helyzet változatlan...

KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK

Mass Effect 1880



Szép új szemüveg, Jack!

ASSASSIN'S CREED: GÉPGYILKOS BÉRGYILKOS?

KISEBBFAJTA SOKKÉNT ÉRTE AZ ASSASSIN'S CREED PC-s verziójára váró közönséget, amikor kiderült, hogy a drága fejlesztők milyen atomerőművet várnak el tőlük ahhoz, hogy Altair egyáltalán megmoccanjon, nemhogy háztetőről háztetőre szökkenjen párdúc módjára. A minimum gépigényt meglátva sokan könnybe lábadt szemmel törték fel szegény perselymalacukat, vagy az égbe emelt ököllel átkozták azt a napot, amikor nemrég ennél szerényebb gépújításba fogtak – a Ubisoft fejlesztőinek kedves mamái emlegetéséről már nem is beszélve. A minimum gépigény (amelyen Altair még épphogy elcammog) a következő:

Processzor: Dual core 2,6 GHz Intel Pentium D vagy AMD Athlon 64 X2 3800+ (Intel Core 2 Duo 2,2 GHz vagy AMD

Athlon 64 X2 4400+ vagy jobb), RAM: 2 GB (3 GB ajánlott) Videokártya: 256 MB DirectX 10.0-es vagy 9.0-es videokártya Shader Model 3.0 támogatással (512 MB videó ajánlott) Hangkártya: DirectX 9.0 vagy 10.0-s hangkártya Hard Disk: 12 GB szabad merevlemezhely. Ennyire még a Crysis sem volt szigorú...

AZ „IGAZI” ALTAIR



FRANCISCO RANDEZ modell és énekes e-mail címét egyébként is szeplős tinilányok leveleinek ezrei árasztják el. Képzelték azt az eksztatikus sikongatást, amikor az említett hölgyek megtudták, hogy az illető macsó szépfiú fizimiskájáról mintázták Altair arcát? Nem irigyeljük szegény Randezt! A tini hölgyrajongóktól nagyobb atrocitásoknak kell kitennie magát, amikor kilép az utcára, mint a játékbeli Altairnak, aki a női koldusok tömegeit vakarja le magáról... Tudnánk mesélni.



CSONT A PC-SEKNEK

HOGY A BRUTÁLIS GÉPIGÉNY okozta sokkot kicsit könnyebben emésztek meg szegény PC-sek, a Ubisoft azért dob nekik is egy „csontot”, vagyis egy olyan ficsórt, amellyel fricskaként vághatnak vissza a kárörvendő konzoljátékosoknak. A PC-s verzióban ugyanis többféle új típusú „nyomozásos” melléküldetéseket vehetünk részt, amelyek kijelölt áldozatainkhoz vezetnek el. Mivel sokan kritizálták a játékot pont amiatt, hogy kevés az ilyen misszió, ezért a PC-s társadalom kitörő boldogsággal fogadhatja a hírt – feltéve, ha Altairral egyáltalán a szóban forgó küldetésekhez oda tudunk majd cammogni...

KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK

Assassin's Creed
1840

DUKE NUKEM FOREVER még idén?! A 3D Realms elnöke a minap hivatalosan is megerősítette, hogy a játék még a 2008-as évben a boltok polcaira kerül. Az már más kérdés, hogy a lassan 12 éve készülő következő Duke Nukem epizóddal kapcsolatban hányszor ígérték már hasonlót... Vajon most hallottuk utoljára, hogy „When it's done!”?



KIEGÉSZÍTŐT FEJLESZT a Stronghold: Crusaders-hez a Fireglow csapata. A korábban rendkívül népszerű, középkori stratégiai játék folytatásai sajnos botrányosan rosszul sikerültek, páros lábbal taposva a nagy öreg hangulatát. Az Extreme címen futó add-onban a profik akár 10 000 fős csatákat is megvívhatnak az új, extrém nehézségi szinten.

ÖVIDEK





Csillapodni látszik a nagy Gears of War 2 botrány. A játék a legújabb GamePro magazin címlapján tűnt fel, s egy hosszú cikket is olvashattunk róla – mint azonban később kiderült, az írás nem volt több az elvárások és a remények összegzésénél. Bár szinte biztos, hogy a bokrok alatt már formálódik a játék, egyelőre tart a titkolózás.

GTA IV: KI LÁTTA EZT AZ EMBERT?

Vírusmarketing, ahogy az igazi Rockstarok csinálják!

„SRÁCOK, JACK THOMPSON mostanában lusta, mint a desznya, meg ahelyett, hogy minket szidna, ilyen Mass Effectek védelmére fecséri az idejét, úgyhogy kéne már valami jó kis hangzatos reklám a GTA IV-nek, hogy a következő trailerig is mindenki rólunk beszéljen!” – adhatta ki az ukázt a Rockstar vezetősége, és az ötlet meg is született! Vírusmarketinget indítottak Brooklynban, az eszköz pedig nem más, mint egy körözési poszter, amelyen magát a főszereplő Niko fantomképét láthatjuk. Hősünket a plakáton fegyveres támadásért, illetve drog- és fegyverkereskedelemért körözik. A körözési szöveg szerint: „A tettes kelet-európai akcentussal beszél, ami leszűkíti a gyanúsítottakat a környék lakóinak 95%-ára. Még mi sem tudunk letartóztatni ennyi

külföldit!” Csak reméljük, hogy ebben az időszakban nem tartózkodott kint valamelyik derék honfitársunk, aki történetesen pont Nikóra hasonlított...



KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK

GTA IV
1922



EGY HÍRES BARITON VAGYONOKBA KERÜL...

„Én vagyok a Prince of Persia hangja és százezreket keresek vele...”



EZ IS LEHETNE AZ ISMERKEDÉSI SZÖVEGE Yuri Lowenthalnak, ha történetesen nem lenne egyébként is jóképű gyerek. A perzsa herceg szinkronhangja ugyanis egyike azoknak a sztároknak, akik hihetetlen összegeket keresnek ezzel a melóval: egy meg nem nevezett szinkronszínész markát nemrég 500 000 dollár ütötte azért, hogy az általa megszólaltatott virtuális híró ne némán tágogjon, mint egy aranyhal. Az igazi érdekesség azonban, hogy milyen óriási különbségek vannak a különböző szinkronszínészek között: egy kevésbé ismert színész ugyanis általában tizedannyit keres, mint egy igazi sztár. Ebből a szempontból a legérdekesebb karrierje Jen Taylornak volt, aki az első két Haló-ban Cortana hangjáért nagyon kevés pénzt (500, illetve 1000 dollárt) kapott csak, viszont a következő részekre már kinyílt a csipája, és ő is a többszörösét követelte a Microsofttól.



MI AZ OTT AZ ÉGEN? Egy repülő? Egy hatalmas szemüveges madár? Nem, ő GatesMan, aki mindig segít, ha a fiatalságnak éppen rá van szüksége! Elég csak kivetíteni a Windows logót az égre, és GatesMan percekkel belül megjelenik, hogy véget vessen az igazságtalanságnak, és a gyermekek szenvedésének. A kis Bobby bizony szomorú napra ébredt, mert nem indult el kedvenc konzolja, az Xbox. Milyen remek alkalom is ez, hogy GatesMan közbelépjen! Nézzék, ahogy hasítja az eget, hóna alatt pedig a vadonatúj konzol, hajába belekap a lágy tavaszi szellő, arcán a jó-tékonyág örömeinek kisimuló vonásai! Bobby, Bobby, nem kell tovább sírnod, úton a segítség! De mi ez? Hirtelen a házak közül gonosz Microsoft droidok törnek elő, a gonosz számítástechnikai nagyvállalat könyvelési osztályáról. Habzó szájjal próbálják visszatartani GatesMant, veszteségről és gazdasági érdekekről hadoválva. A kis Bobby feszülten figyeli az eseményeket, ajkát beharapja, úgy szorít a kis kedves lurkó. Nem kell félned, gyermek, hiszen GatesMan sosem adja fel, megmenti a világot, és a gonosz Microsoft droidokat keményen átugorva éppen feléd siet, hogy teljesíted kívánságodat! Látták, GatesMan megint állta a szavát! A kis Bobby pedig örömtől fénylő arccal veszi át az új Xboxot, miközben az összegyűlt tömeg GatesMant éljenzi. Van is miért, van is miért! A szuperhős újra megmutatta, hogy az emberség az, ami ébren tartja a nemzetek egységűlét, a világ ingatag békéjét. Milyen nemes cselekedet! És nézzék, ahogy tarka köpenyébe belekap a szél, kedvesen barackot nyom a kis Bobby fejére, és további kalandokra indul. Repülj a szabadság szárnyán GatesMan, vigyázz álmodokra és törekény életünkre!

A Microsoft hivatalos közleményben kéri vásárlóit, hogy személyes kérésekkel ne Bill Gatest zaklassák. Történt ugyanis, hogy nemrég egy feldühödött vásárló úgy döntött, hibás konzolját nem szervízbe viszi, hanem egyenesen a nagyvállalat fejéhez fordul problémájával. Gates komolyan vette a panaszt, és gyorsan intézkedett az ügyben: az új konzol 24 órán belül megérkezett a panasztevőhöz. A tengeren túlon egyébként is három évig cserélik a meghibásodott termékeket.

OLVASÓI TOP 20

- 1 — **CALL OF DUTY 4**
GS_2007/11 95%
- 2 ↑ **UNREAL TOURNAMENT III**
GS_2007/11 93%
- 3 **ÚJ!** **UNIVERSE AT WAR**
GS_2008/01 82%
- 4 ↓ **THE WITCHER**
GS_2007/12 90%
- 5 — **PRO EVOLUTION SOCCER 2008**
GS_2007/11 94%
- 6 **ÚJ!** **FRONTLINES: FUEL OF WAR**
GS_2008/02 85%
- 7 ↓ **CRYSIS**
GS_2007/12 90%
- 8 ↓ **WORLD OF WARCRAFT: BURNING CRUSADE**
GS_2007/01 98%
- 9 ↓ **BIOSHOCK**
GS_2007/09 96%
- 10 **ÚJ!** **THE SIMS: HAJÓTÖRÖTT KRÓNIKÁK**
GS_2008/02 84%
- 11 ↓ **GEARS OF WAR**
GS_2007/11 92%
- 12 ↓ **TEAM FORTRESS 2**
GS_2007/10 95%
- 13 ↓ **KANE & LYNCH**
GS_2007/12 78%
- 14 ↓ **PORTAL**
GS_2007/10 92%
- 15 ↑ **MEDIEVAL 2: TOTAL WAR**
GS_2006/12 93%
- 16 ↓ **MEDAL OF HONOR: AIRBORNE**
GS_2007/08 90%
- 17 ↑ **COUNTER-STRIKE: SOURCE**
GS_2004/11 94%
- 18 ↓ **WORLD IN CONFLICT**
GS_2007/08 90%
- 19 ↓ **HELLGATE: LONDON**
GS_2007/11 83%
- 20 **ÚJ!** **EMPIRE EARTH III**
GS_2008/01 63%



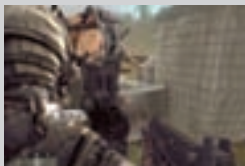
CALL OF DUTY 4
Remek történet, fordulatos szkript-semények – a *Call of Duty 4* persze nemcsak a kampánnyal, hanem a multiplayer móddal is domborít.



THE WITCHER
Geralt, az egyik utolsó, ám cseppet sem szeplőtlen *Witcher* az emberek ellenszenvétől kísértve indul világmegmentő útjára.



UNREAL TOURNAMENT III
A multiplayer játékok új királya! A pályák még nagyobbak, hangszülősabb szerepet kapnak a járművek és a csapatmunka is.



UNIVERSE AT WAR: EA
Három idegen faj harcol a Föld feletti uralomért: mindannyian markánsan eltérő hősokeket és egységeket küldenek csatába.

LEGO INDIANA JONES



Indiana Jones LEGO változata csak idő kérdése volt

MÁR AKKOR MINDENKI TUDTA, hogy a népszerű filmek és gyermekkorunk kedvenc építőjátéka közötti betegesen vicces frigy nem ért véget. Sőt, azt is tudjuk már, hogy a Travellers Tales korábban bejelentett LEGO Batman projektje sem állt le, csak csúszik egy kicsit Mr. Jones kockafejű debütálása miatt. A LucasArts gondozásában megjelenő játék PC-n és minden újgenerációs konzolon is megjelenik majd, értelemszerűen az utóbbi kategóriára lesz optimalizálva. Ez persze nem jelenti azt, hogy az irányítással, vagy a grafikával komoly gondok lennének, az alkotók ígérete szerint a *LEGO Star Wars* szintjét csak überelni fogják a hamarosan piacra kerülő *Indiana Jones* játékkal, tehát nincs okunk aggodalomra. Egyébként is bejáratott receptről van szó, a már ismert ügyességi játékmenerre csak új köntöst kellett húzni. A humoros videók és a LEGO világ karikatúrája persze most is remek mókát ígér a filmrajongóknak, és külön öröm, hogy most már nem akarják elapórozni a dologokat, az egész *Indiana Jones* trilógia egy lemezen jelenik majd meg. (A *Star Wars* esetében azért több bőrt is lehúztak a rókáról, de ez most szerencsére nem ismétlődik meg.) Sok új-

donságra nem kell számítani, megint lesz egyjátékos és kooperatív mód, megnyitható karakterek és minijátékok, és persze az ostorcsattogató régész kalandjait LEGO kivitelben átélni legalább olyan király lesz, mint LEGO Darth Vaderrel nyesegetni a jediket. A játék várhatóan 2008 nyár elején kerül majd a boltokba, addig is kíváncsian várjuk, hogy milyenek is lesznek azok a LEGO-kígyók, amelyeket kedvenc régészünk szívből gyűlöl...

KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK

LEGO Indiana Jones
2217



HÍREK A SZOMSZÉDSÁGBÓL

BÁR HATALMAS ÉRDEKLŐDÉS ÖVEZTE, a legtöbb kritikus és rajongó szerint csúnyán leszerpelt a legújabb *Alien vs Predator* film. A Requiem azért megkaphatja a neki járó „elismerést”, ugyanis két kategóriában (Worst excuse for a horror movie, Worst prequel or sequel), is felterjesztették a legrosszabb alkotásoknak fenntartott Razzie-díjra. A ragadozó legnagyobb vetélytársa a *Hannibal Rising* és a *Hostel II* lehet.

GERARD BUTLER, a 300 főszereplője hamarosan egy romantikus vígjátékban is megmutatja színészi képességeit. A leginkább „This is Sparta!!!” kiáltásról emlékezetes alakítás után minden bizonnyal nagy kihívás lesz majd eljátszani azt a férfit, aki egy reggeli beszélgetős show műsorvezetőjének segít megtalálni élete párját. Hogy új filmjében is kardélre hány-e majd néhány száz unszimpatikus szereplőt, arról egyelőre nem szól a fáma.

MÁR MAGYARORSZÁGON IS vetítik a *Rambo 4*-et, amikor ezeket a sorokat olvassátok – a negyedik epizód producere, Harvey Weinstein pedig nagy lelkesedéssel beszélt egy esetleges folytatásról. A komoly aktuálpolitikai kérdéseket boncolgató film főszereplője, az öregedő Sylvester Stallone azonban egyáltalán nem biztos, hogy bevállal még egy alakítást – pedig Weinstein szereti, ha idősödő arcok gyilkolnak le egész hadseregeket...



FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE

PC-n is újra röppennek a sofőrök!

VOLT UGYE ANNAK IDEJÉN egy *FlatOut 2*, amely PC-n igen kellemes meglepetésként pukkant. Ennek kibővített és felturbózott konzolos remake-je került a boltokba tavaly *Ultimate Carnage* néven. Most pedig, úgy tűnik, újabb kibőv és felturb után a remake remake-je következik: a Bugbear ugyanis bejelentette, hogy idén nyáron a játék PC-re is megjelenik. Az Empire Interactive égisze alatt megjelenő változatban állítólag újrafaragják a grafikát, de a játékélményben is ígérnek az eddigi verziókban nem látott meglepetéseket. Akik az eddigi részekben beleszerettek a rombolós-zúzó autóversenyzésbe, a folytatásban sem csalódhatnak – elvégre a Maximális Vérontás alcím sejtet valamit, nem? Az eddigi FlatOutokat igen sokan a repülő autóvezetőket szerepeltető minijátékok miatt zárták a szívükbe: az ilyesmi kb. pontosan egy tucatra számíthatunk. Arról viszont még nincs információ, hogy újra az eddig megszokott, kifejezetten pénztárcabarát árazást folytatják-e, amely azért mindenképpen segített megoldani az előző részek eladási mutatóit.



VALAMI KÉSZÜL

A vérgőzös gémerék negyven roncsolható autóalkatrészen, és nyolcezer porig zúzható pályaelemen élhetik ki vágyaikat.



KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK

Flatout: Ultimate Carnage

2064



ELVÉGRE A MAXIMÁLIS VÉRONTÁS ALCÍM SEJTET VALAMIT, NEM?



Bezárja kapuit a Myst Online: URU. A hányatott sorsú alkotás (mint ismeretes, a játék eredetileg a nagy hévvel beharangozott online mód nélkül került forgalomba) alkotás 2006-ban talált menedékre a GameTapnak hála, akik most úgy döntöttek, hogy hatvan nap múlva végleg leállítják a szervereket. Isten veled!

HELLGATE: LONDON

STONEHENGE



Kaput zárd be, kutyát etesd meg!

HELLGATE-RAJONGÓK figyelem: aki tudja, merre található a Templar Base (aki nem, az ki sem próbálta a játékot), az ezen a helyszínen új küldetéseket fog találni a jövőben. Még hozzá külső területeken, a vadonban játszódó misziócsokrot (eddig csak a városban ment a hirig). Lesznek új démonok, új bossok, még hozzá olyanok, amelyek teljesen másképp néznek ki, mint az eddigiek. Az új terület három fő részre oszlik majd:
The Caste Caves – négy egyedi

dungeon, mindegyik fajta ellenségnek egy (Beast, Necro, Demon és Spectral), s mindegyik labirintusban egy igen erős főellenség is található, amelyet jól le kell győzni. Ha mindent levertük és a fejeiket összegyűjtöttük, akkor kalandozhatunk tovább.
Moloch's Lair – csak akkor léphetünk be ide, ha mindegyik, az előzőekben felsorolt fej megvan már – Moloch a pokol egyik legimpozánsabb képviselője. S mivel a lelke örökkévaló, ez egy soha véget nem érő csata lesz egye-

di artifactekkel. The Wild – ebben az esetben három mini-raid területről van szó, amely kemény akadályokkal és természetesen nagy jutalmakkal van tele. Háromszintes a terület, amely egyre nehezebb lesz, ahogy előrehaladunk, így egy full-party ajánlott a véghezviteléhez.
A *Stonehenge Chronicles*ben ezek mellett egyéb újítások is lesznek, mint továbbfejlesztett UI, skill balansz polírozások, PvP duel aréna és még sok minden egyéb.

LOTR ONLINE BOOK 12

A LEGÚJABB LOTRO PATCH-BEN, A Book 12-ben folytatódik a hósi küldetéssorozat. Számtalan új misziót kapunk 10–22 szint közötti karaktereknek, lehetőségünk lesz frizuránkat, ruházatunkat változtatni, sok új dekorációt kapunk, amellyel házunkat csinosíthatjuk, PvMP-játékosok új raid-területet kapnak, a The Delving of Frór nevűt. Ahogy megszoktuk, bizonyos foglalkozásokat fejlesztenek, ez a Burglar és a Guardian hónapja lesz, de a régebben legyengített hunttereket is fejlesztik, hogy kicsit erősebbek legyenek. Mindemellett Angmar is sok szép új küldetést és egy kis átdolgozást kap. Új playfield a Book 13-ban várható majd.

Hellgate: London

1275

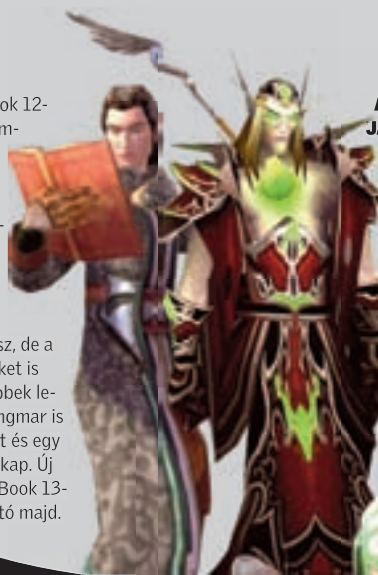
LoTR: Online

683

KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK

WORLD OF WARCRAFT 2.4

A VILÁG EGYIK LEGNÉPSZERŰBB MMO-JA is új tartalmi patchet kap, várhatóan ez lesz az utolsó „nagy” patch a *Wrath of the Lich King* előtt. Egy új terület, Sunwell Isle és két új dungeon, a Magister's Terrace (5 fős) és a Sunwell Plateau (25 fős) jön. Egy új frakció, a Shattered Sun Offensive keretein belül új, napi küldetéseket vehetünk részt, mint annak idején az Ahn-Qiraj kapunyitásokor. Sunwell Plateau utolsó 3 bossa csak akkor lesz elérhető, ha az egész szerver elég küldetést teljesített. Megláthatjuk a The Black Temple történeti szál és a *The Burning Crusade* végét is. Sunwell Plateau bossai lesznek a legerősebbek (különösen Kil'Jaeden) így mindenki kösse fel a lila gatyáját! A készítők szerint a PvP-harc egyensúlyán is állítgatnak majd.





MENNYEI MAN(N)A

Azt hiszik, a gamerek mindent lenyelnek?

LEGYÉL GYORSABB, ERŐSEBB, frissebb, éberebb! – ezekkel a szlogenekkel felvértezve csupán pár évtizede indult útjára az energiatalok Nagy Bumma. Az ismert serkentő hatású alkotóelemek és a fantáziánevük mögé bújtatott „titkos receptek” alapján megannyi márkanév vált rövid idő alatt sikeressé. Az energiatalok első generációja természetesen az aktív életet élők, sportolók, fizikai vagy épp megterhelő szellemi munkát végzők taborát célozta meg, és a termékek nevei is az állóképesség, az erő színvonalát voltak. A Vörös Bika, az Ugorj!, az Égj! és hasonló nevek mind azt sugallták: fuss még egy kört, ugorj magasabba, fessztsd magad pattanásig, de ha megiszol egy ilyen – kissé gejl ízű – lötyöt, saját limitet is túlszárnyalhatod. Az ilyen italok gazdasági sikere az alacsony előállítási költség és az állítólagos plusz miatti magas eladási ár közötti különbségben keresendő. És hogy valóban csodát kapunk a pénzünkért? Bizonyos esetekben tényleg hatásos a pár decis folyékony pofon, hiszen szinte mindegyikben lórugásnyi koffein, taurin, valamilyen glükózszármazék, esetleg az

élénkítő guarana gyümölcs kivonata található. A gazdaság szabályai szerint azonban, ha egy piac telített, nyitni kell egy új felé, ez pedig úgy tűnik, a játékosok világa lehet. Igaz, ők nem (többnyire) futnak le kilométereket naponta, nem függeszkednek kötélre, és nem emelnek mázsákat, így hát új szlogenekkel kell őket bombázni – ezekben viszont nincs hiány. Lassan reagálsz, és mindig legyaláznak a *Counter-Strike*-ben? Nem bírod az 5-6 órás *WoW* raidet és leragad a szemed? Semmi gond, a megoldás a gamereknek kifejlesztett, néha játékra szabott csodaital, és máris te leszel a fragmester! Pedig a legtöbb esetben ezekben a kis dobozokban is aw klasszikus energiatalok valamilyen variánsa található. A mellékelt dobozban összegyűjtöttünk pár kirívó esetet, ahol tökéletesen látszik, hogy jó szöveggel és irányított agymosással szinte mindent el lehet adni...

Halo 3

1933

WoW: The Burning Crusade

1444

KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK



MOUNTAIN DEW GAME FUEL

Ez az ital a *Halo 3* dizájnival hódít, bizonyára mindenki Master Chiefnek érzi magát tőle. A tartalma alapján semmi extra, egy közepesen erős energiatal szintjét sem éri el a benne található mixtúra, amely a gyártó sima üdítőjének kissé megbugygyantott variánsa. De ettől persze biztosan jobban megy a heccsát.

MOUNTAIN GYU

RIADÓ!

AZ EA LOS ANGELES gőzerővel dolgozik a *Red Alert 3*-on! A fejlesztőcsapat néhány tagja legújabb podcastjában beszélt arról, hogy még egy epizóddal bővítik a népszerű univerzumot. Hogy mekkora változásokra kell számítanunk az előző részekhez képest, s visszatérnek-e a régi karakterek, arról egyelőre egy szót sem írhatunk...



MÁR MEGJELENÉSE előtt is hatalmas felhajtás kíséri az *Age of Conan*-t. A Funcom jelentése szerint eddig csaknem félmillió játékos jelentkezett a bétára, s regisztrált ezzel együtt a hivatalos weboldalra is. A hatalmas számok igencsak biztatók a jövőre nézve: az önkéntes teszterekből kerülhet majd ki a játék előfizetői bázisa.



MEGBOLONDULT a *Turok* megjelenését jelző visszaszámlálás. A hivatalos oldalon látható időpont szerint még akkor is napok voltak hátra a konzolos értékesítés kezdetéig, amikor a játékot már több bolt is teljesen legálisan árusította. A probléma eredete ismeretlen, vélhetően figyelmetlenség vagy trehánytság áll a háttérben.

RÖVIDEK



MANA ENERGY POTION

WoW-rajongókra kihegyezett itóka. Tartalma azonban erős homlokráncólásra készlet, mivel állítólag két Vörös Bika, illetve négy kávé koffeinszintjével, és ami még súlyosabb, a B12 vitamin napi adagjának 6667 százalékkal rendelkezik. Pedig vitaminból a túl sok legalább olyan káros, mint a túl kevés... (almával vigyázzni!)



MARIO DRINK

A bajszos vízvezeték-szerelővel reklámozott lötyi az ellentmondások itala. Mert ugye kik játszanak Marióval? Leginkább a fiatalabb korosztály képviselői. Erre mit fedezünk fel a dobozka aljára nyomtatva? „Gyerekek számára nem javasolt.” A Kanadában elterjedt ital készítőinek innen gratulálunk.



FPSBRAIN TABLETTA

A gyártó szerint ez a rágótabletta javítja a reakcióidőt és élesíti az érzékelést... Valójában az alkotórészek terén egy koffein nélküli energiaital-tömörítvényről beszélhetünk, amelyről orvosok állítják, nem érdemes túlzásba vinni és ötosével bekapkodni, hacsak nem akarunk death metal doboláshoz hasonlatos pulzust...



HEADSHOT ENERGY BAR

Ez a nyammognivaló nem más, mint egy csokis és puffasztott rizses szeletbe passzírozott guaranasűrítvény, amely fogyasztása esetén pontosabb heccsátokat ígér... Az orvosok szerint pedig az édesség és a túlzott műalkatrészek kombinációja miatt váratlan infarktust.

VARÁZSMENET

MÁR JÓ INNI

RATATABLETTA

PÁ, RIZS!

FAITH AND A .45

Újra szól a dobtáros

ADOTT EGY FEJLESZTŐGÁRDA, amely a *Total Overdose* (a Nagy Vizen túl *Chili Con Carnage*) révén eljegyezte magát amellest, hogy hősei mindenféle üreges, hengeres tárgyból, robbanás segítségével apró, ám halálos zümmögények seregét eresztgetik minden más felbukkanó lénybe. A „Hit és egy negyvenötös” című új játékok címében tárgyalat kaliber is azt sejteti, maradnak a kaptafánál. Persze a Deadline Games szerint nem csupán ólomosöböl áll majd

a játék, ugyanis szerepjátékos elemekre is számíthatunk – hogy ez miben áll, azt egyelőre nem tudni, de semmiképpen sem plate armor enchantalásra kell gondolni. Ilyesmi már csak azért sem fordulhat elő, mivel a történet a huszadik század elejének Amerikájában, a nagy gazdasági világválság és a szesztilalom által megroggyantott környezetben játszódik, ahol Bonnie és Clyde mintájára egy szökevény párt kell megmentenünk a gonosz olajmaffia-vezér elől. Egyjátékos

módban Luke-ot, a duó hímtag... öööm, férfi tagját irányítjuk, társunk, Ruby az AI segítségével követ és segít minket. Két játékos esetén azonban a hölgygel is játszhatunk (nem úgy!), és kooperatív módban onthatjuk a dobtáros géppisztoly tartalmát mindenkire, aki nem szimpatikus. Mielőtt bárki rohanna a boltba: egyelőre se kiadója, se végleges megjelenési időpontja nincs a műnek: a fejlesztők 2009 végét vagy akár 2010-et is emlegetik...



KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK

Faith and a .45

2329

DEMIGOD

(Fél)isteni stíluskeverék születik a rajongói modból

Megjelenés
2009

CHRIS TAYLOR ÉS A GAS POWERED GAMES már eddig is megszárták a stratégiák kedvelőit pár fajsúlyos névvel, elég a *Dungeon Siege*, *Space Siege* és a *Supreme Commander* nevét megemlíteni. Új játékukban egy igazi félisten a címszereplő: a *Demigod* főhősével azon kell dolgoznunk, hogy „munkánk végeztével” az istenek honában kínáljanak fel nekünk egy tehermentes öröklakást. A fejlesztők ráadásul biztatóan választottak követendő példát is, ugyanis az RTS- és RPG-elemeket mixelő játékot bevalottan a *Warcraft III* legnevesebb modja, a *Defense of the Ancients* által megihletve agyalták ki. A játékban az általunk irányított hőssel kell különböző stratégiai feladatokat véghezvinnünk, amelynek végkifejlete jó esetben az ellenfél bázisának földbe döngölése és sóval történő behintése – ez ugye az RTS. A feladatok teljesítése közben azonban szerepjátékokhoz hasonlóan fejlődhetünk, szinteket léphetünk, és egyre több speciális képességet fejleszthetünk ki. Választásunk alapján kedvencünk lehet irányító, tervező alkat a General módban, vagy hentes emberállat, ha az Assassin típusal indulunk csatába. Akció közben természetesen csapatot verbuválhatunk, ráadásul kooperatív multi módban is nekimehetünk a gonoszoknak. A Gas Powered Games által üzemeltetett GPGnet szervereken pedig egymást is elpáholhatjuk, mint Ív Bélát a tátarok. Ha még a beharangozóban említett „forradalmian fejlett AI” is összejön, az év vége felé jelentősen megszaporodhat az egy négyzetkilométerre eső félistenek száma kicsiny bolygónkon.

DEFENSE OF THE ANCIENTS

Egy rajongói mod története



A *DotA* a *Warcraft III*-hoz készített mod, amely egy még régebbi RTS, a *Starcraft* egyik térképének, az *Aeon of Strife*-nek egy jelentősen megberhelt változata. Még a *Reign Of Chaos*-hoz készítette egy Eul becenevű crafter, de a *Frozen Throne* elkészülte után mások foltozgatták tovább. Leghíresebb változata az *Allstars*, amely azóta a *Blizzcon*on vagy az ázsiai *World Cyber Games*en is szerepelt hivatásos versenyszámként. A térképen két játékos egymással átellenben lévő bázisáról indul a játéktér közepe felé, ahol a gép által irányított bázist kell lerombolniuk – miközben a géppel és az ellengémmel egyszerre küzdenek. Annak idején nagy sikert aratott, hogy a mod szakított a szokásos alapanyaggyűjtögetős RTS szabvánnyal, és a főhős fejlődésére helyezte a hangsúlyt.

KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK

Demigod

2317

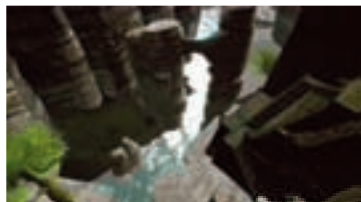


ANARCHY ONLINE ÚJ KÖNTÖSBEN

Ez az anarchia már nem az az anarchia?

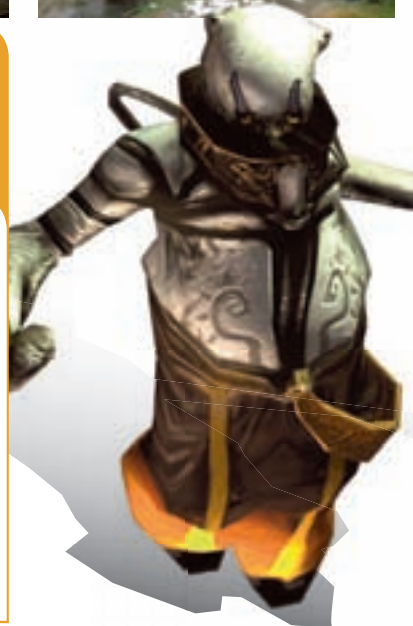
NEM A LEGNÉPSZERŰBB MMO a világon az AO, de „nemzedékek” nőttek fel rajta az elmúlt hat évben olyannyira, hogy mostanra numero 1 sci-fi MMO lett belőle. Azonban bármennyire is hatalmas a terület, döbbenetes mennyiségű a tartalom, hihetetlen lehetőségeket ad a játékosoknak (saját bolt, guildeknek saját város, illetve saját bázis, repülő eszközök használata, harc lépegetőkben, egyre több instance, küldetés stb...), egy nagyon nagy gond mégiscsak van a játékkal – bizonybizony már megjelenésekor sem a grafikai csúcshívonalat képviselte, mostanra azonban szinte teljesen elavult. A játék azonban olyan sikeres (az ingyenesség, illetve a többféle szintű fizetési modell alkalmazása a bónusz tartalmakhoz, meghozta a sikert), a közösség olyan lelkes, hogy a Funcom elhatározta, 2008 kívánalmaihoz adaptálja a játékot. Közel egy éve folyik a belső fejlesztés, hogy elkészülhessen az új

engine, amelyről egy videót is kiadtak – ennek kapcsán rengeteg egykori AO-játékos határozta el, hogy hamarosan visszatér, illetve nagyon sokan beelkesedtek, ha ilyen szép lesz, akkor adnak neki egy esélyt. Az első pletykákkal ellentétben ez nem az Age of Conan motorja, hanem az AO-csapat által fejlesztett megjelenítő engine, amely full DirectX 9 kompatibilis. Az implementálását lassítja az a tény, hogy minden egyes, a játékban található textúrát voltaképp újra el kell készíteni az új engine miatt (Ne feledjük el, az AO-ban százezres nagyságrendű tárgy található), így a készítőik ki is jelentették, hogy a kevésbé fontos helyszínek, ritkábban használt tárgyak textúráival fokozatosan készülnek el. Elsődleges szempont az új motor elindításánál a fontos helyek és tárgyak újratextúrázása lesz. Hivatalos megjelenési időpont még nincs, azonban folyosói pletykák szerint április környékén már várható az új motor.



ULTIMA ONLINE KINGDOM REBORN

NEMRÉGIBEN a legelső igazi népszerűsége szert tevő fantasy MMO, az Ultima Online is új, csinos külsőt kapott. Az izometrikus nézőpontból játszható UO-ra is igencsak ráfért a frissítés, hiszen a Kingdom Reborn pont tíz évvel megjelenése után, 2007 közepén érkezett. A gamebryo engine-t használó patch ingyen letölthető – ez azért is fontos, mert az UO legújabb kiegészítője, a Stygian Abyss csak a KR engines-klienssel fut. Az új grafikával új UI és több kezelési könnyítés is járt, amelyek hozzájárultak, hogy a játék kezelhetőségben is 2007-es színvonalon legyen.



KOMMENT SIE BITTE

- JÓZSI, GYERE MÁR!

- Mondtam, cseszed, hogy a nevem Vitália!

- Nem érdekel, már négyen itt vagyunk, és megint csak rád kell várni, mert a pajzsodban nézegeted magad!

- Mert szép vagyok. Te meg egy bunkó paraszt, hogy nem adod meg a tisztességet...

- Józsi, hogy a bánatos boga minden-ség támasszon a falnak, ismerlek gyerekkorod óta. Igazi férfi vagy, még a mellkasod is szőrös, erre itt most csinálad ezt a lányos baromkodást, ahelyett, hogy fogná a szekercét, és bemennék végre ebbe a rohadt barlangba!

- Ne hívj itt Józsinak! A nevem Vitália!

- Kezdesz kiakasztani...

- Egyetlen céloom volt ebben a világban, hogy végre megtaláljam önmagam. És igen, büszke vagyok rá, hogy végre női ork lehetek! És büszkén viselem ezeket a cickókat, mert lehet, hogy a te kemény páncélotod nem törí át semmi, de igenis sokan megnéznek az úton. Tegnap is a fogadóban...

- Józsi, most már tényleg felpiszkálsz, apukám!

- Anyukám!

- Az!

- Kirekesztő, sovíniszta disznó pap vagy! Utállak! Elmegyek inkább a Rózsaszín Csipkeverő Kommandóval kalandozni, te meg keménykedj tovább a barátaiddal, macsó majom!

- Menjél akkor!

- Várj egy kicsit, Lacikám!

- Mondjad, Józsi!

- Kezdődik a meccs a tévében!

- Akkor lépünk ki, haver, mingyá' ott vagyok néhány sörrrel!

- Jól van, tesó, gyere!

Vitália kilépett a játékból, Conan hamarosan követte őt...

Az NCsoft egészen új lehetőséget kínál Lineage II című MMO-szerepjátékában a felhasználóknak. Mostantól 10 dollárért bármikor nemet válthat karakterük az online világban, és akár heti rendszerességgel is váltakozhat egy felhasználó férfi és női oldala között. Ezen kívül 30 dollárért akár rossz megítélésünket is kivásárolhatjuk, vagy új szerverre is költözhetünk. Ezeket a szolgáltatásokat már más online szerepjátékok esetében is ismerheti a játékos közönség, de a virtuális transzvesztita divat most először mutatkozott be ebben a stílusban.

MASS EFFECT

Sok-sok év múlva, pár messzi-messzi galaxisban... S immáron PC-n is!

//Bad Sector

RÖVIDEN

2148-ban egy speciális intergalaktikus ügynök szerepében kell megmentenünk a világegyetemet egy pörgős és mégis komplex sci-fi CRPG-ben.

MIÉRT SZERETJÜK

A Mass Effect legnagyobb erénye az összetett és hangulatos történet, melyet döntéseink befolyásolnak – jobban, mint korábban a *KotOR*-ban.

KIADÓ Electronic Arts

FEJLESZTŐ BioWare

KORÁBBI JÁTÉKAIK

‡ Baldur's Gate

92% PCZED1999_01

‡ MDK 2 - 92% GS2000_07

‡ Knight of the Old Republic

94% GS2003_12

MEGJELENÉS

2008. május

KIHÍVÓK

Fallout 3 - 2008 vége

Rage - N/A

Borderlands - 2008 vége

A SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOSOK LEGKÉNYESEBB típusa a szerepjátékos. Az ő kényes kis világában lehetőleg minden játékelemnek tökéletesnek, eredetinek és ugyanakkor hagyományörzőnek kell lennie, különben panaszkodni fog, szinte sértve is érzi magát, hogy mennyire kitoltak vele a fejlesztők. Egy szerepjátéknak tökéletes sztorival kell rendelkeznie, lehetőleg érdekes főszerplő karakterrel, főgonosszal, NPC-vel. Ha nincs főszerplő figura – hiszen mi alakítjuk avatárunkat – akkor tonnányi lehetőséget kell biztosítani, amelynek segítségével olyanná formálhatjuk, amilyenné igazán szeretnénk. A játék univerzumánál emellett elvárás, hogy életszerű és reális legyen, tele egzotikus lényekkel, fontos karakterekkel, akik érdekes fő- és mellékküldetéseket kínálnak nekünk. Manapság már egy RPG-nél az is követelmény, hogy a gra-

fika szájtátásra késztessem, és minimum harminc-negyven óra tiszta játékidőt kapjunk; egy RPG-t nem lehet 5-6 óra alatt összerántani, mint a legtöbb modern FPS-t. Ezek bizony mind elég komoly elvárások. Nem csoda, hogy oly ritkán kapunk valami fogunkra valót egy igazán igényes RPG formájában. Szerencsére itt van a BioWare, amely újra és újra mindig magasabbra emeli azt a képzeletbeli léceket, és a tavaly Xbox 360-ra és idén PC-re is megjelent *Mass Effect*-ben sikerült ismét feljebb tornászni. Akinek nem figyel ott egy konzol a hálószobájában és szereti a BioWare RPG-eket, szerintem most éppen azon tanakodik, vajon mire számíthatunk majd tőlük májusban?

AZ IDEGENEK MI VAGYUNK...

A játék sztorija szerint a nem is olyan messzi jövőben, 2148-ban járunk. Mindezt azt képzeljük, hogy majd mi fog-



i

Egyes játékosok Mass Effect iránti fanatizmusa nem ismer határokat. A játék hivatalos fórumán olvashatunk kommenteket olyan emberektől, akik már 11-szer tölték végig a játékot, és mind az 1000/1000 Xbox 360-as achievement pontot elérték, pedig az nem semmi eredmény egy ilyen játéknál!

Britney Spears most már tényleg leállt a drogokkal, újabb visszatérést tervez.

EGY SPECTRE SZEREPE KICSIT OLYAN, MINT JAMES BOND 007-É: A TANÁCS KORLÁTLAN HATALOMMAL RUHÁZTA FEL

juk kolonizálni a világűr, és mindenféle nyolcadik utasokkal, meg predátorokkal kell megküzdenünk, mégis rá kellett ébrednünk, hogy az általunk felfedezett „szép új világűrben” mi magunk vagyunk az idegenek. Amikor váratlanul felfedeztük a „mass relay” technológiát, amelynek köszönhetően már több galaxis között is tudunk közlekedni, egy olyan komplex világegyetem „terült el lábunk előtt”, amelyben már réges-régóta különböző népek éldegéltek, korábban egymással háborúzva, azóta már békében élve, és a mostani kényes, ám konfliktusmentes helyzetet az intergalaktikus Tanács őrzi, amelyet több faj képviselői is irányítanak. Az frissen érkezett „vendéget”, az otromba és heves emberiséget mindenki gyanakvással, sőt bizonyos fajok utálattal is szemlélik, ám a béke megőrzésének érdekében nekünk is helyet biztosítanak a galaxisban. A Tanács vezetői közé ugyan nem vesznek be minket, ám nagyköveteinket meghallgatják, kívánságainkat figyelembe veszik, és bár továbbra is sokan tartanak tőlünk, mégis úgy tűnik: szép

lassan be tudunk illeszkedni ebbe az intergalaktikus társadalomba. Történik azonban egy olyan drámai fordulat, amely látszólag kedvező számunkra, és ezt a folyamatot tulajdonképpen fel is gyorsítja. Hogy miért csak „látszólag”? Ha nem intézzük el a problémát gyorsan és hathatósan, az elég világegyetem kipusztulhat, beleértve az emberiiséget is. Úgy néz ki, minden az általunk irányított karakter vállán nyugszik...

„A NEVEM SHEPARD. SPECTRE ÜGYNÖK VAGYOK...”

A játék főszereplője egy fiatal emberi fajú spectre, akit nemrég választott meg a Tanács erre a szerepkörre. Egy spectre szerepe kicsit olyan, mint James Bondé: az intergalaktikus Tanács által szinte korlátlan hatalommal felruházott ügynök, feladata hogy a világegyetemet fenyegető veszélyeket megtalálja és megsemmisítse. Ha kell, a törvényeket is áthághatja, engedélye van ölni és más fajok, bolygók és társaságok szabályait, szokásait sárba tiporni. Persze cserébe tényleg ma-

ximálisan a galaxis, illetve a Tanács érdekeit kell figyelembe vennie, emellett pedig saját társait sem ölheti meg. Ezen bukott meg Saren, egy turian fajú spectre: miután kiderült, hogy régi barátját és spectre kollégáját fejbe lőtte (amelyet nekünk kell bebizonyítanunk a játék elején), illegálisba vonult, és Shepard első feladata, hogy minél hamarabb megtalálja és elfogja vagy megölje a renegát ügynököt. Gondolom, már sejtitek is, hogy spectre ágens korlátlan lehetőségei révén mi magunk is úgy viszonyulhatunk a különböző szituációkhoz, ahogy éppen kedvünk tartja, illetve amilyen irányba szeretnénk vinni hősünket. Bár ebben a játékban hangsúlyosan nem lesz „jó” és „rossz”, mint a *KoTOR*-ban, ugyanakkor „paragon” és „renegade” tulajdonságaink nagyjából a korábbi játékokban kialakított „pozitív”, illetve „negatív” iránynak felelnek meg. Fejlődésünket tehát ezúttal is döntéseink befolyásolják. Abban az esetben, ha társainkkal lojálisak, kedvesek vagyunk, illetve más NPC-kkel szemben önzetlenül, vagy egy adott szituáció során előrelátóan, esetleg nagylelkűen viselkedünk és a törvényeket is igyekszünk tiszteletben tartani, akkor paragon-pontokat kapunk. Abban az esetben, ha mindenkivel utálatosan, ridegen és önzően bánunk, ha valaki-

nek segítünk, vagy mindig csak a pénzre hajtunk, emellett pedig céljaink elérése érdekében kegyetlen döntéseket hozunk (amikor mást is tehetnénk), köpünk mindenféle törvényre vagy hatalomra, akkor szép lassan renegáttá válunk. A korábbi BioWare játékokkal ellentétben ez a két tulajdonság nem egymással ellentétes pólusokon keresztül vonódik le a másiktól, hanem a játék során párhuzamosan fejleszhetjük mindkettőt, bár értelemszerűen jobb, ha csak az egyikre koncentrálnunk. Arra készüljétek fel, hogy renegát tulajdonságaink fejlesztése ezúttal is elég nehéz lesz (hasonlóan a *KoTOR*, illetve a *Jade Empire* „rossz” oldalához), és alaposan végig kell gondolnunk, hogy milyen válaszokat adunk Shepard szájába.

KEVERJÜK A MUNKÁT ÉS AZ ÉRZELMEKET

Válaszaink és választásaink azonban nemcsak a paragon és renegát csík haladását befolyásolják, hanem ennek alapján viszonyulnak később hozzánk társaink, illetve a jól ismert „romantikus szál” is eszerint alakul. Aszerint, hogy férfi vagy nő Shepardot alakítunk, társaink közül különböző karaktereknek udvarolhatunk –, hogy pontosan kiknek, az még maradjon meglepetés...

SOK A DUMA, MAJD ÉN MEGMONDOM A NAGY TUTIT!

Párbeszédrendszer

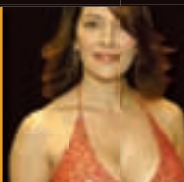


A JÁTÉK PÁRBESEZÉDRENDSZERE egészen egyedi a korábbiakhoz képest. A válaszokat a gamepad bal joystickjával adhatjuk meg körkörösén. A felsorolt mondatok sokkal rövidebbek, mint amelyeket ténylegesen kiejt majd hősünk a száján – ennek tulajdonképpen az a célja, hogy a dialógusok sokkal pörgősebbek legyenek. Ez gyakran rendkívül hasznos, de bizonyos esetekben jobban örültem volna, ha a teljes mondatot láthatom előre. Korábban azt is tervezték a készítők, hogy különböző színeken keresztül jelöljük minden egyes válasznál, hogy renegát, paragon vagy semleges választ adhatunk, illetve a szem változásainak (összeszűkülő, kitáguló pupilla stb.) is fontos szerepet szántak, azonban ezeket a lehetőségeket végül elvetették. A végző verzióknak köszönhetően a párbeszéddek sokkal dinamikusabbak, de azért kár, hogy ezek a ficsörök kimaradtak.

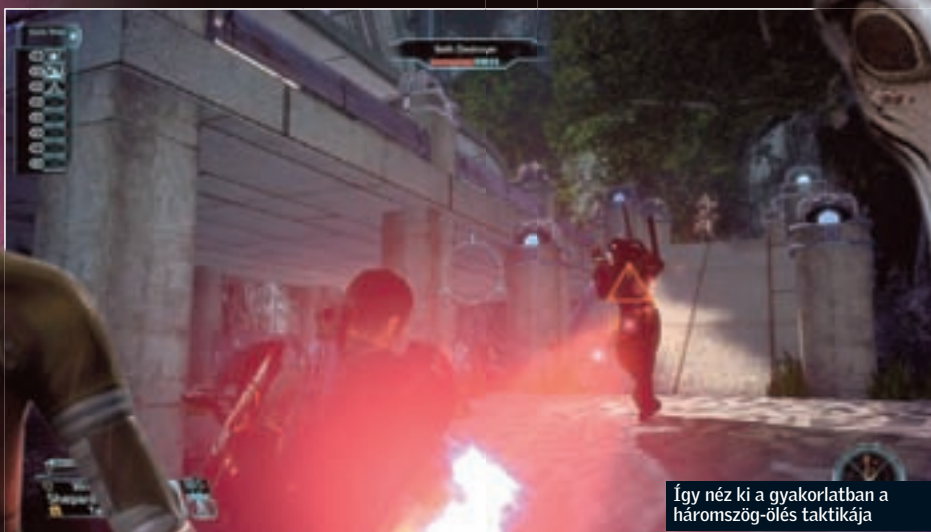
Az udvarlási folyamat rendkívül hosszú és összetett: sokat kell beszélgetnünk az illető hölgyekkel (vagy női karakter esetében, urakkal; illetve szerepel a játékban egy speciális idegen faj is, az asari, amelyik humán nőre hasonlít, azonban valójában egynemű) és a játék vége felé hozza csak meg gyümölcsét legyeskedésünk. Ezúttal egyébként kevesebb karakternek udvarolhatunk, mint a két *KotOR*-ban, viszont a párbeszéddek jobban kidolgozottak, életszerűbbek. Ha megnyerjük az illető szívét, akkor jön az a bizonyos diszkrét ágy-jelenet, amelyet a Fox News műsorában pornónak állítottak be. *(Lásd még a híreink között.)* A lényeg, hogy a *The Witcher*-ben látható „ledér” vagy csak könnyűvérű és aránylag gyorsan leteperhető nők áradatára ne számítsatok.

A *Mass Effect*-ben a hangsúly a kapcsolatok realizmusán van, és a nőket ezúttal nem szexkártya-kollekcióként gyűjthetjük zsákszámra. (Nem mint-ha bármelyik megoldással bajunk lenne, csak itt máshogyan oldották meg ezt az aspektust.) Az erotika mellett kevesebb jelentősége lesz társaink hozánk való viszonyulásának, bár lesz egy olyan alkalom, amikor egyiket elveszít-hetjük, ha nem beszélünk vele kellő rafinériával.

A párbeszéddeknel érdemes megjegyezni, hogy tetemes mennyiséget kell majd folytatnunk, tehát aki nem szereti a sok „rizsát” a játékokban, az inkább kerülje a *Mass Effect*-et, viszont azt mindenkinél el kell fogadnia, hogy egy magára valamit is adó szerepjátékban az alaposan kidolgozott és bő lére eres-



„Alaposan felkészültem a Mass Effect univerzumából, mert így már jóval előtte tudtam, hogyan akarom majd megszólaltatni Matriarch Benezit.” – Marina Sirtis színésznő



Így néz ki a gyakorlatban a háromszög-ölés taktikája

Korai artwork az Army of Two-ból



i A legtöbb szinkronszínész nemcsak hangját, hanem külsejét is kölcsönözte a játékhoz. Az 52 évesen is gyönyörű Marina Sirtis arca rendkívül hasonlít Matriarch Benezához, és éppolyan elképesztően formás és dús keblekkel is megáldott, mint amilyenekkel a görög származású színésznő a valós életben is dicsekedhet.

tett dialógusok elsődlegesek, és nincs ez másképp itt sem.

AMIKOR MÁR CSAK A FEGYVEREK BESZÉLNEK...

Persze a sok csevegés mellett harcolni is fogunk majd bőséggel. A *Mass Effect* harcrendszere teljesen valós idejű – bár itt is kimervevhetjük a harcot, mint eddig a BioWare játékok zömében. Maga a harc sok tekintetben egy hagyományos TPS-re vagy az olyan külső nézetes taktikai shooterekre hasonlít, mint a *Gears of War*. A környezetünkben fellelhető fedezékeket itt is alaposan ki kell használnunk saját karakterünkkel és társainkkal egyaránt. Sajnos a *KOTOR*-ral ellentétben csak saját hősünket irányíthatjuk saját kezűleg, a többieknek mindössze különböző parancsokat oszthatunk ki. Ennek lehetőségét egyébként a fejlesztés során később vették ki a *Mass Effect*-ből, mert az első videók szerint még benne volt a játékban. Kár, hogy most már nincs... Embereinknek és alienjeinknek azért olyan alapvető utasításokat is kiadhatunk, mint a „menj oda”, „vonulj fedezékbe”, „támadjátok a célpontomat”, „maradjatok itt” vagy „kövesselek”. Ha egy fedezék közelébe küldjük őket, akkor automatikusan mögé bújnak. Bár sajnos azt is hozzá kell tenni, hogy saját embereink MI-je Xbox 360-on nem túl jó. Reméljük, ezen egy

kicsit hegesztenek majd a bioware-es hölgyek és urak, mire kijön PC-re, mert az irányítás totális átdolgozásával elmentésben ez talán nem akkora ördöngösség... Az MI ezen a téren mondjuk, valahol a *Gears of War* és a *Kane & Lynch* között jár: embereink igyekeznek védekezni, elbújni vagy saját magukat elsősegéllyel gyógyítani, viszont sajnos előfordul, hogy a tűzvonalba maradnak és simán hagyják szitává lövetni magukat...

AZ ÁLLAD MAJD KÖSD FEL

A *Mass Effect* leginkább az emberek és idegen lények arcának kialakítása, illetve mimikájuk terén brillírozik. A szem életszerű kidolgozását már sokszor emlegettük: szerény véleményem szerint ezt oly tökéletesen sikerült megvalósítani, hogy ezen a téren az eddigi csúcs CGI mozifilmeket (*Final Fantasy*, *Beowulf*) is messze lehaladja ez a játék. A gesztusok viszont aránylag sokszor ismétlődnek (ez egy megszokott RPG-betegség), bár azért kevésbé fogjuk észrevenni, mint legutóbb a *Witcher*-nél. Én azért örülnék, ha néhány újabb gesztust is belesuvasztanának a PC-s *Mass Effect*-be, elvégre ez a játék mégiscsak óriási hangsúlyt fektet a párbeszédre... Bizonyos szituációk során egyébként a mimika egészen hátborzongató! Az egyik jelenetben például az egyik idegen lény egy másik (egy emberszerű asari) hullájá-



Vörös nap virrad. Vért ontottak az éjjel. Ja én voltam.



Resident Evil 9: a robotzombik visszavágnak!

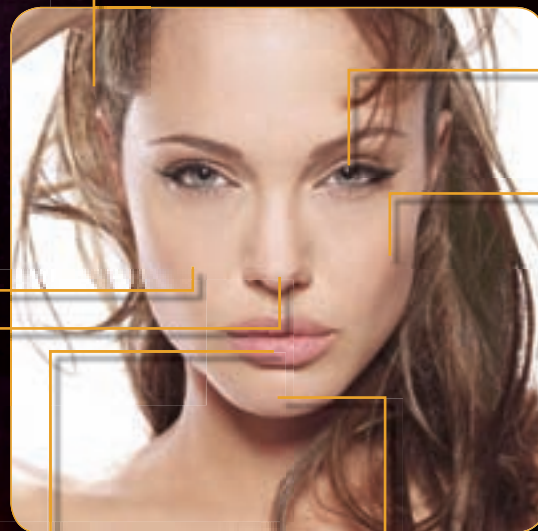
CSINÁLD MAGAD, VILÁGSZTÁR!

A játékba filmszillagok arcát is berakhatjuk

A MASS EFFECT FÓRUMOKON az egyik legnépszerűbb topik a „celebrity likeness guide”, tehát a hírességekhez, sztárokhöz hasonló Shepard hősök kidolgozása a karaktermegtervezésnél. Bár az eredmények nem teljesen tökéletesek, időnként egészen elképesztő módon sikerült egy-egy filmsztárt a játékba csempészni. Jómagam egyébként másodsorra Angelina Jolie Sheparddal töltem végig a játékot (az első alkalom során maradtam a férfi alapkarakternél), és meg is osztom veletek (akik Xbox 360-on már tolják a játékot), hogyan alkotójátok meg ti is Angelinát a játékban. A számok azt jelentik, hogy hányszor kell oldalra tolnunk a csúszkát a különböző paramétereknél; a kezdeti állapot a nullát jelzi. Meghagytam az eredeti angol kifejezéseket, mert felesleges lenne azzal göröcsölőnötök, hogy visszafordíthatok magyarul angolra. (A „szélső bal” vagy „szélső jobb” nem politikai állásfoglalásunkra utal, hanem a csúszka szélét jelzi.)

ANGELINA SHEPARD

Hair Colour = 5
Hair = 7 (vagy amelyet akartok – sajnos egyik haj sem az igazi)
Brow = 5
Brow Colour = 5



Blush Colour = szélső bal
Lips Colour = szélső jobb
Eye Shadow Colour = 3

Nose Shape = 4
Nose Height = 2
Nose Depth = 24

Mouth Shape = 6
Mouth Depth = 18
Mouth Width = 15
Mouth Lip Size = szélső jobb (mi más is lehetne Angelina szája?)
Mouth Height = 9

Chin Height = szélső jobb
Chin Depth = 28
Chin Width = szélső bal
Jaw Width = 24

Eye Shape = 7
Eye Height = szélső bal
Eye Width = szélső bal
Eye Depth = 20
Brow Depth = 16
Brow Height = szélső bal
Íris Colour = 3
Facial Structure = 6
Skin Tone = 3
Complexion = szélső bal vagy szélső jobb
Scar = szélső bal (illetve olyan sebbel csúfítottok el szép arcát, amilyenel akarjátok...)
Neck Thickness = szélső bal
Face Size = szélső bal
Cheek Width = 24
Cheek Bones = 17
Cheek Gaunt = 9
Ears Size = 11
Ears Orientation = 15

EA-LVITTE A KISCICA...

A világegyetem sorsa immár az Electronic Arts kezében



SZÁMOMRA A TAVALYI ÉV egyik legnagyobb meglepetése az volt, hogy az Electronic Artsnak sikerült megszereznie a BioWare-t szöröstül-bőröstül, sőt még *Mass Effect*estül is, pedig a kiadók ritkán hajlandók megválni saját brandjeiktől. (Hiszen onnantól kezdve, hogy egy játék a boltokba kerül, a licenc a legtöbbször már az ő tulajdonukban marad – a *Halo* is a Microsoftnál maradt.) Hogy milyen érdekek és érdekellentétek, illetve titkos egyezkedések húzódtak a tranzakció mögött, azt talán sohasem tudjuk meg, de az valószínűnek tűnik, hogy a BioWare (hasonlóan a Bungie-hoz...) nagyobb szabadságot akart. Nem akarnak örökön-örökké kizárólag Xboxra és PC-re fejleszteni; a *Sonic the Hedgehog* (igen, jól olvastátok: AZ a Sonic, a kék sün...) szerepjáték-változatát is Nintendo DS-re adják majd ki, és az sem teljesen kizárt, hogy lesznek *Mass Effect* játékok PS3-ra is. (Bár azt szintén nem tudjuk, hogy a Microsoft milyen megállapodásokat kötött ki arra vonatkozólag, hogy mi legyen később a licenc sorsa. Elképzelhető, hogy sohasem készül el a Sony masinájára semmilyen *Mass Effect* sem.) Az biztos, hogy az EA-nak úgy kellett a sok dögunalmas folytatás után ez a kreatív cég és játéklenc, mint egy falat kenyér. Itt már nemcsak a pénzről van szó, hanem a cég image-éről is, amely eléggé megfakult az évek során... Az EA egyébként másféle módon is hasznot húz az üzletből: átvették a *Mass Effect* párbeszédrendszerét is és saját játékaikban is felhasználják majd.

Eki-eki! Eki-eki!



val kommunikál velünk, és a halott arc bábként való felhasználása egészen döbbenetesen életszerű hatást kelt – ilyet nemhogy játékban, de még film-ben sem nagyon láttam... A környezet kidolgozása is helyenként igen ütős: az Elysium Prime és Virmine nevű bolygók vagy a Citadella környezete elsőrangú, de arra készüljétek fel, hogy a bolygók nagy része kissé kopár lesz.

MASSÍV HATÁS ALATT ÁLLOK

A *Mass Effect* minden kétséget kizáróan a BioWare egyik legjobb munkája, ezt is jelzi a számtalan újítás, amely csak a PC-s változatban lesz jelen: átdolgozták az irányítást, az Xbox 360-hoz képest optimalizálták azt. Nagyobb felbontásokat is kapunk, amelyekben a textúrák, a környezet és a karakterek is jobban kidolgozottak, látványosabbak lesznek. Emellett a kontroll teljesen testreszabható, ahogy az egy PC-s játéknál illik – mindenki játsszon vele úgy, ahogy ne-

ki kézéáll. Run & Gun Control: a játékosok hotkeyeket jelölhetnek ki, amelyekre funkciókat telepíthetnek, így azok egy gombnyomással előjönnek a játék során – ennek köszönhetően, az Xbox360-on néhol picit kényelmetlen harci helyzetek egyszerűbben megoldhatók, jobban figyelhetünk az akcióra. Egy új, eddig nem látott kódfejtő mini-game is bekerült a PC-s *Mass Effect*be, míg az inventory új grafikus felületet kapott, amelyvel együtt funkcionalitása, és használhatósága is megnőtt. Én most tolong végig másodszor hardcore szinten (ez a legnehezebb szint, amelyet csak akkor lockolhatunk ki, ha már egyszer végigvittük a játékot), és a taktikai/akció rész így az igazi, tökéletes kihívás. A PC-re májusban megjelenő *Mass Effect* magyar felirattal lesz kapható a boltokban, és a forgalmazó CDProject állítólag most tényleg apait-anyait belead a fordítás minőségébe. Reméljük, ez tényleg így is lesz. Nem akarunk még egy olyan „síró játékot”, mint a *Witcher*-nél...

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

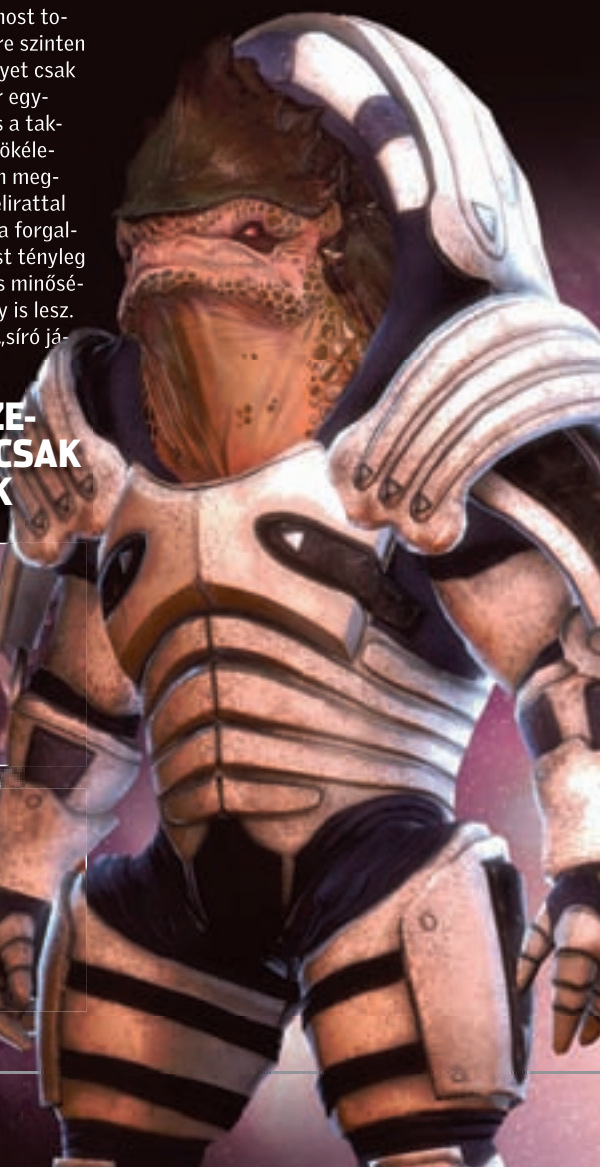
A www.gamestar.hu oldalon a kapcsolódó hírekért, letöltésekért, ird be a gyorslink sávba:

1880

AZ UDVARLÁSI FOLYAMÁT IGEN ÖSSZETETT – CSAK A JÁTÉK VÉGÉN HOZZA CSAK MEG GYÜMÖLCSÉT LEGYESKEDÉSÜNK



Hát a sármon még dolgozni kell...



Press play ▶

NOKIA
Connecting People



Nokia 5310
XpressMusic

Zene egy gombnyomásra. Számos zenei fájlformátum támogatása. Kristálytiszta hangélmény. 2GB-os memóriakártyával. 1500 zeneszám tárolása, 20 óra zenehallgatás.

A zene összeköt.
Nokia XpressMusic.
Press Play.

www.nokia.hu/5310
www.nokia.hu/pressplay

Nokia 5310 XpressMusic

9990 Ft

 kezdőrészlettel

Az ajánlat 2008. március 1-től visszavonásig, vagy a készlet erejéig érvényes. Mobil Otthon Prémium díjcsomaggal nem vehető igénybe. Az akció további, teljes körű és részletes feltételei a T-Pontokban, üzleteinkben és ügyfélszolgálatunkon érhetők el: 1430, 06-1/265-9210.

új előfizetéssel,
2 éves hűségnyilatkozattal,
12 havi kamatmentes részletre
Teljes ár: 29 970 Ft

T · · Mobile · · ·



PETER MOLYNEUX

Peter Molyneux-nél (*Populous*, *Black & White*) még esküdt ellenségei is elismerik, hogy leginkább az entellektüel és nerd típusú sztár kategóriába sorolható. Első jelentősebb játéka, a *Populous* 1989-ben jelent meg Amigára, Molyneux azóta sztárrá avanszált.



TOMONUBU ITAGAKI

Tomonubu Itagaki (*Ninja Gaiden* és *Dead or Alive* sorozatok) igen érdekes ízléséről tesz tanúbizonyságot ebben a... hmmm... szegecselt, szakadt rocker bőrkabátban és alatta a sárkány mintázatú ingben. Snoblesse oblige: a napszemcsi mindig fent figyel rajta. Egyértelmű, hogy ő a laza.

SZTÁROK A JÁTÉKVILÁGBAN

„Sztárok”. Kik jutnak elsőre eszünkbe erről a szóról? Popzenészek, filmszillagok, tévéshow-k közismert vezetői? //Bad Sector



JADE RAYMOND

Jade Raymond (*Assassin's Creed*) a gamervágyak titokzatos tárgya. Szexi, okos, játékproducer és emellett még nerd is: egyszerűen igazi, hamisítatlan szexszimbólum.

LEGINKÁBB TALÁN TÉNYLEG ŐK, de létezik mégis egy olyan figura, amelyik a gamerek számára a legjobban idealizálható: ő a játékefejlesztő. Bár ritkán látjuk, de az általa kreált digitális világok mégis évtizedek óta varázsolnak el minket. A játékipar az utóbbi években kiütéssel legyőzte a film- és zenepiacot is – ezt kár is lenne tagadni. Bár a mozi és a popzene nyilvánvalóan most is jelentős szelethez a médiapiacnak, ugyanakkor számítógépes és videójátékból most ezeknél már többet adnak el: elég csak a *Halo 3* első napos 170 millió dolláros bevételére gondolnunk, amelyről manapság egy mozifilm vagy zenei CD nem is álmodhat. Mégis, miközben a film- és könnyűzenei világ főszereplői a különféle – többé-kevésbé megérdemelten a csúcsra emelt – sztárok, addig a játékefejlesztők között kevés igazi értelemben vett „csillagról” beszélhetünk. Vajon miiben különböznek a játékipar sztárjai más médiumokétól?

„RENDEZŐ” VAGY „PRODU-CER”? VAGY EGYIK SEM?

Elsőként a legfontosabb megértenünk, hogy amíg például a zeneipar csillagai leginkább egyes szám első személyben állnak saját produktumuk mögött (még akkor is, ha a posztártok mellett ott van az együttes többi tagja, illetve a menedzser, producer stb.), a filmipar sokszereplős

struktúrája (producer, rendező, színészek, technikai stáb stb.) pedig egyfajta hierarchikus rendszert feltételez, addig a játékefejlesztésre ezek a tulajdonságok nem annyira felelnek meg. Mint manapság más modern kreatív iparágakra, a játékeiparra is az a legjellemzőbb, hogy a különböző fejlesztők a munkamegosztás alapján nem feltétlenül hierarchikusan rendeződnek el, tehát egy vezető programozó nem „beosztottja” a designernek, de a játékeproducer, aki a szálakat leginkább kézben tartja, sem „uralja” oly mértékben a csapatot, mint ahogy azt mondjuk, egy filmrendezőnél vagy producernél megszokhattuk. A játékeipar sztárjai leginkább a designerek és producerek közül kerülnek ki, azonban fontos leszögeznünk, hogy tényleges szerepük gyakran sokkal csekélyebb (nem annyira mindent irányító és mindenkin „uralkodó”), mint ahogy azt elsőre gondolnánk. Részben emiatt is vannak kevesebben, mint más médiumoknál: valamilyen másfajta jellegzetes vonással kell kiemelkedniük a tömegből, mint pusztán a nevékhöz köthető játékecímeikkel vagy a cégen belüli rangjukkal.

„VÉN RÓKÁK”

Furcsa paradoxon, hogy miközben a játékeipar az egyik legfiatalabb és legdinamikusabban fejlődő ágazat, addig az igazi játéke sztárok leggyakrabban olyan vén rókák, akik a legtöbbször már egy évtized óta velünk vannak, és valamilyen ősrégi

programmal zárták be magukat a szívkünkbe. Még a fiatalos külsejű John Carmack is a kilencvenes évek közepén megjelent *Wolfenstein* és *Doom* részekkel vált világhírűvé, a többi sztár pedig még régebbi: például Will Wrightól az 1989-es *Sim City* kapcsán hallhatunk először, Peter Molyneux neve a '88-as *Populous*-szal robbant be a köztudatba, Sid Meier pedig a nyolcvanas években megjelent különféle szimulátorai vált a közönség kedvencévé. Nagyon nehéz azonnal „berobbanni” a játékevilágba – ez még American McGee-nek sem sikerült teljesen, hiába lett zseniális az *Alice*, amelyhez a címben rögtön az ő nevét kötötték. Az utóbbi idők sikerjátékai pedig nyugaton egyre kevésbé kapcsolódnak egyetlen ember nevéhez: minden idők egyik legsikeresebb játéke szoftvere, a *World of Warcraft* fejlesztői közül egyetlen „sztárt” sem tudnánk kiemelni. Japánban más a helyzet: ott a legnépszerűbb konzoljátékok producereit tényleg igazi sztárkultusz övezi. Elég Shigeru Miyamotoóra (*Super Mario*), Hironobu Sakaguchira (*Final Fantasy* sorozat) vagy Tomonobu Itagakira (*Ninja Gaiden*) gondolnunk. Az amerikai és európai piacon viszont egyetlen sztárfejlesztő neve már ritkán azonnali garancia a sikerre.

IMAGE

Amellett, hogy általában régóta a piacon lévő emberekről van szó, melyek azok a tulajdonságok, amelyek kiemelik ezeket



Ránéz az ember Sid Meierre (*Pirates! Civilization*) és ha nem tudná, hogy ő a világ leghíresebb stratégiai játékaiknak designere, akkor kérne tőle egy hamburgert, sok ketchuppal. Hát igen, ő a szerény zseni, ergo intellektüel.

Will Wright (*Sim City*, *The Sims*) egyetemi tanulmányai csak minden lehetett volna (úrkutató, robotokat terelő „juhász”), ám nagy szerencsénkre inkább a játékefejlesztésnél kötött ki. Entellektüel típus.

A LEGFONTOSABB KIEMELENDŐ SZEMPONT AZ IMAGE, AMELY EZEKET A FIGURÁKAT KÖRÜLLENGI

a producereket és designereket a többiek közül? Csakúgy, mint más médiumok sztárjainak világában, a legfontosabb kiemelés szempont az „image”, amely körüllegi ezeket a figurákat. Akármilyen jelentős is az a játék, amelyet fejlesztés, a nagyközönség nem fogja felkapni a neved, hacsak nem tudsz kialakítani (vagy nem „termelődik” körülötted magától) egy olyan image-t, amelynek köszönhetően azonnal felkapjuk a fejünket, ha valahol interjút adsz, vagy csak megszólalsz, illetve nevedet gyakran az internetes sajtó „címlapjain”, a hírek között láthatjuk. Az alábbiakban felsoroltunk pár olyan kialakult (vagy szándékosan alakított) image-t, amely a leginkább köthető egy-egy sztárfejlesztőhöz.

AZ ENTELLEKTÜEL

Mivel a játékefejlesztők legfőképpen szürke agysejtjeiket használják munkájukhoz, ezért nyilvánvaló, hogy szellemi teljesítményüket tartjuk a leginkább kiemelőnek, így az „entellektüel” jelzővel illethető sztárdesigner a leggyakoribb. Mégis, az olyan sztárookra, mint Peter Molyneux, Sid Meier vagy Will Wright jobban illik az „entellektüel” image, mint American McGee-re, John Carmack-ra vagy az állandóan ripacskodó, rockercuccokban flangáló Tomonobu Itagakira. Ez a kép részben az általuk elkészített játékok miatt is alakult ki bennünk; nehéz olyan játékot találni, amelyre az „intelligens” jelző a legjobban ráhúzható, mint a Meier-féle *Civilization*, a Wright-féle *Sim City* vagy a Molyneux-féle *Populous*, ugyanakkor a *Doom*-ra vagy az *Alice*-ra (stílusossága ellenére) inkább a pörgősebb akció jellemző.

A NERD

A másik tulajdonság, amely bizonyos sztárokhöz köthető: a „nerd”, aki fanatikus

rajong olyan egyéb hobbik iránt, amelyek nem feltétlenül köthetők számítógépes játékokhoz. Richard Garriott, az *Ultima* játékok atyja például igazi kastélyt alakított ki lakhelye körül, és saját magát is „belelakta” a játékokba (az *Ultima Online*-ba is) Lord British szerepében. Peter Molyneux rajong a különféle társasjátékokért, és ezt a legtöbb interjúban hangoztatja, Will Wright pedig a robotika és az úrkutatás megszállottja. A nerd többnek, érdekesebbnek, kifinomultabbnak tűnik „hobbijával”, és a rajongók fejében még karakteresebben jelenik meg az illető, mintha csak „egyszerű” sztárdesigner lenne.

A LAZA

Talán a tudatalattiban valahol a kifinomult entellektüel ellentéte a „laza srác”, aki vagány életmódjával, viselkedésével vagy megnyilvánulásaival válik vonzóvá az erre fogékony közönség számára. Ilyen figura American McGee, aki tetkóival és rockeres külsejével kicsit meg is hökkentette a „kifinomultabb” sztárfejlesztőkhöz szokott nagyközönséget, de tulajdonképpen ide sorolhatjuk a John Carmackot és John Romerót is: előbbi a Ferrarik iránti rajongásával, utóbbi pedig egész stílusával és playboyos feleségével ragadt meg az emberek emlékezetében. Hogy az image mennyire befolyásoló tényező, azt mi sem jellemzi jobban, mint az a tény, hogy Romero évek óta nem csinált semmi érdemlegeset, és teljesítményét tekintve messze nem érdemli meg azt a hírnevet, amely körüllegi. No és nem szabad elfelejtenünk a már említett „rockeres”, állandóan fekete napszemüveget viselő Tomonobu Itagakit sem.

A SZEKSZIMBÓLUM

Végül negyediknek meg kell említeni azt a tulajdonságot, amely egyetlenegy hölgy, Jade Raymond nevéhez köthető, lévén Jade előtt még nem létezett olyan

sztárproducer, aki ennyire felkorbácsolta volna a férfiközönség fantáziáját szépségével. Jade az ideális nőt személyesíti meg a játékosok számára: gyönyörű, intelligens és igazi „nerd”, nem csoda tehát, hogy egy egyébként is igen eredeti és remek játék kapcsán azonnal felkapta a játékvilág, és sztárt faragott belőle. Ennek a pozitív mellett negatív vonatkozásait is tapasztalhattuk: rossz nyelvek az *Assassin's Creed* sikerét egyedül Jade szépségének tulajdonították, és Miss Raymondot igen élesen bírálták (gyakran inzultálva is a hölgyet...) azok, akiknek nem tetszett a játék. Hogy a macsó játékvilág mennyire képes befogadni egy ilyen „szexi” sztárdesigner típust, az érdekes kérdés... Jade bármennyire is szép, még vannak olyanok, akik nem tartják elfogadhatónak, hogy egy nő „vezessen” egy mainstream játékot fejlesztő csapatot. Van rá egy fogadásom, hogy Jade Raymond sokáig lesz még egyedi jelen-

ség a játékiparban, és nem fogunk újabb és újabb „szexszimbólumként” számon tartott sztárdesignerekkel találkozni még akkor sem, ha a Ubisoftot egyébként hatalmasat kaszált az *Assassin's Creed*-del, és kár is lenne tagadni, hogy ebben Jade-nek is némi szerepe volt.

A JÖVŐ SZTÁRJAI

A cikk végére már csak egy közös morfondírozásra hívlak benneteket: vajon milyen lesznek a játékipar újabb sztárjai az elkövetkezendő időszakban? Mindannyian a fenti vázlatos kategóriáknak felelnek majd meg, vagy újabb jellemző tulajdonságokat is köthetünk majd hozzájuk? Vajon még többen lesznek, ahogy az ipar erősödik, vagy inkább kihalnak, mint a matuzsálemek és a Blizzardra jellemzően inkább a fejlesztőcsapatok és cégek image-e válik erősebbé? Ezeréves játékból idézett közhely, de csak a *Red Alert* Einsteinjét tudjuk most idézni: „time will tell”... ☺



John Carmack (*Doom*, *Quake*) az FPS műfajának megalapozása mellett mindörökké az a srác lesz szemünkben, aki habzsolta a Ferrarikat és még a világűrbe is felment. Egyszerűen laza srác.



CODENAME PANZERS: COLD WAR

Rush for Berlin – ugyanaz és mégis más...

//csonti

RÖVIDEN

A kiváló RTS-széria harmadik tagja Berlinre koncentrál – csak most nem a németek a rossziúk.

MIÉRT SZERETJÜK

A felturbózott Gepárd motor képességeivel egyszerűen nem lehet betelni.

KIADÓ 10tacle/EA FEJLESZTŐ Stormregion KORÁBBI JÁTÉKAIK

- { Codename Panzers 91% GS2004_06
- { Codename Panzers: Phase Two 90% GS2005_08
- { Rush for Berlin 88% GS2006_06

MEGJELENÉS

2008. március

KIHÍVÓK

- Sudden Strike 3: Arms for Victory 2008. március
- Command & Conquer 3: Kane's Wrath 2008. március
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Soulstorm 2008. március

NEM VALÓSZÍNŰ, HOGY ÉRDEMES LENNE sokat áldozni a *Panzers* és a magyar fejlesztőcsapat, a *Stormregion* eddigi történetére. No nem azért, mert nem érdemelnék meg, sokkal inkább azért, mert decemberi előzetesünkben és januári Mocsy-interjünkben már kiveséztük ezt a részét a sztorinak. Most kizárólag a játékelményre koncentrálunk, hiszen kezünkben a *Cold War* preview változata!

BERLIN FELETT (SÚRÚ) AZ ÉG

Azok, akik jajongva a sarokba menekülnek, ha meghallják a „második világháborús játék” szókapcsolatot, kicsit lazíthatnak. Nem nagyon, csak kicsit, hiszen a játék a 40-es évek végén játszódik, a kettéosztott (eredetileg négygyé, de ez most lényegtelen) Berlinre összpontosítva. A fejlesztők egy alternatív történettel szolgálnak, a híres léghíd-in-

Valószínűleg az olajnyomás-szabályzó vacakol ott középen



cidentst harmadik világháborúvá növesztve. Tőriből felmentettek kedvéért: 1948 júniusában Sztálin a Vörös Hadsereggel lezáratta a Nyugat-Berlinbe vezető összes szárazföldi és vízi utat, válaszul arra, hogy a nyugati hatalmak bevezették a nyugatnémet márkát a csonka főváros általuk ellenőrzött területén is. A dologból óriási feszültség keletkezett, és az USA (szövetségeseivel) több mint egy éven keresztül légi úton látta el a német főváros nyugati felét. Nem így a *Cold War*-ban, ahol egy véletlen baleset miatt a krízis nyílt összecsapásba megy át.

Nem is olyan sok sorsral ezelőtt azt ígértük, hogy a játékelményre koncentrálunk, most mégis a háttértörténetet csócsáljuk – vetődhet fel a teljesen jogos észrevétel. A válasz a játékot kórtó filmjelenetekben keresendő. A kicsit durvára, szemcsésre vett bejátszások tökéletesen megágyaznak a sztorinak, és a kockákat nézve alig várjuk, hogy mi is részesei legyünk ennek a küzdelemnek.

REPTÉRI ILLETÉKTELENEK

A hadjárat elején rögtön igen fontos feladatunk akad: meg kell védenünk a fő-



Megjött a posta. Hol kell aláírni?

i A Panzers sorozat első két darabját a CDV Kiadó gondozta, ám pénzügyi gondok miatt kénytelen volt eladni a brandet. A szintén német 10tacle kapva kapott a lehetőségen. Szurkolunk nekik, hogy az derüljön ki, jó üzletet kötöttek.

VARIÁCIÓK PÁNCÉLOSRA

Igorkám, pakolj már föl egy kis kompozitot!



AMINT LÁTHATÓ, a T-62-es (is) szépen és változatosan kicsinosítható. Páncélosok ellen a nagyobb löveget, repülőket ellen a rakétakilövőt, mindennapi viseletre pedig a megerősített páncélzatot ajánlhatjuk.

Gyárlátogatás a Vörös Acél kihelyezett üzemében



A SZEMCSÉS BEJÁTSZÁSOK TÖKÉLETESEN MEGÁGYAZNAK A SZTORINAK, ÉS ALIG VÁRJUK, HOGY RÉSZESEI LEGYÜNK.

vol áll a valóságtól, ám egy játékban megengedett az egyszerűsítés, ha az a játékélményt szolgálja. Akinek az átalakítás nem lenne elegendő, az még a festékpisztollyal is szórakozhat kicsit, ha netalán nem tetszene az alpból beállított színséma. A változatosság sajnos nem terjed ki a hadjárat másik szemszögéből való végigjátszására, így bele kell nyugodnunk abba, hogy ezúttal nem vadászhatunk NATO-harcokocsikra. Persze egy esetleges kiegészítőben alakulhat máshogy, ugye?

HA EZT GEPARD NAGYPAPA MEGÉRHETTE VOLNA...

...akkor biztosan büszke lenne unokájára. A Gepard engine 3.0-s változata ugyanis fenomenálisra sikeredett. Nemhiába írták újra a motort az alapjaitól. Olyan fizikai modellezést sikerült egy RTS-ben megvalósítani, amittől néhány éve még egy FPS esetében is csak ámuldozni tud-

tunk. Rongybaba-effektus, kigyulladó fák, élethű időjárás viszonyok, tükröződések, fényviszaverődések és a többi, és a többi. A látványt és az effektet nehéz mondatokban érzékeltetni, ezért inkább nézzétek meg előbb a GSTV idevágó bejátszását, aztán pedig áprilisban a játékot magát. Ha tudtok, addig tegyetek félre kis pénzmagot gépjeltesítésre, mert a mostani verzióból úgy tűnik, hogy középkategóriás géppel nem lesz felhőtlen az élmény. Ismét kapaszkodhatunk egy szalmaszála: hátha a végső optimalizálásnak köszönhetően a kész játék korosodó felszereléssel is működésképes lesz. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

1595

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:



Befutott a NATO-expressz

Az USA-ban is megjelenik a játék, a nehézségi szintet... „finomítanunk” kellett. Mocsáry József, Stormregion

város légikötőjét a deszantos szovjet alakulatoktól. Ezt különösebb probléma nélkül megtehetjük, mivel a támadás koordinálatlan, mi pedig egyre több szövetséges katonát vehetünk vezető szárnyaink alá. Igazság szerint a küldetés annyira problémamentes, hogy az már zavaró. A harcéri felcserosztagnak hála, normál nehézségi fokozatban akár egyetlen katonánk elvesztése nélkül végig tudunk masírozni az egész térképen, miközben a (továbbra is) rendezetlen hullámokban támadó szlávokból takaros halmokat rakhatnánk. Szerencsére utóbbit sem a rendszer, sem a jó ízlés nem engedi meg. A helyzet a későbbiekben kicsit finomodik, az előzetes változat öt játszható pályája közül az utolsó kettőben már előfordul, hogy veszteséget szenvedünk, sőt olyan is, hogy újra kell tölteni az állást. A könnyű győzelmeket kedvelőknek mindez akár pozitívum is lehet, de a mazochistább típusok megnyugtatósára megemléne-nénk halkan: abban még lehet reménykedni, hogy a végső verzióban picit feljebb kerül a lév. Bár erre ne vegyen senki mérget, hiszen a játéktervező Mocsy száját hagyta el az

a kijelentés, hogy a nehézséget az amerikai piaci igényekhez kellett alakítani, magyarul, süllyeszteni... Pénz beszél, Joe meg játszik – problémamentesen, boldogan. (És még csak elítélni sem tudjuk, hiszen a sok Joe sok dol-lárt hagy a boltokban, és ezért jól akarnak szórakozni. A kiadó és a fejlesztő meg szeretne megélni, érthető.)

PIMP YOUR TANK!

A csata a jól bevált séma szerint zajlik, elsősorban szárazföldi egységekkel, de légi támogatás és utánpótlás-szállítás esetében vadászgépek és helikopterek is bekapcsolódnak a harcba. Bizonyos egységek gyalogság ellen használhatók, mások inkább diótörésre, azaz páncélosok ellen, megint mások légvédelmi szerepkörre oszthatók be igazán hatékonyan. Az érdekesség a történetben az, hogy mindezen feladatok akár ugyanaz az egység is elláthatja, hiszen néhány presztízspontért pillanatok alatt lángszórót bütykölhetünk harcosinkra, de ha inkább páncélos ütközetre számítunk, nincs akadálya annak sem, hogy komolyabb löveget helyezzünk a toronyba. Mondjuk ez a sufnituning kicsit tá-

Mondtam, hogy Combinót kellett volna venni!





JÁTÉKOK INGYEN...

Mennyit érnek? Mennyit érnek meg Neked?

//BZ

NEMRÉG LÁTOTT NAPVILÁGOT A HÍR, hogy az Electronic Arts hamarosan új *Battlefield* játékot ad ki, amelyet Stockholmban, a DICE égisze alatt fejleszt a *Battlefield 1942*-ért és a *Battlefield 2*-ért felelős gárda. Ez idáig szép és jó, de csak ezért nem áldoznánk négy oldalt a témának (bár persze maga a játék is tartogat érdekességeket – lásd külön boxban). Azonban a játékelőzetes adatlapjában könnyen szemet szúrhat a Play 4 Free™ megnevezés...

TÖRTÉNELEM

Az ingyenes játék természetesen nem újdonság a számítástechnika világában. A boldog békeidők pár száz kilobájtos játécai között ugyanis nemcsak teljes vagy shareware (tehát fizetés nélkül csak demó szintű vagy limitált hosszúságú) címek láttak napvilágot, hanem sok volt a freeware besorolású program is. Ezek írói legtöbbször azért döntöttek az ingyenesség mellett, mert így próbálták minél szélesebb körben elterjeszteni a játékaikat, egyfajta hírnevet megalapozva, hogy aztán később felfigyeljen rájuk egy-egy nagyobb kiadó vagy fejlesztőcsapat.

A freeware játékokból alakult ki az idők folyamán az adware mutáció. Ez a játéktípus szintén teljesen ingyen beszerezhető és használható, azonban a játé-

kos lépten-nyomon reklámokba ütközik – egyszerűbb játékok esetében szimplán külön ablakok vagy reklámcsíkok formájában, de mostanában egyre divatosabb a játék világába beépített, például tereptárgyakra helyezett hirdetések használata is.

MAJDNEM INGYEN

Majdnem? Igen, majdnem: abban a tekintetben ugyanis ingyen van a játék, hogy nehezen megkeresett pénzecskékből egy fillért sem kell áldoznunk a játékra. Azonban megdöbbenő az a statisztika, amelyet a Parks Associates végzett el a játékban elhelyezett reklámok hatékonyságával kapcsolatban – természetesen az Egyesült Államokban, hiszen az effajta hirdetések is onnan indultak és máig ott a legnépszerűbbek. A kutatás szerint 2005-ben 80 millió dollárt, tavaly pedig már jócskán 100 millió dollár feletti bevételt hoztak a virtuális versenyautókon, hátfalakon vagy sportmezeken elhelyezett márkanevek, akciók és felhívások. A 2009-es előrejelzés egyenesen 400 millió dollárt jósol. Ugyanis a felmérés alapján pont a játékosközösség (és ezen belül is leginkább a 18–34 év közötti férfiak) fogadják el leginkább, ha egy shotgun célgömbjébe a leendő áldozaton kívül egy kólareklám is beúszik. Épp ezért a legelterjedtebb „reklámhordozók” az autós és sportjátékok, de nem elhanyagolható a nők tudatalattiját megcélzó étel-, ruha- és életstílusreklámok hatása sem, amelyeket igyekeznek például élelszimulátorokba és hasonló, a gyengébbik nem által jobban kedvelt játéktípusokba becsempészni. Tehát igen, a játékért nem fizetünk, de aztán – akarva vagy tudat alatti motivációk hatásá-

VAGY MAJD NEM

ra – a legtöbb lecsengetik a hirdetőket (és ez által a játékforgalmazók) kasszájába azt az összeget, amit a boltban adtak volna a kis korongokért.

LAND OF THE FREE

Ahogy említettük, a hirdetésekkel telezsított játékok nagy része egyelőre csak a Nagy Víz túloldalán jelenik meg ilyen formában. Ezt lehet nem szeretni, de az is tény, hogy a fejlesztők, illetve kiadók e játékok esetében tényleg csak arra a bevételre alapozhatnak, ami a beépített reklámok alapján képződik. Ebben pedig egyelőre a reklám hazája, azaz Amerika sajnos (?) verhetetlen. Az ország, ahol egyetlen, a Superbowl döntő szünetében sugárzott, tíz másodperces reklámspot dollártízmilliókba kerül (és ezek szerint megéri a reklámozónak), mindenképpen hamarabb vált a játékok terén is. Nem csoda, hogy a Ubisoft tavaly négy „nagy” játékát is csak az Államok lakosai számára tette ingyenesé: a *Far Cry*, a *Prince of Persia: The Sands of Time*, a *Rayman Raving Rabbids* és a *Tom Clancy's Ghost Recon* teljes verzióit lehetett ingyenesen elérni a Fileplanet oldaláról, amiért cserébe semmi más nem történt a játékban, csupán a betöltő és átvezető képernyőkre kerültek különböző hirdetések. Amerikán kívülről hiába is próbáltuk letölteni a játékokat, hiszen érthetően a hirdetőik országspecifikus termékekkel és szolgáltatásokkal tölték meg ezeket, hisz egy európai játékost nem készítenek pénzköltésre.

MÁR MEGINT AZ A **** MOSÓPOR!

Furcsa az is, hogy a világ más-más részén mennyire különbözőképpen fogadják az ilyen kezdeményezéseket. Európában

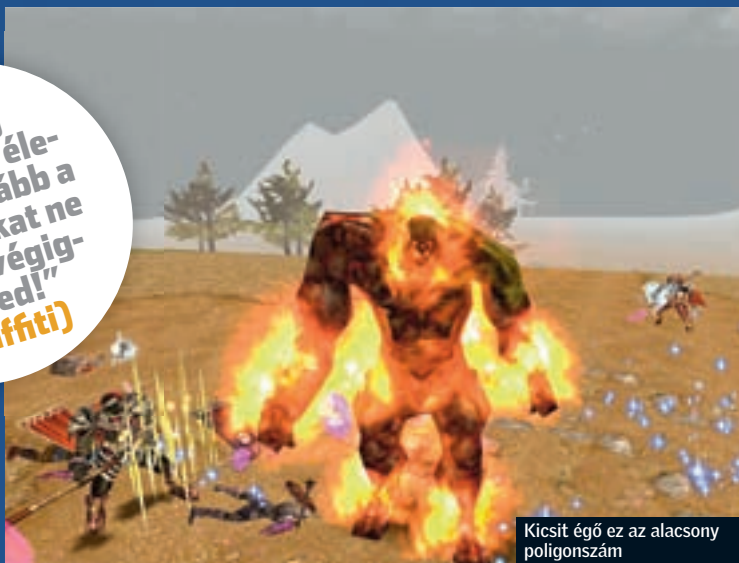
ugyanis eddig általában visszatetszést váltott ki, ha bármilyen direkt reklám bekerült valamilyen játékba. Az átlagos gamer különben hamar ki is szűri a bűjtatott hirdetéseket. Egy másik közvélemény-kutatás viszont arra is rávilágított, hogy egy olyan környezetben, ahol a napi több ezer elektronikus és nyomtatott reklám szinte már a lélegzés szintjén része az emberek életének, akár fordított hatással is számolhatunk. A CNET Network UK és az Internet Advertising Bureau nyári felmérése szerint azoknak, akik már találkoztak bármilyen játékban elhelyezett reklámmal, egyharmaduk hajlandó megvásárolni a kérdéses terméket vagy szolgáltatást, kétharmaduk pedig pozitív érzéseket kezdett táplálni a márkával kapcsolatban. A legmeghökentőbb azonban: a megkérdezettek közel fele szerint nemhogy kilógtak volna a reklámok a virtuális környezetből, épp ellenkezőleg, közelebb hozták a játékélményt a valósághoz. 17 százalékuk ráadásul egyáltalán nem is fogta fel ezeket reklámként, szimplán realitásélmény-fokozó tereptárgyként kezelte őket.

DE JÓ, VÉGRE MOSÓPOR!

Minden ilyen közvélemény-kutatásnak és felmérésnek egyaránt az a kicsengése, hogy a felhasználók egyre több része könnyen megbékél a reklámokkal, ha azok a két legfontosabb feltételnek megfelelnek: egyrészt ne legyenek túlságosan kirívók, ne lógjanak ki a játék környezetéből (tehát a *Prince of Persia* egyik mecsetjén ne lobogjon egy konzol hirdetése vagy épp neon-reklám), másrészt viszont legyen érezhető hatásuk a játék ár/érték arányára. Egy részük szerint ez köz-

„Ha lepereg előtted az életed, legalább a reklámokat ne kelljen végignéznied!”
(graffiti)

AZ MMO-ÁRADAT HÍRES INGYENESEK I.



Kicsit égő ez az alacsony poligonszám



„Csendesesen kérődzik, igen jámbor fajta...”

HA MANAPSÁG EGY NETES KERESŐBEN ingyenes teljes verziós játékokat keresünk, egy erősen ittas rögbicsapat vehemenciájával dől ránk a különböző MMO-k áradata. Az olyan böngészőalapú stratégiáktól, mint az *Imperia Online*, egészen a távol-keleti eredetű manga-MMORPG hadseregig garmadával állnak a játékok mindenfelé. Ezekkel igazából pont ez a probléma: az alkotások legtöbbje teljes funkcionalitását tekintve ingyenes; épp ezért a legtöbbszőr szabadidőben, kedvtelésből vagy épp kezdeti lépésként elkészített játékok nem túl hosszú életűek és természetesen a terméktámogatástól sem várhatunk csodákat. Ezeknél egy lépéssel előbbre járnak az olyan projektek, mint például a kifejezetten szép, részben valós történelmi alapokon nyugvó *Silkroad Online*, az igen nagy játékosereget megmozgató *Knight Online* vagy a csapat PvP- (GVG?) alapú *Dawnspire*. Itt általában az alapjáték ingyenes, viszont némi pénzmagért gyorsabb karakterfejlődést, erősebb varázslatokat, esetleg mások által el nem érhető felszereléseket érhetünk el. Ezek a játékok szépen fejlődnek, és „gémer oldali” támogatottságuk is erős, ezért úgy tűnik, a finanszírozási modell ezeknél is működik.

KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK

Silkroad Online
Dawnspire

2358

1782

A NÉHAI FIZETŐSEK

HÍRES INGYENESEK 2.

Manga-álmom: kékhajú lány maszkos oroszlánon



„A reklám nem más, mint a kapitalizmus költészete”
- Michael Maynard,
Temple Egyetem,
USA



Égjen a lábaid alatt a munka!

BIZONY, ILYEN IS VAN, egyre több. A fejlesztők és a kiadó annak idején azért vágott bele a játékok elkészítésébe, mert azt remélték, majd ez a mestermű lesz a következő állócsillag a játékvilág egén. Aztán kiderült, hogy ez az ég túlságosan felhős és a szél is összevissza fúj, és a felhasználók csak nem jönnek... Ilyenkor aztán, mentve a menthetőt, szintén megpróbálják ingyenessé tenni az egykori „terméket”, és némi bevételt az előbbieken említett „vásárolj extrákat” jellegű pluszokkal próbálnak kitermelni. A Codemasters *ArchLord* projektje vagy a *Fury: Age of the Chosen* tipikusan ilyen mostohagyerek. Ezek általában egy fokkal szebbek és kidolgozottabbak is az eleve ingyenesnek induló társaiknál, így megérnek egy próbát. A legendás *Anarchy Online*-t viszont direkt nem sorolom ebbe a kategóriába, mivel ez a játék az MMO-k között matuzsálemi kort ért meg fizetőként, mielőtt ingyenessé vált volna.

KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK

Archlord	Fury	Anarchy Online
1470	1612	241

AZ ACCLAIM ÚJ GENERÁCIÓJA

HÍRES INGYENESEK 3.

A KILENCVENES ÉVEK DEREKÁNAK egyik igen sikeres kiadójaként feltűnő Acclaim az új évezredben egyre gyengébb és üzletileg is bukducsló projektbe fogott, és már-már úgy tűnt, feladja a küzdelmet. Az elmúlt években azonban három igen sikeres MMO-játékkal rukkolt elő, amely igen gyorsan visszaállította a cég megtépázott hírnevét. A *2Moons* fejlesztését például a Shiny egykori alapítója, Dave Perry felügyelte, sikerét pedig a kategóriájában egyik legegyszerűbb kezelésnek és gyors elsajátíthatóságnak köszönheti. Azóta a *9Dragons* című keleti témájú játékuk is elindult, és már béta-tesztelhető a *Dance! Online* is, amely ráadásul új színfolt az MMO-játékok piacán. Nevéből adódóan PvP-táncversenyekről van szó, ez esetben a fizetős plusztartalmak nemcsak kiegészítőket (például ruhákat és frizurákat) takarnak, de a táncolható dalokat is némi extra anyagiakért szerezhetjük be.

Segítség! Véréngző fehér lepke!



„Ti mind ikrek vagytok?”
„Beszöltél?”



Béla csalódott: XXL-es pólóban sem vették komolyan

KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK

2Moons	9Dragons	Dance!Online
1808	2144	2000

EGYÉB EXTREMITÁSOK

HÍRES INGYENESEK 4.

AZ ÁTLAGOS GAMER KÜLÖNBEN HAMAR KI IS SZÚRJA A BUJTA- TOTT HIRDETÉSEKET



Az új kiegészítő sztárja Magdi anyus, ezúttal Uzik Kőzt



Nézzétek, csajszik, egy dögöltt sirály!

TERMÉSZETESEN AZ INGYENES játékok felsorolására a teljes újság sem elég. Megemlíthetnénk még a *Hellgate: London* című démonhentes csodát, ahol a Stonehenge környékét bejáró legújabb addont csak az előfizetők számára tették elérhetővé, de oldalakat szentelhetnénk a *Second Life*-nak is, amely reklámhordozó és pénzköltőhely egyszerre. Mindamelllett, hogy a való világól folyamatosan özőnlenek a vállalatok és vállalkozások a „második életbe”, az alapvetően ingyenes világban szinte mindent pénzért érhetünk el – a formatervezett lakásoktól a trendi ruhákig – sőt még a digitális prostitúció fogalmát is innen ismerhettük meg. A *Kwari* nevű online akciójáték pedig egyenesen igazi pénzdíj-ra megy: ha valakit lelövünk, valódi pénzt nyerünk, de ha minket találnak el, bankszámlánk bánja (és naná, hogy löszert is pénzért kapunk)...



vetlenül az árban nyilvánulhatna meg (tehát a játék legyen olcsóbb vagy egyenesen ingyenes), mások a minőség javítását is megemlítették, mint a reklámbevételek másik felhasználási területét.

VISSZA A CSATAMEZŐRE

Honnan is indultunk? Ja, igen, *Battlefield Heroes*... Ugyan lapzártánkig ingamekkel nem kényeztettek el a DICE új játékaival kapcsolatban (videókról nem is beszélve), a DVD-borító és a fejlesztők itt-ott elejtett megjegyzései alapján úgy tűnik, hogy a *Battlefield*-széria realiztikus világa után egy *Team Fortress 2* nyomdokain haladó, „cartoon-style” játékra számíthatunk. Ezzel összecseng Ben Cousins, az EA DICE vezető producerének nyilatkozata: szerinte fontos, hogy az új stílus olyanokat is a játék kipróbálására buzdítson, akiknek az eddigi részek bonyolultnak számítottak. Ráadásul egy, még nem részletezett rendszer segítségével mindenki a szintjének megfelelő ellenfelekkel kerül majd össze, így az újoncnak sem kell attól félniük, hogy egy vérprofi *Battlefield*-veterán másodpercek alatt zúzza őket szénné. Természetesen a játékban lehetőségünk lesz a végtelenségig tesztelni karaktereinket a hódítás megkezdése előtt, de hogy ebből mennyi lesz ingyenes és mik a pénzért kapható pluszok, azt még nem tudni. A következő számig valahol megnézem a választ. Ha pedig nem találok, akkor megveszem pénzért... **GS**



KAPCSOLÓDÓ JÁTÉKOK

Hellgate: London
1275

Second Life
357

Kwari
2359

RÖVIDEN

Will Wright legújabb készülő mestermunkája az evolúció és civilizáció fejlődését ábrázolja egy egyszerre mókás és összetett sci-fi játékon keresztül.

MIÉRT SZERETJÜK

A játék tulajdonképpen sok elemet kölcsönöz korábbi programokból, a megvalósítás azonban egyedí, főleg a lények mókás fejleszthetősége révén.

KIADÓ Electronic Arts

FEJLESZTŐ Maxis

KORÁBBI JÁTÉKAIK

{ *The Sims* - 89% - GS2000_4

{ *The Sims 2* - 95% - GS2004_09

{ *Sim City 4* - 83% - GS2003_01

MEGJELENÉS

2008. szeptember 5.

KIHÍVÓK

NINCS (egyelőre...)

CSAKÚGY, MINT WILL WRIGHT RÉGEBBI JÁTÉKAIT, A SPORE-T SEM LEHET „VÉGIGTOLNI”



Will Wright csapata annyira örült a *Spore* végleges megjelenési dátumának (ami ráadásul két nappal korábban lesz itt Európában, mint az Egyesült Államokban!) hogy egy kis videót is összedobtak megünneplésére, melyben büszkén szölgélik fel a földlakókat, hogy készüljenek a bolygó elhagyására.



SPORE

Bárhogy is védekeztünk, ez a spóra megfertőzött minket!

//Bad Sector

EH, INNEN MÁR CSAK SZEMÉLYESEN WILL WRIGHT HIÁNYZIK! – ezen morfondíroztam az Electronic Arts *Spore* bemutatóján. Thomas Vu, az egyik lead producer tartott előadást a játékról, és bár rendkívül összeszedetten foglalta össze a különböző ficsöröket, azért a Mester jelenléte még inkább bearanyozhatta volna a rendezvényt. Enyhe csalódottságomat félretéve mindenesetre erősen koncentráltam „Master Vu” előadására.

MINDENKINEK SZINTE MINDEN

Ami az egyszeri játékos számára először leginkább lejön, az az, hogy a készítőik tényleg igyekeztek a lehető legszélesebb játékosbázist megszólítani a *Spore*-ral. A rendkívül vidám színek, az általunk alkítható mulatságos lények egyértelműen a fiatalabbakat próbálják meghódítani. Az évek során a játék grafikájának kidolgozása még inkább elment ebbe az irányba, és persze az sem véletlen, hogy Nintendo DS-re is fejlesztik a játékot, hiszen a kis kézikönyvere leginkább az ifjabb korosztály körében divik. Ugyanakkor szó sincs róla, hogy a *Spore* „kiddie” kategóriás lenne. Olyan komplex

stratégiai játékokból ismerős elemeket találhatunk benne, mint amilyeneket a *Populous*-ban, a *SimCity*-ben, a *Civilization*-ban, a *Risk*-ben, a *SimEarth*-ben, vagy a *Master of Orion*-ban. Wright tulajdonképpen „*SimUniverse*”-nek is nevezhette volna játékát, ám borzasztóan unta már a sok Sim előtagot, ezért maradt a *Spore*-nál.

MOSOLYT CSAL AZ ARCUNKRA

A *Spore* leginkább jellemző tulajdonsága az, hogy tényleg kacagtató. Thomas Vu ugyan nem éppen a legügyesebb és legszellemesebb előadó (és koreai akcentusa kicsit zavaró is volt) de az újságírók mégis többször felvetettek a bemutató alatt. A játék során az editor segítségével tényleg a lehető legagyamentebb, legidiótább lényt alkíthatod ki, ami csak eszedbe jut, és Vu sem vallott ebben szégyent. A megfelelő DNS pontszámok segítségével anyni és olyan lábat, szemet, szájat, egyéb végződésekkel illeszthetsz kreatúrádra, amennyit és amelyet csak akarsz. Tényleg minden a fantáziától függ, és az általad teremtett lény egész biztosan a szívedhez fog nőni. Nem is gondolná az ember, hogy mennyire igaz: önjelölt is-

tenként a virtuális teremtés igazi örömét akkor érezzük csak át, ha mi magunk kreáljuk lényeinket, nem úgy, mint a *Black & White* részekben, ahol csak előre megszabott egyedeket formálhattunk.

EZ A FELHASZNÁLÓ A BARÁTOD

A *Spore* másik, rendkívül előnyös tulajdonsága, hogy kezelőfelülete tényleg igazán felhasználóbarát és ez különösen igaz a játék editor részére. Wrighték maximálisan el akarták kerülni, hogy a fejünket kelljen törni (vagy a falba belevetni...) minden egyes fejlesztési résznél, ezért a drag'n'drop módszer egyszerűbb már nem is lehetne. A képernyő jobb szélén látható végtagokat (vagy járművek esetén alkatrészeket) a test bármelyik részére húzhatod, játszói könnyedséggel, de persze alaposan meg kell fontolnod, mit hova helyezel, hiszen lényed későbbi fejlődését befolyásolhat-





ja az „összerakósi”. Vu bemutatója elején azonban mégsem a különböző fázisokra tért ki elsőként, hanem a *Spore* köré épülő játékosközösségre. Miközben a *The Sims*-től természetesen maximálisan eltérő programról van szó, egy dologban teljes egészében megegyezik a két program: a közösség felépítésében. Vu elsőként leszögezte, hogy a *Spore* alapvetően szingli játék, tehát nincs többjátékos módja: nem fogunk saját lényeinkkel RTS-módban ádáz csatákat vívni az interneten – szóval nem egy *Command & Spore*. Viszont hasonlóan a *The Sims*-hez, az általunk kreált lényeket könnyedén oszthatjuk meg az interneten másokkal, méghozzá úgy, hogy ha ezeket letöltik, akkor szerepelni is fognak az ő játékukban. A *Spore* ilyenkor automatikusan, a megfelelő arányban és helyeken szórja el ezeket a kreatúrákat.

A lények mellett saját magunk által létrehozott videókat is feltölthetünk a YouTube-ra, méghozzá a beépített rendszernek hála, ez teljesen automatikus lesz. Nem kell tehát fraps-olgatni és külön görcsölni a feltöltéssel, hanem a játékon belül ezt pár gombnyomással könnyedén megtehetjük. Ennél

a részről az egyik újságíró megkérdezte, hogy vajon mit szándékoznak tenni azokkal a „dévaj” játékosokkal, akik obszcén tartalmakkal próbálják majd a YouTube-ot szennyezni, illetve a játékosnak is gusztustalan külsejű kreatúrákat töltenek fel.

ROSSZ AZ, AKI ROSSZA GONDOL?

A játékon belül ennek kiszűrése nagyon egyszerűen működik majd, hiszen könnyedén megadhatjuk, melyik ismerősünk vagy barátunk lényeit „engedélyezzük”, hogy megjelenjen a saját világunkban. Ha nagyon kiakadnánk, hogy valamilyen idióta ismerősünk milyen retteneteket küld ránk, akkor pár gombnyomással kitörölhetjük az adott lényt, „kedves barátunkat” pedig azonnal kitilthatjuk azok sorából, akiknek fogadjuk lényeit. (Utána már csak egy MSN-letiltás, telefonváltogatás és meg is szabadultunk tőle...) Ugyanakkor a YouTube-ot nyilván nem tudja (és nem is akarja...) ellenőrizni a Maxis, ezért a játékosokra bízva, hogy jelentsék, ha durvaságokat tölthet fel. A *The Sims*-nél ez állítólag jól működött és a készítőik bíznak benne, hogy itt sem lesz másképp.

DNS-MILLIOMOSOK ELŐNYBEN...

Vu az előadás következő szakaszában a különböző fejlődési szakaszokra tért át, amelyet részletesen taglalunk majd a dobozokban is, viszont jó pár olyan aspektust is említett, amely mindféle fázisra igaz. A legfontosabb, hogy csakúgy, mint az emberi életben, minden „pénzbe”, vagy legalábbis kreditekbe kerül: ingyen itt sem adnak semmit. Ezek a kreditek szakaszról szakaszra változnak, és lényeink akcióival kell megszerezniük őket: eleinte sejtformában DNS-kat kapunk azért, hogy növényeket és más állatokat zabálunk fel, később pedig, fejlettebb fázisokban már kaját, illetve egyéb eszközöket halmozhatunk fel. A kreditekből eleinte testrészeket, „vásárolhatunk”, amelyeket lényeinkre illeszthetünk, később már másféle javakat is: házak és egyéb épületek, járművek, ruhák, jópofa maszkok és így tovább. Itt kell megjegyezni, hogy a törzsszintű fejlődés után már nem is tudunk Doktor Frankensteinként belenyúlni a lények fejlődésébe, ezért addig kell alkotnunk a számunkra legideálisabb külsejű és leginkább fejlődőképes kreatúrákat.

NOSZTALGIA RULEZ

Horny, RÉMSzarvas és katonai teherautó



IGAZI NOSZTALGIKUS hangulat kerített hatalmába, amikor az Electronic Arts Chertseyben található irodaházába érkeztünk, hogy a *Spore* bemutatóját itt tekintsük meg. Az ősrégi ECTS-ek mellett ugyanis mindig ezen a helyen tartották a külön EA-s rendezvényeket – lévén sokkal olcsóbb volt a cégnek, hiszen nem kellett a standért fizetni, meg aztán amúgy is ott van Londontól másfél óra utazásra. Az impozáns EA-s irodaépület egy gyönyörű parkban van, természetesen tóval és kacsákkal, amelyek ugyan nem egészen szobatiszták (alaposan „megtisztelték” az EA-ház előtti kis stéget), de legalább szépen hápognak.

HORNED REAPER FTW!

A székház nem sokat változott, viszont hatalmas fless volt, amikor megláttam a jó öreg Horned Reaper szobrát, akivel utoljára 1999-ben találkoztam a *Dungeon Keeper 2*-ben, hüpp. Persze azonnal lefotóztattam magam a jó öreg Hornyval, azon tűnődve magamban, hogy ezt miért nem a *Dungeon Keeper 3* standja előtt tesszük már meg... Nosztagiavonataink következő állomása a parkrészebe vezetett, ahol egy igazi, echte Battlefield 2-es katonai teherautóba botlottunk! Gondoltunk rá, hogy elvisszük egy körre, de aztán mégsem akartunk fragnet jelenteni az EA biztonsági őreinek. Gyalogosan tértünk hát vissza az épületbe, útközben megcsodálva az ismeretlen rénszarvas fűszobrát...



Már megint az evocionisták kezdik a perpatvart



Na miva' öreg mit akar a haverod?

i John Riccitiello, az EA elnöke a DICE-on érdekes vallomást tett a Spore-ról: szerinte ez minden idők legnagyobb játékipari kockázata. Tény, a fejlesztés hatalmas anyagi beruházással járt, de maga Riccitiello is elismerte, hogy a Spore a legnagyobb bevételt hozó franchise-ok (The Sims, Rock Band és World of Warcraft) melé emelkedhet.

A supplyáki istállódisztkó előtt elszabadultak az indulatok...



A JELEN LÉVŐ ÚJSÁGÍRÓK SZINTE VERSENYEZTEK AZON, HOGY KI SZERZI MEG ELŐSZÖR A SZÁRAZFÖLDRE LÉPÉS-HEZ SZÜKSÉGES LÁBAKAT

„ÉN TÁNCOLNÉK VELED! (DE NEM TUDOK...)”

Ahogy lényeink fejlődnek, a buta kis agyuk is egyre fejlettebbé válik, és egyre összetettebb interakciókra képesek másokkal, ez pedig egyaránt vonatkozik a harcra, a „szocializációra” is. Miközben sejtförmában más lényekkel pusztán agresszív módon tudunk kapcsolatba kerülni (vagy pedig éppen ők kötnek belénk, hogy harapjanak belőlük egy falatot), már a kreatúrafázisban is kapunk olyan kommunikációs formákat, amelyek segítségével „haverkodhatunk” velük. Az egyik ilyen például az „éneklés”, amelyet már alapszinten is megkapunk: ahogy kitéttük lábunkat a szárazföldre, máris kornyikálhatunk azoknak a lényeknek, akikkel szimpatizálni szeretnénk. Ennél egy fokkal összetettebb és mókásabb interakció a tánc, amellyel szinte elbűvölhetjük kellően barátságos lénytársainkat. A tánc kidolgozásá-

nál egyébként tényleg leborulhatunk a Maxis előtt: micsoda profi programozói tudás kellett ahhoz, hogy kidolgozzák azt az animációt, ahogy a különféle általunk legagyamentebb módon összerakott kreatúrák a többiekkel pogóznak! Hiszen minden egyes lény-nél mindenféle végtag máshol található (ezek kombinációja szinte végtelen), a komplex táncmozdulatok ehhez képest mégis remekül koreografáltak. Oké, nyilván nem valamilyen tangót láthatunk majd a játékban, de akkor is elismerést érdemel ez a fajta programozói tudás.

IDŐ VAN

Csakúgy, mint Will Wright régebbi játékaival, a Spore-t sem lehet „végigtolni”, bár ezúttal sokféle konkrét küldetést, illetve feladatot is megoldhatunk. Ezt a fícsört bevalottan azért integrálták a készítő, hogy azok se unatkozzanak, akik nem rajonganak a megszokott végtelen játéktípusért. Másrésztől pedig min-





SEJTFÁZIS: egyél, vagy megzabálnak!

A Spore tulajdonképpen ezzel a szakasszal kezdődik: miután megadtuk, hogy primitív lényünk hogy nézzen ki, azonnal vízbe csobbanhatunk vele. A játék itt tulajdonképpen a Pacmanre hasonlít: egyedüli feladatunk, hogy növényekkel vagy más állatokkal táplálkozzunk, és megpróbáljuk elkerülni a nálunk nagyobb és agresszívabb élőlényeket, akik a mi bőrünkre (és húsunkra...) pályáznak. Minden megevett növényért vagy húsert DNA pontokat kapunk, ezekből újabb és újabb (eleinte elég primitív) végtagokat vásárolhatunk magunkat, amelyeket lényünkre illeszthetünk. Ez részben támadásra és védekezésre, részben gyorsabb úszkálásra szolgál. Ha a fokozatosan feltöltődő DNA-csík a végére ért, végre megkapjuk a lábunkat és kimászhatunk a szárazföldre.

KREATÚRA FÁZIS haverkodjunk, vagy megegyelek?

Ahogy kikerültünk a partra, rögtön találkozni fogunk a többi élőlényrel, akiknek hozzánk hasonlóan választaniuk kell, hogy vagy növényekkel vagy, a többi állattal táplálkozzanak – vagy akár mindkettővel. Azt, hogy növény-, hús- vagy mindenevő lényt irányítsunk, már a sejtfázisban a megfelelő száj kiválasztásával dönthetjük el, viszont itt lesz igazán jelentősége. Egyrészt azért, mert ha ragadozóként zöltséget vagy növényevőként másik állatot akarunk enni, akkor azonnal ki fogjuk hányni, és nem töltődik vissza az energiánk. Másrészt ettől függ a többi lényrel való kapcsolatrendszerünk is: ha ragadozóként megesszük a többieket, nyilván nem fognak velünk haverkodni... A kreatúrafázis tulajdonképpen egy TPS-nek felel meg...

TÖRZSI FÁZIS: mindent a nagyfőnökért

Ez már az előzőhöz képest lényegesen fejlettebb rész. Lényeink ekkor már sokkal intelligensebbek, és valamilyen szintű civilizáció nyomai már fellelhetők, hiszen törzsi formációban élünk, az élén egy marcona törzsfőnökkel. Alapvető törzsi feladatokat is végrehajthatunk, sőt bizonyos küldetésekhez muszáj meg is felelnünk ezeknek: élelemgyűjtés, favágás, védekezés, esetleg más lények leigázása, vagy békés kapcsolatba lépés, primitív szintű kereskedelem és így tovább. A megszerzett táplálékot más élőlényektől meg kell védenünk, tehát valamennyit mindenképpen kell harcolnunk. A többi intelligens lényrel már összetettebb interakciókban is részt vehetünk, a primitíveket pedig levadászhatjuk, vagy megpróbálhatjuk domesztikálni is. A törzsfázis leginkább a Populous: The Beginning-hez hasonlítható...

FEJLŐDÉSI FÁZISOK

EVOLÚCIÓ!

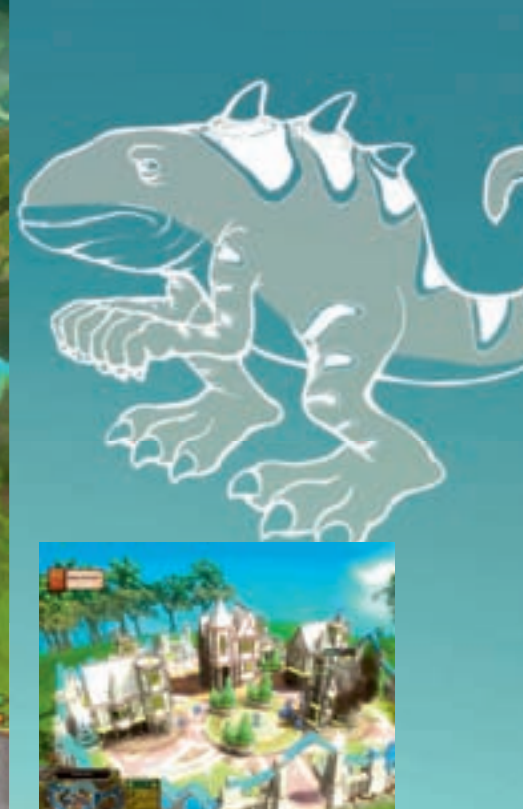
A játék különböző fázisai tulajdonképpen jól ismert játéktípusoknak felelnek meg, amelyeket híres programokban láthattunk. A játékra való nagy szabadságra jellemző, hogy a játék elején bármelyik fázisba rögtön fejest ugorhatunk, tehát nem vagyunk kötelesek „végigjátszani” a különböző szakaszokat.

VILÁGŪR FÁZIS: a „végső határ”!

Végre űrhajóba pattanhatunk: irány a világűr, ahol senki sem hallja, ahogy a Spore-ral játszol! A világűr-fázissal egyértelműen a Masters of Orion és más hasonszórú űrstratégia szerelmeseinek szeretne kedveskedni a Maxis. Ebben a szakaszban lényeink már hiperintelligensek, és ahogy kiteszik a lábukat a galaxisba, más bolygókat fedezhetnek fel, amelyekkel békésen kereskedhetnek vagy akár brutálisan meghódíthatnak. Mindkettőnek meg van a maga haszna, tehát csak rajtunk áll, hogy melyikbe bocsátkozunk. Lényegében ez a játék „utolsó” szakasza, tehát ha sokat toljuk a Spore-t, és fokozatosan lépünk egyik részből a másikba, akkor ezzel fogunk a legtöbbet játszani. Hogy ez mennyire lesz élvezetes, azt csak idén, szeptemberben tudhatjuk meg...

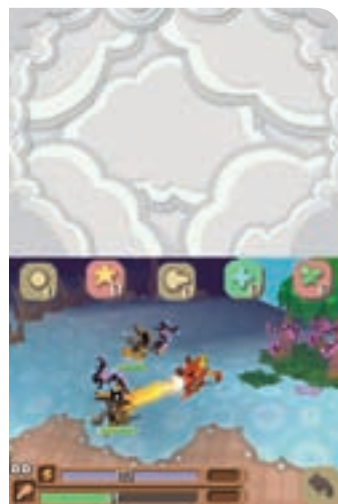
CIVILIZÁCIÓS FÁZIS: Sid Meier bevállalná?

Gondolom neve alapján kiderült, hogy a civilizációs fázis tulajdonképpen Sid Meier klasszikusának felel meg – bár annyira természetesen azért nem összetett. Lényeinknek már a törzsi fázisban is felhúzzhatunk kunyhókat, azonban itt gyönyörű, komplex házakat, sőt teljes városokat építhetünk fel, utcákkal, parkokkal, szökőkutakkal, lámpákkal. Mivel már nagyüzemben folyik a termelés, ezért gyárakban foglalkoztathatjuk őket, ahol különféle járműveket készíttethetünk, amelyeknek támadó fajtájával a többi élőlényt is meghódíthatjuk vagy lemészárolhatjuk. Természetesen itt már komplex kommunikációs rendszerrel is kapcsolatba léphetünk a többiekkel, illetve kereskedelmet is folytathatunk velünk. Háborúztatást még csak saját bolygónkon folytathatunk, hiszen az űrhajó még nem készült el...



SPÓRA A MARKODBAN!

Nintendo DS és mobilverzió is



PC MELLETT A NINTENDO DS-EN is hódolhatunk majd spore-os szenvedélyünknek, ugyan a Maxis – érthető módon... – minden idők legnépszerűbb kézikonzolján is megjelenteti majd kis kedvencét. A Cherstey-ben bemutatott DS-es verzió legalább olyan jónak tűnt, mint a PC-s. Készül egy mobiltelefonos Spore is, azonban ezt keserves könyörgésünk ellenére sem töltötték fel telóinkra a gonosz EA marketingesek!



„Erősen gondolkozunk a Wii verzióról, de még nincs konkrét bejelentésünk!” – *Thomas Vu designer*



den egyes fejlődési szakaszban megvan a maga végigjátszható ideje, ami persze attól is függ, hogy mennyire hajtjuk végre ügyesen a feladatokat, hányszor halunk meg (ennek sejtífázisban még nincs „büntetése”, viszont kreatúrafázistól kezdve elveszítjük a megszerzett DNS-t, a következő lény éledése előtt – ez bizony elég nagy szívás), vagy egész egyszerűen: mennyit akarunk egy adott fázisban eltölteni! Elvégre vannak olyanok, akik nem „végigjátszós” szemléletűek és egy-egy korai szakasz sokkal inkább bejövös nekik, mint a későbbiek, ezekkel pedig hosszabb ideig is el akarnak molyolni. A Spore nem kötelez rá, hogy azonnal átlépj a következő szakaszba lényeddel, ha még nincs hozzá kedved. Akik viszont mindegyik fejlődési szakaszban csak a szükséges időt szeretnék eltölteni, és a világűr meghódítására gyúrnak, azoknak nem árt tudniuk, hogy ez az utolsó „endgame” szakasz, tehát a hardcore Spore-osok valószínűleg itt töltik majd el idejük zömét...

KI ISZ PRÓBÁLTUK DRÁGASZÁGUNKAT!

A sok ríza után alig vártuk, hogy végre ki is próbáljuk a Spore PC-s verzióját, illetve a gépek mellett diszkréten itt hevert egy Nintendo DS is, azok számára, akik azért lelkesedtek. (A jelenlévők közül túl sok újságíróra ez nem volt jellemző...) Természetesen mindenki a sejtífázissal kezdte (bár a játékban arra is van lehetőség, hogy rögtön egy komplexebb szakaszba lépjünk), amely során a vízben egy eleinte egyetlen szájjal rendelkező primitív élőlényrel úszkálhattunk, csak zöld moszatokat majszolva és kikerülve a többi agresszívebb és fejlettebb ragadozó élőlényt, akik lényünk kis ártatlan testébe harapva akartak továbbfejlődni. Később a megszerzett DNS-mennyiségnek köszönhetően akár mi magunk is vérszomjas ragadozóvá válhattunk, ha ragadozóságát illesztettük lényünkre. A játék grafikája már itt igen kellemes – kicsit „pszichedelikus” hangulatú. Amilyen primitívnek tűnhet így leírva ez az első játékszaksz, annyira rákattant mindenki azonnal a Spore mulattató hangulatára. A jelenlévő újságírók szinte versenyeztek azon, hogy ki szerzi meg először a szárazföldre lépéshez szükséges lábakat. Ez az első rész egyébként szándékosan nagyon könnyű, viszont a kreatúra szakasz már lényegesen nehezebb! A rivális agresszív lények elől már nem olyan könnyű elmenekülni, és ha sokan körülveszik még nem elég erős hősünket, akkor pillanat alatt ledarálják, és ugrott a



A KREÁTOR SZOFTVER

Isten is hasonló programot használ!

A JÁTÉKHOZ MELLÉKELT „teremtő” szoftver roppant egyszerűen kezelhető, mégis rendkívül komplex élőlényeket, járműveket és épületeket is alkothatunk vele. Temérdekféle kezét, lábát, száját, szárnyat és egyéb végtagokat pakolhatunk lényeinkre, illetve egyszerű vityillókon keresztül a leglakályosabb házikókat építhetjük fel, sőt bolygófelszíni járműveket és űrhajókat is „piacra dobtunk”. A játékon belül persze minden végtag vagy alkatrész kreditbe kerül, amelyet játékbeli akcióinkkal tudunk szerezni. A képernyő bal oldalán található részeket pofonegyszerű drag'n'drop módszerrel húzhatjuk a lényre, járműre vagy házra, és ha netán meggondolnánk magunkat, akkor visszahúzza a helyére, azonnal visszakapjuk az elköltött kreditet.




Hallottad, drágám? A Kovácsék osztódnak!

DNS-fejlődés! Mindig gondoljuk meg tehát, melyik szőrnybe érdemes belekötönni, és ki vagy kik elől érdemes inkább menekülni. Komoly dilemma az is, hogy hús-, növény- vagy mindenevő lényt táploljunk – nyilván mindennek megvan az előnye és a hátránya. Aki békésebb természetű és inkább csak énekelni és barátkozni szeretne a többiekkel, annak is fel kell rá készülnie, hogy időnként muszáj összeereszteni az agyarakat, mert a többi ragadozó nem fogja békén hagyni. A kommunikációból és öldöklésből egyaránt újabb és újabb képességeket tanulhatunk meg. Ilyen volt például a harapás, amelyet előszeretettel alkalmaztam a többiekben. Kipróbáltam még a törzsi részt is, ami hangulatra leginkább a harmadik *Populous*-ra emlékeztetett. Itt kis népemet valamilyen fejlődéses főnök irányította, és a feladatom leginkább az volt, hogy kaját gyűjtsék, valamint elzavarjam a húsrá gyűlő primitívebb lényeket és ellenségeket. Saj-

nos ezután már el kellett szakadnom a *Spore*-tól, mert a többiek is ott vártak, pedig szívesen végigtoltam volna a játékot, az EA-sok meg majd jól eltartanak étellel és itallal...

VAJON A SIMS-ŐRÜLTEK IS ÁTPÁRTOLNAK?

Az interjú során megkérdeztem a fejlesztőket, hogy a *The Sims 1-2* döbbenetes sikerét vajon képes-e leahagyni a *Spore*, és ott fog-e csücsülni a toplisták tetején még évekig. Nyilván nehéz ezt előre megjósolni, és a két általam faggatott fejlesztő is csak azon „morfondirozgatott”, hogy a *Spore* mennyire „kreatív, új cím, amely végre nem a régi klónok klónja csupán”. Én arra tippelek, hogy bár a *Spore* kiváló játék, és biztos lehengerlő sikert arat majd, azért a két Sims döbbenetes, nyolc éve tartó töretlen népszerűségét nem fogja leahagyni. Ilyen jellegű jóslásokba persze rizikós dolog bocsátkozni, ezért csak arra van egy biztos fogadásom, hogy az idei ősz sokunkat fogja hosszú éjszakákon át a gép elé szögezve találni, hiszen Wright mester legújabb csodája szeptember 5-én kerül a boltokba! 

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

1687

RAINBOW SIX: VEGAS 2

Izgalmasnak ígérkező városnézés a Rainbow Six
Tours szervezésében.

//Chavalier

RÖVIDEN

A Szivárvány Kommandó általunk vezetett alakulata megfékezi a városban tomboló kóaszt, s helyre teszi az összes rosszfiút.

MIÉRT SZERETJÜK

Kooperatív módban bármikor beugorhatunk cimboránkhöz egy röpké pofavízit erejéig.

KIADÓ

Ubisoft
Ubisoft Montreal

KORÁBBI JÁTÉKAIK

{ *Prince of Persia: Warrior Within*
94% GS2004_12

{ *Prince of Persia: Two Thrones*
95% GS2005_12

{ *Rainbow Six: Vegas*
92% GS2006_12

MEGJELENÉS

2008. tavasz

KIHÍVÓK

Opposing Force 2008. tél
Rogue Warrior 2008. tél
Shadow Harvest 2009. nyár

ALIG TÖBB MINT EGY ÉVE debütált az idén tizedik évét betöltő *Rainbow Six* széria legutóbbi epizódja, amely Las Vegasba, a Bűn Városába invitált minket. Nem túlzás azt állítani, hogy legalább olyan sokkhatásként érte a sorozat rajongóit, mint a *Lockdown* korábban. A fogadtatást azonban össze sem lehetett mérni. Míg a játékosok és a sajtó egy része a *Lockdown* kapcsán a *Rainbow Six* haláláról beszélt, addig a Vegas szinte mindenki elismerését kivívta. Ilyen előzmények után biztosra lehetett venni, hogy nem maradunk folytatás nélkül.

MINDEN JÓ, HA JÓ A VÉGE

Akik végigküzdöttek az előző rész tizenegynéhány órás kampányát, azok egy váratlan fordulatot s csupa elvarratlan szálát tartalmazó lezárást kaptak jutalmul. Szándékosan nem írok befejezést, mivel a mostanában oly divatos cliffhangerről van szó, vagyis a bonyodalom tetőpontján vágják el a filmet (esetünkben játékot), hogy sikeres piaci szereplés esetén egyszerűbb dolga legyen a gárdának, ha folyta-

tás elkészítésére kap lehetőséget. Habár a Ubisoft Montreal megjatszotta ezt a vitatott népszerűségű ütőkártyát, némi tisztességreól mégiscsak tanúbizonyságot téve, egy teljesen új, részben párhuzamosan futó történetet kapunk. Ez bizony azt jelenti, hogy búcsút inthetünk Logan Keller csapatának, ugyanis mi már régen Las Vegasban fogunk ténykedni, míg ő épp Mexikóban igyekszik tisztázni nézeteltérését Irena Moralesszel, a megalkuvást nem ismerő terroristavezérrel. A korábban már említett párhuzamos történetzálat nyakon öntik a korábbi történések előzményeit tisztázó bevezetővel s egy, az ígéretek szerint egészen frenetikusra sikeredett végjattal, amelyben végre minden szálát elvarrnak, a kirakós utolsó darabja is a helyére kerül, s a kétrészes sakkjátszma végén a sötét oldal mattot kap. Hogy Keller helyett kit alakítunk? Nos, gyakorlatilag azt, akit csak akarunk. Történt ugyanis, hogy a derék fejlesztők áttemelték a Vegas multijából ismert karaktergenerálást, így akár csábító idomokkal rendelkező spanyolajkú amerikai hölgy személyében is választhatunk avatárt, ha úri kedvünk éppen úgy tartja.

Csupán három dolog fix ezen a téren: hősiünk kódneve Bishop (Futó), kooperatív játékban csatlakozó társáé Knight (Ló), a csapat pedig, melynek tagjai hozzánk hasonlítanak majd, a mi utasításainkért él – jobb esetben – és hal.

AKI NEM FEJLŐDIK, LEMARAD

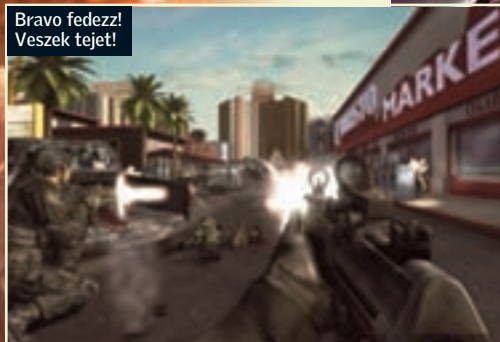
Ha már folytatásról van szó, akkor illik valami újdonsággal is szolgálni a rajongóknak, s ezzel a Ubisoft is tisztában van. Annak ellenére, hogy sorozatainak epizódjai között többnyire alig egy-másfél év szokott eltelni, mindig sikerül valamilyen ténnyel újítani. Mindez a Vegas 2-re is elmondható, hiszen az új történet mellé új helyszín is dukál. No nem kell megijedni, továbbra is a szerencsejáték egyik fellegvárában ténykedünk, csak éppenséggel megismerjük annak kevésbé csillogó oldalát is. Lesz itt iparteleptől kezdve olajfinomítón keresztül vasútállomás és sztriptízbár is. Az ígéretek szerint mind felépítésüket, mind a sikerhez vezető játékmódot tekintve, jelentősen eltérnek majd egymástól. *A Gears of War*-ból is ismert fedezékharc megmarad, csupán annyiban módosul,



A tizedik életévét hamarosan betöltő sorozat darabjaiból az első, magyar vonatkozású (Bős-Nagymaros) missziót is tartalmazó *Rainbow Six* megjelenése óta összességében több mint 16 millió példányt értékesítettek.



Megütöttük a főnyereményt, de visszalótt



Bravo fedezz! Vesztek tejet!



Fiúk, lőjétek az X-szel jelölt csávót!

AKÁR SPANYOLAJKÚ AMERIKAI HÖLGY CSÁBÍTÓ DOMBORULATAI MÖGÉ IS BÚJHATUNK

hogy most már akár sprintelve is megtehetjük a biztonságos fedezéktől elválasztó néhány métert. Valóban biztonságos? Nem feltétlenül, hiszen a lövedékek végre a fizika törvényei szerint viselkednek, s ha nem épp egy kellő vastagságú betonfal vagy acéllemez szolgál fedezékül, akkor bizony jó eséllyel hatolnak át a védelem mindedig biztosnak hitt vonalán. Társaink okosabbá váltak, s most már fedezékről fedezékre, az ellent folyamatos tűz alatt tartva közelítik meg az általunk megjelölt célpontot. Az sem hátrány, hogy a korábbi tapasztalatokhoz képest ritkábban tesznek féket a szájukra, s szinte mindent kommentálnak, amit látnak, hallanak, éreznek. Ez, s a „kép a képen” technikával operáló taktikai térkép, amely segítségével a kollégák szemszögéből is megfigyelhetjük az eseményeket, valamelyest megkönnyíti a taktikai döntések meghozatalát. Mindezt ellensúlyozandó, a terroristák is elvégeztek egy gyorsalpalót, s immár nemcsak összehangolt megmozdulásokra számíthatunk részükről, hanem sűrűn fogják saját fegyverünket ellenünk fordítani. Konyhanyelvre lefordítva, láthatóan bővült a gazfickók arzenálja, s hőkamerájuk vagy éjjellátó készülékük elől kevés menedéket nyújt a sötét-

ség, vagy a füstgránát keltette káosz. Karakterünk a többszereplős játékmódokhoz hasonlóan tapasztalati pontot gyűjt, s az A.C.E.S. (Advanced Combat Enhancement and Specialization) direktívái szerint a sok fejlődést érvényesítő játékos előbb-utóbb mesterlövészpuskát kap jutalomként. Ellenben a gránátokat sűrűn szóró egyének egy idő után szélesebb választékból szemezgethetnek, s többet tarthatnak maguknál. Ahogy haladunk előre, úgy válik egyre több és jobb minőségű fegyvelmező eszköz elérhetővé. Például a pajzs mellett már kevlár testpáncélt is ölthetünk, ami hatékony védelmet nyújt, cserébe viszont sokkal kevésbé leszünk mozgékonyak.

csolódás vagy annak elhagyása – történjék ez a sztorifolyam bármely pontján – nem zavarja meg az események alakulását, s nem hagy maga után a hiteltelenség aurájával körülölelt kellemtelen mellékízt.

A *Rainbow Six: Vegas 2* tehát – már amennyire kristálygömböm takarásából azt meg lehet állapítani – a legjobb úton halad afelé, hogy megismétlje elődje sikerét. A márciusi megjelenésig nem kell túl sokat aludni. Az igazán türelmetlen rajongók hektószámra fogyasztott kávéval megkísérelhetik ébren kihúzni. Ám ha rám hallgattok, akkor inkább a kényelmes ágyat javasolnám. **GS**

NEM BŰN AZ... ...ha magunktól lopunk!

A FORRADALMINAK ÍGÉRKEZŐ

kooperatív mód mellett a hagyományos többszereplős mókák rajongóiról sem feledkeztek meg. Sőt éppen ellenkezőleg! 13 térképet kapunk majd, amelyek ismerősek lehetnek a *Raven Shield*-ből. Értelmeszerűen az Unreal Engine 3 képességeit kihasználva, újrarajzolva, s bizonyos mértékig újratervezve tárulnak majd elénk az ismerős pályák. Mivel a fő cél a lehető legintenzívebb tűzharcokba bonyolódó találkozások megrendezése volt, ezért ennek megfelelően hol megnyirbálták, hol kibővítették az eredeti térképeket.



Hiába na, a frissen festett fal szaga...

VÁLLVETVE

A várhatóan 10-12 órás egyszemélyes kampány eltörpül a *Rainbow Six: Vegas 2* többszemélyes lehetőségei mellett. A legmeggyőzőbb érv, melyet bűn lenne nem megemlítenem, az a kooperatív móka. Mint azt a fejlesztők több ízben is kifejtették, már a kezdetek kezdetén erre a játékmódra fektették a legnagyobb hangsúlyt. Az újdonság erejével hat, s bizonyára nem kis népszerűségnek örvend majd, köszönhetően annak, hogy gyakorlatilag a játék bármely pontján bekapcsolódhatunk cimboránk egyszemélyes kampányába, mégpedig minden pályán több belépési pont bármelyikét választva. Ha ahhoz szottyan kedvünk, korlátozhatjuk villámlátogatásunkat egy néhány perces intermezzóra, vagy akár vállalt vállnak vetve végigasziszálhatjuk a teljes történetet. Szintén a fejlesztői ígéreket hosszúra nyúló listáját gyarapítja az, hogy játékba kap-



ÉS TÖBBET TUDNI?

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

1939

GAMESTAR TOP 10

Minden idők legemlékezetesebb keblei

//Bad Sector

A MIÓTA AZ XY KROMOSZÓMÁKKAL megáldott fiatalabb gamer közönség először találkozott a virtuális nővel, azóta próbálják a játékdiseignerek dús keblekkel megáldani őket, elemi ösztöneinkre apellálva. Hogy miért hatnak ránk, férfiakra ennyire a női mellek, hogy

szinte bármilyen játék mellé leülneek egy-egy fedetlen kebel látványának reményében, annak pszichológiai mélységeibe most ne menjünk bele, inkább vizsgáljunk meg néhány régebbi, illetve újabb digitális divát, akik emlékezetesen formás cicikkel dicsekedhettek – hála termékeny fantáziájú kiagyalóknak...

ELVIRA

JÁTÉK: ELVIRA: MISTRESS OF THE DARK



Az eredeti Elvirát egy húsvér színésznő, Cassandra Peterson formálta meg, és 1981-ben jelent meg először a televízióban mint B-kategóriás hiper-gagyai horrorfilmso-rozatok

éjfekete hajú, hatalmas keblű műsorvezetője. Elvira kalandjaiból az 1988-ban megjelent azonos című Amiga-játék remakebe szabott, tényleg színvonalas akció-kalandjátéka maradt meg emlékeztünkben, amelyet enyhe RPG-elemek is fűszereztek. A játék (amelyben Elvirának kellett segítenünk kastélyában) véres és félelmetes horrorhangulata sokkal jobban átjött, mint a butuska filmekben. A csodás keblek olyannyira megihlették a Horrorsoftot, hogy Elvira még a lo-gójukba is bekerült – felejthetetlen fekvő pózban...

DEAD OR ALIVE LÁNYOK

JÁTÉKOK: DEAD OR ALIVE SOROZAT



Mindig is gondolkoztam azon a mélyen filozofikus kérdésen, hogy vajon a verkedős játékok hatalmas keblű hősnői hogy bírják az állandó „gyűrődést”, hi-

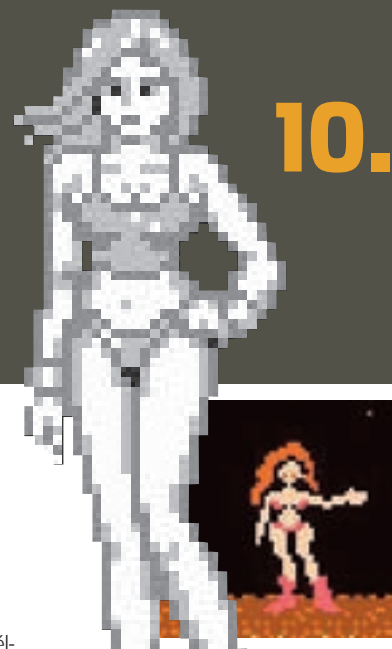
szén az ütések, rúgások során kebleiket ért sokkhatások nem lehetnek túl kellemesek. (Bad Sector és az ő problémái... – mazu) A King of Fighers után ezt a problémakört még inkább komplikálták a teljesen 3D-s Dead or Alive játékok, amelyekben nemcsak egy, hanem egész csapatnyi nagy mellű lány is szerepelt. Az igazi áttörést a 2000-ben piac-ra dobott Dead or Alive 2 jelentette: le sem bírtuk venni szemünket a hullámzó keblű hölgyekről, majd jött az xboxos DoA 3, amelyet a Beach Volleyball követett – egy tengerparti bitch..., már-már mint beach volleyball epizód.

9.

SAMUS ARAN

JÁTÉK: METROID

Sok fiatalabb Nintendo-fan sikíthat fel most egy emberként: „Wiiiiiiiiiiiiii! Hát Samus, a Metroid játékok hőse egy nőő lenne?” Bizony! Méghozzá igen dúskeblű, szép arcú hölgy, igazi topmodell! Halálos célzású, kegyelmet nem ismerő fejedásunk az első játék végén szabadult meg elektronikus páncéljától egy felejthetetlen sztrip-tíz formájában, egészen addig, amíg formás melleit már csak egy bikini takarta. A látvány azért az első részben erősen fantáziánkra volt bízva, hiszen 1987-ben jártunk, és az a pár pixel nem igazán tudta visszaadni Samus Aran kebleinek eredeti alakját.



10.



MAI SHIRANUI

JÁTÉK: KING OF FIGHTERS

8.

A King of Fighters című 1994-es veredős játék hatalmas mellű ütő-vágom amazonja volt Mai Shiranui. A bunyók során szinte fizikai nehézséget jelentett levenni szemünket kebleiről, amelyek a hevesebb akció közben ide-oda hullámoztak – szegény lányt gyakran emiatt is tángálták el jó párszor. Miss Shiranui-ról kis műanyag szobrok is készültek, ahol a kedves hölgy kacér tekintettel „nagylekűen” felrántja hosszú kis köntösét, hogy dús keblei mellett formás popsiját is meg-

csodálhassuk. Talán mondanom sem kell, hogy ezek a szobrok ott figyelnek a legtöbb King of Fighters-fanatikus vitrinjében, lecsérelve nagymama kedvenc porcelánját is...



JULIE STRAIN

JÁTÉK: HEAVY METAL FAKK 2

6.



A Heavy Metal FAKK 2 című TPS-akciójáték női főszereplője Julie Strain, egy nagy mellű harcos amazon, aki korábban a Heavy Metal magazin képregényeinek hasábjain jelent meg. Rajzolóját egy igazi modell ihlette meg, akit az életben is Julie Strainnek hívtak és „mellesleg” az illetőhöz hozzá is ment feleségül. Érdekesség, hogy magát Julie Straint hallhattuk alteregójának hangjaként a rajzfilmben és a játékban egyaránt. Nagy poénnak számított, hogy a HMF2-ben Julie pályáról pályára egyre jobban „levetkőzött”: a végén már alig volt rajta valami.



5.

RACHEL: NINJA GAIDEN SIGMA

JÁTÉKOK: NINJA GAIDEN, NINJA GAIDEN SIGMA



Megértjük Ryu Hayabusát, a *Ninja Gaiden* főszereplőjét, hogy nem hagyta a szörnyek martalékának Rachelt, a szőke és nagy mellű szörnyvadászt. Csak bele kell nézned az igéző kék szemekbe, hogy meggyőződj róla: a derék Ryu helyesen cselekedett. Persze csak akkor jutsz erre a konklúzióra, ha a csodás és tekintélyes méretű keblektől egyáltalán felérsz a hölgy szeméig, és a vér már felért az agyadba, hogy ez a gondolat megszülessen. Rachelen az xboxos NG-ben csak a szemünket legeltethettük, ám a Playstation 3-ra megjelent *NG Sigma*-ban már játszható karakterként is a pokolba küldhettük Rachel ellenségeit. Legalább halálukig egy rövid időre a mennyországban érezhették magukat...

CANDY SUXXX

JÁTÉK: GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Candy Suxxx, a *Vice City* egyik hatalmas keblű női szereplője nemcsak derék dolgozó asszony, hiszen a világ legősbibb mesterségét űzi fáradhatatlanul és nagy-nagy lelkesedéssel („fejmozgásáról” sokan ódákat is zengedeznek – innen is származik művészeve), hanem ráadásul igazi patrióta is: testét alig-alig takarja egy amerikai zászlót mintázó bikini Candy a *Vice City*-ben Tommy Vercetti kérésére egy lehallgatásos küldetés során (a szó mindkét értelmében...) „felülteti” Alex Shrub szenátort. Később halála jeléül és Candy páratlan színésznői képességeit is figyelembe véve, Tommy szerepében fel is vesszük a lányt pornófilmstúdióinkba. Jenna Jameson, egy igazi pornóhíresség volt Candy szinkronhangja.

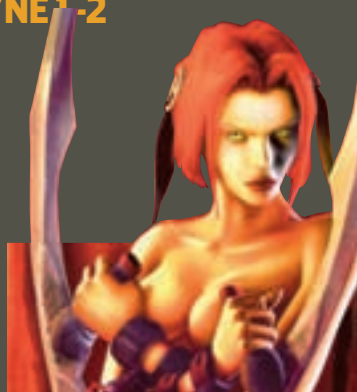
4.



3. BLOODRAYNE

JÁTÉK: BLOODRAYNE 1-2

Ki az? Nagy mellű, vörös hajjú, fantasztikus alakú és hegyes vámpírfogai vannak, amelyeket nem fél használni? Hát persze, hogy Rayne, a félvámpír (egész pontosan: „dhampír”) lány, a *BloodRayne*-sorozat hősnője. Rayne mellei az első részben is formásak voltak, ám a második részben még jobban „megnőtttek”, illetve az új motornak köszönhetően a lány arca, alakja és mozgása is megszépült. Mindannyian imádjuk Rayne-t és csak azt sajnáljuk mélyszélesen, hogy a csalfa nőszemély nem mással, mint Uwe Bollal fekdűt össze egy borzalmas, de *borzalmas* filmre.



2. TRISS MERIGOLD

JÁTÉK: THE WITCHER

A tavaly megjelent nagy sikerű szerepjáték egyik legravaszabb, ugyanakkor legvonzóbb karaktere Triss Merigold, aki tovább erősítheti a nyugati férfiakban azt a közhiedelmet, hogy a kelet-európai nők (lévén a játék lengyel) mind nagy mellűek, dögösek és érdekből hajlandók magas rangú vagy fontos pozícióban lévő férfikkal összeszűrni a levet. Kétkedtek? A *The Witcher*-ben kiderül, hogy Triss hiába nagy szerelme Geraltnak, a törekvő nőszemély korábban még magával a királlyal is intim kapcsolatba került. Triss emellett sikeresen elbájolta az összes witchert, bár köztük azért Geralt igazi szíve választottja.



1. LARA CROFT

JÁTÉKOK: TOMB RAIDER SOROZAT



Természetesen ki más lenne a leghíresebb játékfőhős kebelcsoda, mint maga Lara Croft, a kilencvenes évek gamerjeinek digitális szexszimbóluma? Az 1996-os első részben Lara még elég szögletes volt, azonban a folytatásokban már igyekeztek egyre életszerűbbé varázsolni Miss Croft begyeit. Sokan kritizálták a Core Designt azért, mert szerintük Lara irreálisan nagy dudái pusztán arra szolgáltak, hogy az eladásokat növeljék a férfivásárlók körében. Emiatt szegény Lara mellét részről részre csökkentették – a legkisebb talán az *Angel of Darkness*-ben volt. Ideális formáját és méretét a 2006-os *Tomb Raider: Legend*-ben nyerte el, amelyben Lara kétségtelenül a legszebb, mind a mai napig.

JUST CAUSE 2

Rodriguez, a kaszkadóri ügyességgel megáldott CIA-ügynök újra akcióban

//ashe

RÖVIDEN

A CIA-ügynök Rico Rodriguez szerepében egy gyönyörű, egzotikus szigeten kell véget vetnünk a helyi diktátor hatalmának.

MIÉRT SZERETJÜK

A *Just Cause 2* szerencsére nem veszi túlzottan komolyan magát, inkább látványos akciókkal kápráztatja el a nagyjérdeműt.

KIADÓ Eidos

FEJLESZTŐ Avalanche Studios
KORÁBBI JÁTÉKAIK

£ *25 to Life* – 35% - GS2006_03
£ *Just Cause* – 82% - GS2006_10

MEGJELENÉS

2008

KIHÍVÓK

Sin City – 2009
Ghostbusters – 2008 vége
Highlander – 2008

VANNAK JÁTÉKOK, AMELYEK NEM vesznek túlságosan komolyan magukat, és épp ezért olyan élvezetesek. Vegyük csak például a *GTA-t*. Ugyan az egyre újabb részekben már rengeteg, valószínű életet mintázó ficsör szerepelt (elhívás, gyűrés, öltözködés...), a nagyszerű körítés továbbra is viszonylag egyszerű, pörgős, arcade utánérzésű magot takar. Valahol ebben a kategóriában próbált meg sikert aratni a *Just Cause* is. Az Eidos és a Valanche közös gyermeke sem túlságosan akadt fent olyan apró problémákon, mint a realizmus. A játékosközösség nagy része szerint erre nincs is szükség; a játék maradjon csak játék, ahol mindent megtehetsz, amit a valóságban nem. A *Just Cause*

pedig nem kevés hibája ellenére nagyszerűen hozta a hollywoodi akciófilmek hangulatát, s néhány tökéletlensége ellenére viszonylag szép sikert aratott. A parázs autós üldözések, a főhős CIA-ügynök kaszkadőröket megszegyenítő mutatványai (helikopterlopás a levegőben!?, ejtőernyős landolás egy mozgó kocsin), valamint a trópusi sziget színeiben gazdag világa együttesen egy emlékezetes kalandot varázsoltak a képernyőre.

EGY KIS PROFIZMUS

Mindezek – na és persze az infoboxban említett sikeres értesítés – után már nem sokakban maradt kétség a folytatást illetően. A Tokyo Game Show keretein belül bemutatott Avalanche engine

v2.0 még inkább előrevetítette a *Just Cause 2-t*. A fejlesztőcsapat tovább hegeszti az első részt hajtó motort, ráadásul különösebb változások nélkül? Kérdés lezárva... De nézzük jobban, mit is tud ez a bizonyos, elsősorban következő generációs konzolokra szánt engine. A legfontosabb, hogy eszméletlen méretű terepet képes kezelni. A csaknem 1000 négyzetkilométerre saccolt játéktér minden utolsó kis zuga részletesen kidolgozott, objektumokban gazdag. A szigeti közlekedés során természetesen mentesülünk az állandó töltőgetéstől, a *San Andreas* után mondjuk már elképesztően ciki lenne, ha hosszú percekig kellene várni egy-egy terület betöltésére. Fon-



Youkilledmyfather. Preparatodie.

„Jobban ki akarjuk használni a hatalmas területet és a kaszkadőrmutatókat.” – Peter Johansson vezető designer, Avalanche



Itt sem vagyok

tos szerep jut az időjárásnak is, több éghajlati zónát alakítottak ki, azaz lesznek olyan pontok, ahol folyamatosan zuhog az eső, míg például a sivatagos részekben nyilván teljes szárazság várható. A fejlesztések sora persze nem lenne teljes egy átfogó grafikai renoválás nélkül. A legkomolyabb változás az első részben nagy jóindulattal is csak közepesnek nevezhető karaktermodelleket érinti. Egyrészt jelentősen feltupírozták a mozgásanimációkat, hogy egy-egy extrém akció tényleg igazán extrémnek nézzen ki, illetve minden eddiginél részletesebb arctervezéseket alkottak a szereplőknek. Utóbbinak igen fontos szerepe van a sztori alakulásában is: az arckifejezések a legtöbb esetben elárulják „viselőjük” érzelmeit, amiből fontos következtetéseket is levonhatunk..., például azt, hogy jobb lesz futásnak eredni, mielőtt ez a pszichopata lemészárol egy gépfegyverrel.

ENYÉM A VILÁG

Főszereplőnk továbbra is Rico Rodriguez, a fékezhetetlen CIA-ügynök. Miután az első *Just Cause*-ban sikeresen megdöntöttünk egy diktatúrát, elérkezett következő bevetésünk ideje. A célpont ezúttal Panau, egy dél-ázsiai kis szigetország. Hogy egészen pontosan mi lesz a feladatunk, miért irányított ide minket a CIA, azt még teljes homály fedi. Az első rész tapasztalataiból kiindul-

va valószínűleg azért nem egy egyszerű drogcsempészt kell elfognunk, sokkal inkább a helyi rezsimet megdönteni néhány száz, ezer (százezer?) hullán keresztül. Panau szigete, mint azt már fentebb is említettem, közel 1000 négyzetkilométerre rúg. A hatalmas terület nem csak mint díszlet szerepel a játékban (jéé, látok egy óriási erdőt a háttérben!), az ígéretek szerint minden egyes zugát bejárhatjuk majd (jéé, be is tudok menni abba az erdőbe!). Az eltérő éghajlati övek nem kizárólag az időjárásra lesznek hatással, hanem ráadás-ként sokszínűvé varázsolják a játékteret. A hatalmas trópusi dzsungel mellett végláthatatlan puszták, sivatagok, valamint hófödte hegycsúcsok színesítik a képet. A terep természetesen a játéktílusunkra is befolyással lesz: a dzsungelben például csak gyalog tudunk normálisan haladni, a sivatagos részekben homokfutó járgányok szükségeltetnek, a hegyvidékek egy részét pedig kizárólag a levegőből lehet megközelíteni.

OK ÉS OKOZAT

Ezzel el is érkeztünk a *Just Cause* következő súlypontjához, a hatalmas és változatos gépparkhoz. Az első részben már megszokhattuk, hogy CIA-ügynök létünk ellenére a *GTA* gengsztereihez hasonlóan teszünk szert a szükséges kocsikra. Az amúgy sem szegényes választék azóta még izgal-



Bár a legtöbb kritikus nem alkotott túl hízelgő véleményt az első *Just Cause*-ról, a kaszkáknál azért korántsem szerepelt sikertelenül. Az angol PC-s toplistán több hétig a legjobb tízesben tudott maradni – ezek után érthető, miért erőlteti az Eidos a folytatást.



Kiestem a képből.



Szántani mentem, brb.

masabb lett, az egyszerű proliautók, sportos verdák, tehergépkocsik itt tényleg csak másodlagos szereplők. A változatos táj és az igen kemény küldetések (általában egy fél hadsereg lemészárlása és hasonló) specializált eszközöket követelnek meg, így legjobb barátaink a felfegyverzett katonai járművek és a helikopterek, repülőgépek lesznek. Utóbbiak szerepe különösen fontos, főként, hogy ejtőernyőnk ezután is mindig a hátunkon pihen. A célpontok egy részét csak ejtőernyős úrrással közelíthetjük meg – ezt a részt pedig minden eddiginél jobban kidolgozták az Avalanche srácai. Az akár 10 000 láb magasból indított zuhanórepülés közben parádés akciókra számíthatunk, kaszkadőröket megszegező módon, a leghihetlenebb trükköket bemutatva fogunk – ha úgy tetszik, akkor akár egy mozgó gépjármű tetején – landolni. Megmarad a teljesen nyitott játékmenet is: mi döntjük el, éppen melyik frakció-

nak dolgozunk, milyen küldetést vállalunk el, és hogyan oldjuk meg azt. Bár a *Just Cause 2* bizonyos részeit (különösen a történetet) még sűrű köd fedi, már most biztosak lehetünk benne, hogy ismét adrenalinpumpáló, látványos akcióban lesz részünk. **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

1939

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:
képgaléria



RICO RODRIGUEZ

Fedőnév: Capricorn

Magasság: 6' 2"

Súly: 82kg

Különös ismertetőjel:

Skorpió tetoválás a bal karján

Szeme színe: barna



GH**ST**BUSTERS

Who ya gonna call?

//mazur

RÖVIDEN

A harmadik Ghostbusters film nem mozifilm lett, hanem egy TPS akciójáték. A helyszín mi más is lehetne, mint New York.

MIÉRT SZERETJÜK

A játék folyamatosan utal a két mozifilmre, de folyamatosan adagolja az újdonságokat is. A forgatókönyvet Dan Aykroyd és Harold Ramis írta, ami garancia a klasszikus hangulatra és a kiváló sztorira.

KIADÓ Vivendi Games
FEJLESZTŐ Terminal Reality
KORÁBBI JÁTÉKAIK

- ‡ Blood Rayne
- 82 % - GS2003_03
- ‡ Blood Rayne 2
- 81 % - GS2005_02
- ‡ 4x4 Evolution
- 70 % - GS2001_01

MEGJELENÉS

2008. ősz

KIHÍVÓK

Borderlands 2008 vége
LEGO Indiana Jones 2008. tavasz
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian
2008. május



SZÁMOLGATOM, VAJON HÁNYAN látták közületek a két Ghostbusters filmet – hiszen bármilyen kultusz is alakult ki az évek során a szellemirtók kalandjai körül, mégiscsak 25 éve mutatták be az első részt (még leírni is szörnyű).

A jubileum persze remek alkalom arra, hogy újra összeálljon a nagy csapat, és ha az időközben megöregedett szellemirtó bácsik nem is bicognak járókerettel a kamerák elé, hogy elkészítsenek egy megkésett folytatást (mint a drága jó Harrison Ford, Indiana Jones szerepében – akinek ettől függetlenül áhitattal várjuk legújabb kalandját), mégsem hagyják feledésbe merülni a mítoszt. Ha azonban hihetünk a készítőknél (és persze mindig hiszünk), a Ghostbusters több lesz, mint a sikeres franchise alapján készített játék: voltaképpen ez lesz a „harmadik rész”, amely folytatja a szellemirtók kalandjait.

RÉGI DICSŐSÉGÜNK

De érdekelt ez ma még bárkit is? Az egy dolog, hogy a hozzánk hasonló

RÁNK HÁRUL A KÉTES DICSŐSÉG, HOGY ELŐSZÖR PRÓBÁLJUK KI VENKMAN ÉS STANTZ LEGÚJABB, ÖN- ÉS KÖZVESZÉLYES TALÁLMÁNYAIT

i A harmadik Ghostbusters film (egyelőre) nem készült el, pedig Dan Aykroyd és Harold Ramis tervezgette. Sőt Dan Aykroyd még azt is elárulta, hogy egész estés CGI-filmnek száná, amelyben a szellemirtók Manhattan „pokoli” oldalára látogatnak el, egy másik létsíkra, ahol azok a szellemek tanyáznak, akik valami miatt kiszorultak a pokolból...



A SZELLEMIRTÓK EMBLEMATIKUS, felismerhetetlenségig pimpelt Cadillac Miller-Meteorját ugyan a játékban nem vezethetjük (autós részekre tehát ne számítson senki), mégis fontos részét képezi majd a játékmenetnek... Ezt maguk a fejlesztők ígérték meg, de hogy mire is utaltak pontosan, azt persze nem árulták el. A dögök.



A SZELLEMCSAPDÁT jól ismerhetjük a filmekből: hőseink ebbe gyűjtik a rakoncátlanok szellemeket. Működése egyszerű: ha sikerül ellenfeleinket kellőképpen legyengítenünk, elég aktiválni, és máris beszippantja a kísérteteket. A dolog szépsége, hogy nem kell minden lényről bajlódniunk vele, de több begyűjtött ectoplazma = több pénz.

őreg motorosok azonnal belekesültek egy szellemirtós játék gondolatára, de a fiatalabb nemzedék vajon ismeri ezeket az ősrégi filmeket? A kiadó persze biztosra akart menni, ezért alaposan körülszaglásztak, vajon van-e még igény a Ghostbusters feltámasztására. Kiderült, hogy a klasszikus filmes licencközött toronymagasan vezet a Szellemirtók, ráadásul – ami még meglepőbb – a Ghostbusters logó (a megszeppent, áthúzott kísértettel) a második legismertebb márkajelzés a világban. (Az első a Coca-Cola). Őrület.

ÚJRA ITT VAN... ÚJRA ITT VAN...

Miért is tekinthető egy játék a filmek folytatásának? Például azért, mert egyéb mellékszereplők mellett mind a négy szellemirtó (Bill Murray, Dan Aykroyd, Harold Ramis és Ernie Hudson) vállalta, hogy hangját adja karakteréhez. Másrészt azért, mert a filmek forgatókönyvéért is felelős Dan Aykroyd és Harold Ramis szorosán együttműködik a fejlesztőkkel a játék történetének, hangulatának kialakításában – ezúttal is ők jegyzik a forgatókönyvet. A helyszín ismét Manhattan lesz, az időpont pedig 1991. Bár a második rész elején a szellemirtók még gyerekzsúrokon égették magukat (megélhetési szellemirtók, ugye?), Vigo, a Kárpátok ostorának leiskolázása után töretlenül ívelt felfelé népszerűségük. Sikeres vállalkozássá nőttek ki magukat, és 1991-re már teljesen elfogadott tény a békés állampolgárok számára, hogy ha meggyűlne a bajuk valamiféle szellemmel, kísértettel, akkor sincs ok aggodalomra, csak hívni kell a profikat. A srácok már ott tartanak, hogy céghálózatát bővítenék, mert alig bírnak a munkával, ehhez azonban a hatóságoknak is lesz néhány szavuk. Akinek a legtöbb „szava” lesz a dologhoz, az nem más, mint

a William Atherton által alakított Walter Peck, EPA-ügynök, aki már a filmekben is megkeserítette hőseink életét – most is lesz savazás bőven.

ÚJ SZELLEMIRTÓ JÓL SZELLEMIRT

De hogy kerülünk mi a képbe? Nos, lelkes újoncként, mint a kísérleti fegyverek technikusai – ez a gyakorlatban annyit tesz, ránk hárul a kétes dicsőség, hogy először próbáljuk ki Venkman és Stantz legújabb, ön- és közveszélyes találmányait. Remek! Ez viszont azért is érdekes, mert ugyan a legtöbbször csapatban mozgunk (bár a játék ügyel rá, hogy rendszeresen leválasszon minket csapattársainkról), nem utasítgatjuk az öreg rókákat – hülyén is venné ki magát. Ezt persze okos MI-vel kell egyensúlyozni, hogy mindenki rendesen tegye a dolgát, de erre állítólag nem lesz panasz (ígaz, viszonylag ritkán jelentik be előre a fejlesztők, hogy az általuk leprogramozott mesterséges intelligencia buta lesz, mint a főd).

PROTON, NEUTRON, SATÖBBI

Első látásra nem is nyilvánvaló, hogy milyen részletgazdag a *Ghostbusters* világa – ezt két mozifilm mellett könyvek, rajzfilmek és képregények is segítettek bővíteni az évek során. Arzenálunk ráadásul folyamatosan bővül új szerentyűkkel (kísérleti fegyverek, mi?), mint például a slime gun, ami voltaképpen egy kilőhető vonóhorog: amit megcélunk vele, azt magunkhoz rántjuk, de a másodlagos tüzelési móddal kilőhetjük az egész hóbelevancot, feltapasztatjuk bárhova, oda fogja húzni célpontunkat. Ha például meglövődözünk vele egy gyanútlan járókelőt, majd egy házfalat, akkor szerencsétlen áldozatunkat a ragacs szépen feltapasztja a falra. Persze magára valamit is adó szellemirtó mi-



Igazán nagy költségvetésű ez az új Domestos-reklám



Ami befolyik, az rögtön kifolyik...



A SZELLEMIRTÓK JELLEGZETES fegyvere (más is kért ilyet annak idején karácsonyra? A fénykard mellé?), a hátra szerelhető proton pack ezúttal HUD-ként is funkcionál: mivel folyamatosan látható, figyelemmel kísérhetjük rajta életerőnket, fegyverünk töltöttségi állapotát, illetve az éppen kiválasztott tüzelési módot (proton, neutron, slime...).



HA MENET KÖZBEN elbizonytalanodnánk, hogy merre is induljunk, csak elő kell kapnunk a PKE metert, és a műszer rögtön jelzi a helyes útirányt (vagyis az aktuális objektívát), illetve a legközelebbi szellemeket. Ha egy kísértetre irányítjuk, információkat gyűjthetünk róla: mik a főbb jellemzői, a gyenge pontjai, illetve milyen hatékony taktikát alkalmazhatunk ellene.



Senki sem utálja a Ghostbusterst. Van, aki szereti, van, aki rajong érte. De senki sem mondja hogy „utálok”. – John Melchior, executive producer



Ez a kísértet járta be Európát!



Petőfi kirobbanó alakítást nyújtott a Nemzeti Múzeum lépcsőin

ért tenne ilyet? A művelet többször is ismételhető, így egészen súlyos tárgyakat is eltüntethetünk az útból, például egy autót. Vagy egy medvét. Használhatjuk persze a klasszikus proton sugarat is, amelynek szintén két-fajta tüzelési módja van: a blast beam sebzi az ellenfelet, míg a wrangler beam lasszó módjára ejti foglyul – ezzel kell a lehelyezett sztáziscsapda fölé ügyeskednünk a nyakon csípett szellemeket, „akik” ha már kellőképp legyengültek, bekerülnek a dobozba. A csapatát mi magunk is letehetjük, de társaink is automatikusan lehelyezik, ha már látják, hogy természetfeletti pajtásunk kezdi feladni a harcot – és ez rendes tőlük, lássuk be. Nincs vége, használhatunk elektronsugarat is, mely (harmatgyöngye fizikaórai emlékeim szerint is) a proton sugarat ellentéte: fegyverünk ebben az üzemmódban „lefagyasztja” a szellemeket, másodlagos tüzeléssel pedig az így harcképtelenné tett rémségeket apró darabokra töri. Ez ugyan könnyű és hatékony módja a kisebb, bénább szellemek irtásának, nem igazán bölcs dolog folyamatosan alkalmazni, mert pénzt (melyből felszerelésünket továbbfejleszhetjük és újakat szerezhethetünk) csak a foglyul ejtett szellemekért, a begyűjtött ekto plazmáért kapunk. A játékban egyébként lesz egy „style” rendszer is, ami értékeli, hogy milyen ügyesen, mívesen (azaz minél kevesebb lövöldözéssel) ejtjük csapdába a szellemeket. Ez is pluszpénz. Küldetések között egyébként a filmből ismerős szellemirtóbázison (régii tűzoltóaktárban) lődöröghetünk, cseveghetünk a többiekkel, itt költhetjük el a küldetésekért kapott zsetont fegy-

vereink fejlesztésére, új okosságok vásárlására.

EGYSZERŰ, NAGYSZERŰ

Ami a játékményt illeti, a különféle fegyverek és kütyük használata rengeteg taktikai lehetőséget nyit, nem kell tehát attól tartani, hogy egy gombos ugrabugra lesz az egészsből. Amit azonban nem kell, azt a fejlesztők nem akarják feleslegesen bonyolítani. Itt van például a nagyon ötletes kezelőfelület: mivel a hátunkon hordott proton pack ugyanis mindig szem előtt lesz, azon követhetjük nyomon életerőnket vagy fegyverünk töltöttségi szintjét. Lőszerrel sem kell foglalkoznunk, hiszen leginkább csak arra kell figyelni, hogy fegyverünk ne megedjen túl, lehet finoman tenni neki. Ami az életerőt illeti, elsősegélycsomagokkal sem fogunk bajlódni, a jól bejártott regeneráló rendszerre számíthatunk. Ha egy szellem lezúrna minket (ami bizony megeshet), akkor sincs veszve minden, mert társaink rögtön a segítségünkre sietnek és felszednek a földről. Ez a megoldás elvileg csökkentené a frusztrációt, de a gyakorlatban nagyon nehéz ügyesen belőni (ld. *Kane & Lynch*), de itt társaink egymást is megmentik, ha kell, így nem kell mindenkit nekünk pesztálni. Igaz, a *Jericho*-ban ez sem segített, de ott más miatt hullott a csapat (a fedezékek hiánya miatt). Persze nem lesznek mindig mellettünk a társaink, úgyhogy azért nem árt vigyázni magunkra.

JÁRULÉKOS VESZTESÉGEK

A játék a *Terminal Reality* Infernal engine-jét használja, mely elsősorban fizikai képességei miatt figyelemre méltó: akár ezer objektum interakcióját

EZ NEM EGY NYAKKENDŐS MELÓ, A KÍSÉRTETEK HAJKURÁSZÁSA KÖZBEN BIZONY FELROBBAN EZ-AZ

i Tavaly januárban felröppentek a hírek egy készülő *Ghostbusters* játékról, a szlovén ZootFly még néhány videót is kiszivárogtatott, ám egy apróságról megfeledkeztek: nem rendelkeztek a szükséges licenccel. Le is lettek tiltva szegények, úgyhogy most egy egyáltalán nem *Ghostbusters*, csak nagyon hasonló játékon dolgoznak, melynek címe *Time0* lesz.



NEM CSUPÁN ÉJJELLÁTÓ (nightvision) szemüveggént funkcionál, de a szabad szemmel kevésbé vagy egyáltalán nem látható szellemek (mint az animátor) mozgását is nyomon követhetjük vele. Segít abban is, hogy átlássunk a rafináltabb kisértetek trükkjein, akik néha emberek, vagy ártatlannak tűnő berendezési tárgyak képét öltik magukra.



Úgy tűnik, nem ismert meg...



Remek mellékést lehet szerezni restaurálásból



Működésben a neutron sugár: nem olyan szép, de hatásos!



1. Meghúzod a ravaszt.
2. Felméred a kárt.

is képes modellezni anélkül, hogy túlságosan leterhelné gépünk erőforrásait. Az engine hitelesen kezeli a különféle tereptárgyak súlyát és az ebből fakadó eltérő hatásokat is: egy lezuhanó test súlya függvényében hajlíthat be egy fémfelületet, illetve tör ketté vagy tör szilánkokra egy fából készült tárgyat. Ez persze a gyakorlatban annyit tesz, hogy semmi sem áll a parttalan pusztítás útjában, ami kiválóan hangsúlyozza a szellemirtás járulékos veszteségeit; a filmekben is nyilvánvaló volt, hogy ez nem egy nyakkendő melő, a kísértetek hajkurászása közben bizony felrobban ez-az. Hogy mennyire amortizáljuk le a helyszíneket, nem különösebben hat karrierünkre (és nem különösebben hat meg minket), de a játék számolja az okozott kárt – az összeg megy a város biztosítási számlájára. Majd Walter Pecktől jól megkapjuk a magunkét, amikor befutnak a milliós csekk. Ami pedig az engine grafikai képességeit illeti, nem is kell vesztegetni rá a szót, elég megnézni a képeket: pazsar! Bár a játék PC és next-gen konzolok mellett PS2-re, Wii-re (de még Nintendo DS-re is...) elkészül, ezek fejlesztése teljesen külön zajlik, másik csapat (a Red Fly) dolgozik rajta. Bár a multiplayer inkább a játék PS2-s és Wii változatában lesz jelentős, természetesen a PC-s verzióban is lesz lehetőség közös mókázásra. Hogy az ott beharangozott Ghosts vs. Busters free-for-all játékmóddal találkozhatunk-e (ahol a négy, eltérő képességekkel rendelke-

ző szellemirtó közül választ-hatunk), még nem ismert, de kooperatív játékmódra valószínűleg lehet számítani.

NAHÁT, MILYEN SZELLEMES

A *Ghostbusters*, ahogy a filmek is, ügyesen igyekszik egyíteni a vicces és ijesztő részeket: a Terminal Reality ebből a szempontból ideális választás volt, hiszen többek közt a *The Simpsons: Hit & Run* is az ő nevékhöz fűződik (máig a legjobb – és legviccesebb – Simpsons-játék), de a csapat tagjai közt olyanok is akadnak, akik a F.E.A.R.-en dolgoztak. Ami pedig a legfontosabb, az a forgatókönyv. Nem is kell több biztosíték a sztorira, mint Dan Aykroyd és Harold Ramis neve. Az általuk írt párbeszéd példál igen szerves részét képezik a játéknak, bár menet közben nem kell a dialógusok közt választanunk. A karakterek tőlünk függetlenül reagálnak az eseményekre, egymás tetteire – ez nagyban hozzájárul ahhoz, hogy valóban úgy érezzük, egy filmet is nézünk. Nagyon szívesen megnéznék már! **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

2272

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



STREET FIGHTER IV

Ez nem üzlet, ez személyes, s garantálom, hogy mindent érezni fogsz!

//Chavalier

RÖVIDEN

Stílusos grafika, jó reflexeket, s némi taktikát is igénylő, remekül megkoreografált utcai bunyó, s mindez végre PC-n!

MIÉRT SZERETJÜK

Hiánypótló alkotás a verekedős játékokat nélkülözni kénytelen PC-s rajongótábor számára.

KIADÓ Capcom
FEJLESZTŐ Capcom
KORÁBBI JÁTÉKAIK

- ‡ *Onimusha 3: Demon Siege* 68% GS2006_01
- ‡ *Devil May Cry 3* – 67% GS2006_08
- ‡ *Lost Planet: Extreme Condition* 78% GS2007_07

MEGJELENÉS

2008 vége

KIHÍVÓK

- Super Smash Bros. Brawl* 2008 március
- Soulcalibur IV* 2008 május
- Dead or Alive Online* 2009

HA VALAMIBŐL KRITIKUS HIÁNY MUTATKOZIK a PC-s játékok palettáján, akkor az a verekedős játékok kategóriája. **Kereslet van rá, s hogy mindezt miért nem elégítik ki a kínálati oldalon, az egy olyan kérdés, amely akár egy külön cikket is megérne.** Elegendő legyen az, hogy irányítási nehézségekre sem lehet hivatkozni, elvégre a billentyűzet 10-15 évvel ezelőtt is tökéletesen megfelelt a célra, arról az aprócska tényről nem is szólva, hogy kontrollert csatlakoztatni számítógépünkhöz, nem igényel egyetemi végzettséget. Éppen ezért tört rám a határtalan lelkesedés, mikor a Capcom bejelentette, hogy folytatni szándékszik a világ egyik legismertebb és legkedveltebb verekedős címét. Ezt követte egy stílusosan megrajzolt rendermozi, melynek megtekintése után percekig kerestem az állam, s szent meggyőződésemm volt, hogy itt valami egészen új, valami forradalmi készül. Sötétebb, komorabb hangulatra számítottam, brutális, feszí-

tésekkel, fojtásokkal, törésekkel fűszerezett összecsapásokra. Hogy helyette mit kapok, kapunk? Azt hamarosan megtudhatjátok.

FONTOLVA HALADNI

Egyvalamiről nem beszélhetünk a *Street Fighter IV* kapcsán, s ez nem más, mint a forradalom. Az első képek, s videók, melyek a tényleges játékmenetet voltak hivatottak bemutatni, a sorozattól megszokott, harsány színekben pompázó látványvilágot tükrözték. Nem csoda, hogy az ember 15 évvel fiatalabbnak érzi magát, s azonnal megrohanják gyermekkori emlékei. Mégis, elegendő csupán egyetlen, a képekre vetett pillantás, s máris érzékelhető, hogy a cell-shaded technológia egyedi ízt ad a játék vizualitásának. Annak ellenére, hogy a *Street Fighter II* művészeti igazgatója, Akiman már nem dolgozik a Capcom-nak, az utód, Ikeno Daigo láthatóan igyekszik megőrizni a jól ismert karakterek dizájnját. Ez utóbbi úriember álmotdta meg a harmadik epizód látványvilágát is. Habár





STREET FIGHTER A MOZIKBAN

Chun-Li legendája



JEAN-CLAUDE VAN DAMME IZMAI, Kylien Minogue idomai, s a forgas után nem sokkal elhunyt Raul Julia színészi zsenije sem tudta megmenteni az első filmváltozatot a katasztrófális bukástól. Ennek ellenére, a vegyes fogadtatásban részesült Doom rendezője, Andrzej Bartkowiak a Smallville-ből ismert, mesészpé Kristin Kreukkal a címszerepben leforgatja a harcosnő karaktere köré szőtt történetet. A Street Fighter: The Legend of Chun-Li egy szabványos bosszútörténetnek ígérkezik, s jövőre kerül majd a mozikba.



„Az autózúzás pályák visszatérnek, még akkor is, ha nekem kell leprogramoznom az egészet!” Ono Yoshinori, CAPCOM Japan, producer

mind a környezet, az ígéretek szerint folyamatos mozgásban lévő, élettel teli hátterek, mind a karakterek 3D-sek, a harcban mégsem használhatjuk ki mindhárom dimenziót. Blokkoláson, illetve megfelelő időben végrehajtott elugráson kívül nincs más mód a támadások háritására. Nem térhetünk ki oldalra, mint a konkurencia aktuális képviselőiben, ráadásul ellentámadások sincsenek, mint a néhány évvel ezelőtti PC-n is bemutatkozott *Guilty Gear*-ben

IDEGEK HARCA

Pánikra azonban semmi ok, nem maradunk látványos kombók híján. A hagyományos, hatgombos irányítás visszatér, s ha csak egy részüket sajátítjuk el a rendelkezésünkre álló kombinációknak, már akkor is lehet esélyünk a gépi ellenféllel szemben. Persze teljesen más az, amikor élő, lélegző embertársunk hozzánk hasonlóan kapkodva nyom le minden billentyűt, amire csak lehetősége adódik, s teszi ezzel kiszámíthatatlanná a küzdelem mene-

tét. Ezzel szemben a veteránok dermesztő nyugalommal hajtják végre egyik kombót a másik után, s az ő küzdelmük így emelkedik felül a közönséges verekedés fogalmán, s avanszálódik az idegek harcává, megmutatva, hogy akár egy másik által lenézett verekedős játékban is lehet valami költői, lehet valami magasztos. Még a bekapott sebzésnek is van értelme, mivel azok energiáját egy idő után brutális támadás formájában küldhetjük vissza a feladónak. Ez azt jelenti, hogy van egy négyfokozatú „bosszúmérőnk”, amely folyamatosan töltődik fel a bekapott találatok függvényében. Harc közben egyszerre kell lenyomnunk az erős ütés, és az erős rúgás gombját, s így nemcsak egy védhetetlen találatot viszünk be ellenfelünk testére, hanem rövid időre mozdulatlanságra is kárhoztatjuk. Jól látszik, hogy az új rendszernek köszönhetően egy már vereségre álló mérkőzést is meg lehet fordítani, akár az utolsó pillanatban is. A hatás kedvéért érdemes lehet hosszabban nyomva tartani a gombo-

i 1994-ben a *World of Darkness* révén híressé vált White Wolf papíralapú szerepjátékot dobott piacra, benne a *Super Street Fighter II* karaktereivel. A *World of Darkness* rendszerére épülő alkotás nem aratott különösebben nagy sikert.



AZ ÚJ RENDSZERNEK KÖSZÖNHETŐEN EGY MÁR VERESÉGRE ÁLLÓ MÉRKŐZÉST IS MEG LEHET FORDÍTANI

kat, s így egy egység helyett akár hármat is felhasználhatunk tartalékolt „bosszúnköböl”, amelynek eredménye egy roppant látványos, s ellenfelünk szempontjából kifejezetten kellemetlen támadás formájában realizálódik. Mondanom sem kell, hogy az általa elszenvedett sebzés mértéke nem éppen elhanyagolható. A speciális támadásainkat (tűzlabdák, elektromosság stb.) is turbózzhatjuk ugyanezen módszer segítségével, ráadásul, amennyiben az utolsó pillanatban meggondolnánk magunkat, elegendő az ellenfél irányába sprintelnünk, s habár magát a támadást ennek ellenére végrehajtjuk, vérrel és verítékkel megkeresett energiánkól nem emésztünk el feleslegesen. Ilyen esetben az esetlegesen bevitt találatok sebzése lényegesen alacsonyabb. Szupererős támadások is lesznek, de a fejlesztőcsapat még nem tudta eldönteni, milyen formában építsék be a játékba. Felmerült a *Street Fighter II Turbo* megoldás, mely szerint minden karakter egyetlenegy szupertámadással rendelkezik, ám a *Street Fighter Alpha* rendszerének is akadtak támogatói, akik inkább a karakterenként több speckót részesítenék előnyben. A harmadik tábor pedig a *Street Fighter III* példája alapján járna el, amely esetben minden összecsapás előtt kiválaszthatnánk egy szupererőségi támadásformát. Ha mindez még nem lenne elegendő, akkor számíthatunk még a végző fegyver szerepét betöltő, ultraerőségi mozgássorozatokra is, melyek aktiválása a szuper kombókhoz hasonlóan zajlik, azzal a különbséggel, hogy egy helyett két támadás gombot igényel. Ha sikeresen véghezvis-

szük, akkor a játék során viszonylag fixnek mondható kamera nézőpontja dinamikussá válik, s filmszerűen mutatja be az ütések, rúgások, dobások kombinációjából álló támadássorozatot.

SZEREPOSZTÁS

A *Street Fighter* mindig is híres volt emlékezetes karaktereiről, s a rajongók legnagyobb örömeire, közülük sokakat viszontláthatunk majd. Ryu és Ken, a két örökké rivalizáló barát nélkül akár át is nevezhetnék a játékot. Rajtuk kívül, mint azt már megerősítették, visszatér még Honda, a vilálmékező szumóbajnok. Ismét fújhatjuk a tüzet a nyúlánk Dalshimmel, s minden bunyó előtt belőhetjük sérónkat az amerikai hadsereg legjobbjának számító Guile ezredessel. Férfitársaim előre örülhetnek a csinos Chun-Li, s a mindeddig egyedülként bejelentett új karakter, Crimson Viper idomainak, illetve kecses mozdulatainak. Szintén régi ismerősként üdvözölhetjük a szovjet érdekszféra izomemberét, Zangiefet és a brazil áramgenerátort, Blankát. Nem lehet nem észrevenni, hogy a Capcom ezzel a koncepcióval a régi rajongók megnyerését célozza meg, s a mostanában egyre divatosabb nosztalgiahullámot igyekszik meglovagolni. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

2262

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:



JUMPGATE EVOLUTION

Végre itt egy MMO, ahol sosem lesznek üresek a szerverek.

//Gyu

RÖVIDEN

Volt egyszer egy *Jumpgate* nevű MMO, amely nem aratott túl nagy sikert, pedig innovatív volt. Most teljesen újraírták és továbbfejlesztették.

MIÉRT SZERETJÜK

Régóta várunk egy igazi űrkereskedős kalandot, amely az *EVE* méltó versenytársa lesz. A *Jumpgate* fejlett mesterséges intelligenciával, látványos grafikával rendelkezik majd – várjuk erősen.

KIADÓ Codemasters
FEJLESZTŐ NetDevil
KORÁBBI JÁTÉKAIK

‡ *Auto Assault* – 81% – GS2006_06

MEGJELENÉS

2008 vége

KIHÍVÓK

Stargate Worlds 2008 vége
Earthrise 2009 vége

MINDEN VALÓSZÍNŰSÉG SZERINT nagyon kevesen hallottatok az eredeti *Jumpgate*-ről, amely egy nagyon jópofa űrharcolós MMO.

A kevés marketingnek és a nagy skill-igénynek köszönhetően (minden dokkolást kézzel kell végrehajtani...) nem lett túl sikeres, de még ma is létezik. A fejlesztőben régóta megvolt az igény arra, hogy az eredeti játék alapjain egy mai, korszerű, könnyen játszható, így hatalmas „fun factor” tartalmú űrharcolós MMO-t hozzon létre. Így született – azaz van születőfélben – a *Jumpgate Evolution*.

ELŐ A JOYSTICKET!

Manapság a joysticket legfőképp repülőszimulátor játékokhoz használják, azonban ne feledjük, hogy a *Jumpgate Evolution* voltaképpen egy űrhajó-szimulátor, ahol legfontosabb eszközünk a joystick lesz, hiszen az űrharc, amellyel, hogy jövőbeli elemeket tartalmaz (lézerek, energiapajzsok stb...) mégiscsak az első/második világháború légi harcaira emlékeztet majd, ahol a pilótáknak nemcsak egy rakétát kellett elindítaniuk, hanem ki kellett manőverezniük az ellen-

felet csata közben. Erre a harcra létezik az angol „dogfight” kifejezés – no ilyen lesz a *Jumpgate Evolution* harcrendszerre is. Nem kell azonban megijedni, hiszen egér és billentyűzet kombinációval is lehet majd a hajót vezetni. A sajtóanyag alapján „innovatív” lesz az irányítás, én azonban azt mondom, hogy az igazi *Jumpgate* élményhez nem lesz ártalmas egy igazi joystick. És még egy fontos dolog – kezdő pilóták se ijedjenek meg, most már 2008-at írunk, így főleg az alacsonyabb szintű területeken lesz elég sok segítség (például majdnem automata dokkolás). Persze aki már a nagyon kemény ellenfelek területére hatol, az csak önmagában bízhat majd.

AZ ŰR... ÜRES

Ezt a kijelentést könnyű elhinni, főleg azután, hogy az eredeti *Jumpgate* esetében ez sokszor előfordult – a szerveren nem voltak túl sokan, így bizony alig lehetett valakivel találkozni. Az *Evolution* esetében gyökeres változás várható ebben a kérdésben, lévén a fejlesztők „igen fejlett mesterséges intelligenciával” felszerelt NPC-eket építenek a játékba, akik/ amik élettel töltik meg az univerzumot

– ha kell, bányásznak, ha kell, kereskednek, és reagálnak a piaci viszonyok változásaira, ha kell, kalózkra vadásznak, ha épp kalózkok, akkor pedig ránk stb... S ha egy hajó bajba jut, és S.O.S. jelzést küld, ne csodálkozzunk, ha a közelben levők reagálnak. Ugyanígy, ha egy adott állomáson valamiből hiány van, az MI nem fog ránk várni, hogy odavigyük a holmit – szervez egy flottát, és megindul a kereskedelem, tehát az univerzum gazdasága nélkülünk is működni fog. Ha azonban lemaradunk, akkor a profit is elmarad... Egyébként minden aszteroida bányászható a játékban, és egynémelyek (sőt a java részük) meglehetősen jól néznek ki a különböző felszíni felületek és színek látványos kombinációival.

LENS FLARE, A KIRÁLYSÁG

A játék egyik legeslegfontosabb tulajdonsága a hihetetlen látványvilág. Az eredeti *Jumpgate* mára már igen kopottas és szürke lett, így ideje volt villantani valamit. S szó szerint mondom, hogy villantani, hiszen aki képes a rengeteg szín és egyéb effektet befogadni, az a vizuális gyönyör olyan szintjeire juthat el, hogy már csak ezért érdemes az *Evolutiont* ki-



A távoli jövőben nem kell többé spórolni az árammal



Legújabb típusunk
Trabant 602-XX



Ekkora hajóval
olyan kis lyukba?



A NetDevil fejlesztői nagyon büszkék arra, hogy egymástól gyökeresen különböző stílusú MMO-kat fejlesztek, hisz az *Auto Assault*, *Jumpgate*, *Warmonger* és a *LEGO Universe* sem nagyon hasonlítottak egymásra. Igazi kihívásnak tekintik, hogy folyton valami máson, valami újon dolgozni.

Nemsokára leszállunk Budapest Ferihegy XVII állomáson. Kérjük kössék be öveiket!



Én előre szoltam, hogy ma
meglehetősen szeles idő lesz




„Amikor egy űrállomás körül repülünk, áthaladunk a traverzek között, az olyan mint annak idején volt az X-Wing vs. Tie Fighterben.” – Hermann Peterscheck, Producer, *Jumpgate Evolution*

próbalni. Vegyünk például egy sima űrharcot. A lézerek és a plazmák eleve csodálatos fényeffektek kíséretében tüzelnek, azonban a lövést a felvillanó energiapajzs védi, amelyen az energia sisteregve terül szét. Közben nagy lánggal beindulnak a hajtóművek, miközben a közeli nap és a bolygók fényei és árnyékai is mindenfelé rávetülnek a harcolókra. És akkor még egy robbanásról sem beszéltem... Szóval igazi látványkavalkádban és színorgiában lesz része annak, aki harcolni fog a *Jumpgate Evolution*-ben, s mivel ez a játék egyik (ha nem „A”) legfontosabb része, így lehet készíteni a szemeket a látványra. S hogy még inkább meglegyen a „tévétévesztés filing” az egyik legfontosabb effekt a lens flare, amely drámaivá és érdekessé teszi a látványt.

A LÉNYEG AZ UGRÓKAPU

A jumpgate-ek (azaz ugrókapuk) hatalmas, általában a bolygóktól távolabb lebegő űrobjektumok, amelyek beszipantják a közelükben haladót, és az űr egy másik részén dobják ki (klasszikus hasonlattal élve olyanok, mint a csillagkapuk, csak sokkal nagyobbak és látványosabbak). Ezek tehát a teleporterek, amelyek elősegítik az űr távoli ré-

szei közötti közlekedést. Ez azért is fontos, mert természetesen az utódban nagyobb terület, több fegyver, többféle hajó, több küldetés lesz, mint az elődben, ezzel együtt tiszta szívből csak azt remélhetjük, hogy a játékosok száma is drasztikusan növekedni fog. Hiszen lesz sok állomás, amit menedzselni kell, sok harc, amit meg kell vívni, rengeteg égitest, amit ki kell bányászni – a *Jumpgate Evolution* jó mókát ígér. S aki azt hiszi, hogy ez a játék olyan lesz, mint az *EVE*, az meglehetősen téved – ott a gazdaság áll a fő fókuszban, itt (bár létezik a játékosok által befolyásolt gazdaság) nem ez a lényeg, hanem az űrharc és a felfedezés. Nincsenek skillek, attribútumok – akinek nagyobb a hajója, s jobb a fegyvere, az a menő – ez a szerencsén és a végrehajtott küldetéseken kívül csak attól függ, milyen szintű vagy. Még van idő egy jó joystickot venni – én máris figyelmeztetnék benneteket, jövődöbéli űrpilótákat, hogy ezt tegyétek meg. 

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

2145

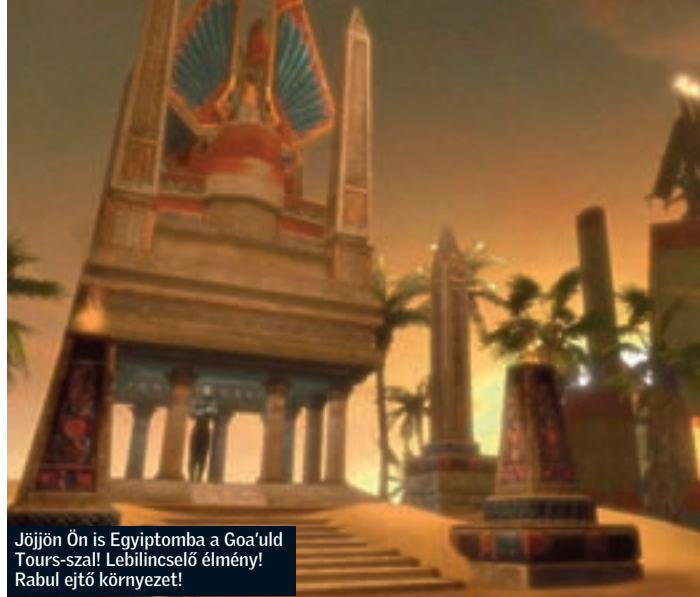
JUMP GATE - AHOL MINDEN ELKEZDŐDÖTT

Kicsiny játék fanatikus rajongókkal



EMLÉKSZEM, AMIKOR ELKEZDTEM *Anarchy Online*-ozni, a Fatal

Shadows nevű guild tagja voltam. Ez a nemzetközi guild *Jumpgate* pilótákból állt, akik az ottani szerveren ismerkedtek meg, és onnan jöttek át az *AO*-ba játszani. Amiben a *Jumpgate* újdonságot tudott nyújtani, az az volt, hogy valójában egy-egy űrrepülés-szimulátor MMO, ahol a pilóta képességei nagyon sokat számítanak. A játék akkor lett kész, amikor a kiadó, a 3DO csődbement, így szinte semmilyen publicitást nem kapott, a készítő, a NetDevil azonban változatlanul működött. Aki szívesen kipróbálná (10 napos try-out létezik rá), kattanjon ide: http://www.jossh.com/join_today/index.html



Jöjjön Ön is Egyiptomba a Goa'uld Tours-szal! Lebilincselő élmény! Rabul ejtő környezet!



Komolyan mondom drágám, az a kis kajiba ott tényleg a hétvégi vityillóm!

STARGATE WORLDS

Hol van már Kurt Russel, aki rendet rakott Csillagkapun innen és túl?

//HP

RÖVIDEN

A Stargate sorozatok világában játszódó MMORPG, amely alapvetően csapatjáték alapú küldetésekkel igyekszik majd megfogni a nagyközönséget.

MIÉRT SZERETJÜK

A Stargate Worlds igazi sci-fi rajongóknak való csemege, amely új elemekkel igyekszik gazdagítani az online szerepjátékok ismert játékménét, ráadásul a népszerű sorozat világát megdöbbentő részletességgel mutatja be.

KIADÓ Cheyenne Mountain
FEJLESZTŐ Cheyenne Mountain
KORÁBBI JÁTÉKAIK
N/A

MEGJELENÉS

2008 év vége

KIHÍVÓK

Warhammer Online: Age of Reckoning
2008 második fele
Age of Armor 2008 tavasz
Aion 2008 vége

ÉRTELEMSZERŰEN MINDEN sci-fi rajongó epekedve várja már a Stargate Worlds netvet viselő MMORPG idei megjelenését, amely kétségtelenül az év egyik legnagyobb durranása lehet. Először is tegyük le az alapokat: a Stargate Worlds a Cheyenne Mountain (ismerős a név a sorozatból? Nem véletlenül ☺) gárdájának keze alatt épülő és szépülő MMORPG, amely a Csillagkapu című filmből kitalálandó sorozat világát igyekszik teljes egészében feldolgozni. A játék az SG-1 háttérstoriájára épül (a korai évadok idejére tehető majd a kezdete – így wraithokkal és replicatorokkal nem fogunk találkozni, hiszen a sztori az Atlantis és az Ori történeti szál előtt játszódik majd), de sokkal többet kíván nyújtani azoknál, hiszen 14 szezonnyi háttérstoriára alapozzák a játékot. A játék során a sorozatból ismert karakterekkel is találkozunk majd, akik NPC-ként igen sokat segítenek, illetve a küldetéseket is bőkezűen osztogatják.

GOA'ULD LEGYÉL, VAGY VADAKAT TERELO JUHÁSZ

Már a karakterfejlesztésnél alapvetően meghatározzuk majd történetünket, hi-

szen választanunk kell, hogy a Csillagkapu Parancsnokság vagy a Goa'uldok oldalán kívánunk belevágni a cselekménybe, ezek után pedig az eltérő képességekkel rendelkező kasztot választhatjuk meg. Külön érdekesség, hogy a WoW-val ellentétben itt a fajok (játszható fajok a jelenlegi helyzet szerint az emberek, Goa'uld, Jaffa és az Asgard) és a karakterek összefüggnek, viszont a képességek szerteágzóbbak. Nemcsak egyfajta kaszt mentén fejleszthetünk új képességeket, hanem a szintlépések esetében egyre nőnek majd a lehetőségeink. A történet is attól függ majd, hogy melyik oldalon és milyen faj képviselőjeként „szállunk be” a buliba – minden választható kaszt-nak külön indulóterülete lesz, ahol nemcsak az adott kaszt használatát tanuljuk meg, hanem mindegyikhez más és más sztorit adnak a készítőik.

HA SCHWARZ, AKKOR LEGYEN SCHWARZ! IZÉ, HARC!

A küldetések java része csapatorientált, de lesz elég szóló-content is a játékban. Bár a harc fontos eleme lesz a játékméletnek, a stratégiák és a békés termé-

szetűek is megtalálják majd saját helyüket, lehetőség lesz PvP-re is speci szervereken. Igen dinamikus és élvezetes harcokra számíthatnak majd a játékosok, mivel itt géppuskák, botfegyverek és lézerpisztolyok akadnak a kézbe, sőt komoly akciójelenetek is előfordulnak majd. Az MI által irányított ellenfelünk lépései attól függenek, hogy csapatunk mit lép egy adott helyzetben – fontos lesz a taktika: erre szükség is lesz, mert nem egy FPS-ről van szó, ugyebár. Külön dicséret illeti a fejlesztőket, hogy az Unreal 3 grafikai motorját használva olyan rendszert igyekeztek csinálni, amely kisebb teljesítményű gépeken is eldöcög. A játék várhatóan 2008 végén jelenik meg, addig pedig gondoljunk sokat Jack O'Neill, Samantha Carter vagy Teal'c kalandjaira. S titokban reménykedjünk, hogy dr. Jennifer Keller is benne lesz a játékban – bár vele az életben is szívesen találkozoznánk...

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

1489

A GAMESTAR BEMUTATJA:

GAMESTAR ELŐFIZETŐI AKCIÓ 2007

AZ ELSŐ KIVÁLASZTOTT



Kisorsoltuk az évvégi előfizetői akció első főnyereményét:
a teljes periféria fejlesztést a Logitech jóvoltából

SZALAI ATTILA,

könyvi olvasónk nyerte.

A nyereménycsomag tartalma:
G9 Laser Mouse, G 15 Keyboard,
ChillStream gamepad,
QuickCam Pro 9000 webcam,
Logitech G51 hangfal

A TOVÁBBI FŐNYEREMÉNYEK
- ÁLOMSZÁMÍTÓGÉP ÉS CÉP-
PIMPELÉS - NYERTÉSEIT
KÖVETKEZŐ SZÁMAINKBAN
HIRDETŐÜK KI.

Köszönjük a Logitech Magyarország támogatását!



GAME DEVELOPERS FORUM 2008

2008. május 17.,
szombat
Palace MOM Park,
Budapest

VILÁGOKAT ÉPÍTÜNK

TÉMÁINK

- Crossplatform-fejlesztés
- Játékok mobilra
- Online játékok megoldásai
- Kiadói tapasztalatok
- Játék engine-ek
- Marketing
- Mesterséges intelligencia a játékokban
- Közeli kapcsolat: filmipar és játékipar
- Grafika ma
- Játékdesign

<http://www.gdf-hu.com>

Támogatók:



XBOX 360™

D-Link
Building Networks for People

Médiapartnerek:

/GameStar/dev

index

Szervezők

GameStar

MCB

BEMUT

A legújabb játékok tesz



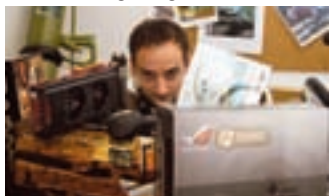
OMG NYITNIKÉK LOL

Közeleg a tavasz, nyiladoznak a hóvirágok, lassacskán már nem búskomor szeles-fagyos idő van odakint, miközben mi a jó meleg szobában ülünk a gép előtt, hanem vidám kikelet. Ahogy költőnk is mondja „Egy napon átmelegszik az ablak közé tett bor. Kiteleltünk.” (Azért a költők mindig meg tudták fogni a dolgok lényegét, akkor is ha épp rossz volt a frígójuk.) Ettől mi persze a szobában ülünk, de gondolom ez a kikeletet nem zavarja, kikel az akkor is, ha mi közben *TF2*, *CoD4*, vagy akár *WoW* előtt punnyadunk. (Persze én nem *WoW*-ozok. Megfogadtam hogy leállok, úgyhogy le is álltam. 2.4-ig.) Boe már beköszöntötte két új szerződést, Eskint és Helikoptert, úgyhogy én épp csak megemlítem: megszokhattatok már, hogy időről-időre felbukkanak új arcok is a fedélzeten, a legjobbak pedig később is velünk maradnak (mint Chavalier, BZ vagy Mayer) fogadjátok hát őket szeretettel. Persze a régi nagy öregekről sem feledkezünk meg, Delt például majdnem sikerült újból beszerveznünk erre a hónapra (majd legközelebb), ZeroCool meg nem is hagyná hogy ne emlékezzek rá, mivel sűrűn szokott alig burkolt fenyegetéssel a hangjában felhívni, hogy „na akkor mit is írok legközelebb, te kis mazur?” Kripi. De ennyi elég, a lényeg hogy ugrádozzatok a napon, írjatok levelet az Arénába, ne rúgjátok fel a kukákat, és ha mazur nevű playerrel találkoztok valami random *CoD4* szerveren, fussatok lassabban mert öreg vagyok már és nehéz a célzás.

mazur

KULISSZA

A hónap dolgozója Mady lett, akit Szőke kapitány után kineveztek Barna kapitánynak. Mady még akkor is tesztelte azt a rengeteg alaplapot, procit, mikor a nyomdagépek már az újság elejét nyomtatták. Nem is aludt sokat szegény, csak írt és írt, illetve hébe-hóba bosszúszomjas pillantásokat lövellt felénk a doboztenger mögül, karikás szemekkel.



66

FRONTLINES: FUEL OF WAR

Vigyázzunk frontvonalainkra!

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 enged el őket.
1-59 % Tág tartomány, de egy közös bennük: róluk már inkább figyelmeztető jelleggel írunk.

TOVÁBBI BEMUTATÓK

- 66 FRONTLINES: FUEL OF WAR
- 74 PIRATES OF THE BURNING SEA
- 78 CONFLICT: DENIED OPS



- 82 THE CLUB
- 86 THE SIMS: HAJÓTÖRÖTT KRÓNIKÁK
- 88 SINS OF A SOLAR EMPIRE
- 92 HARD TO BE GOD
- 94 SUNAGE
- 95 SPIDERWICK CHRONICLES
- 96 EVEQUEST 2: RISE OF KUNARK
- 97 THE SIMS: CARNIVAL SNAPCITY
- 98 SHADOWGROUNDS: SURVIVOR
- 99 PDC WORLD CHAMPIONSHIP OF DARTS 2008
- 100 XBOX ROVAT
- 102 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

HARDVERKÖVETELMÉNYEK



1

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



2

Évente egyszer talán fejlesztésen is átesik, persze csakis 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!

FRONTLINES: FUEL OF WAR

Ha valakiktől, akkor a Kaos fiúktól joggal vártunk olyan játékot, amely az összes FPS-rajongót hónapokra a gép elé ragasztja.

//Duncan



MÉG A TAPASZTALT JÁTÉK-kritikusok számára is félrevezető lehet, amikor egy játékról az előzetes információk és ígéretek alapján kell véleményt alkotni.

Nem azért kezdem ezzel a mondandómat, mintha előre mentegetőzni szeretnék azon pozitív hangú írás kapcsán, amelyet a legutóbbi GameStarban a *Frontlines: Fuel of War*-ról papírra vettem. Fontos azonban legutóbbi előzetesünkhöz képest némileg árnyalni a képet, ami a végleges játék minőségének és jellemzőinek figyelembevételével aligha lesz nehéz.

GÁLAMŰSOR?

A *Frontlines* készítőcsapatát nyugodtan nevezhetjük All-Star-nak, hiszen tagjai tucatnyi nagyszerű FPS-stábjából lettek összeválogatva. Ennek megfelelően joggal gondolhattuk, hogy egy igazán kiforrott munkát kapunk, amelyet nem lelkes zöldfülűek baklövésai tarkítanak majd, hanem öreg rókák tapasztalata csiszol tökéletessé. Ezt alátámasztani látszottak

azon ígéreteik is, amelyek pontról pontra igazolták, hogy a srácok tökéletesen ismerik a konkurensek gyengéit, és késznek minden, a játékosok által sérelmezett hibát a megfelelő eszközökkel kezelni. Kezdve azzal, hogy a *Frontlines* nem szorítkozik kizárólag a többjátékos módra, hanem egyjátékos kampányt is kínál, egészen odáig, hogy a kasztokat árnyaltabbá, fegyverzetünket sokkal színesebbé, mégis hitelesebbé tették.

ALTERNATÍV TÖRIÓRA

Nem volt kérdés, hogy ha egy valamirevaló egyjátékos kampányt el akarnak adni a közönségnek, akkor annak kivitelezése egy jól megírt előtörténetet is igényel. Amikor a fejlesztők körbeültek megalkotni a játék sztoriját, valószínűleg összeírták egy papírra, hogy melyek legyenek azok a katasztrófák, amelyek a drámai helyzet kialakulásáért felelősek 2024-ben. Mivel azonban nem tudtak dönteni, végül minden szóba kerülő lehetőséget bevetettek úgy, hogy Hollywood katasztrófafilmes forgatókönyvírói szé-

RÖVIDEN

Egy alapvetően online FPS, amely fiktiiv jövőben játszódik, és ígéretes egyjátékos módot is tartalmaz.

KIADÓ THQ
FEJLESZTŐ Kaos Studios
KORÁBBI JÁTÉKAIK
[N/A

HARDVERIGÉNY



P4 2,6 GHz processzor
1 GB memória

Geforce 6 sorozat, vagy jobb videokártya
A játékot egy low-end gépen és egy 4 magos konfiguráción, HD2900XT-vel, 2 GB RAM-mal egyaránt teszteltük. A minimumként feltüntetett hardverkövetelmény kizárólag arra elég, hogy borzalmasan szaggatva, idegesítően sokat töltögetve elzotyogjon a játék. 1 giga memória egyértelműen kevés, és ha nincs ütős proci és VGA a gépben, akkor az egységek, illetve az épületek részletessége mellett a látótávolságot is érdemes lejjebb venni.



ELŐSZÖR CSAK FELDERÍTŐ HELIKOPTERT, AZTÁN GYALOGSÁGELHÁRÍTÓ-, MAJD GRÁNÁTVETŐ DROIDOT TUDUNK LERAKNI

gyeinkben elmehetnek nyugdíjba. Az események: a 7,5 milliárdosra duzzadt emberi populáció akkora túlnépesedést jelent, hogy az emberiség nem képes élelmiszerral ellátni magát, a légszennyezettség olyan magas, hogy a Föld időjárási rendszere teljesen felborul, az esőerdők elpusztulnak, a sivatagok helyén a jégolvadások következtében tengerek keletkeznek, az óceánok száradni kezdenek. A kirohadt ültetvények és a megcsappant ivóvíztartalékok éhínséghez, népvándorlásokhoz, háborús konfliktusokhoz vezetnek. Ezen felül elfognak az olajtartalékok, és a hatalmas energiaéhség gigantikus világégéssé fajul.

MAD MAX 5

Az egyre hevesebb harcok következtében a 21. század első 24 esztendeje több emberáldozatot követel, mint a 20. század összes konfliktusa összesen! A rettenetes körülmények természetesen a társadalmak működésére is rányomják a bélyegüket: elképesztő nyomor lesz úrrá a népeken, a gazdagság (vagy inkább a korábban megszokott „normális” életmód) már csak nagyon keveseknek adatik meg, a lehetetlenül megduzzadt szegény réteg pedig saját maga kényszerül megtermelni az élelmét, betegségek és nélkülözés közepe. Míg az emberek az energiahiány miatt a legalapvetőbb szükségleteiket is kénytelenek középkori módszerekkel kielégíteni, a nagyhatalmak sötét játszmába kezdenek: megalakulnak a világ erőforrás-tartalékainak ellenőrzését célul tűző óriási koalíciók. Egyik oldalon Oroszország és Kína szövetezik a Vörös Csillag Szövetség keretein belül, míg a világ másik felén megszületik (pontosabban a NATO-ból kinövi magát) az ellenséges pólus, a Nyugati Koalíció.

EGYEDÜL MINDENKI ELLEN

Hogy nekünk mi a szerepünk a történetben, azt szükségtelen hosszasan taglalni, mert alapvetően semmi. Mi csak egy katonává vagyunk a sok közül, akinek a célja a túlélés – azon túl persze, hogy teljesítse a parancsot. Bár sztori van (ezt stílusosan egy Andrew nevű, harctéri újságíró kommentálásában halljuk), de nem érdemes bonyolult, tartalmas cselekményre számítani: ledobnak minket a harctér közepén, és kezdődhet az osztás. Az egyjátékos kampány pályáinak működése természetesen erősen hajaz a multiplayer játékméchanizmusához, aminek következtében erősen olyan

Mint látható, a füst semmiképpen sem a játék gyenge pontja



R2D2 HARCBA MEGY

A Frontlines robotjai

Légi droidok. Az egyik legfontosabb droidtípus a légi műtyűr, amely magasabb szinten nemcsak felderíteni tud, hanem komoly tűzerőt is összpontosít az ellenség arcába.



Mozgó ágyúk. A szövetségesek oldalán több mozgó löfegyver is szerepet kap. A géppuska a gyalogság ellen hatékony, de a guruló gránátvető akár járművek ellen is bevethető.



Öngyilkos droid. A harci robotok speciális példája az öntörbőny (amelyből helikopter és kisautó is létezik). Ha az ellenség közelébe érünk vele, szétrobbanhatjuk, és a detonáció hatalmas pusztítást végez.





És most...robbantsátok a vázát!

érzése támad az embernek, hogy bizony egy online partit játszik, csak éppen gépi ellenséggel. A feladatok persze nem *capture the flag* szintűek, hanem annál némileg összetettebbek, így például egyik helyütt egy légvédelmi ütég megsemmisítése, másutt pedig egy lőszerraktár megszerzése a feladat. Ha meghalunk, ugyanúgy a kívánt ponton tudunk feléledni, mint a „standard”, többjátékos módban, sérülés esetén pedig nincs szükség medikusra, mert – a manapság egyre népszerűbb megoldást követve – elég 10–15 másodpercre biztos fedezékbe vonulnunk a gyógyuláshoz.

(H)ARCVRONAL

A Kaos Stúdióal előzetesen rendkívül büszkék voltak arra az ötletükre, mely elgondolásuk szerint kiválóan ötvözi a *Call of Duty*-féle pörgős játékményt a *Battlefield*-sorozat nyújtotta nagyobb játék-

térrel és játékoszámmal. Az elv rendkívül egyszerű, mégis nagyon praktikus. Fogunk egy pályát, amelyet úgy lehet megnyerni, ha a rajta elhelyezett stratégiai fontos pontokat sokáig birtokoljuk (ez a *Battlefield* játékok logikája), de beleteszünk egy csavart: nem foglalhatjuk el bármikor bármelyik ilyen pozíciót. Vagyis a bázisunktól kezdve nyomulunk az ellenséges állások felé folyamatosan, és noha a birtokolt területek bármelyikén újraéledhetünk, mégis teljesen egyértelmű lesz mindenki számára, hogy éppen melyik stratégiai pontokat kell támadni. Miért jó ez? Egyrészt azért, mert az ütközetek valamivel tényleg intenzívebbek, mint a *Battlefield*-ben, tehát többször fordul elő, hogy az emberek csoportosan, egy adott helyen zúzzák egymást. Másrészt ezzel megelőzhető a nagy rivális egyik idegesítő problémája, a „basecamp” (vagyis mikor szimpatikus fiatalok egy távcsővel bekushadnak a bázispont melletti bokorba, hogy az éppen újraéledő játékosokat bal szemén löjék), hiszen az emberek a tapasztalatok szerint sokkal ritkábban spawnolnak a bázison, ha egyből a legintenzívebb tűzharc közelében is újraéledhetnek. Ráadásul ilyen játékmechanizmusban van értelme annak is, hogy egy kis sztorit adagoljanak a pályákhoz, amelyhez aztán vonatkozathatnak egy-egy feladatot. Például az egyik ütközetben a vörösökkel játszva az a feladatunk, hogy először felrobbantsunk egy olajfinomítót, majd ahogy nyomulunk tovább, le kell tölteniünk egy adatot egy fontos számítógépről, ezután meg kell szereznünk egy stratégiai pontot, és a többi. Egy fokkal azért mégiscsak izgalmasabb, mint szálmalmasan elbújni egy láda mögé a zászló közelében, várva, hogy a lobogó felhúzza magát.

EGYEDÜL MINDENKI ELLEN

A hét főküldetést tartalmazó egyjátékos kampány során természetesen a mester-



Modern térfigyelő kamera: rögtön szájba is lövi a rablót



A jó öreg „rohamozz és löj!” harcmodor

i A játékot eredetileg PS3-ra is meg akarták jelentetni, de az Unreal 3 motorra épülő grafikai engine annyira megehezítette volna az átportolást, hogy végül a konzolok közül csak Xbox 360-ra jött ki. A Playstation 3 tulajdonosok joggal bánkódhatnak.

séges intelligenciának is komoly szerepe van, és itt érdemes megjegyezni, hogy az erre vonatkozó bátor ígéretek nem bizonyultak hitelesnek. Társaink mozgása néha teljesen véletlenszerű, jóformán csak minket követnek, lógni sem tudnak rendesen, ráadásul a csapat konkrét parancsokkal nem irányítható. Így aztán – paradox módon – elvész a hitelessége annak is, hogy mi csak egyike vagyunk a sok harcoló bakának (elvégre kizárólag mi irányítjuk az eseményeket), de folyamatos kontaktus és intenzív történetvezetés híján mégis arctalannak érezzük magunkat, az eseményeket pedig üresnek, érdektelennek. Az egyjátékos kampány tehát némileg olyan, mintha két szék közé ültettek volna, a két csinos bombázó helyett egy közepes leányzót kaptunk, akikkel persze még mindig el lehet szórakozni...

Természetesen, ha úgy fogjuk fel, hogy ez a játékmód egy amolyan pluszszolgáltatás a fő profilnak szánt multiplayer mellé, akkor nem lehetünk nagyon kritikusak. Arra mindenképpen alkalmas, hogy az éles bevetések előtt elsajátítsuk a játék csínját-bínját. Vagyis, ha nem is felhőtlenül élvezetes, de tagadhatatlanul hasznos.

NEM (ANNYIRA) JÁTÉK

Mert hogy éles bevetésen (értem ez alatt az online játékot, amikor kvázi élő emberekre lövünk) bizony szükség lesz a tapasztalatra, a *Frontlines* logikája ugyanis egészen más, mint a *Battlefield*-é, bármilyen szembetűnő is a hasonlóság. Itt, ha elveszítjük a legfontosabb stratégiai pontokat, akkor nincs olyan, hogy áttörünk egy APC-vel, és két ember a frontvonaltól egy kilométerre egy spawn-pontot hoz létre. Nem. Itt minden egyes

állás elvesztése tragikus következményekkel járhat az ütközet végkimenetelére nézve, minden talpalatnyi földért valóban elkeseredett harcok folynak. Éppen ezért rengeteget számít, hogy mennyire vagyunk képesek együtt mozogni bajtársainkkal, milyen összetételű a szakaszunk, és mennyire értjük meg egymást a harcokban. A tapasztalatom szerint a legtöbbeknek egyelőre fogalmuk sincs arról, hogy mennyire fontos egyes pozíciók megtartása, és elvesztésük esetén a haladéktalan visszaszerzése. A legtöbbben, amikor a csapat szorult helyzetben van (tehát amikor épp a legfontosabb lenne, hogy összehangolt támadással visszafoglalják az elvesztett állásokat), akkor egyszerűen fogják a hülye kis robotjukat, és elbújnak egy sarok mögé távirányítást játszani, rosszabb esetben felmennek egy tetőre egy mesterlövészpuskával, ami valamire nyilván jó, de arra biztosan nem, hogy a szomszéd utcában lévő stratégiai mezőt elfoglalják.

NE KEMPELJÉL, OSVALD!

Azt kell megérteni, hogy az ilyen játékok nem arra vannak, hogy felmenjünk kempelni a tetőre, vagy egyedül keresztül-rambózzuk magunkat az egész pályán az ellenség háta mögött. Aki ezt nem érti meg, annak ott a *Counter-Strike*, vagy a *Call of Duty* multiplayerere. Az élmény itt az, amikor együtt vonulsz hat emberrel a lebombázott város romjai között, előtted ketten gépkarabéllyal, hátad mögött egy géppuskás, és egy műszerész, akinek ott a kezében a mozgó géppágyú távirányítója, a te válladon pedig a bazinagy páncélöklő. Nagyszerű érzés, amikor rálőnek egy társadra, de te ott vagy,

„Ha hátradől sz pihenni egy kicsit, az ellenség azt gondolja majd: na fiúk, akkor most kapjuk oldalba a srácot!”
Frank DeLise menedzser, Kaos Studio

NYUGATON A HELYZET VÁLTOZATLAN

Hogy értsük a lényegét!

A *FRONTLINES* játékmód megértésének fontos eleme, hogy lássuk, az ellenség legyilkolása csak másodlagos cél, mert a lényeg a frontvonalak folyamatos eltolása, egészen a bázisig.



A csata első fázisában az ellenség a két középső mező elfoglalásával előretolta a frontot a legutolsó védelmi vonalig.



A középső stratégiai pontok visszafoglalásával a harcok az ellenség bázisa felé közelítenek. Ha ezek a mi kezünkbe kerülnek, szabad az út a központjukig.



Az utolsó védelmi vonal elfoglalásával minden akadály elhárult a kulcsfontosságú terület, és ezzel a győzelem megszerzése elől.

A 21. SZÁZAD ELSŐ 24 ESZTENDEJE TÖBB EMBERÁLDOZATOT KÖVETEL, MINT A 20. SZÁZAD ÖSSZES KONFLIKTUSA ÖSSZESEN!

A modern piacgazdaság lovagvára



hogy megmentsd, vagy épp téged talál el egy mesterlövész, de az oldaladon rögtön két rohampuskával veszik tűz alá. Hozzá kell tennem, hogy a tesztelés során sajnos magam is elég ritkán találkoztam ilyen összetartással a csapattársak részéről. Ebben persze valamilyen szinten a fejlesztők is ludasak: a katonai egységek felépítése korántsem olyan kidolgozott, mint a nagy konkurensben (ahol rajokat alakíthatunk, főparancsnokot választathatunk), és *Battlefield*-es klánvezér koromból (=SoG= rulez!) tudom: rettentő fontos, hogy ezek a szervezeti egységek lekonzentrálják a csapaton belüli szerepeket.

ROBOTIKA

Különösen fontos ez, ha a stratégia megalkotását minden eddiginél színesebb opciók segítik. A hagyományos fegyveremek (rohamosztagos, géppuskás, páncéloselhárító, mesterlövész, kommandós, közelharcos egység) tulajdonképpen csak az elsődleges lőfegyverünket határozzák meg, emellett létezik egy másodlagos specializáció is. Ezt (az előzőektől

függetlenül) négy opció jelenti: a földi támogatás, a műszerész, a robotspecialista és a légi támogatás. Utóbbi kategória kiválasztása elsősorban azt határozza meg, hogy milyen különleges technikai műtyűrel tudunk csapatunk segítségére lenni, és az eszközök attól függően állnak rendelkezésünkre, hogy mennyi tapasztalati pontot szereztünk az adott „szakmában”. A gyakorlatban ez úgy fest, hogy minél többet játszunk például robotvezérlőként, annál több tapasztalati pontot kapunk ezen „alkaszon” belül, és annál több tárgyat tudunk használni vele. Először csak felderítő helikoptert, aztán gyalogságelhárító-, majd gránátvető droidot tudunk lerakni, és távirányítani. Fontos, hogy ez a tudásunk nem tart örökké! A játék nem menti el az ilyen irányú eredményeinket, minden meccs kezdetén (ezek általában 5–10 győzelemig mennek) újra kell tanulnunk az egyes szakmákat. Elsőre ez riasztónak tűnik, de teljesen ésszerű, hiszen különben rövid időn belül bárki megtanulhatná az összes specializációt, és össze-vissza váltogathatná a kasztját minden halál után.

EGYSZERŰEN FOGJÁK A HÜLYE KIS ROBOTJUKAT, ÉS ELBÚJNAK EGY SAROK MÖGÉ TÁVIRÁNYÍTÓT JÁTSZANI

Így viszont minden meccs előtt célszerű eldönteni, hogy melyik területen akarunk az adott összecsapásban kiemelkedően jók lenni.

GÉPELÉS

Ami a hatékonyságot illeti, a nagy területű pályákon, ahol a nehéz harci járműveknek is komoly szerepük van, ott a földi támogatásnak és a légi támogatásnak van kiemelten fontos szerepe. Előbbi ugyanis képes folyamatosan javítani a harci járműveket (harmadik szinten már passzívan is, tehát elég beülni egy tankba és magától javul), utóbbi pedig nagyobb területen is képes akár egész páncélos konvojt megsemmisíteni, ha a célpont bemérése jól sikerül. A kisebb pályákon, és az utcai küzdelmekben hihetetlenül megnő viszont a droidok szerepe. A felderítő helikopterekkel kockázat nélkül be tudunk nézni bármilyen veszélyes területre (és egy önrobbanással meg is tudunk ölni akár két-három ellenséget is), de az igazán kemények a magasabb szinten megszerezhető harci robotok. Tapasztalatom szerint a viszonylag nehezen szétlőhető gyalogságelhárító autó önállóan is alkalmas egy veszélyes zóna kipucolására, akár komplett ellenséges szakaszok kivégzésére, de még praktikusabb, ha a katonák előrenyomulásának támogatására használjuk. A legütősebb cucc azonban a gránátvető autó, illetve a Vörös Csillag Szövetség arzenálját erősítő harci kishelikopter, amely a magasból képes szórni a rakétákat. Utóbbit érdemes akár légitámadás helyett is használni egy-egy erősített védelmi állás ellen, hiszen gyorsabb, és pontosabb is annál. Megjegyzendő, hogy a kis robotok hatótávolsága korlá-

tozott, és ha megszűnően van a jel, akkor nem tudjuk tovább vezetni őket: ilyenkor muszáj visszaváltanunk belső nézetre, és szigorúan fedezékben közelebb szaladni a robotunkhoz, hogy újra kontrollálhassuk.

SOFŐRÖK

A műszerész a felsorolt három egység-nél univerzálisabb, hiszen eszközei mind a nagy páncélosok, mind pedig a robotok ellen hasznosak. Bár az elektromos gránátvetőnek én nem sok hasznát vettem (csak néhány másodpercre bénítja meg a járműveket, és szinte megszűnik a hatása, mire eltesszük a fegyvert), de a tesla-gömb szerű védelmi torony rendkívül hasznos. Ez egy viszonylag nagy átmérőjű körben hoz létre elektromos hullámokat, amivel minden közelébe kerülő ellenséges járművet (még a helikoptereket is) és droidot megbénít. A specializációk kihasználtságát tekintve az elkészült nyolc multiplayer pálya kiegyensúlyozott, hiszen mindegyiket nagyjából azonos arányban tudjuk alkalmazni a különböző terepeken. Az irányítható járművek-nél természetesen más a helyzet, az utcai pályákon értelemszerűen nem használhatunk dzsipet vagy tankokat, de így is bőven ülhetünk a volánnál. A járművekről egyébként az előzetes információkhoz képest sok újdonságot elmondani nem lehet. Többféle páncélos van, mozgó légvédelmi ütegek, csapatszállítók, valamint gyors, könnyű fegyverzetű terepjárók. A levegőben ehhez hozzájönnek még a repülő, illetve a harci helikopterek. A szárazföldi páncélosok kormányzásával nincs gond, de a levegőben szerintem nem mozdoghatunk olyan jól, mint a *Battlefield*-ekben.

Nyugi, haver, a MÉH-telepen még kapsz érte egy kis aprót



A várakozás izgalmas percei



i A THQ bejelentette, hogy a *Frontlines*-hoz kapcsolódóan egy alternatív valóság játékot (ARG) indít, amelyben az interneten elrejtett, tíz kódot kell összegyűjtenie a játékosoknak, és a sikeres „kincskereső” között egy valódi pilótaképzést, illetve a játék egyik tiszteletpéldányát sorsolják ki. Részletek az exeoinc.com címen olvashatók.

CSILLOGJ, TE ABRAMS!

Ami a játék grafikai megjelenítését illeti, nos, az Unreal 3 motort használták már ki jobban is, mint a Kaos szakemberei. Ha figyelembe vesszük, hogy alapvetően online játéknak készült, akkor persze megbocsátható a sivatagi helyszín kopársága, és a lemenő nap igen gyenge látványa. Az olajfinomító magas tornyai (ha figyelmen kívül hagyjuk, hogy mesterlövészek kuksolnak rajtuk) lélegzetelállítóak, csakúgy, mint a városi pályák épületei, és a romok mögül gomolygó füst. A kék, sárga, piros pamacsok a képernyő különböző pontjain azonban finoman szólva nem adnak hozzá a realitásérzékhez, nem beszélve arról, hogy az ellenséget megcélözva színes piros háromszög jelenik meg körülötte, nehogy véletlenül lássuk, hova lövünk pontosan. A társaink nevét ráadásul akkora betűkkel írják ki játék közben, hogy kis túlzással néha még azt sem látjuk, hogy gyakorlatosan halad-e, vagy egy tankban ül. Ez városi ütközetben, mikor négyen-öten is összegyűlnek kis helyen, nagyon zavaró tud lenni. A fentieknél még bosszantóbb, hogy célzás közben az emberünk nem emeli a fegyverét a szeméhez, ehelyett csupán a kamera közelít egy kicsit, rosszabb esetben (távcsöves fegyvernél) pedig a célzás gombot megnyomva azonnal

a képtünkbe terem a távcső, és azt látjuk, mint a kalózos filmekben, mikor a kapitány a távoli hajó lobogó vitorláit böngészi. Jobb híján tehát marad a *CoD*-ból még réges-régen megismert közelharc módszer: pattogsz le, föl, miközben célzás nélkül próbálsz körülbelül oda löni, ahol az ellenséget sejtéd. Nem látom be, miért volt kivitelezhetetlen a normális célzás elkészítése.

VERDIKT

A *Frontlines*-t a rajongók és a szaksajtó egyaránt óhatatlanul a *Battlefield*-hez és a *CoD 4*-hez fogja majd hasonlítani, így én is ezt teszem. A tapasztalat nagyon egyszerű: a nagy területű pályákon a nagy előd megveri az új trónkövetelőt. Olyan apróságok miatt, mint a megítélésem szerint nem elég nagyot sebző páncélok (legalább három-négyet még egy csapatzállítóba is bele kell löni vele, ami majdhogynem lehetetlen éles tűzharcban), a csúnya indikátorok, vagy a légi járművek kellemetlen irányítása. A városi harcokat viszont rendkívül élvezetessé teszik a kis robotok, a légi támadás pedig egy kiváló stratégiai eszköz lehet, ha jól működik a csapat. A kérdés éppen az, hogy mennyien lesznek, akik ebben a csapatjátékban csapatot akarnak majd alkotni. Egy próbát minimum megér. **GS**



KATONADOLOG

Mit lát a *Frontlines* bakája?



Kistérkép. Itt világosan látszik, hogy merre van a következő stratégiai cél (fehér kör) és az elfoglalt pontok (kék kör). Zölddel miniket jelez, kék négyzettel pedig a társainkat. A térkép a mi mozgásunknak megfelelő irányba pozicionálja magát.

Állapotjelző. Itt látható, hogy milyen állapotban vagyunk, hány lőszerünk van és hány tartalék tárunk. A gránátot a legelső ikonsor szemlélteti. A lőszerünket a pályán elszórt muniócs ládák-ból bármikor pótolhatjuk.

Technikai ablak. Ha valamelyik ikon sárga, az adott speciális eszköz bevethető. Ha kék, akkor már elég képzettek vagyunk a használatához, de éppen nem áll rendelkezésünkre (például mert épp nemrég tettünk tönkre egy droidot) Az alsó kék csík jelzi a tapasztalatumkat az adott szakterületen.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

2063

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:

GameStar

JÁTÉKMENET

- + droidok, „frontlines” játérendszer
- helikopterek irányítása, az offline játék nem elég erős

GRAFIKA

- + a városi pálya nagyon életszerű...
- a sivatag már kevésbé...

HANG

- + a hangeffektek és a zene nagyon rendben vannak
- nincs negatívum

ÉLMÉNYFAKTOR

Az utcai pályákon szerintem megveri a *Battlefield*-et, de a kissé szegényes grafika, és a gyenge hadszervezeti rendszer miatt a nagyobb pályák nem olyan jók. Néha állatira beleéli magát az ember a harcokba.

85

A konkurens játékok hibáit nagyrészt kijavították, de helyettük egy csomó másikat vétettek. Kár értük.

EGY KÁVÉ MELLETT...

**DAN
AYKROYDDAL**

Szellemek, ufók és... tequila!



NÉVJEGY

NÉV Dan Aykroyd
FOGLALKOZÁS humorista,
színész, forgatókönyvíró és
ufológus.

Számos klasszikus filmvígjáték szerep és forgatókönyv kötődik a nevéhez, többek közt a Ghostbusters és a Blues Brothers. Filmvászon legutóbb a Férj és férj című Adam Sandler vígjátékban volt látható.

K: Közel huszonöt éve mutatták be az első Ghostbusters filmet, és sok rajongó máig sem tett le egy esetleges harmadik részről. Az évek során tett nyilatkozatai alapján Ön sem...

V: Aki kérdezte, annak mindig megmondtam, hogy nem valószínű, hogy valaha is elkészítünk egy harmadik részt. De most, hogy látom, miként fejlődik a Ghostbusters játék, mindenkinek azt mondom, hogy lényegében ez a harmadik film. Még jobb is, mert hosszabb, több minden történik a karakterekkel, jobban kibontakozik a személyiségük...

K: Minek hatására döntött úgy, hogy belevág a projektbe, és nem csupán hangját adja a játékhoz, de még a forgatókönyv elkészítésében is részt vesz?

V: Mindössze annyi volt az ötlet, hogy készüljön egy játék a karakterek, az alap-szituáció felhasználásával. Aztán amikor megláttuk az első képeket a játékból, és kezdett kibontakozni, hogy a készítőik miképp képzelik el az egészet, leginkább az első filmre tett utalások keltették fel az érdeklődésemet. Van egyfajta „klasszikus” hangulata, ami egy animált, számítógépes alkotás tekintetében remekül működik.

K: Amikor 1980-ban bemutatták a Blues Brotherst, sokáig az a film tartotta a „legtöbb ripityára tört autó” rekordját. Számítógépen erre viszonylag könnyen rá lehet duplázni...

V: Nos, ez éppenséggel eszembe sem jutott, de nem igazán van beleszólásom abba, hogy a játékosok mit művelnek majd a virtuális hasonmásommal. Az autók biztosan nem kapnak központi szerepet, de ha valakinek proton pack van a hátán, az komoly pusztításokra képes. Nem véletlen, hogy nem szabad keresztezni a sugarat...

K: Nem volt furcsa a húsz évvel korábbi önmagát látni, ahogy szaladgál a játékban?

V: Sőt, ez éppenséggel tetszik is, mert a készítők a játékban leadták rólam azt a súlyfelesleget, amit én az évek során képtelen voltam. De végül is erre a húsz évvel ezelőtti képre emlékeznek az emberek. Ezt látják, amikor az első és a második filmet nézik. Szóval jobb visszanyúlni az eredeti karakterekhez, mint elővenni Haroldot és engem, ahogy most kinézünk.

K: Harold Ramis és Ön együtt írta a két film forgatókönyvét. Milyen érdekes ismét vele dolgozni – ezúttal a játék forgatókönyvén?

V: Harold messze a legkedvesebb munkatársam. Nagyon intelligens, és természetesen nem hisz a szellemekben, ahogy az égvilágon semmilyen paranormális vagy természetfeletti jelenségben sem. Nagyon szórakoztató együtt dolgozni vele, mert ő teljesen szkeptikus. Én hiszek ezekben a dolgokban, ő nem, úgyhogy mi ketten remek csapatot alkotunk.

K: Nemcsak hisz ezekben a dolgokban, de ufószakértőként is számon tartják. Igaz, hogy személyesen is látott már „azonosítatlan repülő tárgyat”?

V: Igen, három másik emberrel együtt, és nem, nem repülő volt, nem is helikopter.

Hozzáértők persze tiltakozhatnak, hogy nem tudhatom, mit láttam, és ez így is van. Úgyhogy valóban nem állíthatom 100 százalékos bizonyossággal, hogy ufót láttam, csak azt mondhatom el, hogy amit láttam, az szerintem nem ember alkotta repülő tárgy

volt. A legmeghatározóbb élményemként azonban nem is ezt említeném. A nyolcvanas évek közepén arra ébredtem az éjszaka közepén, mintha valami féle hang hívna, hogy keljek fel, és menjek ki a ház elé. Fel is keltem, de a feleségem megkérdezte, hogy mégis hova indulok éjjel háromkor. Mondtam, hogy úgy érzem, muszáj kimennem megnézni valamit, de ő lenyugtatott, hogy fekéldjek csak vissza. Másnap a tévé, a rádió, az újságok tele voltak azzal, hogy rengeteg ember látott egy hatalmas rózsaszínű spirált az égen, és hogy mindegyikük úgy érezte az éjszaka közepén, hogy fel kell kelnie, kimenni és megnézni valamit az égen...

K: Úgy gondolja, hogy a földönkívüliek figyelnek minket?

V: Hogy megfigyelnek-e minket, azt nem tudhatom. De ha igen, akkor az alapján, ahogy az emberiség viselkedik, bizonyára nagyon csalódottak lehetnek, akik figyelnek minket.

K: Még mielőtt túlfeszítenénk a húrt: abban is hisz, hogy az idegenek elrabolnak a Földről embereket?

V: Igen. Persze nem mindegyik ilyen történetet hiszem el, de találkoztam sok olyan emberrel, akik ezt állították, és közülük nagyon soknak nem lehet nem hinni a történetében. De végső soron különféle felmérések azt mutatják, hogy az Egyesült Államok lakosságának fele hisz az ufókban, a másik fele pedig nem, az egyik fél pedig úgysem fogja meggyőzni a másikat, akármilyen történet.

K: Visszatérve a játékhoz, miért épp 1991-ben játszódnak a Ghostbusters játék eseményei? Mi történt időközben a szellemirtók csapatával?



BOR & TEQUILA

Dan Aykroyd ugyan tequilában a legerősebb, néhány éve beszállt a Diamond Estates Wines & Spirits cégbe, amelynek négy pincészet van a tulajdonában, és már épül is a róla elnevezett borászat. Tavaly már el is készült legfrissebb büszkesége, két sorozat a saját nevével fémjelzett borokból: a Dan Aykroyd Signature Series már hivatalos piacra kerülése előtt elfogyott.



I WANT TO BELIEVE!

Mr. Aykroyd elkötelezett ufóhívó: állítása szerint több „nulladik típusú találkozása” is volt az évek folyamán, illetve bőven beleásta magát a témával foglalkozó irodalmakba, lelkes támogatója a Mutual UFO Network (www.mufon.com) munkájának.

Dan Aykroyd 1984-ben, az első Ghostbusters film forgatásán. Legtöbb rajongója így emlékszik vissza rá, a játékban is ilyenek láthatjuk majd.



...AZ ALAPJÁN, AHOGY AZ EMBERISÉG VI-SSELKEDIK, BIZONYÁRA NAGYON CSALÓDOT-TAK LEHETNEK, AKIK FIGYELNEK MINKET

V: Magától értetődő volt, hogy ha úgy tekintjük, hogy ez a harmadik történet, akkor muszáj továbblépni az időben. A karaktereknek itt már sokkal jobban megy a bolt. A világ immár kész tényként kezeli, hogy van ez a kis vállalkozás, akiket bár-mikor fel lehet hívni, ha valakinek meg-gyűlik a baja a természetfölötti dolgokkal. A karakterek idősebbek, tapasztaltabbak, talán szívósabbak is. Úgy képezem el, hogy már nem olyan „együttérzők” a szel-lemekkel, mint korábban. Ez két nézőpont, amit ki kell egyensúlyozni: részben együtt éreznek célpontjaikkal, részben pusztán elhárítandó problémákra tekintenek rá-juk. Ennek a kettősségnek következtében kialakul egy olyan viselkedésforma, ami nem igazán volt jelen az első két filmben.

K: A munkálatok során találkozik a stáb többi tagjával, Bill Murray-vel vagy Ernie Hudsonnal?

V: Remélem, hogy lesz alkalmunk együtt dolgozni, például a hangfelvételek során a stúdióban. Harolddal, Annie Potts-szal és Bill Athertonnal biztosan összefutunk majd, de azt nem tudom, hogy lesznek-e közös felvételeim Billel. Persze az lenne a legszebb, mert mindketten vissza tud-nánk nyúlni valamihez, amit nagyon élvez-tünk annak idején. De akár összejön, akár nem, megcsinálom, és jó lesz.

K: Ami a filmeket illeti, legutóbb a Férj és férjben láthattuk önt Adam Sandlerrel.



V: Igen, Adammal nagyon régóta ismer-jük egymást, egészen a karrierje kezde-te óta. Korábban az 50 első randiban játszottunk együtt, ez volt a második al-ka-lom, és remélem, hogy nem az utol-só. Szeretem azt a régimódi felfogást, hogy a rendezők gyakran visszahoz-zák ugyanazokat a színészeket különféle mellékszerepekre a filmjeikben.

K: Ennek ellenére viszonylag ritkán látni mostanában a filmvászonon. Van valami különösebb oka?

V: Ez már egy új generáció, új sztárok-kal, mint Adam Sandler vagy Will Ferrell. Főszerepet valószínűleg ak-kor kapnék, ha írnék magamnak egy fil-

met, és meg is csinálnám magamnak – ezt hétszer meg is tettem az évek so-rán. Mostanában azok keresnek meg, akik egy jó karakterszínészt akarnak. De tavaly például ennek ellenére is hat fil-met utasítottam vissza, mert a House of Blues étteremlánc bővítése, a Blues Brothers fellépések, a tequila-forgalma-zás, a borászkodás és a családom mel-lett ennyire jut időm.

K: És mivel lazít?

V: Harley-Davidsonnal.

Köszönjük Szeder András (CD Projekt), a Vivendi hazai disztribútorának az in-terjú elkészítésében nyújtott segítségét!

RÖVIDEN

Kalózos MMORPG igazi, autentikusnak tűnő Karib-tengeri viszonyok között, rengeteg kardozással, vitorlázással, tengeri csatákkal, árulással, kalanddal.

KIADÓ Sony on-line Entertainment
FEJLESZTŐ Flying Lab Software
KORÁBBI JÁTÉKAIK
‡ Ralls Across America
80% - GS2001_10

HARDVERIGÉNY



P4 1,5 GHz processzor
512 MB memória
3D-s, 128 MB RAM videokártya
internet

Mint minden MMO, ez is elég memóriaiigényes, így az igazi játékelményhez nem árt egy gyorsabb gép sok memóriával, az 1 GB a minimálisan elvárható, de a teljes élményhez nem árt 2 GB RAM.

EGY IGAZI KALÓZOS KÖNYV ELEVENEDIK MEG ELŐTTÜNK



A lyukas vitorla jól szellőzik



1720-ban a való világban is legendás kalóztörténelem született: Jamaicán, St. Jago de la Vegában elítélték és kivégezték a híres kalózt, Jack Rackhamet.

PIRATES OF THE BURNING SEA

Szélirányba állunk, kartácstűzzel lövünk és csákyázunk – isteni érzés!

//Gyu

MANAPSÁG SOKAT MEGY A VITA AZON, mi a legfontosabb egy játékban. A sztori?

A hangulat? A játszhatóság? Azt hiszem, ez a vita soha nem fog eldőlni, viszont a *Pirates of the Burning Sea* (a továbbiakban *PotBS*) esetében megtudhatjuk, milyen az a játék, aminek nagyon jó a hangulata, azonban bizonyos részeinek meg nem annyira jó. Így járhat az a fejlesztő, aki több stílust gyúr egybe: ma már egy modern MMO többről szól, mint a folyamatos harcról. Főleg ebben az esetben, ahol egymástól gyökeresen különböző harci rendszerek ütköznek egymással. Előbb azonban beszéljünk azokról a dicső időről, amikor a kalózokat a kalózzvadások egy jól irányzott sortűzzel a víz fenekére küldték. Hmmm, mégsem volt olyan szép és dicső idő?

ÁGYÚT TÖLTS! TÚÚÚÚ!

1720-ban járunk. Magyarország még az elbukott Rákóczi-szabadságharc utóhatásait nyögi, a híres író, Jonathan Swift elkezdte Gulliver utazásait, a Karib-tenger, azaz az Újvilág pedig egyre erősebben forrong. A három vezető világhatalom, a spanyolok, angolok és franciák mellett rengeteg szerencsevadász akar lecsapni a soha kifogytani nem akaró kincsekre: aranyra, fűszere, rabszolgára – bármire, ami egzotikus, gyarmatáru és eladható. Itt csöppenünk mi a játékba, vagy az említett országok, vagy a kalózok, azaz a „függetlenek” oldalán. Egyébként nem mindegy, kivel és hol játszunk, hiszen a nagyhatalmak és a kalózok viszonya más és más a térképen található városokkal, illetve a különböző érdekcsoportokkal, kereskedelmi szervezetekkel stb. Az, hogy milyen foglalkozást választunk, legfőképp az általunk használható hajók és fegyverek milyenségét határozza meg – ha valaki kereskedő, akkor nem hasz-

nálhat hadihajókat, a katonák nem használhatnak kalózhajókat stb. Természetesen a játéknak van kereskedős aspektusa is, azonban a fő „motívum” a harc. Kevés kivétellel szinte mindegyik küldetésünk előbb-utóbb harcra torkollik, szerencsénkre azonban elég sokféle lehetőség létezik, szóval, nem fogunk unatkozni egy darabig. A missziók mintegy 80 százaléka tengeri ütközet: legegyszerűbb formája a hajók közötti csata, amikor semmi mást nem kell csinálni, mint egymást kiiktatni. Azonban a küldetések szövegét mindig figyeljük, hiszen nemegyszer előfordul, hogy meg kell csákyázni az ellenséget, ilyenkor, ha elsüllyesztjük, akkor buktuk a missziót, s persze ez igaz fordítva is. Emellett léteznek innovatívabb lehetőségek – harc a parti erőd ellen,

netán az erőd védelmében, esetleg átkelés egy blokádon, vagy löporral teli hajó belökődése az ellenséges flotta közepére, majd felrobbantása egy jól sikerült lövéssel – a lehetőségek bár nem végtelenek, de elég sokrétűek, így két küldetés sosem lesz ugyanolyan. Arról nem is beszélve, hogy néha azok bérelnek fel, akiket előzőleg megszívattunk, hogy „Jött egy ismeretlen hajó, elsüllyesztette a hajóinkat, állj bosszút rajtuk!” Élmény a missziókat elolvasni, egy igazi kalózos könyv elevenedik meg előttünk (köszö a sztorit, Jess Lebow!). Én mindig igyekeztem a spanyol flotta színeiben olyan hajóval közlekedni, amelyiknek nagy a legénysége és sok az ágyúja (akár a sebesség és fordulékonyság kárára is), kedvenc taktikám a közvetlen közlekedés



„A cégnél kalózos sztorikat készítek, könyveim azonban főleg fantasy történeteket tartalmaznak” **Jess Lebow**, *Flying Lab Software*, tartalmi designer

HOGYAN LÉGY IGAZI TENGERÉSZ?

Vezesd a hajót jól.



BÁRMENNYIRE IS EGYSZERŰSÍTETT a hajóvezetés modellje, van néhány fontos tudnivaló. A „gázadás” mértéke azt jelzi, mennyire húzzuk fel, illetve le a vitorlát, magyarul, a hajó mondjuk fél vagy negyed vitorlával halad. Ez közvetlen kihatással van sebességünkre, azonban ha vitorlákat vonunk le és fel, a hajó nem azonnal reagál, hanem bizonyos ráhagyással – ugyanez igaz a lassításra és megállásra is – figyeljünk oda a tehetetlenségre. Egy csákyázásnál igen fontos manőver, hogy csak lassan vagy állva hajtható végre. Szerencsére mindig látjuk, merről fúj a szél, igyekezzünk szélirányban haladni, széllel szemben igencsak belassulunk. Ágyúink elég lassan töltődnek, így sose feledjük, hogy mindkét oldalon van belőlük (sőt fejlettebb típusoknál elől és hátul is lehet) – igyekezzünk az ágyúzás közben úgy fordulni, hogy ne kerüljünk szembe a széllel, mert akkor egyrészt belassulunk, mint disznó, másrészt könnyű célpontot nyújtunk majd. Ezt mindenképpen kerüljük!



Most akkor kié lesz a kék szalag?



Tessék mondani, innen indul hajó Budára?

kartácsozás és csáklózás volt. Azonban ez sokszor nem lehetséges, így nagyon jó taktikai ütközetek bontakozhatnak ki, amelyek akár 15-20 percig is eltarthatnak, s bizony sokszor van szükségünk az agyunkra is, nemcsak az ágyúinkra. Úgy gondolom, MMO-ban ennél jobb harci szisztémát még nem csináltak, hangulatos, élvezetes, változatos, kiszámíthatatlan. Csak az a kardozás ne lenne...

EN GARDE, KARD KI KARD!!!!

Aki nyomult Sid Meier *Pirates!* című örökzöldjével, az tudja, hogy a kalózkodás fő ismérve a kardforgatás mesterfokú elsajátítása. Ebben a játékban több vívóstílus közül választhatunk, foglalkozásfüggő, melyiket és hogyan használhatjuk. Sőt ahogy szintet lépünk, úgy újabb szűrés és háritás extrákat sajátíthatunk el, amelyek segítségével ez a része is zseniális lehetne a programnak. Azonban a sors valahogy közbeszólt, és ez nem annyira sikerült. A taktikát és gondolkodást igénylő tengeri csatához képest a kardozás unalmas, lapos, átgondolatlan – csak összevissza nyomogatom a gombokat, az extráknak általában semmi hasznát nem veszem, kiszámíthatatlan, mikor tudom megválni az ellenséget és mikor nem – magyaráz, katasztrófális a rendszer. S bár 2-3 órányi tengeri ütközet után kimondottan jólesett volna egy-egy szárazföldi küldetés, én igyekeztem kerülni ezeket. Előny azonban, hogy ha meghalunk, akkor repülőőssal támadunk fel, így azonnal rohanhatunk vissza a csatába. De a kardozás fejtős, komolyan... S nem sikerült random-encounteres vívást előcsalnom, csak akkor, ha kint a nyílt tengeren megtámadok egy idegen hajót és megcsáklózom – pedig lehetnek volna ilyen véletlenszerű támadások a szárazföldre is. Aprópó szárazföld: jópofák a part menti azték/maja romok, meg egy-két tereptárgy, de döbbenetesen szegényesen néz ki a partvidék, ha a nyílt tengeren hajózzunk. Arról pedig nem is beszélünk, milyen vicces, amikor a partvonalról visszapattan a hajó, mint a gumilabda – realizmus mindenekfelett!

MINDENKI UTÁL MINDENKIT

Az 1720-as évek karib-tengeri viszonyaira az volt a legjellemzőbb, hogy gyakorlatilag mindenki gyűlölt mindenkit – sőt, néha ugyanazon a nemzetben belül is voltak komoly villongások. Magam a spanyol királyi tengerészeti sorait erősítettem a teszt során, amely közben legalább annyi spanyol hajót küldtem a tenger fenekére, mint mondjuk, franciát vagy angolt. A sztorit egyébként érdemes figyelni – a küldetések javarészt követik egymást, megfelelő sorrendben vezetve egyre veszélyesebb vizekre (szó szerint). S érdemes a missziók szövegeit végigolvasni, isteni sztorik alakulnak ki árulásról, féltékenységről, becstelenségről ugyanúgy, mint a „haza” szolgálatáról. Azok, akik szeretik a sztoriközpontú MMO-

kat, ezt is szeretni fogják. Azonban a miszsiózás kapcsán egy fontos dolgot el kell mondani: minden küldetés instance-ozott, azaz egy külön a küldi számára fenntartott térképrészleten játszódik, ahol csak mi vagyunk az ellenséggel (ez olyasmi rendszer, mint amilyen a *Guild Wars*-ban is megtalálható). Szerencsénkre általában saját ütemünkben oldhatjuk meg a küldetést, ritka az időzített misszió. Ellenfeleink aránylag okosak, elég jól manővereznek a hajókkal, kihívás legyőzni őket, főleg ha többen vannak... Néha van loot a legyőzött hajókban, sokszor nincs – nem ebből fogunk meggazdagodni, esetleg a fejpénzekből öszszejöhethet egy kevés. Ugyanígy a kardozós részekben is van loot nagy ritkán, de nem ez a jellemző. Amire nagyon ügyelni kell, az az, hogy bár a mi szintünk fejlődik, hajónké nem, így minimum 4-5 szintenként érdemes új hajót vásárolni. Minél nagyobb a hajónk, annál több/jobb ágyúval van felszerelve, annál számosabb a legénység stb. Érdemes odafigyelni, mert az NPC-k mindig a szintjüknek megfelelő hajótesttel harcolnak. Például egy, a 6. szinten megvett 12 ágyús hajóval kevés esélyünk van a 17-es szinten egy 24 ágyús ellen: kettő vagy több ellen pedig szinte semmi esélyünk, hiába vagyunk azonos szintűek; s az sem mindegy, mekkora az ágyúink hatóköre, szórása stb. No persze a jó kapitány és taktika csodákra képes, de nem hiszem, hogy ez lehetne a cél. Bár aki ezt akarja, nem tartom vissza! Létezik Aukciós ház (AH) a játékban, érdekessége, hogy egy adott AH-ban az összes környékbeli AH választékát látjuk, de ha másik városban vettünk valamit, akkor a fizetés után el kell érte men-



FŐBB ÉPÍTŐELEMEK

A játék ezen a Szentháromságon nyugszik



KARDOZÓS-GYALOGOS RÉSZEK. Mászkalás a városokban (szerencsére mind különböző kinézetű), gyalogos missziók végrehajtása, illetve harc a hajófedélzeten. A kardozós harc nem automatikus: akkor suhintunk/lövünk, ha a megfelelő gombokat nyomogatjuk – avatarunk nem harcol magától.

TENGERI RÉSZEK. Manőverezés a nyílt vizeken, véletlenszerű találkozások, illetve missziók során létrejövő tengeri ütközetek – ezek során hajónk magától semmit nem csinál, teljesen mi irányítjuk mind a mozgását, mind azt, hogyan és mivel lő – ez utóbbi nagyon fontos, mert sokféle különböző löszer létezik és nem mindegy, milyen célra melyiket használjuk.

KERESKEDELEM. A craftolás raktárépület és termelő/gyártó üzemek létrehozásából áll. Ezek egy/több városban lehetnek, azonban minél több épületünk van, annál drágább újakat felhúzni, így érdemes gazdasági jellegű szövetséget vagy guildet létrehozni, illetve jól átgondolni, hova és mit építünk. Létezik lehetőség hajóépítésre is, de ez elég bonyolult, nagy összefogást igénylő és nem túl olcsó – ahogy a valóságban sem volt az –, viszont nagyon kafa hajók készíthetők így.

Úgy látom, hogy a Karib-tengeren még nem fedezték fel a mozgójárdát



Nem mondd, hogy Gustavo Aurelio Mario Jose Alvaro Gonzalo Luis is ott volt?





AZ ÁGYÚLŐSZER ERŐTELJESEN FOGY, ÉS A LOOT NEM MINDIG ELÉG A PÓTLÁSHOZ

... azt már mondtam, hogy a családnévem Zorro?



A Flying Lab Software a kalózos játék előtt egy vonatost fejlesztett, *Rails Across America* címmel. Kíváncsian várjuk, mikor jön repülő MMO ugyanettől a cégtől (elvégre nomen est omen).

HAJÓ FEJLESZTÉSE

A hajónkat sokféleképpen fejleszthetjük.



ALAPVETŐEN MINDEN HAJÓNAK VANNAK KIEGÉSZÍTŐ SLOTJAI, ahova a hajó fajtájától függő holmikát vásárolhatunk és installálhatunk. Négyféle slot létezik – általános slotok, ágyú slot, hajótest slot, vitorlázat slot. Ezek segítségével hajónk páncélatát, fordulékonyágát, sebességét stb... növelhetjük.

ni. Egyébként az AH-ban nem látni az árakat – azonban nyomon lehet követni, hogy egy adott holmi tipikus ára mennyi volt az elmúlt 30 napban. Érdekes, jól átgondolt rendszer, érdemes sokat használni, lévén az ágyúlőszer erőteljesen fogy és a loot nem mindig elég a pótláshoz. S abba nem is merek belegendolni, mennyi esélyünk van lőszer nélkül...

AZ A CSODÁS KARIBI TÉRSÉG

A játékban aránylag az elején kapunk egy küldetést, hogy menjünk el San Juanba, a spanyol „fővárosba” (persze ez a küldetés csak a spanyol oldalon játszóknek létezik, a többieknek is van hasonló). Mi azonban Campeche-ben kezdünk, ahonnan San Juan egészen pontosan 2569 kilométerre van, ami nem kis távolság. Nincs mit tenni, ki kell menni a nyílt tengerre és elhajózni kelet felé. Az út kb. 15–20 valós percre tart, ami önmagában nem lenne baj, azonban ez a környék már 30+-os szintű, így bármelyik ellenséges NPC, amelyik megtámad minket, pillanatok alatt szétlő és elsüllyeszti a mi kis hajónkat. Magyarán, NAGYON figyelni kell a karibi hajókázás közben, figyeljük a nekünk kedvező áramlatokat, igyekezzünk kikerülni a gyanús ellenségeket. S előre szólok, nem utoljára megyünk ilyenkor San Juanba. Érdemes a nagy térképen megnézni a spanyol (vagy a mi saját nemzetünk) kezében levő városokat és arrafelé hajózni. Emellett ne feledjük, hogy a parttól messze kevesebb az NPC... Természetesen a *PotBS*-ben is van PvP, egyrészt a szabad PvP lehetősége a nyílt tengeren, illetve egyes elfoglalható városok blokádja és legyőzése. Emlékszem, magam is részt vettem a blokádban egy 28 ágyús hajóval, erre megjelent két angol 120 ágyús sorhajó és nekünk sajnó volt egy perc alatt. Tehát addig ne is nagyon

PvP-zzünk, amíg az a 120 ágyús sorhajó nem a mienk. Viszont a játékot ne kerüljük – aki hajlandó elviselni a gyöngye kardozós részt, az imádni fogja a tengeri csatázást még akkor is, ha a kezdetekkor a készítőink inkább az alacsony szintű kontentre helyezték ki a játékot, így egy idő után picit unalmasabb lesz, mint a legelején. Azonban folyamatosan érkeznek a patchek, így érdemes bátran belevágni annak, aki egy nagy, virtuális Karib-tengeren akar kalózkodni – akár velük, akár ellenük. **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

713

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:

GameStar

JÁTÉKMINENET

- + élvezetes tengeri ütközet
- rémes kardozás

GRAFIKA

- + nagyon hangulatos
- a Karib-tenger elég szegényes

HANG

- + kellemes zene
- repetitív hangeffektek

ÉLMÉNYFAKTOR

Már csak a tengeri csata miatt is érdemes kipróbálni: taktikus, élvezetes, kihívásokkal teli játékmód, nem lehet megunni.

86

Kartácstűzre felkészülni, és egy ho-ho-ho-hordó rum!

CONFLICT: DENIED OPS

Amerika két legtitkosabb ügynöke rendet vág! //ashe

BÁR SOHASEM ÉRT EL ÁTÜTŐ SIKERT, a *Conflict*-sorozat a kezdetekben igen komoly népszerűségnek örvendett a játékosok körében. A sokáig hanyagolt öbölháborút sikerült végre illő módon a monitorokra ültetni. A négyfős osztagot vezetgetve átérezhettük, hogy a sajátunkén kívül három másik életért is felelősek vagyunk, így aztán minden egyes lépésünket kétszer is meg kellett gondolni. A lassú, taktikus játékmenet igazi háborús feelinget kölcsönzött a *Desert Storm*-nak. Bagdad utcáin szinte házról házra, sarokról sarokra szorítottuk vissza az ellenséget, s közben embereinket a maguk képességeinek megfelelően vetettük be. A mesterlövész egy távoli tetőről fedezett, a nehéztüzér megóvta csapatunkat a tankoktól és helikopterektől, a robbantásspecialista aknáival védte be a fontosabb helyeket, miközben a csapatvezető koordinálta az akciót. Az első két rész után aztán jöttek a borzalmas folytatások, és a *Conflict* név hamarosan egy egykoron még jól csengő, de a játékos közösséget már megmozdítani képtelen márkává vált. Az Eidos ezért dönthetett úgy, hogy sutba dobja a régi

RÖVIDEN

Alapvető csapatos motívumokat tartalmazó akciójáték, a főszerepben két eltérő fegyverzetű és harcmodorú különleges ügynökkel.

KIADÓ Eidos
FEJLESZTŐ Pivotal Games
KORÁBBI JÁTÉKAIK

- { *Conflict: Desert Storm*
85% - GS2002_10
- { *The Great Escape*
88% - GS2003_08
- { *Conflict: Vietnam*
69% - GS2004_10

HARDVERIGÉNY



2 GHz CPU, **1GB** RAM
128 MB VGA

Bár a hivatalos gépigény szerint Shader 3.0-ás kártya szükséges a játékhoz, anélkül is elindul, ám a teljes élvezethez tényleg nem árt egy ilyen VGA.



Te, ki ez a tuskó?



A Conflict: Denied Ops egyik fontos helyszínéként szolgáló Ruanda helyzete sajnos a valóságban sem túlságosan rózsás. Az állandó polgárháborúk dúlta országban a helyzet igazán 1994-ben durvult el: szélsőséges erők alig három hónap alatt közel 800 000 embert mészároltak le.

konceptiót, s teljesen új szemszögből közelíti meg a témát.

VILÁGJÁRÓK BEVETÉSEN

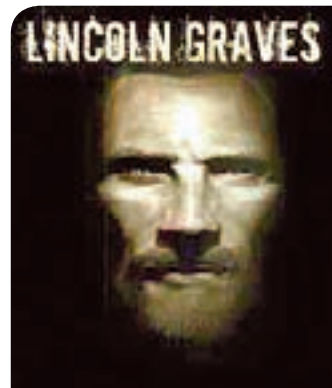
Küldetésünk ezúttal nem egyetlen nagyobb helyszínre korlátozódik, az ügynökség a világ több pontján is bevet minket. Ezzel együtt sajnos elfelejthetjük a régi csapatot is, ráadásul négy helyett csak két különleges ügynök lendül akcióba. Graves és Lang, az CIA SAD (Special Activities Division) részlegének elit katonái a terrorizmus elleni harcuk során igazán egzotikus helyekre jutnak el. Oroszországban egy nukleáris tengeralattjáró felkutatása vár ránk, Szibériában egy politikai foglyoknak fenntartott, ma bűnözők által megszállt telepet kell megtisztítanunk. Hogy utazásunk ne legyen ennyire egyhangú, időnkbe belefér még egy röpké kiruccanás Venezuelába és Ruandába is. Történetet, mint olyat, ne nagyon várjunk. Az egy helyszínen zajló misziókat még csak-csak összeköti egy laza történeti szál, de ennek jelentősége teljességgel elhanyagolható. Politikai célzásnak végül is felfogható a terrorista és bűnözői csoportosulások elleni küzdelem a világ minden táján, ám ilyen laza háttérstorival a játékost nem igazán járja át a „hú, most meg kell mentenem a világot!” érzés. Sokkal jobb lett volna a *Desert Storm*-hoz hasonlóan egy valós konfliktust feldolgozni – na meg persze azért az is furcsa, hogy két TITKOSügynök, akiknek létezését még a kormányuk is letagadja, akcióik alatt fél városokat rombol porrá.

KÉT JÓ BARÁT, HA BAJBA RÁNT

Csapatnak már csak apró túlzással nevezhető egységünk tehát két tagra olvadt, ám ezzel együtt azért megmaradt a ko-

rábbi feladatmegosztás. Graves, a mesterlövész, bármennyire is meglepő, de elsősorban a távolsági harcokban remekel. Évtizedes rutinjának köszönhetően akár több száz méterről is képes halálpontos lövéseket leadni, ezt mi leginkább a nyílt terepen zajló harcokban fordíthatjuk a javunkra. Egy-egy jó fedezékből a környék összes ellenfelét nyugodtan leszedegethetjük, főképpen, ha kedves barátunk a közelben posztolva bevédi rejtékhelyünket. Városi utcákon vagy épületekben azonban hamar bajba kerülhetünk Gravest irányítva, ilyenkor jön el Lang ideje. Igazi nehéztüzerként pillanatok alatt lepuccolhatunk vele egy teljes teremnyi rosszarcút – szerencsére a két ügynök között bármikor, akár éles akció közben is váltogathatunk, így aztán könnyedén idomulhatunk a legdurvább helyzetekhez is. Nagy különbség egyébként a karakterek között nincs – mindketten ugyanazokat a fegyvereket, gránátokat használják, csak egy-egy darabban tér el a felszerelésük. Sajnos a mesterséges intelligencia mindennek nevezhető, de hatékonyak nem. Ha az MI-re bízunk társunk irányítását, akkor sok jóra ne számítsunk: időnként lecövekel valahol, máskor kiront az ellenség elé, és szitává löveti magát. A hiba kiküszöböléséhez persze egy alapszintű csapatirányítási rendszer is rendelkezésünkre áll: az olyan utasítások, mint a „menj oda”, „fedezz”, „használd azt”, bőven elegendőek a taktikázáshoz. Tudom, unalmas már, hogy mindig a *Desert Storm*-mal példálózom, de ahhoz képest sajnos nagyon beszűkültek a lehetőségeink – való igaz, a játék pörgősebb lett, de kérdés, hogy mégis ki fog ennek örülni. A *Rainbow Six* után egy újabb cím esett áldozatul a manapság divatos egyszerűsít-

A két nagymenő Akik nem ajándékot hoznak



LINCOLN GRAVES

Mesterlövész, 47 éves

Egykori tengerészgyalogos és Delta Force kommandós, megjárta már Granadát, Panamát, Szomáliát, a Balkánt, és az első öbölháborút is. Fontos szerepet játszott az amerikai afganisztáni küldetésében. Előző partnerét egy tálib rabfelkelés során vesztette el. Módszereinek és stílusának köszönhetően nem túl népszerű társai körében, ám képességeit mindenki elismeri. Kora ellenére fizikai állapota még mindig kiváló.



REGGIE LANG

Nehéztüzer, 28 éves

Kirívóan tehetséges ifjú fiatalemberként elsőként kelt a draft során, miután megdöntötte Reggie Whites kollégiumi rekordját. A 9/11-es terrortámadás után feladta sportkarrierjét, és csatlakozott az FBI-hoz: quanticoi osztályában a legjobbak között végzett. Részt vett számos magas rangú terroristavezér elfogásában. Félelmet nem ismerő katonaként első bevetésére készül az SAD alkalmazásában.

tésnek, ami bizony több mint elszomorító tendencia.

PUSKATUSSAL, TANKVOLÁNNÁL

Az arcade fuvallat sajnos elérte a fegyverarzenálunkat is. Alapfelszerelésünk fejenként egy-egy pisztoly, néhány gránát, valamint a gépfegyver–mesterlövészpuska páros. A menet pedig itt meg is áll.



KÉT TITKOSÜGYNÖK, AKIKNEK LÉTEZÉSÉT MÉG A KORMÁNYUK IS LETAGADJA, FÉL VÁROSOKAT ROMBOL PORRÁ

Black Hawk down! De mint az állat!



Két összeillő ember...
Fénylő tágra nyíló szemmel...



„Úgy hiszem, ez az egyetlen játék, ahol a karakterek között bármikor, akár akció közben is tudsz váltogatni.”
– Terry Watts, designer, Pivotal Games

Nincs lehetőségünk a küldetések előtt a típusok közt válogatni, mindkét karakter csak az automatikusan hozzárendelt halálosztót hordhatja. Fejlődni ugyan fejlődnek a drágaságok, de szintén nem mi döntjük el, hogy mondjuk nagyobb pontosságot, vagy extrém hatótávot szeretnénk – marad tehát a „ha adnak, fogadd el” elv tartása. Lőszerkészletünket a pályákon elszórt ládákba tölthetjük fel (még szerencse, hogy Ruandában minden második házban amerikai fegyverekhez való töltényeket tárolnak), ami egy újabb röhejes pont: nincs például részletekre bontva, mennyi ammuniation van nálunk (pisztoly, puska, gránát) – utántöltésnél csupán meg kell várnunk, hogy maximumra fusson fel egy csík. Mivel a terepen rengeteg löszeres dobozka lesz elszórva, soha nem kell spórolnunk, nyugodtan szórhatjuk az ólmot hitetlen felebarátainkba. Komoly jelentősége a nagy hévvel beharangozott fedezékrendszerek sincs: az okés, hogy ki tudunk hajolni a fal mögül egy rövid sorozat erejéig, ám senki sem fog erre időt pocskolni, mivel az agresszív harcmodor is kifizetődő. A szokásoknak megfelelően most sem ússzuk meg a járműves részeket, s bár ez már régebben is elég cinkes volt, sikerült még élvezetlenebbé varázsolni őket. A tan-

kokat és egyéb harci járműveket irányítani pillékönnyű multság, a volánjuk mögött pedig igazi királynak érezhetjük magukat, az ellenség ugyanis ilyenkor nem nagyon tud mit kezdeni velünk.

FELSZÓLAL A VÉDELEM

Oly sok szidalom után térjünk át egy cseppet kellemesebb pontra, a multira. Az osztottképernyős, vagy online fronton zajló kooperatív versengés kizárja a butuska mesterséges intelligenciát, így jóval élvezetesebb lesz letolni a kampányt. Ha tehetjük, tényleg kerítsünk magunk mellé egy játszótársat, s a *Denied Ops* élvezetessége máris megsokszorozódik. Aki élő ellenfelekkel szemben tenné próbára tudását, annak a tizenhat fős multiplayer áll rendelkezésére: jelentős tapasztalatokról sajnos nem tudok beszámolni, a cikk írásának pillanatában még alig-alig lehetett működő szerverrel találni.

GRAFIKÁZUNK, DE MINEK?

Külsőleg aztán nem sok rossz szavunk lehet az új *Conflict* epizódra. A játék alatt futó motor, ha nem is pörög csúcson, mégis egészen kellemes látványvilágot tol az orcánkba. A karakterek szépen animáltak, részletesen kidolgozottak, s a helyszí-

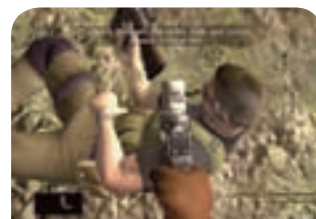
neket is sikerült ízlésesen és változatosan felépíteni. Nagyobb terepeken persze már belefutottak néhány önismétlésbe a Pivotal srácai, de ez azért még a bocsánatos bűn. Nem úgy az, amit halálanimáció néven követtek el: az ellenségek, akik egyébként úgy hullanak, mint a legyek, képesek igen furcsa mozdulatok kíséretében jobblétre szenderrülni, s ha ez még nem lenne elég, meglehetősen szentségtelen testtartásban hevernek tovább a porban. A legnagyobb baj persze a *Denied Ops*-szal nem ez. Elhiszem én, hogy a régi koncepcióra ráfért már az alapos ráncfelvarrás, megbékélek azzal is, hogy a casualok kedvéért lecsökkentették a nehézségi szintet, de van egy határ, amit már nem szabadna túllépni. Ha a játék *Conflict* előtag nélkül került volna forgalomba, akkor nyugodt szívvel titulálnám egy tisztességes, élvezhető arcade lövöldözős játéknak, így azonban semmi más nem jut az eszembe, minthogy még egy utolsót tiportak a már amúgy is padlón lévő sorozatra. Ezt nem kellett volna. **GS**



A kormány a legjobb embereit küldte kabócaírtásra

CSAK EGY LÖVÉS

Az injekció mindenre jó



A TÚLZOTT REALITÁS címkéjét semmiképpen sem fogjuk a *Conflict: Denied Ops*-ra aggatni, főleg ha megnézzük, hogyan is működik az elhalálozás. Egy-egy kritikus találat vagy végzetesnek tűnő sebesülés után „elkünk” automatikusan a másik harcossa száll át, akivel csupán néhány percünk maradt, hogy beadjuk társunknak az életmentő injekciót. Ez az idő általában bőven elegendő arra, hogy lepucoljuk a környezetet – az egyetlen gond akkor lehet, ha a még ép katonával is beszédünk néhány lövést: ilyenkor marad a reload menüpont...



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

2238

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:
demó és képgaléria

GameStar

JÁTÉKMELET

- + két különféle stílusú harcoss
- minimális csapatirányítás

GRAFIKA

- + szinte tökéletes, modern köntös
- a halálanimációk néhol igen röhejesek

HANG

- + valóságos csatazajok
- néhány furcsa szinkronhang

ÉLMÉNYFAKTOR

Régi *Conflict* rajongóként nem igazán ízllett a *Denied Ops*, arcade lövöldözésnek viszont nem rossz.

71

Különleges ügynökök ne ezen gyakoroljanak.

Küldj SMS-t és nyerj!

EBBEN A HÓNAPBAN KISORSOLUNK EGY THERMALTAKE HÁZAT VÍZHŰTÉSSEL!

KÉRDÉS:

Ki volt Gandalf a „Gyűrűk Ura” c. trilógiából?

GS A: Hobbist
GS B: Szürke/fehér mágus
GS C: Törp

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

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

Az SMS elküldésének határideje:

2008. március 19.

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

SMS-rendszer szolgáltató:

D. C. Lax Kommunikáció

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

Thermaltake VD4000SWAD Xaser6 Kandalf LCS ezüst ház vízhűtéssel

Tulajdonságok:

- Ezüst színű oldalablakos nagy torony ház
- Átlátszó plexi oldallap
- 3 ponton, kulccsal zárható biztonsági előlap
- 10 db 5,25" és 2db 3.5" beépítő hely (külső)
- 6 db 3,5" beépítő hely (belső)
- Kifordítható támaszlábak
- 2 USB + 1 IEE1934 + hang és mikrofon kivezetés az fedlapon
- 1 darab 9cm-es ventilátor felül és hátul (90x90x25, 1800rpm, 19dBA)
- 1 darab nagyteljesítményű kék 12cm-es ventilátor elől és hátul (120x120x50mm, 1300rpm, 17dBA)
- csavarmentes szerelés
- BTX szabvány előkészítve
- mérete: 530(mélység)x220(szélesség)x560(magasság)mm
- súly 18,1 kg



Bővebb információ:
www.thermaltake.info.hu/index.php



GameStar

GAMESTAR HÍRLEVÉL JÁTÉKÚJDONSÁGOK PC-RE

MINDEN CSÜTÖRTÖKÖN

REGISZTRÁCIÓ:

HTTP://WWW.GAMESTAR.HU/HIRLEV

A HÍRLEVÉLRE VALÓ REGISZTRÁCIÓ INGYENES.

GameStar



Processzorok	Memóriák	Alaplapok	
AMD A4 Sampson 1500+ LE BOX 8.700	DDR400 512MB Brand 2év 7.600	Am2 MSI K9VGM-V 12.600	
AMD A4 X2 4600+ BOX 15.900	DDR400 1024MB Brand 2év 13.900	Am2 ASUS M2A-VM 15.750	
AMD A4 X2 4800+ BOX 17.500	DDR800 512MB Kingmax 2év 4.200	Am2 Gigabyte GMST-SLI S4 18.600	
Intel Celeron-D 438 1.8GHz BOX 10.600	DDR800 1024MB Kingmax 2év 6.600	Am2 Gigabyte GM800-S3H 16.500	
Intel Dual Core E2180 1.8GHz BOX 19.200	SD Kingston 1GB/2GB 3.480/6.300	LGA Gigabyte P35-GS3 27.000	
Intel Core2Duo E4600 2.4GHz BOX 32.400	SD Micro Kingston 1GB/2GB 4.200/6.600	LGA ASUS P5G-MX 12.300	
Intel Core2Quad Q6600 2.4GHz BOX 61.500	SD Kingston 4GB 10.300	LGA ECS G31T-M 12.800	
	Pendrívé Kingston 1GB/2GB 2.500/4.000	LGA Aamek Conroe 1333 14.500	
	Pendrívé Kingston 4GB 6.800		
Videokártyák	Merelyleteszek	Optikai meghajtók	
ATI 9250 128MB GigaByte AGP 7.600	Samsung IDE 160GB 12.800	Pioneer 115D fekete 7.200	
ATI 2600XT 256MB GigaByte PCI-E 25.800	Seagate IDE 250GB 15.600	Pioneer 112D fekete 7.200/7.200	
ATI HD3850 256MB GigaByte 37.800	Sam. IDE 250GB 15.600	Neo 7173S fekete 6.800/6.800	
NV GF 7600GT AGP 256MB 24.000	WD SATA 80GB 10.400	Pioneer 212D SATA fekete 7.500/7.500	
NV GF 8600GT 256MB PCI-E 18.400	Sam. SATA 320GB 21.000	L3 145H fekete 7.800/7.800	
NV GF 8600GT 256MB PCI-E 25.000	Sam. SATA 500GB 24.300		
NV GF 8600GT 256MB PCI-E 39.600		<th>Festékpátronok, tonerek</th>	Festékpátronok, tonerek
NV GF 8600GT 512MB ASUS PCI-E 69.000		Canon BCI-3 fekete/CMY 2.700/2.148	
		Canon BCI-6 fekete/CMY 2.190/2.154	
		Pioneer 212D SATA fekete 7.500/7.500	
		HP 57/5758 3.798/6.750/4.920	
Szoftverek	Kiegészítők	Hangfalak	
WinXP OEM Home / Prof 22.500/34.500	Asztali DVD Chis 7200K0C/DV 13.000	Az ár- váltásokról írásban tájékoztunk. Árunk tartalmazza 10% áfát, az alapárról a készletünkön.	
Norton Internet Antivirus 2008 10.440	GSM LIMITS/HSPDA Option ICONT.3 47.800		
Panda Antivirus / NOD32 12.500/10.800	Emergizer Akut660+4db AA 5.520		
	Nyonított Canon IP2500 13.500		
	Nyonított Canon MP-210 multi 15.800		
	Nyonított HP F4180 multi 17.970		
Hangkártyák			
C-Media 5.1 1.900			
C-Media 7.1 2.900			
SB X-Fi Xtreme Gamer BOX 25.200			

MagiComp

1004 Budapest,
Bajcsy-Zsilinszky út 60.

Tel.: 1/373-05-82 Nyitva: H-P: 8-20h
20/538-55-46 H-P: 8-20h
30/489-13-39 Sz: 10-16h

1 PEST

1036 Budapest, Lajos utca 47.

2 Kolosy tér
a 6, 60, 66-os busz megállójában

Tel.: 1/242-00-83 Nyitva: H-P: 9-19h Sz: 10-16h

É-BUDA

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.

3 Mörz Zsigmond körtér
a 3-as busz végállomásán

Tel.: 1/361-34-08 Nyitva: H-P: 9-19h Sz: 10-16h

D-BUDA

Áruhitel és
bankkártya
elfogadás!



CD-DVD polírozás!
Ha újra elővenni akarsz régi, karcolt
lemezeket, add át hozzánk!

bruttó
660 Ft

www.magicomp.hu
info@magicomp.hu

THE CLUB

Első szabály: egy szót sem a Klubról!

Második szabály: egy szót sem a Klubról!

//Bad Sector

RÖVIDEN

A játék lényegét két szóban össze lehet foglalni: mész és lősz. Az igazi hangsúly azonban a felvehető kombón, extrán és stílusos ölésen van.

KIADÓ Sega
FEJLESZTŐ Bizarre Creations
KORÁBBI JÁTÉKAIK
Project Gotham Racing(xbox)



HARDVERIGÉNY

P4 2,4 GHz processzor
1 GB memória

256 MB RAM-os **3D-s** videokártya

Az elég átlagos grafikának hála, semmilyen komolyabb problémám sem volt a gépigénnel.

EGYSZER NAGYON RÉGEN így hangzott Woody Allen híres öni-ironikus mondata: „Sohasem tartoznék olyan klubhoz, amelyik felvenne tagjai közé.” Bár Woody Allennek és filmjeinek az égvilágon semmi köze ehhez a játékhoz, ez a mondat mégiscsak találó a *The Club*-ra. Egyrészt ez a játék szíve szerint nem igazán tartozna a hagyományos TPS-ekhez, másrészt „történetének” különféle főszereplői sem szívesen lépnének be ebbe a Klubba, a tagfelvételnél azonban a véleményüket nem kérdezte senki...

ÜDVÖZLÜNK A KLUBBAN!

Vajon kik az igazi, fizetős tagjai ennek az igencsak exkluzív „Klubnak”, amelyben ember embernek farkasa, és a nézők perverz szórakozását az okozza, ahogy lesik, miként gyilkolják le egymást a játékosok különös szabályok szerint? A pénz- és élvhajászatba beleunt milliommok, akiknek már a luxusprostituáltak és a

pénzvilág izgalmait sem nyújtanak kellő örömet? Korrupt politikusok, akik a magas pozíciójuknak köszönhetően összeharcsolt pénzt már nem tudják mire költeni? Vagy az alvilág csúcsán lévő maffiafőnökök, akik már leszámoltak a rivális bandákkal és vérszomjukat már nincs kin kitölteni? Talán... Ez mind nagyon is elképzelhető, csak hát az a szomorú igazság, hogy csak a fantáziámat erőltetem meg, ugyanis szerintem nemcsak én, de még a játék készítői sincsenek azzal tisztában, hogy a Klubot kik pénzelik.

HA ŐK EZT A KLUBBAN ELMESÉLNÉK...

Hogy miért nem? Ennek igen egyszerű az oka: a Bizarre Creations egész egyszerűen nem igazán erőltette meg magát, hogy bármilyen kidolgozottabb sztorit eszkaláljon a *The Club*-hoz. A készítőik saját bevallása szerint is a „háttértörténetnek” legfeljebb annyi jelentősége van, mint a *Street Fighter*-nél: csak arra szol-

gál, hogy némi támpontot kapjunk arról, ki lő kire és miért.

A Klub irányítója a Titkár, egy ellenszenves fazon, aki a játék rövid intrójában elhadovál pár idevágó akciófilmből összelopkodott sztereotípiát („ölj, vagy téged ölnek meg!” stb.), de ezek olyannyira szándékosan is unalmas klisék, hogy a következő pillanatban már el is fogjuk felejteni, mit is mondott a „gonosz öltönyös ember”. Hasonlóan teljesen érdektelenek és unalmasak a főszereplő karakterek is. Szinte mindegyikük B-mozifilmekből előrángatott, antipatikus, semmitmondó figura: Ving Rhames-re hasonlító derék fekete kommandós, bajba jutott, mániákus, mindenkinek tartozó összevert szerencsejátékos, börtönbe zárt idegbeteg pszichopata, japán titkosügynök és így tovább. A készítőik szándékosan olyan figurákat kerestek főszereplőnek, akik a legcsekélyebb mértékben sem szimpatikusak, de még csak nem is annyira érdekesek, mint Kane és Lynch. Hogy miért?



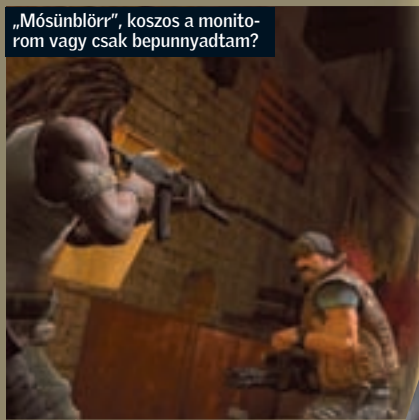
A Bizarre Creations Xbox Live Arcade-ra is fejleszt kisebb cuccokat: a pontokért letölthető egyik old school lövöldözős játékuk a Geometry Wars, a másik pedig egy zenei, ritmusra nyomogató játék, a Boom, Boom Rocket.



Barátkozás a vidám kisvárosban



Nyuszi, hopp!



„Mósinblórr”, koszos a monitorom vagy csak bepunnyadtam?

Nos, a legkisebb mértékben sem szeretnék volna, ha kötődsz a karakteredhez, hiszen a cél itt korántsem az, hogy túlélj a különféle változatos pályákon, miközben hősöd valamilyen minimális szintű „jellemfejlődésen” megy keresztül. Nem, itt még jellem sincs, nemhogy annak fejlődése...

QUAKE III: ARENA TPS-BEN?

Egy kis túlzással, de tulajdonképpen tényleg erről van szó a *The Club*-ban. Bár különféle változatos pályákon kell majd keresztüllovöldözni magunkat az általunk kiválasztott karakterrel, ezeket nem köti össze semmilyen koherens történet azonkívül, hogy „na most akkor jön a következő helyszín, ahol állnod kell a sarat.” *Max Payne* vagy *Stranglehold*-féle pályaszerkezetre felesleges is számítani: a miliők kidolgozása teljesen funkcionális és pusztán arra szolgál, hogy minél gyorsabban megtaláljuk a kiutat. Hiába kerül Velencébe, ne is reménykedj a legújabb shader modelleket kihasználó pompázatos szökökutakban, a börtönös résznél nem fogsz a *The Suffering*-re emlékeztető iszonytató cellákkal találkozni, de még a kastélyok sem fognak arisztokratikus pompájukkal elkápráztatni. Bár a grafika nem csúnya, szépnek sem nevezhetnénk: mindenhol oly mértékben dominálnak a barna és szürke színek, hogy teljesen hidegen fog hagyni a megjelenítés. Aki legalább a *Stranglehold*-hoz hasonló tűzpárbaj balettekre és rendkívül látványos, ragdoll effektus által támogatott halálesetre számít, az úgyszintén csalatkozni fog. A *The Club*-ban el-

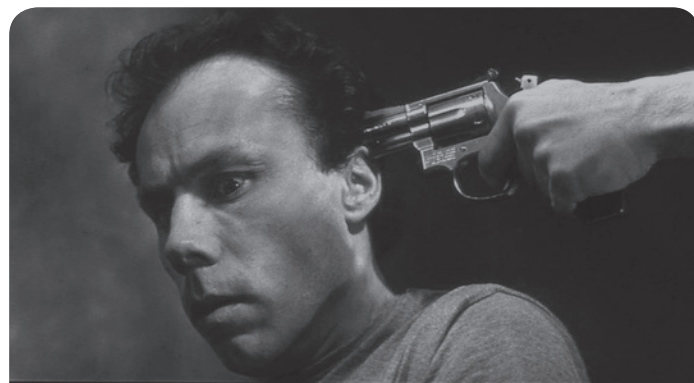
lenségeink kifejezetten bénán esnek össze: mintha csak egy ősrégi *Tomb Raider* részt látnánk, ahol még ragdoll sem volt. Azt azért le kell szögeznünk, hogy a játékban valószínűleg VAN valamilyen ragdoll, azonban a fejlesztők a minimális erőfeszítést sem tették, hogy ezt életszerűen kidolgozzák. Minden olyan játékelem, amelyet más TPS-ekben foggal-körömmel igyekeznek alaposan megmunkálni a fejlesztők – kidolgozott sztori, ütős grafika, Jack Thompsont szándékosan felidegesítő, brutálisabbnál brutálisabb halálmodok, fifikásan és érdekesen kidolgozott pályák – ebből a programból totálisan hiányoznak. A *The Club* ugyanis nem erről szól...

NA, KI LESZ A KOMBÓKIRÁLY?

A *The Club* tulajdonképpen egyetlen olyan elemen nyugszik, amelyet viszont más TPS-ekben teljesen elhanyagoltak, és amelytől egy idő után minden szándékosan gagyi (mert még a legnagyobb jóindulattal is ezzel a jelzővel kell illetnünk a játék többi eddig felsorolt részét), játékelemről egyre inkább elfeledkezel. Ahogy a monoton pályákon szaladgálsz hősöddel, egyre jobban csak a kombókra, a megfelelő módon kivitelezett fejlődésekre, a szobákba való berobbanás időzítésére, illetve a kombószámláló állandó ketyegésére fogsz figyelni. Ahogy folyamatosan mérszároloed ellenségeidet, akik a legcsekélyebb mértékben sem reálisan popolnak elő a semmiből, úgy kapod az egyszeres, kétszeres, háromszoros, többszörös kombókat, azonban ha nem ölöd meg elég gyorsan a következő rosszfiút,

„VAJON IDŐBEN VISSZAÉRSZ, MIELŐTT KISKANÁLLAL SEM TUDJÁK MÁR ÖSSZESZEDNI MARADVÁNYAIDAT?”

„NEM BESZÉLSZ A KLUBRÓL!”
Híres „klubos” filmek



HABÁR A THE CLUB-NAK NINCS TÚL NAGY TÖRTÉNETE, mi azért jó fejek voltunk és összegyűjtöttünk pár mozifilmet, amely némileg a témába vág. Az első és alapvető mozifilm, amely szellemiségében ide tartozik, az a *Harcosok klubja*, amelyben Edward Norton és Brad Pitt egy nagyon speciális verekedős klubot hoz létre és tart fent. (Vicces, hogy Randy Elliot, a játék egyik designere feltűnően hasonlít Edward Nortonra...) Bár az a klub nem lövöldözésről, hanem egymás agyonveréséről szól, mégis szellemiségében vonhatunk némi párhuzamot a kettő között. A másik mozi Arnold Schwarzenegger *Menekülő embere*, amelyben Schwarzinak egy speciális tévéshow-ban kell az életéért futnia, ahol a nézők szórakoztatásának kedvéért mindenki egymást gyilkolja. Végül a játék „sztorijához” leginkább közel álló film a *13 Tzameti*, egy fekete-fehér francia thriller, amelyben egy fiatal srác egy speciális klub játékosai közé kerül, amelyben gazdag milliommok fogadnak a „versenyen”. A játékosok körben állnak és egymás fejéhez egy pisztolyt tartanak egyetlen golyóval, amelynek tárát felpörgetik, á la orosz rulett. Az a „versenyző” nyer, aki utoljára életben marad. Talán e filmekhez hasonlóan jobban kidolgozta volna a Bizarre a történetet, akkor kellemesebb benyomás lett volna róla...



Egy olyan játékot akartunk, amelyet újra, újra és újra végigtolhatsz, nem pedig egy hagyományos TPS-t.
Nick Davies, design manager, Bizarre

GOTHAM HELYETT ÚJ PROJEKT

Bizarrr váltás?



XBOX 360 TULAJOKNAK minden bizonnyal ismerős lehet a Bizarre neve, hiszen a cég eddig szinte kizárólag a Project Gotham Racing sorozaton dolgozott. A legelső rész még az Xbox születésékor került a boltokba és kirobbanó sikert aratott a fekete doboz tulajdonosainak körében. A Bizarre azóta négy epizódon dolgozott és érthető, hogy már kicsit herójtuk volt az autókázásból. Le kellett vezetni a fesskót és erre a The Club tökéletesen alkalmas volt...

akkor lejár az idő, és buktad a pontjaidat. A dolgot megnehezítendő, egyre kevesebb időd marad, ahogy egyre magasabbra kerül a számlálóban. A játék a túlélésről sem szól; elég lassan megy le a HP-d, és a drága fejlesztők tesztelték a pályákat egészségügyi csomagokkal, tehát a legtöbbször minimális figyelmet kell csak szentelned az életereó csikodnak. A lényeg, hogy öl, minél gyorsabban és minél több embert.

RUNNING MAN

Persze azért rendkívül egysíkú lenne a játék, ha ezt pusztán csak lineáris pályákon keresztül kéne megtenned, és erről szólna egyedül ez a Klub. Különböző feladatoknak kell megfelelned emellett, hogy minél több ellenséget irtasz ki rajtuk. A visszaszámlálás pályákon például nagyon szűkre szabott időd kapsz csak arra, hogy elérj a kijáratig, és csak úgy tudod ezeket időre teljesíteni, ha folyamatosan felveszed a kék órákat és ledurantod az ellenséget; minden halálessel kemény három másodperc úti a markodat. Ennek két fajtája is van: a „Time Attack” és a „Run the Gauntlet”. Siege és a Survivor módokban egy krétával jelölt, adott területen kell maradnod, amelyet nem hagyatsz el, különben felrobban a hősöd testében kettyegő bomba. Ha mégis a körön kívül kerülnél, öt másodperced van rá, hogy visszatérj, különben véres pocsolva marad csak a robbanás után belőled. Természetesen időnként muszáj kirohannod a krétakörön kívül helyezett egészségügyi csomagokért, és ilyenkor tényleg izgalmas, hogy idő-

ben vissza fogsz-e érni, mielőtt kiskanállal sem tudnák már összeszedni maradványaidat.

Végül a sprint mód a leghagyományosabb: itt egyszerűen csak teljesítened kell a pályát, egy adott pontszámot elérve. Ha nem sikerül ezt a ponthatárt leahagynod, akkor elbuktál, kezdheted a pályát előlről.

Minden pálya végén értékel teljesítményedet a program és rangsorolja a többi versenyzőhöz képest egy ranglistán. Eleinte csak a lista alján leszel, de később egyre magasabbra fogsz kerülni, és aki igazán profi, az már csak arra fog figyelni, hogy vezető pozícióját megőrizze.

ÉS A FINOMSAGOK?

Ismét csak vissza kell térned azokhoz a pontokhoz, amelyek a játékából szándékosan hiányoznak más TPS-ekkel összehasonlítva. Nem lehet például védelmi pontok mögé elbújni és azok mögül lövöldözni, nincs lehetőség a falmászásra, sőt, hőseinket a reuma is bánthatja, mert még ugrálni is képtelenek. Igaz, védekezni teljesen felesleges is, hiszen itt haladnunk kell előre, sebződni pedig vérszesen nem fogunk, ha pedig már gáz van, akkor úgyis ott fog várni minket a következő sarkon egy szép piros egészségügyi csomagocska.

Ugyanakkor a *Stranglehold*-ból ismerős látványos akrobatamutatványokra is képtelenek vagyunk – ez pedig szerintem már semmivel sem indokolható. Az OK, hogy ez a játék csak az akcióról szól és nem a pályák kidolgozásáról, meg a védekezésről, de legalább a lövöldözése-



i Akik nem ismerik a *Project Gotham Racing* részeket, azok számára érdekesség lehet, hogy ez a sorozat sem magáról az autósversenyről szól igazán, hanem a különböző extra mutatványok végrehajtásáról, így a *The Club* tulajdonképpen egy PGR, csak éppen TPS-formába öltve...

ket látványosabbra kidolgozhatták volna. Ha a levegőben kaszálos csodamutatónyokra vagyok képesek, akkor talán egy kicsit jobban megbocsátom a játék egyéb hiányosságait.

EGY TPS, AMELY EGYSZERRE TÖBBNEK ÉS KEVESEBBNEK IS AKART LÁTSZANI...

Ha a játékokat a szokásos TPS-mentalitással próbálsz végigoltni, tehát csak nyomod a pályákat egymás után, arra várva, hogy „Krisztusom, történjen már valami!” (a „valaminél” mondjuk egy brutális főbossra, látványos átvezetőre vagy legalább valamilyen történeti csavarra számítva – például kiderülhetne, hogy a Titkár valójában nő, csak transzvesztita), akkor keserűen csalódnál fogsz a játékban.

A Bizzare Creations fejlesztői totálisan elhatárolódtak mindenféle TPS-konvenciótól, és ezt szerény véleményem szerint... nem tették helyesen. Értem én, hogy milyen irányba haladtak szándékosan: világos, hogy egy *Quake 3*/TPS ke-

veréket szerettek volna kidolgozni, ahol nem számít más, csak a játékelmény és a kombópontok. Ez részben sikerült is: egy idő után tényleg rá lehet kattanni a játékra, ahogy elbambulva mérszárold a hadseregnyi rosszfiút. Ennél jobb „bambulósabb” stuffot egyébként nehéz most találni, az *UT III*-at leszámítva...


De ezt a célt még mindig kiteljesíthették volna úgy is, hogy azért csak-csak nyakon öntik a fejlesztők a játékot egy érdekesebb sztorival vagy olyan hősökkel, akiknek sorsa minimális szinten foglalkoztat, és nem hánnyok sugárban mind-egyiküktől.

A környezeteket is szebben és legalább egy hangányit életszerűbben ki lehetett volna dolgozni. Miért kell például Velenének ilyen koszosan és romosan, semmitmondóan kinéznie, mintha Zsigával a nyóckerben osztanánk az áldást.

KINŐTTEM MÁR A QUAKE-BÓL, KÖSZI

Na jó, most biztosan pár *Q3*/*The Club* rajongó vérvörös szemekkel nézi az újság

papírját, és már mennek is fel flémelni a GSO-ra, de akkor is az a véleményem, hogy 2008-ban ez a bambulós-öldöklős, kombópontokra hajazós játémenet már önmagában kevés, ha nem fűszerezik mással is. A *The Club* számomra kong az ürességtől még akkor is, ha tökéletesen megértem, mit szeretett volna elérni vele a Bizarre, és feladatát végső soron el is látja. Tipikusan az a játék, amelyet akkor vesz elő az ember, ha fáradt, vagy szándékosan kicsit „igénytelenkedni” támad kedve, miközben félig bezombulva pufogatja egymás után egy rosszfiúval a több rosszfiút. Kétségtelenül rá lehet kapni az ízére, ezt aláírom, de ettől függetlenül a kidolgozottabb animáció, a szebb grafika és legalább egy hangányival érdekesebb, kidolgozottabb kevertörténet nem ártott volna.

Sajnálom, srácok, én ilyen elfajzott, elkényeztetett gamer vagyok, akinek számít a körítés, és nem fog attól térdre borulni egy program előtt, mert az maximális mértékben csak a „heccsatok”, meg a kombópontok elérésének kidolgozását tűzte ki zászlajára... 

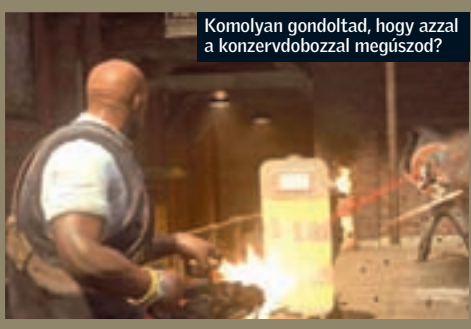
KÖZÖNSÉGES BŰNÖZŐK

B kategória az igazi?



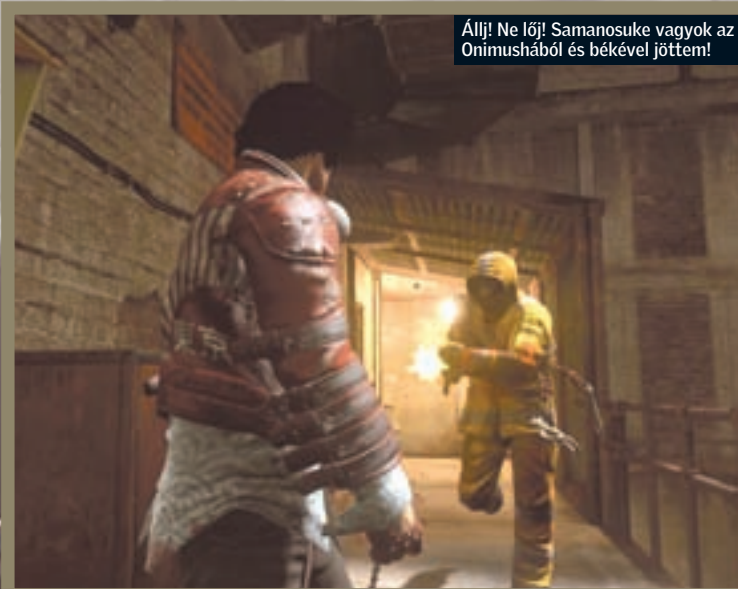
A FEJLESZTŐK sajátos módon válogatták ki a játékok szereplőit. Rengetegféle hőst alkottak, aztán az irodában megkértek mindenkit, hogy értékelje pozitívnak vagy negatívnak a különféle karaktereket. A vicc az, hogy miután a munkatársak kiválogatták a hőskéket, a designerek végül szándékosan a negatív figurákat tartották meg, mert nem akarták, hogy a játékos a legcsekélyebb mértékben szimpatizáljon velük...

Komolyan gondoltad, hogy azzal a konzervdobozzal megúszod?



„...PÉLDÁUL KIDERÜLHETNE, HOGY A TITKÁR VALÓJÁBAN NŐ, CSAK TRANZVESZTITA...”

Állj! Ne lőj! Samanosuke vagyok az Onimushából és békével jöttem!



Srácok, kinek jutott eszébe, hogy az üzemyangtartály mellett toljuk az uzikkal...



A készítő nagy Ving Rhames rajongók lehetnek...



Nem veszel „Fedél nélkült”? Ezt kapd ki, kccsggg!



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

2161

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:

GameStar

JÁTÉKMENET

- + ha „bambulós” shooterre vágysz, arra ideális ez a játék...
- hagyományos TPS-ként monoton és unalmas

GRAFIKA

- + kidolgozottság tekintetében nem rossz a grafika
- minden szürke, barna, romos és unalmas

HANG

- + az eredményeket bemozdító csávó hangja a *Mortal Kombat*/*Quake* kommentátoraira hasonlít
- van valami zene, de minék, és a fegyverek hangja sem különleges

ÉLMÉNYFAKTOR

Bezombulva irtottam az élőhalottak módjában támadó ellent, azon gondolkozva, hogy erről mégis mit fogok írni...

71

Nyolc óra munka, nyolc óra pihenés, nyolc óra durrogatás.



THE SIMS: HAJÓTÖRÖTT KRÓNIKÁK

A sós vizet köpködve konstatálta, hogy nem is olyan rossz ez a sziget

//ashe

ROVIDEN

SimCity békés városában egyszerű volt az élet, egy „lakatlan” sziget azonban már jóval komolyabb feladatot jelent...

KIADÓ Electronic Arts
FEJLESZTŐ Maxis
KORÁBBI JÁTÉKAIK

{ *The Sims* – 95% - GS2000_04
{ *Sims City 4* – 84% - GS2003_01
{ *The Sims 2* – 95% - GS2004_09



HARDVERIGÉNY

P3 1,4 GHz processzor
256 MB memória
32 MB-os videokártya

Az ajánlott gépigénynél szándékosan alig erősebb tesztkonfigon, szinte minden maxra húzva is remekül futott.

RENGETEGEN MEGÓRÚLNEK ÉRTE, még többen már a nevé hallatán is sikítófrászt kapnak – és persze ne feledkezzünk meg azokról a zuggjátékosokról sem, akik a nyilvánosság előtt nem vallják be mániájukat. A *The Sims* bizony a játékipar egyik meghatározó elemévé nőtte ki magát, a szaksajtó által lehúzásnak titulált kiegészítők is tonnaszámba fogynak. A legbeszédesebb adat talán, hogy az Egyesült Királyságban egymás után már 173-szor került a *The Sims 2* a heti PC-s eladási lista első tízesébe. Az EA a második rész sikere után három irányban gondolkodott tovább: jöttek a szokásos add-onok (egyetem, éjszakák...), az egyszerű tárgygyűjteményként funkcionáló *Cuccok* (mesés díszletek, H&M...), valamint a különálló történeteket elmesélő *Krónikák*. Az utóbbi laptopbarát sorozat harmadik részét halasztuk most ki egy palackba zárva a szerkesztőség mellett elterülő tengerből, hogy aztán félrevonuljunk egy lakatlan szobába a néhány napos teszt erejéig.

KRÓNIKÁS ÉNEK

A sok-sok eltérő téma ellenére egyetlen *Sims*-játékra és kiegészítőre sem mondhatjuk, hogy szoros sztorivonalat követne. A mindennapi élet lehetőségei persze egyre bővültek, nyaralni mehettünk, bulizhattunk, egyetemre járhattunk, ám előbb-utóbb még a legfanatikusabb játékos is belefutott abba a pontba, amittől már egyáltalán nem olyan izgalmas az egész. A monotonitás sajnos hosszú távon komoly rákfenéje volt a *Sims*-nek – az Electronic Arts éppen ennek kiküszöbölése érdekében alkotta meg a *Krónikák*-sorozatot. Az alapjátéktól teljesen függetlenül futó, különálló történetet elmesélő epizódok, ha nem is biztosítanak hetekig tartó szórakozást, a kötött, izgalmas sztorivonalnak köszönhetően sokkal intenzívebben képesek fenntartani az érdeklődést. Ha pedig itt a vége, fuss el véle, mindenki happy, akkor persze belecsoibanhatunk a szokásos játékmódba is.

A TÖRÖTT HAJÓ

A *Hajótörött Krónikák* története értelemszerűen egy szerencsétlenül járt fló-

tás körül bonyolódik. Aki nem akar karakterkészítéssel szöszmötölni, választhat a két előre generált szereplő közül (egy hölgy és egy férfi áll rendelkezésünkre), a játékosok kérésének engedve azonban végre saját emberkét is kreálhattunk. Döntésünk semmilyen komoly befolyással nem lesz a történet alakulására, érdemes azonban mindkettejükkel belevetni magunkat a kalandba, ellenkező esetben néhány egyedi eseményről, na és persze számtalan poénról is lemaradunk. Az alapszitu szerint hősünk egy álomnyaralásra fizetett be egy jó nevű utazási cégnél, a hajókázás azonban katasztrófabá torkollik, s hamarosan egy ismeretlen szigeten tér magához. A túlélő egyetlen társa egy utazóláda – a magány tünetei hamar jelentkeznek, ami legfőképpen vicces megjegyzésekben materializálódik. Az első sokk után ideje átvonnunk az irányítást, és belevágni alapvető szükségleteink kielégítésébe. Szükségünk lesz egy sebtiben összetákolts kis vityillóra, élelemre, személtlerakóra és tüzre is. Amint kissé otthonosabban érezzük magunkat, a feladat a sziget felderítése – utun-



Jé, ez nem a lábam volt!



Tudom, hogy te nyúltad le a kedvenc kagylómat!

A MINDENNAPI RUTIN SOKKAL KEVESEBB IDŐT RABOL EL ÉLETÜNKBŐL, MINT KORÁBBAN

kat hiénák, egy különleges orangután-banda (az egyik szőrösömő hamarosan csatlakozik is hozzánk, ám szerencsére nem lesz sok gondunk vele, a gép mindent elvégez helyettünk), bennszülöttek, egyéb túlélők, na és egy elmaradhatatlan gonosztevő keresztjezi. Maga a sztori egyébként semmiképpen nem nevezhető forradalminak, sokkal inkább aranyosnak és szerethetőnek. Hősünk naplóbejegyzései és a fontos eseményeket bemutató átvezető videók szinte egytől-egyig mosolyt csalnak az ember arcára. Természetesen nem kívánok semmilyen poént lelőni, ezért a részletek ismertetésétől most inkább tartózkodnék – legyen elég annyi, hogy a 4-5 óra alatt végigjátszható történet egészen a happy ending érdekessé maradjon.

KAGYLÓVAL SZÉP AZ ÉLET

Dicséretes, hogy a Maxisnak szinte teljes mértékben sikerült elszakadnia a jó öreg Sims-hagyományoktól. A mindennapi rutin sokkal kevesebb időt rabol el életünkben, mint korábban, s ennek köszönhetően bőven ma-

rad lehetőségünk a legkisebb apróságok felfedezésére is. Annak ellenére, hogy most is lesz „munkánk” (vadász, gyűjtögető vagy kézműves), több időt fordíthatunk tanulásra, szórakozásra és egyéb tevékenységekre is. Eleinte kiemelt szerepet kap az élelmiszerek és az alapanyagok gyűjtögetése (később a munkának köszönhetően mindkettőből lesz bőséggel): fára mászunk kókuszdiót szedni, halat fogunk, lehullott ágakat aprítunk, bozótot vágunk. Simünk igényeinek kielégítésében is a természet segít, fürödni nyilván a tengerben fogunk, mellékhelyiségként pedig a „dzsumbuj” szolgál – hatalmas piros pont, hogy minden szükségletre rendeltek egy gyorsbillentyűt, amit lenyomva emberünk magától próbál megoldást találni az adott problémára. A barkácsolókatól vásárolható tárgyak alapjaiban hasonlítanak a régiókhoz, kidolgozásuknak köszönhetően mégis újnak hatnak: szék helyett ezúttal egy kisebb kötömböt ülünk, telefonnak kagylót használunk, a legjobb díszítőelemként pedig hordók, csontok és



Sose késő elolvasni a Robinson Crusoe-t...



Ez a hülye itt nyáron sült gyümölcsöt eszik, nekem meg maradnak a bolhák



A kukkoló orangután

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

2346

GameStar

JÁTÉKMET

- + irányított, izgalmas történet...
- ...ami lehetne picit hosszabb is

GRAFIKA

- + mindent maxra húzva elég tetszetős a látvány
- néhány kevésbé részletesen kidolgozott objektum

HANG

- + a szokásos aranyos hangok és zene
- jellegtelen zene, kimaradózó effektek

ÉLMÉNYFAKTOR

Végre nemcsak egyszerűen tengetjük mindennapjainkat, hanem egy izgalmas sztorit élünk át!

84

Még egy lakatlan szigetre is érdemes magaddal vinni!



SINS OF A SOLAR EMPIRE

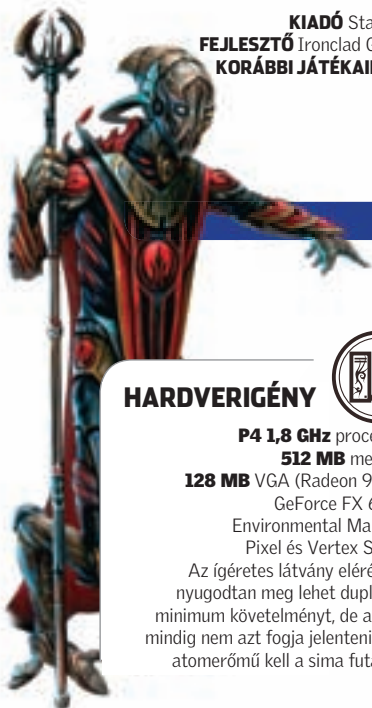
A bűn benne van a címében – s valóban: ezt a játékot bűn lenne kihagyni!

//Sam

RÖVIDEN

A nagy formátumú, galaxisokra kiterjedő birodalomépítő stratégiák és a pörgő RTS-ek nagyon egészséges keveréke. Kezdek óvakodjanak tőle!

KIADÓ Stardock
FEJLESZTŐ Ironclad Games
KORÁBBI JÁTÉKAIK N/A



HARDVERIGÉNY

P4 1,8 GHz processzor
512 MB memória
128 MB VGA (Radeon 9600 / GeForce FX 6600)

Environmental Mapping,
Pixel és Vertex Shader

Az ígéretek látvány eléréséhez nyugodtan meg lehet duplázni a minimum követelményt, de az még mindig nem azt fogja jelenteni, hogy atomerómű kell a sima futáshoz.



A Z EGYKORI ROCKSTAROS fejlesztők alapította Ironclad nem is választhatott volna első játéka alapjául a GTA-tól jobban elütő stílust, mint az űrstratégiát. A *Sins of a Solar Empire* négy és fél év masszív fejlesztés eredménye, amit mind a saját grafikai motor és a játékmenet ballanszírozására fordítottak.

A kiadás és a felügyelet pedig hol máshol lenne jobb kezekben, mint a *Galactic Civilizations*-t jegyző Stardocknál, így igen biztató előítéletekkel lehet közeledni a *SoaSE*-hez. Sok játéknak persze ennyi is elég, hogy végül mégis elzakózzon, a kanadai csapat stratégiája viszont nem okozott csalódást. Sőt!

MÁR MEGINT AZ IDEGENEK

Bár a fejlesztők nem restelltek energiát ölni a háttérvilág és történet elég részletesnek mondható kiagyalásába, aki epikus történetre vágyik, az itt csatlakozni fog. A magyarázat igen egyszerű, s egyben a *SoaSE*-vel szemben érzett legnagyobb szívfájdalmam: nincs benne egyjátékos kampány. A galaxisban három frakció verseng a bolygók feletti irányításért: az emberek nagy részét tömörítő TEC, az idegen Vasari faj és az emberiség ezer éve száműzött kisebbsége, az Advent. A TEC (Trader Emergency

Coalition) az alapvetően békés, de maximálisan kapitalista szemléletű emberi kereskedő klánok katonai szervezete, amely a Vasari fenyegetés elhárítására jött létre. A Vasarik hajdan a galaxisuk egészét uralták, leigázva a benne élő fajokat, míg aztán egy ismeretlen hatalom belülről pusztította el birodalmukat. A teljes kihalás elől menekülve érkeztek ebbe a galaxisba, s rögtön elkezdték a terjeszkedést. Az Advent a száműzetés hosszú éveit után bosszúra éhesen lépett a csillagok közti térre, magasan fejlett technológiával és pszionikus erővel megtárogatva.

CIV-ES KEZDETEK

Az egyéni kampány helyett multiban és single-ben is tetszés szerinti mapokon kezdhetjük a játékot. Az egészet leginkább egy *Civilization*-kezdéshez hasonlíthatnánk. A random mellett több tucat előre megalkotott galaxis közül választhatunk, kicsi, közepes és nagy méretben, különböző mennyiségű bolygóval és egyéb apró változtatásokkal fűszerezve. Ezután máris kezdődhet a stratégia alakítása: ott találjuk magunkat „szülőbolygónkon”, amit elkezdhetünk fejleszteni, felderítőket küldözgetni a szomszédos bolygókra és kiválasztani a fejlesztések irányát. A kényelmes fejlesztgetést,

felfedezést stb. viszont elfelejthetjük: a *SoaSE* RTS-aspektusa erre egyszerűen nem ad lehetőséget. Azonnal meg kell kezdeni a terjeszkedést, hajóépítést, mert ha elkényelmesedünk, könnyen a nyakunkra nőhet a galaxis összes söpredéke (értsd: az ellenfelek). Az egységeket gyakorlatilag másodpercek alatt legyárthatjuk – amennyiben van elég erőforrásunk –, csoportokba rendezhetjük, és máris bevethetjük őket a csata sűrűjébe.

EGY CSILLAGKAPU AZÉRT JÓL JÖNNE

Mivel az egységépítés pillanatok alatt megvan, a taktikázás legfőképpen a bolygók közti utazást és manőverezést, no meg a megfelelő armadakombináció összeállítását jelenti. Az elfoglalható planeták vagy éppen aszteroida-övek, kisbolygók körül ugyanis van egy jól elhatárolható rész, ami az adott égitesthez tartozó gravitációs kutat jelöli. Egyrészt ide tudunk építeni platformokat, bányákat, különböző eszközöket, de itt történik a harc is. Ebben a gravitációs mezőben a hajók relatíve lassan mozognak, s ahhoz, hogy eljussanak egy másik bolygóra, ki kell evickélniük a szélére, és ott bekapcsolni a hiperhajtóművet. A helyzet persze nem ilyen egyszerű, hiszen az utazáshoz féregjáratokra van szükség, ame-



Őcsém, ott robbant fel a Halálsillag! Sőt, mindjárt kettő!

TETSZÉS SZERINTI NAPOKON KEZDHETJÜK A JÁTÉKOT, AZ EGÉSZET LEGINKÁBB EGY CIVILIZÁCIÓ-KEZDÉSHEZ HASONLÍTHATNÁNK

lyek viszont csak véletlenül kötik össze a galaxis égitesteit. Így, ha el akarunk jutni egyik bolygóról a másikra, legtöbbször igen kacifántos, több megálló útvonalat kell majd választanunk, ami nagyon sok időt vesz el, már csak azért is, mert minden egyes kapcsolódási pontnál a hajóknak át kell vánszorogniuk az éppen érintett bolygó gravitációs kútján. Nagyon nem mindegy hát, hol állomásoztatjuk a seregünket, mert az ellenfél simán el tud foglalni akár két bolygót is, mire esetleg odavánszorgunk a galaxis másik végéből.

VAS, KŐ MEG HÚS HELYETT

A másik fontos elem a megfelelő hadseregszerkezet. A különböző hajók mind-mind másra jók: távolsági, hajók elleni rakétatámadásra, vadászfedezet biztosítására vagy éppen a bolygók lakosságának pusztítására (még nem is említettem, de brutális módon planétát úgy lehet elfoglalni, ha totálisan kiirtjuk a jelenleg ott élő lakosságot). A kutatások irányánál ezek tulajdonságait fejleszthetjük, s a „mindenből termelék ezret” elképzelésnek a maximalizált (bár szintén fejleszthető) flottakapacitás szab határt. Alapszinten ez 100, s ha úgy vesszük, hogy egy zászlóshajó 50 flottapontot foglal, erre az értékre érdemes rágyúrnunk, természetesen csak

ha a gazdaság elbírná a kiadásokat. Ez utóbbi nincsen túlbonyolítva: bányászhatunk fémet meg kristályt, a kolóniák meg pénzt fizetnek adók formájában, s ebből a három nyersanyagból kell kigazdálkodnunk a kutatás-fejlesztést, az egységépítést és minden mást is.

EGY „FA”, MIND FELETT

A gigantikus és nagy mélységekkel rendelkező stratégiák sokszor az irányításon és az almenük almenüjének almenüjében való turkálásán csúsznak el, amit a *SoaSE*-ben igen ötletesen sikerült kivédeni. Egy összecsukható, majd tetszés szerint kibontható kezelőpanel, az Empire Tree a kulcsa mindennek. Ezen átlátható, hogy melyik bolygónál éppen mi történik, s milyen hajók állomásoznak körülöttük. Senki ne higgye azonban, hogy mindezt mint valami mindenki számára rögtön egyértelmű interfész formájában találják! Ó, nem! Ezt bizony szokni kell, hiszen első ránézésre a kicsit is nagyobb flották megjelenése után érthetetlen, miniatűr műtyűrök, ábrák és életerő, meg ki tudja-még-mi állapotjelzők halmazának tűnhet. Ha viszont az ember beletanul a kezelésébe, olyan, mint amikor Neo elkezd látni a világot a mátrix karakterfolyamában – gyakorlatilag innen ke-

Windows Vista alatt futtatva előfordulhat, hogy az elmentett játékokat nem lehet visszatölteni, vagy éppen a legnagyobb pályákat választva 5-6 perc után a *SoaSE* egyszerűen lefagy. Érdemes lehet ekkor feltenni egy Vista-javítást, ami orvosolja a problémát. Külön letölthető 32 és 64 bites változathoz a <http://support.microsoft.com/?kbid=940105> címről.

Mit is takar a 4X?

Az durvább mint az XXX?!



A 4X JÁTÉKOK KÜLÖN KATEGÓRIÁT KÉPEZNEK A STRATÉGIAI JÁTÉKOKON BELÜL, EREDETÜK A KLASSZIKUS, MICROPROSE ÁLTAL JEGYZETT *Master of Orion*-ig, azaz 1993-ig vezethető vissza – ennek bemutatása közben használta először a kifejezést Alan Emrich újságíró. A négy „X” a játék négy alapvető célját jelenti, s az angol *eXplore*, *eXpand*, *eXploit* és *eXterminate* szavakból ered, ami magyarul – a fordítói szabadság eszközével élve – leginkább így értelmezhető: *felfedezés*, *terjeszkedés*, *tápolás* és *megsemmisítés*. A *felfedezés* fázisában az ember bejárja a játéktérrel, azaz kiküldi a felderítőket, hogy megtudja, melyek a stratégiai fontos pontok, merre vannak a nyersanyagbázisok. A *terjeszkedés* alatt minden játékos újabb és újabb kolóniákat alapít, ezzel erősítve a hátszínét. Számos játékban ilyenkor terjeszthetjük kulturális, vallási vagy éppen politikai befolyásunkat is. A *tápolás* időszakában a játékos nagy sereget gyűjt, a megfelelő kutatások, upgradek elérésével fejleszti a haderőt. A *megsemmisítés* szakaszában a had megindul: a cél az, hogy visszaszorítsuk az ellenfél területi terjeszkedését és a nyersanyagok kitermelését. Az ilyen típusú stratégiák hagyományosan körökre osztottak, de a *Sins of a Solar Empire* most megpróbálja az egészet ritkán látható módon RTS-köntösbe öltöztetni. Kétségtelen, hogy egy 4X játék sok figyelmet, a hosszú játékidő miatt türelmet és nem kevés stratégiai érzéket követel, de a műfaj szerelmeseinek ez jelenti az igazi játékményt.





Kapitány! Úgy tűnik, kigyulladt az 1-es, 2-es, 3-as és a 4-es motor!



Na, ez se takarékoskodik a kakaóval



„Gyerekkorunk óta ilyen típusú sci-fi játékot szeretünk volna összehozni. Évekig érleltük magunkban Asimovot, Herbertet, a TSR-, Lucas Arts-játékokat, majd ezt az „örületet” kevertük ki belőle.”
Blair Fraser, Ironclad Studios, alapító

zelhető és menedzselhető a birodalom nagy része.

KEMÉNY ÁLINTELLIGENCIA

Azt kell mondanom, az MI igen agresszív és keményre sikeredett, igencsak komolyan veszi a 4X alapjait. Amint lehet, rögtön támad, s vesztesnek tűnő helyzeteket sem ad fel – pedig így, mondjuk pár hajót meg tudna menteni csatánként. A fejlesztők okosan nem is állatnak minket azzal, hogy a mesterséges intelligencia „tanul”, de nem is beégett scriptek alapján működik. Inkább az adaptáció szó illik rá, azaz egy adott helyzet alapján többféleképpen dönt (véletlenszerűen), és olyan intézkedéseket hoz, amelyek a nagy vonalakban meghatáro-

zott céljai eléréséhez a leginkább megfelelők. Ha például egy rendszerbe érve porrá verjük a flottáját egy nagyobb armadával, észreveszi, hogy itt nincs értelme ugyanakkora erővel újra és újra próbálkozni (ahogy ezt teszi oly sok stratégia). Helyette inkább „dönt”, hogy épít-e egy nagyobb hajóhadat annál, amivel találkozott, és megpróbál bosszút állni, vagy éppen kisebb erővel a galaxis másik felében próbálkozik, tudva, hogy ott biztos nincs akkora ellenállás, ha a főerők egy másik helyen tartózkodnak.

EZ BIZONY VASSZÍV, NEM VASTŰDŐ!

A saját fejlesztésű grafikai motor a hangzatos Iron Engine névre hallgat,

és kifejezetten arra tervezték, hogy óriási játéktereket jelenítsen meg, de képes legyen abban villámgyorsan navigálni és zoomolni is. Ez maradéktalanul sikerült is, hiszen ezt a funkcióját tökéletesen ellátja: olyan röccenéstelenül lehet egész galaxist magában foglaló nézetből egy aprócska űrhajóra közelíteni, hogy az tényleg lenyűgöző. A motor képes kezelni akár 20 000 hajót vagy éppen 10 000 bolygót egyszerre, végül is mindennek csak a gépünk teljesítménye szab határt. Egy hétköznapi játékban persze nem futunk össze ennyivel, de a masszív flották összecsapása több mint látványos! A fényeffektek lenyűgözők, talán csak az éppen lesérült hajók felrobbanása előtt érzékelhető egy pillanatnyi röccenés az átmenetben.

ÁSS A MÉLYÉRE!

A SoaSE igazi szépsége abban rejlik, hogy ha igazán megismeri az ember, az űrstratégia-RTS keverék remekül játszható eleggyé áll össze. Ez persze a hátránya is: a kezelés és a galaktikus méretű léptékek sok embert elriaszthatnak. Érdemes a mélyére ásni, s a bolygókat meghódító harcunk során bevetni a diplomáciát és az alvilágot is. Itt szert lehetünk szövetségekre, illetve fizethetünk fejpénzt valamely birodalom megtámadására. Egyértelműen az utóbbi idők legegészségesebb, legizgalmasabb játékát kínál stratégia, hiba lenne kihagyni.



Jó kis map: ez csak egy csillag körül keringő bolygó, s ebből van még négy

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

1361

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:
képgaléria

GameStar

JÁTÉKMENET

- + ha beletanultál, nagyon jól és könnyen kezelhető, nagy formátumú, mégis pörgős stratégia
- az átlagosnál sokkal több tanulást igényel a kezelése, a kalózok aránytalanul erősek a játék első felében, nincs single-kampány

GRAFIKA

- + a grafikai motor kiválóan kezeli a rengeteg bolygót és egységet, sima, röccenéstelen zoom, szép egységtextúrák
- a robbanáseffektek átvezetése nem folyamatos

HANG

- + hangulatos effektek
- a Vasari egységek fehangjai kifejezetten irritálók

ÉLMÉNYFAKTOR

Ezt nevezem stratégiának! Bár nincs kampány mód, egy-egy mapot napokba telik, mire leküzd az ember, miközben folyamatos éber taktikázásra kényszerül.

92

Akinek van bátorsága hozzá, hogy kipróbálja, kösse fel a nadrágot!



ÜZENETED A **1796**-os SMS SZÁMRA KÜLDÖ EL!

MOBIL OLDAL



Ema egy vicces kisvárosi lány Szlovéniából. Szeret játszani, főleg szex-játékokat, és főleg férfiakkal.

letöltési kód: **GSI 11119**



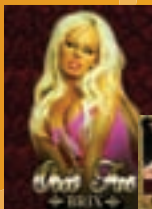

Játszd ezt a hagyományos kaszinó játékot most egy gyönyörű nő társaságában. Ahogy egyre ügyesebb vagy a játékban partnered egyre többet fed fel a testéből.

letöltési kód: **GSI 11386**



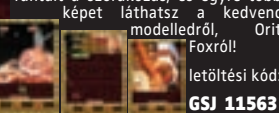


Gyönyörű lányok képeit nézegetheted, akik csak neked váróznak! A fantáziád nyugodtan elkalandozhat...

letöltési kód: **GSI 11288**

Meguntad már a klasszikus faltörő játékokat? Az Orit Fox Brix új lehetőségeket kínál. Sok különböző pályát találsz, minden pályán garantált a szórakozás, és egyre több képet láthatsz a kedvenc modelleddről, Orit Foxról!

letöltési kód: **GSI 11563**

A Nő pirosban nagyon tüzes. Csak Téged akar! Engedj hát a csábításnak! Töltsd le a mobilodra ezt az erotikus slide showt, helyezd magad kényelembe és nézegetsd a Nő kihívó testét!

letöltési kód: **GSI 11418**



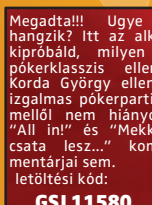

A kedvenc kártyajátékosod most a mobilodon! Elhozzuk Neked a klasszikus játékot, a Heartsot. Játssz 3 ellenfél ellen, és szorakozz órákon át!

letöltési kód: **GSI 11567**




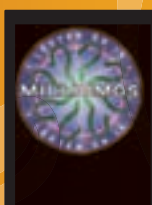

Egy izgalmas biliárd szimuláció erotikával fűszerezve. 5 dögös lány szeretne biliárdozni Veled! Próbáld ki a 8 és 9 golyós játékmódot, de ne hagyj ki a Hot Seat multiplayer módot sem!

letöltési kód: **GSI 11575**


Megadtad!!! Ugye ismerősen hangzik? Itt az alkalom, hogy kipróbáld, milyen egy igazi pókerklasszis ellen játszani. Korda György ellen játszhat szexuális pókerpartikat, melyek mellől nem hiányoznak a "All in!" és "Mekkora csata lesz..." kommentárjai sem.

letöltési kód: **GSI 11580**

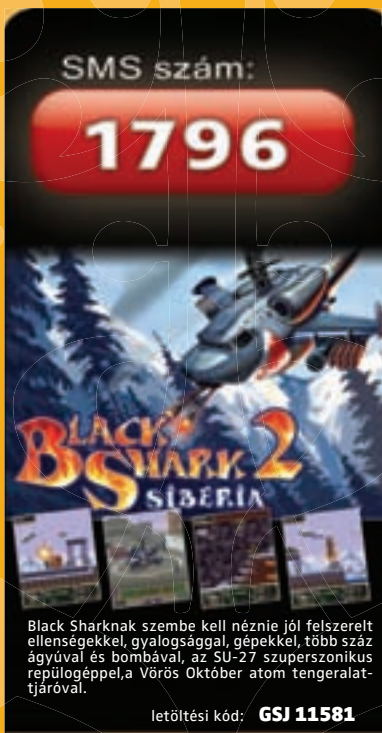



A sok új kérdésnek és az ötletes jellemzőknek köszönhetően élvezni fogod a TV-műsorból ismerős látványt a mobilod képernyőjén. MAGYAR NYELVEN!

letöltési kód: **GSI 11440**



SMS szám:
1796



Black Sharknak szembe kell néznie jól felszerelt ellenségekkel, gyalogsággal, gépekkel, több száz ágyúval és bombával, az SU-27 szuperszonikus repülőgéppel, a Vörös Október atom tengeralattjáróval.

letöltési kód: **GSI 11581**

SNOOP DOGG
CRUISIN'



Nyugodj le Snoop Dogot, nyerd meg a versenyt, ugrassz, kikézd, billentsd el a kocsi! Vezess végig mind a 4 játékmódot! Rengeteg pénzt és hatalmas tiszteletet érsz el, ha megvered a másik csapat legjobbját!

letöltési kód: **GSI 11578**




Gothic THE BEGINNING



A Gothic első két részében, sikerült felküzdened magad Khorinis legnagyobb hősévé. Most elérkezett az idő, hogy felfedezd Myrtana földjét és harcolj a barbár ork nordák ellen. A rejtőzködő lázadó gerillaharcot folytatva próbáld meg harcolni a barbárok ellen. A te döntésed, hogy hozzájárul vagy az orkokhoz csatlakozol. Bárhol is teszel, Myrtana jövője csak rajtad áll.


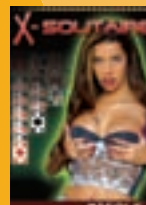
letöltési kód: **GSI 11572**

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



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

letöltési kód: **GSI 11380**

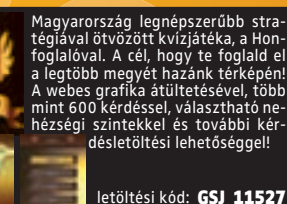
Hagyományos "vetköztetés póker" passziáns változatban. Ahogy egyre ügyesebb vagy a játékban partnered egyre többet fed fel a testéből.

letöltési kód: **GSI 11379**

Magyarország legnépszerűbb stratégiai ötvözőtt kvízzjátéka, a Honfoglalóval. A cél, hogy te foglald el a legtöbb megyét hazánk térképén! A webes grafika átültetésével, több mint 600 kérdéssel, választható nehézségi szintekkel és további kérdésletöltési lehetőséggel!

letöltési kód: **GSI 11527**




Kamasutra arany kiadás. A szerelem igazi könyve, most a mobilodon. Ez a fantasztikus játék feltárja a legrejtőbb erotikus könyv minden titkát. Végtelen örömek egyene-sen a mobilodra!

letöltési kód: **GSI 11089**



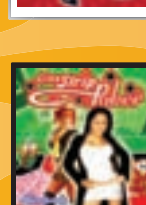

Ez a játék emberek millióit szórakoztatja már évszázadok óta. A játékot két játékos játszhatja, világos illetve sötét kövekkel. A játék célja, hogy minél előbb kivigyük az összes saját kővünket a tábláról.

letöltési kód: **GSI 11566**



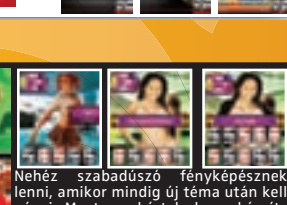

Játsz, mint egy profi! Gyakorolj, hogy megnyerhesd a Póker Világban-nökságot! Fantasztikus grafikával, multiplayer játékmóddal!

letöltési kód: **GSI 11451**

Nehéz szabadúszó fényképésznek lenni, amikor mindig új téma után kell nézni. Most megkérték, hogy készíts képeket, és vetköztess le 3 gyönyörű modellt, miközben sztripp-pókerrel játszol velük. Készen állsz teljesíteni a megbízást?

letöltési kód: **GSI 11522**



A játékok támogatottságát nézd meg a www.gamester.hu oldalon így töltsd le: a választott hang vagy játék mellett található kódot küldd be a 1796-os SMS száma. Info vonal: Digitaria Rt (1) 328-5063 (normál hívás) A hirdetésben látott mobilartalom letöltésével feliratkozol előfizetéses szolgáltatásunkra. Hetente háromszor küldjük majd el napi ajánlatunkat, amelyből mindig egyet tudsz letölteni. A fogadott SMS ára 480 Ft áfával. Bizonyos esetekben (java játékok és valóságú csengések) ennek dupláját is felszámíthatjuk. Ha le szeretnéd mondani az előfizetést, akkor küldd a STOP szót után a szolgáltatás azonosítóját a 1796-ra.



Guild Wars: Eye of North 2007_09 – 90 %
Neverwinter Nights II: Mask of the Betrayer 2007_10 – 88%
Dungeon Siege II: Broken World: 2006_09 – 68%



Okos kutya! Visszahoztad, ügyes vagy! És most add ide szépen, jó?

HARD TO BE A GOD

Újdonságok? Ugyan már!

//Eskin

RÖVIDEN

Középkorba oltott sci-fi hangulat, Sztrugackijék regénye alapján. RPG, bár elég érdekes változtatásokkal a műfajhoz képest.

KIADÓ Nobilis
FEJLESZTŐ Akella/Burnt
KORÁBBI JÁTÉKAIK

{ Pirates of the Carribean
84% – GS2003_08

{ Age of Pirates: Carribean Tales
70% – GS2006_10

MEGMONDOM ŐSZINTÉN, nagyon vártam ezt a játékot. Arkagyij és Borisz Sztrugackijék kultikus, 1964-es **Nehéz istennek lenni című regényének játékadaptációjáról van szó, és mivel SF-rajongó lennék, ezért ezt sem hagyhatom ki.** Gondoltam én naivan. Az alapkonceptió tehát teljesen rendben (lenne), a nagy kár az, hogy a játék még véletlenül sem hozza az elvárt teljesítményt.

PRE-STEAMPUNK?

Mert miről is van ebben az esetben szó? Sztrugackijék regényében egy alternatív Földön járunk, ahol a középkori világban különféle modern eszközöket használnak, így Rumata, a regény főszereplője rendelkezett szintetizátorral is például. A telepítőképernyőn láthatjuk is, hogy egy lovak oldalán laptop-fityeg, ráadásul a készítők azzal kecsegtetnek, hogy sokféle választható fegyver van a játékban – plazmapuskától kezdve kis kézifegyverekig. Ezenkívül a játéknak négyféle alternatív befejezése is van, tiszttára, mint a *The Witchernél*. Dobjuk is be a lemezt a gépbe, és indítsunk. Tűkön ülök, hátha lesz valami intro, amiből megtudhatom, mi meg hogy. Öhm. Nincs. Hősünkkel (aki egy – elvileg – tanult lovag, már csak egy teszt szükséges ahhoz, hogy kijusson a nagyvilágba) egy falu közepén kezdünk hirtelen, kapkodhatjuk is a fejün-

ket rögtön. Egy RPG-nek pedig a történet lenne az egyik kulcsponjtja. (Egyébként később igen érdekes körülmények között találkozhatunk a regény főhősével is.) Ha ezen túltettük magunkat, akkor el is kezdhetjük a tanulást, és a küldetéseket. A játék hemzseg a melléküldetésektől, ami jó pont, bár egy idő után kissé egysíkúnak tűntek, legalábbis nekem.

CHICK NORRIS

A faluban kell megtanulnunk az irányítást, ami meglehetősen érdekes. Hősünknek valószínűleg elég kötöttek lehetnek az izmai, ugyanis nem tud ugrani, valamint Chuck Norrishoz hasonlóan csak két sebessége van: sétál (na jó, tud futni is) és öl. Tehát ne várjunk má-

szós, kapaszkodós játékot, de hát istenem, a *Diablo*ban sem lehetett ilyesmit csinálni, mégis jó volt. Később kiderül egyébként, hogy hősünk úszni sem tud, viszont rendelkezik azzal a különleges képességgel, hogy nyugodtan félretelhatja a társakat, ha valaki az útjába áll, valamint gyepálhatja őket a kardjával, meg sem rezzennek.

Útja során lovagolhat is, többféle lovat lehet választani: futárlovat (jó gyors), ígáslovat, erős harci mént, viszont ezek között (én legalábbis) nem találtam semmilyen különbséget. A ló már tud ugrani, viszont a pályák linearitása miatt gyakran beakad egy-egy fába. Ráadásul, ha át akarjuk ugratni vele a „határvonalakként” szolgáló ezt-azt (fatönköt, bokrot stb.), akkor megáll a



HARDVERIGÉNY



P4 2 GHz processzor
256 MB memória

128 MB grafikus kártya

Sokszor szaggatott, betöltésnél akadozott. Egy idő után nem lehetett menteni – még mindig maradtak benne bugok.



Tiszta Jurassic Park...



Kinevetted a kalapomat, tehát megböklek

HŐSÜNKNEK CHUCK NORRISHOZ HASONLÓAN CSAK KÉT SEBESSÉGE VAN: SÉTÁL ÉS ÖL



levégőben és/vagy beleütözik a láthatatlan falakba. Azért ezt 2008-ban...

ÉS AKKOR SUHI!

„Nagy” újításként akarta hozni a játék a lórlól való vívást, viszont játékos legyen a talpán, aki vágta mellett képes arra, hogy vívjon a már említett kötött izomzatú lovaggal, aki nemcsak alig tud mozogni, de emellett még lassú is. Szóval mire elshuntja a kardját, addigra az ellenfél meghal a röhögéstől (pedig nem valami nagyon nehéz buzogánnyal nyomultam). Harc közben egyébként, ha már nagy a csih-puhi, emberünk megnyithatja az inventort, minden leáll körülötte és nyugodtan felgyógyíthatja magát, ha úgy adódik (tehát szól az ellenfélnek, hogy ugyan várjon már egy kicsit, míg megeszí ezt a pofás tököt). Ha már evésnél tartunk, visszatért a *Thief*-ből ismert bármítészünk-almaharapásnak-hallatszik üzemmód, ami például egy virágnál különösen vicces. Meg lehet azt is tenni emberünkkel, hogy futóversenyt rendezve elcsalogatjuk az ellenfeleket a mellettünk harcolókhöz, akik aztán jól legyepálnák őket, viszont a játék [IRONY] zseniális [IRONY] MI-je szerint az ellenfelek csak és kizárólag minket üldöznek. (A zseniális MI más-

hol is érezteti a hatását: egyszer pont úgy szálltam le a lovamról, hogy a két rabló, aki épp üldözött, mögé került, s mivel felém igyekeztek, útjukat állta a ló. Normális ember mit tesz ilyenkor? Megkerüli a lovat. Ezek nem. Ezek beleszaladtak a lóba és csak szaladtak.) Tehát ha megtámadja őket egy csapat katona, miközben utánunk szaladnak, akkor még véletlenül sem fognak velük foglalkozni. A másik kedvenc feature-öm, hogy ha épp szaladunk valaki elől, akkor beszédbe elegendhetünk bárkivel, a környezet megáll, a szereplők lefagynak, gondolom, megvárják, míg végzek, elvégre elkél az udvariasság a középkorban is. Egy jó RPG-ben választhatunk kasztokat. Igaz, ebben is vannak tapasztalati pontok és képzettségpontok, amiket a szokásos módon oszthatunk el (tehát választhatunk, mely fegyverre szeretnénk specializálódni – könnyű-, nehéz-, illetve célzó fegyverek közül történhet a választás), viszont kaszt, mint olyan, nincs. Varázslás sincs, de hát minek, elvégre hősi harcok, vagy mi (lassúsága ellenére is).

KINÉZET ÉS HANGOK

Azt hiszem, a grafika az, ami elviszi a hátán a játékot. Az erdőben hajlazo-

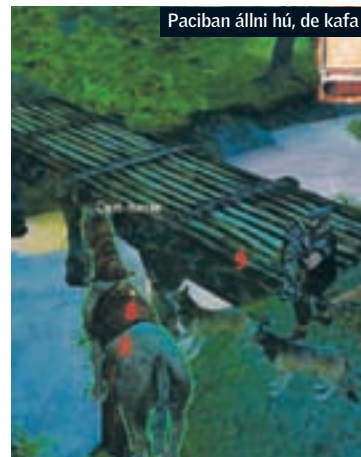
Ruha teszi az embert

Köpönyegforgatás!



ARANYOS ÖTLET, HOGY ÚGY MEHETÜNK ÁT EGYIK „KASZTBÓL” A

másikba, hogy ruhát váltunk. Rögtön a legelső pályán történik egy ilyen: ott tolvajjá kell avanszalnunk, s ezt a műveletet sec perc megtehetjük, ha nem lát minket senki (azaz nincs a bal felső sarokban szemikon), s átöltözünk tolvajjá. Persze, ha a ruházatból kihagyunk egy elemet, akkor rögtön nem vagyunk tolvajok (egy gatyapócs is sokat jelenthet, ugye).



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

1225

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:
DEMÓ

GameStar

JÁTÉKMENET

- + lovak szerepeltetése ötletes
- néhol túlságosan lineáris a történet

GRAFIKA

- + a környezet kinézete változatos, sokféle ellenfél
- nincsenek átvezető animációk, intro hiányzott

HANG

- + hangulatos háttérzene
- almaharapás-hang evéskor, gyenge szinkron

ÉLMÉNYFAKTOR

Tucatjáték, ráadásul idegesítő hibákkal teletűzdelve. Várhattak volna a készítők még a kiadással, sokat kellett volna javítani.

62

Sztrugackijék többet érdemeltek volna...



Kítartóan védjük az utolsó krumplicukorgyarárt



„A híd túl messze van” emléknep néhány évszázad múlva

SUNAGE

Egy RTS, ami feleleveníti a régi hagyományokat – minden szempontból...

//ashe

A francia, otthon hagytam a derékszögű vonalzómat



MONDHATJA BÁRKI, HOGY a régi klasszikus stratégiák ideje már lejárt, a Vertex4 javíthatatlan idealistái úgy tűnik, nem hajlandók tudomást venni az idő múlásáról. Legalábbis erre utal, hogy 2008-ban képesek voltak elkészíteni egy *SunAge* nevezetű alkotást, amely úgy röpké tíz évvel tévesztett pályát. *StarCraft*, *Command & Conquer*, *Dark Reign* – emlékszik még valaki a dicső múlt eme remekeire? Ha nem, és cikinek találná ma elővenni a régi klasszikusokat, akkor a *SunAge* segítségével belekóstolhat, milyen is lehetett akkoriban egy – low budget-stratégia...

ve is ki tudna találni valami hasonlót. Az emberiség évszázadokon keresztül vívott háborúi nukleáris szeméttelvet varázsolnak szerett bolygónkból, ami felcsigázta az érdeklődését egy igen vérszomjas idegen fajnak is. A Raak-Zun erői megálíthatatlannak tűnő csapást indítanak azal a nem titkolt szándékkal, hogy végleg eltörlik a humanoidaokat a Föld színéről. Az időközben egyezsre lépett föderációs erők persze azért nem adják könnyen magukat... Ahogy az ilyenkor lenni szokott, a háborúba még egy, az univerzum titokzatos védelmezője szerepében tetszelgő harmadik fél is bekapcsolódik.

akadni, s ilyenkor csak az segít, ha bebarangoljuk a környékét, hátha rálelünk a megfelelő pontra. Van azonban egy olyan érzésem, hogy nem túl sokan fognak kitértően próbálkozni...

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

1320

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N: képgaléria

GameStar

JÁTÉKMELET

- + klasszikus RTS...
- ... 10 évvel ezelőtti szinten

GRAFIKA

- + izometrikus nosztalgia
- gyatra egységkidolgozás

HANG

- + a csatazajok egészen kellemesek
- gyenge szinkronmunka

ÉLMÉNYFAKTOR

Jó volt kicsit nosztalgizálni, de akkor már inkább vegyünk elő egy régi, klasszikus RTS-t.

52

Egy RTS, ami 10 évvel ezelőtt még tetszett is volna

RÖVIDEN

Ízig-vérig igazi RTS, már ha a körülbelül 10 évvel ezelőtti színvonalat nézzük. Izometrikus grafika, 3 játszható oldal, erőforrás-menedzsment és rengeteg kattintgatás.

KIADÓ Lighthouse Interactive
FEJLESZTŐ Vertex4
KORÁBBI JÁTÉKAIK
Nincs

HARDVERIGÉNY

1,4 GHz processzor
512 MB memória
64 MB VGA

Az izometrikus grafikának köszönhetően nem igényel erőművet.



IN MEMORIAM

A múltidézés egyébként bizonyos szempontból igen hangulatosra sikerült. A srácok például nem sokat vesződtek egy csilli-villi engine összetételével, inkább maradtak a jól bevált (?) izometrikus grafikánál. Alapjáraton ezzel még nem is lenne baj, hiszen a motor kezeli a manapság divatos felbontások egy (inkább alsó) részét, viszont az így felszabadult időt nyugodtan tölthették volna a karakter- és épületmodellek csinosítgatásával. Az egységek kidolgozása sajnos nélkülöz minden fantáziát. Szinte látom magam előtt a brainstormingot, ahol a fejlesztők felemlegetik kedvenc RTS-eik imádott egységeit, majd sorsolással eldöntik, melyiket kopintsák le a játékokhoz.

CSAK TÖRTÉNNÉ MÁR VALAMI

A sztori igen egyszerű, szerintem egy RTS-rajongó legmélyebb álmából felkelt-



Anyu azt mondta, sohase menjek be egyedül az erdőbe, de az a bácsi ott a cukorkával...



Zseblámpafényes romantika, avagy randi egy dohlepte könyvvel

THE SPIDERWICK CHRONICLES

Egy kilencéves kisfiú nyomozása egy régi ház nagy titkai után.

//ashe

RÖVIDEN

Alapvetően gyermekeknek készült máskálós, gyűjtögetős program több játszható karakterrel és néhány akciórészlet.

KIADÓ Sierra
FEJLESZTŐ Stormfront Studios
KORÁBBI JÁTÉKAIK
┌ *Demon Stone*
80% - GS2005_02
└ *Eragon*
69% - GS2006_12

KÖNYVBŐL A FILMVÁSZONRA, filmvászoról a monitorkra – ez az út különösen gyakori napjaink gyermekmesének már nem is igazán nevezhető fantasy történeteinek esetében. A hisztériát egyértelműen a fiúrtós varázslótanonc, Harry Potter indította el, majd az egyéb próbálkozások mellett jött a *Narnia*, s végül 2008 elején befutott a *Spiderwick Krónikák* is. A Tony Diterlizzy és Holly Black által megálmodott mese az Egyesült Államokban, New Englandban kezdődik. A Grace család – a két ikertestvér, Jared és Simon, Mallory, a nővérük, valamint édesanyjuk – dédnagybátyjuk régóta üresen álló ódon kastélyába költöznek. Miközben mindenki a ház és környékének felfedezésével van elfoglalva, a kilencéves Jared egyre furcsább dolgokat vesz észre. A különös történésekért először mindenki őt teszi felelőssé, ezért a fiú elhatározza, hogy saját kezébe veszi az ügyet, és kideríti, miféle titok lappang a háttérben...

A NAGY KÖNYV

Játékbéli ténykedésünk a kissé leharcolt állapotban leledző házban veszi kezdetét. Jaredet terelgetve első fontos feladatunk, hogy feltérképezzük a helyet. Rövid időn belül rábukkanunk egy titkos teremre, ami – mint később kiderül – a megboldogult Arthur Spiderwick dolgozószobájaként funkcionált. Az asztalon heverő könyvet felnyitva aztán feltáru előttünk a nagy titok: dédbácsikánk felfedezett egy különös, mesebeli lények lakta világot. Ezek a kis teremtmények ugyanis itt élnek mellettünk, ám az emberi szem

számára láthatatlanok – Jared azzal, hogy betekintett a könyvbe, akaratlanul is egy nagy kaland részesévé vált. A mesevilágnak ugyanis nem minden lakója kedves és barátságos, a gonosz teremtmények pedig minden eszközt bevetnek, hogy hősünk útját állják.

DARWIN BEVÁLLALNÁ?

A *Spiderwick Krónikák* persze egy első-sorban fiataloknak szánt mű, így a játékban sem kell véres harcokra és bonyolult fejtörőkre számítani. A csaták megvalósítása igen egyszerű, könnyen kezelhető, és a fegyverek is kimerülnek a seprűnyelben és a kövekben. A gondolkodtató feladványok sem állítanak megoldhatatlan akadály elé: akit egy cseppnyi logikával megáldott az ég, annak nevelésesen könnyű dolga lesz. A totális egyszerűsítés a teljes játékmenerre jellemző, szinte minden automatizált; ha egy megmászható falhoz érünk, karakterünk önállóan felkaszkokodik rá, ha pedig egy gödörhöz, akkor magától átugorja azt. Ami miatt mégis összetettnek nevezhető a *Spiderwick Krónikák*, az a négy játszható karakter. A három testő... testvér mellett egy Thimbletack nevezetű brownie, egy ünneplőgúnyába öltözött, költői ambíciókat dédelgető patkányszerűség is irányítható lesz. Segítségével a legszűkebb helyeket is elérhetjük, bejuthatunk a falak közé, közben pedig mókás, rímekbe szedett beszólásain kacarászhatunk. A máskálás és a gyűjtögetés során egyre több új, karakterfüggő képességre és tárgyra teszünk szert, illetve filmrészleteket és egyéb extrákat is kapunk. Bár sokan valószínűleg alaptól ellenszenvvel

viseltetnek az ilyen programok iránt, a *Spiderwick Krónikák* egy egészen kellemes alkotás – elsősorban a fiatalabb korosztály számára. [GS](#)

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

2352

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:
képgaléria

GameStar

JÁTÉKMENET

- + négy játszható karakter, egyedi képességekkel
- néhány frusztráló rész

GRAFIKA

- + viszonylag hű a film hangulatához
- túlságosan szögletes objektumok

HANG

- + Thimbletack mókás vorszorai
- több idegesítő szinkronhang

ÉLMÉNYFAKTOR

Bár megvalósításában teljesen átlagos adaptáció, néhány érdekes ötlet azért kiemeli a tömegből.

72

A könyvek és a film – elsősorban ifjabb – rajongóinak.

HARDVERIGÉNY

1,5 GHz processzor
512 MB RAM
128 MB VGA memória

A hivatalosan megadott gépigény ezúttal egy olyan konfigot takar, amelyen már tökéletesen elfut a játék jobb beállítások mellett is.





EVERQUEST II RISE OF KUNARK

EverÍgéret II – A jobb sorsra érdemes MMO ezúttal tényleg jobb lett.

//Gyu

RÖVIDEN

Ahogy ezt az MMO-világban már megszokhattuk, vannak új területek, szörnyek, fegyverek és ígéretetek. És sok szó! Hurrá!

KIADÓ Sony on-line Entertainment
FEJLESZTŐ Sony on-line Entertainment
KORÁBBI JÁTÉKAIK
‡ EVERQUEST II
84% - GS2005_03



HARDVERIGÉNY



P IV 2 GHz processzor
1 GB memória
3D-s VGA 128 MB RAM

Ahhoz, hogy a játék teljes fényében pompázzon, nem árt az erős hardver és a sok memória. Ez utóbbi gyengébb grafikával sem ártalmas.

A WOW ELŐTTI KORSZAK legnépszerűbb MMO-ja az Everquest első része volt, így bátran gondolhatta volna bárki, hogy az öcsike is sikeres lesz. Azonban pont a *WoW* ütött el az *EQ II*-t attól a néhány millió játékostól, akik be voltak Sonyéknál tervezve. 3 kiegészítővel később elértünk oda, ahol 2005 elején kellett volna lenni: az *EQ II* jó játék lett!

Ő SZÓLÓ MIÓ!

Amíg 2005 környékén mindenki úgy gondolta, hogy az MMO-k a RAID-ek, a tömeges, csoportos tartalmak miatt lesznek csábítók a játékosok számára, az elmúlt évek megmutatták, hogy az úgynevezett szóló tartalom nélkül egyik játék sem lehet sikeres! Sőt! Ennek kapcsán mind a *WoW*-ban, mind a *LotRO*-ban több régi questet könnyítettek – amelyeket régebben csak csapattal lehetett befejezni, azokat ma egyedül vagy ketten is végig lehet vinni. A *Rise of Kunark* készítői is sejtették ezt az új divatot, hiszen a játék egyik legfontosabb újítása pont az, hogy rengeteg új szólózható küldetés került bele. S ahogy a játék fejlődési fája is mutatja, kezdőknek és magas szintűeknek került be az új tartalom. Aki közepes szintű (kb. 20 és 65 között van), az nemigen találkozik majd újdonsággal – erre is gondolhattak volna, igazán. Egyébként ez a

szólózhatósság azzal is jár, hogy a *Kunark*-ban nincs az *EQ II*-ben megszokott „szociális-szörny” jelenség, amikor a mobok szépen összegyűlnek, s emiatt csak csapattal van esélyünk ellenük. Most már az *EQ II*-játékosok is elmondhatják azt, amit eddig a *WoW* guild-chateken lehetett látni, amikor valaki beköszönt és megkérdezte: mit csináltok? Erre többen válaszolták, hogy „csak kvesztelgetek”.

ÚJ JÁTÉKTEREP

Természetesen, mint minden komoly kiegészítőben, itt is vannak új playfieldek, amelyeket ezúttal sokkal gondosabban terveztek meg – sokkal természetesebbnek tűnik, nem annyira mérnöki asztalon tervezettnek, mint ahogy eddig sokszor előfordult. Ugyanígy a high-end tartalmakat is végre gondosan megtervezték, nemcsak úgy odaszabták. Régi *Everquest*-rajongók ismerős terepekkel találkozhatnak (persze gondosan felrészítve), a régi Iksar főváros, Sebilis vagy Karnor's Castle például az idősebb testvérben is feltűnt már, ahogy Veeshan's Peak is – ez utóbbi például egy igen látványos RAID-terület. A Sarnakok, a majdnem kipusztult sárkányszerű humanoidok játszható fajként térnek vissza, kezdő területük igen fájntosan néz ki, Gorowyn városa az egyik legjobban, leglogikusabban átgondolt és megtervezett város az egész játékban. Mindenféleképpen megérte, hogy ezúttal nem a Sonytól megszokott féléves ütemben jött ki a legújabb kiegészítő, az extra idő rengeteg apró, ámde jól átgondolt dolgot eredményezett, amely összességében sokkal jobbá tette a játékot még ak-

kor is, ha a PvP változatlanul ignorálva van –, ami speciel engem személyesen nem igazat, sőt! Aki egyszer próbálta, adjon neki még egy esélyt, aki sosem próbálta, annak most jött el az idő! **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

2114

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:
képgaléria

GameStar

JÁTÉKMELET

- + sok szólózás
- 21-64 között semmi

GRAFIKA

- + gondosan kidolgozott új területek
- darabos mozgású mobok

HANG

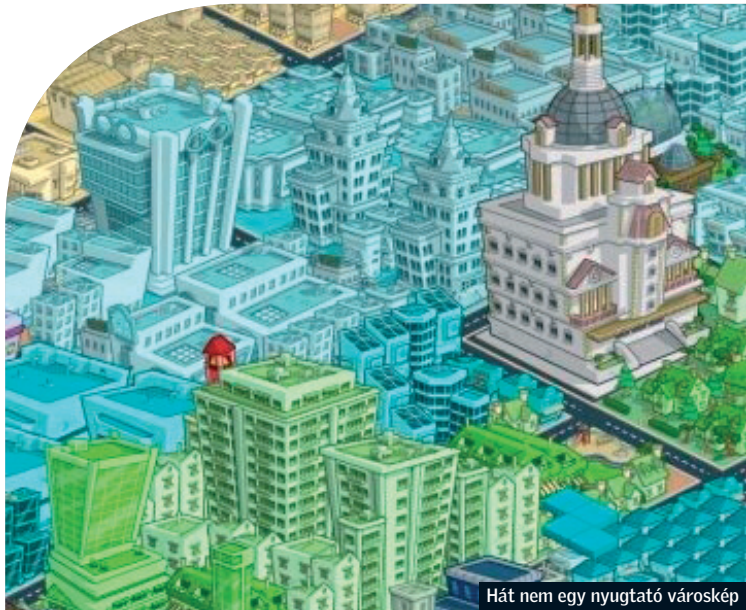
- + hangulatos zenék
- néhány mobnak furcsa hangja van

ÉLMÉNYFAKTOR

Ez az a pillanat, amikor megéri elkezdni *EQ II*-zni. Ha az elejétől ilyen lett volna, a *WoW* méltó versenytársa lehetne.

89

Eddig hanyagoltam az *EQ II*-t, de ezután tuti nem fogom.



Hát nem egy nyugtató városkép

FEJLESZTŐ: Electronics Arts KIADÓ: Electronics Arts

THE SIMS CARNIVAL: SNAPCITY

Én kicsi városom!

//HP

IGÉRTE AZ EA, HOGY A JÖVŐBEN minden korosztályt meg akar hódítani, még azokat is, akik egyébként nem szoktak gép elé ülni és játszani. Ahogy ígérte, meg is tartotta, a népszerű *Sims*-sorozat ugyanis most egészen új irányt vett, és a „casual gaming” kifejezés ismét bekerült a szótárunkba.

Az EA már eddig is nagyot kaszált a Pogo.com oldalával, ahol leginkább az amatőr játékosokat igyekezett célba venni, most viszont a *Sim City* és a *Sims*-sorozatok égése alatt dobtak piacra egy letölthető minijáték csomagot, amely a *The Sims Carnival* nevet kapta. Két játék, nevezetesen a *The Sims Carnival Bumper Blast* és a *The Sims Carnival: SnapCity* került ebbe a csomagba. Szerkesztőségünk az utóbbi darabot töltötte le gépére (merthogy ilyet is lehet ám), és tesztelte a végeredményt. A „casual”, vagyis eseti játékosoknak kialakított világ nem hagyott mély nyomot bennünk, de azért lássuk, mit is eszeltek ki az alkotók, hogy megfogják azokat is, akik nem szoktak játszani!

TETRISBŐL LESZ A VÁROS

A *The Sims Carnival: SnapCity* gyakorlatilag a klasszikus *Sim City* városépítgetős szimulátorának és a retrónak nevezhető *Tetris* logikai és reflexjáték groteszk keveréke, amely ugyan néhány percig rendkívül ötletes mixnek fogható fel, de hamar igen unalmassá válik. Alapvetően itt is a városépítésen van a hangsúly, de előre megadott „zuhanó” elemekből kell gazdálkodunk, akár küldetéseket, akár a szabadjátékot választjuk. Természetesen itt is nagy ellenségünk a természeti katasztrófa, amely dühből rombolja művünket, így elvileg órákon keresztül is el tudnánk lenni a játékkal, hogy mindent végigvigyünk, de mi nem tesszünk ilyesmit. Egyrészt a rajzfilmes grafika nagyon hamar idegesítővé válik, másfelől ez a furcsa stílusanyag nem tudott megfogni egyáltalán. Sajnos egy hardcore gamernek ez egyáltalán nem kihívás, nem is pihentető, szóval, bízunk a kezdők jószívűségében, mert mi sok jót nem mondhatunk, az biztos! **GS**



Épül a szép belvárosom

GameStar

52

Egyszerű, és nem nagyszerű.

GAINWARD
BEYOND YOUR SENSES

9153-BLISS BP8800G5-384-HDMI-TV-DVI

HDMI



NVIDIA GeForce 8800G5
575 MHz GPU
384 MB DDR3 memória
850 MHz RAM sebesség
PCI-Express / SU
Dual Dvi + Vga + HDTV-Out

8941-BLISS 8800 GT 512MB Golden Sample



NVIDIA GeForce 8800GT-55
650 MHz GPU
512 MB DDR3 memória
950 MHz RAM sebesség
PCI-Express / SU
Extreme HD-Output + DVI-I + DVI-I

9016-BLISS 8800GT-1024-Dual DVI Golden Sample



NVIDIA GeForce 8800GT
650+ MHz GPU
1024MB DDR3 memória
950 MHz RAM sebesség
PCI-Express / SU
Extreme HD-Output + DVI-I + DVI-I

8910-BLISS BP8600GTS-256-HDMI-DVI

HDMI



NVIDIA GeForce 8600GTS
675 MHz GPU
256MB DDR3 memória
1000 MHz RAM sebesség
PCI-Express / SU
Extreme HD-Output
DVI-I + VGA + HDMI

8859-BLISS 8600GT-256-HDMI-DD-SilentFX

HDMI



NVIDIA GeForce 8600GT
540 MHz GPU
256MB DDR3 memória
700 MHz RAM sebesség
PCI-Express / SU
Dvi + Dvi + Video-Out
SilentFX hűtés

8996-BLISS 8800 GTS 512MB TV DD



NVIDIA GeForce 8800GTS
650 MHz GPU
512MB DDR3 memória
900 MHz RAM sebesség
PCI-Express / SU
Extreme HD-Output + DVI-I + DVI-I



Golden Sample sorozat:
minimum 10-15%-kal gyorsabb,
mint a standard többi kártya



GoesLikeHell sorozat:
minimum 20-25%-kal gyorsabb,
mint a standard többi kártya

A minőség nem jelent
egyed a magas árral

Mercury Magyarország Kft.
1131 Budapest,
Dolmány utca 14.
tel.: 221 3020, 273 1152
www.gainward.hu

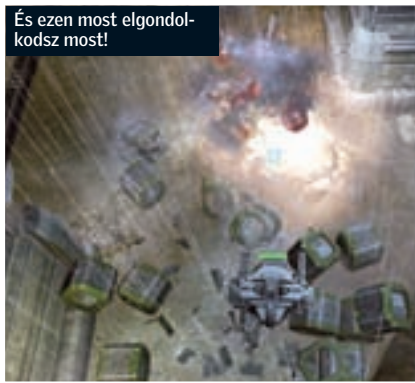


Gyárilag tuningolt kártyák 3 év garanciával



I fell into a burning ring of fire... trallala

És ezen most elgondolkodsz most!



I fell into a... de hiszen ezt már mondtam. Trallala.

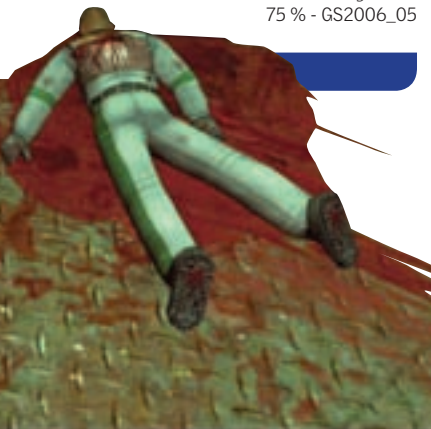
SHADOWGROUNDS: SURVIVOR

Fröccsennek a nyálkásan visító építőcukor alien cuclik a malacpörkölt hatására. //Helikopter

RÖVIDEN

A kihálófélben lévő, de annál kellemebb retró érzéseket gerjesztő felülvezetés horrorpara-mészáros játék második része. Akinek a Tower Assault vagy az Alien Breed sorozat mond valamit, máris tudni fogja, miről van szó. Akinek nem, az elég, ha lekapcsolja a villanyt játék közben.

KIADÓ FrozenByte (Steam is)
FEJLESZTŐ The Damacy Crew
KORÁBBI JÁTÉKAIK
↳ Shadowgrounds
75% - GS2006_05



HARDVERIGÉNY



1,5 GHz processzor
512 MB memória

DirectX 9c kompatibilis videokártya
Beállításfüggő, hogy mennyire turmijolja be az alá rakott hardvert a játék. Nagyon durván is meg lehet fektetni a

H A AZT MONDOM, hiányzik a Shadowgrounds: Survivor által képviselt stílus az ebben az évtizedben megjelent bármilyen platformú játékok közül, mint tyúkból a tojás pirkadatra, nem árultam el nagy titkot. Jómagam éveken át nyüstittem a felülvezetés rohangálós-lövöldözős játékokat, amennyi csak kifért a monitor csövén, míg újra éjfél nem lett, hogy másnap rohanjak általános iskolába megbeszélni az előző éjjeli történetet. (Nem, nem azokat...) Sajnos mára már ott tart a dolog, hogy csak budget kategóriában jelennek meg valamirevaló alkotások, ezek közül is szinte csak az épp tesztelt játéksorozat emelkedik ki.

KIHALTAK - KIKELTEK

Az első részről már olvashattatok, a folytatás sem különb, csak még egy kicsit jobban néz ki, még egy picit jobbak a fények és a pályatervezés is egy hangyatalpnit érdekesebb, mint volt. Három játszható karakterrel találkoztok majd, egyenként körülbelül 4-5 pályányi mélységet jelentve. Lesz sima tengerészgyalogos arc, aki álkemény hangjával és popón duzzadó betyártallérjával masírozik a folyosókon, teljesen átlagos alapfelszereléssel (automata gépfegyver, kispisztoly). Később egy kissé infantilisabb, piomán állattal kell lenni, akinek a nyaka olyan vastag, mint az én bombom körülbelül. Ő a lángszórót és a géppityut részesíti előnyben. Ha tippelnetek kellene, mi a harmadik karakter specialitása, szerintem ki sem nyalva a vattacukorból, csukott szemmel vetnétek oda, hogy „Hátaszájper!” Bizony ez így van, az utolsó pályákon egy spanyol bébbel kell rohangálni, aki mester-

lövész puskájával próbálja jobb belátásra bírni az addigra már igencsak felhízott zsír-sértés alieneket.

TÁP, TÁP, TELI TÁP

A fegyvereket az ellenfelekből kieső alkatrészekkel lehet tápolni, amit mindenképpen érdemes megtenni rövid időn belül, mert hasznosak. Azon felül, hogy rommá kell gypálni mindent, ami szembe jön, ugyanúgy szerepet kap a fizika a játékban, mint a gyors reflexek. Persze ne *Half-Life 2* szintű logikai feladványokra gondoljatok, inkább csak annyira, vajon épp melyik dobozhalmazt kellene leborítanotok, hogy az ellenfelek útvonalkeresése teljesen szétficcenjen, miután nevetve lőhetitek halomra őket. Majdnem mindig lesz annyi helyetek ennek ellenére, hogy visszahátrálhassatok több száz métert is, ha épp úgy hozza a sors. Erre szükség is lesz, hiszen kegyetlen mennyiségű monszter jön folyamatosan. Fülemben játszva, ráadásul éjjel, párosulva a nagyon eltalált (de nem kiemelkedő) atmoszférikus zenével és hangeffektekkel, garantáltan legyártódik egy-két sportszélet a bekészített bilibe.

KOOPERÁLUNK, KOOPERÁLUNK?!

Egy gépen akár többen is játszhattok (bár ez kifejezetten megnehezítené az előbb említett eszközök megosztott használatát...), gamepadre azonban szükségese lesz a második játékosnak. Hálózati támogatottság sajnos nincs, pedig kellene, hiszen már az első részben is emiatt morgott mindenki. Ha lesz következő rész és rájönnek a fejlesztők, hogy a ko-

operatív mód a legjobb húzás a játékukban és még rá is erősítenek erre, óriásiit pukkanhat a dolog majd... De erre még várni kell. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

2360

KAPCSOLÓDÓ ANYAGOK A DVD-N:

GameStar

JÁTÉKMELET

- + egyszerű, gyorsan megtanulható, fegyvermódosítások
- gagyi történet

GRAFIKA

- + rengeteg belső szerv és vér és mézárálás, szép fények
- nem láttam párosodó alieneket

HANG

- + zene, üvöltések
- fegyverhangok, szörccsenések

ÉLMÉNYFAKTOR

Önfeledten csillogó, fátyolosan szerelmes szemmel fogjátok átnyomni az egér bal gombját az asztalon.

81

Ha már nem mozog, ne lódd tovább, mert kell majd a skuló!



Néha unalmában hullámzik a közönség

FEJLESZTŐ: Oxygen Games KIADÓ: Oxygen Games

PDC WORLD CHAMPIONSHIP DARTS 2008

Darts helyett ezzel szúrták ki a szemünket. //HP

ADARTS TIPIKUSAN AZ A JÁTÉK, amit a sarki kocsmában szívesen játszunk a haverokkal, és vicces, hogy a kilencedik sör után a pincérnő nemesebbik felében landol a tű. Vannak persze olyanok is, akik ezt másképp gondolják, őket hívják profiknak. És most az ő szerepüket is kipróbálhatjuk. Bár, aki monitor előtt ülve dobálna nyilakat, az már tényleg nagyon lusta, nem?

A PDC World Championship Darts 2008 igen hangzatos névvel mutatkozik meg a nagyjérdeműnek, és persze teljes jogkörrel dolgozza fel a nemzetközi darts világversenyekek menetét. Vagyis az összes neves versenyző, helyszín és megmérettetés belekerült ebbe a játékba, igen szépen modellezve a sporttelevíziók közvetítéseit. Sajnos azonban a grafika a konzolos portolások (PS2, Wii) miatt nem lett csodaszép, de látszik, hogy dolgoztak a látvánnyal és a hangulatelémekkel a fejlesztők, így emiatt nem lehetünk annyira dühösesek. Ha a látvánnyal már valahogy megbarátkoztunk, akkor azt is érdemes megfigyelni, hogy mi is vár minket egy darts-szimulátorban...

REPÜL A NEHÉZ TŰ, KI TUDJA HOL ÁLL MEG?

Természetesen – ahogy minden sportjátékban – itt is meghatározott játékmódok állnak rendelkezésre: Exhibition, Tournament, Career és Party Games. Ezek közül mi az utolsót találtuk igazán szórakoztatónak, és multiplayer-barátnak, de sajnos a pocskék kezelhetőség miatt ettől is hamar elment a kedvünk. A képernyőn ugyanis profi dartsjátékosok sorakoznak fel, de sajnos mi képtelenek vagyunk jól dobni egy egérrel a kezünkben. Kipróbáltuk controllerrel is, hasonlóan pocskék eredményeket értünk el. Közben a kommentátor folyamatosan fikáz, hogy még a nagyanyja is ügyesebb ennél, és akkor eljön a pont, hogy a játékos megköszöni a részvételt, és inkább valami véres FPS-hez nyúl. A PDC 2008 egész egyszerűen botrányos irányítási rendszert kapott, kár is ezt tovább magyarázni. Azok, akik rajonganak ezért a sportért, biztos találnak majd fantáziát a „lehetetlen küldetés”-szerű játékmenetben, mi inkább továbbra is élőben hajigálnánk a nyilakat. Ha nem gond. GS



Azt a betyár..., mennyire szép vagyok!



Csöndre VÁGYSZ?



HKC TÁPEGYSÉGEK

HKC USP-7630 moduláris tápegység 630W

- Teljesítmény: 630W, 12cm Fan
- Ventilátor zajszint: 20dB
- PFC: passzív
- Tápcsatlakozó: 20+4
- Power csatlakozó: 4db
- S-ATA konnektor: 4db
- PCI-E adapter: 2db
- FDD táp csatlakozó: 1db
- 8 pin csatlakozó 4x2: 1db
- Működési hőmérséklet: +10°C - +50°C
- Tápkábel
- CE minősítéssel
- ATX 12V 2.2 verzió
- Dual +12V kimenet
- **2 év garancia**



HKC USP-5580 tápegység 580W

- Teljesítmény: 580W, 14cm Fan
- Ventilátor zajszint: 20dB
- PFC: passzív
- Tápcsatlakozó: 20+4
- Power csatlakozó: 6db
- S-ATA konnektor: 2db
- PCI-E adapter: 2db
- FDD táp csatlakozó: 2db
- 8 pin csatlakozó 4x2: 1db
- Működési hőmérséklet: +10°C - +50°C
- Tápkábel
- CE minősítéssel
- ATX 12V 2.2 verzió
- **2 év garancia**



MINDEN TÁPRA

Mercury Magyarország Kft.
1131 Budapest,
Dolmány utca 14.
telefon: 221 3020, 273 1152
www.mercurycomputer.hu



„Jöjjen vissza, Cascót akarok kötni!”



Öt perc múlva már nem fog így kinézni a dukkó...

FEJLESZTŐ: Criterion KIADÓ: Electronic Arts

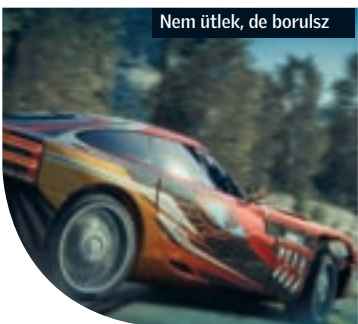
BURNOUT PARADISE

Zúzás-borulás magasfokon!

//Bad Sector

TAKE ME DOWN TO THE PARADISE CITY, where the grass is green and the girls are pretty” – hallhatjuk a Guns’N Roses egyik legjobb számát a *Burnout Paradise* bevezetőjében. Már ez a nyitózene és a full HD felbontású város döbbenetes látványa megadta a kelendő hangulatot a *Burnout Paradise*-hoz, amely szerintem nemcsak a sorozat legjobb darabja, de egyedül ennek a játéknak sikerült teljesen megvalósítania azt, ami az *NFS*-részeknek sohasem jött igazán össze. Pedig a játék receptje tulajdonképpen egyszerű: vegyük a szokásos városban szabadon száguldozós és különböző küldetéseket felvállalós receptet és

öntsük nyakon a *Burnout*-sorozat hihetetlenül látványos törésmódeljével. A végeredmény azonban szinte mindent felülmúl, amit eddig autós játékban láttam. A címszereplő város tökéletesen ki van dolgozva, és a különféle versenyeket és „eventeket” is egyszerű érzékkel helyezték el a készítőik. Hab a tortán, hogy nem is vagy ezekhez kötve: ha akarsz, akkor fel-alá száguldozol a városban, hiszen pusztán azzal is előrehaladsz a játékban, hogy megtalálsz a mellékutakat, kerítéseket, hirdetőtáblákat, vagy kaskadőrattrakciókat hajtasz végre. A grafika fantasztikus, a játékmenet, a hangulat dettó: ez a játék tényleg kihagyhatatlan. **GS**

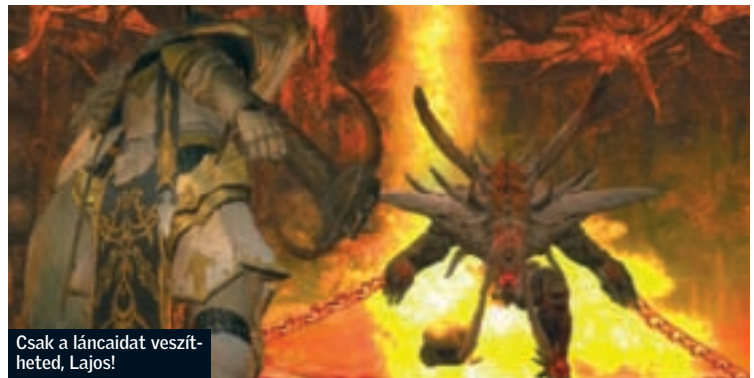


Nem ütlek, de borulsz

GameStar
94
Paradicsomi város, ahova az NFS készítői valahogy sohasem jutottak el...



Megcsináltam a hülye küldetést, nyögjed, mi az élet értelme!



Csak a láncaidat veszítetted, Lajos!

FEJLESZTŐ: Blueside KIADÓ: Microsoft Game Studios

KINGDOM UNDER FIRE: COD

Ami a csövön befér

//Duncan

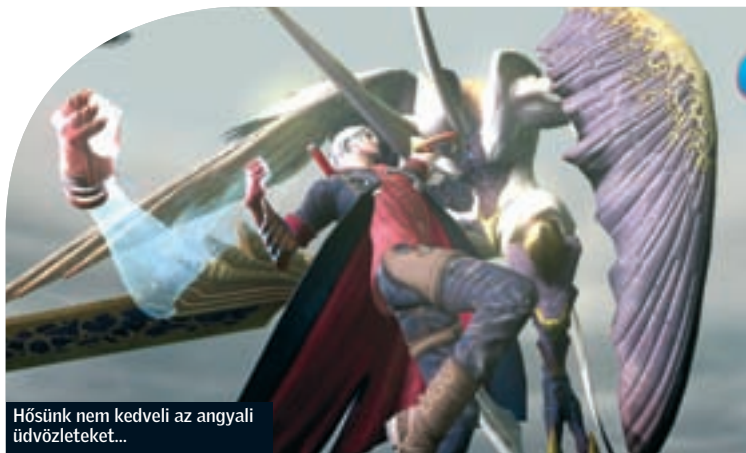
A 2004-ES KINGDOM UNDER FIRE: Crusaders – amely egyébként stratégiai játék volt – és a most megjelent *The Circle of Doom* egyazon univerzumban játszódik, ám a kaland ezúttal akció FPS-nézetben folyik. A játék minden tekintetben egyszerű: öt, hagyományosnak mondható fantasy kaszt közül választhatunk (kardforgatótól a varázslóig), hogy egy igen repetitív játékmenetben aprítsuk a jónépet. A pályák felépítése többnyire meglehetősen unalmas, nagy szabadságunk a terület bejárhatóságát illetően nincs, leginkább folyosóra emlékeztet a tér, amelyet jobbról-balról láthatatlan falak vesznek körül. Felvehetünk mellékküldetéseket, de – hiába a véletlenszerűen generált pálya – ezek is elég egysíkúak. Mind-

ez az egész játékménetre is igaz: a szörnyek ugyan változatosak, de a hordában támadó ellenséget szüntelen klikkkel gyilkolásszunk, másodpercenként kettőt-hámat küldve a másvilágra, néha beiktatva egy-egy speciális támadást, varázslatot, illetve egy korty életerő-nedűt. Elképesztő sebességgel (szó szerint percekben belül) teszik a fentiek monotonná a játékmenetet, és ezen már a viszonylag pofás környezet sem segít. Karakterünk megrajzolása közepes, a táj pedig gyenge, de a szörnyek néhol elég kreatívan ki lettek találva, a fák pedig ránézésre 1 csillárd poligonból épülnek fel, és néhol igen gyönyörűek. Mit sem ér azonban mindez, ha a nem túl lebilincselő történet, a primitív attribútumrendszer, a sablonos küldetések rém érdektelenné teszik az eseményeket. **GS**



Nyugati boszorkák

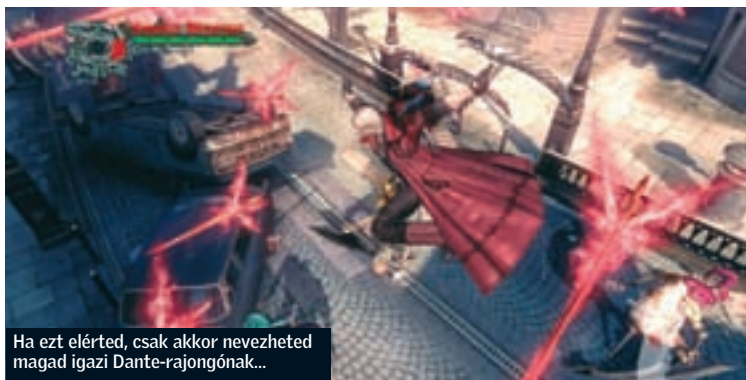
GameStar
65
Ha a TPS nem megy, maradjunk a jól bevált stratégiánál...



Hősünk nem kedveli az anyagi üdvözléseket...



A skorpió ma nem eszi meg az ikreket reggelire



Ha ezt elérted, csak akkor nevezheted magad igazi Dante-rajongónak...



Gotcha!

FEJLESZTŐ: Capcom KIADÓ: Capcom

DEVIL MAY CRY 4

Zsepit az ördögnek!

//Bad Sector

A Z XBOX 360 EGYIK LEGNAGYOBBSZERZEMÉNYE tavaly kétségtelenül a Devil May Cry 4 volt, úgyhogy a kérdés csak az: a Microsoft konzolján is éppolyan jól szórakozunk-e majd, mint ahogy régebben Sony-én. A válasz egyértelműen: igen!

A negyedik részben egy új főszereplőt, Nero-t is irányíthatjuk, ám mellette továbbra is ott van a jó öreg Dante. A játék stílusa ugyanakkor szerencsére semmit sem változott: ugyanolyan eszesítettül pörgős, hihetetlenül látványos harcokban vehetünk részt, ahol kombók tömkelegeivel kell a pokol legváltatosabb démonaitól megszabadulnunk. Hatalmas flash, hogy mi magunk is meg

tudunk idézni egy hatalmas ördögöt a „Devil Trigger” képességgel, amely után tényleg mindent elpusztíthatunk magunk körül. Persze aki az ördög-gel cimborál...

Az irányítás a veterán DMC-játékosok számára megőrizte komplexitását, azonban a kezdők kedvéért egy megkönnyített változatot is mellékeltek, így annak sem kell a falhoz vágni a kontrollert, aki nem hiperreflexekkel és polipujjakkal született.

A DMC 4 grafikája egyrészt megtartotta az első rész vizuális stílusjegyeit, másrészt elképesztően gyors, látványos és maximálisan kihasználja az Xbox 360 képességeit, hadd izzadjon a masina. Akciófanoknak kihagyhatatlan! **GS**



Gyere rózsám, galambom!

GameStar
92
„És még a sэрóm is trendi maradt!”
(Dante)

FEJLESZTŐ: Propaganda Games KIADÓ: Touchstone

TUROK

Amikor a penge többet ér az ólomnál //Duncan

A LEGÚJABB TUROK A RÉGI hagyományok megőrzésében szigorúan szorítkozik az egyértelműen működő és kellően unikális elemekre. Turok még mindig késsé dzsungeljáró indián, az ellenségei pedig továbbra is a jurakor méltatlanul gonoszak ábrázolt lényei. Az őserdei helyszín is maradt, de fegyvertárunk olyan cuccokkal bővült, amelyek első ránézésre kissé idegenül hatnak ebben a környezetben. A sztori egyszerű, Roland Kane-t, egykori kiképzőnket és terrorista bandáját üldözzük hevesen a világűrben, de a földet érés viccesen sikerül: lezuhanunk, tehát ott ragadunk. Az atmoszféra remek, az őserdő élet-hű, a dinoszauruszok kivitelezése pedig igen jól sikerült, amiben az új Unreal motor

is nagy szerepet játszik. A probléma inkább az, hogy arányaiban kevesebbet császárunk a dzsungelben őslényekre lesve, mint egyéb, kevésbé hangulatos helyszíneken, például föld alatti barlangokban vagy lerohadt katonai bázisokon. Érthetetlen, hogy egy olyan FPS-t, amelynek van egy ilyen, viszonylag egyedülálló környezete, miért rontanak el azzal, hogy telinyomják kommersz helyszínekkel, amelyeknek még a kivitelezése is gyenge. Az ellenfelek ráadásul butácskák, a pályák felépítése nagyon lineáris, és találkozunk néhány rettenetesen idegesítő szituációval is, amelyek már a Super Mario-ban is primitívek és bosszantók voltak inkább, semmint szórakoztatók. Ha kicsit tovább csiszolgatják, talán kiderült volna, hogy gyémánt-e az új Turok. **GS**



Ott maradsz!

GameStar
84
Ez a Turok nem gyengébb elődeinél, viszont nem olyan jó, mint amilyen lehetett volna.

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

A legjobb játékok a pénztárcához igazítva!

GameStar Olvasói TOP5

- 1 GTA IV
- 2 TIBERIUM
- 3 MASS EFFECT
- 4 ASSASSIN'S CREED
- 5 CRYSIS 2

GameStar Szerkesztőségi TOP5

- 1 CALL OF DUTY 4 (GS2007_11)
- 2 TEAM FORTRESS 2 (GS 2007_10)
- 3 LOST ODDYSEY
- 4 SEVEN KINGDOMS: ANCIENT ADVERSARIES
- 5 PRO EVOLUTION SOCCER 2008 (GS2007_11)

GameStar Dán TOP5

- 1 COUNTER-STRIKE: SOURCE (GS2004_11)
- 2 CALL OF DUTY 4 (GS2007_11)
- 3 WORLD OF WARCRAFT: BATTLECHEST
- 4 THE SIMS 2 (GS2004_09)
- 5 THE SIMS 2: BON VOYAGE (GS2007_10)

FPS



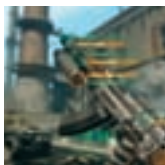
CALL OF DUTY 4 GS2007_11 - 95%

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



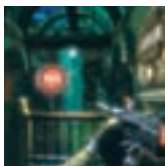
UNREAL TOURNAMENT III GS2007_11 - 93%

Az Unreal Engine 3 gyönyörű, a csaták még izgalmasabbak.



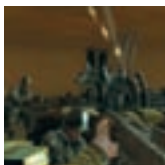
CRYSIS GS2007_12 - 90%

A jelenlegi grafikai bajnok, kidolgozott kampánnyal és multiplayer móddal.



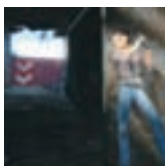
BIOSHOCK GS2007_09 - 96%

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



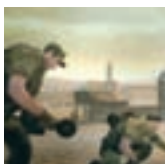
MEDAL OF HONOR: AIRBORNE GS2007_08 - 90%

Az ejtőernyőzéssel új szintet 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.



FRONTLINES: FUEL OF WAR GS 2008_02 - 85%

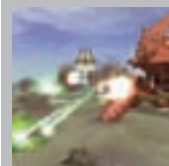
Anépszerű Battlefield mod készítőinek multiplayer játéka

Stratégia



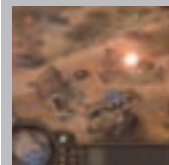
WORLD IN CONFLICT GS2007_08 - 90%

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



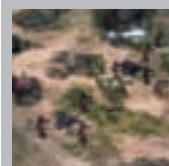
UNIVERSE AT WAR: EA GS2008_01 - 82%

A SW: Empire at War nyomdokain három faj küzd planétánk birtoklásáért.



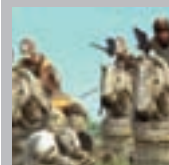
COMPANY OF HEROES: OF GS2007_10 - 86%

A kiegészítő az alapjáték nélkül is játszható két kampányt tartalmaz.



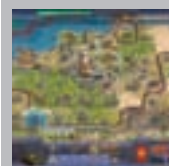
THE SIMS: HAJÓTÖRÖTT KRÓNIKÁK GS2008_02 - 84%

Történetorientált, egyszerűsített Sims egy „lakatlan” szigeten.



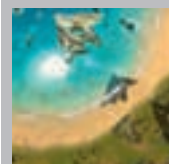
MEDIEVAL TOTAL WAR II: KINGDOMS GS2007_09 - 86%

Négy kampány, 13 frakció és több száz új 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%

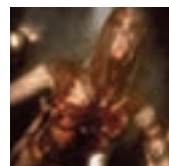
A legnagyobb léptékű stratégiai játék kiegészítője egy új fajjal.

Akción



GEARS OF WAR GS2007_11 - 92%

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



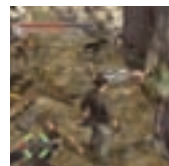
JERICOH GS2007_11 - 80%

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



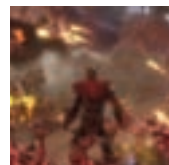
KANE & LYNCH GS2007_12 - 78%

Két pszichopata örült menekülése a katonák és rendőrök ezrei előtt.



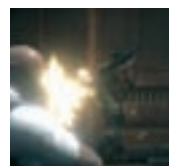
STRANGLEHOLD GS2007_09 - 87%

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



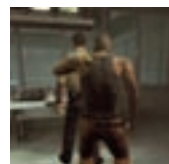
OVERLORD: RAISING HELL GS2007_07 - 84%

Önállóan is játszható kiegészítő, hat új, pokolbéli pályával.



THE CLUB GS2008_02

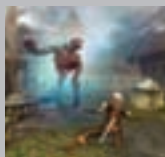
Harcosok klubja: a túlélésért meg kell ölnöd azt, aki az utadban áll.



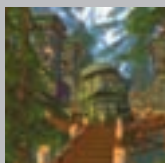
SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT GS2006_11 - 96%

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

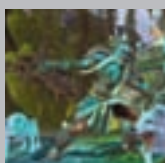
RPG



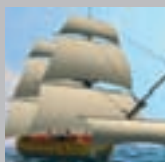
THE WITCHER
GS2007_11 – 89%
Geralt világában durván ábrázolt erőszak, káromkodás és szex szennyezi be a mindennapokat.



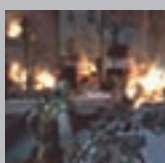
WOW: TBC
GS2007_01 – 98%
A Blizzard remekművének kiegészítője újabb hosszú hónapokra csábítja el a játékosokat a valódi élettől.



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



PIRATES OF THE BURNING SEA
GS2008_02 – 86%
Egy MMO a nyílt tengeren: légy Te a legveszedelmesebb kalóz!

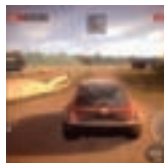


HELLGATE: LONDON
GS2007_11 – 83%
Bill Roper játékában Londont előzőnlík a szörnyek, s csak a legnagyobb hősök állíthatják meg őket.

Verseny



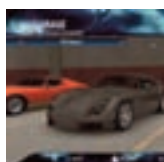
NEED FOR SPEED: PROSTREET
GS2006_11 – 89%
Az új *Need for Speed*-ben közkívánatra végre törnek az autók.



COLIN MCRÆ DIRT
GS2007_06 – 85%
A megboldogult Colin McRae emlékére ajánljuk figyelmetekbe legutolsó játékát, a kiváló *DIRT*-öt



RACE 07
GS2007_10 – 96%
Még hardcore szimulátor-rajongóknak is kemény kihívással szolgál a *RACE 07*, az igazi versenyjáték.

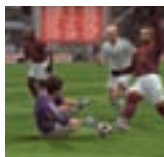


TEST DRIVE: UNLIMITED
GS2007_02 – 94%
Hawaii szigetén versenyezhetünk, akár online is, tuningolt verdákkal.

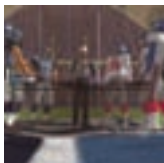


SEGA RALLY REVO
GS2007_10 – 79%
A klasszikus játéktérmi hangulatot idézi fel a *SEGA Rally*, de a szimulátorok rajongói kerüljék.

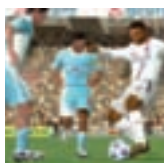
Sport



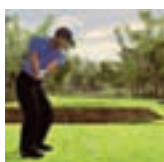
PRO EVOLUTION SOCCER 2008
GS2006_11 – 94%
A PES legyűrte a FIFA-t, magasan a legrealisztikusabb és legjobb focis játék.



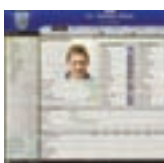
MADDEN NFL 08
GS2007_08 – 92%
Az amerikai foci rajongóinak megérkezett a *Madden NFL* jelentősen átdolgozott idei kiadása.



FIFA 08
GS2007_09 – 82%
Az új *FIFA* új adatbázissal és fejlesztett mester-séges intelligenciával várja a foci szerelmeseit.

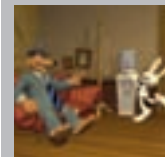


TIGER WOODS 2008
GS2007_09 – 80%
Kedvenc golfozónk sem tette le az ütőt, hogy virtuális ütőgethessük a zöld gyepen a labdát.

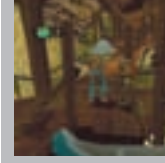


FOOTBALL MANAGER 2008
GS2007_08 – 90%
Kiváló menedzserprogram, csak ha nem riadsz vissza a kemény kihívásoktól.

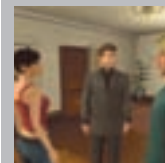
Kaland



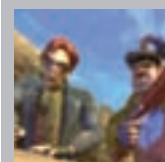
SAM & MAX: SEASON ONE
GS2007_03 – 80%
A kiváló humorral operáló nyomozópáros kalandjai, sok-sok kacagással.



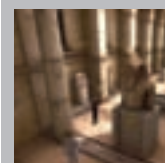
PSYCHONAUTS
GS2005_07 – 92%
Különleges hangulat, meseterien ábrázolt környezet – kiváló kalandjáték.



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 grafikai játék a keményvonalas és kezdő kalandoroknak is.



SHERLOCK HOLMES VS. ARSÈNE LUPIN
GS2007_11 – 74%
Sherlock Holmes legnagyobb riválisa, Arsène Lupin ellen.

Budget – megjelenések



ACT OF WAR GOLD EDITION
2990 Ft
Egy modern időben játszódó stratégia a pörgősebb RTS-ek rajongóinak. A csomag tartalmazza a kiegészítőket is.



RUNAWAY 2
1990 Ft
Kiváló point and click kalandjáték gyönyörű mesészerű grafikával, magyar felirattal – a stílussal ismerkedőknek remek választás.

A Céh 2	4990Ft	Dark Messiah of Might and Magic	4990 Ft
Age of Empires 3	4490Ft	Fahrenheit	1990 Ft
AGON: Toledo	4990Ft	GTR	1990 Ft
American Conquest:		Heroes IV Complete	3850 Ft
Divided Nation	1990 Ft	Hitman 2	1990 Ft
Blitzkrieg 2: Liberation	3990 Ft	IL2 Sturmovik: 1946	1990Ft
Boiling Point	1990 Ft	LEGO Star Wars 2	3990 Ft
Brothers in Arms:		Moto GP 2	1990 Ft
Road to Hill 30	2990 Ft	Sherlock Holmes: The Awakened	1990 Ft
Bus Driver	1990 Ft	Warhammer: Mark of Chaos	4990 Ft
Civilization 3	1990 Ft	World Series of Poker:	
Commandos: Strike Force	990Ft	Tournament of Champions	3990 Ft
Death to Spies	4990 Ft		

ELŐKÉSZÜLETBEN

Imperium Romanum	2008. március	Xpand Rally	2008 eleje
UAZ Racing 4x4	2008 eleje		

MEGJELENÉSI LISTA

Age of Conan	2008. március 25.	Mafia 2	2008.
Aion	2008.	Mass Effect	2008. május
Alan Wake	2008. március	Operation Flashpoint 2	2008. ősz
Alone in the Dark 5	2008. március	Panzers: Cold War	2008. március
Armed Assault 2	2008.	Postal III	2008 vége
Assassin's Creed	2008. március	Prototype	2008 vége
Army of Two	2008.	Rage	2008.
Borderlands	2009.	Sacred 2	2008. március
Brothers in Arms: Hell's Highway	2008 közepe	Space Siege	2008 vége
C&C3: Kane's Wrath	2008 közepe	Splinter Cell: Conviction	2008. március
C&C: Red Alert 3	2008 vége	Spore	2008 eleje
Crysis 2	2010.	STALKER: Clear Sky	2008 eleje
Devil May Cry 4	2008 eleje	Starcraft 2	2008 vége
Demigod	2008 vége	Tiberium	2008 vége
Empire: Total War	2008 vége	Tom Clancy's Endwar	2008. tavasz
Europe Universalis: Rome	2008 közepe	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	
Fable 2	2009.		2008 eleje
Fallout 3	2008. ősz	Turning Point: Fall of Liberty	
Far Cry 2	2008. tavasz		2008 eleje
Fracture	2008. ősz	Turok	2008. március
GTA IV	2008. október	Warhammer Online	2008 eleje
Jagged Alliance 3	2008 eleje	Warhammer 40k: DoW – Soulstorm	2008. március
Left 4 Dead	2008 eleje	WoW: Wrath of the Lich King	2008.
Lost	2008 eleje	Worldshift	2008. április

MEGJELENÉSI LISTA Az új bejelentéseknek hála néhány új címmel bővült a lista, illetve kiderült, hogy október környékén várhatjuk PC-re a *GTA IV*-t.



SZIASZTOK...KÖHH-KÖHH!

Múltkor meséltem barátainknak, hogy megnéztük közösen a sráccokkal az AVP2-t és hogy mennyire kiritikán aluli volt. Erre beszél egy lány, hogy mennyire jó nekünk itt a GameStarnál, mert egész nap csak játszunk. Nos, erre a mondatra szokott nálam felmenni a pumpa, így el kellett mesélnem neki, hogy tényleg mennyire könnyű. Csupa móka és kacagás, ahogy kilépek a liftből, már meg is csapja az orrom a finom sütemény és csokorka illat, kicsi varázslatos csokiforgács ösvény kanyarog a recepciótól az irodáig, ahonnan már messziről kihallatszik a hangos gyerek kacajt. A szerkit beborítja a szírvány, ami alatt vidám, mosolygós kollégák játszanak napkeltétől napnyugtáig, a pincében meg mesebeli manók hegesztik a GS-t fél tál rizsért. Na mindegy, csak emberek néha furcsa dolgokat képzelnek. Ebben a hónapban például kész öröm volt összehozni a Mélyvizet, mivel dögrovás közepette átváltottam zombi módba, plusz felváltva köhögünk, hörögünk Boevel. Khmmm, lehet hogy ez még az AVP2 utóhatása, vagy csak volt valami a kukoricában?! Mindenesetre remélem, éltek még, mikor ezeket a sorokat olvassátok és nem robban ki semmi a mellkasomból.

EKÖZBEN
A PIROSAK...

A 2006 harmadik negyedében 3. helyre csúszott, jelenleg a VGA-piac valamivel kevesebb mint 18%-át birtokló ATI is számos újdonsággal készül. Felső kategóriában a 3870 X2 fedőnévű, dupla GPU-s és NYÁK-os szörny indul – kicsit hátrébb a 112. oldalon. A középkategóriában az RV670-es chip butított változatából készült HD 3690 kapható. A mag 668 MHz-es órajelen jár majd, a 320 stream processzor marad. 128 bitre csökken azonban a negyed GB GDDR3 memóriához vezető busz szélessége. Külföldi ára 110-125 dollár körül alakul.

ÚJ ÉV, ÚJ VASAK,
JÖN A GEFORCE
9800 GX2 IS

HÁLÁS DOLOG VIDEOKÁRTYÁKRÓL írni, mivel a piac e szegmenséről mindig van valami információ. Kezdjük a sort a piac 34%-át kézben tartó (és ezzel a 43%-os részesedésű Intel mögött második) NVIDIA-val. A jelenlegi csúcskártyából már nem kíván többet gyártani az NVIDIA, így a 8800 Ultra hét hónapos pályafutása lassan véget ér. Persze a képzeletbeli trón nem maradhat, és nem is marad üresen. Február vége felé startol el a kilences GeForce sorozat legerősebb, 9800 GX2 névre hallgató tagja. A két nyákon egy-egy 128 stream processzoros G92 mag és fél-fél GB VRAM

lesz. Ezeket egy átlagnál nagyobb ventilátorral átfűjt, méretes hűtőborda két felére csavarozzák. Ezek után kérdés, hogy melyik gyártó fog majd kiegészítő hűtést előállítani. A 8800 GTS 512MB SLI-vel közeli kapcsolatot ápoló kártya ára eléri vagy meghaladja majd a trónfosztott 8800 Ultraét, teljesítményben pedig a valamivel olcsóbb 3870 X2 fölé kerekedik. A legtöbb vásárlót hozó középkategória 9600GT-je közben okozott pár álmatlan éjszakát a memőköveknek. Egyes példányoknál akár lefagyást is okozó feszültségproblémák léptek fel, így ezek kijavításáig és az újra elvégzett minőségellenőrzésig (ez a gyakorlatban: február

21.) a kártya nem kerül forgalomba. A G94-alapú kártyáról csak röviden: 650 MHz-es mag, 64 darab 1625 MHz-en járó shader, 256 bites buszon kommunikáló, fél Gb 1,8-2,0 GHz-es GDDR3 memória. Ez egy kínai online lap előzetes tesztje szerint a 8800 GTS megverésére és a 8800 GS-hez felzárkózáshoz volt elég, béta állapotú meghajtókkal. Ennél valamivel gyengébb lesz a 9500 GT, ennek G96 kódnevű magja is azonos órajelű, azonban feleannyi stream processzort használ majd. Feleződik a memória mennyisége és a busz szélessége is, órajel tekintetében pedig 1600 MHz-en (DDR2) vagy 1800 MHz-en (GDDR3) jár majd.

PAPÍRVÉKONY ALMA NOTEBOOK

A Z ILYENKOR SZOKÁSOS APPLE-es külsőségekkel startolt el a világ legvékonyabb notebookjának beállított MacBook Air. Utóbbival nem mondott igazat Steve Jobs: az 1998-as Mitsubishi Pédion majdnem egy milliméterrel karcsúbb a legvastagabb helyen 19,3 mm-es almás notinál – , de tény, hogy így is figyelemre méltó. A karcsú, ezüst és fekete színek felvonultató külső a következő belsőt takarja: 1,6 GHz-es (pluszpénzért 1,8-as) Core2Duo processzor, fi xen beforrasztva 2 GB 667 MHz-es memória, Intel X3100 integrált grafikus chip, 1,8 hüvelykes 80 GB kapacitású merevlemez (esetleg felárért egy 64 GB-os SSD). Az in/output lista egy teljes kiosztású, háttérvilágított billentyűzettel, 13,3” képátlójú, LED-es háttér-világítási panellel és iSight webkamerával

indul – és sajnos a méretből kifolyólag – nem is különösebben hosszú. Ethernet nincs, USB-ből egy darab jutott, emellett egy audio out és egy micro-DVI jelenti a látható ki- és bemeneteket. A 802.11n-es Wi-Fi és Bluetooth 2.1 még befért a másfél kilós gépbe, de optikai meghajtót csak külsőt lehet csatlakoztatni (bár wireless kapcsolaton keresztül lehet egy másik Macéhez). E csatlakoztatható eszközökből persze van elég az Apple boltjában: az egy USB-portból Ethernet-csatlakozót, modem, külső merevlemez varázsolhatunk. A touchpad az iPhone-nál már megismert, összetettebb gesztusokkal is vezérelhető. A hálzilag nem cserélhetőre tervezett akkumulátor üzemideje a cég szerint 5 óra. Az alapmodell ára 1800 USD, ez az opcionális kiegészítővel persze szépen megugorhat.



GOMBOK ÉS SOK DPI HELYETT...

...NYOMJ BE EGY MEDIKITET az agyad béta-hullámainak megnövelésével, menj az ablakhoz a szemmozgásod irányításával, majd válts fegyvert, és töltsz az arcizmaiddal. Működő prototípusig jutott az itthon leginkább memóriáiról és tápegységeiről ismert OCZ újszerű beviteli eszköze. Sajnos még távol vagyunk a pusztá gondolatokkal vezérléstől, de hasonló elven működik. Egy egyszerű fejpántról van szó, amelyet fejünkre feltéve, majd gépünk USB-kapujába bedugva bírhatunk működéssel. A pontos és személyre szabott konfi-

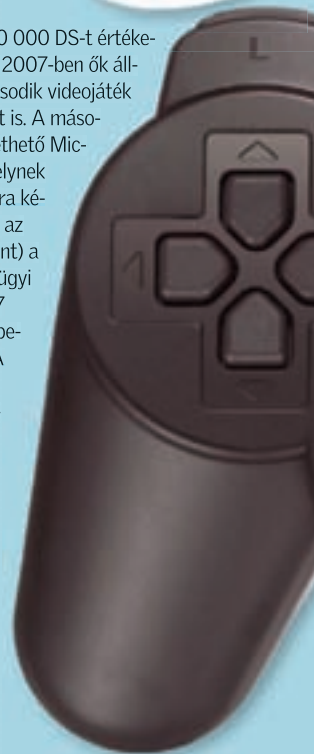
gurálás után képes az agyunk alfa- és béta-hullámainak fogni, szemmozgásunkat és a szemünk körül, illetve a homlokunkon található izmaink aktivitását érzékelni. Ezeket, akár csak bármilyen gomb lenyomását, egyszerűen parancsokhoz rendelhetjük, és mehet a játék. A beállítás az egész rendszer lelke: ezt helyesen elvégezve az egeret csak célzásra kell feltétlenül használni, egyébként minden más funkciót át tud venni. A meglehetősen egyedi irányítási rendszer hamarosan akár boltokba is kerülhet, az árról még nincs semmi infó.

VEZET AZ INTEL, FELLENDÜLŐBEN A KONZOLPIAC



JÓL ZÁRTA A 2007-ES ÉVET az Intel, de ugyanez nem mondható el az AMD-ről. A nagyobbik processzorgyártó 10,7 milliárd dollár bevételre tett szert az utolsó negyedévben, ebből 2,3 milliárd dollár a jövedelme. Ez valamivel elmaradt egyes USA-beli pénzügyi elemzők elvárásaitól, és a cégnek a Microsoftot már egy ízben 690 millió dollárra büntető Európai Unió trösztellenes vizsgálatát is ki kell állni – ez akár az éves bevételének 10%-ába is kerülhet. Mellette az AMD 1,77 milliárd dolláros bevételt és 1,72 milliárd dolláros veszteséget produkált – az összes vesztesége 2007-ben ezzel mintegy 3,4 milliárd USD-re nőtt. Hogy a konzolpiac szereplőit is sorra vegyük: az 1889-ben alapított Nintendo talán csak akkor járhatott volna jobban, ha a DS és a Wii gyártása helyett pénzt nyomtat. A múlt év végétől számított kilenc hónapos időszak alatt az eladásokból befolyt 12,35, ebből profit 2,43 milliárd amerikai dollár (ez a megelőző év csaknem duplája). A hordozható és fix konzolok terén is piacvezető cég 20 640 000

Wii-t és 66 330 000 DS-t értékesített eddig, és 2007-ben ők álltak minden második videójáték eladása mögött is. A másodikként emlegethető Microsoftnak (amelynek szintén az orrára készült koppintani az EU – már megint) a legutóbbi pénzügyi negyedév 16,37 milliárd dollár bevételt hozott. A Sony 1,9 milliárd dollár jövedelmet tudott felmutatni, és a PS3 gyártási költségeinek csökkenése miatt elérhető közelségbe került a konzol nyereséges előállítás is.



RÖVIDHÍREK

Az emberfeletti képességek közül a látással kapcsolatosak elérhető közelségbe kerültek? Speciális kontaktlencsét fejlesztenek és tesztelnek folyamatosan a

Washingtoni Egyetemen, ahol nagyon hajlékony, néhány nanométer vastagságú áramköröket építettek beléjük. LED-ekkel, vezeték nélküli kommunikációs eszközökkel és érzékelőkkel felszerelve már használhatók is lennének: HUD-ként számos területen – el-

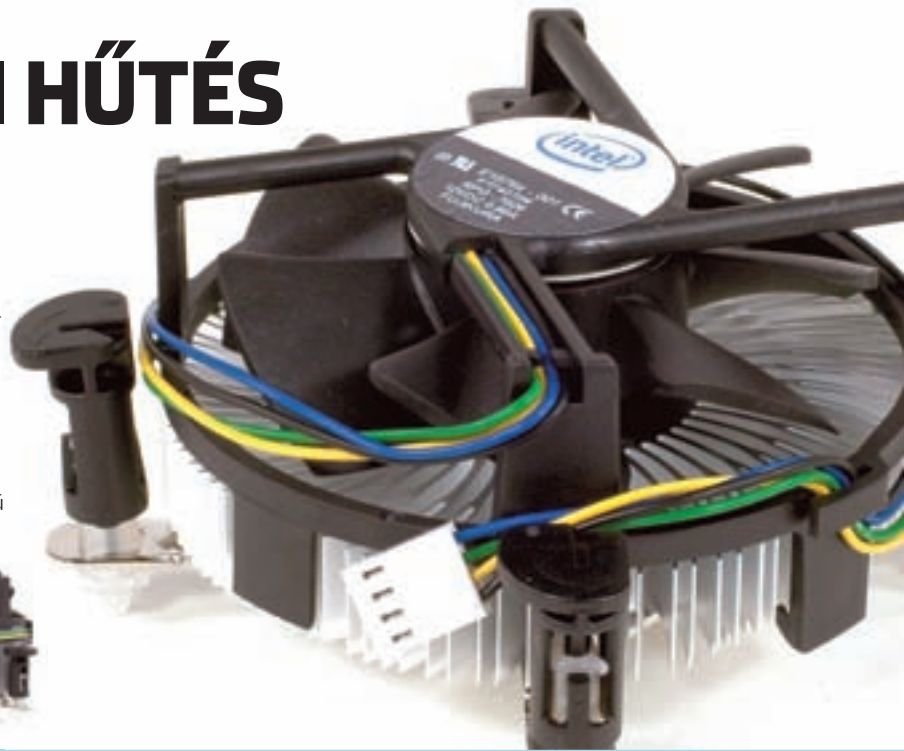
sősorban persze a hadseregben – lehetne hasznosítani őket. További miniatürizálás és az energiaellátási gondok leküzdése után pedig akár apró éjjellátó vagy egyéb érzékelést kiterjesztő eszköz is készülhet belőle.

Videójáték ihlette azt a sugárbetegséget gyógyító készítményt, amit kísérleti egereken már sikeresen teszteltek. A mostanság univerzális csodaszereként kezelt szén nanocsöveken alapuló módszer lényege, hogy semlegesíti az io-

ZSUGORODÓ GYÁRI HŰTÉS AZ INTELNÉL

A HOGY AZ EXTREME EDITION processzorokhoz is láthatunk egy átdolgozott hűtőt, úgy az alsó végen is történt némi változás. Igazából nem új ez a megoldás: a Conroe családba tartozó Celeronokhoz és az egymagos processzorokhoz is ez jár egy ideje. Most azonban a 45 nm-es gyártástechnológiára történt áttérés, és a tranzistorokban használt új anyagok igen kellemes irányban befolyásolták a Wolfdale és Yorkfield processzorok fogyasztását és hőtermelését. Ennek megfelelően az E8000-es szériába tartozó, kétmagos Penryn processzorok dobozos verzióhoz egy feleolyan magas hűtőbordát csomagol-

nak, amelynek még rézmagja sincs. A ventilátoron nem változtatnak, így halkabb nem lett, de a méretbeli csökkenés nagyszerű a HTPC-k szempontjából. Ami ennél is üdvösebb, az a fejlődés iránya: mostanság úgy tűnik, nem sok hűtőtestet fognak olyan, leginkább a kétmagos Prescottok idején közhellyé vált mondatokkal kezdeni, hogy „ezek a mai, nagy fogyasztású processzorok”.



KÉTMAGOS CELERON

L ASSAN MÁR AZ ALSÓ KATEGÓRIÁBAN is csak kétmagos processzorokkal találkozhatunk. Január végén dobta piacra az Intel az E1200-ast. A 65 nm-es, M0 steppinges Allendale magra épülő CPU 800 MHz-es rend-

szerbuszt és fél MB másodsztű gyorsítótárat vonultat fel. Órajelle 1,6 GHz (8x200 MHz), és vélhetően jól viseli majd ennek emelését. Ára igen kedvező: 12-13 ezer forint körül alakul hazánkban, teljesítménye alapórajelen kicsivel elmarad majd a kb. 15%-kal drágább E2140-tól, amellyel azonos órajelen jár, de csak feleakkora L2 cache-sel bír. Ezt váltja majd le április-május táján a kerek 2 GHz-es E1400 – minden más paraméterük megegyezik, beleértve a 65 W-os TDP-t is. Mostantól körülbelül még egy évig lehet kapni egymagos Celeront, de 2009 közepére már egészen biztosan eltűnik a nagyobbik processzorgyártó kínálatából.



KISEBB BLU-RAY LEZERFEJ ÉS CELL



A KÉKLÉZERES FORMÁTUMNAK számos szempontból Achilles-sarka az olvasófej. Korábban a fényforrásból nem tudtak elegendőt gyártani, az ára és a mérete pedig mind a mai napig hátráltatja. Ezt kiküszöbölendő, a Sony nemrég bejelentette, hogy hamarosan egy áttervezett, 3 mm-es lézeregység használatára térnek át. Ez növeli majd a használhatóságot: a hordozható eszközök helytakarékos kialakításába is sokkal jobban illeszkedik majd, lévén 1 cm-nél is vékonyabb meghajtók készíthetők. Az új olvasófej sokkal biztosabban olvassa majd az adathordozót is, így a többrétegű és a szerves alapanyagú lemezekkel is könnyebben boldogul majd. Egyéb jó hatása is lesz, mivel jóval 300

dollár alá viheti az asztali kéklézeres lejátsszók bolti árát, és 400 dollár alá a PS3 előállítási költségét. Előbbinek jó hasznát veszi majd a szórakoztatóiparban elpárholt HD DVD ellen, amit drasztikus árcsökkentéssel és a „sima”, SD DVD-t használókat célzó marketinggel próbálnak majd meg így-úgy versenytartani. A másik PlayStationt érintő zsugorodás az IBM háza táján történik. A többek között az AMD-t is tömörítő, közösen fejlesztő gyártókat felvonultató szövetség 2006 harmadik negyedéve óta képes 45 nm-en gyártani, és a Cellt gyártó IBM hamarosan készen áll az ilyen csúszlésségű chipek tömegtermelésére. Ennek eredménye – szokás szerint – egy kevesebbet fogyasztó, kevésbé melegedő lapka lesz, olcsóbban.

RÖVIDHÍREK

nizáló sugárzás hatására a szervezetben keletkező szabad gyököket. Ezek az erősen reakcióképes molekulák felelősek leginkább azért, hogy nagy dózissal kitéve, az élőlény szövetei károsodnak, illetve

idővel elpusztulnak. A szénalapú sugárbevitelség-gyógyszert 1997-ben a *Falloutban* láthattuk először, azonban mi nem csak egy esetleges atomháború, hanem a rák bizonyos kezelési formái után is használt vehetjük.

Tovább csökken idén a DDR2 és DDR3 memóriák árkülönbsége. Ennek persze a ténye természetes, a mértéke azonban érdekesebb: az év hátralévő részében előfordulhat, hogy csak 5-10% felírat kell fizetnünk, ha az újabb szabványú modulokat

választjuk. A piac sok szereplője, sok-sok milliárd dollárral a háta mögött érdekelt abban, hogy így tegyünk – elsősorban a memóriagyártók (Samsung, Hynix, Qimonda, Elpida) és az Intel. Egyes előrejelzések szerint 2008 végére már a gépek harmada

ASUS EAH3870

1080p-s, HD felbontású videók és DX10-es grafika

Élethű élmény a Company of Heroes: Opposing Fronts játékkal

Élvezd a HD grafikát az ASUS új EAH3870/G/HTDI/512M és EAH3850/G/HTDI/256M grafikus kártyával! A legújabb generációs AMD Radeon™ HD 3800 lapkakészlethez készült kártyák HD játékélményt és 1080p-s felbontást kínálnak, ami különösen jól jön, ha a népszerű DX10-es játékot, a Company of Heroes: Opposing Frontsot futtatod rajta.

Valóságshű grafika a Company of Heroes: Opposing Frontsban

Még jobb fényeffektek, komoly feladatok, a járművek és az ellenség továbbfejlesztett mesterséges intelligenciája és élethű fizikai és időjárás viszonyok teszik a Company of Heroes: Opposing Frontsot igazán élvezetessé. A stratégiai játék új sorozatában már hangulatosabb grafikát és környezetet élvezhetünk, főleg, ha az EAH3800 sorozatú grafikus kártyán futtatjuk.

HD élmény a fejlett grafikával

Mindkét grafikus kártya 55 mm-es lapkakészlettel készül, tehát lényegesen jobb grafikai élményt kínál, de elődeinél hatékonyabb és halkabb. A DirectX® 10 támogatás fejlettebb 3D grafikát és vizuális hatásokat biztosít. A jelenlegi AMD-s PCI Express kártyákhoz képest a PCI Express® 2.0 támogatás megkétszerezi a számolási teljesítményt és az adatátvitelt.

Finomra hangolt HD képek a Splendid technológiával

Az új ASUS Splendid Video Intelligence Technology a GPU pixelshader technológiát használja, hogy tehermentesítse a processzort, illetve lehetővé teszi, hogy az ASUS grafikus kártyája finomhangolja a full HD felbontású képeket. Így, a számítógépen nézett filmek képi világa vetekszik a legjobb HDTV-k képével. A Splendid szintén tökéletes kiegészítője az AMD Avivo HD technológiának, segítségével hardveresen gyorsíthatjuk a videodekódolást.





RACING SEAT

Újabb kötelező felszereléssel bővült az autós játékok kedvelőinek fegyvertára. //Mady

KÜLFÖLDÖN MÁR ÉVEKKELEZELŐTT szemeztem egy kifejezetten autósjáték-őrülteknek készült szék-kombinációval, tudjátok, dögös sportüléssel, amin még igazi biztonsági öv is van. Akkor úgy kellett elrángatni, és csak az tudott megakadályozni a megszerzésében, hogy kint tartózkodásunk ideje alatt nem sikerült megoldást találni arra a problémára, miként juttassunk át egy parányi, fél szobát elfoglaló csomagot a reptéri fémdetektoron. Szóval végül fájó szívvel, de kint maradt a szerkezet, viszont akkor megfogadtam, hogy ha lesz ilyen itthon is, tuti venni fogok egyet. Most pedig a cikk írását megelőzően éppen négy órát töltöttem egy ilyen székben, amit ráadásul itthon gyártanak, és csupán töredékébe kerül, mint a külföldi vetélytársak. Van szerencsém bemutatni a Racing Seatet.

KICSOMAGOLÁSTÓL MOTORINDÍTÁSIG 3 PERC

A méretes dobozt kibontva az ember először azt sem tudja, hogy rakja össze, persze a mellékelt használati útmutatóval pofonegyszerű a dolgunk, másodszorra pedig már fejből is megy. Gyakorlott kezeknek az egész művelet nem tart tovább 2-3 percnél, és még a szomszédot sem kell áthívni az összeállítás-hoz. A rögzítőcsavarokkal teljesen testre szabható az egész szerkezet, bármekkora emberhez kényelmesen hozzáigazíthatjuk, gyerekektől egészen a nagyobacska felnőttekig. A vásárlás előtt csupán a szék méretét kell kiválasztanunk. Háromféle méretben és kétféle színben kapható: az S 60 kg-ig, az L 90 kg-ig, az XL pedig 120 kg-ig ajánlott. A sportautók székéről mintázott kényelmes ülés puha, bársonyos anyaggal van bevonva, ami felettébb hasznos, hisz 3-4 óras

kocsikázás után sem fogunk beleizzadni úgy, mint egy műanyag vagy bőrborítású székbe. Az egész váz egyébként felettébb masszív, nem alumíniumból van, hanem vasból, így tényleg a nagyobb darab emberek alatt sem nyekken meg. Nincs az a széteső érzésünk, amikor be kell szállnunk. Apropos beszállás, egy kis gyakorlás kell hozzá, viszont, ha az ember már benne ül a székben, akkor olyan jóleső érzés fogja el, mintha tényleg egy sportkocsiban ülne.

PC-VEL ÉS KONZOLLAL IS KOMPATIBILIS

Miután összeszereltük és beállítottuk a lábunk és karunk hosszúságához a vázat, nincs más dolgunk, mint rászerezni a technikát. Az összes kapható kormányt ráaplikálhatjuk egyébként, bár aki ilyenbe ruház be, az valószínűleg úgyis profi csuccal nyomul, és rendelkezik egy Logitech G25-tel. A kormány felrögzítése és a sebváltó felszerelése után beállíthatjuk a magasságot is, szóval tényleg teljesen a versenyzőhöz lehet konfigurálni az egészet. Természetesen pedáltartója is van, erre egy kis trükkkel kell felrögzíteni a pedálsort, hogy a nagy taposásban nehogy lerepüljön. Szerencsére ki van neki alakítva egy furat, aminek segítségével odarögzíthetjük az összes pedáltípust, viszont a különböző pedálméretek miatt itt kell egy kis házi barkácsot alkalmazni egy műanyag kötöző személyében. Amikor mindent felszereltünk, akkor az egészet csak oda kell helyezni az asztal elé; a váz eleje betolható az íróasztal lapja alá. Persze, aki nem PC-n akar játszani, hanem konzolon, az a TV elé is odatolhatja a Racing Seatet, de kétségkívül a legjobb, ha veszünk hozzá egy opcionális monitor/LCD TV tartót. Akkor nem kell a családot sem kitérni a TV vagy a gép elől, hisz bármelyik sarok-



ban komplett versenyszimulátort létesíthetünk. Amit én még személy szerint szívesen látnék rajta, az a hátsó hangfalak tartója lenne közvetlenül a szék mellett, hogy bárhol körbe tudjuk magunkat venni egy 5.1-es rendszerrel.

AZ ÉLVEZETÉRT MINDENT

Aki már szenvedett az állandóan elguruló, kényelmetlen íróasztal előtt álló székekkel, a parkettán csúszkáló pedálokkal, az nagyon fogja értékelni a Racing Seatet. Az ára mondjuk nem éppen olcsó, de az, aki manapság 50 000 forintért hajlandó egy G25-ös kormányba beruházni, az ennek az összegnek majdnem a duplájába kerülő rendszert is simán meg fogja venni. Aki attól tart, hogy nincs elég helye otthon, azt meg kell nyugtatnom: az egész szerkezet két pillanat alatt szétkapható, így fele-

akkora helyet foglal csak el, mint a összerakva, simán berakható mondjuk a gardróbba. Akit bővebben is érdekel a Racing Seat, az látogasson el a www.racingseat.hu-ra, és persze nézzen bele a GSTV e-havi adásába, ahol működés közben is bemutattuk. Be is fejezem gyorsan a cikket és visszaülök, megyek még néhány kört, szigorúan csakis tesztelés céljából. Hiába, nehéz és fáradtságos az újságírók élete... GS

GameStar

Ára: 80 000 Ft

Igazi profiknak elengedhetetlen egy Logitech G25 mellé. Aki egyszer beleül, az garantáltan nem akar kiszállni.

87

RAZER LACHESIS

Kipróbáltuk a Razer új egerét, és megint nem csalódtunk.

TISZTÁBAN VAGYUNK VELE, hogy aki játék egeret akar venni, annak nagyon mélyre kell nyúlnia a pénztárcájában.

Aki, mondjuk nem akar olyan horror összegeket kiadni, mint amennyit egy Logitech G9-esért elkérnek (22 000 Ft), annak a Razer kínál megfizethető, de nagyon jó egereket. A kéken világító új egeré ezúttal egy kígyóról kapta a nevét, utalva ezzel is a Lachesis hihetetlen gyorsaságára és precizitására. A kinézete egyébként nem sokat változott, elődöknek tekinthetjük a Copperheadet és a szintén nagyon jól szereplő Deathaddert. A Lachesis igazi erőssége a külsőt tekintve a puha és kényelmes borítás, ami az eger tetejét fedi be, és hihetetlenül kényelmes teszi a fogást. Belső tulajdonságaiból kiemelni a 4000 dpi érzékenységet, lézeres szenzort, amely miatt nemcsak játékokra, hanem grafikai munkákra is tökéletesen ajánlható. Összesen 9 érzékeny gombot találhatunk a fekete rágcsálón, ebből

kettő-kettő az eger átellenes szélein helyezkedik el, és mivel teljesen szimmetrikus a kialakítása, jobb és bal kezesek is egyaránt használhatják. A 32 kilobájt memória lehetővé teszi, hogy eltárolja a saját beállításainkat, amelyet driver nélkül akkor is egy gombnyomásra előhívhatunk, ha éppen egy másik gépre csatlakoztatjuk. Az ára az átlagos Razer egerekhez viszonyítva picit magasabb, a Lachesis jelenleg olyan 16 000 forint körül beszerezhető, cserébe viszont a csalódás garantáltan kizárva! **GS**

GameStar

Ára: 16 000 Ft

A Lachesis hozza a szokásos Razer-minőséget, sőt talán az eddigi legjobb egerükről van szó, amely hihetetlenül precíz és kényelmes.

91



LOGITECH HARMONY ONE

Ezzel szinte már a konyhai robotgépeket is működtethetjük.

A ZOKNAK, AKIK legalább egy fél tucat elektronikai berendezéssel élnek egy fedél alatt, nem kell bemutatni, hogy milyen kellemetlen, ha eltűnik egy távirányító. Gyakran a dohányzóasztalon sorakoznak a szebbnél szebb darabok. Néha nem is tudja az ember, hogy most épp a TV, hifi, DVD-lejátszó vagy erősítő távirányítóját markolja a sötétben, miközben próbálná lehalkítani a reklámot. Ezt a fejtenséget lehet elkerülni egy jó univerzális távirányítóval. Az abszolút csúcskategóriát a Logitech Harmony sorozatának új tagja, a Harmony One képviseli. Az idei CES szórakoztatóelektronikai kiállításon mutatta be a Logitech ezt az újdonságot, amely az elődhöz képest tartogat néhány átgondolt újítást is, nemhiába nyerte el az otthoni szórakoztatóelektronika kategória „legnagyobb újdonság” díját is. A gombok kialakítása végre átgondoltabb, így a négy különböző zónára osztott kezelőfelületen sötétben, tapintás

alapján is el lehet igazodni egy kis gyakorlással. Persze nem kell sötétben tapogatóznunk, mivel nem csupán háttérvilágítással, de egy remek érintésérzékeny színes kijelzővel is ellátták. A csatornákhoz, rádióadásokhoz logókat is rendelhetünk, így elég csupán rábökni a kedvenc csatornának a logójára, nem kell azon töprengeni, hogy „hányasra is tettük az RTL-t”. A nagyon díszes, kellemes fogású vezérlőtől maximum egy dolog tántoríthatja el az átlagfelhasználót, az pedig az igen magas ár, amely külföldön átszámítva 50 000 Ft környékén mozog. Idehaza valószínűleg ennél lényegesen drágábban lehet majd megvásárolni az év elején. **GS**

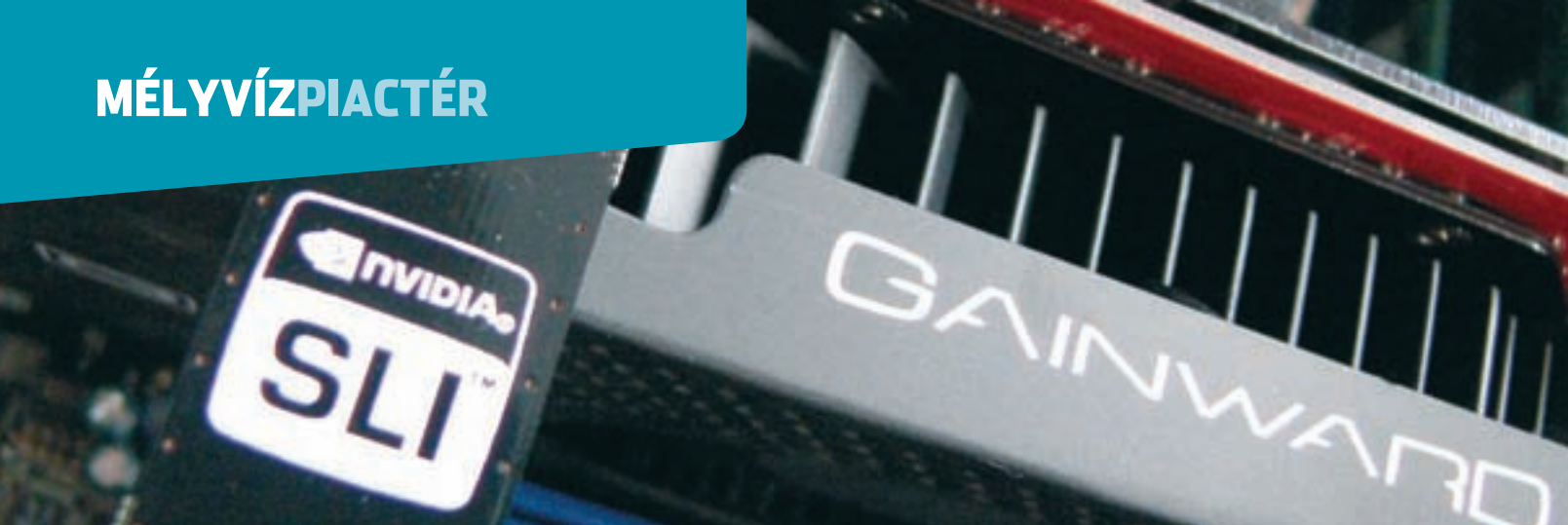
GameStar

ÁRA 60 000 Ft

A Logitech legújabb multifunkciós csodája a legdurvább „távirányító-gyűjtőket” is kihúzza a pácból

81





KÉT KÁRTYÁVAL A JÁTÉKOK ELLEN

Az SLI technológia már egyáltalán nem újszerű, de egyre divatosabb.

//ZeroCool

MAJD NEM AZT MONDHATNÁNK, hogy közel ezer éve sulykolják belénk, hogy ez így jó, meg úgy jó, persze ennyire azért nem veszélyes a helyzet. Most, hogy egy újabb generációváltás előtt állunk, azt szeretnénk bemutatni neked, hogy mire képes pontosan a megfizethető kategóriába tartozó SLI kiserelés, és körülbelül mennyiért lehet összehozni egy ilyen konfigot.

ÖSSZERAKNI NEM VOLT NEHÉZ

Tesztrendszerünk a másik grafikus kártya tesztünkben is használt EVGA nForce SLI alaplap, a maga kis 2,6 gigahertzes processzor és 2x1 gigabájt DDR2-es memória támogatásával. Rendszer újfent Windows Vista a legújabb meghajtókkal (kiváncsian várjuk, mit dob majd a teljesítményen a végleges SP1 – ezt majd külön teszt keretében tárgyaljuk).

Beszéljünk pár szót a kártyákról. A kicsike a 8600 család sarja, amely egy elég kicsi, közepes hűtéssel ellátott termék. Ennek a típusnak vannak passzív hűtéssel ellátott verziói is, ami egyértelműen jelzi, hogy nem éppen a csúcskategória képviselője. Előnye, hogy elég halk, nem igényel extra tápcsatlakozást, elfogadható a hőtermelése és kis helyen is elfér.

Tesztünk másik alanya 8800-as csoportosulásból érkezett, egészen pontosan arról a kártyáról van szó, melyet Mady mester előző számunkban már szanaszét tesztelt. Újfent az 1 gigabájtos megoldásról van szó, de mostanra sikerült ezekből kettőt is szerezni, így tényleg kapóra jöttek az SLI teszthez.

Ha esetleg nem próbáltad volna még az SLI kiépítést, írhok egy kis információ: a kártyákat összekötő szerkezetet nem a grafikus kártya, hanem az alaplap mellé adják, így annak dobozában keresd meg mindenképpen. Ha nincs benne ez, min-

denképpen kérdezz rá az eladónál! Magát a rendszert összerakni nem egy nagy kaland, hiszen az alaplap két PCI-E slotjába beletesszük a kártyákat, a felső csatlakozó részre rádugjuk az összekötőt, és már be is lehet kapcsolni.

A NAGY MEGMÉRÉTTETÉS

A tesztek folyamán egészen szépen kiderült, hogy míg az egy darab 8800 GT nem képes legyőzni a 8800 GTX-et, addig a két darab bizony eléggé keményen megszorogtatja. A 8600 GT-nél már kicsit más a helyzet, hiszen az, mint említettem alacsonyabb teljesítményre hívatott: az viszont ebben az esetben is látszik, hogy néha 30-35 százalékos sebességnövekedést is el lehet érni SLI módba kapcsolva. Ez mondjuk egyértelműen játékfüggő. Vannak olyan esetek, amikor alig képes valami extra erőt kifejteni az SLI, máskor meg fantasztikus teljesítményre képes. Mivel másik grafikus kártya teszt-

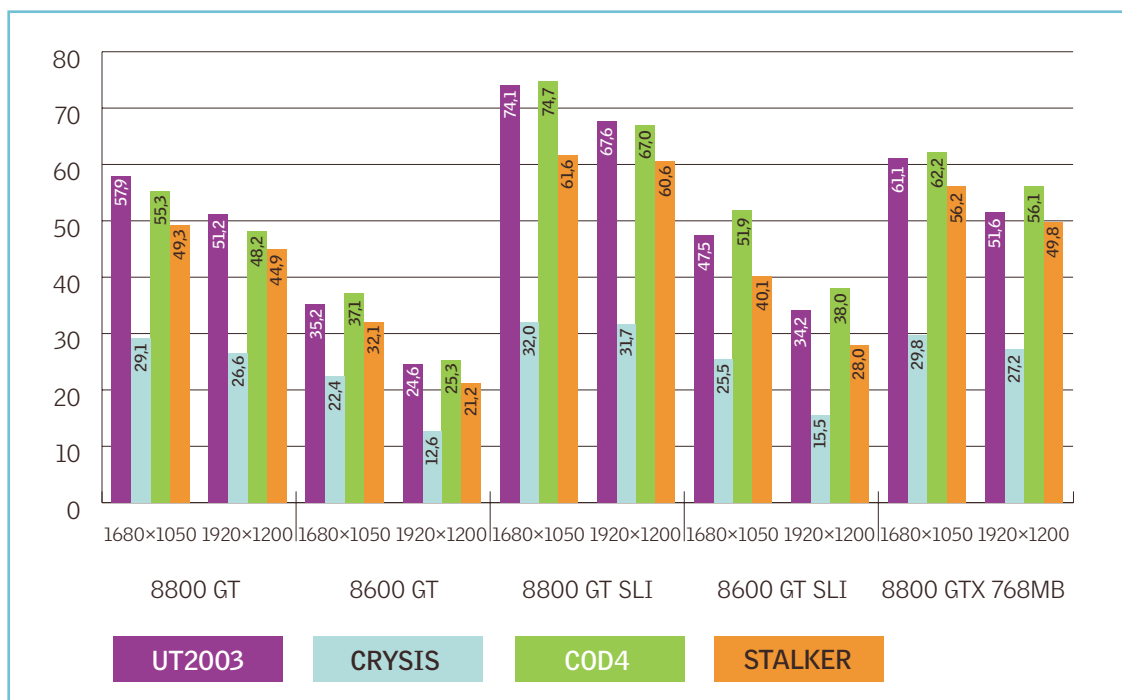
tünkben is ugyanezt a tesztgépet alkalmaztuk, áttemeltünk onnan néhány mérési eredményt, csak az összehasonlítás kedvéért. Ha szükséged van még néhány adatra, lapozz át ahhoz a cikkhez, de így is elég jól látszódnak az arányok.

VENNI, VAGY NEM VENNI?

Igen is, meg nem is. Nézzük a két lehetőséget. Abban az esetben érdemes SLI-t venni, ha mindenképpen a jövőben is ezt az irányvonalat kívánod követni. Vagyis mondjuk most veszel két 8800 GT-t, összerakod SLI-ben, és majd egyszer, amikor már eléggé lement az ár, beszerzel két Ultra-t. Na az még szép baleset, két olyan csúcskártya még tud okozni kifejezetten nagy meglepetéseket. Ha már SLI-ben gondolkodsz, szerény véleményem az, hogy inkább a gyorsabbat vedd meg. A 8600 GT önmagában nagyon olcsó, sőt, két 8600-as nem kerül annyiba (darabja bruttó 20 ezer forint körül megvan), mint egy 8800-as GT. De mindez persze a teljesítményben is meglátszik.

Ha SLI felé hajol a szíved, nem árt figyelembe venni, hogy extra költségekkel is számolnod kell. Önmagában ugye ott van az a szerény tény, hogy mindjárt két kártyát kell vened, illetve ugyebár mindehhez egy speciális alaplap is kell. A speciális alatt persze csak azt értem, hogy valamivel drágább, mint egy normál termék, viszont, ha most sima alaplapod van, akkor azt is le kell cserélni. Ilyen formán már összejöhöt egy eléggé barátságtalan összeg. Egy 8800 GT (1 gigabájt memóriával) a lap megjelenésének idején körülbelül 67 ezer forint. Ebből kettő mindjárt 134, és ehhez még jön egy 30 ezer forint körüli alaplap. Ez szép summa ahhoz képest, hogy 30-40 százalékos sebességnövekedést érjünk el.

Tényleg azt érdemes megfontolni, hogy mit szeretnénk a jövőben csinálni. Ha elszántuk magunkat, és az SLI a minden, akkor mehet. Egyéb esetben pedig jó lesz egy csúcskártya is a két középkategóriás helyett.



RAIDMAX SAGITTA 2

Egy vérbeli modding ház, rengeteg szerethető extrával.

A RAIDMAX NEM SZÁMÍT kezdő játékosnak a számítógépházak piacán; az igazán népszerű Sagitta második kiadása garantáltan minden gamer szívét megdobogtatja. A változás eléggé szembetűnő, hisz leginkább a ház elülső profilja alakult át kicsit transformersessé, persze belül is történtek apróbb változtatások. Kétféle színkombinációban kapható, idehaza egyelőre viszont csak a fekete változat érhető el (www.flash.hu), de később számítani lehet majd az ezüst modellre is. Az újdonságok között szerepel a szép nagy plexi oldallap, amely a szokásosnál egy picit méretezesebb, így a ház ideális lehet moddereknek is. A Sagitta 2 vérbeli ragadozóhoz híven igazán éjjel érzi magát jól, hisz ilyenkor érvényesül leginkább a morcos és szigorú előlapja. A hangulatot egy 80 mm-es kék LED-világítású ventilátor alapozza meg, mely nemcsak a plexit világítja meg, de fénye a frontpanel légzőnyílásainál található futurisztikus betéteken is átszűrődik. A külső mel-

lett persze a belső tartalom is nagyon rendben van, a szereléshez nem kell csavarhúzó, hisz teljes egészében csavarmentesen szerelhető a ház, ráadásul az alaplaptálcá is kivethető. A könnyű szerelés mellett a rendelkezésünkre álló hely mennyiségére sem lehet panaszkodni, hisz összesen 10 helyre szerelhetjük be a meghajtóinkat. A tervezők még olyan apróságokra is odafigyeltek, mint például a kinyitható előlap, amelyet mágnes rögzít, így az olcsó házakkal ellentétben nem kotyog és zörög, annak ellenére, hogy műanyagból van. Aki egy igazán feltűnő, nem túl drága házat keres, annak nem kell tovább nézelődnie. [GS](#)

GameStar

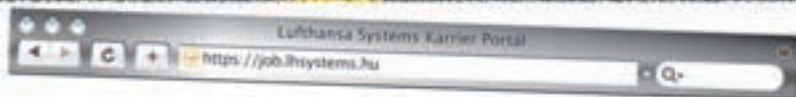
Ára: 15 000 Ft

Az első generációs Sagitta újragondolt változata, tele praktikus extrákkal és kifejezetten agresszív külsővel.

93



GET FIT FOR NEW CHALLENGES



Network Specialist:

You know:

how to keep yourself up-to-date with the newest communication technologies in the area of data networks

routing and switching principles and technologies network management, LAN-WAN protocols, TCP/IP, IPX, SNA, Tokenring, FDDI, ATM, Frame Relay and X.25

You bring along:

very good overall network know-how

several years of working experience or/and related education in this field

English intermediate level

flexible time management for shift work

You would like to:

configure

maintain and troubleshoot (LAN, WAN, VPN networks and DNS, DHCP, TACACS services)

You request:

global development opportunities

attractive bonus package

personal team atmosphere

...then JOIN US!

job.ihsystems.hu

Lufthansa Systems Hungaria Kft.

MOM Park Centrum Building „A”
H-1123 Budapest, Alkotás u. 53.

Phone: +36 1 867-2900

Fax: +36 1 867-2977

Portal: job.ihsystems.hu

Web: www.ihsystems.hu



Lufthansa Systems



AMD RADEON HD 3870 X2

Trónfosztás egy év után.

//ZeroCool

NEM IS TUDOM MEGSZÁMOLNI, mennyiszor mondtuk, hogy „na majd most visszaserzi vezető pozícióját az ATI/AMD”.

A 8800 GTX megjelenése hatalmas sebet ejtett az ATI-n, akkoriban még nem is sejtették mekkorát. Akármivel próbálkoztak, nem sikerült legyőzni az NVIDIA csapatát, ráadásul az utóbbi időben már azt kezdték rebesgetni, hogy nem is hajtának a leggyorsabb kártya címére. Aztán egyik pillanatról a másikra előkerült egy X2 jelzésű apróság, amely korábban az NVIDIA-oldalon is debütált GX2 elnevezésre hajaz. Kíváncsian vártuk, mire képes az új üdvöske.

GYORS VISSZATEKINTÉS

Az SLI-technológia megjelenése még a néhai 3dfx-hez köthető. A Scan Line Interface megoldást még az S3-as kártyák idején alkották meg, ami nagy sikert hozott a cégnek. Az alapkonceptió volt ugyebár, hogy egy normál VGA mellé kiegészítőként tehettük be a Voodoo kártyát, amely nemcsak gyorsabb volt, de szebb hatásokat is állított elő. Később elkészült a Quantum 3D nevű kártya is, amely alapötletében nem sokban tér el a mai HD 3870 X2-estől. Azon két Voodoo Chip volt, mint ahogy az X2-esen ma szintén két chip van (nyilván nem 3dfx gyártmány...). Bár a 3dfx sajnálatos módon be-

fuccsolt néhány ötlete miatt, a nagy gyártók szemmel láthatóan kapva kaptak bizonyos apróságokon. Kapóra jött például az, hogy a Voodoo 5 6000-es mennyire gigantikus volt a maga idejében. Remek bevezetést adott a jövőbe, bár akkor még nem sejtettük, hogy majdnem minden csúcskártya akkora lesz. Szintén tetszősnek bizonyult a két GPU-s megoldás, hiszen azóta már több hasonló is megjelent. Kicsit rövid életet élt az NVIDIA-féle GeForce 7950 GX2, amely felettébb megosztott érzéseket okozott. Pont ennek a bizonytalanságnak volt köszönhető, hogy egy kicsit kétkedve fogadtuk a HD 3870 X2 megérkezését.

RÉGI-ÚJ ISMERETSÉG

A HD 3870 X2 valójában nem is annyira nagy újdonság, mint szeretnénk. Lényegében arról van szó, hogy két darab RV670-es alapú GPU került rá, ami annyit tesz, hogy ennél már nagyon hamar lesz sokkal fejlettebb technológia is. Ennek jelenleg az lehet az előnye, hogy a már meglévő hűtési rendszereket kitérően használhatjuk, illetve, hogy nem kellett új csatolófelületet kitalálni. A mérete, mint már említettem, nem annyira baráti. Közel 27 centiméter, amely a legtöbb alaplaphál is hosszabb. Összehasonlítva a 8800 Ultra és 8800 GTX kártyákkal, elmondhatjuk, hogy azoknál semmivel sem nagyobb. A súlya érde-

kesebb, ugyanis a legnehezebb kártya címet neki is adhatjuk. Nocsak, máris megdőlt egy rekord! Az általános HD 3870 X2-k esetében a gyári hűtési megoldást lehet megtalálni, illetve ránézésre nem rendelkeznek semmiféle további extrával. Az ASUS megoldása ellenben – amelyet jelen tesztünkben nyűstöltünk – egészen speciális. Hűtőrendszerét lecserélték, és mindjárt két ventilátor is került rá. Ez annak tudható be, hogy nem kettő, hanem 4 (!) DVI-csatlakozót találhatunk rajta. Ilyenformán a hűtőrendszer a meleg levegőt nem képes kijuttatni a gépházból, vagyis szükséges volt egy extra hűtési lehetőség. Az biztos, hogy így





2008. FEBRUÁR: ÚJRA TRÓNFOSTÁST HAJTOTT VÉGRE AZ AMD

nem annyira optimális a hűtése, úgyhogy ha ilyet vennénk, feltétlenül gondoskodjunk egyéb ventilátorok beszereléséről is, amelyek megoldják a meleg levegő kijuttatását a házból! A négy DVI-csatoló egyébként a megjelenés idején exkluzív ASUS-képesség. Hogy ez pontosan azt jelenti-e, hogy másnak soha nem lesz ilyen, esetleg csak ideiglenesen..., lapleadásunk végéig nem sikerült kideríteni.

MÁSSZUNK BELE KICSIT

Technikailag is érdekesen megoldva a kártya, hiszen alapjában Crossfire-ben működnek, csak egyszerre, egy lapon. Nem akarok nagyon mélyen belemenni a technikai részletekbe, lehetőségünk van arra, hogy összekössünk két ilyen kártyát Crossfire-módba. Az egyetlen apró bibi, hogy a kártya megjelenésekor még nem létezik olyan meghajtó, amely ezt le is tudná kezelni. Mire e sorokat olvasod, persze lehet, hogy már készen is van, szóval, ez nem jelent akkora gondot.

A GPU órajele magasabb, mint a 8800 Ultrának, de meglepő módon a memóri-

ája lassabb. Szintén fontos, hogy a 3870 X2-n „csak” GDDR3-as modulok kaptak helyet, holott a sima 3870-esen már GDDR4-ek vannak. Mégis, a memória sávszélessége bő 12 GB/s-mal több, mint a 8800 Ultrának, a tranzisztorok száma pedig 1334 millió darabban mérhető – persze a két GPU miatt.

LÁSSUK A TRÓNFOSTÁST

Tesztgépünk ezúttal következőképpen nézett ki: 2,6 gigahertzes Dual Core Intel processzor, EVGA nForce 680i SLI alaplap, 2x1 gigabájt DDR2-es memória, és persze a táblázatban szereplő grafikus kártyák. A tesztrendszer Windows Vista volt (haladjunk a korrallal, nem?), amely alá a teszt idején legújabb, végleges, nem béta-meghajtókat telepítettünk (Forceware 169.25, Catalyst 8.1).

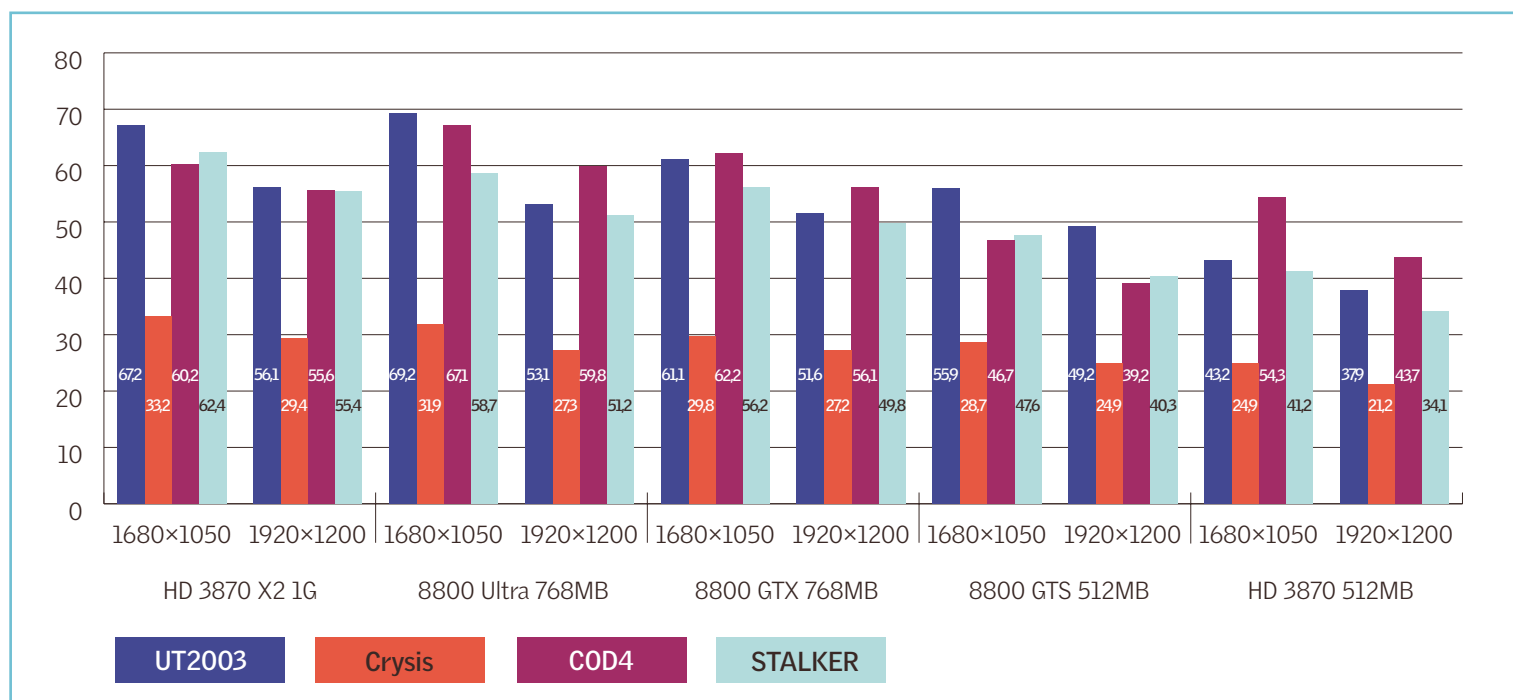
A mérések valahol magukért beszélnek, még annak ellenére is, hogy játék közben igazi különbséget nem sikerült felfedezni. Ezt persze úgy kell érteni, hogy hiába a néhány fps előny, ezt szabad szemmel képzelés észrevenni. A négy tesztelt játék-

ban majdnem minden esetben egyértelműen az X2 diadalmaszkodott. Egyedül a *Call of Duty 4*-ben bizonyult egy csöppet erősebbnek az NVIDIA csúcspárosa, ami azt hiszem, egészen jó arány. A HD 3870 X2-t minél nagyobb felbontásra állítjuk, annál jobban megmutatkozik az ereje – és valahol azért lehet arra számítani, ha valaki ilyen kártyát tud venni, akkor van mellé tisztességes processzora és egy bitang nagy TFT-je is! A számokat lehet egy ideig böngészni, a lényeg a következő: elismerhetjük az X2 teljesítményét, és igen, újra az ATI/AMD kezében van a leggyorsabb grafikus kártya cím!

JÖN MÉG KUTYÁRA TEHERAUTÓ

Amellett, hogy a legtöbb tesztelt játékban nagyon jól szerepelt a HD 3870 X2, azt is nagyon fontosnak tartom elmondani, hogy nem ez az egyetlen vonzó tulajdonsága. Ha ma körülnézünk a piacon, és mondjuk 8800 Ultra kártyát akarunk vásárolni, nagyon kevés esetben fogunk 160-170 ezer alatt találni belőle. Ezzel szemben

a mostani legjobb, az X2-es már van 100 ezer forintért! Bizony, jól olvasod, és nincs elírva, közel 60 ezer forinttal olcsóbban kapsz egy gyorsabb kártyát. Ez mondjuk az ASUS esetében nem biztos, hogy igaz, sajnos lapleadásunkig nem érkezett meg ennek a konkrét típusnak az ára. Más gyártók terméke viszont van ennyiért, és teljesítményben ugyanerre képesek. Valahol nagyon reménykedünk abban, hogy most nagyon hirtelen le fog esni a 8800 Ultra ára, hiszen jelen pillanatban versenyképtelen a piacon. Vagy az is lehet, hogy már kifuttatják ennyiért, de mondjuk az NVIDIA is kidobja a piacra új 2 GPU-s megoldását, ami majd leverni az X2-t. Az valahol egy picit szomorú tény, hogy az AMD-nek több mint egy évebe telt újra visszakérülni a csúcra, ráadásul nem is túl nagy teljesítményelőnyvel. Az ár az egyetlen olyan dolog, ami miatt azt mondom, érdemes beszerezni. A következő generációs kártyák nyilván sokkal gyorsabbak lesznek, hiszen azok már más gyártási alapokon készülnek. Addig is egyértelmű: a király a Radeon HD 3870 X2.



MEGFIZETHETŐ KÉTMAGOS RENDSZEREK 60 EZERTŐL

Mi van, ha nincs több százezrünk gépre, de „krájsziszozni” akarunk?

//Mady

MI VAN, HA NINCS TÖBB SZÁZEZRÜNK gépre, de olcsó kétmagos rendszeren akarunk „krájsziszozni”?

Jó régen volt már az utolsó hagyományos géptesztünk, és mivel eléggé elszabadultak az árak így év elején, idejét láttam egy kis számolgatásnak, osztásnak, szorzásnak és persze egy jó nagy adag tesztnek. Mazurék gyorsan el is neveztek „barna kapitánynak” aki megmenti az embereket a gonosz és drága kétmagos rendszerektől (Isd. 65. oldal)!

Nos, tehát abból indultunk ki, hogy a legtöbb ember szívesen olvasgat ugyan több százezes gépekről, csilíó-milliós csúsz VGA-król, ám csak kevesen engedhetik meg maguknak a vásárlást. Játsszani viszont valamivel kell! Éppen ezért most azoknak szeretnénk segíteni a gépösszerakásban, akik nagyon kevés pénzből tudnak csak gazdálkodni, de nem akarnak lemaradni a mostani és persze az évben várható ígéretesebbnél ígéretesebb játékokról sem.

EZEKTŐL AZ ÁRAKTÓL MÉG A NAGYI SEM SZEDÜL LE A REKAMIÉRÓL

Fogtunk tehát egy 80–90 ezer forintos gamerpénztárcát, és megpróbáltuk azt

úgy elkölteni, hogy a lehető leggazdaságosabb gépet tudjuk megépíteni anélkül, hogy az egész csak pasziánszozásra legyen jó. Vettünk egy nagy piros kosarat és telepakoltuk minden olcsósággal. Először négy kétmagos AMD és Intel procit szereztünk be. Ebből kettő a tényleg hiperolcsó, mondhatni tesztközé kategóriából való, itt szigorúan ragaszkodtunk a 10 000 Ft környékéhez. Így esett a választás az AMD X2 3800+ és az Intel E2160-asra. Időközben viszont befutott az új kétmagos E1200 Celeron is, így azt is bevontuk a nagytesztbe. A következő két procit már húszezressel kell fizetni, az AMD X2 5200+ és az Intel E4500-asról van szó egész pontosan.

Gépünk másik legfontosabb eleme a VGA-kártya, szóval itt is nagyon gondosan jártunk el. Két variációt szimuláltunk: az egyik egy legolcsóbb J&W gyártmányú GeForce 8600GT 256 MB memóriával húszezreért, a másik egy picit combosabb Gainward 8800 GS, amelyért negyvenezer körül kell perkálnunk. A memóriára olyan alacsonyan vannak jelen pillanatban, hogy akár házat is építhetnénk belőlük. Egy CSX 2 GB-os kit nem kerül többbe, mint 13 000 Ft. Persze kell egy jó alaplap is, ezt is vettünk, méghozzá nem is akármilyet,

rögtön négyet. Kettőt választottunk a 15 000 Ft-os olcsóságok közül és kettőt a 25 000 Ft-os drágaságokból. Ha mindent összeadunk, akkor legolcsóbb esetben 60 ezerből kihozhatunk egy kétmagos rendszert, ha picit jobb vasakat dobálunk bele, akkor pedig 80–90 ezer körül kell kalkulálnunk.

AMIVEL TESZTELTÜNK

Először is jó tudni, hogy csodát nem lehet tenni ennyi pénzből. Ezért értelemszerűen nem arra voltunk kíváncsiak, hogy 1280x1024-ben fullon mit visznek. Az érdekelt minket leginkább, hogy életsza-

gú körülményeket teremtsünk. Fogtunk három jól ismert játékot, és megpróbáltuk úgy konfigurálni őket, hogy még élvezhetően fussanak. Ez jelen esetben a közepes grafikai beállításokat jelenti, mondjuk a Crysis-nál a poén kedvéért kipróbáltuk, hogy High-on mire képes, persze élsimítás nélkül. A táblázatban szereplő értékeket tehát úgy tekintették, hogy nem csúcsgépekről van szó, hanem átlagos, olcsó kétmagos rendszerekről, amelyeknél az a cél, hogy közepes beállítások mellett egész jól el lehessen játszani a mai játékokkal is.



	1280x1024	Crysis (medium/high)	UT 3	Jericho
E1200 Celeron + GF8600 GT		23/6	37	24
E1200 Celeron + GF8800 GS		50/28	70	50
E2160 + GF8600 GT		24/6	42	26
E2160 + GF8800 GS		52/29	85	55
E4500 + GF8600 GT		26/8	46	27
E4500 + GF8800 GS		57/36	95	57
A64 X2 3800+, GF8600 GT		22/4	39	24
A64 X2 3800+, GF8800 GS		36/26	67	53
A64 X2 5200+, GF8600 GT		23/4	44	23
A64 X2 5200+, GF8800 GS		42/29	88	52

INTEL E1200

A LEGOLCSÓBB KÉTMAGOS CELERON RENDSZEREK

E1200 + GF8600 GT + 2 GB DDR2

Az 1,6 GHz-es Celeron a legkisebb a családban, ára tényleg nem horror, 11 000 Ft-ért az egyik legolcsóbb kétmagos a piacon. Más kérdés, hogy ezért ugye már az Intel legolcsóbb E2160-asát is megvehetjük. Mindegy, tegyük fel, mi elszánt Celeron-rajongók vagyunk, ehhez ugye hozzápárosítani egy olcsó videokártyát nem túl szerencsés. Bár a legtöbb játékban megüti ugyan a folyamatos játékhoz szükséges fps-t, viszont a Jericho például 24 fps értékével már érezteti, hogy ez az „éppen, hogy megy még” kategória. Az UT3 viszont félelmetesen jól van optimalizálva, 1280×1024-ben 37 fps az eredmény, ami teljesen elfogadható. A Crysis is eldöcög ebben a felbontásban közepes

grafikai részletesség mellett és élsimítás nélkül 23 fps-sel. Ha 1024-be váltunk, akkor sem sokkal jobb a helyzet, de nyerhetünk 2-3 pluszképkockát.



E1200 + GF8800 GS + 2 GB DDR2

Vajon mi történik, ha a nem túl erős 8600GT helyére beteszünk egy combosabb 8800GS-t? A válasz önmagáért beszél, hisz jól látszik az eredményeken, hogy az fps átlagosan a duplájára nő! Lám a kis Celeron hogy szedi a lábát a Crysis alatt is, 50 fps már teljesen korrekt. Persze megpróbálkoztunk itt is high-ra kapcsolni, aminek 28 fps lett a vége, de még erre is azt mondhatjuk, hogy elviselhető. Igaz, azt azért megjegyeznénk, hogy a játék bizonyos pontjain, amikor még több ellenfél van egy tűzharc során, akkor lehet, hogy inkább a bozótban kéne lapulnunk... Az UT3 viszont 70 fps-sel csodásan megy, a Jericho is sokkal szebb és gyorsabb, itt is

megduplázódott a framerate. A proci jól vizsgázott, én személy szerint jóval gyengébbnek gondoltam, aztán pont az ellenkezője derült ki róla.



INTEL E2160

A LEGOLCSÓBB KÉTMAGOS CORE 2 DUO RENDSZEREK

E2160 + GF8600 GT + 2 GB DDR2

Az a furcsa ezzel a proccal, hogy szinte majdnem ugyanannyiba kerül, mint a kétmagos cerka, ezért én mint vásárló inkább kiadnék kézzel többet, viszont akkor tudom, hogy magonként plusz 200 MHz-est kapok a Celeronhoz képest, illetve a gyorsítótára is 1 MB-os, ami duplája az E1200-nak. Az 1,8 GHz-es sebessége már elég korrektnek hangzik. A változások ugyan érzékelhetők a játékoknál, de azért nem olyan látványosan, hisz legfeljebb mindössze 2-3 fps növekedést tapasztaltunk. UT3-ban átlépjük a 40 fps-t, ami már tényleg nagyon stabilnak mondható akkor is, ha néha összetalálkozik 4-5 ember, és megy a folyamatos osztás. Egyébként meg

csöndesen megjegyzem: ezt már jobban is lehet húzni, tehát további képkockákat is előcsalhatunk egy kis ügyességgel, ráadásul a hűtő is normális, az E1200 hűtőjének duplájáról beszélhetünk.



E2160 + GF8800 GS + 2 GB DDR2

Érezhetően meghálálja a gondoskodást ez az összeállítás, jobban, mint a Celeron rendszere. Itt még jobban kiütököznek a proci közti különbségek, főleg UT3-ban. Igazából egész jó párosítás azoknak, akik úgy tudják csak kigazdálkodni a gépet, hogy erősebb VGA-kártyát tesznek bele, és egy hasonlóan olcsó és karcosú kétmagos proci. Itt egyébként már lenne is értelme a processzor túlhúzásának, hisz 2-2,2 GHz körül járva már a videokártya is jobban éreznék magát. Persze így alapórajelen sincs gond, hisz bármelyik mai játékot nyugodtan betölthetjük rajta, közepes beállítások nem fogják megviccelni az embert. Persze nagyobb

élsimítás és részletesebb árnyékeffekt esetén már a 384 MB-os 8800 GS-is is elkezd majd küszködni, de a negyvenezres árával ez most elég jól passzol ehhez a rendszerhez.



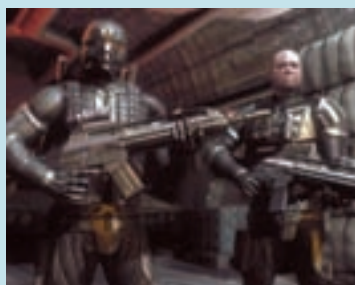
AMD A64 X2 3800+

A LEGOLCSÓBB KÉTMAGOS ATHLON 64 RENDSZEREK

A64 X2 3800+, GF8600 GT + 2 GB DDR2

Elérkeztünk a megmérettetéshez, amikor is már tudunk viszonyítani a rivális-hoz. Mivel az ár volt a meghatározó, a Celeron ellenfeleként egy 3800+ került a ringbe, ami 2 GHz-es valós órajelet takar. Ez papíron tehát sokkal jobb proci, mint a Cerka. Igaz, az élet pont azért olyan izgalmas, mert néha a papírforma mégsem igazolódik be! Persze nem attól kell itt tartani, hogy olyan nagyon elverte volna az E1200-as az AMD olcsó versenyzőjét, de azért való igaz, hogy néhány képkockával többet tudott kihozni nála. 1-2 fps-t nem lehet igazából észrevenni, szóval mondhatjuk úgy is, hogy teljesen egy szinten mozognak, így meg-

állapodhatunk egy egálban. Az E2160-as viszont érezhetően erősebb nála, még ha látszólag 200 MHz-cel lassabb is az órajele, így mindenképpen azt a rendszert találtam a legjobbnak.



A64 X2 3800+, GF8800 GS + 2 GB DDR2

Az AMD is azok közé a proci közé tartozik, amelyek nagyon is meghálálják, ha egy erősebb VGA-kártyával kínáljuk meg. Az egyetlen játék, amely nem volt ennyire hálás, az a Crysis. Itt valamiért nem sikerült még közepes beállítások mellett sem túllendülni a 36 fps-en, ami körülbelül 50%-kal gyengébb teljesítményt jelent, mint ami a két másik olcsó processzornál tapasztalható volt. High beállítás mellett is picivel gyengébbnek bizonyult, igaz, itt nem volt tapasztalható akkora különbség. Sajnos az UT3 is hasonló eredményre jutott, egyszerűen látszik, hogy nem elég ehhez a kártyához a proci alapórajelen, vagyis úgy is meg lehet közelíteni a

kérdést, hogy a konkurencia sokkal jobb. Jericho alatt valamit javult a helyzet, de így is csak a Celeronnak képes a nyomába szegődni. Nem ez lesz a legjobb választás, ezt már biztosan kijelenthetjük!

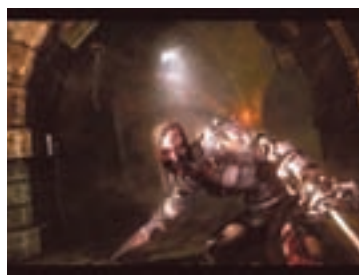


INTEL E4500 MEGFIZETHETŐ KÉTMAGOS CORE 2 DUO RENDSZEREK

E4500 + GF 8600 GT + 2 GB DDR2 RAM

A húszezer forintos árkategóriában már 2,2 GHz-es Core 2 Duo procik rohangásznak, 2 MB másodsztintú gyorsítótárral. Első próbálkozásunk tehát egy 22 000 Ft-os processzor párosítása volt egy szintén hasonló árú, videokártyával. Ez teljesen jól példázta azt az esetet, amikor az egyik hardverelem a gép szűk keresztmetszeteként visszafogja a rendszert. Ez itt jelen esetben a VGA-kártya, hisz a proci egy 8800GT-t is lazán kihajtana. Sajnos az fps-növekedés annyira minimális az E2160 + 8600 GT kombóhoz, hogy az erősebb processzorra költött pénz szinte teljesen fölösleges kiadás volt. Persze megpróbál-

kozhatunk a proci órajelének felhúzásával is, de a 3 GHz sem fogja megoldani a problémánkat. Nincs mit tenni, ide már kötelező egy 8800 GS minimum!



E4500 + GF 8800 GS + 2 GB DDR2 RAM

Körülbelül olyan ez, mint amikor az ember a BMW-re szerelt biciklikerekeket egyszer csak lecseréli, és autóvá válik az egész szerkezet. Ez a rendszer is jelentősen erőre kapott, miután a 8600GT-t száműztük belőle, és helyette megkapta a 8800 GS-t. Ennyit tesz plusz 20 000 Ft, megduplázódik a játékteljesítmény. Még a Crysis is igen csak jól játszható High beállítások mellett, hisz a 36 fps teljesen korrekt, a kicsit nagyobb lélekszámú akciórészeknél sem esett le annyira az fps, mint amikor már alapból 25-tel indul a játék. Persze nem a Crysis a mérvadó, tudjuk, de azért ez már vala-

mit jelent. Az UT3 már majdnem elérte a 100 fps-t, ami elég biztató, a Jericho normális beállítások mellett csodaszép fényeffektekkal röccenés nélkül ment.

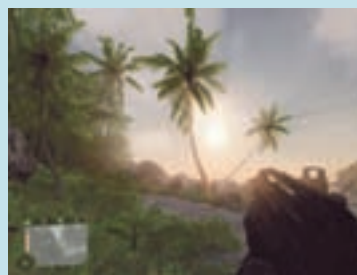


AMD X2 5200+ MEGFIZETHETŐ KÉTMAGOS ATHLON 64 RENDSZEREK

A64 X2 5200+, GF 8600 GT + 2 GB DDR2

Az Athlon 64 X2 5200+ elég jól muzsikált még nyáron, szóval, meg merem volna esküdni, hogy azért lesz valami beleszólása a versenybe. Bevallom, tévedtem, mert már az olcsóbb VGA-kártya kombónál is akadtak gondok. Hiába, úgy tűnik, a 2,7 GHz-es sebesség nem minden. Persze itt is magyarázhatjuk a dolgot a VGA-kártya gyengeségével, de azért akkor is az E4500 + 8600 GT sokkal jobb eredményt ért el. Talán egy 6000+ 3 GHz-cel már meg tudta volna szorítani a konkurenst. Az UT3 volt az az egyetlen program, ahol majdnem hasonló eredményt ért el, mint az Intel,

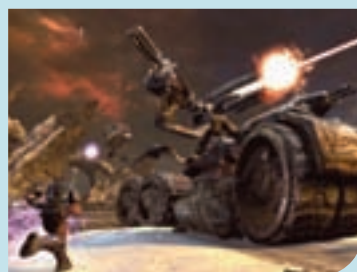
a Crysis-nál nagyon érződött az erőlködés, a Jericho meg körülbelül 20-25%-kal futott lassabban rajta. A hűtő felszerelése pedig egy kész horror volt.



A64 X2 5200+, GF 8800 GS + 2 GB DDR2

A 8800 GS tette, ami tőle elvárható, nem okozott csalódást, de olyan hű, de nagy meglepetéseket sem. Ahogy azt sejteni lehetett már a 8600 GT-nél, nem a VGA-kártyában volt a hiba. Egész egyszerűen a proci megfáradt már, és tényleg nem bírta a lépést tartani. Persze – mentségére legyen mondva – a különbség itt már nem olyan nagy, sőt mivel nem 20 fps-ekről beszélünk, hanem 50-ről, meg 80-ról, így a képletes vereség sem annyira fájó. A tény persze attól is fennáll: ha 3-4 fps-sel is, de ismét kikapott az AMD. Nem mondom, hogy rossz proci, csak egész egyszerűen van nála

egy lehetetnyivel jobb megoldás is Intel-fronton. Azért nem kell csüggedni, hamarosan jönnek az olcsó Phenomok, és akkor visszatérünk a témára.



A LEGTÖBB FEJTÖRÉST A VGA OKOZTA, EZÉRT KIEMELT NAGY FIGYELMET KELL FORDÍTANUNK A VÁLASZTÁSKOR

Megszületett a tökéletes rendszer. Most biztos mindenki azt várja, hogy a titkos összevalókat lediktáljuk, pedig nem. Sőt nem csak a kánál nem létezik, de a tökéletes rendszer sem, és mint olyan – csupán illúzió. Az összesen 10 összerakott és lemért konfiguráció közül valószínűleg már úgyszintén ki-nézte, hogy mi az, amit meg fog venni, és mivel a cikk nem teljesítményoldalról kö-zelíti meg a gépvásárlást, hanem inkább gazdaságossági szempontból, az árat kell vizsgálni leginkább. Akinek tehát csak 60 000 Ft körüli összeg áll a rendelkezésére, az továbbra sem fog tudni önfelel-ten játszani a mai játékokkal, pláne nem az elkövetkezőkkel. Sajnos ez a keserű va-lóság. Egy 8600 GT vagy HD2600XT a

maga 20 000 Ft-jával csak nagy kompromisszumok árán, lebutított grafikával lesz képes folyamatos játéklélményt nyújtani, és ahogy ezt láthattuk, ezen egy erősebb proci sem segít. Itt persze felmerülhet, hogy mi a fontosabb: a grafika vagy az, hogy gyorsan fusson? Én azt mondom, azért mind a kettő ugyanolyan fontos. Szóval én nem tanácsolom senkinek, hogy beleugorjon egy rossz döntésbe, és aztán rájöjjön, hogy talán inkább várni kellett volna egy picit, de akkor nem kéne mindig elhúzni a csúszkákat. Ahogy láthattuk, a VGA-kártya az, ami a legtöbb fejtörést okozta a rendszereknek, ezért ott kiemelt nagy figyelmet kell fordítanunk a választásunkra. A magam részéről inkább azt mondom, ha minden

ezres számít, akkor egy gyengébb és olcsóbb procit válasszunk, de egy erősebb VGA-t pakoljunk alá. Ez a 8800 GS először nem volt nekem túl szimpatikus, de így 40 körül kifejezetten jó választásnak bizonyult egy 20 000 Ft-os proci mellé. A Celeron is meglepően jól dolgozott, de senkinek nem ajánlom, inkább egy E2160-ast vegyetek. Az E4500 pedig hát önmagáért beszél. Szerintem nagyon jó ár/teljesítmény aránnyal rendelkezik 22 000–23 000 Ft-os árával. Az AMD sajnos nem remekelt túl jól, közel

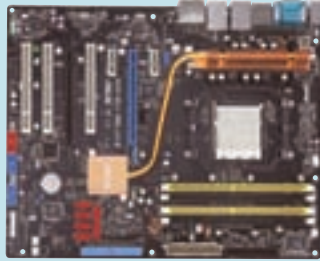
volt ugyan viszonylag mindig, de ez nem elég a sikerhez. Ráadásul annyira nem is olcsó, vagy az Intelnek vannak most nagyon jó árai. Mindenesetre az olcsóbb Phenom procik megjelenésére azért érdemes lesz majd odafigyelni, mert jönnek itt is megfizethető három és négy-magos változatok, csak az a kérdés, mikor: az AMD mostanában ezen a fronton sem remekel túlzottan. A teszthez használt processzorokat és a 8800 GS-t az Aliencomputers (www.aliencomputers.hu) biztosította a számunkra. GS



MILYEN OLCSÓ ALAPLAPOT VÁLASSZUNK?

AMD PLATFORM

Jó tízezer forinttal drágább az ASUS alaplapja, de nem tud többet, az az igazság. A foglata csak AM2-es. Ami miatt talán mégis megéri a beruházást, az az SLI képessége. Nem is olyan régen még aranyárban mérték az SLI-képes alaplapokat, most meg 24 000 Ft-ért már beszerezhető. Az nForce 570-es chipset viszont piszok gyors is. Aki mondjuk, két olcsóbb VGA-kártyát szeretne a gépében tudni, annak csak ajánlani tudjuk. Hasonló extrákkal rendelkezik, mint a J&W, itt is van 8 csatornás HD Audio, minden fontos portból van elég, sőt FireWire is van, HDMI viszont nincs!



GameStar
Ára: 24 000 Ft
ASUS M2N-SLI Deluxe **87**

Az említett alaplap legnagyobb érdeme, hogy piszok olcsó, és ehhez képest nagyon fel van szerelve mindenmel! De zó szerint, 6 SATA-csatlakozó van rajta, egy integrált DirectX 10-es Radeon HD3200-as VGA-kártya, sőt még HDMI-t is kapott! Emellett 8 csatornás hang, Gigabit LAN és olyan extra is jutott rá, mint pl. az alaplap hibajelző LCD. Összesen 8 GB memóriát pakolhatunk a négy memória foglalatába DDR 2 1066-os modulokból, illetve támogatja a PCI-E 2.0-t is. Az AMD 780G chipsetes alaplap, hagyományos AM2-es processzorok mellett képes fogadni az új AM+ foglalatok procikat.



GameStar
Ára: 15 000 Ft
J&W RS780UVD-AM2+ **93**

INTEL PLATFORM

A Gigabyte alaplapjai nagyon jó ár/teljesítmény mutatókkal rendelkeznek, ezenkívül kifejezetten megbízhatók is. Képes fogadni az összes ma kapható Core2 Extreme Quad-Core/Core2 Duo/Intel Pentium Extreme és Intel Pentium D procikat, támogatja az 1333 MHz-es FSB-t is. Memória terén sem szegénylős, 8 GB-ot pakolhatunk bele, 533 MHz-esektől kezdve egészen az 1066 MHz-es DDR2-es modulokig. Az Intel P35 Express chipsetes DS3 emellett az összes elképzelhető földi jóval el van látva – portok tucatjai találhatóak meg rajta, olyan extrákkal, mint például optikai hangkimenet.



GameStar
Ára: 24 000 Ft
Gigabyte GA-P35-DS3 **92**

Az Intel P31-es chipkészlettel szerelt DS3L egy picit eltér az előző versenyzőtől. Lényegesen kevesebb extrát zsúfoltak erre a pályára. Cserébe viszont kellemes az ára, hisz az árcédula 10 ezerral karcsúsított. Ebben is beletehetjük a Socket 775 foglalatú Intel processzorok bármelyikét, viszont a memóriákkal már csínján kell bánni. Ugyan 8 GB-ot tehetünk itt a négy foglalatba, viszont ezek csak 667 MHz-es DDR2 modulok lehetnek, illetve 800 MHz-esek. A legfontosabb portokból itt megtalálunk néhányat, de akiknek extra csatlófelületre lenne szükségük, azoknak érdemesebb egy jobban felszerelt modellt választani.



GameStar
Ára: 15 000 Ft
Gigabyte GA-P31-DS3L **85**

BONYOLÍSUK A DÖNTÉST SLI-VEL!

Egy dolgot még nem vizsgáltunk. Mi van akkor, ha a 8800 GS-t inkább lecseréljük, és ugyanazért a pénzért vásárolunk két húszezer forintos 8600GT-t, és SLI-be vágjuk őket? Ezt sokan szokták levélben is kérdezni, ezért úgy gondoltuk, kipróbáljuk, ha már így beledültünk a tesztelésbe. A tapasztalatok azt mutatják, hogy SLI-ben a két olcsó kártya körülbelül 45-50%-kal gyorsabb tudja tenni a rendszert, viszont ez alkalmazásfüggő! Tehát az is elképzelhető, hogy van, ahol csak alig 10%-kal tud többet, ami fps-ben materializálódva 2-3 pluszképkockát jelent másodpercenként. Ellenben a 8800 GS-szel garantáltan megkapjuk a sima 8600 GT teljesítményének kétszeresét. Az SLI másik buktatója, hogy akkor olyan alaplapot is kell venni, amely támogatja, és akkor már borult az egész „építsünk gépet olcsón” elv. Arról nem is beszélve, ha tönkremegy az egyik kártya, akkor már lehet, hogy nem kapunk pont ugyanolyan fél év múlva. Szóval szép dolog ez az erőből megoldandó taktika, de már régen sem vált be a 3Dfx-nél.



AKCIÓK (gyári garancia!) ezek már a bruttó árak!
Gainward GeForce 9600GT 512 44.160 8800GS 384M 42.960
8800GTS 512 M 73.680 8800GT GoldenSample 512M 64.560
8800GT GS 1024MB 75.120 8600 GT HDMI 256MB 23.310
MSI 8800GTS OC 512M 78.480 8800GT OC 512M 60.480
MSI Radeon HD 3870 x2 1024 MB Overclocked 113.400
AMD Phenom 9500 43.830 X2EE 5000+ Black Edition 18.540
X2EE 5400+ 21.600 X2EE 4800+ 18.600 X2EE 3600+ 10.200
Core2Duo Q6600 quad 54.210 E8500 66.480 E8400 47.000
E8200 41.130 E4500 26.040 E2160 14.880 Celeron E1200 11.970
GEEK 2GB DDR2/800 CL4 Kit: Ultra 14.190 Black Dragon 15.000
2GB DDR2/1066 Kitek: Ultra 24.480 Black Dragon 24.960
Corsair XMS CL4 800MHz 2GB kit 16.200 DHX kit 17.100
Kingmax DDR2 1 GB/1066 MHz 6.660 1 GB/800MHz 5.370
újdonság: J&W minőségi alaplapok 3 év cseregaranciával!
IP35-S (S775, IP35) 18.600 RX780X-AM2+ (AMD770) 16.740
TP-Link 300 MBps WLAN: Router 17.400 PCI kártya 7.920
108 Mbps WLAN: Router 7.920 PCI kártya 4.300 USB 5.490
a leggyorsabb: Seagate 7200.11 1 TB 62.400 500 GB 27.510
Samsung 750G 32M 35.040 500GB 16M 23.160 320GB 17.070
Nem találta itt, amit keresett? Nézz meg a WEB-oldalunkon!
TÖBB, MINT 200 NOTEBOOK AKCIÓS ÁRON!

Néhány javaslatunk számítógép- konfigurációira:

Home Pro (erős irodai és multimédia, alap játékgép)
2GB RAM, 500 GB HDD, 2600XT VGA, DVD-író, 7.1 hang
Intel változat: J&W IP35, Pentium Dual Core 2180 104.830
AMD változat: J&W JWT-A690G, A64 X2 4800+ EE 104.999
Game (erős irodai és multimédia, közepes játékgép)
2GB RAM, 320 GB HDD, GeForce 8600 GTS, DVD-író, 7.1 hang
Intel változat: ASUS P5K, Core2Duo 4500 153.270
AMD változat: ASUS M2N-E, Athlon64 X2 5000+ EE 144.540
Game Pro (erős irodai és multimédia, felső kategóriájú játékgép)
2GB RAM, 500G HDD, GeForce 8800 GTS, DVD-író, SB Audigy
Intel változat: ASUS P5K, Core2Duo 8200 236.250
AMD: Gigabyte GA-M2N-S4, Athlon64 X2 6000+ 225.630
Game Ultra (csúcs kategóriájú multimédia és játékgép)
2x 8800 GTS, 4GB RAM, 500 GB HD + WD Raptor 150 1l.
Alu ház 850W, X-Fi Extreme, Logitech G11 + MS Sidewinder
Intel változat: Asus P5K Premium WiFi, Quad 6600 499.950
AMD: Gigabyte GA-MA770-DS3, Phenom X4 9500 461.100
Ezek csak ötletek, bármilyen konfigurációt megépítünk!
KIEMELT NOTEBOOK AKCIÓNK: MSI VR601X-028
(MS30, 1GB, 80GB, DVD-RW, WLAN 15.4" WXGA) 107.940



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



BELÉPŐ

110 000 Ft-os PC

Processzor	Core 2 Duo E2180 2.0 GHz	16 000 Ft
Processzorhűtő	CPU tartalmazza	0 Ft
Alaplap	Gigabyte P35-DS3	22 000 Ft
Memória	OCZ SOE 800MHz 1GB	7000 Ft
Grafikus kártya	Gigabyte HD 2600XT	20 000 Ft
Hangkártya	Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester	Seagate 250GB SATA2	14 000 Ft
DVD-író	NEC AD-7173S LabelFlash	6 000 Ft
Ház	Raidmax Ares	10 000 Ft
Táp	FSP Bluestorm 350W	10 000 Ft
ÖSSZESEN		105 000 Ft
Gyorsabb VGA-kártyával	Gainward GeForce 8800GT	+ 44 000 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 futtathatók legyenek a legújabb játékok. Ha játszani szeretnél, enélkül gyengébb PC-t egyáltalán nem szabad megvásárolnod.

Játékteljesítmény ★★★★★



GAMER

170 000 Ft-os PC

Processzor	Core 2 Duo E4500 2.2 GHz	24 000 Ft
Processzorhűtő	CPU tartalmazza	0 Ft
Alaplap	Gigabyte P35-DS3	22 000 Ft
Memória	GeIL Ultra Kit 2GB 800 MHz	13 000 Ft
Grafikus kártya	Gainward GeForce 8800 GT	64 000 Ft
Hangkártya	Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester	Seagate 250GB SATA2	14 000 Ft
DVD-író	NEC AD-7173S LabelFlash	6 000 Ft
Ház	Raidmax O2	16 000 Ft
Táp	FSP Bluestorm 400W	13 000 Ft
ÖSSZESEN		172 000 Ft
Gyorsabb VGA-kártyával	BFG GeForce 8800 GTS 512MB	+18 000 Ft
Gyorsabb processzorral	Core 2 Quad Q6600 2.4 GHz	+26 000 Ft

Vélemény A Gamer konfiguráció a jelenleg szükséges optimális játékgép elemeit tartalmazza. Ezek a részek szükségesek ahhoz, hogy ne kelljen komolyabb kompromisszumokat kötni a magasabb grafikai részletesség és az élvezhető sebesség között.

Játékteljesítmény ★★★★★



HIGH END

220 000 Ft-os PC

Processzor	Athlon 64 X2 AM2 6400+	36 000 Ft
Processzorhűtő	CPU tartalmazza	0 Ft
Alaplap	ASUS M2N32-SLI Deluxe WE	33 000 Ft
Memória	OCZ Platinum 800 Dual 2GB	15 000 Ft
Grafikus kártya	BFG GeForce 8800 GTS 512MB	82 000 Ft
Hangkártya	Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester	Western Digital 500 GB	31 000 Ft
DVD-író	NEC AD-7173S LabelFlash	6 000 Ft
Ház	Raidmax Sirius	18 000 Ft
Táp	Corsair VX450 450W	16 000 Ft
ÖSSZESEN		221 000 Ft
TV-tuner	Pinnacle PCTV Card Hybrid Pro	+ 15 000 Ft
Extra processzorhűtés	Zalman CNPS9700 LED	+ 10 000 Ft

Vélemény A High End képviseli az abszolút csúcscategóriás gépeket. Gyakorlatilag itt már minden grafikai beállítást nyugodt szívvel a maximumra is húzhatunk, magasabb felbontásokban sem lesz jó ideig olyan játék, ami komolyabb problémát jelenteni neki.

Játékteljesítmény ★★★★★

PROCESSZOR-BÖNGÉSZDE



INTEL		
Intel Socket 775		
Core 2 Quad Q6600 / 2400MHz		53 000 Ft
Core 2 Duo E6750 / 2660MHz		37 000 Ft
Core 2 Duo E6420 / 2133MHz		39 000 Ft
Core 2 Duo E4500 / 2200MHz		24 000 Ft
Core 2 Duo E4400 / 2000MHz		26 000 Ft
Core 2 Duo E4300 / 1800MHz		23 000 Ft
Core 2 Duo E2180 / 2000MHz		16 000 Ft
Core 2 Duo E2160 / 1800MHz		15 000 Ft
Core 2 Duo E2140 / 1600MHz		14 000 Ft
AMD		
AMD Socket AM2		
Athlon 64 X2 AM2 6400+ 3.2 GHz		36 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 6000+ 3.0 GHz		33 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 5600+ 2.8 GHz		28 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 5200+ 2.6 GHz		23 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 4800+ 2.5 GHz		18 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 4600+ 2.4 GHz		17 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 4400+ 2.3 GHz		16 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 4200+ 2.2 GHz		14 000 Ft
Athlon 64 X2 AM2 3800+ 2.0 GHz		12 000 Ft

ALAPLAPAJÁNLÓ



INTEL		
Intel Socket 775		
ASUS Commando		35 000 Ft
ASUS P5W DH Deluxe		34 000 Ft
MSI P6N SLI Platinum		32 000 Ft
MSI P35 Platinum		32 000 Ft
Gigabyte P35-DS3		22 000 Ft
AMD		
AMD Socket AM2		
ASUS M2N32-SLI Deluxe Wireless		33 000 Ft
Abit KN9 SLI		20 000 Ft
MSI K9N SLI		18 000 Ft
Gigabyte GA-M55S-S3		17 000 Ft
ASUS M2N4-SLI		15 000 Ft

KÜLÖNÖSEN AJÁNLOTT

ASUS EN8800 GS 384MB GDDR3

ÚJABB „GS” JELZÉSŰ GEFORCE-OT KAPUNK az NVIDIA-tól, ezúttal a 8800-as sorozatba. A kártya a már analomig ismert és rengeteg másik VGA alapjúl szolgáló G92 magra épül, annak is a G92-150, avagy 96 stream processzort tartalmazó változatára. Ezek a gyártás során nem igazán jól sikerült, eredetileg 128 stream procinak szánt darabok, amiknek negyedét végül letiltották. Mennyiségre így is az eredeti, G80 szívé, 640/320 MB fedélzeti memóriával szerelt 8800 GTS-sel egyeznek, ráadásul nagyobb, referencia szerint 550 MHz-es órajelen jár a grafikus processzor. Egyes, felárért gyárilag felpiszkált modelleknel ez 600, esetleg még több MHz-et is jelenthet. A shaderok – akárcsak a többi

G92-variánsnál – a GPU órajelének két és félszeresen járnak. Idáig primán hangzik, azonban a technikai részletek 192 bit széles memóriabuszsal és a jellemzően 1600 MHz-es effektív órajelű, 384 MB GDDR3

memóriával folytatódnak. Előbbi erősen behatárolja a kártya képességeit – de fel a fejjel: az árát is. Ráadásul néhány tuningolt változat (pl. Asus EN8800GS Top) és a gyártók egyedi, jó minőségű hűtői ga-

rantálják, hogy szunnyad még némi tartalék a vasban. Viszont az is elgondolkodtató, hogy pont ennyi pénzért már kaphatunk egy 256MB-os 8800GT-t is!



GameStar

ÁRA 47 000 Ft

Jó képességű GPU-val, de kissé memóriagyengén illeszkedik a 8600 GTS és a 8800 GT közé.

83



LEGENDÁS JÁTÉKOK

A legendás szellemvadász csapat hosszú szünet után ismét fegyvert ragad, és a *Ghostbusters 3*-ban elindul a paranormális jelenségek harcmezéjére. Idézzük fel most mi is a híres sorozat szellemét!

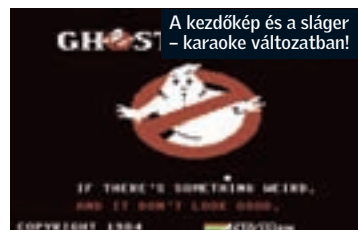
//Berrr



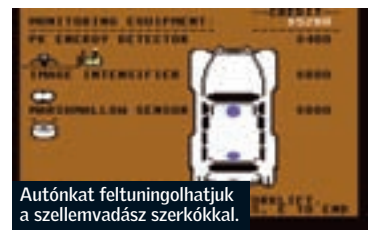
A NYOLCVANAS ÉVEK Amerikájában a természetfölötti, paranormális jelenségek megfigyelése és kutatása új virágkorát érte: egymást követték az UFO-król, szellemekről, telepátiáról, telekinézisről szóló beszámolók. A „New Age életérzést” megelőlegező misztikus tömeghisztériát, a megmagyarázhatatlan, a földöntúli jelenségek iránti, borzalommal vegyes vágyakozást az irodalom és a film is előszeretettel táplálta: sosem jelent meg talán még ennyi szellemregény és szellemfilm, mint ezekben az időkben. Ez utóbbi műfaj egyik kiválósága a nálunk Szellemvadászok (*Ghostbusters*) néven futó sorozat volt. Az 1984-es film alapötlete a gyermekarcú és gyermeklelkű, pufók *Dan Aykroyd* agyából pattant ki. A kvantumfizikai és parapszichológiai népszerűsítő irodalmat faló Aykroyd első forgatókönyve egy emberi korokon átívelő humoros szellemhajsza történetét mesélte el, a produkció azonban olyan gigászi költségvetést igényelt volna, hogy a sztorit végül jócskán lefaragták. Az Aykroydhoz csatlakozó *Harold Ramis* forgatókönyvéből végül is *Ivan Reitman* készített filmet *Bill Murray*, *Dan Aykroyd*, *Sigourney Weaver* és *Harold Ramis* főszereplésével. A film, amely három egyetemről elbocsátott excentrikus szellemvadász kalandjait, és egy New York-i szelleminvázió történetét mesélte el, hatalmas siker lett: bevételeit tekintve megelőzte az ugyancsak abban az évben megjelenő *Indiana Jones 2*-t, és az év legjobb komédiája díjat is elnyerte. A pár év alatt kultikussá váló filmmel Ramis egész szellemvadász-iparágat indított útnak: a kissé harmatos 1989-es *Ghostbusters 2* film mellett TV-sorozatok, számítógépes játékok, regények, képregények születtek a történetből. 2005-ben reppent fel a hír, hogy Aykroyd forgatókönyve alapján újabb film készül, amelynek helyszínéül ezúttal nemes egyszerűséggel maga a pokol. Bár a nagyszabású vállalko-



New York csatornája különös titkokat rejtenek (*Ghostbusters 2*, Amiga)



A kezdőkép és a sláger – karaoke változatban!



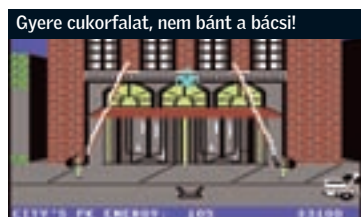
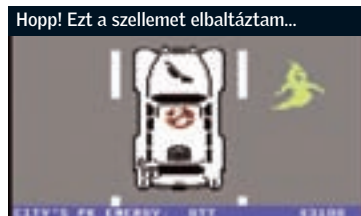
Autónkat feltuningolhatjuk a szellemvadász szerkőkkel.

zás megbukott, a fejlesztők kreatív energiái nem veszttek el, hanem egy újabb játékban materializálódtak...

SZELLEMNEKNEK TILOS A BEHAJTÁS!

Az első *Ghostbusters* játék licencjogait az Activision cég szerezte meg, a prototípust pedig az a *David Crane* fejlesztette, aki *Pitfall* című platformerével már 1982-ben korszakalkotót teremtett. Míg a korszakban egy komolyabb C64 játék fejlesztése átlag 5–8 hónapot vett igénybe, a *Ghostbusters* alig 6 hét alatt készült el. A film forgatása közben már javában készült a játék, így az – a korszakban szinte egyedülálló módon – gyakorlatilag a mozipremierral egy időben jelent meg. A játékmenet különlegességét a stratégiai és akcióelemek zseniális ötvözte teremtette meg. Főhőseink küldetése a szellemvadászbázisról indultak. Itt lehetett különböző járműveket és szellemvadász-fegyvereket vásárolni. New York felülnézetes térképén a szelle-

mek által megtámadott vidékeket láthattuk, a város Pszicho-Kinetikus (PK) fertőzöttségét pedig egy számérték fejezte ki. Miután beszereztük járműveinket és a vadászathoz szükséges eszközöket, autónkkal útnak indulhattunk. A célállomás felé vezető utat a térképen is figyelhettük, de akár „be is zoomolhattunk” New York utcáira, és ilyenkor egy jobbfajta városi autóversenybe keveredtünk, ahol a járműveket kerülgetve kellett minél gyorsabban eljutni a célállomáshoz. Érdemes volt úgy navigálnunk, hogy keresztezzük a városban kószáló szellemek útját, a túlvilági szökevényeket ugyanis egy speciális vákuumos szippantóval begyűjthettük, és így csökkenthettük a város PK-szintjét. Ha célhoz értünk, a játék oldalnézetre változott, és az igaz kaland ekkor vette kezdetét. Vadászainkkal először el kellett helyeznünk a szellemcsapdát, majd az épület két oldalára állva, pozitív töltésű protonfegyvereink sugarával fokozatosan a csapda felé kellett irányíta-



ni az épület tetején ficáncoló szellemet. Mindeközben ügyelni kellett arra, ne hogy összeérjen a két proton sugar, mert az vadászaik azonnali megsemmisítéséhez vezetett, és vigyázni kellett arra is, hogy a megfelelő pillanatban patintsuk le a rugós csapda fedelét (vagyis amikor a szellem éppen fölötte van), ellenkező esetben ugyanis fordult a kocka, s a vadból lett a vadász, vagyis a szellem kapott el minket.

Ha a csapda sikeresen beszippantotta a lidércet, lóhalálában vissza kellett térni a bázisra, ahol foglyunkért cserébe pénzt kaptunk, ezt pedig újabb fegyverekre és eszközökre válhattuk. Ezek között szerepelt – a különböző autók, például a Cadillac Fletwood Eldorado mellett – a PK-energia érzékelő, az Image Intestifier (ez jobban láthatóvá tette a kószáló szellemeket), a Ghost Vaccum (ezzel tudtuk beszippantani a szellemeket), vagy az ellenfeleink figyelmének elterelésére szolgáló Ghost Bait (szellemcsali).

SZELLEMCSALI ÉS A MÁLYVACUKOR-EMBER

A játékban nemcsak a szellemekkel, hanem az idővel is meg kellett küzdeni, és ebben a tekintetben a *Ghostbusters* bitang nehéz játék volt. New York PK-

szintjének emelkedésével ugyanis az utcákat egyre több szellem özönlötte el, akiknek ráadásul a mozgása is kísérteties módon gyorsult. Egy ponton túl már megfékezhetetlenné vált a szellemáradat, és ha a Kulcsok Őrizője találkozott a Kapuórral a térkép középpontjában látható Zuul templomában, be is következett a tragédia: a szellemek összeálltak a Mályvacukor-emberré, aki King-Kongot megszegyenítő vehemenciával elkezdte módszeresen letaposni a házakat. A Mályvacukor-ember legyőzése szinte lehetetlen feladat volt, és a végső kihívás és a végső dicsőség azonban Zuul templomnál várt minket, amely a szellemek főhadiszállása volt, akárcsak a mozifilmben.

WHO YOU GONNA CALL? GHOSTBUSTERS!

Ahogy azt az ember az Activision cégtől elvárhatta, a belbecs most is találkozott a külcinnel. A játék a jól ismert Szellemvadász emblémával indult, közben pedig felcsendült *Ray Parker Junior* örökbecsű slágere, amely 1984-ben két hétig vezette a Billboard slágerlistát. Mindeközben azonban kiíródott sorról sorra a dal szövege is a híres refrénnel (*Who you gonna call? Ghostbusters!*), és a karaokeélményben egy pattogó labda segített nekünk.

A játék grafikája nem volt ugyan egtevő már abban a korszakban sem, a többfajta nézet (felülnézet távoli, felülnézet közeli, oldalnézet), a zene és a digitizált hangok azonban erősen hozzájárultak a filmes feelinghez, és ebben a tekintetben a *Ghostbusters* korának egyik leghangulatósabb játéka volt.

ÉS A FOLYTATÁSOK?

A filmhez hasonlóan az első *Ghostbusters* játéknak is számtalan folytatása készült. Az 1988-as *The Real Ghostbusters* a hasonló című rajzfilmsorozaton alapult, és az akciórészekre helyezte a hangsúlyt. Az 1989-es *Ghostbusters 2* film játékváltozata is meglehetősen harmatosra sikeredett: ebben a részben is elsősorban az akcióelemek domináltak. GBA konzolon debütált 2002-ben az *Extreme Ghostbusters*, 2006-ban pedig egy gyengus szellemvadász puzzlejáték látott napvilágot mobiltelefonokra. Itt volt hát az idő végre a három hóbortos szellemvadász kalandjainak felélesztésére! Remélhetőleg az új rész nemcsak Bill Murray és Dan Aykroyd szinkronhangját, hanem utánozhatatlan szellemiségét is visszaadja a sorozat rajongóinak, és azoknak, akik nem ismerhették az egykori nagyszerű klasszikust. [G](#)



AZ ÉRINTÉS ÖRÖME

„Touching is good” avagy tapintani jó! Ezzel mondattal nemcsak a zsúfolt metrón utazó frottőrök szokták kedvenc szórakozásukat kifejezni, de a Nintendo is hasonló gondolatokat ébreszt a duplaképernyős kézi konzoljával kapcsolatos reklámokban.

//Mayer

UGYAN KI ROHANT HABZÓ SZÁJJAL A TŐZSDÉRE Nintendo-részvényt vásárolni annak idején, mikor a Kiotói cég leleplezte a nagy sikerű Gameboy utódjának szánt DS-t? Tán csak az örültek, vagy akik a jövőbe láttak, de a Nintendo 64 és a Gamecube csúfos szereplése után senki nem gondolta volna, hogy a Nintendo a másik nagy piacon is képes lesz megőrizni vezető szerepét. A 2004-es megjelenés óta azonban töretlen sikernek örvend a kis kézi konzol. A nagy rivális Sony PSP-t általában Chuck Norris-os dupla pörgőrúgásokkal sikerül földbe döngölni az eladási listákon. A felkelő nap országában ugyan meg-megközelíti a Sony masina, Amerikában és Európában azonban általában 3-szor vagy akár 4-szer annyit értékesítenek havonta a DS-ből. Jelen pillanatban 66 millió DS-gazda garázdálkodik a nagyvilágban, szemben a PSP 30 milliói táborával. Érdekes még megemlíteni, hogy a „nagy testvérek” jelenlegi képviselőiből, azaz a Wii-ből, az Xbox360-ból és a PS3-ból összesen nem adtak el annyit, mint a kis duplaképernyős kutyából (eddig összesen kb. 47 millió konzolt értékesítettek, de aki pontosabb számokra vágyik, látogasson el a vgchartz.com-ra).

A CSIKLANDÓS DS

Pedig ami a kis doboz mélyén rejlik, nem ad sok okot a sikerére. A kihívó PSP sokkal összetettebb és fejlettebb hardvert tudhat a külső alatt, ráadásul az egyéb



És amikor itt tetszik megnyomni, az újabb egymillió dollárt hoz a Nintendónak.

multimédiás ficsörök már alaplól benne vannak a gépben, amikor megvesszük azt. Ehhez képest a DS „csak” egy játékgép. Nincs benne videolejátszó mód, és bár egy kiegészítő megvásárlása után képesek vagyunk MP3-lejátszóként üzemeltetni, ez a funkció sem az alapsomag része. Mindezek mellett ott az a fránya két képernyő, amelyből az egyik érintős. Ma már fontos szempont a fejlesztések kapcsán, hogy játékkunk minél több platform segítségével, minél több vásárlóhoz jusson el. A DS a játékipar feketebáránya ebben a tekintetben, hisz nem

elég, hogy hordozható konzol limitált hardverrel, de ezek mellett még dupla képernyője is van, azaz egy teljesen más játékmódot igényel. Ki olyan örült, hogy egy ilyenre fejlesszen? A kis gép életciklusának kezdetén bizony ódzkodtak a ThirdParty fejlesztői a gép érintésétől, a fenti számokból azonban azt hiszem, egyértelműen kiderül, hogy mára már rongyosra tapogatták a DS-t.

EGYSZERŰT A NÉPNEK!

A merőben új koncepció rengeteg ember figyelmét felkeltette, ebben pedig elen-



Reggie Fils-Aime, az amerikai Nintendo elnöke a 2004-es E3 óta számít igazi celebritásnak a játékosok körében.





Nicole Kidman csak egy a Brain Age-rajongók táborából

gedhetetlen szerepe volt a Nintendónak. A Gamecube dögös szereplése ráébresztette Satoru Iwata-ékat, hogy új célközönség felé kell nyitni. A joysticktól eltávolított tömegeket vissza kellett csábítani a piacra, emellett a még „videójáték-szűz” emberek szimpátiáját is el kellett nyerniük ahhoz, hogy nagyot dobbantsanak. A DS roppantul egyszerű, és ahogy már fentebb is említettem: „csak” egy játékgép, semmi több. Az olyan játékok, mint a *Nintendogs*, vagy a *Brain Academy* tökéletesen illeszkedtek a DS koncepciójához, és ezzel kön-



No igen, és ő is...

nyedén megtalálták a közös hangot a piac új szegmensével, a casual-gamerekkel, avagy az alkalmi játékosokkal. Napjainkban egyre több játék készül e célcsoport számára, és immáron nem csak a Nintendo jóvoltából, de rengeteg ThirdParty-fejlesztő is beszállt már a buliba.

MIÉRT A DS?

A DS-re való fejlesztésnek több előnye is van ám: rendkívül olcsó! Az egyszerű hardware-re való programozás jóval egyszerűbb, mint egy Cell processzorral megértetni dolgokat. Persze ettől függetlenül azért limitáltak a lehetőségek, de legalább nem kell egy Kelly hősei méretű programozói brigádokat alkalmazni. Ami azt illeti, nem is kell hatalmas csoportokat vezényelni egy DS-cím elkészítéséhez. Az Ubisoft konyhájában jelenleg 10 állandó munkatárs dolgozik a *Settlers DS* változatán, kiegészülve néha egy-egy beugró segítővel. Ráadásul ennek a pár embernek sem tart hónapokig felépíteni az alapokat ahhoz, hogy belevághassanak a fejlesztés mélyebb és összetettebb szakaszába. Pár hét leforgása alatt már lehet látni, hogy merre érdemes továbbvinni a programot, ez pedig egy olyan fegyvertény, amellyel egyetlen platform sem rendelkezik. Arról nem is beszélve, hogy a 2500 eurós DS-fejlesztői csomag

mellől már csak az ismert elektronikai kereskedelmi egység hülyézős mondata hiányzik. Egyszerűen és tömören: DS-re fejleszteni jó üzlet. A japán cég számára azonban fontos, hogy ne az „olcsó húsnak híg a leve” mondat szerint alakuljon egy-két játék, ezért egy részletes minőségellenőrzésen kell átesnie mindazoknak, akik a Nintendo gépére kívánnak fejleszteni. A Devkit megrendeléséhez részletes leírást kell adnia a fejlesztőbrigádoknak a háttérükről, a méretükről, a pénzügyi helyzetükről és a tervezett projektről. Csak ezután kaphatják meg a DS-jogostványt; ennek ellenére ugyan azért érkeznek néha olyan játékok, amelyekkel rémálmodok okozhatunk bárkinek. Emellett több oldalmi jobbnál jobb segítség vár a regisztrált fejlesztőkre a www.warioworld.com oldalon, ezzel is jelezve a ThirdParty-fejlesztők felé, hogy a Nintendo gondol rájuk.

TAPOGATÓZÁS A SÖTÉTBEN

Persze a DS-nek árnyoldala is van, elvégre semmi sem tökéletes. A fejlesztések végéhez közeledve hatalmas erőforrásokat kell a tesztesélre szánni, hisz miután egy játék gyártósorra kerül, onnantól kezdve nincs visszaút, ha egy hiba maradt a sorok között, az bizony ott is marad. A PC-re és most már az új generációs konzolokra fejlesztett játékok hibáit könnyen orvosolhatjuk egy patch formájában, azonban ugyanez a lehetőség nem áll fenn a DS esetében. A hardver által biztosított limitált lehetőségek, valamint az egyedi játékmenet lehetőségeinek köszönhetően pedig szinte lehetetlen a Cross-Platform fejlesztésben gondolkodni. Egy teljesen és merőben más játék elkészítése szükséges ahhoz, hogy egy nagy sorozatot a DS-re ültessenek, azonban ez eddig általában nem okozott gondot, hisz menetrendszerűen érkeznek a *Need For Speed* vagy EA Sports sorozatok éppen aktuális darabjai a kézi konzolra.

AZ INNOVÁCIÓ GYŐZELME

A DS-el tehát bankot robbantottak Miyamotoék. Megérte egy más irányvonalat követni, egy eddig kiaknázatlan területet felfedezni és meghódítani. A DS csak a kezdet volt a Nintendo számára,

hisz azonos koncepció alapján fejlesztették a Wii-t is, amely jelenleg a legsikeresebb konzol a piacon... a DS mögött. 4 évvel tehát a handheld piacra dobása után is sikeresen járják ezt az új utat, és amit hallani Kiotóból a DS jövőjéről az csak további sikerekre adhat okot.

MIYAMOTO FELESÉGE

A Nintendo legsikeresebb játékaik mögött rendszerint ott áll Shigeru Miyamoto, aki őszintén bevallotta: nem az volt eddig a legnehezebb feladata, hogy egy mindenki számára örömteli játékot alkosson meg, hanem az, hogy a feleségéből is gémet faragjon. Mario első kalandjai még hidegen hagyták az asszonyt, majd az *Animal Crossing* megjelenésével vette észre Miyamoto, hogy párja már hajlandó kézbe venni a kontrollert. Az igazi siker azonban a DS eljövételével érkezett, mikor is Miyamotoé gyakran elcsente férje handheldjét annak érdekében, hogy a *Brain Age*-dzel és a *Nintendogs*-szal játszhasson. A Wii érkezése persze ezt csak fokozta... **CS**

A DS BELÜLRŐL

Ha szívesen belenéznl



Tömeg:	217 gramm (DS Lite)
CPU:	két processzor, egy 67 MHz-en és egy 33 MHz-en
RAM:	4 MB mobile RAM
Tárhely:	256 KB flashmemória
Kapcsolat:	beépített 802.11b kompatibilis wireless
Adatbevitel:	gombok, érintőképernyő, beszédfelismerést is támogató mikrofon



JÁTÉK A

Igen! Szégyen és gyalázat, de vállalom! Játszottam már a Barbie Horse Adventures játékkal. Szenvedtem, de a kis unokatesó élvezte. Mi vonzó rejlik az ifjúságnak szánt játékok mögött? Barbie, Spongya Bob és társaik következnek... //Mayer

A KÁRHÁNYSZOR ELMEN-TEM VALAMELYIK HIPER-MARKETNEK KIKIÁLTOTT KERESKEDELMI EGYSÉGBE, rituális szertartásként battyogtam el a PC-s játékosztályra, ellenőrizve az éppen aktuális kínálatot. Command & Conquer epizódok, GTA és Prince of Persia – mind-mind szépen megfértek egymás mellett. Na de ki az az elvetemült, aki e remekművek mellé pakol egy olyat, mint a *Cramp Twins Beat'em Up* játék? A végső sokk azért mégiscsak a *Barbie Horse Adventures...*, bocsánat, mégsem ez a végső. Az igazi mélypont, amikor realizálok, hogy ez a „lovagló szimulátor” több epizódot is megélt már. Kérem hát, miért van az, hogy annak ellenére, hogy az összes gamer haverom körberöhögi az ilyen rémségeket, mégis több cuccot dobtak piacra Barbie kalandjairól, mint Perzsia hercegéről (amazon.com mondja: *Barbie 114: Prince of Persia 49*)?

PELENKÁBÓL ÜZLET

Nézzünk egy kicsit hát a dolgok mélyére. Gondolhatná az ember, hogy a gyermekeknek szánt játékokkal rövid életű kis cégek foglalkoznak, amelyek néhány cím összekotyvasztása után eltűnnek a süllyesztőben. Persze, hisz ugyan ki

veszi meg ezeket a förtelmeket egyáltalán? Az agresszivitásra és „gyilkos game-ekre” allergiás szülők biztosan! Letűnt már azoknak az időeknek a napja, amikor apuka és anyuka leül a kedves gyermek mellé, és együtt építik meg az intergalaktikus űrhajót Legóból, vagy közösen fésülgetik a kis Polly baba szőke lokniját. Nem, nem! Apuka hazaér késő este fáradtan a munkából, beül a tévé elé, és egy hideg sör társaságában végignézi az asznapi Dózsa–Fradi meccset. Eközben anyuka előkészíti a vacsorát, mosogat, tereget, házimunkázik. Gyermekek persze, miután jó kisfiú módjára megcsinálta a leckéit, elkezd unatkozni, és így nincs más választása apunak és anyunak: le kell a gyermek figyelmét kötni valamivel. A legtöbb háztartásban van már számítógép, ráadásul nem kell sok hely az ifjú gamernek ahhoz, hogy virtuális örömben részesüljön, ezen kívül egy nagyon fontos plusz a számítógép mellett: nem kell rendet rakni utána! Az igény tehát megvan a szülők részéről, a kérdés csupán az, vajon észreveszik-e ezt a nagy kiadók is? Magam sem hittem el, amíg saját szememmel nem láttam, de az Activision holnapja arról árulkodik, hogy a *Guitar Hero*, a *Call of Duty* és a *Quake 4* mellett bizony a már

Spongya Bob egyszerű srác, nem kell neki sok poligon



Jól van, nyuszika, most pedig apu és anyu kicsit kimegy, te meg addig farmolsz még primal fire-t, jó?

sokat emlegetett Barbie is ott figyel a repertoárban.

A KIS KRITIKUSOK

Bármennyire is egyszerűnek tűnhet egy gyermekjáték fejlesztése, le kell szögezni: egyáltalán nem az. A való életből vett példák felhasználása beválhatnak egy *Grand Theft Auto*-ban, de a meséken felcseperedő ifjúságnak egyáltalán nem adhatunk perdítákat és kocsilopásokat. Egyszerű, ámde mégis érdekes és színes témát kell találni ahhoz, hogy ne csak a szülők vegyék meg, de a „fogyasztó” gyermek is élvezze a játékkal töltött minden percet, és mindezek mellett persze tükön ülve várja az esetleges folytatást. Ehhez megtalálni az igazi ötletet kivéte-

les kreativitást igényel, és persze odaadó lelkesedést és motivációt. Aki az ifjúságnak célzott játékot próbál fejleszteni, két irányból kezdhet: vagy kitalál valami teljesen egyedit és újat, reménykedve, hogy a névtelenség ellenére megtalálja a célcsoporttal a kapcsolatot, vagy fog egy már létező témát és arra építi fel a saját játékelemeit és ötleteit, miközben nyugodtan hátradől, hisz a „név” majd csak eladja a termékét. Mindkettőnek megvan ugyebár az előnye és a hátránya. Amíg az egyik rizikósabb, ámde sokkal nagyobb szabadságot ígér, a másik jóval határozottabb lehetőségek mellett biztosabb sikerrel kecsegtet. Valljuk be őszintén, a *Bee Movie*, *Surf's up* és ezekhez hasonló adaptációk nem

JÁRÓKERETBEN



igazán nyerték el eddig a játékipar kritikusaik szívét, habár ennek ellenére megjelenésük után azért beférkőztek az eladási listák elejére. A rossz kritikát nem kell magyarázni, ezek a játékok valóban gyengék a nagyjágyúkhöz képest, azonban az ifjú játékosokat nem érdekli a shaderekkel telitarkított csili-vili grafika, nem érdekli őket a komplex mesterséges intelligencia, sem a csúcspontos fizikai szimuláció. Nekik ugyanaz az aranyos figura kell, amit a mesékben láttak vagy hallottak. Valószínűleg, ha egy „Okosabb vagy, mint egy 5.-es” mintájára csinálnánk egy műsort, amelyben tizenévesek kritizálnák a mai játékokat, az olyanok, mint a *Bioshock* valahol hátul kullognának, és Barry B. Benson méhecske kalandja észveszejtő élménynek számítana.



Nélküle semmire sem méz, mi?

NEM KELL UNREAL 3-AS GRAFIKUS ENGINE AHHOZ, HOGY ELKÁPRÁZTASSUNK EGY IFJÚ GAMERT

NICSAK, PÉNZ BESZÉL

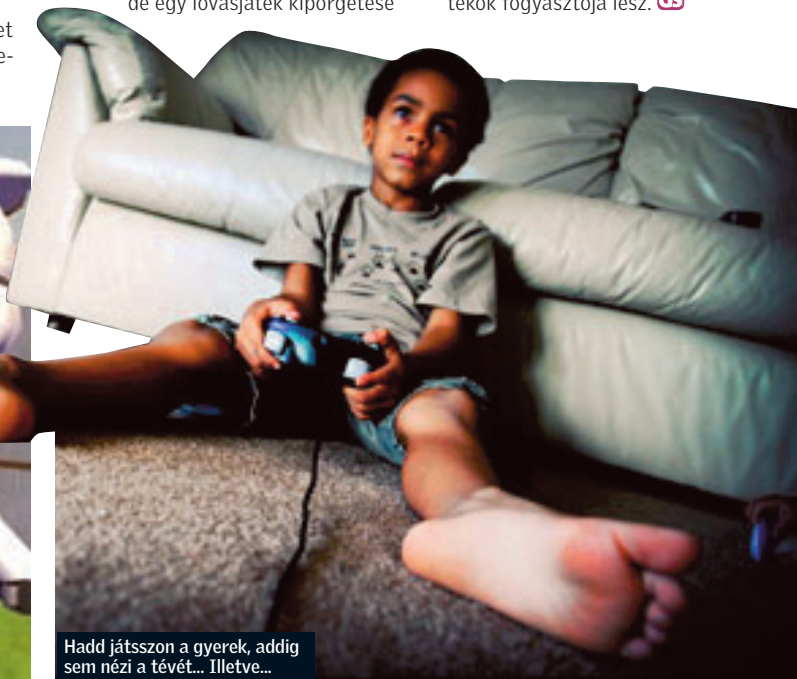
Megfelelni tehát nem egyszerű, de éppen az igények különlegessége miatt van valami vonzó az egészben a kiadók számára. És ha kiadókról beszélünk, akkor nem is kérdés, hogy mi ez a tényező: a pénz. Nem kell Unreal 3-as grafikus engine ahhoz, hogy elkápráztassunk egy ifjú gamert, nem szükséges Havok fizikai motor, hogy leessen a kis fogyasztó álla. Ami a gyermekjátékok mellett egyértelműen szól, az a fejlesztéshez szükséges pénz mértéke. Nem kell 50-60 fős csapatok fenntartása ahhoz, hogy leprogramozzák Barbie lovának a viselkedését. Persze a fejlesztések ettől függetlenül nem egyszerűek. Ugyan nem kell realitás közeli grafikát kihozni, a játék kezelése és megértése fontos pont, ugyanis egy kidolgozott és összetett kezelés egy csavaros és elgondolkodtató történet kíséretében éppen hátulütő lehet. Nehéz hát a fejlesztőnek beleképzelnie

magát egy gyermek helyzetébe, csak saját tapasztalatokra és emlékekre támaszkodhat. Nem egyszerű feladat megtalálni az egyensúlyt – ne legyen semmi se túl bonyolult, de ne is túl primitív. A játéknak mindamellett, hogy fenntartsa a gyerek érdeklődését, fontos megnyernie a szülők kegyeit is, elvégre nekik kell a pénztárca mélyére nyúlniuk. Vonzó tulajdonság lehet, ha egy játék oktat is. Jó példa erre a német fejlesztésű *Reiteakademie*, amely jóval komplexebb, mint Barbie lovaglójátéka, de mégis az egyszerűség határában belül marad. Itt nemcsak iránygombok alkalmazásával kell meghajtanunk a kedvenc lipicait, de használnunk kell a gyeplőt, a kantárt, a zablát és még rengeteg olyan dolgot, amelyekről nekem speciel fogalmam sincs, de egy lovasjáték kipróbálása

után minden bizonnyal Wikipédia nélkül is érteném ezeket. Ez persze a már fentebb említett oktató jelleg vonzó oldalát is alátámasztja.

A KÖZÖNSÉG KIALAKÍTÁSA

Bármennyire is igénytelenek és primitívnek tűnnek ezek a játékok a mai átlaggamer számára, jobban belegondolva, valamikor a Commodore 64 és Nintendo Entertainment System idején mi is itt kezdtük. Azóta eltelt sok-sok év, felnőtt a gamer társadalom, bonyolultabb és összetettebb játékokra vágyunk, de még mindig élmény végigzúzni a Csiperke királyságon egy bajszos olasz vízvezeték-szerelő bőrébe bújva, holott több mint 22 éve már annak, hogy először kézbe vettük a téglala formájú irányítót. Tán a fejlesztők és a kiadók is látják, hogy fontos már jó korán megszerettetni az ifjúsággal a videojátékokat, hisz aki ma még apu és anyu pulcsiját húzza, hogy vegyék meg neki a legújabb Spongya Bob játékot, az pár év múlva már az AAA-s játékok fogyasztója lesz. **GS**



Hadd játsszon a gyerek, addig sem nézi a tévét... Illetve...

MÁSVILÁG

Hogy mindig legyen mit hallgatnod,
nézned és olvasnod!

//Gyu

Köszönjük szépen a lelkes gratulációkat, az elismerő leveleket az újjászületett Másvilág nevében. A tetszhalál állapota arra volt a legjobb, hogy jól átgondoljuk a dolgokat, és ennek essenciáját nyújtjuk át nektek mind a lapban, mind a GSTV-ben, mert úgy gondoljuk, nemcsak játékból áll az élet. Vagy mégis? :)

Gyu

Jesse James meggyilkolása, a tettes a gyáva Robert Ford // Bad Sector

TOP
TIPP (film)

NAGYON KEVÉS OLYAN FILM létezik, amely talán ennyire eltávolodik az eredeti műfajától, mint a Jesse James meggyilkolása. Bár alapvetően westernfilmmel van dolgunk, a sztori azonban olyannyira sokrétű, a karakterek olyan mélységűek, hogy Andrew Dominik rendező inkább egy rendkívül komplex filmdrámát tár elénk. A film címszereplőjét, a törvénykülvüli Jesse Jamest Brad Pitt alakítja,

és kétségtelenül pályájának ez az egyik legfontosabb szerepe. A sztori szerint a fiatal Robert Ford maximálisan felnéz rá, sőt idealizálja. Jesse-t a Vadnyugat Robin Hoodjának tartják, ám Robert egyre keserűbben csalódik a férfin, végül őszintén utálni kezdi és retteg is tőle. A film a gyilkosságához vezető utat meséli el Jesse és Robert furcsa életútján keresztül. Jesse gyakran kegyetlen, szadista, sőt paranoiásan és gyáván is viselkedik, Robertben pedig szép lassan

megéri az elhatározás, hogy megöli Jesse-t. Brad Pitt és Casey Affleck (Ben testvére) hátborzongatóan tökéletesek ebben kiváló korrajzú, ám rendkívül hosszú (háromórás) westernfilmben.

GameStar



Hosszú, de western!



Work of Art: Artwork // BZ

KESKENY ÉS VESZÉLYES ösvényen lépked a svéd trió, hátizsájkjukban első lemezükkel. A 80-as évek AOR, Hard Rock zenéjét játsszák ugyanis, amit most, 2008-ban kétféleképp szokás játszani: porosan és ötletlenül, vagy sehogy – e másik esetben inkább frissebb, új stílusok felé nyitnak a trendvadász zenészek. A Work Of Art azonban képes e két véglet között egyensúlyozni: egyrészt első hallgatásra az Artwork lemez dalai szinte egy az egyben a klasszikus Toto-hangzást és harmóniakat hozzák, azonban olyan szintű energiával, invencióval és frissességgel, ami ilyen múltidéző zenéknek egyáltalán nem sajátja. Ettől pedig máris több lesz ez az album szimpla retrónál, a dalok a lendületes Why Do I?-től kezdve megragadnak, és hol rohannak veled, hol elandalítanak, vagy épp ügyes, mégsem toladó hangszeres beté-

tekkel kápráztatnak el. Ha valaki eddig csak azért idegenkedett a rádióbarát igényes rocktól, mert túlzottan oldszkúlnak tartotta, azonnal füleljen bele ebbe a – szó szerint – mesterműbe, és egyből megváltozik a véleménye!



GS ★★★★★

A név kötelez – igazi mestermű

Avantasia: The Scarecrow // BZ

TOBIAS SAMMET AZ EDGUY nevű germán galoppmetal brigád frontembereként robant be a köztudatba, szemtelennül fiatalon. Az anyabanda sikerein felbuzdulva azonban Avantasia néven is összehozott egy projektet, ahol más ismert zenészek, énekesek segítségével jelentetett meg koncepciózus albumokat (egyesek szerint egyenesen metal operákat). Bár az eredeti történet szálát az előző lemez végén elvarrta, de úgy tűnik, az örökmozgó Tobi nem bírja az ücsörgést: újabb történetet kanyarított egy csokornyí dal köré, és újabb vendégeket gyűjtött össze a szerepek interpretálására. De milyeneket, atyaég! A modern Coverdale-ként emlegetett Jorn Lande, a Helloween legendás egykori torka, Michael Kiske, a többször újrafoltozott sokkmester, Alice Cooper és még megannyi hatalmas metalénekes mellett a rockzenei élet elit hangsze-

res gárdája dolgozott a lemezen, felsorolásuk és méltatásuk megenné az egész Másvilág rovatot reggelire. Már a két felvezető maxi is azt sejtette, hogy ezúttal kissé kommerszrebbre, slágeresebbre csavart lemezt kapunk majd, és a dalok végighallgatása (valamint Tóbiás új frizurájának megtekintése) után is áll a vélemény: izgága hősünk amolyan popmetal Bonjózsi próbál lenni az új évezredben... És a durva az, hogy működik!



GS ★★★★★

Nem is olyan ijesztő madáríjesztő!

Csillagközi romboló – A minisorozat // Gyu

ELŐSZÖR IS A DEREKÁT TÖR-NÉM le annak, aki a Battlestar Galactica címet ilyen idióta módon merte lefordítani – miért nincs nálunk valamilyen művészeti tanács, akik tudnak is angolul, és nem balfékek, ha egy címet kell kitálcálni. S akkor még nem is beszéltem arról, hogy a magyar televízióban az első részek, azaz a „pilot” nélkül került a Csillagközi romboló az adásba, egyből a 33. részre, amely voltaképp az epikus kezdetek után valóban a sorozat első része. Gyakorlatilag azonban nem az, hiszen a pilot 4 részből áll, amelyből kiderül, hogy mi történt, mi történik, miért pont Adama admirális vezeti a Galacticát, miért pont a Galactica a túlélő hajó, miért



pont azok vannak a fedélzeten, akik, mi történt a Kobol 12-vel, hogy zajlott a pusztítás stb. Magyarán a 33. előtti részek nélkül elkezdni a sorozatot olyan volt, mint mondjuk egy focimeccset elkezdni labda nélkül, és csak a 15. perc környékén bedobni a játékszert. No persze ez nem a sorozat, hanem a Magyarországon azt sugárzó televíziós hibája. Íme megérkezett a hiánypótlás, amely végre elmondja mindenkinek, mi is történt, hogy robbant ki a legújabb cylon-ember háború, miért menekül a maroknyi ember a 13. kolóniát keresve. Nem a magyar fordítók és TV-adók tehetnek róla, de ez egy igazi sci-fi mestermű.

GS ★★★★★

Még a szinkron sem tudta elrontani



(DVD)

Buffy a vámpírok réme (1. évad) // Gyu

SZERENCÉNKRÉ MÁR idehaza is rájöttek a DVD-for-galmazók, amire nyugaton is – a tévésorozatok teljes évadjainak kiadása igen nagy üzlet. Főleg egy olyan sorozaté, amely idehaza ennyire sikeres. Buffy Summers (a sokak által imádott Sarah Michelle Gellar által megformázva) fiatal kora ellenére komoly munkát végez az emberiség védelmében: ő a vámpírok és más démoni lények egyes számú ellenfele, aki ismeri, látja és képes legyőzni a sötét erőket. Ezt persze rajta kívül szinte senki nem tudja... Miután eltanácsolják korábbi iskolájából, amiért felgyújtotta, és porig égette a tornatermet (mert tele volt vámpírokkal), Buffy-nak is elege lesz a különös életből. Olyan akar lenni, mint a többi 16 éves lány: randizni szeretne, moziba járni, fiúkról pletykálni és álmodozni – nem pedig karókat döfni gyilkos vámpírok testébe. No persze miután

elköltözik, kiderül, hogy egészen pontosan Sunnyvaleben van egy misztikus átjáró, amelyen át a világot ellepő vámpírok közlekednek. Nyugodtan írhatnám, hogy ez egy rémes sorozat, amelyet csak retardált 10 évesek néznek, azonban a bugyuta sztoriból sokkal többet hoznak ki az írók, mint amennyit gondoltam volna, az egész inkább bájos, mint rémes. Megérdemel egy kis világsikert, egye fene.



GS ★★★★★

Jobb, mint amilyenek elsőre gondoltam...

(könyv)

Guillermo Martínez Oxfordi sorozat // dZé

GUILLERMO MARTÍNEZRŐL **mindent el lehet mondani, csak azt nem, hogy tipikus tarisznyás-sálas bölcsész lenne. Matematikai logikát tanult a Buenos Airesi Egyetemen, ahol jelenleg is oktat.** Nem várhatunk tehát szokványos krimi tőle, mert az Oxfordi sorozat bizony krimi a legjavából. A történet – meglepő módon – Oxfordban játszódik, egy dél-amerikai doktorandusz meséli el a vele történeteket: házinéjét meggyilkolják, és egy elismert oxfordi matematikushoz eljuttatott üzenetben a gyilkos azt állítja: ez egy sorozat első eleme volt. A főhős pedig a professzorral együtt nekilát, hogy valami módon kiderítsék mi is ez a sorozat és hogyan állítsák le a gyilkost.

A regényben természetesen sok szó esik a matematikáról, de ne egyenletekre gondoljunk, hanem általános elvekre, amelyek a hétköznapi élet mé-

lyebb beszélgetéseiben, vagy éppen filozófiával foglalkozó könyvekben is helyénvalóak lennének, mint például Gödel nem-teljességi tétele, vagy a sorozatok természete. Akit kiver a víz, ha az általános iskolás matematikaórára gondol, az nem fogja élvezni a könyvet, de akiben van egy kis érdeklődés a világ természete iránt, az egy ültő helyében el fogja olvasni. Nem tökéletes a könyv szerkesztése, de nem lehet mindenki Raymond Chandler, illetve a fordításon határozottan lehetne javítani, de mindenképpen ajánlott kategória.



GS ★★★★★

Matematika és krimi – összefügg?

(CD)

H.A.R.D. – Traveler // Gyu

AH.A.R.D. NEM MÁS, MINT a hazai Hard zenekar mellékprojektje. Itt Kalapács József énekes helyén az angolt és a hard rock stílust egyaránt jobban magáénak érző BZ énekel (igen, tudjátok, aki a GS-ben is ír, meg a GSTV-ben is szerepel). Talán velem lehet a hiba, biztos elfogult is vagyok, de Kalapács Józsinál sokkal jobban kedvelem BZ hangját, arról nem is beszélve, hogy az egyébként dögös hard rock dalok angolul jobban hangzanak, mint magyarul. A kérdés már csak az, hogy a projekt megérdemli-e a külföldi karriert. A lemezen található nóták alapján erre rá lehetne vágni egy gyors ígent, azonban az idehaza kiadott vál-



tozat még az itthoni viszonyok között lett keverve, így kicsit szegényesebb hangképe, mint a nemzetközi élvonalé (hallgassuk csak meg a Work of Art vagy a Khymera lemezét, úgy szól, mint maga a gyönyörűség). Jó hír azonban, hogy az albumot újramezeli majd az amerikai sztárproducer, Beau Hill (Europe, Alice Cooper, Gary Moore, Winger stb.), aki maga kereste meg a zenekart az együttműködés reményében! Ez egyértelműen jelzi, hogy a produkció nemzetközi színvonalú, amiből egy híres szaktekinetly ki fogja hozni a nemzetközi sikert. Megérdemelnék a srácok!

GS ★★★★★

Nagyon, nagyon ígéretes magyar termék



(könyv)

drMáriás – lipót // dZé

VALÓSZÍNŰLEG SOKAN NEM ismerik drMáriás nevét, de ha azt mondom: **Tudósok zenekar, vagy még inkább: Apa kocsi hajt, már mindenki biztos el tudja magában helyezni az utolsó magyar polihisztorok egyikét.** DrMáriás zenél, ír fest – erőltettség nélkül és zseniálisan. Nem művészkedik, hanem egyszerűen művész. Általában dadaistának, avantgárdnak szokták hívni, akinek a műveire a szürrealitás jellemző. Nincs ez másképp a Lipóttal sem, amely az „első kórház-privatizációs regény”, az ápoltak szemszögéből meséli el, milyen lehet megélni, amikor egyszerre csak nincs több étel, nincs több gyógyszer, nincsenek orvosok. Az őrültek önszerveződése, a szánni való alakok kétségbeesett próbálkozásai szürreálisnak tűnhetnek, de egész biztos, hogy mindenkinél, aki elolvassa a könyvet, lesz egy pont, amikor rájön: nem is olyan valóságtól elrugaskodott ez a regény, hanem egyszerűen egy tükör. Jó lenne leírni, hogy



görbe tükör, de sajnos nem igaz. Nem annyira görbe, mint amennyire szeretnénk. Ki az őrültebb? Aki csikket zabál, vagy aki tönkretesz egy országot? Aki mániás-depressziós, vagy aki wellness-klubot csinál egy kórházból? A könyv megírása óta bezárt az OPNI. Hova mennek a politikusok, ha beleőrülnek a bűntudatba?

GS ★★★★★

Az őrültek önszerveződése

(könyv)

Philip K. Dick: Várjuk a tavalyi évet // dZé

SZÁRNYAS FEJVADÁSZ, Emlékmás, Különvélemény, Kamera által homályosan, Az elhagyott bolygó, mi ezekben a közös? Aki becsúszóra rájött 15 másodpercen belül, egy éves GameStar Online előfizetést nyert. A válasz nem nehéz: mindegyik filmet a sci-fi egyik legelmentmondásosabb, de egyik legeredetibb és legtermékenyebb szerzőjének, Philip K. Dicknek egy műve alapján készítették. Eredeti, hiszen minden egyes könyvében, novellájában annyi ötlet van, amennyi egy átlagos képességű írónak egy életre elég lenne, ugyanakkor sokan kritizálták, hogy csak a különböző víziókat írta meg, és pont ezek a szerek gátolták meg abban, hogy igazán tudatosan, profin építse fel műveit. Lehet szeretni, lehet utálni, de azt még kritikusi is elismerik, nélküle a fantasztikus irodalom közel sem tartana ott, ahol most tart.

A várjuk a tavalyi évet az írótól megszokott témákat dobja be: földönkívüliek, önkényuralom, tehetetlenség, drogok, a valóság és a képzelet közti határvonal elmosódása.

Az alaphelyzet egy tudományos-fantasztikus líse: a Föld harcban áll a rovarszerű rígekkel a Lilicsillag oldalán, és a koalíció igencsak vesztésre áll. A főhős, Erik Sweetscent egy szervátültetéssel foglalkozó orvos, aki eleinte egy hatalmas cég vezetőjének, majd emberi-ség vezetőjének szolgálatában áll. Felesége, Kathy – akivel igencsak elhidegültek már egymástól – kipróbál egy új drogot, a JJ-180-at. Erről kiderül, hogy egyrészt iszonyatosan erős, másrészt rendkívül addiktív, az első fogyasztás után már iszonyatos elvonási tüneteket produkálnak a fogyasztói. A szer pontos hatása először még nem tisztázott, csak annyi történik, hogy Kathyt felkeresik a Föld szövetségesei, és azt állítják: a drog a rígek által kifejlesztett vegyi fegyver az emberek ellen, és közlik azt is: a függőségre nincs gyógyszer, aki kipróbálta, örökké rabja marad a JJ-180-nak. Be is szervezik hamar, hogy férje után kémkedjen, cserébe az újabb és újabb adag kábítószerért. Az újabb adag pedig a 20. század közepére repíti a szerencsétlen asszonyt.

A cselekményről komoly spoiler nélkül

nem lehet többet mondani, de nem is kell.

Itt kezdődik a Dicktől megszokott paranoid rész a regényben. Az olvasó sem tudja egész biztosan eldönteni, hogy ki hallucinál a regényben, ki valódi időutazó, és vajon valódi múltban és jövőben járnak a szereplők, vagy csak egy alternatív valóságban. Ne drogozzatok. Olvassatok Philip K. Dick könyveket.



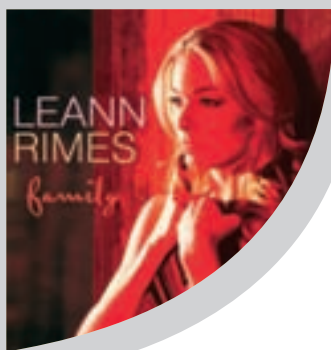
GameStar

★★★★★

Sci-fi mestermű egy drogról

Leann Rimes: Family // mazur

ELŐLJÁRÓBAN ANNYIT ÉRDEMES TUDNI Leann Rimesről, hogy 13 évesen már felkapott countryénekes volt – eleve, hogy kerül egy 13 éves lány a country közélébe, amikor még nem vezethet kisteherautót, de még alkoholt sem ihat? A hölgy legnagyobb erőssége kétségtelenül a hangja: ebbe nem lehet belekötni. A Family című albumon azonban már a dalszerzést is szinte teljes egészében magára vállalta, melynek eredménye egy szövegileg nagyon személyes, ám zeneileg sajnos teljesen közepes anyag. Van persze néhány érdekesebb dal, de az énekesnő csak nagyon ritkán tud (vagy akar) a legalapvetőbb countrypaneelen túllépni, ha pedig végre átmerészkedik bluesosabb vagy poposabb irányba, ott a legkézenfekvőbb zenei közhelyekbe kapaszkodik: ld. a Jon Bon Jovival közösen énekelt Till We Ain't Strangers Anymore-t, mely remekül summázza az egykori rocker zenei mélyrepülését is. A legtöbb szám közben az volt az érzésem, mintha *eleve* a tizenkettő egy tucat hollywoodi romantikus vígjáték záró stáblistája alá készültek volna, aminél azért merészebb célt is kitűzhet maga elé egy előadó.



GS ★★★★★

Három meghallgatás után is sikerült azonnal elfelejteni

**ÉLJEN
AZ ÍZ**



vesszen a cukor!
NO CUKOR, MAXIMUM ÍZ

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

Bár taxisofőrnek indult, végül lepukkant építőmunkás lett a *Turning Point: Fall of Liberty* főszereplője. Akárhogy is, Dannek és a játékosnak nem lesz könnyű dolga az Amerikát leigázó náci Németország ellen folytatott gerillaharc során. Mentőhadjáratunk kicsiben indul, és eleinte annak is örülni fogunk, ha a saját puskájával vágjuk orrra az ellenséget, hogy aztán élő pajzsként használva tartsuk sakkban társait...

KÖVETKEZŐ
SZÁMUNK
MEGJELENIK
MÁRCIUS
20.

WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR – SOULSTORM



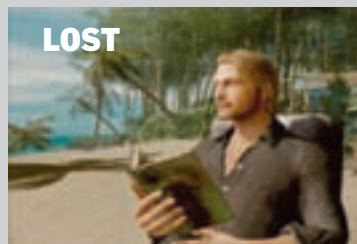
A népszerű sci-fi univerzum alapján készült *Dawn of War* stratégiai sorozat hamar közönségkedvenccé vált: ki ne szeretné a regényekben megismert erőket saját kezűleg vezérelni? A *Soulstorm* nemcsak továbbfűzi a történetet, hanem két új fajjal is bővíti a játékot: a sötét eldák és a harc nővérei is bekapcsolódnak az utolsó csepp vérig zajló csatákba.

DEVIL MAY CRY 4



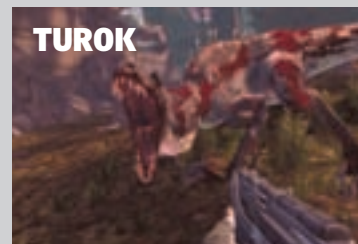
A konzolosok számára mára a *Devil May Cry* cím jóval több, mint egyszerű kaszabolós játék. A negyedik epizód is bebizonyította, hogy mindig van igény az állandó, pörgős akciót kínáló programokra: a demót alig néhány hét alatt több mint egymillió Xbox Live-felhasználó töltötte le! Nem maradt más hátra, mint reménykedni hogy PC-n sem okoz csalódást.

LOST



Ha maradt még olyan *Lost*-rajongó, aki tudja követni a furmányos történetet, annak először is elismerésünk – másodszor pedig van itt valami, ami mindenképpen érdekelni fogja őket. A Ubisoft nem kis fába vágta a fejszjét azzal, hogy játékvaltozatba önti a túlélők hányattatásait a Szigeten. Vajon Sun, Sayid, Locke, Sawyer és a többiek megmenekülnek végre?

TUROK



Turok, a képregényhős dinóvadász az elmúlt évtizedben fejtörővel és különleges akciókkal telezsíftolt programokkal hódította meg a gamerek szívét. A Disney által felkarolt új generációs játék azonban jócskán változtatott a régi koncepción: kökémény, véres harcokra számíthatunk az ellenséges dinoszauruszokkal és az ellenséges emberekkel.

KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉKUNK: FULL SPECTRUM WARRIOR



Ami késik, nem múlik! Sajnos ebben a hónapban, rajtunk kívül álló okok miatt elmaradt a *Full Spectrum Warrior* teljes játék (Id. Boe bevezetőjét) márciusban azonban már nem lesz semmi, ami a különleges egység útjába állhat. A régebbi *Rainbow Six* epizódok és a *Ghost Recon* rajongói bizonyára értékelni fogják, hogy megkapják minden idők három legjobb taktikai akciójátékainak egyikét. Mert a *Full Spectrum Warrior* bizony nem egy könnyed délutáni szórakozás. Kicsiny osztagunkat irányítva életveszélyes harci szituációkban kell helyállnunk, s csak higgadt, megfontolt lépésekkel úszhatjuk meg épp bőrrel a kalandot. Nem kell félniük azoknak sem, akikről eddig távol állt a stílus: a *Full Spectrum Warrior* néhány órányi gyakorlás után számukra is teljes értékűen élvezhető lesz.

